

ВЫСШИЙ СОВЕТ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ПРИ ВЦИК

ПЕРЕПЕЧАТКА ВОСПРЕЩАЕТСЯ

259
158

ТЕННИС

ПРАВИЛА ИГРЫ

2-е ИЗДАНИЕ

АКЦ. ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ОБЩЕСТВО
ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ
МОСКВА ЛЕНИНГРАД

БЮРО ФИЗКУЛЬТУРНОЙ КНИГИ

высылает немедленно вышедшие из печати книги:

Правила: «ФУТБОЛ», 3-е издание, ц. 10 к. «БАСКЕТБОЛ», 3-е издание, с исправлениями и дополнениями, ц. 10 к. «ВОЛЕЙБОЛ И РУЧНОЙ МЯЧ», ц. 15 к. «ГОРОДКИ», с черт., 2-е изд., ц. 10 к. «ЛЕГКАЯ АТЛЕТИКА», ц. 10 к. «ПЛАВАНИЕ», 64 стр., ц. 25 к. «ВОДНОЕ ПОЛО», 64 стр., ц. 25 к. Б. Ульянов.—«КАК НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ В ТЕННИС», 2-е изд., ц. 20 к. С. Теодоронский.—«ПИНГ-ПОНГ», 3-е изд., ц. 20 к. Сборник: «РАБОЧИЙ СПОРТ ПРОТИВ ИМПЕРИАЛИСТИЧЕСКИХ ВОЙН», ц. 15 к. V ПЛЕНУМ КСИ, со вступительной статьей Е. Каплана, ц. 15 к. Н. Людевиг.—«БУЕР», ц. 45 к. Плакаты: «ВРЕДНЫЕ ПРИВЫЧКИ БЫТА», ц. 5 к. «ФУТБОЛ», ц. 30 к. «ЗАРЯДКА НА ПРОИЗВОДСТВЕ», 2-красочн., разм. 72 × 108. Альбом: «СПАРТАКИАДА», 1-е изд., ц. 3 р. 50 к.; 2-е издание—ц. 6 р. М. Ромм.—«ТРЕНИРОВКА ФУТБОЛЬНЫХ КОМАНД», 48 стр., со схемами, ц. 40 к. ВРЕМЕННОЕ НАСТАВЛЕНИЕ ПО РУКОПАШНОМУ БОЮ В РККА, утв. Штабом ГУРККА, 32 стр., 37 клише, в карт. папке, ц. 25 к. Проф. М. Ф. Иваницкий.—«МЕХАНИКА ДВИЖЕНИЯ ЧЕЛОВЕКА», 40 стр., ц. 40 к.

Заказы направлять: Москва, 12, Ильинка, 15, Акц. Изд. О-во «ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ».

ВСЕСОЮЗНЫЙ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ СОВЕТ Профессиональных Союзов

12-го июня 1929 года

№ 411761.

Москва.

Культотдел ВЦСПС рекомендует приобрести для кружков физкультуры, клубов и красных уголков АЛЬБОМ ПЕРВОЙ СПАРТАКИАДЫ СССР.

Кроме того, очень полезно заменять индивидуальное премирование физкультурников вместо жетонов указанным альбомом Зав. Культотд. ВЦСПС

Н. Евреинов.

Своими 5.000 фото-снимками, 20 статьями, отчетами о соревнованиях и проч. альбом воспроизводит величественный пролетарский праздник здоровья, бодрости, радости, улыбки. 1-е изд. в худож. переплете на хорош. бумаге—3 р. 50 к. 2-е изд. в дерматин. переплете, на меловой бумаге—6 р. Заказы на альбом и любую книгу по физкультуре направлять: Москва, 12, Ильинка, 15, Акц. Изд. О-во «ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ», тел. 1-44-88 и 1-44-89.

ВЫСШИЙ СОВЕТ ФИЗКУЛЬТУРЫ ПРИ ВЦИК

V⁹
158

Т Е Н Н И С

ПРАВИЛА ИГРЫ

2-е ИЗДАНИЕ



АКЦ. ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ОБЩЕСТВО
„ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“
МОСКВА 1929 ЛЕНИНГРАД



2020245742

Мосгублит 51484

Тираж 10000 экз.

Тип. газ. „Правда“, Москва, Тверская, 48.

Правила игры в теннис

I. Сущность игры

§ 1. Игра в теннис состоит в том, что игроки, занимая противоположные стороны площадки, перекидывают через сетку с одной ее стороны на другую специальный мяч ударами ракет.

Непосредственной целью игры является послать мяч таким образом, чтобы противная сторона не смогла правильно отразить его.

Одновременно могут играть или 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 другую сторону сетки, согласно правилам «подачи» (см. раздел IV. П о д а ч а).

После этого начинается «розыгрыш очка», заключающийся в том, что каждая из сторон поочередно отражает летящий к ней мяч на другую сторону площадки, не давая ему удариться у себя о землю более одного раза (см. раздел V. Р о з ы г р ы ш о ч к а).

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 в размере, по крайней мере, двух очков и притом выиграет их не менее четырех.

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 в размере, по крайней мере, двух игр и притом выиграет их не менее шести.

