

796

В С Ф К
С С С Р

M

210

1693

Т Е Н Н И С

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

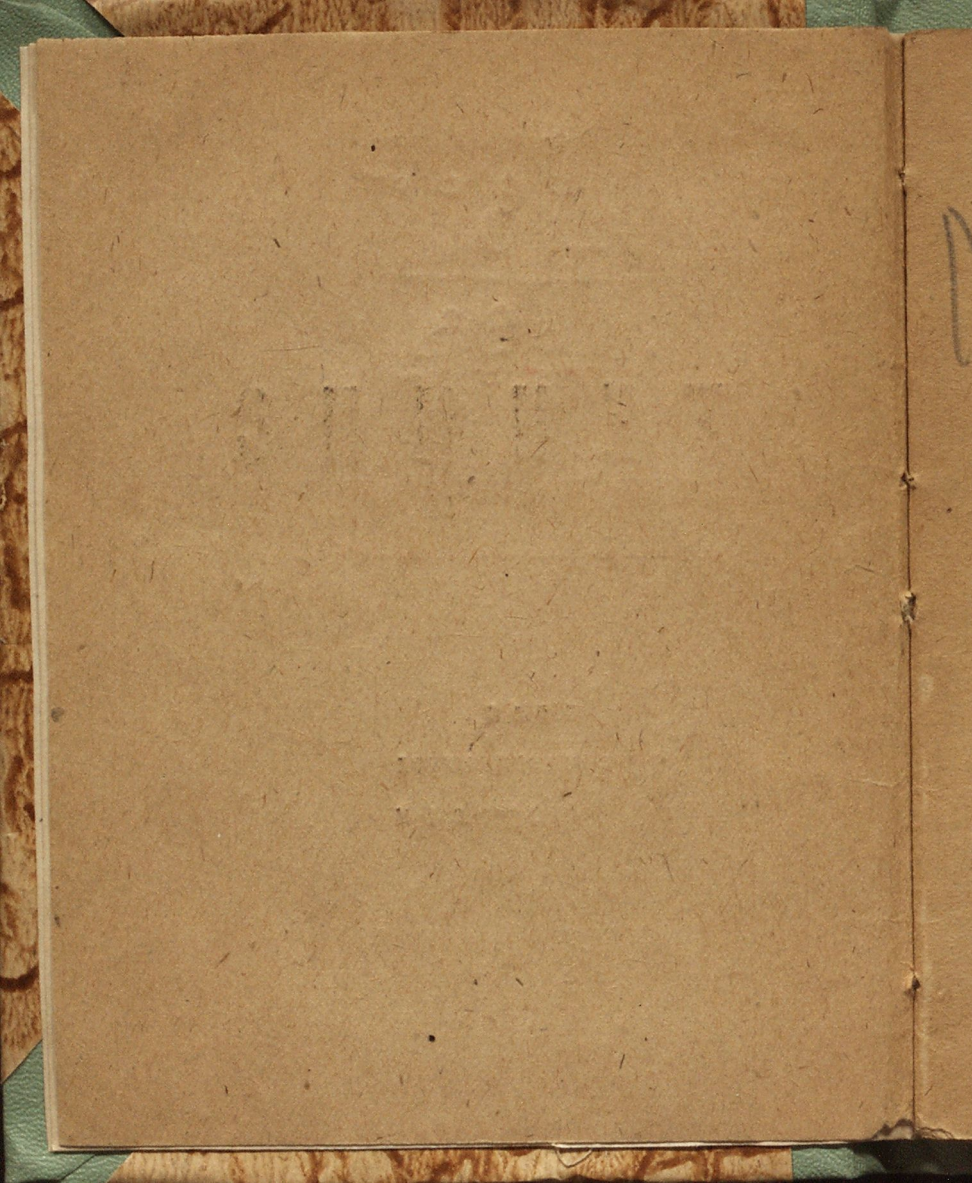
О Г И З

ФИЗКУЛЬТУРА

И Т У Р И З М

1 9 3 3





ВСФК СССР

M 210

1693

Т Е Н Н И С

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

Утверждены Научно-методиче-
ским комитетом ВСФК СССР

Издание 4-е

ОГИЗ — ФИЗКУЛЬТУРА И ТУРИЗМ
МОСКВА * 1933

796
Т 33

Обложка работы
худ. Г. Д. Епифанова

Правила разработаны теннисной
секцией ВСОК РСФСР, составлены
Г. Н. Бобровым



33-36012
✓



2022088636

I. 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 ракеты мяч на 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 парами (парная игра).

