

Вікторія Пасічник
Валерій Мельник

РЕКРЕАЦІЙНІ ІГРИ

Навчальний посібник



**Вікторія Пасічник
Валерій Мельник**

РЕКРЕАЦІЙНІ ІГРИ

Навчальний посібник

**Львів
ЛДУФК
2018**

УДК 796.035(075.8)
П19

Рецензенти:

кандидат педагогічних наук,
професор кафедри теорії та методики фізичної культури
Ю. В. Петришин
(Львівський державний університет фізичної культури);

кандидат наук з фізичного виховання та спорту,
професор кафедри фітнесу та рекреації
І. Б. Грибовська
(Львівський державний університет фізичної культури);

кандидат наук з фізичного виховання та спорту,
доцент кафедри спортивних та рекреаційних ігор
В. І. Левків
(Львівський державний університет фізичної культури)

*Рекомендовано до друку вченою радою
Львівського державного університету фізичної культури
(протокол № 6 від 16 березня 2017 року)*

Пасічник В.

П19 Рекреаційні ігри : навч. посіб. / Вікторія Пасічник, Валерій
Мельник. – Львів : ЛДУФК, 2018. – 106 с.

ISBN 978-617-7336-24-1

Навчальний посібник підготовано на основі узагальнення теоретичного й практичного матеріалу. У посібнику представлено матеріал про деякі рекреаційні ігри, які можуть активно використовуватися в сучасній рекреаційно-оздоровчій практиці різних верств населення. Висвітлено особливості використання рекреаційних ігор в оздоровчому тренуванні та рекреаційній діяльності.

Для студентів, викладачів, тренерів і фахівців у галузі фізичної культури та спорту.

УДК 796.035(075.8)

ISBN 978-617-7336-24-1

© Пасічник В., Мельник В., 2018
© Львівський державний університет фізичної культури, 2018

ЗМІСТ

Вступ	4
Розділ 1. Дартс	5
1.1. Історичний аспект	5
1.2. Обладнання та інвентар	6
1.3. Основи техніки	8
1.4. Правила гри в дартс	11
1.5. Ігри в дартс	12
Контрольні запитання	16
Література	16
Розділ 2. Фрісбі	17
2.1. Історичний нарис	17
2.2. Алтімат – найбільш популярна і відома командна гра	18
2.3. Основи техніки	20
2.4. Різновиди ігор у фрісбі	25
Контрольні запитання	27
Література	27
Розділ 3. Стрітбол	28
3.1. Історичний аспект	28
3.2. Правила гри	29
3.3. Деякі різновиди ігор з елементами стрітболу	34
Контрольні запитання	37
Література	37
Розділ 4. Корфбол	38
4.1. Історія виникнення гри	38
4.2. Правила і мета гри у корфбол	39
4.3. Методика навчання техніки корфболу	50
4.4. Монокорфбол як різновид корфболу	56
Контрольні запитання	57
Література	57
Розділ 5. Крокет	59
5.1. Історія виникнення гри	59
5.2. Ігровий майданчик, інвентар	60
5.3. Термінологія гри крокет	60
5.4. Розташування гравців на майданчику, чергування ударів	62
5.5. Основні правила	63
Контрольні запитання	76
Література	76
Розділ 6. Пляжний гандбол	77
6.1. Історія розвитку гри	77
6.2. Змагання	79
6.3. Правила гри	80
6.4. Суддівські жести	101
Контрольні запитання	104
Література	104

ВСТУП

У практиці рекреаційної діяльності широко використовуються різноманітні ігри. До рекреаційних ігор належить велика кількість спортивних і рухливих ігор, включно з тими, які є в програмі літніх і зимових Олімпійських ігор. Від рекреаційних ігор рекреант отримує задоволення, вони не вимагають складних методів оволодіння технікою й тактикою гри, форм організації занять та проводяться на дозвіллі у вільний час у певних рекреаційних умовах, на рекреаційних територіях і об'єктах.

Рекреаційні ігри займають провідне місце як у фізичному вихованні здорової людини, так і в процесі фізичної реабілітації хворих та людей з обмеженими можливостями, даючи змогу на високому емоційному рівні ефективно розв'язувати оздоровчі, освітні та виховні завдання.

Рекреаційні ігри мають велике соціальне значення у зв'язку з їх різнобічним впливом не лише на гравців, але й тих, хто обмежується спогляданням за грою. Приваблюючи своєю інтригою та видовищністю, гра сприяє емоційному розвантаженню, дає змогу насолоджуватися красою рухів спортсменів, спонукає до занять руховою активністю.

Курс «Рекреаційні ігри» належить до системи профільних предметів у професійній підготовці фахівців зі спеціальностей «фізичне виховання» і «здоров'я людини» та розкриває теоретико-методичні закономірності рухової активності в рекреаційних іграх.

Метою вивчення дисципліни «Рекреаційні ігри» є формування системи професійних знань, методичних умінь та навичок проведення рекреаційних ігор за участю різних верств населення, а також у процесі фізичної реабілітації хворих та людей з обмеженими можливостями.

Завдання:

1. Сформувати знання про історію розвитку рекреаційних ігор.
2. Сформувати необхідні знання та практичні вміння у виконанні технічних прийомів і тактичних дій у рекреаційних іграх.
3. Сформувати вміння методично грамотно навчати технічних прийомів і тактичних дій у рекреаційних іграх.
4. Сформувати знання про правила рекреаційних ігор.
5. Сформувати необхідні знання та практичні вміння в організації та проведенні змагань з рекреаційних ігор.

РОЗДІЛ 1. ДАРТС

1.1. Історичний аспект

Точних даних про започаткування дартсу не існує, але багато англійських істориків сходяться на думці, що ця гра походить від стрільби з лука. У давні часи, коли найпоширенішою народною зброєю були лук і стріли, дартс (з англ. «дротик» або «коротка стріла») вигадали лучники, які, нудьгуючи в пивних пабах змагалися у стрільбі по пивних діжках. Згодом у стрілах скоротили древки, вставили оперення для стабілізації польоту, а як мішень почали використовувати синтетичні матеріали, спресовані й облямовані кільцями.

За іншими даними, гра виникла кілька століть тому на Британських островах у суспільстві військових і солдатів, які використовували укорочені стріли й кидали їх у дно бочки або стовбур дерева. Якщо як мішень використовували стовбур старого сухого дерева, то тріщини від стріл розходилися в так звані «сектори». Гра в дартс стала частиною британського способу життя. Справжню ж розмітку на сектори (20 секторів) уперше створив звичайний тесля Ланкашир Брайан Галмін 1896 року.

Після Першої світової війни імпровізовані дартс-лігги пивних заводів і дрібних виробників розрослися настільки, що до 1924 року виникли реальні передумови для створення національної асоціації дартсу. Перший організований турнір з дартсу сезону 1927–1928 року виявився дуже вдалим, і впродовж 30-х років до цієї першості була залучена більша частина Англії. У 1932 році були придумані перші мішені з сизалю.

У сезоні 1938–1939 року кількість залучених учасників зростає до 280000 осіб. Подальшому розвитку гри у дартс посприяло те, що під час Другої світової війни стріли входили в стандартний спортивний армійський набір NAAFI, покликаний підтримувати фізичну форму і високий моральний дух британських офіцерів і солдатів. Американські військові, які воювали в Європі, відвозили стрілки як сувеніри, і це дало суттєвий поштовх до розвитку дартсу вже в Америці, де про нього знали ще дуже небагато.

У 50–80-х роках дартс переживав досить складні періоди, незважаючи на те, що рівень учасників був ще досить високим. Ці роки «засвітили» таких всесвітньо відомих зірок, як Ерік Брістоу, Джон Лоу, Алан Еванс, Джокки Вільсон, Лейтон Ріс, Кліф Лазоренко.

У 1954 році у Великобританії була створена Національна асоціація дартсу (NDA).

Саме у 80-х роках, коли почали з'являтися так звані «Турніри в посольствах – Embassy darts», де за перемогу і за досягнення (501 – за 9 дротиків) присуджувалися чималі грошові призи, дартс остаточно сформувався як професійний вид спорту.

У 1992 році була створена Професіональна корпорація дартсу – Professional Darts Corporation (PDC). Перший жіночий чемпіонат світу з дартсу був проведений 2010 року. І вже 2011 року розпочався тур з дартсу – PDC Unicorn Tour Youth. Згідно з правилами, у ньому могли брати участь гравці від 14 до 21 року.

На сьогодні це масовий національний вид спорту, який нараховує більш як 6,5 мільйона гравців. Цей вид спорту популярний у багатьох країнах світу, зокрема і в Україні. Дартс поділяється на американський і європейський (класичний). На сьогодні місць, де можна пограти в дартс, стає дедалі більше. У всіх шанувальників цієї азартної гри є реальний шанс незабаром поборотися за олімпійський титул – адже гра в перспективі може стати олімпійським видом спорту.

На Олімпіаді в Сідней дартс був показовим видом спорту.

Цікаві факти. У дартсі існує особливий вид спортивного етикету. Причому правил етикету повинні дотримуватися і гравці, і глядачі. Приміром, перший гравець не повинен зволікати (витягнути свій дротик дуже швидко) і поступитися місцем наступному учасникові. Упродовж усієї гри серед глядачів і гравців має панувати мовчання, а говорити дозволяється лише учасникові, який здійснив кидок (він може ставити запитання судді). Окрім того, нікому не можна підказувати гравцеві. Поцікавитися вголос про рахунок вважається поганим тоном.

Деякі особливості дартсу. Гра в дартс – це насамперед змагання у умінні точно метати короткі стріли (дротики), якого при бажанні можна досягти у відносно короткий термін. Грати в дартс можна як просто неба, так і в закритому приміщенні (у спортивному залі, у звичайній квартирі). Дартс не вимагає спеціальної спортивної форми, а інвентар для гри простий і довговічний.

Для гри в дартс не існує мовних і вікових бар'єрів, змагатися можуть і дорослі, і діти. Ця гра доступна для інвалідів, вона гуманна й демократична. Формули турнірів припускають індивідуальні, парні та командні змагання.

Дартс – надзвичайно захоплива і видовищна гра. Це прекрасний засіб для проведення дозвілля і підняття настрою. Це гра друзів, гра серед друзів, гра, що допомагає придбати друзів. Для студентів це шанс здобути навичку зосереджуватися на певному виді діяльності. Після тривалого напруження при професійній діяльності гра дає можливість розслабити м'язи (м'язовий «корсет»), а також це прекрасне тренування для очних м'язів.

Дартс – видовищна гра. Незалежно від того, наскільки один гравець відстав від іншого, до кінця гри невідомо, хто стане переможцем. Окрім того, витрати на проведення гри достатньо невеликі, порівняно з отриманим емоційним і фізичним відпочинком.

1.2. Обладнання та інвентар

Мішень. Мішені для дартсу звичайно виготовляють із сизалю (спресованих волокон агави), у країнах Азії поширені мішені, зроблені з кінського волосу. Ідея використання сизалю для виробництва мішеней належить компанії Nodor, завдяки якій у 1932 році з'явилися перші мішені із сизалю. Виробництво мішеней зосереджено в Кенії та Китаї, що пояснюється близькістю до джерел сировини.

Секції мішені розділяються одна від одної дротом. Стандартна мішень є колом діаметром близько 50 см, розділеним на 20 секторів (рис. 1), що звужуються до центра, яка має назву «Bull's eye», у перекладі «волове око». Влучення в нього приносить 50 очок. Кільце зеленого кольору, що обрамляє «волове око», дає 25 очок і має назву «Bull», у перекладі «віл». Мішень поділена на сектори, яким надані числа від 1 до 20. Мішень завжди вішається таким чином, щоб сектор з цифрою 20 був розташований вертикально вгорі. Підрахунок очок по секторах відбувається таким чином, що навпроти кожного сектора позначена його номінальна вартість. «Найдорожчий сектор» – 20, відповідно «найдешевший» – 1. Уцілення у внутрішнє вузьке кільце «triple ring» означає потроєння очок, у зовнішнє вузьке кільце «double ring» – подвоєння. І зовнішнє, і внутрішнє вузькі кільця традиційно забарвлюються в червоний і зелений кольори.

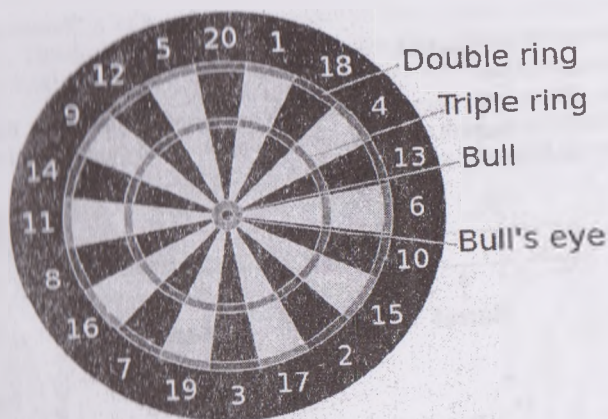


Рис. 1. Мішень для гри в дартс

Влучення дротики поза вузьке зовнішнє кільце очок не приносить. Якщо дротик не залишається в мішені після кидка, він також не приносить очок. Зазвичай очки нараховуються після того, як гравець метає 3 дротики. Після цього хід переходить до іншого гравця. Максимально можливий результат 3 кидки — 180 очок (якщо гравець уцілює усіми трьома дротиками у внутрішнє вузьке кільце сектора 20).

У стандартній грі центр мішені повинен бути на висоті 1,73 метра від підлоги, а відстань від лицьової сторони мішені до лінії, з якої гравці метають дротики, становить 2,37 метра (рис. 2).

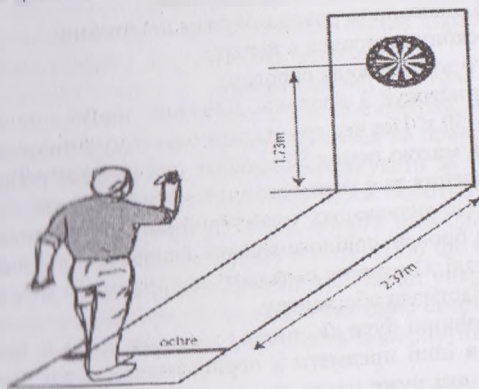


Рис. 2. Стандартні розміри майданчика для гри в дартс

Стандартні розміри мішені:

- внутрішня ширина кільця «подвоєнь» і «треблів» 8 мм;
- внутрішній діаметр «яблучка» 12,7 мм;
- внутрішній діаметр зовнішнього центрального кільця 31,8 мм;
- відстань від центра мішені до зовнішньої сторони дроту кільця «подвоєнь» 170 мм;
- відстань від центра мішені до зовнішньої сторони дроту кільця «треблів» 107,0 мм;

мм;

- загальний діаметр мішені $451,0 \pm 10,0$ мм;
- товщина дроту 1,5 мм.

Дротик. Основними частинами дротика є наконечник (point), барель (barrel), хвостовик (shaft) і оперення (flight) (рис. 3). Барель і голка – основні частини дротика. Вид бареля визначає тип дротика.

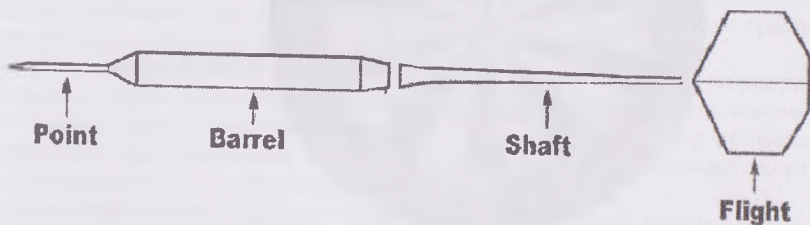


Рис. 3. Дротик для гри у дартс
Існує три основних типи дротиків (рис. 4).

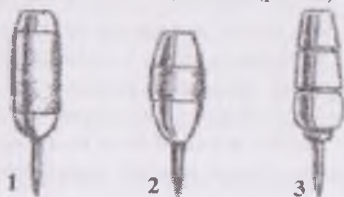


Рис. 4. Типи дротиків:

- 1) стрейт – маса якого рівномірно розподіляється по довжині;
- 2) діжка – маса якого сконцентрована в центрі;
- 3) торпеда – маса якого зосереджена спереду.

Кожен гравець використовує 3 дротики. Довжина дротика не повинна перевищувати 30,5 см, а вага – 50 г. Під час гри на аматорському рівні допустимо використовувати важкі дротики масою понад 50 г, однак цей виняток робиться для дротиків, зроблених під замовлення та в умовах гри поза чемпіонатами.

Матеріал і форма барелі визначають траєкторію польоту дротика, вона виготовляється з різних металів: бронзи, срібло-нікелевого сплаву, вольфраму. Наконечник зазвичай зроблений зі сталі. Оперення складається з трьох або менше окремих частин, зроблених з пір'я, пластмаси або паперу.

Дротики для дартсу повинні бути якісними і міцними, адже їх неодноразово будуть кидати в мішень і в інші предмети в період навчання грі. Хвостовики – це окрема частина дротика, яка дуже часто ламається, вони повинні бути виконані з металу і міцно кріпитися на самому дротику. Оперення у складі дротика відповідає за траєкторію польоту. Більш широке і велике оперення забезпечує плавніший і довший політ, а вузьке і невелике оперення додасть польоту точності і швидкості.

1.3. Основи техніки

Позиція для кидка. Обираючи для себе позицію для кидка, гравці повинні пам'ятати про те, що дротик легкий, відстань до мішені невелика, а ціль дуже мала за розміром. Ви досягнете успіху, якщо при кидку ваш корпус, злегка нахилений впе-

ред, буде порукомий, а кидок буде проведений ліктьовою і кистьовою частинами руки (рис. 5а). Професіонали стверджують, що 50% успішного кидка – це саме стійка. Чим більш стійко ви стоїте на рубежі, тим більш точним буде ваш кидок (рис. 5б).

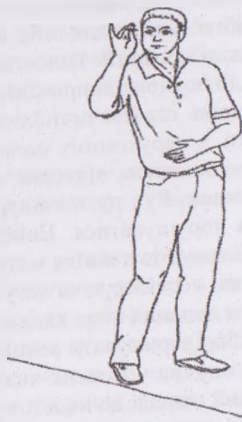
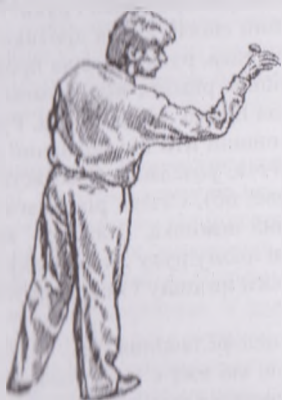


Рис. 5а. Позиція гравця для кидка у дартсі

Рис. 5б. Сійка гравця у дартсі

Ноги при цьому повинні бути розслабленою, зручною і стійкою. Рівновага має надзвичайне значення на точність кидка.

Відсутність дві ключові пози:

1. Схилена до мішені, ноги разом, передом взуття торкаються лінії обмеження.
2. Ноги під прямим кутом до мішені, правою ногою торкаються лінії обмеження, повільний нахил уперед з дотриманням рівноваги.

Розслаблена позицію для кидка правою рукою, а то грає лівою, повинні внести відповідні корективи. Отже, встати до мішені півобертом, мизинцем правої ноги торкнутися лінії кидка. Центр тяжіння переноситься на праву ногу при кидку правою рукою і на ліву при кидку лівою. Потрібно слідкувати за тим, щоб не заступати за цю лінію і в майбутньому завжди коректно вести боротьбу зі своїми суперниками. Позиція, пробивши невеликий нахил уперед, обрати найбільш зручну і міцну стійку. Не забувати, що стійкість – це половина успіху. Щоб ще більше сприяти стійкості при кидку, ліву руку притискають до живота. Нахил уперед забезпечить необхідний простір для руху руки під час кидка, а так само скоротить відстань до мішені. Праву руку витягають уперед так, щоб лікоть повернутий був суворо вниз, а операція дроніка перебувало на прямій лінії від очей до визначеної цілі (див. рис. 5а, 5б).

Кидок. Для найбільш вдалого кидка потрібно виконати таку послідовність дій:

- прищипитися;
- стати у вихідне положення;
- замкнутися;
- зробити кидок;
- продовжити рух після кидка.

Кидок можна удосконалити і навіть автоматизувати лише завдяки постійним тренуванням. Кидок здійснюється по-різному: хто кидає від підборіддя, хто веде руку від рівня очей, хто – біля вуха. Окрім того, важливо не випускати з поля зору дротик під час кидка, тому що це сприяє гарній координації очей і руки. На тренуваннях потрібно знайти для себе найбільш зручний спосіб кидка дротика, спробувати різні кидки і позиції. Важливим є рух після кидка, рука повинна продовжувати рухатися до повного випрямлення. Руку потрібно тримати під прямим кутом таким чином, щоби під час прицілювання вона була прямо перед очима. Руку потрібно зберігати в нерухомому положенні, рухи повинні йти від опущеної руки і зап'ястка. Прицілюючись, відвести назад передпліччя, розслабити зап'ястя (рис. 6а), виконати кидок. Рух руки слідує за кидком (рис. 6б). Стійка рівновага в цей час не повинна порушуватися. Найбільш характерна помилка, коли при метанні дротика використовують техніку метання м'яча. При цьому руку для замаху відводять далеко назад, переміщуючи вагу тіла з однієї ноги на іншу і подаючи тіло при кидку вперед для додання сили кидка.

Дротик потрібно утримувати великим пальцем у центрі тяжіння (рис. 7). Для того щоби дротик влучив у мішень нижче від дротиків, які вже є в ній, потрібно перемістити великий палець до хвостової частини. Навчитися використовувати такий «задній захват» дротика не зовсім просто, але він дозволяє досягти високих результатів.



Рис. 6а. Початок кидка

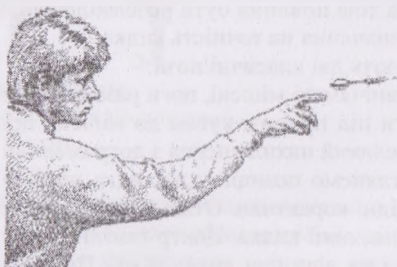


Рис. 6б. Закінчення кидка

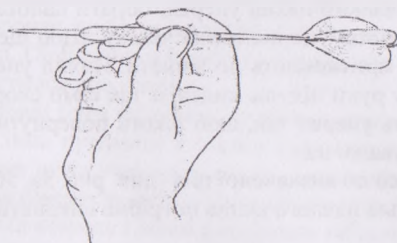


Рис. 7. Захват дротика

Потрібно намагатися тримати дротик у руці таким чином, щоби його вістря було спрямоване точно в заплановану ціль, при цьому прагнути знайти таку манеру тримати дротик, щоби тонко відчувати його центр ваги. Потрібно, щоби дротик і кисть становили єдине ціле. Рекомендується відпрацьовувати базову техніку на кидках в

вдбачать. Це допоможе у виборі правильної позиції і манери тримати дротик. Відпрацювавши кидки у верхні й нижні сектори мішені, потрібно відштовхуватися від вже придбаній базової техніки. Для цього, націлювшись на верхні сектори, трохи прихиливши передпліччя і випряміть корпус; націлюючись у нижні сектори, злегка відхиліть передпліччя і відповідно трохи збільшуйте нахил корпусу вперед. Коли вашою цілю є бічні сектори мішені, то не намагайтеся робити кидок по діагоналі. Найбільш ефективним буде переміщення уздовж рубіжної лінії, це наблизить вас до визначеної цілі. Домагайтеся плавності і витонченості, кидаючи дротик у мішень.

Повчання гри. Кожне тренування з дартсу повинно містити елементи фізичної, тактичної, технічної і змагальної підготовки. Програми тренування можна поділити на три типи, залежно від підготовки.

Перший тип для початківців. Він складається з загальнофізичної та спеціальної розминки. Спеціальною розминкою можуть слугувати кидки в центральне коло мішені до зони потроєння. У тренування цього циклу обов'язково повинні входити кидки на висоті, по вертикалі – знизу вгору і зверху вниз, відпрацювання кидків у центр мішені із закритими очима. Кидки з метою набору очок також є необхідним елементом тренування гравців початкового рівня. Окрім того, звичайно ж, зважана під час тренувального процесу. Загальний час одного заняття повинен становити 80 хвилин.

