

## レイト査定の実施方法

### ・ 受付

- 1 . 「レイティング・チャート」に必要事項を記入してもらう。
- 2 . カード郵送用封筒(切手付きと写真[2枚]の準備)を確認する。
- 3 . 会場の施設(ロッカー, トイレ等)の案内・注意事項を掲示または説明する。

### ・ 挨拶・レイティングの説明

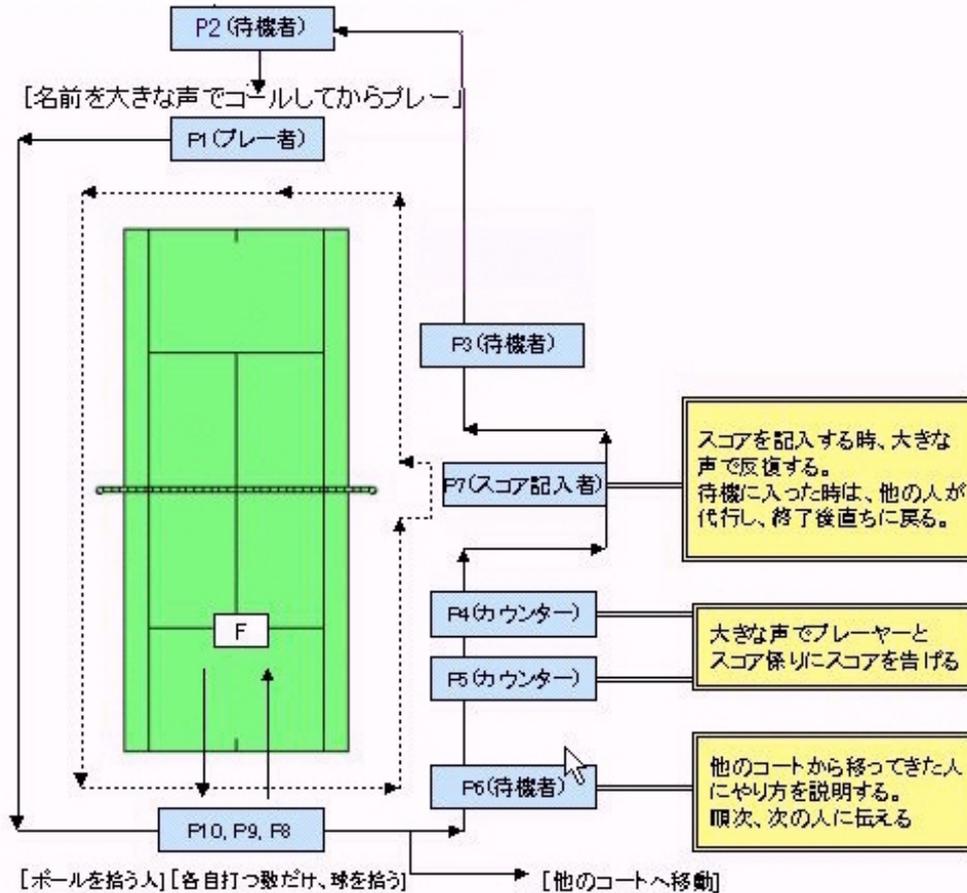
- 1 . プレーヤーに不快感を与えない服装, 言葉使い。
- 2 . テスト」ではなく「診断」であることの説明。
- 3 . 「レイティング」の目的, 利点, トーナメントに出場する際の注意等の説明, 及び普及の依頼。
- 4 . 経験年数等による大まかなクラス分けと, 各グループの番号をつける。
- 5 . 実施の概要と, コートの移動方法の説明。
- 6 . 準備運動。

### ・ 「レイト・査定」を実施する場合の, コート上での注意事項:

- 1 . コートが何面使えるか, 参加者が何人いるか, 補助者が何人いるか等により, コート割りを決定し, コートの移動順序を伝える。一般的には, フォアハンド, バックハンド, サーブ, ボレーとロブ, オーバーヘッドとドロップショットに区分けするのがバランスを取り易い。
- 2 . コートに集合してもらい, 各コートでの査定の進め方を説明する。
- 3 . 各コートのグループ毎に, 'じゃんけん' その他でプレーの順序を決める。  
(同じコートで行う種目毎[例えばデュースコートへのサーブ順とアドコートへのサーブ順を変える]に, グループ内でのスタート順 [例えば, '今回は3番から']を変えても可。)グループ内から, スコアの記入係を1名募るか, 互選で決める。
- 4 . コートでのプレー順が決まったら, 皆に, スムースな査定を行うための役割分担を説明し, 安全(特にボールを拾う時, プレーの時の足元のボール)について徹底させる。役割分担としては, プレー者, プレーの待機者, スコアのカウンター, スコアの記入者, ボールを拾う人, 他のコートから移ってきた人に内容を説明する人に分かれる。

