



* Խաղի մը ընթացքին կետերը կը հաշուեն հետեւեալ ձեւով.
 0՝ երբ ո՛չ մէկ կետ կը նշանակուի խաղին ընթացքին,
 15՝ մէկ կետի համար,
 30՝ երկու կետի համար,
 40՝ երեք կետի համար:
 Երբ մարզիկը 40-ի կը հասնի, խաղը կը յաղթէ, բացի եթէ հաւասարութիւն ըլլայ (40-40): Այս պարագային պետք է մէկ կետ աւելի նշանակել՝ աւանթած (առաւելութիւն) ունենալու համար, եւ այն մարզիկը, որ առաջինը կը նշանակէ յաջորդ կետը, կը յաղթէ: Հետեւա-

ՓՈՐՁԱՐԾ ԵՍ ԹԵՆԻՍ ԽԱՂԱԸ

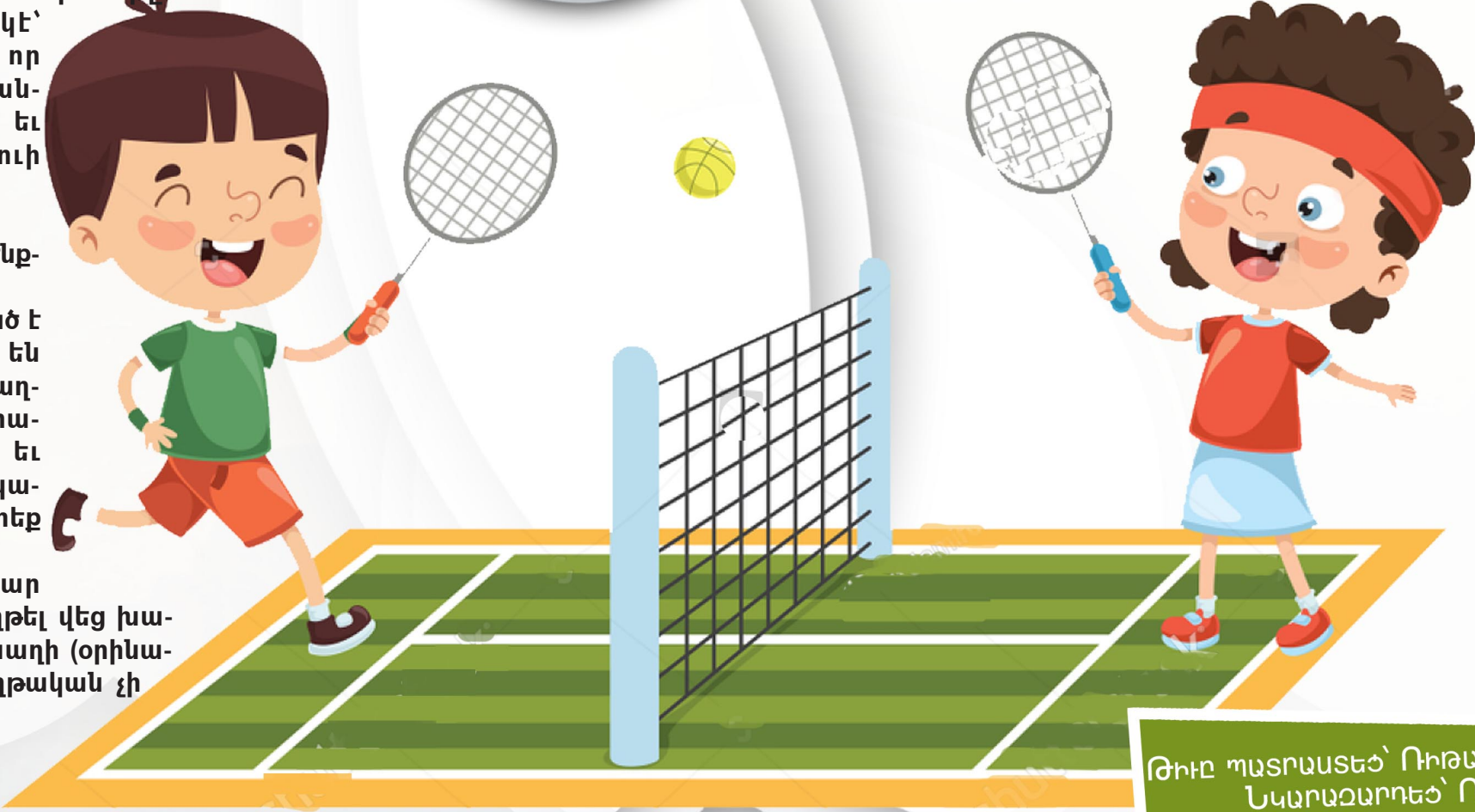
Թենիսի խաղը յառաջացած է ֆրանսական ժեռ տը փոմ խաղէն: Սակայն մեզի ծանօթ թենիսի խաղը սկիզբ կ'առնէ 19-րդ դարուն, Անգլիոյ մէջ: Այն օրերուն մարդիկ կը խաղային խոտին վրայ՝ գործածելով ձգախեժէ գնդակներ, որոնք կրնային ցտկել խոտին վրայ:

Թենիս բառը եկած է ֆրանսերէն «թոնէ» բառէն, որ կը նշանակէ՝ «հրամեցէք»: Այս բառն է, որ կ'արտասանուէր առաջին անգամ գնդակը նետելէ առաջ եւ ապա խաղը կը շարունակուի կարգ մը օրէնքներ յարգելով:

Ծանօթանանք թենիսի օրէնքներուն

* Թենիսի մաչ մը բաղկացած է *սէթերէ*, որոնք բաժնուած են խաղերու: Պէտք է երկու *սէթ* յաղթել՝ մաչը յաղթած ըլլալու համար: Սակայն այր մարդոց եւ Կրան Շլէմի մրցաշարքերուն պարագային, պէտք է յաղթել երեք *սէթ*:

* *Սէթ* մը յաղթելու համար պէտք է առաջին անգամ յաղթել վեց խաղերէն, նուազագոյնը երկու խաղի (օրինակի համար՝ 6-4, մինչ 6-5 յաղթական չի նկատուիր):



բար կարելի է խաղը յաղթել 3 կամ 5 կետերով:
 * Կետ մը նշանակելու համար պէտք է գնդակը ցանցէն անդին նետել՝ առանց ցանցին դպչելու, մէկ հարուածով եւ առանց դաշտին սահմաններէն դուրս ելլելու:

Կրան Շլէմ
 Երբ կ'ըսեն, թէ թենիս խաղացող մը Կրան Շլէմը շահած է, կը նշանակէ, որ ան յաղթած է տարուան թենիսի ամենէն կարեւոր չորս մրցաշարքերուն:

1.- Յունուար ամսուան, Մելպուռնի մէջ, Աւստրալիոյ օփընը,

2.- Մայիս-Յունիս ամիսներուն, Ֆրանսայի մէջ, Ռոլան Կարոսի մրցաշարքը,

3.- Յունիսի վերջին օրերուն, Անգլիոյ մէջ, Լոնտոնի Ուիմպլըտընի մրցաշարքը,

4.- Օգոստոսի վերջաւորութեան, Միացեալ Նահանգներու մէջ, Նիւ-Եորք, Եու. Էս. օփընը:

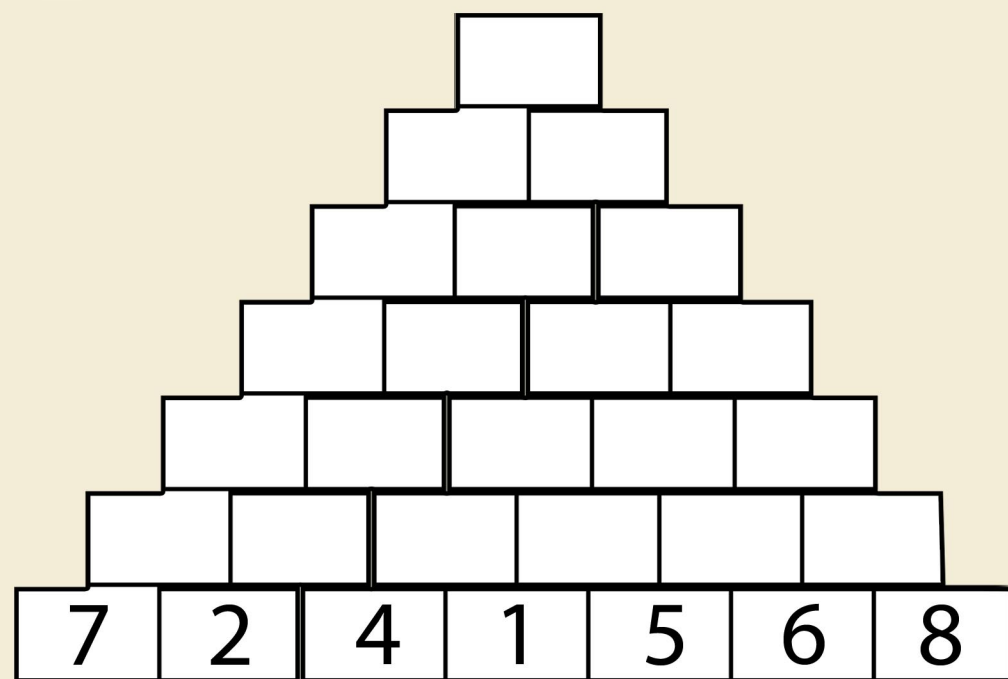
Այս մրցաշարքերը թենիս խաղացողներուն համար ամենէն որակաւոր եւ դժուար մրցաշարքերն են:

ԹԻՒԸ ՊԱՏՐԱՍՏԵՑ՝ ՈՒԻՍ ԿԱՐԵԱՆ-ՏԻՔՄԻԲԵՆԱՆ
 ՆԿԱՐԱԶԱՐՈՒՄԵՑ՝ ՈՒՅՅԻ ՔԵՇԻՇԵԱՆ



ԿՐՆԱՐՔ ԱՄԲՈՂՋԱՑՆԵԼ ԲՈՒՐԳԸ

Փորձեցե՛ք ամբողջացնել վարի քառակուսիները: Իւրաքանչիւր քառակուսիի թիւը կը ներկայացնէ իրմէ վար գտնուող երկու քառակուսիներուն թիւերուն գումարը:



ՀԱԿԱՆԻՇՆԵՐ ԿՐՆԱՐՍ ԳՏՆԵԼ

Ձախ կողմի սիւնակին իւրաքանչիւր բառը միացո՛ւր աջ կողմի սիւնակին իր համապատասխան հակառակիչին:

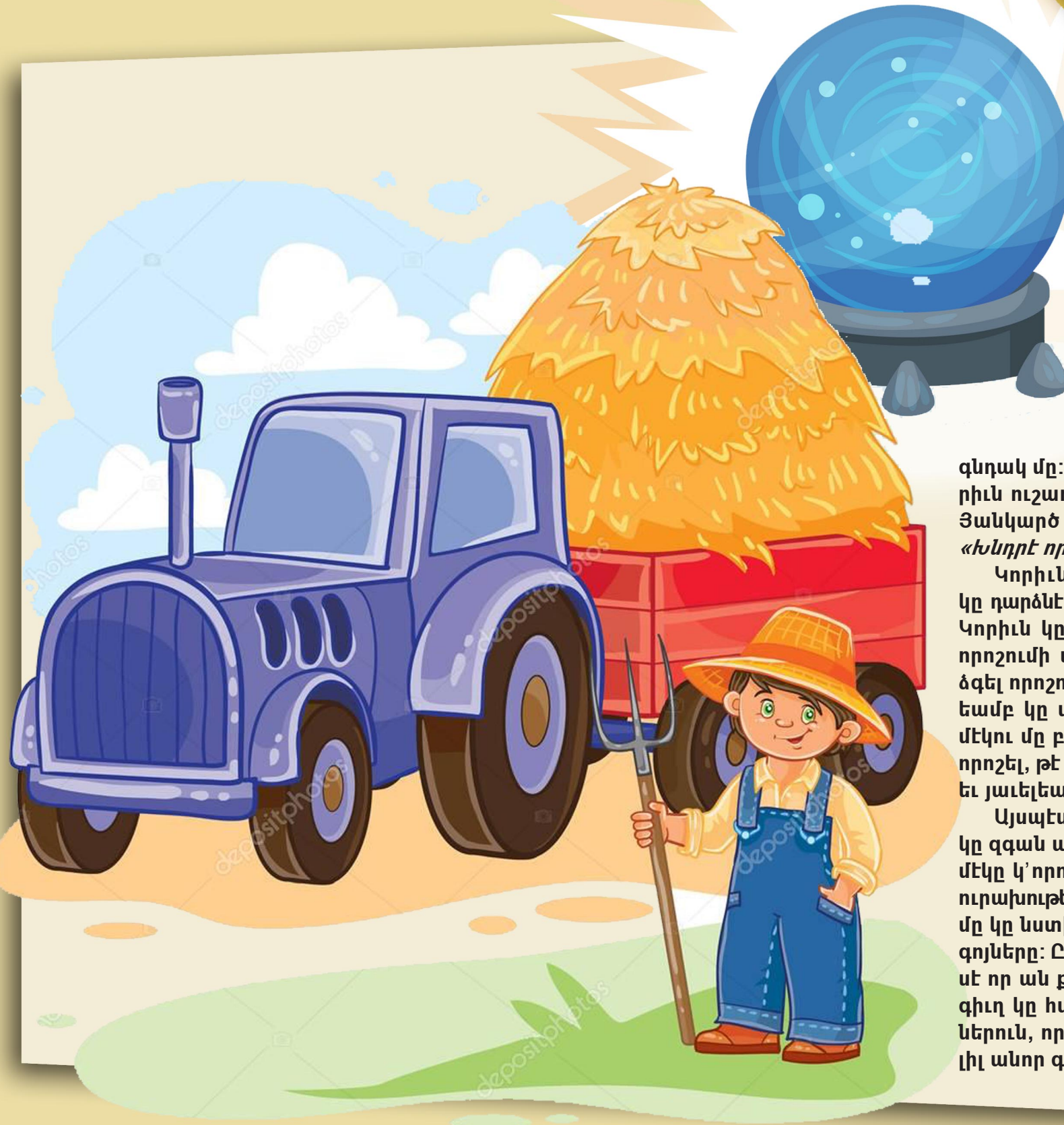
նշանաւոր
սկիզբ
պիտանի
նեղ
ընտանի
պաշտելի
մասնակի
անձնատր
զարգացած
փառաւոր

անպետ
վայրի
աննշան
վերջ
անձնագոհ
տգետ
ընդարձակ
անշուք
ատելի
ամբողջական



ԿՐՆԱՐՍ ԳՏՆԵԼ ՄԵՔԵ-ՆԱՆ ԱՇԽԱՏՏՆՈՂ ԿՈՃԱԿԸ:

ԲԻՐԵՂԵԱՅ ԳՆԴԱԿԸ



Ժամանակին գիւղ մը կար, որու բնակիչները շատ ուրախ էին ու գոհունակ: Այս գիւղին մէջ Կորին անունով պատանի հովիւ մը կը բնակէր իր հօր, մօր եւ մեծ մօր հետ: Ան առաւօտ կանուխ իր հօտը մօտակայ բլուրը կը տանէր, որպէսզի ոչխարները արածեն: Օր մը երբ Կորին սրինգ կը նուագէր ոչխարներուն արածած միջոցին, յանկարծ կը նշմարէ լոյս մը, որ կու գար մացաններուն ետեւէն: Կորին կը մօտենայ լոյսին, եւ կը տեսնէ շատ գեղեցիկ բիրեղեայ գնդակ մը: Գնդակը ծիածանի նման գոյներ կը ցոլացնէր: Կորին ուշադրութեամբ կը բռնէ գնդակը եւ կը սկսի դարձնել: Յանկարծ գնդակին մէջէն մեղմ ձայն մը կը լսէ, որ կ'ըսէր «Խնդրէ որեւէ բան եւ ես պիտի կատարեմ խնդրանքդ»:

Կորին չհաւատալով ականջներուն, անգամ մը եւս կը դարձնէ գնդակը եւ դարձեալ նոյն նախադասութիւնը կը լսէ: Կորին կը սկսի մտածել, թէ ի՞նչ ուզէ, սակայն չի կրնար որոշումի մը յանգիլ, ուստի կ'որոշէ յաջորդ օրուան յետաձգել որոշումը: Գնդակը կը դնէ տոպրակի մը մէջ եւ ուրախութեամբ կը վերադառնայ տուն: Ան կ'որոշէ գնդակին մասին մէկու մը բան չըսել: Յաջորդ օր, Կորին դարձեալ չի կրնար որոշել, թէ ի՞նչ ուզէ, որովհետեւ կը զգար, թէ ամէն ինչ ունէր եւ յաւելեալ որեւէ բանի պէտք չունէր:

Այսպէս քանի մը օրեր կ'անցնին: Կորինին ընկերները կը զգան անոր արտասովոր ուրախութիւնը, ուստի անոնցմէ մէկը կ'որոշէ հետեւիլ Կորինին, գիտնալու համար անոր ուրախութեան պատճառը: Կորին ըստ սովորութեան, անկին մը կը նստի, գնդակը կը հանէ ու կը դիտէ անոր ցոլացուցած գոյները: Ընկերը, որ պահուըտած էր ծառի մը ետեւ, կը սպասէ որ ան քնանայ, ապա գնդակը կ'առնէ ու կը փախչի: Երբ գիւղ կը հասնի, բիրեղեայ գնդակը ցոյց կու տայ գիւղացիներուն, որոնք կը սկսին զայն ձեռքէ-ձեռք անցընել ու զմայլիլ անոր գոյներուն վրայ: Յանկարծ կը լսեն ձայնը որ կ'ըսէր





ԳԻՏԵԻՐ, ԹԵ...

OFFICIAL SUPPLIER



Ռոլան Կարոս ֆրանսացի օդանավորորդ մըն է, որ ապրած է 1928-ին շինուած նշանաւոր դաշտին տեղը:

* Ռոլան Կարոսի մրցաշարքը իւրայատուկ է, որովհետեւ անոր կրահողին վրայ կը դրուի փոշի աղիւսի խաւ մը, այս ձեւով դիւրին կ'ըլլայ դէղին գնդակը տեսնել:

* Թենիսի խաղերը շատ լուռ մթնոլորտի մը մէջ կը խաղցուին, ո՛չ մէկ անձ կը պոռայ կամ դրօշակ կը պարզէ մարզիկներ քաջալերելու համար: Իրաւարարը դաշտին եւ հանդիսատեսներուն կարգ ու կանոնը կը պահէ, այլապէս խաղը չի շարունակուիր, որովհետեւ մարզիկները կեդրոնացումի պէտք ունին:



«Խնդրէ ինչ որ կ'ուզես, ես պիտի կատարեմ խնդրանքդ»: Անոնցմէ մէկը գնդակը բռնելով կ'ըսէ «Ես տոպրակ մը ոսկի կ'ուզեմ»: Այսպիսով իւրաքանչիւր գիւղացի փափաք մը կը յայտնէ, իսկ գնդակը բոլորին փափաքները կը կատարէ: Սակայն հակառակ ատոր, գիւղացիները ուրախ չէին: Անոնք կը սկսին իրարու նախանձիլ: Դղեակ ստացողը ոսկի ալ կը ցանկար, ոսկի ունեցողը գոհարեղէն կ'ուզէր եւ այսպէս շարունակաբար: Այս պատճառով ալ գիւղացիները իրարմէ կը նեղուին ու կը գծտուին: Միայն Կորիւն ու իր ընտանիքը ուրախ էին եւ կը շարունակէին իրենց առօրեայ կեանքը:

Կորիւնին ընկերները կ'որոշէն գնդակը իրեն վերադարձնել եւ միաժամանակ պատմել գիւղացիներուն ղօգոհութեան մասին: Կորիւն երբ կը տեսնէ, թէ գնդակը գիւղացիներուն ուրախութիւն չէր բերած, այլ՝ ընդհակառակը, կ'ըսէ «Ես տակաւին գնդակէն որեւէ բան չեմ խնդրած, եթէ կ'ուզէք կըրնամ խնդրել որ բոլորին խնդրանքները չեղեալ համարուին եւ գիւղացիները վերադառնան իրենց նախկին վիճակին»: Ընկերները համաձայն կը գրտնուին, ուստի Կորիւն գնդակէն կը խնդրէ որ գիւղը վերադառնայ իր նախկին վիճակին: Գնդակը դարձեալ կը կատարէ այս խնդրանքը:

Այսպիսով գիւղացիները կը վերադառնան իրենց նախկին վիճակին եւ վերստին իրարու հետ ուրախ եւ համերաշխ կ'ապրին:

