

В С Ф К
С С С Р

R 294
2875

Т Е Н Н И С

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ



ФИЗКУЛЬТУРА
И ТУРИЗМ
МОСКВА
1 9 3 6

THE

T

UPABNVA CODEBHOBVHNN

ВСФК при ЦИК Союза ССР

R 294
2875

ТЕННИС

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Утверждены теннисной секцией
ВСФК СССР

Издание 5-е



ФИЗКУЛЬТУРА И ТУРИЗМ

Москва

1936

796
T 33



36-38524



2020247998

І. Сущность игры

Игра в теннис, развивая ценные качества: меткость, точность, быстроту, сообразительность и т. п., а при парной игре — согласованность действий, входит как вид испытаний в комплекс ГТО и может заменять испытания по прыжкам (в длину или высоту) для всех возрастных категорий.

Игра в теннис состоит в том, что игроки, занимая противоположные стороны площадки, разграниченной

К Н И Г А И М Е Е Т

Листов печатных	Выпуск	В перепл. един. соедин. №№ вып.	Таблиц	Карт	Иллюстр.	Служебн. №№	№№ списка и порядк. вый	1970 г.
--------------------	--------	---------------------------------------	--------	------	----------	----------------	-------------------------------	---------

3
15/1-20000

1218
836

796

T 33

І. Сущность игры

Игра в теннис, развивая ценные качества: меткость, точность, быстроту, сообразительность и т. п., а при парной игре — согласованность действий, входит как вид испытаний в комплекс ГТО и может заменять испытания по прыжкам (в длину или высоту) для всех возрастных категорий.

Игра в теннис состоит в том, что игроки, занимая противоположные стороны площадки, разграниченной сеткой, посылают ударами ракет мяч в поле противника. Непосредственная цель игры: послать мяч таким образом, чтобы противная сторона не смогла правильно отразить его.

Одновременно могут играть двое (одиночная игра) или четверо игроков; в последнем случае они разделяются попарно (парная игра).

Игра начинается с того, что один из играющих «подает» мяч на поле противника согласно правилам «подачи» (см. «Подача», стр. 4).

После этого начинается «розыгрыш очка», заключающийся в том, что каждая сторона поочередно отражает летящий к ней мяч на другую сторону площадки, не давая ему удариться у себя о землю более одного раза (см. «Розыгрыш очка», стр. 6).

По окончании розыгрыша первого очка производится новая подача, и начинается розыгрыш следующего очка и т. д. до тех пор, пока одна из сторон не выиграет «игры».

• § 1. Игра считается выигранной, после того как одна из сторон получит перевес над другой по крайней мере на 2 очка и притом выиграет их не менее 4.

По окончании первой игры начинается розыгрыш следующей и т. д. до тех пор, пока одна из сторон не выиграет «партии».

Партия считается выигранной, после того как одна из сторон получит перевес над другой по крайней мере на 2 игры и притом выиграет их не менее 6.

Примечание. В отличие от счета игр, которые считаются обычным порядком — одна, две, три и т. д., счет очков каждой игры имеет следующие особенности:

1. При выигрыше какой-либо стороной одного очка, считается 15 в ее пользу; при выигрыше ею еще 1 очка ей присчитывается еще 15; при выигрыше ею 3-го очка присчитывается 10 и счет становится 40 в ее пользу; выигрыш 4-го очка дает ей игру.

2. Для удобства счета при равенстве очков противников, счет выражается словом «ровно» (за исключением случая, когда они имеют по 15). При выигрыше подающей стороной следующего очка, счет выражается словом «больше», при проигрыше ею — словом «меньше».

Следующее очко либо заканчивает игру, либо снова выравнивает счет.

§ 2. По окончании первой партии начинается розыгрыш следующей и т. д. до тех пор, пока одна из сторон не выиграет «встречи».

Встреча считается выигранной, после того как одна из сторон выиграет 2 или 3 партии, в зависимости от условий встречи.

Подача

§ 3. Подачей называется введение мяча в игру, т. е. первое перебрасывание его ударом ракеты через сетку.

При подаче игрок должен бросить мяч рукой в воздух и ударить его затем ракетой.

Примечание. Игрок, владеющий одной рукой, может подбросить мяч в воздух ракетой.

§ 4. Подавать следует по диагонали, стоя на первой позиции подачи (справа от средней метки), в первое поле подачи; стоя на второй (слева от средней метки), — во второе и поочередно, начиная в каждой игре с первой позиции (см. чертеж на стр. 11).

§ 5. Подача считается неправильной:

- а) если мяч подан ненадлежащим образом (см. § 3);
- б) если мяч подан с ненадлежащей позиции (см. § 4);
- в) если подающий в момент удара сделает зашаг или наступит на какую-либо из линий, ограничивающих позиции подачи;
- г) если подающий ударит мяч с разбега, шагая или прыгая;
- д) если поданный мяч до прикосновения к земле коснется сеточного столба;
- е) если поданный мяч (в парной игре) коснется партнера подающего или его ракету;
- ж) если поданный мяч упадет в сетку или вне линий, ограничивающих поле подачи.

§ 6. Если первая подача в данное поле была неправильной, игрок должен повторно подать в то же поле. После второй неправильной подачи очко считается проигранным, и следующая подача направляется в другое поле.

§ 7. Подача считается состоявшейся и учитывается, если при попытке подать мяч последует хотя бы малейшее соприкосновение ракету с мячом, за исключением следующих случаев, при которых подача переигрывается:

- а) если мяч, поданный во всех отношениях правильно, перед падением в соответствующее поле заденет сетку или ее регулятор;
- б) если принимающий подачу заявит до удара подающего, что он не готов;

в) если подающему или принимающему во время подачи помешает препятствие, которого он не мог предвидеть.

§ 8. подача производится одной и той же стороной в течение целой игры, в следующей игре подает другая сторона, и так они чередуются в продолжение всех игр встречи.

Примечание. В парной игре пара, имеющая право подавать в первой игре, сама решает, кто из партнеров будет подавать, другая же сторона решает это для второй игры. Партнер игрока, подающего в первой игре, подает в третьей, партнер же игрока, подающего во второй игре, подает в четвертой и т. д. в том же порядке во всех последующих играх партии. В новой партии (в первой и во второй играх) первую подачу может подавать любой из игроков той пары, которой принадлежит право подачи; в дальнейшем подающие игроки сменяются на тех же основаниях, как и в первой партии.

§ 9. Для определения выбора подачи или стороны площадки бросается, перед началом игры, жребий.

Игрок, получивший право выбора, выбирает либо подачу, либо сторону площадки; противнику предоставляется остающееся. Следовательно, если выигравший жребий выбирает подачу, то противник получает право выбирать любую сторону площадки; если игрок выбирает сторону площадки, то его противник должен подавать.

Розыгрыш очка

§ 10. Розыгрыш очка ведется путем попеременного отражения мяча через сетку с одной стороны площадки на другую.

§ 11. Мяч должен быть отражен ударом ракеты.

Примечание. Ракету для удара можно перекладывать из одной руки в другую или держать ее в обеих.

§ 12. Мяч можно отражать в любой момент до второго его приземления на данной стороне площадки, за исключением мяча при подаче, который должен предварительно коснуться земли.

§ 13. Отраженный мяч должен упасть внутри линий, ограничивающих площадку на стороне противника, или хотя бы только коснуться их, причем мяч, упавший в указанных пределах, но задевший при перелете сетку или столб, а также пролетевший сбоку от столба (выше или ниже его), считается отраженным правильно.

§ 14. В парной игре любой из игроков данной пары может отражать перелетевший на ее сторону мяч, за исключением мяча при подаче: отражение последнего производится поочередно, для чего каждый из игроков данной пары выбирает определенное поле (первое или второе), которое не может менять до окончания партии.

§ 15. Розыгрыш очка начинается с момента подачи и продолжается до выигрыша его одной из сторон.

§ 16. Сторона выигрывает очко, если противник:

- а) два раза подряд неправильно подаст мяч в данное поле;

- б) отразит поданный мяч до прикосновения его к земле;

Примечание. Мяч, коснувшийся ракетки игрока, независимо от его местонахождения, считается отраженным.

- в) ударит мяч раньше, чем последний перелетит через сетку;

Примечание. Игрок должен отразить мяч, т. е. хотя бы только коснуться его ракеткой, также и в том случае, если мяч, упав на его стороне площадки, перелетит (под влиянием вращения или ветра) обратно на другую сторону.

- г) отражая мяч, тронет его ракеткой более одного раза, а также если он вместо удара словит мяч из ракетку, а затем сбросит его;

д) не успеет отразить правильно посланный ему мяч до второго его приземления;

е) отразит мяч ракетой, выпущенной до удара из рук;

ж) отразит мяч куда-либо вне допускаемых § 13 гределов;

з) независимо от своего местонахождения заденет чем-либо мяч (кроме ракеты) во время удара;

и) во время розыгрыша очка заденет чем-либо (кроме мяча) сетку или какое-либо из ее укреплений, а также землю на стороне противника;

к) во время розыгрыша очка перенесет какую-либо часть тела или свою ракету через сетку, за исключением случая, когда это сделано по инерции или вызвано необходимостью ударить по мячу, перелетевшему вследствие вращения или ветра на другую сторону площадки (см. примечание к пункту «в» § 16).

§ 17. Розыгрыш очка прерывается или начинается снова с подачи в то же поле, если игрок встретит препятствие, которое он не мог предвидеть.

Примечание. Прерванный розыгрыш начинается с первой подачи, даже если первая была уже использована.

§ 18. Мяч, коснувшийся какого-либо постоянного предмета около площадки, например оградительной сетки, судейской вышки, скамьи, стула, занимающих их лиц, а также мяча, лежащего на площадке (или вне ее), считается приземленным в данном месте во всех случаях игры.

II. Проведение встреч на соревнованиях

§ 19. В целях уравнивания шансов (влияния освещения, ветра и т. п.) во время розыгрыша встречи, игроки должны меняться сторонами площадки после первой, третьей и каждой последующей нечетной игры и по окончании партии, если число игр в ней было нечетное. Этот порядок должен соблюдаться в каждой пар-

тии, независимо от того, было ли в предыдущей число игр четное или нечетное.

§ 20. Во избежание переутомления игроков устанавливается 5-минутный перерыв: при встречах из 3 партий — после второй, при встречах из 5 партий — после третьей. По требованию одного из игроков и с разрешения главного судьи перерыв может быть удлинен до 10 минут.

§ 21. Игрок не имеет права начать игру до приглашения судьи.

§ 22. Если игрок подаст не в очередь, то все разыгранные до обнаружения неправильности подачи очки считаются, но правильный порядок подачи должен быть восстановлен. Если же игра окончится до того, как ошибка замечена, то для следующей игры подача производится противной стороной в обычном порядке.

§ 23. Каждая встреча или часть ее может быть отложена лицом, проводящим соревнование (главным судьей), если это окажется необходимым в виду неблагоприятной погоды, освещения, состояния площадок или по другим причинам.

§ 24. Всякая прерванная встреча возобновляется с того удара, на котором она была прервана. Начать розыгрыш встречи с начала можно только с согласия всех ее участников и с разрешения главного судьи.

III. Площадка и ее оборудование

§ 25. Площадка для игры в теннис имеет вид прямоугольника АБВГ (см. чертеж на стр. 11), у которого большие стороны АБ и ВГ равны 23,77 м, а меньшие АГ и БВ — 10,97 м. Площадкой для парной игры служит весь прямоугольник АБВГ, площадкой для одиночной — часть его (прямоугольник ДЕЖЗ).

Линии ДЕ и ЖЗ называются боковыми линиями для одиночной игры, они параллельны линиям АБ и ВГ (боковым линиям для парной игры) и соответственно отстоят от них на расстоянии 1,37 м.

Площадка разделена пополам

КНИЖНОСТИ
ИМЕНИ
В. И. ЛЕНИНА

пунктирная линия), параллельной линиям АГ и БВ (задние линии).

По обе стороны сетки, на расстоянии 6,40 м от нее и параллельно ей, откладываются линии подачи (ИМ и КЛ).

Середины линий подачи соединяются так называемой средней линией (НО).

Продолжения средней линии наносятся на серединах обеих задних линий в виде отрезков длиной в 0,10 м, направленных внутрь площадки и называемых средними метками.

Все линии должны быть наведены по грунту белой краской, причем ширина задних линий должна равняться 0,10 м, ширина остальных линий — 0,05 м. Ширина всех линий откладывается внутрь площадки.

§ 26. Прямоугольники, ограниченные сеткой, боковой линией для одиночной игры, линией подачи и средней линией, называются полями подачи.

Места за задними линиями, ограниченные с боков воображаемыми продолжениями средней и боковой линий, называются позициями подачи.

Площадка должна иметь со всех сторон разбеги, необходимые для свободы движения играющих, равные за задними линиями минимум 8 м и за боковыми — минимум 3 м.

§ 27. Сетка, делящая пополам площадку, натягивается между двумя столбами.

