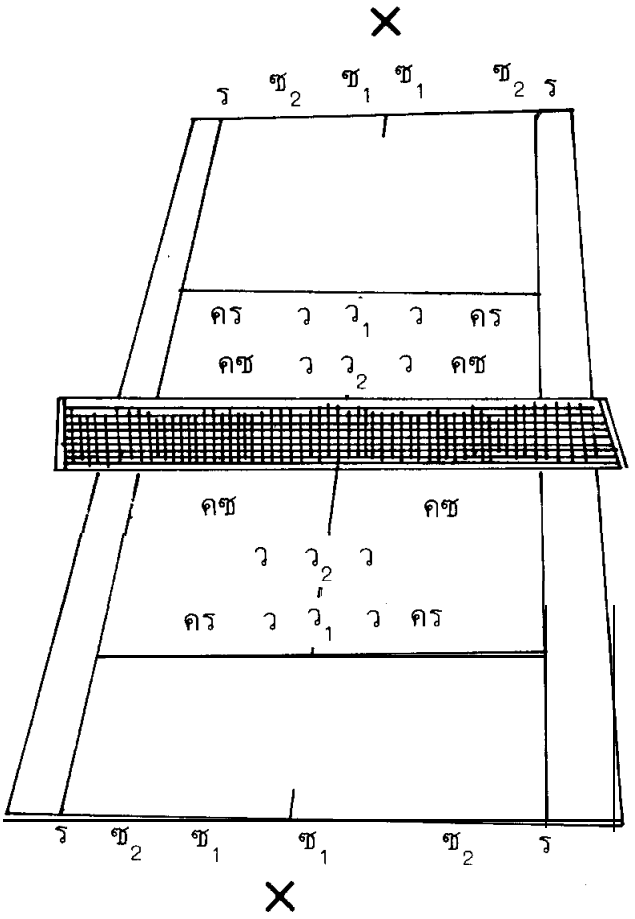
ภาคผนวก

ตำแหน่งบนคอร์ด



ภาพที่ 33 ตำแหน่งบนคอร์ทเทนนิส

ซ1 - ตำแหน่งยืนเสิร์ฟประเภทเดี่ยว

ซ2 - ตำแหน่งยืนเสิร์ฟประเภทคู่ (กึ่งกลางระหว่างเซ็นเตอร์มาร์คกับเส้นข้าง)

ร - ตำแหน่งยืนรอรับลูกเสิร์ฟ (อาจเคลื่อนไปข้างหน้าหรือถอยหลังได้อีก ขึ้นอยู่กับความเร็วหรือแรงของลูกเสิร์ฟ และหรืออาจเคลื่อนไปทางซ้ายหรือขวาได้ตามตำแหน่งของผู้เสิร์ฟ)

ว1 - ตำแหน่งที่ควรยืนเมื่อขึ้นไปวอลเล่ย์ครั้งแรก

ว2 - ตำแหน่งยืนตีวอลเล่ย์ที่ดี สำหรับ ว ด้านข้างทั้งสอง หมายถึงตำแหน่งยืนตีวอลเล่ย์เมื่อฝ่ายตรงข้ามตีลูกมาจากเส้นข้าง

คซ - ตำแหน่งของผู้เล่นคู่ขาผู้เสิร์ฟสำหรับการเล่นประเภทคู่ (กึ่งกลางระหว่างเน็ทกับเส้นเสิร์ฟและกึ่งกลางระหว่างเส้นเสิร์ฟกลางกับเส้นข้าง)

คร - ตำแหน่งของผู้เล่นคู่ขาของฝ่ายรับลูกเสิร์ฟ (เข้าไปในคอร์ทเสิร์ฟ 1 ก้าวจากเส้นเสิร์ฟและกึ่งกลางคอร์ทซีกนั้น ๆ) ในประเภทคู่ เพื่อจะได้ถอยหลังมาตั้งรับหรือเล่นป้องกันที่เบสไลน์ได้

X - ตำแหน่งยืนตีโต้ประเภทเดี่ยว หนึ่งก้าวหลังเซ็นเตอร์มาร์ค (อาจเคลื่อนไปทางซ้ายหรือขวาได้หากฝ่ายตรงข้ามตีลูกมาจากเขตอัลเล่ย์)

กติกาไทเบรค

(Tie Break System)

การแข่งขันเทนนิสเซ็ท (Set) หนึ่ง ๆ แพ้ชนะกันคือ ฝ่ายใดชนะ 6 เกมส์ก่อนเป็นฝ่ายชนะการแข่งขันในเซทนั้น ๆ แต่หากถ้าทั้งสองฝ่ายชนะ 5 เกมส์เท่ากัน ซึ่งเรียกว่า "เกมส์ออล" (Game-All) ฝ่ายที่ชนะในเซ็ทนี้คือ ฝ่ายที่ชนะเกมส์มากกว่าอีกฝ่ายหนึ่ง 2 เกมส์ หรือชนะ 2 เกมส์ติดต่อกัน เมื่อเกมส์ออล ฝ่ายที่ชนะเกมส์ต่อไปเรียกว่าเป็นฝ่าย "เกมส์ได้เปรียบ" (Advantage Game) และถ้าฝ่ายที่เกมส์ได้เปรียบชนะเกมส์ต่อไปอีก ก็จะเป็นฝ่ายชนะเซ็ทนั้น แต่หากอีกฝ่ายหนึ่งชนะก็คงเป็นเกมส์เกมออลอีก และเป็นเช่นนี้ต่อไปจนฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดชนะ 2 เกมส์ติดต่อกัน เป็นเหตุให้การแข่งขันต้องยืดเยื้อไปมากได้ เพื่อป้องกันไม่ให้การแข่งขันยืดเยื้อนานเกินไป จึงให้มีการใช้ระบบไทเบรค ระบบไทเบรคจะใช้เมื่อทั้งสองฝ่ายชนะ 6 ถึง 8 เกมส์เท่ากัน จะใช้ที่เท่าไรนั้นขึ้นอยู่กับการแข่งขันแห่งนั้น ๆ เช่น การแข่งขันชิงชนะเลิศแห่งอังกฤษ (Wimbledon) ใช้ระบบไทเบรคเมื่อทั้งสองฝ่ายชนะ 6 เกมส์เท่ากัน ประเทศไทยเช่น กีฬาเขต ใช้เมื่อ 6 เกมส์เท่ากัน ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทยใช้เมื่อ 6 เกมส์เท่ากัน

