

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ НАУКИ

УДК 796.342

В.Ю. ДАВЫДОВ, доктор биол. наук, профессор¹

Д.Н. ПРИГОДИЧ

магистр пед. наук¹

¹Полесский государственный университет,
г. Пинск, Республика Беларусь

Статья поступила 1 октября 2020 г.

РАЗВИТИЕ ЖЕНСКОГО ЛАУН-ТЕННИСА В ПРОШЛОМ ВЕКЕ В ЕВРОПЕ И АМЕРИКЕ

Введенный в Англии и систематизированный английским офицером Вингфильдом, теннис является одним из самых распространенных, самых изящных и грациозных видов спорта.

В настоящей статье представлена история развития женского тенниса в конце XIX начале XX века в Европе и Америке. Отмечается, какими физическими качествами должны обладать теннисистки, какая должна быть форма. Представлены первые правила тенниса, разметка площадки, техника игры, даны методические указания для игры в лаун-теннис.

Ключевые слова: теннис, требуемые качества для тенниса, правила игры лаун-тенниса

DAVYDOV V.Y., Prof. of Biology, Professor¹

PRIGODICH D.N.

Master of Education¹

¹Polessky State University, Pinsk, Republic of Belarus

HISTORY OF WOMEN'S LAUNA TENNIS DEVELOPMENT IN THE PAST CENTURY IN EUROPE AND AMERIC

Introduced in England and systematized by the English officer Wingfield, tennis is one of the most common, most elegant and graceful sports.

This article presents the history of the development of women's tennis in the late 19th and early 20th centuries in Europe and America. It is noted what physical qualities a tennis player should have, what form should be. The first rules of tennis, the layout of the court, the technique of the game are presented, methodological instructions for playing lawn tennis are given.

Keywords: tennis, required qualities for tennis, rules of the game of lawn tennis

Введение. Первоначально теннис назывался «sphairistike», но затем название пеменилось на то, под которым этот вид спорта известен нам в настоящее время.

Введенный в Англии и систематизированный английским офицером Вингфильдом, теннис является одним из самых распространенных, самых изящных и грациозных видов спорта.

Он совершенно не требует применения грубой силы, наоборот, та энергия, которая вкладывается в игру, совсем не велика и не вызывает чрезмерного напряжения. А движения всегда удивительно красивы и грациозны.

Теннис – полезное расходование силы и ловкости, потому что нужно признать, что постоянная и сложные движения, требуемые

игрой, вызывают мускульную работу всего тела, бесконечную в своем разнообразии, действующую превосходно для укрепления здоровья.

Требуемые качества. Хорошим игроком в теннис становятся, как и в каждом другом деле, только после долгой практики и упорной тренировки.

Решительность, меткость, большая подвижность, легкость, здоровые легкие – вот (и это еще не все) необходимые качества для достижения хороших результатов. И только долгими упражнениями можно преодолеть все трудности, какие представляет эта игра. Нужно соразмерять и силу удара ракеткой, сообразуясь с положением противника, с целью, которой вы достигаете тем или иным ударом и приблизительным местом, куда нужно послать мяч, чтобы удар мог считаться удачным. Нужно напряженное внимание, постоянная наблюдательность.

Понятно, что теннис – спорт не из легких, как можно было бы подумать, наоборот, он принадлежит к числу таких игр, которые требуют от своих поклонниц способностей.

Костюм для тенниса. Теннис самым выгодным образом обнаруживает грацию и красоту жеста: молодые девушки это отлично учли. Тем более, что костюмы, обычно используемые игроками для этого вида спорта, удивительно красивы и грациозны. Каждый и каждая стараются внести в него что-нибудь изящное, кокетливое, что делает костюм еще более очаровательным. Нельзя вообразить себе ничего более шегольского, чем мужской наряд из панталонов, почти всегда белых, стянутых у талии, и легкой цветной рубашки, тонкой и изящной. Женщины надевают короткую юбку, тоже в большинстве случаев белую, или светлую блузку из белой фланели или пике, на голову канотье или большую шляпу панаму.

Теперь перейдем к технической стороне.

