

БИБЛИОТЕКА ФИЗКУЛЬТУРЫ

W/351  
61

**В. ТАРАСКИН**

# **ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**



## **ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ**

ИЗДАТЕЛЬСТВО "ПРОЛЕТАРИЙ"

W/351  
61

БИБЛИОТЕКА ФИЗКУЛЬТУРЫ

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

СБОРНИК

Составил В. ТАРАСКИН

Одобрено секцией игр  
Высшего Совета Физкультуры СССР



ЮНОШЕСКИЙ СЕКТОР  
ИЗДАТЕЛЬСТВА „ПРОЛЕТАРИЙ“

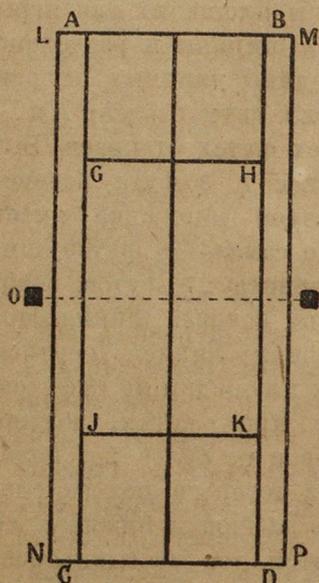
1 9 2 5

## ЛАУН-ТЕННИС.

При одном игроке с одной стороны площадка для игры делается в 78 футов длины, 27 футов ширины и разделена поперек по линии, соединяющей середины длинных сторон сеткой, концы которой прикрепляются к двум столбам А и Б, врываемым снаружи площадки в трех футах от краев. Вышина сетки 3 фута 6 дюймов у столбов и 3 фута посередине. Для игры втроем или вчетвером площадка имеет иные размеры, а именно: длина та же самая—78 футов, ширина 36 футов, поперечная линия сервиса 27 футов, боковые коридоры по 4 с половиной фута, боковая линия сервиса  $21 \times 2$  фута, между поперечной линией сервиса и основной линией на обоих концах площадки по 18 футов. Полоса пристроенная по верхнему краю сетки, должна быть шириною не менее двух дюймов и не более 2 с половиной дюймов, при чем материал, из которого полоса сделана, не должен излишне выступать за шов у нижнего ее края. По концам площадки проводятся две базовые (основные) линии: параллельно сетке в 39 футах от нее, концы же этих линий соединяются с боковыми. Центры основных линий соединяются чертой, параллельной боковым линиям и делящей площадку по обеим сторонам сетки пополам. Части, на которые эта линия делит площадку по обе стороны сетки, называются правой и левой площадкой. По обе стороны сетки, параллельно ей и в 21 футе от нее, проводится линия сервиса (подачи). Срединная линия не размечается между линиями сервиса и остальными линиями; однако же непосредственно перед основной линией делается пометка в том месте, где средняя линия пересекла бы основную линию, если бы она была продолжена за линию сервиса. Наибольшая ширина срединной линии 2 дюйма.

Все линии за исключением срединной линии, считаются от наружных краев черты; это означает, что расстояние

от внешнего края одной основной линии до внешнего края другой основной линии должно быть 78 футов. Расстояние от внешнего края одной боковой линии до внешнего края другой боковой линии 27 футов для одиночной игры (синглиз) и 36 футов для площадки для игры парами (добле); расстояние от внешнего края одной линии сервиса до внешнего края другой линии сервиса — 42 фута.



Средняя сетка — плетеная веревочная, высотой от земли 3 фута, 6 дюймов у столбов и 3 фута в середине. Сзади лицевых и боковых ставят проволочные сетки для задержки далеких мячей в пределах площадки.

Мячи резиновые обтянутые фланелью размер  $2\frac{9}{16}$  д. —  $2\frac{10}{16}$  д. в диаметре и не тяжелее 2 и не менее  $1\frac{1}{16}$  унций. Предпочтительно белые мячи, как лучше заметные при игре.

Ракеты выбирают индивидуально по силе. Хорошие игроки играют более тяжелыми ракетками.

Важно хранить ракетки в специальных рамках, охраняющих от искривления. Струны не должны подвергаться сырости и высушиванию. Игрок должен их своевременно смазывать и покрывать лаком, лопнувшие — заменять.

Обувь имеет особое значение, так как площадка должна быть гладкой, и обувь с каблуками совершенно не допустима. Так как при игре в теннис нужно бегать и прыгать, то на ногах должны быть туфли с эластичной (лосевой, замшевой) подошвой, без набоек. Одежда должна быть легкой.