Після того як гравець набереться трохи майстерності, можна переходити до другого типу тренувань. Як і початковий цикл, він передбачає розминки, відпрацювання вже вивчених кидків, змагання, але ще додаються вправи з виконання кидків на спеціальній сірні наліво і зліва направо, кидків у певні сектори мішені, різні групові гри. Час одного заняття збільшується до 100 хвилин.

Третій тип розрахований уже на досвідчених спортсменів. Тут більше уваги приділяється змагальній практиці, виробленню психологічної стійкості, а також збільшується тривалість одного заняття.

1.4. Правила гри в дартс

Базові правила гри в дартс

1. Кожен гравець відповідно до стандартних розмірів ігрового поля.
2. Для того щоб визначити, кому починати гру, кожний гравець кидає один дротик. Починає той, хто влучив у мішень найближче до центру.
3. Гравці відштовхують по три дротики в серії.
4. При підрахунку очок беруть до уваги лише ті дротики, які є в мішені після завершення серії.

Правила стандартного турніру гри в дартс

1. Кожний гравець (команда) отримує по 501 очку. Рахунок ведеться шляхом віднімання з 501 набраної кількості очок.
2. Переможцем вважається гравець (команда), який першим зменшить свої очки до нуля.
3. Гри повинні починатися з подвоєння. Очки не списуються доти, поки не відбудеться подвоєння.
4. Правила 3 можна іноді не дотримуватися. Такий початок має назву «прямий старт».
5. Для закінчення гри необхідно влучити у подвоєння (або «биче око») так, щоб

- очки після цього впали до нуля. Правила 5 дотримуються завжди.
- У правилах 3 і 5 «биче око» вважається подвоєнням 25.
 - Якщо очки впали менше ніж до нуля, то остання серія кидків не зараховується. Залишається стільки очок, скільки було до виконання цієї серії.
 - Кожна гра називається «легом». Матч складається з 3 легів. Перемагає той, хто першим виграє 2 леги.
 - Початковий рахунок 501 використовується для одиночних або парних змагань. Для командних змагань він повинен бути 501 або 1001, залежно від кількості гравців у команді.

Техніка безпеки. Виконавши кидок, намагайтеся швидко вийняти дротик з мішені, давши тим самим можливість суперникові зайняти позицію на позначці для кидка. Завжди стійте позаду суперника, що виконує кидок. Якщо ви глядач і бажаєте підтримати свого фаворита підбадьорливими вигуками, притримайте свої емоції до того моменту, поки він не завершить кидок. Розминка на будь-яких інших мішенях, крім розвішаних для цієї мети, не допускається після початку змагань. Ніхто не може перебувати в ігровій зоні, крім заявлених гравців або членів суддівської бригади. Перед гравцем, що перебуває на лінії кидка (у бруска) і кидає дротики, можуть бути лише члени суддівської бригади. Суперникові гравця, який виконує кидок, дозволено стояти не ближче ніж 61 см (2 фути) позаду того, хто кидає.

1.5. Ігри в дартс

«Набір очок»

Мета гри: набрати якомога більшу кількість очок.

Правила гри: безперервно або по черзі, згідно з жеребом, гравці роблять 30 кидків у 10 серіях з трьох дротиків на кращу суму. Правило підрахунку очок: підсумовуються очки, набрані в результаті всіх точних влучень у мішень. При віділенні в зони подвоєння або потроєння очки відповідно збільшуються вдвічі або втричі, їх додають до загальної суми очок.

«Сектор 20»

У праві «Сектор 20» гравець виконує 30 кидків (10 серій по 3 дротики), намагаючись набрати якомога більшу суму тільки за рахунок влучень у

«Сектор 20» мішені. Влучення в «подвоєння» зараховуються як 40 очок, у «потроєння» – як 60 очок. За кидки дротиків, що не потрапили в зону «20», очки не нараховуються.

«301/501»

Кожна команда в грі починає з рахунку 301 (варіант 501). Метод ведення рахунку полягає у відніманні отриманої кількості очок від решти, поки один із гравців не досягне 0. Закінчувати гру потрібно обов'язково кидком у «подвоєння» або в «яблучко» мішені таким чином, щоб отримана кількість очок звела рахунок до нуля («яблучко» зараховується за подвійне 25). Якщо кидок дротика дав більшу кількість очок, ніж потрібно для нульового завершення гри (або ж рахунок зменшується до одиниці), то всі три останні кидки не зараховуються, і рахунок залишається таким, яким був до серії кидків, що призвели рахунок до перебору або одиниці.

Кожна гра в «301» має назву «лег». П'ять «легів» становлять «сет» (гра ведеться до трьох перемог у «легах»). Остаточним переможцем вважається той, хто виграв задану кількість «сетів».

«Булл»

Грають часто для розминки. Усі кидки робляться в центр мішені. Зараховуються влучення тільки в «bull» і зелене кільце.

Мета гри: першим набрати обумовлену перед грою кількість очок.

Наприклад, 500. Правила підрахунку очок: «bull» (червоне кільце) – 50 очок, а зелене кільце – 25 очок.

«Раунд»

Мета гри: першим потрапити в «яблучко».

Правила гри: потрібно по черзі влучити в сектори від 1-го до 20-го, потім подвоєння і потроєння 20-го сектора, і завершити гру влученням в «яблучко» мішені («bull»). У разі якщо в серії кидків усі три дротики досягають мети (наприклад: 1, 2, 3 або 12, 13, 14 тощо), то гравець, що кидав, продовжує свою гру позачергово. Заліковим полем сектора вважається вся його площа, включаючи кільця подвоєння і потроєння рахунку.

«Швидкий раунд»

Правила гри в «Раунд» мають додаткові умови: при влученні в потроєння заданого сектора рахунок зміщується на три позиції вперед. Наприклад: гравцеві необхідно влучити в сектор 10. Він уцілює в потроєння цього сектора. Тепер мета цього гравця – сектор 13. При влученні в подвоєння рахунок відповідно зміщується на дві позиції вперед.

«Раунд у подвійні»

В основі гри – правила гри в «Раунд», за винятком того, що заліковим полем кожного сектора є тільки сектор його подвоєння.

Примітка: гра найкраще підходить для відточування техніки кидків.

«Раунд у подвійні» відличай рекомендують для щоденних тренувань. Можна також за цим самим принципом грати в «Раунд у потрійні».

«Великий раунд»

Хороша гра для розминки. Можна грати одному або з суперником.

Мета гри: набрати якомога більше очок, кидаючи по три дротики по чергово в сектори з «1» до «20» і центр.

Правило підрахунку очок: кількість влучень у сектор множимо на номер цього сектора. Наприклад, якщо кидаючи в сектор 2, цілили один раз у потроєння і один раз у сектор, то очок, набраних на цьому секторі: $(3+1) \times 2 = 8$. Очки, набрані на кожному з секторів, підсумовують і отримують кінцевий результат.

«Раунд подвоєння»

У цю гру можна грати і одному гравцеві, встановлюючи особисті рекорди.

Мета гри: влучити по черзі в усі подвоєння, починаючи з 1-го і закінчуючи 20-м сектором, витративши меншу кількість дротиків, ніж суперник.

Правила гри: поки гравець не влучить у подвоєння 1-го сектора, до подвоєння 2-го сектора не переходить, і так далі.

«Американський крикет»

У цю гру можна грати як команда на команду, так і один на один.

Мета гри: кожен гравець (команда) повинен закрити всі сектори з «20» до «15» і «bull», при цьому набравши стільки ж або більше очок, ніж супротивник.

Правило закриття: сектор вважається закритим, якщо в нього влучили не менше ніж 3 рази. Наприклад, 1 раз – у потроєння цього сектора або просто 3 рази в сектор.

Правило підрахунку очок: якщо гравець уцілює в сектор, який у нього закритий, а у другого гравця не закритий, то першому нараховуються очки. Наприклад, якщо

у 1-го гравця закритий сектор «20», а в його супротивника цей сектор не закритий, і 1-й гравець потрапив у потроєння «20», то йому записується 60 очок. Можна грати і без цього правила.

«7 життів»

Кількість гравців, що беруть участь у цій грі, не обмежена.

Мета гри: набрати за один підхід очок більше, ніж набрав попередній гравець (підрахунок, як у грі 501).

Правило підрахунку «життів»: якщо очок набрано рівно стільки ж або менше, то одне «життя» згорає. Якщо ж набрано більше, то «життя» зберігаються. Наступний гравець намагається перевершити цей результат. Як тільки всі «життя» згорять, гравець вибуває. Гру можна і ускладнити: наприклад, обмежитися 20-м сектором. При промаху «життя» згорає, а при наборі 180 очок нараховується бонусне «життя», при цьому підрахунок очок зберігається.

«Циферблат» (Around the clock)

Одна з найпростіших ігор. У ній може брати участь необмежена кількість гравців.

Мета гри: кожен гравець повинен послідовно влучити в числа з 1, 2, 3, 4 і до 20 (останнім потрібно влучити у 25).

Правила гри: гравці по чергово роблять по 3 кидки. Гравець, який влучить у всі числа першим, стає переможцем.

«5 життів»

Прекрасна колективна гра. Можуть грати 5–6 осіб. Буде швидко і весело.

Мабуть, єдина гра, в яку нецікаво грати вдвох.

Мета гри: набрати більшу кількість очок, ніж у попереднього гравця.

Хоча б на одне очко, але більше. Винятком є тільки 180 очок.

Правила гри: кожен гравець має право на п'ять помилок. При 6-й помилці гравець вибуває з гри.

«1000»

Заліковим полем гри є «bull» – червоне кільце і зелене кільце. Кожен гравець спочатку не має очок і набирає їх серіями по три дротики, ураховуючи тільки «50» і «25». Переможцем вважається той, хто набрав 1000 очок. У грі діє правило перебору.

Примітка: залежно від ступеня підготовленості, можна грати за цими правилами в «500» або «250».

«Всі п'ятірки»

Серіями по три дротики гравці прагнуть набрати максимальну кількість очок кратно 5. Серія кидків, що дала число, не кратне 5, не зараховується. Число 5 дає 1 очко, 10 – 2 очка, 50 – 10 очок і т. д. Переможцем вважається той, хто першим набере 51 очко. У грі діє правило перебору.

«Шанхай» (Shanghai)

Мета гри: набрати найбільшу кількість очок, послідовно влучення в усі сектори від 1-го до 20-го, або зробити «Шанхай» (уцілення з першого кидка в простий сектор, сектор подвоєння і потроєння). Гравець, який зробив «Шанхай», автоматично стає переможцем, незалежно від кількості очок.

Правило підрахунку очок: влучення в простий сектор дає 1 очко, у подвійний – 2 очки, у потрійний – 3 очки.

«Двадцять сім»

Кожному гравцеві спочатку дається по 27 очок. Першими трьома дротиками необхідно влучити у «подвоєння» сектора 1. При цьому кожне влучення в ціль дає 2 очки (1х2). Якщо жоден із дротиків не потрапив у «подвоєння» сектора 1, то з на-

явної кількості очок (27) віднімається 2 очки. Наступними трьома дротиками необхідно влучити в «подвоєння» сектора 2.

При цьому кожне влучення в ціль дає 4 очки (2x2). Якщо жоден із дротиків не влучив у «подвоєння» сектора 2, то від наявної кількості очок віднімається 4 (2x2). Такою чиною гра відеться до 20-го сектора мішені. Переможцем вважається той, у кого після кидків у «подвоєння» сектора 20 лишилася більша кількість очок.

Тай гравець, чий рахунок у ході гри стає меншим за одиницю, вибуває зі змагання.

«Диметр»

Ці, що змагаються довільно, вибирають два діаметрально протилежні сектори і намагаються влучити в їх «подвоєння» і «потроєння» по уявній прямій. Наприклад, подвоєння сектора 16 – потроєння сектора 16 – мале кільце – потроєння сектора 4 – подвоєння сектора 4.

Перемігач той, хто першим пройде уявну пряму по заданих точках.

«Хоккей»

Мета гри – першим набрати обумовлену гравцями до гри кількість очок. Правила гри: після розіграння початку, переможець кидає дротики в центр «bull». Якщо він продовжує грати усіма трьома дротиками, то хід передається другому гравцеві. У тому разі, якщо перший гравець влучає в центр (отримує шайбу), то він призначає подвоєння сектора, в яке кидатиме дротики (забиватиме голи). При вціленні в це подвоєння він набирає одне очко (забиває один гол), 2 очки – якщо потрапить 2 рази, 3 очки – 3 рази. Далі продовжує гру другий гравець. Якщо 1-й гравець забрав шайбу (влучивши в центр), то для її перехоплення 2-му гравцеві треба так само влучити в центр, після чого він призначає своє подвоєння сектора. Якщо 2-й гравець не влучить у центр, 1-й може набирати очки (забивати голи) у те подвоєння сектора, яке було призначено їм до цього.

«Крикет»

Гравець умагає або парами.

Мета гри – першим набрати найбільшу кількість очок. Гравець, який зробить це першим, вважається переможцем.

Правила гри: у грі беруть участь номери: 20, 19, 18, 17, 16, 15 і «яблучко». Гравці кидають дротики по черзі, три кидки за один підхід. Для того щоб заволодіти («закрити») номером, гравець повинен вибити його гричі. Цього можна досягти таким чином:

- 1) гравець двома разами влученнями в цей номер;
- 2) одним двома разами і одним влученням у «подвійне кільце» для цього номера;
- 3) одним влученням у «потрійне кільце» для цього номера, якщо один гравець тричі вибиве один номер, то цей номер стає його власністю, якщо обидва гравці заволодівають номером, то він вважається «закритим» і більше не братиме участі в грі.

Для того щоб «закрити» «яблучко» потрібно або тричі потрапити в «яблучко» (сектор 25), або 1 раз в «яблучко» (сектор 25) і один раз у «подвійне яблучко» (сектор 50).

У разі якщо один гравець («заолодів» будь-яким номером, а другий ще не має, то перший гравець може набирати на ньому очки доти, поки цей номер не буде «закритий». Очки з потраплення в номер починають нараховуватися гравцеві з того моменту, коли він заволодіє номером, але при цьому цей номер ще не «закритий». Номери можуть перейти у власність або бути «закритими» в будь-якому порядку за бажанням гравців. Гравець не зобов'язаний називати номер, у який він робить ки-

док. Після того як номер переходить у «власність» гравця, то влучення в сектор подвоєння або потроєння для цього номера призводить до подвоєння або потроєння додаткових очок для цього номера.

Перемагає той, хто «закрив» першим усі номери і «яблучко», і при цьому має найбільшу кількість очок. Якщо обидва гравці закінчили гру і при цьому мають однакову кількість очок або не мають очок зовсім, перемагає той, хто перший отримав у «власність» всі номери і «яблучко». Якщо гравець першим отримав у «власність» всі номери, але у нього менше очок, ніж у суперника, він повинен продовжити гру і набирати очки на «незакритих» номерах доти, поки не набере однакової або більшої кількості очок, ніж у свого суперника, або всі номери не «закриті».

У цієї гри є цікава особливість: якщо один гравець уже «закрив» сектор, який у суперника ще не закритий, то кожне влучення в цей сектор записується очками за номіналом сектора. Можна грати на випередження, і тоді гра ведеться до закриття всіх секторів одним гравцем. Можна грати на очки, і тоді прийнято грати до закриття обома гравцями всіх секторів. Виграє той, хто записує на суперника більшу кількість очок.

«Бейсбол»

Гра складається з 9 раундів. У першому раунді гравець повинен влучити в одиницю, у другому – у двійку і т. д. до дев'ятки.

Переможець – гравець з максимальною кількістю очок.

«170»

Особливість цієї гри в тому, що 170 – максимальна кількість очок, яку списують за кидки трьома дротиками, тобто за один підхід, – потроєння сектора 20, потроєння сектора 20, центр (яблучко). Професіонали вважають, що ідея цієї гри власне тому, щоби списати 170 очок за один підхід.

Контрольні запитання

1. Які суспільні чинники вплинули на виникнення гри в дартс?
2. У чому полягають особливості гри в дартс?
3. Назвіть устаткування та інвентар, який використовують у дартсі.
4. Дайте характеристику основних технічних прийомів.
5. Назвіть загальні правила гри.
6. Дайте характеристику правилам стандартного турніру в дартс.
7. Які особливості техніки безпеки в дартсі?
8. Назвіть різновиди ігор у дартс та дайте їм коротку характеристику.

Література

1. Аксянов Н. Дартс. Методическое пособие / Н. Аксянов, В. Яковлев. – Москва, 1991. – 16 с. с ил.
2. Лоу Д. Дартс / Д. Лоу; пер. с англ. – Москва, 1992. – 35 с.
3. Правила спортивных игр и состязаний / пер. с англ. – Москва : Попурри, 2000. – 320 с. с ил.
4. Шилин Ю.Н. Теория и методика тренировки в дартс / Ю. Н. Шилин, А. Н. Каневская. – Москва, 2003. – 120 с.
5. Никитин А. А. Дартс. Руководство для начинающих / А. А. Никитин. – Москва : Изд-во Эксмо, 2004. – 64 с.

РОЗДІЛ 2 ФРІСБІ

2.1. Історичний парис

Історію летального диска можна умовно розділити на давню й сучасну.

Давня історія. Летальні диски були відомі ще грекам задовго до 400 року до н.е., коли катанні дисків шели в змагання на Олімпійських іграх. Відомо також, що римські солдати використовували свої щити як фрісбі. Історія свідчить, що в битві з Ганнібалом поблизу Зарми у 202 році до н.е. римські війська здобули перевагу завдяки гострим як дерево, краям своїх щитів, кидаючи їх у супротивника так часто, як зараз ми кидаємо фрісбі.

Сучасна історія. Історія виникнення летальної тарілки почалася 1871 року, коли Шліман Рассаєл Фрісбі, управитель пекарнею компанії «Olds Baking Company» у Брінсфорті, штаті Коннектикут, викупив підприємство й перейменував його в «Frisbie Pie Company». На піддонах з фольги для пирогів було рельєфно виштампувано пазу ковниної. Набагато пізніше, в 1920-х роках, студенти Єльського університету, які споживали пироги з пекарень Фрісбі, використовували порожні піддони для розваги, перекидуючи їх один одному.

У червні 1947 року американський пілот Кеннет Арнольд заявив, що під час польоту над Каскадними горами бачив декілька схожих на диски об'єктів невідомого походження, і з його легкої руки в газетах з'явився новий термін – літальна тарілка (Flying saucer). На початку липня американська преса поширила по усьому світу справжню сенсацію про те, що у штаті Нью-Мексіко зазнав катастрофи інноваційний авіаційний апарат. Увесь світ обговорював історію, що міцно закріпила термін «летальна тарілка». Можливо, саме це й підштовхнуло двох американських пілотів-ветеранів Другої світової війни – Уолтера Моррісона та Уоррена Франконі, на ознайомку пана тисюного аналога піддона «Frisbie's Pie».

Матеріалом для тарілок слугував целулоїдний пластик. Однак він виявився завважко товстим і недолговічним, при ударах об асфальт і падіннях диски тріскалися. Тільки пізніше, 1953 року, його замінили на поліетилен, що і став основним матеріалом для виготовлення летальних тарілок. Масове виробництво дисків почалося 1951 року, але перша версія не мала особливого успіху (на той час Франконі вивірили з підприємства). До середини 1950-х Моррісон значно вдосконалив летальний диск, провадивши винахідником демонстрації приваблювали численних глядачів. На першій із демонстрацій диск побачили Артур Мелін і Ричард Нерр – власники компанії, що випускала Іранки. Вони відразу оцінили потенціал, закладений у проєкті, але ефектний тарілки, і незбаром Моррісон продав їм усі права. У 1957 році тарілка за назвою «Pluto Platter» з'явилася на прилавках магазинів. У 1958 році, коли Моррісон отримав патент на свій винахід, виробники вирішили повернутися до історичної назви (змінивши одну букву, щоб уникнути судових розглядів) – «Frisbie».

Швидкі факти. Кількість проданих летальних дисків у світі більше, ніж кількість проданих м'ячів для бейсболу, баскетболу та американського футболу разом узяті. Військово-морський флот США свого часу хотів взяти летальні диски собі на озброєння і навіть витратив понад 400 тис. доларів на їх дослідження. Дані соціологічного дослідження, проведеного в США, говорять про те, що 99,8% американців знають, що таке фрісбі, а 90% кидали диск хоч раз у житті.

Та й даний Всесвітньої федерації летальних дисків – World Flying Disc Federation (WFDF) – 2009 року у світі офіційно налічувалося 956 тис. гравців алтімат. Канал «Frisbee» парадуював майже 5 мільйонів гравців у світі. Для включення спорту в Олім-

пійські ігри необхідно 10 млн спортсменів.

Найдовший політ диска (20,52 секунди) зафіксовано у шведського астронавта Кристера Фуглесанг під час польоту на космічному шатлі Діскавері у 2006 році.

Рекорд дальності кидка диска (255 метрів) встановив 13 квітня 2012 року американець Девід Віггінс.

2.2. Алтімат – найбільш популярна і відома командна гра

Алтімат фрісбі – це командний неконтактний вид спорту з летальним диском «фрісбі». Гра ведуть дві команди на прямокутному полі з зонами в торцях. Відмінною особливістю гри є відсутність суддів і наявність поняття «дух гри».

Мета гри – отримувати очки шляхом передачі диска за допомогою пасу гравцеві своєї команди, що перебуває в зоні противника.

У алтімат грають дві команди по 7 осіб у кожній.

Поле для гри має розмір 64 на 37 метрів. Зони мають розмір 18 на 37 метрів (рис. 8).

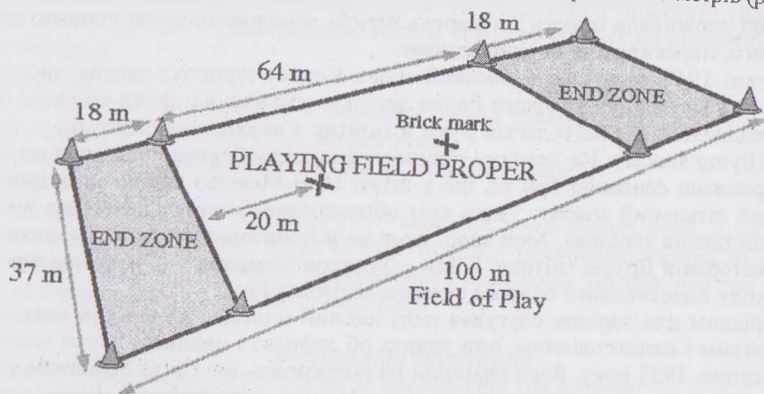


Рис. 8. Поле для гри в алтімат фрісбі

Для гри в алтімат використовується диск діаметром 28 см і вагою 175 грам. Існує список виробників, чиї диски пройшли необхідні тести і дозволені регламентом Міжнародної федерації ігор з літальним диском (рис. 9).

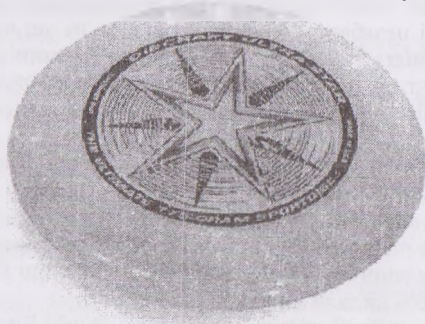


Рис. 9. Диск для гри в алтімат фрісбі

Гри. Введення диска. Перед початком чергового розіграшу команди шикуються на межі своєї зони. Диск має команда, що захищається. Коли обидві команди готові (спинами є одна до руки), диск вводять у гру гравець команди, що захищається. Команда нападників повинна або перехопити диск у повітрі, або дочекатися того моменту, коли диск торкнеться землі. Якщо гравець команди, що атакує, торкнеться диска в повітрі, але не ловить його, то диск переходить до команди, що захищається.

Передня диск. Гравець з диском не може переміщатися. Однак, якщо гравець, що приймає, рухається в момент прийому пасу, то він може зробити мінімальну кімбінець кроків для зупинки і встановити опорну ногу. Також гравець, що приймає, може продовжувати бігти і зробити передачу до третього торкання з землею за умови, що він не змінює напрямку руху і не прискорюється в період володіння диском.

