

МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**СИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА**

В. Ф. Мишенькина

Ю. Н. Эртман

В. Ф. Кириченко

Е. Ю. Ковыршина

ВОЛЕЙБОЛ. БАСКЕТБОЛ. ГАНДБОЛ.

**Организация и проведение соревнований
по спортивным играм**

Учебное пособие

Омск 2014

Рецензенты:

В. А. Блинов, канд. пед. наук, доцент;

Б. П. Сокур, канд. пед. наук, доцент.

Волейбол. Баскетбол. Гандбол. Организация и проведение соревнований по спортивным играм : учебное пособие / В. Ф. Мишенькина, Ю. Н. Эртман, Е. Ю. Ковыршина [и др.]. – Омск : изд-во СибГУФК, 2014. – 136 с.

Пособие разработано в соответствии с рабочей учебной программой дисциплины «Теория и методика обучения базовым видам спорта: спортивные игры» и адресовано студентам, обучающимся по направлению 034300.62 «Физическая культура».

В учебном пособии изложены правила соревнований, содержатся тесты, даются рекомендации по организации и проведению соревнований.

Может также использоваться тренерами, преподавателями и организаторами физической культуры.

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|----|
| ВВЕДЕНИЕ | 5 |
| Глава I. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ | 7 |
| 1.1. Виды соревнований | 7 |
| 1.2. Системы проведения соревнований | 9 |
| 1.3. Рекомендации по организации и проведению соревнований | 16 |
| 1.4. Рекомендации по работе главного судьи и главного секретаря соревнований | 17 |
| Глава II. ПРАВИЛА ИГРЫ В ВОЛЕЙБОЛ | 20 |
| 2.1. Сооружения и оборудование | 20 |
| 2.2. Участники | 26 |
| 2.3. Игровой формат | 29 |
| 2.4. Игровые действия | 34 |
| 2.5. Перерывы и задержки | 41 |
| 2.6. Игрок Либеро | 44 |
| 2.7. Поведение участников | 46 |
| 2.8. Судьи, их обязанности и официальные жесты | 48 |
| Глава III. ПРАВИЛА ИГРЫ В БАСКЕТБОЛ | 60 |
| 3.1. Игра | 60 |
| 3.2. Размеры линий и оборудование площадки | 60 |
| 3.3. Команды | 67 |
| 3.4. Игровая форма | 67 |
| 3.5. Игровые положения | 68 |

| | |
|---|------------|
| 3.6. Нарушения | 73 |
| 3.7. Фолы | 75 |
| 3.8. Общие положения | 80 |
| 3.9. Судьи, судьи-секретари и комиссар: их права и обязанности | 81 |
| 3.10. Жесты судей | 84 |
| Глава IV. ПРАВИЛА ИГРЫ В ГАНДБОЛ | 90 |
| 4.1. Игровая площадка | 90 |
| 4.2. Игровое время, финальный сигнал и тайм-аут | 94 |
| 4.3. Мяч | 94 |
| 4.4. Команда. Запасные игроки. Замена. Игровая форма | 95 |
| 4.5. Вратарь | 96 |
| 4.6. Площадь ворот | 97 |
| 4.7. Игра мячом. Пассивная игра | 98 |
| 4.8. Нарушения и неспортивное поведение | 99 |
| 4.9. Взятие ворот | 100 |
| 4.10. Начальный бросок | 100 |
| 4.11. Бросок из-за боковой линии | 101 |
| 4.12. Бросок вратаря | 102 |
| 4.13. Свободный бросок | 103 |
| 4.14. 7-метровый бросок | 104 |
| 4.15. Наказания | 105 |
| 4.16. Судьи | 106 |
| 4.17. Секундометрист и секретарь | 106 |
| 4.18. Жесты судей | 107 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 111 |
| ТЕСТОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ | 112 |
| ЛИТЕРАТУРА | 128 |
| ПРИЛОЖЕНИЯ | 131 |

ВВЕДЕНИЕ

Официальные правила соревнований по спортивным играм периодически изменяются и совершенствуются, вносятся изменения и дополнения. Но тиражи их таковы, что в подавляющем большинстве не доходят до организаторов физической культуры, учителей общеобразовательных школ, тренеров в коллективах и клубах. Этот круг специалистов проводит соревнования по спортивным играм с упрощенным регламентом. В пособии мы попытались раскрыть содержание официальных правил для вышеуказанных читателей.

Знания правил соревнований позволяют судьям, проводящим встречи, адекватно реагировать на быстроменяющиеся ситуации.

Успешное ведение поединка, уровень квалификации игроков во многом зависят от четкого знания положений правил игры.

Знание правил игры и неукоснительное их выполнение участниками соревнований, тренерами и судейским аппаратом позволяет корректно провести матч, определить уровень подготовленности и сил соперников. Зрители, зная тонкости спортивной игры, ее правил, понимают все то, что происходит на площадке и по достоинству и объективно оценивают соперников, работу судейской бригады.

Цель пособия – улучшение качества и повышение эффективности в приобретении профессиональных знаний судейства соревнований по волейболу, гандболу, баскетболу. Для этого необходимо изучать правила игр, осуществлять постоянный контроль за знаниями и судейскими навыками, участвовать в судействе соревнований.

Учебное пособие включает в себя все разделы правил соревнований, а также тестовые задания, которые позволяют оперативно осуществлять контроль и самоконтроль знаний. Занимающимся предла-

гается три ответа на поставленный вопрос, один (два или три) из которых правильный(е). Таблицы правильных ответов даны в конце заданий каждого вида спортивной игры.

Все схемы взяты из официальных Правил. Предлагается также пятибалльная шкала оценки знаний правил соревнований и рекомендации по допуску к судейству соревнований. Данные рекомендации не являются обязательными, но могут быть использованы организаторами соревнований. Считаем важным и то, что высокий уровень практического судейства соревнований по спортивным играм возможен только при условии систематического практического судейства и не всегда зависит исключительно от знаний правил соревнований.

ГЛАВА I.

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ



1.1. Виды соревнований

Соревнования являются важной формой организации спортивной работы. Во время соревнований проверяются результаты учебно-тренировочной работы, в том числе:

- уровень физической подготовленности;
- технические возможности каждого игрока и команды;
- тактическая грамотность;
- психическая подготовленность игроков.

Все это сопоставляется с уровнем подготовленности команд-соперников. Результаты выступления команды анализируются тренерами, делаются необходимые выводы и вносятся коррекция в следующий этап тренировочной работы. Результаты выступления нередко заставляют тренеров пересмотреть концепцию комплектования команды, тактический рисунок игры, всю систему подготовки. Соревнования дают возможность обменяться опытом путем просмотра записей игр, в личных беседах, семинарах. Игроки команд смотрят на игру других участников, отмечают интересные и неординарные действия, которые потом могут выполнить на тренировках по возвращению домой.

Командные встречи повышают класс игры. Соревнования имеют большое воспитательное значение. Они способствуют воспитанию у

игроков дисциплинированности, организованности, чувства коллективизма, воли к победе, взаимопомощи. По тому, как относятся игроки друг к другу во время соревнования, как они реагируют на замечания тренера, как относятся к неадекватным решениям судей, уважительны ли они к противнику, к зрителям, можно судить об уровне воспитательной работы в команде.

В зависимости от поставленных задач соревнования подразделяются на следующие виды: первенство (чемпионат), соревнования на кубок, показательные выступления, сокращенные (блиц-турниры), классификационные, уравнивательные, отборочные.

Первенство проводится только один раз в год. Чемпионат может проводиться в один, два и более кругов. Чемпионаты – единственный вид соревнований, в которых завоевывается и присваивается звание чемпиона.

Соревнования на приз или кубок устанавливаются различными организациями. Нередко такие соревнования посвящаются выдающимся государственным деятелям, спортсменам, знаменательным датам.

Показательные выступления организуются в целях пропаганды и популяризации спортивных игр.

Сокращенные соревнования проводятся с уменьшением количества очков (партий) для присуждения победы. Такие соревнования организуются в праздничные дни, в дни открытия спортивных сезонов.

Классификационные соревнования специально организуются для определения уровня спортивной подготовленности и выполнения спортивного разряда.

Уравнивательные соревнования (гандикап) своей главной задачей ставят стимулирование роста спортсменов младших разрядов путем предоставления им возможности встречаться с более сильным противником, над которым может быть одержана победа, благодаря специально созданному условию (как правило, определенная фора в очках до начала встречи). Это уравнивает возможности одерживать победу каждому из противников и создает условия для напряженной спортивной борьбы, несмотря на разницу в силах.

Гандикап в волейболе, например, обычно открытый, т. е. до начала игры встречающиеся команды знают, с каким счетом начинается каждая партия. Так, например, при встрече команд суперлиги и высшей лиги России фора определялась в семь очков до начала каждой партии.

Все соревнования можно разделить:

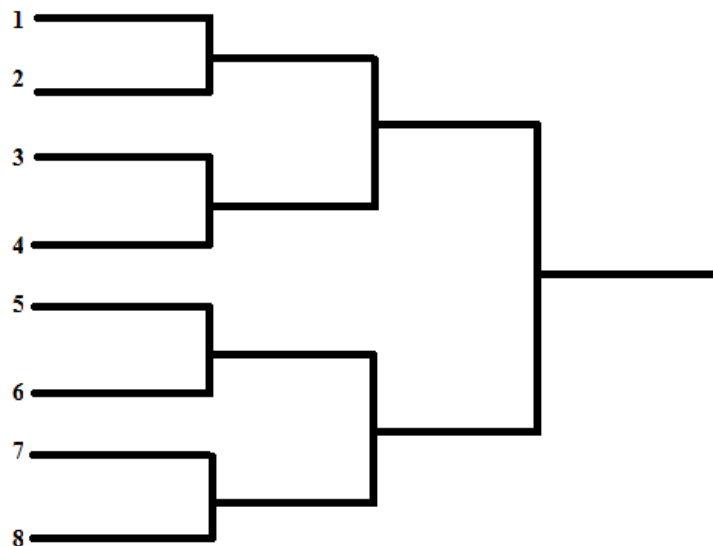
на **открытые** – проходящие между командами различных коллективов и обществ; **закрытые** – проводящиеся внутри коллектива или между командами одного и того же спортивного общества, организации, отрасли. В них могут участвовать работники этих организаций и члены их семей, проводятся в смешанных составах.

1.2. Системы проведения соревнований

В практике проведения соревнований по волейболу применяются три системы розыгрыша: с выбыванием после одного или двух поражений, круговая, смешанная.

Система с выбыванием, т. е. с выбыванием после поражения (олимпийская система). Команда, проигравшая встречу, выбывает из дальнейших соревнований. Недостаток этой системы заключается в том, что в результате розыгрыша выявляются только первые два места, и более сильная команда, неудачно выступив, выбывает из дальнейших соревнований. Для того чтобы этого не случилось, сильнейшие команды разводят жеребьевкой в верхнюю и нижнюю часть турнирной таблицы. Преимущество ее в том, что для проведения соревнований при большом количестве команд требуется мало времени. При количестве команд 4, 8, 16, 32, 64 и т. д. (количество команд соответствует 2 в степени «n», т. е. 2^2 , 2^3 , 2^4 , 2^5) все участники вступают в соревнования с первого тура, пары составляются по порядку номеров и записываются в столбец сверху вниз.

Например, при восьми командах схема выглядит следующим образом:



Когда количество команд не соответствует 2^n , то таблицу надо построить так, чтобы со второго тура играло количество команд, равное 4, 8, 16, 32 и т. д.

Для определения количества команд, начинающих играть с первого тура, применяется формула:

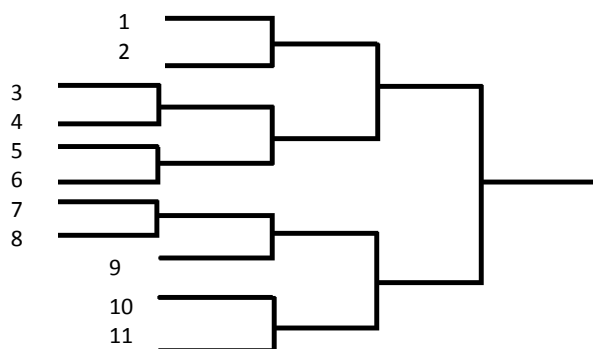
$$(A - 2^n) \times 2,$$

где A – число всех команд,

n – такая степень двух, при которой мы получаем число ближайшее меньшее числа A .

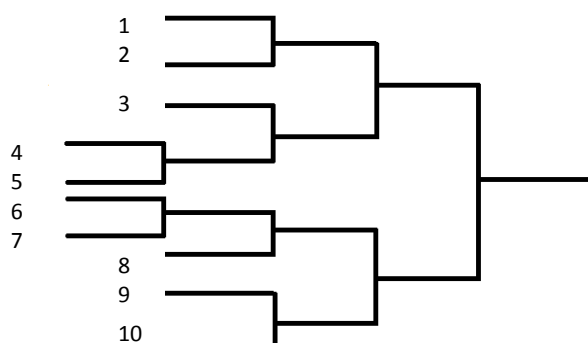
Возьмем 11 команд $A=11$, ближайшее число к 11 от двух с n -ой степенью будет 8. Раскрываем формулу $(11 - 8) \times 2 = 6$. В первом туре должно играть 6 команд и для этого берутся средние номера. Командам, вступающим в игру со второго круга, отводят крайние верхние и крайние нижние номера.

В нашем примере было нечетное количество команд. В этом случае число команд, вступающих со второго круга, вверху таблицы будет четным, а внизу – на единицу больше, т. е. при 11 командах со второго круга вступают 5 команд. Они располагаются так: двум командам даются крайние верхние номера, а трем – крайние нижние и схема принимает вид:



Если число команд четное, но не равно 2^n степени (6, 10, 12 и т. д.), то используется та же вышеуказанная формула. Количество неиграющих команд в первом туре будет сверху и снизу турнирной таблицы одинаковым. Например, при 10 командах: $(A-2^n) \times 2 = (10 - 2^3) \times 2 = (10 - 8) \times 2 = 4$

В первом туре играет четыре средних номера. Сверху и снизу не играют по три номера. Со второго тура число команд равно степени 2^n , что и требовалось, они все вступают в игру.

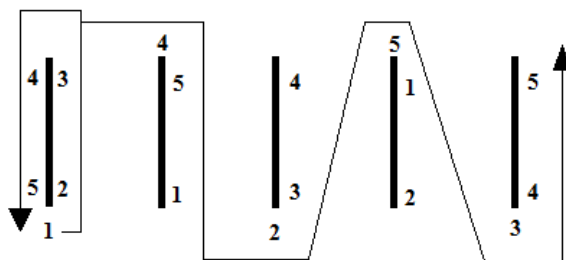


Для более удобного определения числа команд, играющих в первом круге, рекомендуется пользоваться таблицей (приложение 1).

В соревнованиях по **круговой системе** все участники встречаются друг с другом по одному разу (в один круг) или дважды (в два круга).

Круговая система позволяет наиболее объективно определить действительное соотношение сил всех соревнующихся, она позволяет полнее проверить подготовленность команд и устраняет элемент случайности в результатах. Розыгрыш по круговой системе требует много времени и в этом ее недостаток.

выписываются цифры, как показано на схеме. Около первой линии пишут порядковые номера против часовой стрелки.



Цифры, находящиеся слева и справа от каждой вертикальной линии, образуют игровые пары и записываются с первого столбика снизу вверх справа налево, у второго столбика сверху вниз справа налево и т. д.

| 1 день | 2 день | 3 день | 4 день | 5 день |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1-6(0) | (0)6-4 | 2-6(0) | (0)6-5 | 3-6(0) |
| 2-5 | 5-3 | 3-1 | 1-4 | 4-2 |
| 3-4 | 1-2 | 4-5 | 2-3 | 5-1 |

Команды, выбравшие при жеребьевке номера, стоящие слева, являются хозяевами поля. Они обязаны готовить к соревнованиям спортивный зал и принимать гостей, иметь вторую форму, отличающуюся по цвету от формы гостей.

Второй способ: без чередования полей.

Этот способ составления календаря по круговой системе целесообразно применять в тех случаях, когда очередность смены полей не играет роли.

По этому способу календарь составляется следующим образом: первый номер все время остается на месте, а остальные номера передвигаются каждый раз справа налево (против часовой стрелки). Каждое передвижение номеров дает запись одного календарного дня (тура).

При составлении календаря для нечетного числа команд поступают следующим образом: вместо последнего четного числа ставится ноль, а все остальное остается без изменения.

| 1 день | 2 день | 3 день | 4 день | 5 день |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| 1-6(0) | 1-5 | 1-4 | 1-3 | 1-2 |
| 2-5 | (0)6-4 | 5-3 | 4-2 | 3-(0)6 |
| 3-4 | 2-3 | (0)6-2 | 5-(0)6 | 4-5 |

Для того, чтобы уложиться в установленные сроки календаря и смету расходов на соревнования при большом количестве участвующих команд, применяют **круговую систему с разделением команд на подгруппы и смешанную систему.**

Например, при 12 командах по круговой системе количество игр будет равно: ————— .

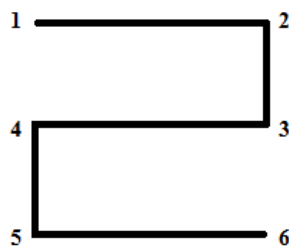
Разделив команды на три подгруппы по четыре команды в каждой подгруппе, можно уменьшить общее количество игр. В каждой подгруппе количество игр будет: ————— .

Финальные игры можно провести следующим образом:

- команды, занявшие первые места в подгруппах, играют за 1–3 места по круговой системе;
- вторые места, соответственно, за 4–6 места;
- третьи места – за 7–9 места, а команды, занявшие четвертые места в каждой подгруппе разыгрывают 10–12 места. В каждой из подгрупп будет проведено по три игры.

Таким образом, всего будет проведено 30 игр, что намного меньше, чем если бы команды играли без распределения на подгруппы.

При разделении команд на подгруппы, в первую очередь, разводят жеребьевкой сильнейшие команды по этим подгруппам. Чтобы развести сильнейшие команды (по итогам предыдущих соревнований) как в системе с выбыванием, так и в круговой системе используют разведение «Змейкой». Чертится «змейка», а на углах проставляются порядковые номера, соответствующие местам команд, занятым в предыдущем турнире.



Например, нужно развести 6 команд. Слева (1, 4, 5) попадают в одну часть таблицы, справа (2, 3, 6) – в другую часть таблицы. Для остальных команд проводится дополнительная жеребьевка.

Смешанная система. При тех же 12 командах первый тур можно провести по системе с выбыванием:

$X = (12-8) \times 2 = 8$ команд принимают участие в первом туре.

После первого тура четыре проигравшие команды выбывают из соревнований, а четыре команды, не участвовавшие в первом туре, и четыре победителя первого тура продолжают соревнования по круговой системе. Если условия (сроки проведения, смета расходов) позволяют провести игры в один круг, то они играют по круговой системе для восьми команд. А если условия не позволяют, то команды можно разбить на подгруппы. Для чего все это нужно?

В «Положении о соревнованиях» есть такие разделы:

1. Сроки проведения соревнований.
2. Участники и участвующие команды.

При составлении «Положения о соревнованиях» руководствуются двумя документами: календарь соревнований (где указаны сроки проведения соревнований) и смета расходов (где указано, сколько средств выделяется на аренду зала и оплату судей, условия приема и награждения команд). Поэтому без расчета времени и числа судей (которые должны уложиться в вышеуказанные средства), невозможно составить следующие разделы «Положения о соревнованиях»:

1. Место и сроки проведения.
2. Участвующие организации и участники.
3. Условия приема команд.
4. Награждение команд.

1.3. Рекомендации по организации и проведению соревнований

Организация и проведение соревнований возлагается на главную судейскую коллегию во главе с главным судьей.

Порядок проведения первого заседания главной судейской коллегии (ГСК) может быть следующим:

1. Заседание открывает представитель оргкомитета или федерации по спорту, проводящей турнир.

2. Главный судья представляет членов ГСК и всех присутствующих представителей (тренеров) команд и судей.

3. Главный судья предоставляет слово председателю мандатной комиссии.

4. Главный судья информирует о регламенте турнира и дает указания по организационным вопросам.

5. Представителям команд дается возможность выступить с пожеланиями и замечаниями.

Второе заседание ГСК рекомендуется проводить после первого дня соревнований в том же составе, что и первое.

Заключительное заседание ГСК проводится в конце соревнований:

1. Информация главного судьи об итогах соревнований.

2. Выступление представителей команд с общими замечаниями и пожеланиями.

3. Объявляются оценки по судейству.

4. Выступление судей.

5. Выступление главного судьи – заключительное слово.

Положение о соревнованиях заблаговременно составляет та организация, которая будет их проводить (спорткомитет, спортклуб и т. д.) и доводит до сведения участвующие организации.

Обычно «Положение» состоит из следующих разделов:

1. Цели и задачи соревнований.

2. Место и сроки проведения.

3. Руководство проведения соревнований.

4. Участвующие организации и участники.

5. Система проведения соревнований и определение победителей.
6. Награждение команд и участников соревнований.
7. Порядок опротестования встреч.
8. Условия приема участвующих команд.
9. Формы и сроки представления заявок, время и место проведения жеребьевки.

Пример положения представлен в приложении 2.

1.4. Рекомендации по работе главного судьи и главного секретаря соревнований

Как известно, организация и проведение соревнований возлагается на ГСК во главе с главным судьей. Главный судья обязан не только хорошо разбираться в правилах соревнований и уметь применять их на практике, но и быть грамотным руководителем, пользующимся авторитетом у всех участников соревнований.

Весь этап проведения соревнований можно разбить на 3 периода: подготовительный; соревновательный; заключительный.

Период подготовки. Главный судья обязан, прежде всего, ознакомиться с «Положением о соревнованиях». Главный судья обязан прибыть на соревнования не менее, чем за один день до начала игр.

При приеме мест соревнований необходимо проверить правильность разметки площадки, освещенность зала, работу радиоустановки, электронное табло, наличие скамеек для запасных игроков, оборудование раздевалок, душевых комнат, комнаты главного судьи и судейской коллегии, а также определить места для участников и врача.

За день до прибытия команд надлежит проверить готовность всех служб (размещение участников, питание и др.).

Главный секретарь до начала соревнований заботится о канцелярских принадлежностях, заблаговременно готовит в необходимом количестве бланки протоколов, технических заявок, листы назначения судей, информацию для судьи-информатора о командах, определяет состав секретариата.

В день приезда команд главный секретарь получает от мандатной комиссии заполненные технические заявки.

Соревновательный период. Во время соревнований **главный судья** обязан всегда присутствовать на играх. Его первейшая обязанность – следить за работой и взаимодействием всех членов судейской бригады, за неукоснительным соблюдением правил.

Распоряжения главного судьи являются обязательными для всех участников соревнований. В его обязанности входит следить за состоянием установленного режима и дисциплины со стороны участников и судей. В случае нарушений он вправе накладывать дисциплинарные взыскания вплоть до отстранения от дальнейшего участия в соревнованиях. Вопрос назначения судей на игры является одним из важных вопросов, входящих в круг обязанностей главного судьи.

В период соревнований главный секретарь обеспечивает оперативную работу секретариата, концентрирует у себя всю документацию и снабжает необходимой информацией работников печати, радио и телевидения. Технические отчеты ведутся судьями-секретарями одновременно в трех экземплярах (под копирку). В папки команд-участниц вкладываются копии игровых протоколов, результаты игр заносятся в специальные таблицы результатов (для зрителей).

Заключительный период. По окончании соревнований должен быть проведен парад закрытия соревнований. На параде главный судья объявляет результаты соревнований и проводит награждение команд-победителей и участников соревнований.

Главный судья совместно с главным секретарем оформляет отчет о проведенных соревнованиях и отправляет его в адрес проводящей организации.

Главный секретарь обязан с большим вниманием отнестись к укомплектованию специальных папок с итоговыми документами, которые подшиваются в следующем порядке (снизу вверх):

1. Положение о соревнованиях.
2. Именные заявки.
3. Материалы мандатной комиссии.
4. Составы команд-участниц.

5. Календарь соревнований.
6. Технические отчеты игр.
7. Таблицы результатов.
8. Отчет главного судьи.

Тест по системам розыгрыша

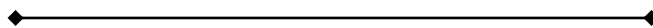
1. Сколько туров (игровых дней) требуется для проведения соревнований по круговой системе для 6 команд?
а) 3; б) 4; в) 5.
2. Какое количество игр будет при проведении по круговой системе для 10 команд?
а) 50; б) 60; в) 45.
3. Какое количество игр будет при проведении по круговой системе в одном туре для 7 команд?
а) 3; б) 4; в) 5.
4. Какое количество игр будет по системе с выбыванием после одного поражения для 100 команд?
а) 50; б) 80; в) 99.
5. Какое количество команд будет играть в первом туре по системе с выбыванием после одного поражения для 11 команд?
а) 9; б) 6; в) 10.

