

20 $\frac{60}{317}$

Временной

801-19

ПРАВИЛА ИГРЫ

УЧМ

453

„LAWN-TENNIS“.

ПЕРЕВЕДЕННЫ

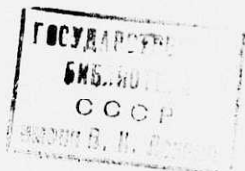
ИЗЪ АНГЛІЙСКАГО ОФИЦІАЛЬНАГО ИЗДАНІЯ.



А. А. БИТКОВЪ.

Большая Лубянка, д. № 8.

МОСКВА.



107198-2

МОСКВА, — 1913 г.

Типогр. Варунь-Секретъ, Суворовск. ул., д. № 30.

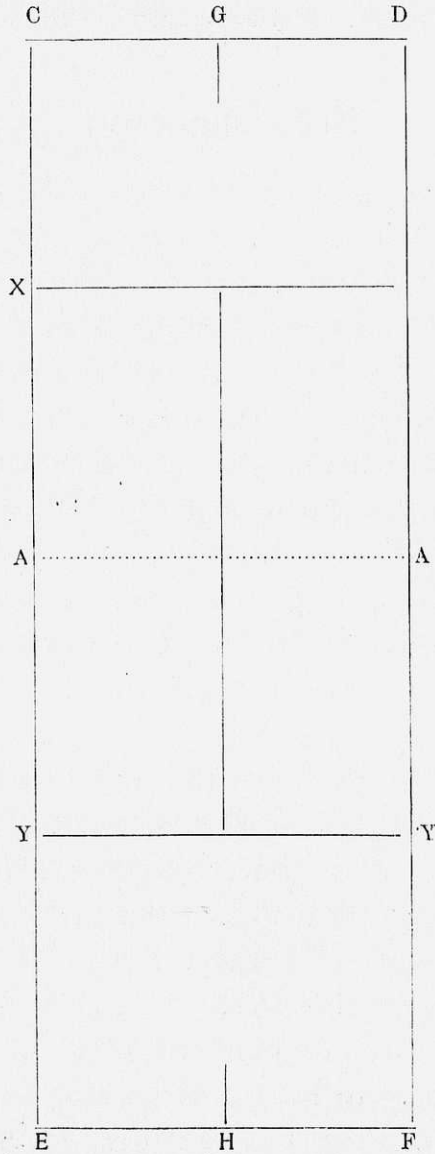
Правила игры „Lawn-Tennis“.

Игра вдвоемъ.

1) Для игры вдвоемъ мѣсто, или плацъ, должно имѣть 27 фут. ширины и 78 фут. длины. Оно должно быть раздѣлено посерединѣ сѣтью, концы которой привязываютъ къ верхушкамъ столбовъ, поставленныхъ на 3 фута разстоянія внѣ границъ плаца съ каждой стороны. Вышина сѣтки равняется 3 ф. 6 д. у столбовъ и 3 ф. въ центрѣ. На каждомъ изъ обоихъ концовъ плаца (base-lines) крайнія линіи, идущія параллельно сѣткѣ на разстояніи 39 фут. отъ нея; концы ихъ соединены между собою боковыми (side-lines) линіями. Эти послѣднія раздѣлены пополамъ средней линіей, параллельной имъ и дѣлящей весь плацъ по обѣ стороны сѣтки на двѣ равныя части, называемыя правой и лѣвой стороною. Съ каждой стороны сѣтки и параллельно съ ней проведены линіи Service'a. Можно не проводить

ПЛАНЪ ПЛАЦА.

Партія вдвоємъ.



Масштабъ 1 дюймъ на 18 футовъ.

тѣ части средней линіи, которыя находятся между Service'a и крайними линіями, за исключеніемъ одной небольшой части ея, находящейся въ центрѣ каждой изъ крайнихъ линій, какъ это показано въ приложенномъ, на предыдущей страницѣ, планѣ плаца.

2) Мячи должны имѣть не менѣе $2\frac{1}{2}$ и не болѣе $2\frac{9}{16}$ дюйма въ діаметрѣ; и вѣсить не менѣе $1\frac{7}{8}$ и не болѣе 2 унцій.

3) Въ партіяхъ, гдѣ назначаются судьи, рѣшенія ихъ признаются окончательными; но тамъ, гдѣ назначается третейскій судья, обращаются къ нему, если по вопросамъ, касающимся правилъ игры, рѣшенія обыкновенныхъ судей окажутся спорными.

4) Выборъ стороны и право быть Server'омъ или Striker'омъ въ первой Game (игрѣ) рѣшается бросаніемъ жребія, съ тѣмъ условіемъ, что игрокъ, вытянувшій жребій, имѣетъ право быть Server'омъ или Striker'омъ по желанію, между тѣмъ, какъ противнику его предоставляется право выбрать сторону, на которой

онъ желаетъ играть, или наоборотъ: игрокъ вытянувшій жребій, имѣетъ право требовать, чтобы противникъ начиналъ игру.

5) Игроки становятся на противоположныхъ концахъ по обѣ стороны сѣти; игрокъ, первый бросающій мячъ, называется Server, а откидывающій его назадъ—Striker.

6) По окончаніи первой Game (игры) Striker становится Server'омъ, а Server—Striker'омъ, и игроки чередуются такимъ образомъ во всѣ послѣдующія Game'ы, составляющія партію—Set.

7) Server долженъ бросать мячъ, стоя обѣими ногами за крайней линіей (т.-е. находясь отъ сѣтки дальше, чѣмъ проведена крайняя линія) и въ предѣлахъ воображаемаго продолженія центра линіи Service и боковыхъ линій. Если одна нога Server'а не будетъ касаться земли во время Service'а, это не будетъ считаться отступленіемъ отъ правила. Все-таки предъ началомъ Service'а онъ долженъ встать обѣими ногами на землю и не долженъ брать разбѣга или подвигаться впередъ въ то

время, какъ онъ бросаетъ мячъ. Онъ откидываетъ мячъ съ праваго и съ лѣваго квадрата поочередно, начиная справа въ каждую Game (игру), гдѣ ему приходится быть Server'омъ.

8) Шаръ, брошенный Server'омъ, долженъ упасть внутри квадрата, образуемаго линіей Service'a, средней и боковой линіей плаца; это мѣсто паденія мяча будетъ находиться на діагонали, проведенной отъ мѣста, откуда брошенъ шаръ, или на одной изъ вышеупомянутыхъ линій.

9) Если Service производится съ неправильной стороны плаца, или Server стоитъ не такъ, какъ указано въ правилѣ 7-мъ, или если брошенный мячъ ударится въ сѣтку, или если онъ упадетъ за границы плаца, или не въ тотъ квадратъ, какъ указано выше, это будетъ считаться «Fault» (ошибкой, промахомъ). Если Server, желая подбросить мячъ, совсѣмъ не попадетъ въ него, то это не будетъ считаться Fault'омъ; но если онъ дотронется, хотя бы и совсѣмъ слегка, ракетой до мяча, то это будетъ считаться сыграннымъ ударомъ, и правила, каса-

ющіяся Service'a, тотчасъ примѣняются.

10) Мячъ, считающійся Fault'омъ, Striker возвращать не долженъ.

11) Послѣ Fault'a Server вторично бросаетъ мячъ съ той же стороны, если только этотъ Fault не произошелъ оттого, что онъ бросилъ мячъ съ неправильной стороны.

12) О Fault'ѣ должно быть заявлено до начала слѣдующаго Service'a.

13) Мячъ, брошенный Server'омъ, нельзя возвращать на лету, пока онъ не коснется земли, даже если очевидно, что мячъ долженъ упасть внѣ квадрата Service.

14) Server не долженъ начинать игры, пока Striker не заявитъ, что онъ готовъ. Если послѣдній попытается возвратить Service и промахнется, не заявивъ, что онъ не готовъ, онъ все-таки считается готовымъ и теряетъ очко. Если же Striker заявитъ, что онъ не готовъ, когда мячъ уже летитъ, но еще не коснулся земли, то этотъ ударъ онъ не имѣетъ права считать Fault'омъ, даже если бы мячъ упалъ потомъ за предѣломъ квадрата Service'a.