Після того як гравець заволодав диском, один гравець протилежної команди (захисник), що перебуває на відстані не більше ніж три метри від того, що володіє диском, може почати рихунок («stall»). Відтак гравець з диском має 10 секунд на те, щоб віддати пас.

Гравець не може ловити свій же пас, якщо диска в повітрі не торкнеться інший гравець.

Очко. Очко зараховується, якщо гравець, що повністю перебуває в зоні суперника, ловить диск, запустив його товаришем по команді. При цьому гравець повинен усвідомлювати, що він виграв очко. Якщо він продовжує грати, то очко не зараховується. Якщо гравець, що ловить диск у полі, вбіг у зону по інерції, то наступний кидок він здійснює з цієї зони, з точки, найближчої до місця отримання диска.

Після зарахування очка, команда, яка щойно нападала, починає захищатися. При цьому власною зоною стає та, яка щойно була зоною супротивника. Таким чином, команди міняються сторонами після кожного очка.

Зміна володіння або втрата диска. Зміна володіння відбувається при будь-якому збитті пасу пасі. При цьому команда, що захищається, негайно стає тією, що атакує. Після зміни володіння атакувальники повинні вводити диск у гру з того місця, де він вперше торкнувся землі або вперше покинув межі поля. Втрата диска не призводить до зупинки гри.

Втрата зони відбувається за таких умов:

а) гравець з диском опускає його або дає пас, який ніхто не ловить, і диск падає на землю;

б) захисник збиває диск у повітрі; в) захисник ловить диск;

г) захисник доторкнувся до 10 (тобто минуло 10 секунд з початку володіння диском);

д) гравець своєї команди ловить диск в ауті (тобто він ловить диск і при цьому хоча б миттєво його перебуває в ауті, якщо він ловить диск у стрибку і при цьому не встигає віддати пас до того як приземлиться, то втрати не відбувається).

Зупинка гри. Гри може бути зупинена через такі випадки: фолі, таймаут, фриз, аварія.

Фол – це умисний контакт між противниками. Фол може бути оголошений гравцями, відносно якого він був здійснений, гучним вигуком слова «фол» безпосередньо після його вчинення. Гравець, проти якого оголосили фол, може або погодитися з тим (у цьому випадку, якщо його команда володіла диском, відбувається зміна

володіння), або ні (у цьому разі гра переграється з того моменту, коли був оголошений фол).

Окрім фолів, існують і інші порушення, не пов'язані з фізичним контактом, такі як пробіжка (переміщення з диском), «double team» (більше ніж один захисник закривають гравця з диском), «pick» (перешкоджання руху гравців команди суперника).

Таймаут. Гра зупиняється, коли гравець з диском оголошує тайм-аут. Кількість тайм-аутів у кожній команді узгоджується перед початком гри або визначається за регламентом турніру.

Фриз. Будь-який гравець може оголосити «фриз». У цьому випадку гра зупиняється. Після відновлення гри всі гравці повинні перебувати на тих самих позиціях, на яких були в момент оголошення «фриза». «Фриз» оголошують, коли хто-небудь з гравців отримує травму або, наприклад, на полі з'являється другий диск.

Однак слід знати, що «фриз» є тільки джентельменською угодою. У принципі команда противника має право не зупинятися, якщо був оголошений фриз.

Заміни. Заміна може бути зроблена після зарахованого очка або під час таймауту через травму. Якщо одна з команд змінює травмованого гравця, то інша теж може поміняти одного з гравців своєї команди.

Суддіство. У цій грі немає суддів як таких. Гравці самі є суддями. При цьому вони несуть відповідальність, коли оголошують фол або аут та ін. Гравці повинні самі узгоджувати всі розбіжності, які виникають. Однак у грі можуть також бути присутні спостерігачі, щоб допомагати гравцям у суддістві.

На турнірах під час гри зазвичай присутні скоркіпер (людина, яка стежить за рахунком) і таймкіпери (стежать за часом). Також існує головний суддя, який допомагає вирішувати спірні питання, пов'язані з регламентом турніру.

Дух гри (Spirit of the Game) є основним принципом алтімат. Коротко його можна визначити як «повага до суперника – першочергово». На відміну, наприклад, від футболу, моральні правила алтімат суворо забороняють навмисні фоли і кпини над противником. Така поведінка може бути витлумачена як відсутність спортивної майстерності.

Окрім того, в алтімат немає поняття штрафу. Передбачається, що ніхто зловмисно не порушуватиме правила, тому існують лише легкі покарання за ненавмисні порушення.

Як уже зазначалося, в алтімат кожен гравець відповідає за свою поведінку на полі, немає суддів, що стежать за тим, щоб кожен поводився «як дорослий». Таким чином, відповідальність за оголошення фолу лежить на кожному, а не тільки на постраждалому. Тобто можна, наприклад, оголосити фол самому собі (що не так вже й рідко спостерігається). В алтімат не ставиться за мету перемогти за будь-яку ціну, важливо, щоб гра була чесною і приносила задоволення. Усе це і є наслідком основного принципу – духу гри.

2.3. Основи техніки

Захоплення (як тримати диск). Покладіть великий палець зверху диска, решту пальців загнийте під диск таким чином, щоб кінчики пальців упиралися у внутрішню сторону кромки диска (рис. 10). Якщо диск прибрати, то ваша рука повинна показати найпопулярніший знак «автостопівців». Стисніть диск міцніше.

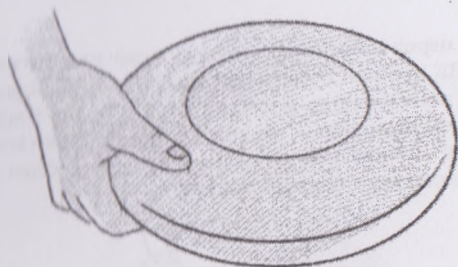


Рис. 10. Захоплення диска

Зачаткове захоплення. Це захоплення забезпечує більший контроль над диском, ніж силоне захоплення, за рахунок меншої сили кидка, таке захоплення – кращий вибір для кидків на середню дистанцію (табл. 1).

Розведені пальці. Микенмський контроль над диском, але невелика сила кидка підходить для коротких пасів, коли потрібно скоріше не кинути, а перекинути диск (див. табл. 1).

Силоне захоплення. При меншій точності кидка таке захоплення забезпечує найбільшу силу кидка, тому воно найкраще захоплення для далеких закидів у зону сано, табл. 1).

Таблиця 1

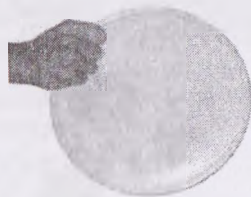
Види захоплення диска



Initial



Split-fingers
(розведені пальці)



Силоне

Розташування тіла при кидку. Природне бажання стояти обличчям до людини, яку ви атакуєте пасом, на жаль, призводить до сильного відхилення диска від мети. Отож слід бути бачим, правим плечем у напрямку до людини, якій збираєтеся кинути диск. Диск тримайте на рівні пояса.

Кидки. Бувають такі види кидків: *бекхенд, форхенд, хаммер, піца, скубер*. **Бекхенд.** Найпоширеніший кидок в алтімат. Треба встати боком до цілі, взяти диск так, щоб великий палець розташовувався зверху, а інші чотири – знизу (для більш точного кидка пальці повинні бути зігнуті навколо борта диска). Заведіть руку з диском навколо корпусу (тобто якщо ви кидаєте правою рукою, то диск повинен бути у вас лівою) і робіть мах рукою у напрямку до цілі, випускаючи диск. Зовнішній край спротивляний тому, за який ви тримаєте) можна злегка опустити (тобто випустити диск злегка під кутом) (рис. 11). Не забувайте продовжувати рух рукою, повернувшись до тієї сторони, як відпустили диск.

Опорна нога. За правилами алтімат не можна відривати «опорну ногу» від землі, коли диск у вас у руках. Опорною називається нога, яка повинна бути на одному місці на землі впродовж усього часу, поки диск у ваших руках.

До речі, люди, які краще володіють правою рукою, використовують ліву ногу як

опорну. Під час гри перед вами буде гравець, який намагатиметься перешкодити вам викинути диск. Ви повинні будете навчитися як перекидати диск через захисника. Оскільки одна нога повинна постійно бути в одній точці, то єдиний спосіб відхилитися від вашого захисника – це зробити крок у бік (вперед). Роблячи крок правою ногою, можна відхилитися набагато далі, ніж роблячи крок лівою ногою (пам'ятаємо, ми тримаємо диск правою рукою).

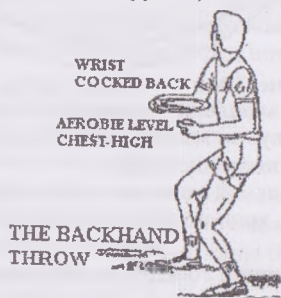


Рис. 11. Розташування тіла при кидку

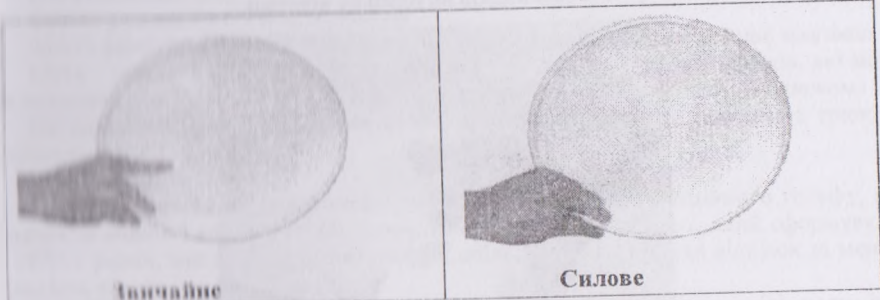
Форхенд – це хльосткий, швидкий кидок, який має дуже ефектний вигляд збоку. Рух при форхенді схожий на однойменний удар ракеткою в тенісі. Він називається «форхенд» (англ. *forehand*), тому що передня частина (*fore*) кисті (*hand*) або долоні, рухається вперед (рис. 12).



Рис. 12. Кидок форхенд

Захоплення (як тримати диск)

Захоплення для форхенда. Відведіть великий палець правої руки та одночасно ще вказівний і середній пальці. Ці три пальці використовуються для кидка форхенд. Поверніть долоню вгору. Поверніть диск горизонтально логотипом догори і покладіть на підготовлену руку так, щоб вказівний і середній пальці були на внутрішньому його боці, а великий палець – на зовнішньому. Потрібно утримувати диск цими трьома пальцями. Зігніть безіменний палець і мізинець так, ніби ви робите слабкий кулак. Вони повинні торкатися долоні й залишатися збоку. Нахиліть середній палець до долоні так, щоб його кінчик упирався у внутрішній бік обода диска. Вказівний палець при цьому випрямлений і вказує в центр диска. Нижче подано два захоплення (вид знизу диска) (табл. 2)



Розгонування тіла при кидку. Станьте обличчям до того, хто приймає, ноги широко зіставте на ширині плечей. Підстрибніть якомога вище, а після приземлення обережніть позицію. Здійсніть половину кроку вперед правою ногою. Тримайте диск справа. Дістаньте шаховатіться близько до тулуба, а передпліччя і диск горизонтальні.

Виконання кидка. Істинште боком до цілі і візьміть диск так, щоб великий палець був зверху, а вказівний і середній лежали вздовж борта диска (тобто при цьому ваша рука сформована в бік кидка). Сам кидок схожий по руху руки на клацання пальців, або, зважимо, мокрим рушником. Зробіть короткий і різкий рух рукою і кинути в бік цілі. Чим більш кльосткий ви зробите рух, тим швидше обертатиметься диск. У цьому етапі вирішальну роль відіграє саме кистьовий рух, а не мах рукою. Вказівний праль диска можна злегка опустити.

Хаммер (hammer – англ. молоток), це високий, обвідний, перевернутий кидок. Хаммер – кінрний кидок, тому часто призводить до переходу володіння. **Захоплення** таке саме, як при форхенді (рис. 13).

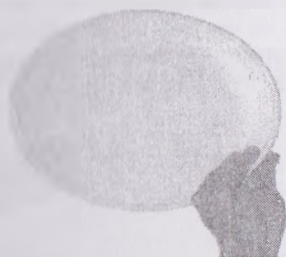


Рис. 13. Захоплення при кидку хаммер

Стильки. Станьте обличчям до того, хто приймає, трохи присівши, з ногами на ширині плечей. Підкакуємо якомога вище і фіксуємо позицію приземлення. Півкроку вперед правою ногою. Тримаємо диск вертикально щодо землі. Тепер піднімаємо його над плечем доти, поки вказівний палець не виявиться на рівні вуха. Лінійка повинна бути спрямований назовні, у сторону. Диск повинен бути чітко над плечем. Трохи схиляємо його до голови так, щоби логотип злегка повертався до землі. Рука повинна бути зігнута (рис. 14).

Пшн або пуш-пас (push-pass) – кидок із захопленням, як на бекхенд, який здійснюється поштовхом вказівного пальця вперед і трохи вбік для створення обертального моменту, шоротного форхенд.

Кидок використовується для кидків на близьку відстань.



Рис. 14. Стійка при кидку хам мер

Скубер – кидок підвищеного рівня складності, з положення диска, перевернутого догори дном. Він зазвичай використовується для високих, коротких пасів (наприклад при перекиданні через кап). При кидку захоплення диска і рух кистю аналогічні рухам при форхенді, але при цьому руку заносять поперек тіла і диск перевертають догори дном. Гравець зазвичай робить крок вбік, як при бекхенді. При такому кидку диск зазвичай швидко пролітає 5–10 метрів, потім повертається вертикально і швидко падає. Цей кидок є хорошою альтернативою високо кинутому бекхенду.

Щоб кинути скубер, візьміть диск так само, як при форхенді. Тепер переверніть диск догори дном. Заведіть руку поперек тіла так, щоб диск був біля лівого плеча. Ваш лікоть повинен бути приблизно навпроти підборіддя. Тепер робіть рух рукою (від ліктя) одночасно з обертальним рухом кисті. Не кидайте диск всією рукою. Кидок варто робити, тільки коли ви повністю впевнені в його якості, інакше він швидко падає і може бути легко збитий захистом.

Приймання диска.

Як ловити диск. Правильно ловити диск тільки двома руками. Покладіть одну долоню на диск, а іншу – знизу (рис. 15). Це найнадійніший і єдино правильний спосіб фіксації диска.



Рис. 15. Ловіння диска

Потрібно бачити траєкторію польоту диска, стежте за тим, у який бік він обертається, з якою швидкістю летить. Дивіться уважно на диск, починаючи з того моменту, коли він «входить» в руку і доти, поки остаточно не зафіксуєте його.

Намагаючись спіймати диск, рухайтесь на нього. Ні в сторону, ні назад, а вперед – на диск, щоб якомога швидше скоротити відстань між вами і диском, тим самим практично не даючи суперникові шансу для перехоплення.

3.4. Відомий трюк у фрісбі

Фрісбі фрістайл (Freestyle frisbee)

Фрісбі фрістайл є індивідуальним видом спорту, хоча існують і командні змагання.

Мета – продемонструвати гарну і видовищну зв'язку з трюків і фігів, які можна виконати з диском. Здебільшого всі трюки виконуються з обертовим диском.

На змаганнях усіх не оцінюють, судді, які ставлять бали за складність трюків і стилю.

Диск-гольф

Основний принцип диск-гольфу такий самий, як і в традиційного гольфу, але замість м'ячків і ключок граєць використовують фрісбі. Спорт, який сформувався в 1970-х роках, має з класичним гольфом спільну мету – пройти відрізок за меншу кількість штрихів.

Гольфіст починає гру, кидаючи диск у бік піднятої над землею цілі, часто іменуючої просто «кошиком». Під час просування по відрізку граєць виконує кожний наступний удар з точки, де після падіння зупинився попередній диск. Дерева, каміада, рельєф місцевості є для гольфіста складними перешкодами під час гри.

Диск-гольф має багато спільного з традиційним гольфом щодо задоволення і рушійної гри. Однак є низка ключових відмінностей. По-перше, диск-гольф рідко вимагає оренди або оренди корта. Ніколи не виликає «заторів» під час гри. Зазвичай дисковий встановлюють у парках, і задоволення від гри можуть отримувати люди різного віку, статі, не залежно від економічного становища.

Не так, хто займається диск-гольфом, коливається від шкільного до літнього, що робить його спортом і фітнесом на все життя. Незалежно від фізичних здібностей або повільно, навчитися диск-гольфу може будь-хто. Постійні стаціонарні диск-гольф клуби існують у 20 країнах по всьому світу.

Дабл-диск-корт (DDC)

У дабл-диск-корт гриють командами з двох осіб. Ігрове поле складається з двох квадратних кортів (сторони корту по 13 метрів, відстань між ними – 17 метрів) (рис. 16). Гру ведуть одночасно двома дисками по 110 грамів кожен.

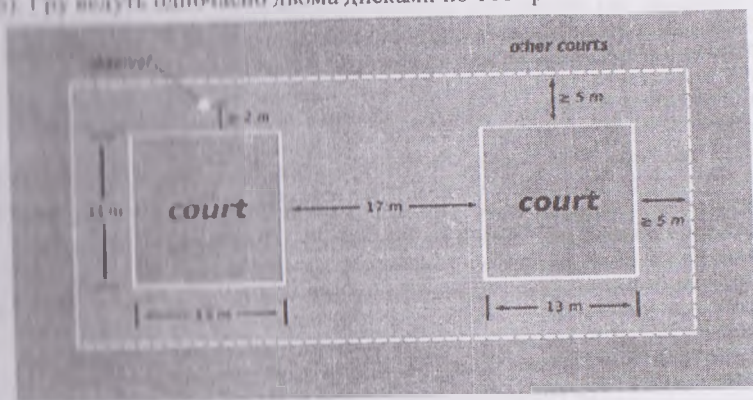


Рис. 16. Ігрове поле у дабл-диск-корт

Мета гри – кинути диск так, щоб гравці супротивника не зловили його і при цьому він потрапив у зону противника. Інша мета – змусити команду суперника приймати два диски одночасно.

Одне очко зараховується, якщо диск у корті противника не спійманий, два очки зараховується, якщо 2 диски в корті не зловлено. Якщо диски не потрапили в корт суперників, то очко (або 2) зараховується противникові. Якщо команда володіє двома дисками одночасно, то зараховується 2 очки противникові.

Гатс (Guts) фрісбі

Гатс – спортивна гра, в якій беруть участь дві команди, від одного до п'яти гравців у кожній. Мета гри полягає в тому, щоб першими набрати 21 очко. Перед початком гри команди розміщуються одна навпроти одної на відстані 14 м. Гравець повинен кинути диск у суперника так, щоб той не зміг його піймати. При цьому кидок повинен бути зроблений в обмежену витягнутими руками суперників зону. Якщо кидок виконаний неправильно, то команда, яка приймає, отримує очко.

Гравці команди, яка приймає, повинні зловити диск однією рукою. Якщо їм це вдається, то очки нікому не зараховуються, якщо ні, то команда, яка щойно кидала диск, отримує очко.

Ця гра розвиває навички кидання диска, а також вміння ловити диск однією рукою.

Хот-бокс

Хот-бокс – неконтактний командний спорт, схожий на алтімат, але з меншою кількістю гравців і меншими розмірами ігрового поля. Як і в алтімат, метою гри є заробити очко, пасуючи диск у гольову зону, проте гольова зона в хот-боксі тільки одна, і вона набагато менша, ніж в алтімат. У цьому сенсі хот-бокс – це алтімат на половині поля (аналогічно стрітболу). У хот-бокс зазвичай грають у тому разі, коли не вистачає гравців для алтімат.

У хот-бокс грають командами по три–чотири людини.

Поле для хот-боксу квадратне, розмірами приблизно 40х40 метрів. Єдина гольова зона становить собою квадрат 5х5 метрів у центрі великого квадрата. Обидва квадрата на кутах відзначаються конусами.

Перехід володіння. У хот-боксі відсутнє поняття аути. Якщо перехід володіння (диск падає на землю, перехоплений тощо) відбувається в межах великого квадрата, то команда, що атакує, повинна «скинути» диск, зробивши пас за межі зовнішнього квадрата, перш ніж вона зможе забити гол.

Гол. Команда, яка забила гол, володіє диском. Перш ніж забивати наступний гол, диск необхідно «скинути». Зазвичай після голу гра зупиняється, однак у деяких варіаціях правил гри команда, що атакує, може продовжити гру негайно. **Фоли.** Фізичний контакт зазвичай допускається, щодо цього хот-бокс схожий на стрітбол. Звичайні для алтімату фоли і порушення в хот-бокс не оголошуються.

Дог-фрісбі (Dog Frisbee)

Головне в дог-фрісбі – наявність не тільки диска, але і собаки. Існує кілька варіацій змагань з дог-фрісбі, але загальним у них є те, що дресирувальник повинен кинути диск, а собака – його зловити.

Існують змагання на дальність (чим далі собака зловить диск, тим більше очок це принесе), на точність (собака повинна зловити диск в одній із певних зон), а також існує певний аналог фрісбі фрістайл, в якій собака і дресирувальник демонструють різні трюки.

Сті-фрісбі

Сті-фрісбі – напрям досить новий. Це перекидання диска по місту з використанням всіх міських інфраструктур, запаморочливі кидки на довгі відстані, приголомшливі трюки з використанням стін, сходів, поручнів, автомобілів, перекидання диска з даху на дах.

У сті-фрісбі, так само як і у фрістайлі, немає ніяких обмежень. Ти можеш грати з містом один на один, можеш покликати друзів, немає ні поля, ні суддів.

Нижньої гри з літальним диском

У фрісбі можна грати не тільки на великому полі. Існують різні гри, які не потребують великої кількості гравців і просторих полів.

Стайна тарілка. У цю гру можуть грати від 4 до 10 осіб. Для гри необхідні дві літальні тарілки, бажано різного кольору.

Гравці стають по колу в 6–8 кроках один від одного. Диски беруть будь-які два гравці, що стоять навпроти один одного. Фрісбі починають кидати одночасно по колу за годинниковою стрілкою. Кожен намагається зловити тарілку і точно кинути її гравцеві, який стоїть ліворуч. У ході гри одна тарілка повинна «наздогнати» іншу. Гравець, що упустив тарілку або встиг її позбутися в той момент, коли до нього прилетіла тарілка, вилітає з кола. Переможцями оголошуються двос останніх гравців, що залишилися. Вони стають продовжувати гру, передаючи фрісбі один одному одночасно – один вперед, другий зверху доти, поки один не упустиє фрісбі з рук.

Кидки на час. Це гри для двох. Гравці розходяться на відстань 10 м (або будь-яку іншу зручну відстань) і починають здійснювати кидки один одному. Мета – зробити якомога більше кидків за одну хвилину, при цьому жодного разу не впустивши тарілку на землю.

Кидки на точність. Гри для двох і більше гравців. Гравці стають у коло на відстані 3–10 м. Мета – кинути диск один одному таким чином, щоб той, кому спрямований виліт, міг зловити диск не сходячи з місця.

Кидки в мітку. У цю гру можна грати навіть одному. Гра є спрощеним варіантом гри диск-гольф. На землі малюється квадрат 2х2 метри. Гравці відходять від квадрата на певну відстань (5 м або більше). Мета – закинути диск у квадрат так, щоб він не вийшов за його межі. Кидки робляться по черзі, поки один із гравців не забере 3 голи (3 влучень).

Контрольні запитання

1. Що характеризувало давню і сучасну історію випикнення фрісбі?
2. Що означає термін для гри в алтімат фрісбі?
3. Який диск використовується для гри в алтімат фрісбі? Назвіть його основні характеристики.
4. Назвіть головні правила гри алтімат фрісбі.
5. Що означає термін технічний прийом захоплення диска і назвіть його види.
6. Назвіть різновиди кидків у фрісбі.
7. У чому полягає суть приймання диска?
8. Назвіть різновиди ігор у фрісбі та дайте їх коротку характеристику.

