

АНГЛІЙСКІЯ ИГРЫ

НА

ОТКРЫТОМЪ ВОЗДУХЪ.

РУКОВОДСТВО

ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ и ДЛЯ ЮНОШЕСТВА.

СЪ 18 РИСУНКАМИ.

СОСТАВЛЕНО

Д-ромъ мед. **Е. М. Дементьевымъ.**

ИЗДАНИЕ ЖУРНАЛА

„Вѣстникъ Воспитанія“.



МОСКВА.

Типографія М. Г. Волчаннинова, Б. Черн. п., д. Пустошкина,
противъ Англійской церкви.

1891.

~~~~~  
Доволено цензурою. Москва, 27-го Февраля 1891 года.  
~~~~~

СОДЕРЖАНІЕ.

	<i>Стр.</i>
Введеніе	1
Крокетъ	6
Лаунъ-теннисъ	20
Крикетъ	33
Ножной мячъ	57

ВВЕДЕНІЕ.

Сознаніе, что современная система воспитанія юношества не отвѣчаетъ законамъ жизни человѣческаго организма, выясненнымъ физиологіей и гигиеной, все болѣе и болѣе распространяется въ нашемъ обществѣ. Кто не говоритъ теперь о вредѣ исключительно однихъ умственныхъ занятій, умственного переутомленія и сидячаго образа жизни нашихъ дѣтей?

Для правильнаго развитія ребенка движеніе такъ же необходимо, какъ воздухъ и свѣтъ. Движеніемъ усиливается кровообращеніе и дыханіе; усиленіе же ихъ въ дѣтскомъ возрастѣ необходимо больше, чѣмъ во всякомъ другомъ, не только для того, чтобы удалить накопляющіеся въ тѣлѣ въ обильномъ количествѣ остатки обменна веществъ, но и потому, что дѣтскій организмъ нуждается гораздо въ большемъ, сравнительно, притока питательныхъ веществъ и въ гораздо болѣе энергической ихъ переработкѣ, чтобы, стать матеріаломъ для быстро растущаго тѣла. Къ удовлетворенію этихъ то вынуждаемыхъ природой потребностей и стремятся инстинктивно дѣти посредствомъ игръ. Но у нашихъ дѣтей движенія нѣтъ почти совсѣмъ. Преодолевъ пять, шесть часовъ школьной работы или школьнаго бездѣлья въ душныхъ классахъ при четырехъ часахъ домашней, они теряютъ всякую охоту къ благодѣтельной мышечной дѣятельности, а между тѣмъ вполне сидячій образъ жизни для растущаго организма гораздо вреднѣе, чѣмъ для вполне уже выросшаго и сложившагося.

Подобный образъ жизни приводитъ прежде всего къ ослабленію потребности въ дыханіи, такъ что легкія дышать

обыкновенно поверхностно, т. е., недостаточно. Вслѣдствіе же недостаточнаго дыханія, во-первыхъ, происходитъ недостаточное кровообращеніе и обуславливающееся этимъ недостаточное общее питаніе тѣла, а во-вторыхъ, пѣчто еще болѣе худшее: неспособность, наконецъ, глубоко и полно дышать, узкогрудость — сводная сестра чахотки. Лишенное свѣта, воздуха и движенія школьное юношество большихъ городовъ вырастаетъ въ хилое, безсильное поколѣніе, изъ котораго набраныя вѣчныя жильцы больницъ, жильцы всевозможныхъ «климатическихъ станцій», между тѣмъ какъ эти станціи подъ бокомъ, съ широко раскрытыми для всѣхъ дверями — это мѣста для общественныхъ игръ. Но ихъ у насъ не знаютъ.

Хотя мы и сознали необходимость движенія, физическихъ упражненій, но мы остановились на поль-дорогѣ; два часа гимнастики въ недѣлю далеко не удовлетворяютъ потребности въ движеніи. Однако нельзя въ этомъ винить одну школу. Во многихъ слояхъ нашего общества о здоровіи тѣла думаютъ еще такъ мало, что не только спокойно относятся ко многимъ, иногда трудно устранимымъ вреднымъ вліяніямъ школы, но не обращаютъ даже вниманія на подобныя же, хотя далеко не неизбѣжныя вредныя вліянія и у себя дома, въ семьѣ. Ребенокъ сидитъ за чтеніемъ какихъ-нибудь фантастическихъ приключеній небывалыхъ путешественниковъ, за картолажной работой и т. п., и родители спокойны.

Но школьная гимнастика — все, что у насъ дѣлается, или вѣрнѣе, еще только начинается дѣлаться для воспитанія тѣла — почти совсѣмъ не усиливаетъ обѣйна вещество въ тѣлѣ или усиливаетъ его въ очень незначительной степени, слѣдовательно не удовлетворяетъ главной, если не единственной цѣли движенія у дѣтей. Если она пригодна какъ прибавочное средство для молодыхъ людей, которые могутъ понять и проникнуться сознаніемъ ея пользы, то для дѣтей эта форма движенія совершенно негодна. Движеніе должно быть имъ дано не какъ гимнастика, составляющая цѣль сама

по себѣ, но какъ средство къ цѣли, средство въ которомъ необходимо долженъ участвовать и «духъ». Такимъ средствомъ служатъ игры, охватывающія всего человѣка цѣлкомъ, и тѣло, и духъ, доставляющія ему и движеніе, и удовольствіе. И въ этомъ тайна ихъ привлекательности и пользы.

Среди юношества нашихъ среднихъ учебныхъ заведеній царствуетъ, не безъ вины взрослыхъ, совершенно своеобразный взглядъ на игры. Юноши проводятъ время въ глупомъ подражаніи взрослымъ, къ атлетическимъ же играмъ, къ тому, что единственно имъ приличествовало бы, они относятся съ равнодушіемъ, даже съ презрѣніемъ. Это презрѣніе къ играмъ въ значительной мѣрѣ записано просто отъ незнакомства съ ними. Печально, но вѣрно, что наше юношество давно уже забыло общественныя игры. Время, когда не только юноши, но и взрослые съ увлеченіемъ предавались различнымъ играмъ въ полѣ, давно уже миновало и покрылось пылью и пѣсенью исторіи. Общественныя «игрища» сохранились на Руси, можетъ быть, только гдѣ-нибудь въ «медвѣжьихъ углахъ», среди простого народа. Теперь для взрослыхъ играть у насъ считается даже «неприличнымъ» — играютъ только на бильярдѣ въ трактирахъ.

Рано или поздно это положеніе вещей должно измѣниться, и нашимъ дѣтямъ во всякомъ случаѣ должны быть возвращены ихъ игры. Въ другихъ странахъ, въ особенности въ Англии, игры, напротивъ, пользуются огромнымъ почетомъ и процвѣтаютъ не только въ школахъ, но какъ «общественныя игры» для всѣхъ возрастовъ. Англійскія игры заслуживаютъ того, чтобы быть принятыми и у насъ, не потому, что онѣ англійскія, но потому, что онѣ превосходны. Это атлетическія игры въ полномъ смыслѣ этого слова, развивающія и укрѣпляющія тѣло, укрѣпляющія и освѣжающія духъ. Безъ сомнѣнія многія изъ нашихъ собственныхъ народныхъ игръ обладаютъ тѣми же свойствами, но нѣтъ игръ, которыя въ той же высокой степени развивали бы «душевные» качества и способствовали бы образованію характера.

Въ «Вѣстникѣ Воспитанія» не разъ указывалось на важное значеніе въ дѣлѣ воспитанія юношества игръ на открытомъ воздухѣ, не разъ отмѣчалось и сравнительное достоинство англійскихъ игръ, и вмѣстѣ съ тѣмъ редація нѣсколько разъ получала заявленія родителей и воспитателей о желаніи видѣть описаніе этихъ игръ на страницахъ журнала. Но здѣсь могло бы найти себѣ мѣсто лишь краткое описаніе, которое, можетъ быть, и неудовлетворило бы читателей въ той мѣрѣ, какъ это было бы желательно.

Всѣ эти соображенія заставили насъ сдѣлать возможно ясное описаніе англійскихъ игръ въ видѣ отдѣльной брошюры, такое описаніе, которое давало бы возможность начать играть всякому. Однако только-что нарождающаяся потребность не настолько еще велика, чтобы можно было рисковать составленіемъ болѣе или менѣе полного, а слѣдовательно и болѣе дорогого описанія всѣхъ заслуживающихъ быть принятыми у насъ игръ. Поэтому на первый разъ мы ограничились пока лишь четырьмя и выбрали двѣ наименѣе «сильныя», одинаково пригодны какъ для юношей такъ и для дѣвицъ,—крокетъ и лаунъ-теннисъ, и двѣ пользующіяся наибольшей славою, болѣе «атлетическія»—крикетъ и ножной мячъ.

Въ англійской литературѣ существуетъ цѣлый обширный отдѣлъ всевозможныхъ краткихъ и пространныхъ руководствъ и трактатовъ по различнымъ играмъ, но для насъ всѣ они почти непригодны уже по одному тому, что предполагаютъ возможность видѣть игры. Вотъ эта-то невозможность видѣть ихъ, исключая развѣ неправильно и потому скучно играющагося у насъ крокета, и руководила нами при составленіи предлагаемаго описанія по оригинальнымъ трактатамъ *). По примѣру французовъ и нѣмцевъ мы при этомъ, насколько могли, руссифицировали англійскіе термины; мо-

*) Мы пользовались преимущественно слѣдующими: The Badminton Library of Sports and Pastimes, edit. by the Duke of Beaufort. 1890. 12 томовъ.—Cassell's Book of Sports and Pastimes.—Every Boy's Book, edit. by Edmund Routledge.—J. Wisden. Cricket and how to Play it. 1890.

жетъ быть, это удалось намъ не всегда въ достаточной степени, но, понятно, терминологія, имѣющая въ играхъ свое немалое значеніе, лучше всего можетъ выработаться только практикой.

Что касается чертежей, которые мы приводимъ для поясненія текста, то слѣдуетъ замѣтить, что хотя они составлены и въ различномъ масштабѣ, но такъ, что взаимныя отношенія различныхъ линій и частей въ нихъ выражаютъ въ маломъ видѣ дѣйствительныя ихъ отношенія.

КРОКЕТЪ.

Крокетъ, единственная сколько-нибудь извѣстная у насъ англійская игра, самъ по себѣ очень интересенъ. Если онъ бываетъ иногда скучнымъ, то это зависитъ не отъ игры, а отъ игроковъ, недостаточно знакомыхъ съ нею. Вслѣдствіе незнанія игры, во-первыхъ, дѣлаются только самыя легкія шары, а во-вторыхъ, игроки недостаточно сыгрываются, и въ результатѣ игра падаетъ всего, что дѣлаетъ ее интересною. Несомнѣнное преимущество крокета во всякомъ случаѣ то, что, кромѣ лаунъ-тенниса, это почти единственная болѣе или менѣе сложная игра на открытомъ воздухѣ, доступная дѣвочкамъ и дѣвцамъ. Уже за это одно свойство ея нельзя не цѣнить, и можно только пожалѣть, что она еще такъ мало у насъ распространена.

Мѣсто и принадлежности игры.

1. Мѣсто игры. Въ Англійи крокетъ, лаунъ-теннисъ, крикетъ и т. п. игры играютъ на коротко скошенномъ луку, причемъ большое значеніе придается тому, чтобы онъ представлялъ совершенно горизонтальную площадку, которую, засыпая всѣ мельчайшія впадины хорошей садовой землей, частой поливкой и косьбой стараются держать ровною и гладкою, какъ токъ. У насъ такія площадки встрѣчаются не часто, а потому можно удовлетвориться всякимъ мѣстомъ, если только оно представляетъ ровную площадку достаточной величины.—Гдѣ возможно, мѣсто для крокета должно имѣть въ длину 17 и въ ширину 13 саж. Можно удовлетворяться и меньшимъ пространствомъ, но не слѣдуетъ при этомъ за-

бывать, что ограниченіе мѣста для игры имѣеть свои предѣлы; разъ ограниченность мѣста слишкомъ облегчаетъ игру и сглаживаетъ разницу въ искусствѣ игроковъ — удовольствіе отъ игры пропадаетъ. вмѣстѣ съ тѣмъ, эти игры уже не заслуживаетъ тогда названія «игръ движенія» и далеко не приносятъ всей своей пользы, ибо ограниченность пространства сводитъ движенія тѣла къ ничтожной величинѣ. Для небольшихъ узкихъ мѣстъ (аллей и проч.) въ особенности пригодна схема разстановки воротъ «Всеанглійскаго клуба». — Точное обозначеніе границъ мѣста игры, лучше всего линіями, нанесенными растворомъ мѣла посредствомъ кисти, безусловно необходимо.

2. Ворота ставятся по среднѣй мѣста игры въ опредѣленномъ симметрическомъ порядкѣ. Они состоятъ изъ желѣзной проволоки, толщиною въ $2\frac{1}{2}$ дюйма, согнутой подъ прямымъ угломъ такъ, что верхняя горизонтальная часть имѣеть въ длину около 8 дюймовъ, обѣ же вертикальныя, съ заостренными концами около 16 д. Оба вертикальныхъ конца втыкаются въ землю на 6 д., и ворота выдаются тогда надъ нею на 10 д. Искуснымъ игрокамъ ворота въ 8 дюймовъ шириной представляютъ слишкомъ мало затрудненій, и они предпочитаютъ поэтому ворота шириною только въ 4 д., т.-е., лишь немного болѣе широкія, чѣмъ діаметръ шара; въ этомъ случаѣ игра требуетъ гораздо большаго искусства и потому интереснѣе.

3. Столбы, числомъ 2, представляютъ палки, толщиною въ $1\frac{1}{2}$ дюйма, выступающія надъ землей на $\frac{3}{4}$ арп. Одинъ столбъ называется «входнымъ», другой «обратнымъ». Оба они раскрашены восьмидцѣтными кольцами въ слѣдующемъ порядкѣ (сверху внизъ): голубой, малиновый, черный, желтый, боричневый, оранжевый, зеленый, красный.

4. Въ игрѣ 8 шаровъ. Лучшіе шары дѣлаются изъ сампিতоваго (такъ-называемаго пальмоваго) дерева; хороши также и березовые шары, такъ какъ они долго сохраняютъ свою круглую форму и мало трескаются; затѣмъ слѣдуютъ по качеству шары изъ дуба и ольхи. Шары діаметромъ

въ $3\frac{1}{2}$ —4 дюйма и вѣсомъ до 33 лотовъ, окрашиваются въ цвѣта, соотвѣтствующіе кольцамъ столбовъ. Иногда различная окраска шаровъ замѣняется различнымъ числомъ одноцвѣтныхъ колець, но это неудобно, такъ какъ шары въ этомъ случаѣ легко смѣшиваются.

5. Молотки, также числомъ 8, имѣютъ видъ обыкновенныхъ молотковъ съ длинными ручками. Головка молотка цилиндрической формы, въ 3 дюйма діаметромъ, дѣлается различной длины; хорошіе игроки предпочитаютъ молотки съ головками въ 8—10 дюймовъ, такъ какъ ударъ такими молотками бываетъ сильнѣе и точнѣе; у насъ же большею частью употребляютъ молотки съ головками половинной длины. Выточенная изъ дуба ручка должна быть длиною въ 32 дюйма. Нижняя часть ручки и середина головки молотка окрашивается кольцомъ того же цвѣта, что и соотвѣтствующій шаръ. Молотокъ только тогда и хорошъ, когда онъ не слишкомъ легокъ, и вообще онъ долженъ быть отъ $2\frac{1}{8}$ до $3\frac{1}{4}$ ф. вѣсомъ. Что касается способа обращенія съ молоткомъ, то прежде всего надо привык-



Рис. 1. Положеніе играющаго.

нуть не слишкомъ гнуться при ударѣ имъ; чтобы ударъ былъ вѣрнѣе, молотокъ берется всегда обѣими руками, не сжимая ихъ слишкомъ сильно и держа такъ, чтобы онъ былъ параллеленъ линіи, соединяющей носки обѣихъ ступней (см. рис. 1).

6. Всадники—маленькіе, окрашенные въ тѣ же цвѣта, что и шары, металлическіе зажимы служатъ для того, чтобы отмѣчать ворота, пройденныя шаромъ соотвѣтствующаго цвѣта.

Ходъ игры.

Задача борющихся сторонъ, всегда играющихъ одинаковымъ числомъ шаровъ, состоитъ въ томъ, чтобы провести

по известнымъ правиламъ шары черезъ разставленные въ известномъ порядкѣ ворота и достигнуть такимъ путемъ побѣды.

Въ игрѣ участвуетъ отъ двухъ до восьми человекъ. При неравномъ числѣ игроковъ для того, чтобы обѣ партіи располагали одинаковымъ числомъ шаровъ, одинъ изъ участниковъ получаетъ два шара. Наибольшій интересъ игра имѣетъ при двухъ игрокахъ; въ этомъ случаѣ каждый изъ нихъ играетъ двумя шарами, но каждый шаръ при этомъ чередуется съ шаромъ противника такъ, какъ будто въ игрѣ участвуютъ четверо. При игрѣ на призъ или когда въ ней участвуетъ 6—8 лицъ слѣдуетъ выбрать посредника, не принадлежащаго ни къ одной изъ играющихъ сторонъ. На его обязанности лежитъ разрѣшать споры и разъяснять правила, когда его обѣ этомъ просятъ (§ 17).

Партіи лучше всего организуются слѣдующимъ образомъ. Играющіе выбираютъ двухъ лучшихъ игроковъ въ старосты, которые и получаютъ голубой и малиновый шары. Владелецъ голубого шара выбираетъ себѣ изъ играющихъ товарища и то же самое дѣлаетъ затѣмъ владелецъ малиноваго шара; чередуясь такимъ образомъ, они выбираютъ себѣ товарищей до тѣхъ поръ, пока составится полная партія. При такомъ способѣ образованія партій силы игроковъ распределяются на обѣ стороны наиболѣе равномерно.

Имѣющіе шары голубой, черный, коричневый и зеленый составляютъ одну партію, другая же составляется получившими малиновый, желтый, оранжевый и красный. Шары бьются по очереди послѣдовательно цвѣтовъ колець столбовъ, т. е., голубой, малиновый, черный и т. д. Каждый игрокъ по первому ходу кладетъ свой шаръ на половинѣ разстоянія между входнымъ столбомъ и первымъ воротами и бьетъ по немъ молоткомъ такъ, чтобы онъ прошелъ первыя, а если возможно и вторыя ворота. Слѣдующіе удары принадлежать ему до тѣхъ поръ, пока онъ удачно бьетъ (§ 10, 11), т. е., пока онъ съ каждымъ ударомъ по порядку проходить ближайшія ворота или, согласно правиламъ, ро-

кируетъ и крокируетъ своимъ шаромъ какой-либо другой шаръ. Когда такимъ образомъ будетъ пройдена половина всѣхъ воротъ, игрокъ долженъ ударить своимъ шаромъ по обратному столбу и гнать его затѣмъ черезъ другую половину непройденныхъ еще воротъ «домой». Если онъ дотронется теперь своимъ шаромъ до входного столба, то будетъ не только дома, но и «мертвый». Но пока остальные шары своей партіи домой еще не пришли, ударяться о входной столбъ избѣгаютъ; напротивъ, пройдя послѣднія ворота, стараются выгнать свой шаръ за входной столбъ,—шаръ тогда становится «разбойникомъ». Разбойникъ, когда наступаетъ его очередь бить, направляется, куда ему угодно; онъ по возможности вредитъ противной партіи и рокируя и крокируя шары своей помогаетъ ей достигнуть побѣды. Только когда всѣ шары своей партіи благополучно прошли всѣ ворота можно ударить своимъ шаромъ о входной столбъ и «выйти» изъ игры. Выигрываетъ же та сторона, которая раньше выведетъ изъ игры (сдѣлаетъ мертвыми) всѣ свои шары.

Но такъ просто, какъ можетъ показаться съ перваго взгляда, достигнуть побѣды игроку не удается. За этимъ зорко слѣдятъ противники. Какъ и на бильярдѣ, въ игрѣ въ крокетъ въ своихъ интересахъ, кромѣ своего, пользуются и остальными шарами. Если, напр., свой шаръ лежитъ такъ, что однимъ ударомъ провести его черезъ ворота нельзя, то игрокъ старается ударить по нему такъ, чтобы онъ въ свою очередь ударилъ или, какъ говорятъ, «рокировалъ» какой-либо другой ближайшій на его пути шаръ. Рокировкой получается право на второй ударъ, причемъ рокированный шаръ можно также «крокировать» (§ 8). Для этого свой шаръ берется руками, кладется непосредственно возлѣ крокируемаго (разумеется, съ лѣвой стороны, если желательно послѣдній направить вправо, и наоборотъ), прижимается подошвой ноги, упирающейся пяткой въ землю, и ударяется молоткомъ. Смотря по силѣ удара крокируемый шаръ откатывается на большее или меньшее пространство. Только-что описанный способъ рокировки въ Англии теперь уже совсѣмъ вывелся и упо-

требляется только у насъ и въ Германіи. Въ Англіи оба шара ставятся непосредственно одинъ возлѣ другого и затѣмъ бьется свой шаръ, не дотрогиваясь до него ногой (§ 8).

Другимъ шаромъ можно также пользоваться, крокируя его въ томъ же направленіи, въ какомъ предстоитъ двигаться впередъ и своему. Если крокировкой оня загнанъ по ту сторону воротъ, то пройдя послѣднія своимъ шаромъ, можно опять пользоваться этимъ шаромъ такимъ же образомъ и дальше. Когда это шаръ своей партіи, то его надо крокировать по возможности такъ, чтобы оня подвигался по тому пути, который ему предстоитъ пройти. Если же шаръ принадлежитъ партіи противной, то имъ пользуются или такъ, какъ только что было сказано выше, или его сильно крокируютъ насколько можно дальше, на другой конецъ мѣста игры (но не выгоняя его за черту игры, см. § 9), или же, наконецъ, крокируютъ такъ, чтобы имъ могъ воспользоваться слѣдующій игрокъ своей партіи.

При употребительномъ у насъ способѣ крокированія свой шаръ, придерживаемый ногою, остается на мѣстѣ; когда же оня ногою не придерживается, какъ при англійскомъ крокированіи, то при ударѣ покатаются оба шара и притомъ по одному и тому же направленію, если ударъ былъ сдѣланъ по линіи, проходящей черезъ центры обоихъ шаровъ. Когда молоткомъ наносится длинный ударъ, дѣйствующій на собственный шаръ возможно продолжительное время, то послѣдній покатится почти такъ же далеко, какъ и передній, на который ударъ передался. Но если желаютъ, чтобы свой шаръ прошелъ только небольшое пространство, можетъ быть только четверть или треть пути другого, то ударъ дѣлается «съ оттяжкой». Это короткий, отчетливый ударъ, при которомъ молотокъ, насколько можно сильно ударившій по шару, отнимается отъ него въ тотъ же моментъ, какъ оня его коснулся; вся сила удара передается при этомъ переднему шару, и результатъ его будетъ почти тотъ же, что и при употребительномъ у насъ способѣ крокированія: если игрокъ

сумѣль отдернуть молотокъ въ точности въ тотъ самый моментъ, когда онъ коснулся своего шара, то послѣдній останется на мѣстѣ.

Гораздо большаго упражненія требуетъ другой видъ крокированія (англійскаго), когда шаръ «срѣзывается» такъ, что оба шара катятся по разнымъ направленіямъ, причемъ каждый изъ нихъ можетъ быть направленъ на совершенно опредѣленное мѣсто. Это достигается ударомъ, направленіе котораго перекрещивается съ линіей, соединяющей центры обоихъ шаровъ, какъ это видно на рис. 2. Слѣдуетъ помнить, что когда бьютъ по заднему (своему) шару *b*, то передній *a* идетъ всегда по одному направленію, именно онъ идетъ всегда по линіи, соединяющей центры обоихъ шаровъ, т.-е., по линіи *n*. Если, напримѣръ, шаръ *a* лежитъ прямо на сѣверъ отъ *b*, то будетъ ли ударъ сдѣланъ на сѣверо-востокъ, или на сѣверо-западъ онъ всегда пойдетъ на сѣверъ. Направленіе своего шара зависитъ уже отъ другихъ причинъ. Предположимъ, что молотокъ бьетъ по немъ по направленію ли-

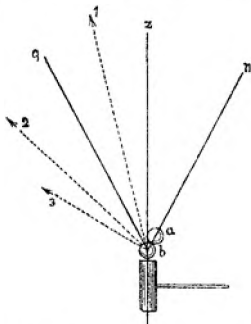


Рис. 2. „Срѣзываніе“ шара.

ніи *z* (рис. 2) съ такою силой, что оба шара пройдутъ одинаково большое разстояніе; тогда шаръ *a* пойдетъ по линіи *n*, и съ такою же силой какъ *a* пойдетъ направо отъ линіи удара *z*, шаръ *b* пойдетъ налѣво отъ нея, т.-е., по направленію *q*. Если желательнo, чтобы шаръ *b* пошелъ ближе къ направленію удара *z*, напримѣръ по линіи 1, то его слѣдуетъ бить возможно болѣе длиннымъ ударомъ. Съ другой стороны, посредствомъ короткаго удара «съ оттяжкой» можно заставить шаръ *b* пойти налѣво отъ линіи удара *z* гораздо въ большей степени, чѣмъ пойдетъ шаръ *a* отъ нея направо, напр., по линіи 2, или, при еще болѣе оттяжкѣ, даже по линіи 3. Рисунокъ показываетъ вмѣстѣ съ тѣмъ, что при оттяжкѣ шаръ *b* пройдетъ гораздо меньшее разстояніе, чѣмъ шаръ *a*, тогда какъ при

длинномъ ударѣ какъ разъ наоборотъ. Изъ всего этого слѣдуетъ, что измѣненіемъ направленія и способа удара шаръ *b* можно посылать при крокированіи по любому направленію, причеиъ шаръ *a* также получаетъ предопредѣленный ему путь. Такимъ образомъ можно, напр., посредствомъ длиннаго удара заставить задній (свой) шаръ пройти дальше передняго, такъ что онъ пройдетъ втрое большее пространство, чѣмъ послѣдній, или шаръ можно рѣзать такъ, что онъ пройдетъ по ту сторону, свой же по сю сторону воротъ, черезъ которыя ему предстоитъ проходить; если затѣиъ свой шаръ удачнымъ ударомъ провести черезъ ворота, то по ту сторону ихъ опять встрѣтится шаръ, пригодный для рокпровки и крокировки (см. рис. 6).