#### Выбор сторон и подача мяча (сервис).

1. В первой партии право выбора сторон площадки и право подавать или принимать мяч решается жребием. Выигравший право первого выбора может выбрать или

сторону площадки, или роль в игре (подавать или принимать мяч). Другой игрок выбирает наоборот, т. е., если первый выбрал сторону площадки, то другой может выбрать роль, и наоборот.

### **Начало игры.**

2. При игре вдвоем игроки становятся по противоположным сторонам сетки; тот из них, который подает мяч первым, называется сервером, а другой—страйкер-аут (тот, который отбивает прочь).

3. По окончании первой партии (гейм) отбивающий становится подающим, и наоборот. Эта перемена производится в конце каждой партии „сэта“ и в партиях последующих „сэтов“. („Сэт“—шесть партий, или геймов.)

### **Положение игрока при подаче.**

4. Перед тем, как начинать подачу мяча сервер должен встать обеими ногами за основной линией внутри площадки, ограниченной воображаемым продолжением серединной линии и боковых линий, не близко от сетки; приняв такое положение, сервер не имеет права бегать, ходить, прыгать или подпрыгивать на одной ноге раньше, чем подаст мяч. Он имеет право поднимать только одну ногу от земли и ставить ее обратно, при условии, что не переступит основной линии. Вообще движение ноги не должно быть сходно с шагом.

### **Правильная передача.**

5. подача считается сделанной в момент прикосновения мяча к ракете. После этого сервер свободен в своих движениях.

6. Прыжком считается положение, когда обе ноги игрока отделяются одновременно от грунта.

7. Ногу, находящуюся на земле, можно поворачивать, не нарушая тем правил о положении игрока во время подачи, но при условии, чтобы все время какая-либо часть ноги оставалась в соприкосновении с грунтом.

8. После принятия спокойного положения перед подачей игрок не может изменять положение настолько, чтобы эту перемену можно было принять за шаг независимо от того,

насколько за основной линией стоит игрок. Передвижение одной ноги на новое место считается совершением шага, но шаг не считается сделанным до тех пор, пока поднятая нога не поставлена на землю.

9. Перед тем как подбросить мяч в воздух, ноги подающего игрока должны находиться полностью за основной линией, и одна нога должна соприкоснуться с грунтом до момента удара по мячу ракетой. Кроме ступней, любая часть тела и ракетка до этого момента могут, однако, быть за основной линией.

### **Как производить подачу.**

10. подача должна быть сделана попеременно с правой и левой площадки, начиная в каждом гейме с правой, даже если даются преимущества; мяч, поданный при передаче, должен упасть на диагонально - противоположную площадку внутри пространства, ограниченного линией передачи (сервиса), серединной линией, или же на любую из них этих линий.

### **Ошибка („фолт“).**

11. За ошибку признается: а) всякое нарушение подающим правила 10, б) если подающий стоит не согласно с требованиями правила 9, в) если мяч попадает в сетку, хотя бы и прошел через нее, г) если мяч упадет вне площадки или не на ту, куда следует.

За ошибку не считается, если попадающий при попытке отдать мяч совсем промахнется, но если игрок коснулся мяча, хотя бы слегка ракетой или одеждой, подача считается сделанной.

12. При неправильной подаче мяч не принимается.

### **Подача после ошибки.**

13. После первой ошибки подающий игрок подает мяч с той же площадки, на которой он сделал ошибку; если ошибка сделана не на той площадке, с которой следовало подавать мяч, то мяч подается правильно.

14. После того, как была произведена следующая подача, делать заявление об ошибке не разрешается.

**Мяч не подается раньше, чем принимающий не приготовится.**

15. Подающий игрок не должен подавать мяча до тех пор, пока принимающий (страйкер-аут) не приготовился к нему. Если принимающий делает попытку принять мяч, то считается бывшим наготове.

16. Подача или ошибка, произведенные в то время, когда принимающий не был готов, не считаются.

**Мяч налету.**

17. При передаче мяча таковой не может быть принят противником налету, т. е. раньше, чем коснется земли.

**Мяч в игре.**

18. За исключением случаев, указанных в правиле 11, мяч считается находящимся в игре с момента отражения его от ракетки подающего и остается в игре до тех пор, пока не решится, кто из противников выиграл удар (строк)

**Правильная приемка мяча.**

19. Мяч считается возвращенным правильно, если даже он перед тем, как упасть на надлежащую площадку, коснется сетки; но если мяч коснется сетки при сервисе, то, хотя бы и произведенный во всех других отношениях правильно, сервис не считается, и этот случай называется „лет“.

**Сервер выигрывает удар.**

20. Сервер считается выигравшим удар (строк), если страйкер-аут или примет мяч с лета, или промахнется по находящемуся в игре мячу, или же если страйкер-аут отобьет мяч таким образом, что тот упадет за пределами площадки своего противника, или если страйкер-аут проиграет удар, согласно правилу 23.