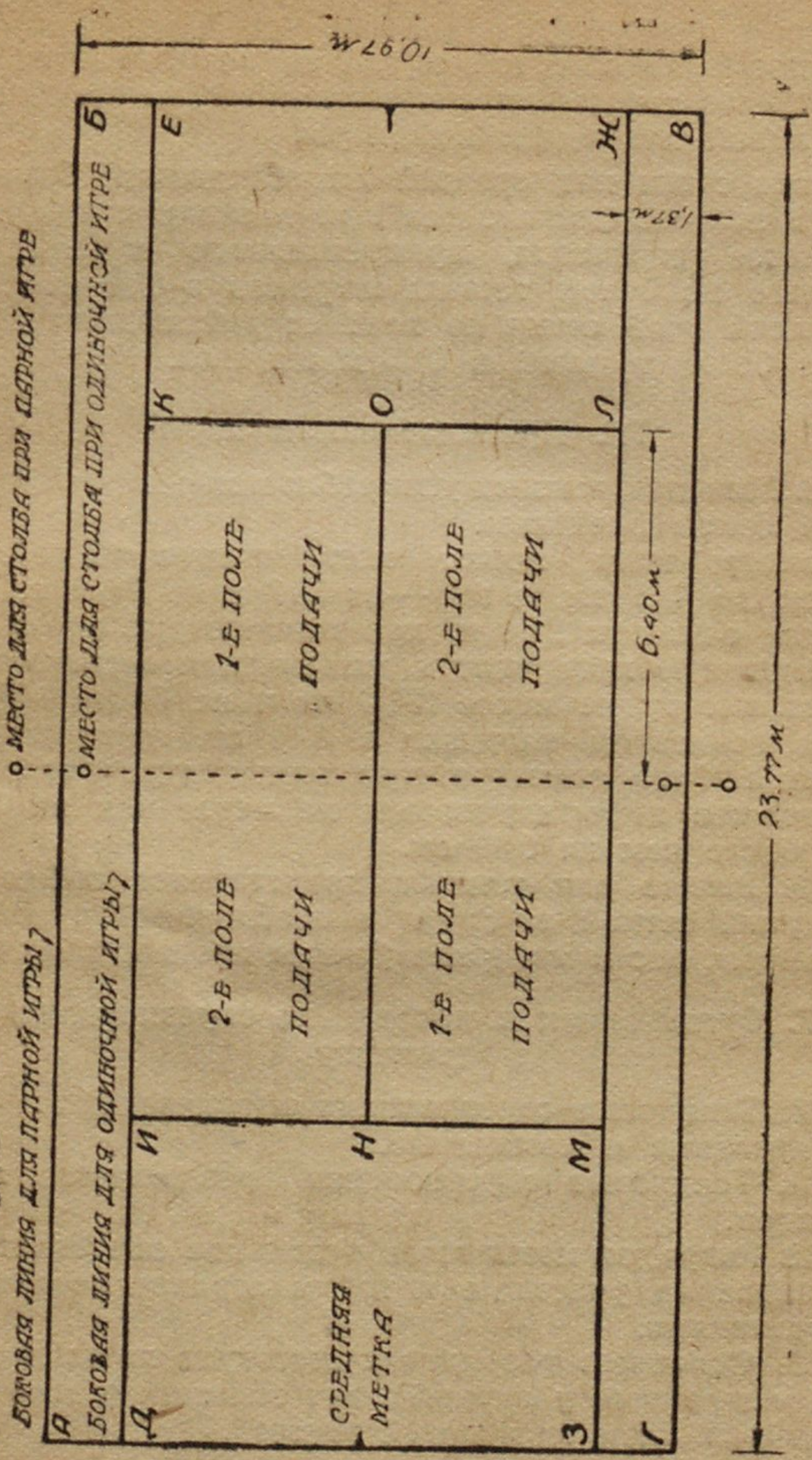
Между сеткой, землей и столбами не должно быть просветов.

Столбы должны отстоять от соответствующих боковых линий на 0,91 м.

Высота столбов, а также сетки около них, должна равняться 1,07 м.

Примечание. При одиночной игре можно пользоваться столбами, установленными для парной игры, но при этом необходимо соответственно приподнимать сетку.

Для подъема сетки применяются специальные



Площадка для тенниса.

подпорки высотой в 1,07 м, которые ставятся с обеих сторон на расстоянии 0,91 м от боковых линий для одиночной игры.

Высота сетки над средней линией должна быть равна 0,91 м, что достигается при помощи специального сеточного регулятора, прикрепленного к земле и состоящего из белой тесьмы шириной в 0,05 м.

Верхний край сетки по всей ее длине должен быть обшит белой тесьмой в 0,05 м ширины.

IV. Принадлежности игры

§ 28. Мяч для тенниса употребляется резиновый, оклеенный белой фланелью.

Диаметр мяча может колебаться в пределах от 6,35 см до 6,67 см, а вес — от 56,7 г до 58,47 г.

Падая с высоты 2,54 м, при температуре около 20° С, на цементную поверхность, мяч должен отскакивать от нее на высоту не менее 134,6 см и не более 147,6 см.

Под давлением нагрузки в 8,19 кг, приложенной к концам любого диаметра, при температуре около 20° С мяч должен деформироваться не менее чем на 0,74 см и не более чем на 0,80 см.

§ 29. Ракета для тенниса представляет собою обод, затянутый сеткой из струн и снабженный рукояткой.

Размеры, вес и материал ракеты произвольны.

V. Организация и проведение соревнований по теннису

§ 30. Теннисные соревнования подразделяются на индивидуальные и командные.

§ 31. Теннисные соревнования разделяются на ряд разрядов.

§ 32. Разрядом называется отдельное самостоятельное соревнование, участие в котором ограничено известными условиями.

§ 33. Основных разрядов существует пять: два мужских (одиночный и парный), два женских (одиночный и парный) и один смешанный парный.

§ 34. Указанные основные разряды могут организовываться:

- а) для игроков определенной категории;
- б) для игроков моложе или старше определенного возраста;
- в) для новичков.

§ 35. Для информации коллективов и игроков о предстоящих соревнованиях, проводящая их организация должна заблаговременно составить и разослать официальное извещение о них.

§ 36. Извещение о соревнованиях должно содержать следующие данные:

- а) дату и место розыгрыша соревнования;
- б) перечень разрядов и условия участия в каждом из них;
- в) указание системы, по которой разыгрывается соревнование (олимпийская, круговая или какая-либо иная);
- г) число партий, определяющих выигрыш встречи в каждом разряде (две или три).
- д) фамилию главного судьи;
- е) время и место приема заявок на участие и форму последних;
- ж) время и место жеребьевки.

§ 37. Перед жеребьевкой должна быть проверена правильность всех произведенных записей и составлены списки всех участников по каждому разряду в отдельности.

§ 38. Жеребьевка проводится открыто для всех участников в указанное в извещении время.

§ 39. Командные теннисные соревнования организуются и проводятся по специально разрабатываемым в каждом отдельном случае положениям.

VI. Участники и их классификация

§ 40. К участию в теннисных соревнованиях допускаются лица, прошедшие предварительный врачебный контроль.

§ 41. В целях учета достижений и повышения общего уровня игры все теннисисты разделяются на категории в соответствии со своими техническими достижениями.

§ 42. Мужчины и женщины классифицируются раздельно. Число категорий как мужских, так и женских не ограничивается и зависит от количества классифицируемых и разницы в их силах.

Примечание. В случае надобности при составлении гандикапа игроки одной и той же категории могут быть разбиты на подкатегории.

§ 43. В пределах одной категории (или подкатегории) игроки распределяются по силам таким образом, чтобы каждый вышестоящий игрок был сильнее следующего за ним игрока.

§ 44. В случае равенства достижений у двух и более игроков, таковые в пределах категории (подкатегории) могут объединяться в группы.

§ 45. При оценке сил игроков во внимание принимаются исключительно результаты их одиночных встреч на соревнованиях, проводимых с ведома совета физической культуры.

Примечание. Случай отказа от соревнования одного игрока не дает основания для перевода другого в высшую категорию. Основанием для перевода могут служить только фактически сыгранные встречи.

§ 46. Классификация составляется ежегодно по окончании сезона, на основании тех результатов, которые были показаны игроками на соревнованиях.

§ 47. Как правило, перевод игрока из одной категории (подкатегории) в другую проводится при составлении классификации по следующим принципам:

а) игрок, выигравший в индивидуальных соревнованиях на первенство одиночный разряд своей категории (подкатегории), переводится в ближайшую старшую категорию (подкатегорию);

б) игрок, выигравший в течение одного сезона у

двух различных игроков старших категорий (подкатегорий) и не проигравший игрокам младших категорий (подкатегорий), переводится в соответствующую старшую категорию (подкатегорию);

в) игрок, выказавший особые успехи, но не подпадающий прямо под действие пунктов «а» и «б», по ходатайству своей организации может быть допущен к соревнованиям по старшей категории (подкатегории) с последующим утверждением в этой категории при составлении классификации;

г) игрок, имеющий в течение одного сезона два проигрыша игрокам младших категорий (подкатегорий) и ни одного выигрыша над игроками своей или старших категорий (подкатегорий), переводится в младшую категорию (подкатегорию);

д) игроку, не имеющему за весь сезон ни одного выигрыша над игроками своей или старших категорий (подкатегорий), по характеру проигрышей может быть дана проверочная игра с игроком младшей категории (подкатегории). В случае проигрыша этот игрок переводится в младшую категорию (подкатегорию).