На первый взглядъ всѣ эти «шары» и искусство «дѣлать» ихъ можетъ показаться излишнимъ, но именно незнаніе ихъ и служить причиной того, что крокетъ бываетъ скучной игрой. Только ловкость, съ какою преодолеваются препятствія и искусство, съ какими достигается побѣда, и даютъ этой игрѣ все новую и новую привлекательность.

Правила игры.

Нижеслѣдующія правила, выработанныя конференціей крокетныхъ клубовъ, съ 1872 года распространялись по всей Англии. Отъ прежнихъ правилъ они отличаются обязательствомъ крокировать послѣ рокпровки (§ 8), запрещеніемъ придавливать свой шаръ ногою при крокированіи (§ 8) и введеніемъ § 9.

§ 1. Какъ относительно величины и формы молотка, такъ и относительно мѣста, гдѣ надо братья руками за его рукоятку, нѣтъ никакихъ ограниченій; но рукояткой молотка не позволено пользоваться какъ бильярднымъ кіемъ и точно также не позволено бить боковой стороной головки молотка, за исключеніемъ тѣхъ случаевъ, когда правильный ударъ невозможенъ.

§ 2. Игрокъ, на котораго палъ жребій, получаетъ право выбрать шаръ и начать игру. Игра считается начатой съ того момента, какъ первый шаръ получить ударъ отъ входнаго столба.

§ 3. Никакой шаръ не можетъ рокпроваться (и крокироваться)

два раза подъ-рядъ; это разрѣшается только въ томъ случаѣ, когда между обоими разами пройдены ворота или тронуть обратный столбъ.

§ 4. Если шаръ игрока, когда наступилъ его ходъ, ударитъ другой шаръ, то послѣдній считается рокированнымъ.

§ 5. Если шаръ проходитъ ворота и тѣмъ же ударомъ рокируетъ шаръ, лежащій по ту сторону воротъ, то считаются оба, и ворота, и рокетъ; но если шаръ проходитъ ворота, рокируя предварительно другой шаръ, то ни прохождение воротъ, ни рокетъ не считаются.

§ 6. Шаръ, выкатившійся за черту игры, вносится назадъ на ея площадь подъ прямымъ угломъ къ пограничной чертѣ и кладется въ разстоянн трехъ футовъ (т.-е., на длину всего молотка) отъ черты, которую онъ перескочилъ.

§ 7. Шаръ, лежащій внутри площади игры менѣе, чѣмъ на 3 фута отъ черты, долженъ быть передвинуть на это разстояние; исключеніе изъ правила допускается только тогда, когда этотъ шаръ принадлежитъ слѣдующему по очереди игроку, которому предоставляется на выборъ — играть ли имъ съ того мѣста, гдѣ онъ лежитъ, или перенести его на разстояние 3 футовъ отъ границы.

§ 8. Рокированный шаръ долженъ крокироваться. При крокированн ставитъ погу на свой шаръ не позволяется *).

§ 9. Если игрокъ при крокированн прогонитъ какой-либо изъ шаровъ за черту игры, то онъ терлетъ ходъ; шары остаются какъ они есть, а шаръ, выпавшій за черту, вносится обратно на площадь игры по § 6.

§ 10. Ударъ считается неправильнымъ, когда игрокъ:

- а) бьетъ по чужому шару, вмѣсто своего,
- б) сдѣлаетъ неслышннй ударъ,
- в) ударитъ по своему шару два раза, т.-е., сдѣлаетъ двойной ударъ,
- г) во время своего хода дотронется какою либо частью тѣла до какого либо шара,
- д) тронетъ шаромъ проволоку воротъ или зацѣпитъ шаръ молоткомъ,
- е) двинетъ шаръ, стоящій у проволоки воротъ или у столба, ударивши по проволокѣ или по столбу.

Взысканіе за неправильнй ударъ состоитъ въ томъ, что игрокъ теряетъ свой ходъ и шары остаются тамъ, гдѣ они лежатъ.

*) Это условіе требуетъ большого искусства и потому для начинающихъ довольно затруднительно, но сама игра отъ введенія этого правила несомнѣнно выигрываетъ.

§ 11. Игрокъ теряетъ ходъ:

- 1) если ему не удалось пройти ближайшихъ воротъ (или дотронуться шаромъ до обратнаго столба) или рокировать какой либо шаръ,
- 2) если ему не удалось при крокировке сдвинуть съ мѣста передній шаръ,
- 3) если онъ прогонитъ шаръ за черту игры,
- 4) если онъ сдѣлаетъ неправильный ударъ.

§ 12. Если игрокъ бьетъ не въ очередь или не тѣмъ шаромъ. то ходъ ему не засчитывается, точно такъ же, какъ всѣ сдѣланныя въ этомъ случаѣ пункты (ворота, обратный столбъ) и рокеты. Противнику предоставляется на выборъ или оставить шары, гдѣ они лежатъ, или же поставить ихъ на тѣ мѣста, гдѣ они лежали до ошибочнаго хода, а также сыграть тѣмъ изъ своихъ шаровъ. какимъ онъ пожелаетъ.

Но если противникъ начнетъ играть, не замѣтивъ его ошибки, то его ошибочный ходъ не пропадаетъ и засчитывается все, что имъ было сдѣлано.

§ 13. Если игрокъ, пройдя не тѣ, что слѣдовало ворота, сдѣлаетъ еще второй ударъ, то онъ теряетъ ходъ и все что съ нимъ приобрѣлъ; по отношенію положенія шаровъ прѣмѣняется сказанное въ § 12. Если же противникъ замѣтитъ ошибку только при третьемъ ударѣ, то ходъ засчитывается, и игрокъ, сдѣлавшій ошибку, продолжаетъ играть дальше такъ, какъ будто никакой ошибки сдѣлано не было.

§ 14. Если игрокъ при рокировкѣ какого либо, принадлежащаго его же партіи и уже сдѣлавшагося разбойникомъ, шара пригонитъ его ко входному столбу, то этотъ шаръ дѣлается «мертвымъ», а игрокъ теряетъ ходъ *).

§ 15. Никакой шаръ не можетъ сдѣлать разбойника противной стороны мертвымъ, не будучи самъ разбойникомъ **).

*) Напримѣръ Б и А оба разбойники одной партіи, и ходъ принадлежитъ послѣднему; А желаетъ слегка рокировать Б и крокировать его ко входному столбу, сдѣлать мертвымъ и свой шаръ; но если плохо рассчитавъ необходимую для этого силу, онъ рокируетъ Б ко входному столбу, то Б становится мертвымъ, а А теряетъ ходъ (если шаръ сдѣланъ мертвымъ крокировкой, то это не наказуется), такъ что противникъ имѣетъ по нему еще одинъ ударъ, пока А выйдетъ изъ игры.

**) Если товарищъ отсталъ, то игроку весьма часто бываетъ выгодно сдѣлать мертвымъ шаръ противника, такъ какъ его партія будетъ имѣть тогда два хода противъ одного противной партіи. Цѣль этого правила поэтому состоитъ въ томъ, чтобы давать это преимущество лишь тому игроку, шаръ котораго разбойникъ.

§ 16. Шаръ, лежащій въ углубленіи, можетъ быть оттуда вынуть и положенъ въ направленіи, въ какомъ его должно играть; онъ можетъ быть также отнесенъ отъ черты болѣе чѣмъ на 3 фута, если иначе ударъ не можетъ быть сдѣланъ безъ затрудненія.

§ 17. Обязанности посредника состоятъ въ слѣдующемъ:

- 1) въ сомнительныхъ случаяхъ рѣшать, дѣйствительно ли сдѣланъ или не сдѣланъ извѣстный пунктъ (проходъ въ ворота, ударъ въ столбъ, рокпровка), но только тогда, когда его рѣшенія спрашиваютъ;
- 2) садить всадниковъ на соответствующія ворота и вести счетъ;
- 3) ставить на мѣсто столбы и ворота, когда они упадутъ;
- 4) ставить на площадь игры шары, выскочившіе за черту.

Рѣшеніе посредника считается окончательнымъ.

Къ этимъ основнымъ правиламъ остается добавить еще слѣдующія:

Шаръ считается прошедшимъ ворота, если съ той стороны, откуда онъ проходилъ, можно приложить къ ножкамъ воротъ ручку молотка такъ, что она не коснется шара. Если же шаръ, прошедшій ворота, по какой бы то ни было причинѣ откатится черезъ нихъ назадъ такъ, что съ той стороны, откуда онъ проходилъ, ручка молотка не можетъ быть положена черезъ ножки воротъ не коснувшись шара, то онъ считается не прошедшимъ ворота. — Проходить черезъ ворота съ обратной стороны не возбраняется, но это не имѣетъ никакого значенія и не засчитывается. — Если послѣ рокпровки шаръ встрѣтитъ другой шаръ, то считается только первая рокпровка. — Играющій можетъ во всякое время уклоняться отъ предстоящаго ему пути, съ цѣлью какимъ либо образомъ помочь товарищамъ своей партіи. — Если шаръ крокированъ черезъ тѣ ворота, которыя ему предстояло пройти, или ударится въ обратный столбъ, о который ему предстояло удариться, то пункты эти засчитываются. — Игроки могутъ въ своей партіи давать совѣты другъ другу, во при исполненіи отдельныхъ ударовъ они не должны помогать ни совѣтомъ, ни дѣйствіемъ.

Разстановка воротъ.

I. Орелъ (рис. 3). Это первоначальная и самая легкая разстановка. Предполагая площадь игры въ 50 арш. длины и 40 ширины, входной и обратный столбы ставятся на средней продольной линіи на 5 арш. отъ верхней и нижней границъ. На той же линіи и

на такомъ же разстояніи отъ столбовъ и другъ отъ друга ставятся ворота 1, 2 и 6, 7, такъ что ворота 2 отстоятъ отъ 6 на 20 арш. Боковые ворота должны отстоять отъ боковыхъ границъ мѣста на 7 арш., такъ что между ними, т.-е., между 3 и 10 и проч., должно быть 26 арш. Наконецъ разстояніе этихъ воротъ другъ отъ друга, а также 2 и 6 отъ линий, соединяющихъ ворота 3 съ 10 и 5 съ 8, также по 5 арш. Если мѣсто для игры мало, то этихъ размѣровъ можно и не придерживаться въ точности, но тогда всѣ размѣры должны быть уменьшены въ одинаковой пропорціи.

Если ворота приходится сдвигать, то игра можетъ быть затруднена тѣмъ, что ворота 4 и 9 нѣсколько отставляются

вправо и влево, т.-е., ставятся такъ, чтобы шаръ, идущій изъ 3 или изъ 8, не могъ бы проходить ихъ тѣмъ же ударомъ.

II. Андреевскій крестъ (рис. 4). Всѣ ворота, за исключеніемъ 4 и 9, ставятся такъ же, какъ въ «орлѣ». Последнія же устанавливаются накрестъ по средней продольной линіи площади игры, какъ разъ по срединѣ между 2 и 6. Изъ 3 шаръ гонится черезъ среднія ворота въ 5 и точно также изъ 8 черезъ среднія въ 10. Дѣйствительными считаются только тѣ шары, которые проходятъ ворота по направленію стрѣлокъ.

III. Разстановка «Всеанглійскаго влуба» (рис. 5) значительно труднѣе, но зато и интереснѣе, и въ Англіи хорошими игроками вообще предпочитается всѣмъ прочимъ. Обычная разстановка слѣдующая. Мѣсто для игры очерчивается такъ, что длина его относится къ ширинѣ, какъ 5 къ 4, т.-е., если длина 50 аршинъ, то ширина берется въ 40. Входной и обратный столбы ставятся отъ границъ на $\frac{1}{3}$ длины средней продольной линіи, и по той же линіи, на томъ же разстояніи отъ столбовъ и другъ отъ друга, ставится двое воротъ. Затѣмъ четверо воротъ ставится по угламъ, по двое воротъ на одной линіи со столбами

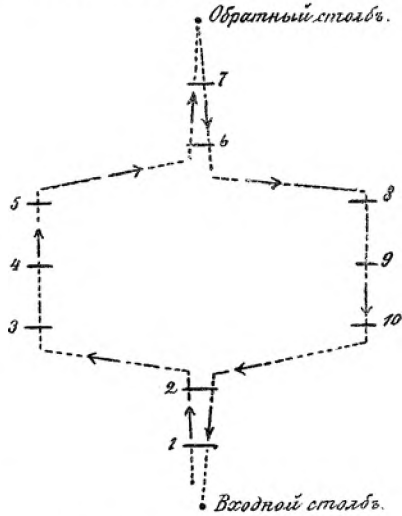


Рис. 3. Разстановка воротъ «Орль».

и такъ, что отъ черты они отстоятъ на $\frac{1}{4}$ ширины мѣста, а другъ отъ друга (слѣдовательно между 2 и 3 и между 1 и 4) на $\frac{1}{2}$ его ширины. Эту разстановку можно рекомендовать въ

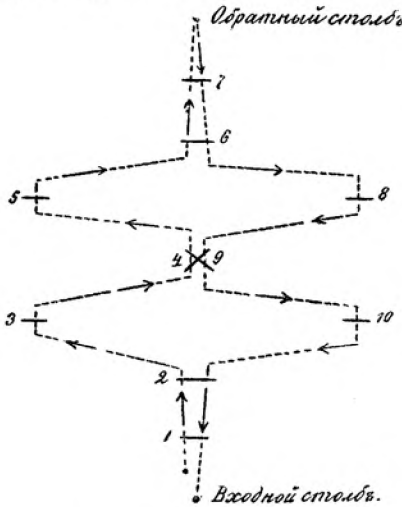


Рис. 4. Разстановка воротъ „Андреевскій крестъ“.

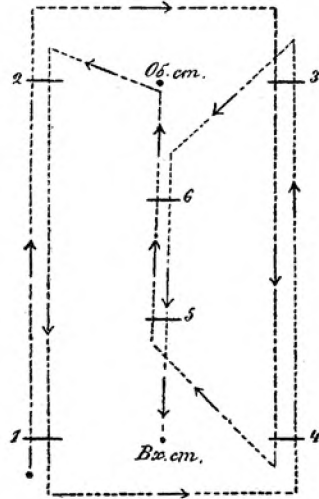


Рис. 5. Разстановка воротъ „Всеанглійскій клубъ“.

особенности потому, что сдвигая или раздвигая ворота, ее можно примѣнять ко всякому мѣсту, любой длины и ширины. Шаръ начинается путь черезъ ворота 1, при чемъ онъ кладется на землю въ разстояніи одного фута отъ нихъ. Дальнѣйшій ходъ шара черезъ всѣ 14 пунктовъ, включая входной столбъ, ясенъ изъ рисунка 5.

Въ заключеніе дадимъ нѣсколько совѣтовъ начинающимъ. Само-собой понятно, что начинающему сначала будетъ удаваться только меньшинство шаровъ, поэтому необходимо извѣстное время систематически упражняться въ нѣкоторыхъ ударахъ; лучше всего при этомъ поставить себѣ задачей чисто выполнять такіе удары, которые часто встрѣчаются въ практикѣ. Напримѣръ, изъ точки А «поставить» свой шаръ вѣсь на 3 арш. отъ воротъ, т.-е., ударить такъ, чтобы шаръ *a* сталъ прямо передъ воротами, а *b* прямо за ними (см. рис. 6). Когда это удалось, то надо стараться сдѣлать

то же самое изъ точки В, С и т. д. Упражняющійся тотчасъ убѣдится, что въ этомъ случаѣ нуженъ уже совсѣмъ другой ударъ, чѣмъ при ударѣ въ шаръ въ точкѣ А, и такимъ образомъ приобрѣтетъ опытность для цѣлаго ряда случаевъ.

Что касается самой игры, то игрокъ никогда не долженъ забывать, что онъ только членъ борющейся партіи; онъ никогда не долженъ добиваться побѣды лично для самого себя, онъ долженъ играть только въ интересахъ всей своей партіи, ибо побѣда достигается только при совмѣстныхъ успѣхахъ всѣхъ.

Если каждый игрокъ думаетъ только о томъ, чтобы провести свой шаръ черезъ ворота до входного столба, нисколько не заботясь о своихъ товарищахъ, то крокетъ становится безсмысленнымъ и скучнымъ. Игра привлекательна только при совмѣстныхъ, требующихъ и соображенія и искусства, успѣхахъ всѣхъ участниковъ. Нужно не только дѣлать шары, но дѣлать ихъ такъ, чтобы получалось выгодное положеніе для своей ли игры, или для игры кого-либо изъ своей партіи. Надо стараться слѣдующему по очереди члену своей партіи насколько можно подставить свой шаръ и рокировать ему другой такъ, чтобы онъ нашелъ себѣ готовый шаръ для рокированія и крокированія. Точно также надо стараться, чтобы шару ближайшаго слѣдующаго по очереди игрока противной партіи впереди предстоялъ какъ можно болѣе длинный путь до ближайшихъ воротъ, и не подставлять ему своего шара. Уже загнавъ его за ворота, которыя ему нужно пройти, его ставятъ въ такое положеніе, что ему предстоитъ, если онъ не встрѣтитъ шара для рокировки, лишь одинъ ударъ, который приведетъ

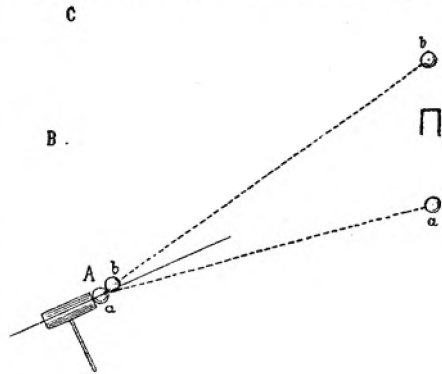


Рис. 6. „Срѣзываніе“ шара.

его не дальше, чѣмъ онъ былъ раньше. Такимъ путемъ шаръ противника можно буквально держать въ плѣну и пользуясь имъ пока возможно, какъ помощникомъ, крокировать его затѣмъ далеко отъ тѣхъ воротъ, которыя ему предстоитъ пройти.

ЛАУНЪ-ТЕННИСЪ.

Игра въ лаунъ-теннисъ появилась очень недавно и въ теченіе едва семнадцати лѣтъ распространилась всюду съ удивительной быстротой. Большая часть игръ въ мячъ, если говорить о хорошей игрѣ, довольно трудна, такъ какъ требуетъ постоянной практики, извѣстной силы и иногда особыхъ способностей, которыми обладаетъ, конечно, не всякій. Въ 1873 г. англійскій офицеръ, майоръ индійской службы, Винфильдъ, подыскивая игру менѣе трудную, въ которой могли бы принимать участіе и дамы, скомбинировалъ двѣ французскія игры въ мячъ, *longue-raime* и *courte-raime*, и правила, составленные имъ для этой новой игры, за немногими измѣненіями, служатъ правилами лаунъ-тенниса и до сихъ поръ.

Не слѣдуетъ думать однако, что это игра «женская», представляющая интереса для мужчинъ. Она не требуетъ такихъ сильныхъ движеній и того напряженія мышечной силы, какъ многія другія игры въ мячъ, тѣмъ не менѣе это игра движенія, требующая ловкости и быстроту, прекрасно развивающая не только эти качества, но и плавность, изящество, легкость и грацію движеній. Гигіеническая же польза ея заключается въ томъ, что развивая усилепную дѣятельность кровообращенія и дыханія во всемъ тѣлѣ, въ частности она развиваетъ мышцы рукъ и ногъ.

Мѣсто и принадлежности игры.

1. Мѣсто для игры должно имѣть тѣ же качества, что и для крокета, но площадь игры нужна гораздо меньшихъ размѣровъ (см. правила § 1 и § 28). Разграничивающія мѣсто черты должны быть ясно обозначены на травѣ;

онѣ обыкновенно проводятся растворомъ мѣла, посредствомъ малярной кисти. Тамъ, гдѣ мѣсто служить постоянной площадкой игры, границы его лучше всего обозначать тонкими (толщина $\frac{3}{4}$ дюйма) дощечками, врытыми въ землю въ уровень съ почвой такъ, чтобы видны были только ихъ ребра, окрашенные въ бѣлый цвѣтъ. Относительно размѣровъ различныхъ частей площади игры слѣдуетъ сказать, что данныя правилами самыя удобныя. Уменьшать эти размѣры не слѣдуетъ, ибо игра теряетъ тогда весь свой смыслъ и въ сущности просто уничтожается. Но увеличивать можно, конечно, сколько угодно, при томъ, однако, условіи, чтобы между ними были сохранены всѣ ихъ пропорціональныя отношенія. Само-собою понятно, что вокругъ очерченной площади игры должно быть достаточно свободнаго пространства такъ какъ мячъ очень часто перелетаетъ за черту игры.

2. Мячи, числомъ 4—6, должны быть каучуковые, пустотѣлые, размѣра и вѣса, указанныхъ въ § 2 правилъ. Для большей прочности и лучшаго сохраненія ими эластичности они обшиваются сукномъ, пояркомъ или кожей.

3. Отбойники употребляются такіе же, какъ и для обыкновенной игры въ мячъ, съ тугою сѣткой изъ прочныхъ кишечныхъ струнъ (см. рис. 7). Длина и вѣсъ ихъ бываютъ довольно разнообразны, наиболѣе же употребительныя имѣютъ около 23 дюймовъ въ длину и вѣсятъ отъ 31 до 35 лотовъ для мужчинъ и отъ 26 до 31 лота для женщинъ.



Рис. 7. Отбойникъ.

4. Сѣтка должна быть такой вязки, чтобы мячъ не проходилъ черезъ ея петли. По верхнему краю сѣтки продѣвается тонкая, окрашенная въ какой либо ясный свѣтлый цвѣтъ веревка, посредствомъ которой сѣтка натягивается на двухъ деревянныхъ или желѣзныхъ столбахъ. Положеніе сѣтки въ отношеніи прочихъ границъ площади игры см. на рис. 8, 9 и 10.

Ходъ игры.

Игра въ сущности чрезвычайно проста. Сѣтъ дѣлится площадъ на двѣ равныя половины, занятыя двумя бьющимися сторонами. Каждая сторона должна отбить летящій съ непріятельской стороны мячъ такъ, чтобы онъ упалъ на непріятельскомъ дворѣ на землю. Если это ей почему либо не удастся, то противная партія присчитываетъ себѣ за это «очко»; та сторона, которая такимъ путемъ первая получитъ четыре очка, выигрываетъ «игру».

Игра идетъ слѣдующимъ порядкомъ. Стоящій на «основной чертѣ» *HF* (рис. 8) «подавальщикъ» слегка подбрасываетъ мячъ вверху и ударяя его отбойникомъ «подаетъ» мячъ, т.-е., посылаетъ его надъ сѣткой косвенно такъ, чтобы онъ упалъ на четверть непріятельскаго двора, лежащую въ діагональномъ направленіи по ту сторону сѣтки (квадратъ *c*). Стоящій на углу этого двора (у *X*) «отбойщикъ» бьетъ отбойникомъ по мячу, подскочившему съ земли одинъ разъ (но не два раза), посылая его обратно черезъ сѣтку на какой либо пунктъ непріятельской стороны. Тогда мячъ, какъ говорятъ, находится «въ игрѣ», и теперь, со второго удара, каждый игрокъ можетъ перебрасывать его отбойникомъ черезъ сѣтку, не обращая вниманія на то, прикоснулся ли онъ къ землѣ или нѣтъ, и на то, на какое мѣсто непріятельскаго двора онъ упадетъ. Конечно, онъ долженъ стараться посылать мячъ туда, гдѣ менѣе можно рассчитывать на отбой его противникомъ.

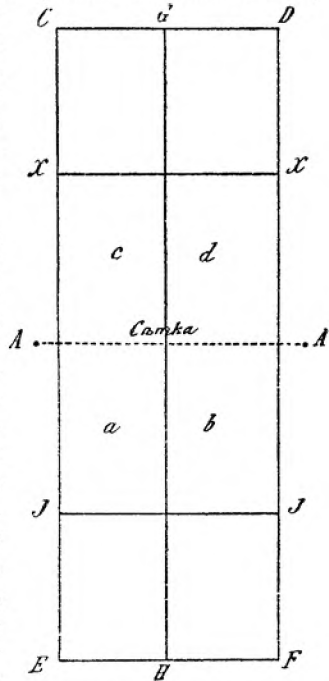
Такъ мячъ перекидывается черезъ сѣтку туда и сюда до тѣхъ поръ, пока по винѣ какого либо изъ игроковъ онъ перестаетъ быть «въ игрѣ» (§ 15), что случается очень легко. Вина игрока влечетъ для него потерю очка (по §§ 18, 19 и 20), мячъ снова подается подавальщикомъ и снова «въ игрѣ» до новаго промаха какого либо изъ игроковъ, и такъ далѣе до тѣхъ поръ, пока счетъ очковъ (§ 21) не дастъ побѣды одной изъ сторонъ, выигрывающей «игру». Выигрышъ ряда игръ даетъ (по § 22) выигрышъ «партіи».