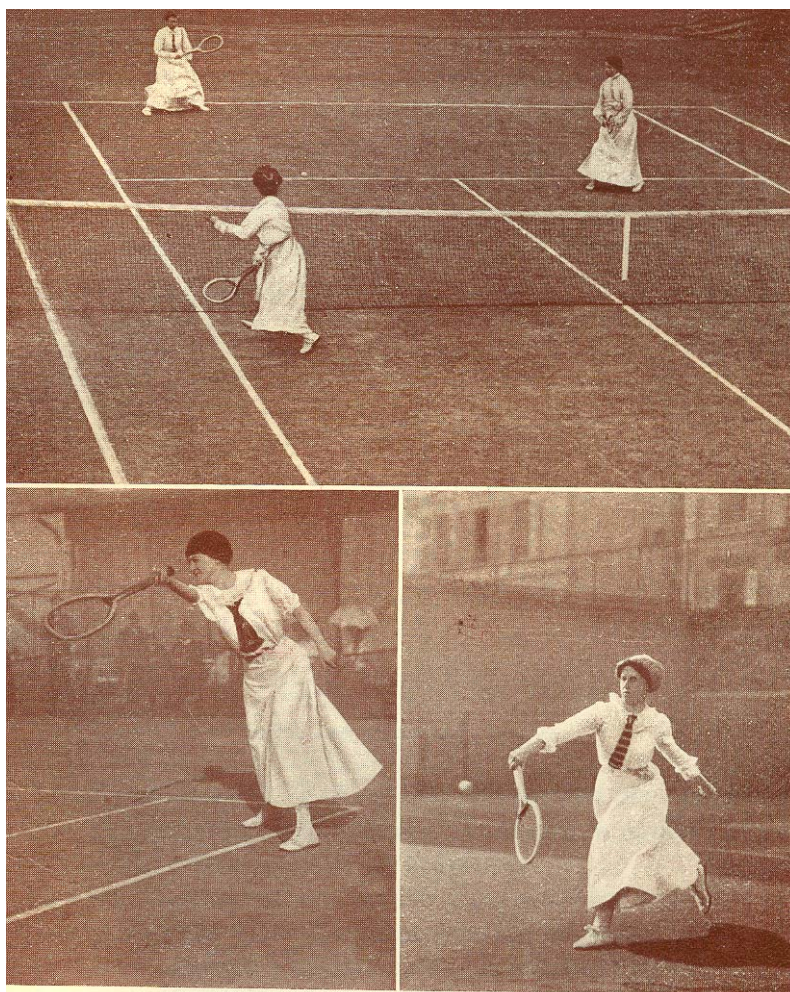


Фото 1. – Спорт грациозный и изящный, подчеркивающий очарование

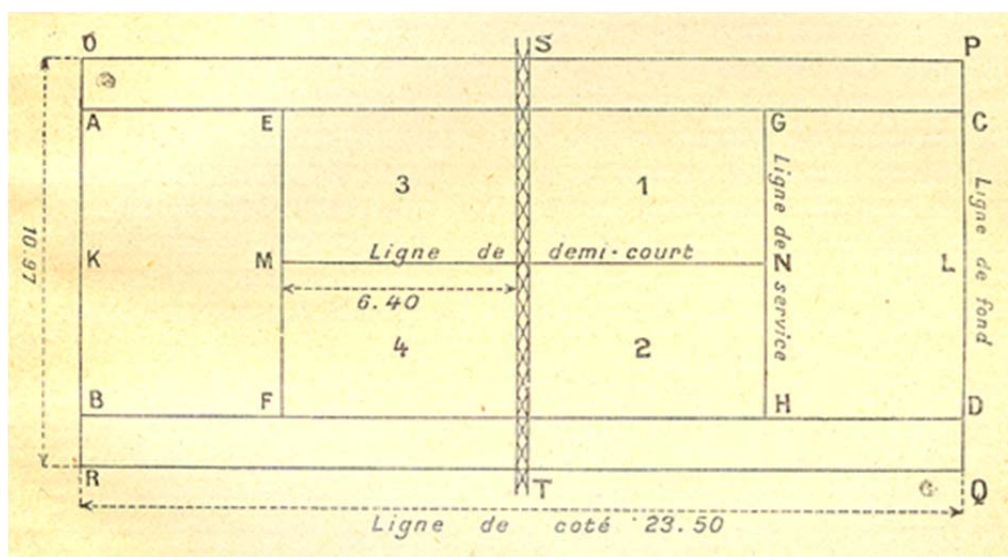


Рисунок 1. – План площадки для тенниса

Площадка. В теннис играют на ровной площадке, называемой плацем, прямоугольной, имеющей 23 метра 50 см длины и 10 метров 97 см ширины. Партии играют один на один (простая партия или *single*), два на два (*double*) или втроем: двое против одного.

Простая партия играется на площадке, ограниченной у нас линиями прямоугольника A B C D, двойную играют на прямоугольнике O P Q R. Пространства, заключающиеся между боковыми линиями большого и малого прямоугольника, называются кулуарами.

Игроки делятся на два лагеря и тянут жребий – кому первому бросать мяч. Метальщик атакующего лагеря становится в центре крайней линии и должен послать мяч в один из прямоугольников 1, 2, 3 или 4, находящихся в лагере защиты, по другую сторону сетки. Если мяч упадет наружу или не перелетит сетку, это считается промахом, а падение мяча характеризуется словом «out». В таком случае метальщик имеет право послать мяч вторично. Если во втором случае мяч, прежде чем упасть в прямоугольник противной партии, куда он послан, задел за сетку (такой удар называется «net») – метальщик имеет право на третий удар. Если его мячи не попали, противник отмечает очко. Если противник или же бросающий не успеет вернуть мяч через сетку или он бросил его за линией площадки, противная сторона отмечает очко. Игра продолжается, противники возвращают мячи или на лету или допуская их коснуться один раз земли, до тех пор пока один из них не позволит ему перелетать через сетку или не загонит его за границы плаца. Оба игрока

поочередно становятся метальщиками после каждой ошибки (*fault*), переходя слева направо и обратно.

Первое выигранное очко считается 15, второе – 30, третье – 40, четвертое – «игра» (*Game*). Если обе стороны имеют одновременно по 40, то следующее очко называется «преимущество». Если тот же самый игрок выигрывает следующее очко, он выигрывает игру; если он проигрывает, игроки считаются в равных шансах и продолжают далее. Следовательно, для окончательного результата нужно, чтобы один из лагерей выиграл «преимущество», а затем «игру» (*Game*), то-есть чтобы он выиграл два раза подряд. Кроме того, после каждой партии меняют лагерь.