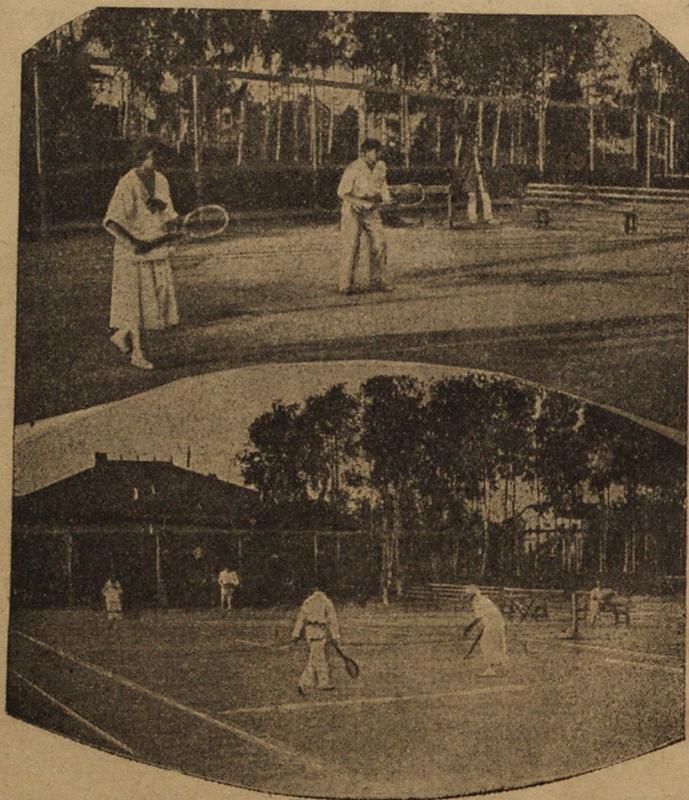
**Страйкер-аут выигрывает удар.**

21. Страйкер-аут считается выигравшим удар в том случае, если сервер при подаче мяча сделает два последовательных фолта (ошибки) или если сервер промахнется по находящемуся в игре мячу, или если сервер отобьет мяч таким

образом, что он упадет вне площадки его противника, или если сервер проиграет удар согласно правилу 23.

### Мяч на черте.

22. Мяч, упавший на самой черте, считается упавшим на площадке, ограничительной черты.



### Когда игрок теряет удар.

23. Каждый из игроков считается проигравшим удар: а) если мяч коснется его или какой-либо вещи, кроме ракетки, которой он наносит удар; б) если мяч коснется его ракетки более одного раза; в) если в то время, как мяч находится в игре, игрок или его ракетка коснется сетки или поддержек сетки или земли внутри площадки его противника; г) если он отразит мяч налету до того момента, как тот перелетел через сетку.

24. Если какое-либо не зависящее от игрока происшествие помешало ему в игре, мяч считает за „лет“, за исключением того случая, когда причиной происшествия является какая-либо часть постоянного оборудования площадки, равно как судья и лансмены считаются за постоянное оборудование площадки. Если мяч, находящийся в игре, раньше, чем коснется земли, ударится в какую-либо часть постоянного оборудования площадки (кроме сетки и столбов), то удар считается проигранным, если же мяч прикоснулся к части постоянного оборудования площадки после того, как трах отразился от земли, удар переигрывается.

### Счет игры.

25. Игрок, выигравший первый удар, получает 15 очков; игрок, выигравший свой второй удар, получает 30 очков; игрок, выигравший свой третий удар, получает 40 очков; за четвертый удар, выигранный одним из игроков, ему засчитывается партия, или „гейм“, за исключением следующих положений: если оба игрока выиграли по три удара— это называется „дюс“, и первый удар, выигранный после „дюс“, засчитывается как преимущество („эдвентич“); если тот же игрок выиграет следующий удар, то он выигрывает и „гейм“, т. е. партию; если он проиграет следующий удар, то счет опять возвращается к „дюс“, и игра продолжается до тех пор, пока один из игроков вслед за счетом „дюс“ не выиграет два удара подряд, и тогда „гейм“ считается выигранным этим игроком.

### Кто выигрывает „сэт“.

26. Игрок, выигравший первые шесть геймов, признается за выигравшего „сэт“ за следующими исключениями: если оба игрока выиграли по пяти „геймов“, — это называется „геймс-ол“, — следующая партия засчитывается как преимущество (эдвентич-гейм) выигравшему ее игроку; если тот же игрок выигрывает следующий гейм, то он считается выигравшим сэт; если же он проиграет, то счет снова возвращается к геймс-ол, и игра продолжается до тех пор, пока один из игроков после счета геймс-ол не выиграет два последова-

тельных гейма и тем самым не выигрывает сет. Однако же это правило, по предварительному соглашению, может быть отменено.

