

سلسلة الأتباب الرياضية

١

# التنس

تأليف: سو ريتش

ترجمة: عادل شريف

الطبعة الثانية

الناشر



دارالمعارف

بالاشتراك مع الجمعية المصرية لنشر المعرفة والثقافة العالمية  
بالقاهرة



هذه الترجمة مرخص بها، وقد قامت الجمعية المصرية لنشر المعرفة والثقافة العالمية بشراء حقوق الترجمة والطبع والنشر من صاحب هذه الحقوق .

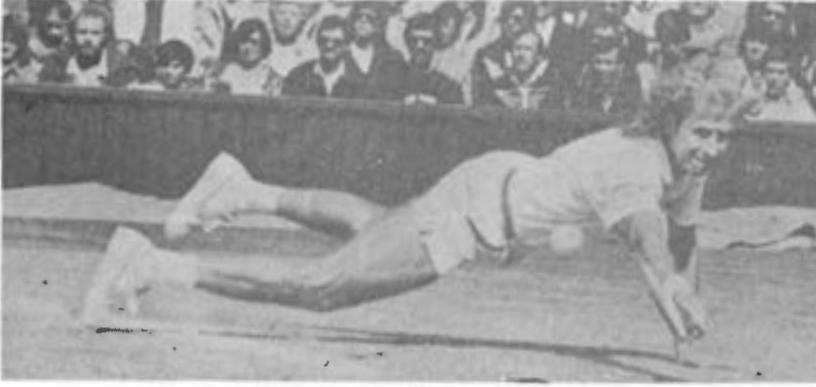
This is an authorized translation of TENNIS (from the Sportmasters series) by Sue Rich. Copyright © Cambridge University Press 1984. Published by the Press Syndicate of the University of Cambridge.

# المحتويات

صفحة	
٥	مقدمة
٨	الملعب والأدوات
١٢	المباراة الفردية
١٣	ضربة الإرسال
١٨	كسب وخسارة النقاط
٢٤	طريقة العد
٢٨	الحكام
٢٩	الزوجي
٣٣	كيف تحسن مستواك في اللعبة
٣٧	التنس القصير
٤٠	اختبر معلوماتك
٤٢	الإجابات



## مقدمة



لاعب التنس الأمريكي المخترع  
فيتاس جيرولايتيس ، وهو يلعب  
في بطولة دويمبلدون، التي تقام  
سنويًا في لندن بإنجلترا.

يتقبل الرأي العام الآن النظرية التي تقول إن لعبة التنس انبثقت كلعبة تقام في الملاعب المكشوفة عن اللعبة المسماة بـ (الريال تنس Real Tennis) ، والتي تمارس حتى الآن في الملاعب المسقوفة. وعلى الرغم من أن أحدًا لا يستطيع أن يدعى أنه (اخترع) التنس، إلا أنه في أوائل حقبة السبعينات من القرن التاسع عشر حصل المواطن الإنجليزي الرائد ولتر كلوتون وينجفيلد على براءة اختراع لعبة أسماها (سفيرستيك) وعرفت فيما بعد باسم (تنس المروج الخضراء) أي لعبة التنس التي تمارس على ملاعب ذات أرضية خضراء.. من العشب الأخضر الطبيعي المعروف بالحشيش أو النجيل، وكانت الطبقة العليا تمارس هذه اللعبة كلون من أنشطة (حفلات الحدائق)، وكانت (حفلة الحديقة) من أبرز سمات الحياة الاجتماعية الإنجليزية، ونالت اللعبة في ذلك الوقت نجاحًا سريعًا، ولكن التنس لم يكتب له الانتشار والازدهار إلا قبيل الحرب العالمية الأولى، وسرعان ما خصصت الصحافة البريطانية مساحة لنشر أنباء التنس. ومع مجيء المدربين المحترفين، وتطوير ملاعب التنس في كثير من المجتمعات، تصاعدت شعبية اللعبة بسرعة.

وتمارس معظم بلاد العالم لعبة التنس الآن، وترجع شعبية التنس الضخمة إلى التغطية الهائلة التي قامت بها وسائل الإعلام عامة والتلفزيون بخاصة.. الذي يستطيع عرض البث المباشر الحي للمباريات عن طريق الأقمار الصناعية في كل أنحاء العالم، كما ساعد تطور التقنية الجديدة على تطور أرضيات الملاعب، مما سهل اللعب على مدار العالم كله، فالملاعب المغلقة تنتشر في كل أرجاء العالم، لتؤكد إمكان توفير المزيد من الوقت لممارسة لعبة التنس.

بائع البرامج في بطولة أمريكا  
المتروحة السنوية للتنس وتقام  
في نيويورك.



آندريا يجر الأمريكية..  
أثار اعتزالها المبكر أسف ديا  
التس.. واشتهرت بلقب «الفك  
المفتوس» بعد أن أصبحت ثالثة  
العالم، وهي في ربيعها السابع  
عشر.



والتس لعبة شديدة التعقيد والإثارة، ولكنها تستطيع أن تقدم شكلا  
محبباً من النشاط الرياضي للناس مهما تباينت أعمارهم وقدراتهم البدنية،  
وقد واكب شعبية التنس المتزايدة تطور مثير.. وهو تصاعد أعداد اللاعبين  
الشبان الذين وصلوا إلى القمة وربحوا البطولات العظمى. فعلى سبيل المثال  
فاز ماتس فيلاندر (السويدي) ببطولة فرنسا الدولية المفتوحة في عام  
١٩٨١ عندما كان في ربيعها السابع عشر، كما حقق إيفان ليندل (التشيكي)  
وآندريا يجر (الأمريكية) إنجازات هائلة، وهما دون العشرين، أما كاتي  
رينالدى (الأمريكية) فقد خطفت الأضواء في ١٩٨١ عندما أصبحت أصغر  
لاعبة تشترك في بطولة (الويمبلدون) في العصر الحديث.. وكان عمرها  
١٤ سنة و ٩١ يوماً عندما بدأت بطولة الويمبلدون في ذلك العام. وقد  
أدت هذه الإنجازات الرائعة التي حققها اللاعبون واللاعبات الصغار السن  
إلى زيادة شعبية التنس، ويمارس الكثيرون من الأطفال التنس الآن، وهم  
في سن صغيرة جداً.

وكذلك أدى إدخال ممارسة (التنس القصير) وبخاصة في المدارس  
الابتدائية، إلى إثارة المزيد من الاهتمام بلعبة التنس و (التنس القصير) نوع  
مصغر من تنس الملاعب الخضراء، ويمارس في ملاعب حجمها مثل  
حجم ملاعب لعبة (البادمتون) وارتفاع شبكة أقل من ارتفاع شبكة التنس،  
وتستخدم فيه مضارب صغيرة من البلاستيك، وكرات هشة مسامية مصنوعة  
من المطاط الإسفنجي، وبذلك يستطيع الأطفال في الفئة السنية التي  
تفاوتت بين ٤-٩ سنوات أن يتعلموا المهارات الأساسية للتنس فيما يتعلق  
بالكرة والمضرب، وهو الأمر الذي يتيح لهم نفس المتعة والنجاح مثل  
أبطالهم الكبار الذين يمارسون التنس في ملاعبه الكبيرة ذات الحجم

الكامل، وعندما يبلغ هؤلاء الأطفال مرحلة السيطرة على مهارات (التنس القصير) يمكنهم الانتقال إلى مرحلة التنس في صورته الأصلية.

ويصعب على المبتلى فهم قوانين التنس، ولكن هذا الكتاب سيساعد المبتدئين ومعلمي التنس في المدارس أو الأندية على فهم القوانين الأساسية لمباريات الفردى والزوجى. وقد وضعت الأسئلة الواردة في نهاية هذا الكتاب لحث شباب القراء على معرفة قواعد اللعبة.

وأرجو بعد الانتهاء من قراءة هذا الكتاب أن تجد في نفسك الحماسة الكافية لتلتقط مضربك، وأن تخرج من بيتك، وتبدأ ممارسة التنس.. ومن يدري فقد تصبح بطلاً عالمياً في يوم ما.

وعلى فكرة فستلاحظ عند شرح قواعد اللعبة وقوانينها أن كلمة (هو) هي المستخدمة، وليس معنى هذا أن لعبة التنس مخصصة للرجال فقط.. ولكن سبب ذلك الاستخدام أن الرجال قد يحتاجون إلى مزيد من التذكير بقواعد اللعبة وقوانينها!

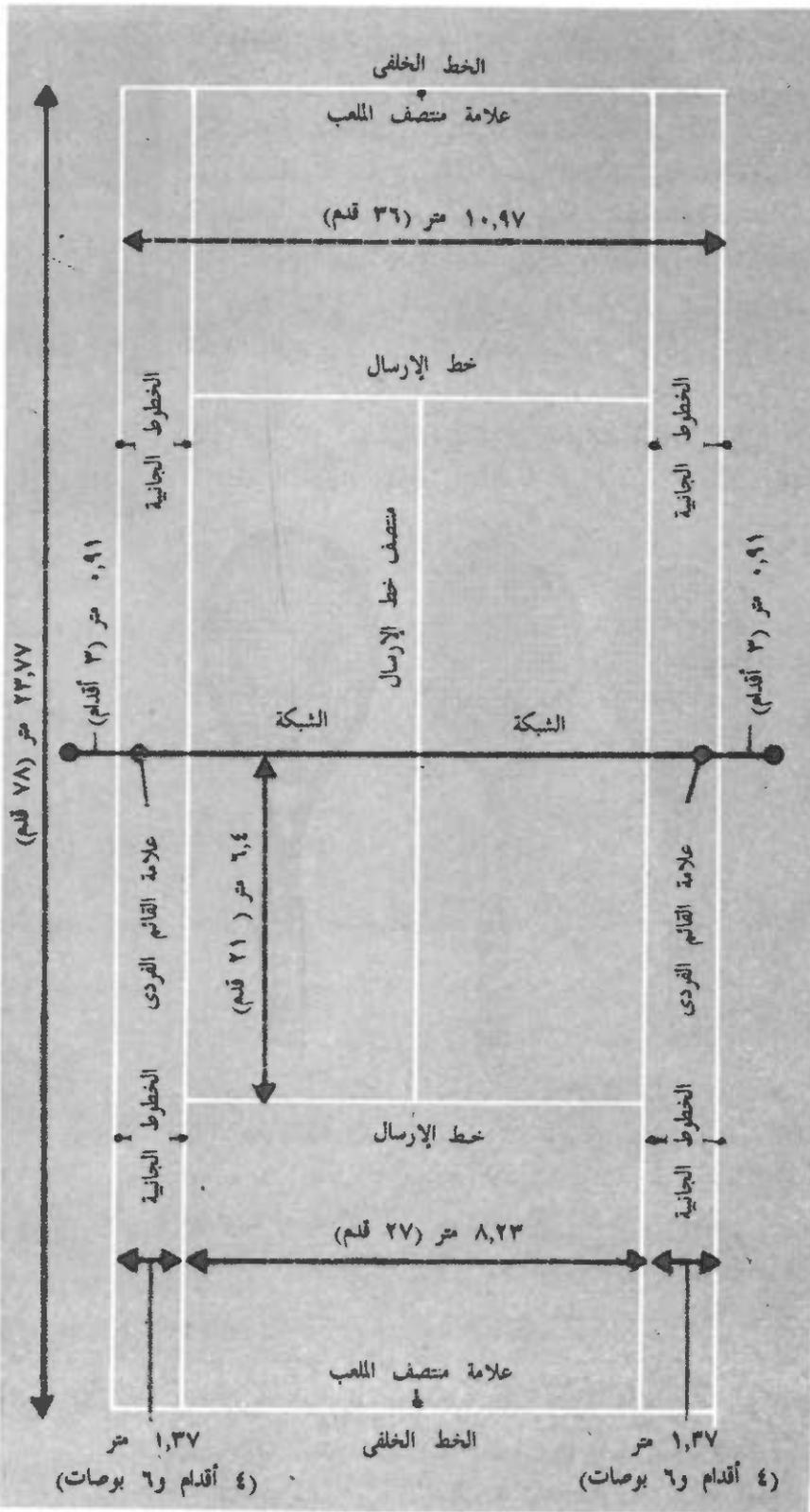
## الملعب والأدوات



مباراة فردية على ملعب  
مخطط للمباريات الفردية  
والزوجية.. ويورن بوج  
السويدي، النجم الأعلى، وراء  
الخط الخلفي القريب ويستعد  
لإرجاع الكرة بضربة خلفية  
يديه الاثنتين.

في أغلب الأحوال يتم تخطيط ملعب التنس ليس للمباريات الفردية  
فحسب، بل للمباريات الزوجية أيضاً (كما يتضح من الرسم)، ولكن لو  
استخدم ملعب معد للمباريات الزوجية والفردية معاً. فيجب سند الشبكة بما  
يسمى بـ (عصاً الفردى) وارتفاعها ٩١ سنتيمتراً ( ٣ أقدام) وتفرس خارج  
الحدود المخصصة للفردى على جانبي الملعب، وفي كلتا الحالتين، أى  
المباريات الفردية والزوجية، يجب أن يكون ارتفاع الشبكة ٩١ سنتيمتراً  
( ٣ أقدام) فى منتصفها.