Игра начинается с того, что один из играющих «подаёт» мяч на поле противника согласно правилам «подачи» (см. разд. I, «а»: «Подача»).

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. разд. I, «б»: «Розыгрыш очка»).

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».

Игра считается выигранной после того, как одна из сторон получит перевес над другой по крайней мере на два очка и при том выиграет их не менее четырех.

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

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

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

Встреча считается выигранной после того, как одна из сторон выигрывает две или три партии, в зависимости от условий встречи.

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 еще одного очка ей присчитывается еще 15; при выигрыше ею третьего очка присчитывается 10, и счет становится 40 в ее пользу; выигрыш четвертого очка дает ей игру.

2. Для удобства счета при равенстве очков противников, счет выражается словом «равно» (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.

а) Подача

§ 1. Подачей называется введение мяча в игру, т. е. первое перебрасывание его ударом ракетки 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.

§ 2. 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).

§ 3. Подача считается неправильной:

- а) если мяч подан не надлежащим образом (см. § 1);
- б) если мяч подан с ненадлежащей позиции (см. § 2);
- в) если подающий в момент удара зашагает 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 ракеты;
- ж) если поданный мяч упадет в сетку или вне линий, ограничивающих поле подачи.

§ 4. В случае, 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.

§ 5. Подача считается состоявшейся и учитывается, если при попытке подать мяч последует хотя бы малейшее соприкосновение ракеты 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, которое он не мог предвидеть.

§ 6. 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.

П р и м е ч а н и е. 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.

§ 7. 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.

б) Розыгрыш очка

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

§ 9. Мяч должен быть отражен ударом ракетки.

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

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

§ 11. 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.

§ 12. 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.

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

§ 14. 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 ракеты 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 ракетой, 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 ракетой более одного раза, а также, если он, вместо удара, словит мяч на ракету, 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 § 11 пределов;

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 п. «в» § 14).

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

П р и м е ч а н и е. Прерванный розыгрыш начинается с первой подачи, даже если первая была уже использована.

§ 16. 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.

II. Проведение встреч на соревнованиях

§ 17. В целях уравнения 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 партии, независимо от того, было ли в предыдущей число игр четное или нечетное.

§ 18. Во избежание переутомления игроков, по окончании каждой четной партии должен соблюдаться пятиминутный перерыв в игре, который, по требованию кого-либо из игроков, увеличивается до 10 минут.

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

§ 20. Если игрок подаст не в очередь, то все розыгрышные 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.

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

§ 22. 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

Место для игры

§ 23. Площадка для игры в теннис имеет вид прямоугольника АБВГ (см. чертеж), у которого большие стороны АБ и ВГ равны 23,77 метра, а меньшие АГ и БВ—10,97 метров. 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, параллельны линиям АБ и ВГ (боковым линиям для парной игры) и соответственно отстоят от них на расстоянии 1,37 м.

Площадка разделена пополам сеткой (на чертеже 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).

Средины линии подачи соединяются так называемой **средней линией** (НО).

Продолжения средней линии наносятся на середине 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, при чем ширина задних линий должна равняться 0,10 м, ширина остальных линий—0,05 м. Ширина всех линий откладывается внутрь площадки.

§ 24. 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**.