## レイト査定の実際の進め方(詳細)

レイト査定の前め方の一例(10人の場合)「数面のコートを使って進める場合」  
 [P1を励ましたり、サーブ時にボールを渡す]



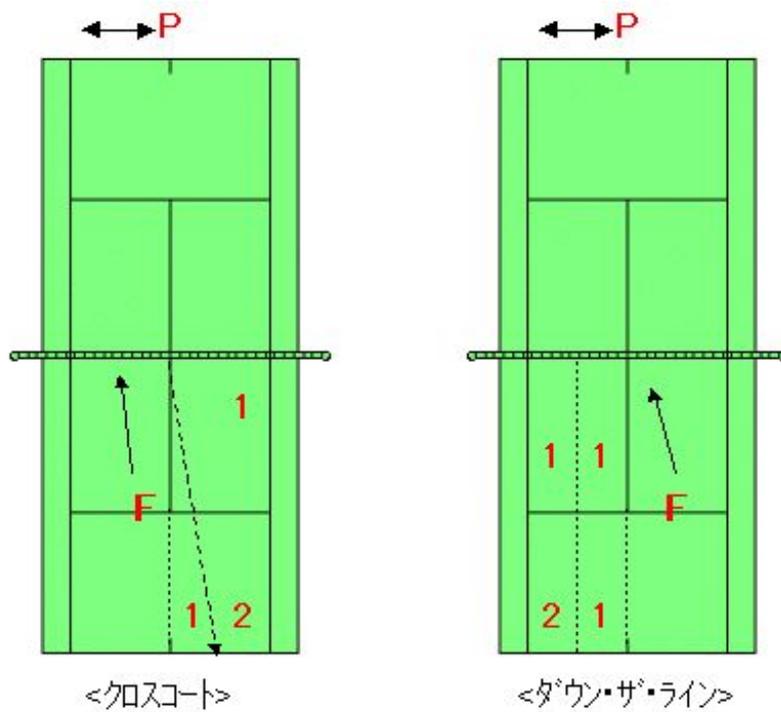
コートの面数が少ない場合は、同じコートの左右でフォアハンドとバックハンドという様に2チームを同時に実施する事も可能。

・フォアハンド・ストローク

満点

- \*クロス 10回 20点 } プレーヤー得意のショットで
- \*ダウン・ザ・ライン 10回 20点 打たせる
- \*クロス・トップスピン 5回 10点
- \*クロス・アンダースピン 5回 10点

60点

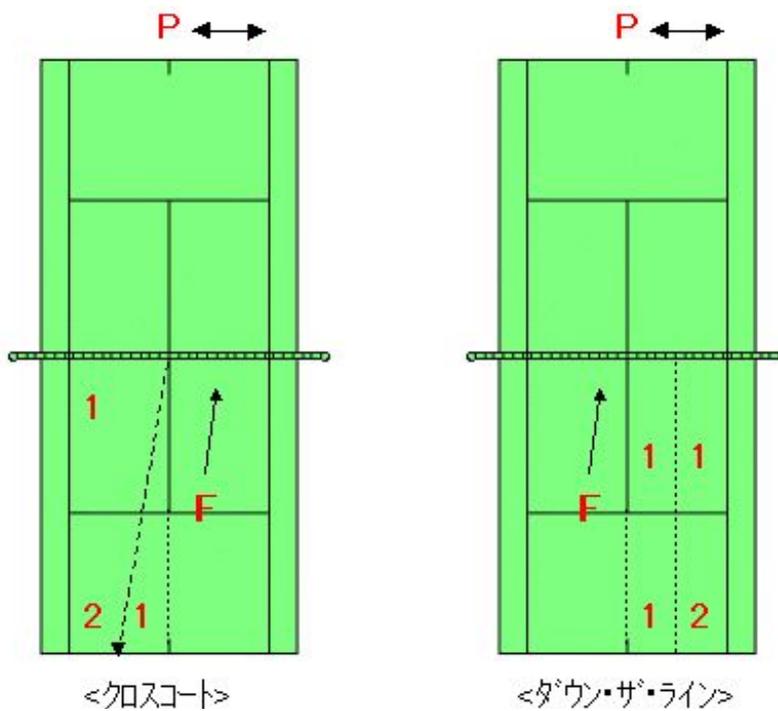


## II. バックハンド・ストローク

満点

- \*クロス 10回 20点 } プレーヤー得意のショットで
- \*ダウン・ザ・ライン 10回 20点 打たせる
- \*クロス・トップスピン 5回 10点
- \*クロス・アンダースピン 5回 10点