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 сторона выиграет или 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 в игре имеет следующие особенности:

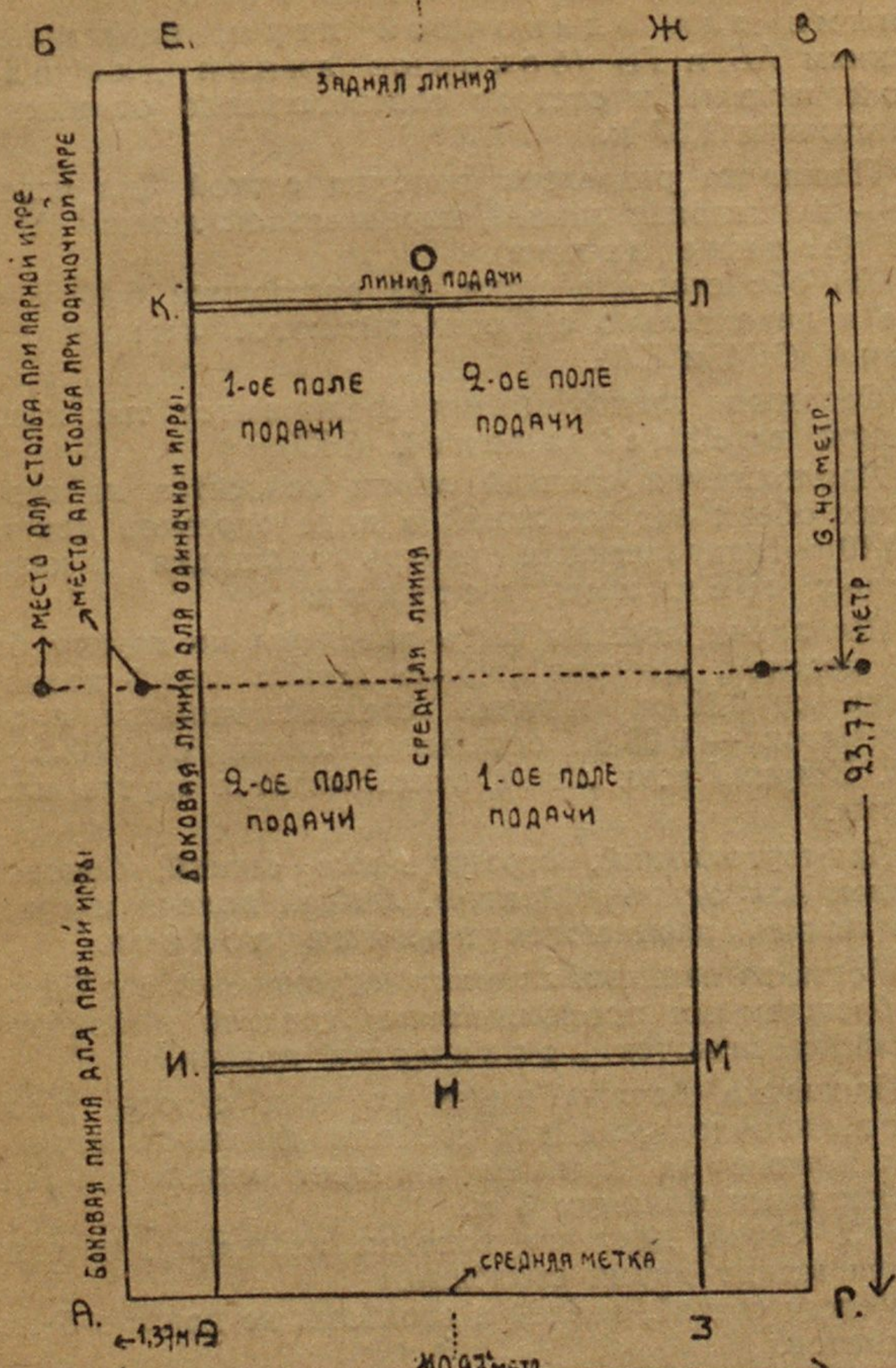
1. При выигрыше какой-либо стороной одного очка считается 15 в ее пользу, при выигрыше ею еще одного очка, ей присчитывается еще 15, при выигрыше третьего очка присчитывается 10, и счет становится 40 в ее пользу, выигрыш четвертого очка дает ей игру.

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 его—словом «меньше». Следующее очко либо заканчивает игру, либо снова выравнивает счет.

II. Площадка и ее оборудование

§ 2. Площадка для игры в теннис имеет вид прямоугольника АБВГ (см. чертеж), в котором большие стороны (АБ и ГВ) 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.



ЧЕРТЕЖ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ТЕННИСА.

Линии ДЕ и ЖЗ, называемые боковыми линиями для одиночной игры, параллельны линиям АБ и ГВ (боковые линии для парной игры) и отстоят соответственно 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).

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

Продолжения средней линии наносятся на средине 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 средней линии и средних меток — 0,05 м, остальных линий от 0,025 — 0,05. Ширина всех линий откладывается внутрь площадки.

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.

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

Между сеткой, землей и столбами не должно быть просветов.

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

Высота столбов, а также сетки около них должна равняться 1,06 м.

Примечание. При одиночной игре можно пользоваться столбами, установленными для парной игры, но при этом необходимо соответственно приподнимать сетку; для подема сетки применяются специальные подпорки высотой в 1,06 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 от 0,05 — 0,065 м ширины.

III. Мячи и ракетка

§ 4. Мячи для тенниса употребляются резиновые, оклеенные белой фланелью, с гладкой поверхностью (без швов).