- ويرد ذكر المعدات الثابتة المستخدمة فى ملعب التنس كثيراً فى قواعد  
اللعبة.. وما لم توضح تماماً ماهية هذه (المعدات الثابتة) فإن بعض المصاعب  
قد تنشأ عند تفسير أية قاعدة اللعبة. وهذه المعدات الثابتة هى:
- الشبكة وملحقاتها (الشريط، والحزام، والحبل، أو الحبل المعدنى).
  - القوائم وعصاً الفردى.
  - الشباك الموضوعة فى نهايتى الملعب وجانبيه (لمنع خروج الكرات إلى  
خارج الملعب وحماية المشاهدين).
  - المدرجات والمقاعد والجالسون فيها.
  - الحكم، وحكم الشبكي، وحكم خطأ القدم، ومراقبو الخطوط وصبية  
وصبايا الملعب الذين يجمعون الكرات.



## الأدوات

كل لاعب تنس صاعد طموح يحتاج إلى مضرب وبعض كرات التنس، وتكون كرات التنس الرسمية المستخدمة في الدورات والبطولات ملونة.. سواء بيضاء أو صفراء، كما يجب أن تكون ذات حجم معين، وقادرة على الارتداد إلى ارتفاع معين. بيد أنه يمكن استخدام كرات ذات ألوان مختلفة.. كما يمكن اللعب بكرة ذات لونين.. وذلك في فترات التدريب.

وهناك أنواع كثيرة من الكرات ذات الأسعار المتفاوتة، ومن المناسب شراء الكرات الرخيصة نسبياً لاستخدام المبتدئين، وبخاصة إذا علمت أنها معرضة للضياع عندما تعبر السياج! ولكنه من الأفيد استخدام أجود أنواع الكرات عندما تسمى مهارتك التنسية. وتذكر أن الكرات لا تعيش إلى الأبد.. فهي سرعان ما تفقد ضغطها، ودرجة ارتدادها عن أرضية الملعب ويختفى وبرها.



مضرب ذو حجم صغير..  
وطريقة جديدة لاصطياد  
الكرات العالية، والصورة  
للنجم الأمريكي جون  
ماكينرو، وهو يحمل صيماً  
صغيراً على كفيه.



أحجام متفاوتة من مضارب  
التنس.. ولكنها قانونية حسب  
لوائح الاتحاد الدولي للتنس.

والمضرب الحديث يجب أن يكون له حجم معين هو الآخر.. فلا يزيد طوله على ٨١,٢٨ سنتيمتراً (٣٢ بوصة) بما في ذلك يد المضرب.. ولا يزيد عرضه على ٣١,٧٥ سنتيمتراً (١٢,٥ بوصة) في عرض أجزائه، ولكن هناك مضارب ذات رؤوس لها أحجام وأشكال مختلفة (ولكن تنطبق عليها المواصفات السابق ذكرها). ويوضح الشكل التالي بعض الأمثلة المختلفة. وما لم تكن متأكدًا من أنك ستلعب بانتظام فلا تنفق مالا كثيرًا عندما تشتري مضربًا لأول مرة.

ويجب مراعاة عدة أمور عند اختيار المضرب وهي:

- الوزن: يعد المضرب الكامل الحجم ثقيلًا جدًا بالنسبة للاعب في الثامنة من عمره. وهناك الآن مضارب كثيرة معدلة، وخفيفة الوزن،

دجامعات الكرات، أو دصبايا  
الملعب، فى انتظار بدء العمل.  
ويظهر فى الصورة القائم  
المساعد المخصص للمباريات  
الفردية.



وذات ذراع أقصر وتصلح للمبتدئين الصغار، ويمكن شراء مضرب كامل الحجم عندما يستطيع الطفل استخدامه.. ويمكنه فى هذه الحالة زيادة الوزن من الخفيف إلى خفيف متوسط إلى متوسط، ثم إلى الوزن الثقيل.

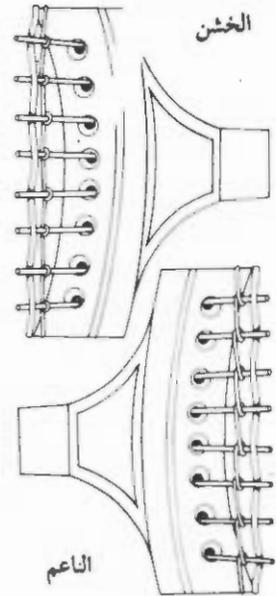
● حجم المقبض: ويمكن أن يشكل حجم المقبض مشكلة هو الآخر، فليس هناك أسوأ من مشاهدة صبية صغار يحاولون اللعب بمضرب ذى مقبض من الحجم الكبير.. فهم لا يستطيعون لف أيديهم حول يد المضرب.. وينتج عن هذا التواء المضرب فى كل مرة يضربون فيها الكرة، ويعتمد حجم المقبض على قبضة يدك.. فالأيدي الصغيرة تحتاج إلى مقابض صغيرة.

● فتلة المضرب: بصفة أساسية يوجد نوعان من الفتل (أو الخيوط) المستخدمة فى ملء مضارب التنس وهما: الفتلة الطبيعية، والفتلة النايلون (الصناعية)، والفتلة الطبيعية (وهى مصنوعة من أمعاء بعض الحيوانات) غالية الثمن جداً، ولكنها أكثر مرونة وتجاوبا مع الكرات، ويستخدم اللاعبون ذوو المستوى العالى الفتلة الطبيعية عادة، ولكنهم يغيرون (شد) الفتل ليناسب أسلوب لعبهم، بيد أن الخيوط الطبيعية حساسة جداً للجو الرطب والمطر، فى حين يمكن استخدام الفتل الصناعية فى أية ظروف جوية، ولما كانت هذه الفتل هى الأرخص فهى صفقة شراء مناسبة للاعب المبتلى، ومن الأفضل أن تستشير مدرب التنس المحلى قبل شرائك مضرب التنس.

## المباريات الفردية



كريس لويس بطل نيوزيلندا..  
الذي فاجأ العالم بوصوله إلى  
نهائي ويمبلدون ١٩٨٣ حيث  
هزمه جون ماكينرو الأمريكي  
٢/٦ ، ٢/٦ ، ٢/٦



الخشن .. الناعم ..  
وهما وجه وظهر لمضرب  
لتحديد راح القرعة

تشكل لعبة التنس لقاء بين شخصين في مباراة (فردية) أو بين أربعة أشخاص في مباراة (زوجية). وستلاحظ عزيزي القارئ من الرسم المرفق أن ملعب الفردى أصغر من ملعب الزوجي.

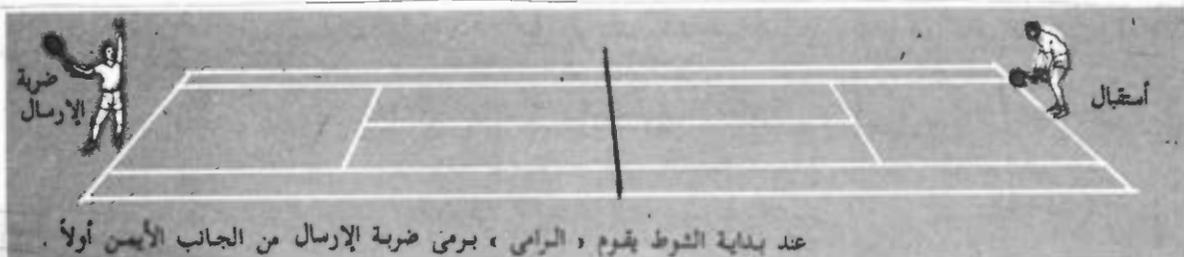
وفي المباريات الفردية يقف اللاعبان في الجانبين المتقابلين اللذين تفصلهما الشبكة.. وتبدأ المباراة بضربة إرسال أو بداية أو استهلاك من (الرامي) أو (المستهل) أو (الباس) أي أخذ ضربة البداية بعد إجراء القرعة.

ولكن من الذي يأخذ ضربة الإرسال أولاً؟ فالذي يرمي ضربة البداية أولاً يسمى (الرامي) أو (المستهل).. ويسمى اللاعب الآخر (المتلقى) أو (المستقبل). ويتم إجراء القرعة عن طريق لف أحد اللاعبين لرأس مضربه بسرعة على أرضية الملعب، وتركه ليسقط.. ثم يختار اللاعب الآخر جانب المضرب (الخشن) أو (الناعم).

كما يمكن إجراء القرعة بقطعة عملة معدنية لتقرير من سيكون الرامي المستقبل.

ويمكن للاعب الذي يفوز بالقرعة أن يختار، أو أن يطلب من منافسه أن يختار:

- رمي ضربة الإرسال أو استقبال ضربة الإرسال، وفي هذه الحالة يختار اللاعب الآخر نصف الملعب الذي سيقف فيه عند بدء اللعب.
- طرف الملعب الذي سيلعب فيه عند بدء اللعب، وفي هذه الحالة يكون من حق اللاعب الآخر تقرير ما إذا كان يريد رمي ضربة الإرسال، أو استقبال ضربة الإرسال.



عند بداية الشوط يقوم «الرامي» برمي ضربة الإرسال من الجانب الأيمن أولاً.

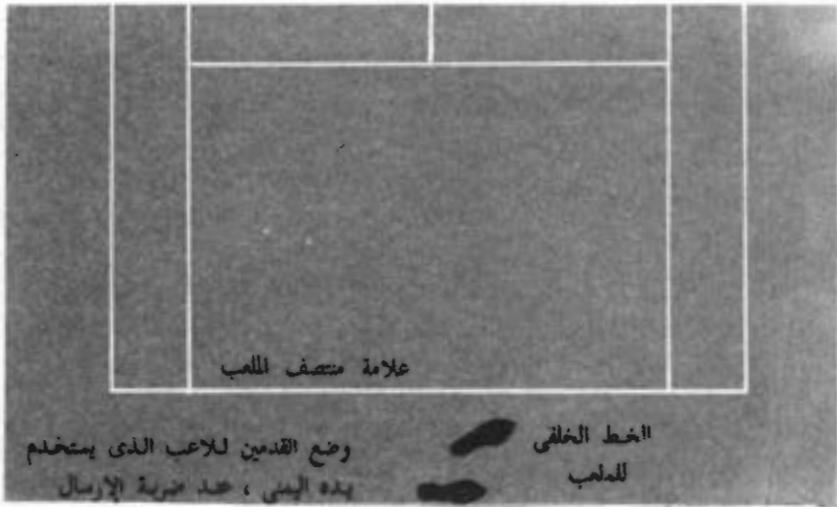
## ضربة الإرسال



بعد تحديد من سيرمي ضربة الإرسال أولاً وكذلك الطرف الذي سيقف فيه كل لاعب.. يسمح الحكم للاعبين بإجراء عملية التسخين (أو الإحماء) في خمس دقائق على الأكثر، وبعدها يجب بدء المباراة ويجب على الشخص الذي يأخذ ضربة البداية أولاً أن يبدأ اللعب بشرط أن تكون قدماه الاثنان:

- وراء الخط الخلفي للملعب.
- إلى يمين علامة منتصف الملعب الموجود على الخط الخلفي.
- ليستا في «داخل الخطوط الجانبية، والتي تسمى أيضاً «خطوط الترام» أو «الممر».

العينان على الكرة.. في أثناء رمية الإرسال.. كما تفعل زيناجاريسون الأمريكية. ومتابعة قوية من اللاعب تظهر ضربة الإرسال المثالية.