Ответы

| Номер вопроса | Номер ответа |
|---------------|--------------|
| 1 | В |
| 2 | В |
| 3 | А |
| 4 | В |
| 5 | Б |

ГЛАВА II.

ПРАВИЛА ИГРЫ В ВОЛЕЙБОЛ



2.1. Сооружения и оборудование

Игровое поле

Игровое поле (рис. 1, 2) включает площадку и свободную зону. Оно должно быть прямоугольным и симметричным.

Игровая площадка представляет собой прямоугольник размерами 18×9 м, окруженный со всех сторон свободной зоной шириной минимум 3 м.

Свободным игровым пространством является пространство над игровым полем, которое свободно от любых препятствий. Минимальная высота свободного игрового пространства над игровым полем составляет 7 м от игровой поверхности.

Для ФИВБ, Мировых и официальных соревнований свободная зона должна быть минимум 5 м от боковых линий и 8 м от лицевых линий. Свободное игровое пространство должно быть высотой минимум 12,5 м от игровой поверхности.

Игровая поверхность должна быть плоской, горизонтальной и однообразной. Она не должна представлять никакой опасности для травмирования игроков. Запрещено играть на неровных или скользких поверхностях. В залах поверхность игровых площадок должна быть светлого цвета.

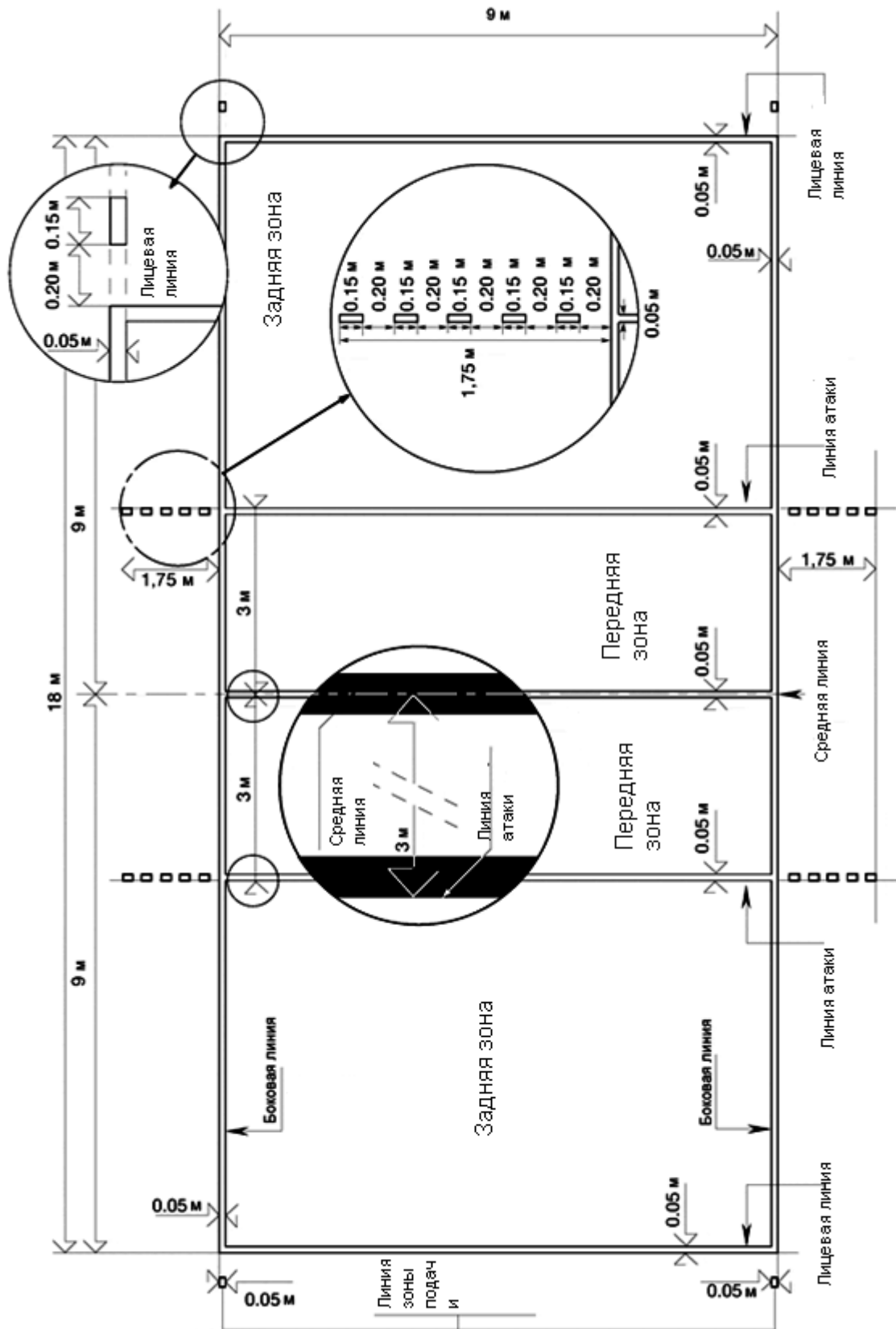


Рис. 1. Игровая площадка

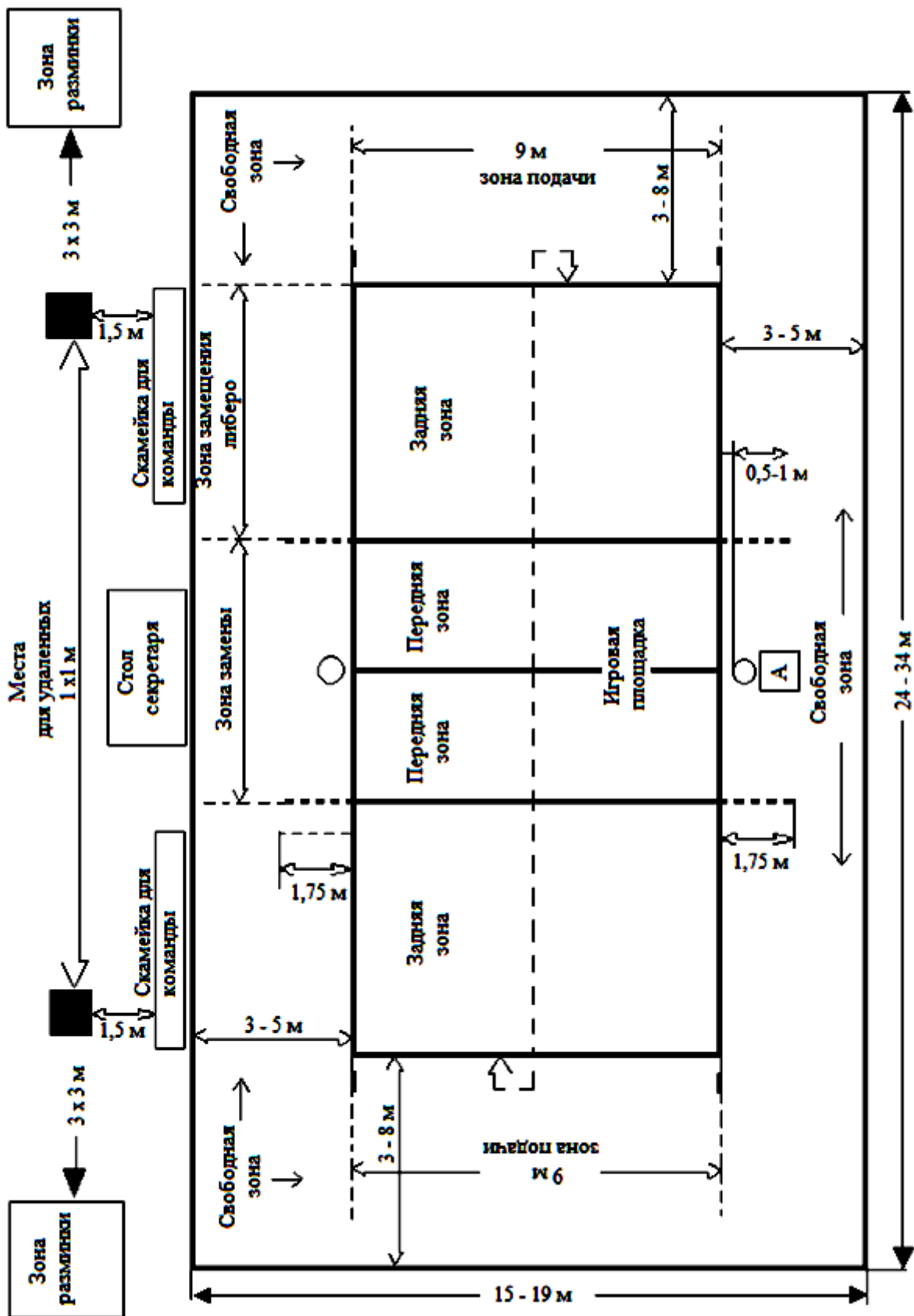


Рис. 2. Игровое поле

Для ФИВБ, Мировых и официальных соревнований белый цвет линий является обязательным.

Ширина всех линий 5 см. Линии должны быть светлыми и отличаться по цвету от пола и любых других линий.

Ограничительные линии. Две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. Боковые и лицевые линии входят в размеры игровой площадки.

Средняя линия. Ось средней линии разделяет игровую площадку на две равные площадки размером 9×9 м каждая; тем не менее, считается, что вся ширина этой линии принадлежит и той и другой площадке в равной степени. Эта линия проведена под сеткой от одной боковой линии до другой.

Линия атаки. На каждой площадке линия атаки, задний край которой нанесен на расстоянии 3 м от оси средней линии, ограничивает переднюю зону.

Для ФИВБ, Мировых и официальных соревнований линия атаки продолжена дополнительными пунктирными линиями от боковых линий пятью 15-сантиметровыми короткими линиями шириной 5 см, нанесенными через 20 см, общей длиной 1,75 м. Ограничительная линия тренера (пунктирная линия, которая продолжается от линии атаки до лицевой линии площадки параллельно боковой линии на расстоянии 1,75 м от нее) состоит из 15-сантиметровых коротких линий, нанесенных через 20 см, чтобы обозначить ограничение зоны действия тренера.

Передняя зона. На каждой площадке передняя зона ограничена осью средней линии и задним краем линии атаки. Считается, что передняя зона простирается за боковыми линиями до конца свободной зоны.

Зона подачи – это участок шириной 9 м позади лицевой линии, которая ограничена по бокам двумя короткими линиями длиной 15 см каждая, нанесенными на расстоянии 20 см от лицевой линии, позади ее, как продолжение боковых линий. Обе короткие линии включены в ширину зоны подачи. По глубине зона подачи простирается до конца свободной зоны.

Зона замены – это часть свободной зоны, ограниченная продолжением обеих линий атаки до столика секретаря.

Зона Замещения Либеро – это часть свободной зоны на стороне скамеек команд, она ограничена продолжением линии атаки и простирается до лицевой линии.

Места разминки размером 3×3 м расположены за пределами свободной зоны в обоих углах со стороны скамеек команд.

Место для удаленных размером приблизительно 1×1 м и оборудованное двумя стульями расположено в контрольной зоне за пределами продолжения каждой лицевой линии. Они могут быть ограничены красной линией шириной 5 см.

Минимальная температура не должна быть ниже 10 °C (50 °F).

На ФИВБ, Мировых и официальных соревнованиях максимальная температура должна быть не выше 25 °C (77 °F) и минимальная – не ниже 16 °C (61 °F).

Освещенность игрового поля измеряется на расстоянии 1 м от поверхности площадки и должна быть не менее 500 люкс.

На ФИВБ, Мировых и официальных соревнованиях освещение игрового поля должно быть 1000–1500 люкс, измеряемое на высоте одного метра от поверхности игрового поля.

Сетка и стойки

Сетка устанавливается вертикально над осью средней линии. Верхний край сетки устанавливается на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин.

Высота сетки измеряется в середине игровой площадки (над двумя боковыми линиями), и должна быть совершенно одинаковой, и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см.

Структура. Сетка шириной 1 м и длиной 9,5–10 м (с 25–50 см за боковыми лентами на каждой стороне) состоит из черных ячеек в форме квадрата со стороной 10 см.

Верхний край сетки формирует горизонтальная лента шириной 7 см, выполненная из сложенной вдвое белой парусины, прошитой по всей длине.

Внутри ленты находится гибкий трос для прикрепления сетки к стойкам и поддержания ее верхней части в натянутом состоянии.

Внизу сетки имеется другая горизонтальная лента шириной 5 см аналогичная верхней ленте, через которую пропущен шнур. Этот шнур предназначен для прикрепления сетки к стойкам и поддержания ее нижней части в натянутом состоянии.

Боковые ленты. Две белые ленты прикреплены вертикально к сетке и расположены прямо над каждой боковой линией. Их ширина 5 см и длина 1 м, и они считаются частью сетки.

Антенна представляет собой гибкий стержень длиной 1,8 м и диаметром 10 мм, сделанный из стекловолокна или подобного ему материала. Антенна прикрепляется с внешнего края каждой боковой ленты. Антенны расположены на противоположных сторонах сетки, и возвышаются над сеткой на 80 см, и каждая антенна окрашена полосами контрастных цветов шириной 10 см, предпочтительно красного и белого. Антенны считаются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода.

Стойки, поддерживающие сетку, устанавливаются на расстоянии 0,5–1 м за боковыми линиями. Высота стоек 2,55 м и, желательно, чтобы они были регулируемые.

Для всех ФИВБ, Мировых и официальных соревнований стойки, поддерживающие сетку, располагаются на расстоянии 1 м за боковыми линиями.

Мячи

Мяч должен быть сферическим, с покрытием из эластичной натуральной или синтетической кожи и внутренней камерой из резины или подобного ей материала. Цвет может быть однотонным светлым или комбинацией цветов. Окружность – 65–67 см, вес – 260–280 г. Его внутреннее давление должно быть от 0,30 до 0,325 кг/кв. см (от 4,26 до 4,61 psi) (от 294,3 до 318,82 мБа или гПа).

2.2. Участники

Команды

Команда может иметь в составе до 12 игроков, одного тренера, одного помощника тренера, одного массажиста и одного врача.

На ФИВБ и Мировых соревнованиях для взрослых команда может состоять максимум из четырнадцати игроков (максимум из двенадцати обычных игроков).

Один из игроков, исключая Либера, является капитаном команды, который должен быть отмечен в протоколе.

Только игроки, записанные в протокол, могут выйти на площадку и играть в матче. Когда тренер и капитан команды подписали протокол, записанные игроки не могут быть изменены.

Размещение команды. Не участвующие в игре игроки должны сидеть на скамейке команды или находиться в своем месте разминки. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут временно покидать ее.

Только членам команды разрешено сидеть на скамейке во время матча, принимать участие в разминке.

Не участвующие в игре игроки могут разминаться без мячей во время игры:

- в местах разминки;
- во время тайм-аутов и технических тайм-аутов в свободной зоне позади их игровой площадки.

Во время интервалов между партиями игроки могут разминаться в свободной зоне используя мячи.

Экипировку игрока составляют футболка, трусы, носки (форма) и спортивная обувь.

Цвет и фасон футболок, трусов и носков должны быть одинаковыми для команды (исключение для Либери). Форма должна быть чистой. Обувь должна быть легкой и гибкой с резиновыми или композиционными подошвами без каблуков.

Футболки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 24.

На ФИВБ и Мировых соревнованиях футболки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 20.

Номер должен быть расположен на футболке по центру на груди и на спине. Цвет и яркость номеров должны контрастировать с цветом и яркостью футболок.

Номер должен быть высотой минимум 15 см на груди и минимум 20 см на спине. Полоски, образующие номер, должны быть шириной минимум 2 см.

Капитан команды должен иметь на футболке полосу 8×2 см, подчеркивающую номер на груди.

Игрокам разрешено:

- сменить влажную или поврежденную форму между партиями или после замены при условии, что новая форма имеет одинаковый с прежней цвет, фасон и номер;
- в холодную погоду играть в тренировочных костюмах при условии, что они одного цвета и фасона для всей команды (исключение для игроков Либери) и пронумерованы в соответствии с правилами.

Запрещено носить предметы, которые могут привести к травме или дать искусственное преимущество игроку. Игроки могут носить очки или линзы на свой собственный риск.

Руководители команды

Капитан команды и тренер отвечают за поведение и дисциплину членов их команды.

Капитан *перед матчем* подписывает протокол и представляет свою команду на жеребьевке.

Во время матча капитан команды является игровым капитаном, когда он на площадке. Когда капитан команды не играет на площадке, тренер или капитан команды обязан назначить другого игрока на площадке, но не Либеро, принять на себя роль игрового капитана. Этот игровой капитан сохраняет свои обязанности до замены, возвращения капитана команды в игру или до окончания партии. Когда мяч находится вне игры, только игровому капитану разрешено обращаться к судьям.

В конце матча капитан команды благодарит судей и подписывает протокол, подтверждая результат.

Тренер на протяжении матча руководит игрой своей команды, находясь за пределами игровой площадки. Он определяет стартовые расстановки, замены и берет тайм-ауты.

Перед матчем тренер записывает или проверяет в протоколе фамилии и номера своих игроков и затем подписывает его.

Во время матча перед каждой партией дает секретарю или второму судье должным образом заполненную и подписанную карточку (и) расстановки. Сидит на скамейке команды ближе всех к секретарю, но может покинуть ее, запрашивает тайм-ауты и замены, может, как и другие члены команды, давать инструкции игрокам на площадке.

Помощник тренера сидит на скамейке команды, но не имеет права вмешиваться в матч.

2.3. Игровой формат

Набор очка, выигрыш очка или матча

Команда набирает очко:

- при успешном приземлении мяча на площадке соперника;
- когда команда соперника совершает ошибку;
- когда команда соперника получает замечание.

Ошибки:

- если две или более ошибок совершены последовательно, то принимается во внимание только первая ошибка.

- если две или более ошибок совершены соперниками одновременно, то это считается *обоюдной ошибкой* и розыгрыш переигрывается.

Розыгрышем является последовательность игровых действий с момента удара на подаче подающим до того, как мяч выйдет из игры. **Состоявшимся розыгрышем** является последовательность игровых действий, в результате которых присуждается очко.

Выигрыш партии. Партия (за исключением решающей 5-й партии) выигрывается командой, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в 2 очка. В случае равного счета 24:24, игра продолжается до достижения преимущества в 2 очка (26:24; 27:25...).

Выигрыш матча. Победителем матча является команда, которая выигрывает 3 партии. При равном счете 2:2, решающая партия (пятая) играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка.

Неявка и не полная команда. Если команда отказывается играть после требования сделать это, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0:3 в матче и 0:25 в каждой партии.

Команда, которая без уважительных причин не выходит вовремя на игровую площадку, объявляется не явившейся.

Структура игры

Жеребьевка. Перед матчем первый судья проводит жеребьевку по определению первой подачи и сторон площадки в первой партии. Если будет играть решающая партия, то должна быть проведена

новая жеребьевка. Жеребьевка происходит в присутствии двух капитанов команд. Победитель жеребьевки выбирает **или** право подавать или принимать подачу, **или** сторону площадки. Проигравший принимает оставшийся вариант.

Начальная расстановка команды. В игре всегда должны участвовать 6 игроков от каждой команды.

Перед началом каждой партии тренер должен представить начальную расстановку своей команды в карточке расстановки. Должным образом заполненная и подписанная карточка вручается второму судье или секретарю.

Игроки, которые не включены в начальную расстановку на данную партию, являются в этой партии запасными (кроме Либеро).

Позиции. В момент удара по мячу подающим каждая команда должна находиться в пределах своей собственной площадки в порядке перехода (исключая подающего).

Позиции игроков пронумерованы следующим образом:

Три игрока вдоль сетки являются игроками передней линии и занимают позиции «4» (передний–левый), «3» (передний–центральный) и «2» (передний–правый). Другие три игрока являются игроками задней линии, занимая позиции «5» (задний–левый), «6» (задний–центральный) и «1» (задний–правый).

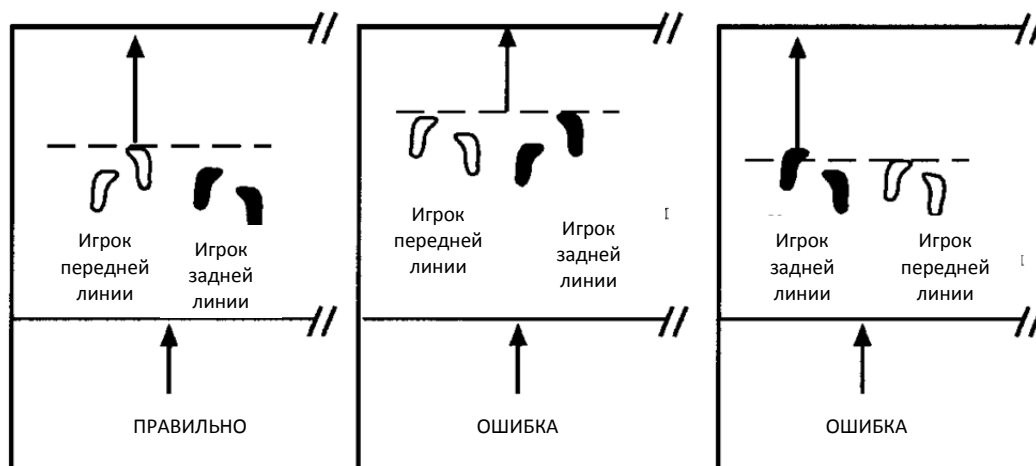
Взаимное соответствие позиций игроков:

- каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от средней линии, чем соответствующий игрок передней линии;
- игроки передней линии и игроки задней линии должны, соответственно, быть расположены горизонтально в порядке.

Положения игроков определяются и контролируются в соответствии с расположением их стоп, контактирующих с поверхностью.

После удара на подаче игроки могут перемещаться повсюду и занимать любое место на своей площадке и в свободной зоне.

Пример А. Определение правильности позиций между игроком передней линии и соответствующим игроком задней линии.



Пример Б. Определение правильности позиций между игроком одной линии.



Ц – центральный игрок
 П – правый игрок
 Л – левый игрок

Позиционная ошибка. Команда совершает позиционную ошибку, если любой игрок не находится в своей правильной позиции в момент удара по мячу подающим.

Если подающий совершает ошибку в подаче в момент удара на подаче, то ошибка подающего превалирует над позиционной ошибкой.

Если подача становится ошибочной после удара на подаче, то засчитывается позиционная ошибка.

Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:

- команда наказывается **очком и подачей соперника**;
- игроки занимают свои правильные позиции.

Переход. Порядок перехода, определенный начальной расстановкой команды и контролируемый порядком подачи и позициями игроков, сохраняется всю партию.

Когда принимающая команда получает право подавать, ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке: игрок позиции «2» переходит на позицию «1» для подачи, игрок позиции «1» переходит на позицию «б» и т. д.

Ошибка при переходе. Ошибка при переходе считается совершенной, когда *подача* не выполнена в соответствии с порядком перехода. Это приводит к следующим последствиям:

- команда наказывается **очком и подачей соперника**;
- порядок перехода игроков исправляется.

Замена игроков

Замена является действием, которым игрок, иной чем Либеро или замещенный им игрок, после записи секретарем входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку в этот момент. Замена требует разрешения судьи.

В каждой партии каждой команде разрешено максимум 6 замен. Одновременно могут быть заменены один или более игроков.

Игрок стартовой расстановки может выйти из игры, но только один раз в партии, и войти вновь, но только один раз в партии и только на свою прежнюю позицию в расстановке.

Заменяющий игрок может войти в игру на место игрока стартовой расстановки, но только один раз в партии, и может быть заменен этим же стартовым игроком.

Фактическим запросом замены является вход заменяющего игрока (игроков) готового к игре в зону замены во время обычного перерыва.

Игрок (кроме Либеро), который не может продолжать играть вследствие травмы или болезни, должен быть заменен согласно правилам замены. Если это невозможно, команде дается право сделать исключительную замену, сверх ограничений Правила

Исключительная замена означает, что любой игрок, который не находится на площадке во время травмы, исключая Либеро или замещенного им/ею игрока, может заменить в игре травмированного игрока. Замененному травмированному игроку не разрешено вернуться в игру.

Исключительная замена ни в каком случае не может считаться обычной заменой.