Партия или «Set» имеет шесть игр. Игрок, выигравший первые шесть игр, выигрывает партию, если не будет принято соглашение играть «преимущества».

Можно также играть партию на очки. Обыкновенно принятый счет 26, 52 или 72 очка. В таком случае каждая ошибка считается за очко, после шести очков меняют метальщика.

Подача и отдача. Таковы первые правила тенниса. Практика заставит вас лучше приобрести навык хорошего игрока и развить свой талант, если таковой у вас имеется, потому что совсем недостаточно знать основательно правила, чтобы искусно играть. Вы научитесь хорошо играть только тогда, когда будете метко «класть» мячи, когда будете уверены в ловкости вашей руки, посылая мяч именно туда, куда вы хотите, например, в один из углов крайней линии, если против-

ник находится в эту минуту посреди плаца или еще лучше над его головой, если он стоит, когда вы играете, около сетки.

Service (посылка) мяча делается вверх преимущественно мужчинами, потому что женщины играют более «бегло» с меньшей силой, задевая сетку.

Отдача (отбой) мяча требует различных движений, из которых самая общепринятая – удар по мячу направо, когда он подскакивает или налево оборотной стороной ракетки, на лету, когда вы стоите около сетки, или, наконец, ударом ракетки плашмя, если вы посреди плаца. Разумеется, мы перечисляем главные удары, потому что их очень много, они чрезвычайно разнообразны, как, например, «мягкий мяч» (мяч, посланный совсем без сил), «обрезанный мяч» (мяч, подпрыгивающий по земле в противоположном направлении своей траектории), «быстрые мячи» (мячи рикошетирующие, как камень, брошенный в воду) и т.д. и т.п.

Но только специалисты тенниса могут позволить себе применять эти тонкости игры. Тем не менее, нам хочется преподать несколько советов по поводу этих ударов.

Очень хотелось, чтобы эти советы помогли нашим читательницам с успехом испытывать свои силы в этих трудных ударах. Мы бы очень рекомендовали попробовать на практике все тонкости игры, прежде чем применять их в партии.

Нет такого спорта, который бы казался более легким, чем теннис, пока его не знают, нет спорта, в котором можно было бы достигнуть с таким трудом мастерства.

Различные приемы игры. Вероятно, благородная игра в лаун-теннис казалась бы зрителю чрезвычайно скучной, однообразной и монотонной, если бы практика не вносила в нее различные приемы, очень разнообразные и по тем средствам, которые при этом употребляются, и по цели, которую себе ставит игрок.

Прежде всего: если ли у каждой нации свои особые, лишь ей одной свойственные приемы? Другими словами: существует ли школа английская, американская или французская? Не думаем. Выбор различных приемов игры почти всегда определяется физическими свойствами игрока.

Принимая во внимание индивидуальные изменения, вносимые в игру, мы можем ее разделить на две общие категории: к первой принадлежат лица, играющие плечом, ко второй – играющие кистью руки.

Мы можем установить после беглого обзора, что эти два приема игры, усвоенные спортсменами, может быть даже и не отдающими себе в том сознательного отчета, заставляют их во время игры применять совершенно различную тактику. Мы должны заметить, что если легко отнести игроков к той или другой категории, то совсем не легко определить, что такая-то категория должна принадлежать к такой-то национальности.

Лица, играющие плечом, переносят вес тела вперед, чтобы придать большую силу удару. Они обыкновенно обладают очень большой силой и способны выдержать продолжительное напряжение. Их игра – игра стремительного нападения. Мяч, пущенный с громадной силой, приобретает огромную быстроту, перелетает сетку и оставляет противнику очень мало времени настичь его. Некоторые сторонники такой игры остаются почти всегда на крайней линии, не отваживаясь подойти к сетке. И когда их противник посылает мяч к сетке, они стараются направить его вдоль боковой линии. Это обычный английский посыл; ракетка откидывается тем больше назад, чем больше силы вы хотите дать удару. Вы атакуете мяч вытянутой рукой сверху вниз, он ударяется о землю и отскакивает к крайней линии.

Это очень утомительный прием.

Многие игроки пользуются силой своих ударов, чтобы поставить своих противников в затруднение, не дают им возможности подойти к сетке и «убить» мяч (рисунок 2).

Игра лиц второй категории более изящна, гибка, нежели сильна. По правде говоря, некоторые из них также играют плечом и подают мяч вперед весом своего тела. И, наконец, есть игроки, например, которые исключительно играют кистью. Но и те и другие ценят больше всего «длину» мяча, то есть стараются послать его как можно ближе к крайней линии. Это игроки вообще гораздо более «развиты», чем игроки «стремительного нападения». Самые удачные их удары на лету.

Часто эти игроки «отсекают» свой мяч, т.н. разными движениями ракетки они изменяют его прыжки так, что ставят в затруднение своих противников. Американцы достигли своего знаменитого «посыла», вызвавшего столько шума и даже целую полемику в Англии. Тогда, как обычный «посыл» состоит в том, что мяч подают наверх с наибольшей силой, чтобы его было трудно достичь, благодаря все развивающейся скорости, амери-

канский «посыл» стремится обмануть противника непредвиденностью атаки.