§ 48. Случай отказа игрока от проверочной встречи, по неуважительным причинам, засчитывается как поражение от игрока низшей категории (подкатегории).

§ 49. Отказ от игры с игроками младшего разряда, без уважительных причин, рассматривается как проигрыш игроку младшего разряда со всеми вытекающими из этого последствиями.

VII. Судейский аппарат

§ 50. Судейский аппарат состоит из следующих лиц: главный судья, помощник главного судьи, судьи на вышках и судьи на линиях.

§ 51. Главный судья выполняет следующие функции:

1) руководит соревнованием в целом и окончательно разрешает все вопросы, связанные с проведением соревнования;

2) проводит жеребьевку для первоначального распределения участников соревнования;

3) составляет расписание встреч на каждый день с указанием их времени и места;

4) распределяет работу между своими помощниками и выделяет в их распоряжение судей на вышках и на линиях;

5) руководит работой всего младшего судейского аппарата, отстраняет и заменяет судей, дает им указания, советы и т. п.;

6) разрешает вопросы, связанные с опозданием или неявкой игроков и судей;

7) разрешает все спорные вопросы по проведению соревнования, вызывающие сомнения у его помощников;

8) заботится о своевременном получении от организаторов соревнования мячей и судейских тетрадей и распределяет их между своими помощниками;

9) вписывает ежедневно все технические результаты встреч, представленные ему его помощниками, в общий протокол соревнования;

10) составляет окончательный протокол и общий обзорный отчет по проведенному соревнованию.

§ 52. Помощник главного судьи несет следующие обязанности:

1) непосредственно руководит соревнованием (или частью его) на месте его розыгрыша;

2) заботится (путем своевременных указаний техническим организаторам соревнования) о подготовке площадок и необходимых для соревнования предметов: судейских вышек, подпорок для одиночной игры, измерителей высоты сеток и т. п.;

3) распределяет площадки и мячи для отдельных встреч;

4) распределяет работу между судьями на вышках и выделяет в их распоряжение судей на линиях;

5) ведет ответственное наблюдение и руководство работой судей на вышках и на линиях, отстраняет и заменяет их, дает им указания и советы и т. п.;

6) разрешает все спорные вопросы по толкованию и применению правил игры;

7) разрешает вопрос о пригодности и непригодности площадок, сеток и мячей для игры;

8) разрешает вопросы о перерывах в игре и о прекращении ее из-за неблагоприятных условий, освещения, погоды и т. п.;

9) поддерживает связь с главным судьей в целях совместного разрешения всех вызывающих сомнение вопросов;

10) ежедневно к концу дня докладывает главному судье о ходе порученного ему соревнования (или части его) и представляет протоколы всех отдельных состоявшихся за день встреч;

11) заботится о своевременном получении от главного судьи всего необходимого на ближайший день: расписания встреч, списка выделенных судей, мячей, судейских тетрадей и т. п.

§ 53. Судья на вышке выполняет следующую работу и обязанности:

1) руководит розыгрышем отдельных встреч на соревнованиях, являясь на место встречи не позднее чем за 10 минут до начала ее розыгрыша (по расписанию);

2) заботится о получении мячей и судейской тетради от помощника главного судьи;

3) устанавливает факт явки или неявки игроков, с обязательным занесением в протокол;

4) проверяет состояние площадок (состояние грунта, высоту сетки, наличие подпорок и т. п.) как перед встречей, так и в процессе таковой (по личному усмотрению или по просьбе играющих);

5) распределяет по линиям выделенных в его распоряжение судей на линиях и ведет ответственное наблюдение и руководство их работой, дает им указания и советы и т. п.;

6) приглашает игроков бросить жребий для выбора стороны или подачи и заносит в протокол порядок подачи;

7) фиксирует поле, порядок распределения игроков по полям, выбранный каждым игроком в парной игре для приема подачи;

8) объявляет название соревнования и фамилии игроков, с указанием организаций, от которых они выступают, а также уравнительного гандикапа (на уравнительных соревнованиях);

9) приглашает игроков начать розыгрыш встречи и следит непосредственно, а также при помощи судей на линиях (принимая их решения в отношении порученной линии как бесспорные), за ходом игры;

10) фиксирует и громко и ясно объявляет ошибки, немедленно по их совершении, согласно установленной терминологии;

11) ведет счет игр, записывает его в протокол и громко и ясно объявляет после записи, называя сперва очки подающего и повторяя объявление по просьбе играющих;

12) предлагает переиграть очко (помимо случаев, предусмотренных в «Правилах игры»), если у него возникает предположение, что какие-либо его действия, например ошибочный возглас и т. п., помешали играющим;

13) своевременно предлагает игрокам меняться сторонами;

14) наблюдает за соблюдением установленных между партиями перерывов в игре;

15) заботится при помощи администрации площадок, а также и непосредственно, о соблюдении должной тишины и порядка на месте игры;

16) делает предупреждение игроку, в случае некорректного поведения или умышленного затягивания игры и прекращает ее, если после предупреждения указанные действия не прекращаются;

17) не имеет права вступать в какие-либо пререкания с игроками и зрителями;

18) не имеет права сложить с себя судейские обязанности ранее окончания порученной ему встречи без разрешения помощника главного судьи;

19) разрешает единолично и окончательно все вопросы, возникающие по ходу игры (за исключением вопросов, подлежащих компетенции судей на линиях);

20) обращается к помощнику главного судьи за разрешением всех спорных вопросов по применению правил игры;

21) составляет протокол по установленной форме, аккуратно заполняет все его графы и, собирая необходимые подписи, заверив протокол личной подписью, передает его по окончании встречи помощнику главного судьи.

§ 54. Судья на линии выполняет следующее:

1) следит за ошибками, касающимися игры у порученной ему линии, единолично и окончательно устанавливая факты их совершения (включая также ошибки, указанные в § 5, пункты «в» и «г»);

2) фиксирует и громко и ясно объявляет ошибки немедленно по их совершении, согласно установленной терминологии.

VIII. Терминология судейских возгласов

Прыжок — если подающий подпрыгнул при подаче.

Зашаг — если подающий зашагнул или наступил на линию, ограничивающую позиции подачи.

С ходу — если подающий произвел подачу шагая или с разбега.

Нет — если подающий не подал в надлежащее поле.

Задел — если мяч коснулся игрока.

Сетка, еще два мяча — если мяч при подаче, поданный во всех отношениях правильно, перелетая через сетку, задел ее и если перед этим не было неправильной подачи в то же поле.

Сетка, еще один мяч — если мяч при подаче, поданный во всех отношениях правильно, перелетел через сетку, задев ее, и если перед этим была неправильная подача в то же поле.

Снова нет — если подающий сделал повторную неправильную подачу в то же поле.

Рано — если игрок отбил мяч раньше, чем последний перелетел через сетку.

Слету — если принимающий тронул мяч при подаче раньше, чем он коснулся земли.

Поздно — если игрок отбил мяч после того, как он дважды коснулся земли.

Дважды — если игрок тронул мяч ракетой больше одного раза.

За — если игрок отбил мяч за линии, ограничивающие площадку.