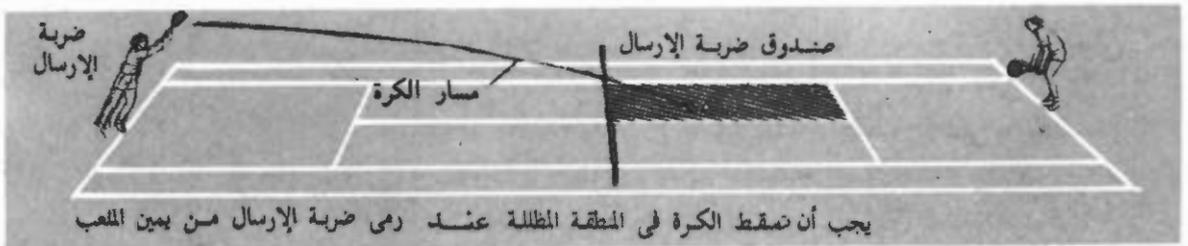
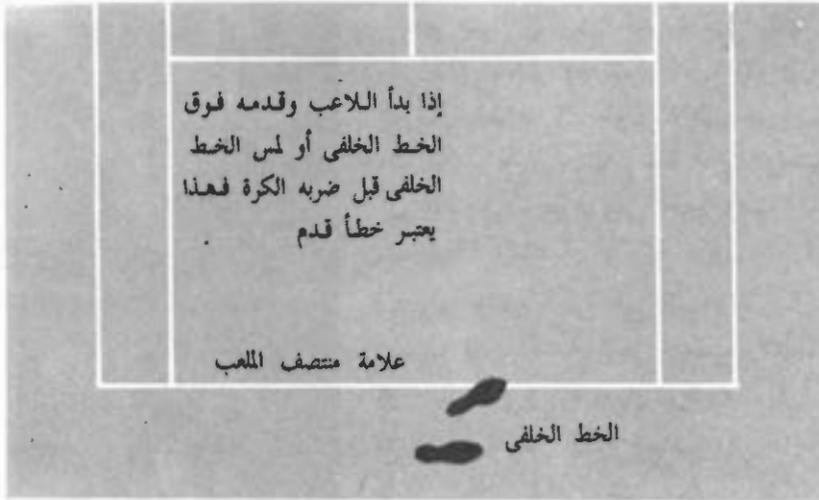
### الترتيب الخاطئ في الإرسال :

بعد رمى ضربة الإرسال الأولى من يمين الملعب يجب على الرامي الانتقال إلى الجانب الأيسر ليرمي ضربة الإرسال الثانية.. وبعد ذلك يرمى بهذا الترتيب من جانبي الملعب حتى ينتهي الشوط بالنقاط كالمعتاد . ومن المهم جداً أن يتذكر اللاعب تغير مكان رمية البداية بعد كل نقطة، وفي بعض الأحيان ينسى ويرمي ضربة الإرسال من الجانب الخطأ.. ويجب عليه فور اكتشاف الخطأ أن يرمى من الجانب الصحيح. على أن تظل النتيجة على ما هي عليه.

### الإرسال السليم :

من أجل تنفيذ ضربة الإرسال بطريقة سليمة يجب على الرامي أن يلقي الكرة في الهواء بيد واحدة ويضرب الكرة باليد الأخرى التي تمسك مقبض المضرب بثبات.. وتكون الضربة في اتجاه ملعب مستقبل الكرة.. في الجزء المخصص لنزول الكرة والموجود في اتجاه قطري (بالورب). مقابل رامي ضربة البداية وقبل أخذ رمية الإرسال يجب أن يتأكد الرامي من أن منافسه المتلقى للكرة مستعد لبدء اللعب، وليس هناك ميزة حقيقية من تعجل خصمك، لأن من حق الحكم أن يجبرك على أن تعيد ضربة الإرسال ثانية. ويبدو كل شيء بسيطاً.. ويمكن أن يكون الأمر كذلك بمداومة التدريب، ولكن هناك تنوعات كثيرة لضربة الإرسال يمكن مشاهدتها عند مراقبة لاعب على مستوى عال وهو يلعب.

ولا تخلو حركة ضربة الإرسال من تعقيدات، ومن أهم المشكلات التي تواجه حتى أحسن اللاعبين ذلك الخطأ الذي يسمى (خطأ القدم). وخطأ القدم هذا يقع فيه اللاعب عندما يمشى الرامي أو يجرى عند رمى ضربة البداية،



أو لو عبرت قدمه الخط الخلفي قبل أن يضرب الكرة، ولو ارتكب اللاعب أي خطأ من هذين الخطأين عند أخذ رمية الاستهلال، فإن حكم المباراة سيقول على الفور: « خطأ قدم ! ».

أما ضربة الإرسال الجيدة فهي تلك التي تعبر فيها الكرة شبكة الملعب، وتنزل في داخل (صندوق ضربة الإرسال) في الجانب القطري المواجه لرامي الإرسال، بشرط أن يكون اللاعب قد أخذ ضربة الإرسال من الوضع الصحيح، وألا يكون قد ارتكب (خطأ قدم). وتعتبر الكرة في داخل الملعب لو لمست أى خط من الخطوط التي تحدد (صندوق رمية الإرسال) الصحيح. والمقصود بالصندوق المنطقة القانونية لنزول الكرة في رمية الإرسال.

ولو نزلت الكرة في ضربة الإرسال في غير المنطقة السليمة المحددة حسب قانون اللعبة فإنها تحتسب خطأ، وهناك عدة أنواع من الخطأ:

- خطأ قدم (كما سبق ذكره).

- إذا لم تلمس الكرة الملعب في داخل (صندوق رمية الإرسال) الصحيح.
- لو حاول الرامي عند ممارسة ضربة الإرسال ضرب الكرة، وفشل في لمسها تمامًا بمضربه.

- لو لمست الكرة أداة من الأدوات الثابتة (بخلاف الشبكة والشريط أو الحزام) قبل أن تصطدم بأرضية الملعب.

ولا تنص قوانين التنس على أن يقوم الرامي بضرب الكرة بعد أن يرميها في الهواء بيده الخالية من المضرب، فلو كان إلقاء الكرة إلى أعلى ليس سليمًا تمامًا - وغير مناسب للرامي - كأن يلقيها أبعد من اللازم عن المضرب - فيمكنه ترك الكرة ورميها إلى أعلى من جديد، ولكن تذكر جيدًا: لا تحاول ضرب كرة لم تحسن إلقاءها إلى أعلى، وعندما تتأكد من أنك قد رميت الكرة إلى أعلى بيدك الخالية إلى مكان مناسب لوضع جسمك ومضربك، فاضربها بمضربك.

ولو أخطأت في محاولتك الأولى في أخذ ضربة البداية، فإن القانون يسمح لك بمحاولة ثانية.. وعليه فلا تنزعج كثيرًا إذا فشلت في ضربة الإرسال الأولى.

### الإعادة :

عندما تشاهد مباريات التنس التي يبثها التلفزيون.. فإنك تسمع الحكم وهو يصيح: «أعد». والترجمة الحرفية لكلمة الحكم وهي (لت) let تعني (اترك) أو (دع)، ولكن المقصود بهذا المصطلح التنسي هو (إعادة) اللاعب لرمية الإرسال، ويقول الحكم كلمة (أعد) عندما يضرب اللاعب رمية الاستهلال، فتلمس الكرة الشبكة أو الشريط أو الحبل المدكك في حرف الشبكة.. ثم تنزل الكرة بعد هذا اللمس في المكان القانوني، وهؤ (صندوق ضربة البداية) الصحيح.. أو بعد أن تلمس الكرة أحد هذه المعدات الثابتة، وتغير مسارها لتلمس متلقى ضربتي الإرسال، أو أى ملابس يرتديها، أو أدوات يحملها قبل أن تصطدم الكرة بأرضية الملعب.



اللاعبة البريطانية كارولين باجانداس وهي ترمي ضربة الإرسال.

ويحتسب الحكم قاعدة (الإعادة) عندما يضرب الرامي ضربة البداية، ويكون المتلقي غير مستعد.

وعند اتخاذ قرار (الإعادة) فإن النتيجة لا تتغير، وإذا اتخذ الحكم قرار (الإعادة) في ضربة الإرسال الأولى.. تبقى ضربتنا إرسال لحسم هذه النقطة، ولكن إذا أخطأ الرامي في ضربة الإرسال الأولى، ثم احتسبت ضده (إعادة) فإن غلطته الأولى تبقى كذلك، ولا يتبقى له سوى ضربة إرسال واحدة.



الكرة تلمس حرف الشبكة في رمية الإرسال، فحبر النقطة «إعادة» .

## كسب وخسارة النقط



الفرحة والياس ..  
الفرحة ممثلة في كريس ايفرت  
لويدي الأمريكية ..  
والياس ممثلا في مواطنها  
جون ماكينرو .

### كسب النقط :

تعنى لعبة التنس بالمهارات والتكتيكات التي يمارسها اللاعب من أجل ربح النقط في أية مباراة.

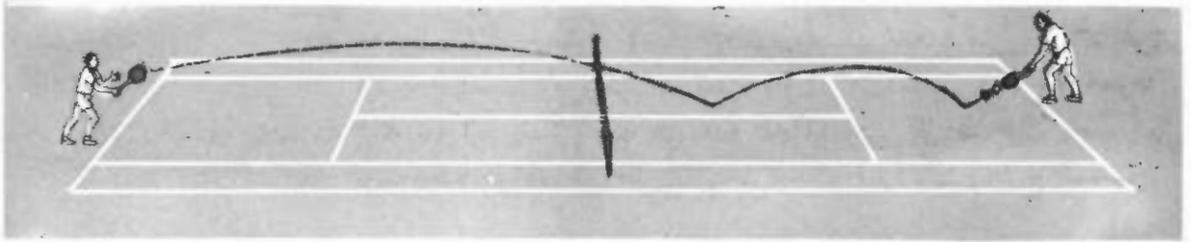
ولكن اللاعب يخسر الكثير من النقط أيضا للأسف ولا يكسبها فقط، والتدريب هو الذي يمكن اللاعبين من تنمية وتقوية ضرباتهم الأرضية، وضربات إرسالهم، وتكتيكاتهم، وقوتهم البدنية والذهنية استعدادا للمباريات. ويستخدم اللاعبون هذه المهارات بطرق تجبر خصومهم على ارتكاب أخطاء في أثناء اللعب ومن ثم يخسرون نقات المباريات.

- وهذه بعض الطرق التي تساعد اللاعب على كسب النقاط:
- ضرب الكرة بطريقة تجعلها ترتد عن أرضية ملعب الخصم مرتين قبل أن يضربها المنافس.
- توجيه (ضربة) لا يستطيع فيها المنافس اللحاق بالكرة.
- إطلاق (رمية إرسال) بطريقة تلمس فيها الكرة الخصم أو أى شيء يرتديه أو يحمله باستثناء حالة (الإعادة).
- إجبار الخصم على ارتكاب خطأ.

#### خسارة النقاط :

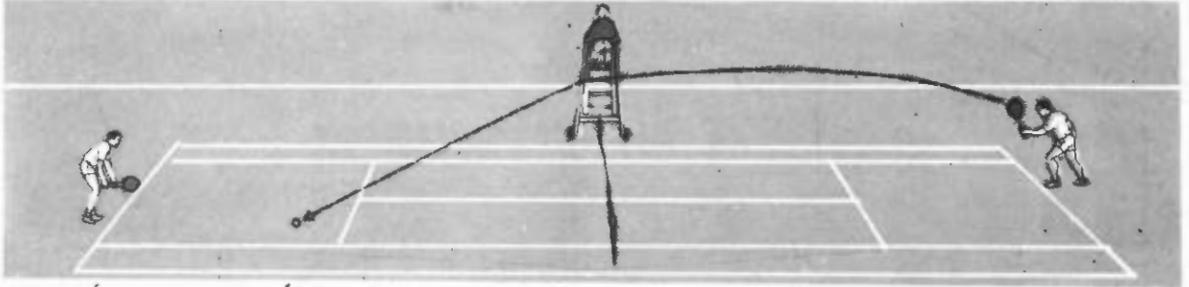
هناك أسباب كثيرة تجعل اللاعب يخسر النقاط بدلاً من أن يربحها.. للأسف.

- ولتلق نظرة على أوضح أسباب خسارة النقطة في لعبة التنس:
- يسمح للكرة بالارتداد عن أرضية الملعب مرة واحدة فقط قبل أن يعيدها اللاعب من فوق الشبكة. فإذا تركت الكرة لترتد أكثر من مرة عن الأرض، فإنك تخسر النقطة مباشرة.

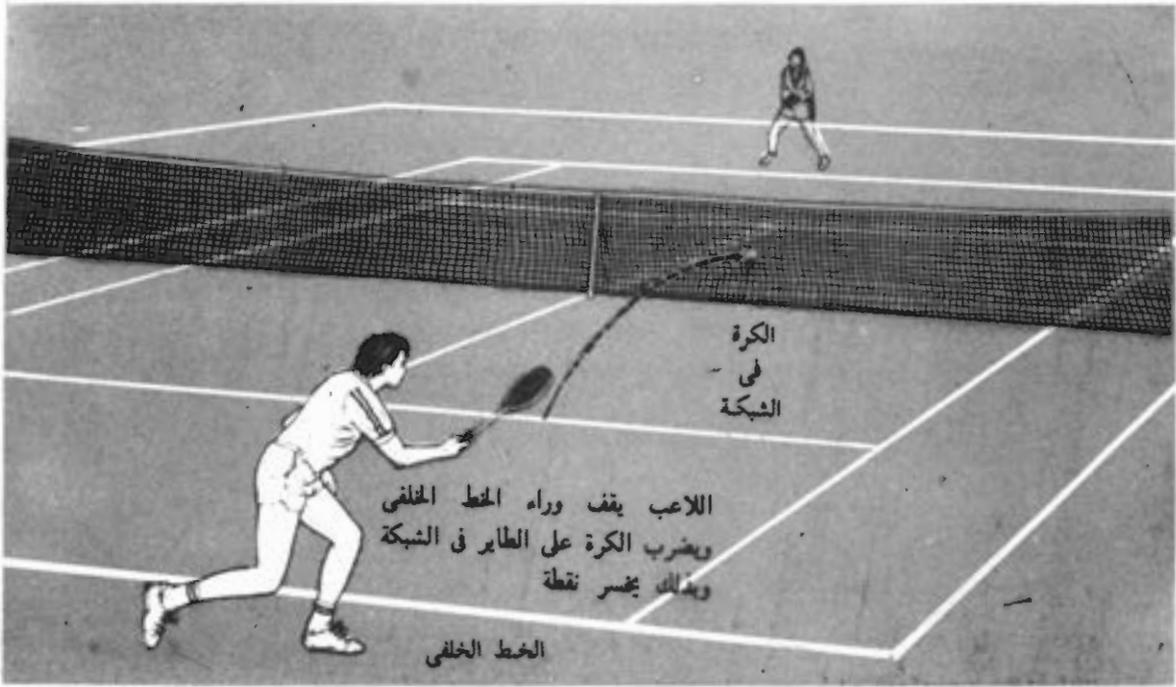


- لو كانت الكرة ملعوبة - أى في اللعب - ثم اصطدمت بالأرض، أو بأداة من الأدوات الثابتة في الملعب - أو بأى شيء (خارج الخطوط التي تحدد ملعب الخصم.. فإنك تخسر النقطة.