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 147,3 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.

§ 5. Ракета для тенниса представляет собой обод, затянутый сеткой из струн и снабженный рукояткой.

Размеры, вес и материал ракетки предоставляются усмотрению игрока.

IV. Поддача

§ 6. Поддачей называется введение мяча в игру, то есть первое перебрасывание его ударом ракетки через сетку.

Для совершения подачи игрок должен бросить мяч рукой в воздух и ударить его затем ракетой.

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

§ 7. Подавать следует по диагонали, стоя на первой позиции подачи в первое поле подачи, стоя на второй—во второе и так поочередно, начиная в каждой игре с первой позиции (см. чертеж).

§ 8. Подача считается неправильной:

1) если мяч подан ненадлежащим образом (см. § 6);

2) если мяч подан с ненадлежащей позиции (см. § 7);

3) если подающий в момент удара зашагнет или наступит на какую-либо из линий, ограничивающих позицию подачи;

4) если подающий ударит мяч с разбега, шагая или прыгая;

5) если поданный мяч до прикосновения к земле коснется сеточного столба;

6) если поданный мяч (в парной игре) коснется партнера подающего или какого-либо предмета, при нем находящегося;

7) если поданный мяч упадет в сетку или вне линий, ограничивающих поле подачи.

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

§ 9. В случае, если первая подача в данное поле была неправильной, игрок должен повторно подать в то же поле.

После второй неправильной подачи, следующая подача направляется в другое поле.

§ 10. Подача считается состоявшейся и учитывается, если при попытке подать мяч последует хотя бы малейшее соприкосновение ракетки с мячом, за

исключением следующих случаев, при которых подача переигрывается:

1) если мяч, поданный во всех отношениях правильно, перед падением в соответствующее поле заденет сетку или ее регулятор;

2) если принимающий подачу заявит до прикосновения поданного мяча к земле, что он не готов;

3) если подающему во время подачи помешает препятствие, которого он не мог предвидеть.

§ 11. 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 второй играх) подавать может любой из игроков той пары, которой принадлежит подача.

§ 12. Выбор прав подавать в первой игре решается жребием перед началом игры, при этом, если выигравший жребий выберет себе подачу или откажется от нее, то другому предоставляется выбрать сторону и наоборот. Выигравший жребий имеет право отказаться от выбора и тем самым возложить его на противника.

V. Розыгрыш очка

§ 13. Розыгрышем очка называется попеременное отражение мяча через сетку с одной стороны площадки на другую.

§ 14. Мяч должен быть отражен ударом ракетки.

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



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

§ 16. Отраженный мяч должен упасть внутри линий, ограничивающих площадку на стороне противника, или хотя бы только коснуться их, при чем 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.

§ 17. 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.

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

§ 19. Сторона выигрывает очко:

- 1) если противник два раза под ряд неправильно подаст мяч в данное поле;
- 2) если противник отразит поданный ему мяч до прикосновения последнего к земле.

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

3) если противник (в парной игре) чем-либо тронет мяч, поданный его партнеру;

4) если противник ударит мяч раньше, чем последний перелетит через сетку;

5) если противник не успеет отразить правильно посланного ему мяча до второго его приземления.

Примечание. Игрок должен отразить мяч, то есть 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.

6) если противник, отражая мяч, тронет его ракетой более одного раза, а также если он, вместо удара, словит мяч на ракету, а затем сбросит его;

7) если противник отразит мяч ракетой, выпущенной до удара из рук;

8) если противник отразит мяч куда-либо вне допускаемых § 16 пределов;

9) если противник независимо от своего места нахождения заденет чем-либо мяч (кроме ракеты во время удара), за исключением случая при подаче в парной игре, предусмотренного в § 8, п. 6;

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

11) если противник 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.

§ 20. Розыгрыш очка прерывается и начинается снова с подачи в то же поле, если игрок встретит препятствие, которого он не мог предвидеть.

Примечание. Прерванный розыгрыш начинается прямо с повторной подачи, если первая была уже использована.

Теннисный гандикап

I. 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.

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 серии 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 и отрицательным.

II. Положительный гандикап

§ 2. Положительным гандикапом называются очки, засчитанные до начал игры слабейшему игроку и как бы уже выигранные им.

Гандикап игрока, имеющего одно очко (положительное) на серию в шесть игр, обозначается $+ \frac{1}{6}$ или $+ 0.1$.

Гандикап игрока, имеющего два очка (положительное) на серию в шесть игр, обозначается $+ \frac{2}{6}$ или $+ 0.2$.

Имеющего 3 очка $+ 0.3$

» 4 » $+ 0.4$

» 5 » $+ 0.5$

» 6 » $+ 15$

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	$+ 15$	изобраз.	$+ 15.1$
»	$+ 0.2$	»	$+ 15$	»	$+ 15.2$
»	$+ 0.3$	»	$+ 15$	»	$+ 15.3$
»	$+ 0.4$	»	$+ 15$	»	$+ 15.4$
»	$+ 0.5$	»	$+ 15$	»	$+ 15.5$
»	$+ 15$	»	$+ 15$	»	$+ 30$
»	$+ 0.1$	»	$+ 30$	»	$+ 30.1$
				и т. д.	до $+ 40$

§ 3. Очки положительного гандикапа получают, начиная с четных игр, то-есть получающий $+ 0.1$ получает одно очко в каждой второй игре, каждой серии 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 четных игр, очки получаются, кроме четных, и в нечетных играх, начиная с первой, то-есть получающий +0,4 получает по очку в 1-й, 2-й, 4-й и 6-й играх. Получающий +0,5—по очку во всех играх, кроме пятой; получающий +15—по очку в каждой игре.

Следующая таблица наглядно показывает в каком порядке получают очки.

		1-я игра	2-я игра	3-я игра	4-я игра	5-я игра	6-я игра
Гандж.	+ 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
"	+ 30.5	+ 40	+ 40	+ 40	+ 40	+ 30	+ 40
"	+ 40	+ 40	+ 40	+ 40	+ 40	+ 40	+ 40

Таблица не показывает более шести игр, так как в следующей серии из шести игр очки получают в том же порядке.

По окончании партии гандикапная серия из шести игр начинается сначала.

III. Отрицательный гандикап

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

Гандикап игрока, имеющего одно очко (отрицательное) на серию в шесть игр, обозначается—0.1.

Гандикап игрока, имеющего 2 отрицат. 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 нужно выиграть для получения счета нуль.

Гандикап игрока им.	— 0.1	сверху — 15	изобраз.	— 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, то-есть имеющий — 0.1 имеет одно отрицательное очко в каждой пятой игре, каждой серии из шести игр, имеющий — 0.2 по одному очку в пятой и третьей 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, то-есть имеющий — 0.4 имеет по отрицательному очку в 4-й, 3-й, 5-й и 6-й играх, имеющий — 0.5 имеет по отрицательному очку во всех играх, кроме второй. Имеющий — 15 имеет по отрицательному очку во всех играх.

Следующая таблица наглядно показывает, в каком порядке даются отрицательные очки.

	1-я игра	2-я игра	3-я игра	4-я игра	5-я игра	6-я игра
Гандик. — 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	— 15	— 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 шести игр, так как в следующей серии из шести игр очки получают в том же порядке.

По окончании партии гандикапная серия из шести игр начинается сначала.

IV. 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
— 30.5
— 30.4
— 30.3
— 30.2
— 30.1
— 30
— 15.5
— 15.4
— 15.3
— 15.2
— 15.1
— 15
— 0.5
— 0.4
— 0.3
— 0.2
— 0.1

Общий гандикап составляется следующим образом: один из группы игроков, приблизительно средней 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 нижние деления в зависимости от того, сколько он каждому из них может дать положительных очков.

V. Применение общего гандикапа.

Нуль

+ 0.1
+ 0.2
+ 0.3
+ 0.4
+ 0.5
+ 15
+ 15.1
+ 15.2
+ 15.3
+ 15.4
+ 15.5
+ 30
+ 30.1
+ 30.2
+ 30.3
+ 30.4
+ 30.5
+ 40

§ 7. При встрече игрока, стоящего на нуле, с каким-либо другим, первый всегда остается на нуле, второй же будет иметь тот положительный или отрицательный гандикап, на котором он стоит.

§ 8. При встрече игрока, стоящего на положительном гандикапе, 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 следующим образом:

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

Положительный гандикап слабейшего находится на пересечении соответствующих столбца и ряда.

Таблица № 1. Положительный гандикап.

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

§ 10. При встрече двух игроков, имеющих отрицательный гандикап, слабейший из них начинает с нуля, отрицательный же гандикап другого определяется по табл. № 2 следующим образом:

В верхнем горизонтальном ряду ходит гандикап одного из игроков, в крайнем левом вертикальном столбце—гандикап другого. Отрицательный гандикап сильнейшего находится на пересечении соответствующих столбца и ряда.

Организация и проведение теннисных турниров

I. Общие положения

1. К участию в теннисных турнирах допускаются лица не моложе 16 лет и прошедшие предварительный врачебный контроль.

2. Теннисные турниры подразделяются на индивидуальные и командные.

II. Организация индивидуальных турниров

1. Индивидуальный теннисный турнир состоит из ряда отдельных соревнований—разрядов.

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

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

Примечание. В смешанном парном разряде каждая пара состоит из одной женщины и одного мужчины.

4. Указанные основные разряды могут организовываться:

- а) для игроков определенного класса;
- б) для игроков моложе или старше определенного возраста;
- в) для новичков;

г) с гандикапом или без него и т. д., таким образом, число разрядов в турнире является неограниченным.

5. Для информации кружков и игроков о предстоящем турнире проводящая его организация должна заблаговременно составить и разослать по кружкам официальное извещение о нем.

6. Извещение о турнире должно содержать в себе следующие данные:

- 1) дату и место розыгрыша турнира;
- 2) перечень разрядов и условия участия в каждом из них;
- 3) указания системы, по которой разыгрывается турнир (олимпийская, круговая или какая-либо иная);
- 4) число партий, определяющих выигрыш встречи в каждом разряде (две или три);
- 5) условия получения призов или каких-либо грамот, отзывов и т. п., если таковые предполагаются к выдаче;
- 6) название фирмы мячей, которыми будет разыгрываться турнир;
- 7) фамилии защитников отдельных категорий в переходных разрядах, если таковые имеются;
- 8) фамилию главного судьи;
- 9) время и место приема заявок на участие в турнире и форму последних;
- 10) последний срок и место приема взносов за участие в турнире, если таковые взимаются;
- 11) время и место жеребьевки.

