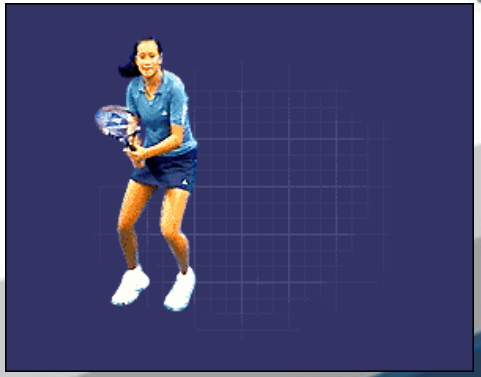
جامعة بنها

BENHA UNIVERSITY

www.bu.edu.eg



الفرقة الثانية
العام الجامعى ٢٠١٩/٢٠٢٠م

أ.د / أحمد أنور السيد د / مجدى محمود مصيلحى

د / مصطفى طه محمود طه د / اكرم عبدالمرضى خليفة

Learn Today ... Achieve Tomorrow

- **كيـفـيـة لعب التنـس :**
- قبل أن تبدأ المباراة، يُحدد اللاعبون من سيبدأ الضربة الأولى، وفي أي نصف من الملعب سيكون اللاعب أو الفريق. ويُحدد ذلك بالقرعة . فاللاعب الفائز، أو الفريق، يحق له إما:

  ١ - اختيار الإرسال أو الاستقبال.

  ٢ - اختيار نصف الملعب ، الذي سيلعب فيه.

- **كيف تلعب**
- تتكون المباراة من خمس مجموعات "Sets" للرجال، وثلاث مجموعات للنساء. وتنتهي مباراة الرجال عند فوز أحد اللاعبين بثلاث مجموعات،أما النساء فعند فوز إحداهن بمجموعتين.
- ويكون اللعب، عادة، مستمراً طوال زمن المباراة، ولكن تحت بعض الظروف، وفي بعض البلدان، يسمح للاعبين بأخذ راحة لمدة ١٠ دقائق، بعد المجموعة الثالثة للرجال، والمجموعة الثانية للسيدات. وهذه الراحة قد تمتد إلى ٤٥ دقيقة، في البلاد الاستوائية.
- وللحكم أن يوقف اللعب، لأي فترة يعتبرها لازمة، إذا استدعى الأمر ذلك، بسبب ظروف خارجة عن إرادة اللاعبين.

- وإذا تقرر إيقاف اللعب ليُستأنف في يوم آخر، فإن الراحة يمكن أن تؤخذ بعد المجموعة الثالثة فقط (أو الثانية في حالة اشتراك السيدات)، من اللعب في اليوم التالي، واستكمال المجموعة غير المنتهية، وتحسب كمجموعة واحدة.
- وإذا توقف اللعب ولم يستأنف حتى مرور ١٠ دقائق، في اليوم نفسه، فإن الراحة يمكن أن تؤخذ فقط بعد لعب ثلاث مجموعات متتالية، من دون انفصال.
- كما يجب عدم إيقاف اللعب، أو تعطيله، أو التدخل فيه، بغرض تمكين لاعب من استعادة قوته وأنفاسه.
- ويسمح القانون بانقضاء ٣٠ ثانية، كحد أقصى، من لحظة خروج الكرة من اللعب، بعد نهاية النقطة، حتى الوقت الذي تضرب فيه الكرة للنقطة الثانية، فيما عدا عند تغيير نصفي الملعب. فيكون الحد الأقصى المسموح بانقضائه دقيقة وثلاثون ثانية، وذلك من لحظة خروج الكرة من الملعب في نهاية الشوط، حتى بدء ضرب الكرة للنقطة الأولى من الشوط الثاني.
- كما يسمح للاعب بتلقي تعليمات من مدربه، أثناء تغيير نصفي الملعب، بعد نهاية الشوط فقط.

- **تسجيل النقاط وطريقة حسابها :**
- يقف اللاعبان في جبهتين متضادتين من الشبكة، ويسمى اللاعب الذي يبدأ بإرسال الكرة المُرسل (Server)، والآخر المستقبل (Receiver).
- ويسجل اللاعب ـ أو الفريق ـ نقطة عندما يفشل الخصم في إرجاع الكرة بطريقة صحيحة، أو عندما يرتكب خطأ.
- ومباراة التنس (Match) تتكون من عدد من المجموعات (Sets)، وتتكون المجموعات من عدد من الأشواط (Games). ويفوز أحد اللاعبين بالمجموعة، إذا فاز بستة أشواط، ولم يفز منافسه بأكثر من أربعة أشواط، وإذا كان تسجيل المجموعة ٥ ـ ٥، فإن اللعب يستمر حتى يتفوق أحد اللاعبين، بشوطين على زميله.

- وللفوز بالشوط، لا بد من تسجيل أربع نقاط، وأن يكون منفذها متقدماً على الجانب الآخر بنقطتين على الأقل.
- وتُحسب النقطة الأولى ١٥، والثانية ٣٠، والثالثة ٤٠، وتسمى النقطة الرابع نقطة الشوط "Game Point"، أي الفوز بالشوط.
- وإذا حصل كلاً من اللاعبين على ثلاث نقاط، فإن التسجيل يكون ٤٠ ـ ٤٠ أو تعادل (Deuce)، ويجب على أحد اللاعبين أن يفوز بنقطتين متتاليتين، بعد التعادل، لكي يفوز بالشوط. وإذا فاز المرسل بنقطة بعد التعادل، فإن التسجيل يكون امتيازاً للمرسل (Advantage Server) وإذا فاز المستقبل بالنقطة، التي تلي التعادل، فإن التسجيل يكون امتيازاً للمستقبل (Advantage Receiver).
- وعموماً، فإن اللاعب الذي يفوز بنقطة الامتياز، لا بد أن يفوز بالنقطة التالية، حتى يفوز بالشوط.

- وعند ذكر النتيجة تُعلن أولاً، النقاط التي سجلها اللاعب، الذي يؤدي الإرسال.
- فعلى سبيل المثال: إذا كان الجانب الذي يؤدي الإرسال فائزاً، والنتيجة ثلاث نقاط مقابل نقطة واحدة، فتذكر النتيجة على أنها ٤٠ ـ ١٥. أما في حالة فوز الجانب المستقبل بالنقطتين الأوليتين، فتكون النتيجة صفر ـ ٣٠.
- وفي أغلب المنافسات إذا لم يفز الخصم بأية مجموعة ، وفاز أحد اللاعبين أو الفريق بمجموعتين، فإنه يعلن فائزاً بالمباراة. ولكن في بعض المسابقات، فإن الفريق، الفائز بثلاثة مجموعات، هو الذي يفوز بالمنافسة.

مع خالص الشكر والتقدير لسيادتكم