

305

# ЛАУНЪ ТЕННИСЪ

[LAWN TENNIS]



Руководство для воспитателей  
и юношества

Составлено  
докторомъ  
медицины

Е. М. ДЕМЕНТЬЕВЫМЪ.

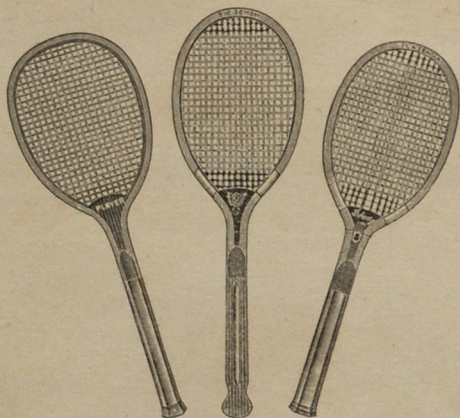
ИЗДАНИЕ ТРЕТЬЕ.



# МЮРЪ и МЕРИЛИЗЪ

Петровка, 2.

## ОТДѢЛЕНІЕ СПОРТА.



Всѣ ракеты по специальному заказу МЮРЪ и МЕРИЛИЗЪ  
изготовлены фирмой SLAZENGER SONS, London.

Ракета „Doherty” — известнѣйшая высокая марка  
Вѣсомъ отъ 13 до 14½ унцъ.  
Цѣна за штуку 14 р. — к.

Ракета „Мерилизъ” — новый сортъ, выработанный  
при участіи лучшихъ англійскихъ игроковъ.  
Прочность гарантирована.  
Вѣсомъ отъ 12½ до 14½ унцъ.  
Цѣна за штуку 12 р. 50 к.

Ракета „Москва” — новый сортъ, изготовленный  
для среднихъ игроковъ. При недорогой цѣнѣ  
высокаго качества и прочности.  
Вѣсомъ отъ 12 до 14 унцъ.  
Цѣна за штуку 6 р. 50 к.

Ракета „Demon Special“	”	”	10 р 50 к.
Ракета „Ich dien“	”	”	8 р. — к.
Ракета „Player“	”	”	4 р. 75 к.
Ракета „La Belle“	”	”	3 р. — к.



Т 83  
542 см

# Лаунъ-Теннисъ.

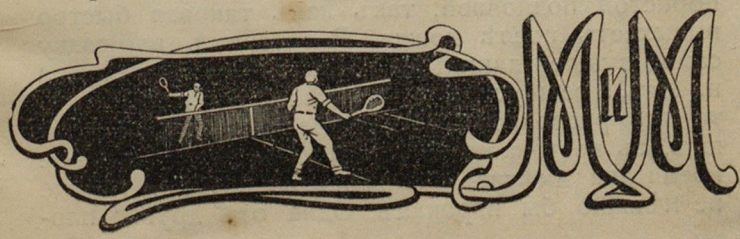
Всесоюзная  
БИБЛИОТЕКА  
имени  
В. И. ЛЕНИНА

67989-40

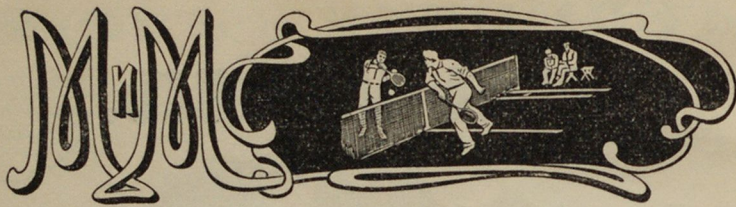
Игра въ Лаунъ-Теннисъ появилась сравнительно недавно и въ теченіи тридцати пяти лѣтъ распространилась всюду съ удивительной быстротой. Большая часть игрѣ въ мячъ, если говорить о хорошей игрѣ, довольно трудна, такъ какъ требуетъ постоянной практики, извѣстной силы и иногда особыхъ способностей, которыми обладаетъ, конечно, не всякій.

Въ 1873 году англійскій офицеръ, майоръ индійской службы, Винфильдъ, подыскивая игру менѣе трудную, въ которой могли бы принимать участіе и дамы, скомбинировалъ двѣ французскія игры въ мячъ: *longue—raume* и *courte-raume*, и правила, составленныя имъ для этой новой игры, за немногими измѣненіями, служатъ правилами игры въ Лаунъ-Теннисъ и до сихъ поръ.

Не слѣдуетъ думать однако, что это игра „женская“, не представляющая интереса для мужчинъ. Она не требуетъ такихъ сильныхъ движеній и того напряженія мышечной силы, какъ многія другія игры въ мячъ, тѣмъ не менѣе это игра движенія, требующая ловкости и быстроту, прекрасно развивающая не только эти качества, но и плавность, изящество, легкость и грацію движеній. Гигиеническая же польза ея заключается въ томъ, что развивая усиленную дѣятельность кровообращенія и дыханія во всемъ тѣлѣ, въ частности она развиваетъ мышцы рукъ и ногъ.







## Мѣсто для игры.

Площадка для игры должна быть устроена по размѣрамъ, указаннымъ въ §§ 1 и 28 правилъ, что касается грунта, то ихъ дѣлають: травяными, асфальтовыми, бетонными и глино-песчанными. Хотя травяныя площадки очень пріятны для игры, но вслѣдствіи того, что послѣ дождя онѣ долго не высыхаютъ и вообще требуютъ постояннаго тщательнаго ухода за собой, ихъ сейчасъ совсѣмъ почти не устраиваютъ, хотя раньше въ Англии играли исключительно на травяныхъ площадкахъ (lawn-газонъ). Бетонныя и асфальтовыя площадки устраиваютъ обыкновенно въ учебныхъ заведеніяхъ, общественныхъ паркахъ и т. п., гдѣ невозможно услѣдить за тѣмъ, чтобы у игроковъ обувь была безъ каблуковъ. Устройство ихъ и ремонтъ дороги и кромѣ того вслѣдствіи неэластичности бетона и асфальта ноги при игрѣ быстро утомляются, а обувь скоро рвется; въ жаркую же погоду асфальтъ становится мягкимъ и площадку портятъ обувью.

Въ настоящее время самая распространенная это глинопесчанная площадки, объ устройствѣ которыхъ мы и скажемъ нѣсколько словъ.

Лучшая мѣстность для устройства площадки съ пористой подпочвой, такъ какъ таковая быстро высыхаетъ послѣ дождя. Располагать площадку самое лучшее длиннымъ направлениемъ съ сѣвера на югъ, а если устраивается нѣсколько площадокъ, то ихъ располагаютъ поочередно: съ сѣвера на югъ, съ востока на западъ и т. д., дабы въ любое время дня имѣлась площадка, на которой солнце не мѣшало бы игрокамъ. Одна отъ другой пло-

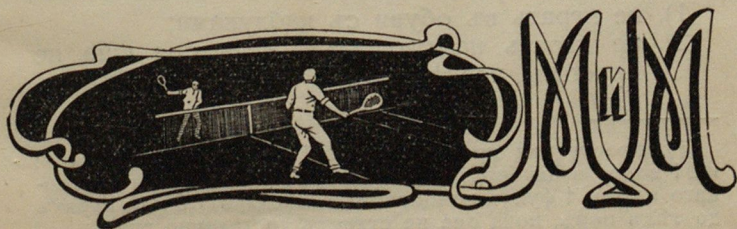


падки отгораживаются сѣтью высотой не ниже 4-хъ аршинъ и между сосѣдними площадками должно оставаться свободное мѣсто.

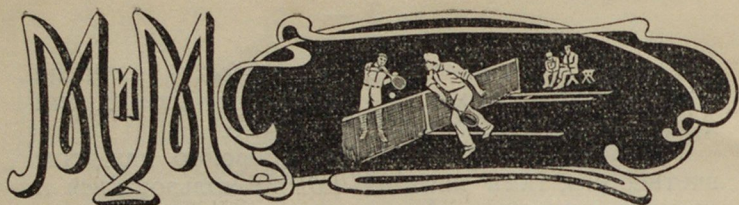
Устраиваютъ площадку обыкновенно для игры вчетверомъ, такъ какъ ею можно пользоваться и для игры вдвоемъ. Форма площадки-прямоугольникъ длиною 78 футовъ и шириною 36 футовъ. Кромѣ того, чтобы игрокъ могъ свободно отбѣгать вбокъ и назадъ для отдачи мяча, за боковыми линиями и за обѣими задними линиями должно быть свободное мѣсто. Обыкновенно съ каждаго бока оставляютъ пространство шириною 12 футовъ и сзади по 21 футу. Такимъ образомъ для устройства площадки всего требуется 120×60 кв. футъ.

Выбранное мѣсто тщательно нивелируютъ, а затѣмъ на всей площади земля выкапывается на 7—8 вершковъ. Основаніе образовавшейся впадины засыпаютъ крупнымъ щебнемъ, слоемъ вершка въ 2. Получившуюся неровную отъ крупнаго щебня площадъ засыпаютъ слоемъ мелкаго щебня или гравія, заполняющаго промежутки между крупнымъ щебнемъ.

Верхній слой составляетъ смѣсь изъ глины и песка, къ которой совѣтуютъ прибавить высѣвку (смѣсь кирпичной пыли и извести, получаемая отъ просѣиванія строительнаго мусора). Поверхность площадки не должна быть совершенно горизонтальна, а должна имѣть видъ небольшого горбыля съ возвышеніемъ по средней линіи на 2 вершка приблизительно, дабы дождевая вода стекала скорѣе. Если матеріалъ былъ положенъ въ сухомъ видѣ, то слѣдуетъ площадку сильно полить водой и какъ только верхній слой начнетъ просыхать







надо начать утрамбовывать еще сырую массу. Утрамбовывать лучше всего тяжелымъ каткомъ въ продольномъ направленіи, начиная съ боковыхъ линій къ серединѣ. Укатывать нужно 1—2 дня, пока не получится вполнѣ твердая и гладкая горизонтальная поверхность, слегка (незамѣтно для глаза) выпуклая по средней продольной линіи. Затѣмъ посыпаютъ площадку тонкимъ слоемъ мелкаго морского или рѣчного песка и укатываютъ его; излишній песокъ, приставшій къ верхнему слою площадки, сметаютъ мягкой метлой. Затѣмъ проводятся нужныя для игры линіи.

Линіи проводятся шириною въ 4 сантиметра бѣлой краской. Существуютъ спеціальныя машинки для проведенія линій, но если таковой нѣтъ, то лучше проводить малярной кистью посредствомъ деревяннаго трафарета\*). Краска держится 2—3 недѣли, послѣ чего линіи слѣдуетъ возобновлять. Не рекомендуется устраивающимъ площадки пользоваться для линій деревянными брусками, вбиваемыми въ грунтъ, въ уровень съ поверхностью; во-первыхъ, они быстро начинаютъ выступать, и мячи, попадая на кромку, отскакиваютъ отъ поверхности неправильно, а во-вторыхъ, и игрокъ можетъ всегда споткнуться на выступившій край и упасть.

Для сохраненія площадокъ въ порядкѣ должно соблюдать слѣдующія правила:

- 1). не играть въ обуви съ каблуками;
- 2). не играть на площадкѣ, если она еще не просохла послѣ дождя;

\*) Краску для проведенія линій готовятъ такъ: на 1 ведро воды берутъ 2 фунтовъ мѣла, 2 фунта столярнаго клея и 1 фунтъ конопляннаго масла; эту смѣсь варятъ до тѣхъ поръ, пока она не станетъ достаточно густа.



3). каждый день и по окончаніи игры подметать площадку мягкой метлой, обрызгать водой и укатать каткомъ.

При соблюденіи этихъ правилъ площадка съ каждымъ годомъ дѣлается все лучше.

### М я ч и.

Мячи употребляются резиновые, пустотѣлые, размѣра и вѣса, указанныхъ въ § 2 правилъ. Для большей прочности и лучшаго сохраненія ими эластичности они обшиваются сукномъ.

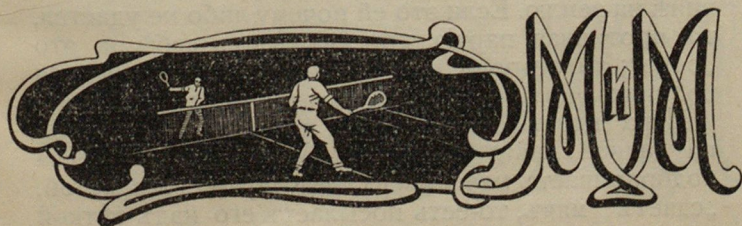
### Р а к е т ы.

Ракеты употребляются съ тугою сѣткой изъ прочныхъ кишечныхъ струнъ. Длина и вѣсъ ихъ бываютъ довольно разнообразны, наиболѣе же употребительныя имѣютъ около 25 дюймовъ въ длину и вѣсятъ отъ 13½ до 15 унцъ для мужчины и отъ 12 до 13 унцъ для женщины.

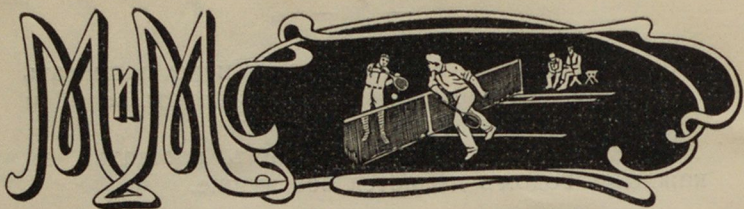
### Сѣтки и столбы.

Сѣтки для игры изготовляются изъ просмоленной крѣпкой бичевки длиною 42 фута и шириною 3½ фута. По верхнему краю ея пришивается рантъ изъ бѣлой парусины шириною около вершка, внутри котораго проходитъ веревка или мѣдный канатъ, посредствомъ котораго сѣтка натягивается на столбы.

Столбы дѣлаются деревянные или металлическіе, въ лучшихъ сортахъ съ приборомъ для подтягиванія сѣтки.







Согласно § 1 правилъ игры столбы, къ которымъ прикрѣпляется сѣтка, должны отстоять отъ боковыхъ линій на 3 фута. Высота сѣтки около столбовъ должна быть  $3\frac{1}{2}$  фута, а въ серединѣ 3 фута. Для соблюденія этого условія употребляется аппаратъ—регуляторъ центра. Этотъ приборъ состоитъ изъ тесьмы шириною около  $1\frac{1}{4}$  вершка, перекинутой черезъ середину сѣтки. Конецъ тесьмы прикрѣпляется къ крючку съ вращающимся винтомъ, вдѣланному въ землю. Тесьма тянетъ сѣтку внизъ и съ помощью винта можно придать сѣткѣ слѣдующую высоту.

При игрѣ вдвоемъ на площадкѣ, устроенной для игры вчетверомъ, кромѣ того ставятъ на разстояніи  $4\frac{1}{2}$  футовъ отъ столбовъ подпорки высотой  $3\frac{1}{2}$  фута, такъ какъ столбы на площадкѣ для игры вчетверомъ отстоятъ отъ боковыхъ линій, ограничивающихъ площадку для игры вдвоемъ, не на 3 фута, какъ слѣдуетъ согласно правилъ, а на  $7\frac{1}{2}$  футовъ.

Положеніе сѣтки въ отношеніи границъ площадки игры см. рис. на стр. 8 и 22.

### Ходъ игры.

Игра въ сущности чрезвычайно проста. Сѣтка дѣлитъ площадку на двѣ равныя половины, занятія двумя состязающимися сторонами. Каждая сторона должна отбить летящій съ непріятельской стороны мячъ такъ, чтобы онъ упалъ на непріятельской половинѣ на землю. Если это ей почему либо не удастся, то противная партія присчитываетъ себѣ за это „очко“; та сторона, которая такимъ путемъ первая получитъ четыре очка, выигрываетъ „игру“ (Game).

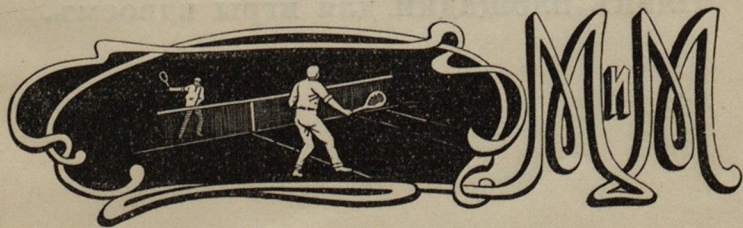
Игра идетъ слѣдующимъ порядкомъ. Стоящій на задней линіи *FB* (рис. 1) „сдающій“ слегка подбрасываетъ мячъ вверхъ и, ударяя его ракетой, „сдаетъ“ мячъ, то-есть посылаетъ его надъ сѣткой



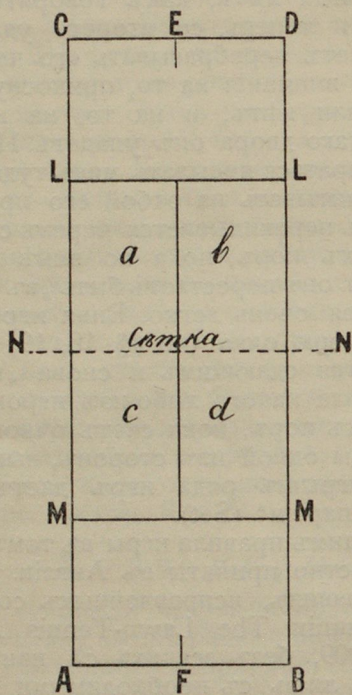
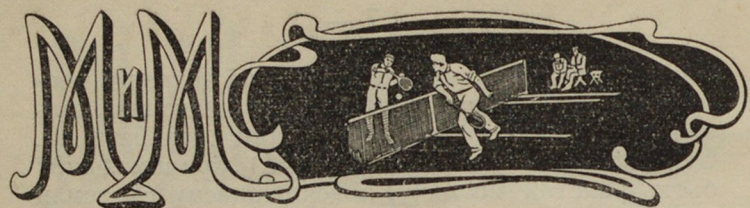
косвенно такъ, чтобы онъ упалъ на четверть непріятельскаго двора, лежащую въ діагональномъ направленіи по ту сторону сѣтки (квадратъ а). Стоящій на углу этого двора (yL) „принимающій“ бьетъ ракетой по мячу, подскочившему съ земли одинъ разъ (но не два раза), посылая его обратно черезъ сѣтку на какой либо пунктъ непріятельской стороны. Тогда мячъ, какъ говорятъ, находится „въ игрѣ“, и теперь, со второго удара, каждый игрокъ можетъ перебрасывать его черезъ сѣтку, не обращая вниманія на то, прикоснулся ли онъ къ землѣ или нѣтъ, и на то, на какое мѣсто непріятельскаго двора онъ упадетъ. Понятно, онъ долженъ стараться посылать мячъ туда, гдѣ менѣе можно разсчитывать на отбой его противникомъ.

Такъ мячъ перекидывается черезъ сѣтку туда и сюда до тѣхъ поръ, пока по винѣ какого либо изъ игроковъ онъ перестаетъ быть „въ игрѣ“ (§ 15), что случается очень легко. Вина игрока влечетъ для него потерю очка (по §§ 18, 19 и 20). Мячъ снова подается сдающимъ и снова „въ игрѣ“ до новаго промаха какого либо изъ игроковъ, и такъ далѣе до тѣхъ поръ, пока счетъ очковъ (§ 21) не дастъ побѣды одной изъ сторонъ, выигрывающей „игру“. Выигрышъ ряда игръ даетъ (по § 22) выигрышъ „партіи“ (Set).

Мы приводимъ правила игры въ томъ видѣ, какъ они повсемѣстно приняты въ Англии. Это точный переводъ правилъ, исправленныхъ согласно послѣдней редакціи The Lawn-Tennis Association's Almanach 1909, безъ всякихъ съ нашей стороны измѣненій и лишь съ необходимыми поясненіями въ подстрочныхъ выноскахъ.







Планъ площадки для игры вдвоемъ.



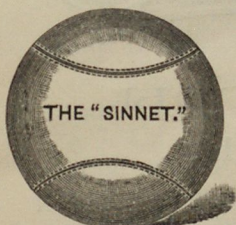
# МЮРЪ и МЕРИЛИЗЪ

Петровка, 2.

ОТДѢЛЕНІЕ СПОРТА.

## МЯЧИ ДЛѢ ЛАУНЪ-ТЕННИСА

всегда свѣжаго полученія.



„Sinnet“.

„The Sinnet“

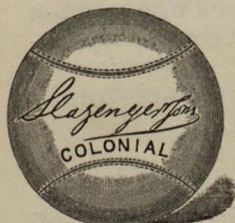
за штуку 70 коп.



„Slazenger“.

„Slazenger“

за штуку 80 коп.

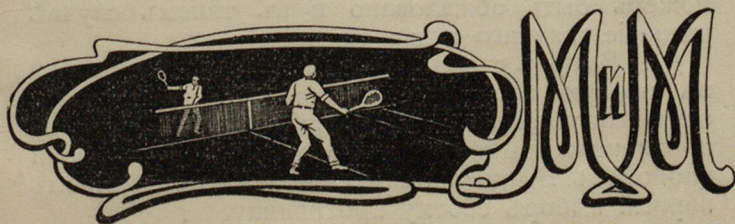


„Colonial“.