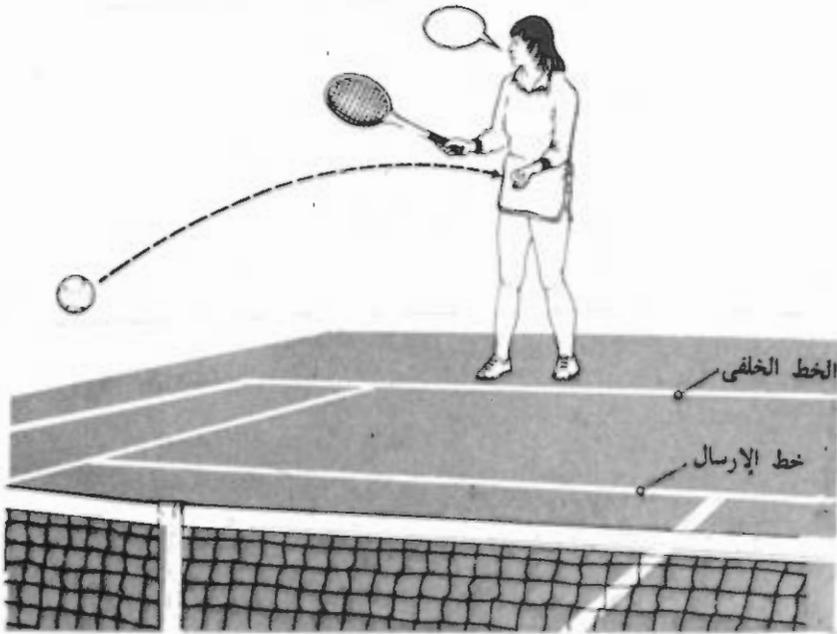
لا تغرس في نفسك عادة إرجاع الكرات ، على الطائر، وأنت تقف وراء الخط الخلفي للملعب .



- لو ضرب اللاعب الكرة (على الطائر) - أى ضربها قبل أن تلمس الأرض وترتد عنها - من وراء الخط الخلفي، وطاشت ضربة الإعادة هذه، فإنه سيخسر النقطة، ولذلك عليك أن تتذكر ولا تغرس في نفسك عادة ضرب الكرة (على الطائر) من وراء الخط الخلفي.



- إذا وقف لاعب خارج الخط الخلفي وأمسك بالكرة قبل أن ترتد عن أرضية الملعب.. وهو يظن أن الكرة (أوت) أى ستنتزل (خارج) خطوط الملعب، فإنه يفقد النقطة في هذه الحالة، وفي كل الأحوال يجب أن ترتد الكرة عن الأرض قبل أن يتخذ الحكم قراراً بأنها (خارج الملعب).



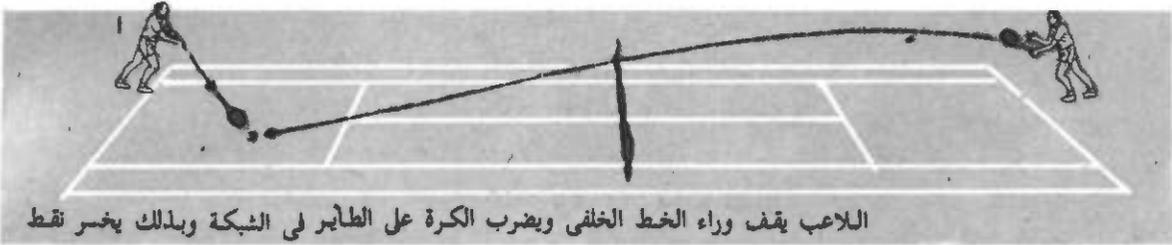
لا تمسك الكرة وأنت خارج الملعب قبل أن ترتد عن الأرض، وإلا خسرت النقطة.

- لا يسمح للاعب، بما في ذلك مضربه وملابسه التي يرتديها، بأن يلمس الشبكة، والقوائم وعصا الفردى، والحبل أو الحبل المعدني، أو الشريط، أو الأرض في ملعب الخصم عندما تكون الكرة (ملعوبة). ولو لمس أى شيء فإنه يخسر نقطة.
- لا يسمح بضرب الكرة (على الطائر) قبل أن تعبر الشبكة. ومن المستحسن معرفة بعدك عن الشبكة - لو كان ذلك ممكناً - قبل محاولة ضرب الكرة بالقرب من الشبكة. والحالة الوحيدة التي يسمح لك فيها بضرب الكرة وهي في ملعب الخصم.. هي حالة اشتداد الرياح، وقيام خصمك بلعب كرة (ساقطة)، ثم ترتد الكرة إلى الورا من فوق الشبكة لتدخل ملعب الخصم قبل أن تلمسها أنت بمضربك، وفي هذه الحالة يمكن أن تتعدى الشبكة، وتتجاوزها، وتضرب الكرة بمضربك.. بشرط عدم لمس الشبكة.



اللاعب يضرب الكرة على الطائر قبل أن تعبر الشبكة.

- عندما تكون الكرة ملعوبة لا يسمح بلمس اللاعب أو أى شيء يرتديه أو يحمله باستثناء مضربه. وتذكر مرة أخرى أنه غير مسموح لك أن تمسك الكرة قبل ارتدادها عن الأرض حتى ولو نزلت في خارج الملعب.
- ولا يسمح للاعب بأن يرمى مضربه ناحية الكرة في محاولة لضربها، ولو فعل هذا فإن اللاعب يخسر النقطة.



اللاعب يقف وراء الخط الخلفى ويضرب الكرة على الطابور في الشبكة وبذلك يخسر نقط  
اللاعب د أ، يرمى مضربه على الكرة على أمل إعادتها، ولكن يخسر النقطة، سواء نجح أو فشل

### أسباب أخرى للخسارة

والى جانب الطرق الواضحة لخسارة النقاط فهناك أسباب أخرى قد تكون شديدة الصعوبة على فهم اللاعب المبتلى.. بل حتى على المستويات، وتفسير مثل هذه النقاط متروك للحكم أو للحكم العام (انظر القسم الخاص بالحكام).

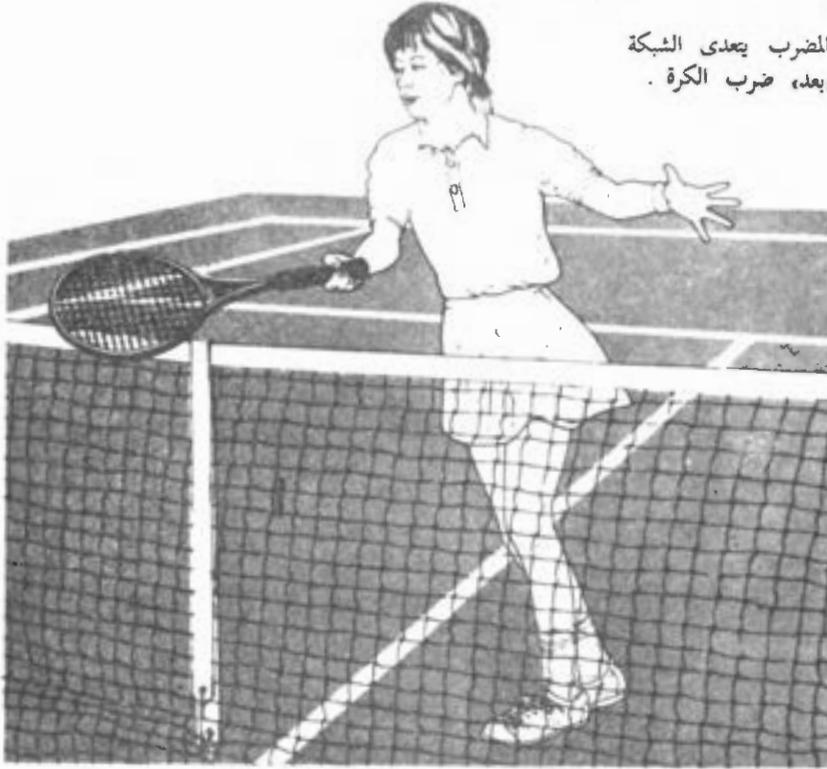
وهذه بعض الأسباب الأقل وضوحًا لخسارة نقاط المباريات:

- يجب على اللاعب ألا يعتمد حمل أو مسك الكرة على مضربه.. وألا يعتمد لمس الكرة أكثر من مرة واحدة بمضربه.. وتسمى هذه الغلطة (ضربة خطأ) أو (ضربة مخالفة) وتؤدي إلى خسارة النقطة مباشرة.
- رغم أن الأمر قد يبدو غريبًا، فإن اللاعب لا يسمح له أن يعتمد تغير شكل مضربه في أثناء سير اللعب.
- يجب على اللاعب ألا يحاول التأثير على خصمه عندما يهجم الخصم بأخذ ضربة ما، فعلى سبيل المثال : إذا أطلقت صيحة تجاه خصمك وهم على وشك ضرب الكرة.. فيجوز لحكم المباراة اعتبار صرختك بمثابة تدخل متعمد، فتخسر أنت النقطة فورًا. ولكن لو احتسب الحكم صرختك تدخلًا غير مقصود، فإن النقطة تعاد ثانية.
- وفي بعض الأحيان ينشأ موقف غير عادي مثل اصطدام الكرة بأرضية الملعب، ثم تلمس مقعد الحكم أو أداة من الأدوات الثابتة (بخلاف الشبكة وملحقاتها)، ففي هذه الحالة يصعب اتخاذ قرار بخصوص احتساب هذه النقطة، ولو حدث هذا فإن اللاعب الذى ضرب الكرة يفوز بالنقطة. ولكن لو حدث أن اصطدمت الكرة بأداة من الأدوات الثابتة قبل أن تلمس الأرض، فإن الخصم هو الذى يفوز بالنقطة.

### الإعادات الجيدة

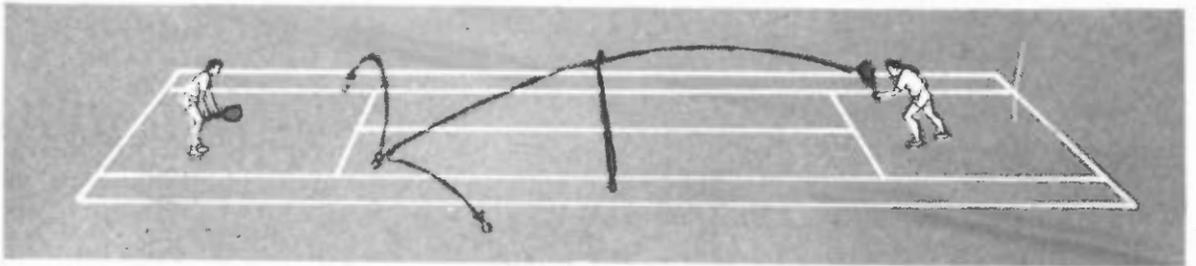
- ويمكن أن تنشأ مواقف عندما يحتاج تفسير (الإعادة الجيدة) إلى شرح دقيق والإعادة هي (ترجيع الكرة).
- لو لمست الكرة القوائم أو عصًا الفردى، ومرت من فوقها إلى داخل الملعب، فإن الكرة تكون صحيحة.

- يمكن ترجيع (أى إعادة) الكرة من خارج القوائم أو عصاً الفردى، سواء فوق أو أسفل مستوى أعلى الشبكة وبشرط أن تنزل الكرة في الملعب، فتكون الإعادة بذلك صحيحة.



المضرب يعدى الشبكة  
(بعد، ضرب الكرة .

- يمكن السماح لمضرب اللاعب بأن يعبر الشبكة بعد ترجيع الكرة، بشرط ضرب الكرة قبل أن تصل إلى الشبكة.
- لو اصطدمت الكرة الملعوبة بكرة أخرى ملقاة على أرض الملعب ونجح اللاعب في إعادة الكرة الصحيحة، فإن اللعب يستمر، ولكن لو اصطدمت الكرة الملعوبة بكرة أخرى دخلت إلى الملعب من ملعب مجاور مثلاً، أو من مباراة أخرى مقامة بجوار الملعب.. وكان ذلك في أثناء إحدى نقاط المباراة، فيجب إعادة لعب هذه النقطة.



## عد النقاط

غالباً ما يسبب عد أو احتساب النقاط في مباريات التنس ارتباكاً للمبتدئ. فاحتساب نتائج لعبة التنس يبدو مخالفاً للمعايير المنطقية، والنظام الحالي المتبع في عدّ النقاط مقتبس من لعبة (الريال تنس) حيث تعتبر الأرقام ١٥ و ٣٠ و ٤٠ نقاطاً دقيقة على ساعة تسجيل النتائج.

وفي بداية كل شوط يكون رصيد كل لاعب هو (صفر) أي (صفر لـصفر أو صفر للجميع)، ويجب ذكر نتيجة الرامي أولاً، ثم تذكر نتيجة المتلقى أو المستقبل، ولو خسر الرامي (أ) نقطة إرساله الأول فإن الحكم يقول: «صفر - خمسة عشر»، ويسجل كما يلي (أ) صفر - (ب) ١٥.

• ولو كسب (أ) النقطة التالية فإن النتيجة تكون ١٥/١٥ (١٥ للجميع).  
• ولو ربح (أ) النقطة التالية فإن النتيجة تكون ١٥/٣٠ (ثلاثين - خمسة عشر).

• ولو أحرز (أ) النقطة التالية فإن النتيجة تصبح ١٥/٤٠ (أربعين - خمسة عشر).

• ولو حاز (أ) النقطة التالية فإنه يكون قد كسب (الشوط). ولنستعرض معاً مباراة أخرى، فاللاعب (أ) يكسب القرعة ويختار رمي ضربة الإرسال.

فلو ربح اللاعب (أ) النقطة تصبح النتيجة للاعب (أ) ١٥

وللاعب (ب) صفر

وإذا فاز اللاعب (ب) بالنقطة التالية تكون النتيجة للاعب (أ) ١٥

وللاعب (ب) ١٥

لو فاز اللاعب (ب) بالنقطة التالية تصبح النتيجة للاعب (أ) ١٥

وللاعب (ب) ٣٠

لو فاز اللاعب (أ) بالنقطة التالية تصبح النتيجة للاعب (أ) ٣٠

وللاعب (ب) ٣٠

لو فاز اللاعب (أ) بالنقطة التالية تكون النتيجة للاعب (أ) ٤٠

وللاعب (ب) ٣٠

لو فاز اللاعب (ب) بالنقطة التالية تكون النتيجة للاعب (أ) ٤٠

وللاعب (ب) ٤٠

ونكون بذلك قد وصلنا إلى حالة (التعادل)، حيث يكون رصيد كل لاعب ثلاث نقاط.

ولو فاز اللاعب (أ) بالنقطة التالية تصبح النتيجة كمايلي:  
اللاعب (أ) ميزة أو تقدم أو أفضلية أو تفوق.

اللاعب (ب) -

وتسمى النتيجة في هذه الحالة (تقدم الرامي) أو (تقدم اللاعب أ) ولو فاز (أ) بالنقطة التالية يفوز بالشوط، ولكن لو فاز اللاعب (ب) بالنقطة تعود النتيجة إلى (التعادل) اللاعب (أ) ٤٠ واللاعب (ب) ٤٠ وهنا يستمر اللعب حتى ينال اللاعب (أ) أو اللاعب (ب) نقطتين متتاليتين، فينتهي الشوط بفوز محرز النقطتين.

وبعد نهاية الشوط الأول يغير اللاعبان مكانيهما في طرفي الملعب.. ويكرران التغيير بعد كل شوط فردي في كل مجموعة (مثل الشوط الأول والثالث والخامس.. وهكذا) ولو كانت النتيجة في نهاية المجموعة ذات أرقام زوجية في مجموعها مثل ٤/٦ فلا يتم التغيير إلا بعد نهاية الشوط الأول من المجموعة التالية (لأن المجموع سيكون ١١ شوطا وهو رقم فردي)، وتنتهي المجموعة عندما ينال لاعب ما ستة أشواط. ويمكن لو تعادل اللاعبان ٥/٥ أن يستمر اللعب حتى يفوز لاعب ما بشوطين متتالين مثل ٥/٧ أو ٦/٨ أو ٧/٩ إلخ.. وتلعب المباراة من ثلاث مجموعات في مسابقات السيدات.. ومن ثلاث أو خمس مجموعات في مسابقات الرجال..

لوحة نتائج ملعب «ويمبلدون» الرئيسي وترى على اللوحة نتيجة: المجموعات (١) والأشواط (١/٣) والنقاط (٣٠/٤٠) والنتيجة ١/٦ في المجموعة الأولى لصالح ماريتينا نافرا تيلوفا الأمريكية، وهي لاعبة إيفون فيرمارك من جنوب أفريقيا.

ولاحظ نقطة الضوء بجوار اسم الأنسة فيرمارك التي تدل على أن ضربة الإرسال مهما. ولاحظ أيضا الساعة التي تدل على الوقت لحظة النقاط الصورة وهو ٣,٤١ مساءً في يسار الصورة.. أما في يمين الصورة، فالرقم يدل على ٣١ دقيقة انقضت على بدء المباراة.



وفوز من يحرز مجموعتين متتاليتين (٢/ صفر) أو متفرقتين (١/٢) في الحالة الأولى .. ومن يحرز ثلاث مجموعات متتالية أو متفرقة (٣/ صفر أو ١/٣ أو ٢/٣) في الحالة الثانية.

وفي الماضي كانت المجموعات - والمباريات بالتالي - تطول كثيراً بسبب نظام العد هذا.. وعلى سبيل المثال : وقع حدث فريد في الدور الأول لبطولة (الويمبلدون) عام ١٩٦٩ عندما لعب الأمريكيان باتشو جونزاليس وشارلي بارساريل مباراة طويلة جداً (ويسمونها بالماراثون نسبة إلى سباق الجري الطويل) استمرت ٥ ساعات و ١٢ دقيقة وتضمنت ١١٢ شوطاً، ومما زاد الأمر سوءاً أن المباراة بدأت في يوم وانتهت اليوم التالي! وكانت النتيجة الرقمية النهائية لتلك المباراة الغريبة فوز جونزاليس (وكان الأكبر سنًا بكثير) ٢٤/٢٢ و ٦/١ و ١٤/١٦ و ٣/٦ و ٩/١١ !!!

ولكنهم توصلوا مؤخراً إلى نظام جديد لاحتساب النقاط لتجنب مثل هذه المعارك الطويلة.. واسمه نظام (الشوط الفيصل) أو (كاسر التعادل).

#### كاسر التعادل :

يطبق نظام (كاسر التعادل) أو (الشوط الفيصل) أو (الشوط الحاسم) عندما يتعادل اللاعبان ٦/٦ في أية مجموعة، باستثناء المجموعة الثالثة في المباريات ذات الثلاث مجموعات.. أو المجموعة الخامسة في المباريات ذات الخمس مجموعات، ولكن منظمي بعض بطولات التنس يطبقون قاعدة (كاسر التعادل) حتى في المجموعة الأخيرة الآن. وقد تطورت قاعدة (الشوط الفيصل) واستقرت على أن اللاعب الذي يفوز بسبع نقاط أولاً - أي قبل منافسه - يفوز بالشوط الفيصل (الثالث عشر) وبالمجموعة بشرط أن يكون متقدماً على منافسه بنقطتين على الأقل. ولو كانت النتيجة هي التعادل بست نقاط لكل منهما، فإن الشوط يستمر حتى يتقدم لاعب على خصمه بنقطتين مثل: ٦/٨ أو ٧/٩.

وعندما تكون النتيجة هي التعادل بستة أشواط لكل منهما.. فإن الشخص الذي يكون عليه الدور لأخذ ضربة الإرسال.. يؤدي ضربة الإرسال في النقطة الأولى من نقاط (الشوط الفيصل) من الجانب الأيمن للملعب.. وبعد ذلك يؤدي كل شخص ضربات الإرسال لنقطتين مع تغير جانب الملعب من اليسار إلى اليمين. ولو رمى لاعب ضربة الإرسال من النصف الخطأ للملعب فتظل النقاط السابقة على اكتشاف الخطأ صحيحة وثابتة.. ولكن يجب تصحيح الغلطة فور اكتشافها.

وبعد كل ست نقاط (الشوط الفاصل) يجب على اللاعبين تغيير أماكنهم في الملعب. وبعد انتهاء الشوط (كاسر التعادل) يغير اللاعبون أماكنهم أيضاً لأن (كاسر التعادل) يعتبر شوطاً من أشوط المجموعة.. وتكون نتيجة المجموعة ٦/٧ وهو رقم فردي.

وقد تنشأ بعض الحيرة بعد انتهاء (الشوط الفاصل).. بشأن من سيبدأ ضربة الإرسال بعد هذا الشوط، ولنتذكر جيداً أن الشخص الذي أخذ رمية الإرسال أولاً في (الشوط الفاصل) يتلقى ضربة الإرسال في الشوط الأول للمجموعة التالية.

## الحكام

في الكثير من مباريات التنس التي تقام في الحدائق العامة، أو المدارس، أو على مستوى الأندية لا تجد فيها أى حكام أو مسئولين يديرون مثل هذه المباريات.. بل نجد اللاعبين هم الذين يتخذون القرارات ويحكمون، وفي بعض الأحيان يثور جدل حول ما إذا كانت الكرة في (داخل) الملعب أم في (خارج) الملعب، وهم يحلون هذه المشكلة في المباريات الودية بإعادة لعب النقطة المشكوك فيها.. ويقوم اللاعبون باحتساب النقاط في نصف الملعب الذي يقفون فيه. وفي المسابقات الأكثر جدية يتم تطبيق ميثاق السلوكيات الذي يضعه اتحاد التنس.

ومن المتبع في دورات التنس - حتى تلك التي على مستوى الناشئين - أن يقوم حكام بتحكيم المباريات، وفي البطولات العالية المستوى والمخصصة لمسابقات اللاعبين المحترفين، مثل بطولة (نادى عموم إنجلترا) في (ويمبلدون) هناك عدد كبير من الحكام الذين يشتركون في إدارة المباراة الواحدة (١٣ حكماً).

وفي المقام الأول يأتي (الحكم العام) المسئول مسئولية كلية عن البطولة ويستدعونه إلى الملعب عندما يقدم أى لاعب احتجاجاً ضد حكم المباراة. ويعتبر قرار (الحكم العام) نهائياً فيما يختص بنصوص قوانين لعبة التنس. ومن سلطة (الحكم العام) تأجيل أية مباراة في أى وقت بسبب شحوب الأضواء مثلاً، أو سوء حالة أرضية الملعب، أو رداءة الأحوال الجوية، وعند تأجيل أية مباراة تبقى نتيجتها الرقمية كما هي عليه، كما يجب استئناف اللعب على نفس الملعب إذا كان ذلك ممكناً.

أما (حكم المباراة) فهو الذي يعلن النتيجة بنقطة ويسجلها في (ورقة التسجيل) ويتخذ قرارات في النقط المتنازع عليها.