Удаленный или дисквалифицированный игрок должен быть заменен по правилам замены. Если это невозможно, то команда объявляется *неполной*.

Замена является **неправомерной**, если она превышает ограничения. Если команда произвела неправомерную замену и игра была возобновлена, должна осуществляться следующая процедура:

- команда наказывается **очком и подачей соперника**;
- замена исправляется;
- очки, набранные провинившейся командой после совершения ошибки, аннулируются, очки соперника сохраняются.

Неправильный запрос

Неправильно запрашивать любой игровой перерыв:

- во время розыгрыша, в момент или после свистка на подачу;
- членом команды, не имеющим на это права;
- для замены игрока команды, которая перед этим произвела замену, без предварительного возобновления игры;
- после использования разрешенного количества тайм-аутов и замен игрока.

Первый неправильный запрос в матче, который не влияет или не задерживает игру, должен быть отклонен без каких-либо других последствий. Любой дальнейший неправильный запрос той же команды в матче является задержкой.

2.4. Игровые действия

Состояние игры

Мяч находится **в игре** с момента удара на подаче, разрешенной первым судьей.

Мяч находится **вне игры** с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; в отсутствие ошибки, с момента свистка.

Мяч считается **«в площадке»**, когда он касается поверхности игровой площадки, включая ограничительные линии.

Мяч считается **«за»** когда:

- часть мяча, которая касается пола, находится полностью за ограничительными линиями;
- он касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека;
- он касается антенн, шнуров, стоек или сетки за пределами боковых лент;
- он пересекает вертикальную плоскость сетки целиком или частично за пределами площади перехода;
- он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.

Игра с мячом

Каждая команда должна играть в пределах своего игрового поля и пространства.

Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре.

Команде дано право максимум на три удара (в дополнение к блокированию) для возвращения мяча. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку **«четыре удара»**.

Удары команды включают не только преднамеренные удары игроков, но также неумышленные контакты с мячом.

Игрок не может ударить мяч два раза подряд.

Два или три игрока могут касаться мяча одновременно.

Когда два (три) партнера касаются мяча одновременно, то это считается как два (три) удара (исключая блокирование).

Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его, то засчитывается один удар. Столкновение игроков не считается ошибкой.

Когда два соперника касаются мяча одновременно над сеткой и мяч остается в игре, то команде, принимающей мяч, дается право еще на три удара.

Если такой мяч уходит «за», то это считается ошибкой команды на противоположной стороне.

Если одновременные соприкосновения соперниками над сеткой приводят к длительному контакту с мячом, то игра продолжается.

В пределах игрового поля игроку не разрешается использовать поддержку партнера по команде или любое устройство/предмет для того, чтобы ударить мяч.

Однако игрок, который находится на грани совершения ошибки (касание сетки, переход средней линии и т. д.), может быть остановлен или удержан партнером по команде.

Характеристики удара

Мяч может касаться любой части тела.

Мяч не должен быть схвачен и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении.

Мяч может касаться различных частей тела, только если соприкосновения происходят одновременно.

Исключения:

- при блокировании последовательные соприкосновения могут быть сделаны одним или более блокирующим(ими) при условии, что соприкосновения состоялись во время одного действия;

- при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела последовательно при условии, что эти касания случаются во время одного действия.

Ошибки при игре с мячом

Четыре удара: команда касается мяча 4 раза до его возврата.

Удар при поддержке: игрок пользуется поддержкой партнера по команде или любого устройства/предмета для того, чтобы ударить мяч в пределах игрового поля.

Захват: мяч оказывается захваченным и/или брошенным; он не отскочил при ударе.

Двойное касание: игрок ударяет мяч дважды подряд или мяч касается различных частей его тела последовательно.

Мяч у сетки. Мяч, посланный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода.

Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом: снизу – верхним краем сетки; по бокам – антеннами и их воображаемым продолжением; сверху – потолком.

Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника, полностью или частично через внешнюю площадь, может быть возвращен без нарушения количества командных ударов при условии, что:

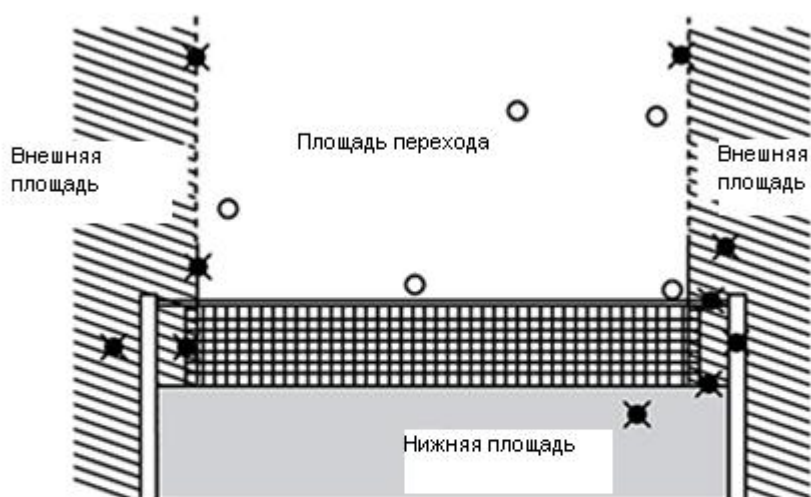
- не было касания площадки соперника игроком;
- возвращаемый мяч пересекает плоскость сетки вновь полностью или частично через внешнюю площадь на той же стороне от площадки.

Команда соперника не может препятствовать такому действию.

Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если команда не нарушила правило 3-х касаний.

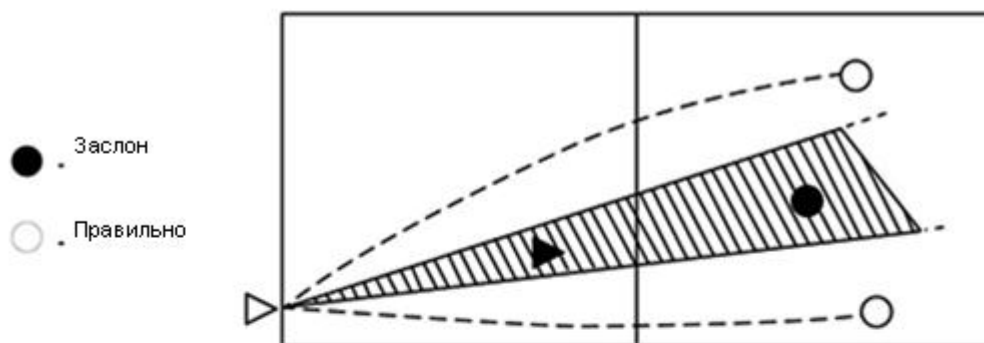
Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, то розыгрыш аннулируется и переигрывается.

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ



- ✖ Ошибка
- Правильный переход

ЗАСЛОН



СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК



Рис. 3. Ошибки при игре с мячом

Игрок у сетки

При блокировании, блокирующий может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии, что он/она не мешает игре соперника до или во время его нападающего удара.

Игроку разрешено переносить свою руку через сетку после атакующего удара, при условии, что контакт был выполнен в пределах его собственного игрового пространства.

Проникновение под сеткой. Разрешено проникать в пространство соперника под сеткой при условии, что это не мешает его игре.

Переход на площадку соперника через среднюю линию:

- разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами) при условии, что какая-либо часть переносимой стопы (стоп) касается средней линии или находится непосредственно над ней;

- разрешено касаться площадки соперника любой частью тела выше стоп при условии, что это не мешает игре соперника.

Игрок может заступить на площадку соперника после выхода мяча из игры. Игроки могут проникать в свободную зону соперника при условии, что они не мешают его игре.

Контакт игрока с сеткой не является ошибкой, если это не мешает игре. Игроки могут касаться стойки, шнуров или любого другого предмета за антеннами, включая сетку, при условии, что это не мешает игре. Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, то это не является ошибкой.

Ошибки игрока у сетки:

- игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника;

- игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой;

- стопа (стопы) игрока полностью переходит на площадку соперника.

Игрок мешает игре соперника (среди прочего), касаясь верхней ленты сетки или верхних 80 см антенны во время его/ее игрового действия с мячом, или, используя сетку в качестве поддержки, одновременно играя мячом, или, создавая преимущество над соперником,

или, совершая действия, которые препятствуют правомерной попытке соперника сыграть мяч.

Подача

Подача – это действие введения мяча в игру правым игроком задней линии, находящимся в зоне подачи.

Первая подача в первой партии, как и в решающей партии (пятой), выполняется командой, выбравшей право на подачу по жеребьевке.

В других партиях первой подает команда, которая не подавала первой в предыдущей партии.

Выполнение подачи

Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он будет подброшен или выпущен с руки (рук).

Разрешается подбросить или выпустить мяч только один раз. Постукивание мячом или перемещение его в руках разрешается.

В момент удара по мячу при подаче или отталкивания для подачи в прыжке подающий не должен касаться площадки (включая лицевую линию) или поверхности за пределами зоны подачи.

После удара он/она может наступить или приземлиться за пределами зоны подачи или на площадке.

Подающий должен нанести удар по мячу в течение 8 секунд после свистка первого судьи на подачу.

Подача, совершенная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.

Ошибки при подаче:

- нарушает очередность подачи;
- не выполняет подачу правильно.

Ошибки после удара по мячу на подаче

После правильного удара по мячу, подача становится ошибочной (если игрок не нарушает расстановку), если мяч:

- касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадку перехода;

- выходит «за»;
- проходит над заслоном.

Атакующий удар

Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами.

Ограничение при атакующем ударе. Игрок передней линии может завершить атакующий удар на любой высоте при условии, что контакт с мячом был осуществлен в пределах собственного игрового пространства.

Игрок задней линии может завершить атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны:

- при отталкивании для прыжка стопа (стопы) игрока не должна ни касаться, ни переходить за линию нападения;
- после своего удара игрок может приземляться в пределах передней зоны.

Игрок задней линии может также завершить атакующий удар из передней зоны, если в момент касания часть мяча находится ниже верхнего края сетки.

Игроку не разрешено завершать атакующий удар непосредственно после подачи соперника, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.

Ошибки при атакующем ударе: игрок касается мяча в пределах игрового пространства противоположной команды.

Игрок направляет мяч «за».

Игрок задней линии завершает атакующий удар из передней зоны, если в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.

Игрок завершает атакующий удар сразу с подачи соперника, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.

Либеро завершает атакующий удар, если в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.

Игрок завершает атакующий удар по мячу, находящемся выше верхнего края сетки, если передача на удар осуществлена Либеро пальцами сверху в своей передней

Блок

Блокирование является действием игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела выше верхнего края сетки, независимо от высоты контакта с мячом.

Только игрокам передней линии разрешено участвовать в состоявшемся блоке. При блокировании игрок может переносить кисти и руки по другую сторону сетки при условии, что это действие не мешает игре соперника. Так, не разрешено касаться мяча на стороне соперника раньше, чем выполняется атакующий удар соперника.

Касание на блоке не считается за касание команды. Следовательно, после касания на блоке команде предоставляется три касания для возвращения мяча. Блокировать подачу соперника запрещается.

Ошибки при блокировании:

- блокирующий касается мяча в пространстве соперника до или одновременно с атакующим ударом соперника.
- игрок задней линии или Либеро совершает блокирование или принимает участие в состоявшемся блоке.
- блокирование подачи соперника.
- мяч от блока уходит «за».
- блокирование мяча в пространстве соперника за пределами антенн.

2.5. Перерывы и задержки

Перерыв – это время между состоявшимся розыгрышем и свистком первого судьи для последующей подачи.

Обычные перерывы в игре

Каждой команде дано право максимум на два тайм-аута и на шесть замен игроков в каждой партии.

Запрос одного или двух тайм-аутов и один запрос о замене игрока любой команды могут следовать один за другим без необходимости возобновить игру.

Однако команде не разрешается последовательно просить замену игрока в течение одного перерыва в игре. Два или более игроков могут быть заменены во время одного перерыва.

Тайм-аут длится 30 секунд.

В момент запроса замены заменяющий игрок должен быть готов к ней и находиться рядом с зоной замены. Если эти требования не выполнены, замена не предоставляется, а команда подвергается санкции за задержку игры.

На ФИББ, Мировых и официальных соревнованиях в 1–4 партиях два дополнительных 60-секундных технических тайм-аута применяются автоматически, когда лидирующая команда набирает 8-е и 16-е очко.

В решающей (5-й) партии нет технических тайм-аутов и каждой командой могут быть запрошены только два тайм-аута продолжительностью 30 секунд.

Задержки игры

Неправильные действия команды, которые затягивают возобновление игры, являются задержкой и, среди прочих, включают:

- затягивание замены;
- затягивание других игровых перерывов после получения указания возобновить игру;
- запрос неправомерной замены;
- повторение неправильного запроса;
- задержка игры членом команды.

Санкции за задержку

«Предупреждение за задержку» и «замечание за задержку» являются командными санкциями.

Санкции за задержку остаются в силе весь матч.

Первая задержка в матче членом команды влечет наложение санкции *«предупреждение за задержку»*. Вторая и последующие задержки любого вида любым членом одной и той же команды в одном матче являются ошибкой и влекут наложение санкции *«замечание за задержку»* очко и подача соперника.

Таблица 1

Шкала санкций за задержку

| Категория | Случай | Нарушитель | Санкция | Карточка | Последствия |
|-----------|------------------------|--------------------|----------------------------|-----------------------------|--------------------------------|
| Задержка | Первый | Любой член команды | Предупреждение за задержку | Жест 25 с желтой карточкой | Предупреждение – наказания нет |
| | Второй (и последующие) | Любой член команды | Замечание за задержку | Жест 25 с красной карточкой | Очко и подача соперника |

Исключительные перерывы в игре

Если в игре происходит несчастный случай, когда мяч находится в игре, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинскому персоналу выйти на площадку. Розыгрыш мяча затем повторяется.

Если травмированный игрок не может быть заменен по правилам или в порядке исключения, то игрок получает три минуты времени

для восстановления, но не более одного раза для одного и того же игрока в матче.

Если игрок не восстановился, его/ее команда объявляется в неполном составе.

Продолжительные перерывы. Один или несколько перерывов, не превышающих в целом четырех часов могут быть:

- если матч возобновился на этой же игровой площадке, то прерванная партия будет продолжена обычным порядком с прежними счетом, игроками и расстановкой. Сыгранные ранее партии сохраняют свой счет;

- если матч возобновлен на другой игровой площадке, то прерванная партия аннулируется и переигрывается с этими же членами команд и этими же стартовыми расстановками. Сыгранные ранее партии сохраняют свой счет.

Если происходит один или несколько перерывов, превышающих в целом 4 часа, весь матч должен быть переигран.

Все перерывы между партиями, включая перерыв между четвертой и пятой партиями, продолжаются каждый по три минуты. В течение этого времени происходит смена площадки и запись расстановки игроков в протокол.

В решающей партии, по достижении одной командой восьми очков, команды без задержки меняются площадками, а расстановка игроков остается прежней.

2.6. Игрок Либери

Каждая команда имеет право назначить из состава игроков до двух специализированных защитных игроков – **Либери**.

Все игроки Либери должны быть записаны в протоколе до матча в специальных графах, предусмотренных для этого.

На ФИВБ, Мировых и официальных соревнованиях все игроки Либери должны быть записаны в протоколе до матча только в специальных графах, предусмотренных для этого.

Один Либери, назначенный тренером до начала матча, является действующим Либери. Если есть второй Либери, он/она является резервным Либери.

Игрок Либери не может быть ни капитаном команды, ни игровым капитаном, выполняя в то же время функции Либери.

Игроки Либери должны носить форму (или жакет/нагрудник для Либери), которая, по меньшей мере, должна контрастировать с цветом футболок других членов команды. Форма Либери может быть другой модели, но она должна быть пронумерована как у других членов команды.

Игровые действия. Либери разрешается замещать любого игрока на задней линии. Он/она ограничен играть как игрок задней линии, и ему не разрешено завершать атакующий удар из любого места (включая игровую площадку и свободную зону), если в момент контакта мяч находится полностью выше верхнего края сетки. Он/она не может подавать, блокировать или пытаться блокировать.

Игрок не может завершать атакующий удар по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки, если пас направлен пальцами сверху Либери, из своей передней зоны. Мяч может быть атакован свободно, если Либери делает это же действие за пределами своей передней зоны.

Замещения Либери не считаются обычными заменами. Они не ограничены, но должен быть **состоявшийся розыгрыш** между двумя замещениями Либери (исключение: вследствие травмы/болезни, или вынужденного перехода вследствие замечания).

Либери может быть замещен только тем игроком, которого он/она заместил.

Замещения должны происходить, только когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу.

В начале каждой партии Либери не может выйти на площадку до тех пор, пока второй судья не проверил стартовую расстановку.

Замещение, совершенное после свистка на подачу, но перед подающим ударом, не должно отменяться, но должно быть предметом устного предостережения после окончания розыгрыша.

Последующие запоздалые замещения должны приводить к немедленному прерыванию игры и наложению санкции за задержку.

Переназначение нового Либера. Тренер имеет право сменить действующего Либера на резервного Либера по любой причине, но только один раз в матче и только после того, как замещенный игрок вернулся на площадку. Эта смена должна быть записана в секторе «*Замечания*» протокола и Листе контроля Либера.

В случае болезни или травмы резервного Либера тренер может назначить в качестве Либера на оставшуюся часть матча любого игрока (исключая первоначального Либера), который не находится на площадке в момент переназначения.

Капитан команды может передать все капитанские полномочия, чтобы быть переназначенным в качестве Либера, если это запрошено тренером. Смена Либера вследствие травмы или болезни или переназначение Либера не считаются замещениями.

2.7. Поведение участников

Требования к поведению:

- участники должны знать Официальные волейбольные правила и соблюдать их;
- участники должны по-спортивному принимать решения судей, без их обсуждения. В случае сомнения, пояснения могут быть запрошены только через игрового капитана;
- участники должны воздерживаться от действий или позиций, имеющих целью повлиять на решения судей или скрыть ошибки, совершенные их командой.

Шкала санкций за неправильное поведение

| Категории | Случаи (для команды) | Нарушитель | Санкции | Карточки | Последствия |
|--------------------------|----------------------|---------------------|-----------------|---------------------------|--|
| Грубое поведение | Первый | Любой член команды | Замечание | Красная | Очко и подача сопернику |
| | Второй | Тот же член команды | Удаление | Желтая + Красная вместе | Должен покинуть игровое поле и оставаться на месте для удаленных до конца партии |
| | Третий | Тот же член команды | Дисквалификация | Желтая + Красная отдельно | Должен покинуть контрольную зону соревнования до конца матча |
| Оскорбительное поведение | Первый | Любой член команды | Удаление | Желтая + Красная вместе | Должен покинуть игровое поле и оставаться на месте для удаленных до конца партии |
| | Второй | Тот же член команды | Дисквалификация | Желтая + Красная отдельно | Должен покинуть контрольную зону соревнования до конца матча |
| Агрессия (нападение) | Первый | Любой член команды | Дисквалификация | Желтая + Красная отдельно | Должен покинуть контрольную зону соревнования до конца матча |

Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам или зрителям подразделяется на три категории в соответствии со степенью проступка (табл. 2):

- грубое поведение: действие вопреки хорошему тону или нормам морали, выражение презрения;

- оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова или жесты;

- агрессия (нападение): физическое нападение или намеренные агрессивные действия.

В зависимости от тяжести проступка в соответствии с решением первого судьи, применяются и записываются в протокол следующие санкции: замечание, удаление, дисквалификация.

Замечание. Первое грубое поведение в матче любым членом команды наказывается проигрышем розыгрыша.

Удаление. Член команды, на которого наложена санкция удаления, не может играть до конца партии и должен оставаться сидеть на месте для наказанных без других последствий.

Дисквалификация. Член команды, на которого наложена санкция дисквалификация, должен покинуть контрольную зону соревнований до конца матча без других последствий.

Карточки для санкций. Предупреждение: желтая карточка. Замечание: красная карточка. Удаление: желтая и красная карточки (в одной руке). Дисквалификация: желтая и красная карточки (в разных руках).

2.8. Судьи, их обязанности и официальные жесты

Судейская бригада на матч состоит из следующих официальных лиц: первый судья, второй судья, секретарь, помощник секретаря, четыре (два) линейных судей.

Для ФИВБ Мировых и официальных соревнований обязательен помощник секретаря.

Обязанности первого и второго судей

Судья выполняет свои обязанности сидя или стоя на судейской вышке. Он руководит всей судейской бригадой и членами команд от начала до конца матча. Во время матча его решения являются окончательными. Он имеет право отменять решения других членов судейского корпуса, если считает, что они ошибочны, может заменить члена судейской бригады, который не выполняет свои обязанности.

Первый судья также контролирует работу персонала на игровой площадке (люди, которые подаю мячи и вытираю пол).

Первый судья не должен допускать каких-либо обсуждений своих решений. Однако по просьбе игрового капитана он должен дать пояснение своего решения. Если капитан немедленно выражает свое несогласие с этим объяснением, оставляя за собой право представить официальный протест в конце матча, первый судья должен разрешить это сделать.

Первый судья отвечает за определение соответствия игрового поля, оборудования и условий во время матча требованиям Правил.

Обязанности первого судьи

перед матчем:

- проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование;
- проводит жеребьевку с капитанами команд;
- контролирует разминку команд;

во время матча:

- налагает санкции за неправильное поведение и задержки игры;
- принимает решение об ошибках подающего и в расстановке подающей команды, включая заслон; ошибках в игре с мячом; ошибках над сеткой и у ее верхней части.

Второй судья выполняет свои обязанности за пределами игровой площадки около стойки на противоположной стороне от первого судьи, лицом в его сторону:

- является помощником первого судьи, но имеет также свою собственную сферу полномочий; если первый судья оказывается не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей, второй судья должен его заменить;

- может без свистка показывать ошибки, не относящиеся к его сфере полномочий, но не может настаивать на их принятии первым судьей;

- контролирует работу секретаря;

- наблюдает за членами команды, находящимся на скамейке и общается об их неправильном поведении первому судье;

- контролирует игроков обеих команд в местах разминки;

- разрешает перерывы, контролирует их продолжительность и отклоняет неправильные запросы;

- контролирует количество тайм-аутов и замен, использованных каждой командой, и сообщает первому судье и тренеру;

- контролирует состояние пола, главным образом в передней зоне, а также проверяет во время матча соответствие мячей требованиям Правил.

Обязанности второго судьи:

- в начале каждой партии, после смены сторон площадки в решающей партии и при необходимости проверяет соответствие действительных позиций игроков на площадках с записью в карточках расстановки;

- во время матча принимает решения, дает свисток и показывает жестом;

- ошибки в расстановке принимающей команды;

- соприкосновение игрока с сеткой и антенной на ближней к нему стороне площадки;

- переход на площадку и в пространство соперника под сеткой;

- ошибки при атакующем ударе или блокировании игроками задней линии;

- пересечение мячом сетки за пределами плоскости перехода на площадку соперника или касание мячом антенны на ближайшей к нему стороне площадки;

- касание мячом постороннего предмета или пола, когда первый судья оказывается не в состоянии увидеть это касание;

Первый и второй судьи могут давать свисток, когда мяч вне игры для обозначения того, что они разрешают или отклоняют запрос команды.

Немедленно после свистка судьи для обозначения состоявшегося розыгрыша, должны показать официальными жестами.

Если ошибка зафиксирована свистком **первого судьи**, он/она должен показать в следующем порядке:

а) команду, которая будет подавать;

б) характер ошибки;

с) игрока, совершившего ошибку (при необходимости). Второй судья повторяет жесты первого судьи.

Если ошибка зафиксирована свистком **второго судьи**, он/она должен показать:

- а) характер ошибки;
- б) игрока, совершившего ошибку (при необходимости);
- с) команду, которая будет подавать, повторяя жест первого судьи.

В этом случае первый судья не показывает ни характер ошибки, ни игрока, совершившего ее, а только команду.

В случае обоюдной ошибки **оба судьи** показывают в следующем порядке:

- а) характер ошибки;
- б) игроков, совершивших ошибку (если необходимо);
- с) команду, которая должна подавать, указанную первым судьей.

В обязанности секретаря входит:

- ведение протокола в соответствии с правилами, взаимодействуя со вторым судьей;

- использование зуммера или иного звукового устройства для подачи сигнала судьям в соответствии со своими обязанностями.

Перед матчем и партией:

- записывает в протокол данные о матче и командах и собирает подписи капитанов и тренеров;

- записывает в протокол начальную расстановку каждой команды с карточки расстановки; карточки расстановок и их записи в протоколе не должны показываться никому, кроме судей.