15) Мячъ называется «In-play» (въ игрѣ) съ того момента, какъ его бросаетъ Server (кромѣ Fault), до того времени, когда Striker неправильно возвратитъ его на лету въ первомъ ударѣ, или до того момента, когда мячъ упадетъ въ сѣтку или внѣ квадрата, или коснется одного изъ игроковъ, или какого-нибудь предмета, который они держатъ въ рукахъ, или ихъ одежды,—однимъ словомъ, чего бы то ни было, кромѣ ракеты, или если одинъ изъ игроковъ ударитъ его болѣе одного раза кряду, или когда мячъ возвращенъ на лету, еще не успѣвъ перелетѣть черезъ сѣтку, или, напротивъ, до перваго паденія на землю не перелетѣлъ сѣти (кромѣ случаевъ, указанныхъ въ правилѣ 17-мъ), или дотронулся до земли два раза кряду по обѣ стороны сѣти, даже если вторично это произойдетъ уже внѣ квадрата.

16) «Lét» называется когда мячъ, брошенный Server'омъ, дотронется сѣтки, хотя бы онъ былъ вполне правиленъ во всѣхъ прочихъ отношеніяхъ, или въ томъ случаѣ, когда

сдѣланъ Service или Fault, а Striker еще не готовъ. Если игрокъ не можетъ бросить или возвратить мяча по какому-нибудь независящему отъ него обстоятельству, то этотъ мячъ считается за Let. Но если причиною неудачи будутъ предметы, постоянно находящіеся на плацу или вблизи него, то ударъ будетъ считаться правильнымъ. Скамьи и стулья, разставленные вокругъ плаца, сидящіе на нихъ лица, судьи—все это считается постоянными принадлежностями плаца. Если же мячъ «In play» ударится о какой-нибудь предметъ, постоянно находящійся на плацу (исключая сѣтки или столбовъ), раньше того чѣмъ коснуться земли, то это очко считается проиграннымъ; если же это произойдетъ послѣ того, какъ мячъ дотронулся до земли, то ударъ считается правильнымъ. Въ случаѣ Let'a, Service или Stroke совсѣмъ не считаются и Server долженъ начать сначала. Let не уничтожаетъ предыдущаго Fault.

17) Мячъ считается хорошо возвращеннымъ:

а) Если мячъ хотя и дотронется

до сѣтки или столба, но перелетитъ черезъ нихъ и упадетъ внутри плаца.

б) Если брошенный или возвращенный мячъ, упавъ въ правильный квадратъ, завертится и отскочитъ черезъ сѣтку или будетъ отнесенъ туда вѣтромъ и если игрокъ, которому въ этотъ моментъ придется отдавать, достанетъ его черезъ сѣтку и отобьетъ его, въ томъ случаѣ если онъ при этомъ не задѣнетъ ни платьемъ, ни ракетой о сѣтку и если при этомъ его ударъ будетъ правильнымъ во всѣхъ другихъ отношеніяхъ.

с) Если мячъ возвращенъ за столбомъ, безразлично надъ уровнемъ сѣтки или ниже ея, даже если онъ ударится о столбъ, лишь бы онъ упалъ въ правильный квадратъ.

д) Если ракета игрока перейдетъ за сѣтку послѣ того, что онъ отбилъ мячъ, въ томъ случаѣ, если мячъ перелетѣлъ черезъ сѣтку до того, что его ударили, и если ударъ былъ правиленъ.

е) Если игроку удастся вернуть мячъ, поданный Server'омъ или уже находившійся «in play»,

который ударится случайно объ мячъ, лежащій на плацу.

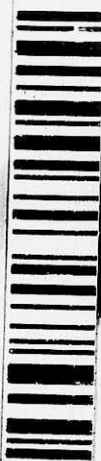
18) Server выигрываетъ Stroke (очко), если Striker беретъ мячъ на лету или совсѣмъ не возвратитъ serve или мяча «in play». (исключая случая «Let») или возвратитъ мячъ такъ, что онъ упадетъ внѣ линій, ограничивающихъ часть плаца противника, или потеряетъ Stroke по соображеніямъ, указаннымъ въ правилѣ 20.