Мяч, посланный таким образом, скачет самыми несвязными прыжками, так что противник никогда не может заранее определить его направления.

Американские игроки не так «отсекают» свой «посыл», как английские. Тогда как первые отсекают снизу, вторые – сверху, описывая кистью руки дуги, что изменяет первоначальную траекторию. Вместо того, чтобы поднимать руку как можно выше, чтобы мяч оскакивал как можно сильнее, они держат перед ударом руку согнутую: все их внимание усреднено на то, чтобы особым движением заставить мяч летать вкось.

Этого эффекта достигают, прокатив мяч от одного борта ракетки к другому. Затронув мяч правой стороной ракетки, его посылают левым ее бортом. Очевидно, что это движение, трудно передаваемое, требует значительного количества упражнений, чтобы быть выполненным правильно и продуктив-

но. Очень часто мяч, посланный таким способом, катясь по ракетке, ударяется о другой борт и летит по направлению, являющемуся неожиданностью и для самого игрока. Двойные промахи при таком «посыле» – явление весьма нередкое. Для противника это служит компенсацией, потому что, если мяч сыгран правильно, ему не вернуться.

Заметим, что этот «посыл» очень утомителен; вращательное движение кисти истощает очень скоро руку, хотя бы и хорошо тренированную, и тогда традиционная, так сказать классическая игра, опять берет перевес.

Американцы также усовершенствовали движения кисти; их любимый метод состоит в том, чтобы наносить неожиданные удары. Игра англичан обыкновенно открытая, ясная и не такая странная. Но, конечно, этой разницы, оставя особую американскую систему посылы в стороны, недостаточно для классификации игры по национальностям.

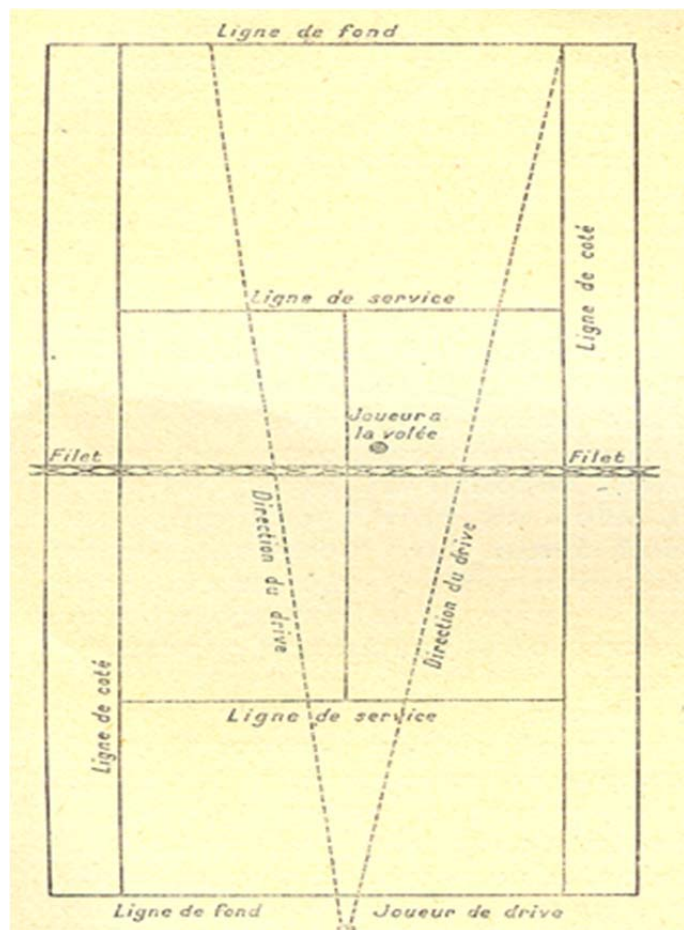


Рисунок 2. – Схема направлений, которые игрок «drive» должен стараться дать своему мячу, когда его противник подходит к сетке, чтобы играть на лету

Что касается французской школы, мы должны сказать, не желая ее обидеть, что она состоит в подражания той и другой иностранным школам.

Практические указания. Мы постараемся описать приемы, в которых очень немногие достигли мастерства.

При общих обычных приемах в теннисе существуют три правила, о соблюдении которых недостаточно заботятся.

Первое предписывает принимать всегда мяч прямо, серединой ракетки, а между тем игроки не придают этому обыкновенно большого значения. Лишь бы мяч был пойман каким бы то ни было приемом, и они очень довольны и не желают ничего другого. Они не принимают во внимание, что правильный прием мяча представляет двойную выгоду; он позволяет отразить ввернее и, следовательно, и играть правильнее; развивающаяся привычка принимать мяч постоянно в одну и ту же точку ракетки позволит вам перейти к скорейшему изучению других ударов, еще неизвестных вам. Чтобы преуспевать в этом труднейшем искусстве, необходимо непрерывно устремлять глаза на мяч. В этом большой залог успеха.

Второе важное правило относится к положению тела игрока. Совершенно не безразлично на какую ногу перенесет он в данную минуту вес своего тела.