หลักเกณฑ์การใช้ระบบไทเบรค

1. การนับ นับเป็นแต้ม ฝ่ายใดทำได้ ได้ 1 แต้ม ฝ่ายใดได้ 7 แต้มก่อนเป็นฝ่ายชนะในเกมส์นั้นและเซ็ทนั้น เว้นแต่ถ้าทั้ง 2 ฝ่ายทำแต้มได้ 6 แต้มเท่ากัน การแพ้ชนะจะต้องมีแต้มต่างกัน 2 แต้ม (เช่น 6 : 8 หรือ 7 : 9) เมื่อจบระบบไทเบรคแล้วให้นับเป็น 1 เกมส์

2. การเสิร์ฟเริ่มจากคอร์ทขวาไปคอร์ทซ้ายสลับกันตามลำดับโดย

2.1 ฝ่ายที่จะเสิร์ฟในเกมส์ถัดไป เป็นฝ่ายเสิร์ฟก่อนโดยเริ่มจากคอร์ทขวา จำนวน 1 แต้ม (เช่นถ้าเริ่มใช้เมื่อ 6 เกมส์เท่ากัน ฝ่ายที่จะเสิร์ฟในเกมส์ที่ 13 เป็นฝ่ายเสิร์ฟก่อน)

2.2 ฝ่ายตรงข้ามจะเสิร์ฟแต้มที่ 2 และ 3 โดยเริ่มจากคอร์ทซ้ายไปขวา

2.3 ฝ่ายเสิร์ฟครั้งแรกจะเสิร์ฟแต้มที่ 4 และ 5 โดยเริ่มจากคอร์ทซ้ายไปขวา สลับกันเสิร์ฟฝ่ายละ 2 แต้มเช่นนี้จนจบเกมส์

2.4 การเปลี่ยนข้าง เปลี่ยนทุกครั้งเมื่อทั้งสองฝ่ายทำแต้มรวมกันได้ทุก 6 แต้ม ฉะนั้น จะมีการเปลี่ยนข้างเมื่อแต้มรวมกันได้ 6 12 18 24 เป็นต้น

3. การนับ การเสิร์ฟและการเปลี่ยนข้าง ใช้เหมือนกันทั้งประเภทเดี่ยวและประเภทคู่

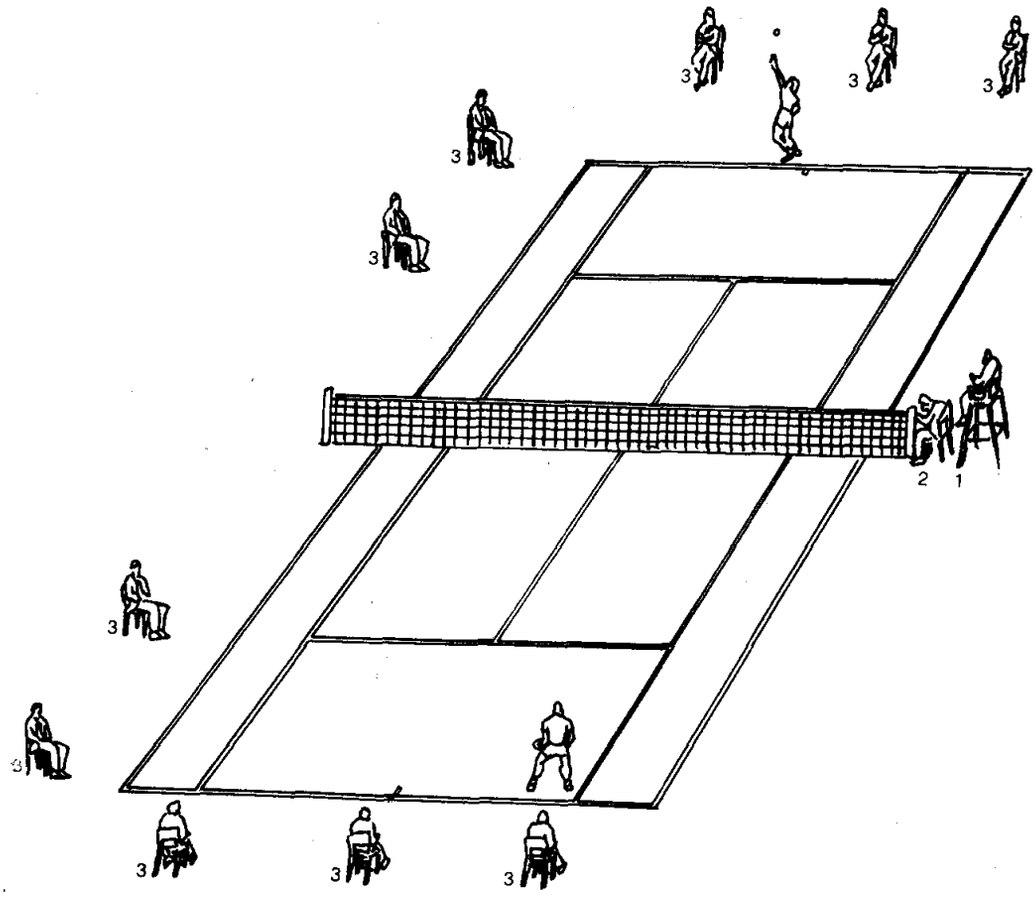
4. ผู้รับลูกเสิร์ฟต้องอยู่ถูกคอร์ทของตนเสมอ