19) Striker выигрываетъ «Stroke» въ томъ случаѣ, если Server сдѣлаетъ два Fault подъ рядъ или не возвратитъ мяча «in play» (исключая случая «Let») или возвратитъ мячъ такъ, что онъ упадетъ внѣ линій, составляющихъ границы части плаца противника или потеряетъ Stroke по тѣмъ или другимъ причинамъ, указаннымъ въ правилѣ 20.

20) И тотъ и другой игрокъ одинаково теряютъ Stroke, если мячъ «in play» дотронется до любого изъ нихъ, или до его платья, или до всякаго другого предмета, находящагося у него въ рукахъ, исключая его ракеты, которой онъ



2017056710



въ этотъ моментъ отдаетъ мячъ; или если онъ возвратитъ мячъ на лету и этотъ мячъ упадетъ не въ надлежащій квадратъ или совсѣмъ внѣ границъ плаца, безразлично, находился ли при этомъ игрокъ въ предѣлахъ плаца или внѣ ихъ; или если онъ дотронется до мяча «in play» или ударитъ его ракетой больше одного раза кряду; или если онъ дотронется ракетой до сѣтки или до столбовъ въ то время, какъ мячъ находится «in play»; или если онъ отдастъ мячъ на лету, до того, что онъ перелетѣлъ черезъ сѣтку.

21) Когда тотъ или другой игрокъ выигрываетъ первый Stroke (очко), то онъ считается за 15 въ пользу этого игрока. Когда тотъ же игрокъ выигрываетъ второй Stroke, онъ считается за 30. На третьемъ выигранномъ Stroke, счетъ будетъ 40 и наконецъ четвертый выигранный кряду Stroke означаетъ выигранную Game для этого игрока, исключая слѣдующихъ случаевъ:

Если оба игрока выиграли по три Stroke, т.-е. когда счетъ за обоими будетъ по 40, то такой счетъ назы-

вается Deuce и слѣдующій Stroke, выигранный которымъ нибудь изъ обоихъ игроковъ, называется Advantage (преимущество). Если игрокъ, имѣющій Advantage, выигрываетъ слѣдующій Stroke, то онъ выигрываетъ всю Game; если же при Advantage'ѣ онъ проигрываетъ слѣдующій Stroke, то получается опять Deuce и игра продолжается до тѣхъ поръ, пока одинъ изъ игроковъ не выиграетъ два Stroke подъ рядъ вслѣдъ за тѣмъ, какъ счетъ остановился на Deuce, и тогда Game считается за нимъ.

22) Игрокъ, выигравшій первымъ шесть Game (игръ), выигрываетъ Set (партію) за исключеніемъ ниже слѣдующихъ случаевъ:

Если оба игрока выиграютъ по пяти Game каждый, то это называется Games-all; слѣдующая Game, выигранная однимъ изъ игроковъ, считается ему за Advantage Game. Если тотъ же игрокъ выигрываетъ слѣдующую Game, то онъ выигрываетъ весь Set, если же онъ ее проигрываетъ, то получается опять Games-all, и такъ до тѣхъ поръ,

пока одинъ изъ игроковъ не выигрываетъ двухъ Game сряду, идущихъ за Games-all; въ такомъ случаѣ онъ выигрываетъ весь Set.

Примѣчаніе. Между игроками можетъ произойти соглашеніе не играть Advantage-Set, а разрѣшить спорный Set прямо одной Game послѣ Games-all.

23) Игроки мѣняются мѣстами въ концѣ первой, третьей и каждой нечетной по счету Game въ Set'ѣ и въ концѣ cadaго Set'a, если только число Game въ такомъ Set'ѣ не будетъ четнымъ. Но по обоюдному соглашенію и съ разрѣшенія судьи игроки имѣютъ право помѣняться мѣстами въ началѣ второй Game въ партіи, вмѣсто того, чтобы мѣняться при окончаніи cadaго Set'a, пока не дойдутъ до нечетнаго и рѣшающаго Set'a, въ которомъ они уже будутъ перемѣнять мѣста въ концѣ первой, третьей, пятой Game такого Set'a.

24) Когда играютъ цѣлую серію Set'овъ, то тотъ изъ игроковъ, кто былъ Server'омъ, въ послѣдней Game одного Set'a долженъ быть Striker'омъ, въ первой Game слѣдующаго Set'a.