При посыле необходимо, например, в тот момент, когда мяч, пущенный в воздух, перенести вес тела на правую ногу, чтобы его вновь перенесли на левую, когда выполняется удар. Это относится, разумеется, к тем, кто держит ракетку правой рукой; левши должны поступать обратно. Это маленькая, но полезная предосторожность, которую практика считает необходимой, относится не к одному «посылу»; она применима в многих обстоятельствах и положениях игры.

Третье главное, даже необходимое, правило относится к манере держать ракетку.

Есть ужасные манеры. Между всеми общепринятыми есть две главные, неодинаково выгодные: английская и американская.

Держать ракетку по-английски – значит держать ее так, чтобы предплечье игрока и ручка ракетки составляли угол, более или менее острый. При этой методике большая часть толчка, данного предплечьем, достигает полноты в зависимости от линии центра ракетки. Из этого можно заключить, что ни при приеме стремительного «отсыла», ни в

том, что мы называем «revers» наибольшей верности еще не достигнуто.

Если локоть, кисть и центр ракетки образуют угол, само собой понятно, что удар будет гораздо менее точен, чем тогда, когда эти три точки будут находиться на одной прямой линии.

Это именно и есть то преимущество, которое представляет американская система. Она состоит в том, что ракетку держат так, что ручка ее и предплечье игрока составляют постоянно, и самым строгим образом, одну линию, служа одна продолжением другой. Сила удара, сконцентрированная таким образом на одной линии, от точки отправления до точки касания ракеткой мяча, легче регулируется и лучше применяется в нужную минуту. Эта система, принятая повсеместно в Америке и Австралии, но очень редко в Англии, дает, правда, после долгой тренировки, наилучший результат.

Английский прием, часто еще преувеличиваемый некоторыми игроками, делает совершенно невозможным выполнение некоторых ударов drive, а по-американски, например, также и самого нормального drive, который англичане называют «fore hand drive with lift».

Из трех ударов два применяются к низколетящему мячу, третий, который мы и называем преимущественно приемом «стремительного отсыла», может считаться королем ударов, если можно так выразиться. Над двумя первыми он имеет много преимуществ: им можно ударить сильнее, чем каким-либо другим, траектория всегда симметрична. Заставляя мяч подпрыгивать дольше, он позволяет дать ему лучшее направление и очень полезен против игрока, бьющего на лету. Достаточно, в конце-концов, чтобы хорошо выполнить этот удар, тронуть мяч ракеткой, которую вы держите вертикально или слегка отклоненной назад.

На основании всего вышеизложенного, прием «стремительного отсыла», собственно говоря, больше можно рекомендовать начинающим, чем обе другие системы, а в особенности то, что называют полуоборот. Не только он более достижим и доступен, но и оказывает более существенных услуг, чем последний. Много игроков составили себе прекрасную репутацию, исключительным применением первого приема.

Чтобы применять его наилучшим образом и извлечь из него наибольшую пользу, необ-

ходимо не держать ракетки по-английски. Угол, образуемый предплечьем и ручкой, делая удар более трудным, отнимает у него меткость и значительно уменьшает силу толчка, передаваемого мячу. Кроме того, и это самое драгоценное преимущество – это возможность послать противнику мяч с такой силой и быстротой, что ему будет очень трудно его настигнуть. Вот почему ничем, что развивает наибольшую скорость и, так сказать, грубость этого удара, не нужно пренебрегать.

Прием «стремительного отсыла» совсем не любят женщины. Они и правы: это не для них. Прием этот требует больше мускульной силы, жесткости удара, несвойственных их полу. Думается, что и в будущем он не делается достоянием женского лаун-тенниса, если, впрочем, наши очаровательные дамы не выработают более мускульной силы. По крайней мере, два других приема отсыла предоставлены вполне их ловкости. И если правда, что женщины обладают большим проворством, чем мужчины, их шансы значительно уравниваются. В хорошем выполнении «полуоборотов» достаточно трудности, чтобы затронуть их честолюбие.

В прием «оборотной стороны» способ держать ракетку играет опять-таки большую роль. Держать ее «по-английски» не рекомендуется даже лучшими английскими теоретиками. Невыгода его опять состоит в том, что предплечье и ручка ракетки не составляют продолжения одно другого.

Результатом этого является то, что меткость удара становится трудно достижимой, и вы никогда не будете уверены, применяя его, в направлении, данном мячу, а особенно, переданной ему силе толчка.

При применении подобного удара, плечо и все тело играет роль, которой трудно воспользоваться. Принимая английскую манеру, вам очень трудно будет отсечь, то есть дать ему такой удар, чтобы, дойдя до противника, он сделал прыжок, который тот не мог бы ни предусмотреть, ни предотвратить.

Американцы распространили прием отсечения мяча и держат ракетки сообразно цели и обстоятельствам.

Французская методика очень неопределенная и не дает до сих пор настолько удачных результатов, чтобы мы могли ее рекомендовать. Лучше совершенно исключить этот прием (фото 2).