Во время матча:

- записывает набранные очки и следит за тем, чтобы на табло был правильный счет;

- контролирует очередность подач каждой команды и немедленно после удара на подаче указывает судьям на ее нарушение;

- записывает тайм-ауты и замены игроков, проверяя их количество и информирует об этом второго судью;

- уведомляет судей о запросе перерыва в игре, если этот запрос не **является** правильным;

- извещает судей об окончании партий и о наборе восьмого очка в решающей партии;

- записывает санкции, предупреждения, замечания, удаления и дисквалификации.

В конце матча:

- записывает окончательный результат;

- подписывает протокол, собирает подписи капитанов команд, а затем судей;

- в случае протеста с предварительного разрешения первого судьи записывает или разрешает капитану команды записать в протокол соответствующее заявление.

Помощник секретаря выполняет свои функции, сидя за столиком секретаря рядом с ним. Он записывает замещения, касающиеся Либери.

Он помогает в административной деятельности секретарской работы.

Если секретарь оказывается не в состоянии продолжать выполнение своей работы, помощник секретаря заменяет секретаря.

До матча и партии помощник секретаря:

- подготавливает лист контроля Либери;

- подготавливает запасной протокол.

Во время матча помощник секретаря:

- записывает подробности замещений Либери;

- уведомляет судей о любой ошибке замещения Либери, используя зуммер;

- начинает и заканчивает отсчет времени технического тайм-аута;

- работает с ручным табло на столике секретаря;

- проверяет, чтобы данные всех табло соответствовали друг другу;

- при необходимости, обновляет запасной протокол и передает его секретарю.

В конце матча помощник секретаря:

- подписывает лист контроля Либери и представляет его для проверки;

- подписывает протокол.

Судьи на линии

Если используется только двое линейных судей, то они находятся в углах площадки, ближайших к правой руке первого и второго судей, т. е. по диагонали, в 1–2 м от углов. Каждый линейный контролирует свои боковую и лицевые линии.

Линейные выполняют свои обязанности сигналом при помощи флага (40×40 см):

- мяч «в площадке» и «за» всегда, когда мяч приземляется около контролируемой им линии;
- касание мяча, ушедшего «за» от команды, принимающей мяч;
- когда мяч касается антенн, мяч после подачи пересекает сетку за пределами плоскости перехода и т. д.;
- о заступе любого игрока за свою игровую площадку в момент удара на подаче;
- заступ подающего игрока;
- любой контакт с антенной на их стороне площадки любого игрока во время его игрового действия с мячом или когда это мешает игре;
- мяч, пересекающий сетку за пределами площади перехода на площадку соперника или касающийся антенны на его стороне площадки.

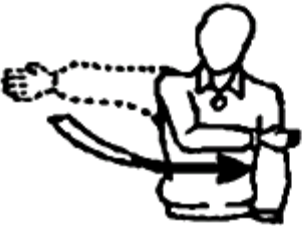
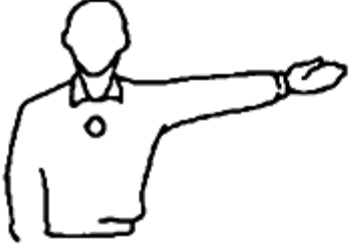
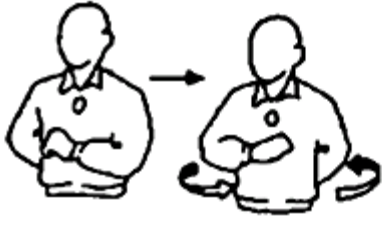


По просьбе первого судьи линейный должен повторить свой сигнал.






Официальные сигналы






Судьи должны показывать официальными жестами причину их свистка (характер ошибки или цель разрешенного перерыва). Жест должен выдерживаться некоторое время и, если он показывается одной рукой, то рука соответствует стороне команды, которая сделала ошибку или запрос.






Линейные должны показывать официальными сигналами флага характер зафиксированной ошибки и выдерживать сигнал некоторое время.






ОФИЦИАЛЬНЫЕ СУДЕЙСКИЕ ЖЕСТЫ

| | | | |
|--|---|--|--|
| <p>Отображаемые ситуации</p> | <p>Выполнение жестов</p> | <p>1-й судья : п 2-й судья : в</p> | |
| <p>Разрешение на подачу Пр. 23.2.3.1</p> | <p>Сделать движение рукой в направлении подачи</p> | <p>п</p> |  <p align="right">1</p> |
| <p>Подающая команда Пр. 23.2.3.1</p> | <p>Вытянуть руку в сторону команды, которая будет подавать</p> | <p>п в</p> |  <p align="right">2</p> |
| <p>Смена сторон площадки Пр.19.2</p> | <p>Поднять предплечья горизонтально (одно впереди, другое позади) и повернуть их вокруг корпуса</p> | <p>п</p> |  <p align="right">3</p> |
| <p>Тайм-аут Пр. 16.4</p> | <p>Расположить ладонь одной руки на пальцах другой, поднять вертикально (форма буквы "Т")</p> | <p>п в</p> |  <p align="right">4</p> |
| <p>Замена Пр. 16.5</p> | <p>Круговое движение предплечий вокруг друг друга</p> | <p>п в</p> |  <p align="right">5</p> |






| | | | |
|--------------------------|---|---|-----|
| Предупреждение | п |  | 6 |
| Пр. 22.3.1 | | Показать желтую карточку для предупреждения | |
| Замечание | п |  | 7 |
| Пр. 22.3.1 | | Показать красную карточку для замечания | |
| Удаление | п |  | 8 |
| Пр. 22.3.2 | | Показать обе карточки в одной руке для удаления | |
| Дисквалификация | п |  | 8 a |
| Пр. 22.3.3 | | Показать обе карточки в разных руках при дисквалификации | |
| Наказание за задержку | п |  | 9 |
| Пр. 17.2.2 Пр. 17.2.3 | | Прикрыть запястье желтой карточкой (предупреждение) и красной карточкой (замечание) | |

| | | | | |
|---|---|------------|---|-----------|
| <p>Задержка при подаче</p> <p>Пр.13.4.3</p> | <p>Поднять восемь разведенных пальцев</p> | <p>П</p> |  | <p>11</p> |
| <p>Ошибка при блокировании или заслон</p> <p>Пр.15.6 Пр.13.5</p> | <p>Поднять обе руки вертикально, ладонями вперед</p> | <p>П В</p> |  | <p>12</p> |
| <p>Ошибка в позиции или расстановке</p> <p>Пр. 7.5 Пр. 7.7</p> | <p>Совершить круговое движение указательным пальцем</p> | <p>П В</p> |  | <p>13</p> |
| <p>Мяч "в площадке"</p> <p>Пр. 9.3</p> | <p>Указать рукой и пальцем(ами) на площадку</p> | <p>П В</p> |  | <p>14</p> |
| <p>Мяч "за"</p> <p>Пр.9.4</p> | <p>Поднять предплечья вертикально, с выпрямленными кистями и ладонями, обращенными к телу</p> | <p>П В</p> |  | <p>15</p> |

| | | | | |
|--|--|------------|---|-----------|
| <p>Захват мяча или мяч не подброшен при подаче Пр. 10.3.3</p> | <p>Медленно поднять предплечье с ладонью, обращенной вверх</p> | <p>п</p> |  | <p>16</p> |
| <p>Двойное касание Пр.10.3.4</p> | <p>Поднять два разведенных пальца</p> | <p>п</p> |  | <p>17</p> |
| <p>Четыре удара Пр.10.3.1</p> | <p>Поднять четыре разведенных пальца</p> | <p>п</p> |  | <p>18</p> |
| <p>Игрок коснулся сетки Пр. 12.4.4</p> | <p>Коснуться стороны сетки в соответствии с ошибкой</p> | <p>п в</p> |  | <p>19</p> |
| <p>Касание на стороне соперника Пр.12.4.1</p> | <p>Расположить руку над сеткой ладонью вниз</p> | <p>п</p> |  | <p>20</p> |

| | | | | |
|---|--|------------|---|-----------|
| <p>Ошибка при атакующем ударе игроком задней линии Пр. 14.3.3 или удар по мячу, поданному соперником Пр. 14.3.4</p> | <p>Совершить движение вниз предплечьем с выямленной кистью</p> | <p>П В</p> |  | <p>21</p> |
| <p>Помеха в следствии перехода на площадку соперника Пр. 12.2.2.2 Пересечение мячом плоскости под сеткой Пр. 9.4.5</p> | <p>Указать пальцем на среднюю линию</p> | <p>П В</p> |  | <p>22</p> |
| <p>Обоюдная ошибка и переигровка</p> <p>Пр. 6.1.1.2 Пр. 10.1.2.3</p> | <p>Поднять вертикально большие пальцы рук</p> | <p>П</p> |  | <p>23</p> |
| <p>Касание мяча</p> | <p>Провести ладонью одной руки по пальцам другой, удерживаемой вертикально</p> | <p>П В</p> |  | <p>24</p> |
| <p>Конец партии или матча</p> <p>Пр. 6.2 Пр. 6.3</p> | <p>Скрестить предплечья с выпрямленными кистями перед грудью</p> | <p>П В</p> |  | <p>25</p> |

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ НА ЛИНИИ

| Отображаемые ситуации | Выполнение жестов | Судья на линии | |
|---|---|----------------|---|
| Мяч "в площадке" Пр. 9.3 | Опустить флаг | л |  1 |
| Мяч "за" Пр. 9.4.1 | Поднять флаг | л |  2 |
| Касание мяча Пр. 27.2.1.2 | Поднять флаг и коснуться его вершины ладонью свободной руки | л |  3 |
| Мяч "за" или заступ подающего Пр. 9.4.2, 9.4.3, 9.4.4 Пр. 13.4.2 | Помахать флагом над головой и указать на антенну или линию | л |  4 |
| Невозможность принятия решения | Поднять и скрестить на груди предплечья | л |  5 |

ГЛАВА III.

ПРАВИЛА ИГРЫ В БАСКЕТБОЛ



3.1. Игра

В баскетбол играют 2 команды, в каждой из которых по 5 игроков. Цель каждой команды состоит в том, чтобы забросить мяч в корзину соперников и помешать другой команде забросить его в корзину.

Игрой управляют судьи, судьи-секретари и комиссар (если присутствует).

Корзина, которую команда атакует, называется «корзиной соперников», а корзина, которую команда защищает – «собственной корзиной команды».

Победителем становится команда, которая по окончании игрового времени набрала большее количество очков.

3.2. Размеры линий и оборудование площадки

Игровая площадка

Игровая площадка должна представлять собой плоскую прямоугольную твердую поверхность без каких-либо препятствий с размерами 28×15 м, измеренными от внутренних краев ограничивающей линии (рис. 4).

Все линии должны быть нанесены краской одного цвета (желательно белого), иметь ширину 5 см и быть отчетливо видимыми.

Игровая площадка должна быть выделена ограничивающей линией, состоящей из лицевых (по коротким сторонам площадки) и боковых (по длинным сторонам площадки) линий. Эти линии не являются частями игровой площадки.

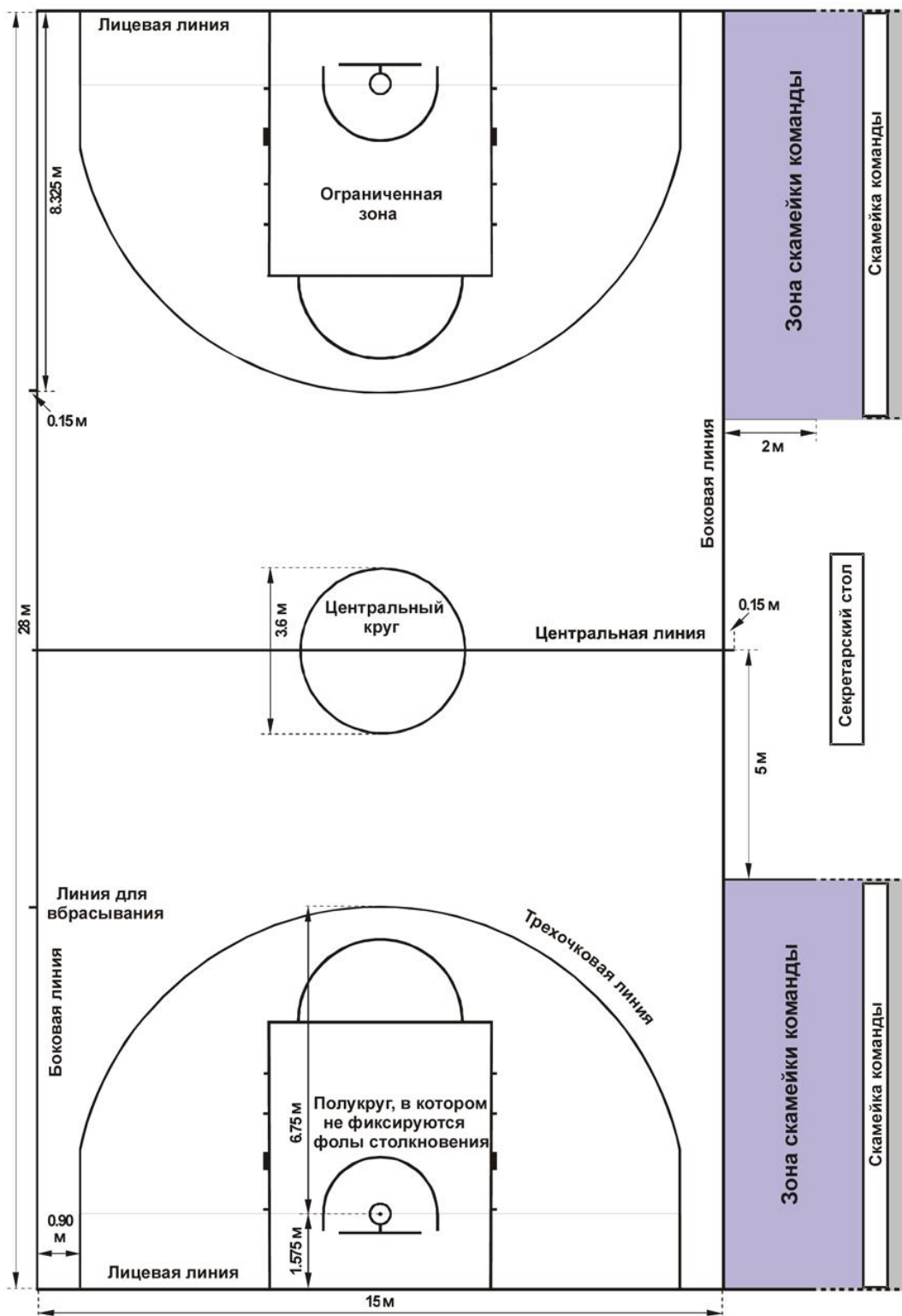


Рис. 4. Баскетбольная игровая площадка

Потолок. Высота потолка или расстояние до самого низкого предмета над игровой площадкой должно быть не менее 7 м.

Линии. *Центральная линия* наносится параллельно лицевым линиям от середин боковых линий и должна выступать на 15 см за каждую боковую линию.

Центральный круг размещается в центре игровой площадки и имеет радиус 1,8 м, измеренный до внешнего края окружности.

Линия штрафного броска наносится параллельно каждой лицевой линии. Ее дальний край находится на расстоянии 5,8 м от внутреннего края лицевой линии. На игровую площадку наносятся полуокруги штрафного броска радиусами 1,8 м, измеренными до внешнего края окружности (рис. 5).

Ограниченными зонами являются выделенные на площадке прямоугольные области, ограниченные лицевыми линиями, продолжениями линий штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевых линий. Эти линии, за исключением лицевых линий, являются частями ограниченной зоны. Ограниченные зоны должны быть окрашены.

Области штрафного броска представляют собой ограниченные зоны, расширенные в сторону игровой площадки полукругом с радиусом 180 см.

Места для борьбы за подбор при штрафном броске вдоль ограниченных зон, предназначенные для игроков во время штрафных бросков, размечаются как показано на рис. 5.

Области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения. Линии полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения имеют радиус 1,25 м, измеренным от точки на полу непосредственно под центром корзины до внутреннего края полукруга. Этот полукруг соединяется двумя параллельными линиями, длиной 0,375 м, внутренний край которых находится на расстоянии 1,25 м от точки на полу непосредственно под центром корзины и заканчивается на расстоянии 1,2 м от внутреннего края лицевой линии.

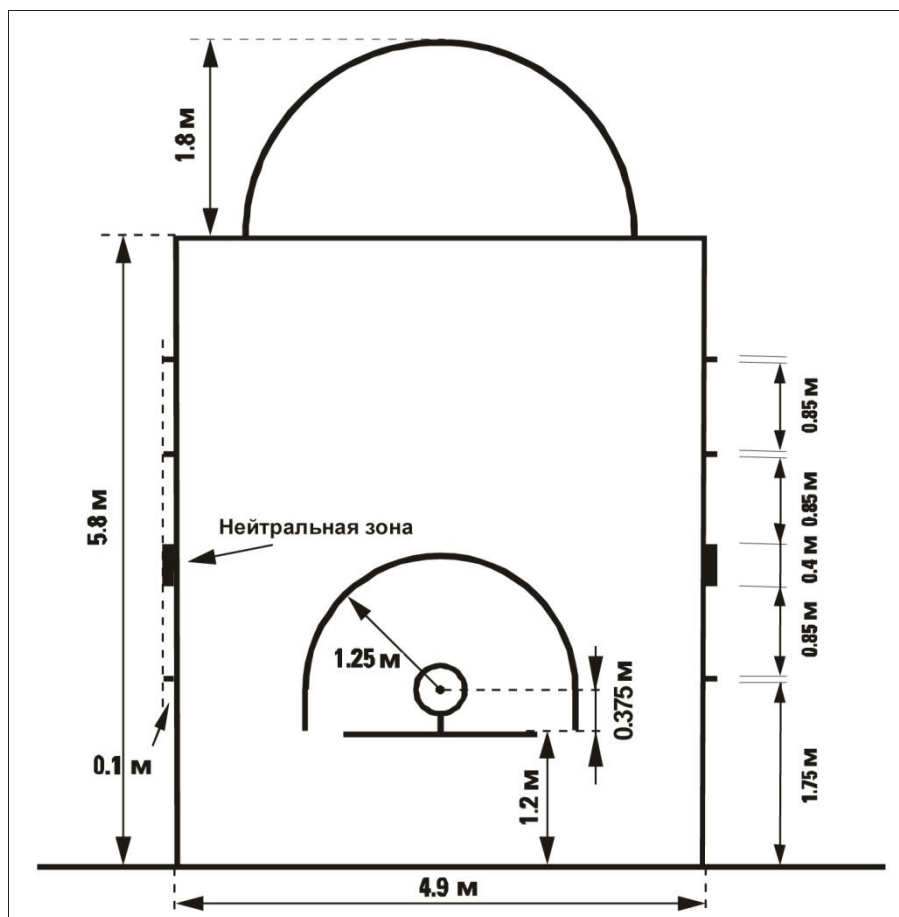


Рис. 5. Ограниченная зона

Зоной трехочковых бросков является вся игровая площадка за исключением области около корзины соперника, ограниченной и включающей в себя:

- две параллельные линии, проведенные от лицевой линии и перпендикулярно ей, внешние края которых находятся на расстоянии 0,9 м от внутренних краев боковых линий.
- полукруг радиусом 6,75 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины соперников до внешнего края полукруга. Расстояние от этой точки на полу до внутреннего края середины лицевой линии составляет 1,575 м. Полукруг переходит в параллельные линии.

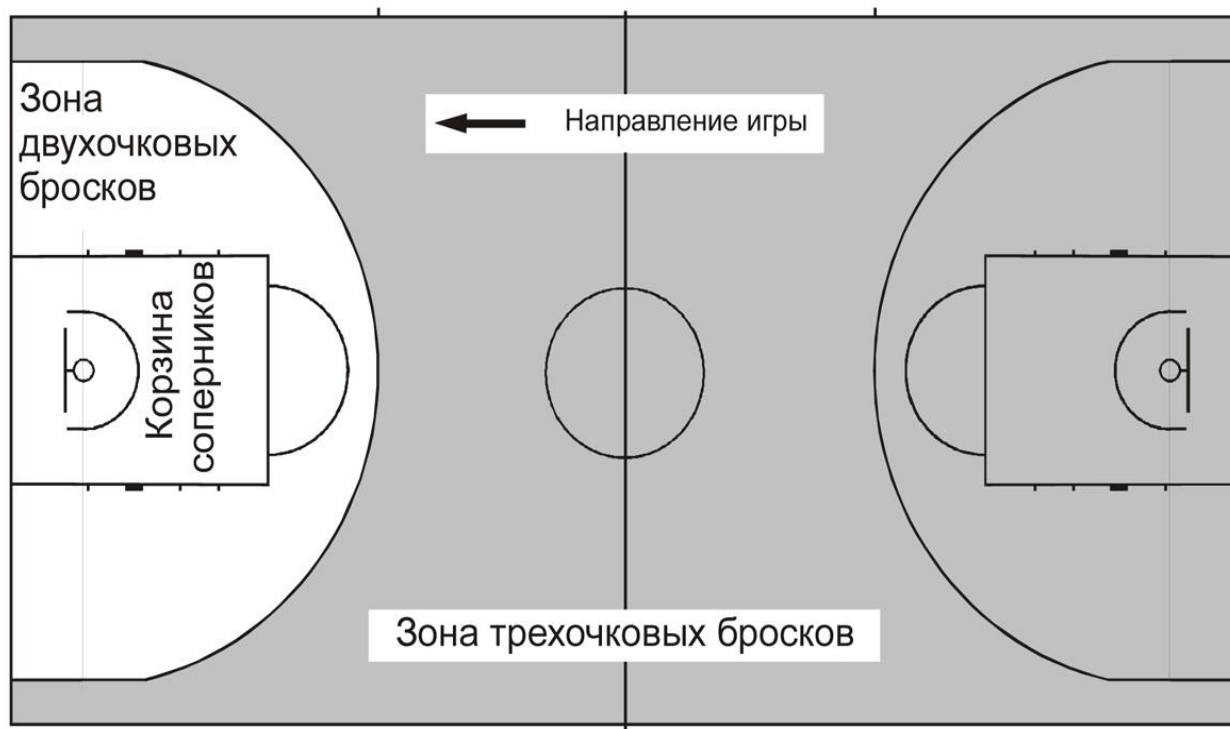


Рис. 6. Зоны бросков

Зоны скамеек команды располагаются за пределами игровой площадки на той же стороне, где расположен секретарский столик и скамейки команд. Каждая зона должна быть ограничена линией не менее 2 м, являющейся продолжением лицевой линии, и другой линией длиной не менее 2 м, нанесенной на расстоянии 5 м от центральной линии под прямым углом к боковой линии.

Секретарский столик и его стулья располагаются на возвышении. Диктор и/или секретари-статистики (если присутствуют) могут сидеть в стороне и/или позади секретарского столика (рис. 7).

Требуется следующее **оборудование**:

- конструкции щитов (рис. 8), состоящие из щитов, корзин (кольца с амортизаторами и сетки), опор, поддерживающих щиты, включая обивку;
- баскетбольные мячи;
- игровые часы;
- табло счёта;

- устройство отсчёта времени для броска, 2 автономных, отчетливо различающихся и громких звуковых сигнала, каждый из которых предназначен для: оператора времени для броска, секретаря/секундометриста;
- секундомер для отсчёта времени тайм-аутов;
- указатели фолов игрока, указатели командных фолов;
- стрелка поочередного владения;
- игровое покрытие;
- игровая площадка;
- достаточное освещение.