Сетка — если игрок во время розыгрыша мяча задел чем-либо сетку или какое-либо из ее укреплений.

Перенос — если игрок во время розыгрыша мяча перенес какую-либо часть своего тела или свою ракету через сетку, за исключением случая, когда это сделано по инерции или вызвано необходимостью ударить по мячу, перелетевшему вследствие вращения или ветра обратно через сетку.

Неверно подано — если подающий подал мяч с неправильной позиции не в надлежащее поле.

Бросок — если игрок ударит мяч ракетой, выпущенной из рук.

Неверно отбито — если игрок отбил мяч с подачи, поданный его партнеру.

Верный — если игроки сомневаются при правильно разыгранном мяче и не знают, как он будет засчитан.

По нулю — перед началом каждой игры, что служит приглашением начать ее.

Ровно — если у игроков по 30 или по 40; если подающий выиграл очко после того, как было «меньше»; если подающий проиграл очко после того, как было «больше».

Больше — если подающий выиграл очко после того, как было «ровно».

Меньше — если подающий проиграл очко после того, как было «ровно».

IX. Объяснения к правилам

1. К § 1. Выигравший первым 6 игр выигрывает партию, но если у противников окажется по 5 игр, то следующая выигранная одной из сторон игра дает лишь преимущество (счет 6 : 5). Если та же сторона выигрывает еще 1 игру (счет 7 : 5), она берет партию; если же проиграет ее, то партия снова выравнивается (счет 6 : 6) и т. д. до тех пор, пока одна из сторон не получит перевес над другой в размере 2 игр. Таким образом партия может быть закончена со счетом 6 : 0, 6 : 1, 6 : 2, 6 : 3, 6 : 4, 7 : 5, 8 : 6 и т. д.

Партия, которая при всех случаях, даже при счете 6 : 5, считается выигранной при взятии у противника 6 игр, называется «короткой» партией. Короткие партии играют очень редко, обычно в гандикапных соревнованиях. В извещениях о соревновании разряды, целиком и частично разыгрываемые «короткими» партиями, оговариваются.

2. К § 2. Твердого правила нет, но обычно встречи разыгрываются из 3 или 5 партий. В первом случае сторона, выигравшая 2 партии, считается победительницей, во втором — победу определяют 3 партии. Разряды с участием женщин разыгрываются не более чем из 3 партий.

Если в матче из 3 партий одна сторона выигрывает первые 2 из них, то 3-я партия не играет. В матче из 5 партий выигрыш подряд первых 3 партий тоже заканчивает встречу. В извещениях о соревнованиях необходимо указывать, из скольких партий разыгрывается тот или иной разряд.

3. К § 3. Слово «бросить» не надо понимать как «подбросить»; подача, следовательно, может быть сделана и сверху, и снизу.

4. К § 4. Из этого правила следует, что играющий не имеет права не только заходить в стороны за среднюю метку и боковую линию, но и наступать на их воображаемые продолжения за задней линией. Нужно иметь в виду, что при парной игре каждая позиция

подачи на 1,37 м шире одиночной благодаря тому, что с внешней стороны они ограничены боковыми линиями парной площадки.

При гандикапных встречах подача начинается всегда с первой позиции, т. е. с правой стороны площадки, независимо от гандикапа.

Например, при гандикапе плюс или минус 15 начинать подавать нужно также с первой позиции.

Партнер подающего может стоять на своей стороне, где ему угодно.

С неправильно поданного мяча игра начинаться не может.

5. К § 5. Мяч, хотя бы и едва задевший какую-нибудь из линий, ограничивающих поле подачи, и поданный во всех отношениях правильно, считается хорошим.

Моментом удара считается все то время, когда мяч находится в соприкосновении с ракетой.

6. К § 6. Вторая подача может быть начата лишь через некоторый промежуток времени после первой, во всяком случае не раньше чем судья на вышке объявит об ошибке.

Подача не считается состоявшейся и не учитывается, если игрок словит обратно в руку брошенный для удара мяч.

7. К § 7. Если мяч при подаче заденет сетку, регулятор, столб или какие-нибудь сеточные крепления, но упадет правильно в поле подачи, то такой удар фиксируется судьей на вышке возгласом: «сетка, два мяча» или «сетка, один мяч» в зависимости от того, был ли это первый или второй мяч при подаче, потому что такой мяч должен быть переигран.

Если при вышеуказанных обстоятельствах была сделана какая-нибудь ошибка еще до перелета мяча через сетку, например «зашаг», «прыжок» и т. д., то такая подача считается неправильной и фиксируется судьей на линии соответствующим термином.

В случае, если, несмотря на заявление принимающего, что он не готов, подача все же будет произведена, то

она считается несостоявшейся, независимо от того, была ли она сделана правильно или нет.

Помимо непредвиденных препятствий, служащих основанием к переигрыванию очка и перечисленных в пункте 15 настоящих объяснений, при подаче прибавляется еще одно: игроку, уже приступившему к повторной подаче, может непосредственно помешать возвращенный противником первый, неправильно поданный мяч.

8. К § 8. Положения (справа и слева), выбранные игроками в парной игре для приема подачи, не должны меняться ими до окончания партии; разумеется, что при своей подаче партнеры меняются после каждого разыгранного очка.

9. К § 9. Судье на вышке рекомендуется бросать жребий между участниками до выхода на площадку, для того чтобы он мог не спеша и внимательно сделать все необходимые для игры предварительные записи в судейской тетради. Во всяком случае, жребий должен быть брошен до начала обычной между соревнованием перекидки.

10. К § 10. Если во время розыгрыша очка сетка изменит свою высоту, игра должна быть немедленно прервана, высота сетки выверена и восстановлена, а очко переиграно.

Если изменение высоты сетки будет замечено после окончания розыгрыша очка, то последнее считается разыгранным, а высота сетки должна быть вновь восстановлена.

11. К § 13. Мяч, пролетевший в дырку между столбом и сеткой, считается неправильным. Поэтому судьям рекомендуется смотреть, чтобы сетка была хорошо на все крючки прикреплена к столбам.

Мяч же, пролетевший с внешней стороны столба, хотя бы совсем низко к земле, но упавший в должных пределах на стороне противника, считается правильным.

12. К § 14. Очко считается выигранным противоположной стороной, если оба противника в парной игре

один за другим тронут мяч, но если по мячу ударит всего лишь один из них, а другой ударит только по его ракете, то мяч считается находящимся в игре.

13. К § 15. Мяч считается в игре до того момента, пока ошибка не будет зафиксирована судьей на вышке.

14. К § 16. Бывает, в большинстве случаев при игре у сетки, мяч берется ракетой и после короткого протаскивания по ней перебрасывается через сетку. В этом случае следует считать удар правильным, так как мяч имел только один удар, т. е. одно касание.

Мяч считается упавшим вне площадки, если он коснется земли за линиями, ограничивающими ее или приземлится, коснувшись какого-либо постоянного предмета около площадки. Поэтому мяч, летящий явно за пределы площадки и взятый игроком с воздуха, т. е. до падения на землю находящийся далеко за пределами линий, не может быть признан за ошибку. В этом случае розыгрыш очка продолжается, и мяч считается в игре.

При парной игре очко должно считаться выигранным и в том случае, когда один из противников, незанятый непосредственно в розыгрыше мяча, тронет сетку или ее крепление.

Перепрыгивать через сетку или переходить на сторону противника во время розыгрыша мяча не разрешается, даже если это произойдет с разбегу или по инерции.