Література

1. Алтімат фрісбі в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://ultimade.com.ua>
2. Алтімат (літаючий спорт є легатючим диском). Методические рекомендации / сост. Павлова Т. В., Улинова Е. А. – Н. Новгород : ННГУ, 2006.
3. Грачев А.С. Фрісбі як ефективне средство занять фізической культурой та студентами спеціальних медических груп / А.С. Грачев, Г.Ф. Жован ; ІНУ ІмГ У // Перспективи розвитку студенческого спорта. – Воронеж, 2014. С. 306–309.
4. Українська федерація літаючих дисків [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://frisbee.lviv.ua>
5. Спортивні ігри з літаючим диском [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.frisbee.ru>
6. Українська федерація літаючих дисків (УФЛД) [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.ulfdf.org>

РОЗДІЛ 3. СТРІТБОЛ

3.1. Історичний нарис

Стрітбол (або, як його ще називають, вуличний баскетбол) виник у гетто – бідних негритянських районах американських індустріальних міст-монстрів. У баскетбол грали відтоді, як 1891 року канадський викладач Джеймс Нейсміт вигадав для своїх учнів нову гру: потрапляти м'ячем (англ. ball) у кошик (англ. basket) з вилітаним дном, підвішений на висоті 10 футів. Проте до 50-х років минулого століття вулична гра була лише забавою для майстрів традиційного баскетболу й особливою популярністю не користувалася.

Усе змінилося в середині ХХ століття. Кількість гравців на вулиці почала збільшуватися завдяки бажанню темношкірих хлопців з бідних районів потрапити в Національну баскетбольну асоціацію (НБА). Так, вулиця стала для багатьох своєю родючою тренувальною базою, а вуличний баскетбол – «путівкою в життя». Якщо раніше чорношкірий гравець був рідкістю, то до кінця ХХ століття кількість білошкірих гравців у лізі вже не перевищувала 30%.

У 1956 році фанат баскетболу Голькомб Ракер заснував Ракер-парк, який сьогодні є для багатьох шанувальників гри є набагато більш яскравим символом Нью-Йорка, ніж статуя Свободи. А вже цей майданчик став символом вуличного баскетболу, його іконами стали найкращі гравці. Досі на його майданчиках щорічно проводяться змагання серед кращих вуличних баскетболістів. Серед найвідоміших гравців, які починали свою кар'єру на вулиці – Рафер Елстон, Шамонд Вільям, Стефон Марбері, Джеймс Уорті.

З часом стрітбол набирав популярності і зі звичайної розваги переріс у повноцінний вид спорту. З його популяризацією підвищувався і рівень спортсменів. Гравці купували спеціальне взуття та скіпірування, щоб поліпшити свої результати.

Через кілька років у парку почали проводитися щорічні баскетбольні турніри, що прославилися тим, що тут вуличні баскетболісти нерідко перегравали зірок з НБА. Щорічні турніри, на кшталт EBC або Rucker League, набули широкого розмаху.

У 1991 році відбулася знаменна подія – турнір з вуличного баскетболу в Парижі. Цей турнір докорінно змінив історію стрітболу. Про стрітбол було відомо не тільки в США, але і в країнах Європи. У середині 90-х років стрітбол з'явився в Росії. У 1996 відбувся відомий турнір «Adidas Streetball Challenge», а 2002 року – «Reebok 3x3». Охочих брати участь на цих змаганнях було дуже багато.

Наступні кілька років він здобував дедалі більшої популярності на континенті, ставши одним із найпопулярніших вуличних видів спорту.

Великий внесок у розвиток європейського стрітболу зробила компанія спортивного одягу «Adidas». Її діяльність була спрямована на реалізацію маркетингової програми, метою і завданням якої стало щорічне проведення турнірів «Streetball Challenge» в Європі, а також в Україні (1995–2000 рр.).

Стрітбол прийшов в Україну 1995 року. З цього часу його розвитком займалася Федерація баскетболу України (ФБУ). На базі ФБУ 22 травня 2006 року була створена Федерація вуличного баскетболу України (з 2013 р. зміна назви Федерація баскетболу 3x3 України або ФБУ 3x3) для його подальшого розвитку, популяризації в Україні та на міжнародному рівні. У 2006 році президентом Федерації було обрано Віталія Письменника.

Стрітбол (вуличний баскетбол) офіційно визнано видом спорту в Україні. Згідно з процедурою, новий вид з'явився в переліку видів спорту на підставі рішення колегії Мі-

на користь України у справі сім'ї, молоді та спорту 16 лютого 2009 року.

З підвищення популярності вуличного баскетболу в Україні є значні успіхи нашої збірної команди на міжнародній арені. Зокрема, чоловіча збірна команда є багаторазовим учасником чемпіонату світу та Кубка європейських чемпіонів, Міжнародного турніру з вуличного баскетболу 3x3 «Moscow Open». Так, 6 вересня 2009 року чоловіча збірна команда України вперше в історії національного стрітболу завойовує золоті нагороди Міжнародного кубка з вуличного баскетболу Moscow Open (офіційна континентальна першість).

На чемпіонаті були представлені збірні 16 європейських країн, а також збірна США.

У півгрупі «А», в якій виступила українська збірна, потрапили дворазові чемпіони – збірна Росії, фіналісти минулого року – збірні команди Хорватії, Литви, Німеччини та Румунії. Це створило жорстку конкуренцію за вихід у плей-оф, але прагнення перемоги та згуртованість дії гравців на чолі з головним тренером Валерієм Воробйовим дали очікуваний результат. У прах плей-оф наші хлопці з легкістю подолали опір збірних Чехії, Європи та Польщі, зустрівшись знову у фінальній грі зі збірною Росії. Незважаючи на територіальну перевагу і багаточисельну підтримку уболівальників російської команди, українські хлопці двічі поспіль були в стані переграти найсильнішу збірну Європи (перший раз у півгрупі 15:7, а другий – у фіналі 14:13). Сьогодні ми з гордістю можемо вважати нашу збірну найбільшійою командою Європи.

1998 рік став знаменним для вітчизняного жіночого стрітболу. Жіноча збірна команди України вперше в історії посіла друге місце на неофіційному чемпіонаті світу в Паризі. У 2016 році повторила свій успіх, ставши срібним призером чемпіонату світу з баскетболу 3x3 в Гуанджоу (Китай), поступившись збірній Чехії.

Дмитро Крищенко став чемпіоном конкурсу Dunk Contest, який проводився в рамках чемпіонату світу з баскетболу 3x3 в Гуанджоу.

3.1. Правила гри

У складі 3 гравців та 1 запасний (починати обов'язково втрюх). Тренер не може вийти на гру, навіть з трибуни.

Команда, що виграє жеребкування, вирішує, починати їй гру або овертайм (запропонує).

Гравець спеціальним м'ячем 3x3 (важчий № 6). Тривалість гри 10 хвилин або до 31 очка.

Овертайм грається до 2 набраних очок, навіть якщо він починається за рахунку 30:30.

За двох очок – 2 очки, за інші – по 1.

Щоб стрікати прямо на атаку після кидка суперників, команда завжди повинна вийти м'яч від дугою.

Гравець вважається за дугою, якщо він не торкається її ногами.

Щоб забити м'яч команда, що пропустила його, негайно продовжує гру з під кільця (не через лицюву), суперники не можуть заважати їй всередині півкола.

Щоб фолу / порушення суперники продовжують гру «чеком» через вершину дуги.

Час на атаку – 12 секунд.

Гравці – на користь команди, що захищається.

Порушення з 7-го командного всі фолы караються 2 штрафними (навіть якщо м'яч зарешований).

Порушення з 10-го командного всі фолы караються 2 штрафними плюс воло-

дінням суперника (навіть якщо м'яч захищений).

Фоли в нападі не б'ються, незалежно від кількості командних фолів.

Для всіх ігрових ситуацій, не згаданих спеціально у наведених нижче Правилах гри 3x3, застосовують офіційні правила баскетболу ФІБА.

Майданчик і м'яч

Гра проходить на баскетбольному майданчику для гри 3x3 з одним кошиком (рис. 17).

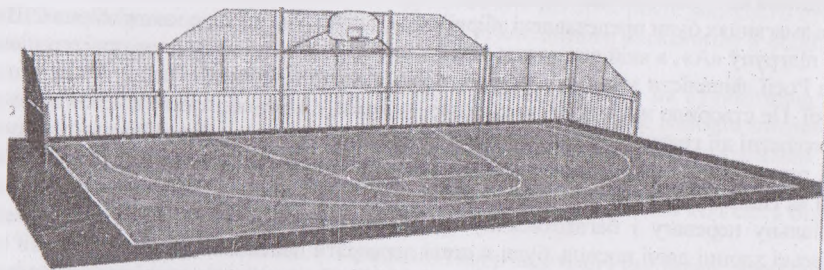


Рис. 17. Майданчик для гри 3x3

Відповідає нормі, коли майданчик для гри 3x3 має розмір 15 м у ширину і 11 м у довжину. Майданчик має розмітку звичайного ігрового майданчика, включно з лінією штрафних кидків (5,80 м), лінією дальніх (2-очкових) кидків (6,75 м) і півкруглою зоною без фолу зіткнення під одним кошиком. Можна використовувати половину звичайного баскетбольного майданчика (рис. 18).

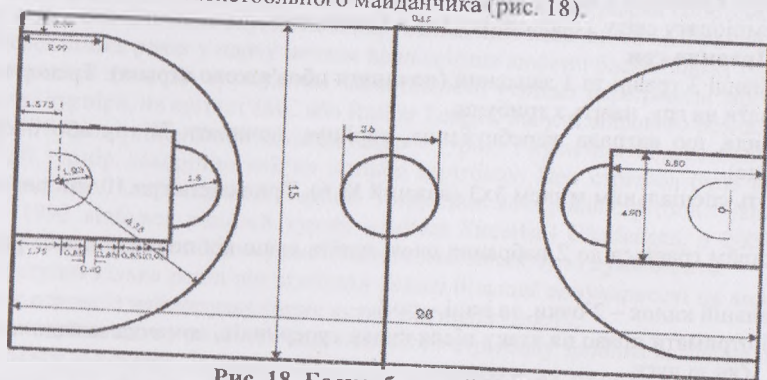


Рис. 18. Баскетбольний майданчик

Для всіх категорій змагань використовують офіційний м'яч для гри 3x3 (рис. 19).

Примітка: змагання масового рівня з баскетболу 3x3 можуть відбуватися будь-де; розмітку майданчика, якщо вона є, пристосовують до наявних умов.

Команди

Кожна команда складається з 4 гравців (3 гравців на майданчику і 1 запасного).

Судді

Судді гри – це один або два судді на майданчику та секретар і секундометрист.



Рис. 19. Офіційний м'яч для гри 3х3

Початок гри

Обидві команди перед початком гри розминаються одночасно.

Команди, яка створює перше володіння м'ячем, визначають за жеребкуванням (нападницька монета). Команда, яка виграла жеребкування, може обирати – володіти м'ячем на початку гри чи на початку можливого додаткового періоду (застосовують лише два змагання офіційних змагань з баскетболу 3х3 ФІБА, ніякого примусу не може бути у виборі для широких мас гравців).

Гру розпочинають, коли на майданчику присутні троє гравців кожної команди.

Зарахування очок

За м'яч, забитий із середини лінії дальніх кидків, зараховують одне (1) очко.

За м'яч, забитий з-за лінії дальніх кидків, зараховують два (2) очка. За м'яч, забитий зі штрафного кидка, зараховують одне (1) очко.

Ігровий час або переможець гри

Основна тривалість гри така: один період триває 10 хвилин ігрового часу. Ігровий час зупиняють, коли м'яч «мертвий» та під час штрафних кидків. Ігровий час зупиняють, як тільки передача володіння м'ячем закінчилася (як тільки м'яч опиниться в руках гравця команди нападу).

Команда, яка першою набрала 21 очко чи більше, стає переможцем гри, якщо це відбувається до закінчення основного часу гри. Це правило застосовують також для основного часу гри (а не для можливого додаткового періоду).

Якщо на кінець ігрового часу рахунок нічийний, призначають додатковий період. Перед початком додаткового періоду має бути одностороння перерва. Команда, яка в додатковий період першою набере 2 очки, стає переможцем гри.

Команда програє гру позбавленням права, якщо на час початку гри, зазначений в розкладі, вона не представлена на ігровому майданчику 3 гравцями, готовими грати. У разі позбавлення позбавленням права рахунок гри записують як w-0 або 0-w (виграє w позначають переможця гри) (застосовують лише для матчів офіційних змагань з баскетболу 3х3 ФІБА).

Команда програє гру через нестачу гравців, якщо вона залишає майданчик до закінчення гри або всі гравці команди травмовані та/або дискваліфіковані. У разі, якщо гри закінчилися поразкою через нестачу гравців, команда-переможець може обирати, чи зберегти її рахунок набраних очок, чи зафіксувати перемогу, як при позбавленні права, при цьому команди, яка програла через нестачу гравців, рахунок програє або завжди записують як 0.

Команди, що програли через нестачу гравців або позбавлена права через порушення правил часом гри, дискваліфікують і виключають зі змагань.

Примітка: якщо ігрового годинника нема, тривалість ігрового часу та вигранний ліміт очок визначають організатори змагань на власний розсуд. ФІБА рекомендує встановлювати вигранний ліміт очок відповідно до тривалості ігрового часу (10 хвилин – 10 очок; 15 хвилин – 15 очок; 21 хвилина – 21 очко).

Фоли / штрафні кидки

Команда підлягає покаранню за командні фоли, коли вона вчинила 6 фолів. Гравця не видаляють з гри через кількість персональних фолів, він може бути віддалений з гри за два дискваліфікаційні фоли.

За фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка зсередини лінії дальніх кидків, призначають 1 штрафний кидок, а за фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка з-за лінії дальніх кидків, призначають 2 штрафні кидки.

За фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка, і кидок з гри влучний призначають додатково 1 штрафний кидок.

За командні фоли 7-й, 8-й і 9-й завжди призначають 2 штрафні кидки. За командні фоли 10-й і подальші призначають 2 штрафні кидки, а м'яч передають суперникам. Це положення стосується також фолів, учинених проти гравця, який перебував у процесі кидка.

За всі технічні фоли завжди призначають 1 штрафний кидок, а м'яч передають суперникам; за неспортивні фоли призначають 2 штрафні кидки, а м'яч передають суперникам. Після технічного або неспортивного фолу гру продовжують тим, на кого гравці обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків.

Примітка: ніяких штрафних кидків не призначають, якщо команда, гравцем якої вчинив фол, контролювала м'яч.

Як грають м'ячем

Після кожного закинутого з гри м'яча або останнього влучного штрафного кидка (за винятком ситуацій, коли призначене володіння м'ячем) гравець команди, у кошик якої було закинуто м'яч, поновлює гру тим, що веде або передає м'яч із середини майданчика з місця безпосередньо під кошиком (не з-за лицьової лінії) у будь-яке місце майданчика за лінією дальніх кидків; команді, яка захищається, не дозволено намагатися оволодіти м'ячем у півкруглій зоні без фолу зіткнення під кошиком.

Після кожного невдалого кидка з гри або останнього штрафного кидка (за винятком ситуацій, коли призначене володіння м'ячем) передбачено таке:

- якщо м'яч підбирає команда, яка атакувала, вона може й далі намагатися закинути м'яч, і не виводити м'яч за лінію дальніх кидків;
- якщо м'яч підбирає команда, яка захищалася, вона повинна вивести м'яч за лінію дальніх кидків (передачею або веденням).

Якщо команда, яка захищається, заволодіває м'ячем унаслідок перехоплення чи блокування, вона повинна вивести м'яч за лінію дальніх кидків (передачею або веденням).

Володіння м'ячем, надане команді після будь-якої ситуації «мертвого» м'яча, починається з того, що гравець команди, яка захищалася, і гравець команди, яка нападає, обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії

Інформація гравцям

Неважливо, що гравець перебуває чи лінійно дальніх кидків, якщо жодна з його ніг не перебуває всередині чи на лінії дальніх кидків.

У разі успішної спроби кидка м'яч передають команді, яка захищається.

Інформація активній грі

Ніщо командам виступає активну гру, чи їй не вдасться грати активно (тобто вона не робить спроби кидка) — це порушення.

Ванна ігрової майданчик обладнаний годинником кидка, команда повинна використовувати спробу кидка з гри впродовж 12 секунд. Годинник вмикають, як тільки м'яч потрапляє в руки гравця команди нападку (після того як гравці обмінялися м'ячем або після кожного іншого закинутого з гри м'яча).

Примітка: якщо ігрової майданчик не обладнаний годинником кидка і команда не виконує достатньо активних спроб атакувати кошик, суддя попереджає команду, що починає відлік останніх 5 секунд.

Запасний

Запасний дозволено будь-якій команді, коли м'яч «мертвий», перед уведенням м'яча у гру або штрафними кидками. Запасний може увійти у гру після того, як його партнер виїде з майданчика та партнери торкнуться один одного. Заміни можуть відбуватися лише за лінійною лінією, що протилежна до кошика. Запасним не дозволено доходити чи запрошувати від суддів або суддів за столом.

Тайм-аут

Будь-якій команді належить один командний тайм-аут. Будь-який гравець може просити тайм-аут, коли м'яч «мертвий».

Ніщо відбувається 11-хвилинна, організатори можуть вирішити використати цей 11-хвилинний тайм-аут, які можна взяти одразу, як тільки м'яч стане мертвим після того, як ігрової годинник покаже відповідно 6:59 і 3:59 у всіх іграх.

Будь-який тайм-аут триває 30 секунд.

Примітка: тайм-аутів II заміни можна просити лише тоді, коли м'яч «мертвий», і не можна просити, коли м'яч «живий».

Процедура подання протесту

Якщо гравець вважає, що її права були утиснені рішенням одного з суддів чи будь-якого рішення, що сталося впродовж гри, вона має діяти таким чином:

1. Будь-який гравець цієї команди має підписати протокол одразу після закінчення гри II до того, як його підпише старший суддя.
2. Упродовж 30 хвилин команда має подати керівникові змагань письмове пояснення цього випадку, а також як заставу суму, еквівалентну 200 доларам США. Цей протест задовольняють, грошову заставу повертають.
3. Підписаний можуть бути використаними лише для того, щоб вирішити, чи був це дійсно час чи не останнього кидка з гри у момент її закінчення випущений з рук в ігровий час чи / або чи оцінювати цей кидок 1 чи 2 очками.

Алгоритмізація команд

Правила нижче правила класифікації застосовують як для матчів у підгрупах, так і для остаточного підсумку змагань. Якщо команди рівні за першим показником, то використовують наступний показник тощо.

Відмінна кількість перемог (або співвідношення перемог і поразок у разі, якщо кількість перемог у підгрупах нерівна) — коли порівнюють показники команд з різ-

них підгруп).

Результати особистих зустрічей (беруть до уваги тільки кількість перемог і поразок, цей показник застосовують лише для того, щоб визначити місця в підгрупах).

Більша середня кількість ігрових очок (без урахування ігрових очок, набраних м'ячів у виграшах, програних позбавленням права). Якщо команди все ще рівні після того, як ці показники були застосовані, перевагу має команда (-ди) з вищим показником розсіювання.

Правила розсіювання команд

Команди розсіюють відповідно до рейтингових очок команд (сума рейтингових очок трьох кращих гравців команди до початку змагань). Якщо кількість рейтингових очок команд рівна, розсіювання визначають довільно до початку змагань.

Примітка: у змаганнях національних команд розсіювання відбувається відповідно до рейтингу Національної федерації баскетболу 3x3.

Дискваліфікація

Гравця, який учинив 2 неспортивні фоли (це не стосується технічних фолів), судді дискваліфікують і вилучають із гри, і його можуть дискваліфікувати організатори до кінця змагань. Незалежно від цього, організатори дискваліфікують до кінця змагань гравця (-ів), який пов'язаний з актами насильства, словесної чи фізичної агресії, нечесним впливом на результати ігор, порушенням антидопінгових правил ФІБА (частина 4 Внутрішнього регламенту ФІБА). Організатори також можуть дискваліфікувати до кінця змагань усю команду на підставі співучасті інших членів команди (також і через бездіяльність) за поведінку, згадану вище. ФІБА має право накладати дисциплінарні санкції, якщо положення про змагання, терміни та умови, визначені внутрішнім регламентом ФІБА залишаються без уваги.

3.3. Деякі різновиди ігор з елементами стрітболу

Гра «21»

Мінімальна кількість учасників: 2.

Правила: перший гравець робить кидок, при влученні переходить на штрафну і кидає звідти до першого промаху. При промаху (як з будь-якої точки, так і зі штрафного) другий гравець повинен взяти підбір, не давши м'ячу двічі вдаритися об землю (інакше м'яч бере наступний гравець і кидає зі штрафної) й кидати звідти, де перебуває. Захист відсутній, але особливо точному снайперові, можуть говорити під руку, махати чимось перед обличчям тощо. Фізичний контакт відсутній. Очки нараховуються по-різному. Загальноприйнятий варіант, як правило, по одному очку за влучення всередині дуги і два через неї. Виграє перший гравець, який набрав 21 очко. Останній кидок необхідно виконати з 3-очкової дуги.

У Сполучених Штатах Америки може бути деякий захист. Якщо гравець набрав 21 очко і промахнувся на вирішальному 3-очковому, персональний рахунок падає з 21 до 17, і так до безкінечності.

Гра «33»

Мінімальна кількість учасників: 2. Захист: відсутній.

Правила: кинути штрафний. При влученні дається 3 очка і кидається знову штрафний. Якщо не забивається штрафний, тоді суперник здійснює кидок з того місця, де він зловив м'яч. Якщо суперник забиває, то стає на штрафний. Є кілька варіантів кінцівок при 30 очках: потрапити один раз, три штрафних поспіль, з центру, спиною, через кільце тощо.

Гра «3»

Мінімум: 2 кішки, учасників: 2.

Захист: за змагальністю, як прийшло, відсутній.

Приймає гравці вилучає 3 очок. Якщо перший забиває кидок, то отримує у свій актив слово 1». Влучення одного суперника нейтралізує вдалий кидок іншого.

Цього жно в одного гравця «лише один» (у іншого відповідно

забіває собі) і якщо супротивник забиває 3-очковий, то в обох «по нулях».

Мета: довести персональний рахунок до «числа 3».

Гра «Міч в'язка»

Мінімум: 2 кішки, учасників: 2. Захист: відсутній.

Прийшло: перший гравець робить кидок з будь-якої точки і при влученні, наступний гравець повинен повторити кидок з тієї самої точки. При промаху в другого

гравця відбувається пеня. Мета гри: шляхом точних кидків і відповідно промахів

супротивника зазвчити його набрати мінує 5 очок.

Гра «Штраф»

Мінімум: 2 кішки, учасників: 3. Захист: наявний.

Правила: прості (кожен сам за себе). Мета: набрати сто очок.

Гравці збираються по п'ять з будь-якої точки. Обігравши супротивника, гравець вилучається на штрафну. Може забити лише три штрафні (не зачепивши

дверей або прогали, після чого повинен знову обігравати захисників.

Ця за штрафних зазвсту й аутив немає. Однак оголошуються пронесення,

протяжки, найбільше владення. М'яч переходить до першого гравця, який оголосив

пронесення. Набрані сто очок, гравець повинен «розбити лід» точним штрафним,

а якщо п'ять має право бити вирішальний 3-очковий. При промаху з 3-очкової гра-

вице продовжує гру, причому зобов'язаний спочатку забити з поля (звідки завгод-

ило, знову «розбити лід» зі штрафного і лише потім з 3-очкової. Якщо гравець не

забіває до кінця, то підбирає м'яч, може відразу ж кидати в кільце і не виводити

за штрафну. Це само необов'язково виводити при скупченні гравців (вісім і біль-

ше).

Гра «Шлях м'яч партнера»

Порує: увесь дії команди по 6-8 осіб у кожній. Майданчик для кожної коман-

ди – розміром баскетбольного. По кутах майданчика кладуть баскетбольні м'ячі.

Відомий циркулює в колоні по одному за капітанами. За сигналом напрямні по-

приває, рух в обхід свого майданчика і, підходячи до м'яча, підкидають його вго-

ру. Завдання другого гравця – ловити м'яч і також підкинути його вгору. Ловить

м'яч третій гравець. І т. д. Завдання команди, що контролює м'яч, не допускаючи

розривів між підлогу, перекулюючись в обхід. Перемагає команда, яка допустила мен-

ше помилок (ударів м'яча об підлогу) за встановлений час.