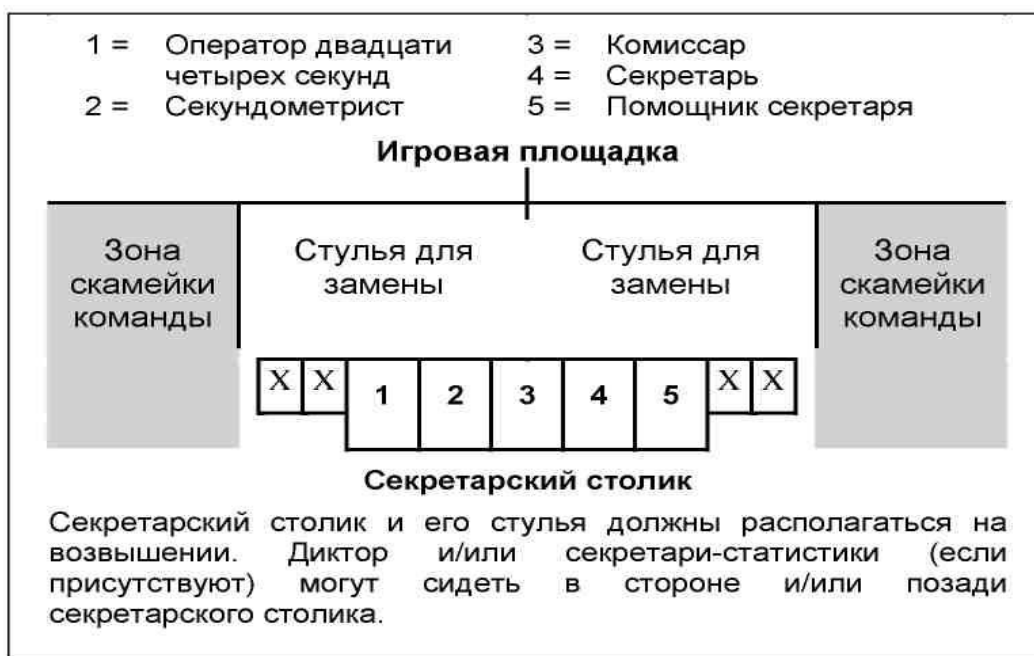


Рис. 7. Секретарский столик и стулья для замены

Щиты и опоры щита

Щиты должны быть изготовлены из прозрачного материала, представляющего монолитный кусок размером 1,8×1,05 м (рис. 9). Лицевая поверхность щитов должна быть гладкой.

Все линии на щите должны быть нанесены следующим образом: белым цветом, если щит прозрачный; черным цветом во всех остальных случаях; ширина линии 5 см.

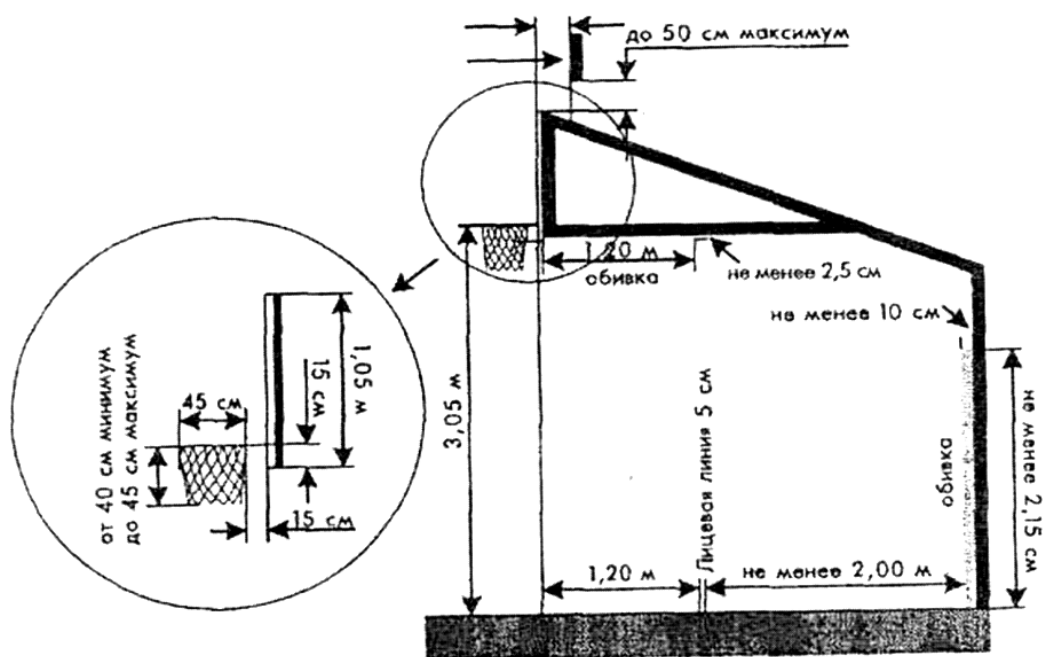


Рис. 8. Конструкция щита

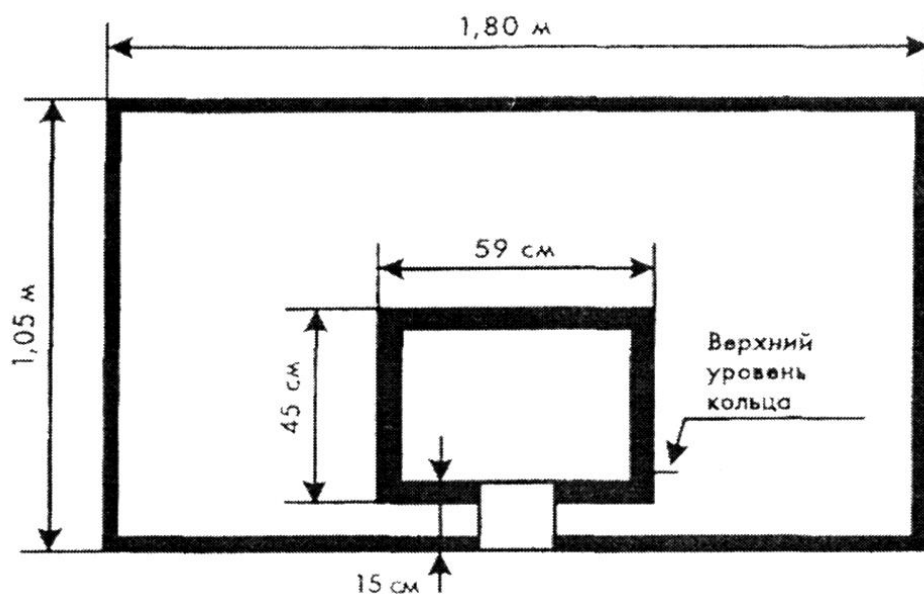


Рис. 9. Размеры баскетбольного щита

Баскетбольный мяч. Мяч должен иметь сферическую форму и быть оранжевого оттенка. Длина окружности мяча должна быть не менее 74,9 и не более 78 см. Вес мяча от 567 до 650 г.

3.3. Команды

Член команды допущен к участию в игре, когда он получил разрешение играть за команду в соответствии с регламентом организации, проводящей соревнование (включая положения, связанные с ограничением возраста).

Член команды имеет право играть, если его фамилия была внесена в протокол перед началом игры и до тех пор, пока он не будет дисквалифицирован или не совершит 5 фолов.

3.4. Игровая форма

Игровая форма членов команды должна состоять:

- из маек одного доминирующего цвета как спереди так и сзади.

Все игроки должны заправлять майки в игровые шорты;

- шорт одного доминирующего цвета как спереди так и сзади, но необязательно того же цвета, что и майки. Шорты должны быть выше колена;

- нижнего белья, которое выступает из-под шорт и может надеваться при условии, что оно того же доминирующего цвета, что и шорты;

- носков одного доминирующего цвета для всех игроков команды.

Номера на груди должны быть высотой не менее 10 см. Номера на спине должны быть высотой не менее 20 см.

Команды должны использовать номера 0 и 00, а также от 1 до 99.

Во время игры игроку не разрешается демонстрировать никаких названий, торговых марок, логотипов и т.п. в коммерческих, рекламных или благотворительных целях, включая (но не ограничиваясь) использование для этого своего тела, волос и др.

Команды должны иметь не менее двух комплектов маек и:

- команда, указанная в программе первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки;

- команда, указанная в программе второй (команда гостей), должна быть одета в тёмные майки;

Однако если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.

3.5. Игровые положения

Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды

Игра состоит из 4 периодов по 10 мин.

Продолжительность перерывов в игре между первым и вторым периодами (первая половина), третьим и четвертым периодами (вторая половина) и перед каждым дополнительным периодом составляет 2 мин.

Продолжительность перерыва между половинами игры составляет 15 мин.

Если счет ничейный по окончании игрового времени 4-го периода, игра продлевается на такое количество дополнительных периодов продолжительностью по 5 минут, которое необходимо для того, чтобы нарушить равновесие в счете.

Начало и окончание периода или игры

Первый период начинается, когда мяч правильно отбит одним из спорящих игроков во время розыгрыша спорного броска.

Все другие периоды начинаются, когда мяч касается игрока на игровой площадке или мяча правильно касается игрок на игровой площадке после вбрасывания.

Игра не может начаться, если у одной из команд на игровой площадке нет 5 игроков, готовых играть.

Команды должны поменяться корзинами перед второй половиной.

Во всех дополнительных периодах команды продолжают атаковать те же корзины, что и в четвертом периоде.

Дополнительный период или игра заканчиваются, когда звучит сигнал игровых часов об окончании игрового времени.

Спорный бросок и поочередное владение

Спорный бросок происходит, когда судья подбрасывает мяч в центральном круге между двумя любыми игроками соперничающих команд в начале первого периода.

Спорный мяч происходит, когда один или более игроков каждой из соперничающих команд держат мяч одной или обеими руками так крепко, что ни один из игроков не может установить контроль над ним без чрезмерно грубых действий.

Ситуации спорного броска:

- фиксируется спорный мяч;
- мяч выходит за пределы игровой площадки и судьи сомневаются или расходятся во мнении, кто из соперников последним коснулся мяча;
- происходит обоюдное нарушение при штрафном броске во время неудачного последнего или единственного штрафного броска;
- «живой» мяч застревает на опоре корзины (но не между штрафными бросками и не после последнего или единственного штрафного броска, за которым следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола);
- мяч становится мертвым в тот момент, когда ни одна из команд не контролирует мяч или не имеет права на владение мячом;
- после компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет никаких других наказаний за фолы, которые осталось выполнить, и ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом перед первым фолом или нарушением;
- начинаются все периоды, кроме первого.

Поочередное владение – это способ заставить мяч стать живым в результате вбрасывания вместо розыгрыша спорного броска.

Во всех ситуациях спорного броска команды поочередно получают право на владение мячом для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где происходит ситуация спорного броска.

Команда, имеющая право на вбрасывание в результате поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной в сторону корзины соперника. Направление стрелки поочередного владения изменяется сразу же, как только заканчивается вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

Как играют мячом. В баскетболе мячом играют только руками, его можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения ограничений, изложенных в правилах.

Игрок не должен бежать с мячом, намеренно бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или ударять по мячу кулаком. Однако **случайное** соприкосновение или касание мяча любой частью ноги не является нарушением.

Заброшенный мяч: когда он заброшен и его цена

Мяч считается заброшенным, когда живой мяч входит в корзину сверху и остаётся в ней или проходит через неё.

Заброшенный мяч засчитывается команде, атакующей корзину соперников, в которую он заброшен, следующим образом:

- за мяч, выпущенный со штрафного броска, засчитывается 1 очко;
- за мяч, выпущенный из зоны 2-очковых бросков с игры, засчитываются 2 очка;
- за мяч, выпущенный из зоны 3-очковых бросков с игры, засчитываются 3 очка;
- если после того, как мяч коснулся кольца при последнем или единственном штрафном броске, мяча правильно касается нападающий или защитник перед тем, как тот попадает в корзину, засчитываются 2 очка.

Если игрок **случайно** забрасывает мяч с игры в собственную корзину своей команды, два очка записываются капитану команды соперников на игровой площадке.

Если игрок **умышленно** забрасывает мяч с игры в собственную корзину своей команды, это является нарушением и попадание не засчитывается.

Вбрасывание

Вбрасывание происходит, когда игрок, находящийся за пределами игровой площадки и выполняющий вбрасывание, передает мяч на игровую площадку.

После заброшенного в корзину мяча, мяч вводится в игру из-за лицевой линии любым игроком команды, которой забросили мяч.

После несоблюдения правил или любой другой остановки игры, мяч вводится из-за пределов площадки в месте, ближайшем к тому, где совершено нарушение или остановлена игра.

Игрок, выполняющий вбрасывание, **не должен**:

- наступать на игровую площадку в тот момент, когда мяч находится в его руках;
- затрачивать на вбрасывание более 5 секунд;
- перемещаться на расстояние более 1 м в сторону в одном или разных направлениях от места вбрасывания, указанного судьей прежде, чем выпустить мяч из рук;
- касаться мяча на игровой площадке прежде, чем тот коснется другого игрока;
- заставлять мяч входить в корзину непосредственно после вбрасывания;
- заставлять мяч касаться пола за пределами игровой площадки после того, как мяч был выпущен из рук при вбрасывании.

Тайм-аут

Тайм-аут – это остановка игры по просьбе тренера или помощника тренера.

Каждый тайм-аут должен длиться 1 мин.

Возможность для предоставления перерыва появляется:

- обеим командам, когда мяч становится «мертвым», игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столику;

- обеим командам, когда мяч становится «мертвым» после последнего или единственного удачного штрафного броска;

- заброшен мяч в корзину команды, которая затребовала тайм-аут.

Каждой команде могут быть предоставлены:

- 2 тайм-аута во время первой половины;

- 3 тайм-аута во время второй половины, при этом не более 2 из этих тайм-аутов в последние 2 минуты второй половины;

- 1 тайм-аут во время каждого дополнительного периода.

Неиспользованные минутные перерывы нельзя переносить из первой половины во вторую и наоборот.

Замена

Замена – это остановка игры по просьбе запасного для того, чтобы стать игроком.

Количество замен не ограничено.

Команда может заменить игрока(ов), когда появляется возможность для замены:

- для обеих команд, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены;

- для обеих команд, когда мяч становится мертвым после последнего или единственного штрафного броска;

- в корзину команды, попросившей замену, заброшен мяч с игры в последние 2 минуты четвертого периода или в последние 2 минуты каждого дополнительного периода.

Игра, проигранная лишением права. Команда проигрывает игру лишением права, если:

- Через 15 минут после времени начала игры, указанного в расписании, команда отсутствует или не может выставить на игровую площадку 5 игроков, готовых к игре.

- Своими действиями она мешает проведению игры.

- Она отказывается играть после того, как старший судья предложил ей начать игру.

Наказание: победа присуждается команде соперников со счетом 20:0. Кроме того, команда, проигравшая игру «лишением права», получает в классификации ноль (0) очков.

Игра, проигранная из-за нехватки игроков. Команда проигрывает игру из-за нехватки игроков, если во время игры количество игроков этой команды на игровой площадке, готовых играть, оказывается меньше 2-х.

Наказание: если команда, которой присуждается победа, ведет в счете, результат на момент остановки игры остается. Если команда, которой присуждается победа, не ведет в счете, записывается результат 2:0 в ее пользу. Команда, проигравшая игру из-за нехватки игроков, получает в классификации 1 очко.

3.6. Нарушения

Нарушение – это несоблюдение правил.

Наказание: мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло нарушение, за исключением места непосредственно за щитом, если иное не оговорено в правилах.

Игрок за пределами игровой площадки и мяч за пределами игровой площадки.

Игрок находится за пределами игровой площадки, когда любая часть его тела касается пола или любого предмета, кроме игрока, на, над или за ограничивающей линией

Мяч находится за пределами игровой площадки, когда он касается:

- игрока или любого лица, находящегося за пределами игровой площадки;

- пола или любого предмета на, над или за ограничивающей линией;

- опоры, поддерживающей щит, задней стороны щита или любого предмета над игровой площадкой.

Ведение мяча. Ведение начинается, когда игрок, установивший контроль над мячом на игровой площадке бросает, отбивает, катит, ударяет мяч в пол или умышленно бросает его в щит и касается мяча снова прежде, чем мяч коснется другого игрока.

Ведение заканчивается, когда игрок касается мяча двумя руками одновременно или допускает задержку мяча в одной или обеих руках.

Пробежка – это запрещенное перемещение одной или обеих ног в любом направлении во время контроля за живым мячом на игровой площадке сверх ограничений.

Поворот – это разрешенное перемещение, при котором игрок, держащий мяч, вышагивает один или несколько раз в любом направлении одной и той же ногой, в то время как другая нога, называемая опорной, сохраняет свою точку контакта с полом.

Игрок падающий, лежащий или сидящий на полу. Игроку разрешается падать и скользить по полу, держа мяч в руках, либо, лежа или сидя на полу, устанавливая контроль над мячом.

Нарушение происходит, если игрок затем перекачивается или пытается встать с мячом в руках.

3 секунды. Игрок не должен оставаться в ограниченной зоне команды соперников более 3 с подряд в то время, когда его команда контролирует мяч в передовой зоне и игровые часы включены. Исключение должно быть сделано игроку, который:

- пытается покинуть ограниченную зону;
- ведет мяч в ограниченной зоне с целью выполнить бросок, находясь в ней менее 3 с;
- находится в ограниченной зоне, когда он или его партнер находится в процессе броска и мяч покидает или уже покинул руку игрока при выполнении броска.

5 секунд.

- В течение 5 секунд игрок должен выполнить штрафной бросок.

- Плотнo опекаемый игрок должен передать, бросить в корзину или повести мяч.

- Для вбрасывания мяча из-за боковой или лицевой линии игроку предоставляется 5 с.

8 секунд предоставляется команде для того, чтобы перевести мяч из тыловой зоны в передовую.

24 секунды. Каждый раз, когда игрок устанавливает контроль над мячом, его команда должна выполнить бросок с игры в течение 24 с.

Для того, чтобы считать бросок с игры выполненным:

- мяч должен покинуть руку игрока прежде, чем прозвучит сигнал устройства 24 с;

- после того как мяч покинул руку игрока, он должен коснуться кольца или попасть в корзину.

Показания на устройстве отсчета времени для броска должны быть сброшены к 24 с каждый раз, когда вбрасывание предоставляется команде соперников после того, как судья останавливает игру при фоле или нарушении, совершенном командой, контролировавшей мяч.

После того как мяч коснулся кольца корзины соперников, показания на устройстве отсчета времени для броска должны быть сброшены:

- к 24 секундам, если контроль над мячом устанавливает команда соперников.

- 14 секундам, если контроль над мячом устанавливает та же команда, которая контролировала мяч перед тем, как мяч коснулся кольца.

3.7. Фолы

Фол – это несоблюдение правил вследствие неправильного персонального контакта с соперником и/или неспортивного поведения.

Персональный фол – это неправильный контакт игрока с соперником, независимо от того, является ли мяч живым или мертвым.

Задержка – это персональный контакт с соперником, который мешает свободе его передвижения.

Неправильный заслон – это попытка неправильно задержать или помешать сопернику, который не контролирует мяча, занять желаемую позицию на игровой площадке.

Толчок – это персональный контакт с любой частью тела, который имеет место, когда игрок насильно сдвигает или пытается сдвинуть соперника, который контролирует или не контролирует мяч.

Наказание: если фол совершается на игроке, который не находился в процессе броска:

- игра возобновляется вбрасыванием из-за пределов игровой площадки не провинившейся командой с места, ближайшего к тому, где произошел фол;

- если провинившаяся команда подлежит наказанию за командные фолы, назначается 2 штрафных броска. Если фолом наказывается игрок команды, контролирующей мяч, то команде соперников предоставляется мяч для вбрасывания.

Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, этому игроку должно быть представлено следующее количество штрафных бросков:

- если бросок с игры удачен, попадание засчитывается и предоставляется один дополнительный штрафной бросок;

- если бросок с игры из зоны двухочковых бросков неудачен, предоставляются два штрафных броска;

- если бросок с игры из зоны трехочковых бросков неудачен, предоставляется три штрафных броска;

- если на игроке совершается фол одновременно или непосредственно перед сигналом игровых часов об окончании периода или сигналом устройства 24 секунд в тот момент, когда мяч все еще находится в руках игрока и бросок с игры неудачен, попадание не засчитывается и предоставляются два или три штрафных броска.

Обоюдным фолом является ситуация, в которой два игрока соперничающих команд совершают персональные фолы друг против друга приблизительно в одно и то же время.

Наказание: персональным фолом должен быть наказан каждый провинившийся игрок, штрафные броски не предоставляются.

Неспортивный фол – это фол, совершенный вследствие контакта игроком, который, по мнению судьи, не пытался законным образом непосредственно сыграть в мяч в соответствии с духом и целью Правил.

- Чрезмерным, жестким контактом, вызванным игроком при попытке сыграть в мяч.

- Контактom защитника со спины или сбоку с соперником при попытке остановить быстрый прорыв и нет никого из защитников на пути между нападающим и корзиной соперников.

- Контактom защитника с соперником на игровой площадке во время последних 2 минут четвертого периода и каждого дополнительного периода, когда мяч находится за пределами игровой площадки для вбрасывания и все еще в руках судьи или в распоряжении игрока, выполняющего данное вбрасывание.

Наказание: штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть предоставлен(ны) игроку, на котором был совершен фол, за которым(ми) последует:

- вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии;

- розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.

Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящимся в процессе броска, предоставляется два штрафных броска;

- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен, то попадание засчитывается и дополнительно предоставляется один штрафной бросок;

- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину, предоставляется два или три штрафных броска.

Игрок должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда он наказан 2 неспортивными фоломи.

Дисквалифицирующим фолом является любое вопиющее неспортивное действие игрока, запасного, удаленного игрока, тренера, помощника тренера или сопровождающего команду.

Тренер, который был дисквалифицирован, должен быть замещен помощником тренера, если тот внесен в протокол. Если нет помощника тренера, внесенного в протокол, тогда тренер должен быть замещен капитаном.

Наказание: каждый раз, когда провинившийся дисквалифицируется согласно Правилам, он должен отправиться в раздевалку своей команды и оставаться там на протяжении всей игры, либо, по своему усмотрению, он может покинуть здание.

Штрафные броски должны быть предоставлены:

- любому игроку, соперничающей команды, указанному тренером, в случае фола, не вызванного контактом с соперником;
- игроку, на котором был совершен фол, в случае фола, вызванного контактом с соперником.

Затем следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.

Количество штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол происходит не вследствие контакта: 2 штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска: 2 штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен: попадание засчитывается и дополнительно предоставляется 1 штрафной бросок.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину: 2 или 3 штрафных броска.

Технический фол – это фол, не вызванный контактом с соперником, а поведением игрока, когда он:

- неуважительно касается или обращается к судьям, комиссару, секретарям или соперникам;

- использует неуважительные жесты или выражения, оскорбляющие или провоцирующие зрителей;
- дразнит соперника или мешает его обзору, размахивая руками перед его глазами, чрезмерно размахивает локтями;
- задерживает игру, умышленно касаясь мяча после того, как тот проходит через корзину, либо мешая команде соперников быстро выполнить вбрасывание;
- падает на пол, имитируя фол;
- виснет на кольце таким образом, что кольцо удерживает вес игрока;
- защитник совершает помеху попаданию или помеху мячу при последнем или единственном штрафном броске. В этом случае 1 очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом должен быть наказан защитник.

Технический фол тренера, помощника тренера – это фол за неуважительное обращение или касание судей, комиссара, судей-секретарей или соперников либо за нарушения процедурного или административного характера

Тренер также должен быть дисквалифицирован, когда:

- он наказан 2 техническими фолом в результате своего собственного неспортивного поведения;
- он наказан 3 техническими фолом, записанными в результате неспортивного поведения лиц, находящихся на скамейке команды или комбинацией из 3-х технических фолов, одним из которых был наказан тренер.

Наказание: если технический фол совершается игроком, тогда этот фол должен быть записан ему как фол игрока и считаться одним из командных фолов.

1 штрафной бросок должен быть предоставлен команде соперника, за которым следует:

- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.
- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.

Игрок должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда он наказан 2 техническими фоломи.

Если технический фол совершается тренером, помощником тренера или сопровождающим команду, тогда этот фол должен быть записан тренеру и не должен считаться одним из командных фолов.

Тренер должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда:

- Он наказан 2 техническими фоломи ('С') в результате своего личного неспортивного поведения.
- Он наказан 3 техническими фоломи (либо все из которых 'В', либо один из которых 'С') в результате неспортивного поведения других лиц на скамейке команды.

3.8. Общие положения

Пять фолов игрока

Игрок, который совершил 5 фолов (персональных и/или технических), должен быть проинформирован об этом старшим судьей и немедленно покинуть игру. Он должен быть заменен в течение 30 секунд.

Фол, совершенный игроком, ранее получившим 5-й фол, рассматривается как фол удаленного игрока и записывается в протоколе тренеру.

Командные фолы: наказание

Командный фол – это персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, совершенный игроком. Команда подлежит наказанию за командные фолы, когда она совершила 4 командных фолы в периоде.

Когда команда подлежит наказанию за командные фолы, все последующие персональные фолы, совершенные на игроке, не находящемся в процессе броска, должны наказываться предоставлением

2 штрафных бросков вместо вбрасывания. Игрок, против которого был совершен фол, должен выполнить данные штрафные броски.