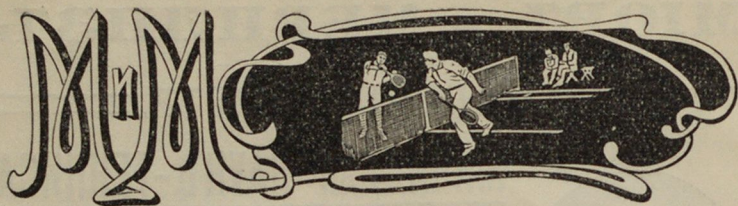
„Colonial“  
Slazenger

за штуку 90 коп.

СѢТКИ для ношенія мячей 40 коп. за штуку.







## Правила игры.

### Игра вдвоемъ (Singles).

§ 1. Площадка должна быть 27 футовъ шириною и 78 фут. длиною. Она дѣлится поперекъ на двѣ равныя половины сѣткой, концы которой прикрѣпляются къ столбамъ *N* и *N*, отстоящимъ на 3 фута отъ обѣихъ продольныхъ границъ площадки (см. стр. 8). Высота сѣтки должна быть  $3\frac{1}{2}$  фута у столбовъ и 3 фута посрединѣ. На обѣихъ сторонахъ площадки параллельно съ сѣткой и на разстояніи 39 футовъ отъ нея наносятся **заднія линіи** (base lines) *СД* и *АВ*, концы которыхъ сходятся съ **боковыми линіями** (side lines) *СА* и *ДВ*. Параллельно боковымъ линіямъ вся площадка **среднею линіей** (half court line) *ЕF* дѣлится вдоль по обѣимъ сторонамъ сѣтки на двѣ равныя части, называющимися **правымъ** и **лѣвымъ отдѣленіями** (right and left courts). Параллельно сѣткѣ, по обѣ стороны ея, на разстояніи 21 фута отъ нея, наносятся **служебныя линіи** или **линіи сдачи** (service lines) *LL* и *ММ*.

§ 2. Мячи должны быть отъ  $2\frac{1}{2}$  до  $2\frac{9}{16}$  дюйма въ діаметрѣ и вѣсить отъ  $1\frac{7}{8}$  до 2 унцъ.

§ 3. Въ состязаніяхъ, гдѣ назначены судьи (Umpires), ихъ рѣшенія окончательны, но когда назначенъ главный судья (Referee), то рѣшеніе судьи можетъ быть обжаловано и въ такомъ случаѣ рѣшеніе главнаго судьи окончательное.

§ 4. Выборъ стороны мѣста игры и право сдачи въ первую игру рѣшается жребіемъ; причемъ, если вынувшій жребій выбираетъ себѣ сдачу, то противникъ выбираетъ сторону мѣста игры, и наоборотъ. Вынувшій жребій можетъ предоставить первый выборъ своему противнику.



§ 5. Игроки должны стоять по противоположнымъ сторонамъ сѣтки; тотъ, кто первый сдаетъ мячъ, называется **сдающимъ** (Server), другой же игрокъ—**принимающимъ** (Striker-out).

§ 6. По окончаніи первой игры (Game) принимающій становится сдающимъ и наоборотъ; такъ поочередно они мѣняются ролями во всѣхъ слѣдующихъ одна за другой играхъ.

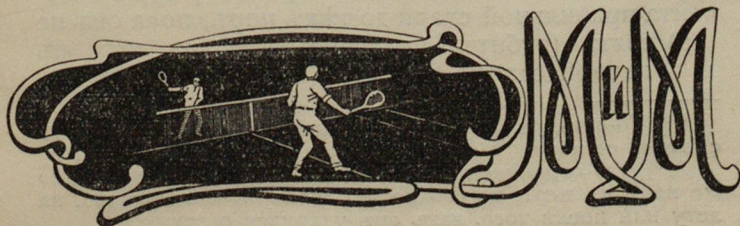
§ 7. Сдающій долженъ стоять обѣими ногами за задней линіей (внѣ площадки). Онъ не имѣетъ права сдавать съ разбѣга, шагая или прыгая. Во время сдачи игрокъ можетъ поднять одну ногу (и затѣмъ при желаніи ее опустить), но съ тѣмъ, чтобы до окончанія сдачи нога находилась за задней линіей (внѣ площадки).

§ 8. Сдавать мячъ слѣдуетъ поочередно, съ праваго и лѣваго отдѣленій, начиная съ праваго, независимо отъ того, даетъ ли или получаетъ сдающій очки впередъ. Сданный мячъ долженъ упасть по ту сторону сѣтки, въ прямоугольникъ діагонально противоположный тому, съ котораго онъ сданъ, и ограниченный служебною, среднею и боковою линіями или же можетъ коснуться одной изъ этихъ линій \*).

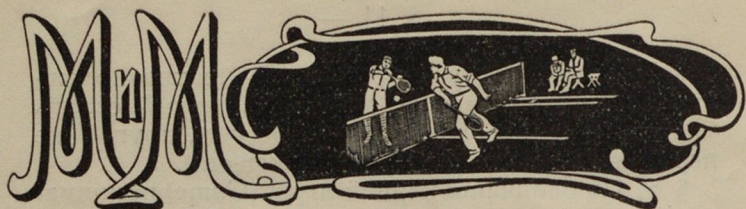
§ 9. **Ошибкой** (Fault) считается:

- а) если мячъ сданъ не изъ надлежащаго отдѣленія,
- б) если сдающій нарушилъ требованія § 7,

\*) Слѣдовательно, мячъ долженъ падать въ квадратъ *a*, если сданъ съ линіи *FB* и въ квадратъ *b*, если сданъ съ линіи *AF* и т. д. (см. стр. 8). Мячъ, падающій въ первомъ случаѣ внѣ квадрата *a* или не на линіи, его ограничивающихъ, по § 9 считается ошибкой.







в) если сданный мяч попадаетъ въ сѣтку или упадетъ внѣ надлежащаго отдѣленія, указаннаго въ § 8.

Если сдающій при сдачѣ промахнется, не тронувъ при этомъ мяча, то это не считается ошибкой, но если послѣдовало хотя бы малѣйшее прикосновеніе ракетки съ мячемъ, то всѣ правила, касающіяся сдачи, вступаютъ въ силу.

§ 10. Ошибка можетъ не приниматься \*\*).

§ 11. Послѣ ошибки сдающій долженъ снова сдать мячъ съ того-же отдѣленія, съ котораго онъ сдѣлалъ ошибку, за исключеніемъ случая, когда мячъ былъ сданъ не изъ надлежащаго отдѣленія.

§ 12. Ошибка не считается, если она не была заявлена до начала слѣдующей сдачи.

§ 13. Сданный мячъ не долженъ браться „на лету“ (volley), то-есть прежде чѣмъ онъ коснется земли, хотя бы и было очевидно, что онъ упадетъ внѣ надлежащаго отдѣленія \*\*\*).

§ 14. Сдающій не долженъ сдавать мячъ, пока принимающій не готовъ. Если-же послѣдній сдѣлаетъ попытку принять мячъ, но это ему не удастся, то онъ проигрываетъ очко. Если принимающій заявитъ, что онъ не готовъ, когда мячъ уже сданъ, но еще не коснулся земли, то сдача не будетъ считаться ошибкой, хотя бы мячъ и былъ сданъ невѣрно.

§ 15. Мячъ считается **въ игрѣ** (in-play) съ момента правильной сдачи до тѣхъ поръ, пока онъ не а) взятъ (отбитъ) принимающимъ на лету въ первой сдачѣ,

\*\*\*) То-есть, если играющій видитъ, что противникъ сдѣлалъ ошибку, то онъ можетъ не отбивать мяча.