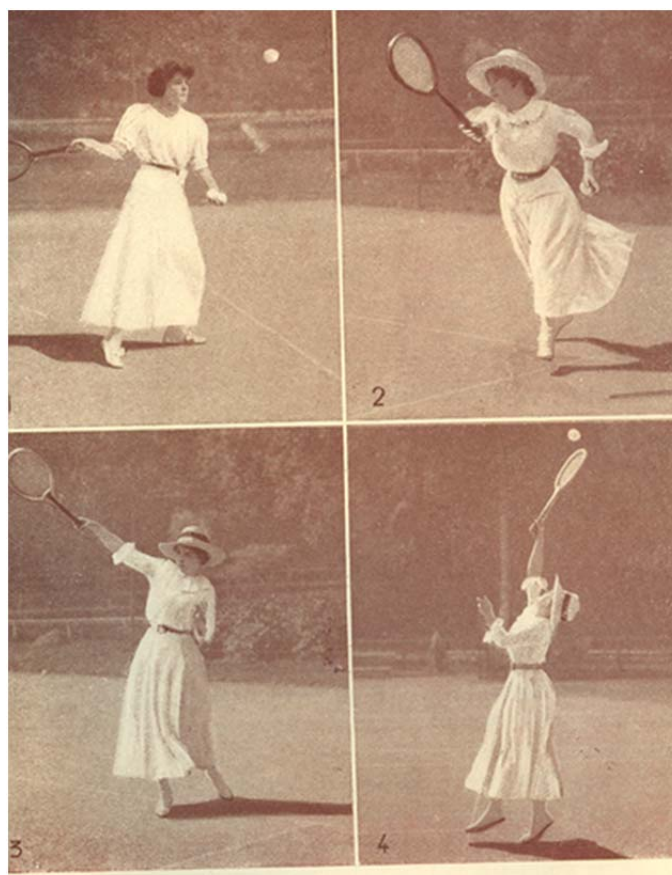


Фото 2. – Французские лучшие игроки-женщины скоро быстро справляются с англичанками и американками. Игрок посылает мяч-sert (фото 1.) Первый service был удачен, и играющая поймала мяч (фото 2.) Revers (фото 3.) Smash (фото 4.)

Итак, нам остается овладеть лучшими ударами американской и английской школ, чтобы усовершенствовать свою игру, и в этом направлении предстоит еще много работы.

Нам нужно делать успехи, изучить ряд приемов, а мы уже начинаем смотреть на теннис как на спорт. Постараемся брать пример с английских игроков, которые культивируют этот спорт с особой любовью и тщательностью.

Правила лаун-тенниса. Первые семь параграфов посвящены исключительно чемпионатам. С восьмого параграфа начинается описание и объяснения правил игры в лаун-теннис.

1. Простая игра для двоих игроков

Параграф 8. – Для партии, для двоих игроков площадка должна иметь 23 метра 50 сантиметров длины и 8 метров 23 сантиметров ширины. Она разделяется на две равные по длине части сеткой, концы которой прикреплены к двум столбам *S. T.*, врытым в землю вне плаца на расстоянии 0 метра 91 сантиметр от боковых линий. Высота сетки должна быть в 1 метр 06 сантиметр у столбов и 0 метра 91 ½ сантиметра в середине.

На конце плаца на расстоянии 11 метров 90 сантиметров от сетки, параллельно ей проводят крайние линии *AB* и *CD*, концы которых соединяются с боковыми линиями *AC* и *BD*.

С каждой стороны сетки, параллельно ей на расстоянии 6 метров 40 сантиметров проводят линии посылы *EF* и *GH*. Наконец, середины этих последних линий соединяются средней линией *MN* (см. план).

Параграф 9. – Мячи не должны иметь менее 0,637 сантиметра и более 0,65 сантиметра в диаметре и весить минимум 53 грамма, максимум 57 граммов.

Параграф 10. – Решения судей признаются окончательными. Но если третейский судья был выбран заранее, игроки могут апеллировать на решение судей в случаях, касающихся правил игры. Постановление третейского суда окончательное.

Параграф 11. – Жребий решает выбор стороны и право первого удара в первой игре, с тем условием, что, если вытянувший жребий выберет сторону по желанию, он теряет право первого удара и наоборот.

Параграф 12. – Игроки становятся по обе стороны сетки; начинающий игру называется *server*, противник его *relanceur* (откидывающий) или *striker*.

Параграф 13. – По окончании первой игры откидывающий становится начинающим и наоборот, и так чередуются во всех последующих игры партии.

Параграф 14. – Метальщик должен бросать мяч стоя обеими ногами за крайней линией и внутри продолжения боковых и центральной линии посылы. Если одна нога его не будет касаться земли во время удара, это не будет считаться отступлением от правила. Все-таки перед началом посылы он должен встать обеими ногами на землю и не должен делать разбега. Он откидывает мяч с правого и с левого квадрата поочередно начиная игру с правого.

Параграф 15. – Мяч, брошенный метальщиком, должен упасть в пространство, заключающееся между сеткой, средней линией и боковой линией противоположного плаца, по диагонали от места, откуда брошен мяч.

Мяч, упавший на одну из этих линий, хорош.

Параграф 16. – Ошибкой, промахом, считаются:

- a). если посыл был сделан с правого плаца вместо левого и обратно;
- b). если метальщик стоит не так, как указано в параграфе 14;
- c). если брошенный мяч ударится в сетку;
- d). если он упадет за границы, обозначенные в параграфе 15. даже если коснется верха сетки;
- e). если метальщик коснется мяча ракеткой, каким бы то ни было образом.

Параграф 17. – Мяч, считающийся промахом, возвращаться не должен.