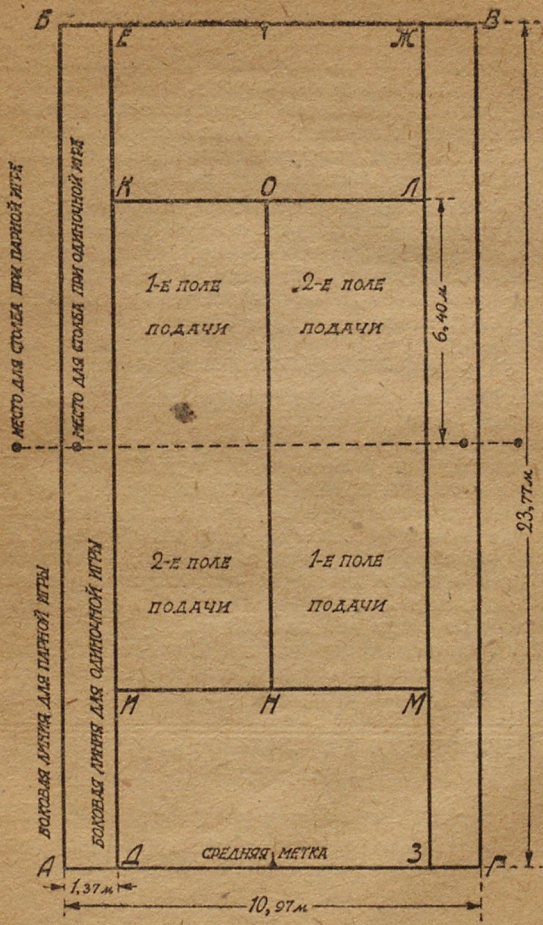
Площадка должна иметь со всех сторон **разбеги**, необходимые для свободы движения играющих, равные за задними линиями минимум 6 м и за боковыми—минимум 3 м.

§ 25. 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 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 точного 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.

Принадлежности для игры

§ 26. 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.

§ 27. Ракета для тенниса представляет собой обод, натянутый сеткой из струн и снабженный рукояткой. Размеры, вес и материал ракеты произвольны.

IV. Организация и проведение соревнований по теннису

Форма, характер и порядок розыгрыша соревнований

§ 28. Теннисные соревнования подразделяются на индивидуальные и командные.

§ 29. Теннисные соревнования разделяются на ряд разрядов.

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

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

§ 32. Указанные основные разряды могут организовываться:

а) для игроков определенной категории;

б) для игроков моложе или старше определенного возраста;

в) для новичков.

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

§ 34. 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), а также дополнительные факторы оценки;

д) фамилию главного судьи;

е) время и место приема заявок на участие и форму последних;

ж) время и место жеребьевки.

§ 35. Запись в парные разряды может приниматься с указанием только одного игрока пары; однако фамилия другого должна быть сообщена до начала игры этой пары.

§ 36. Перед жеребьевкой должна быть проверена

правильность всех приведенных записей и составлены списки всех участников по каждому разряду в отдельности.

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

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

Участники и их классификация

§ 39. К участию в теннисных соревнованиях допускаются лица не моложе 17 лет для женщин и 18 лет для мужчин, прошедшие предварительный врачебный контроль.

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

§ 41. 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.

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

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

§ 44. 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.

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

§ 46. 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 более как двум игрокам своей категории (подкатегории) или одному низшей, переводится в соответствующую старшую категорию (подкатегорию);

в) игрок, проигравший в течение одного сезона двум различным игрокам низшей категории (подкатегории) и не выигравший за это время у одного из игроков своей или старшей категории (подкатегории), переводится в соответствующую низшую категорию (подкатегорию);

г) игрок, показавший особые успехи или проявивший особую слабость, но не подпадающий прямо под действие пунктов «а», «б», «в», может быть переведен в соответствующую категорию (подкатегорию) по особому постановлению.

§ 47. В случае, когда указанные в § 46, пп. «б» и «г», условия выявляются до окончания сезона, игроку предоставляется право ходатайствовать, через бюро своего коллектива, о переводе его в соответствующую высшую категорию (подкатегорию).

Примечание. Встречи с игроком, переведенным из одной категории (подкатегории) в другую в середине сезона, учитываются по его новой классификации.

§ 48. Во всех случаях, когда перевод вызывает сомнения, могут назначаться отдельные классификационные встречи. Результат такой встречи учитывается в обычном порядке.

§ 49. Случай отказа игрока от классификационной встречи по неуважительным причинам засчитывается как поражение от игрока низшей категории (подкатегории).