Партія втроемъ и вчетверомъ.

25) Вышеизложенныя правила примѣнимы и при игрѣ втроемъ и вчетверомъ, исключая случаевъ, указанныхъ ниже.

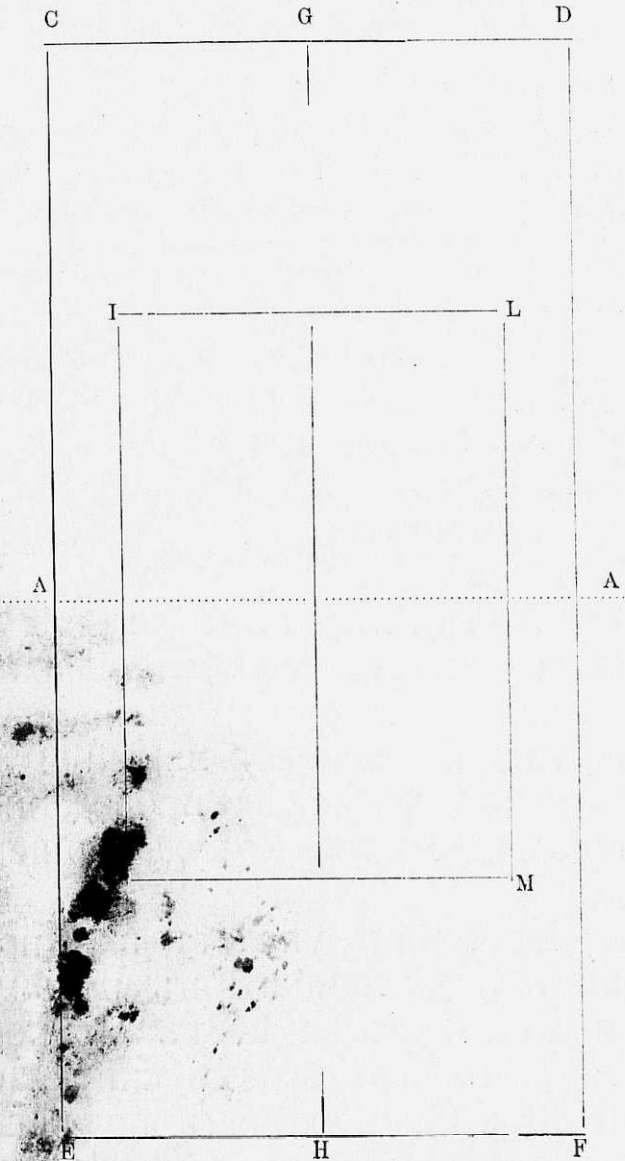
26) Для игры втроемъ и вчетверомъ плацъ долженъ имѣть 36 фут. въ ширину. Между боковыми линіями на разстояніи $4\frac{1}{2}$ фут. отъ нихъ и параллельно съ ними должны быть проведены внутреннія боковыя линіи Service'a. Во всемъ остальномъ плацъ ничѣмъ не отличается отъ описанія его въ правилѣ 1-мъ.

27) Въ партіи втроемъ игрокъ, которому приходится играть одному противъ двухъ, становится Server'омъ послѣ каждаго изъ его противниковъ.

28) Въ партіи вчетверомъ партнеры въ первой игрѣ имѣютъ права сами рѣшать, кому изъ нихъ начинать Serve, а противники ихъ рѣшаютъ тотъ же вопросъ во второй Game. Партнеръ Server'a въ первой Game въ свою очередь становится

ПЛАНЪ ПЛАЦА.

Партія втроемъ и вчетверомъ.



Масштабъ 1 дюймъ на 18 футовъ.

Server'омъ въ третьей Game, а партнеръ Server'а второй Game становится Server'омъ въ четвертой Game и т. д. въ томъ же порядкѣ до конца Set'a.

29) Каждый изъ игроковъ бываетъ Server'омъ въ продолженіи всей Game въ его очереди; игрокъ не имѣетъ права принять или отдать Service'a, предназначеннаго его партнеру; разъ установленный порядокъ Service'a и отдачи мячей не можетъ быть измѣненъ; также Striker не имѣетъ права мѣнять квадраты, чтобы принимать мячи, до конца, Set'a.