Параграф 18. – После промаха метальщик имеет право на второй удар. Он не меняет места, если промах произошел не по ошибке в месте (параграф 16).

Параграф 19. – Мяч считается хорошим, если судья или если нет судьи, то откидывающий не заявил о промахе, что должно быть сделано до начала следующего посылы.

Параграф 20. – Мяч, брошенный метальщиком, ни в коем случае не должен возвращаться откидывающим раньше, чем он коснется земли.

Параграф 21. – Метальщик не должен начинать игры, пока откидывающий не заявит, что он готов. Если последний попытается возвратиться посыл, он считается готовым.

Параграф 22. – Мяч называется в игре с того момента, как его бросает метальщик, за исключением таких случаев, когда:

- a). его следует вернуть;
 - b). если есть промах.:
- Мяч перестает быть в игре:
- a) если откидывающий неправильно вернет его на лету;
 - b) если мяч упадет вне квадрата или в сетку;
 - c). если мяч коснется одного из игроков, их одежды или какого-нибудь предмета у них в руках, кроме ракетки, в то время, как один игрок его ударяет;
 - d). если один из игроков ударит его два раза подряд;
 - e). если мяч возвращен на лету, еще не успел перелететь сетку;

f). если он не перелетел через сетку до первого падения (за исключением случая предусмотренного параграфом 24);

g). Если мяч коснулся земли два раза кряду с какой бы то ни было стороны сетки, если второй прыжок будет даже вне квадрата;

h). если мяч брошенный или возвращенный упадет в квадрат, но сделает обратное движение или его перенесет ветром через сетку; игрок который должен принять этот мяч, если не он сам, ни одежда его, ни ракетка не коснутся сетки; если он его не сыграет, мяч понятно, засчитывается его противнику.

Параграф 23. – Удар не считается:

a). когда мяч, брошенный метальщиком, дотронется до сетки, хотя бы он был вполне правилен;

b). если посыл был сделан, а откидывающий еще не готов;

c). если один из игроков не может бросить и возвратить мяч по какому-нибудь независящему от него обстоятельству.

Если удар не считается, он аннулируется и метальщик должен начать сначала. Но это не уничтожает предыдущей ошибки.

Параграф 24. – Мяч считается хорошо возвращенным, даже если дотронется до сетки или столба, но перелетит через них и упадет внутри противоположного квадрата.

Параграф 25. – Метальщик выигрывает очко, если откидывающий:

a). бере мяч на лету;

b). не возвращает посылы;

c). не возвратит мяча в игру;

d). вернется мяч таки, что он упадет вне линии, ограничивающих часть плача противника;

e). или потеряет очко по соображениям, предусмотренным параграфом 27.

Параграф 26. – Откидывающий выигрывает очко, если метальщик:

a). делает два промаха один за другим;

b). не возвратит мяча в игру;

c). или возвратит мяч так, что он упадет вне линии, составляющих границы части плача противника;

d). или по одной из причин, указанных в параграфе 27.

Параграф 27. – И тот и другой теряют очки:

a). если мяч в игре коснется одного из них, его тела, его платья, всякого предмета, находящегося у них в руках, исключая ракеток, которыми они отдают мяч;

b). если один из них дотронется до мяча или ударит егоракеткой больше одного раза подряд;

c). если дотронется до сетки или столбов телом, платьем, ракеткой, если последняя даже больше не в руках у него, в то время, когда мяч в игре;

d). если он отдаст мяч на лету прежде, чем тот перелетел сетку.

Параграф 28. – Когда тот или другой игрок выигрывает первое очко, оно считается 15, второе

тридцать, третье 40 (сокращение 45), четвертое считается за игру.

Если обо игрока выиграла по три очка, то есть, когда счет за обоими будет по 40, если их только двое, то следующее выигранное очко называется преимуществом для выигравшего. Если тот же самый игрок выиграет следующее очко, он выигрывает игру, наоборот, если его проигрывает, то получает равенство «deuce» и игра продолжается до тех пор, пока один из них не выиграет два очка подряд: тогда он выиграл игру.

Параграф 29. – Партия состоит из шести игр; первый выигравший шесть игр выигрывает партию. Если же оба игрока выиграла по пять игр, это называется равенство, games-all; следующая игра, выигранная одним из игроков, считается ему за преимущество. Если тот же игрок выигрывает следующую игру – он выигрывает партию; если же он проигрывает, то получается равенство, и так до тех пор, пока один из игроков не выиграет двух игр подряд; он выигрывает партию.

Между игроками может состояться соглашение разрешения спорной партии одной выигранной игрой после равенства.

Параграф 30. – Игроки меняются местами после первой, третьей, пятой и так далее, игры каждой партии. Но по обоюдному соглашению и с разрешения судью, игроки имеют право поменяться местами в начале второй игры в партии, вместо того, чтобы меняться по окончанию партии, за исключением финальной в которой они должны меняться местами после первой, третьей, пятой и так далее игры.

Параграф 31. – Когда играют целую партию подряд, то тот из игроков, кто был метальщиком в последней игре одной партии, должен быть отсылающим в первой игре следующей партии.

Des avantages – Преимущества

Параграф 32. – Преимущество состоит из очков, полученных или данных, чтобы уровнять силы противников.