Игрок не имеет также права переходить за мысленное продолжение сетки.

Если игрок перенесет по инерции после удара ракету через сетку и заденет ею противника, удар считается правильным.

15. К § 17. К таким препятствиям относятся: судья на линии, сошедший со своего места; зрители, переходящие площадку; неожиданно пролетевший или прокатившийся чужой мяч; мальчики, подающие мячи, и все то, что непосредственно может помешать игроку.

Судья на вышке должен уметь точно оценить степень помехи, потому что все вышеперечисленные обстоятель-

ства могут, если можно так выразиться, только частично, а иногда и в очень малой степени затруднить игрока во время удара. В этих последних случаях очко не переигрывается.

Во всех случаях судья на вышке должен, помимо определения степени помехи, учитывать и степень важности разыгрываемого очка. При незначительной помехе на ударе, решающем участь партии или соревнования, очко должно переигрываться даже и в том случае, если мяч отбит правильно, но встретившееся препятствие все же заметно отразилось на качестве выполненного удара (на его точности, силе или чем-нибудь другим).

Столкновение и все помехи, происходящие по вине партнера в парной игре, а также падение, судорога, подворот ноги, вывих, попадание в глаз пыли или песку и пр. ни в каких случаях и ни при каких обстоятельствах не дают права на переигрывание очка.

Возгласы игроков во время розыгрыша очка, хотя и не относятся к помехам, но должны строго запрещаться судьей на вышке. Игроку разрешается в любое время обращаться к своему партнеру по паре, но это должно делаться негромко.

16. К § 18. К постоянным предметам относятся также трибуны для зрителей, доски с указанием хода игры, ветки деревьев, свисающие над площадкой, провода, потолок и стены на закрытой площадке.

После розыгрыша каждого очка с площадки должны быть убраны все мячи, лежащие на ней. Если в процессе игры мяч попадает в мяч, лежащий на площадке (в границе ее линий), то он может быть отбит. При этом судья на вышке должен особенно внимательно следить за следующими двумя обстоятельствами: во-первых, чтобы был отбит именно тот мяч, которым разыгрывается очко, а не прыгнувший лежащий, и, во-вторых, чтобы мяч, попавший в другой мяч, коснулся только его одного, потому что мяч, задевший одновременно и мяч и грунт, считается дважды приземленным, т. е. проигранным стороной, на которой это произошло.

Для сохранения темпа подачи, первый мяч в случае ошибки может быть оставлен на земле, но со всеми вытекающими отсюда вышеуказанными последствиями.

Слова «во всех случаях игры» значат, что и в том случае, если это произошло при подаче.

17. К § 19. Таким образом в каждой партии после первой игры стороны должны быть переменены.

18. К § 20. Кроме указанного перерыва, после 2-й или 3-ей партии, в зависимости от условий встречи, не должно допускаться никаких других остановок игры.

Как исключение, они могут быть разрешены только в случае следующих непредвиденных обстоятельств, например: у игрока лопнул пояс, разорвались или развязались ботинки или что-нибудь из одежды или принадлежностей игры, причем приостановка соревнования не должна носить затянувшегося характера.

Следует отметить, что игра не может быть задержана или прервана, когда игрок просит перерыва для восстановления дыхания или для получения инструкций и советов.

19. К § 21. Подающий не может начать подавать раньше, чем судья на вышке зафиксирует предыдущую ошибку и объявит счет. Кроме того, он должен сам следить за готовностью принимающего начать игру, так как последний имеет право, несмотря на приглашение судьи начать игру, заявить, что он не готов. Это заявление может быть сделано возгласом, поднятием руки, поворотом спиной к сетке и пр. Судья на вышке обязан следить, чтобы затягивание игры принимающим не носило умышленного, злого характера. В последнем случае судья после предупредительных замечаний имеет право прекратить соревнование.

20. К § 22. Во избежание недоразумений с очередью при подаче, судья на вышке обязан перед каждой игрой объявлять фамилию подающего, предварительно записанную в судейской тетради.

21. К § 25. Целесообразно все площадки делать для парной игры, так как на них можно играть и

вдвоем. Площадки только для одиночной игры встречаются очень редко, их делают только в случае нехватки места.

Ширина задних и боковых линий входит в размеры площадки, которую они ограничивают. Ширина же остальных линий наносится по направлению к центру площадки.

22. К § 26. Разбеги должны быть ограничены оградительными сетками вышиной приблизительно около 3 м, чтобы останавливать пропущенные мячи. Обычно сетки делаются проволочные, но могут быть использованы веревочные, а иногда и те и другие заменяются забором.

Площадки без оградительных сеток к соревнованиям не пригодны.

За задними линиями на площадках должны быть фоны спокойного темного цвета, для лучшей видимости мяча.

Фоны бывают естественные и искусственные. Первые представляют собой зеленые насаждения за оградительной сеткой, вьющуюся по ней зелень, темные здания за площадкой и пр. Вторые же изготавливаются из зеленого полотна или брезента и навешиваются на заднюю сетку.

Фоном может служить также и крашеный сплошной забор.

23. К § 27. На сетку и столбы нельзя вешать пиджаков, свитеров, полотенец и пр. Точно так же нужно следить за тем, чтобы мальчики, подающие мячи, не облакачивались и не клали рук на сетку, так как все это может изменить ее высоту.

24. К § 28. Соревнования должны проводиться вполне пригодными к игре мячами, качество которых определяется главным судьей или его помощником. Все наиболее ответственные встречи необходимо разыгрывать новыми мячами, смена которых может иметь место в любое время игры по просьбе игроков и с разрешения судьи на вышке.

25. К § 29. К ракете относятся все резиновые или сделанные из другого материала предметы, надеваемые на ее ручку, чтобы она лучше держалась в руке.

Х. Теннисный гандикап

А. Сущность гандикапа

1. Для поощрения средних и слабых игроков путем предоставления им возможности участия в соревнованиях с большими шансами на успех, в теннисе допускаются уравнивательные соревнования с так называемым гандикапом.

Уравнивание шансов в теннисе достигается тем, что при встрече двух игроков сильнейший из них дает другому то или иное число очков вперед.

Очки, даваемые вперед, называются гандикапом.

Гандикап определяется числом очков, даваемых вперед в партии из 6 игр.

Одно очко, даваемое вперед на 6 последовательных игр, символически изображается $1/6$ или (для удобства) 0,1.

Гандикап может быть положительным или отрицательным.

Б. Положительный гандикап

2. Положительным гандикапом называются очки, засчитанные до начала игры слабейшему игроку (как бы уже выигранными).

Гандикап игрока, имеющего 1 очко (положительное) на партию из 6 игр, обозначается $+1/6$ или $+0,1$.

Гандикап игрока, имеющего 2 очка (положительных) на партию из 6 игр, обозначается $+2/6$ или $+0,2$; имеющего 3 очка $+0,3$; 4 очка $+0,4$; 5 очков $+0,5$; 6 очков $+15$.

Последний символ ($+15$) обозначает, что игрок имеет в каждой игре по одному засчитанному вперед, как бы уже выигранному, очку.