Мы приводимъ правила игры въ томъ видѣ, какъ они повсемѣстно приняты въ Англiи. Это точный переводъ правилъ, принятыхъ «Ассоціаціей Лаунъ-тенниса» (Lawn-tennis Association), безъ всякихъ произвольныхъ съ нашей стороны измѣненій и лишь съ необходимыми поясненіями въ подстрочныхъ выноскахъ. За правилами слѣдуетъ далѣе описаніе примѣрной партіи, которое пояснить ихъ лучше всякихъ толкованій отдѣльныхъ параграфовъ.

Правила игры.

Игра вдвоемъ.

§ 1. Дворъ долженъ быть 27 футовъ шириною и 78 ф. длиною. Онъ дѣлится поперегъ на двѣ равныя половины сѣткою, концы которой прикрѣпляются къ столбамъ А и А, стоящимъ на 3 фута отъ обѣихъ продольныхъ границъ двора (см. рис. 8). Вышина сѣтки должна быть 3 ф. 6 дюймовъ у столбовъ и 3 ф. посрединѣ. На обѣихъ сторонахъ двора, параллельно съ сѣткою и на разстояніи 39 ф. отъ нея наносятся основныя черты CD и EF, концы которыхъ сходятся съ боковыми чертами CE и DF. Параллельно боковымъ чертамъ весь дворъ срединною чертою GH дѣлится вдоль по обѣимъ сторонамъ сѣтки на двѣ равныя части, называющіяся правымъ и лѣвымъ дворомъ. Параллельно сѣткѣ, по обѣ еи стороны на разстояніи 21 ф. отъ нея наносятся служебныя линіи XX и JJ.



§ 2. Мячи должны быть не менѣе 2 дюймовъ 5 линій и не болѣе 2 д. 6 л. діаметромъ, и не менѣе 12¹/₂ и не болѣе 13 золотниковъ вѣсомъ.

§ 3. Въ состязаніяхъ, гдѣ выбирается посредникъ, рѣшеніе послѣдняго считается окончательнымъ. Но въ тѣхъ случаяхъ, гдѣ выбирается еще и третейскій судья, къ нему обращаются за окончательнымъ разъясненіемъ правилъ послѣ рѣшенія посредника.

Рис. 8. Размежевка мѣста игры вдвоемъ.

§ 4. Выборъ стороны мѣста игры и право «подачи» въ первую игру должно рѣшаться по жребію; причемъ, если тотъ, кому выпалъ жребій, выбираетъ себѣ подачу, то противникъ его выбираетъ сторону мѣста игры, и наоборотъ. Тотъ, кому выпалъ жребій, можетъ, если пожелаетъ, требовать, чтобы первый выборъ сдѣлалъ противникъ.

§ 5. Игроки должны стоять по обѣимъ сторонамъ сѣтки; тотъ, кто первый «подаетъ» (мечетъ) мячъ, называется «подавальщикомъ» или «служителемъ» (server), другой же игрокъ — «отбойщикомъ» (striker-out).

§ 6. По окончаніи первой игры отбойщикъ становится подавальщикомъ и наоборотъ; такъ поочередно они мѣняются ролями во всѣхъ слѣдующихъ одна за другой играхъ.

§ 7. Подавальщикъ долженъ стоять, поставивъ одну ногу на основную линію, а другую отставивъ назадъ за эту линію, и подавать мячъ попеременно съ праваго и лѣваго двора, начиная съ праваго.

§ 8. Подаваемый мячъ долженъ падать по ту сторону сѣтки, въ мѣстѣ, діагонально противоположномъ тому, съ котораго онъ поданъ, и ограниченномъ служебною, срединною и боковою чертами, или же на одной изъ этихъ линій *).

§ 9. «Ошибкой» считается:

- а) если подача начата не съ того, что слѣдовало, двора,
- б) если подавальщикъ стоитъ не такъ, какъ указано въ § 7,
- в) если поданный мячъ попадетъ въ сѣтку или упадетъ за служебную черту или внѣ двора, или въ ненадлежащій дворъ.

Но если нога подавальщика, находящаяся позади основной черты, не будетъ касаться земли въ тотъ моментъ, когда онъ подастъ мячъ, то это «ошибкой» не считается.

§ 10. Ошибка можетъ не приниматься **).

§ 11. Послѣ ошибки подавальщикъ долженъ снова подать мячъ съ того же двора, съ котораго онъ сдѣлалъ ошибку, за исключеніемъ того случая, когда ошибка именно въ томъ и состояла, что мячъ былъ поданъ не съ того двора.

§ 12. Ошибка за такую не считается, если послѣ нея была новая подача.

*) Слѣдовательно мячъ долженъ падать въ квадратъ с, если поданъ съ черты HF, въ квадратъ d, если поданъ съ черты EN и т. д. (рис. 8). Мячъ, падающій въ первомъ случаѣ внѣ квадрата с или не на черты его ограничивающія, по § 9 считается «ошибкой», и т. д.

**) Т.-е., если играющій видитъ, что противникъ сдѣлалъ ошибку, то онъ можетъ не отбивать мяча.

§ 13. Подача не должна браться «на-лету» (volley), т.-е., прежде чѣмъ мячъ ударится о землю *).

§ 14. Подавальщикъ не долженъ подавать мячъ, пока отбойщикъ не готовъ. Но если послѣдній сдѣлаетъ попытку отбить мячъ, то считается готовымъ принимать его.

§ 15. Мячъ считается «въ игрѣ» (in-play) съ того момента, какъ онъ поданъ (если не было ошибки) до тѣхъ поръ пока онъ

- а) взять (отбить) отбойщикомъ на-лету въ первой подачѣ,
- б) попалъ въ сѣту или упалъ внѣ двора,
- в) задѣлъ одного изъ игроковъ или его платье, или то, что онъ держитъ въ рукахъ, исключая отбойникъ въ моментъ удара,
- г) былъ ударенъ отбойникомъ болѣе одного раза кряду,
- д) былъ отбитъ на-лету прежде чѣмъ перелетѣлъ сѣту,
- е) вовсе не перелетѣлъ сѣту (исключая случая, указанного въ § 17),
- ж) сдѣлалъ два скачка подрядъ на землѣ по ту или другую сторону сѣтен, хотя бы второй скачекъ пронзшелъ и внѣ двора.

§ 16. «Препятствіемъ» (let) считается **):

- а) если поданный мячъ задѣнетъ сѣту, когда подача была правильна въ другихъ отношеніяхъ,
- б) если подача или ошибка была сдѣлана въ то время, когда отбойщикъ былъ еще не готовъ,
- в) если какой-либо изъ игроковъ по независящей отъ него случайности не могъ подать или отбить мячъ.

Во всѣхъ этихъ случаяхъ подача или отбой не считается и подавальщикъ долженъ подать вновь.

§ 17. Отбой считается годнымъ, хотя бы мячъ задѣлъ сѣту или упалъ на какую-либо линію, ограничивающую тотъ дворъ, на который былъ отбитъ, или упалъ между этими линіями, пролетѣвъ съ наружной стороны одного изъ столбовъ.

§ 18. Подавальщикъ выигрываетъ очко, если отбойщикъ:

- а) отбилъ подачу на-лету,
- б) вовсе не отбилъ подачи или мяча «въ игрѣ» (исключая тѣхъ случаевъ, когда было «препятствіе»),
- в) отбилъ подачу или мячъ «въ игрѣ» такъ, что мячъ упалъ внѣ границъ двора противника,

*) Это ограниченіе относится только къ подачѣ; когда же мячъ „въ игрѣ“, то его можно отбивать какъ угодно, „на-лету“ или послѣ того, какъ онъ ударился о землю.

**) Т.-е., допускается безъ зачета къ „ошибку“ или въ условіе, пре-
кращающее нахожденіе мяча „въ игрѣ“.

г) потерялъ очко какимъ-либо инымъ образомъ, предусмотрѣннымъ въ § 20.

§ 19. Отбойщикъ выигрываетъ очко, если подавальщикъ:

а) сдѣлалъ двѣ «ошибки» непосредственно одну за другою,

б) не отбилъ мячъ «въ игръ» (исключая тѣхъ случаевъ, когда было «препятствіе»),

в) отбилъ мячъ «въ игръ» такъ, что онъ упалъ внѣ границъ двора противника,

г) потерялъ очко какимъ-либо инымъ образомъ, предусмотрѣннымъ въ § 20.

§ 20. Всякій игрокъ теряетъ очко, если

а) мячъ «въ игръ» задѣлъ его или его платье, или то, что онъ держалъ въ рукахъ, исключая отбойникъ въ моментъ удара,

б) если онъ задѣлъ или ударилъ отбойникомъ мячъ «въ игръ» болѣе одного раза кряду,

в) если въ то время, когда мячъ «въ игръ», онъ задѣлъ сѣтку и все, что ее поддерживаетъ,

г) если отбилъ мячъ на-лету прежде, чѣмъ онъ перелетѣлъ сѣтку.

§ 21. Когда игрокъ выигрываетъ первое очко, ему считается 15; когда онъ выигрываетъ второе, ему считается 30; по выигрышѣ третьяго очка ему считается 40; четвертое же очко даетъ ему выигрышъ «игры». При этомъ соблюдаются слѣдующія условія:

если оба игрока выигрываютъ одновременно по три очка, то они считаются «квитъ» (deuce), и слѣдующій затѣмъ выигрышъ очка кѣмъ-либо изъ игроковъ не рѣшаетъ игры, но даетъ ему лишь «старшинство» (advantage). Если такой игрокъ получитъ затѣмъ еще очко, то онъ выигрываетъ «игру», но если онъ теряетъ его, то оба игрока опять становятся «квитъ», и такъ далѣе до тѣхъ поръ, пока который либо изъ квитныхъ игроковъ не получитъ послѣдовательно одинъ за другимъ два очка, которые и дадутъ ему выигрышъ «игры».

§ 22. Первый, выигравшій 6 «игръ», выигрываетъ «партію», причемъ соблюдаются слѣдующія условія:

если оба игрока выигрываютъ по 5 игръ, то они считаются «квитъ въ играхъ» (games-all), и слѣдующая выигранная кѣмъ-либо «игра» даетъ ему только «старшинство». Если такой игрокъ выигрываетъ затѣмъ еще одну игру, то онъ выигрываетъ «партію», если же онъ проигрываетъ ее, то оба игрока снова становятся «квитъ въ играхъ», и такъ далѣе до тѣхъ поръ, пока который либо изъ игроковъ не выигрываетъ двухъ послѣдовательныхъ игръ, дающихъ ему выигрышъ «партію».

Примѣчаніе. Играющіе могутъ заранѣе условиться не считать «партіи старшинства», но дойдя до «квита въ играхъ», рѣшать партію одною выигранною затѣмъ «игрой».

§ 23. Игроки должны мѣняться сторонами поля игры послѣ каждой игры. Но при заявленіи какой-либо изъ сторонъ до жеребьевки посредникъ долженъ заставить игроковъ мѣняться сторонами послѣ первой, третьей и каждой послѣдующей черезъ одну «игры» каждой «партіи», причѣмъ если число «игръ» въ «партіи» будетъ четное, игроки не должны мѣнять сторонъ по ея окончаніи *). Но если заявленіе посреднику сдѣлано послѣ того, какъ состязаніе уже началось, то онъ долженъ заставить игроковъ мѣняться мѣстами послѣ первой, третьей и всякой послѣдующей черезъ одну «игры» только въ нечетныхъ и въ послѣдней «партіяхъ».

§ 24. Когда сыгранъ рядъ «партіи», игрокъ, бывший подавальщикомъ въ послѣдней игрѣ партіи, долженъ быть отбойщикомъ въ первой игрѣ слѣдующей партіи.

Льготы **).

§ 25. Когда льготы игрокомъ получаются, то

- а) одною четвертою пятнадцати считается очко, получаемое вначалѣ второй и всякой послѣдующей четвертой игры партіи;
- б) двумя четвертыми пятнадцати считается очко, получаемое вначалѣ второй и всякой послѣдующей черезъ одну игры партіи;
- в) тремя четвертыми пятнадцати считается очко, получаемое вначалѣ второй, третьей и четвертой игры и вначалѣ трехъ послѣднихъ изъ каждаго четырехъ послѣдующихъ игръ партіи;
- г) одна, двѣ и три четверти пятнадцати могутъ даваться въ добавленіе къ прочимъ льготамъ;
- д, е, ж) пятнадцать, тридцать и сорокъ считаются одно, два и три очка, получаемыя передъ каждой игрой партіи.

§ 26. Когда льготы отдаются игрокомъ, то

- а) одною четвертою пятнадцати считается очко, вычита-

*) Это правило имѣть большое значеніе въ случаѣ неравенства условій, каковы направленіе вѣтра, положеніе солнца на горизонтѣ и неровность почвы.

**) Если силы игроковъ неравны, то болѣе сильный игрокъ можетъ давать болѣе слабую льготы (odds). Послѣднія даются въ двухъ видахъ: или слабый игрокъ получаетъ очко впередъ, т.-е., оно ему съ самаго начала присчитывается какъ выигранное (§ 25), или же очко, выигранное въ дѣйствительности болѣе сильнымъ игрокомъ, послѣднему не считается—оно вычитается изъ счета его очковъ (§ 26).

- ющиеся вначалѣ первой и всякой послѣдующей четвертой игры партіи;
- б) двумя четвертями пятнадцати считается очко, вычитающееся вначалѣ первой и всякой послѣдующей черезъ одну игры партіи;
- в) тремя четвертями пятнадцати считается очко, вычитающееся вначалѣ первой, третьей и четвертой изъ первыхъ четырехъ и изъ всякихъ послѣдующихъ четырехъ игръ партіи;
- г, д, е) пятнадцать, тридцать и сорокъ считается одно, два и три очка, вычитающіяся вначалѣ каждой игры партіи.

Игра втроемъ и вчетверомъ.

§ 27. Для игры втроемъ и вчетверомъ примѣняются вышеприведенныя правила съ нижеслѣдующими измѣненіями.

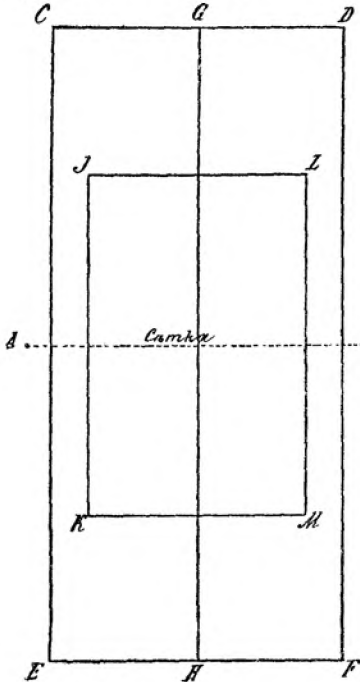


Рис. 9. Размечевка мѣста игры втроемъ и вчетверомъ.

§ 28. Дворъ для игры втроемъ и вчетверомъ долженъ быть шириною въ 36 футовъ. Между боковыми линиями, на разстояніи $4\frac{1}{2}$ ф. отъ нихъ и параллельно имъ, напосыта боковыя служебныя черты JK и LM (рис. 9). Служебныя черты подходят къ боковымъ не далѣе точекъ J, L, K и M. Во всѣхъ прочихъ отношеніяхъ дворъ сходенъ съ тѣмъ, что описанъ въ § 1*).

§ 29. При игрѣ втроемъ одинокій игрокъ долженъ быть подавальщикомъ въ каждой послѣдующей черезъ одну игрѣ.

§ 30. При игрѣ вчетверомъ два игрока, на которыхъ пало по жребію право подавать въ первой игрѣ, могутъ рѣшать между собою, кому изъ нихъ быть подавальщикомъ; точно также можетъ рѣшать это и противная сторона при

*) Такъ какъ разстояніе служебныхъ и основныхъ линий отъ сѣтки въ обоихъ случаяхъ одинаково, боковыя же служебныя линии совпадаютъ съ

второй игрѣ. Партнеръ игрока, подававшего въ первой игрѣ, долженъ подавать въ третьей, партнеръ же игрока, подававшего во второй игрѣ, долженъ подавать въ четвертой и т. д. въ томъ же порядкѣ во всѣхъ послѣдующихъ играхъ партіи.

§ 31. Игроки должны подавать попеременно въ теченіе всей игры: никакой игрокъ не долженъ принимать или отбивать подачу, предназначенную его партнеру; и порядокъ подачи, и порядокъ отбоя, разъ онъ установленъ, мѣняться не долженъ; отбойщикъ не долженъ также ранѣе окончаніи партіи мѣнять дворъ для полученія подачи.

§ 32. Подаваемый мячъ долженъ падать въ мѣстѣ, діагонально прогивоположномъ тому, съ котораго поданъ, между служебною, боковою служебною и среднею чертами двора или на одной изъ этихъ чертъ.

§ 33. Если поданный мячъ не упадетъ такъ, какъ требуетъ § 32, или если онъ коснется партнера подавальщика, или чего-либо, что на немъ надѣто или что онъ держитъ въ рукахъ, то это считается «ошибкой».

§ 34. Если игрокъ подаетъ мячъ не въ очередь, то посредникъ, коль скоро ошибка обнаружена имъ самимъ или кѣмъ-либо изъ играющихъ, долженъ требовать отъ него, чтобы онъ былъ подавальщикомъ тому, кто долженъ былъ быть подавальщикомъ; но всякое до обнаруженія ошибки засчитанное очко, всякій поданный ошибочно не въ очередь мячъ долженъ считаться. Если игра кончена прежде чѣмъ обнаружена ошибка, то подача въ слѣдующей черезъ одну игрѣ должна быть возложена на партнера того игрока, который подавалъ не въ очередь, и т. д. въ правильной последовательности.

Какъ ни подробны эти правила, ходъ игры можетъ вполне уясниться только при описаніи примѣрной партіи. Возьмемъ случай игры вчетверомъ. *A* и *B* играютъ противъ *B* и *G* (рис. 10). Когда обѣ стороны убѣдились, что сѣтка и мѣсто игры въ полномъ порядкѣ, бросается жребій, и *A* выбираетъ себѣ обязанности подавальщика, тогда *B* и *G* выбираютъ одну изъ сторонъ двора. Игроки никогда не должны забывать, что каждая пара ихъ представляетъ нѣчто цѣльное, и между двумя

боковыми линиями двора для игры вдвоемъ, то таизъ, гдѣ дѣлается постоянное мѣсто для игры, а пространство не позволяетъ имѣть два двора, оба они, т.-е., и для игры вдвоемъ, и для игры втроемъ и вчетверомъ легко соединяются въ одинъ, получая форму изображенную на рис. 10.

товарищами не должно быть никакого соперничества; понятно отсюда, что они должны предупреждать другъ друга крикомъ «ко мнѣ», «къ вамъ», кому брать мячъ, и тѣмъ избѣгать

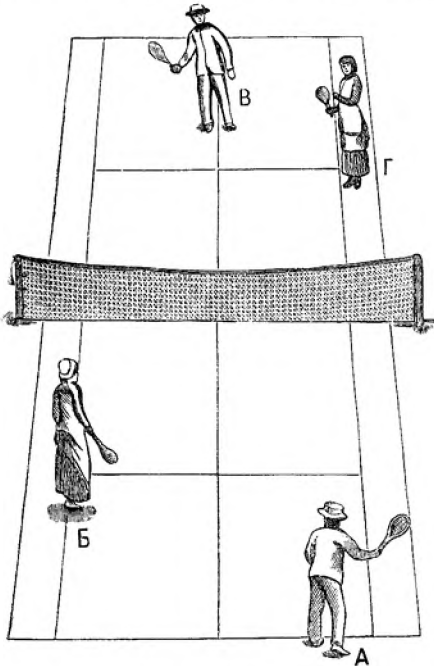


Рис. 10. Положеніе играющихъ.

столкновений на отбоѣ одного и того же мяча, результатомъ которыхъ можетъ быть только то, что оба они его потеряютъ. А становится по § 7, остальные какъ кому удобнѣе. Но говоря вообще, товарищъ подавальщика не долженъ становиться слишкомъ близко къ сѣткѣ, съ тѣмъ чтобы брать мячъ «на-лету», ибо въ этомъ случаѣ подавальщикъ становится въ очень невыгодное положеніе; точно также для отбойщика самое удобное мѣсто на средней чертѣ между служеб-ной и основной. Рисунки 10 представляетъ положеніе игроковъ въ моментъ начала игры. А подаетъ мячъ, который падаетъ куда слѣдуетъ, въ лѣвый квадратъ тотчасъ за сѣткой на землю; В едва успѣваетъ подбѣжать и отбить его прежде, чѣмъ онъ ударился о землю второй разъ (§ 13 и § 15, ж); но ударъ его былъ слишкомъ силенъ и мячъ летитъ мимо В, выдавшей это и намѣренно не отбивающей его на-лету, и падаетъ внѣ границъ двора. Благодаря этому (§ 18, в) А и В выигрываютъ первое очко, и счетъ стоитъ для нихъ 15 противъ 0 противной стороны.

Теперь А подаетъ мячъ съ лѣваго двора (§ 7) въ квад-

ратъ, гдѣ стоитъ *Г*. Она счастливѣе своего партнера и отбиваетъ мячъ послѣ первого его удара о землю обратно къ *А*; *А* отбиваетъ его къ *Г*, *Г* къ *Б*, которая неловкимъ ударомъ попадаетъ имъ въ сѣтку. Мячъ пересталъ быть «въ игрѣ» (§ 15, б), и вмѣстѣ съ тѣмъ *А* и *Б* потеряли очко (§ 20, в). Игра стоитъ теперь 15:15.

А вновь подаетъ мячъ съ праваго двора, но бьетъ слишкомъ низко и мячъ попадаетъ въ сѣтку. Вслѣдствіе этой «ошибки» (§ 9, в) онъ подаетъ вторично съ того же двора (§ 11), но такъ неудачно, что мячъ падаетъ по ту сторону сѣтки за служебной чертой. Эти двѣ «ошибки» (§ 19, а) опять даютъ противной сторонѣ очко, и игра стоитъ уже 15 (для *А* и *Б*) противъ 30 (для *В* и *Г*).

При слѣдующей подачѣ съ лѣваго двора мячъ правильно отбивается *Г* на *Б*, которая беретъ его на-лету и косвенно внизъ направленнымъ ударомъ отбиваетъ его такъ, что онъ летитъ прямо на *Г*, отчего послѣдняя легко можетъ потерять очко (§ 20, а). Но она слѣдила за отбойникомъ противника, и не сторонясь отъ мяча, что также могло бы повлечь для нея потерю очка, поставила передъ собою отбойникъ какъ щитъ, и мячъ, ударившись о него, отскакиваетъ назадъ въ правый дворъ, но такъ далеко, что *Б* не успѣваетъ подбѣжать съ своего мѣста для отбоя, и вмѣстѣ съ тѣмъ такъ близко къ сѣткѣ, что *А* хотя и бросился тотчасъ впередъ, но также не успѣлъ. Опять для нихъ потеряно очко (§ 18, б), и у нихъ всего 15 противъ 40. Это заставляетъ *А* приложить всѣ старанія не дать противникамъ новаго очка и слѣдовательно выигрывать «игры». Два раза онъ подаетъ мячъ такъ, что противникамъ отбить его не удается. Теперь обѣ стороны имѣютъ по 40 — онѣ «квиты», и побѣда можетъ достаться которой либо изъ нихъ лишь при выигрывшѣ двухъ очковъ подѣ рядъ (§ 21).

А съ такимъ же успѣхомъ подаетъ новый мячъ, противники теряютъ очко, и *А* и *Б* получаютъ «старшинство». Но слѣдующая его подача была менѣе счастлива; *Г* принявшая подачу отбиваетъ ее такъ, что мячъ летитъ въ самый

дальній уголъ лѣваго двора и *B*, стоявшая слишкомъ близко къ сѣткѣ, не успѣваетъ ни отбить его на-лету, ни вовремя добѣжать къ тому мѣсту, гдѣ онъ упалъ на землю, чтобы отбить его послѣ перваго его скачка съ земли. Старшинство, такимъ образомъ, для нихъ потеряно, и они снова «квитъ». *A* надѣется наконецъ покончить затянувшуюся игру ловкой подачей. Но въ первую подачу онъ задѣваетъ мячемъ верхній край сѣтки (§ 16), дѣлаетъ затѣмъ вторую и попадаетъ въ самую сѣтку; неудачи его разгорячаютъ, онъ теряетъ спокойную увѣренность, съ какою подавалъ до сихъ поръ, и новая его «ошибка» даетъ «старшинство» противникамъ (§ 19, *a*).

Чтобы избѣжать повторенія послѣднихъ неудачъ, *A* дѣлаетъ менѣе сильную подачу, такъ что мячъ падаетъ всего въ нѣсколькихъ шагахъ отъ сѣтки; его быстро отбиваютъ и начинается горячая борьба: *A* и *B* прилагаютъ всѣ старанія, чтобы во-время отбить мячъ назадъ черезъ сѣтку, и борьба не предвидится конца. *A*, имѣющій противъ себя искуснаго противника въ *G*, которая вынуждаетъ его метаться то вправо, то влево, то впередъ, то назадъ, радъ и тому, что ему удастся отбить мячъ черезъ сѣтку, не обращая вниманія, куда мячъ упадетъ, тогда какъ *G* ловко отбиваетъ мячъ такъ, что онъ летитъ именно туда, гдѣ въ этотъ моментъ нѣтъ *A*. Такою тактикой ей удастся наконецъ послать мячъ такъ, что ни *A*, ни *B* не успѣваютъ вовремя его отбить, и «игра» остается за *B* и *G*.