Все командные фолы, совершённые в перерыве в игре, должны считаться совершёнными в следующем периоде или в следующем дополнительном периоде.

Все командные фолы, совершённые в дополнительном периоде, должны считаться совершёнными в 4-ом периоде.

3.9. Судьи, судьи-секретари и комиссар: их права и обязанности

Судьями являются старший судья и один или два судьи. Им помогают судьи за столиком и комиссар, если он присутствует.

Комиссар должен сидеть между секретарем и секундометристом. Его обязанностями во время игры являются в первую очередь наблюдение за работой судей-секретарей и оказание помощи старшему судье и судье(ям) в нормальном проведении игры.

Судьи:

- имеют право принимать решения при несоблюдении правил как в пределах, так и за ограничивающей линией, включая секретарский столик, скамейки команд и пространство за линиями;
- дают свистки, когда происходит несоблюдение правил, заканчивается период или когда они считают необходимым остановить игру;
- не должны давать свистков после заброшенного мяча с игры, удачного штрафного броска или когда мяч становится «живым».

Обязанности и права старшего судьи:

- проверить и одобрить все оборудование для игры;
- не разрешать никому из игроков носить предметы, которые могут нанести травму;
- разыграть спорный бросок в начале игры;
- имеет право при необходимости остановить игру;

- имеет право засчитать команде поражение лишением права игры, если она отказывается играть или своими действиями препятствует продолжению игры;

- принять окончательное решение, когда это необходимо или когда судьи расходятся во мнениях.

Судьями-секретарями являются: секретарь, помощник секретаря, секундометрист и оператор времени для броска.

Секретарь должен:

- заполнить протокол игры;
- вести в хронологическом порядке изменения суммарного счета очков;
- регистрировать персональные и технические фолы;
- уведомить судей при первой возможности о затребованном командой минутном перерыве;
- показывать количество фолов, полученных каждым игроком;
- сигнализировать о замене игроков;
- регистрировать затребованные тайм-ауты;
- определять следующее поочередное владение, управляя стрелкой поочередного владения. Секретарь должен изменить направление стрелки поочередного владения сразу же после окончания первой половины, поскольку команды должны поменяться корзинами во второй половине;
- он должен немедленно сообщить судье, когда игрок совершил 2 технических фолы или 2 неспортивных фолы и должен быть дисквалифицирован.

Помощники секретаря (оператор табло) помогает секретарю, управляет табло счета.

Секундометрист должен:

- вести отсчет игрового времени и остановок игры;
- при затребованном перерыве включать секундомер и давать сигнал по истечении 50 секунд с начала минутного перерыва;

Игровые часы включаются:

- во время розыгрыша спорного броска;

- после неудачного штрафного броска мяч остается «живым» (в игре) и его касается игрок;

- после вбрасывания мяча из-за пределов площадки в момент касания мяча игроком на площадке.

Игровые часы останавливаются, когда:

- истекает время периода или дополнительного периода;

- судья дает свисток, когда мяч «живой»;

- звучит сигнал 24 секунд, когда мяч «живой»;

- засчитан мяч после броска с игры в корзину команды, запросившей минутный перерыв;

- засчитан мяч после броска с игры в последние 2 минуты четвертого периода или дополнительного периода.

Оператор 24 секунд должен останавливать и сбрасывать к 24 секундам (на устройстве не должно быть никаких показаний), когда:

- мяч правильно входит в корзину;

- когда мяч застревает между кольцом и щитом) и контроль над ним устанавливает команда, которая не контролировала мяч перед тем, как он коснулся кольца;

Команде предоставляется вбрасывание в тыловой зоне:

- в результате фола или нарушения.

- в результате остановки игры из-за действия, не связанного с командой, контролирующей мяч.

- в результате остановки игры из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение.

- команде предоставляется(ются) штрафной(ые) бросок(и).

- несоблюдение Правил командой, контролирующей мяч.

Останавливать, но не сбрасывать показания к 24 секундам, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне и на устройстве отсчета времени для броска остается 14 секунд или более:

- В результате фола или нарушения.

- В результате остановки игры из-за действия, не связанного с командой, контролирующей мяч.

- В результате остановки игры из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение.

Останавливать и сбрасывать к 14 секундам, когда:

- Той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне и на устройстве отсчета времени для броска остается 13 секунд или менее.

- В результате фола или нарушения.

- В результате остановки игры из-за действия, не связанного с командой, контролирующей мяч.

- В результате остановки игры из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение.

- После того как мяч коснулся кольца при неудачном броске с игры, последнем или единственном штрафном броске или при передаче, контроль над мячом устанавливает та же команда, которая контролировала мяч перед тем, как мяч коснулся кольца.

3.10. Жесты судей

Жесты являются единственными официальными жестами. Они должны использоваться всеми судьями во всех играх. Важно, чтобы судьи за столиком также были знакомы с этими жестами. Двухзначные номера игроков после 15 демонстрируются следующим образом: сначала внешней стороной кисти показывается число десятков, а затем внутренней стороной кисти – число единиц.

Выполнение процедуры показа жестов секретарскому столу настоятельно рекомендуется дополнять голосом (для международных игр – на английском языке).

Бросок по кольцу



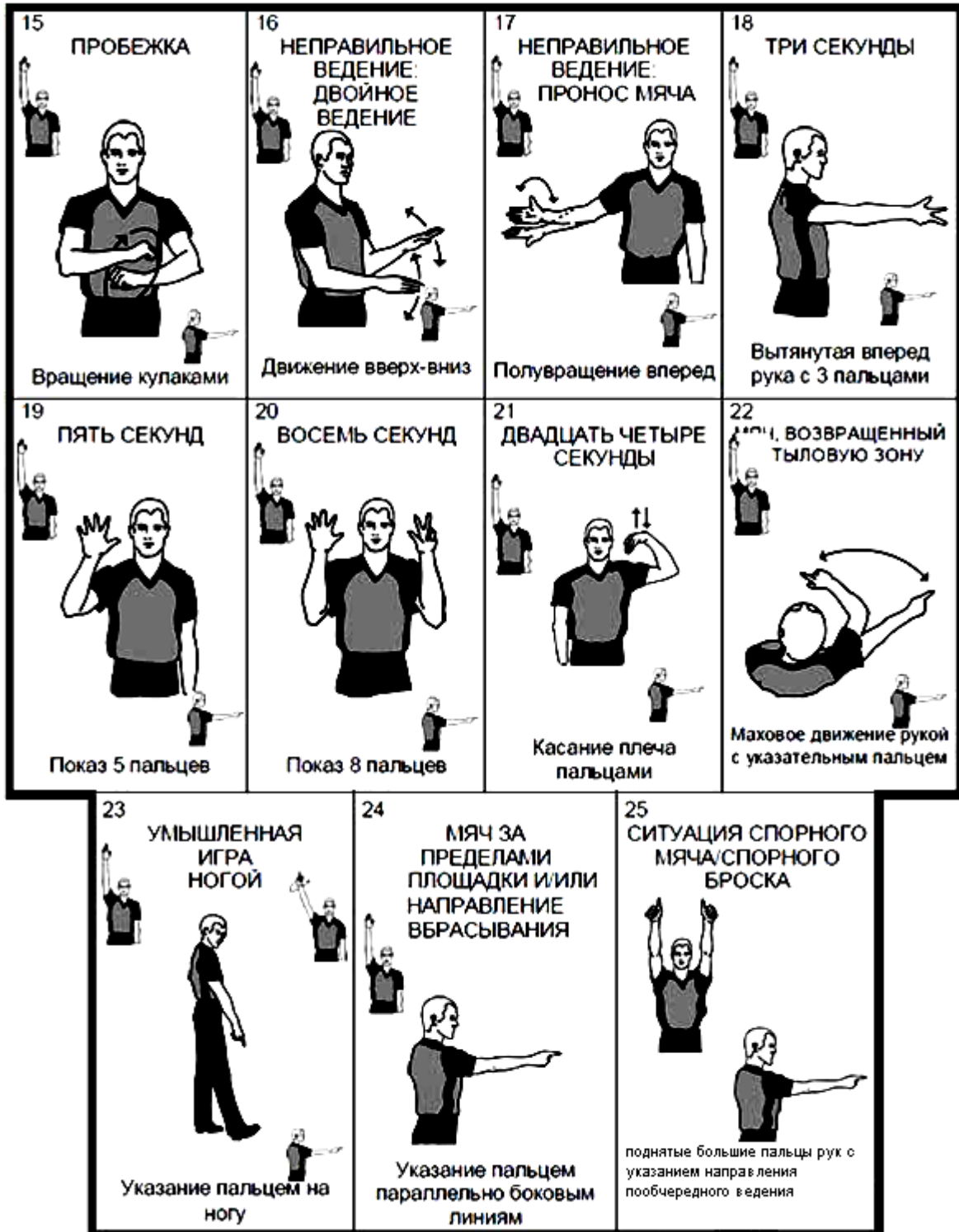
Жесты об игровом времени















Административные жесты судей














Административные жесты баскетбольных судей связаны с проведением замены одного игрока на другого, приглашением игрока на площадку, объявлением тайм-аута, а также визуальной демонстрацией отсчета времени (пяти секунд и восьми секунд). Кроме того, есть жест, который применяется для связи между судьями и судьями-секретарями.



Жест информирования судей. Показ номера игрока

| | | | |
|---|---|--|---|
| 26 No. 4  | 27 No. 5  | 28 No. 6  | 29 No. 7  |
| 30 No. 8  | 31 No. 9  | 32 No. 10  | 33 No. 11  |
| 34 No. 12  | 35 No. 13  | 36 No. 14  | 37 No. 15  |

Жест о типе фола

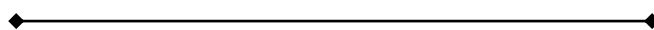
| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>38 НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК</p>  <p>Удар по запястью</p> | <p>39 БЛОКИРОВКА (в нападении или защите)</p>  <p>Обе руки на бедрах</p> | <p>40 ЧРЕЗМЕРНОЕ РАЗМАХИВАНИЕ ЛОКТЯМИ</p>  <p>Движение локтем в сторону</p> | <p>41 ЗАДЕРЖКА</p>  <p>Перехват запястья</p> |
| <p>42 ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА</p>  <p>Имитация толчка</p> | <p>43 СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ</p>  <p>Удар кулаком в открытую ладонь</p> | <p>44 КОМАНДЫ, КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ</p>  <p>Указание кулаком в сторону корзины провинившейся команды</p> | <p>45 ОБОЮДНЫЙ</p>  <p>Движение скрещенными кулаками над головой</p> |
| <p>46 ТЕХНИЧЕСКИЙ</p>  <p>Две открытые ладони образуют букву 'Т'</p> | <p>47 НЕСПОРТИВНЫЙ</p>  <p>Перехват запястья над головой</p> | <p>48 ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ</p>  <p>Поднятые вверх кулаки</p> | |

Наказание за нарушение правил



ГЛАВА IV.

ПРАВИЛА ИГРЫ В ГАНДБОЛ



4.1. Игровая площадка

Игровая площадка представляет собой прямоугольник 40×20 м, который включает две площади ворот и игровую зону (рис 10). Длинные ограничительные линии называются боковыми линиями, короткие называются линиями ворот (между стоек ворот) или внешними линиями ворот (по обеим сторонам ворот).

Ворота устанавливаются по центру каждой внешней линии ворот. Ворота должны быть надежно закреплены к полу или к стенке сзади них. Внутренние размеры ворот 2×3 м.

Все линии на площадке являются составной частью зон, которые они ограничивают. Линии ворот между стойками ворот должны быть 8 см шириной, в то время как все другие линии должны быть 5 см шириной.

Перед каждым воротами располагается площадь ворот. Площадь ворот ограничивается линией площади ворот (6-метровая линия), которая проводится следующим образом:

а) непосредственно напротив ворот проводится линия длиной 3 м параллельно линии ворот на расстоянии 6 м от нее (измерения проводятся от внешней кромки линии ворот до внешней кромки линии площади ворот);

б) 3-метровую линию соединяют с внешней линией ворот две четверти окружности каждая радиусом 6 м (измерения проводятся от внутреннего угла внешней стороны стоек ворот).

Линия свободных бросков (9-метровая линия) является пунктирной линией и проводится на расстоянии 3 м от внешней стороны линии площади ворот. Размеры сегментов линии, как и расстояние между сегментами составляют 15 см.

7-метровая линия – линия длиной 1 м, проведенная непосредственно напротив ворот параллельно линии ворот на расстоянии 7 м от нее (измерения проводятся от внешней кромки линии ворот до внешней кромки 7-метровой линии).

Линия ограничения вратаря (4-метровая линия) – это линия длиной 15 см, проведенная непосредственно напротив ворот, параллельно линии ворот на расстоянии 4-х м от нее (измерения проводятся от внешней кромки линии ворот до внешней кромки 4-метровой линии).

Центральная линия соединяет середины двух боковых линий.

Линия замены (часть боковой линии) для каждой команды включает участок боковой линии от центральной линии до точки, расположенной на расстоянии 4,5 м от центральной линии. Линия замены заканчивается линией, которая проводится параллельно центральной линии на 15 см внутрь от боковой линии и на 15 см с внешней ее стороны.

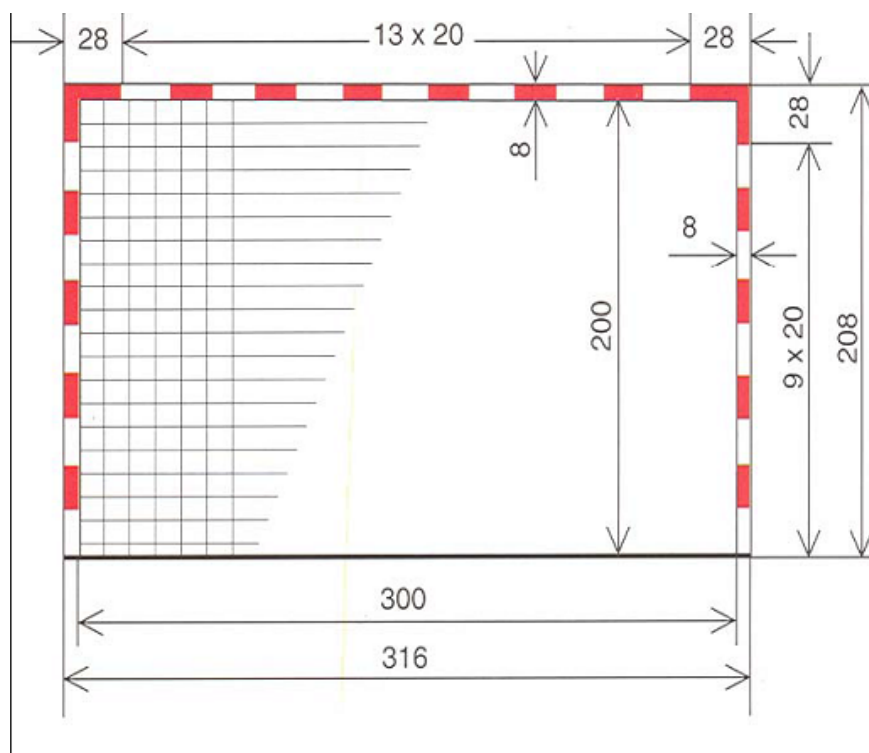


Рис. 11а. Ворота (вид спереди)

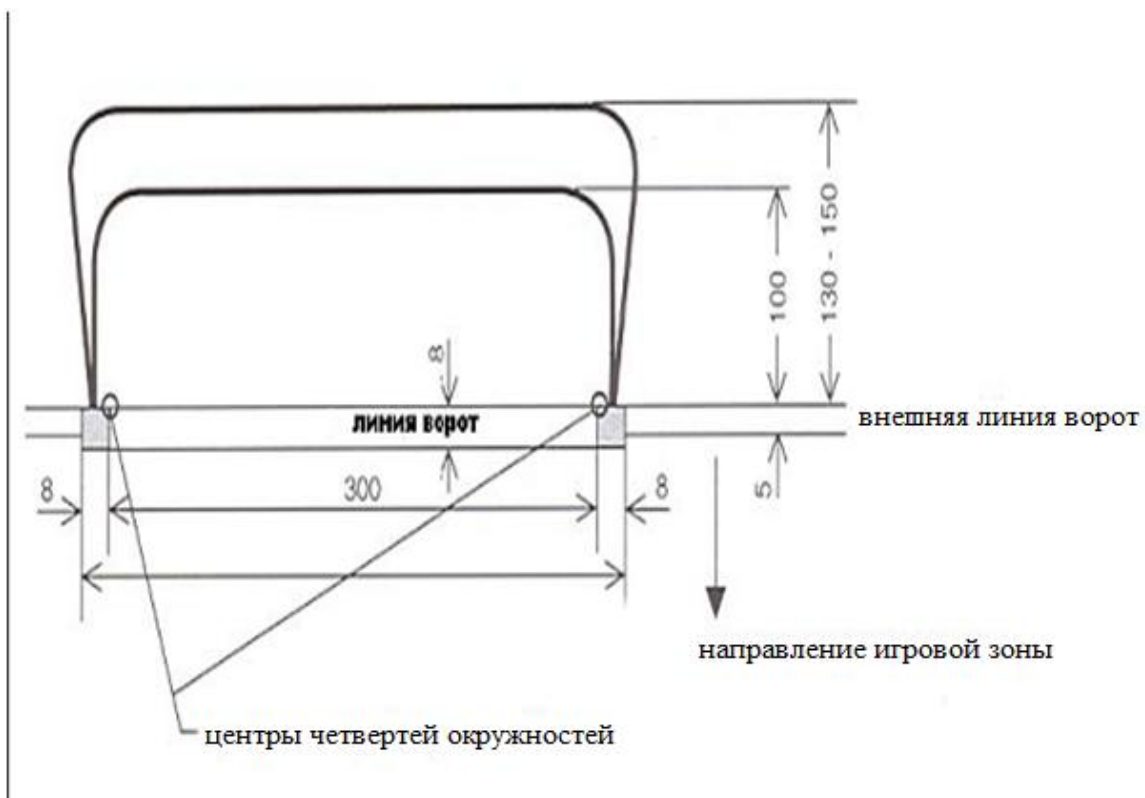


Рис. 11б. Ворота (вид сверху)

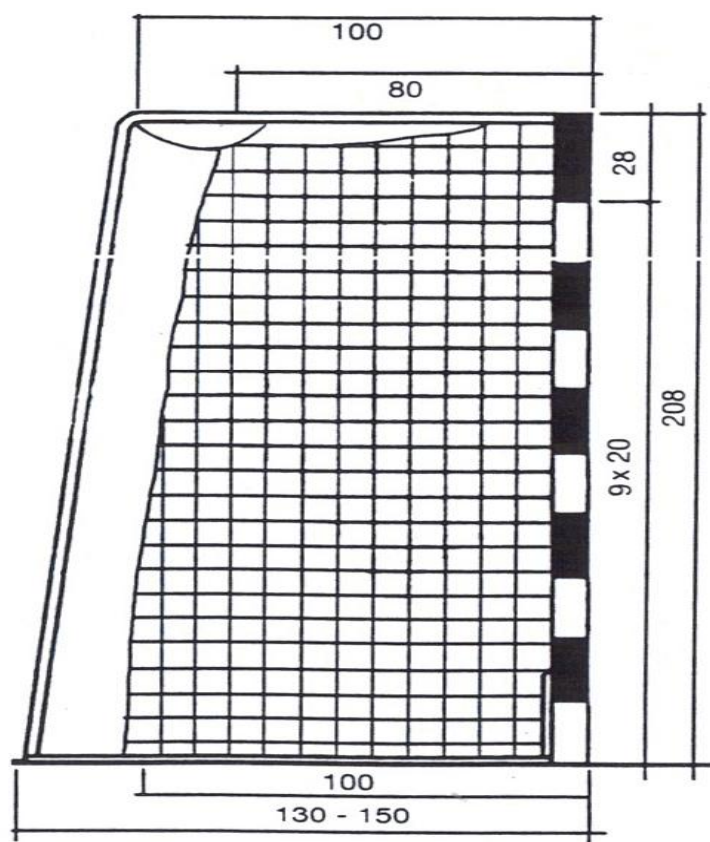


Рис. 11в. Ворота (вид с боку)

Стол секундометриста и секретаря и скамейки запасных расположены таким образом, чтобы секундометрист/секретарь могли видеть линии замены. Стол должен быть расположен ближе к боковой линии, чем скамейки запасных, но не ближе 50 см от нее.

4.2. Игровое время, финальный сигнал и тайм-аут

Игровое время. Основное время игры для всех команд с игроками в возрасте от 16 лет и старше составляет два тайма по 30 мин. Время перерыва между таймами составляет 15 мин. Основное время игры для детских команд в возрасте 12–16 лет составляет 2×25 мин, для детских команд в возрасте 8–12 лет составляет 2×20 мин. В обоих случаях время перерыва между таймами обычно составляет 10 мин.

Финальный сигнал. Игровое время начинается по свистку судьи в поле на исходный начальный бросок. Оно заканчивается по финальному сигналу, который срабатывает автоматически по информационному счетчику времени или по сигналу секундометриста. В случае отсутствия такого сигнала, судья подает свисток на окончание времени игры самостоятельно.

Тайм-аут является обязательным:

- а) при 2-минутном удалении, дисквалификации или исключении;
- б) предоставлении командного тайм-аута;
- в) свистке секундометриста или технического делегата.

Каждая команда имеет право на получение трех минутных командных тайм-аутов. Не более 2-х в любом тайме.

4.3. Мяч

Мяч изготавливается из кожи или из синтетического материала. Он должен быть круглым. Оболочка не должна быть скользкой и блестящей.

Размеры мяча, т. е. его окружность и вес, для различных возрастных категорий команд должны быть следующими:

- 58–60 см и 425–475 г (Размер 3 ИГФ) для мужских и юношеских команд (старше 16 лет);

- 54–56 см и 325–375 г (Размер 2 ИГФ) для женских команд, команд девушек (старше 14 лет) и команд юношей (от 12 до 16 лет);

- 50–52 см и 290–330 г (Размер 1 ИГФ) для команд девочек (от 8 до 14 лет) и мальчиков (от 8 до 12 лет).

4.4. Команда. Запасные игроки. Замены. Игровая форма

Команда состоит из 14 игроков. Не более 7 игроков одновременно могут находиться на игровой площадке. Остальные игроки являются запасными. На протяжении всего времени игры команда должна иметь на площадке одного из игроков в качестве вратаря.

Запасные игроки могут многократно и в любое время выходить на игровую площадку без разрешения секундометриста/секретаря, как только заменяемые игроки покинут игровую площадку. Заменяемые игроки должны всегда выходить на игровую площадку и покидать ее только через линию собственной зоны замены. Эти требования также относятся и к замене вратарей. Правила замены действуют также и при тайм-ауте (за исключением командного тайм-аута).

Игрок, допустивший нарушения правил замены, удаляется на 2 мин. Если более одного игрока одной команды нарушают правила замены в одной ситуации, то только первый игрок, допустивший нарушения, должен быть наказан. Игра возобновляется свободным броском командой соперника.

Если дополнительный игрок вышел на игровую площадку без замены, или если игрок противозаконно вмешивается в игровую ситуацию из зоны запасных, то он должен быть удален на 2 мин.

Игровая форма. Игроки должны иметь номера, по крайней мере, 20 см высотой на спине футболки и, по крайней мере, 10 см впереди.

Используемые номера должны быть от 1 до 20. Игроки, которые выполняют обязанности как полевого игрока, так и вратаря должны иметь один и тот же номер. Цвет номеров должен четко отличаться от цветов и дизайна футболки.

4.5. Вратарь

Вратарю разрешается:

- касаться мяча любой частью тела в процессе защиты в пределах площади ворот;

- передвигаться с мячом в пределах площади ворот без соблюдения ограничений для полевых игроков; однако вратарю не разрешается задерживать выполнение броска вратаря;

- покидать площадь ворот без мяча и принимать участие в игре в игровой зоне; при этом вратарь подчиняется общим правилам для игроков в игровой зоне. Считается, что вратарь покинул площадь ворот, как только он любой частью тела коснется площадки за пределами линии площади ворот;

- покидать площадь ворот с мячом и снова играть им в игровой зоне, если он не контролировал мяч.

Вратарю не разрешается:

- подвергать опасности соперника в процессе защиты ворот;

- покидать площадь ворот с мячом, находящимся под его контролем; при нарушении этого требования назначается свободный бросок;

- касаться мяча, находясь в пределах площади ворот, если мяч лежит в игровой зоне или катится по ней за пределами площади ворот;

- брать мяч, находясь в пределах площади ворот, если он лежит или катится по полу за пределами площади ворот;

- возвращаться с мячом в площадь ворот из игровой зоны;

- касаться мяча стопой или ногой ниже колена, когда он лежит на полу в пределах площади ворот или движется в направлении игровой зоны;

- пересекать линию ограничения вратаря (4-метровая линия) или ее продолжение по обе стороны, пока мяч не покинул руку соперника, выполняющего 7-метровый бросок.