\*\*\*\*) Это ограниченіе относится только къ сдачѣ, когда же мячъ въ игрѣ, то его можно отбивать какъ угодно, на лету или послѣ того, какъ онъ ударился о землю.

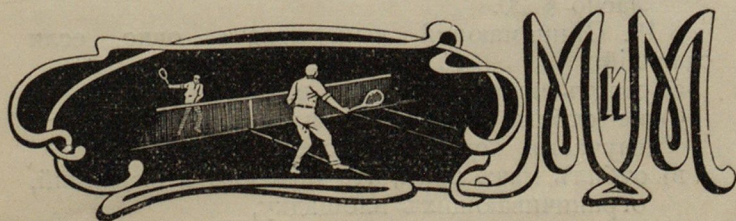


- б) попалъ въ сѣтку или упалъ внѣ площадки,
- в) коснулся одного изъ игроковъ, его платья или какого либо предмета при немъ находящагося, исключая ракеты въ моментъ удара,
- г) былъ тронутъ ракетой игрока болѣе одного раза кряду.
- д) былъ отбитъ на лету прежде, чѣмъ перелетѣлъ сѣтку,
- е) вовсе не перелетѣлъ сѣтку (исключая случая, указаннаго въ пунктѣ в § 17),
- ж) сдѣлалъ два скачка подрядъ на землѣ по ту или другую сторону сѣтки, хотя бы второй скачекъ произошелъ и внѣ площадки.

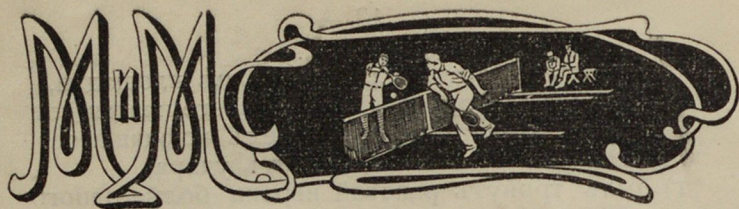
§ 16. **Случаемъ или препятствіемъ** (let) считается:

- а) если сданный мячъ задѣнетъ сѣтку, когда сдача была правильна въ другихъ отношеніяхъ,
- б) если мячъ сданъ (хотя бы и неправильно), когда принимающій былъ еще не готовъ,
- в) если игрокъ встрѣтитъ препятствіе, котораго не могъ предвидѣть, кромѣ того случая, если это предметъ, постоянно находящійся на мѣстѣ, какъ то: скамьи и стулья около площадки, лица ихъ занимающія, судьи. Если во время игры мячъ задѣнетъ за постоянный предметъ около площадки (кромѣ сѣтки и столбовъ) прежде чѣмъ коснется земли, то очко потеряно; если же это случится послѣ прикосновенія къ землѣ, ударъ считается.

Во всѣхъ этихъ случаяхъ сдача и отбой не считаются. При ударѣ, принятомъ не въ счетъ, мячъ сдается снова. Ударъ не въ счетъ не отмѣняетъ бывшей передъ нимъ ошибки.







§ 17. Мяч считается правильно возвращеннымъ:

- а) если мяч задѣнетъ сѣтку или столбъ, перелетая черезъ нихъ и падая внутри площадки,
- б) если сданный или возвращенный мячъ, упавъ въ надлежащее отдѣленіе, и затѣмъ, вслѣдствіи вѣтра или вращенія, перелетитъ обратно черезъ сѣтку, и игрокъ нагнется черезъ нее и отобьетъ мячъ, конечно при условіи, что онъ ничѣмъ не коснется сѣтки, и ударъ во всѣхъ другихъ отношеніяхъ будетъ правильный,
- в) если возвращенный мячъ перелетитъ не въ пространствѣ между двумя столбами, или выше, или ниже уровня сѣтки, и упадетъ въ должное отдѣленіе, хотя бы тронувъ столбъ,
- г) если игрокъ, возвративъ перелетѣвшій черезъ сѣтку мячъ, занесетъ ракету черезъ сѣтку,
- д) если игроку удастся возвратитъ мячъ (сданный или въ игрѣ), который попалъ въ другой мячъ, лежащій на площадкѣ.

§ 18. Сдающій выигрываетъ очко (Stroke), если принимающій:

- а) отбилъ сдачу на лету,
- б) вовсе не отбилъ сдачи или мяча въ игрѣ (исключая тѣхъ случаевъ, когда было препятствіе),
- в) отбилъ мячъ такъ, что онъ упалъ внѣ линий, ограничивающихъ площадку,
- г) потерялъ очко какимъ либо образомъ, согласно § 20.

§ 19. Принимающій выигрываетъ очко, если сдающій:

- а) сдать неправильно два мяча подрядъ,
- б) не отбилъ мячъ правильно (исключая тѣхъ случаевъ, когда было препятствіе),
- в) отбилъ мячъ такъ, что онъ упалъ внѣ линий, ограничивающихъ площадку,

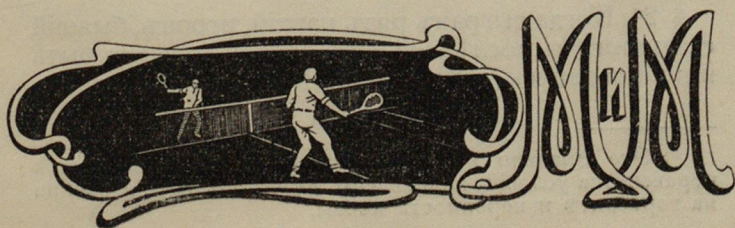


г) потерялъ очко какимъ либо образомъ, согласно § 20.

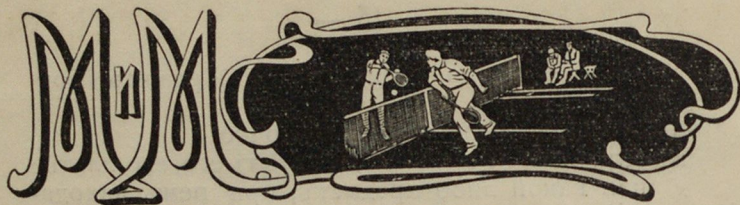
§ 20. Всякій игрокъ теряетъ очко:

- а) если мячъ во время игры задѣлъ его, его платье или какой либо предметъ, при немъ находящійся, исключая ракеты въ моментъ удара,
- б) если игрокъ, отбивая мячъ на лету, отдастъ его неправильно, независимо отъ того, стоялъ игрокъ внутри или внѣ площадки,
- в) если игрокъ задѣлъ или ударилъ ракетой мячъ болѣе одного раза кряду,
- г) если въ то время, когда мячъ въ игрѣ, игрокъ или его ракета (будетъ она въ рукѣ или нѣтъ) задѣнетъ сѣтку и все, что ее поддерживаетъ,
- д) если игрокъ отбилъ мячъ на лету прежде, чѣмъ онъ перелетѣлъ сѣтку.