Такова въ общихъ чертахъ игра, которую повсемѣстно можно видѣть въ Англии всякій день. Живой интересъ къ игрѣ не ослабѣваетъ до послѣдняго рѣшительнаго момента не только у игроковъ, но и у зрителей, ибо даже съ послѣднимъ ударомъ счастье можетъ измѣниться, и побѣда можетъ превратиться въ поражение. Неудивительно, поэтому, что ею такъ увлекаются.

Въ заключеніе нѣсколько совѣтовъ начинающимъ. Обыкновенно они бьютъ слишкомъ сильно, такъ что мячъ перелетаетъ далеко за черту непріятельскаго двора, и это первый

недостатокъ; хотя надо сознаться, что бить легкимъ ударомъ гораздо труднѣе, чѣмъ обыкновенно думаютъ. Кромѣ того при отбоѣ лучше дать мячу сдѣлать одинъ скачекъ съ земли, чѣмъ отбивать «на-лету», ибо ударить мячъ на-лету въ надлежащемъ направленіи и съ надлежащею силой (или лучше сказать, съ достаточной легкостью) такъ, чтобы онъ упалъ на землю въ задуманномъ мѣстѣ непріятельскаго двора, гораздо труднѣе. Не слѣдуетъ также ждать, пока мячъ отскочитъ отъ земли на большую вышину — этому дается много времени противнику. Большинство хорошихъ игроковъ отбиваетъ мячъ «съ полушлета» (half-volley), т. е., въ тотъ моментъ, когда онъ только что отскочилъ отъ земли; такой гораздо болѣе быстрый отбой не даетъ противнику времени приготовиться. Наконецъ, необдуманнми отбоями начинающіе нерѣдко лишаютъ себя нѣкоторыхъ очковъ; очень часто мячъ падаетъ ввѣ границъ двора, отбивая же на-лету игрокъ предупреждаетъ возможность получить очко за ошибку противника.

К Р И К Е Т Ъ.

Крикетъ старинная англійская игра, въ которую въ Англійи играютъ рѣшительно всѣ, буквально старые и малые, начиная съ герцога и кончая послѣднимъ чернорабочимъ. Нѣтъ города въ Англійи, гдѣ бы во всѣ времена года, за исключеніемъ глубокой зимы, по извѣстнымъ днямъ, въ особенности по субботамъ, нельзя было видѣть по всѣмъ окрестностямъ толпы крикетеровъ, играющихъ на лужайкахъ, въ паркахъ, на песчаныхъ береговыхъ отмеляхъ, вездѣ, гдѣ только позволяетъ мѣсто. Англичане увлекаются имъ до смѣшного, приписывая этой «благородной игрѣ, высшему произведенію человѣческаго генія», какъ они выражаются, способность развивать чуть что не всѣ физическія, умственные и нравственные качества, какія только можно себѣ представить въ идеальномъ человѣкѣ. Намъ, русскимъ, подобныя преувеличенія даже непонятны. Тѣмъ не менѣе, надо сознаться, что это одна изъ лучшихъ атлетическихъ игръ, одна изъ тѣхъ,

которыя въ высшей степени развиваютъ не только всѣ физическія качества, но и тѣ нравственные качества, которыя характеризуются обыкновенно «мужественный» человѣкъ «съ характеромъ».

Это уже даетъ гигиеническую оцѣнку игры, и можно безошибочно сказать, что за исключеніемъ игры въ ножной мячъ. нѣтъ игры, въ большей степени обезпечивающей гигиеническую цѣль всякой гимнастики, т.-е., сильныя движенія на чистомъ воздухѣ, требующія участія всѣхъ мышцъ тѣла. Несмотря на свою простоту, она чрезвычайно увлекательна и занимательна множествомъ и разнообразіемъ своихъ комбинацій; неудивительно поэтому, что вездѣ, гдѣ она появлялась въ школахъ (въ Англіи), она тотчасъ становилась любимѣйшей игрой. Крикетъ требуетъ большого числа игроковъ и тѣмъ занимательнѣе, чѣмъ меньше различія въ ихъ силѣ и искусствѣ. Эти два условія легче всего могутъ удовлетворяться въ школахъ, и потому дѣлаютъ его игрой, болѣе всего пригодной для школы. Нельзя упускать изъ вида также и того важнаго обстоятельства, что это одна изъ очень немногихъ игръ, гдѣ возможна точная, выраженная цифрами, оцѣнка успій и искусства игроковъ.

Мѣсто и принадлежности игры.

1. Мѣсто игры должно обладать тѣми же свойствами, какія требуются для описанныхъ раньше игръ въ крокетъ и въ лаунъ-теннисъ; въ особенности между воротами оно должно быть безусловно ровно. Оно должно быть кромѣ того гораздо обширнѣе и не менѣе 15 сажень въ длину и въ ширину. На разстояніи 66—75 футовъ *) другъ противъ друга ставятся ворота, черезъ которыя по землѣ проводятся, обыкновенно растворомъ мѣла, черты металъщиковъ, длиною въ 6 футовъ 8 дюймовъ каждая (см. § 6 и 7 и

*) Прежнія правила требовали 66 ф., выѣшніи 75, но понятно, что это разстояніе въ известной степени можетъ быть и уменьшено, въ особенности для совершенно еще неумѣлыхъ игроковъ.

рис. 11); по концам черта под прямым углом загибается на несколько футов назад в обратные черты, ограничивая таким образом съ трех сторон городъ, пзъ за котораго мячъ бросается въ противоположныя ворота. На

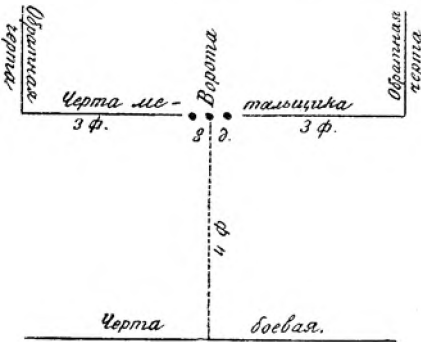


Рис. 11. Размежевка „города“.

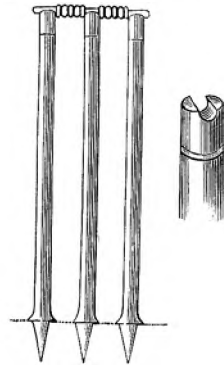
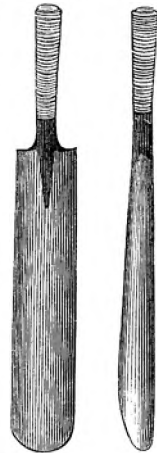


Рис. 12. Ворота.

4 фута впереди воротъ и параллельно чертѣ метальника проводится другая: боевая черта (§ 8) неопредѣленной, но во всякомъ случаѣ не меньшей длины, чѣмъ предыдущая. Она ограничиваетъ поле защиты воротъ. Общій видъ всѣхъ нанесенныхъ на землѣ линий возлѣ каждыя воротъ изображенъ на рис. 11.

2. Ворота состоятъ изъ трехъ столбиковъ, толщиной въ 8—9 линий, втыкающихся въ землю не болѣе какъ на 2—4 дюйма, такъ чтобы надъ землею оставалось 27 дюймовъ, и изъ двухъ поперечницъ, длиною въ 4 дюйма каждая, кладущихся сверху на эти столбики. Устройство воротъ и способъ ихъ постановки видны на рис. 11 и 12 (см. также § 6 правилъ).



3. Лапта дѣлается изъ какого-либо легкаго и прочнаго дерева. Размѣры ея даны § 5 правилъ, наружный же видъ рисункомъ 13. Для

Рис. 13. Лапта.

того, чтобы ее было удобнѣе держать, ручка ее плотно обматывается веревкой. Въ игрѣ нужно по крайней мѣрѣ двѣ лапты.

4. Мячъ, размѣра и вѣса, опредѣляемыхъ § 4 правилъ, долженъ быть прочный, тугой, но упругій. Въ Англійи обыкновенно употребляютъ мячи кожаные, набитые прессованной пробкой. Хотя мячъ въ игрѣ нуженъ только одинъ, но необходимо имѣть запасные.

Ходъ игры.

Насколько эта шумная, веселая игра можетъ показаться сложной въ описаніи, настолько она проста въ дѣйствительности. Суть ея заключается въ томъ, что два враждебные стана попеременно осаждаютъ и защищаютъ ворота.

Игроки, обыкновенно въ числѣ 22, дѣлятся на два стана по 11 человекъ въ каждомъ. Во главѣ каждого стана стоитъ атаманъ, который долженъ быть не только лучшимъ игрокомъ, но и обладать всеми тѣми способностями, которыя вообще необходимы предводителю. Жребій рѣшаетъ, какому изъ становъ первому оборонять ворота. Завѣсь атаманъ того стана, которому выпалъ жребій, выбираетъ лучшихъ, самыхъ надежныхъ «бойцовъ», и поручаетъ имъ первую защиту воротъ, оставляя бойцовъ послабѣе подъ конецъ; сначала, слѣдовательно, въ игру вступаютъ 2 бойца, причемъ мѣсто одного изъ нихъ обыкновенно занимаетъ самъ атаманъ; остальные, однако, должны быть готовы во всякую минуту замѣстить «вышедшаго» изъ игры бойца. Въ свою очередь атаманъ осаждающаго стана выбираетъ двухъ наиболѣе искусныхъ «метальщиковъ», на обязанности которыхъ лежитъ разбивать ворота, бросая въ нихъ мячъ; остальныхъ же игроковъ онъ разставляетъ въ качествѣ «левыхъ» на различныхъ мѣстахъ поля, какъ это видно на рис. 14 и 15.

Боецъ становится передъ воротами, нѣсколько влѣво отъ нихъ, немного нагнувшись (см. рис. 14) и поставивъ правую ногу непосредственно за боевою чертой, параллельно ей, лѣвую

же выставивъ почти подъ прямымъ къ ней угломъ на 1—2 фута впередъ. Проведя черту отъ воротъ перпендикулярно къ боевой линіи, онъ опускаетъ свою ланту, стараясь держать ее противъ этой новой линіи. слѣдовательно прямо противъ воротъ, и не заслоняя при этомъ воротъ какою-либо частью своего тѣла (§ 24).

Задача бойца состоитъ въ защитѣ воротъ и въ томъ, чтобы сдѣлать возможно больше перебѣговъ отъ однихъ воротъ къ другимъ. А такъ какъ онъ можетъ отбивать мячъ металлическимъ вѣломъ въ какомъ угодно направленіи и какъ угодно далеко, то въ его интересахъ, слѣдовательно, отбить мячъ какъ можно дальше и вмѣстѣ съ тѣмъ такъ, чтобы противники (полевые) не могли его поймать на-лету (§ 22). Только при этомъ условіи онъ и можетъ успѣть перебѣжать все поле между воротами, если не нѣсколько, то хоть одинъ разъ. Во многихъ случаяхъ, напримѣръ, при очень неблуд-



Рис. 14. Положеніе играющихъ.

номъ металлическѣмъ или при особенно опасныхъ для воротъ мячахъ, каковъ бываетъ мячъ, нацѣленный въ средній столбъ воротъ, лучше всего не отбивать мячъ съ силой, но лишь задержать или, какъ говорятъ, «осадить» его легкимъ движеніемъ ланты прямо передъ воротами, ибо важнѣйшая обязанность бойца — и онъ никогда этого не долженъ забывать — защита воротъ. Это однако не должно мѣшать его вто-

рой обязанности: сдѣлать возможно большее число перебѣговъ. И качество бойца опредѣляется именно числомъ перебѣговъ, которые онъ успѣетъ сдѣлать прежде, чѣмъ отбитый имъ мячъ вернется опять къ воротамъ; чѣмъ больше онъ сдѣлаетъ перебѣговъ, тѣмъ больше очковъ выиграетъ онъ и его станъ.

Полевые стараются или поймать мячъ на-лету, или же какъ можно скорѣе поднявъ его съ земли бросить въ ворота; если полевой достаточно близокъ къ воротамъ или увѣренъ въ своемъ искусствѣ, то онъ непосредственно бьетъ мячемъ въ ворота, чтобы, разбивъ ихъ, остановить перебѣги бойца, и если ворота разбиты прежде, чѣмъ боецъ коснулся ногою или своею лаштою боевой черты, то онъ «выходитъ» изъ игры (§ 19 и 28). Онъ выходитъ изъ игры — бываетъ «выбитъ», если ему не удалось отбить посланный метальщикомъ мячъ, и послѣдній разбиваетъ ворота (§ 21). Если боецъ, стараясь отбить летящій мячъ, слишкомъ подается впередъ и выскочитъ обѣими ногами за боевую черту, между тѣмъ какъ «стражъ» воротъ поймаетъ этотъ мячъ руками и разобьетъ ворота прежде, чѣмъ боецъ отскочитъ назадъ, то онъ «вытолкнутъ» — опять выходитъ изъ игры (§ 23). Наконецъ, онъ выходитъ — бываетъ «пойманъ», если отбитый имъ мячъ пойманъ на-лету кѣмъ-либо изъ полевыхъ (§ 22).

Бойцу у другихъ воротъ не приходится отбивать мяча, но только перебѣгать поле. Онъ долженъ зорко слѣдить за ходомъ игры и во всякое миговеніе быть готовымъ къ перебѣгу, какъ только ему дастъ знакъ или крикнетъ «бѣжать!» боецъ осаждаемыхъ воротъ. Но если послѣдній почему-либо рѣшился не бѣжать, то долженъ крикнуть своему товарищу «стой!»; иначе неосторожный перебѣгъ послѣдняго легко можетъ повести къ «выходу» его, бойца осаждаемыхъ воротъ *). Оба бойца должны дѣлать перебѣгъ всегда одно-

*) Хотя перебѣги дѣлаются одновременно обоими бойцами, но въ счетъ, какъ выигранное очко, вносятся каждый перебѣгъ только бойца, отбивавшаго мячъ. Неудачный перебѣгъ, напротивъ, обуславливаетъ выходъ изъ игры не обоихъ бойцовъ и не того, который отбивалъ мячъ, но лично того, который его сдѣлалъ.

временно, но благодаря нерѣдко нечетному числу перебѣгавъ, понятно, бойцы мѣняются воротами, и боецъ, защищавшій ворота *А*, послѣ нечетнаго числа перебѣговъ окажется у воротъ *Б*. Это однако нисколько не измѣняетъ хода игры, и метальщикъ противнаго стана всегда мечеть свои 4 мяча отъ однихъ и тѣхъ же воротъ, положимъ *Б*, не принимая въ расчетъ, что теперь ворота *А* защищаются уже другимъ бойцомъ.—Когда одинъ изъ бойцовъ «выходитъ» изъ игры, то атаманъ ставитъ вмѣсто него новаго и т. д. до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки его стана перебиваются бойцами. Тогда «оборотъ» конченъ, и со вторымъ оборотомъ станы мѣняются ролями.

Станъ, осаждавшій ворота, становится ихъ защитникомъ, защищавшій же его въ качествѣ бойцовъ, занимаетъ «поле». Цѣль его теперь состоитъ въ томъ, чтобы, во-первыхъ, возможно чаще разбивать непріятельскія ворота, такъ какъ каждое такое разбитіе обусловливаетъ «выходъ» изъ игры бойца противнаго стана, и во-вторыхъ, елико возможно мѣшать перебѣгу бойцовъ, слѣдовательно препятствовать пріобрѣтенію противнымъ станомъ выигрышныхъ очковъ. Важнѣйшая задача атамана осаждающаго стана — выборъ двухъ метальщиковъ, на обязанности которыхъ лежитъ метать мячъ съ «черты метальщика» такъ, чтобы онъ непосредственно или коснувшись разъ (даже 2 или 3 раза) земли, попалъ въ ворота: мячъ не долженъ лишь катиться по землѣ.

Посылая мячъ, метальщикъ можетъ дѣлать тѣломъ нѣкоторое движеніе впередъ, какъ при разбѣгѣ, не упуская однако изъ вида § 11. Дѣло не только въ томъ, чтобы послать мячъ въ ворота, но также и въ уголъ, подъ которымъ онъ посланъ, и въ скорости, съ какою онъ бросается, и нужно не мало упражненія, прежде чѣмъ метальщикъ выучится правильно разсчитывать всѣ эти условія, чтобы его мячъ падалъ именно въ томъ мѣстѣ, гдѣ онъ хочетъ. Упражненіемъ же метальщикъ выучивается давать посылаемому мячу такое вращеніе, что онъ, хотя и подкатится нѣсколько сбоку воротъ, но подскочивъ съ земли, измѣнитъ свое направленіе

и бьетъ въ ворота. Какъ только метальщикъ бросилъ мячъ, то у своихъ воротъ онъ играетъ, какъ и прочіе товарищи его стана, т.-е., можетъ слѣдовательно, если ему переброшенъ кѣмъ-либо обратно мячъ, разбить послѣднимъ ворота. Точно также, стоя на своемъ мѣстѣ, онъ можетъ «поймать» бойца, т.-е., мячъ, если боецъ отобьетъ мячъ прямо на него. Послѣ «перемѣны», т.-е., послѣ того, какъ метальщикъ бросилъ мячъ 4 раза подъ рядъ въ одни ворота, напр., въ ворота *Б* отъ воротъ *А*, другой метальщикъ мечетъ такимъ же образомъ 4 раза въ другія ворота, въ ворота *А* отъ воротъ *Б*. И такъ поочередно, до окончанія оборота, т.-е., пока перебиваютъ бойцами всѣ члены противнаго стана.

Въ то время, какъ мячъ мечется однимъ метальщикомъ, другой остается у другихъ воротъ, какъ «полевой». Вообще отъ хорошаго метальщика требуется, чтобы онъ не просто лишь бросилъ мячъ, но чтобы онъ металъ его по-возможности различнымъ способомъ, съ цѣлью сбить съ толку бойца, не дать ему примѣниться къ себѣ, и вмѣстѣ съ тѣмъ, чтобы онъ пользовался недостатками бойца. — По отношенію къ метальщикамъ нѣтъ никакихъ ограниченій, такъ что ихъ можетъ быть и два, и нѣсколько; обыкновенно же ими бываютъ два самыхъ опытныхъ игрока, которые и мечутъ мячъ въ теченіе всего «оборота», чередуясь въ каждую «перебивку».

Остальные члены осаждающаго стана — полевые должны ловить отбитый бойцомъ мячъ или вообще завладѣть имъ, съ цѣлью лишить бойца возможности къ перебивкамъ. Важнѣйшее мѣсто одного изъ полевыхъ есть роль «стража» воротъ; обыкновенно это мѣсто занимаетъ самимъ атаманомъ, если только онъ не бываетъ метальщикомъ. Обязанность его ловить мячъ, не отбитый бойцомъ. Когда мячъ попадаетъ въ его руки, то первая его обязанность, держа мячъ въ рукахъ, разбить ворота, т.-е., свалить съ воротъ хоть одну поперечину, если боецъ не стоитъ уже у воротъ послѣ перебивовъ (§ 28). Мячъ въ рукахъ стража считается «мертвымъ» до тѣхъ поръ, пока его вновь не мечетъ метальщикъ. — Всѣхъ прочихъ полевыхъ атаманъ разставляетъ по различнымъ мѣстамъ поля игры, со-

образуясь съ ихъ личными качествами и направлениемъ, которое можетъ принять отбитый мячъ; направление же послѣдняго главнымъ образомъ зависитъ отъ способа, т. е., быстроты, съ какою онъ мечется метальщикомъ, что и обуславливаетъ въ свою очередь направление мяча послѣ отбоя его бойцомъ. Крикетеры различаютъ медленное, среднее и быстрое метаніе; впрочемъ медленное употребляется почти только какъ уловка обмануть бойца. Вообще на сторонѣ противоположной той, съ которой мечется мячъ, слѣдовательно на лѣвой, если метальщикъ стоитъ на правой (отъ воротъ) и обратно, ставится 5 полевыхъ, на другой же 3 или 4. Слѣдующій схематическій рисунокъ (15) представляетъ положеніе играющихъ при такъ называемомъ «среднемъ метаніи», когда мячъ посылается метальщикомъ съ умеренной быстротой. Вѣрная разстановка полевыхъ, понятно, имѣетъ огромное значеніе, но опытъ очень скоро указываетъ атаману на сдѣланныя въ этомъ отношеніи ошибки, которыя всегда легко тотчасъ же устранить.

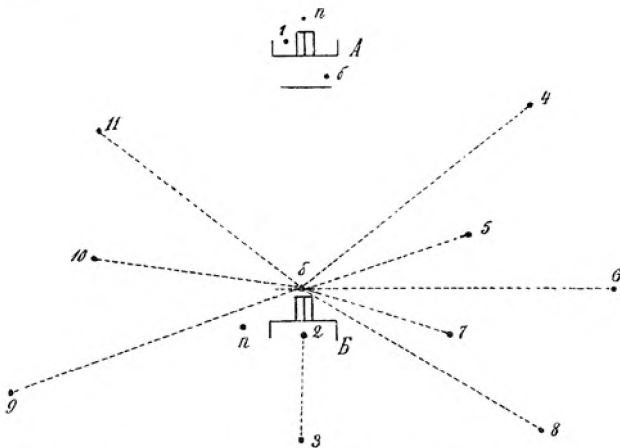


Рис. 15. Схематическое изображение разстановки играющихъ:
 б, б бойцы 1 метальщикъ
 н, н посредники 2 стражъ воротъ
 3—11 полевые.

Полевые стараются поймать мячъ на лету или какъ можно

скорѣе завладѣвъ имъ либо разбить ворота, либо перебросить его стражу или метальщику, чтобы послѣдніе разбили ворота и прекратили тѣмъ перебѣги бойца. Вообще полевые прежде всего должны помнить интересъ своего стана и какъ можно болѣе поддерживать другъ друга. Между крикетерами правильное и справедливое отношеніе игроковъ другъ къ другу считается даже первымъ признакомъ благовоспитанности. Если, напримѣръ, боецъ отбиваетъ мячъ, то честь ловленія этого мяча принадлежитъ тому полемому, который ближе всего стоитъ къ падающему мячу, и никто не рѣшится оспаривать его права, разъ онъ оставилъ его за собою, крикнувъ «ловлю!»— Само собою понятно, что послѣ каждой «перебѣны» атаманъ переставляетъ своихъ полевыхъ преимущественно къ ловлѣ мяча, отбиваемаго отъ другихъ воротъ.

Когда такимъ образомъ у защиты воротъ перебывали оба стана, то третій «оборотъ» начинается защитой воротъ тѣмъ же станомъ, который началъ игру въ первомъ. Четыре оборота, по два для каждаго стана, и составляютъ «партію» игры (§ 1). Но если станъ, защищавшій ворота во второй оборотъ партіи, выиграетъ на 60 очковъ меньше, чѣмъ станъ противный, то онъ же, а не этотъ послѣдній, защищаетъ ворота и въ третій оборотъ (§§ 53 и 54). Въ этомъ случаѣ партія заканчивается тремя оборотами и состоитъ изъ двухъ оборотовъ для одного стана и лишь одного оборота для другого.

Очень важную роль въ игрѣ имѣютъ «посредники», обязанности которыхъ точно опредѣлены въ §§ 43—52. Кромѣ посредниковъ, къ числу лицъ, не принимающихъ въ игрѣ непосредственнаго участія, принадлежатъ еще «счетчики». Обыкновенно ихъ бываетъ два, по одному для каждаго стана. Они ведутъ тщательную запись всѣхъ сдѣланныхъ очковъ, т.-е., перебѣговъ и ошибокъ, но особой формѣ, познать-ся съ которой лучше всего на примѣрѣ (см. дальше).

Наконецъ, остается еще упомянуть, что чрезвычайная сила, съ какою мечется довольно твердый мячъ, не смотря

на всю ловкость игроковъ, именно бойца и стража воротъ, нерѣдко даетъ имъ себя чувствовать очень больно. Поэтому для предохраненія отъ тяжелыхъ ушибовъ пальцевъ рукъ въ игрѣ принято, чтобы стражъ и боецъ надѣвали особыя перчатки, а для защиты голени особыя гетры.

Правила игры, какъ они существуютъ въ Англии, представляютъ для не англичанъ много недосказаннаго и неяснаго, поэтому мы нашли гораздо болѣе удобнымъ привести ихъ въ томъ видѣ, какъ они приняты Союзомъ Французскихъ Обществъ Атлетическаго спорта (Union des Sociétés Françaises de Sports athlétiques). Эти правила проредактированы Marylebone Cricket-Club'омъ, пользующимся въ Англии въ отношеніи этой игры наивысшимъ авторитетомъ. Ничѣмъ не отличаясь по существу отъ оригинальныхъ англійскихъ, они имѣютъ то преимущество, что гораздо яснѣе и полнѣе, ибо въ нихъ введено многое, чего нѣтъ въ англійскихъ, но что соблюдается въ Англии при игрѣ, какъ твердо установленный, общеизвѣстный обычай.

Правила игры.

§ 1. Игра. Состязаніе происходитъ между двумя командами, по 11 человекъ въ каждой, если только заранее не было условлено другое число игроковъ; каждый станъ имѣетъ два «оборота» (innings), исключая случая, предусмотрѣннаго въ § 53. Выборъ оборотовъ дѣлается по жребію.