7. Запись в парные разряды может приниматься с указанием только одного игрока пары, однако фамилия другого должна быть сообщена до начала игры этой пары и до начала второго круга.

8. Перед жеребьевкой должна быть проверена правильность всех произведенных записей и составлены списки всех участников турнира по каждому разряду в отдельности, при чем все участники данного разряда занумеровываются по порядку.

9. Жеребьевка производится открыто для всех участников в указанное в извещении время, при чем

Таблица № 2. Отрицательный гандикап.

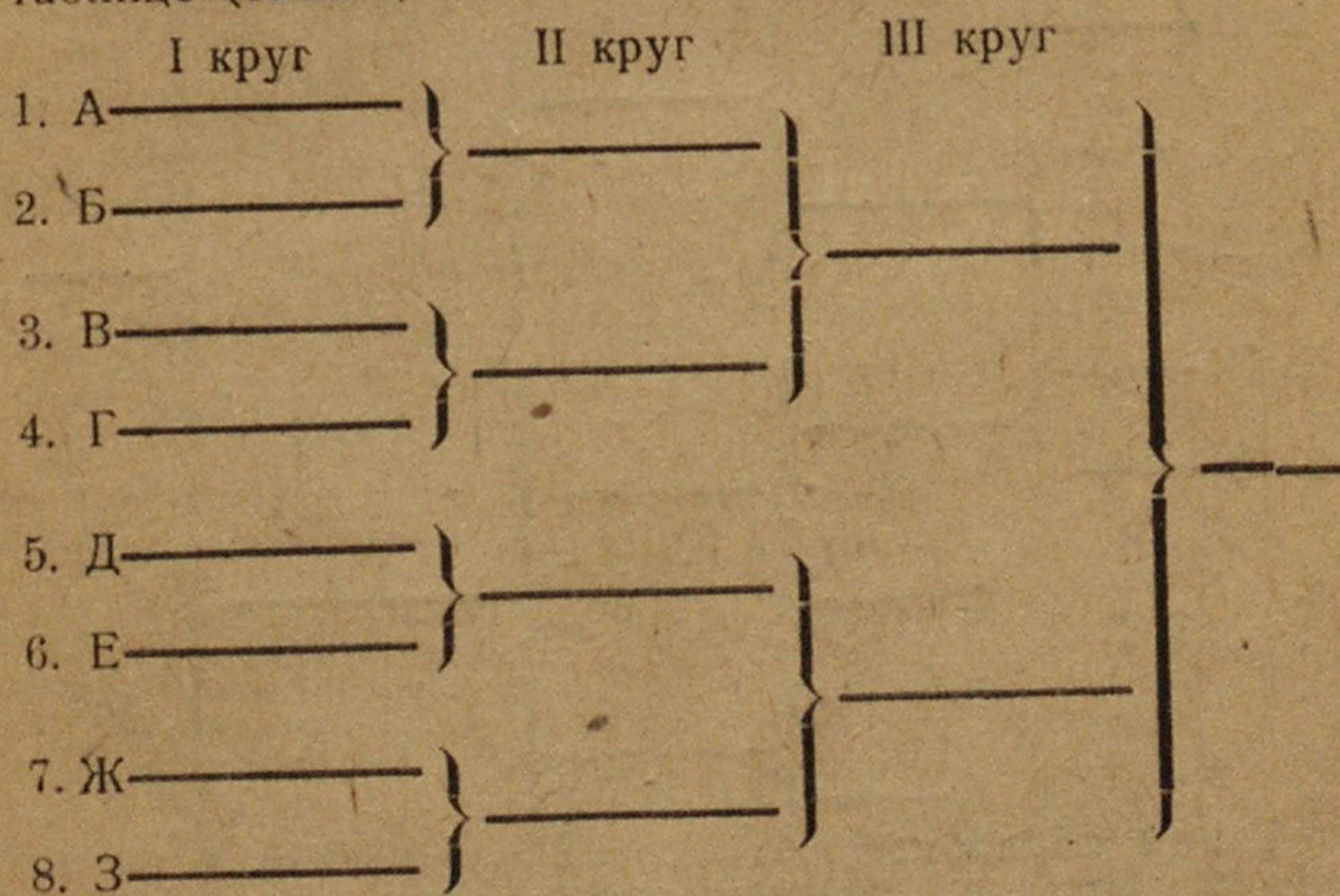
	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15	15,1	15,2	15,3	15,4	15,5	30	30,1	30,2	30,3	30,4	30,5	40	
0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15	15,1	15,2	15,3	15,4	15,5	30	30,1	30,2	30,3	30,4	30,5	40
0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15	15,1	15,2	15,3	15,4	15,5	30	30,1	30,2	30,3	30,4	30,5
0,3	0,2	0,1	—	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	15	15,1	15,2	15,3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

для гандикапных разрядов гандикап всех участвующих (за исключением пар, заявленных с одним игроком, согласно п. 7) должен быть установлен до жеребьевки.

Примечание. Гандикап пар, заявленных с одним игроком, определяется главным судьей после поступления полной заявки.