30) Мячъ, поданный Server'омъ, долженъ упасть внутри квадрата, заключеннаго между средней, Server и внутренней боковой линіей и лежащаго на діагонали, проведенной противъ того мѣста, откуда брошенъ мячъ.

31) Если мячъ упадетъ внѣ пространства, указаннаго въ правилѣ 32, или если онъ задѣнетъ партнера Server'а, то это будетъ считаться за «Fault». Если же мячъ, поданный Server'омъ, задѣнетъ Striker'а или

его партнера, то Server выигрываетъ Stroke (очко).

32) Если одинъ изъ игроковъ дѣлаетъ Serve не въ очередь, то судья, замѣтивъ ошибку, долженъ дать право Serve тому игроку, чья очередь была пропущена, но всѣ удары, сдѣланные до открытія такой ошибки, считаются дѣйствительными. Если ошибку не замѣтятъ до окончанія цѣлой Game, то когда придетъ чередъ Service'а для той стороны, которая ошиблась, то Service долженъ исполнять партнеръ игрока, бывшаго Server'омъ не въ очередь и т. д. уже въ прежнемъ порядкѣ.

Нѣсколько полезныхъ указаній.

Большинство игроковъ въ Lawn-Tennis имѣютъ лишь приблизительное понятіе о размѣрахъ плаца для Tennis'a и совершенно не знаютъ, какъ намѣчать границы и измѣрять такое мѣсто. Такъ какъ часто предъявляются требованія на свѣдѣнія по этому вопросу, а получить ихъ довольно трудно, то мы и помѣщаемъ ихъ въ этомъ изданіи.

Большая часть частныхъ мѣсть, отведенныхъ подъ Lawn-Tennis, и нѣкоторыя плацы и въ клубахъ обыкновенно вымѣряются только приблизительно, при чемъ полагаются на удачу, вѣрный глазъ, рулеткой и т. д.

Но существуетъ математически вѣрный способъ измѣренія плаца, представляющій собою образецъ простоты и въ то же время отличающійся необыкновенной точностью. Правильный размѣръ плаца является очень важнымъ вопросомъ при серьезной игрѣ, поэтому слѣдуетъ строго придерживаться прилагаемыхъ здѣсь указаній. Простран-

ство, занимаемое плацомъ, вараженное въ футахъ, равняется: длина—78 ф.; ширина—36. Квадраты Service'a: длина—21 ф. каждый; задніе квадраты, длина—18 ф. каждый. Слѣдуетъ оставить по 21 ф. пустого пространства за каждой изъ двухъ крайнихъ линій и по 12 ф. по бокамъ плаца. Это даетъ полный просторъ игрокамъ отбѣгать назадъ, что является облегченіемъ, когда игра идетъ у крайнихъ линій. Нижеслѣдующее описаніе можетъ оказаться полезнымъ:

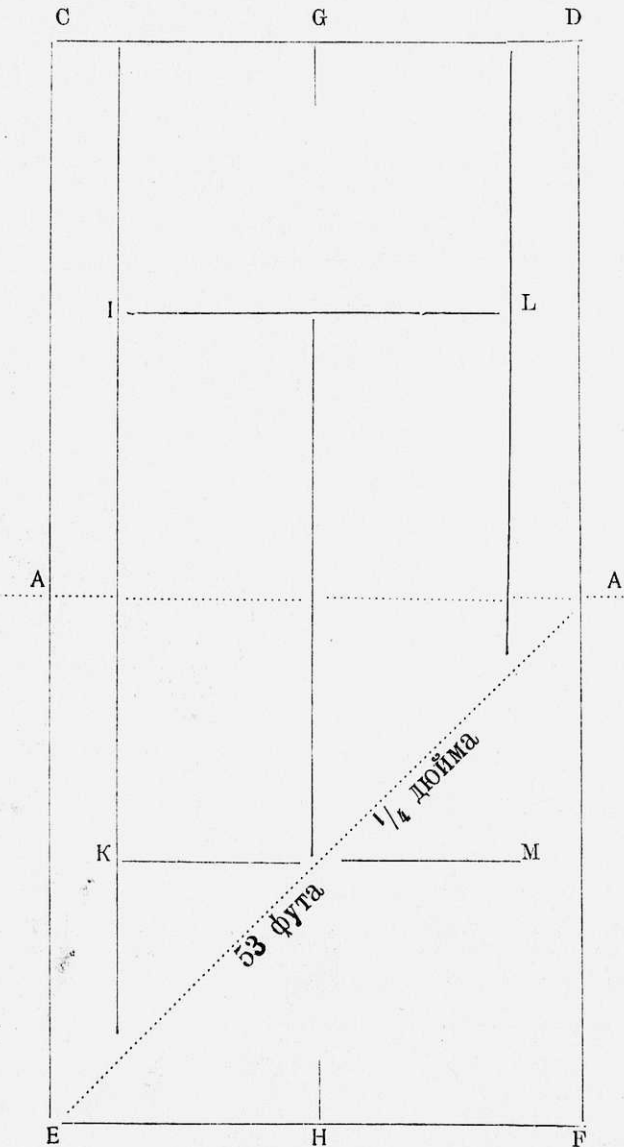
Захвативъ съ собой веревокъ, кольевъ и бѣлой краски, опредѣлите сначала мѣсто, гдѣ будетъ натянута сѣтка. Лужайки, окруженные деревьями, и недостатокъ свободнаго пространства часто дѣлаютъ выборъ мѣста для этой цѣли довольно затруднительнымъ. Затѣмъ вбейте на выбранной для сѣти линіи два колышка на разстояніи 36 ф. другъ отъ друга. Отмѣрьте два куска бечевы, одну длиною въ 53 ф. и $\frac{1}{4}$ дюйма (что составляетъ половину діагонали, проведенной черезъ весь плацъ), другую въ 39 ф. (длина

всего плаца по прямой линіи), и привяжите концы этихъ бечевокъ къ обоимъ колышкамъ. Натяните эти веревки въ такомъ направленіи, чтобы концы ихъ сошлись. Точка ихъ соприкосновенія будетъ однимъ изъ угловъ плаца. Перевяжите веревки съ одного колышка на другой и повторите предыдущее дѣйствіе, и вы получите второй уголь плаца. Подобнымъ же способомъ получаютъ и оба остальныхъ угла.

Когда всѣ 4 угла будутъ съ точностью опредѣлены, не мѣшаетъ вымѣрить линіи еще разъ рулеткой, такъ какъ веревки могли соскользнуть или вытянуться. Если ошибки не окажется, то углы будутъ прямые. Затѣмъ проведите краской бѣлилами эти 4 линіи, образующихъ какъ бы рамку для плаца. Потомъ проведите двѣ линіи параллельно боковымъ линіямъ на разстояніи $4\frac{1}{2}$ ф. отъ нихъ. Такимъ образомъ будетъ сдѣлана рамка плаца для игры вдвоемъ. Остается только отмѣрить и провести двѣ линіи Service'a каждую на 21 фут. разстоянія отъ сѣтки и среднюю линію

ПЛАНЪ ПЛАЦА.

Партія вдвоємъ, втроемъ и вчетверомъ.



Масштабъ 1 дюймъ на 18 футовъ.

въ 42 фута длины, которая дѣлится пополамъ обѣ линіи Service'a.

Слѣдуетъ провести еще линію приблизительно въ 1 ф. длиною изъ центра крайней линіи, которая бы указывала, гдѣ долженъ стоять Server. Крайнія линіи должны быть намѣчены вдвое шире, чѣмъ остальные. Не забудьте, что столбы, на которыхъ привѣшена сѣтка, должны находиться на разстояніи 3 фут. отъ боковыхъ линій.

Въ частныхъ владѣніяхъ плацъ большею частью бываетъ окруженъ цвѣточными клумбами и кустами. Эти условія вызываютъ потребность въ предохранительныхъ сѣтяхъ по краямъ и по сторонамъ плаца, въ противномъ случаѣ мячи пропадаютъ и портятся цвѣты и клумбы, не говоря уже о непріятныхъ хлопотахъ въ поискахъ за мячами и о порчѣ платья.

Чтобы сѣтки вполнѣ достигали своей цѣли, нужно, чтобы онѣ были не менѣе 6 фут. вышиной.