4.6. Площадь ворот

Только вратарю разрешается находиться в площади ворот. Считается, что полевым игроком заступил в площадь ворот, которая включает и линию площади ворот, если он касается ее любой частью своего тела.

Если полевым игроком заступает в площадь ворот, то должны быть приняты следующие решения:

а) бросок вратаря, если полевым игроком команды нападения с мячом заступил в площадь ворот или если игрок без мяча заступил в площадь ворот и тем самым создал себе преимущество;

б) свободный бросок, если полевым игроком команды защиты заступил в площадь ворот и тем самым создал себе преимущество, но не сорвал голевую атаку;

в) 7-метровый бросок, если полевым игроком команды защиты заступил в площадь ворот и благодаря этому сорвал явную возможность взятия ворот.

Использование площади ворот не наказывается, если:

а) игрок заступает в площадь ворот после передачи мяча, и это не приводит к потере преимущества для соперника;

в) игрок одной из команд без мяча заступает в площадь ворот и не получает преимущество.

Игра должна быть продолжена, если игрок защищающейся команды в процессе защиты касается мяча, который затем ловит вратарь, или если мяч остается лежать в площади ворот.

Если игрок отыгрывает мяч в площадь собственных ворот, то решения должны быть следующие:

а) гол, если мяч попадает в ворота;

б) свободный бросок, если мяч остается лежать в площади ворот, или если вратарь касается мяча, и он не попадает в ворота;

в) бросок из-за боковой линии, если мяч выходит за пределы внешней линии ворот;

г) игра продолжается, если мяч пересек площадь ворот и вернулся обратно в игровую зону при этом вратарь не касался его.

Мяч, вернувшийся в игровую зону из площади ворот, остается в игре.

4.7. Игра мячом. Пассивная игра

Разрешается:

- бросать, ловить, останавливать, толкать или ударять мяч, используя ладони (открытые или закрытые), руки, голову, корпус, бедра и колени;

- держать мяч максимально 3 с, даже если он лежит на полу (рис. 12);

- делать максимально 3 шага с мячом.

В статическом положении или в движении:

а) ударить мяч об пол один раз и снова поймать его одной или двумя руками;

б) многократно ударять мяч об пол одной рукой (дриблинг), а затем поймать или поднять его снова одной или двумя руками;

в) катить мяч по полу, многократно касаясь его одной рукой, а затем поймать или поднять его снова одной или двумя руками;

г) перекладывать мяч из одной руки в другую.

Играть мячом стоя на коленях, сидя или лежа на полу; это означает, что можно выполнить и броски из такого положения (например, свободный бросок), но при этом надо помнить, что часть стопы одной ноги должна находиться на полу.

Не разрешается:

- после того как мяч взят под контроль, касаться мяча более одного раза, прежде чем он коснется пола, другого игрока или ворот; однако

касание более одного раза не наказывается, если игрок не смог сразу взять мяч под контроль при попытке поймать или остановить его;

- касаться мяча ступней, ногой ниже колена, за исключением случая, когда мяч брошен соперником в ногу игрока;

- игра продолжается, если мяч коснулся судьи на игровой площадке.

Команде не разрешается удерживать мяч без видимых попыток атаковать или выполнить бросок по воротам. Аналогично команде не разрешается многократно затягивать выполнение начального броска, свободного броска, броска из-за боковой линии или броска вратаря. Это расценивается как пассивная игра, и команда, владеющая мячом, наказывается свободным броском, если она не прекращает пассивную игру. Свободный бросок выполняется с места, где находился мяч в момент остановки игры.

4.8. Нарушения и неспортивное поведение

Разрешается:

а) использовать руки и кисти рук для блока или овладения мячом;

б) использовать открытую ладонь для отбора мяча у соперника с любой стороны;

в) использовать корпус для заслона сопернику, даже если он не владеет мячом;

г) вступать в физический контакт с соперником спереди и касаться его руками для контроля за его передвижениями.

Не разрешается:

а) вырывать или выбивать мяч из рук соперника;

б) блокировать или отталкивать соперника ладонями, руками или ногами;

в) задерживать или держать (за корпус или за форму), толкать, набегать и напрыгивать на соперника;

г) подвергать соперника опасности (с мячом или без мяча).

4.9. Взятие ворот

Гол засчитывается, если мяч полностью пересек линию ворот при условии, что не было нарушения правил со стороны игрока, бросавшего мяч.

Гол, который был зафиксирован, не может быть отменен, если судья уже подал свисток на выполнение начального броска.

Команда, имеющая большее количество голов по сравнению с соперником, считается победителем. Игра заканчивается с ничейным счетом, если обе команды имеют одинаковое количество голов или вообще не имеют ни одного гола.

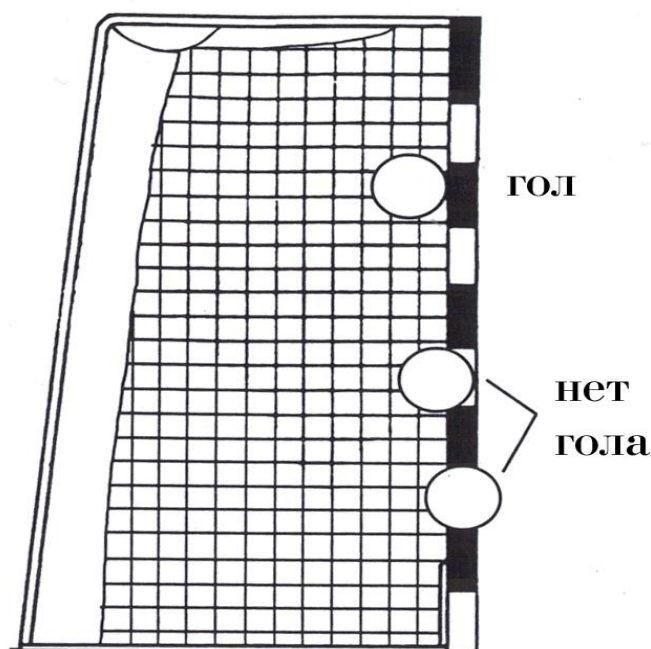


Рис. 12. Взятие ворот

4.10. Начальный бросок

В начале игры начальный бросок выполняет команда, которая выиграла жеребьевку и выбрала мяч. В этом случае соперник имеет право выбрать ворота. Соответственно, если команда, которая выиг-

рала жеребьевку, предпочитает выбрать ворота, то соперник выполняет начальный бросок. Перед началом второго тайма команды меняются воротами. Начальный бросок в начале второго тайма выполняет команда, которая не выполняла начальный бросок в начале игры. Каждый раз при назначении дополнительного времени проводится жеребьевка, и все изложенные выше рекомендации Правила 10:1 применимы также и к игре в дополнительное время.

После взятия ворот игра продолжается начальным броском, который выполняет команда, в ворота которой был заброшен мяч.

Начальный бросок выполняется в любом направлении с центра игровой площадки (при допустимом отклонении вдоль центральной линии около 1,5 м). Он должен быть выполнен по свистку в течение 3 с. Игрок, выполняющий начальный бросок, должен установить хотя бы одну ступню на центральную линию, а вторую ступню на линию или за нею и оставаться в таком положении, пока мяч не покинет его руку. Партнеры игрока, выполняющего начальный бросок, не имеют право пересекать центральную линию, пока не прозвучит свисток.

При выполнении начального броска в начале каждого тайма (включая все таймы дополнительного времени) все игроки должны находиться на своей половине игровой площадки. Однако при выполнении начального броска после взятия ворот игроки команды, забросившие мяч, могут находиться на обеих половинах игровой площадки. Но в обоих случаях игроки команды соперника должны располагаться не ближе 3 м от игрока, выполняющего начальный бросок.

4.11. Бросок из-за боковой линии

Бросок из-за боковой линии назначается в том случае, если мяч полностью пересек боковую линию или когда полевым игроком защищающейся команды последним коснулся мяча, после чего мяч

пересек внешнюю линию ворот его команды. Он также назначается, если мяч коснулся потолка или его конструкции над игровой площадкой.

Бросок из-за боковой линии выполняется без свистка судьей соперником команды, игрок которой последним коснулся мяча до пересечения им линии или касания потолка или его конструкции.

Бросок из-за боковой линии выполняется с места, где мяч пересек боковую линию или, если мяч пересек внешнюю линию ворот, то с места пересечения боковой линии с внешней линией ворот со стороны боковой линии. Если же мяч коснулся потолка или его конструкции, то бросок из-за боковой линии выполняется с ближайшей точки боковой линии, которая расположена ближе к месту касания мяча потолка или его конструкции.

Игрок, выполняющий бросок, должен установить ступню ноги на боковой линии и занимать такое положение, пока мяч не покинет его руку. Положение другой стопы не регламентируется.

При выполнении броска из-за боковой линии игроки команды соперника должны находиться не ближе 3-х м от игрока, выполняющего бросок. Однако им всегда разрешается располагаться непосредственно у линии площади их собственных ворот, даже если расстояние между ними и игроком, выполняющим бросок, составляет менее 3 м.

4.12. Бросок вратаря

Бросок вратаря назначается, если:

- а) игрок противоположной команды заступил в площадь ворот;
- б) вратарь взял мяч под контроль в площади собственных ворот, или мяч лежит на полу в площади ворот;
- в) игрок противоположной команды коснулся мяча, который катится или лежит на полу в площади ворот;
- г) мяч пересек внешнюю линию ворот, и последним его коснулся вратарь или игрок противоположной команды.

Это означает, что во всех перечисленных случаях мяч находится вне, игры и что игра будет продолжена броском вратаря, если даже имели место нарушения после того, как был назначен бросок вратаря и до его выполнения.

Бросок вратаря выполняется вратарем без свистка судьи из площади ворот через линию площади ворот. Бросок вратаря считается выполненным, если мяч, брошенный вратарем, полностью пересек линию площади ворот. Игрокам другой команды разрешается находиться в непосредственной близости у линии площади ворот, но им не разрешается касаться мяча, пока он полностью не пересечет линию площади ворот.

4.13. Свободный бросок

Решение на выполнение свободного броска

В принципе, судьи прерывают игру и возобновляют ее свободным броском для команды соперника, когда:

а) команда, владеющая мячом, допускает нарушение правил, которое приводит к потере мяча (пробежка, двойное ведение, пронос мяча).

б) игроки защищающейся команды допускают нарушение правил, что приводит к тому, что команда, владеющая мячом, теряет его.

в) команда, допустившая нарушения правил замены, наказывается и игра возобновляется свободным броском командой соперника.

г) игрок защищающейся команды овладел мячом и наступил на линию площади вратаря.

д) за умышленную передачу мяча своему вратарю в площадь вратаря.

Свободный бросок обычно выполняется без свистка судьи и, в принципе, с того места, где было допущено нарушение или с линии свободных бросков.

Игроки команды, получившей право на выполнение свободного броска, не должны касаться или пересекать линию свободных бросков соперника, пока не будет выполнен свободный бросок.

При выполнении свободного броска игроки команды соперника должны находиться не ближе 3-х метров от игрока, выполняющего бросок.

4.14. 7-метровый бросок

Решение на выполнение 7-метрового броска

7-метровый бросок назначается, если:

а) сорвана явная возможность взятия ворот в любом месте игровой площадки игроком или официальным лицом команды соперника;

б) имеет место неоправданный свисток при явно голевой атаке;

в) сорвана явная возможность взятия ворот в результате вмешательства кого-либо, не принимающего участие в игре, например, зрителем, выбежавшим на игровую площадку, или игроки остановились из-за свистка. По аналогии это правило также предусматривает случаи «форс-мажора», например, неожиданное отключение освещения в момент голевой атаки.

г) если полевым игроком команды защиты заступил в площадь ворот и благодаря этому сорвал явную возможность взятия ворот.

7-метровый бросок **выполняется** как бросок по воротам в течение 3-х секунд после свистка судьи.

Игрок, выполняющий 7-метровый бросок, должен занять положение за 7-метровой линией, но не дальше 1 м от нее. После свистка судьи игрок, выполняющий бросок, не должен касаться или пересекать 7-метровую линию, пока мяч не покинет его руку.

Игрок, выполняющий 7-метровый бросок, или его партнеры не имеют право снова играть мячом после выполнения 7-метрового броска, пока мяч не коснется соперника или ворот.

При выполнении 7-метрового броска партнеры игрока, выполняющего бросок, должны находиться за линией свободных бросков.

При выполнении 7-метрового броска игроки команды соперника должны оставаться за линией свободных бросков и на расстоянии не менее 3-х метров от линии 7-метрового броска, пока мяч не покинет руку игрока, выполняющего бросок.

4.15. Наказания

Предупреждение должно быть вынесено:

- а) за незначительные нарушения против соперника;
- б) несоблюдение 3-х метров противником при введении мяча в игру;
- в) за отброс мяча при остановке игры;
- г) неспортивное поведение игрока или официального лица команды.

Удаление (2 минуты) должно быть:

- а) за нарушение правила замены,
- б) за повторные нарушения, которые подлежат прогрессивному наказанию;
- в) за повторное неспортивное поведение игрока на игровой площадке или за ее пределами;
- г) за неспортивное поведение одного из официальных лиц команды, после того как кто-либо из них уже был предупрежден;
- д) за неспортивное поведение, при котором необходимо сразу же удалить на 2 минуты;
- е) при дисквалификации игрока или официального лица команды.

Дисквалификация должна быть:

- а) за неспортивное поведение одного из официальных лиц команды, после того как они уже имели предупреждение и 2-минутное удаление;
- б) за нарушения, которые подвергают опасности здоровью игрока;
- в) за грубое неспортивное поведение игрока или официального лица команды на игровой площадке или за ее пределами;
- г) за физическое насилие со стороны игрока до игры;
- д) за физическое насилие со стороны официального лица;

е) при третьем удалении одного и того же игрока.

Экстремальное неспортивное поведение, при котором используется прямая дисквалификация и пишется рапорт

Если судьи классифицируют поведение как экстремально неспортивное, то они используют дисквалификацию и обязаны написать рапорт после окончания игры, чтобы соответствующие органы имели возможность принять решение для дальнейшего наказания.

4.16. Судьи

На каждую игру назначают два судьи с равными правами. Им оказывают помощь секундометрист и секретарь.

Судьи осуществляют контроль поведения игроков и официальных лиц с момента их прибытия на место соревнования и до их убытия.

Оба судьи несут ответственность за счет голов. Кроме того, они фиксируют предупреждения, удаления, дисквалификации и исключения.

Оба судьи отвечают за контроль игрового времени. При возникновении разногласий в правильности отсчета времени судьи принимают совместное решение.

4.17. Секундометрист, секретарь

Секундометрист несет основную ответственность за игровое время, тайм-ауты и время удаления удаленных игроков. Секретарь несет основную ответственность за списки команд, протокол матча, за выход игроков, которые прибыли после начала игры, и за выход игроков, которые не имеют права принимать участие. Другие задачи, такие как контроль количества игроков и официальных лиц команды в зоне запасных, а также выход и уход заменяемых игроков, выполняются совместно.

Оператор табло отвечает за своевременное отображение информации на демонстрационном табло перед началом матча и во время его проведения.

Диктор несет ответственность за своевременное информирование зрителей о командах, изменениях в счете игры, об удалении игроков, а также об окончательном результате матча.

4.18. Жесты судей

При назначении свободного броска или броска из-за боковой линии судьи жестом должны немедленно показать направление броска (жесты 7 или 9). После того как будет обязательно использован соответствующий жест, фиксируется персональное наказание (жесты 13–14). Если необходимо объяснить причину назначения свободного броска или 7-метрового броска, то используется один из жестов 1–6 и 11.

1. Заступ площади ворот



2. Ошибка ведения



3. Пробежка или удержание мяча более 3 секунд

4. Захват, удержание или толчок



5. Удар



6. Ошибка нападающего



7. Бросок из-за боковой линии (показывает направление)



8. Бросок вратаря



9. Свободный бросок (показывает направление)



10. Несоблюдение 3-метровой дистанции



11. Пассивная игра



12. Гол



13. Предупреждение (желтая карточка)
Дисквалификация (красная карточка)



14. Удаление (2 минуты)



16. Разрешение для 2
официальных лиц команды

(кто имеет право на участие)
выйти на игровую
площадку во время тайм-аута

15. Тайм-аут



17. Предупреждающий жест
за пассивную игру



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Приведенный материал говорит о сложности правил соревнований, так как в судействе нет мелочей, которые можно было бы пропустить и не обращать на них внимание. Только четкое знание правил, единая их трактовка позволяет квалифицированно и непредвзято осуществлять судейство. Это требование относится к игрокам и тренерам, так как знания правил позволяют расширить технико-тактический диапазон игры каждого из них и команды в целом, что является одним из условий роста спортивного мастерства.

Успешному решению педагогических задач в освоении и закреплении знаний правил игры будут способствовать методические основы обучения: четкость постановки задач, правильное распределение материала по объему, наличие различных форм наглядности, контроль за качеством знаний, проведение учебных практик в навыках судейства и др.

Наличие тестовых заданий предусматривает активную работу по освоению и закреплению изучаемого материала, сознательному участию в проведении соревнований, в конкретном отношении к судьям, участникам игр и зрителям.

Авторы надеются, что изучение правил по предлагаемому пособию будет положительно сказываться на освоении тонкостей популярнейших игр, какими являются волейбол, гандбол, баскетбол.

ТЕСТОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Баскетбол

1. Размеры баскетбольной площадки (м):
 - А) 32×16;
 - Б) 40×20;
 - В) 28×15;
 - Г) 9×18.
2. Входят ли линии, ограничивающие площадку, в ее размеры?
 - А) да;
 - Б) только лицевые линии;
 - В) только боковые линии;
 - Г) нет.
3. Диаметр центрального круга (м):
 - А) 3,6;
 - Б) 1,8;
 - В) 2,5;
 - Г) 3,2.
4. К взаимодействиям трех игроков не относится:
 - А) «Восьмерка»
 - Б) «Крест»
 - В) «Забегание»
 - Г) «Малая восьмерка»
5. К средствам ведения тактической борьбы относятся:
 - А) баскетбольное оборудование;
 - Б) игровые комбинации;
 - В) технические приемы;
6. Правильное расположение рук при ловле мяча:
 - А) ловля ладонями;
 - Б) ловля на прямые руки;
 - В) ловля пальцами, кисти рук образуют «воронку».
7. Правильное перемещение в защитной стойке баскетболиста:

- А) подпрыгиванием;
- Б) переступанием;
- В) скользящим шагом;
- Г) скрестным шагом.

8. Технические приемы, относящиеся к технике владения мячом:

- А) ведение;
- Б) ловля;
- В) накрывание;
- Г) броски.

9. Расставьте в правильном порядке последовательность обучения техническому приему:

- 1) имитация приема;
- 2) закрепление в игре;
- 3) показ;
- 4) многократное повторение;
- 5) подводящие упражнения.

10. Технические приемы, относящиеся к технике противодействия мячу:

- А) выбивание;
- Б) перехват;
- В) ловля;
- Г) броски;
- Д) накрывание;
- Е) ведение;
- Ж) заслон.

11. Разрешенное перемещение, при котором игрок, держащий «живой» мяч вышагивает один или несколько раз в любом направлении _____.

12. Запрещенное перемещение одной или обеих ног в любом направлении во время контроля над «живым» мячом _____.

13. Действия, не являющиеся ведением:

- А) последовательные броски с игры;
- Б) выбивание мяча из-под контроля над мячом;
- В) прерывание передачи и установление контроля над «живым» мячом;
- Г) возможность передвижения по площадке игрока с мячом.

14. Длительность тайм-аута (в минутах):

- А) 2;
- Б) 1;
- В) 3;
- Г) 4.

15. Сопоставьте нарушение и название фола:

- | | |
|---|---------------------------|
| 1) драка | а. персональный фол |
| 2) игрок явно не пытается сыграть в мяч | б. неспортивный фол |
| 3) неправильная блокировка игрока | в. дисквалифицирующий фол |
| 4) симуляция фола | г. технический фол |

16. Время, которое дается команде на перевод мяча из тыловой зоны в передовую (в секундах):

- А) 5;
- Б) 8;
- В) 10;
- Г) 24.

17. Несоблюдение правил вследствие неправильного контакта с соперником _____.

18. Время, в течении которого команда должна выполнить бросок с игры (в секундах):

- А) 24;
- Б) 30;
- В) 20;
- Г) 14;
- Д) 8.

19. Расстояние до скамейки запасных игроков (в метрах):

- А) не менее 5;
- Б) не менее 2;
- В) не менее 1;
- Г) не менее 4.

20. Количество комплектов форм у каждой команды:

- А) 3;
- Б) 4;
- В) 2;
- Г) 1.

21. Время, за которое плотноопекаемый игрок должен передать, бросить в корзину или повести мяч (в секундах):

- А) 3;
- Б) 5;
- В) 8;
- Г) 24.

22. Расстояние до линии трехочкового броска (в метрах):

- А) 6,25 от точки на полу под точным центром корзины до линии полукруга;
- Б) 6,25 от центра лицевой линии до линии полукруга;
- В) 6,75 от точки на полу под точным центром корзины до линии полукруга;
- Г) 6,75 от центра лицевой линии до линии полукруга.

23. Высота от пола до уровня кольца (в метрах):

- А) 2,9;
- Б) 2,95;
- В) 3;
- Г) 3,05.

24. Продолжительность 4-го периода в матче (в минутах):

- А) 12;
- Б) 10;
- В) 15;
- Г) 14.

25. Соотнесите продолжительность перерыва и периодов игры:

- | | |
|------------------------------|-------------|
| 1) между 3 и 4 четвертями | а. 2 минуты |
| 2) между 1 и 2 половинами | б. 15 минут |
| 3) между играми в расписании | в. 20 минут |

26. При ничейном счете по окончании основного игрового времени матча:

- А) фиксируется ничья в игре;
- Б) назначается дополнительный период 5 минут;
- В) назначается дополнительный период 10 минут;
- Г) пробиваются штрафные броски для выявления победителя.

27. Количество дополнительных периодов:

- А) 2;
- Б) 1;
- В) 3;
- Г) неограниченно.

28. Может ли судья начать игру, если у одной из команд на площадке нет 5 игроков?

- А) да;
- Б) нет;
- В) да, в случае согласия соперника;
- Г) да, в чрезвычайных ситуациях.

29. Игрок случайно забрасывает мяч в собственную корзину:

- А) очки записываются капитану соперников;
- Б) очки записываются игроку, забившему мяч;
- В) очки записываются любому игроку команды соперников;
- Г) игрок наказывается техническим фолом.

30. Остановка игры по просьбе тренера или помощника тренера –

31. Количество тайм-аутов, предоставляемое команде в первой половине матча:

- А) 1;
- Б) 2;
- В) 3;
- Г) 4.

Волейбол

32. Размеры волейбольной площадки составляют (м):

- А) 18×9 ;
- Б) 16×9 ;
- В) 18×8 ;
- Г) 9×17 .

33. Входят ли линии, ограничивающие площадку, в ее размеры?

- А) Да;
- Б) Нет.

34. Размеры волейбольной сетки составляют (м):

- А) 18×9 ;
- Б) $10 \times 1,5$;
- В) 9×1 ;
- Г) $9,5 \times 1$.

35. Высота волейбольных стоек (см):

- А) 248;
- Б) 150;
- В) 253;
- Г) 255.

36. Высота антенн (см):

- А) 150;
- Б) 170;
- В) 180;
- Г) 190.

37. Расстояние от линии нападения до средней линии составляет (м):

- А) 2;
- Б) 3;
- В) 4;
- Г) 5.

38. Высота мужской сетки (см):

- А) 242;
- Б) 243;
- В) 245;
- Г) 247.

39. Высота женской сетки (см):

- А) 223;
- Б) 224;
- В) 225;
- Г) 227.

40. Окружность волейбольного мяча (см):

- А) 56–58;
- Б) 65–67;
- В) 68–70;
- Г) 73–75.

41. Давление внутри мяча (кг/см²):

- А) 0,30–0,325;
- Б) 0,42–0,465;
- В) 2,61–2,815.

42. Минимальная высота свободного игрового пространства над игровым полем составляет (м):

- А) 5;
- Б) 6;
- В) 7;
- Г) 9.