Варіанти: команди перекулюються бігом, стрибками на обох ногах, спиною вперед.

Гра «Влучення в щит»

Завдання гравців – кидком від голови влучити в щит суперників. За вдале влу-

чення команда отримує 1 очко. Гра ведеться на баскетбольному майданчику за

правилами баскетболу.

Збільшення гравців дозволяється вести м'яч тільки в положенні сидячи і при-

кладено. Якщо гравець прийняв положення «стійка», то з місця порушення призна-

чає свій власний кидок. Перемагає команда, яка набрала більшу кількість очок за

встановлений час.

Гра «Вершники»

Група ділиться на дві команди. Кожна команда розраховується на перший-другий. Перші номери – «коні», другі – «вершники». «Вершники» сідають верхи на «коней». Гра ведеться за правилами баскетболу. Застосовуючи баскетбольні технічні прийоми, команди намагаються закинути м'яч у кільце суперника. «Коням» дозволяється лише пересуватися майданчиком і вести м'яч, «наїзникам» – виконувати передачі і кидки по кільцю.

Гра «Рухома ціль»

Беруть участь дві команди по 4–7 гравців з воротарями. Воротареві дозволяється перебувати лише на лінії воріт. Завдання команди, яка нападає, – потрапити м'ячем у воротаря протиборчої команди, який прагне ухилитися від м'яча. Якщо у воротаря потрапили, його місце займає інший гравець тієї самої команди. Переманює команда, яка витратила менше кидків на «ловіння» всіх воротарів іншої команди. Варіант: у грі використовують два м'ячі.

Гра «Швидкий прорив»

Грають 2×2 або 3×3 на один щит. За сигналом команда, що володіє м'ячем, здійснює швидкий прорив до щита, після чого гра триває біля щита до нового сигналу. Варіант: гра біля щита проходить без ведення із застосуванням лише передач.

Гра «В один дотик»

У квадраті 3×3 м по кутах розташовуються 4 гравці – команда. За сигналом гравці починають передавати м'яч один одному по повітрю в зазначеному напрямку без затримки в руках. За сигналом напрямок передач змінюється. І так кілька разів. Якщо м'яч спрямований неточно або гравець його не втримав, це вважається помилкою. Після закінчення встановленого часу в гру вступає наступна четвірка. Перемагає команда, яка зробила менше помилок.

Варіанти гри:

- 1) передачу виконувати з відскоком об підлогу;
- 2) передачу виконувати однією рукою або приховано за спиною.

Гра «Квадрат»

На кутах прямокутника 3×6 м розташовуються 4 гравці. У середині прямокутника розміщується ведучий – «перехоплювач». Гравці передають м'яч один одному довільним способом, але без перекидання через перехоплювача. Завдання перехоплювача – торкнутися м'яча. У разі успіху він міняється місцями з гравцем, який здійснив невдалу передачу. Усі гравці повинні побувати в ролі «перехоплювача». Перемагає гравець, який допустив менше помилок у передачах.

Варіанти гри:

- 1) встановлюються певні способи передачі м'яча;
- 2) відстань між тими, хто передає, і «перехоплювачем» скорочується;
- 3) гравці, що взаємодіють, переміщуються по лініях прямокутника, а в центрі перебувають два «перехоплювачі»;

Гра «Передачі за номерами»

У грі беруть участь кілька команд по 4 гравці. Гравці команд розраховуються по порядку. Перші номери володіють м'ячем.

За сигналом гравці починають пересуватися по майданчику в різних напрямках і передають м'яч суворо по порядку номерів. За дією кожної команди спостерігає ке-

підняти три і його повільно. За передачу м'яча не тому гравцеві, а також за кожне порушення з'являються штрафні очки команди і нахочують штрафне очко.

Гра триває 2-3 кв. Програв команда, що отримала меншу кількість штрафних очок і виконала більшу кількість передач.

Гра в 3х3 на відкритих майданчиках

Гра проводиться за правилами баскетболу. Гравцям команди, що захищається, дозволяється активно притиснути лише в 3-секундній зоні. Гравці команди, що атакує, можуть виконувати видки як і в меж 3-секундної зони, так і з неї (але в постійному випадаю площі двох кроків). Підбір м'яча може здійснювати гравець, який не виконував видок, добити м'яч не можна.

Після оброблення м'ячем гравець зобов'язаний вийти із зони. Виграє команда, що набрала більшу кількість очок.

Контрольні запитання

1. Як і коли виник стрітбол?
2. Як ви знаєте досягнення українських спортсменів у стрітболі на світовій арені?
3. Дайте коротку характеристику правил гри в стрітбол.
4. Як різновиди ігор з елементами баскетболу вам відомі?

Література

1. Асоціація уличного баскетболу [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://streetball.in.ua/association/>
2. Назарія стрітбол // Worldstreetball [Електронний ресурс]
3. Баскетбол 3x3 Федерація баскетболу України [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://3x3.kiev.ua>
4. Дивокітний ігри з м'ячем | навч. посіб. / авт. кол. : Приступа Є. Н., Петришин В. В., Вішнорядський Б. А. [та ін.]. – Львів : ЛДУФК, 2014. – 206 с.
5. Офіційні правила гри в баскетбол 3x3 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.fiba.com/documents/2016/01/29/3x3%20Rules%20of%20the%20game%202016%20est.pdf>
6. Пасташин В. Теорія і методика викладання баскетболу : навч. посіб. / Вікторія Пасташин. – Львів : ЛДУФК, 2015. – 78 с.
7. Сорокин Д. Ю. Учимся играть в стритбол : учеб. пособие / Д. Ю. Сорокин, В. М. Сорокина. – Волгоград : ИУИЛ ВолГІТУ, 2015. – 76 с.
8. Стрітбол в Україні. УСЛ 3x3 [Електронний ресурс]. – Режим доступу : (Українська стрітбольна ліга) | <http://streetball.in.ua>
9. Fiba official online store [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://fiba.com/009-fiba.com/3x3planet>

РОЗДІЛ 4. КОРФБОЛ

4.1. Історичний аспект

Історія розвитку корфболу веде свій відлік з 1902 року, коли голландський викладач фізичного виховання однієї зі шкіл Амстердама Ніко Бренхейзен намагався реалізувати завдання, поставлене Асоціацією фізичної освіти Амстердама про те, щоб вигадали спортивну гру, що відповідає таким принципам:

- в одній команді повинні грати юнаки і дівчата;
- гра повинна бути максимально коректною і безпечною;
- гра повинна бути маловитратною, устаткування повинно легко переноситися і встановлюватися на будь-якому майданчику;
- гра повинна гармонійно розвивати фізичні якості та подобатися молоді.

Така гра була вигадана і отримала назву корфбол («корф» з голландської означає «кошик»).

Корфбол відразу став дуже популярний у Голландії, і вже 1903 року була створена Голландська федерація корфболу.

Перший матч за межами Європи відбувся 1919 року, коли новий вид спорту вирішили випробувати в Індонезії, а вже в 1920 і 1928 роках демонстраційні матчі корфболу проходили в рамках Олімпійських ігор в Антверпені (Бельгія) та Амстердамі (Нідерланди).

У 1921 році була заснована Бельгійська федерація корфболу, а через два роки відбувся перший міжнародний матч між національними командами Бельгії і Нідерландів.

У 1933 році створюється Міжнародна федерація корфболу (IKF) і корфбол починає швидко розвиватися в багатьох країнах світу.

Після війни відбувалися численні турніри збірних і клубних команд, Єврокубки а в 1978 році стартував перший чемпіонат світу.

У 1989 році корфбол був уведений до програми Всесвітніх ігор, а 1995 року його офіційно визнав Міжнародний олімпійський комітет.

Найбільш популярний корфбол у Нідерландах, де є 100000 прихильників та існує близько 580 клубів. Збірна Нідерландів виграла 8 чемпіонатів світу з 9 та всі 4 чемпіонати Європи.

Основні світові центри розвитку корфболу – це Нідерланди, Бельгія, Чехія, Великобританія, Китай, Австралія, ПАР. Сьогодні 59 держав мають федерації корфболу, беруть участь у чемпіонатах світу.

В Україні корфбол лише набуває популярності й поширюється серед учнів шкіл на уроках фізкультури. Першою в Україні створено Львівську обласну федерацію корфболу. З 2016 навчального року корфбол експериментально впроваджено у шкільну програму окремих шкіл Львова та Винник. До цього часу український корфбол представляла єдина львівська команда "Юні леви". Від 2015 року при випускниківській школі № 47 було створено осередок корфболу для учнів місцевих шкіл. Згодом у корфбол почали грати у с. Бартатів Львівської області та на Закарпатті. У травні 2016 року було проведено I Міжнародний фестиваль в Україні з корфболу. Дійство відбулося у Винниках на стадіоні ім. Б. Маркевича. У відкритті свята взяла участь почесний консул Королівства Нідерланди Богдан Панкевич, представник голландського корфболу Марк Струу – засновник білоруської академії корфболу.

4.2. Правила і мета гри у корфболі

Метою гри в корфболі — закинути м'яч, що має параметри футбольного, у кошик (рис. 2), який має діаметр і має циліндричну форму заввишки 25 см і внутрішній діаметр 30-41 см.

Висота стійки над рівнем поверхні 3,5 м (рис. 20) і встановлюється в кожній з двох третин зон по відстані 1/6 частини довжини майданчика, яка вимірюється від ліній зони гри.

Майданчик має розміри 20x40 м для гри в закритому приміщенні (рис. 20) і 30x40 м для гри на відкритому майданчику. Тривалість гри — 2 тайми по 30 хвилин. Кожна команда складається з 4-х гравців чоловічої статі і 4-х гравців жіночої статі, які грають порівну (2 + 2) в зоні атаки і в зоні захисту.

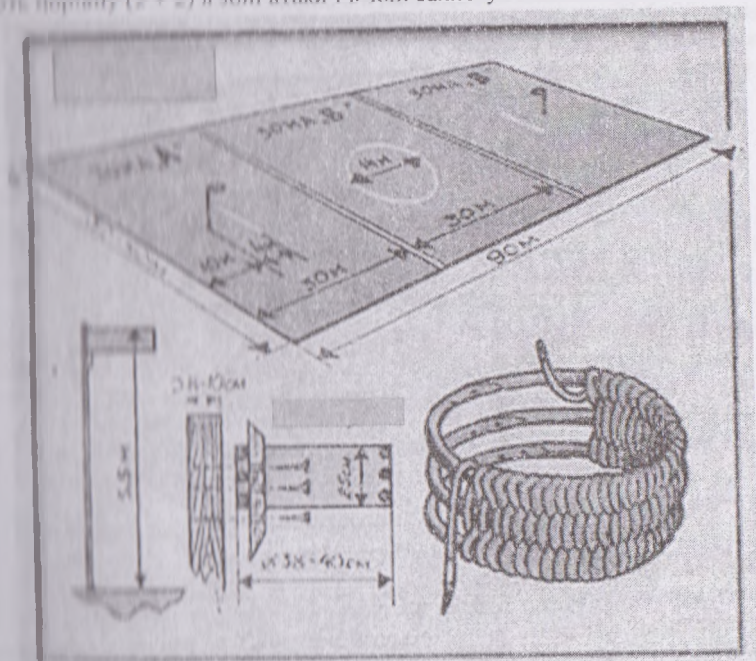


Рис. 20. Гровий майданчик і стійка в корфболі

Гравці з обох команд намагаються влучити в кошик суперника, звільнившись від опіки протилежної команди з обох сторін. При цьому кидок буде зарахований, якщо відстань між гравцями атаки й захисту буде більша за відстань витягнутої руки.

Гравці захисту намагаються перехопити м'яч, перешкодити виконати суперником кидок або передачу м'яча, виграти підбір м'яча. Після перехоплення гравці з обох команд повинні передати м'яч для атаки в протилежну зону.

Утримуючи м'яч у руках, гравці не повинні перетинати центральну лінію. Після 3-х витягів м'яча в будь-який кошик гравці міняються зонами, при цьому захисники стають атакувальниками і навпаки.

Що це за гри забороняється так!

- утримуючи м'яч у руках, виконувати більше ніж 2 кроки;
- переміщатися, виконуючи «ведення» м'яча;
- вибивати і виривати м'яч;
- передавати м'яч з рук у руки;
- персонально грати проти гравця протилежної статі;
- одночасно грати двом гравцям проти одного;
- виконувати кидок м'яча з зони захисту.

Правильне потрапляння в кошик суперника завжди оцінюється одним очком. Порухення правил, які призводять до втрати можливості зробити результативний кидок, караються пенальті, які виконуються з відстані 2,5 м (рис. 21). При інших порушеннях призначається вільний пас, а в спірних випадках м'яч розігрується м'ячем гравцями однієї статі на місці порушення.

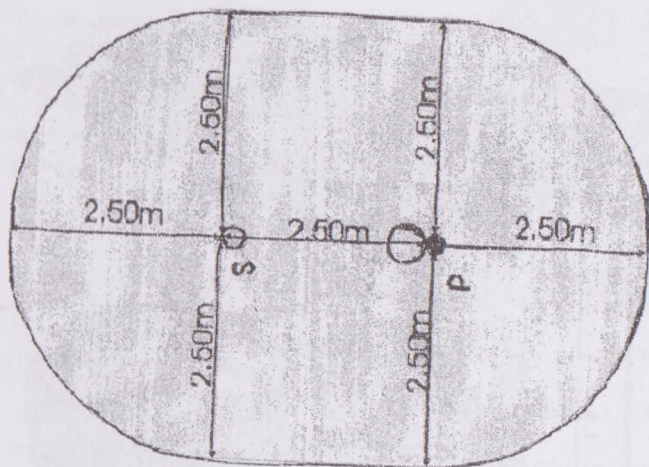


Рис. 21. Місце для пенальті

Ігровий майданчик і обладнання

Ігровим полем вважається майданчик разом з вільною зоною і лавками.

Ігровий майданчик є прямокутником розміром 40x20 м. Він розділений на дві рівні зони лінією, паралельною до лицьових ліній (див. рис. 21).

Мінімум 7 м над ігровою поверхнею має бути вільною від будь-яких перешкод.

Вільна зона

Ігровий майданчик повинен бути оточений вільною зоною завширшки як мінімум 1 м.

Лавки повинні бути поміщені по одній у кожній ігровій зоні уздовж бічної лінії на відстані 1–2 м від ігрового майданчика.

Ігровий майданчик повинен бути розмічений чітко видимими лініями завширшки 3–5 см.

Відмітка «пенальті» повинна бути нанесена на відстані 2,5 м перед стійкою, якщо дивитися з центру поля.

Межа зони пенальті (див. рис. 21) повинна бути відзначена на майданчику на

на кожному стійку. Ця стійка не може бути позначена кольором, що відрізняється від кольору стійки і кольору поля.

Стійки розміщуються в обох зонах на подовжній осі майданчика на відстані 10 метрів до меж майданчика від довгих ліній. Вони мають бути круглі і мають довільний діаметр 4,5–9 см. Стійки фіксуються перпендикулярно до поверхні майданчика. Кожна стійка повинна бути закріплена в майданчику, їх можна зафіксувати з допомогою плоскої головки діаметром 50–80 см і завтовшки 1 см. Всі з'єднання повинні бути захищено від вивертання для гризців.

Висота. На кожній стійці закріплюється кончик, який повинен щільно до неї прилягати. Він повинен мати такий вигляд, щоб висота від верхнього краю кошика до верхньої стійки була 1,5 м.

Висота підвішеної форми без дна повинні мати висоту 23,5–25 см і внутрішній діаметр 19–21 см. Кошики повинні бути зроблені з синтетичного матеріалу (пластмасу) і мати товщину 2–3 см. Колір коника має істотно відрізнятися від кольору поверхні майданчика.

Стійки фіксовані повинні до стійки має відповідати таким вимогам:

1) стійка повинна бути рух коника по стійці;

2) стійка не має виступати над коником;

3) відстань по висі виступати більш ніж на 1 см.

М'яч має мати форму сфери, його поверхню виготовляється зі шкіри або іншого матеріалу, вказаного ІІФ (Міжнародною федерацією корфболу).

М'яч має бути двохфарбний (переважно чорно-білий).

Периферія м'яча має бути від 68 до 71 см. На початку гри вага м'яча повинна бути не менше ніж 425 г і не більше ніж 475 г.

Параметри м'яча відповідають м'ячу № 5.

М'яч має бути позначений таким чином, що після падіння на ігровий майданчик з висоти 1,9 м, він повинен відскакувати на висоту не менше ніж 1,1 м і не більше ніж 1,4 м, що вимірюється від верхньої частини м'яча.

Формування

Гризці кожної команди мають бути одягнені в однорідну спортивну форму, яка відрізняється від форми іншої команди. Рефері та його помічник мають бути одягнені в фірмову, відмінну від форм команд, які грають.

Гризці не мають мати будь-які предмети, які становлять небезпеку для інших гравців (шпирівки, серветки, наручні годинник тощо).

Гри

Гри беруть участь 2 команди, кожна з яких складається з 4 гравців чоловічої статі і 4 гравців жіночої статі, з яких 2 гравці чоловічої статі і 2 гравці жіночої статі грають у кожній зоні.

Цілювці команди. Коли одна або обидві команди не укомплектовані, гра може зупинитися або бути продовжена, якщо в команді є щонайменше троє гравців у кожній зоні. У такому разі не повинна виникнути ситуація, коли 1 гравець жіночої статі і 2 гравці чоловічої статі грають проти 1 гравця чоловічої статі і 2-х гравців жіночої статі. У разі випадкової переваги, капітан команди, що має більшу кількість гравців, повинен повідомити судді та іншому капітанові, хто з його атакуювальників гратиме як персонального захисника. Атакуювальник без персонального захисника не має

права на кидок, але він має право на виконання пенальті. Капітанові надається право змінювати своє рішення двічі в тимчасовому відрізку між обміном зонами.

Заміна гравців

Кожна команда, відповідно до регламенту змагань, може виробляти до 4-х заміни. Після заміни гравець не має права продовжувати гру. Заміна вважається використаною і в разі видалення або травмування гравця. Якщо гравець отримує травму або віддаляється при використаних замінах, він може бути замінений лише з дозволу судді.

Заміна гравців можлива тільки під час зупинки гри. Тренер команди повинен повідомити секретареві про необхідність заміни. Заміна сама по собі не є вагомою причиною для зупинки гри. На час заміни ігровий час має бути зупинено.

Капітан

Один із гравців команди – капітан. Він повинен мати добре видиму пов'язку на верхній частині руки. Він представляє команду і відповідає за поведінку своїх гравців. У разі відсутності командного тренера він інформує суддю про будь-які зміни в команді та може просити перерву. Капітан має право привернути увагу судді до всього, що вважає бажаним для успішного проведення матчу.

У разі заміни обов'язки капітана повинні бути передані іншому гравцеві.

Тренер

На матч команду повинен супроводжувати тренер. Він повинен перебувати на лавці, призначеній для його команди. На короткий проміжок часу тренер може покинути лавку для того, щоб зробити таке:

- проінструктувати гравців з будь-якого місця зони відносно лавки його команди, не заступаючи на ігровий майданчик;
- просити і використовувати перерву;
- просити і робити заміну;
- здійснювати зміну в розташуванні гравців;
- повідомляти рефері, хто з гравців не виконуватиме кидок.

У разі відсутності тренера його функції повинен виконувати капітан команди.

Запасні гравці та інші члени команди

Всі особи, що перебувають на лавці, вважаються членами команди. Їм не дозволяється залишати лавку, крім гравців заміни для розминки поза ігровим полем у спеціально відведеному для цього місці; медперсоналу для надання допомоги травмованому гравцеві, але тільки з дозволу рефері.

Гравцеві, якого замінили, дозволяється перебувати на лаві. Гравець, який був вилучений, повинен покинути ігрове поле.

Суддя

Обов'язки судді:

Перевірити і контролювати впродовж гри відповідність спортивних споруд, ігрового поля та інвентарю правилам змагань.

Причинами скасування гри можуть стати дуже слизька підлога, небезпечні перешкоди в залі.

Суддя спостерігає за чітким виконанням правил. Суддя карає за кожне порушення правил, крім випадку, коли покарання завдасть шкоди команді, що не порушувала «правило переваги».

Гравці знову вивести поєдинок за порушення правил у будь-який час упродовж гри і навіть тоді, коли гра була зупинена.

Суддя має використовувати офіційні сигнали для пояснення свого рішення, приймаючи рішення, коли одна зі сторін отримує несправедливу перевагу в результаті інциденту, що відбувся.

Належати поєдинок несправедливих переваг:

1. гравці ступає на заборонену територію, у результаті чого атакувальник отримує вільну позицію;

2. гравці мають чергу випадкове зіткнення з атакувальником.

У цих випадках суддя дає сигнал і дозволяє захисникові зайняти свою позицію.

3. гравці залишаються в гравці, що атакує.

4. Суддя повинен додати сигнал до початку, зупинки, відновлення й закінчення гри.

Сигнал до початку гри або сигнал про її відновлення суддя дає тоді, коли гравці або виведені з гри, готовий і всі вимоги правил виконуються.

Гри повинні бути зупинені таких випадках:

1. коли офіційний гол;

2. коли порушення повинні бути покарані;

3. у разі несправедливої переваги;

4. випадку інтраві ситуації;

5. у разі якого гравець травмирується;

6. коли необхідно замінити обладнання, гравців, майданчик;

7. у разі несправедливої переваги;

8. в кінці окремої половини гри.

Гри повинні бути завершені коли минув час гри; коли не можна продовжувати гру через неможливість замінити обладнання, гравців, через неспортивну поведінку або випадковий інцидент.

У разі повинні вживати заходів проти неспортивної поведінки гравців, тренерів, інших членів команди і втручання публіки.

У разі неспортивної поведінки суддя має право будь-якого члена команди, що причетний до порушення, попередити, усунути за межі ігрового поля, заборонити залишити поле без його дозволу до кінця матчу.

У судді має право позбавити тренера всіх повноважень і усунути його за межі ігрового поля.

Якщо це стає необхідним, суддя може попередити або видалити глядачів, скасувати або завершити матч.

1. **Стартер**

1. Складати секретаря

2. Консультувати до протоколу прізвища і номери гравців стартового складу та прізвища обох сторін гравців.

3. вести в хронологічному порядку зміну сумарного рахунку очків;

4. показувати кому з гравців (тренерів) було зроблено попередження, показана жовта або червона картка;

5. розраховувати використані тайм-аутути і використані заміни;

6. використовувати підлеглий протокол гри.

Хронометрист

Обов'язки хронометриста:

- вести звіт ігрового часу, тайм-аутів і перерв у грі;
 - зупиняти ігровий час у разі тайм-ауту, заміни гравців, травмування гравців, навмисної затримки або з якої-небудь серйозної іншої причини;
 - зупиняти ігровий час після сигналу рефері про зупинку гри на останніх двох хвилинах кожної половини гри;
 - інформувати за допомогою сигналу суддю про те, що одній із команд потрібна перерва або заміна;
 - подавати звуковий сигнал, коли минув ігровий час кожної половини гри.
- Звуковий сигнал, який використовує хронометрист, повинен бути відмінним від суддівського (гудок, дзвінок або сирена).
- Для запиту тайм-ауту сигнал може бути поданий тільки після зупинки гри.

Суддя на лінії

На кожен матч призначається суддя на лінії, обов'язком якого є сигналізувати суддів про всі порушення правил і виходи м'яча за межі майданчика.

Суддя на лінії повинен мати прапорець і використовувати його, щоб привернути увагу судді до всіх порушень правил.

Суддя може доручити виконання судді на лінії інших визначених завдань. Суддя повинен вказати судді на лінії його переважне місце розташування.

Упродовж гри суддя на лінії повинен переміщатися у вільній зоні поза ігровим майданчиком.

Суддя на лінії з дозволу судді може увійти на ігровий майданчик на короткий проміжок часу. Суддя має право позбавити суддю на лінії його функції і, якщо можливо, призначити заміну.

Гра

Гра триває два тайми по 30 хвилин з 10-хвилинною перервою. Час, витрачений на тайм-аут, заміни гравців, а також час, на якому гра була зупинена через травмування гравців, навмисної затримки або з якоїсь іншої причини, не враховується в ігровий час.