5. ผู้เสิร์ฟก่อนเมื่อเริ่มระบบไทเบรค จะต้องเป็นฝ่ายรับลูกเสิร์ฟในเซ็ทต่อไป (ถ้ามี)

6. หลังเปลี่ยนข้างตามข้อ 2.4 ผู้เสิร์ฟลูกสุดท้ายก่อนเปลี่ยนข้างจะเป็นผู้เสิร์ฟอีก 1 แต้ม โดยเสิร์ฟจากคอร์ทขวา

7. เมื่อจบเซ็ทในระบบไทเบรคแล้วต้องเปลี่ยนข้างเสมอ แม้ว่าในระหว่างใช้ระบบไทเบรคจะเปลี่ยนข้างมากี่ครั้งแล้วก็ตาม

8. ระบบไทเบรค จะไม่นำมาใช้ในเซ็ทสุดท้ายของรอบชิงชนะเลิศ



ภาพที่ 34 ลักษณะการวางตำแหน่งเจ้าหน้าที่ผู้ตัดสินเทนนิส

เจ้าหน้าที่ผู้ตัดสินเทนนิส

เจ้าหน้าที่ผู้ตัดสินเทนนิสประกอบด้วย

1. **ผู้ตัดสิน**
2. **ผู้ช่วยผู้ตัดสิน**
3. **ผู้กำกับเส้น**

หัวข้อการสอนเทนนิสเบื้องต้น

1. ปฐมนิเทศการเล่น

1.1 อธิบายความมุ่งหมายของเกมส์การเล่นเทนนิสโดยการเขียนแปลนลงบนพื้นคอร์ท กระดานดำ หรือใช้ภาพยนตร์ (ถ้าทำได้) หรือนำนักเรียนที่เล่นเป็นแล้วมาแสดงการเล่นให้ดู 1-2 เกมส์

1.2 สาธิตท่าตีเบื้องต้น (โฟร์แฮนด์ แบ็คแฮนด์ กราวด์สโตร๊ค เสิร์ฟ วอลเล่ย์ ล็อบ ตบ) โดยตีลูกบอลที่โยนออกมาจากมือ (ครูอาจโยนให้นักเรียนที่เล่นเป็นแล้วตี)

1.3 แนะนำเรื่องการแต่งกายและอุปกรณ์การเรียน

1.4 แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็นกลุ่มเล็ก ๆ (ขึ้นอยู่กับขนาดของชั้นเรียนและจำนวนคอร์ท) ในแต่ละกลุ่มมีความสามารถใกล้เคียงกันโดยใช้ Juggle Test

Jungle Test จับแรคเก็ทตามถนัด เดาะลูกบอลในอากาศด้วยหน้าแรคเก็ททั้งสองด้านสลับกัน การตีลูกแต่ละครั้งให้นับ 1 ถ้าทำเสียให้ใช้ลูกใหม่และเริ่มนับต่อทันที คะแนนเท่ากับจำนวนที่เดาะได้ใน 1 นาที หลังอธิบายและสาธิตแบบทดสอบแล้วให้นักเรียนฝึก 15 วินาที นำคะแนนมาพิจารณาสำหรับแบ่งกลุ่มนักเรียน

2. สอนตีโฟร์แฮนด์และเบ็คแฮนด์กราวด์สโตร๊ค

2.1 ชี้แนะรูปแบบการตีโฟร์แฮนด์

2.1.1 วิธีจับแรคเก็ท

2.1.2 ท่าเตรียมพร้อม

2.1.3 เหวี่ยงแรคเก็ทไปหลัง

2.1.4 เหวี่ยงแรคเก็ทไปหน้า

2.1.5 จุดปะทะลูกบอล

2.1.6 ฟอลโลทรู

2.2 ชี้แนะรูปแบบการตีแบ็คแฮนด์

2.2.1 วิธีจับแรคเก็ท

2.2.2 ท่าเตรียมพร้อม

2.2.3 เหวี่ยงแรคเก็ทไปหลัง

2.2.4 เหวี่ยงแรคเก็ทไปหน้า

2.2.5 จุดปะทะลูกบอล

2.2.6 ฟอลโลทรู

2.3 ฝึกตีโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์

2.3.1 ตีลมโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์อยู่กับที่

2.3.2 ตีลูกบอลในถุงด้วยโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์ โดยมีคู่ถือหรือแขวนไว้กับสิ่งหนึ่งสิ่งใด

2.3.3 ตีลูกบอลปล่อยเองหรือมีคู่ปล่อยลูกบอล กระดอนขึ้นตรง ๆ ตีลูกบอลเข้ารั้วตาข่ายด้วยโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์

2.3.4 ตีลูกบอลซึ่งโยนมาจากข้างหน้าเข้าหารั้วตาข่ายด้วยโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์

2.3.5 วิ่งสามก้าวตีลมด้วยท่าโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์ (วิ่งตรงไปขวา-ซ้าย และเฉียงไปข้างหน้า)

2.3.6 วิ่งสามก้าวตีโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์ลูกบอลที่โยนออกจากมือมาจากด้านหน้าเข้าหารั้วตาข่าย

2.3.7 ตีโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์ลูกบอลซึ่งคู่ปล่อยลูกกระดอนขึ้นจากพื้นแล้วตีมาด้วยแรคเก็ทข้ามตาข่าย (อยู่กับที่)

2.3.8 วิ่งประมาณสามก้าวไปตีด้วยโฟร์แฮนด์และแบ็คแฮนด์ลูกบอลซึ่งคู่ปล่อยลูกกระดอนขึ้นจากพื้นแล้วตีมาด้วยแรคเก็ท ข้ามตาข่าย (วิ่งตี)

2.3.9 ตีโต้กับคู่ (หรือครู) ข้ามตาข่าย (กราวด์สโตร๊ค)

3. สอนเสิร์ฟ

3.1 ชี้แนะรูปแบบของการเสิร์ฟ

3.1.1 วิธีจับแรคเก็ท

3.1.2 ท่ายืน ยืนเตรียมตัวเสิร์ฟ

3.1.3 เหวี่ยงแรคเก็ทไปหลังและโยนลูกบอล

3.1.4 เหวี่ยงแรคเก็ทไปหน้า

3.1.5 จุดปะทุลูกบอล

3.1.6 ฟอลโลทรู

3.2 ฝึกเสิร์ฟ

3.2.1 ฝึกโยนลูกและเหวี่ยงแรคเก็ท

3.2.2 เสิร์ฟลูกเข้ารั้วตาข่าย

3.2.3 เสิร์ฟลูกข้ามเน็ทลงคอร์ท

4. สอนตีวอลเล่ย์

4.1 ชี้แนะรูปแบบของการตีวอลเล่ย์

4.1.1 วิธีจับแรคเก็ท

4.1.2 ท่าเตรียมตี

4.1.3 เหวี่ยงแรคเก็ทไปหลัง

4.1.4 เหวี่ยงแรคเก็ทไปหน้า

4.1.5 จุดปะทะลูกบอล

4.1.6 ฟอลโลทรู

4.2 ฝึกตีวอลเล่ย์

4.2.1 ตีลูกบอลซึ่งโยนมาจากระยะ 12 ฟุต ไปยังผู้โยน

4.2.2 ตีวอลเล่ย์ลูกลงพื้นแล้วเดาะลูกกับพื้น ณ เส้นเสิร์ฟและเบสไลน์

4.2.3 วอลเล่ย์ข้ามเน็ท 2 ต่อ 1

5. สอนกติกาการเล่น

6. วัดและประเมินผล

6.1 กลางภาค

6.2 ปลายภาค

อธิบายคำศัพท์เทนนิส

ด้วยเหตุว่าภาษาเกี่ยวกับกีฬาลอนเทนนิส เรายังใช้ภาษาอังกฤษอยู่เป็นส่วนมาก เพื่อให้การอ่าน การฟังและการสนทนาเรื่องเทนนิสมีความเข้าใจดียิ่งขึ้น จึงได้รวบรวมศัพท์หรือภาษาเฉพาะทางเทนนิสมากล่าวดังนี้

Ace - การชนะในทันทีเพราะตีลูกได้เร็วหรือวางลูกได้ดี ซึ่งตรงข้ามกับการชนะแต้มเพราะฝ่ายตรงข้ามเล่นเสีย (โดยทั่วไปมักใช้กับการเสิร์ฟซึ่งฝ่ายรับลูกเสิร์ฟไม่สามารถรับได้)

Advantage - (ย่อว่า ad) ได้เปรียบ เป็นแต้มซึ่งขานหลังดิวส์ ได้เปรียบ หมายความว่าผู้เสิร์ฟเป็นผู้ชนะ เสียเปรียบ (Advantage out ย่อว่า ad out) หมายความว่าฝ่ายรับลูกเสิร์ฟเป็นผู้ชนะ

All - คำที่ใช้เมื่อแต้มเท่ากัน เช่น 15 เท่า 30 เท่า

Alley - พื้นที่ระหว่างเส้นข้างประเภทเดี่ยวกับเส้นข้างประเภทคู่ ซึ่งประกอบขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของคอร์ทเล่นประเภทคู่

All-court game - แบบของการเล่นรวมกันระหว่างการเล่นหน้าเน็ทกับการเล่นเบสไลน์

American Twist - แบบของการเสิร์ฟลูกชนิดหนึ่งซึ่งตีส่วนล่างและด้านบนของลูกบอล ทำให้ลูกบอลตกพื้นแล้วกระดอนขึ้นสูงและเร็วไปทางด้านซ้ายของผู้รับ

Approach shot - การตีโต้ลูกบอลลึกไปยังคอร์ทของฝ่ายตรงข้าม ทำให้ผู้ตีสามารถเคลื่อนที่จากเบสไลน์ขึ้นไปสู่ตำแหน่งหน้าเน็ท