§ 21. Когда игрокъ выигрываетъ первое очко, въ его пользу считается 15; когда онъ выигрываетъ второе, ему считается 30; по выигрышѣ третьяго очка ему считается 40; четвертое же очко даетъ ему выигрышъ **игры** (Game). При этомъ соблюдаются слѣдующія условія: если оба игрока выиграли по три очка, то они считаются **квитъ** (Deuce), и слѣдующій за тѣмъ выигрышъ очка кѣмъ либо изъ игроковъ не рѣшаетъ игры, а только даетъ ему **преимущество** (Adventage). Если такой игрокъ получить затѣмъ еще очко, то онъ выигрываетъ игру, но если онъ потеряетъ его, то оба игрока опять становятся квитъ, и такъ далѣе до тѣхъ поръ, пока который либо изъ квитныхъ игроковъ не получитъ послѣдовательно одинъ за другимъ два очка, которыя и даютъ ему выигрышъ игры.







§ 22. Первый, выигравший шесть игръ, выигрываетъ **партію**, при чемъ соблюдаются слѣдующія условія: если оба игрока выигрываютъ по пяти игръ, то они становятся **квить въ играхъ** (Games-all), и слѣдующая выигранная кѣмъ либо игра даетъ ему только преимущество. Если такой игрокъ выигрываетъ затѣмъ еще одну игру, то онъ выигрываетъ партію, если же онъ проигрываетъ ее, то оба игрока снова становятся **квить въ играхъ**, и такъ далѣе до тѣхъ поръ, пока который либо изъ игроковъ не выиграетъ двухъ подрядъ игръ, дающихъ ему выигрышъ партіи.

*Примѣчаніе.* Игроки могутъ заранѣе условиться кончать партію одною выигранною игрою послѣ того, какъ у обоихъ игроковъ было Games-all.

§ 23. Игроки должны мѣняться сторонами послѣ первой, третьей и каждой послѣдующей нечетной игры и послѣ каждой партіи, кромѣ того случая, когда число игръ въ партіи четное\*). Игрокамъ, по взаимному соглашенію, разрѣшается мѣняться сторонами лишь послѣ каждой партіи, кромѣ нечетной—послѣдней партіи, въ которой они должны мѣняться сторонами послѣ каждой нечетной (1-ой, 3-ей и т. д.) игры. О такомъ соглашеніи игроки должны увѣдомить судью до начала второй игры состязанія.

§ 24. Когда сыгранъ рядъ партій, игрокъ, бывший сдающимъ въ послѣдней игрѣ партіи, долженъ быть принимающимъ въ первой игрѣ слѣдующей партіи.

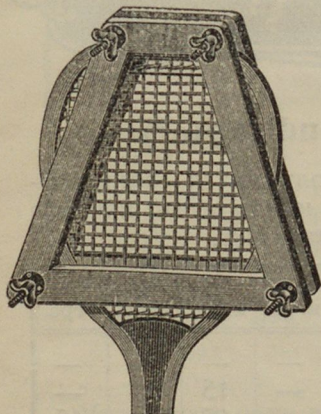
\*) Это правило имѣетъ большое значеніе въ случаѣ неравенства условій: направленія вѣтра, положенія солнца на горизонтѣ и неровности почвы.



# МЮРЪ и МЕРИЛИЗЪ

Петровка, 2.

## ОТДѢЛЕНІЕ СПОРТА.



### Прессы для ракетъ:

Фасонъ трапеціи, кленовые, въ 4  
винта, 1 р. 35 к. за штуку.

Фасонъ треугольника, въ 3 винта,  
1 р. 20 к. за штуку.

Фасонъ крестомъ, 90 коп. за штуку.

Прессы изъ ясневаго, краснаго де-  
рева и др., для одной и двухъ  
ракетъ, различныхъ фасонѣвъ на  
разныя цѣны.



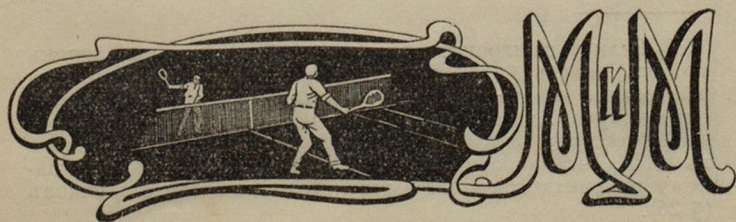
### Футляры для ракетъ

изъ непромокаемаго брезента,  
за штуку 1 р. 65 к. и 2 р. 25 к.

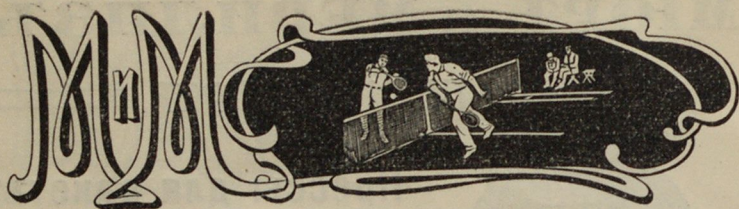
Жидкость для сохраненія  
и поддержанія  
упругости струнъ ракетъ,

за коробку въ 2 флакона малаго  
размѣра—75 коп.

То же, большаго размѣра—  
1 р. 75 к.







## Гандикапъ (Handicap). \*)

§ 25. Льготы игрокомъ получаются (очки впередъ) въ каждой группѣ изъ шести игръ, начиная съ четныхъ по слѣдующей таблицѣ.

	1-я игра.	2-я игра.	3-я игра.	4-я игра.	5-я игра.	6-я игра.
+ $\frac{1}{6}$ по 15.	—	15	—	—	—	—
+ $\frac{2}{6}$ " 15	—	15	—	15	—	—
+ $\frac{3}{6}$ " 15	—	15	—	15	—	15
+ $\frac{4}{6}$ " 15	15	15	—	15	—	15
+ $\frac{5}{6}$ " 15	15	15	15	15	—	15

*Примѣчаніе.* Таблица не показываетъ болѣе шести игръ, такъ какъ въ слѣдующихъ играхъ льготы повторяются въ томъ же порядкѣ.

Указанныя очки могутъ быть получены сверхъ нижеслѣдующихъ очковъ впередъ:

- а) +15, это одно очко, полученное въ началѣ каждой игры партіи,
- б) +30, это два очка, полученные въ началѣ каждой игры партіи,
- в) +40, это три очка, полученные въ началѣ каждой игры партіи.

\*) Если силы игроковъ неравны, то болѣе сильный игрокъ можетъ давать болѣе слабому льготы (odds). Последнія даются въ двухъ видахъ: или слабый игрокъ получаетъ очко впередъ, то-есть, оно ему съ самаго начала присчитывается, какъ выигранное (§ 25), или же очко, выигранное въ дѣйствительности болѣе сильнымъ игрокомъ, последнему не считается—оно вычитается изъ счета его очковъ (§ 26).



§ 26. Льготы отдаются игрокомъ (очки минусъ) въ каждой группѣ изъ шести игръ, начиная съ послѣднихъ нечетныхъ игръ по слѣдующей таблицѣ.

	1-я игра.	2-я игра.	3-я игра.	4-я игра.	5-я игра.	6-я игра.
— $\frac{1}{6}$ по 15	—	—	—	—	15	—
— $\frac{2}{6}$ " 15	—	—	15	—	15	—
— $\frac{3}{6}$ " 15	15	—	15	—	15	—
— $\frac{4}{6}$ " 15	15	—	15	—	15	15
— $\frac{5}{6}$ " 15	15	—	15	15	15	15

*Примѣчаніе.* Таблица не показываетъ больше шести игръ, такъ какъ въ слѣдующихъ играхъ льготы повторяются въ томъ же порядкѣ.