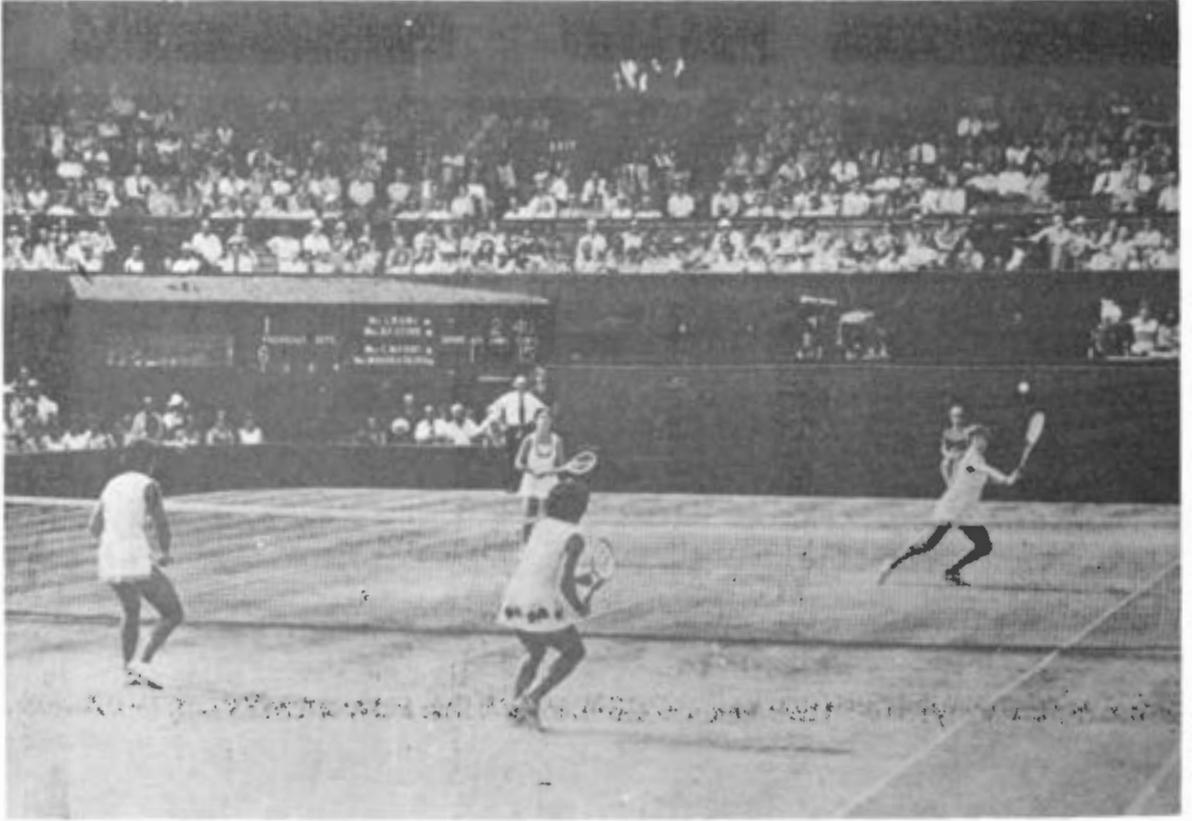
وهناك مسئولون آخرون في مسابقات التنس وهم (مساعدو الحكام) الذين يطلق عليهم: مراقبو الخطوط، وقضاة حبل الشبكة، وقضاة خطأ القدم. وهؤلاء جميعاً يساعدون حكم المباراة بقراراتهم إذا ما كانت الكرة (خارج الملعب) أو خطأ أو إعادة... إلخ. وقد يرتكب هؤلاء المساعدون بعض الأخطاء ولكن للحكم سلطة نقض هذه القرارات الخاطئة.

وتنشأ أحوال يصبح فيها مراقب الخط (محبوباً عن الرؤية) - أى لا يستطيع أن يرى الكرة بوضوح - لأن جسم أحد اللاعبين يحجب عنه الرؤية في الغالب، وفي مثل هذه الحالة يجب أن يبين ما حدث للحكم ليقوم باتخاذ قرار في هذه النقطة، وإذا كان الحكم غير متأكد من قرار خاص بنقطة ما فعليه أن يأمر (بإعادة) النقطة.



أحد مراقبي الخطوط في ويمبلدون، يستخدم العين الالكترونية، ويسمونها العين السحرية، لمعرفة ما إذا كانت الكرة في داخل الملعب، أم في خارج الملعب. وهذه الآلة اختراع جديد، ولكنها لا تستخدم على نطاق واسع.

## المباريات الزوجية



عند إضافة لاعبين اثنين إلى اللاعبين الأصليين تتحول مباراة التنس من (فردية) إلى (زوجية).

وهذه (الزوجية) توفر المزيد من البهجة للمشاهدين. والقواعد الأساسية للمباريات الزوجية تطبق على المباريات الفردية بصفة عامة، ولكن مع الفروق البسيطة، فالملاعب يكون أعرض لأن الخطوط الجانبية (المعروفة باسم خطوط الترام) تضاف إلى الملعب (انظر الرسم الخاص بالملعب)، وبذلك تزداد مساحة الملعب، وبالتالي المساحة المخصصة للعب، ولا يحتم القانون تناوب اللاعبين في ضرب الكرة بالدور.. إلا في ضربة الإرسال كما سيأتي فيما بعد. ويسمع المشاهد في المباريات الزوجية صوت اصطدام مضارب الزميلين أحدهما بالآخر عندما يحاولان صد نفس الكرة.. ولكن هذا الصوت أفضل من المواقف التقليدية عندما يترك الزميلان الكرة، لأن كل واحد يظن أن زميله هو الذي سيصدها.. ويصبح لزميله:

- إنها كرتك فصدها!

مباراة زوجية (في الملعب  
الرئيسي للويمبلدون)  
واللاعبات الأربع في وضع  
هجومى قرب الشبكة .

## ضربة الإرسال فى الزوجى

فى المباريات الزوجية يأخذ كل لاعب من اللاعبين الأربعة ضربة الإرسال بالدور أى بالتعاقب.

وليس من الإنصاف أن تدع زميلك يرمى ضربة البداية طيلة المباراة.. وخاصة لو كان يملك ضربة الإرسال الأفضل! ويتحتم على الفريق الذى اختار أن يأخذ ضربة الإرسال أولاً.. أن يقرر أى زميل سيرمى الإرسال فى الشوط الأول الافتتاحي، وبصفة عامة فإن اللاعب صاحب ضربة الإرسال الأقوى هو الذى يرمى أولاً، وعلى الفريق المنافس أن يقرر من الذى سيأخذ ضربة الإرسال فى الشوط الثانى.

وبذلك فإن زميل الإرسال فى الشوط الأول سيأتى عليه الدور ليرمى الإرسال فى الشوط الثالث.

وكذلك فإن زميل رمية الإرسال فى الشوط الثانى سيأتى عليه الدور ليأخذ ضربة الإرسال فى الشوط الرابع.. ويستمر هذا التعاقب طيلة المجموعة، ولكنه من الممكن بعد انتهاء المجموعة أن يطلب فريق تغيير تسلسل ضربات إرساله.. ويكون تغيير التعاقب مفيداً إذا كان لاعب يمتاز بضربات إرسال أقوى من رميات زميله.. وبذلك ينال اللاعب الأقوى فرصاً أكثر فى رمى ضربة الإرسال.

مثال:

والآن فلننظر إلى هذا المثال:

اللاعبان (أ) و(ب) يلعبان ضد اللاعبين (ج) و(د) وضربة إرسال اللاعب (أ) أقوى من إرسال زميله (ب) ويأخذ (أ) رمية الإرسال فى الشوط الأول ويفوزان بالمجموعة الأولى  $4/6$  ويعنى هذا أن (أ) قد أخذ ضربة الإرسال فى ثلاثة أشواط، فى حين أخذها زميله (ب) فى شوطين اثنين، ولو قرر هذان اللاعبان تغيير تعاقب ضربات الإرسال فى المجموعة الثانية أى السماح للاعب (أ) برمى ضربة الإرسال فى الشوط الأول من هذه المجموعة الثانية.. ثم يفوزان بهذه المجموعة  $6/6$  صفر. فإن هذا يعنى أن اللاعب (أ) قد أخذ ضربات الإرسال فى خمسة أشواط مقابل ثلاثة أشواط لزميله (ب).

ويمكنك الاستفادة من هذه الفرصة لصالحك. ولذلك يجب أن تدرس جيداً موضوع تعاقب ضربات إرسال فريقك فى المباريات الزوجية.

ويمكن فى أثناء مباراة طويلة أن يقوم لاعب برمى ضربة الإرسال فى غير دوره كنوع من الخطأ. وفور اكتشاف هذا الخطأ يجب على اللاعب الذى كان عليه الدور أن يأخذ ضربة الإرسال فوراً. ولو كنت مهزوماً  $40/صفر$ ،

لا يمكنك في هذه الحالة بدء الشوط من جديد! ويجب أن تبقى نتيجة كل النقاط التي لعبت وكل أخطاء ضربات الإرسال.. على ما هي عليه.. ولكن يجب أن تستمر المباراة، والشخص الصحيح هو الذى يرمى ضربة الإرسال، ولكن لو لعب شوطاً كاملاً قبل اكتشاف الخطأ، فإن تعاقب ضربات الإرسال يبقى على ما هو عليه.. ولا يعود اللاعبون إلى التعاقب الأصلي.

### المواقف فى الملعب الزوجى

يستطيع زميل رامى ضربة الإرسال أن يقف فى أى مكان فى ملعبه.. سواء داخل الملعب أو خارجه. ومن المهم أيضاً معرفة التعاقب الذى سيتبعه اللاعبان الزميلان (أى الفريق) فى استقبال ضربة الإرسال، ففى مستهل كل مجموعة يجب على الفريق المتلقى أن يقرر من هو اللاعب الذى سيستقبل ضربة الإرسال الأولى (وذلك من الجهة اليمنى للملعب) واللاعب الذى سيتلقى ضربة الإرسال الثانية، وعلى اللاعبين أن يستقبلوا ضربات الإرسال بهذه الطريقة فى كل شوط فردى العدد طيلة المجموعة، وعند نهاية المجموعة وعند تغيير تعاقب رemy ضربة الإرسال. يمكن للزوجى المستقبل أى للفريق المتلقى أن يغير تسلسل التلقى، ويسمح للفريق المنافس أن يقرر من هو الشخص الذى سيتلقى ضربة الإرسال أولاً فى الشوط الثانى، وسيقوم الاثنان بإرجاع الكرات من نفس الجانب فى كل شوط زوجى العدد فى المجموعة، ويتلقى الزميلان ضربات الإرسال بالتعاقب فى الشوط الذى يستقبلان فيه إرسال الخصمين.

وبصفة عامة، فإن اللاعب الأفضل فى لعب النقاط الهامة أو (نقاط الضغط) كما هى الحال عندما تكون النتيجة ٤٠/٣٠ أو نقاط التقدم فى حالة التعادل، هو الذى يلعب فى الجانب الأيسر من الملعب سواء كان لاعباً يميناً أو أعسر. وليس معنى أن اللاعب أعسر أن يلعب فى الجانب الأيسر من الملعب.

ومن المعتاد أن يرتبك اللاعبون فلا يعرفون من أى جانب يتلقون ضربات الإرسال. ولو أخطأ لاعب واستقبل ضربات الإرسال من الجانب الخطأ.. يستمر لعب الشوط على ما هو عليه.. ثم يصحح الوضع فى الشوط التالى لاستقبالهم لضربات الإرسال.

ومن المعتاد فى المباريات الزوجية أن يريض زميل متلقى الإرسال قرب خط الإرسال المركزى (فى منتصف الملعب قرب الشبكة) ليريك رامى الإرسال، ولكن قد يؤدي ذلك إلى عكس المطلوب إذا تعمد الرامى (ضرب رمية الإرسال) عندما يرمى ضارب الإرسال أن يضرب بكرته زميل المتلقى أو مضربه. وبذلك يفوز بالنقطة الفريق الذى يوجه ضربة الإرسال.

## كاسر التعادل فى الزوجى

لا فرق هناك بين كاسر التعادل (الشوط الفىصل) فى الزوجى والفردى، فالشخص الذى عليه الدور لرمى ضربة إرسال. يرميها فى النقطة الأولى من النقاط (كاسر التعادل).. وبعد ذلك يأتى الدور على كل لاعب بالتعاقب كل نقطتين.. بنفس النظام الذى كان متبعاً فى ضربات إرسال المجموعة حتى تنتهى نقاط (الشوط الفىصل)، وعلى الفريق الذى بدأ بضربات الإرسال فى (الشوط الفىصل) أن يستقبل ضربات فى الشوط الأول من المجموعة التالية.

## كيف تحسن تنسك

بما أنك قد قرأت ما فات، وفهمت قواعد اللعبة حسب المأمول.. فمن المناسب تشجيعك على التعمق في لعبتك، وأنا كمشرفة فنية (وهي الكوتش) وليست (الترينر) أى المدربة) تواجهني فى أغلب الأحيان أسئلة من الصغار والصغيرات.. الذين يريدون تعلم التنس.. والذين يطلبون النصيحة عن كيفية بدء الممارسة ومكانها.. والذين يطلبون معرفة ماذا يفعلون عندما يحسون بأنهم تعلقوا بهذه اللعبة، وفى نيتي فى هذا الجزء من الكتاب أن أقدم إليكم بعض الأفكار والتوجيهات لاتباعها فى تحقيق هدفكم لتصبحوا لاعبي تنس أفضل.

ويوجد فى أيامنا هذه المزيد من الفرص للأطفال الصغار الذين يرغبون فى تعلم التنس، وبالنسبة لهؤلاء الذين فى مستوى المبتدئين.. فإن (التنس القصير) يوفر لهم مدخلاً رائعاً للعبة التنس.

والتنس القصير شكل مصغر من اللعبة الحقيقية.. التنس الكبير ويلعب فى ملعب له حجم ملعب (البادمتون) وتستخدم فيه المضارب البلاستيك والكرات الإسفنجية، وقد تم إدخال (التنس القصير) إلى الكثير من المدارس فى إنجلترا وعلى المستوى الدولى أيضاً، وهذا النوع من التنس موجه إلى المرحلة السنية من ٤ إلى ٩ سنوات.. ويوفر فى الوقت الكثير من البهجة لجميع المراحل السنية ويستخدمه المعلمون والمدربون كوسيلة تعليمية ممتازة، وأحب التنس القصير.. وهو يخلق الفرصة ليصبح الناشئون مثل نجوم اللعبة (جيمى كونورز) أو (كريس ايفرت لويد)، انظر الفصل الخاص بقواعد التنس القصير).