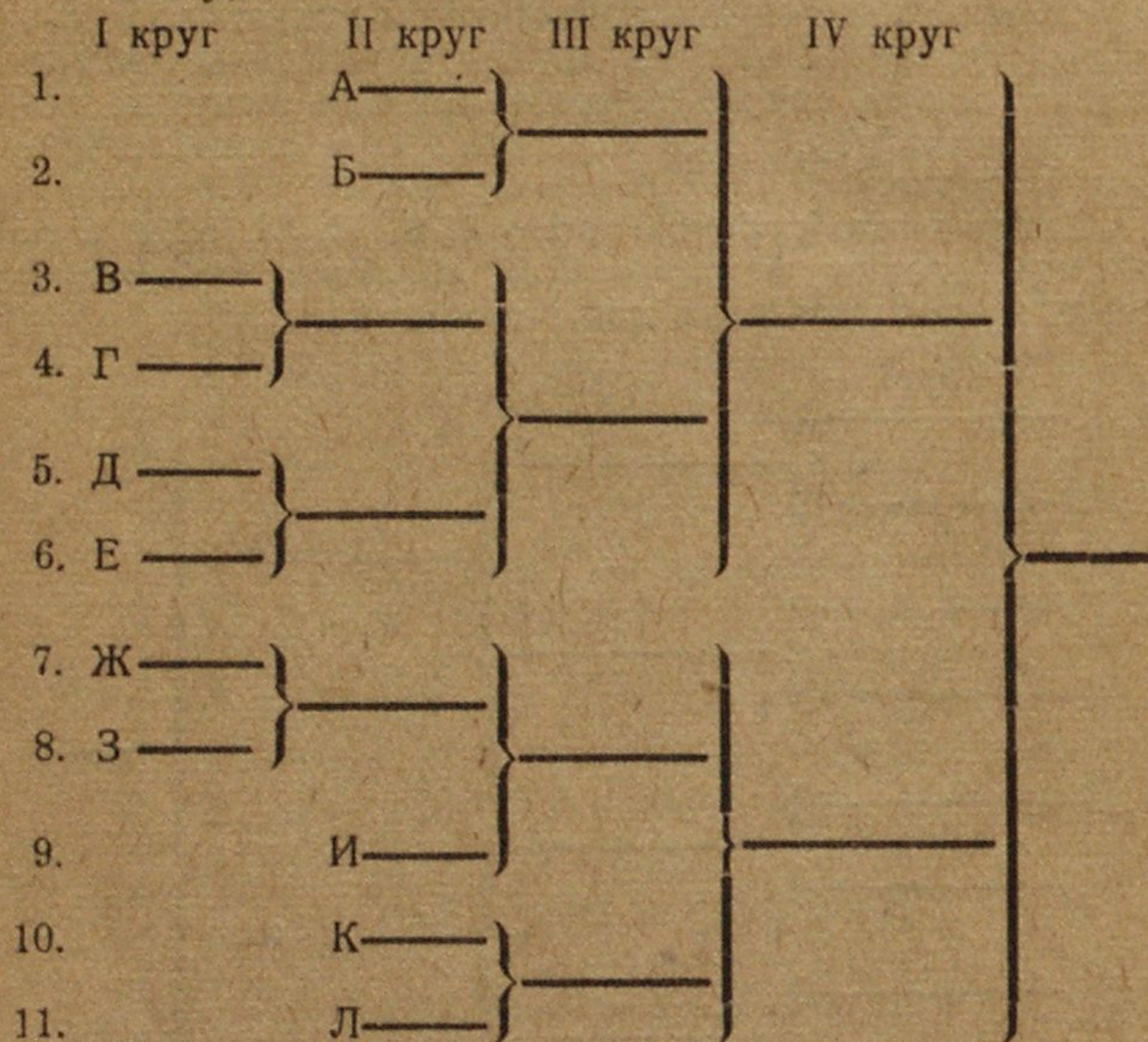
10. В соревнованиях, проводимых по олимпийской системе, жеребьевка для каждого разряда производится следующим образом: на отдельных записках пишется по порядку число номеров, равное числу участников в данном разряде, затем эти записки вынимаются наугад одна за другой, и участники, имеющие в общем списке данного разряда вынутый порядковый номер, вносятся в список в соответственном порядке.

Когда число игроков равно 4, 8, 16, 32, 64 и т. д., то они играют между собой согласно следующей таблице (таблица дана для 8-ми участников):



Когда число игроков не представляет собой степень 2, то в первом кругу часть игроков не участвует.

Число неучаствующих в первом кругу равняется разнице между ближайшей высшей степенью 2 и числом игроков, записавшихся в данный разряд. Если число этих неучаствующих четное, то их ставят в равном количестве как над фамилиями вышедших во второй круг, так и под ними, при чем должна быть сохранена последовательность, определенная жребием. Если же число неучаствующих нечетное, то число неучаствующих внизу на единицу больше. Например, при 11 участниках число неучаствующих в первом кругу будет $16 - 11 = 5$, из них два сверху и 3 снизу.