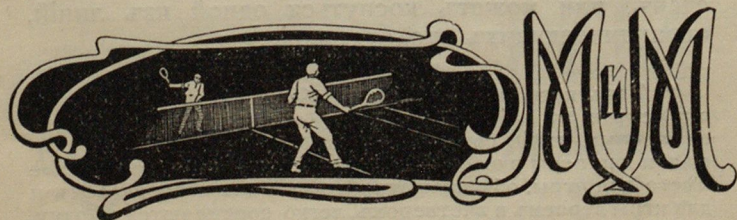
Указанныя очки могутъ быть даны сверхъ ниже слѣдующихъ очковъ, данныхъ впередъ:

- а) —15, это одно очко, данное впередъ въ началѣ каждой игры партіи,
- б) —30, это два очка,
- в) —40, это три очка.

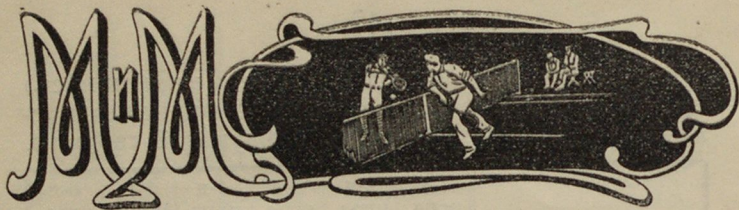
### Игра втроемъ и вчетверомъ (Doubles).

§ 27. При игрѣ втроемъ и вчетверомъ примѣняются вышеприведенныя правила съ нижеслѣдующими добавленіями.

§ 28. Площадка для игры втроемъ и вчетверомъ должна быть шириною въ 36 футовъ, длиною 78 футовъ. Между боковыми линіями, на разстояніи  $4\frac{1}{2}$  футъ отъ нихъ и параллельно имъ, наносятся







**боковыя служебныя линіи** или **боковыя линіи сдачи** (service-side-lines) *OR* и *PS* (см. стр. 22). Во всѣхъ прочихъ отношеніяхъ площадка сходна съ описанной въ § 1 \*).

§ 29. При игрѣ втроемъ, игрокъ играющій одинъ, долженъ быть сдающимъ въ каждой послѣдующей черезъ одну игрѣ.

§ 30. При игрѣ вчетверомъ тѣ два игрока, имѣющіе право сдавать въ первой игрѣ, могутъ рѣшать между собою, кому изъ нихъ быть сдающимъ; точно такъ же можетъ рѣшать это и противная сторона при второй игрѣ. Партнеръ игрока, сдающаго въ первой игрѣ, сдаетъ въ третьей, партнеръ же игрока, сдающаго во второй игрѣ, сдаетъ въ четвертой и т. д. въ томъ же порядкѣ во всѣхъ послѣдующихъ играхъ партіи.

§ 31. Игроки должны сдавать поочередно въ теченіи всей игры: никакой игрокъ не долженъ принимать или отбивать сдачу, предназначенную его партнеру; порядокъ сдачи и отбоя, разъ онъ установленъ, мѣняться не долженъ; принимающій не долженъ также ранѣе окончанія партіи мѣнять отдѣленія для принятія сдачи.

§ 32. Сданный мячъ долженъ падать внутри отдѣленія, ограниченнаго служебною, боковою служебною и средней линіями, находящагося діагонально напротивъ того отдѣленія, изъ котораго онъ былъ сданъ, или можетъ коснуться одной изъ линій, ограничивающихъ это отдѣленіе.

\*) Такъ какъ разстояніе служебныхъ и заднихъ линій отъ сѣтки въ обоихъ случаяхъ одинаково, боковыя же служебныя линіи совпадаютъ съ боковыми линіями площадки для игры вдвоемъ, то тамъ, гдѣ дѣлается постоянное мѣсто для игры, обѣ площадки, то-есть для игры вдвоемъ и для игры втроемъ и вчетверомъ, легко соединяются въ одну.



§ 33. Если сданный мяч не упадет такъ, какъ требуетъ § 32, или если онъ коснется партнера сдающего, его одежды или какого либо предмета, находящагося при немъ, то это считается ошибкой. Если сданный мяч коснется принимающаго или его партнера, то сдающій выигрываетъ очко.

§ 34. Если игрокъ сдастъ мячъ не въ очередь, то судья, коль скоро ошибка обнаружена имъ самимъ или кѣмъ либо изъ играющихъ, долженъ приказать сдавать тому игроку, которому слѣдовало, но всякое до обнаруженія ошибки засчитанное очко и всякія ошибки должны считаться. Если игра кончена прежде, чѣмъ обнаружена ошибка, то партнеръ того игрока, который сдавалъ не въ очередь, долженъ сдавать въ послѣдующей игрѣ и т. д. въ томъ же измѣненномъ порядкѣ.

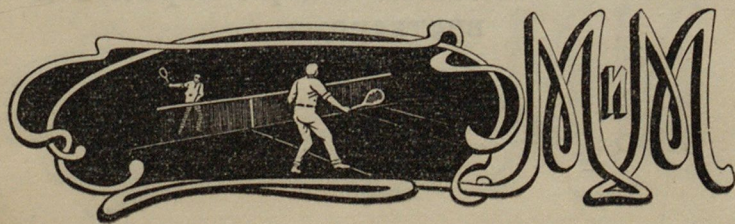
### Приложеніе къ правиламъ игры.

§ 1. Игрокъ теряетъ ударъ, если броситъ свою ракету въ мячъ, хотя бы вслѣдствіи этого мячъ упалъ въ правильное отдѣленіе.

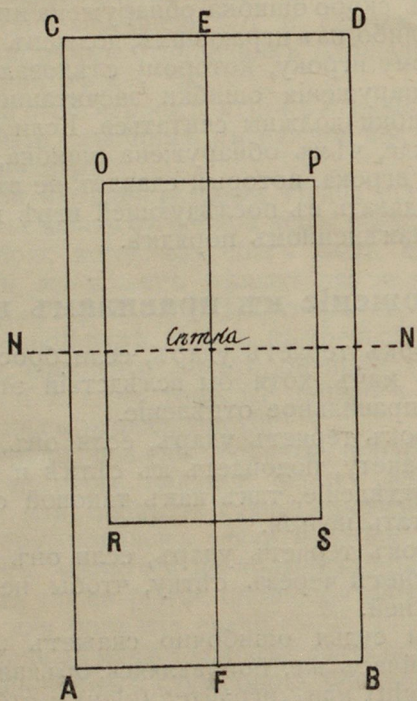
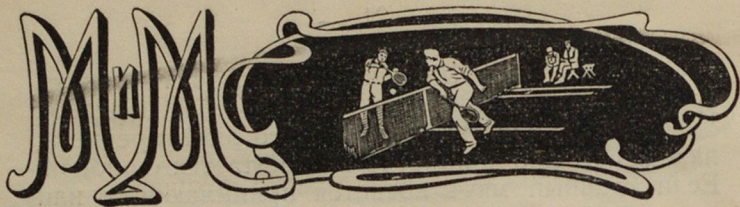
§ 2. Игрокъ теряетъ ударъ, если онъ, поймавъ мячъ на ракету, подойдетъ къ сѣткѣ и сброситъ мячъ въ отдѣленіе, такъ какъ таковой случай за ударъ считать нельзя.