Перерва

Під час гри кожна команда має право на 2 перерви тривалістю 60 секунд кожної. Після перерви гра поновлюється з того ігрового моменту і в тому розташуванні, в якому вона була зупинена.

Результат гри

М'яч вважається забитим, коли він повністю пройшов зверху через кошик; є виняток, якщо м'яч повністю пройшов би через кошик, але захисник вибив його з кошику.

М'яч, закинутий у власний кошик, вважається голом команди суперників.

М'яч вважається забитим навіть тоді, коли суддя перед цим дав сигнал через порушення, вчинене захисником, а атакуючий здійснив кидок у момент сигналу (відбив м'яча від рук гравця стався до сигналу судді).

Суддя не зараховує м'яч у таких випадках:

- якщо до або в момент кидка було скоєно порушення правил одним із гравців, що атакують;

м'яч вилетів (відбив м'яч від рук) був проведений після сигналу про закінчення м'яча з парніми;

гравець з м'ячем ступив на пробіжку через кошик знизу, а потім повернувся через нього назад;

гравець над м'ячем, отримав несправедливу перевагу.

Рухався три миттєвостями відкрито забитих м'ячів.

Відомості про гравців перед грою

Питання розташовування.

До початку гри кожна команда повинна повідомити секретареві, хто з її гравців є запасним в парні. При цьому зазначається передстартовий протокол із зазначенням парних гравців, умови старту гри (суддя і визначенням ігрових функцій, а також прізвищ і номерів гравців).

Відповідь розташовування.

У разі відсутності гравця з гри (траума або видалення) та відсутності заміни, суддя може на прохання тренера і після консультації з іншим тренером внести зміни. Якщо після цього неможливо виконати цю умову, суддя зараховує поразки команді, яка не змінила відсутність гравців.

Питання про і функції гравців

М'яч у грі можна забити м'ячем у будь-який кошик гравці переходять в іншу гру і виконують свої функції позичення стіють атакувальниками і навпаки.

Після перерви між таймами команди міняються кошиками (зонами) для атаки, і суддя зараховує три м'ячі, які забиваються кошиками.

Відповідь про м'яч в гру

М'яч вводиться у гру атакувальник з центру поля своєї половини.

Позначення м'яча відбувається на початку гри, на початку другої половини гри і після кожного голу.

Перед початком гри суддя в присутності капітанів команд кидає жереб, що визначає команду, яка повинна вибрати кошик для атаки і перша увести м'яч у гру. На початку другої половини м'яч у гру вводить протилежна команда. Після кожного забитого голу м'яч у гру вводять команди, якій забивали гол.

Відомості про правила

Порушення правил позичення на порушення правил захисниками і атакувальниками.

Порушення правил захисниками розділені на такі:

а) порушення правил, які караються призначенням розіграшу м'яча з кошика позичення

а) технічні порушення (наприклад, ведення м'яча, пробіжка, гра ногою, затримка гри);

б) технічні порушення, які не вплинули на ігрові дії; в) грубі порушення правил, які караються позиченням м'яча з кошика;

г) технічні порушення з контрастною взаємодією проти гравця атаки (наприклад, забивання або виведення м'яча з рук супротивника, поштовхи, затримка проти-вника);

д) порушення правил, зрештою на переривання атакувальних дій;

ж) грубі порушення правил, які гравець робить неодноразово, перешкоджаючи гравцю в іншій дії супротивника, караються призначенням пенальті;

г) грубі порушення правил, які призводять до втрати шансу виконання результативного кидка, караються призначенням пенальті.

Порушення правил атакувальниками, розділені на незначні порушення правил, караються призначенням розіграшу м'яча з місця порушення; грубі порушення, які призводять до втрати шансу виконання результативного кидка атакувальниками в іншій зоні, караються призначенням пенальті.

Упродовж гри заборонено:

а) торкатися м'яча ногою. При порушенні нападниками або при ненавмисному порушенні захисником м'яч розіграє протилежна команда. При умисному порушенні захисником призначається вільний пас;

б) здійснювати удар по м'ячу кулаком. При порушенні нападником м'яч розіграє протилежна команда. При порушенні захисником призначається вільний пас;

в) передавати і ловити м'яч при падінні. Коли будь-яка частина тіла гравця, крім ступнів, торкається поверхні майданчика, ловити м'яч не дозволяється. Якщо гравець падає, який уже володіє м'ячем, для продовження гри йому необхідно встати. При порушенні м'яч розіграє протилежна команда;

г) порушувати правило переміщення з м'ячем. Гравцеві забороняється переміщатися, утримуючи м'яч у руках, крім таких випадків:

- після ловіння м'яча на місці гравець виконує крок один або кілька разів у будь-якому напрямі однією ногою. Опорна нога зберігає своє місце контакту з підлогою. Допускається зміна опорної ноги без зміни місця розташування гравця на майданчику;

- після ловіння м'яча в русі гравець виконує зупинку, використовуючи найменшу можливу кількість кроків;

- після ловіння м'яча в русі гравець виконує кидок, здійснюючи при цьому максимум два кроки по поверхні майданчика до моменту відриву м'яча від рук. При порушенні м'яч розіграє протилежна команда;

г) здійснювати пересування, виконуючи ведення. Гравцеві забороняється кидати і відбивати м'яч у підлогу пересуваючись і ловлячи його, котити м'яч по підлозі, кидати м'яч з метою завладіти ним знову, окрім таких випадків:

- 1) гравець не змінює свого місця розташування на майданчику;

- 2) м'яч був втрачений випадково;

- 3) гравець виконує передачу партнерові, який, намагаючись зловити м'яч, падає;

- 4) гравець перекидає м'яч з руки в руку, не змінюючи свого місця розташування;

- 5) гравець виконує кидок м'яча, який відскакує від кошика;

- 6) гравець відбиває м'яч в єдиноборстві з суперником;

- 7) гравець відбиває м'яч, намагаючись зберегти його в межах своєї зони. При порушенні м'яч розіграє протилежна команда;

д) передавати м'яч іншому гравцеві своєї команди з рук в руки. Якщо два гравці з однієї команди ловлять м'яч одночасно і один з гравців потім забирає свої руки з м'яча, то це ніколи не розцінюється як порушення правил. При порушенні м'яч розіграє протилежна команда;

е) затримувати час гри;

є) вибивати і виривати м'яч з рук супротивника. При порушенні м'яч розіграє протилежна команда. При умисному порушенні захисником призначається вільний пас;

які швидко вийти, застримувати супротивника. Гравець не повинен блокувати противника, притримувати, штовхати, стикатися з ним, перешкоджати його переміщенню: розставляючи руки або ноги, виконуючи зустрічний рух, згинаючи своє тіло в неприпустимий спосіб.

Ця порушення повинні бути покарані незалежно від того, володіє суперник м'ячем чи ні, якщо він ще може перебувати в іншій зоні.

Ця порушення повинна вважатися, якщо він займає таку позицію, яка згодом змусить суперника, що розташований на відстані витягнутої руки, зіткнутися на швидкості з його атакувальником.

Ця порушення м'яч розіграє протилежна команда.

Ця порушення порушення законником признається вільний пас.

Ця порушення свідоме відхилення і воно не вплинуло на продовження гри, гра може бути продовжена.

Ця блокувати руки противника, який володіє м'ячем. Гравець, який не володіє м'ячем, може блокувати м'яч, подібною руки на його шляху, але він не повинен блокувати руки супротивника. Правила не будуть порушені, якщо відбувся контакт при вступі гравця, що блокує м'яч, руками не рухав.

Ця порушення м'яч розіграє протилежна команда.

Ця порушення порушення законником признається вільний пас.

Ця гравця, що обмежують вільний рух суперника, можуть не карається, якщо гравець вдарився проти зустрічної дії, які повертають суперникові свободу руху;

Ця порушення грати проти гравця протилежної статі, який володіє м'ячем. Будь-яка дія, що дозволяє суперникові протилежної статі виконати кидок, є порушенням правил.

Ця порушення нападником м'яч розіграє протилежна команда. При порушенні атакувальником признається вільний пас;

Ця порушення застосовувати активні ігрові дії двом гравцям однієї команди становить порушення правил.

Ця порушення нападником м'яч розіграє протилежна команда. При порушенні атакувальником признається вільний пас;

Ця грати піде своєю зоною або за межами майданчика. Гравцеві, що володіє м'ячем, забороняється торкатися будь-якою частиною тіла ліній, що обмежують розміри його зони, поверхні майданчика або будь-якого предмета поза його зоною.

Гравця не забороняється:

1) швидко і робити передачу м'яча гравцеві, що перебуває в повітрі поза своєю зоною, за умов, що він зробив стрибок зі своєї зони;

2) виконувати активні ігрові дії проти гравця, що розташований в іншій зоні, за умов перебування у своїй зоні.

Ця порушення м'яч розіграє протилежна команда;

3) здійснювати кидок з положення «захист». Кидок не буде зарахований, якщо гравець виконує кидок з трьох умов:

1) повинні перебувати на відстані витягнутої руки від атакувальника і обличчям до нього;

2) повинні намагатися блокувати м'яч;

3) повинні бути ближче до стійки, ніж атакувальник, окрім того випадку, коли він

і атакувальник розміщені біля і з протилежних сторін від стійки.

Правило пояснює, що кидок буде зарахований, якщо захисник повернутий спиною до атакувальника чи відстань між ними занадто велика, тобто він буде не в змоззі торкнутися супротивника, якщо обидва стоять прямо; захисник не намагається блокувати м'яч (просто підняття рук не достатньо); захисник перебуває від стійки далі, ніж атакувальник.

При порушенні м'яч розіграє протилежна команда;

м) кидати після «зрізки». «Зрізка» виникає, коли захисник, який перебуває відстані витягнутої руки від атакувальника, не може зберегти дистанцію і вибрати правильне розташування через ненавмисні перешкоди з боку іншого атакувальника або судді.

Кидок у кошик атакувальником після «роз'єднання» буде порушенням правил навіть тоді, коли він на початку передає м'яч одному зі своїх партнерів, а потім виконує кидок після зворотного паса. При порушенні нападником м'яч розіграє протилежна команда;

н) виконати кидок м'яча з зони захисту або при виконанні вільного пасу.

При порушенні м'яч розіграє протилежна команда;

о) виконувати кидок м'яча гравцеві, що не має персонального захисника;

п) впливати на кидок, переміщаючи стійку. Якщо захисник зрушив стійку, це стало перешкодою результативному кидку, суддя призначає пенальті. Якщо атакувальник зрушив стійку і м'яч потрапив у кошик або відскочив від нього в напрямку вигідному для атаки, м'яч розіграє протилежна команда.

Якщо рух стійки не вплинув на результат, суддя не зупинятиме гру;

р) триматися за стійку, відштовхуватися від неї. Гравець може використовувати стійку для того, щоб вище стрибнути, швидко змінити напрямок руху. Усі ці дії караються.

При порушенні нападником м'яч розіграє протилежна команда. При порушенні захисником призначається вільний пас;

с) порушувати умови виконання вільного пасу або пенальті;

т) грати в небезпечній манері

Приклад: коли нападник змушує зіткнутися захисника на швидкості з іншим нападником. При порушенні нападником м'яч розіграє протилежна команда.

При порушенні захисником призначається вільний пас.

М'яч в ауті

М'яч міститься за межами майданчика, коли він торкається: зовнішніх ліній розмітки; поверхні ігрового поля за зовнішніми лініями розмітки; гравця або будь-якої особи, предмета за межами майданчика; стелі або будь-якого предмета, що знаходиться над майданчиком.

Спірний м'яч

Якщо два гравці зловили м'яч одночасно, суддя зупиняє гру і розіграє м'яч на місці спору. Для цього він вибирає 2-х гравців однієї статі і бажаного однакових п'єрсонів зріст із зони, де відбулася суперечка. При вкиданні інші гравці повинні дотримуватися дистанції 2,5 м від місця вкидання і можуть торкнутися м'яча тільки після того, як один з обраних суддею гравців торкнувся м'яча або м'яч торкнувся майданчика.

Спірний м'яч також розіграється, коли суддя має сумніви щодо правильності

супротивної команди, якщо з команди не має права володіти м'ячем після того, як він був використаний із порушеннями правил.

Розіграш м'яча

Після розіграшу м'яча надається протилежній команді після того, коли одна з команд здійснила певне порушення правил або м'яч розташовується в ауті.

М'яч розігрується в місці, де було скоєно порушення. Якщо порушення було скоєно проти певного гравця, то м'яч розігрується в місці, де перебував цей гравець. У разі втрати м'яча розігрується через лінії в тому місці, де м'яч її перетнув.

Якщо м'яч торкається стелі або предмета над майданчиком, м'яч розігрується з найближчого боку ліній з бічних ліній поблизу місця торкання.

Якщо гравець торкається м'яча і внутрішньої розділової лінії, то вільний пас розігрується в зоні вільного пасу біля того місця, де гравець торкався лінії.

Якщо гравець торкається м'яча і майданчика в іншій зоні, місце торкання стане місцем вільного пасу.

У випадку, коли гравець, який розіграє м'яч, тримає або може взяти м'яч у руки, суддя дає сигнал про розіграш м'яча. Після свистка м'яч повинен бути введений у гру після закінчення 4-х секунд. Гравці протилежної команди не повинні перешкодити введенню м'яча в гру.

Команда не має права торкатися м'яча доти, поки м'яч не пролетить 2,50 м з місця розіграшу. При розігранні м'яча кидок у коник дозволяється лише після торкання м'яча будь-яким іншим гравцем.

Вільний пас

Вільний пас призначають команді суперника після грубого порушення одного з правил.

Вільний пас розігрується з точки виконання пенальті.

У випадку, коли гравець, який розіграє вільний пас, тримає м'яч або може взяти м'яч у руки, суддя піднімає одну руку вертикально і дає сигнал 4 пальцями піднятої руки про те, що він збирається зробити свисток про введення м'яча в гру в межах не більше ніж 4 секунди.

При цьому всі гравці повинні зайняти позицію на відстані як мінімум 2,5 м від гравця, який розіграє вільний пас, на додаток до умови 1, коли вільний пас розіграє гравець, що атакує, кожен гравець атаки повинен бути на відстані як мінімум 2,5 м і більше від гравця.

У разі виконання умов 1 і 2 протягом 4 секунд суддя дає швидко два сигнали: перший – про відновлення гри і другий – про зупинку гри і покарання команди, яка здійснила порушення. При цьому якщо порушення правил з боку атакуючої команди, то призначається розіграш м'яча, якщо порушення правил з боку захищеної, то – повторний вільний пас, при повторному порушенні правил з боку захищеної призначається пенальті.

Якщо гравці обох команд порушують умову 1, суддя повинен покарати гравця, який в першу чергу торкається м'яча, що розіграє вільний пас. Якщо гравці обох команд перебувають на однаковій несприятливій відстані, суддя повинен покарати гравця команди, який розіграє м'яч.

Після виконання умов 1 і 2 суддя дає сигнал про відновлення гри.

Суддя може дати сигнал не чекаючи 4 секунди, як тільки переконається, що всі гравці перебувають на потрібній відстані.

Гравець, який розіграє вільний пас, повинен ввести м'яч у гру до 4 секунд після сигналу. Якщо він не ввів м'яч у гру впродовж цього часу, суддя дає сигнал і переміщує право виконувати розіграш м'яча іншій команді.

Гравці захисту повинні дотримуватися умови 1, поки гравець, який розіграє вільний пас, не приведе м'яч у рух або не зробить добре видимий рух руки або ноги.

Гравці атаки дотримуються умови 1 і 2, поки м'яч не буде введений у гру. М'яч буде вважатися введеним у гру, коли захисник торкнувся м'яча;

гравець команди, який розіграє вільний пас, торкнувся м'яча; м'яч пролетів над головою гравця команди захисту на відстані не менше ніж 2,5 м з місця розіграшу вільного пасу вздовж поверхні майданчика.

При розіграші вільного пасу кидок у кошик дозволяється лише після торкання м'яча будь-якого іншого гравця.

Правила змагань передбачають, що для гравців молодших вікових груп правило 4-х секунд можна спростити.

Пенальті

Грубі порушення правил, які призводять до втрати можливості зробити результативний кидок, караються пенальті.

Пенальті потрібно виконувати з позначки для «пенальті», яка міститься на відстані 2,5 м від стійки, якщо дивитися з центру поля. При цьому не дозволяється переступати на позначку «пенальті».

Гравець, що виконує пенальті, не повинен торкатися позначки «пенальті» і верхні майданчика між стійкою і відміткою «пенальті» ніякою частиною свого тіла, поки м'яч не покине його рук.

Усі гравці повинні перебувати поза зоною «пенальті», поки м'яч не покине рук гравця, що виконує пенальті. Якщо захисники занадто швидко перемістилися в зону «пенальті», тоді виконання пенальті буде повторне. Якщо атакувальники перемістилися в цю зону дуже швидко, тоді пенальті не буде зараховано і захист отримує вільний пас.

Під час виконання пенальті протилежна команда, включаючи тренера, не повинна відволікати увагу гравця, що здійснює пенальті. Останньому рекомендується почекати, поки не настане спокійна обстановка. Правило 4 секунд не належить до пенальті.

Пенальті слід повторити, якщо його виконали до сигналу судді.

4.3. Методика навчання техніки корфболу

Елементи техніки корфболу можна розподілити на дві групи: з м'ячем і без м'яча.

До першої групи належать такі елементи: стійка корфболіста, біг із прискоренням, біг спиною вперед, біг боком, біг зі зміною напрямку за сигналом, старт за сигналом, стрибки вгору з місця і в русі.

До другої групи належать: передача і ловіння м'яча двома або однією рукою, кидок м'яча в кошик з різної дистанції: з місця, у русі, підбір м'яча після відскоку від кошика або підлоги, виконання пенальті, вільного пасу.

Навчання навичок і вмінь

На заняттях з корфболу спочатку навчають правильної стійки і переміщенням гравців у напад і захисті, а також утримання м'яча. Потім найпростіших способів ловіння, передачі м'яча і техніки кидків у кошик. Паралельно вивчають різні способи зупинок, поворотів плечем уперед та назад, а також двокрокову техніку роботи

... да о вивчають об'язанні рухи та елементи командної тактики.

Стойка корфболіста

При розбіжній стійці, що забезпечує стійку рівновагу й швидкий маневр, ноги розставлені на ширині плечей. Стопи паралельно одна до одної на одній лінії або на ширині об'єкту на 15 см. Вагу тіла розподіляють рівномірно на обидві ноги, на ступні задньої ступі. П'ятами трохи торкаються підлоги, коліна напівзігнуті, тулуб трохи нахилений вперед, спина прямиа, голова піднята, руки зігнуті в ліктях і злегка відведені в сторони. При оволодінні м'ячем гравець підтягує його до грудей, ноги й тулуб при цьому зберігають у тому ж положенні (рис. 22). Така стійка гравця з м'ячем виконується злегка в висхідно виконати передачу або кидок м'яча в кошик відповідно до правил об'єкту.

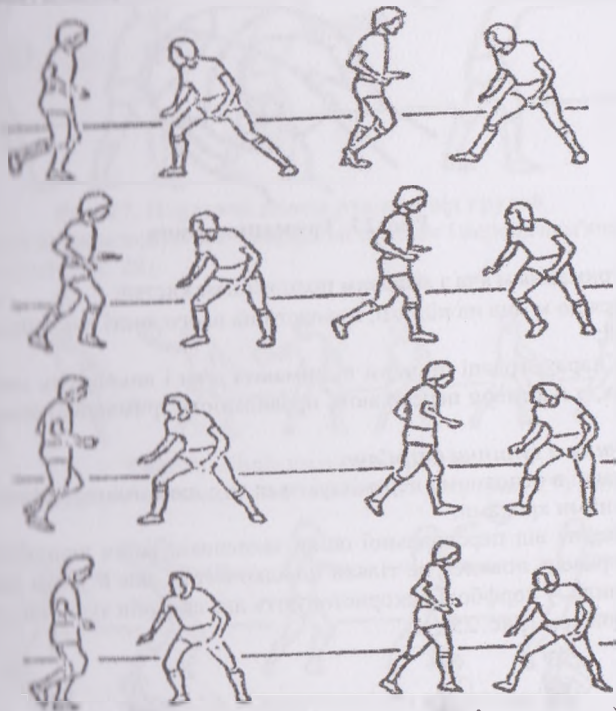


Рис. 22. Стойка корфболіста (захисника і нападника)

Основну стійку розучують у різних шикунаннях: у шерензі, у колі. Після роз'яснень і демонстрації тривають пропонують прийняти положення стійки без м'яча; з різних вихідних положень, приймати стійку корфболіста за сигналом; з положення стійки виконувати переміщення в різних напрямках; під час ходьби, бігу; за першим сигналом прийняти положення стійки, за другим – продовжити пересування.

Диференційні помилки при виконанні цих вправ:

1. Вага тіла перенесена на одну з ніг, а друга недостатньо зігнута в колінному суглобі;
2. П'ята торкається підлоги;

- тулуб надмірно нахилений уперед, а таз відведений назад;
- пальці ніг надмірно розвернуті назовні;
- голова й руки опущені.

Своєчасне виправлення зазначених неточностей у позі створює гарні передумови для освоєння техніки переміщень і прийомів володіння м'ячем.

Тримання м'яча

Гравець кисті обох рук із широко розставленими пальцями розташовує збоку трохи позаду від центра м'яча. Більші пальці спрямовані всередину, приблизно під кутом 60 градусів один від одного. М'яч утримує всіма фалангами пальців, але не торкаючись долонею (рис. 23).



Рис. 23. Тримання м'яча

Вправи:

- імітація тримання м'яча з ямковим положенням кистей;
- нахилитися до м'яча на підлозі, покласти на нього кисті рук і підняти м'яч на рівні грудей;
- те саме в парах; гравці по черзі піднімають м'яч і виконують ним рух у різних напрямках, а партнери перевіряють правильність тримання, положення пальців долонь.

Переміщення й зупинки без м'яча

В атаці гравці в основному переміщуються за допомогою ходьби й бігу, а в захисті – приставними кроками.

Для звільнення від персональної опіки захисника, зміни швидкості й напрямку переміщень гравець повинен не тільки швидко бігати, але й уміти раптово зупинитися. Як правило, у корфболі використовують два способи зупинки: двома кроками (рис. 24) і стрибком (рис. 25).



Рис. 24. Зупинка двома кроками



Рис. 25. Зупинка стрибком

Ловіння і передача м'яча

Ловіння м'яча виконується на місці й з виходом назустріч м'ячу, що летить (рис. 26).

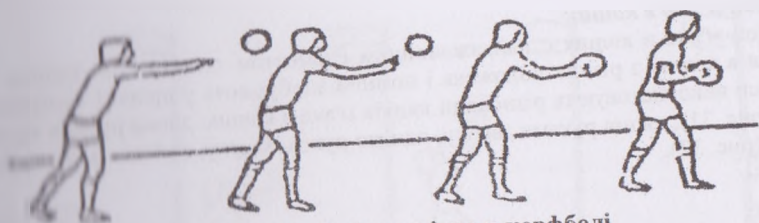


Рис. 26. Ловіння м'яча в корфболі

Ловіння м'яча виконується двома руками від грудей з місця, із кроком (рис. 27).

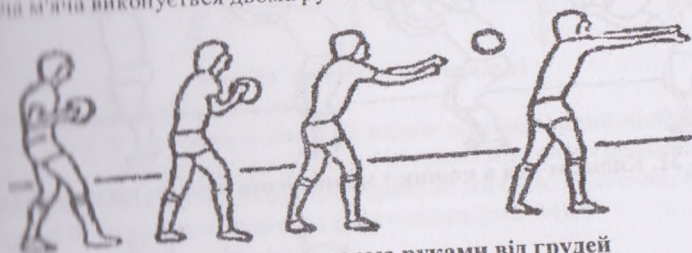


Рис. 27. Передача двома руками від грудей

Також широко використовується в корфболі ловіння і передача м'яча однією рукою з місця й у русі (рис. 28).