§ 2. Перебѣгъ (Runs). Выигршное очко пріобрѣтается перебѣгомъ. Очко выиграно: 1) всякій разъ, какъ боецъ (striker или batsman), послѣ того какъ отобьетъ мячъ, перебѣжитъ съ одного конца поля до другого между воротами; 2) всякій разъ, какъ противный станъ сдѣлаетъ ошибку, предусмотрѣнную параграфами 16, 17, 34 и 41. Всякій перебѣгъ или полученное за него очко отмѣчается особымъ для сего счетчикомъ. Состязаніе выигрываетъ станъ, получившій наибольшее число очковъ. Состязаніе не можетъ считаться выиграннымъ, если оно не доведено до конца или если оно брошено игроками, за исключеніемъ случая, предусмотрѣннаго § 45.

§ 3. Посредники. Передъ началомъ состязанія должно быть выбрано два посредника, по одному для каждого стана.

§ 4. Мячъ долженъ быть въсомъ не менѣе $36\frac{1}{2}$ и не болѣе 38 золотшниковъ и имѣть въ окружности не менѣе 9 и не болѣе $9\frac{1}{4}$ дюймовъ *). При началѣ каждаго оборота, каждый стаянъ можетъ требовать перетѣны мяча.

§ 5. Ланта въ самомъ широкомъ ея мѣстѣ должна быть не шире $4\frac{1}{2}$ дюймовъ; длина ея не должна превышать 38 дюймовъ.

§ 6. Ворота (Wickets) ставятся другъ противъ друга параллельно другъ другу и на разстояніи 75 футовъ. Каждая ворота должны имѣть въ ширину 8 дюймовъ и состоятъ изъ трехъ столбиковъ и двухъ кладушкисъ на нихъ поперечинъ. Столбики, одинаковаго размѣра, ставятся на равномъ разстояніи другъ отъ друга такъ, чтобы мячъ не проскакивалъ между ними; они должны возвышаться надъ землею на 27 дюймовъ. Длина поперечинъ должна быть по 4 дюйма. Во время состязанія мѣняютъ мѣсто воротъ воспрещается, исключая случаевъ, когда пространство между ними почему либо сдѣлалось неудобнымъ, и только при согласіи обонхъ стаяновъ.

§ 7. Черта метальщика (Bowling crease). Черта, ограничивающая поле метальщика (bowler) проводится длиною въ 6 футовъ 8 дюймовъ на одной линіи съ воротами, такъ что послѣднія дѣлятся ее на двѣ равныя части; къ обонимъ концамъ черты, подъ прямымъ къ ней угломъ и по направленію взадъ проводится обратныя черты (returning crease).

§ 8. Боевая черта (Popping crease), означающая мѣсто бойца, проводится параллельно воротамъ, впереди нихъ на разстояніи 4 футовъ, но безъ ограниченія длины.

§ 9. Поле между воротами во время состязанія не должно ни проѣзжаться каткомъ, ни поливаться, ни косяться, ни трамбоваться, ни застилаться чѣмъ бы то ни было; однако передъ каждымъ оборотомъ сосизанія оно можетъ подметаться и проѣзжаться каткомъ въ теченіе 10 минутъ, если противъ этого не протестуетъ стаянъ, защищающій ворота. Тѣмъ не менѣе боецъ можетъ бить лаптою по тому мѣсту, на которое желаетъ поставить ноги и, подобно метальщику, посыпать это мѣсто деревянными опилками.

§ 10. Пустой мячъ (No ball). Мячъ долженъ метаться; если онъ брошенъ или нущенъ съ удара, то посредникъ долженъ объявить его «пустымъ» **).

*) Т. е. въ діаметрѣ около 3 дюймовъ.

**) Англійское техническое выраженіе для обозначенія какъ долженъ метаться мячъ (to bowl) не переводимо ни на какой языкъ, такъ что французы приняли его не переводя, иѣмцы же буквально выдумали новое слово. Суть дѣла заключается въ томъ, что мячъ долженъ быть посланъ по воздуху плавно и ни въ какомъ случаѣ не толчкомъ и не ударомъ.

§ 11. Метальщик долженъ метать мячъ, поставивъ одну ногу за свою черту, назадъ, въ пространство между обратными чертами.

§ 12. Далекій мячъ (Wide ball). Если метальщик мечеть мячъ слишкомъ высоко или слишкомъ въ сторону, такъ что боецъ его принять не можетъ, то посредникъ долженъ объявить мячъ «далекимъ».

§ 13. Перемяна (The over). Мячъ долженъ метаться по 4 раза отъ каждыхъ воротъ поперемянно *). Когда мячъ брошенъ 4 раза и находится въ рукахъ стража или метальщика, то посредникъ долженъ крикнуть: «перемѣна!». Мячи пустые и далекіе не могутъ входить въ счетъ четырехъ мячей перемѣны.

§ 14. Метальщикъ не можетъ мѣнять стороны (т.-е., воротъ) болѣе двухъ разъ въ теченіе одной и той же «перемѣны», ни метать послѣдовательно разъ за разомъ (не чередуясь) болѣе двухъ перемѣнъ.

§ 15. Метальщикъ имѣетъ право требовать отъ бойца, защищающаго ворота, отъ которыхъ онъ мечеть, чтобы онъ посторонился вправо или влево, какъ найдетъ нужнымъ.

§ 16. Боецъ можетъ отбивать мячъ, объявленный посредникомъ пустымъ, и всякій, произшедшій затѣмъ перебѣгъ прибавляется къ его очкамъ: боецъ за это не можетъ считаться «вышедшимъ изъ игры», если только онъ не окажется «вне города **») или не нарушитъ правилъ 26, 27, 29 и 30. Всякій перебѣгъ вслѣдъ за неотбитымъ пустымъ мячемъ долженъ засчитываться какъ пустой мячъ: если же бойцемъ совсѣмъ не дѣлалось перебѣга, то къ выиграннымъ очкамъ стана прибавляется одно очко (въ графѣ «прибавокъ»). Точно также перебѣги вслѣдъ за далекимъ мячемъ прибавляются къ выиграннымъ очкамъ стана, какъ далекіе мячи; если же боецъ совсѣмъ не дѣлалъ перебѣга, то къ выиграннымъ очкамъ стана прибавляется одно очко (въ графѣ «прибавокъ» ***).

§ 17. Бай (Bue). Если мячъ, когда онъ не пустой и не далекій, пролетитъ мимо бойца, не будучи имъ отбитъ или задѣтъ лаптой или какой-либо частью его тѣла, и бойцы дѣлаютъ перебѣгъ, то посредникъ объявляетъ «бай»; но если онъ задѣнетъ вавую бы то ни было часть тѣла бойца (за исключеніемъ рукъ),

*) Число мячей въ перемѣнѣ зависитъ отъ условія; нерѣдко играютъ по 5 и 6 мячей въ перемѣнѣ (см. § 56).

***) См. § 28.

***) Этотъ счетъ выяснится дальше при описаніи примѣрной партіи.

то посредникъ объявляетъ «леги-бай» (leg-bye). Эти перебѣги засчитываются какъ бай и леги-бай.

§ 18. Начинаять. Передъ началомъ каждой партіи и каждой перебѣны посредникъ, стоящій возлѣ воротъ бойца, начинающаго игру, кричитъ «начинать!»; съ этой минуты никто изъ метальщиковъ не можетъ дѣлать пробныхъ мячей, и когда одинъ изъ бойцовъ вышелъ изъ игры, то пока его замѣнитъ другой, употребленіе лопты воспрещается.

§ 19. Боецъ считается внѣ границъ своего города, если его лопта (въ рукахъ) или какая либо часть его тѣла не касается земли въ предѣлахъ отъ воротъ до боевой черты.

§ 20. Ворота считаются разбитыми всякій разъ, какъ упала та или другая поперечина, или упали обѣ поперечины, когда свалены одинъ изъ столбиковъ.

Боецъ «выходитъ изъ игры» *):

§ 21. Выбитъ (Bowled). Если ворота разбиты мячемъ, даже тогда, когда мячъ предварительно задѣнулъ его лопту или его самого.

§ 22. Пойманъ (Caught). Или если мячъ, ударенный лоптою или рукою (но не кулакомъ), пойманъ па-лету однимъ изъ полевыхъ даже тогда, когда послѣдній прижметъ его къ себѣ.

§ 23. Вытолкнуть (Stumped). Или если пытались отбить мячъ и не успѣвъ его задѣть, боецъ сойдетъ съ своего поля, а стражъ, остановивъ полетъ мяча, сброситъ поперечину воротъ мячемъ или рукою, держащею мячъ.

§ 24. Нога передъ воротами (Leg before wicket). Или если онъ остановитъ полетъ мяча какою бы то ни было частью своего тѣла, и посредникъ признаетъ, что мячъ, пущенный метальщикомъ по прямому направленію въ ворота, могъ бы ихъ разбить.

§ 25. Ударъ въ ворота (Hit wicket). Или пытались отбить мячъ, онъ задѣнетъ ворота лоптою или какою бы то ни было частью своего тѣла.

§ 26. Помѣха полю (Obstructing the field). Или если подѣ предлогомъ перебѣга или какъ ипбудь иначе тотъ или другой изъ бойцовъ умышленно помѣшаетъ поимкѣ мяча.

§ 27. Ударъ по мячу два раза (Hit the ball twice). Или если онъ ударитъ намѣренно по мячу второй разъ, послѣ того,

*) Всѣ случаи, влекушіе за собой „выходъ“ бойца имѣютъ свои техническія названія, которыми и отмѣчаются причины выхода бойца изъ игры въ таблицѣ счета выигрышей (см. дальше).

какъ мячъ былъ уже ударенъ или остановленъ какою-бы то ни было частью его тѣла, за исключеніемъ случаевъ, когда это дѣлается имъ для защиты воротъ, причемъ ему разрѣшается дѣлать такой двойной ударъ ладью или какою либо частью своего тѣла, за исключеніемъ рукъ (костей рукъ).

Тотъ или другой изъ двухъ бойцовъ «выходить изъ игры»:

§ 28. Внѣ города (Run out). Если перебѣгая отъ однихъ воротъ къ другимъ или во всякій другой моментъ игры, когда мячъ «въ игрѣ», боецъ находится внѣ предѣловъ своего города, и если его ворота въ эту минуту разбиты мячемъ, пущеннымъ къ-мъ-либо изъ полевыхъ, а также предплечьемъ или кистью руки, державшей мячъ, кого-либо изъ этихъ игроковъ.

§ 29. Тронуть мяча. Или если онъ тронетъ рукою или подниметъ мячъ, когда онъ «въ игрѣ», если только это не по просьбѣ противной стороны.

§ 30. Помѣха полю. Или если онъ помѣшаетъ кому-либо изъ игроковъ противной стороны.

§ 31. Если бойцы во время перебѣга скрестятся, то тотъ, который ближе къ разбитымъ воротамъ, выходитъ изъ игры; если же они еще не скрестились, то выходитъ тотъ, который бросилъ разбитые ворота.

§ 32. Когда мячъ пойманъ на-лету, то никакого очка не считается; когда боецъ «внѣ города» (см. § 28), то перебѣгъ этотъ какъ очко также не считается.

§ 33. Мертвый мячъ. Мячъ дѣлается мертвымъ, какъ только боецъ вышелъ изъ игры по какой бы то ни было причинѣ.

§ 34. Пропавшій мячъ. Если мяча «въ игрѣ» не могутъ найти, то всѣ полевые должны крикнуть «мячъ пропалъ!» тогда мячъ дѣлается мертвымъ, и боецъ приобретаетъ 6 очковъ; но если до того момента, какъ полевые закричали «мячъ пропалъ» боецъ уже успѣлъ сдѣлать болѣе шести перебѣговъ, то и эти перебѣги также засчитываются въ выигрышъ.

§ 35. Мячъ считается не «въ игрѣ» (мертвымъ), когда онъ окончательно попадаетъ въ руки стража или метальщика. Если въ тотъ моментъ, когда метальщикъ хочетъ метать мячъ, боецъ покинеть свой городъ и выскочитъ за боевую черту прежде, чѣмъ мячъ выйдетъ изъ рукъ метальщика, то сказанный метальщикъ можетъ объявить его вышедшимъ изъ игры, какъ находящагося внѣ города (см. § 28); но если метальщикъ при этомъ пошлетъ мячъ

въ ворота, и перебѣги состоятся, то мячъ считается «пустымъ» *).

§ 36. Боецъ не можетъ, безъ согласія противной стороны, оставлять свои ворота съ тѣмъ, чтобы возвратиться и продолжать игру послѣ того, какъ его замѣтили другой боецъ.

§ 37. Замѣститель. Во время состязанія никакой игрокъ той или другой стороны не можетъ замѣщаться, за исключеніемъ тѣхъ случаевъ, когда онъ сдѣлался неспособнымъ продолжать игру по болѣзни или вслѣдствіе раненія (но ни по какой другой причинѣ), безъ согласія противной стороны.

§ 38. Въ случаяхъ, когда замѣщеніе допущено, согласіе противной стороны требуется и на замѣщающее лицо и на мѣсто, которое онъ займетъ.

§ 39. Въ случаѣ, когда замѣститель допущенъ къ перебѣгу между воротами, боецъ можетъ быть сдѣланъ «вышедшимъ» изъ игры, если онъ или его замѣститель находятся внѣ города. Если боецъ «внѣ города», когда мячъ въ игрѣ, то оставленные имъ ворота могутъ быть разбиты и боецъ сдѣланъ «вышедшимъ» изъ игры **).

§ 40. Боецъ можетъ быть сдѣланъ «вышедшимъ» изъ игры за всѣ нарушенія правилъ, сдѣланныя его замѣстителемъ.

§ 41. Полевые (Field men). Полевые могутъ остановить полетъ мяча какою угодно частью тѣла; но если они умышленно останавливаютъ его какъ-нибудь иначе ***) , то мячъ дѣлается мертвымъ и станъ, защищающій городъ, выигрываетъ пять очковъ.

§ 42. Стражъ (Wicket-keeper). Стражъ долженъ стоять позади воротъ. Если онъ схватитъ мячъ, летящій на ворота, прежде чѣмъ онъ ихъ перелетитъ, или если онъ помѣшаетъ бойцу шумомъ или какимъ-либо движеніемъ, или если выступитъ частью своего тѣла за ворота или передъ воротами, то боецъ не можетъ быть сдѣланъ «вышедшимъ» изъ игры, исключая случаевъ, предусмотрѣнныхъ въ параграфахъ 26, 27, 28, 29 и 30.

§ 43. Обязанности посредниковъ. Посредники единственные судьи того, сыграна ли партія согласно правиламъ или нѣтъ, состоянія почвы (мѣста игры), времени и дневного свѣта. Всѣ споры рѣшаются ими окончательно. Въ тѣхъ случаяхъ, гдѣ они не сходятся во мнѣніяхъ другъ съ другомъ, все остается какъ было и партія продолжается безъ измѣненія.

*) Слѣдовательно и счетъ очковъ въ этомъ случаѣ производится по § 16.

**) Эти правила требуютъ, чтобы на замѣстителя смотрѣли вообще, какъ на лицо, которое онъ замѣщаетъ, и слѣдовательно, чтобы все имъ сдѣланное было сосчитано какъ бы сдѣланнымъ лицомъ, которое онъ замѣщаетъ.

***) Напримѣръ пойнаютъ мячъ шайкой.

§ 44. Они ставят ворота согласно правилам, размежевываютъ мѣсто игры и заставляютъ игроковъ мѣняться сторонами послѣ каждаго оборота каждаго става.

§ 45. Они даютъ двѣ минуты всякому бойцу на то, чтобы стать у своихъ воротъ, и десять минутъ между каждымъ оборотомъ. Если послѣ того, какъ посредникъ крикнетъ «начинать!», одна изъ сторонъ откажется играть, то она считается проигравшею.

§ 46. Они не могутъ объявить бойца «вышедшимъ» изъ игры, если ихъ рѣшеніе не требовала противная сторона.

§ 47. За рѣшеніемъ вопроса надлежитъ обращаться прежде всего къ тому посреднику, который стоитъ у воротъ металлическа, исключая тѣхъ случаевъ, когда боецъ «вытолкнутъ», или когда онъ самъ ударилъ свои ворота, или когда онъ сдѣланъ «вышедшимъ» изъ игры за то, что не былъ въ своемъ городѣ, или въ случаѣ, предусмотрѣнномъ въ § 42; но во всѣхъ случаяхъ, когда одинъ изъ посредниковъ не можетъ дать рѣшенія, слѣдуетъ обращаться къ другому, рѣшеніе котораго уже окончательное.

§ 48. Если посредникъ, стоящій у воротъ металлическа, не доволенъ тѣмъ способомъ, какимъ боецъ послалъ мячъ, то онъ объявляетъ сказанный мячъ «пустымъ». Посредникъ долженъ объявлять мячъ «пустымъ» тотчасъ же, какъ онъ пущенъ металлическомъ, и «далекимъ» тотчасъ же, какъ онъ пролетѣлъ мимо бойца.

§ 49. Если тотъ или другой боецъ не перебѣжитъ всего пространства между воротами, то посредникъ объявляетъ перебѣгъ «негоднымъ» (one short).

§ 50. Какъ только посредникъ возвѣстилъ: «перемѣна!», — мячъ считается мертвымъ. Рѣшеніе посредника можетъ быть обжаловано въ томъ случаѣ, если тотъ или другой боецъ «вышелъ» изъ игры; но такое обжалованіе не можетъ быть сдѣлано ни послѣ того, какъ уже посланъ первый мячъ слѣдующей перемѣны, ни послѣ того, какъ игра остановлена.

§ 51. Посредникамъ воспрещается держать парн.

§ 52. Посредникъ не можетъ быть перемѣненъ до окончанія партіи иначе, какъ съ согласія обѣихъ сторонъ; въ случаѣ нарушенія § 51 та или другая сторона можетъ его отрѣшить.

§ 53. Ставъ, который дѣлаетъ оборотъ вторымъ, въ томъ случаѣ, когда получаетъ на 80 очковъ меньше противнаго става, тотчасъ же за первымъ своимъ оборотомъ дѣлаетъ непосредственно и второй *).

*) Собственно говоря, это правило относится къ состязаніямъ очень хорошихъ игроковъ, партіи которыхъ затягиваются иногда на слѣдующій день; въ обыкновенныхъ же случаяхъ примѣняется § 54.

Партін, играющіяся въ одинъ день.

§ 54. Ставъ, который дѣлаетъ свой оборотъ вторымъ, въ томъ случаѣ, когда получаетъ на 60 очковъ меньше противнаго стана, тотчасъ же за первымъ своимъ оборотомъ дѣлаетъ непосредственно и второй.

§ 55. Если партія не окончена, то она рѣшается по результатамъ перваго оборота.

§ 56. Передъ началомъ партін можно условиться въ томъ, чтобы перемена состояла изъ пяти и шести мячей (вмѣсто четырехъ).

Партін съ одними воротами.

Правила для игры съ двумя воротами примѣняются одинаково и къ партіямъ съ одними воротами, за нижеслѣдующими измѣненіями:

§ 57. На одномъ концѣ поля устанавливаются по правиламъ, изложеннымъ въ § 6, ворота, на другомъ же столбикъ. На этомъ послѣднемъ концѣ черта метальщика проводится черезъ столбикъ, совершенно такъ, какъ сказано въ § 7 *).

§ 58. Когда въ игрѣ участвуетъ менѣе пяти человекъ въ каждомъ станѣ, то мѣсто игры ограничивается съ каждой стороны (по бокамъ) на 75 футовъ съ той и съ другой стороны наружныхъ столбиковъ воротъ **).

§ 59. Боецъ имѣетъ право на перебѣгъ только въ томъ случаѣ, если мячъ не перелетитъ этихъ боковыхъ границъ; перебѣгъ считается состоявшимся, когда боецъ перебѣжитъ пространство отъ воротъ къ столбику или къ чертѣ метальщика, тронетъ ихъ своею ладью и опять перебѣжитъ поле къ своимъ воротамъ, за боевую черту.

§ 60. Отбивая мячъ, боецъ долженъ стоять одною ногою за боевою чертой, въ противномъ случаѣ посредникъ объявляетъ ударъ «вустымъ» (no hit), и никакого очка не считается.

§ 61. Когда въ каждомъ станѣ менѣе пяти игроковъ, то ни «бай», ни «легъ-бай» не считаются; отбитый бойцомъ мячъ тогда не можетъ ловиться на-лету позади воротъ, а боецъ не можетъ быть «вытолкнуть» ***).

*). Слѣдовательно въ этомъ случаѣ (при однихъ воротахъ) игра ведется только съ однимъ, а не съ двумя бойцами.

**.) Вообще боковыя границы проводятся на такомъ же разстояніи, какъ и ворота отъ столбика.

***.) Т.-е., «бай» и «легъ-бай» (§ 17) не засчитываются, какъ ошибки осаждающаго стана въ пользу стана защищающаго, и кромѣ того одно изъ условій выхода бойца изъ игры, изложенное въ § 23, здѣсь не принимается.

§ 62. Полевые должны посылать обратно мяч такъ, чтобы онъ перелеталъ пространство между столбикомъ и воротами или между столбикомъ и боковыми границами, боецъ же дѣлаетъ перебѣги, пока мячъ не возвратится къ воротамъ именно такимъ путемъ.

§ 63. Сдѣлавъ перебѣгъ и желая получить второй, боецъ долженъ дотронуться до столбика или до черты метальщика и возвратиться въ свой городъ прежде, чѣмъ сюда перелегитъ мячъ *).

§ 64. Боецъ имѣетъ право па три перебѣга за каждый «пропавшій мячъ» и настолько же въ томъ случаѣ, если противная сторона остановить полетъ мяча иначе, чѣмъ какою-либо частью своего тѣла **).

§ 65. Когда въ каждомъ станѣ болѣе пяти игроковъ, то мѣсто пры не ограничивается; «бай» и «легъ-бай» считаются.

§ 66. Число мячей въ перемѣнѣ не ограничивается; между посылками мяча (метальщикомъ) не должно быть болѣе одной минуты промежутка.

Несмотря на всю подробность и точность опредѣлений этихъ правилъ, многое въ нихъ можетъ остаться неяснымъ, если мы не прослѣдимъ практическое примѣненіе важнѣйшихъ пзъ правилъ въ примѣрной игрѣ.

Два стана, по 11 человекъ въ каждомъ, бросили жребій, и стану *P* выпала защита воротъ. Атаманъ поставилъ лучшихъ бойцовъ на боевыя черты, атаманъ же осаждающаго стана *C* выбралъ двухъ метальщиковъ, поставилъ стража у воротъ и разставилъ полевыхъ соотвѣтственно тѣмъ направленіямъ, по которымъ можетъ полетѣть отбитый мячъ (см. рис. 15).

Николай, боецъ стана *P*, становится на боевой чертѣ у воротъ, немного влѣво отъ нихъ — ему предстоитъ отбивать мячъ. Нѣсколько влѣво отъ воротъ становится посредникъ, а непосредственно за нимъ стражъ. Второй боецъ, Михаилъ, становится у противоположныхъ воротъ (*A*), влѣво отъ нихъ, чтобы не заслонять поле дѣйствія метальщика Евгенія; непосредственно же за воротами стоитъ второй посредникъ. Евгенийъ, бросаетъ пробный мячъ, посредникъ кричитъ

*.) Слѣдовательно при однихъ воротахъ перебитомъ вообще считается двойной перебѣгъ до столба метальщика и обратно.

**.) См. § 41.

«начинать!» и игра начата. Евгений посылает свой первый мяч съ уловкой: онъ съ умѣренной силой бросаетъ его такъ, что мячъ имѣетъ во время полета колдовратное движеніе, ударяется о землю возлѣ Николая, однако настолько все-таки далеко, что онъ достать его лаптой не можетъ, затѣмъ вертясь скользпитъ съ быстротою молніи по травѣ мимо его ногъ и разбиваетъ ворота. Николай выходитъ изъ игры (§ 21), не сдѣлавъ ни одного перебѣга, и счетчики отмѣчаютъ въ записи (см. стр. 56) противъ его имени въ четвертой графѣ «выбитъ», въ пятой графѣ «Евгеній» и въ шестой—0.

Мѣсто Николая заступаетъ Андрей. Опять мячъ Евгения летитъ, какъ и въ первый разъ, но подсакиваетъ съ земли не такъ быстро, и Андрей, не пытаясь изъ осторожности отбить его, только приподнимаетъ свою лопту отъ земли, не измѣняя ея вертикальнаго положенія, только, какъ говорятъ, «осаживаетъ» мячъ, который, ударившись о лопту, падаетъ у его ногъ. Третій мячъ Евгения коснулся земли почти возлѣ лопты Андрея, и онъ быстрымъ и сильнымъ ударомъ отбиваетъ его такъ, что онъ летитъ черезъ голову металлика. «Бѣжать!» кричитъ Андрей, и оба бойца, не выпуская изъ рукъ лопты, бѣгутъ каждый отъ своихъ воротъ къ противоположнымъ. «Еще и еще!», а тѣмъ временемъ мячъ, полетѣвшій по направленію къ полювому 11 (рис. 15), поднятъ послѣднимъ съ земли, переброшенъ къ полювому 10, стоящему ближе къ осаждаемымъ воротамъ (Б), а этотъ перебрасываетъ его въ свою очередь въ руки стража. Разъ мячъ попалъ въ руки стража, бойцы уже не пытаются дѣлать четвертый перебѣгъ, ибо они очутились бы «внѣ города», когда стражъ успѣлъ бы съ мячемъ въ рукахъ разбить ворота и тѣмъ вывести одного изъ нихъ изъ игры (§ 28 и 31). Счетчики противъ имени Андрея ставятъ въ графѣ перебѣговъ 3 очка.

Вслѣдствіе нечетныхъ перебѣговъ бойцы помѣнялись воротами и теперь защитникомъ воротъ Б противъ Евгения оказался Михаилъ. Онъ отбиваетъ четвертый мячъ, на который имѣетъ право Евгений, и прежде чѣмъ онъ вер-

нулся отъ полевыхъ въ руки стража, бойцы успѣваютъ сдѣлать два перебѣга. Счетчики противъ имени Мхалла въ графѣ перебѣговъ отмѣчаютъ 2 очка.