### **Перемена сторон.**

27. Игроки должны обмениваться сторонами в конце первого, третьего гейма и в конце последующих геймов каждого сета, а также и в конце каждого сета; исключение установлено только для случая, если в сете было четное число геймов, и тогда обмен сторонами не производится до конца первого гейма следующего сета. Однако же, игрокам по взаимному на то соглашению и при уведомлении об этом судьи до начала второго гейма разрешается вместо обмена в каждом сете обмениваться сторонами после второго гейма, вплоть до нечетного и заключительного сета, в котором они должны обмениваться сторонами в конце первого, третьего и каждого последующего гейма такого сета (партии).

### **Игра должна быть непрерывной.**

28. Во всех состязаниях игра должна продолжаться без перерыва от начала первого сервиса и до конца матча; только в конце третьего сета игроки имеют право на отдых не более семи минут. При несчастных случаях, происшедших по причинам, от игроков не зависящим, допускается сделать перерыв, но не дольше, как на 2 минуты; однако, последнее условие должно трактоваться весьма строго, и такой перерыв ни в коем случае не может быть допускаем до того, чтобы дать игрокам возможность восстановить свои силы или отдышаться. Если судья признает, что по случаю темноты или состояния площадки и погоды продолжение состязания невозможно, то имеет право в любой момент его отсрочить. В случае отсрочки сохраняются все сделанные до нее счета. Когда игра прекращается больше, чем на час, то при возобновлении игры игрок, находящийся в момент ее прекращения на избранной им при начале игры площадке, имеет право выбора площадки и остается на ней до окончания сета, за исключением того случая, когда игроки, согласно правила 27, должны обмениваться местами чрез каждый сет.

### Подача вне очереди.

29. Если игрок произведет сервис не в свою очередь, то судья немедленно по обнаружении ошибки должен приказывать сделать сервис тому игроку, который должен делать это по правильной очереди. Все удары, зачтенные до обнаружения ошибки, должны считаться. Если до обнаружения такой ошибки окажется сыгранным гейм, то через одну игру сервис делается тем игроком, который пропустил свою очередь, а затем игра продолжается в обычном порядке.

Все предыдущие правила применяются также к игре, в которой участвуют трое и четверо играющих, за следующими исключениями:

30. Для игры с участием трех и четырех играющих ширина площадки увеличивается до 36 футов, внутри площадки, в  $4\frac{1}{2}$  футах от боковых линий и параллельно им проводятся боковые линии сервиса, простирающиеся только до линии сервиса.

31. При игре втроем игрок, играющий один, производит подачу через одну игру.

32. При игре вчетвером пара, получившая право делать сервис в первом гейме, решает, который из партнеров должен производить сервис; их противники решают то же самое относительно второго гейма. Партнер игрока, произведшего сервис в первом гейме, должен делать это в третьем гейме, а партнер игрока, произведшего сервис во втором гейме, должен делать это в четвертом гейме; такой порядок соблюдается во всех следующих геймах сэта.

33. В начале каждого следующего сэта любой из игроков пары, бывший страйкер-аутом, в следующий гейм предыдущего сэта имеет право производить сервис, а их противники пользуются тем же преимуществом в начале второго гейма нового сэта.

34. В течение гейма игроки должны производить сервис поочередно. Игроки не имеют права принимать мяч от сервиса своего партнера. Очередь в сервисе и страйкинг-ауте, установленная в начале игры, не может нарушаться, а страйкер-аут до окончания сэта не могут обмениваться площадками, на которых принимают сервис.

### Ошибки.

35. Считается ошибкой (фолтом), если при сервисе мяч не упадет внутри линии сервиса, серединной линии и боковой линии сервиса площадки, диаметрально противоположной той площадке, с которой производился сервис.

36. Считается ошибкой, если, при сервисе мяч упадет не так, как установлено в правиле 35, или если мяч коснется партнера сервиса или какой-либо части его одежды, или какого-либо предмета, при нем находящегося.

## СО Д Е Р Ж А Н И Е

	Стр.
Русская лапта . . . . .	3
Игра в ручной мяч . . . . .	8
Крокет . . . . .	23
Городки . . . . .	35
Хоккей—летний . . . . .	47
Лаун-теннис . . . . .	55
Перетягивание каната . . . . .	65
Эстафетный бег . . . . .	66
Гарпастон . . . . .	68
Чехарда . . . . .	70
Аэро-бол . . . . .	71
Волей-бол . . . . .	75

---