وقد تصل بسرعة إلى مرحلة تريد فيها من الأعماق أن تحسن مستواك فى اللعبة.. وهنا من المستحسن أن تتصل بمعلمك الذى يعلمك التدريبات البدنية أو بأحد مدربي التنس، ويمكن للمدرب الذكى والكفاء أن يلعب دوراً حاسماً فى حياة اللاعبين حتى ولو كانوا نجومًا كباراً : فقد اعتمد بيورن بورج السويدي وإيفون جولاجونج كولى الأسترالية - اللذان فازا ببطولة الويمبلدون - على المدربين للحصول على التوجيهات ومعرفة التكتيكات.

ومن الواضح أننا لا نستطيع جميعاً أن نصبح أبطالاً، ولكن المدرب يستطيع مساعدتك على رفع مستواك الفنى.

ولو قررت البحث عن مدرب فهناك بعض النقاط المهمة التى تؤخذها فى الاعتبار :



عز دورى .. نجمة بريطانية  
أبنة .. ويتطلب الوصول إلى  
نمة تدريباً وإشرافاً فنياً  
ستمرًا .

- تأكد من أن المدرب مؤهل تأهيلاً مناسباً للتدريب الذي تطلبه، وأنه معترف به من الجهات الرسمية (مثل الهيئة الحكومية القومية) حتى تحصل على أفضل شخص لهذه المهمة.
- وعلى سبيل المثال: لو كنت مبتدئاً تماماً، فإن معلم تنس أوليا يدريك مع مجموعة من الأقران.. يكون مناسباً لك تماماً، وعلى العكس من ذلك.. فلو كنت ناشئاً علي مستوى المقاطعة أو الإقليم فيجب أن تعهد بتعليمك إلى مساعد أو مدرب محترف.
- وتأكد من إقبال اشتراكك في دورة تدريب (تجريبية) قبل أن تلتزم ببرنامج تدريب كامل.. فمن المحتمل ألا تكون راغباً في استمرار تعلم التنس.
- اعرف التكاليف المالية.. وقارنها بنفقات برنامج تدريبي آخر، فإذا كنت مبتدئاً تماماً، فأفضل الطرق لتبدأ هو الالتحاق بدورة تدريب جماعية معتدلة النفقات، بدلاً من دورة تدريبية فردية، وفي بريطانيا العظمى فإن مكان البداية المثالي هو (مركز برود نانشيال المفتوح)، ويمتاز تدريب المجموعات بانخفاض التكاليف، ويوفر لك تحديات التعلم مع مجموعة من الناس لهم مهارات ماثلة لمهارتك.

### النادي

وإذا استمتعت بتجربة تعلم لآب التنس فمن المستحسن الانضمام إلى ناد من أندية التنس، وستجد أن معظم الأندية تنظم نوعاً من تدريب المجموعات للأعضاء الناشئين في أثناء أشهر الصيف، ويمكن الحصول على قائمة بالأندية الموجودة في الحي الذي تسكنه من الهيئة المشرفة.

وعندما تقرر الانضمام إلى ناد للتنس فإنني أنصحك بأن تكتب لسكرتير النادي أو تتصل تليفونيا أو تقوم بزيارة شخصية له، وأن تجعله - أو تجعلها - يعرف بياناتك الشخصية ومستواك في اللعب، ومن المفيد أن تزور النادي لتعرف على إمكاناته: مثل عدد الملاعب، ونوع الأرضيات، وأوقات اللعب، ومواعيد أسيات النادي، والفرص المتاحة للمبتدئين.. إلخ.. وستكشف التباين الكبير في اشتراكات العضوية.. ولكن بصفة عامة.. فإن نفقات الاشتراك لعضوية الناشئ ستكون معقولة.

ولا يشكل تدريب المجموعات الوسيلة الوحيدة لتحسين مستواك في التنس، فكل لاعب حريص ومتحمس ويريد رفع مستوى مهاراته مضربه، سيدرك سريعا، أو بناء على نصيحة مدرب المجموعة أن الوقت قد حاز لتلقى دروس خصوصية، وهذه الدروس تكلف نقوداً أكثر لأنها دروس من (شخص لشخص واحد) وليس لجماعة من الناس.. ولكنها الطريقة المثلى للتعلم. وأكرر لكم مرة أخرى.. يجب عليكم حسن اختيار مدربيكم، فلكل



ابدأ تسك من الصغر..  
فالتعلم في الصغر.. كالنقش  
على الحجر.

لاعب - ولاعبة - تنس (أهدافه) الخاصة.. سواء كانت تلك الأهداف هي بلوغ نهائي مسابقة التنس المحلية، أو اللعب في ويمبلدون (وهي أقدم وأشهر وأكبر بطولة تنس في العالم وبدأت في ١٨٧٧)، ويساعدك المدرب الجيد على بلوغ قمة الأداء.

ولكن يجب عليك أن تدرك أن التدريب وحده لن يصنع لاعب التنس الكامل. فبالنسبة للاعب الطموح يتضمن التنس عملاً مضنياً كثيراً وتدريباً متصلاً، وبصفة خاصة لو كان الهدف هو أن يصبح اللاعب لاعباً محترفاً، فالتنس لعبة معقدة تتضمن مهارات كثيرة.. ويستغرق إتقان بعض الضربات المعينة وقتاً طويلاً. وتذكر أيضاً أن مدربك ليس صانعاً للمعجزات! فلا تيأس لو عجزت عن استيعاب تعليمات التدريب بسرعة.

وعندما تبدأ بالإحساس بطعم التنس، وتتصاعد فيك حماسة اكتساب الخبرة التنافسية.. فليس هناك طريقة أفضل لتعميق هذه المتعة والحماسة.. من الاشتراك في بطولات التنس (ويسمونها أحياناً دورات أو مسابقات)، وقد تبدأ هذا المشوار بالاشتراك في بطولات ناديك.. ثم في بطولة الناشئين المفتوحة في داخل المنطقة التي تقطنها.. ثم عليك تصعيد الاشتراك في البطولات.. بطولات المنطقة المجاورة لمحل إقامتك مثلاً، وهذه طريقة عملية مفيدة لتشاهد أجزاء مختلفة من بلدك.. ومن العالم.. و لرفع مستواك كثيراً، ويمكنك الحصول على قائمة لجميع بطولات الناشئين من اتحاد التنس المحلي.

ولكل بطولة فئاتها السنوية المعينة، وعليه فلو كان عمرك عشر سنوات أو أقل فلا داعي لتلعب ضد من هم في السادسة عشرة، وتمتاز بعض بطولات الناشئين تحت ١٢ سنة، ومعظم بطولات تحت ١٠ سنوات.. بأنها تقام طبقاً لنظام دوري من دور واحد.. وهو نظام يقضى بتقسيم المشتركين إلى مجموعات.. ويلعب كل لاعب ضد جميع اللاعبين الآخرين الموجودين في مجموعته.. وهذا يعني أنك ستلعب عدة مباريات.. بدلا من الخروج من البطولة لو انهزمت في أول دور طبقاً لنظام (خروج المغلوب). وتنظم معظم بطولات المراحل السنوية الأخرى طبقاً لنظام (الخروج المهزوم) وإن كان بعضها يتضمن مسابقات (ترضية) تخصص للمهزومين في الأدوار الأولى للبطولة.

وهناك مناطق تقصر الاشتراك في بطولاتها على اللاعبين المقيمين في داخل هذه المناطق.

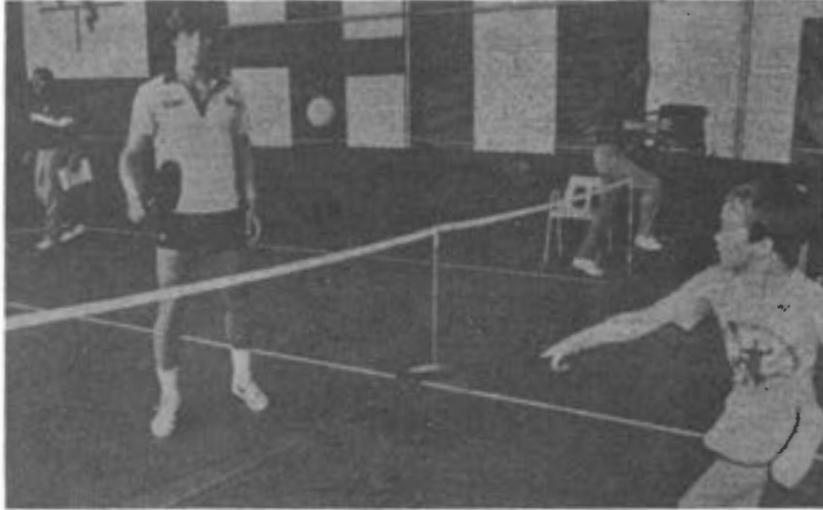
وبالإضافة إلى هذه البطولات هناك البطولات القومية للمراحل السنوية المختلفة، وفي بريطانيا العظمى تقام البطولات القومية على ملاعب صلبة (من الأرضيات الصناعية) وملاعب الحشيش الأخضر للناشئين والناشئات

تحت ١٨ و ١٦ و ١٤ و ١٢ سنة. وهناك بطولات ملاعب مغلقة (مسقوفة) للناشئين تحت ١٨ سنة، وفي الولايات المتحدة الأمريكية وأستراليا تقام بطولات محلية وعلى مستوى الولاية وبطولات أهلية (وهي القومية أو الوطنية) ويستطيع أى طفل فى بريطانيا العظمى إرسال استمارة اشتراك فى أية بطولاً إلى الاتحاد الإنجليزي للتنس. وتقوم اللجان المنظمة للبطولات والدورات والمسابقات.. باختيار أعداد معينة من اللاعبين.. تطابق الأعداد المطلوباً اشتراكها فى البطولة.. ولا يدعى للاشتراك فى البطولات ذات المكانة المحترمة إلا الأطفال الذين يكونون قد حصلوا من قبل على أفضل النتائج وقام بعض من كسبوا هذه البطولات بمواصلة المشوار فى دنيا التنس.. فعلى سبيل المثال : هناك اللاعبة جودورى (الإنجليزية) التى تريح الآن أموالاً كثيرة من ممارسة التنس.

ومن الواضح أن جميع اللاعبين لا يستطيعون بلوغ هذا المستوى الرفيع. كما أنهم لا يملكون القدرات الكافية لتحقيق هذا الإنجاز، ولكن يجب أن نتذكر أن التنس ليس مجرد لهو.. فالتنس رياضة يمكنك ممارستها طياً حياتك.. وهى توفر لك فرصة لقاء الناس، كما تشكل لوناً من النشاط الاجتماعى الذى يعمق اتصالاتك ببلاد كثيرة فى العالم. كما أن التنس يساعدك على الاحتفاظ بلياقتك البدنية والذهنية.

وعليه فلو كنت غير متحمس تماماً للعبة التنس.. فأعط نفسك الفرص لتصبح متحمساً له.. والتقط مضربك، وقدم نفسك لهذه اللعبة الرائعة.

## التنس القصير



المدرّب يساعد التلميذ الصغير  
في لعبة «التنس القصير» .

إن بساطة «التنس القصير» أو «التنس الصغير» ومعداته التي ابتكروها له بصفة خاصة.. تجعله يناسب تمامًا المنافسات المتقدمة والسريعة التي تماثل التنس في كل الوجوه.. حتى تلك المنافسات التي تقام بين اللاعبين الصغار السن جدًا. ويجب تطبيق قاعدة «ارتدادة واحدة عن أرضية الملعب» من البداية.. ولكن عندما يصل الأمر إلى منافسات على مستوى المباريات.. فإن اتحاد التنس الإنجليزي يوصى بمايلي من قواعد:

### الملعب :

يجب إقامة المباريات على ملعب «تنس قصير» ومساحة ١٣,٤ متر ٦,١ متر أي (٢٠×٤٤ قدمًا) أو في ملعب بادمتون.. وحجمه يساوي هذا الحجم المذكور.

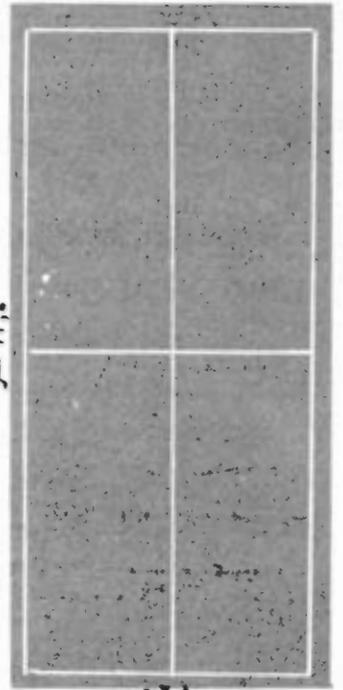
وإذا كان جانب أو نهاية ملعب البادمتون قريبًا جدًا من جدار.. فيمكن أن يصبح جانبه الداخلى أو خطه الخلفى (خطوط الترام ويسمونها أحيانًا الحارة أو الزقاق أو الممر).. حدود الملعب.