43. Вес мяча (г):

- А) 260–280;
- Б) 220–230;
- В) 290–300;
- Г) 310–320.

44. Соответствие перерывов в игре и их продолжительности:

- | | |
|---------------------------|----------|
| 1. Тайм-аут | А. 1 мин |
| 2. Технический тайм-аут | В. 3 мин |
| 3. Перерыв между партиями | С. 30 с |

45. Может ли игрок играть босиком?

- А) Да;
- Б) Да, с разрешения тренера;
- В) Да, с разрешения первого судьи;
- Г) Нет.

46. Разрешается ли играть в очках?

- А) Да, на собственный страх и риск;
- Б) Да, с разрешения первого судьи;
- В) Да, с разрешения главного судьи;
- Г) Нет.

47. Может ли судья начать игру, если у одной из команд на площадке нет 6 игроков?

- А) Да;
- Б) Нет;
- В) может в случае согласия соперника;
- Г) может в чрезвычайных ситуациях.

48. Запрашивать игровые перерывы и замены может:

- А) Капитан;
- Б) Тренер;
- В) Любой игрок;
- Г) Врач.

49. Сколько разрешено замен в каждой партии?

- А) 3;
- Б) 6;
- В) 12;
- Г) 7.

50. К каким последствиям приводит позиционная ошибка?

- А) Наказывается очком;
- Б) Наказывается подачей;
- В) Наказывается замечанием;
- Г) Верно все вышеперечисленное.

51. Что является ошибкой при подаче?

- А) Игрок наступил на линию;
- Б) Нарушена очередность подачи;
- В) Мяч не подброшен;
- Г) Верно все вышеперечисленное.

52. Что является ошибкой при приеме мяча?

- А) Мяч схвачен (брошен);
- Б) Два касания;
- В) Выполнен удар по мячу;
- Г) Верно все вышеперечисленное.

53. Ширина верхней ленты сетки (см):

- А) 5;
- Б) 7;
- В) 10;
- Г) 11.

54. Может ли капитан затребовать тайм-аут?

- А) Да;
- Б) Нет;
- В) Да, только в отсутствие тренера;
- Г) Да, с разрешения главного судьи.

55. Сколько тайм-аутов можно взять в одной партии?

- А) 1;
- Б) 2;
- В) 3;
- Г) 4.

56. Разрешается ли выполнять атакующий удар игрокам задней линии?

- А) Да;
- Б) Нет;
- В) Да, если игрок оттолкнулся в задней зоне площадки;
- Г) Да, если мяч во время удара находится выше верхнего края сетки.

57. Сколько секунд дается на выполнение подачи?

- А) 3;
- Б) 5;
- В) 8;
- Г) 11.

58. Разрешается ли игроку Либеро выполнять передачу пальцами сверху из своей передней зоны?

- А) Да;
- Б) Нет;
- В) Да, если часть стопы находится над линией;

- Г) На усмотрение судьи.
- 59.** Разрешается игроку Либеро быть капитаном":
- А) Да
 - Б) Нет
 - В) Да, с согласия тренера
 - Г) Да, с согласия судьи
- 60.** Что является задержкой игры?
- А) Затягивание замены;
 - Б) Запрос неправомерной замены;
 - В) Задержка игры членом команды;
 - Г) Касание нижнего края сетки.
- 61.** Игроку Либеро запрещается:
- А) Принимать мяч сверху;
 - Б) Пасовать;
 - В) Пытаться блокировать;
 - Г) Заходить в свою переднюю зону.
- 62.** Первое грубое поведение любого члена команды наказывается:
- А) Предупреждением;
 - Б) Очком и подачей соперника;
 - В) Удалением;
 - Г) Дисквалификация.
- 63.** Сопоставьте нарушение и наказание:
- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1. Грубое поведение | А. Красная карточка |
| 2. Оскорбительное поведение | В. Желтая + красная отдельно |
| 3. Агрессия поведение | С. Красная + желтая вместе |
- 64.** Сопоставьте карточки для санкций:
- | | |
|--------------------|------------------------------|
| 1. Предупреждение | А. Желтая + красная вместе |
| 2. Замечание | В. Желтая |
| 3. Удаление | С. Красная + желтая отдельно |
| 4. Дисквалификация | Д. Красная |
- 65.** Что не входит в обязанности первого судьи?
- А) Проводить жеребьевку с капитанами команд;
 - Б) Контролировать разминку команд;
 - В) Налагать санкции за неправильное поведение;
 - Г) Проверять расстановку команд.

Гандбол

66. Размеры игровой площадки:

- А) 30×20 ;
- Б) 45×25 ;
- В) 40×20 ;
- Г) 35×25 .

67. Линия _____ находится на расстоянии 6 метров от ворот.

68. Размер ворот:

- А) 3×2 ;
- Б) 3×6 ;
- В) 3×8 ;
- Г) 3×5 .

69. Ширина линии ворот:

- А) 3 м;
- Б) 5 см;
- В) 8 см;
- Г) 2 м.

70. Замены в гандболе проводится с _____.

71. Продолжительность игры от 16 лет и старше (мин):

- А) 2×20 ;
- Б) 2×45 ;
- В) 2×30 ;
- Г) 2×35 .

72. Начало игры осуществляется:

- А) с подбрасывания мяча;
- Б) по свистку с центра площадки;
- В) с вырывания мяча друг у друга.

73. Пробежка, двойное ведение, пронос мяча, мяч вводится в игру:

- А) с боковой линии;
- Б) с центральной линии;
- В) с места ошибки.

74. Количество предоставляемых командных тайм-аутов:

- А) неограниченное количество;
- Б) по одному в тайме;
- В) три;
- Г) по два в тайме.

75. Установите соответствие между видами мячей и их окружностью:

- | | |
|---------------------------|-------------|
| 1. мужской | А. 50–52 см |
| 2. женский | В. 51–53 см |
| 3. для мальчиков, девочек | С. 58–60 см |
| | Д. 54–56 см |
| | Е. 57–59 см |

76. Состав команды:

- А) 7 игроков;
- Б) 12 игроков;
- В) 10 игроков;
- Г) 14 игроков.

77. Количество игроков на площадке в команде:

- А) 6;
- Б) 7;
- В) 8;
- Г) 14.

78. Количество замен во время игры:

- А) 6;
- Б) неограниченное количество;
- В) по 6 в каждом;
- Г) по 3 в каждом.

79. Неправильная замена:

- А) игра продолжается;
- Б) игрок удаляется на 2 минуты;
- В) мяч отдается противнику;
- Г) игра останавливается.

80. Бросок вратаря:

- А) нападающий коснулся мяча в площади вратаря;
- Б) мяч зашел за внешнюю линию ворот;
- В) мяч вышел за внешнюю линию ворот от защитника;
- Г) мяч в площади вратаря.

81. Когда пассивная игра:

- А) передача мяча;
- Б) поощрение;
- В) наказание, свободный бросок;
- Г) бросок мяча по воротам.

82. Виды наказаний:

- А) предупреждение, удаление на 2 минуты;
- Б) дисквалификация;
- В) 7-ми метровый штрафной бросок;
- Г) 11-ти метровый штрафной бросок.

83. Свободный 9-метровый бросок назначается:

- А) прыжок с мячом;
- Б) за заступ линии ворот вратарем с мячом;
- В) за передачу мяча своему вратарю в площадь ворот;
- Г) пробежка с мячом.

84. Количество судей на площадке:

- А) 1;
- Б) 2;
- В) 3;
- Г) 4.

85. 7-метровый штрафной бросок назначается:

- А) за пассивную атаку;
- Б) за неправильную замену;
- В) за грубую игру в защите при явном взятии ворот;
- Г) за грубую игру в нападении.

86. Расположение игроков обеих команд при 7-ми метровом штрафном броске:

- А) на скамейке запасных;
- Б) за боковой линией;
- В) за линией сводных бросков;
- Г) за центральной линией.

87. Гол считается:

- А) мяч лежит на линии ворот;
- Б) полностью пересек линию ворот;
- В) мяч направляется в створ ворот;
- Г) мяч не лежит на линии ворот.

88. Остановка времени игры:

- А) игрок удален на 2 минуты;
- Б) мяч ушел за боковую линию;
- В) запасной игрок покинул площадку без разрешения;
- Г) замена игрока.

89. Оба судьи определили ошибку, один-предупреждение, второй-удаление. Какое будет наказание?

- А) Предупреждение;
- Б) удаление на 2 минуты;
- В) отмена обоих решений;
- Г) игра продолжается.

90. Пассивная игра:

- А) свисток секретаря;
- Б) жест с поднятием руки вверх;
- В) судья проговаривает пассивная игра;
- Г) свисток судьи.

91. В протокол вписывается:

- А) предупреждение, удаление;
- Б) дисквалификация;
- В) состав команды, счет;
- Г) только состав команды.

92. За счет, время игры отвечает:

- А) информатор;
- Б) судья на табло;
- В) судьи в поле;
- Г) секретарь.

93. При выполнении свободного броска игрок противника находится:

- А) на расстоянии 3 метра;
- Б) рядом;
- В) где угодно, но на расстоянии 3 метров;
- Г) на расстоянии 7 метров.

94. При дисквалификации тренера, официального лица команды:

- А) команда удаляется с площадки;
- Б) записывается поражение команде;
- В) удаляется игрок данной команды на 2 минуты;
- Г) удаляется 2 игрока данной команды.

95. Умышленная передача мяча своему вратарю в площадь ворот:

- А) бросок от ворот;
- Б) свободный бросок противника;
- В) 7-метровый штрафной бросок;
- Г) 11-метровый штрафной бросок.

Ответы

| № вопроса | Ответ | № вопроса | Ответ |
|------------------|-----------------|-----------|-------------|
| БАСКЕТБОЛ | | | |
| 1 | В | 17 | Фол |
| 2 | Г | 18 | А |
| 3 | А | 19 | Б |
| 4 | В | 20 | В |
| 5 | Б | 21 | Б |
| 6 | В | 22 | В |
| 7 | В | 23 | Г |
| 8 | А, Б, Г | 24 | Б |
| 9 | 3,5,1,4,2 | 25 | 1-А;2-В;3-С |
| 10 | А, Б, Д | 26 | Б |
| 11 | Поворот | 27 | Г |
| 12 | Пробежка | 28 | Б |
| 13 | А, Б, В | 29 | А |
| 14 | Б | 30 | Тайм-аут |
| 15 | 1-С;2-В;3-А;4-Д | 31 | Б |
| 16 | Б | | |
| ВОЛЕЙБОЛ | | | |
| 32 | А | 49 | Б |
| 33 | А | 50 | А, Б |
| 34 | Г | 51 | Г |
| 35 | Г | 52 | А, Б |

| | | | |
|----------------|---------------|----|-----------------|
| 36 | В | 53 | Б |
| 37 | Б | 54 | В |
| 38 | Б | 55 | Б |
| 39 | Б | 56 | В |
| 40 | Б | 57 | В |
| 41 | А | 58 | А |
| 42 | В | 59 | Б |
| 43 | А | 60 | А, Б, В |
| 44 | 1-С;2-А;3-В | 61 | В |
| 45 | В | 62 | А |
| 46 | А | 63 | 1-А;2-С;3-В |
| 47 | Б | 64 | 1-В;2-Д;3-А;4-С |
| 48 | Б | 65 | Г |
| ГАНДБОЛ | | | |
| 66 | В | 81 | В |
| 67 | Площади ворот | 82 | А, Б |
| 68 | А | 83 | Б, В |
| 69 | В | 84 | Б |
| 70 | Линии замены | 85 | В |
| 71 | В | 86 | В |
| 72 | Б | 87 | Б |
| 73 | В | 88 | А, В |
| 74 | В | 89 | Б |
| 75 | 1-С;2-Д;3-А | 90 | Б |
| 76 | Г | 91 | А, Б, В |
| 77 | Б | 92 | В |
| 78 | Б | 93 | А, В |
| 79 | Б, В | 94 | В |
| 80 | А, Б, Г | 95 | Б |

ЛИТЕРАТУРА

Основная

1. Базовые физкультурно-спортивные виды: спортивные игры (баскетбол, мини-футбол, волейбол) : учеб. пособие для студентов фак. физ. культуры пед. вузов / И. Н. Григорович [и др.]; под общ. ред. И. Н. Григоровича, А. Г. Поливаева. – Ишим : Изд-во ИГПИ им. П. П. Ершова, 2012. – 196 с.

2. Спортивные игры: совершенствование спортивного мастерства : учеб. для студентов пед. вузов по специальности 033100 – Физ. культура / под ред. Ю. Д. Железняк, Ю. М. Портнова. – 5-е изд. стер. – М. : Академия, 2012. – 400 с. – (Высш. проф. образование).

3. Спортивные игры в программе по физической культуре в вузе : метод. пособие / сост. Н. В. Васенков [и др.]. – Казань : [б. и.], 2009. –60 с.

4. Спортивные игры: техника, тактика, методика обучения : учеб. для студентов пед. вузов по специальности 033100 – Физ. Культура / под ред. Ю. Д. Железняк, Ю. М. Портнова. – 7 изд. стер. – М. : Академия, 2012. – 520 с. – (Высш. образование).

5. Теория и методика спортивных игр : учеб. для студентов вузов по направлению подгот. «Пед. образование» профиль «Физ. культура» / под ред. Ю. Д. Железняк. – 8-изд. , перераб. – М. : Академия, 2013. – 464 с. – (Высш. образование. Бакалавриат).

Дополнительная

Волейбол

1. Беляев, А. В. Волейбол: теория и методика тренировки / А. В. Беляев, Л. В. Булыкина. – М. : Дивизион, 2011. – 176 с.

2. Волейбол для всех : учеб. -метод. пособие / под общ. ред. Л. В. Булыкиной, Е. В. Фомина. – М. : ТВТ Дивизион, 2012. – 80 с.

3. Волейбол (этапы: спортивно-оздоровительный, начальной подготовки, учебно-тренировочный) : пример. программа спорт. подготовки для детско-юнош. спорт, шк. специализир. детско-юнош. спорт. шк. олимп. резерва / авт. - сост. Ю. Д. Железняк, А. В. Чачин, Ю. П. Сыромятников. – М. : Сов. спорт,

2012. – 112 с.

4. Губа, В. П. Волейбол в университете: теоретическое и учебно-методическое обеспечение системы подготовки студентов в спортивном клубе : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 032101 – Физ. культура и спорт / В. П. Губа, А. В. Родин. – М. : Сов. спорт, 2009. – 164 с.

5. Комплексная тренировка связующего игрока : метод. пособие / авт.-сост. С. К. Шляпников, А. А. Кривошей : Всероссийская Федерация волейбола. – М. : [б. и.], Вып. № 5. – 2011. – 32 с. + Прил. 1 электрон, опт. диск (DVD).

6. Методические рекомендации по подготовке либеро : метод. пособие / сост. Е. В. Фомич, А. Вербов : Всероссийская Федерация волейбола. – М. : [б. и.], Вып. № 6. – 2011. – 20 с.

7. Общие основы силовой подготовки волейболистов и их практическое приложение : метод. рекомендации / сост. Е. В. Фомин : Всероссийская Федерация волейбола – VI : [б. и]. Вып. № 7. – 2011. – 24 с. + Прил. 1 электрон. опт. диск (DVD).

8. Прыгучесть и прыжковая подготовка волейболистов : метод. пособие / сост. А. В. Суханов, Е. В. Фомин, Л. В. Булыкина. – М. : [б. и.], 2012. – 24 с. – (Тренер. комиссия ВФВ представляет: Вып. 10).

9. Рыцарев, В. В. Волейбол: попытка причинного истолкования приемов игры и процесса подготовки волейболистов / В. В. Рыцарев. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Физкультура и Спорт, 2009. – 400 с.

10. Спортивные игры в программе по физической культуре в вузе : метод. пособие / сост. Н. В. Васенков [и др.]. – Казань : [б. и.], 2009. – 60 с.

11. Физическая подготовка команды высшего уровня в спортивном сезоне с подробным указанием физических способностей: максимальная сила, прыжковая способность, скорость перемещения : метод. пособие / сост. В. Н. Бабакин. – М. : [б. и.], 2012. – 32 с. – (Тренер. комиссия ВФВ представляет; Вып. 12).

Баскетбол

1. Баскетбол : пример. программа спорт. подготовки для детско-юнош. спорт. шк., специализир. детско-юнош. шк. олимп. резерва / авт.-сост. Ю. М. Портнов [и др.]. – М. : Сов. спорт, 2012. – 100 с.

2. Быстрый прорыв в баскетболе: обучение и совершенствование : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 032101 – Физ. культура и спорт ; под общ. ред. С. В. Чернова, Л. В. Костиковой. – М. : Физическая культура, 2009. – 132 с.

3. Ермакова, К. П. Теория и методика баскетбола : учеб. программа для

слушателей ФПК по специальности 032101 – Физ. культура и спорт / К. П. Ермакова. – Малаховка : Изд-во МГАФК, 2011. – 48 с.

4. Начальная подготовка баскетбольных судей : учеб. пособие / В. А Цимбалюк [и др.]. – Новосибирск : [б. и.], 2011. – 68 с.

5. Нестеровский, Д. И. Баскетбол: теория и методика обучения : учеб. пособие для студ. вузов, обучающихся по спец. 033100 – Физ. культ. / Д. И. Нестеровский. – 4-е изд. , стер. – М. : Академия. 2008. –336 с. – (Высш. проф. образование).

6. Официальные Правила баскетбола 2012: утв. центр. бюро ФИБА. (Рио-де-Жанейро. Бразилия. 29 апр. 2012 г.); действуют с 1 окт. 2012 г. / Рос. Федерация баскетбола. – М. : ИНФОБАСКЕТ, 2012. – 119 с.

7. Родин, А. В. Баскетбол в университете: теоретическое и учебно-методическое обеспечение системы подготовки студентов в спортивном клубе : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 032101 – Физ. культура и спорт / А. В. Родин, В. П. Губа. – М. : Сов. спорт, 2009. – 168 с.

8. Теория и методика обучения игре в защите в баскетболе : учеб. пособие для студентов вузов по специальности 032101. 65 – Физ. культура и спорт / авт. О. Е. Лихачев [и др.]. – М. [и др.] : [б. и.], 2011. – 129 с.

Гандбол

1. Гандбол: пример, программа для спорт. -оздорсв. групп ДЮСШ / авт. -сост. В. И. Тхорев [и др.]. – Воронеж :[б. и.], 2012. – 48 с.

2. Игнатьева, В. Я. Гандбол: подготовка игроков в спортивных школах : учеб. -метод. пособие / В. Я. Игнатьева. – М. : Сов. спорт, 2013. – 288 с.

3. Игнатьева, В. Я. Гандбол : учеб. для студентов по специальности 032101 – Физ. культура и спорт / В. Я. Игнатьева. – М. : Физическая культура, 2008. – 384 с.

4. Ратианидзе, А. Л. Обучение и тренировка гандбольного вратаря / А. Л. Ратианидзе, Э. Л. Борисов. – М. : [б. и.], 2011. –96 с. : ил.

Интернет-ресурсы

1. www.basket.ru
2. www.volley.ru
3. www.rushandbol.ru
4. www.fiba.com
5. www.fivb.com

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Таблица по системе с выбыванием

| Общее число команд-участниц | Число команд, играющих в первом круге | Число команд, вступающих в борьбу со второго круга | | |
|-----------------------------|---------------------------------------|--|----------|---------|
| | | всего | «сверху» | «снизу» |
| 4 | 4 | - | - | - |
| 5 | 2 | 3 | 1 | 2 |
| 6 | 4 | 2 | 1 | 1 |
| 7 | 6 | 1 | - | 1 |
| 8 | 8 | - | - | - |
| 9 | 2 | 7 | 3 | 4 |
| 10 | 4 | 6 | 3 | 3 |
| 11 | 6 | 5 | 2 | 3 |
| 12 | 8 | 4 | 2 | 2 |
| 13 | 10 | 3 | 1 | 2 |
| 14 | 12 | 2 | 1 | 1 |
| 15 | 14 | 1 | - | 1 |
| 16 | 16 | - | - | - |
| 17 | 2 | 15 | 7 | 8 |
| 18 | 4 | 14 | 7 | 7 |
| 19 | 6 | 13 | 6 | 7 |
| 20 | 8 | 12 | 6 | 6 |
| 21 | 10 | 11 | 5 | 6 |
| 22 | 12 | 10 | 5 | 5 |
| 23 | 14 | 9 | 4 | 5 |
| 24 | 16 | 8 | 4 | 4 |

«СОГЛАСОВАНО»

Проректор по спортивной
и внеучебной работе СибГУФК
_____ О. С. Шалаев

« ____ » _____ 2014 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор СибГУФК,
профессор
_____ В. И. Михалев

« ____ » _____ 2014 г.

Положение

о проведении открытого первенства кафедры теории и методики спортивных игр по волейболу среди женских команд

1. Цели и задачи.

- целью проведения турнира является популяризация волейбола в городе Омске;
- приобретение практических навыков судейства и организации проведения соревнований студентами университета;
- пропаганда ценностей физической культуры, спорта и здорового образа жизни.

2. Сроки и место проведения.

Соревнования проводятся с 18. 02 по 19. 02. 2014 г. в спортивном зале СибГУФК уч. корпуса № 2 с 13. 00.

3. Руководство проведением соревнований.

Общее руководство осуществляет ответственный за спортивную работу на кафедре ТиМ спортивных игр. Непосредственное руководство возлагается на судейскую коллегия. Главный судья – К. В. Игнатович, главный секретарь – Ю. Н. Эртман.

4. Участники турнира.

К участию в турнире допускаются женские команды г. Омска: «Универочка», «Спартак», «ОмГАУ», СибГУФК – 2. Состав команды – 10 человек и 1 тренер-представитель.

5. Система розыгрыша и определение победителя.

Соревнования проводятся по круговой системе, по правилам классического волейбола утвержденными Всероссийской Федерацией волейбола. Матч длится до 3-х побед до 25 очков. За победу в игре команда получает – 2 очка,

за поражение – 1, в случае неявки команда получает – 0 очков. Места команд определяются по количеству набранных очков. При равенстве очков у двух и более команд предпочтение отдается команде, имеющей лучшие показатели:

- а) в соотношениях выигранных и проигранных партиях во всех встречах;
- б) в соотношениях выигранных и проигранных мячей во всех встречах.

6. Финансирование.

Финансирование осуществляется за счет СибГУФК.

7. Награждение.

Команды, занявшие призовые места, награждаются дипломами и кубками. Лучшие игроки получают памятные сувениры.

8. Заявки

Заявки от команд принимаются на заседании судейской коллегии по установленной форме.

| № | Ф. И. О. | Допуск врача |
|---|----------|--------------|
| | | |

Цвет формы _____

Тренер-представитель команды _____

Заседание судейской коллегии состоится 18.02.2014 г. в 12:00 на кафедре ТиМ спортивных игр.

Зав. кафедрой

ТиМ спортивных игр

Е. Ю. Ковыршина

**Рекомендации по оценке теоретических знаний судей
по волейболу, баскетболу, гандболу
на основе ответов на вопросы тестирования**

| Оценка по 5- балльной шкале | Количество правильных ответов | | | Рекомендации по допуску к практическому судейству |
|--------------------------------------|----------------------------------|-------------|-------------|--|
| | волейбол | баскетбол | гандбол | |
| 5 | 61 | 33 | 37 | Допускается к самостоятельному судейству игр до уровня Чемпионатов (первенства) города и области среди взрослых команд ДЮСШ, рекомендуется для присвоения II судейской категории |
| 4 | 57 | 30 | 34 | Допускается к самостоятельному судейству игр до уровня первенства города среди общеобразовательных и других учебных заведений (кроме вузов), коллективов ФК в производственных и иных организациях, рекомендуется для присвоения «Судья по спорту» |
| 3 | 53 | 27 | 31 | Допускается к судейству игр в общеобразовательных школах и других учебных заведений (кроме вузов), коллективах ФК в производственных и иных организациях, под руководством квалифицированных судей |
| 2 | менее 53 | менее 27 | менее 31 | К практическому судейству не допускается |

Учебное издание

Мишенькина Валентина Фёдоровна

Эртман Юрий Николаевич

Ковыршина Елена Юрьевна

Кириченко Василий Фёдорович

ВОЛЕЙБОЛ. БАСКЕТБОЛ. ГАНДБОЛ.

Организация и проведение соревнований по спортивным играм

Учебное пособие

Подписано в печать 21.10.2014. Формат 60×84 ¹/₁₆.

Объём 8,5 уч.-изд. л. Тираж 150 экз. Заказ 122.

Издательство СибГУФК.

644009, г. Омск, ул. Масленникова, 148.