Backcourt - ท้ายคอร์ท หมายถึงพื้นที่ระหว่างเบสไลน์กับเส้นเสิร์ฟ ตรงข้ามกับพื้นที่หน้าเน็ท (Forecourt) ซึ่งหมายถึงพื้นที่ระหว่างเส้นเสิร์ฟกับเน็ท

Backcourt game - การตีลูกบอลทางด้านที่ไม่ถนัด (ถนัดขวามือตีลูกบอลที่อยู่ทางด้านซ้ายมือ และถนัดซ้ายมือตีลูกบอลที่อยู่ทางด้านขวามือ)

Backspin - การตีให้ลูกบอลหมุนทวนเข็มนาฬิกาลอยไปข้างหน้า

Backswing - การเงื้อแรคเก็ทหรือเหวี่ยงแรคเก็ทไปหลังเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการตีทุกครั้ง จากท่าเตรียมพร้อมต้องเหวี่ยงแรคเก็ทไปหลังเพื่อเตรียมตี

Baseline - เส้นหลังของสนามซึ่งอยู่ห่างจากเน็ท 39 ฟุต และขนานกับเน็ทด้วย

Baseliner	- คือผู้เล่นที่ยืนเล่นลูกจากท้ายคอร์ท และพยายามเอาชนะการเล่นด้วยการตีกราวด์สโตร์ค
Break	- เกมส์ซึ่งผู้รับลูกเสิร์ฟเป็นฝ่ายชนะ (ผู้รับลูกเสิร์ฟสามารถสกัดหรือหยุดการเสิร์ฟของฝ่ายตรงข้ามได้)
Bye	- ผ่านเข้าแข่งขันรอบสองโดยไม่ต้องทำการแข่งขันในรอบแรก จะเกิดขึ้นกับการแข่งขันแบบแพ้คัดออกและเมื่อมีทีมเข้าแข่งขันไม่เท่ากับกำลังของสอง คือ 4 8 16 ฯลฯ
Cannon ball	- เสิร์ฟแรงแบบแฟล็ทเสิร์ฟ
Center Mark	- เครื่องหมายที่กึ่งกลางเส้นเบสไลน์ซึ่งมีระยะห่างจากเส้นข้างเท่ากันทั้งสองด้าน เป็นเครื่องหมายแสดงตำแหน่งที่ยืนของผู้เสิร์ฟ ผู้เสิร์ฟจะยืนที่ใดก็ได้แต่ต้องอยู่ระหว่างเส้นข้างกับเซ็นเตอร์มาร์คของคอร์ทเสิร์ฟ
Center Service Line	- เส้นใต้เน็ทและตั้งฉากกับเน็ท แบ่งคอร์ทเสิร์ฟออกเป็นคอร์ทเสิร์ฟขวาและคอร์ทเสิร์ฟซ้าย
Center Strap	- แถบผ้ากึ่งกลางเน็ททำหน้าที่ยึดเน็ทให้มีความสูงคงที่คือ 3 ฟุต
Chip **Shot**	- การตีลูกกราวด์สโตร์คให้ลูกหมุนทวนเข็มนาฬิกา เพื่อประโยชน์ในการบังคับและความแน่นอนของการวางลูกบอล
Chop	- ตีลูกกราวด์สโตร์คเหวี่ยงแรคเก็ทลงล่าง หน้าแรคเก็ทสัมผัสกับส่วนหลังของลูกทำให้ลูกหมุน (การตีแบบ chip ขั้นสูงเหมือนกับการตีแบบ Cut)
Close	- การเคลื่อนเข้าไปใกล้เน็ทเพื่อตีฆ่าลูกตีโต้จากฝ่ายตรงข้าม
Cross court	- การตีลูกบอลจากมุมหรือเส้นข้างด้านหนึ่งของคอร์ท ลูกลอยข้ามเน็ทไปตกยังมุมหรือเส้นข้างอีกด้านหนึ่งของคอร์ท
Cut **Strock**	- การตีโดยให้หน้าแรคเก็ทตั้งตรงขณะสัมผัสลูกบอลแล้วเหวี่ยงแรคเก็ทลงล่างทำให้ลูกหมุนทวนเข็มนาฬิกา (Backspin)
Davis cup matches	- การแข่งขันเทนนิสนานาชาติระหว่างทีมชาย
Deep	- ลึก คือ ตีลูกตกใกล้เส้นเบสไลน์ หรือเสิร์ฟลูกตกใกล้เส้นเสิร์ฟของฝ่ายตรงข้าม
Deuce	- คำซึ่งแสดงว่า ผู้เล่นชนะ 3 แต้ม เท่ากัน หรือแต้มเท่ากันหลังจากนั้น
Doubles	- การเล่นประเภทคู่ ผู้เล่นสองคนเล่นคู่กัน แข่งขันกับฝ่ายตรงข้าม 2 คน

Doubles Fault - ไม่สามารถเสิร์ฟลูกบอลลงคอร์ทเสิร์ฟได้ทั้งสองลูก เป็นผลให้เสียแต้ม

Drive - ตีลูกบอลให้ลอยไปโดยมีความโค้งน้อย จากจุดใกล้เส้นแบสไลน์ ตกท้ายคอร์ทของฝ่ายตรงข้าม

Drop Shot - ตีลูกหยอด เป็นการตีแบบแบ็คสปิน ลูกลอยข้ามเน็ทและตกลงใกล้ ๆ เน็ท กระดอนขึ้นต่ำและเกือบตั้งฉากกับพื้น