### الشبكة :

يجب أن يكون ارتفاع الشبكة ٧٩ سنتيمترًا (٢,٧ قدم) وذلك عند منتصفها.. ويكون ٨٤ سنتيمترًا (٢,٩) عند القائمين.

### احساب النقاط :

تحتسب النتيجة طبقًا لطريقة «من يسجل ١١ نقطة أولاً» مع ملاحظة:  
• بخلاف تغير كلمة «صفر» إلى «لاشيء» فيجب احتساب النتيجة الرقمية طبقًا للأعداد.. الطبيعية مثل ١ ، ٢ ، ٣ .. إلخ..



- يتعاقب أخذ ضربات الإرسال بعد كل نقطتين.
- لو لمست الكرة فى رمية الإرسال حرف الشبكة الأعلى ثم نزلت الكرة فى «داخل» الملعب.. فىجب إعادة رمية الإرسال هذه.

#### اللعب :

- فى أثناء اللعب (باستثناء حالة استقبال ضربة الإرسال) يمكن للاعبين ضرب الكرة قبل أو بعد ارتدادها عن الأرضية.
- على اللاعبين تغيير أماكنهم فى طرفى الملعب بعد كل ثمان نقاط.
- لو لمست الكرة السقف أو الجدران أو أية موانع أخرى.. فإن الضارب يخسر النقطة.

#### الزوجى :

- فى حالة لعب المباريات الزوجية.. فإن القواعد لا تتغير.. باستثناء أن كل لاعب من اللاعبين الأربعة يرمى الإرسال فى نقطتين بطريقة الدور أى التعاقب.

#### ملاحظات عامة :

- يلعب «التنس القصير» بنفس طريقة لعب التنس.. وعند طلب مزيد من الشرح للقواعد المذكورة آنفاً يمكن تطبيق قوانين لعبة التنس.
- أما طريقة العد (أى احتساب النقاط) المذكورة سابقاً فإنها:
- تسهل عملية تعويد الأطفال صغار السن جداً على المواقف التنافسية.
- تتيح لعب مباريات وخلق مواقف تنافسية رغم قلة الوقت المتاح.
- ومن المعترف به أن «التنس القصير» يشكل وسيلة مثالية لتعريف الأطفال الصغار بطرق احتساب النقاط فى «التنس الكبير».
- وفى الوقت الذى يقترحون فيه لعب مباريات «التنس القصير» من ١١ نقطة.. فإنه يمكن تعديل هذا النظام ليصبح من ٩ نقاط أو ١٥ نقطة.. ليناسب الظروف الشخصية.
- فى حالة وصول النتيجة الرقمية إلى ١٠ نقاط مقابل ١٠ نقاط.. فىجب مواصلة اللعب حتى يتقدم لاعب بنقطتين على منافسه (مثل ١١/١٣).

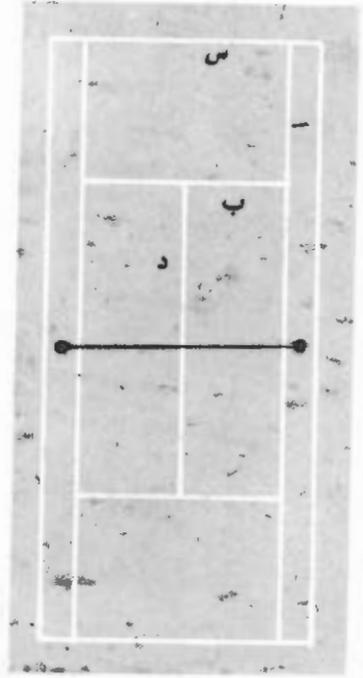
#### ضربة الإرسال :

- يجب أن تنزل الكرة فى حالة ضربة الإرسال داخل النصف القطرى لملاعب الخصم.
- فى حالة نزول الكرة عند رمى الإرسال خارج المنطقة المحددة لنزولها.. يسمح للاعب بمحاولة ثانية.. لو فشل فيها يخسر الرامى نقطة.

- ترمى ضربة الإرسال من خلف الخط الخلفي.. بالتناوب من الجانب الأيمن ثم الأيسر.
- ترمى ضربة الإرسال من تحت الذراع أو من فوقه (رمية الإرسال العادية) بشرط عدم ارتداد الكرة عن الأرضية قبل أن يضربها الرامي.
- يجب أن ترتد الكرة عن أرضية ملعب المتلقي في حالة ضربة الإرسال.. ولو ضرب المتلقي الكرة قبل أن ترتد عن الأرض فإنه يخسر النقطة.

## اختبر معلوماتك

- ١ - اذكر ثلاث أرضيات مختلفة لملاعب التنس.
- ٢ - اذكر أسماء كل الخطوط من (أ) إلى (د) في الملاعب المخصصة للمباريات الفردية (الرسم إلى اليسار).
- ٣ - ما هو ارتفاع الشبكة في منتصفها؟
- ٤ - ما هي الاختيارات التي من حق من يربح القرعة؟
- ٥ - ما هو خطأ القدم؟
- ٦ - هل تكون الكرة ملعوبة لو لمست أعلى الشبكة؟
- ٧ - ماذا يحدث لو رمى رامي الإرسال الكرة إلى أعلى ليضربها.. ثم حاول ضربها فعلا.. ولكنه أخطأها تماما؟
- ٨ - ماذا يحدث لو رمى لاعب ضربة الإرسال من الجانب الخطأ للملعب؟
- ٩ - متى يغير اللاعبون مكانهم في الملعب؟
- ١٠ - لو كان اللاعب (أ) يلاعب اللاعب (ب) ويكون (أ) هو الذي معه ضربة الإرسال.. فأجب عن الأسئلة التالية :  
 (١) اللاعب (أ) يكسب النقطة الأولى فتكون النتيجة = اللاعب (أ) اللاعب (ب)  
 (٢) نال كل لاعب ٣٠ نقطة، ثم فاز اللاعب (ب) بالنقطة التالية، فتكون النتيجة = اللاعب (أ) اللاعب (ب)  
 (٣) إذا فاز كل لاعب بثلاث نقاط تكون النتيجة = اللاعب (أ) اللاعب (ب)
- وماذا يحدث بعد الحالة (٣) .
- ١١ - من الذى يعلن أن الكرة «في الداخل» أو «في الخارج»؟
- ١٢ - هل يستطيع لاعب أن يتعدى الشبكة ليضرب كرة؟
- ١٣ - ماذا يحدث إذا لمست كرة ملعوبة كرة أخرى موجودة على أرض الملعب؟
- ١٤ - ماذا يحدث إذا قام لاعب يقف خارج حدود الملعب بإمساك الكرة قبل أن ترتد عن أرض الملعب، ويقول إنها «خارج الملعب» ويدعى بالتالي أن النقطة من نصيبه؟



- ١٥ - فى حالة لعب «الشوط الفىصل» ماذا يحدث لو أصبحت النتيجة تسع نقاط لكل لاعب؟
- ١٦ - بعد انتهاء «الشوط الفىصل» كيف تعرف من عليه الدور ليرمى ضربة الإرسال؟
- ١٧ - ما هو نظام تعاقب ضربات الإرسال فى حالة لعب «الشوط الفىصل» فى الزوجى؟
- ١٨ - أين يقف زميل رامى الإرسال فى المباريات الزوجية؟
- ١٩ - فى المباريات الزوجية.. ماذا يحدث عندما يرمى رامى الإرسال كرة تلمس زميل المتلقى قبل ارتدادها عن الأرض؟
- ٢٠ - فى المباريات الزوجية.. هل يستطيع الزميلان تغير مكان استقبالهما لضربات إرسال الخصوم؟

## الإجابات

- ١ - النجيل الأخضر والطمى أو الطفل (ويسمونه الملاعب الرملية) والأرضيات الصناعية.
- ٢ - خطوط ملعب المباريات الفردية هي :
  - (أ) الخطوط الجانبية.
  - (ب) خط رمية الإرسال.
  - (ج) الخط الخلفي.
  - (د) خط رمية الإرسال الأوسط.
- ٣ - ارتفاع الشبكة في منتصف الملعب ٩١ سنتيمتراً أى ٣ أقدام.
- ٤ - الشخص الذى يكسب القرعة له حق اختيار رمى ضربة الإرسال فى الشوط الأول.. أو أن يكون متلقى (أى مستقبل) رمية الإرسال.. أو اختيار أحد طرفي الملعب.. أو أن يطلب من منافسه اختيار أحد الأمور الثلاثة السابقة.
- ٥ - يحدث «خطأ القدم» عندما تكون ضربة الإرسال مع لاعب.. ثم تلمس قدمه الخط الخلفي قبل أن يضرب الكرة.. أو يعبر الامتداد الوهمي لخط منتصف الملعب.
- ٦ - إذا كانت ضربة إرسال وتلمس الكرة أعلى الشبكة، ثم تنزل فى صندوق الإرسال الضحيح.. ففي هذه الحالة «تعاد» ضربة الإرسال.. ولكن فى حالة رمية الإرسال ولمست الكرة أعلى الشبكة (ويسمونه حرف الشبكة).. ثم سقطت خارج صندوق الإرسال (منطقة نزول الكرة فى ضربة الإرسال)، فيحسب خطأ على الرامى فى هذه الحالة، أما الضربات الأخرى التى تصطدم فيها الكرة بحرف الشبكة، ثم تنزل فى الملعب فهى «ملعبة» أى صحيحة.
- ٧ - تحسب خطأ على الرامى.
- ٨ - فور اكتشاف الفلطة يجب على الرامى رمى الإرسال من الجانب الصحيح، ويجب أن تبقى على ما هى عليه كل النقاط التى لعبت.. وكذلك أخطاء ضربات الإرسال.
- ٩ - مع كل شوط فردى.
- ١٠ - (١) للاعب «أ» ١٥  
للاعب «ب» صفر  
(٢) للاعب «أ» ٣٠  
للاعب «ب» ٤٠

(٣) للاعب «أ» ٤٠

للاعب «ب» ٤٠

النتيجة هي التعادل، ويستمر الشوط حتى يحصل أحد اللاعبين على نقطتين متتاليتين.

١١ - إذا لم يكن هناك حكام يقوم اللاعبون باحتساب النقاط، أو يقوم مراقبو الخطوط بذلك.

١٢ - لا.. باستثناء المواقف غير العادية عندما ترجع الكرة ثانية عبر الشبكة بسبب الرياح أو اللولبة.. إلى ملعب هذا اللاعب.

١٣ - يستمر اللعب.. ولكن إذا لم يتضح أن الكرة الصحيحة هي التي أرجعت.. فيحتسب الحكم هذه النقطة «إعادة». وبصفة عامة فإن الكرات تترد بزوايا عجيبة.. مما يجعل من الصعب جداً إعادة الكرة على الإطلاق.

١٤ - ليس من حق اللاعب أن يطلب احتساب النقطة لصالحه: فالنقطة مفقودة لأنه من غير المسموح أن تلمس الكرة أى شيء يرتديه اللاعب، أو يحمله قبل أن تلمس الكرة أرض الملعب.

١٥ - يغير اللاعبون أماكنهم فى نهايتى الملعب (١٨ هو مجموع النقاط وهو من مضاعفات الرقم ٦).

١٦ - الشخص الذى رمى ضربة الإرسال أولاً «فى الشوط الفاصل».. يستقبل رمية الإرسال فى الشوط الأول من المجموعة التالية.

١٧ - الشخص الذى عليه الدور ليرمى ضربة الإرسال هو الذى يرمى الإرسال فى النقطة الأولى «للشوط الفاصل» ثم يتعاقب اللاعبون ليرمى كل منهم الإرسال فى نقطتين بنفس الترتيب الذى رموا به ضربات الإرسال فى نفس المجموعة.

١٨ - فى أى مكان من هذا الجانب من الشبكة الذى يقف فيه.. سواء «داخل» أو «خارج» حدود الملعب.

١٩ - لو لمست الكرة زميل المتلقى مباشرة قبل ارتدادها عن الأرض.. تحتسب نقطة لصالح رامى الإرسال، ولكن لو لمست الكرة، ثم لمست زميل المتلقى، فيحتسبها الحكم «إعادة».

٢٠ - نعم.. ولكن بعد نهاية المجموعة بشرط استمرار التغيير طيلة المجموعة التى حدث فيها التغيير.

١٩٩٥ / ٨٩١٠	رقم الإيداع
ISBN 977-02-5075-9	الترقيم الدولي

٧ / ٩٥ / ١٣٥

طبع بمطابع دار المعارف (ج.م.ع.)