Таким образом:

При 5 игроках 1 неучаствующий сверху и 2 снизу

„ 6 „ 1 „ „ 1 „

„ 7 „ 1 „ „ „

При	8	игроках	неучаствующих	нет		
"	9	"	3	неучаствующих	сверху	и 4
"	10	"	3	"	"	4
"	11	"	2	"	"	3
"	12	"	2	"	"	2
"	13	"	1	"	"	2
"	14	"	1	"	"	1
"	15	"	1	снизу		
"	16	"		неучаствующих	нет	
"	17	"	7	неучаствующих	сверху	и 8 снизу
"	18	"	7	"	"	7 "
"	19	"	6	"	"	7 "
"	20	"	6	"	"	6 "
"	21	"	5	"	"	6 "
"	22	"	5	"	"	5 "
"	23	"	4	"	"	5 "
"	24	"	4	"	"	4 "
"	25	"	3	"	"	4 "
"	26	"	3	"	"	3 "
"	27	"	2	"	"	3 "
"	28	"	2	"	"	2 "
"	29	"	1	"	"	2 "
"	30	"	1	"	"	1 "
"	31	"	1	снизу		
"	32	"		неучаствующих	нет	и т. д.

11. В турнирах, проводимых по круговой (американской) системе, распределение встреч производится по шахматной системе Бергера.

12. После жеребьевки игрок не имеет права передавать своей записи другому лицу.

III. Организация командных турниров

Командные теннисные турниры организуются и проводятся по специально разрабатываемым в каждом отдельном случае положениям.

IV. Проведение встреч на турнирах

1. Каждая встреча на турнире проводится специально назначенным судьей на вышке с помощью выделенных в его распоряжение судей на линиях.

2. Игрок, не явившийся к назначенному времени на игру или отказавшийся играть, считается проигравшим.

3. В целях уравнивания шансов (влияние 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.

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

5. Игрок не имеет права начать игру до приглашения со стороны судьи.

6. Если в парной игре 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 партнер игрока, подававшего не в очередь, должен подавать в последующей игре и т. д. в том же измененном порядке.

7. Игра на соревнованиях должна прекращаться с заходом солнца, если только все участники данной

встречи не согласны продолжать игру. Момент захода солнца для каждой местности и времени года определяется местным календарем. Позже чем за полчаса до захода солнца нельзя начинать розыгрыш встречи иначе как по взаимному соглашению всех участников данной встречи. В случае неблагоприятных условий освещения (облачности неба и т. п. причин) главному судье предоставляется право прервать игру ранее указанных выше сроков.

8. 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.

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

10. Встреча, начатая с неправильным уравнительным гандикапом, считается состоявшейся, кроме случая, когда это произошло вследствие ошибочного указания главного судьи или лица, действующего по его указанию. В последнем случае проигравший имеет право требовать, чтобы встреча была переиграна, но только лишь в том случае, когда ошибка произошла в пользу противника. Требование это должно быть сделано своевременно, то-есть до начала розыгрыша следующей встречи победителя.

V. Судьи

Судьи по теннису разделяются на четыре категории: главные судьи, помощники главных судей, судьи на вышках и судьи на линиях.

А. Главный судья:

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

2) проводит жеребьевку для первоначального распределения участников соревнования;

3) составляет расписание встреч на каждый день, с указанием их времени и места (адрес кружка);

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

5) ведет ответственное наблюдение и руководство 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 (с отрывными протокольными бланками) и распределяет их между своими помощниками;

9) вписывает ежедневно все технические результаты встреч, представляемые ему его помощниками, в общий спортивно - технический протокол соревнования;

10) составляет окончательный спортивно-технический протокол и общий обзорный отчет по проведенному соревнованию;

11) принимает на себя все обязанности помощника судьи, в случае отсутствия такового.

Б. Помощник главного судьи:

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, как-то: судейских вышек, подпорок для одиночной игры, измерителей высоты сетки 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, советы и т. п.;

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

7) разрешает вопросы о пригодности или негодности для игры площадок, сеток и мячей;

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

9) проверяет уравнивательный гандикап (на уравнивательных соревнованиях);

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

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

12) 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.

В. Судья на вышке:

1) руководит розыгрышем отдельных встреч соревнования, являясь на место встречи не позднее, чем за 15 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, обязательно занося последний в протокол;

4) проверяет состояние площадки (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 выделенных в его распоряжение судей на линиях по линиям и ведет ответственное

наблюдение и руководство их работой, отстраняет и заменяет их, дает им указания, советы и т. п.;

6) заносит уравнительный гандикап игроков (на уравнительных соревнованиях) в протокол и дает проверить его перед применением помощнику главного судьи;

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

8) фиксирует поле, выбранное каждым игроком в парной игре для приема подачи;

9) объявляет громко название соревнования и фамилии игроков с указанием организаций, от которых они выступают, а также уравнительный гандикап (на уравнительных соревнованиях);

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

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

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

13) предлагает игрокам переиграть очко (помимо случаев, предусмотренных в «Правилах игры», в случае, если у него имеется сомнение в правильности розыгрыша очка), а также, если у него возникает предположение, что какие-либо его действия (напр., ошибочный возглас) могли помешать играющим;

14) предлагает своевременно игрокам меняться сторонами;

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

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

17) делает предупреждение игроку в случае некорректного его поведения или умышленного затягивания игры, и прекращает ее, если после сделанного предупреждения указанные действия не прекратятся;

18) не имеет права вступать в какие-либо пререкания с игроками или зрителями;

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

20) разрешает единолично и окончательно все вопросы по утверждению или отрицанию того или иного факта, наблюдавшегося во время игры (за исключением фактов, подлежащих компетенции судей на линиях);

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

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

Г. Судья на линии:

1) следит за ошибками относительно порученной ему линии, единолично и окончательно устанавливая факты их совершения (включая также ошибки, указанные в «Правилах игры», § 8, пп. 3 и 4);