V. 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 о необходимых для соревнования предметах, как-то: 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 из-за неблагоприятных условий, освещения, погоды и т. п.;

9) поддерживает связь с главным судьей в целях совместного разрешения всех вызывающих сомнения 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, как-то: 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 мин. 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 встречами, 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 беспорные) 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, помешали играющим, и пр.;

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 линиях выполняет следующее:

1) следит за ошибками, касающимися игры у по-

рученной ему линии, единолично и окончательно устанавливая факты их совершения (включая также ошибки, указанные в разделе I, «а»; § 3, пп. «в» и «г»);
2) фиксирует и громко и ясно объявляет ошибки немедленно по их совершении, согласно установленной терминологии.

VI. Терминология судейских возгласов

Прыжок—если подающий подпрыгнул при подаче.

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

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

Нет—если подающий не подал в надлежащее поле.

Задет—если мяч коснулся игрока.

Сетка, еще два мяча—если мяч при подаче, поданный во всех отношениях правильно, перелетел 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.

С лету—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 ракетку 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 ракеткой, 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».

ПРИЛОЖЕНИЕ

ТЕННИСНЫЙ ГАНДИКАП

А. Сущность гандикапа

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

Уравнение 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 шести игр.

Одно очко, даваемое вперед, на шесть последовательных игр, символически изображается $\frac{1}{6}$ 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 одно очко (положительное) на партию из шести игр, обозначается $+\frac{1}{6}$ или +0,1.

Гандикап игрока, имеющего два очка (положительных) на партию из шести игр, обозначается $+\frac{2}{6}$ 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, получившего	сверх	изображается
+ 0,1	+ 15	+ 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 гандикап получают начиная с четных игр, т. е. получающий +0,1 получает одно очко в каждой второй игре каждой партии из шести игр; получающий +0,2—по одному очку во второй и четвертой играх; получающий +0,3—по одному очку во второй, четвертой и шестой играх. По использовании четырех игр, очки получают, кроме четных и нечетных игр, начиная с первой, т. е. получающий +0,4 получает по очку в первой, второй, четвертой и шестой играх; получающий +0,6—по очку во всех играх, кроме пятой; получающий +15—по очку в каждой игре.

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

Гандикап	1-я игра	2-я игра	3-я игра	4-я игра	5-я игра	6-я игра
+15,1	+15	+30	+15	+15	+15	+15
+15,2	+15	+30	+15	+30	+15	+15
+15,4	+15	+30	+15	+30	+15	+30
+15,3	+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 ноль.

Гандикап игрока, имеющего одно очко (отрицательное) на партию из шести игр, обозначается—0,1.

Гандикап игрока, имеющ.	2 отриц. очка, обознач.	—0,2
»	»	» 3 » » » —0,3
»	»	» 4 » » » —0,4
»	»	» 5 » » » —0,5
»	»	» 6 » » » —15

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

Гандикап игрока, имеющ.	—0,1 сверх	—15, избр.	—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 одно отрицательное очко в каждой пятой игре каждой партии из шести игр; имеющий $-0,2$ по одному очку в пятой и третьих играх; имеющий $-0,3$ по одному очку в пятой, третьей и первой играх. По использовании нечетных игр очки даются кроме них и в четных играх также в обратном порядке, начиная с шестой, т. е. имеющий $-0,4$ имеет по отрицательному очку в первой, третьей, пятой и шестой играх; имеющий $-0,5$ имеет по отрицательному очку во всех играх, кроме второй; 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

Гандикап	1-я игра	2-я игра	3-я игра	4-я игра	5-я игра	6-я игра
-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 шести игр, так как в следующей партии из шести игр очки получаются в том же порядке.

Г. Общий гандикап

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

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	-15,1	-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 табл. № 1 (стр. 28—29) 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.