«Перебѣна!» кричитъ посредникъ. Мѣсто Евгенія занимаетъ Георгій (§ 13). Онъ мечетъ уже отъ другихъ воротъ (B), и такъ какъ будутъ осаждаться ворота A (рис. 15), то стражъ переходитъ на эти послѣднія. Соответственно этому и полевые мѣняютъ свои мѣста, располагаясь какъ можно удобнѣе для ловли мяча. Евгенийъ же занимаетъ мѣсто Георгія позади стража въ числѣ прочихъ полевыхъ (3 на рис. 15). Понятно, что послѣ всѣхъ этихъ перемѣнъ, диаграмма размѣщенія играющихъ на рис. 15 будетъ та же, но только въ обратномъ видѣ. — Одновременно съ учетомъ дѣятельности бойцовъ счетчики дѣлаютъ отмѣтки и для метальщиковъ. Каждый квадратикъ въ нижней части таблицы (стр. 56) противъ имени метальщика соответствуетъ перемѣнѣ, и мы видимъ, что первая перемѣна для Евгенія отмѣчена четырьмя значками, соответственно четыремъ мячамъ перемѣны. Первымъ значкомъ стоитъ буква B, это значитъ, что первый мячъ разбилъ ворота *); вторымъ значкомъ стоитъ точка, ибо второй мячъ Евгенія не имѣлъ никакихъ послѣдствій: третій мячъ повлекъ за собой 3 перебѣга, и на третьемъ мѣстѣ стоитъ цифра 3, на четвертомъ же цифра 2 (два перебѣга).

Андрей, защищающій ворота A, «осаживаетъ» оба первые мяча Георгія, третій же мячъ съ силою отбивается имъ по направленію къ полевому 4, падаетъ у его ногъ и катится дальше, что даетъ возможность бойцамъ сдѣлать 4 перебѣга, и счетчики вносятъ Андрею въ таблицу 4 очка. Четвертый мячъ посланъ Георгіемъ нѣсколько слабо и Андрей, желая, такъ сказать, притти къ нему на встрѣчу, нѣсколько подается впередъ, дѣлаетъ промахъ, и мячъ ударяется о его ногу.

*) Буквой B при этомъ отмѣчаются не только разбитія ворота, но вообще всѣ выходы пѣз игры бойцовъ, за исключеніемъ тѣхъ, причиною которыхъ было нахождение ихъ внѣ города (по § 23).

Георгій требуетъ рѣшенія посредника. «Вышелъ», отвѣчаетъ посредникъ, «нога передъ воротами», ибо мячъ дѣйствительно могъ бы попасть въ ворота, если б.м. ей не помѣшала нога Андрея. Счетчики записываютъ послѣднему въ четвертой графѣ: *Н. П. В.* (нога передъ воротами) и ставятъ ему 7 въ итогъ очковъ. Георгію также отмѣчаются характеристики его четырехъ мячей въ нижней части таблицы.

Мѣсто Андрея у воротъ *A* занимаетъ Алексѣй. Стражъ и полевые опять мѣняютъ свои мѣста и метальщикомъ вновь становится Евгений. Но всѣ его четыре мяча были отбиты Михаиломъ и не имѣли никакихъ послѣдствій — ничто ничего не выигралъ и не проигралъ; перемена была безрезультатная, и счетчики для всѣхъ его четырехъ мячей ставятъ по точкѣ.

Въ четвертой переменѣ Алексѣй, защищающій ворота *A* прогнвъ Георгія, прозввалъ первый его мячъ, стражу также не удалось его схватить — мячъ пролетѣлъ мимо, и пока-то онъ былъ найденъ полевыми и возвратился къ воротамъ, бойцы успѣли сдѣлать два перебѣга. Счетчики отмѣтили ихъ не Алексѣю, по всему вообще стану въ графѣ «прибавокъ» 2 «бай», какъ называются перебѣги въ томъ случаѣ, если мячъ не былъ тронутъ лаштой (§ 17). Эти очки, какъ и прочіе прибавочные присчитаются потомъ къ числу выигранныхъ очковъ стана *P*, защищающаго ворота, но въ «учетъ метанія» эти перебѣги, какъ и послѣ «легъ-бай», вносятся и Георгію первый его мячъ (четвертой перемены) отмѣчается точкой. Второй его мячъ пролетаетъ мимо Алексѣя за обратной чертой, и посредникъ объявляетъ его «далекимъ» (§ 12). Онъ также вносится счетчиками въ графу «прибавочныхъ» выигранныхъ очковъ стана *P* и одновременно отмѣчается у метальщика; кромѣ того онъ исключается изъ счета четырехъ мячей перемены, такъ что Георгію предстоитъ еще метать не два, а три раза. Слѣдующій его мячъ, когда Алексѣй хотѣлъ его отбить, скользнулъ по его лаштѣ, отскочилъ и попалъ прямо въ руки полевому 5. Алексѣй выходитъ изъ игры (§ 22), что и отмѣчаютъ счетчики словомъ «пойманъ».

Петру, заступившему мѣсто Алексѣя, предстоитъ отбить еще два мяча Георгія; одинъ онъ просто «осаживаетъ», другой же мастерскимъ ударомъ отбизаетъ черезъ голову полевого 4, что даетъ ему возможность сдѣлать съ Михаиломъ четыре перебѣга, которые и отмѣчаются ему счетчиками.

Въ пятую пережѣну борьба двухъ искусныхъ игроковъ, Евгенія и Михаила, опять не приводитъ ни къ чему; всѣ четыре мяча были безъ послѣдствій, и счетчики ставятъ Евгенію опять 4 точки. Въ шестую пережѣну мечетъ Георгій отъ воротъ *В*. Первый его мячъ, пущенный слишкомъ далеко, задѣваетъ за ногу Петра и дѣлаетъ рикошетъ по направленію между полевыми 4 и 5, что даетъ время бойцамъ на три перебѣга. Эти перебѣги выписываются счетчиками, на основаніи § 17 въ графу прибавокъ, подъ названіемъ «легъбай». Второй, сильно брошенный мячъ Георгія заставляетъ Петра нѣсколько податься назадъ, чтобы лучше его отбить. Третій мячъ заставляетъ его сдѣлать опять то же самое, и замѣтивъ эти передвиженія Петра, Георгій мечетъ мячъ еще дальше. Петръ пытается назадъ и, поднимая свою лопту для отбоя, задѣваетъ за ворота, сваливается съ нихъ поперечнику и вслѣдствіе этого по § 25 выходитъ изъ игры; счетчики же ему отмѣчаютъ въ четвертой графѣ «ударъ въ ворота».

Новая, седьмая пережѣна, даетъ Михаилу выигрышъ двухъ очковъ. Въ слѣдующую загѣмъ пережѣну Георгій мечетъ въ ворота, защищаемыя Яковомъ, заступившимъ мѣсто Петра. Георгій, бросая мячъ, выскакиваетъ обѣими ногами за свою черту, и посредникъ тотчасъ объявляетъ мячъ «пустымъ» (§ 10). Эта ошибка металлика даетъ стану *Р* выигрышъ одного очка, которое счетчики и отмѣчаютъ въ одной изъ графъ прибавокъ; но этотъ мячъ не засчитывается въ число четырехъ мячей пережѣны Георгія и отмѣчается послѣднему въ таблицѣ отдѣльно. Слѣдующій мячъ Яковъ только слегка задѣваетъ, когда онъ катится мимо него; мячъ продолжаетъ катиться только измѣнивъ направленіе. Яковъ и Михаилъ дѣлаютъ два перебѣга и уже намѣреваются дѣлать третій, когда Михаилъ, видя, что мячъ возвращается къ воротамъ,

останавливается и кричитъ: «довольно!» Но прежде чѣмъ Яковъ успѣлъ возвратиться въ городъ, мячъ уже попалъ въ руки стража, который сваливаетъ поперечну воротъ, и Яковъ выходитъ изъ игры. Счетчики ему заносять 2 перебѣга и отмѣчаютъ причиной выхода: «внѣ города».

Такъ игра, полная шума, движенія и веселья, продолжается, пока у защиты воротъ перебываютъ всѣ 11 членовъ стана Р. Только одинъ изъ бойцовъ, Мпхалъ, во все продолженіе оборота сохранилъ за собою мѣсто; онъ же получилъ и наибольшее число очковъ. Посмотримъ же результаты записи счетчиковъ.

Состязаніе... такого-то числа и года.

Оборотъ: I.

№ по порядку.	Имена бойцовъ.	Перебѣги	Какъ вышелъ изъ игры.	Имена метальщиковъ.	Итого.													
1	Николай	—	Выбить	Евгеній	0													
2	Михаилъ	2. 2. 1. 2. 1. 1. 1. 2 1.	Не выходилъ	—	13													
3	Андрей	3. 4.	К. П. В.	Георгій	7													
4	Александръ	—	Пойманъ	Георгій	0													
5	Петръ	4.	Ударъ въ ворота	Георгій	4													
6	Яковъ	2.	Внѣ города	—	2													
7	Аркадій	—	Вытолкнуть	Евгеній	0													
8	Павелъ	1	Выбить	Георгій	1													
9	Викторъ	2.	Выбить	Георгій	2													
10	Иванъ	—	Пойманъ	Евгеній	0													
11	Сергій	2. 2. 2.	Выбить	Евгеній	6													
Прибавки		<table border="1"> <tr> <td>Бай 2.</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Лечь-бай 3.</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Даленіе мячи 1.</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Пустые мячи 1.</td> <td>1</td> </tr> </table>	Бай 2.	2	Лечь-бай 3.	3	Даленіе мячи 1.	1	Пустые мячи 1.	1		<table border="1"> <tr> <td>Всего</td> <td>35</td> </tr> <tr> <td>Прибавки</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Итого</td> <td>42</td> </tr> </table>	Всего	35	Прибавки	7	Итого	42
Бай 2.	2																	
Лечь-бай 3.	3																	
Даленіе мячи 1.	1																	
Пустые мячи 1.	1																	
Всего	35																	
Прибавки	7																	
Итого	42																	
Метальщики.			Итого.															
Имена метальщиковъ.	Даленіе мячи	Пустые мячи	Учетъ метанія.	Число пере-мѣнъ.	Число пере-битовъ.	Число безре-зультат. пер-таль воротъ	Число разбѣ-тъ въ ворота	Число даль-нихъ мячей.	Число пустыхъ мячей.									
Евгеній	В 3 2 2 1 В 2 В 1 В			9 2	20	3	4											
Георгій	1 4 В 4 В 2 В 2 В 1 2 1 В			9	15	2	5	1 1										

Таблица показывает, что всѣ 11 членовъ стана *P* сдѣлали 35 перебѣговъ. Къ числу этихъ, выигранныхъ станомъ очковъ, прибавляются ошибки, сдѣланныя членами стана *C*, записанныя стану *P* какъ «прибавки», всего 7 очковъ, что составляетъ въ суммѣ 42 выигранныхъ въ первый оборотъ очка. Слѣдовательно станъ *C*, чтобы выиграть, долженъ въ предстоящую защиту воротъ получить не менѣе 43 очковъ.

Нижняя половина таблицы даетъ характеристику метальщиковъ и вмѣстѣ съ тѣмъ служитъ отчасти контрольной для записи работы бойцовъ. Въ графѣ «учетъ метанія» каждый квадратъ противъ имени метальщика даетъ характеристику всѣхъ мячей каждой перемены: послѣдствій каждой посылки мяча въ неприятельскія ворота; въ графѣ же «итоги» мы находимъ подсчетъ этихъ результатовъ. Мы видимъ изъ нея, что Евгенийъ металь мячъ 9 полныхъ переменъ и кромѣ того еще 2 мяча. Число переменъ, помноженное на 4, даетъ число посланныхъ мячей; слѣдовательно всего онъ металь 38 разъ ($9 \times 4 + 2$), Георгій же 36 разъ. Далѣе мы видимъ, что при 38-ми мячахъ Евгенія бойцы сдѣлали 20 перебѣговъ, что 3 его переменъ были безрезультатны, что 4 бойца вышли изъ игры, и что онъ не сдѣлалъ никакой ошибки: ни пустого, ни далекого мяча. Тогда какъ у Георгія при 36 мячахъ было 15 перебѣговъ бойцовъ, 2 безрезультатныхъ переменъ, 5 вышедшихъ изъ игры бойцовъ и 2 ошибки.— Такимъ образомъ, насколько сама игра служитъ превосходнымъ и увлекательнымъ средствомъ «гимнастикъ», настолько ея счетъ можетъ служить отличнымъ средствомъ для оцѣнки мышечной работы ея участниковъ.

Н О Ж Н О Й М Я Ч Ъ .

Игра въ ножной мячъ принадлежитъ къ числу самыхъ древнихъ и повидному перенята населеніемъ Британіи и Франціи отъ римлянъ, у которыхъ она была известна подъ именемъ *follis*. Но это была игра низшихъ классовъ — дикая и грубая, нерѣдко кончавшаяся кровавыми драками и проломленными черепами. Въ Англіи она нѣсколько разъ запрещалась королями и до 1823 года была почти забыта. Въ

этомъ году ее вновь возобновила школа Рѣгби (Rugby), но уже въ совершенно измѣненномъ видѣ: правила игры были совершенно переработаны, и изъ нихъ было исключено все дикое и грубое. Постепенно измѣняясь, игра выработалась въ двухъ видахъ, представляющихъ почти что двѣ различныя игры, не имѣющія ничего похожего на прежнюю, недаромъ пользовавшуюся презрѣнiемъ и преслѣдованiемъ «мужичью» игру. Въ настоящее время прежняя дикая игра превратилась въ своего рода науку: это игра съ атаками, спибками, обходами, съ застрѣльщиками и съ резервами, однимъ словомъ, война со своею стратегiею и тактикой.

Несмотря на множество правилъ, сковывающихъ, повидѣмому, личную волю игроковъ, на самомъ дѣлѣ эта игра представляетъ тысячи разнообразнѣйшихъ комбинацiй, которыхъ никакiя правила предвидѣть не могутъ, — комбинацiй и случайностей, испытывающихъ сообразительность, находчивость, ловкость и силу игроковъ. Эти правила — результаты многолѣтняго опыта — лишь устраняютъ возможность безпорядочной бѣготни, безобразной борьбы, можетъ быть, даже драки, въ которую легко можетъ превратиться игра при несоблюденiи ихъ. Они лишь дисциплинируютъ движенiя игроковъ, и нельзя не признать, что нѣтъ другой игры, которая въ такой же степени могла бы служить дисциплинирующимъ средствомъ. Игрокъ въ ножной мячъ неизбежно становится смѣльчакъ и глadioкровоенъ, онъ выучивается безусловно повиноваться, и чтобы стать хорошимъ игрокомъ, онъ долженъ выучиться отрѣшаться отъ всѣхъ своихъ эгоистическихъ чувствъ ради интересовъ своей партiи, помня лишь девизъ: всё за одного, одинъ за всѣхъ.

Въ обоихъ своихъ видахъ, а въ особенности по правиламъ Рѣгби, она представляетъ одну изъ лучшихъ атлетическихкихъ игръ еще и въ другомъ отношенiи. Больше, чѣмъ всякая другая, она приводитъ въ движенiе всѣ мышцы тѣла, въ особенности же рукъ и ногъ, и развиваетъ силу, ловкость и выносливость. Наконецъ, этою игрою заставляеть дожить еще и то обстоятельство, что она можетъ игратьсь

круглый годъ. Но непрерывная сильная бѣготня и вообще энергическія движенія въ ней игроковъ разогрѣваютъ ихъ настолько, что въ очень жаркое время играть въ нее неудобно; такое время — сезонъ крикета. Въ легкой мячъ лучше всего играть въ прохладную погоду, весной, осенью и даже зимою; когда холодъ и ненастье прекращаютъ всѣ другія игры, тутъ то и наступаетъ время легкой мяча, продолжающееся, за немногими перерывами сильныхъ морозовъ, до лѣта, т. е., именно то время, когда наиболѣе сказываются вредныя послѣдствія сидячей комнатной жизни. Поэтому съ гигиенической точки зрѣнія значеніе этой игры для школьнаго юношества въ особенности велико, и по справедливости нѣтъ другой игры, разной по значенію, какъ превосходнаго средства развитія и укрѣпленія груди.

Различіе между двумя видами игры состоитъ въ томъ, что по правиламъ Союза Рѣгби (The Rugby Union) допускается употребленіе рукъ, чтобы схватить мячъ и бѣжать съ нимъ, тогда какъ правила Ассоціаціи (Football Association) позволяютъ трогать мячъ только ногами, приходится ли бить его на большое разстояніе, или гнать передъ собою мелкими шагами. Игра по правиламъ Ассоціаціи имѣетъ то преимущество, что она гораздо легче, но настоящая, традиціонная игра есть игра по правиламъ Рѣгби, гораздо болѣе интересная, увлекательная и полезная. Поэтому для начинающихъ можно рекомендовать выучиться сначала первой игрѣ, а затѣмъ уже перейти къ послѣдней.

Какъ въ той, такъ и въ другой игрѣ совершенно необходимо, чтобы игроки обѣихъ борющихся сторонъ имѣли какіе-либо рѣзкіе вѣшніе отличительные знаки. Нѣтъ, конечно, никакой необходимости въ особыхъ, болѣе или менѣе живописныхъ костюмахъ, употребляющихся въ Англіи, и достаточно просто какихъ-либо яркихъ значковъ на груди. Но не слѣдуетъ забывать и того, что игра, гдѣ въ теченіе часа и болѣе игроки находятся въ непрерывномъ сильномъ бѣгѣ, костюмъ долженъ быть возможно болѣе удобнымъ, не стѣсняющимъ дыханія и движеній, и безъ всякихъ фалдъ, т. е.,

лучше всего въ видѣ, напр., фланелевыхъ рубахъ, заправленныхъ въ брюки.

ИГРА СОЮЗА РЁГБИ.

Мѣсто и принадлежности игры.

Поле должно быть выровненнымъ лугомъ тѣхъ же качествъ, какъ и для ранѣе описанныхъ игръ. Ограниченное четырьмя мѣловыми чертами оно должно имѣть 47 сажень въ длину и 32 въ ширину; въ случаѣ необходимости размѣры эти могутъ быть и меньше, но никогда не больше. Продольныя границы поля (рис. 16) называются граничными чертами (Γ — Γ), поперечныя — коновыми чертами (K — K). Углы, заключающіеся между продолженіемъ обѣихъ линий (Δ , Δ) называются гранично-коновыми. Всякій разъ какъ мячъ попадетъ въ эти углы или за граничныя линіи онъ уже не въ игрѣ, онъ мертвый. Нѣтъ надобности въ большомъ свободномъ пространствѣ за граничными чертами, но за коновыми необходимо еще 6 сажень поля, какъ мѣста, гдѣ дозволяется игра, такъ что вообще лугъ долженъ имѣть 64 сажени въ длину и 42 въ ширину.

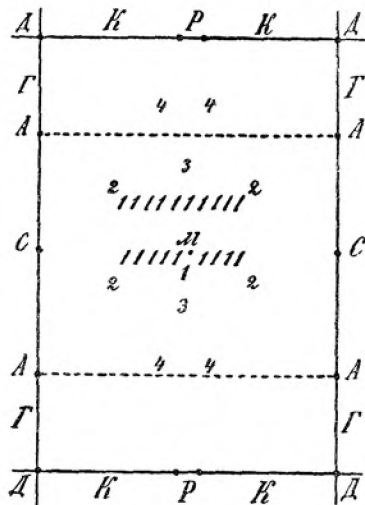


Рис. 16. Размежевка мѣста для игры и положеніе играющихъ въ минуту начала игры.

Посреди обѣихъ коновыхъ линій ставятся «коны», состоящіе изъ двухъ жердей неопредѣленной вышины, утверждающихся въ землѣ въ видѣ столбовъ, и поперечной перекладины, такъ

- Р, Р коны. 1 передовые.
- К, К коновыя черты. 2 передніе стражи.
- Г, Г граничныя черты. 3 третій стражъ.
- Д, Д... гранично-коновыя углы. М мячъ въ центрѣ
- А, А, С, С флаги. поля игры.

что въ общемъ кони имѣють видъ воротъ шириною въ $18\frac{1}{2}$ и вышиною въ 10 футовъ (§ 1). На всѣхъ четырехъ углахъ поля, на мѣстѣ пересѣченія граничныхъ и коновыхъ линій ставятся шести въ 6—7 ф. вышиною съ флагами и по три такихъ же флага ставится на каждой граничной чертѣ: два флага ставится на разстояніи 75 футовъ отъ обѣихъ коновыхъ линій; они означаютъ (воображаемыя) линіи (*A, A*) съ которыхъ защищающаа свой конь сторона можетъ бить обратно мячъ, побывавшій на ихъ кону или въ гранично-коновыхъ углахъ; третій же флагъ ставится на срединѣ граничной линіи и обозначаетъ средину поля игры (*C, C*), откуда мячъ бьется въ началѣ игры, въ колоснѣ игры и послѣ выигрыша кона.

Для мяча вѣтъ установленной величины и вѣса. Это большой пустотѣлый гуттаперчевый мячъ, обтянутый толстой кожей, олоидной формы, обыкновенно въ 8—9 дюймовъ по длинному его диаметру.

Ходъ игры.

Цѣль игры состоитъ въ томъ, чтобы перебросить мячъ черезъ перекладину непріятельскаго кона и вообще выпграть возможно больше очковъ въ теченіе заранее опредѣленнаго времени, напр., одного часа. Играющіе дѣлятся на два стана, обыкновенно по 15 человекъ въ каждомъ, и каждый станъ играетъ отъ своего кона лишь половину назначеннаго для игры времени, а затѣмъ стороны мѣняются конами (§ 4). Каждый станъ выбираетъ изъ своей среды атамана. Атаманы бросаютъ жребій, и вынуженный его выпграть тотъ или другой конъ поля, тогда какъ другой получаетъ право начинать игру, нападать, т.-е., право на «начальный пинокъ»; но вынуженный жребій можетъ, если захочетъ, выбрать и нападеніе, тогда другой выбираетъ конъ (§ 3). Направленіе вѣтра въ описываемой игрѣ имѣетъ большое значеніе. Если вѣтеръ дуетъ поперекъ поля, то это самое благоприятное; но когда онъ дуетъ вдоль, отъ кона къ кону, то атаманъ при выборѣ кона долженъ руководствоваться сравнительными преимуществами игры подъ вѣтромъ или противъ вѣтра, принимая

въ расчетъ и другія могуція быть условія, напр., покатоеть мѣстности отъ одного кога къ другому и т. п. Общее правило то, что атаманъ вообще предпочитаетъ перенести всѣ неблагопріятныя условія въ первую половину игры, когда игроки еще свѣжи.

Игроки размѣщаются на полѣ атаманомъ слѣдующимъ образомъ (рис. 16). Десять человекъ ставятся въ рядъ «передовыми», обязанность которыхъ всегда непосредственно слѣдовать за мячемъ и собираться вокругъ него, когда дѣлается «стычка», т. е., когда мячъ захваченъ и съ нимъ нельзя бѣжать. Это застрѣльщики, открывающіе огонь; они дѣлають натискъ на непріятеля, всѣми силами стараются подвинуться впередъ и удержать за собою завоеванное пространство, или отступаютъ назадъ, когда угрожаетъ опасность ихъ собственному кону. Какъ только мячъ посланъ въ непріятельскую сторону, они какъ можно ближе должны слѣдовать за нимъ, прерывствуя непріятелю возможность перебросить его или перебѣжать съ нимъ на ихъ собственный конь. Въ передовые обыкновенно ставятся игроки, оставшіеся послѣ отбора пяти наиболѣе надежныхъ на особую службу.

Два наиболѣе быстрыхъ, изворотливыхъ и искусныхъ въ «связываніи» ставятся на разстояніи 5—8 шаговъ позади передовыхъ и нѣсколько по сторонамъ отъ нихъ (см. рис. 16), въ качествѣ «передовыхъ стражей». Ихъ задача, держась всегда приблизительно на только-что сказанномъ разстояніи отъ движущагося впередъ и назадъ игнрующаго ряда передовыхъ, зорко слѣдить за мячемъ въ особенности при «стычкѣ», когда онъ каждую минуту можетъ проскочить изъ кольца передовыхъ, не упускать всякой возможности схватить его и, прижавъ подъ мышку или къ груди, бѣжать съ нимъ на непріятельскій конь, чтобы сдѣлавъ здѣсь мяча «чуръ» доставить своему стану право на «опытъ», или, если возможно, на всемъ бѣгу удачнымъ «падающимъ шикомъ» перебросить его черезъ перекладину непріятельскаго коня. Они должны также предупреждать возможность непріятелямъ, завладѣвшимъ мячемъ, бѣжать къ ихъ кону, тот-

часть «связывая» ихъ. Изъ сказаннаго видно, что стражамъ подобно передовымъ, оставаться неподвижными наблюдателями приходится очень мало. Тѣмъ не менѣе они все-таки должны не забывать своего мѣста, и въ особенности важно, чтобы они всегда держались каждый на своей сторонѣ (правой или лѣвой стороны поля); въ противномъ случаѣ, при несоблюденіи этого правила, стремясь вмѣстѣ за мячемъ, они будутъ постоянно сталкиваться и дѣлать лишній безпорядокъ.