Гандикап игрока, получ.	+	0,1	сверх	+	15	изобр.	+	15,1
"	"	"	+	0,2	"	+	15	15,2
"	"	"	+	0,3	"	+	15	15,3
"	"	"	+	0,4	"	+	15	15,4
"	"	"	+	0,5	"	+	15	15,5
"	"	"	+	15	"	+	15	30
"	"	"	+	0,1	"	+	30	30,1
					и т. д.		до	+ 40

3. Очки положительного гандикапа получают, начиная с четных игр, т. е. получающий +0,1 получает одно очко в каждой 2-й игре каждой партии из 6 игр; получающий +0,2 — по 1 очку во 2-й и 4-й играх; получающий +0,3 — по 1 очку во 2-й, 4-й и 6-й играх. По использовании игр, очки получают, кроме четных и нечетных игр, начиная с 1-й, т. е. получающий +0,4 получает по очку в 1-й, 2-й, 4-й и 6-й играх; получающий +0,6 — по очку во всех играх, кроме 5-й; получающий +15 — по очку в каждой игре.

Ган- дикап	1-я игра	2-я игра	3-я игра	4-я игра	5-я игра	6-я игра
+ 0,1	—	+ 15	—	—	—	—
+ 0,2	—	+ 15	—	+ 15	—	—
+ 0,3	—	+ 15	—	+ 15	—	+ 15
+ 0,4	+ 15	+ 15	—	+ 15	—	+ 15
+ 0,5	+ 15	+ 15	+ 15	+ 15	—	+ 15
+ 15	+ 15	+ 15	+ 15	+ 15	+ 15	+ 15
+ 15,1	+ 15	+ 30	+ 15	+ 15	+ 15	+ 15
+ 15,2	+ 15	+ 30	+ 15	+ 30	+ 15	+ 15
+ 15,3	+ 15	+ 30	+ 15	+ 30	+ 15	+ 30
+ 15,4	+ 30	+ 30	+ 15	+ 30	+ 15	+ 30
+ 15,5	+ 30	+ 30	+ 30	+ 30	+ 15	+ 30
+ 30	+ 30	+ 30	+ 30	+ 30	+ 30	+ 30
+ 30,1	+ 30	+ 40	+ 30	+ 30	+ 30	+ 30
+ 30,2	+ 30	+ 40	+ 30	+ 40	+ 30	+ 30
+ 30,3	+ 30	+ 40	+ 30	+ 40	+ 30	+ 40
+ 30,4	+ 40	+ 40	+ 30	+ 40	+ 30	+ 40
+ 40	+ 40	+ 40	+ 40	+ 40	+ 40	+ 40

В. Отрицательный гандикап

4. Отрицательным гандикапом называются очки, которые должны быть выиграны сильнейшим игроком для получения счета нуль.

Гандикап игрока, имеющего 1 очко (отрицательное) на партию из 6 игр, обозначается	— 0,1
Гандикап игрока, имеющего 2 отриц. очка на партию из 6 игр, обозначается	— 0,2
Гандикап игрока, имеющего 3 отриц. очка на партию из 6 игр, обозначается	— 0,3
Гандикап игрока, имеющего 4 отриц. очка на партию из 6 игр, обозначается	— 0,4
Гандикап игрока, имеющего 5 отриц. очков на партию из 6 игр, обозначается	— 0,5
Гандикап игрока, имеющего 6 отриц. очков на партию из 6 игр, обозначается	— 15

Последний символ (—15) обозначает, что игрок имеет в каждой игре по одному отрицательному очку, которое ему каждый раз надо выиграть для получения счета нуль.

Гандикап игрока, имеющ.	— 0,1	сверх	— 15	изобр.	— 15,1
" " "	— 0,2	" "	— 15	" "	— 15,2
" " "	— 0,3	" "	— 15	" "	— 15,3
" " "	— 0,4	" "	— 15	" "	— 15,4
" " "	— 0,5	" "	— 15	" "	— 15,5
" " "	— 15	" "	— 15	" "	— 30
" " "	— 0,1	" "	— 30	" "	— 30,1
		и т. д. до			— 40

5. Очки отрицательного гандикапа даются, начиная с нечетных игр в обратном порядке, т. е., имеющий —0,1 имеет 1 отрицательное очко в каждой 5-й игре партии из 6 игр; имеющий —0,2 по 1 очку в 5-й и 3-й играх; имеющий —0,3 по 1 очку в 5-й, 3-й и 1-й играх. По использованию нечетных игр очки даются кроме них

и в четных играх, также в обратном порядке, начиная с 6-й, т. е., имеющий $-0,4$ имеет по отрицательному очку в 1-й, 3-й, 5-й и 6-й играх; имеющий $-0,5$ имеет по отрицательному очку во всех играх, кроме 2-й; имеющий -15 имеет по отрицательному очку во всех играх.

Гандикап	1-я игра	2-я игра	3-я игра	4-я игра	5-я игра	6-я игра
$-0,1$	—	—	—	—	-15	—
$-0,2$	—	—	-15	—	-15	—
$-0,3$	-15	—	-15	—	-15	—
$-0,4$	-15	—	-15	—	-15	-15
$-0,5$	-15	—	-15	-15	-15	-15
-15	-15	-15	-15	-15	-15	-15
$-15,1$	-15	-15	-15	-15	-30	-15
$-15,2$	-15	-15	-30	-15	-30	-15
$-15,3$	-30	-15	-30	-15	-30	-15
$-15,4$	-30	-15	-30	-30	-30	-30
$-15,5$	-30	-15	-30	-30	-30	-30
-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30
$-30,1$	-30	-30	-30	-30	-40	-30
$-30,2$	-30	-30	-40	-30	-40	-30
$-30,3$	-40	-30	-40	-30	-40	-30
$-30,4$	-40	-30	-40	-30	-40	-40
$-30,5$	-40	-30	-40	-40	-40	-40
-40	-40	-40	-40	-40	-40	-40

Таблица не показывает более 6 игр, так как в следующей партии из 6 игр очки получаются в том же порядке.

Г. Общий гандикап

6. Для наглядного изображения соотношений между силами всех игроков на уравнительном соревновании составляется общий гандикап.

Общим гандикапом называется распределение игроков по шкале гандикапа в зависимости от их сил.

Шкала гандикапа располагается пределами от —40 до +40 и имеет следующий вид:

— 40	— 30	— 15	+ 0,1	+ 15,1	+ 30,1
— 30,5	— 15,5	— 0,5	+ 0,2	+ 15,2	+ 30,2
— 30,4	— 15,4	— 0,4	+ 0,3	+ 15,3	+ 30,3
— 30,3	— 15,3	— 0,3	+ 0,4	+ 15,4	+ 30,4
— 30,2	— 15,2	— 0,2	+ 0,5	+ 15,5	+ 30,5
— 30,1	— 16,1	— 0,1	+ 15	+ 30	+ 40,
		0,0			

Общий гандикап составляется следующим образом: один из группы игроков, приблизительно средний по силе игры, принимается за основного и ставится на нуль.

Игроки сильнее его ставятся на соответствующие верхние деления шкалы в зависимости от того, сколько каждый из них может дать ему отрицательных очков; игроки слабее его — на иные деления в зависимости от того, сколько он каждому из них может дать положительных очков.

Д. Применение общего гандикапа

7. При встрече игрока, стоящего на нулевом делении гандикапа, с каким-либо другим, первый всегда остается на нуле, второй же будет иметь тот положительный или отрицательный гандикап, который ему присвоен.

8. При встрече игрока, имеющего положительный гандикап, с игроком, имеющим отрицательный, первый сохраняет все свои положительные очки, а второй — имеющиеся у него отрицательные.

9. При встрече двух игроков, имеющих положительный гандикап, сильнейший из них начинает с нуля, положительный же гандикап другого определяется по таблице № 1 (стр. 34—35) следующим образом:

в верхнем горизонтальном ряду находится гандикап одного из игроков, в крайнем левом вертикальном столбце — гандикап другого.