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

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

Таблица 2

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	—

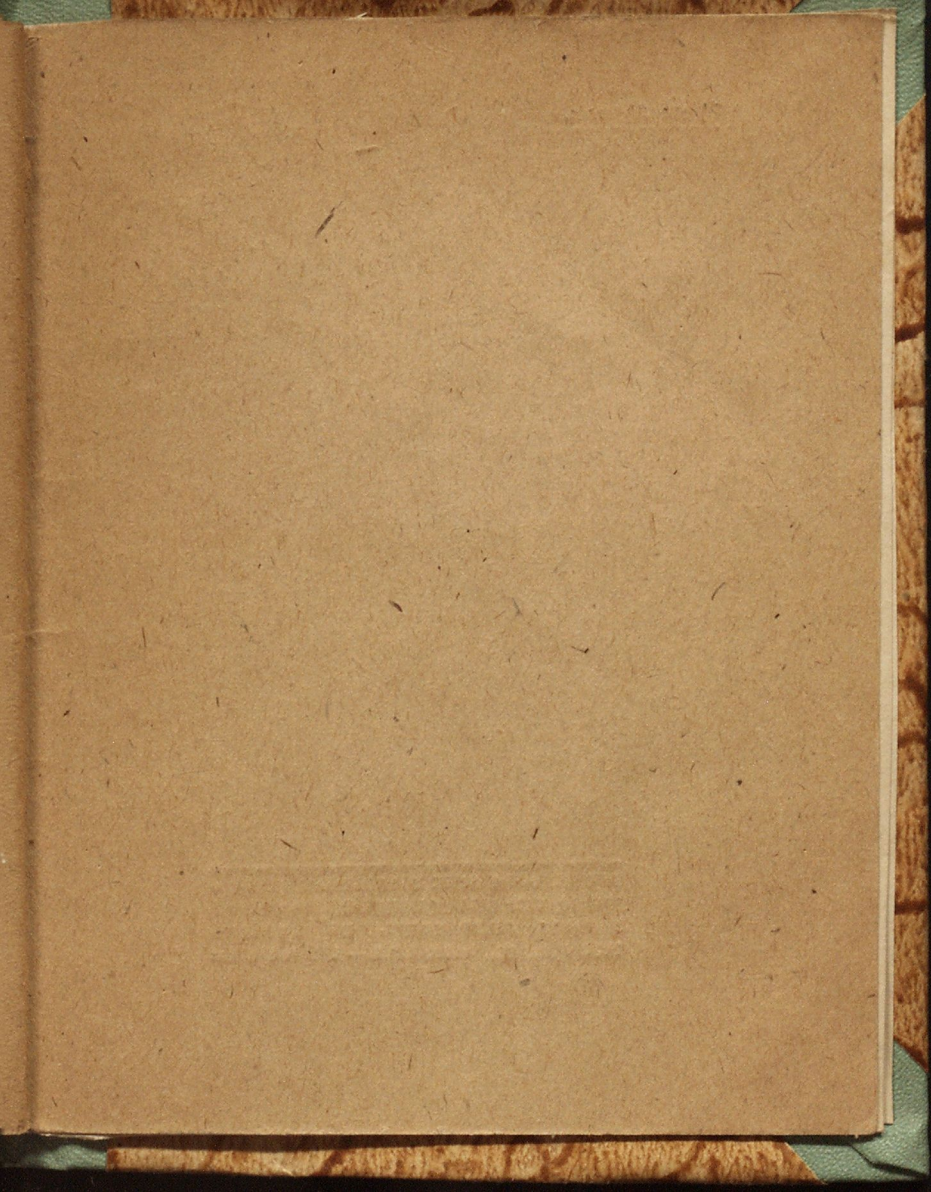
СОДЕРЖАНИЕ

I. Сущность игры	3
а) Подача	4
б) Розыгрыш очка	6
II. Проведение встреч на соревнованиях	8
III. Площадка и ее оборудование:	
Место для игры	9
Принадлежности для игры	12
IV. Организация и проведение соревнований по теннису:	
Форма, характер и порядок розыгрыша соревнований	12
Участники и их классификация	14
V. Судейский аппарат	16
VI. Терминология судейских возгласов	20
Приложение: Теннисный гандикап	22

Редактор *М. Черевков*. Техред *З. Киселева*. Сдано в производство 3/IV—33 г. Подпис. к печ. 28/IV—33 г. ОГИЗ—ФИТ № 743. Инд. Ф—16. Тираж 8 200. Печ. листов 1. Колич. знаков в печ. листе 64000. Бумага 62×94 см.

Москва. Уполномоченный Главлита В 34766. Заказ № 590.

16-я типография треста «Полиграфкнига», Трехпрудный, 9.



222-03

Цена 20 коп.

ПРОДАЖА ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ КНИГО-
ТОРГОВОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ. ПОЧТОВЫЕ
ЗАКАЗЫ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ:
МОСКВА, 64, «КНИГА — ПОЧТОЙ»