На разстояніи нѣсколькихъ шаговъ позади передовыхъ стражей, посреднѣй между ними (рис. 16) становится «третьей стражъ», который долженъ быть всегда на готовѣ исправить промахъ или ошибку передовыхъ стражей: онъ долженъ «связать» противника, ускользнушаго отъ бдительности послѣднихъ, и слѣдовательно быть ловкимъ «связывателемъ», но въ особенности онъ долженъ умѣть хорошо дѣлать «падающій шинокъ», ибо ему часто представляется случай дѣлать «шинокъ на конь» прямо съ своего мѣста. — Наконецъ, на разстояніи 7 сажень отъ третьяго стража, для прикрытія правой и лѣвой стороны поля, ставятся «запасные» — послѣдній резервъ стана, въ случаѣ если непріятельскій игрокъ успѣетъ миновать рукъ прочихъ защитниковъ и добѣжать съ мячемъ до коня, съ цѣлью пріобрѣсти для своего стана право на «оштыть». Запасные должны быть вполне благонадежные игроки; они прежде всего должны обладать хладнокровіемъ и находчивостью, и смотря по обстоятельствамъ, подобно стражамъ, или схвативъ мячъ бѣжать съ нимъ къ непріятельскому коню, или, когда опасность быть «связаннымъ» слишкомъ велика, сильнымъ «падающимъ шинокъ» перебросить мячъ черезъ головы враговъ далеко по направленію къ ихъ коню, или сдѣлать мяча «чуръ» позади собственной коновой черты, или, наконецъ, «связать» бѣгущаго съ мячемъ непріятеля.

Атаманъ предпочтительно долженъ играть позади и никогда не въ толпѣ передовыхъ во время стычекъ. Играя впереди, его вниманіе неволью будетъ слишкомъ сосредоточено на мячѣ и въ толпѣ стычки онъ очень легко можетъ не услѣдить за ходомъ игры, тогда какъ въ качествѣ передового

или третьяго стража онъ лучше всего можетъ наблюдать за всѣмъ, что происходитъ, легко можетъ видѣть, исполняетъ ли каждый игрокъ его стана свои обязанности, и если нѣтъ, то въ время сдѣлать необходимыя распоряженія и перемѣщенія. Игра въ ножной мячъ только тогда и идетъ живо и интересно, когда игроки хорошо дисциплинированы; поэтому безусловно повинуюсь своему атаману, станъ долженъ представлять буквально маленькую армію, и если случилось какое либо недоразумѣніе или нарушеніе правилъ, только одинъ атаманъ и долженъ говорить отъ имени своего стана; въ противномъ случаѣ выйдетъ полный беспорядокъ, и долгое время будетъ уходить на безконечные споры. Обыкновенно для разбора всѣхъ недоразумѣній каждый станъ выбираетъ посредника, и рѣшеніе этихъ посредниковъ считается окончательнымъ.

Прежде чѣмъ нарисовать общую картину игры, необходимо сдѣлать нѣсколько поясненій для общей ея характеристики. Мячъ бьется исключительно ногами и всегда впередъ, т.-е., всегда по направленію къ непріятельскому кону. Онъ вообще никогда не бьется руками (§ 30), бросать же руками или передавать его изъ рукъ въ руки можно только назадъ, т.-е., по направленію къ своему кону, въ строго опредѣленныхъ случаяхъ (§ 29), когда сзади бросающаго или передающаго мячъ игрока есть другой игрокъ своего же стана, который можетъ его взять или поймать на-лету. Способъ бить мячъ употребляется тройкій: «свободнымъ пинкомъ», «падающимъ пинкомъ» и «летучимъ пинкомъ». Всѣ эти три вида ударовъ описаны въ § 6 — 8 настолько ясно, что повторять это описаніе здѣсь излишне. Самый легкій ударъ — летучимъ пинкомъ, но онъ употребляется очень рѣдко, только послѣ ловли мяча на-лету (§ 32). Гораздо труднѣе ударъ свободнымъ пинкомъ, обязательно дѣлающійся въ трехъ случаяхъ, указанныхъ въ § 9 и § 10, и по желанію въ случаяхъ, указанныхъ въ § 32. Самый трудный ударъ — падающимъ пинкомъ, въ особенности въ томъ случаѣ, когда его приходится дѣлать на всемъ бѣгу, ибо въ этомъ случаѣ вы-

братъ въ тѣснотѣ толпы нападающихъ игроковъ вѣрный моментъ, чтобы ударить мячъ, смотря по обстоятельствамъ, правою или лѣвою ногою, очень не легко. Въ отношеніи послѣднихъ двухъ способовъ слѣдуетъ замѣтить, что если дальность полета мяча зависитъ отъ силы удара по нему, то высота его полета обуславливается способомъ удара. Чтобы мячъ полетѣлъ возможно выше, носокъ ноги долженъ коснуться мяча какъ можно ближе къ землѣ или вообще ниже; нога дѣлаетъ при этомъ маятнικοобразное движеніе, какъ показано на рис. 17. Однако если нога ударитъ мячъ слишкомъ низко, то онъ полетитъ слишкомъ высоко, и бьющій самъ легко можетъ удариться носкомъ въ землю — ошибка, которую дѣлаютъ начинающіе.

Что касается общей характеристики хода игры, то такъ какъ выигрышные очки получаютъ лишь на неприятельской территоріи, путемъ «шнана на конь» и «опыта»,

то понятно, всѣ стремленія игроковъ заключаются въ томъ, чтобы держать мячъ въ игрѣ по возможности ближе къ неприятельской кону. Облегчая этимъ себѣ возможность выигрыша нѣсколькихъ очковъ, нападающій станъ вмѣстѣ съ тѣмъ затрудняетъ до крайности эту возможность для своихъ противниковъ. Вотъ эта-то характеристическая черта игры и дѣлаетъ строгую дисциплину игроковъ безусловно необходимою, ибо она заставляетъ ихъ вести ее, не разсчитывая на случайности, но по извѣстному плану, вырабатывая въ хороши сыгравшихся своеобразны тактическіе и стратегическіе приемы.

Нападающій станъ, т. е., тотъ, которому достался «начальный пинокъ» (§ 9), переноситъ мячъ въ центрѣ поля

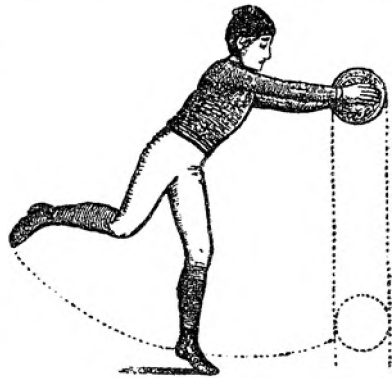


Рис. 17. Падающій пинокъ.

игры между средними флагами и даетъ отсюда мячу свободный шнокъ. При этомъ игроки размѣщаются слѣдующимъ образомъ (см. рис. 16). Мячъ кладется въ ямку, сдѣланную каблуккомъ, и тотчасъ позади мяча становятся въ рядъ *) передовые нападающаго стана, имѣя позади себя на соответствующихъ разстоянiяхъ, какъ было сказано раньше, стражей и запасныхъ. Колонна защищающихся отодвигается назадъ къ своему кону такъ, что между рядами передовыхъ остается не менѣе 4 сажень (§ 9). Когда все готово, атаманъ или тотъ, кого онъ назначить, съ легкимъ разбѣгомъ даетъ мячу шнка такъ, чтобы онъ полетѣлъ какъ можно дальше въ непріятельскіе предѣлы и вмѣстѣ съ тѣмъ какъ можно выше, чтобы дать своимъ передовымъ возможность подбѣжать къ непріятельскимъ стражамъ и запаснымъ прежде, чѣмъ мячъ упадетъ на землю. Въ то же время и передовые защищающаго стана также бѣгутъ назадъ за мячемъ на подмогу своимъ стражамъ.

Можетъ случиться, что когда мячъ упадетъ на землю, его схватитъ одинъ изъ стражей защищающаго стана и быстро сильнымъ падающимъ шнкомъ переброситъ его черезъ головы враговъ назадъ, далеко въ предѣлы нападающаго стана. Или же въ виду приближившихся враговъ завладѣнный мячемъ стражъ или запасный подбѣжитъ съ мячемъ къ кону нападающаго стана (§ 15), стараясь держаться правой или лѣвой стороны поля, гдѣ онъ менѣе рискуетъ встрѣтить враговъ и слѣдовательно легче можетъ избавить свой станъ отъ опасности, которой послѣдній подвергся-бы, если бы онъ былъ пойманъ въ предѣлахъ своего кона. Но не добѣжавъ и до средины поля, онъ патыкается на передовыхъ нападающаго стана и изъ опасенiя быть «связаннымъ», дѣлаетъ на бѣгу падающій шнокъ и тотчасъ же бѣжитъ на свое мѣсто, предоставляя дальнѣйшую заботу о мячѣ своимъ передовымъ. Понятно, что перелетъ мяча на свою сторону заставляетъ нападающихъ бѣжать назадъ на подмогу стражамъ, а защищавшихся превращаетъ въ нападающихъ.

*) Ряды передовыхъ не должны растягиваться болѣе чѣмъ на 4 сажени.

Такъ мячъ летаетъ туда и сюда, заставляя игроковъ безпрерывно перебѣгать взадъ и впередъ, пока схватившій мячъ будетъ пойманъ игроками противнаго стана — «связанъ». прежде чѣмъ успѣетъ дать мячу пинка (§ 18). Всякій игрокъ противнаго стана можетъ и долженъ пытаться задержать бѣгущаго съ мячемъ, хватая его за руки или даже обхвативъ его спереди поперегъ талии, но строго воспрещается при бѣганьи при этомъ къ такимъ грубымъ и вѣроломнымъ средствамъ, какъ подставленіе противнику ноги, чтобы онъ упалъ, хватаніе за ноги, удары по ногамъ, хватаніе за шею и т. п. (§ 48). Разъ обладатель мяча не въ состояннн отдѣлаться отъ одного или нѣсколькихъ связывающихъ его противниковъ, онъ долженъ положить мячъ на землю и крикнуть: «на землю!» (§ 17). Тотчасъ же къ нему сбѣгаются передовые обоихъ становъ и образуется «стычка» (§ 19): передовые строятся плотной дугой и обратясь лицомъ къ непріятельскому кону, смыкаются съ непріятельской дугой, такъ что вокругъ мяча образуется плотное кольцо. Игроки нѣсколько наклонившись впередъ, т. е., внутрь кольца, тѣсно прижимаются другъ къ другу туловищами и ногами и стараются всѣми силами протолкнуть ногами мячъ (руками дотрогиваться до него воспрещается—§ 21) черезъ рядъ противниковъ по направленію къ непріятельскому кону (см. рис. 18).

Въ это время стражи обоихъ сторонъ съ напряженнымъ вниманіемъ (см. рис. 18) ждутъ его проскока. Вдругъ раздался крикъ «выскочилъ!» — одинъ изъ передовыхъ стражей завладѣлъ имъ и стремглавъ бѣжитъ къ непріятельскому кону, преслѣдуемый всѣми передовыми своего стана, чтобы поддержать его, очищая ему дорогу, и противнаго стана — чтобы



Рис. 18. Стычка.

связать его. Стражъ, хорошо поддерживаемый товарищами, избѣгая перерѣзывающихъ ему путь непріятелей, послѣ тысячи пзворотовъ, тысячи обмановъ, перебѣгаетъ наконецъ коновую черту противнаго стана, кладетъ мячъ на землю и кричитъ: «чуръ на мѣстѣ!» (§ 24). Онъ приобрѣлъ этимъ для своего стана право на «опытъ» (§ 26), и удастся ли этимъ опытомъ выиграть конъ или нѣтъ, во всякомъ случаѣ самое право на опытъ уже даетъ ему одно очко (§§ 13 и 14). Затѣмъ онъ или всякій другой игрокъ его стана, кого назначитъ атаманъ, вноситъ мячъ назадъ на поле игры по § 26, передовые его стана располагаются рядомъ тотчасъ за тѣмъ мѣстомъ, откуда предполагается дать мячу «пинка на конъ», по линіи, параллельной коновой чертѣ и лицомъ къ непріятельскому кону, игроки же защищающагося стана тотчасъ за своей коновой чертой, готовые съ громкимъ крикомъ броситься впередъ, какъ только мячъ будетъ положенъ на землю (§§ 27 и 46). Крикъ этотъ имѣетъ свое нравственное значеніе и нерѣдко служитъ причиной того, что бьющій мячъ дѣлаетъ промахъ. Какъ только мячъ положенъ въ лжку, назначенный атаманомъ игрокъ даетъ ему сильнаго пинка.

Если опытъ удался и конъ выигранъ (§ 12), то игра начинается снова по § 11; если мячъ пойманъ защитниками кона на-лету, хотя бы онъ и перелетѣлъ перекладину кона, то опытъ неудался, конъ не выигранъ, и съ мячемъ поступаютъ, какъ съ пойманнымъ на-лету (§ 31), т.-е., пойманный мячъ, сдѣлавъ каблукомъ мѣтку на томъ мѣстѣ, гдѣ поймалъ, съ этого же мѣста даетъ мячу падающій или летучій пинокъ (конечно по направленію къ непріятельскому кону) или кладетъ его на это мѣсто для свободнаго пинка игрокомъ, назначеннымъ атаманомъ (§ 32), причемъ игроки обѣихъ становъ располагаются и поступаютъ по правиламъ §§ 33 и 47. Если же опытъ неудался потому, что мячъ не перелетѣлъ поперечны кона, то, понятно, защитники послѣдняго легко имъ завладѣваютъ. Конечно, завладѣвшему самое выгодное было бы бѣжать отъ своего кона къ непріятельскому, но нападающіе тѣснятъ такъ близко, что рисковать

на бѣгъ удается рѣдко; въ этомъ случаѣ чаще всего бѣгущій бываетъ связанъ близъ своего стана. завязывается «борьба на кону» (§ 28), оканчивающаяся обыкновенно крайне невыгодной для защитниковъ кона стычкой у самой пхъ коновой черты (за коновой чертой, вѣтъ поля игры стычекъ никогда не дѣлается). Въ виду этого, завладѣвшій мячемъ старается тотчасъ сдѣлать «чуръ на мѣстѣ» на своемъ собственномъ кону (§ 25); этимъ нападающіе вынуждаются къ полному отступленію, ибо сдѣлавшій «чуръ» даетъ тогда мячу падающій шинокъ съ линіи, отстоящей на 75 футовъ отъ своего кона, съ любого мѣста между боковыми флагами (А, А на рис. 16), черезъ головы врыговъ (§§ 34 и 35). Хорошо брошенный мячъ можетъ въ этомъ случаѣ упасть далеко въ предѣлахъ непріятельскаго кона. Имъ конечно тотчасъ завладѣваетъ запасный, задача котораго будетъ теперь бѣжать съ нимъ какъ можно дальше отъ своего кона въ непріятельскіе предѣлы. Дальше средины поля пробѣжать ему удается рѣдко; его уже окружаютъ враги, онъ видитъ неизбежную опасность быть связаннымъ, но если онъ хорошо поддерживается своими передовыми, ему очень легко избавиться отъ мяча: онъ перебрасываетъ мячъ назадъ товарищу, который бѣжитъ немного позади его, и видя передъ собой свободный путь, кричитъ ему — «перебрось его мѣ!» (§ 29). Такъ мячъ можетъ переходить изъ рукъ въ руки, пока хорошіе падающіе шинокъ будетъ посланъ въ непріятельскіе предѣлы.

Между различными правилами особаго вниманія заслуживаютъ правила въ §§ 42 — 45, обязывающія игроковъ держаться всегда на своей сторонѣ, т. е., всегда между мячемъ и своимъ собственнымъ кономъ. Необходимость этихъ правилъ легко понятна. Положимъ, игрокъ добѣжалъ съ мячемъ до непріятельскаго кона, но здѣсь противники завладѣваютъ мячемъ и даютъ ему шинокъ на противный конъ. Что долженъ дѣлать первый игрокъ? Ему, конечно, удобнѣе всего, избѣгая лишнхъ перебѣговъ, оставаться на непріятельскомъ кону, ибо рано или поздно мячъ опять вернется

сюда, пока противники утомятся бѣготней, ему, отдохнувшему и свѣжему, останется только схватить мячъ и сдѣлать имъ чуръ на мѣстѣ. Но если это является существенной невыгодой для его противниковъ, то это невыгодно также и для его собственнаго стана, ибо своимъ пребываніемъ не на своей сторонѣ, т.-е., имѣя позади себя не свой, а чужой конь, онъ лишаетъ свой станъ лишней силы въ то время, какъ его конь можетъ быть въ опасности. Это неудобство предвидитъ § 42, а §§ 43 и 45 наказываютъ такого игрока, запрещая ему участіе въ игрѣ до тѣхъ поръ, пока онъ не возвратится на свою сторону, т.-е., не будетъ находиться между мячемъ и собственнымъ кономъ. Поэтому въ вышеприведенномъ случаѣ игрокъ тотчасъ долженъ бѣжать назадъ къ своему кону, если по пути ему не облегчитъ возможность сдѣлаться на своей сторонѣ какая либо изъ случайностей, перечисленныхъ въ § 44. Начинающіе обыкновенно трудно усваиваютъ себѣ эти правила, и атаманъ долженъ строго наблюдать за ихъ исполненіемъ и постоянно напоминать ихъ крикомъ: «на мѣсто!»

Наконецъ, нерѣдко мячъ во время игры попадетъ въ гранично-коновый уголъ (§ 36) или «на границу», т.-е., за граничную черту (§ 37). Въ обоихъ случаяхъ мячъ считается мертвымъ. Въ первомъ случаѣ мячъ «выбивается», т.-е., вносится въ игру по правиламъ, изложеннымъ въ §§ 34 и 35; во второмъ же онъ пускается въ игру тремя способами, изложенными въ § 38. Если вносящій избересть одинъ изъ первыхъ двухъ способовъ (пункты 1 и 2), то передовые (а за ними стражи и запасные) строятся другъ противъ друга, какъ въ началѣ игры, но у самой граничной линіи, черезъ которую перелетѣлъ мячъ; послѣдній бросается между этими рядами передовыхъ, и далѣе игра продолжается своимъ порядкомъ. Если же онъ избересть третій способъ (п. 3, § 38), то результатомъ его бываетъ стычка.

Излагая игру, мы старались сдѣлать это такъ, чтобы всѣ параграфы ея правилъ нашли себѣ должное объясненіе. Нижеслѣдующія же правила мы приводимъ въ видѣ точнаго

перевода ихъ по послѣдней ихъ редакціи Союзомъ Рѣгби. Въ оригиналѣ они, однако, такъ разбросаны, что пользованіе ими для незнакомыхъ съ игрой крайне затруднительно; по-этому мы переставили нумерацію параграфовъ въ извѣстномъ, болѣе систематическомъ порядкѣ, сохраняя вмѣстѣ съ тѣмъ въ скобкахъ и нумерацію оригинала.

Правила игры.

§ 1 (4). Каждый «е онъ» (Goal) долженъ состоять изъ двухъ прямыхъ жердей болѣе 11 ф. вышиною отъ земли, поставленныхъ на разстояніи 18 ф. 6 д. одна отъ другой, и поперечной на нихъ перекладины на высотѣ 10 ф. отъ земли.

§ 2 (17). Пространство за коновой чертой считается «кономъ», пространство же за гранпичной чертой— «границей».

§ 3 (36). Передъ началомъ состязанія, атаманы становъ должны бросать жребій. Выигравшій жребій получаетъ право на выборъ «копа» или «начальнаго пинка».

§ 4 (35). Каждый станъ долженъ играть отъ каждаго кона равное время.

§ 5 (50). Ни черемѣна коновъ въ полувремя игры, ни конецъ игры не могутъ быть провозглашены до тѣхъ поръ, пока мячъ не выйдетъ изъ игры или не попадетъ въ руки крѣпко удерживающаго его игрока; въ случаяхъ «опыта» или «ловли на-лету» дозволяется только «пиннокъ на конъ» *).

§ 6 (1). «Надающій пиннокъ» (Drop-kick) дѣлается роняя изъ рукъ мячъ на землю и ударяя его ногой въ моментъ перваго его скачка съ земли.

§ 7 (2). «Свободный пиннокъ» (Place-kick) дѣлается, ударяя ногою мячъ, положенный на землю въ лжку.

§ 8 (3). «Летучій пиннокъ» (Punt) дѣлается, роняя изъ рукъ мячъ на землю и ударяя его ногой прежде, чѣмъ онъ коснется земли.

§ 9 (33). «Начальный пиннокъ» (Kick-off) есть свободный пиннокъ съ центра поля игры; онъ въ выигрышѣ кона не засчитывается. Противный станъ при этомъ долженъ стоять по крайней

*) Это значить, что если моментъ окончанія времени, впередъ определеннаго для игры и для мѣны коновъ, пришелся въ минуту, когда предстоитъ дѣлать опытъ или совершилась помка на-лету, то разрѣшается лишь докончить то, что разрѣшается въ этомъ случаѣ § 26 и первой половиной § 27, а также §§ 32 и 33, но не играть дальше.

мѣръ на 30 футовъ впереди мяча, до той минуты, пока мячу дасть пинокъ. Если мячъ упадетъ «на границу», то противная сторона можетъ требовать, чтобы мячу пинокъ былъ данъ заново. Станъ, бьющій мячъ, долженъ стоять позади мяча, и въ случаѣ нарушенія правила посредникъ, по требованію противнаго стана, долженъ приказать образованіе «стычки» въ центрѣ поля игры.

§ 10 (34). «Начальный пинокъ» мяча дѣлается: 1) въ началѣ игры, 2) послѣ выигрыша кона, 3) послѣ мѣны коновъ въ половинѣ назначеннаго для игры времени.

§ 11 (37). Когда выигранъ конъ, то начальный пинокъ дается станомъ, проигравшимъ конъ. Послѣ мѣны коновъ, въ половинѣ игры начальный пинокъ долженъ давать станъ, противный тому, который давалъ его въ началѣ игры.

§ 12 (5). Конъ выигрывается только тогда, когда мячъ пущенъ съ поля игры непосредственно (т.-е., не задѣвъ земли, плащя или тѣла какого либо игрока какой либо стороны) и перелетитъ надъ поперечною неприятельскаго кона, задѣнетъ ли онъ при этомъ поперечнику или которую либо изъ жердей, или вѣтъ—все равно; но если мячъ перелетитъ прямо надъ одной изъ жердей кона, то конъ не считается выиграннымъ. Конъ выигрывается свободнымъ или падающимъ, но не летучимъ пинокомъ.

§ 13 (6). Опытъ (Тгу) выигрывается *) тогда, когда игрокъ сдѣлаетъ мяча чуръ на мѣстѣ, на землѣ противнаго кона.

§ 14 (7). Партія выигрывается бѣльшимъ числомъ очковъ; конъ считается въ три очка, опытъ—въ одно очко. Если число очковъ у обѣихъ сторонъ одинаково или если сторонами вовсе не выиграно ни коновъ, ни опытовъ, то игра считается въ ничью. Если конъ выигранъ опытомъ, то считаются только одни очки кона.

§ 15 (15). Всякому игроку, завладѣвшему мячемъ, позволяется бѣжать съ нимъ, и это называется бѣгомъ. Если игрокъ съ мячемъ забѣжитъ за коновую черту противнаго стана и тамъ сдѣлаетъ мяча чуръ на мѣстѣ, то это считается пабѣгомъ.

§ 16 (16). Набѣгъ разрѣшается черезъ всякое мѣсто коновой черты.

§ 17 (18). Когда игрокъ, держащій мячъ или бѣгущій съ нимъ, но крѣпко удерживающій его въ рукахъ, будетъ связанъ, то онъ долженъ закричать «на землю!» и тотчасъ положить его на землю.

§ 18 (10). Связаннымъ (Tasled) игрокъ, завладѣвшій мячемъ, называется тогда, когда его, держащаго въ рукахъ мячъ, держать одинъ или нѣсколько игроковъ противнаго стана.

*) Т. е. собственно выигрывается право на опытъ (см. §§ 26 и 27).

§ 19 (11). Стычка (Scrummage) дѣлается тогда, когда игрокъ, держащій мячъ и находящійся въ предѣлахъ поля игры, положить мячъ передъ собою на землю, а передовые смыкаются вокругъ мяча кольцомъ, каждый станъ со своей стороны, и стараются протолкнуть его ногами черезъ рядъ противниковъ, по направлению къ ихъ коновой чертѣ. Стычка перестаетъ быть стычкой, если мячъ понадасть на граничную или коновую черту.

§ 20 (12). Игрокъ можетъ схватить мячъ всякій разъ, какъ онъ качнется или прыгаетъ, за исключеніемъ того случая, когда идетъ стычка.

§ 21 (14). Въ стычкѣ трогать мячъ руками не позволено ни въ какомъ случаѣ.

§ 22 (8). Мячъ считается мертвымъ, когда онъ лежитъ на землѣ вполнѣ неподвижно.

§ 23 (13). Брать мертвый мячъ для какой бы то ни было цѣли не позволено; это допускается только съ цѣлью внести мячъ назадъ, послѣ того какъ онъ былъ чуръ на кону или на границѣ; если мячъ взять противно этому правилу, то онъ тотчасъ же долженъ быть отнесенъ назадъ и положенъ на томъ мѣстѣ, откуда былъ взятъ.

§ 24 (9). Чуръ на мѣстѣ (Tuck Down) считается тогда, когда игрокъ, положивъ руку на мячъ на землѣ, на границѣ или на кону, останавливаетъ его такъ, что онъ дѣлается мертвымъ или почти мертвымъ.

§ 25 (42). Игрокъ можетъ сдѣлать мяча чуръ на мѣстѣ въ своемъ собственномъ кону во всякое время.