Drop Volley - ตีเหมือน Drip Shot แต่ตีก่อนลูกตกพื้น

Even Court - คอร์ทเสิร์ฟขวา เมื่อเสิร์ฟลูกไปยังคอร์ทเสิร์ฟขวาของฝ่ายรับ แสดงว่าแต้มคู่ของเกมส์นั้นได้สิ้นสุดลงโดยสมบูรณ์แล้ว และบางทีเรียกคอร์ทว่า Forehand Court

Federation cup matches - การแข่งขันเทนนิสนานาชาติระหว่างทีมหญิง

Fault - เสิร์ฟลูกบอลไปติดเน็ทหรือไม่ลงคอร์ทเสิร์ฟ

Fifteen - 15 แต้มที่ 1 ที่ผู้เล่นได้ในเกมส์หนึ่ง ๆ

Falt - การตีลูกให้ลูกบอลไม่หมุนหรือหมุนเล็กน้อย

Falt Service - เสิร์ฟโดยลูกบอลไม่หมุนหรือหมุนเพียงเล็กน้อย ส่วนมากใช้กับการเสิร์ฟลูกแรกระหว่างผู้เล่นมือระดับสูง

Foot Fault - เสิร์ฟผิดกติกาเพราะว่าผู้เสิร์ฟเหยียบเส้นเบสไลน์ หรือก้าวเท้าเข้าไปในคอร์ทก่อนแรคเก็ทปะทะกับลูกบอล และเพราะการเคลื่อนที่โดยใช้เท้าก่อนหรือระหว่างเสิร์ฟ

Follow-through - การเหวี่ยงแรคเก็ทตามลูกบอลเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการตีซึ่งเกิดหลังจากหน้าแรคเก็ทปะทะกับลูกบอล

Forecourt - พื้นที่ของคอร์ทระหว่างเส้นเสิร์ฟกับเน็ท

Forehand - การตีลูกบอลทางด้านที่ถนัด (ถนัดขวาตีลูกที่อยู่ทางด้านขวา ถนัดซ้ายตีลูกที่อยู่ทางด้านซ้าย)

Forty - 40 แต้มที่ 3 ที่ผู้เล่นได้ในเกมส์หนึ่ง ๆ

Game - หน่วยหนึ่งของการให้คะแนนซึ่งมอบให้แก่ผู้เล่นที่ชนะอย่างน้อยที่สุดมี 4 แต้ม และหรือชนะอย่างน้อย 2 แต้ม เหนือฝ่ายตรงข้าม

Grand slam - เป็นผู้ชนะเลิศ ยู เอส โอเพน (U.S.Open) ออสเตรเลียโอเพน (Australian open) ฝรั่งเศสโอเพน (French open) และวิมเบิลดัน (Wimbledon) ในฤดู

การแข่งขันปีเดียวกัน

Groundstroke - การตีลูกบอลหลังจากที่ลูกบอลตกพื้นครั้งแรกแล้ว ตรงข้ามกับตีวอลเล่ย์

Half-Volley - ตีลูกพร้อม คือ ตีลูกบอลทันทีที่เริ่มกระดอนขึ้นจากพื้น

ILTF - สหพันธ์ลอนเทนนิสนานาชาติ (International Lawn Tennis Federation)

Kill - ตีฆ่า คือตีลูกบอลแรงหรือวางได้แม่นยำมาก ทำให้ฝ่ายตรงข้ามไม่สามารถตีโต้ลูกนั้นกลับมาได้

Let - ต้องเล่นลูกหรือแต้มนั้นใหม่ เกิดได้เมื่อ 1) เสิร์ฟลูกไปสัมผัสเน็ทและลูกบอลตกในคอร์ทเสิร์ฟดี 2) เมื่อผู้ตัดสินขาน เล็ท ด้วยกรณีอื่น ๆ

Linesman - เจ้าหน้าที่ซึ่งทำหน้าที่ตัดสินว่าลูกบอลตกในหรือนอกเส้น

Lob - ตีลูกบอลโค้งสูง ข้ามศีรษะผู้เล่นหน้าเน็ทไปตกใกล้เบสไลน์ของฝ่ายตรงข้าม

Love - หมายถึงแต้ม 0 (ศูนย์)

Love game - เกมส์ ซึ่งมีผู้เล่นคนหนึ่ง (หรือทีมหนึ่ง) ไม่ได้แต้มเลย เรามักเรียกกันว่าเกมส์ศูนย์

Love set - เซ็ทซึ่งผู้เล่นคนหนึ่ง (หรือทีมหนึ่ง) ไม่ชนะเกมส์เลย

Match - คำที่ใช้อ้างถึงการแข่งขัน ผู้ชนะในการแข่งขันคือ ผู้ชนะ 2 ใน 3 เซ็ท หรือ 3 ใน 5 เซ็ท

Midcourt พื้นที่กึ่งกลางระหว่างเส้นข้าง ตาข่าย และเส้นเบสไลน์

Mixed doubles - คู่ผสม เป็นการเล่นคู่หญิงกับชาย แข่งขันกับฝ่ายตรงข้ามซึ่งเป็นคู่หญิงชายเช่นกัน

Net Game - วิธีการเล่นหน้าเน็ทของแต่ละคนเป็นการเล่นซึ่งประกอบด้วย วอลเล่ย์ลูกพร้อม และตบ

No man's land - พื้นที่ภายในคอร์ทตั้งแต่เบสไลน์ขึ้นไปถึงเส้นเสิร์ฟ ผู้เล่นที่เข้าไปยืนในเขตนี้จะตีลูกได้ไม่ดี เพราะลูกบอลตกใกล้เท้า

Odd Court - คือคอร์ทเสิร์ฟซ้าย เมื่อเสิร์ฟไปยังคอร์ทซ้ายของผู้รับ แสดงว่าแต้มที่เป็นเลขคี่ได้สิ้นสุดลงแล้ว และหมายความรวมถึงคอร์ทด้านแบ็คแฮนด์ด้วย

Overhead Smash- การตีลูกบอลเหนือศีรษะหรือตบ เป็นการตีลูกเพื่อป้องกันการล็อบ ลักษณะการตีเหมือนการเสิร์ฟมาก

Passing shot - การตีลูกบอลผ่านไป โดยไม่ให้ผู้เล่นหน้าเน็ทเล่นลูกนั้นได้ และลูกบอลไปตกลงทางอีกด้านหนึ่งของคอร์ทหรือตีลูกทแยงคอร์ท

Place - การบังคับลูกบอลให้ไปตกยังส่วนหนึ่งส่วนใดของคอร์ทของฝ่ายตรงข้ามได้อย่างแม่นยำ

Placement - การวางลูก คือ การตีลูกบอลโดยบังคับให้ไปตกยังส่วนหนึ่งส่วนใดของคอร์ทโดยเฉพาะ ซึ่งผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามตีโต้ลูกนั้นกลับมาได้ยาก

Poaching - การโฉบตีลูก คือ การเคลื่อนเข้าไปแย่งตีลูกบอลในเขตของผู้เล่นคู่ขา

Rally - การตีโต้ลูกบอลข้ามเน็ทไปมาระหว่างการอบอุ่นร่างกายหรือหลังเสิร์ฟ

Rough or Smooth - หมายถึงเอ็นเส้นเล็ก ๆ ที่ด้านบนและด้านล่างของหน้าแรคเก็ท ซึ่งใช้สำหรับการเสี่ยงทายเพื่อเลือกเสิร์ฟ หรือรับ หรือแดน โดยหมุนแรคเก็ท เอ็นเส้นเล็กจะถักรอบเอ็นเส้นใหญ่ทำให้ด้านหนึ่งเรียบ และอีกด้านหนึ่งไม่เรียบ

Referee - ผู้ตัดสิน เป็นหัวหน้าเจ้าหน้าที่ในการแข่งขัน ทำหน้าที่ควบคุมการเล่น และตัดสินชี้ขาดเมื่อผู้เล่นหรือผู้ช่วยผู้ตัดสินร้องขอ

Round Robbin - การแข่งขันแบบพบกันหมด คือ การแข่งขันที่ทุกทีมต้องแข่งขันกับทีมอื่น ๆ ทุกทีม (หรือทุกคน)

Service - การตีลูกที่ใช้สำหรับการส่งลูกเข้าสู่การเล่นของแต่ละแต้ม

Service Line - เส้นเสิร์ฟ คือเส้นที่ลากตัดคอร์ทขนานกับเน็ทและห่างจากเน็ท 21 ฟุต

Set - เป็นหน่วยหนึ่งของการให้คะแนน จะสิ้นสุดสมบูรณ์เมื่อผู้เล่นคนหนึ่งชนะอย่างน้อยที่สุด 6 เกมส์ และ 2 หรือมากกว่า เหนือผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม

Set point - หมายถึงแต้มซึ่งถ้าผู้เล่นที่ได้ set point ชนะแต้มต่อไปจะเป็นผู้ชนะในเซ็ทนั้น

Short Ball - บอลสั้น คือลูกบอลที่ตีไปตกในเขตเสิร์ฟ

Sidelines - เส้นข้าง คือเส้นเขตสนามที่ตั้งฉากกับเน็ทซึ่งตั้งต้นจากเส้นเบสไลน์ถึงเส้นเบสไลน์

Singles - การเล่นประเภทเดี่ยว คือ ผู้เล่นหนึ่งคนแข่งขันกับฝ่ายตรงข้ามหนึ่งคน

Slice - การตีให้ลูกหมุน ซึ่งปกติลูกจะหมุนทวนเข็มนาฬิกา หรือทางข้างในการตีโดยทั่ว ๆ ไปจะหมุนทางข้างในการตีเสิร์ฟ

Slow court - คือผิวหน้าของคอร์ทกระด้าง ทำให้ลูกบอลกระดอนขึ้นช้า

Spin - การตีให้ลูกบอลลอยเฉไป

Thirty - 30 แต้มที่ 2 ที่ผู้เล่นได้ในเกมส์หนึ่ง ๆ

Topspin - การตีลูกโดยเหวี่ยงแรคเก็ทจากล่างขึ้นบน ทำให้ลูกบอลหมุนไปข้างหน้าหรือตามเข็มนาฬิกา

Twist - การเสิร์ฟแบบหนึ่งซึ่งทำให้ลูกบอลหมอนและกระดอนสูง

USLTA - สมาคมลอนเทนนิสอเมริกา (United States Lawn Tennis Association)

Umpire - เจ้าหน้าที่ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมการเล่นอยู่ข้างสนาม