Система бисков и кварталов совершенно не применяется в настоящее время; теперь играют только шесть очков, таблицу которых мы приводим ниже.

a). 1/6 – 15, очко данное в начале второй, восьмой, четырнадцатой и так далее игры партии;

b). 2/6-15, очко, данное в начале второй, четвертой, восьмой, десятой и так далее партии;

b). 3/6 – 15. очко, данное в начале второй, четвертой, шестой, восьмой, десятой и так далее партии;

d). 4/6 – 15, очко данное в начале первой, второй, четвертой, шестой, седьмой, восьмой, десятой и так далее игры партии;

e). 5/6 – 15, очко данное в начале первой, второй, третьей, четвертой, шестой, седьмой, восьмой, девятой, десятой и так далее игры партии;

f). 1/6, 2/6, 3/6, 4/6, 5/6 по 15 могут быть даны и другие очки;

g). 15 считается в начале каждой игры партии;

h). 30 за два очка, данная в начале каждой игры партии;

i). 40 три очка, данные в начале каждой игры партии.

Параграф 33. – Очки полученные:

a). 1/6-15, полученные в начале пятой, одиннадцатой и так далее игры партии;

b). 2/6 – 15, очко, полученное в начале третьей, пятой, девятой, одиннадцатой и так далее игры партии;

c). 3/6 – 15, очко, полученное в начале первой, третьей, пятой, седьмой, девятой, одиннадцатой и так далее игры партии;

d). 4/6 – 15, очко данное в начале первой, третьей, пятой, шестой, седьмой, девятой и так далее парти;

e). 5/6 – 15, очко данное в начале первой, третьей, четвертой, пятой, шестой, седьмой, девятой, десятой игры партии;

f). 15 очко, 30 два очка, 40 три очка и так далее в начале каждой игры партии.

Параграф 34. – Половина плаца (Половина плаца: место, заключающееся между сеткой, боковой, крайней и средней, продолженной до крайней линии). – Игрок, уступающий половину плаца другому, может положить свой мяч, пока он в игре, только в одну из половин плаца, обозначенную заранее, иначе теряет очко.

Параграф 35. – Партии играми более приняты. Тем не менее можно вести счет на очки (100 самое большое), без отыгрыша. Эта система очень удобна при гандикапе, где силы игроков чрезвычайно не равны:

a). первый игрок дает семь посылов подряд; противный лагерь семь раз дает отбоев, и так попеременно. Один хороший посыл или один промах и один хороший посыл или два промаха, считаются за один посыл;

b). игроки меняются местами после первой, третьей, пятой и так далее серии шести *service'ов*;

c). игрок, взявший первые 100 очков, выигрывает партию; если у обоих будет по 99, выигрывает тот, кто возьмет два очка подряд.

2. Двойная партия втроем и вчетвером

Параграф 36. – Вышеизложенные правила применимы и при игре втроем и вчетвером, со следующими изменениями:

Параграф 37. – Для игры втроем и четвером плац должен иметь 10 метров 97 сантиметров ширины. Между боковыми линиями, параллельно к ним и на расстоянии одного метра 37 сантиметров проводятся внутренние боковые линии посылла (А, С и В, D). Линии посылла оканчиваются у

точек E и F G и H. Во всем остальном, плац ничем не отличается от описания его в параграфе 8.

Можно заметить, что расположенный так плац может служить для простой и двойной игры.

Параграф 38. – В партии втроем игрок, которому приходится играть одному против двоих, дает посыл, после каждого из его противников, как сказано в параграфе 15.

Параграф 39. – В партии в четвером партнеры в первой игре имеют право сами решать, кому из них начинать посыл, а противники их решают тот же вопрос во второй игре. Партнер метальщика в первой игре в свою очередь становится метальщиком в третьей, а партнер метальщика второй игры становится им в четвертой игре и так далее, в том же порядке до конца партии.

Параграф 40. – Каждый из игроков бывает метальщиком в продолжении всей игры в его очереди; игрок имеет права принять или отдать посыл, предназначенного его партнеру; раз установленный порядок посылы и отдачи мячей не может быть изменен; откидывающий не имеет права менять квадрат, чтобы принимать мячи до конца партии.

Параграф 41. – Мяч, поданный метальщиком должен упасть внутри квадрата, заключающегося между сеткой, линией посылы, средней линией и боковой линией посылы противоположного плаца, по диагонали от места, откуда он брошен.

Мяч, упавший на одну из этих трех линий, хорош.

Параграф 42. – Если мяч упадет вне пространства, указанного в предыдущем параграфе или коснется партнера метальщика или одежды или того, что у него в руках – считается промахом.

Параграф 43. – Если один из игроков делает посыл не в очередь, судья, заметив ошибку восстанавливает порядок очереди, но все удары, также как и промахи и очки, сделанные до обнаружения ошибки, считаются действительными. Если ошибку заметят только по окончанию игры, эта игра считается за выигравшим и порядок посылы считается нарушенным лагерем, совершившим ошибку.

Список литературы

1. Спорт во всех видах / Пер. с франц. – Москва : Типография А.П. Поплавского, 1914. – 382 с. с 24 иллюстр.

References

1. *Sport vo vsekh vidakh* [Sports in all kinds]. Moscow: Printing house A.P. Poplavsky, 1914, 382 p. (in French)

Received 1 October 2020