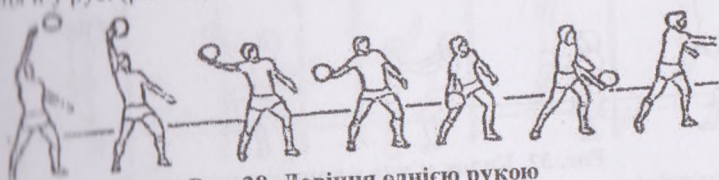


Рис. 28. Ловіння однією рукою

Передача однією рукою може здійснюватися від плеча (рис. 29) і знизу (рис. 30).

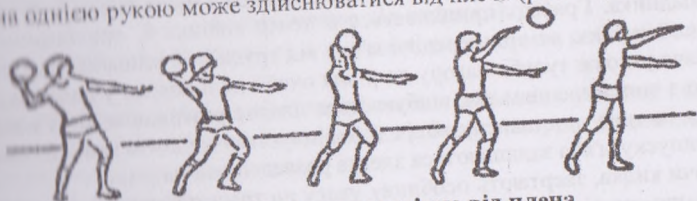


Рис. 29. Передача м'яча від плеча

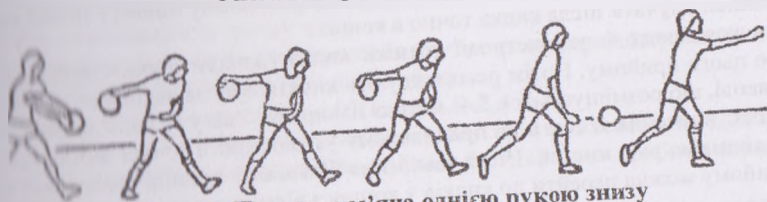


Рис. 30. Передача м'яча однією рукою знизу

Кидок м'яча в кошик

Кидок м'яча в кошик є найважливішим елементом техніки гри. Уміння точно влучати в кошик з різних положень і позицій здобувають у процесі тренування. Корфболісти використовують різновиди кидків м'яча в кошик: двома руками від підборіддя (рис. 31), двома руками зверху, однією рукою зверху, з місця, із кроку, із двох кроків (рис. 32).

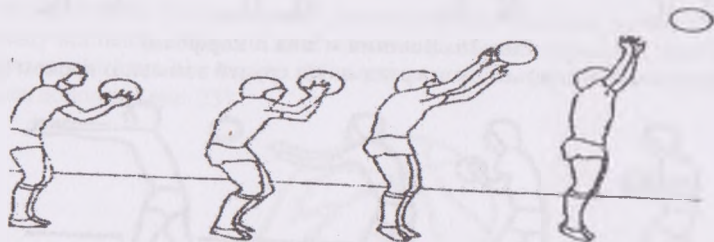


Рис. 31. Кидок м'яча в кошик з місця двома руками від підборіддя



Рис. 32. Кидок м'яча в кошик з двох кроків

Кидок м'яча в кошик двома руками від підборіддя з місця виконують із основної стійки нападника. Гравець прицілюється в центр кошика й, присідаючи, виконує кидок м'яча в кошик, як при передачі м'яча від грудей. В основній фазі кидка триває рух м'яча уздовж тулуба нагору до рівня очей і далі вперед у напрямку кошика. Одночасно з випрямленням рук відбувається плавне розгинання ніг, і маса тіла переноситься на ногу поставлену вперед. Закінчується кидок м'яким рухом кистей, які після випуску м'яча залишаються злегка розведеними назовні.

Навчаючи кидка, звертають особливу увагу на траєкторію польоту м'яча й на гру обставину, що, на відміну від баскетболу, у корфбольному кошику немає щита, а м'яч повинен влучати після кидка точно в кошик.

Після пояснення й демонстрації техніки кидка гравцям пропонують виконати імітацію цього прийому. Потім рекомендують кидати м'яч за начіпною траєкторією напарникові, що розміщується в 3–4 метрах навпроти. Увагу гравців акцентують не на точності влучення м'яча, а на правильному узгодженні й точній амплітуді рухів нижніх кінцівок, рук, кистей. Після засвоєння більшістю гравців правильної структури прийому можна перейти до кидків у кошик з відмітки пенальті (рис. 33).

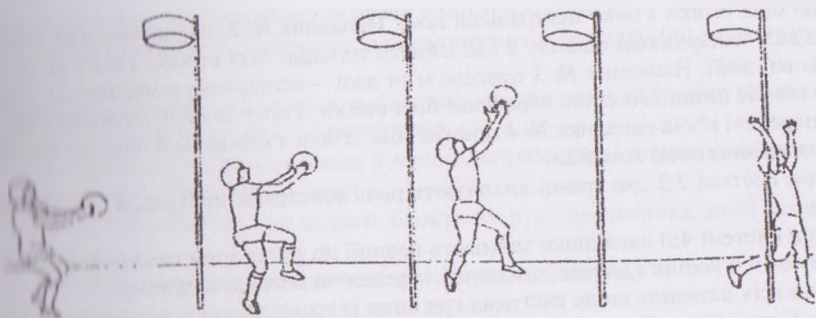


Рис. 33. Виконання пенальті

Вправи для вдосконалення кидків:

у парасі один із партнерів робить 10 кидків поспіль, інший підбирає м'яч, що відскочив, і подає його напарникові; потім гравці міняються ролями; те саме, але після кидка гравець сам підбирає м'яч, що відскочив, передає його партнерові й займає місце для наступного кидка (рис. 34);

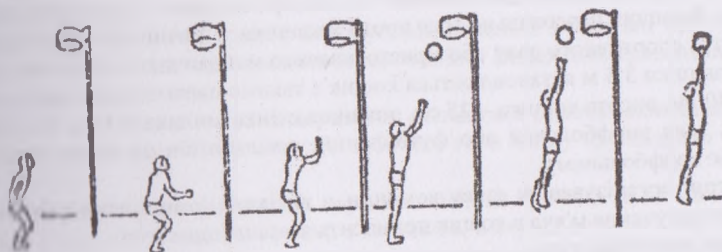


Рис. 34. Вистрибування за м'ячем з положення стоячи (підбір м'яча, що відскочив від кошика)

- те саме, але партнери змагаються в кількості влучень між собою або іншими партнерами;
 - у колоні по одному з відстані 3–4 метрів: один кидає м'яч у кошик і йде на місце іншого, що перебуває біля стійки, інший підбирає м'яч, що відскочив, подає його наступному і йде в кінець колони і т.д.
- Тактичні командні дії**
 Основною гри в корфбол є узгоджена гра команди. Тільки спільними командними зусиллями можна досягти успіху в грі.
- Тактичні дії корфболістів визначаються призначенням гравців у нападі: асистент (той, що розігрує) і бомбардир (той, що атакує).
- Існують такі системи гри в нападі 3:1, 2:1:1, 2:2, 4:0.
- Цієї системі гри 3:1 один з нападників виконує функції асистента. Для цього він повинен швидко зручну позицію біля стійки й бути готовим зробити передачу м'яча партнерові.
- Цієї системі 2:1:1 нападник № 1, одержавши м'яч від захисника, передає його напарникові по команді ліворуч від себе й пересувається до стійки, займаючи по-

зицію біля стійки з боку центральної лінії. Нападник № 2, що зловив м'яч, передає його далі напарникові по колу й іде зайняти позицію біля стійки, з боку до задньої лицьової лінії. Нападник № 3 передає м'яч далі – четвертому нападникові, котрий грає м'яч із позиції № 2, що перебуває біля стійки, з боку задньої лицьової лінії. Після передачі м'яча нападник № 4 прямус убік стійки з кошиком й одержує передачу від напарника своєї команди.

При системі 2:2 два гравці виконують роль асистента, що грає, а два – бомбардири.

При системі 4:0 нападники займають позиції по кутах зони нападу й намагаються влучити в кошик з далекої дистанції, передаючи м'яч один одному.

При всіх названих вище системах гри один із гравців нападу відповідає за підбір м'яча біля стійки або відсікання, випередження гравця команди супротивника від м'яча, при підборі.

4.4. Монокорфбол як різновид корфболу

Монокорфбол – більш проста гра, яку може використовувати вчитель на початковій стадії навчання школярів гри в корфбол. Для її здійснення потрібна лише корфбольна стійка з кошиком і один м'яч.

У монокорфбол грають дві команди: по чотири людини – двоє хлопчиків і дві дівчинки. Хлопчик персонально грає проти хлопчика, а дівчинка – проти дівчинки.

У центрі спортивного залу або пристосованого майданчика (40x20 або 18x9) на стійці заввишки 3,5 м встановлюється кошик з такими параметрами: внутрішній діаметр – 40 см, висота кошика – 25 см, товщина стінки кошика – 2 см. У грі використовують м'яч корфбольний або футбольний, оскільки він за всіма параметрами відповідає корфбольному.

Мета гри: організувавши атаку команди, з вигідної позиції закинути м'яч у кошик. Точне влучання м'яча в кошик приносить команді одне очко.

Гравцям дозволено таке:

- атакувати кошик, виконуючи кидок м'яча з вигідного положення в зоні атаки, звільнившись від опіки захисника;
- захищати кошик від кидка, персонально пресингуючи нападника, пересуваючись або перебуваючи поруч з ним на відстані витягнутої руки і намагаючись блокувати м'яч;
- з м'ячем у руках ступити лише один крок (при оволодінні м'ячем у русі – два кроки);
- вільно пересуватися по майданчику без м'яча в руках;
- перехоплювати м'яч тільки в повітрі або підбирати м'яч, що відскочив від кошика або підлоги;
- замінити гравців тільки під час зупинки гри; гравець, якого замінили, більше в гру не вступає, максимальна кількість замін – чотири.

Гравцям заборонено таке:

- ходити, бігати з м'ячем у руках більше ніж два кроки;
- переміщатися, виконуючи ведення м'яча;
- передавати м'яч з рук у руки;
- виривати або вибивати м'яч з рук суперника;
- бити по м'ячу кулаком, ногою, котити м'яч або торкатися м'ячем ноги;

двома захисникам одночасно грати проти одного нападника;
захисникам залишати зону захисту, а нападникам – зону атаки без сигналу суд-
ді);
поширено грати проти дівчинки, а дівчинці – проти хлопчика, тобто персона-
льно грати проти гравця протилежної статі;
заважати суперникові робити кидок у кошик, затримуючи і штовхаючи його;
грати в грубий і небезпечній манері;
перехопити і ловити м'яч при падінні, блокувати руки противника, який володіє
м'ячем.

руку стійку, триматися за стійку, відштовхуватися від неї;
виконувати кидок м'яча в кошик із зони захисту;
виконувати кидок м'яча в кошик, коли захисник перебуває на відстані одного
метра від нападника з м'ячем у руках, і, піднявши руку вгору, прагнути блокува-
ти м'яч (у цій ситуації можна тільки передати м'яч партнерові по команді і по-
старатися звільнитися від персональної опіки захисника, змінюючи напрямок і
швидкість пересування).

При розігранні м'яча гравці захисту і нападу перебувати на відстані 2,5 метра
від одного.

При грубому порушенні правил виконується пенальті з відстані 2,5 метра від
линії або видалення гравця з поля без права заміни. Видалений гравець зобов'яза-
ний покинути місце змагань.

При втраті м'яча гравці міняються ролями: нападники стають захисниками, а за-
хисники – нападниками. Після кожного забитого гола м'яч у гру вводить команда,
яка забиває гол.

Різновидом корфболу є і пляжний корфбол. Основи гри такі ж, як і в корфболі,
але використовується лише одна стійка з кошиком, в яку намагається влучити кож-
на з команд, що складаються з двох гравців чоловічої статі і двох гравців жіночої
статі.

Контрольні запитання

1. Де і коли виник корфбол?
2. Де в Україні найбільш поширений корфбол?
3. Дайте характеристику устаткування для гри в корфбол. Назвіть розміри майдан-
чика.
4. Назвіть кількість і склад гравців однієї команди.
5. Охарактеризуйте основні правила гри в корфбол.
6. Що забороняється робити під час гри в корфбол?
7. Назвіть обов'язки суддів, секретаря та хронометриста.
8. Чей дії групи елементів техніки ви знаєте?
9. Назвіть системи гри в нападі.
10. Чей різновиди корфболу вам знайомі? Дайте коротку характеристику.

Література

1. Алексеев С.М. Программа факультативных занятий «Играем в корфбол» для
учащихся V–XI классов общеобразовательных учреждений / С.М. Алексеев. –
Минск, 2010. – 51 с.
2. Алексеев, С.М. Корфбол : методические рекомендации по организации занятий

- с учащимися общеобразовательных и внешкольных учреждений / С.М. Алексеев : Белорус. Гос. Ун-т физ. культуры. – Минск : БГУФК, 2011. – 32 с.
3. Цандыков В.Э. Корфбол как третий урок физической культуры : методические указания для учителей физической культуры по содержанию и направленности третьего урока. Вариативный раздел. Корфбол / Цандыков В.Э., Дронов П.Ю. – Москва, 2013. – 74 с., ил.
 4. Українська федерація корфболу [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.korfbal.in.ua/page-24.html>
 5. Piech Krzysztof. Korfbal / Krzysztof Piech, Agata Mularczyk. – Warszawa, 1997. – 59 s.

РОЗДІЛ 5. КРОКЕТ

Крокет – це гра, яка сприяє розвитку тактичного мислення, для неї не характерна надмірна рухливість, але вона потребує влучності і певного азарту.

Крокет міцно закріпився на позиції однієї з улюблених ігор аристократії. Вся привабливість крокету полягає в тому, що гра не вимагає якихось особливих умов і значної фізичної підготовки. Для гри згодиться будь-яке рівне трав'яне покриття. Саме тому галявини перед будинком, що є обов'язковим атрибутом англійських будинків, легко ставали крокетними полями. Сам по собі крокет не потребує фізичних зусиль. Найчастіше гра ставала продовженням вечірнього чаювання. Гравці, мирно розмовляючи, неспішними ударами молотка проганяли кулі крізь ворота, а процес гри зв'язували зі спілкуванням.

3.1. Історія виникнення гри

Вважається, що зародки крокету з'явилися у Франції в XIII столітті. Пастухи переміщували волосяні кулі ударами своїх палиць крізь ворота, складені з гілок дерев. Втім, у XVII столітті, гра поширилася в Ірландію, де знайшла велику кількість прихильників і були сформовані чіткі правила. В Ірландії почали користуватися дерев'яними кулями і спеціальними молотками, які застосовуються і сьогодні.

Одним упорядкувати тактику гри і ввести в гру додаткові правила зуміли лише раціональні англійці. Перемістившись в Англію, крокет став улюбленою грою аристократів і поширився всіма підвладними колоніями імперії. Пізніше захоплення крокетом перейшло в маси і гра набула значної популярності. Тоді ж почали проводитися професійні крокетні турніри.

Одним із наймасштабніших став Вімблдонський турнір, що вперше відбувся 1870 року. У 1900 році крокет був включений до програми Ігор Олімпіад, однак тривало це недовго, усього до 1904 року. Справжньою популярністю крокет користувався в період з 1914 по 1926 рік, коли проводилося по 120 чемпіонатів щорічно.

На сьогодні крокет знову став популярною грою. Засновано Всесвітню федерацію крокету (WCF), членами якої є більше ніж 30 держав. Професійним видом спорту крокет вважається з 1985 року, коли з'явилися професійні тренери і спеціальна упорядкована методика навчання цієї гри. У 1989 році відбувся перший чемпіонат світу з крокету в Лондоні.

Філософія крокету

Крокет – гра традицій і майстерності. Здебільшого вона відбувається без участі арбітра, оскільки передбачає порядність гравців, їх готовність з повагою ставитися до суперника і дотримання правил. Збережені століттями традиції крокету втілюються в істинному дусі гри, який вимагає від учасників чесності, добрих почуттів і благородної поведінки. Різноманіття гри і безліч комбінацій, що трапляються на стадійчому, створюють умови, при яких гравці проявляють ясність і швидкість мислення, твердість духу і характеру.

Процедура зміни правил. Правила класичного крокету і правила проведення змагань щорічно переглядає Міжрегіональна федерація крокету (МФК). Члени крокет-клубів, що є в складі МФК, можуть вносити пропозиції, що стосуються зміни правил, у секретаріат Федерації. Усі пропозиції будуть розглянуті і при позитивному рішенні опубліковані в наступному виданні правил перед початком спортивного сезону.

У виняткових випадках правила можуть бути доповнені ігровими ситуаціями, що

виникли на полі і не траплялися раніше, достроково (до випуску наступного видання правил).

Завдання гри крокет. Завданням гравців є першими провести кулі своєї команди за допомогою молотків через серію розставлених воріт за певним маршрутом: від свого кілочка до протилежного і назад. Проста на перший погляд гра ускладнюється низкою правил і необхідністю рахуватися з ходом куль всієї своєї команди, оскільки загальний успіх залежить саме від узгодженої гри всіх учасників, а не від успіху одного з них. Отож у процесі гри доводиться з тактичних міркувань грати не тільки своєю кулею, а й допомагати кулям партнера, ставлячи їх на зручні позиції і, навпаки, збивати з позицій кулі супротивників.

5.2. Ігровий майданчик, інвентар

Для організації гри в крокет необхідно мати рівний майданчик з натуральною або штучною травою розмірами 5 на 11 метрів. Збоку від крокетного майданчика бажано мати кілька лавок для відпочинку учасників і спостерігачів за грою.

Склад комплекту для гри в крокет:

- молоток ігровий, дубова ударна частина – 4 шт.;
- куля маркована букова діаметром 10 см – 4 шт.;
- ворота посилені фарбовані – 8 шт.;
- «мишоловка» зварна посилена фарбована – 1 шт.;
- кілочки марковані – 2 шт.

5.3. Термінологія гри крокет

«Мишоловка» – це фігура, що складається з перпендикулярно перехрещених двох воріт, які встановлюють посередині майданчика (рис. 35).

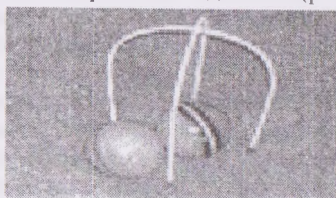


Рис. 35. «Мишоловка»

«Масло» – положення, коли куля не пройшла ворітця, а застрягла в них. У цій ситуації говорять, що куля виявилася «в маслі». Положення «в маслі» виникає тоді коли куля зупиняється в створі воріт або «мишоловки» (рис. 36).



Рис. 36. «Масло»

Рокіровка або рокіровка (рокірування) – удар, при якому куля влучає в іншу, «замовлений» кулю. Рокірувальна куля – та куля, якою б'ють. (Рис. 37)
Куля, яку рокірують – куля, в яку потрапляють, і її оголошують у «замовленні».



Рис. 37. «Рокірування»

Крокетний удар – удар, який виконують відразу після успішно виконаної рокіровки.
Вільний удар – удар, який гравець робить після виконання крокетного удару. (Рис. 38).



Рис. 38. Крокетний, вільний удар

«Мертва» куля – куля, що пройшла половину шляху, що досягне протилежного (своєму) кола, але не пройшла в зворотному напрямку перших від кола воріт.

«Розбійник» – якщо куля, пройшовши останні ворота, зуміє не торкнутися свого кілочка, то вона стає «розбійником».

Куля, яка «закололася» – куля, що пройшла весь шлях у прямому напрямку і вдарилася в протилежний кілочок, а потім пройшла весь шлях у зворотному напрямку і вдарилася об свій кілочок, від якого почала свій шлях (закінчує гру). Якщо куля торкається свого кілочка до того, як пройде всі необхідні ворота, то починає гру спочатку.

Екіпування

Відповідними елементами чоловічого гардероба для гри в крокет є добре скроєні штани, тилу слакси, і сорочка поло, яка може бути як з короткими, так і з довгими рукавами.

У спекотну погоду на натуральному покритті і чоловіки, і жінки можуть грати в екстремно скроєних шортах. Жіноче вбрання може бути доповнено спідницею для танцю або тенісу.

Повищеність спеціального взуття також є обов'язковою умовою виходу на поле. Вона повинно бути зручним, стійким і без підборів.

Якщо спортсмен у шортах, то рекомендуються шкарпетки. Вони можуть бути задовжки до коліна або трохи вищі за кісточку. Колір шкарпеток переважно білий.

Під час гри просто неба може знадобитися головний убір, який захищав би від опалюючої сонця. Це може бути канелюх, бейсболка або визор (кепки у вигляді козирка

прикріпленого до стрічки, що застібається на потилиці).

Також для захисту очей і в цілому для комфортної гри слід придбати сонцезахисні окуляри, бажано з захистом від ультрафіолету.

Оскільки під час гри в крокет просто неба може зіпсуватися погода, то необхідно пам'ятати про наявність вітровки або водонепроникного одягу, які не обмежували б руху і не заважали при ударі молотком.

Що вважається поганим тоном, й чого слід уникати при відвідуванні крокет клубу:

- гра в одязі з деніму будь-якого забарвлення, а також у камуфльованих штанах і т.зв. cargo-pants – штанах з безліччю накладних кишень;
- носіння сорочки навшуск;
- носіння майок, футболік і жіночих топів;
- на одязі не повинно бути великих принтів і аплікацій.

5.4. Позичії гравців на майданчику, черговість ударів

У грі бере участь дві команди по дві людини в кожній (парна гра). Також можливе проведення турнірів в індивідуальних іграх. (Рис. 39). Гра починається з того, що дві команди визначають колір кулі, якими вони почнуть гру. Одна команда гратиме кулями з червоними смужками, інша – з чорними. Першими починає команда з червоними смужками. Хто гратиме червоними кулями – потрібно визначити жеребом. Першим може стати той, хто влучить у кулю, що стоїть на далекій відстані, або вгадає, якого кольору захована за спиною куля і т.п. Ми можемо запропонувати веселий спосіб, не витрачати зайвий час жеребкування: присутні гравці стають у коло і по черзі один за одним утримують у кулаці за ручку біту на вазі і перехоплюють її руками, піднімаючись дедалі вище і вище. Команда, чий представник останнім утримає біту, починає гру і грає червоними кулями.

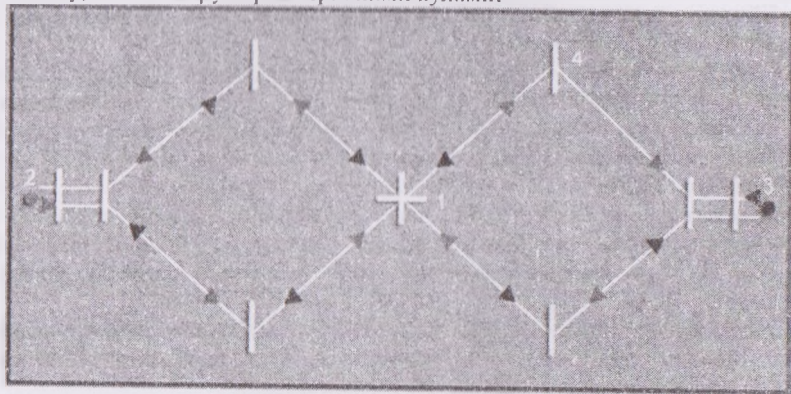


Рис. 39. Ігрове поле для крокету:

1 – мишоловка; 2 – червоний кол; 3 – чорний кол; 4 – ворота

Першим починає гравець з кулею, яка маркована однієї червоною смужкою.

При початковому ударі куля ставиться в будь-якому місці між кілочком і першими воротами, але не ближче до них, ніж на ударну частину молотка. У разі невдачі початковий удар може бути повторений, іншими словами, кожен гравець отримує право на два початкові удари. Проте якщо гравець зупиниться на результа-

і першого удару, то згодом другий початковий удар йому не зараховується. Після першого удару і проходження перших воріт гравець отримує один додатковий хід і продовжує гру. Після другого удару і проходження других воріт гравець заробляє ще один додатковий хід. На наступному ході куля рухається вправо до третіх воріт.

При успішному проходженні воріт гравець завжди отримує право на додатковий хід. При проходженні двох воріт одночасно, а також під час проходження "мишоловки" гравець отримує право на два додаткові ходи. Якщо починаємо гру і з одного удару проходимо відразу двоє перших воріт, то отримуємо два додаткові ходи, у результаті чого з'являється набагато більше шансів за ці два ходи пройти треті воріта й отримати знову один додатковий хід.