Underspin - การตีให้ลูกบอลหมุนทวนเข็มนาฬิกา

Volley - การตีลูกบอลกลางอากาศก่อนตกพื้นคอร์ท

Wightman cup matches - การแข่งขันเทนนิสประเภททีมหญิง ระหว่างอเมริกากับอังกฤษ

Wimbledon - การแข่งขันชิงชนะเลิศเทนนิสของอังกฤษ เป็นการแข่งขันเทนนิสทั่วไปที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของโลก

การบันทึกแต้ม

ใบบันทึกแต้มการแข่งขันลอนเทนนิส เราสามารถทำขึ้นใช้เองได้ (ตามแบบ ก. หน้า 152) ใบบันทึกนี้มีเนื้อที่ให้บันทึกได้ 3 เซ็ท ที่มุมขวาบนสุดของแต่ละเซ็ท ซึ่งมีช่องว่างทแยงนั้น สำหรับเติมชื่อผู้เล่นและบันทึกผลการแข่งขัน ช่องซ้ายสุดเป็นช่องซึ่งมีตัวเลขบอกเกมส์ที่แข่งขัน ช่องต่อมาคือ ช่องผู้เสิร์ฟ สำหรับเติมชื่อผู้เสิร์ฟแต่ละเกมส์ หลังจากที่ได้เสี่ยงทายเพื่อเลือกแดนหรือเลือกเสิร์ฟแล้ว ผู้บันทึกแต้มควรเติมชื่อผู้เสิร์ฟเกมส์แรกลงไปทันที เพราะระหว่างแข่งขันอาจจะไม่มีเวลาพอ หรืออาจก่อให้เกิดความผิดพลาดได้ เมื่อการแข่งขันสำเร็จเซ็ทหนึ่ง ๆ แล้ว ควรเติมชื่อผู้เสิร์ฟเกมส์แรกก่อนเซ็ทต่อไปจะเริ่มต้นขึ้น สำหรับการแข่งขันประเภทคู่ ผู้เล่นทั้งสี่คนจะสลับกันเสิร์ฟ จึงต้องเติมชื่อผู้เสิร์ฟสลับกัน

การขีดเครื่องหมายในช่องสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ใต้ช่อง เซ็ทที่... หมายถึงผู้เล่นชนะแต้มนั้น ๆ ขีดเครื่องหมายในช่องแถวบนคือแต้มของผู้เสิร์ฟ และขีดเครื่องหมายในช่องแถวล่าง คือแต้มของฝ่ายรับลูกเสิร์ฟ

ตัวอย่าง ในแบบ ข. เมย์ เป็นผู้เสิร์ฟในเกมส์ที่ 1 และชนะแต้มแรก (15-0) ฝ่ายรับชนะแต้มต่อไป (15 เท่า) และชนะแต้มต่อไปอีก (15-30) เมย์ชนะบ้าง (30-30) และชนิดแต้มต่อไปอีก โดยเสิร์ฟได้ เอช (Ace) (40-30) แต่ฝ่ายรับชนะแต้มต่อไป (ดิวส์ Deuece) เมย์ชนะแต้มแรกหลังดิวส์ (เมย์ได้เปรียบ) และชนะแต้มต่อไป (เมย์เกมส์)

เกมส์ที่	ผู้เสิร์ฟ	เซ็ทที่ 1
1	เมย์	

แบบ ข.

ใบบันทึกคะแนนการแข่งขันลอนเทนนิส

ประเภท.....ระหว่าง.....กับ.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 252..... เริ่มเวลา.....เสร็จเวลา..... กรรมการ.....

เกมที่	ผู้เสิร์ฟ	เซทที่ 1	เกมที่	ผู้เสิร์ฟ	เซทที่ 2	เกมที่	ผู้เสิร์ฟ	เซทที่ 3
1			1			1		
2			2			2		
3			3			3		
4			4			4		
5			5			5		
6			6			6		
7			7			7		
8			8			8		
9			9			9		
10			10			10		
11			11			11		
12			12			12		
T			T			T		
B			B			B		

เซ็ทที่ 1.....ชนะสกอร์..... เซ็ทที่ 2.....ชนะสกอร์..... เซ็ทที่ 3.....ชนะสกอร์.....

ผลการแข่งขัน.....ชนะสกอร์.....(ลงชื่อ).....ผู้ตัดสิน _____

แบบ ข.

วงกลมรอบขีดเครื่องหมาย หมายถึง เอช (Ace) ชนะแต้มจากการเสิร์ฟ เพราะผู้รับลูกเสิร์ฟไม่สามารถรับได้

แบบ ค.

จากตัวอย่างในแบบ ข. เมย์เป็นผู้ชนะในเกมส์ที่ 1 เพราะฉะนั้นในช่องขวามือ จึงเป็นช่องสำหรับเติมผลการแข่งขัน ช่องของเมย์จึงมี 1 (ดูแบบ ค.) ช่องของจูน 0 จูนชนะเกมส์ที่ 2 ผลการแข่งขันจึงเป็น 1-1 เมย์ชนะเกมส์ที่ 3 เป็น 2-1 จนกระทั่งในที่สุด เมย์เป็นผู้ชนะ 6-2 ในเซ็ทที่ 1

เกมส์ที่	ผู้เสิร์ฟ	เซ็ทที่ 1	เมย์	จูน
1	เมย์		1	0
2	จูน		1	1
3	เมย์		2	1
4	จูน		3	1
5	เมย์		4	1
6	จูน		4	2
7	เมย์		5	2
8	จูน		6	2
9				
10				
11				
12				

แบบ ค.