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

VI. Терминология судейских возгласов

Судья на вышке руководит игрою и объявляет счет и ошибки, придерживаясь следующей терминологии:
прыжок!—если подающий подпрыгнул при подаче;

зашаг!—если подающий зашагнул или наступил на линии, ограничивающие позицию подачи;

с х о д у!—если подающий произвел подачу, шагая или с разбега;

н е т!—если подающий не попал в надлежащее поле;

з а д е т о!—если мяч коснулся игрока;

с е т к а е щ е д в а м я ч а!—если мяч при подаче, поданный во всех отношениях правильно, перелетая через сетку, задел ее, если перед этим не было неправильной подачи в то же поле;

с е т к а е щ е о д и н м я ч!—если мяч при подаче, поданный во всех отношениях правильно, перелетая через сетку, задел ее, и если перед этим была неправильная подача в то же поле;

с н о в а н е т!—если подающий сделал повторную неправильную подачу в то же поле;

р а н о!—если игрок отбил мяч раньше, чем последний перелетел через сетку;

п о з д н о!—если игрок отбил мяч после того, как он дважды коснулся земли;

с л е т у!—если принимающий тронул мяч при подаче раньше, чем он коснулся земли;

д в а ж д ы!—если игрок тронул мяч ракетой более одного раза;

з а!—если игрок отбил мяч за линии, ограничивающие площадку;

с е т к а!—если игрок во время розыгрыша мяча задел чем-либо сетку или какое-либо из ее укреплений;

п е р е н о с!—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;

н е в е р н о п о д а н о!—если подающий подал мяч в неправильной позиции не в надлежащее поле;

б р о с о к!—если игрок ударил мяч ракетой, выпущенной из рук;

н е в е р н о о т б и т о!—если игрок отбил мяч при подаче, поданный его партнеру;

х о р о ш о!—если игроки сомневаются при правильно разыгранном мяче и не знают, как он будет засчитан;

п о н у л ю!—перед началом каждой игры, что служит приглашением начать ее;

р о в н о!—если у игроков по 30 или 40; если подающий выиграл очко после того как было «меньше»; если подающий проиграл очко после того как было «больше»;

б о л ь ш е!—если подающий выиграл очко после того как было «ровно»;

м е н ь ш е!—если подающий проиграл очко после того как было «ровно».

СОДЕРЖАНИЕ

Правила игры в теннис

I. Сущность игры	3
II. Площадка и ее оборудование	4
III. Мячи и ракетa	7
IV. Подача	7
V. Розыгрыш очка	9

Теннисный гандикап

I. Сущность гандикапа.	11
II. Положительный гандикап	12
III. Отрицательный гандикап	14
IV. Общий гандикап	15
V. Применение общего гандикапа	16

Организация и проведение теннисных турниров

I. Общие положения	18
II. Организация индивидуальных турниров	18
III. Организация командных турниров	24
IV. Проведение встреч на турнирах	24
V. Судьи	25
VI. Терминология судейских возгласов	29

ВНИМАНИЮ

СОВЕТОВ КРУЖКОВ ФИЗКУЛЬТУРЫ
ФИЗКУЛЬТУРНИКОВ И ПРОФОРГАНИЗАЦИЙ

БЮРО ФИЗКУЛЬТУРНОЙ КНИГИ

БЮРО **ВЫСЫЛАЕТ** немедленно любую книгу по физкультуре, спорту, гигиене и шахматам.

БЮРО **КОНСУЛЬТИРУЕТ** заказчиков по всем вопросам физкультурной книги под руководством научно-методическ. комитета Высш. Совета Физ. Культ. при ВЦИК

БЮРО **КОМПЛЕКТУЕТ** физкультурные библиотечки на разные цены.

БЮРО **СНАБЖАЕТ** всеми новинками.

БЮРО **ВЫСЫЛАЕТ** книги почтовыми посылками и бандеролями с наложенным платежом.

ПРИ ВЫСЫЛКЕ ВСЕЙ СТОИМОСТИ ВПЕРЕД ПЕРЕСЫЛКА БЕСПЛАТНО.

Телефон
1 44-88

ЗАКАЗЫ И ЗАПРОСЫ НАПРАВЛЯТЬ
Москва, 12, Ильинка, 15, Акц. Изд. 0-во
„ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“

Телефон
1-44-88

Цена 10 коп.

29490

ГИМНАСТИКА

НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

ТАБЛИЦЫ ПЕРЕДАЧ ГИМНАСТИКИ ПО РАДИО
печатаются в еженедельном иллюстр. журнале

„ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ“

орган Высшего Совета Ф. К. при ВЦИК

ПОДПИСНАЯ ЦЕНА

12 мес. 6 р. 50 к. || 3 мес. 1 р. 80 к.
6 мес. 3 р. 50 к. || 1 мес. — р. 60 к.

ЦЕНА отдельного номера — 15 коп.

Подписка и деньги принимаются: в Акц. Изд. Об-ве „Физкультура и Спорт“, (Москва, 12, Ильинка, 15); в Ленинградском и Харьковском представительствах Изд-ства; в советах физкультуры; на почте; у письмоносцев и в газетных киосках на вокзалах. Отдельные номера журнала продаются во всех газетных киосках, на улицах и на вокзалах, а также у газетчиков.