§ 26 (43). Сторона, сдѣлавшая чуръ на мѣстѣ въ кону противной стороны, должна дѣлать «опытъ на конѣ» свободнымъ пиикомъ слѣдующимъ образомъ: — одинъ изъ игроковъ долженъ принести мячъ съ мѣста, на которомъ былъ сдѣланъ чуръ, къ коновой линіи, идя по прямому направленію, т.-е., параллельному граничнымъ чертамъ, и здѣсь на коновой чертѣ сдѣлать отмытку каблукомъ (если эта отмытка придется между столбами кона, то берется одинъ изъ столбовъ), затѣмъ идти съ мячемъ отъ послѣдней по полю игры по линіи, параллельной граничнымъ, на такое разстояніе отъ коновой черты, какое онъ сочтетъ нужнымъ, и здѣсь положить его для свободного пинка къмъ либо изъ игроковъ его стана.

§ 27 (44). Защищающій станъ при опытѣ можетъ нападать на противниковъ, какъ только мячъ положенъ на землю, но если хоть одинъ изъ нихъ ринется прежде, чѣмъ мячъ коснется земли, посредникъ можетъ, если только бьющій не сдѣлалъ пинка и лишь по требованію бьющей стороны, не допустить нападеніе; станъ

же, бьющій мячъ, долженъ стоять позади мяча до тѣхъ поръ, пока опытъ не совершился. Если конъ выигранъ, то игра продолжается, какъ сказано въ § 11, но если конъ не выигранъ *) или вносившій мяча въ игру не сдѣлаетъ отмѣтки на коновой чертѣ (за исключеніемъ того случая, когда опытъ приходится между столбами кона, см. § 26), или позволить кому либо изъ игроковъ своего стана тронуть мячъ прежде чѣмъ послѣднему онъ дастъ пинка, то мячъ долженъ быть немедленно сдѣланъ мертвымъ, и игра продолжается «выбиваніемъ мяча», какъ сказано въ § 35.

§ 28 (19). Борьбой въ кону (Maui in goal) называется такая борьба, когда мячъ схваченъ по сю сторону коновой линіи (т.е., на полѣ игры), и одинъ изъ игроковъ противнаго стана пытается сдѣлать мяча чуръ на мѣстѣ. Продолжалъ борьбу на кону могутъ только тѣ игроки, которые дотрогивались до мяча въ началѣ ея, и только до тѣхъ поръ, пока они не перестаютъ дотрогиваться до него. Когда борьба на кону кончилась, мячъ долженъ быть положенъ на землю и долженъ принадлежать игрокамъ того стана, которые владѣли мячемъ при началѣ борьбы, если только противный станъ не завладѣлъ имъ окончательно, или если только онъ не высочилъ изъ рукъ игроковъ обоихъ становъ, причѣмъ въ этомъ послѣднемъ случаѣ онъ долженъ принадлежать защищающему стану.

§ 29 (25). Бросаніе назадъ. Великій игрокъ, владѣющій мячемъ, имѣетъ право бросить его назадъ по направленію къ своему кону или передать его назадъ кому либо изъ игроковъ своего стана, стоящему въ ту минуту сзади его, согласно правиламъ нахождения на своей сторонѣ (см. § 42).

§ 30 (26). Бить по мячу рукою или бросать его впередъ, т.е., по направленію къ кону противниковъ, не позволено. Если мячъ ударенъ рукою или брошенъ впередъ, то противный станъ можетъ (если при этомъ не произошло ловли на-лету, о которой говорится въ слѣдующемъ параграфѣ) требовать, чтобы онъ былъ принесенъ назадъ на то мѣсто, гдѣ былъ ударенъ рукою или брошенъ впередъ, и здѣсь положенъ на землю.

§ 31 (27). Ловлей на-лету называется поимка руками кѣмъ либо изъ игроковъ противнаго стана мяча, летящаго послѣ пинка ногою или удара рукою, или бросанія впередъ, если только поймавшій сдѣлаетъ отмѣтку каблукомъ на томъ мѣстѣ, гдѣ онъ поймалъ, и никто другой изъ его собственнаго стана не дотронулся до мяча.

*) Опытъ считается невыиграннымъ, если мячъ не перелетитъ поперечны кона, или если онъ будетъ пойманъ противниками на-лету, даже въ томъ случаѣ, когда перелетѣлъ поперечину..

§ 32 (40). Игрокъ, сдѣлавшій и объявившій «ловлю на-лету», долженъ затѣмъ сдѣлать падающій или летучій пинонь или положить мячъ для свободнаго пинка.

§ 33 (41). Послѣ того, какъ случилась «ловля на-лету», противный станъ можетъ подойти къ мѣткѣ ловца и когда станъ этого послѣдняго отойдетъ назадъ, мячъ долженъ биться (см. предыдущій парагр.) съ мѣста отмѣтки (см. § 31) или съ нѣкотораго разстоянiя позади ея, по прямой линiи, параллельной граничнымъ чертамъ.

§ 34 (38). Выбиванiемъ мяча называется падающій пинонь, сдѣланный однимъ изъ игроковъ той стороны, которая сдѣлала съ мячемъ чуръ на своемъ собственномъ кону, или въ чей гранично-коновой уголъ попалъ мячъ (см. § 36); это есть только способъ возвращенiя мяча въ игру, и сказанный пинонь не можетъ дать выигрыша кона.

§ 35 (39). Выбиванiе мяча должно дѣлаться падающимъ пинокомъ не далѣе, какъ на разстоянiи 75 футовъ отъ коновой черты стороны бьющей мячъ; если при этомъ мячъ попадетъ на граничную черту, то противный станъ можетъ снова требовать вторичнаго выбиванiя мяча. Станъ, бьющiй мячъ, долженъ стоять при выбиванiи позади мяча и въ случаѣ нарушенiя этого правила посредникъ долженъ, по требованiю противной стороны, приказать сдѣлать стычку на мѣстѣ, отстоящемъ на 75 ф. отъ коновой черты бьющаго стана и посреди (т.-е., на равномъ разстоянiи) между обѣими граничными чертами. Станъ, противный бьющему, не можетъ мѣшать такому дѣлающему пинокъ игроку въ предѣлахъ 75 ф. отъ его собственной коновой черты.

§ 36 (20). Мячъ въ гранично-коновомъ углу. Если мячъ, въ рукахъ ли игрока, или самъ по себѣ попадетъ въ гранично-коновый уголъ, то онъ тотчасъ дѣлается мертвымъ и въ игры; онъ долженъ быть тогда введенъ опять въ игру по правиламъ §§ 34 и 35.

§ 37 (28). Если мячъ попадетъ въ «гранду» (см. § 2), то игрокъ стана, противнаго тому, игрокъ котораго послѣднiй достигался до мяча на полѣ игры, долженъ принести его на то мѣсто, гдѣ онъ пересѣкъ граничную линiю; или если игрокъ, бѣгущiй съ мячемъ, перебѣжитъ или только переступитъ какую-либо частью своей ноги граничную линiю, то онъ долженъ вернуться съ мячемъ на то мѣсто, гдѣ онъ перешелъ граничную линiю и оттуда вернуть мячъ на поле игры однимъ изъ способовъ, указанныхъ въ слѣдующемъ параграфѣ.

§ 38 (29). Въ случаяхъ, указанныхъ въ предыдущемъ параграфѣ или самъ игрокъ, или кто-либо изъ его стана, долженъ или

1) бросить мяч на поле игры такъ, чтобы онъ подскочилъ, затѣмъ сквативъ его бѣжать и дать ему падающій ударъ или перебросить его руками назадъ, по направленію къ своему кону (см. § 29), или 2) перебросить его руками подъ прямымъ угломъ къ граничной чертѣ, или 3) пройти съ нимъ подъ прямымъ угломъ къ граничной чертѣ пространство не менѣе 15 и не болѣе 45 футовъ и тамъ положить на землю, объявивъ предварительно, какъ далеко думаетъ онъ пройти.

§ 39 (30). Если два или болѣе игрока, держащіе мячъ, будутъ протолкнуты «на границу», то мячъ долженъ принадлежать тому игроку, который первый завладѣлъ имъ на полѣ игры и не выпускалъ его изъ рукъ.

§ 40 (31). Если мячъ былъ брошенъ не прямо *), то противный станъ можетъ тотчасъ потребовать права самому ввести его на поле игры по способу, указанному въ п. 3, § 38.

§ 41 (32). Ловля мяча, когда онъ брошенъ послѣ нахождения «на границѣ», не считается «ловлей на-лету».

§ 42 (21). Всякій игрокъ долженъ быть на своей сторонѣ; онъ не на своей сторонѣ, если входитъ въ стычку со стороны неприятельскаго кона или, будучи въ стычкѣ, окажется впереди мяча, или когда мячу былъ данъ пинкокъ, сдѣлать чуръ или съ нимъ сдѣланъ бѣгъ кѣмъ-либо изъ его собственнаго стана позади его (т.-е., между нимъ и его собственнымъ кономъ). Никакой игрокъ не можетъ быть не на своей сторонѣ въ собственномъ кону.

§ 43 (22). Всякій игрокъ, находящійся не на своей сторонѣ, считается вѣхъ игры и ни въ какомъ случаѣ не долженъ дотрогиваться до мяча ни внутри, ни вѣхъ граничной и коновой линій; онъ не можетъ также никакимъ образомъ останавливать кого-либо изъ игроковъ или мѣшать ему до тѣхъ поръ, пока вновь не становится на своей сторонѣ. Въ случаѣ, если какой-либо игрокъ, находящійся не на своей сторонѣ, принялъ участіе въ игрѣ съ мячемъ, то атаманъ противнаго стана можетъ требовать, чтобы мячъ былъ возвращенъ назадъ и положенъ на то мѣсто, гдѣ онъ былъ до той минуты, какъ въ игру съ нимъ вступилъ находящійся не на своей сторонѣ.

§ 44 (23). Игрокъ, находящійся не на своей сторонѣ, дѣлается на своей сторонѣ, когда какой-либо игрокъ противнаго стана пробѣжитъ съ мячемъ 15 футовъ или дастъ мячу пинка **) или

*) Т.-е., при введеніи мяча въ игру по пункту 2 § 38 послѣ того, какъ онъ былъ „на границѣ“.

**) Т.-е., если игрокъ противнаго стана отбѣжитъ отъ игрока, находящагося не на своей сторонѣ, на 15 ф. впередъ по направленію къ кону послѣдняго или дастъ мячу пинка также по направленію къ его кону.

когда мяч задѣнетъ платье или тѣло кого-либо изъ игроковъ противнаго стана, или же когда игрокъ его собственнаго стана пробѣжитъ передъ нимъ или съ мячемъ, или давъ мячу пинка позади его.

§ 45 (24). Когда игрокъ владѣетъ мячемъ, никто изъ его противниковъ, находящихся не на своей сторонѣ, не можетъ пытаться бѣжать, связывать или какъ-либо иначе мѣшать такому игроку, пока онъ не пробѣжитъ 15 футовъ *) или не дастъ мячу пинка. Но если какой-либо игрокъ, находящийся не на своей сторонѣ, свяжетъ противника, владѣющаго мячемъ или какъ-нибудь помѣшаетъ ему, прежде чѣмъ этотъ послѣдній пробѣжитъ 15 футовъ или дастъ мячу пинка, то атаманъ этого противнаго стана можетъ требовать льготнаго удара для игрока, которому помѣшали; такой льготный ударъ долженъ быть сдѣланъ или летучимъ, или падающимъ пинкомъ съ того мѣста, гдѣ произошла помѣха, и при условіяхъ, выраженныхъ въ § 33; такой льготный ударъ не можетъ дать выигрыша кона.

§ 46 (45). Нападеніе, т.-е., натискъ впередъ, чтобы дать пинка мячу или связать игрока противной стороны, позволяется во всѣхъ случаяхъ свободнаго пинка послѣ «ловли на-лету» или при «опытѣ на конѣ», тотчасъ какъ мячъ положенъ на землю. Это же разрѣшается въ случаяхъ падающаго пинка или летучаго пинка послѣ «ловли на-лету», какъ только игрокъ, владѣющій мячемъ, побѣжитъ или приготовится дать мячу пинка, или какъ только мячъ коснется земли; но связанный игрокъ всегда можетъ отступить назадъ, пока не уронилъ мяча и не дотронулся еще до него ногой; противная сторона должна, въ свою очередь, отступить къ его мѣткѣ (см. § 47). За исключеніемъ стычки, игроку не дозволяется нападать на какого-либо противника или мѣшать ему, если только этотъ противникъ не держитъ мячъ, или если таковой игрокъ самъ не бѣжитъ къ мячу.

§ 47 (46). Въ случаѣ «ловли на-лету» противная сторона можетъ подойти и нападать откуда хочетъ съ линіи или изъ-за линіи, проведенной черезъ мѣтку параллельно коновой чертѣ. Во всѣхъ случаяхъ сторона бьющаго мячъ, пока мячу не дано пинка, должна стоять позади мяча; но она не можетъ нападать (т.-е., устремляться впередъ), пока мячу не дано пинка. Въ случаѣ какого-либо нарушенія правила посредникъ долженъ, по требованію противной стороны, сдѣлать стычку на мѣстѣ, гдѣ совершена ловля на-лету. Если послѣ ловли на-лету болѣе чѣмъ

*) Т.-е., пока онъ не отбѣжитъ на 15 ф. впередъ отъ игрока, находящагося не на своей сторонѣ.

одинъ игрокъ нападающей (т.-е., бьющей мячъ) стороны тронетъ мячъ прежде, чѣмъ ему будетъ дасть пиннокъ, то противная сторона можетъ броситься впередъ немедленно.

§ 48 (47). Никакіе удары по голениамъ (Hacking) или подножки не должны допускаться. Никто, имѣющій на какой бы то ни было части своихъ сапогъ или башмаковъ выступающіе гвозди, желѣзныя или гуттаперчевыя пластинки, въ состязаніе допускаться не долженъ.

§ 49 (48). Въ случаѣ если нарушено какое-либо правило или, со стороны какого-либо стана, произошла неправильность въ игрѣ какъ-либо иначе, чѣмъ предусмотрено этими правилами, противный станъ можетъ требовать, чтобы мячъ былъ возвращенъ на то мѣсто, гдѣ произошло нарушеніе или неправильность, и здѣсь была сдѣлана стычка.

§ 50 (49). Во всѣхъ состязаніяхъ должны назначаться два посредника. Если посредниковъ нѣтъ, то единственными судьями во всѣхъ спорахъ должны быть атаманъ обѣихъ сторонъ, и ихъ рѣшенія должны считаться окончательными.

ИГРА АССОЦІАЦИИ НОЖНОГО МЯЧА.

Площадь игры размѣровъ, указанныхъ въ § 1 правилъ, должна вообще очерчиваться такъ, чтобы длина вдвое превосходила ширину. По угламъ ея ставятся четыре флага, а посреди коновыхъ линій коны, какъ сказано въ томъ же параграфѣ.

Мячъ употребляется не овальный, а круглый, указанного въ § 1 размѣра.

Существенное отличіе игры по правиламъ Ассоціаціи состоитъ въ слѣдующемъ: 1) брать мячъ въ руки и бѣжать съ нимъ совершенно воспрещается (§ 8), мячъ гоняется по полю исключительно ногами или «вольными пинками» въ извѣстныхъ опредѣленныхъ случаяхъ (§ 9 и 12); 2) выигрышные очки получаютъ только выигрышемъ кона; 3) конъ же считается выиграннымъ, когда мячъ проскочитъ подъ, а не черезъ поперечину кона (§ 4), причемъ однако проскокъ его послѣ «свободнаго» и «вольнаго пинка» въ выигрышъ не считается (§ 9).

Партія играется заранѣе опредѣленное время и въ поло-

винѣ этого времени стороны мѣняются конами (§ 3). Игроки дѣлятся на два стана, по 11 человекъ въ каждомъ *), и сторона, начинающая игру, бьетъ мячъ съ центра поля игры свободнымъ пинкомъ, отличающимся отъ свободного пинка Рѣгби лишь тѣмъ, что ямки на землѣ для мяча никогда не дѣлается. Игроки при этомъ разстаниваются почти такъ же, какъ и по правиламъ Рѣгби, именно: 6 передовыхъ станоятся въ рядъ тотчасъ за мячемъ; въ нѣсколькихъ шагахъ за ними, прикрывая крылья ряда, становится по обѣ стороны по одному стражу; затѣмъ на разстояніи 7 сажень отъ нихъ ставится на обѣ стороны по запасному и наконецъ въ самомъ кону, между его столбами — стражъ кона. Иногда въ передовые ставится только 4 игрока, стражамъ же по бокамъ и немного сзади ставятъ не по одному, а по два игрока, и это во многихъ отношеніяхъ предпочтительнѣе, такъ какъ мячъ чаще всего стараются провести къ неприятельскому кону именно сбоку, вдоль граничной линіи. Противная сторона при началѣ игры строится на разстояніи 30 ф. отъ центра поля (§ 2).

Затѣмъ борьба идетъ, какъ и по правиламъ Рѣгби, съ тою лишь разницей, что здѣсь хватаніе мяча и бѣгъ съ нимъ къ кону противниковъ замѣняется толканіемъ мяча ногами (dribbling). Вся цѣль состоитъ въ томъ, чтобы болѣе или менѣе мелкими пинками провести мячъ черезъ рядъ противниковъ къ ихъ кону, а затѣмъ между его столбами, давая ему болѣе сильные пинки лишь въ рѣдкихъ, удобныхъ для того случаяхъ; понятно, что играющіе при этомъ бьютъ мячъ и не прямо на неприятелей, но иногда и въ сторону, чтобы дать возможность своему товарищу, передъ которымъ путь свободнѣе, толкнуть мячъ прямо къ неприятельскому кону. Но сильный пинокъ, напр., совершенно необходимъ, когда игра идетъ уже возлѣ своего кона; защищающіе его въ этомъ случаѣ должны стараться ловкимъ, сильнымъ пинкомъ перебросить

*) По общему правилу, каждая сторона избираетъ себѣ атамана, играющаго предпочтительно сзади.

мячъ на середину поля игры.—Что касается случаевъ, когда мячъ перескакиваетъ граничную или коновую черту, то приемы, употребляющіеся при этомъ для возвращенія мяча въ игру, ясно изложены въ §§ 5, 6 и 7 правилъ.

Нижеслѣдующія правила игры мы приводимъ въ видѣ точнаго перевода по послѣдней ихъ редакціи Ассоціаціей, сокративъ лишь § 14 и вовсе выбросивъ §§ 15 и 16, гдѣ говорится о клубахъ и митингахъ Ассоціаціи, что для насъ ни какого значенія не имѣетъ.

Правила игры.

§ 1. Размѣры поля игры должны быть: длина наибольшая 600 ф., наименьшая 300 ф.; ширина наибольшая 300 ф., наименьшая 150 ф. Границы должны быть отмѣнены флагами и чертами. Коны должны состоять изъ прямыхъ столбовъ на разстояніи 24 ф. одинъ отъ другого, съ поперечной на высотѣ 8 ф. отъ земли. Окружность мяча должна быть не менѣе 27 и не болѣе 28 дюймовъ.

§ 2. Вынувшій жребій получаетъ право на выборъ начального пинга или кона. Игра должна начинаться свободнымъ пинкомъ *) съ центра поля игры по направленію въ противоположному кону. Противная сторона не должна подходить къ мячу ближе, чѣмъ на 30 ф., до тѣхъ поръ, пока мячу не данъ пинокъ; никакой игрокъ какой либо стороны не долженъ заходить за центръ поля въ направленіи къ противоположному кону, пока мячу не данъ начальный пинокъ.

§ 3. Коны мѣняются играющими по прошествіи полувремени игры. Когда конъ выигранъ, то начальный пинокъ дается проигравшимъ его станомъ; послѣ же мѣны коновъ въ полувремя, мячъ долженъ биться станомъ, противнымъ тому, который билъ въ первый разъ, и вполне согласно съ правилами § 2.

§ 4. Конъ выигрывается, когда мячъ пройдетъ между его столбами подъ поперечной, если только онъ не кинутъ, ударенъ или толкнутъ руками, или не пронесенъ въ рукахъ кѣмъ либо изъ нападающихъ. Если мячъ задѣнетъ который либо изъ столбовъ кона

*) Свободный пинокъ (place-kick), дѣлающійся въ началѣ игры, въ полувремя игры, послѣ перемены коновъ, и послѣ выигрыша кона, есть пинокъ по мячу, положенному на землю такъ, какъ найдетъ нужнымъ бьющій.

или его поперечину и сдѣлать затѣмъ скачекъ назадъ, на поле игры, то онъ считается въ игрѣ.

§ 5. Когда мячъ «на границѣ», т.-е., попадетъ за граничную черту, то игрокъ стапа, противнаго тому, который толкнулъ мячъ за черту, долженъ бросить его на поле игры съ того мѣста граничной черты, гдѣ онъ ее перескочилъ. Бросающій, стоя лицомъ къ полю игры, долженъ поднять мячъ обѣими руками надъ головой и бросить его такъ далеко, какъ найдетъ это нужнымъ; мячъ считается въ игрѣ, какъ только онъ упалъ на землю. Бросившій мячъ не можетъ вступить съ нимъ въ игру раньше, чѣмъ съ нимъ не сыграетъ кто либо изъ другихъ игроковъ *).

§ 6. Когда игрокъ даетъ мячу пиннокъ или бросаетъ его послѣ нахождения «на границѣ», то всякій игрокъ изъ принадлежащихъ къ тому же стапу, стоящій въ эту минуту ближе всего къ коновой чертѣ противниковъ, и если при этомъ ближе всего къ этой чертѣ въ то же время не стоитъ по крайней мѣрѣ трехъ игроковъ противнаго стапа, считается въ игрѣ и не можетъ ни трогать мячъ самъ, ни какимъ бы то ни было образомъ мѣшать тронуть его другому игроку, пока мячъ не сыгранъ. Но во время удара мяча съ угла или съ коновой черты (см. § 7), или когда мячъ въ послѣдній разъ передъ тѣмъ былъ сыгранъ противникомъ, такой игрокъ не считается въ игрѣ.

§ 7. Если мячъ протолкнуть черезъ коновую черту однимъ изъ игроковъ противнаго стапа, то онъ долженъ быть введенъ въ игру свободнымъ пинкомъ кѣмъ либо изъ игроковъ того стапа, кому принадлежитъ эта коновая черта, съ мѣста на чертѣ, отстоящаго на 18 ф. отъ ближайшаго коноваго столба; но если мячъ протолкнуть однимъ изъ игроковъ того стапа, которому принадлежитъ эта коновая черта, то мячъ возвращается въ игру свободнымъ пинкомъ игрокомъ противнаго стапа съ мѣста на чертѣ, отстоящаго на 3 ф. отъ ближайшаго углового флага. Въ обоихъ случаяхъ никакой игрокъ не долженъ подходить къ мячу ближе, чѣмъ на 18 ф., пока мячу не данъ пиннокъ.

§ 8. Никакой игрокъ ни подъ какимъ предлогомъ не долженъ бить или толкать мячъ руками, или брать его въ руки; только одному стражу кона дозволяется при защитѣ кона пускать въ дѣло и руки, отбивая или бросая мячъ, но и ему не позволено носить мячъ въ рукахъ. Стражъ кона въ теченіе партіи можетъ перемигиваться; но исполнять обязанности стража въ одно и то же время два игрока не могутъ, а также въ отсутствіе стража временно замѣнять его другимъ игрокомъ не дозволяется.

*) Здѣсь, какъ и въ §§ 6 и 9 подъ словомъ сыграть съ мячемъ подразумѣвается ударить мячъ ногою.

§ 9. Контъ ни въ какомъ случаѣ не выпрыгивается «вольнымъ пинкомъ» *), а мячъ не можетъ игратья прокомъ, только что давшимъ вольный пинокъ, до тѣхъ поръ, пока онъ не сыграетъ другимъ игрокомъ. Это правило одинаково относится и къ началному, и къ свободному пинку.

§ 10. Ни подставленіе ноги противнику, ни удары по ногамъ, ни скачки на него, ни прочія удочки съ цѣлью уронить его на землю не дозволяются, и такой игрокъ не долженъ пользоваться руками съ цѣлью удержать или толкнуть противника, или помѣшать ему сызди. На прока, стоящаго спиною къ кону противниковъ, это охранительное правило не распространяется, если только, по мнѣнію посредника или судьи, онъ въ этомъ положеніи преднамѣренно мѣшалъ противнику.

§ 11. Никакой игрокъ не долженъ имѣть на подошвахъ и на каблукахъ своихъ саногъ выступающихъ гвоздей, желѣзныхъ или гуттаперчевыхъ пластинокъ. Всякому игроку, уличенному въ нарушеніи этого правилъ, дальнѣйшее участіе въ игрѣ воспрещается.

§ 12. Въ случаѣ нарушенія §§ 5, 6, 8, 9 и 10 противному стану долженъ быть предоставленъ вольный пинокъ съ мѣста, гдѣ произошло нарушеніе.

§ 13. Въ случаѣ обращенія къ посреднику по поводу предпологаемаго нарушенія правилъ, мячъ долженъ оставаться въ игрѣ, пока будетъ дано рѣшеніе **).

§ 14. При состязаніи выбирается посредникъ или судья, рѣшенія котораго считаются окончательными.

++*

*) Вольнымъ пинкомъ (free-kick), который дѣлается въ случаяхъ указанныхъ въ § 12, называется пинокъ по лежащему на землѣ мячу въ какомъ угодно игроку направленіи. При этомъ пинкѣ игроки противнаго стану должны стоять отъ мяча не ближе 18 ф.; но принуждать игроковъ стоять позади своей коновой черты, однако, ни въ какомъ случаѣ не дозволяется.

**) Т.-е., игра продолжается безъ перерыва своимъ порядкомъ.