§ 3. Игрокъ теряетъ ударъ, если онъ во время игры прыгнетъ черезъ сѣтку, чтобы не прикоснуться къ ней.

§ 4. Если судья ошибочно скажетъ „ошибка“ (fault) и сейчасъ же, поправляясь, объявитъ „правильно“ (right) или „играйте“ (play) и отбивающій не возвратитъ мяча, то мячъ переигрывается.







Планъ площадки для игры втроемъ и  
вчетверомъ.

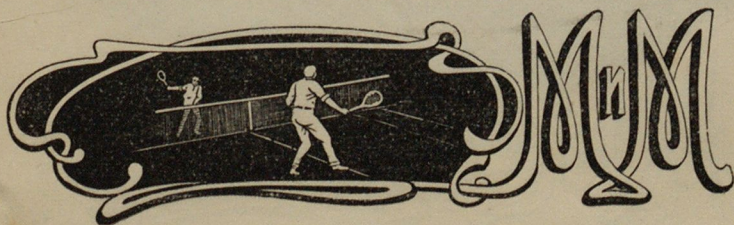


§ 5. Если игра прерывается вслѣдствіи дождя, темноты и т. п. причинъ, то возобновляется съ того удара, на которомъ она была прервана. Начинать игру снова можно лишь съ разрѣшенія главнаго судьи.

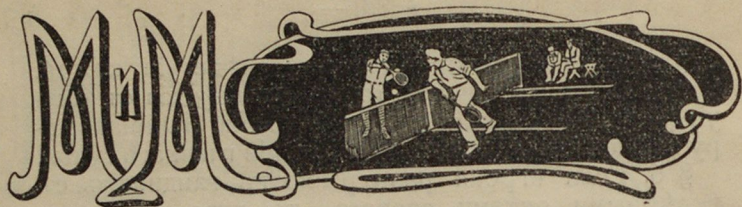
§ 6. Если игроки разыгрываютъ гандикапъ съ невѣрными очками впередъ, то игра считается правильной, кромѣ того случая, когда эта ошибка произошла по винѣ главнаго судьи или по винѣ лицъ, дѣйствующихъ по его указанію.

§ 7. Правило относительно ошибокъ (§ 6) применяется также, когда игроки сыграютъ партію „безъ преимущества“ (advantage), если они условились играть партію съ преимуществомъ.

Въ заключеніе нѣсколько совѣтовъ начинающимъ. Обыкновенно они бьютъ слишкомъ сильно, такъ что мячъ перелетаетъ далеко за черту неприятельскаго отдѣленія, и это главный недостатокъ; хотя безусловно бить легкимъ ударомъ гораздо труднѣе, чѣмъ обыкновенно думаютъ. Кромѣ того при отбояхъ лучше дать мячу сдѣлать одинъ скачекъ съ земли, чѣмъ отбивать „на-лету“, потому что ударить мячъ на-лету въ надлежащемъ направленіи и съ надлежащею силой (или, лучше сказать, съ достаточной легкостью) такъ, чтобы онъ упалъ на землю въ задуманномъ мѣстѣ неприятельскаго отдѣленія гораздо труднѣе. Не слѣдуетъ также ждать, пока мячъ отскочитъ отъ земли на большую вышину—этимъ дается много времени противнику. Большинство хорошихъ игроковъ отбиваетъ мячъ „съ полуполета“ (half-volley), т. е., въ тотъ моментъ, когда онъ только что отскочилъ отъ земли; такой болѣе быстрый отбой не даетъ противнику времени приготовиться.

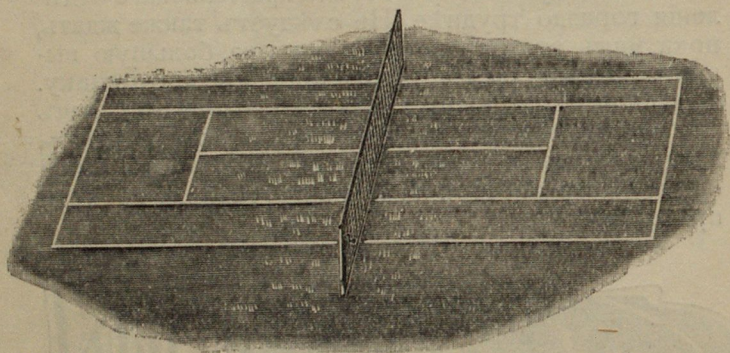






При игрѣ вчетверомъ игроки никогда не должны забывать, что каждая пара ихъ представляетъ нѣчто цѣльное, и между двумя партнерами не должно быть никакого соперничества. Отсюда понятно, что они должны предупреждать другъ друга крикомъ „ко мнѣ“ или „къ вамъ“, указывая этимъ кому принимать мячъ и тѣмъ избѣгая столкновений при отбоѣ, отъ которыхъ ни одинъ изъ нихъ можетъ мяча не отбить.

Захватывающій интересъ къ игрѣ не ослабѣваетъ до послѣдняго рѣшительнаго момента не только у игроковъ, но и у зрителей, такъ какъ даже съ послѣднимъ ударомъ счастье можетъ измѣниться, и побѣда можетъ превратиться въ поражение.



рпий  
МЗ



# МЮРЪ и МЕРИЛИЗЪ

Петровка, 2.

## ОТДѢЛЕНИЕ СПОРТА.

### Сѣтки центральныя просмоленныя:

Размѣръ **SINGLES** (36×3½ фута), за штуку 3 р. 25 к.  
5 р. 25 к.  
и 8 р. — к.

Размѣръ **DOUBLES** (42×3½ фута), за штуку 3 р. 75 к.  
6 р. — к.  
и 9 р. — к.

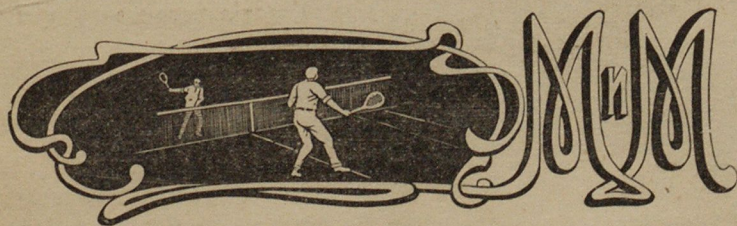
Высшій сортъ изъ непринимающей  
влаги и неусыхающей бичевки, съ  
мѣднымъ тросомъ, за штуку 14 р. 50 к.

**Регуляторъ центра Wimbledon,**  
за штуку 2 р. 25 к.

### Столбы для сѣтей:

Металлическіе, съ никкелированнымъ  
приборомъ для подтягиванія сѣти и  
жельзными земляными муфтами, за пару 18 р. — к.  
Деревянные, съ механизмомъ для  
подтягиванія сѣти, за пару 12 р. — к.  
Деревянные, простые, съ коваными  
концами, за пару 3 р. 50 к.

Всевозможныя принадлежности, обувь, бѣлье и шляпы  
ДЛЯ СПОРТА.



ММ  
МЗ





КНИЖНИЕ ТОВАРИЩЕ  
и СТЕЛЪКА  
ДОНСКОЕ ИЛИЖЕ  
Цена 1.50

Изданія того-же автора:  
ФУТЬ-БОЛЬ  
КРОКЕТЪ.