60点



・ サーブ

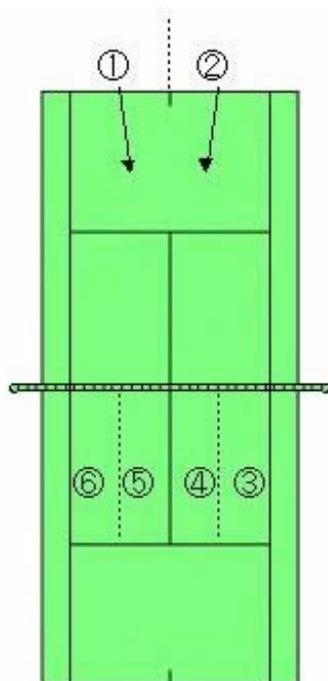
[デユース・コート] <満点>

- \*センター( ) 5回 10点 [フラット]
- \*サイド ( ) 5回 10点 [スライス]
- \*交互 10回 10点 [プレイヤーの得意なサーブで]

[アドバンテージ・コート]

- \*センター( ) 5回 10点 [フラット/スライス]
- \*サイド ( ) 5回 10点 [スピン]
- \*交互 10回 10点 [プレイヤーの得意なサーブで]

60点

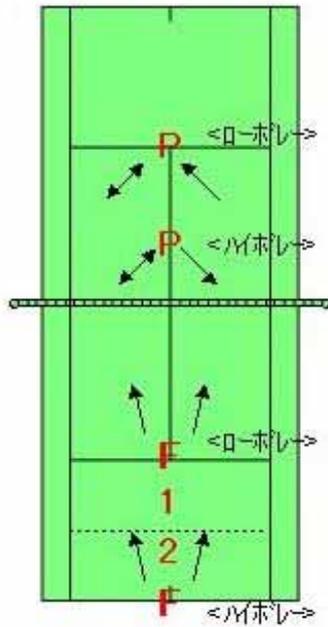


\*センターとサイドを狙う場合:  
・狙ったエリア……2点  
・他のエリア……1点

\*交互に狙う場合:  
・狙ったエリア……1点  
・他のエリア……0点

(人数が多い場合には、両サイド  
同時に行ってもかまいません。)

. ボレー



[ローボレー] <満点>

\*フォア 5回 10点

\*バック 5回 10点

[ハイボレー]

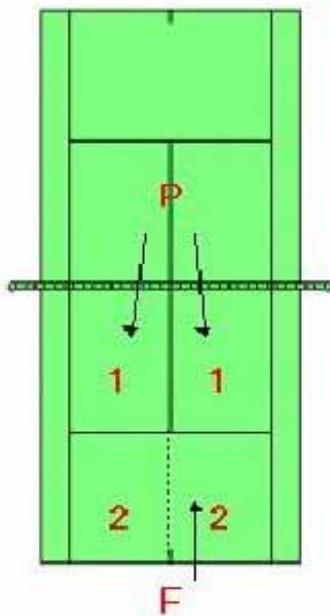
\*フォア 5回 10点

\*バック 5回 10点

---

40点

. オーバーヘッド



\*右サイドへ 5回 10点

\*左サイドへ 5回 10点

(反対サイドへ 入った 場合は0点)

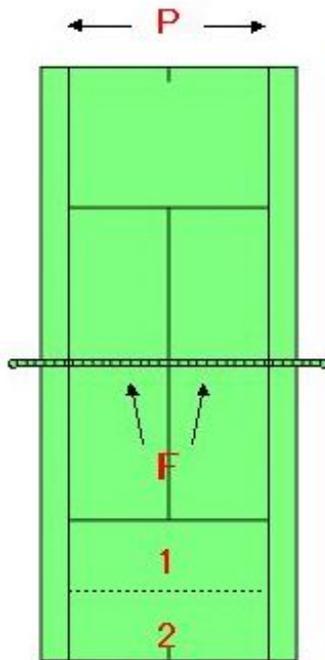
\*交互 10回 20点

(ネットにタッチ して下 って打つ)