Положительный гандикап слабейшего находится на пересечении соответствующих столбца и ряда.

10. При встрече двух игроков, имеющих отрицательный гандикап, слабейший из них начинает с нуля, отрицательный же гандикап другого определяется по таблице № 2 (стр. 36—37) следующим образом:

в верхнем горизонтальном ряду находится гандикап одного из игроков, в крайнем левом вертикальном столбце — гандикап другого.

Отрицательный гандикап сильнейшего находится на пересечении соответствующих столбца и ряда.

ПОЛОЖИТЕЛЬ

	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15	15,1	15,2
0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15	15,1
0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15
0,3	0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5
0,4	0,3	0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4
0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3
15	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	—	0,1	0,2
15,1	15	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	—	0,1
15,2	15,1	15	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	—
15,3	15,2	15,1	15	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
15,4	15,3	15,3	15,2	15,1	15	0,5	0,4	0,3
15,5	15,4	15,4	15,3	15,2	15,1	15,1	0,5	0,4
30	15,5	15,4	15,4	15,3	15,2	15,2	15	0,5
30,1	30	30	15,5	15,4	15,4	15,3	15,2	15,1
30,2	30,1	30,1	30	30	15,5	15,4	15,3	15,2
30,3	30,2	30,2	30,1	30,1	30	15,5	15,4	15,4
30,4	30,3	30,3	30,3	30,2	30,1	30,1	30	15,5
30,5	30,4	30,4	30,4	30,3	30,3	30,2	30,1	30,1
40	30,5	30,5	30,5	30,4	30,4	30,3	30,3	30,2

НЫЙ ГАНДИКАП

Таблица 1

15,3	15,4	15,5	30	30,1	30,2	30,3	30,4	30,5	40
15,2	15,3	15,4	15,5	30	30,1	30,2	30,3	30,4	30,5
15,1	15,2	15,3	15,5	30	30,1	30,2	30,3	30,4	30,5
15	15,2	15,3	15,4	15,5	30	30,1	30,3	30,4	30,5
0,5	15,1	15,2	15,3	15,4	30	30,1	30,2	30,3	30,4
0,4	15	15,1	15,2	15,4	15,5	30	30,1	30,3	30,4
0,3	0,5	15,1	15,2	15,3	15,4	15,5	30,1	30,2	30,3
0,2	0,4	0,5	15	15,2	15,3	15,4	30	30,1	30,3
0,1	0,3	0,4	0,5	15,1	15,2	15,4	15,5	30,1	30,3
—	0,2	0,3	0,4	15	15,2	15,3	15,5	30	30,1
0,2	—	0,1	0,3	0,5	15	15,1	15,3	15,5	30
0,3	0,1	—	0,1	0,3	0,5	15	15,2	15,4	15,5
0,4	0,3	0,1	—	0,2	0,4	0,5	15,1	15,3	15,4
15	0,5	0,3	0,2	—	0,2	0,3	0,5	15,1	15,3
15,2	15	0,5	0,4	0,2	—	0,2	0,4	15	15,2
15,3	15,1	15	0,5	0,3	0,2	—	0,3	0,5	15,1
15,5	15,3	15,2	15,1	0,5	0,4	0,3	—	0,2	0,4
30	15,5	15,4	15,3	15,1	15	0,5	0,2	—	0,2
30,1	30	15,5	15,4	15,3	15,2	15,1	0,4	0,2	—

ОТРИЦАТЕЛЬ

	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15	15,1	15,2
0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15	15,1
0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15
0,3	0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5
0,4	0,3	0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4
0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3
15	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	—	0,1	0,2
15,1	15	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	—	0,1
15,2	15,1	15	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1	—
15,3	15,2	15,1	15	0,5	0,4	0,3	0,2	0,1
15,4	15,3	15,2	15	0,5	0,5	0,3	0,3	0,2
15,5	15,4	15,3	15,1	15	0,5	0,4	0,3	0,2
30	15,5	15,4	15,2	15,1	15	0,5	0,4	0,3
30,1	30	15,4	15,3	15,2	15,1	15	0,5	0,4
30,2	30,1	15,5	15,4	15,3	15,2	15,1	15	0,5
30,3	30,2	30	15,5	15,4	15,3	15,2	15,1	15
30,4	30,3	30,1	30	15,5	15,3	15,2	15,2	15
30,5	30,4	30,2	30,1	15,5	15,4	15,3	15,2	15,1
40	30,5	30,3	30,2	30	15,5	15,4	15,3	15,2

НЬИ ГАНДИКАП

15,3	15,4	15,5	30	30,1	30,2	30,3	30,4	30,5	40
15,2	15,3	15,4	15,5	30	30,1	30,2	30,3	30,4	30,5
15,1	15,2	15,3	15,4	15,4	15,5	30	30,1	30,2	30,3
15	15	15,1	15,2	15,3	15,4	15,5	30	30,1	30,2
0,5	0,5	15	15,1	15,2	15,3	15,4	15,5	15,5	30
0,4	0,5	0,5	15	15,1	15,2	15,3	15,3	15,4	15,5
0,3	0,3	0,4	0,5	15	15,1	15,2	15,2	15,3	15,4
0,2	0,3	0,3	0,4	0,5	15	15,1	15,2	15,2	15,3
0,1	0,2	0,2	0,3	0,4	0,5	15	15	15,1	15,2
—	0,1	0,2	0,2	0,3	0,4	0,5	0,5	15	15,1
0,1	—	0,1	0,2	0,2	0,3	0,4	0,5	0,5	15
0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,2	0,3	0,4	0,4	0,5
0,2	0,2	0,1	—	0,1	0,1	0,2	0,3	0,3	0,4
0,3	0,2	0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,2	0,3	0,4
0,4	0,3	0,2	0,1	0,1	—	0,1	0,2	0,2	0,3
0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1	—	0,1	0,1	0,2
0,5	0,5	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1	—	0,1	0,2
15	0,5	0,4	0,3	0,3	0,2	0,2	0,1	—	0,1
15,1	15	0,5	0,4	0,4	0,3	0,2	0,2	0,1	—

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
I. Сущность игры	3
II. Проведение встреч на соревнованиях	8
III. Площадка и ее оборудование	9
IV. Принадлежности игры	12
V. Организация и проведение соревнований по теннису	12
VI. Участники и их классификация	13
VII. Судейский аппарат	15
VIII. Терминология судейских возгласов	19
IX. Объяснения к правилам	21
X. Теннисный гандикап	28
Таблицы гандикапа	34

Редактор *Г. Н. Бобров*

Техн. редактор *Иг. Саблин*

ОГИЗ-ФИТ № 994. Сдано в произв. 16/IV 1936 г. Подп. к печ. 27/V 1936 г. Бумага 60,5×92. Печ. л. 1,25, авт. 2,2
Знаков в печ. листе 70400, Тираж 15000. Заказ № 2254
Уполн. Главлита В-41106.

17 ф-ка нац. книги ОГИЗ'а РСФСР треста «Полиграфкнига» Москва, Шлюзовая наб., д. № 10.

ЗАМЕТКИ

ЗАМЕТКИ

830

1870

Цена 40 коп.

■ 9629

Продажа во всех магазинах
Книготоргового объединения.
Заказы направлять: Москва,
МОГИЗ, „Книга почтой“.
Высылка наложенным плате-
жом без задатка

