

用語解説 ウィナー winner：ノータッチエース(ace)だけでなく、相手がラケットに当てるのがやっとで、有効な返球ができなかったようなナイスショットを含めてウィナーと言う。

得点(失点)に絡むという概念 concept

試合中に得点が決まる局面は、ウィナーとアンフォーストエラー(うっかりミスや、無理をして攻めた時のミス)の2種類。ダブルスの試合では、前衛のウィナーとアンフォーストエラー、後衛のウィナーとアンフォーストエラーの4種類ということになる。

校内の試合で、前衛のウィナー(成功)とアンフォーストエラー(失敗)の量を比較したらどうなるだろう。前衛のウィナーとは、例えば、思い切って飛び出して打ち込んだボール。ふらふらと正面に飛んできた“ごっつあんボレー”。深くて無理っぽかったけれど打ち込んで決まったスマッシュ etc. 一方、前衛のアンフォーストエラーは、腰高で楽に処理しようとしてネットに掛けたローボレー。チャンスだったけれど反応が遅れてサイドアウトしてたバックボレー etc. 顧問としてはまだまだ不満も多いけれど、前衛のプレーは、ずいぶん良くなって来ているから、恐らく、6~7割の確率でウィナーが多いのではないだろうか。つまり、前衛が得点に絡む局面では有利に得点できる。そして、これは校内の試合に限ったことではなく、そもそもダブルスの試合では、前衛はウィナーを取りやすい。言い換えれば、「前衛が得点に絡む局面は有利だ」というのがセオリー theory である。

では、後衛のウィナー(成功)とアンフォーストエラー(失敗)の量を比較したらどうだろう。後衛のウィナーとは、例えば、浅くなったボールを渾身で打ち込んで奪った得点。相手前衛の逆を突いてストレートに打ったパッシングショット。絶妙のコントロールで前衛の頭を低く速く越えたストレートロブ etc. 一方、アンフォーストエラーは、うんざりするほど頻発する多種多様なうっかりミス、そして、苦し紛れに打ち込んでサイドアウトしたストレートへのパッシングショット、どうしてそんなに力むの?と言いたいぐらいかっこよくハードヒットして、バックフェスまで届いてしまったボール。打ち込む勇気がないモンだからふわりとかっこよく落とすつもりがネットに引っかかってしまったドロップショット etc. となると、恐らく7割以上の確率でアンフォーストエラーが多い。

ダブルスの試合で、前衛のプレーによって得点が決まる局面では、ウィナーが多いのだ。しかし、後衛のプレーによって得点が決まる局面では、アンフォーストエラーが圧倒的に多い。だとすれば、前衛は、積極的にプレーして大いに得点に絡むべきなのだ。しかし、後衛が得点に絡んだ場合、現在のストローク力では、失点につながる確率があまりにも多い。だから、自重せよ、ということである。しかしこれは「消極的になれ」という意味ではない。失点のリスクを覚悟した上での思い切ったプレーは、相手のメンタリティに影響を与え、自由なプレーを封じることにもつながる。肝要なのは、後衛で、点数が欲しくて無理なプレーに走るのは愚かなことだという、ただその一点である。