---

40点

・ロブ



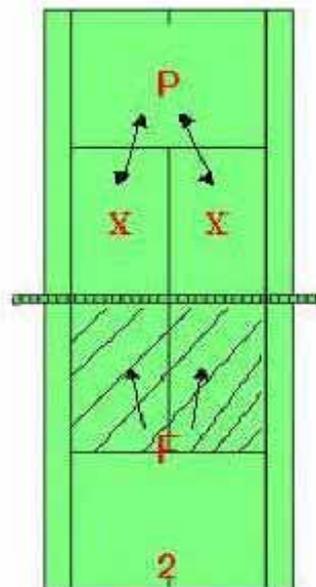
*フォアハンド	10回	20点
*バックハンド	10回	20点
<hr/>		<hr/>
		40点

ドロップショット

<満点>		
* フォアハンド	10回	20点
* バックハンド	10回	20点
<hr/>		<hr/>
		40点

・打ったボールがサービスラインを越えるまでに・・・

* 3回以上バウンド:	2点
* 2回バウンド:	1点
* 1回以下:	0点



・人数が多い場合には、フォア・バックに一人づつ入って同時に実施しても可。

## レイトのめやす

- 1 テニスを始めたばかりの人
  - 1.5 あまりプレーをした経験がなく、ボールがネットを越えるように初歩的努力をしている人。ある程度スコアの付け方の知識はあるが、基本的ポジションやシングルス及びダブルスの試合の手順に慣れていない。
- 2 レッスンを受けたことはあるが、コートでの経験を必要とする。ストロークに明らかな弱点はあるが、シングルス及びダブルスの試合に慣れ始めている。
  - 2.5 ストロークに、より信頼がおけ、ボールがどこへいくか判断できるようになりつつある。コートカバーに弱点があるので、しばしばポジションの悪さをつかれる。
- 3 半々の成功率でショットが打て、遅いペースのラリーは続けられるが全てのストロークを楽に打ってはいない。強い球を打とうとするとコントロールがなくなる。
  - 3.5 リーチの届く範囲は、ストロークの信頼性及び方向性があり、フォアハンド及びバックハンドのボレーも打てる。しかし未だ深さと種類に欠ける。めったにダブルフォルトはせず、時々サーブにより相手にエラーを起こさせる。
- 4 フォアハンド、バックハンドとも信頼のおけるストロークを打つ。ロブ、オーバーヘッド、アプローチショット、ボレーを含め各種のショットが打てる。ファーストサーブにプレースメントがつけられエラーを誘うことができる。ダブルスで時々ポジションが悪い場合がある。
  - 4.5 強さとスピンを使うことをマスターし、安定したフットワークを持ち、ショットの深さをコントロールでき、相手を前後左右に動かすことができる。ファーストサーブは強く正確で、セカンドサーブにプレースメントをつけられる。シングルス及びダブルスにおいてサーブと共にネットにダッシュして、ある程度成功を収めることができる。
- 5 ショットのアンティシペーションが良く、組み立てたゲームにおいては、しばしば抜きん出たショットや正確さを有する。通常短いボールからのウィニングショットや相手にエラーを起こさせるショットが打てる。ロブ、ドロップショット、ハーフボレー、オーバーヘッドを確実に打て、殆どのセカンドサーブで良い深さとスピンを持っている。

- 5.5 全てのストロークを攻撃的及び防御的に打て、プレッシャーのかかる状況下でショットが信頼できる。相手の型を分析でき、成功率の高いプレーのパターンをとることができる。ファーストおよびセカンドサーブの両方においてエースをとったり、相手にエラーをさせることができる。サーブの返球で攻撃することができる。
- 6 前述の技術をすべてマスターし、強さと安定性を持ち、それが主な武器となっている。試合の状況に応じた戦略やプレーの型を変えることができる。全国レベルのジュニアや大学の選手権に出るための特別な訓練を受けたことがある、インカレ、全日本選手権等全国大会出場者。
- 6.5 前述の技術をすべてマスターし、経験をつんだトーナメントプレーヤー。通常、試合のために旅行をし、生活費の一部を賞金により得ている選手。
- 7 世界的レベルの選手