Після закінчення першого ходу червоних гру починає гравець з кулею, маркованою однією чорною смужкою. Він починає грати, рухаючись назустріч від чорного в'ючка. Потім дійде черга до гравця з кулею з двома червоними смужками, потім – з двома чорними, і знову вступає в гру перший гравець з кулею з однією червоною смужкою.

5.5. Основні правила

Виконання удару, техніка

Удар молотком по кулі гравець здійснює торцем ударної частини (іншими частинами бити заборонено) або з замахом, або зі стоячого положення молотка. У другому випадку молоток ставиться позаду кулі на відстань не ближчу, ніж ручка молотка (приблизно 2 см). Удар повинен бути проведений з яскраво вираженим одиночним ударним звуком. Молоток повинен рухатися по дугоподібній траєкторії, навіть якщо його рух мізерно малий і ліяк не паралельний до площини ігрового кайданчика. Забороняється проводити «движок» – рух молотка з кулею впродовж будь-якого часу, навіть якщо він мізерно малий. Забороняється проводити «кидок» кулі – рух, який відбувається при притисканні молотка до кулі перед ударом по ній.

При виявленні неправильного удару команда суперника, в особі капітана, може або зробити зауваження, або зажадати переграти цей удар і звернутися до судді за контролем ударів з можливим подальшим анулюванням неправильного удару. Також гравці мають право звертатися до судді за роз'ясненнями спірних ігрових ситуацій. Рішення рефері є остаточним і безапелюсним. Його перебування безпосередньо біля кожного поля не обов'язкове.

Забороняється удар по кулі, що стоїть біля кола, вертикально вниз-уздовж кола. Якщо таке відбувається, кулі ставляться на місце, хід втрачається.

Проходження воріт, «мишоловки»

Якщо гравцеві треба вводити кулю в гру, а на його шляху стоїть інша куля, яка заважає прямому проходженню, то гравець може зрушити свою кулю на мінімально необхідну відстань від осьової лінії для проходження воріт. Якщо це неможливо, то гравець може оголосити «замовлення»: проходження воріт з торканням іншої кулі. Якщо це вигідно по грі, поставити свою кулю на осьову лінію та зробити дотик молотком кулі зверху, залишивши його на місці.

Гравець, який намагається пройти через ворота («мишоловку») і при проходженні торкається будь-яких куль, зобов'язаний про це оголосити, причому повинен вквітати послідовність торкань. Якщо він не виконує «замовлення» (або виконує не в тієї послідовності), то позбавляється права додаткових ходів. Отож при успішному

проходженні воріт («мишоловка») його тархавується, проте додаткових ходів не надається.

Кулі, що пройшли «мишоловку», отримують право згодом у грі на рокіровку.

Куля, що досягне зворотного (протилежного кольору) кола, яка пройшла половину шляху, але не пройшла в зворотному напрямку перших від кола воріт, називається «мертвою кулею». «Мертвою» кулю не можна рокірувати, також «мертва» куля нікого не може рокірувати. Хоча після торкання кола гравець має право ще на один удар.

«Мертва» куля для кулі суперника несе функції кола їхнього кольору. Отже, якщо куля суперника якимось чином торкнеться «мертвої» кулі, то вона буде заколотою, як якщо б він торкнувся кола свого кольору. Тому, щоб «мертва» куля не була кулею-«збивцею», її заборонено при русі через перші ворота або при постановці на позицію для атаки торкнутися кулі протинника. Якщо таке відбувається, то кулі ставляться в початкове положення, хід переходить до наступного гравця. «Мертва» куля повинна проводити свій хід тільки в напрямку проходження воріт або для заняття позиції для подальшої атаки.

При проходженні останні їх воріт у напрямку до зворотного кола куля після торкання кола вдаряється в кулю супротинника – відбувається заколювання кулі суперника. При цьому повинно бути зроблено замовлення, і гравець, який виконав його, отримує право на наступний удар. Якщо замовлення не виконано, а куля не «заколота», тобто гравець не влучив у заявлену кулю, то право на наступний удар втрачається, і хід переходить до наступного гравця. Якщо замовлення не виконано, при цьому гравець від кола своєю кулею потрапляє в іншу кулю, куля «не заколюється», кулі залишаються в новому положенні, але гравець втрачає право на хід.

«Мертвою» куля вважається доки не пройде перші від кола ворота, тобто куля, що стоїть у «маслі» цих воріт, є «мертвою» з усіма наслідками. Якщо «розбійник» торкається такої кулі, він закінчує гру.

Після проходження всіх воріт куля стає «розбійником». «Розбійник» фактично закінчив гру, йому для її закінчення потрібно лише при черговому ході вдаритися об свій кілочок – «заколотися». Її завдання – ставити на позиції кулі своєї команди і збивати з позицій кулі протинника. В основному вона займається рокіркою. При рокіруванні простих куль «розбійник» аналогічно має два ходи – крокетний і вільний хід, а при рокіруванні «розбійника» чужої команди – тільки один крокетний.

«Масло» (ворота, «мишоловка»)

Положення «в маслі» виникає тоді, коли куля зупиняється у ворітах або в «мишоловці».

Перевірити стан «у маслі» досить просто. Береться молоток і ручкою проводиться зверху вниз, торкаючись дужки воріт або «мишоловки» з боку, де знаходиться найменша частина кулі. Якщо молоток торкається кулі, то вважається, що він є в положенні «в маслі».

Положення «в маслі» існує тільки в тих воротах, які куля на цьому ході повинна проходити (так само це може бути «мишоловка»). Для всіх інших воріт, які куля пройшла або проходитиме в майбутньому, положення «в маслі» не існує.

Кілька основних вимог, пов'язаних з положенням «у маслі»:

Куля в «масло» може потрапити, рухаючись з будь-якого боку воріт («мишоловки»).

Під кулі, яка потрапила в «масло», можна робити крокетний удар (див. Розділ «Рокіровка»). Кулю, що перебуває в «маслі», не можна рокірувати (див. Розділ «Рокіровка»).

Свою кулю в «маслі» «розбійник» може вибивати з «масла» з будь-якої відстані, причому також і в що вимагається для проходження воріт («мишоловки») напрямку, при цьому йому буде зараховано проходження.

У «маслі» воріт

При влучанні в «масло» воріт гравець застряглої кулі передає хід наступному по черзі гравцеві, а куля залишається в «маслі» до чергового ходу (рис. 40). Коли черга доходить до його гри, то ця куля повинна бути виведена з «масла» в протилежну сторону від напрямку руху гри. Тобто гравець повинен вивести ударом кулю з «масла», поставивши її на позицію для подальшого проходження цих воріт. Далі хід переходить до наступного по черзі гравця. І тільки при наступному ході гравець може зробити спробу провести кулю через ці ворота. Таким чином, гравець, що отримав кулю в «масло» воріт, втрачає в результаті два ходи: перший хід віддає, коли куля потрапляє в «масло», й другий – коли виводить кулю з «масла» на позицію.

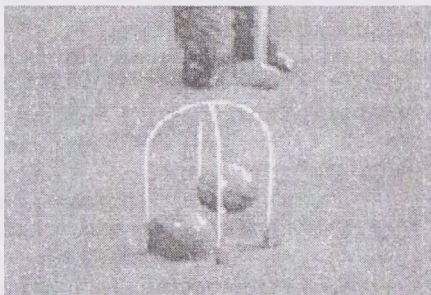


Рис. 40. Куля в «маслі» воріт

Куля в «маслі» може бути вибитою з цього положення іншою кулею. Наприклад, своєю другою кулею, що йде за нею через ці ж ворота. Не забуваючи зробити «заявлення» («... проходжу воріття з торканням ...»), партнер проходить ворота («мишоловку»), вибиваючи при цьому свою кулю, що застрягла в «маслі». Причому, якщо куля вийде з «масла» у напрямку, необхідному для проходження цих воріт, йому буде зараховано проходження цих воріт, але він не отримує додаткові удари за цей хід, адже в цей момент грає інша куля. Куля з «масла» може бути вибита як іншою кулею своєї команди, простою або «розбійником», так і кулею противника (іноді противникові це потрібно по ігровій ситуації). Кулю з «масла» можна вибивати в будь-яку сторону. Але, як сказано вище, кулі, яку вибито з воріт у напрямку свого руху, буде зараховано проходження воріт, а кулі, вибитій у протилежну сторону, проходження воріт, відповідно, не зараховується. В іншому разі куля буде виведена з «масла», і при наступному своєму черговому ході гравець може зробити спробу пройти ці ворота. Тільки «розбійник» противника не може рокірувати або вибивати кулю з «масла». Тобто «розбійник» не має права вибивати (торкати) з «масла» кулі супротивника. І саме тому гравці іноді застосовують такий прийом і «ховаються» від «розбійника» в «масло» (також можна не виходити з «ма-

сла» під атаку «розбійника»; при цьому гравець просто вдаряє злегка свою кулю зверху, не змінюючи її положення). Бити по кулі зверху, залишаючись на позиції «маслі». можна не більше ніж три рази поспіль, на четвертий раз гравець зобов'язаний вийти з «масла».

У «маслі» «мишоловки»

Якщо куля застрягла в створі «мишоловки», то хід переходить до наступного по черзі гравця. А гравець, який застряг у «мишоловці» кулі, не має права вивести її звідти самостійно. Він пропускати ходи доти, поки його куля не буде вибита будь-якою іншою кулею.

Вибити кулю з «масла» «мишоловки» може як своя інша куля (проста або «розбійник»), так і чужа куля.

Куля з «масла» «мишоловки» не може бути вибита «розбійником» противника.

Правила вибивання кулі з «масла» «мишоловки» аналогічні правилам вибивання кулі з «масла» воріт. Якщо куля вибита у напрямку проходження «мишоловки», її зараховується проходження без додаткових якихось ходів; якщо її вибивають назад або убік, то куля буде виведена з «масла» і гравець при черговому ході може робити спробу проходження мишоловки або ставити кулю на позицію, тобто грати кулею на свій розсуд.

Гравці команди супротивника часто тактично використовують цю ситуацію: поки куля супротивника перебуває в «маслі» «мишоловки» і не може звідти вийти самостійно, гравці безперешкодно вирівнюють свої комбінації, наприклад, шикуються перед «мишоловкою» і коректують свої положення для більш кращої атаки, якщо це їм дозволяє інша куля супротивника.

Якщо в «маслі» «мишоловки» виявилися відразу дві кулі однієї команди, тоді при черговому найближчому ході ту кулю, яка грає, вибиває гравець «з масла» не за напрямом проходження «мишоловки» (у будь-яку сторону, не зміщуючи іншу кулю, що перебуває в «маслі»). Якщо це правило технічно неможливо виконати (або гравець вважає, що краще залишити в цей момент кулі в такому положенні), то проводиться удар по кулі зверху, не змінюючи положення інших куль, і з «масла» виходите при черговому ході інша куля (якщо цю ситуацію не змінять кулі противника).

Якщо обидві кулі однієї команди виявилися в «маслі», причому одна в «маслі» воріт, інша – у «маслі» «мишоловки», тоді виходитиме куля з «масла» воріт на своєму ході (а куля в «маслі» «мишоловки» пропускати ходи).

Якщо в команди залишилася в грі одна куля (інша, наприклад, зіграла партію і вийшла з гри) і вона потрапила в «масло» «мишоловки», тоді хід переходить до наступного гравця, а при отриманні свого чергового ходу куля виходить з «масла» назад, ставиться на позицію (або в сторону, але не в бік руху проходження «мишоловки») і чекає на свій наступний хід.

Висновки

Куля, яка потрапила в «масло» воріт, може виходити з «масла» самостійно. При цьому гравець повинен розуміти, що при подальшому виході з «масла» і потім подальшому проходженні воріт він втратить два ходи.

Куля, яка потрапила в «масло» «мишоловки», не може виходити самостійно і пропускати ходи до того моменту, поки її не виб'є з «мишоловки» інша куля. Винятки становлять ті ситуації, коли в грі знаходиться одна куля команди або коли в

«мишоловці» виявилися обидві кулі однієї команди.

Рокірування

Рокірування – ігровий елемент, який значно розширює можливості гравця: дає йому створити цікаві комбінації, отримати додаткові удари, тактично розширює ділянку гри.

Оголошується рокірування завжди з «замовленням»: вказується куля, яку атакуватимуть, а також куля або кулі в необхідній послідовності, з якими відбудеться дотик. Оголошуються торкання лише кулі, яка рокірується. Куля, яка рокірується відразу після рокірування (торкання з кулею), перебуває поза грою, її торкання з іншими кулями неважливі, і кулі, зсунуті зі свого місця після рокірування з кулею, відновлюються на своїй позиції.

Якщо «замовлення» не виконано (куля потрапила не в заявлену кулю, а в іншу, або не виконано повністю «замовлення»), кулі ставлять на попереднє положення, хід втрачається.

Якщо «замовлення» не виконано і куля, яка рокірується, не потрапляє в одну з куль і проходить повз оголошену, то кулі залишаються в тому положенні, в якому опинилися, хід втрачається (крім додаткових ситуацій при вильоті куль за борт, які розглянуті нижче).

Рокірування завжди здійснюється прямим ударом – без торкання будь-якого елемента.

Як виконується рокірування? Гравець при своєму ході (після проходження воріт або «мишоловки») оголошує рокірування певної кулі (тобто оголошує, що він рокірує цю кулю). Після виконання удару при влучанні і при виконанні «замовлення» він бере в руки свою кулю, у таких випадках кажуть «взяв крокет», якою щойно виконав удар, переносить її і ставить випитул до кулі, яка відкотилася, в яку потрапив (рокіровану кулю). Причому гравець ставить кулю з будь-якого потрібного йому боку, але обов'язково, щоб кулі були в контакт. Якщо рокірування виконано правильно, то далі гравець отримує два додаткові ходи. Перший з них називається «кркетний удар, а другий – вільний.

Обов'язкові умови рокірування

Існує кілька обов'язкових вимог для виконання рокірування. Перерахуємо їх.

Можна рокірувати:

- тільки тією кулею, яка пройшла (у перший раз) «мишоловку»; тільки ту кулю, яка хоча б у перший раз пройшла «мишоловку»;
- як свої, так і чужі кулі, але тільки ті, які пройшли «мишоловку» хоча б в перший раз; тільки відразу після проходження будь-якого елемента – воріт або «мишоловки», а при наявності двох ходів (наприклад, після проходження «мишоловки» або після проходження двох воріт при одному ударі) рокірувати можна тільки на першому ударі; ту кулю, до якої відстань від кулі, яка рокірує, понад довжину всієї битки (ручки разом з ударною частиною); тільки прямим попаданням: не можна рокірувати від бортів, від дужок воріт, від кілочків або від третьої кулі;
- через елемент (ворота, «мишоловку»), який необхідно проходити в найближчий хід, але не торкаючись дужок, однак проходження цих елементів гравцеві не зараховуватиметься;
- через елемент (ворітця, «мишоловку»), який не потрібно проходити під час най-

ближчого ходу, не торкаючись дужок; «розбійник» «розбійника», однак при цьому після виконання крокетного удару відсутнє право на вільний удар. Не можна рокірувати:

- без оголошення «замовлення»; кулею, що не пройшла за першим разом «мишоловку»;
- кулею, що не пройшла за першим разом «мишоловку»; кулею, яка перебуває в «маслі»; кулею, що стоїть впритул до борту;
- не прямо, а від дужки воріт, борта, гретьої кулі, кола; куля, яка торкається, впритул стоїть біля борту іншої кулі;
- кулею, що досягла протилежного кола і не пройшла перші від нього в зворотному напрямку ворота («мертва куля»); «Мертвою кулею», що стоїть у «маслі» перших воріт; на другому ударі, після проходження «мишоловки» або двох воріт;
- кулею, яка після торкання кілочка (не пройшовши ворота) – «мертвою кулею»; на крокетному ударі, не виконавши його, знову оголошувати рокіровку.

Звичайно, можна збивати з позиції кулі противника без будь-якого оголошення, але перш ніж це зробити, подумайте, чи є така потреба, адже після цього хід перейде до наступного гравця.

Крокетний удар

Куля, по якій б'ють у крокетному ударі, називається крокетною кулею. Кулю, що стоїть до неї впритул і отримує рух від удару крокетною кулею, називають крокетованою кулею. Таким чином, ракетованою куля стає крокетною, а ракетна куля стає крокетованою.

Існує кілька способів виконання крокетних ударів. Гравець має право скористатися одним із них залежно від ігрової ситуації в цей момент.

Гравець ставить ліву ногу на п'яту, а пальцями ніг притискає до корту свою кулю, якою виконане рокірування, і вдарає по ній справа-наліво опуклою ударною частиною молотка так, щоб своя куля залишилася на місці, а куля, яка була рокірована, отримавши енергію удару, перемістилася в потрібну точку (удар з-під ноги). При цьому крокетному ударі, якщо куля вискакує з-під ноги гравця, то удар анулюється, кулі ставляться на свої попередні місця (до удару), хід переходить до наступного гравця.

Подвійний удар (Double kick). Гравець б'є по своїй кулі, якою він виконує рокірування, таким чином, щоб обидві кулі перемістилися в необхідні точки. Існують різні техніки ударів, при яких кулі можуть рухатися разом на рівну відстань або, навпаки, ударна куля пересувається на незначну відстань, а друга на велику відстань, або один шар був спрямований в одному напрямку, а другий в іншому.

Одиночний удар (Single kick). Гравець виконує крокетний удар, б'ючи по своїй кулі, якою він виконує рокірування, і переміщує свою кулю в потрібну точку, а рокірована куля залишається на місці.

Крокетний удар виконують без оголошення «замовлення». Крокетна куля може збивати собою ініці кулі без оголошення «замовлення», ставити їх у «масло» або заколювати. Крокетним ударом дозволено проводити крокетні кулі через ворота або «мишоловку» без оголошення «замовлення», однак при вдалому проходженні кулі через елемент, він не отримує жодних ходів, але в крокетній кулі залишається далі вільний удар при відповідних інших дозволених умовах. Кулі, яка ракетована і стає

крокетною, на крокетному ударі збивати (торкатися) інші кулі заборонено. Якщо це відбувається при одиночному ударі (Single kick), кулі ставляться в початкове положення, хід втрачається. Якщо це відбувається при подвійному ударі (double kick), то гравець позбавляється права на вільний удар – хід втрачається.

Не можна після виконання крокетного удару по тій самій кулі повторно виконувати удар.

Наприклад, за допомогою крокетних ударів можна «заколовати» («вбивати») кулі супротивника (це відбувається, коли куля супротивника посилається на вхідний для нього (його ж) кілочок). Після торкання кілочка куля починає гру спочатку, дочекавшись свого чергового ходу. Цим прийомом часто користуються для «заповнення» кулі противника, щоб змусити гравця почати гру цією кулею спочатку.

Після виконання крокетного удару гравець робить другий вільний удар. На вільному ударі гравець може проходити такі елементи: ворота або «мишоловку», і вдало пройшовши їх знову отримати право на рокірування, а може зіграти кулею на свій розсуд, поставивши її в потрібну точку. При виконанні вільного удару не можна торкатися інших куль.

На вільному ударі, після виконання крокетного удару, на якому було скоєно вбивство» кулі противника, заборонено свою кулю ставити на лінію між колом і першими воротами, а також на лінію між першими і другими воротами, щоб не було перешкоди входити в гру «заколений» кулі.

Влучання за борт

Основні положення

Гравець вибив свою кулю за борт. Куля ставиться біля борту – хід втрачається. Такий прийом часто використовують для постановки кулі впритул біля борту, щоб уникнути його відскакування від борта.

Під час виконання рокірування при вдалому влучанні рокірована куля вилетіла за борт. Гра продовжується звичайним ходом – виконується крокетний удар.

Під час вдалого рокірування при попаданні в «замовлену» рокіровану кулю ця рокірована куля від удару вилетіла за борт. У цьому разі вона ставиться біля борту, інші кулі залишаються в положенні, в якому опинилися після удару. Хід втрачається і переходить до наступного гравця.

При вдалому рокіруванні обидві кулі (і та яка рокірувалася, і та, яку рокірували) вилетіли при ударі за борт. Обидва кулі ставляться біля борту. Хід втрачається і переходить до наступного гравця.

При вдалому рокіруванні за борт від удару вилетіла в результаті рикошету третя куля, інші залишилися на корті. Ця куля ставиться біля борту, інші кулі залишаються в положенні, в якому опинилися після удару. Хід втрачається і переходить до наступного гравця.

При невдалому рокіруванню куля не потрапила у заявлену куля і сама вилетіла за борт. Куля ставиться біля борту. Хід втрачається і переходить до наступного гравця.

При крокетному ударі одна з куль або обидві вилетіли за борт. Кулі ставляться біля борту, хід втрачається.

При вільному ударі куля (кулі) вилетіла за борт. Куля (кулі) ставиться біля борту, хід втрачається.

Ігрові порушення

1. Якщо гравець пропустив свій удар, то він втрачає право на нього до наступної черги.
2. Якщо гравець зіграв своєю кулею позачергово і помилка відразу виявлена, не досягнуті цим ударом результати анулюються: куля, якою грали, і всі нею збиті ставляться на колишні місця.
3. Якщо гравець зіграв своєю кулею позачергово і після цього було зроблено ще кілька ударів іншими, то положення куль, досягнуте в результаті всього цього, не змінюється, але гравець, який допустив помилку, штрафується і позбавляється права на удар до наступної черги.
4. Дотик молотком кулі при ударі прирівнюється до самого удару, тобто якщо, наприклад, готуючись до удару, гравець тільки торкнеться кулі, то вважається, що він вже зробив удар. На підставі цього гравець, якщо йому не вигідно зрушувати кулю з позиції, може обмежитися просто дотиком до неї молотком.
5. Під час гри торкатися молотком чужих куль забороняється. Якщо, готуючись до удару по своїй кулі, гравець торкнеться чужої, то він втрачає право на удар, а чужу кулю, якщо вона була рушена з місця, ставлять на колишню позицію.
6. Не дозволяється хоча б на деякий час знімати або відсувати інші кулі для отримання більш зручного положення при ударі.
7. Не дозволяється крокірувати кулю, що міститься до крокірованої кулі ближче, ніж на довжину молотка.
8. Якщо який-небудь гравець перешкодив руху кулі, наприклад, ногою або молотком, то протилежна команда (суперники) вибирає або повернення в початкове положення куль, або продовження гри з положенням куль після торкання.

Приклад 1.

Перший гравець червоних, здійснюючи удар, потрапляє кулею в другого гравця червоних. Червоні втрачають подальші ходи, і гравці чорних вирішують, повернути кулі назад або продовжити гру в позиції, що склалася.

Приклад 2.

Перший гравець червоних, здійснюючи удар, потрапляє кулею в гравця чорних. Червоні вирішують, чи повернути кулі назад або продовжити гру в позиції, що склалася. При цьому чорні втрачають наступний по черзі хід.

Нюанси гри

Прохід одночасно двох воріт у сторону кілочка дає право на один додатковий хід, і кулі, яка стала «розбійником», – теж один хід.

Після торкання кілочка – один додатковий хід.

Після виконання крокетного удару, при вільному ударі як простою кулею, так і «розбійником», гравець не може збивати (аналогічно, як і рокірувати) іншу кулю. Якщо він торкнувся кулі на вільному ударі, то кулі ставляться на місце на положення, яке займали до вільного удару і відбувається втрата ходу.

Збивати кулю, що стоїть біля борту, можна кулею, яка не є «розбійником» (рокірувати заборонено).

Куля прокотилася по борту і знову потрапила в поле. Необхідно продовжувати грати з того місця, де зупинилася куля на полі. Якщо куля прокотилася і далі вилетіла за борт, то вона ставиться біля борту в тому місці, де вона вилетіла за борт, а не в тому місці, де вона вискочила на борт.

Та положення «куля біля борту» приймається позиція, коли між кулею і бортом проходить ручка молотка (не більше ніж 2 см). Таку кулю рокирувати заборонено.

Якщо гравцеві треба вводити кулю в гру, а на його стандартному шляху стоїть інша куля, яка заважає прямому проходженню, то гравець може зрушити свою кулю на мінімально необхідну відстань від осьової лінії для проходження воріт. Якщо це неможливо, то гравець може оголосити «замовлення» – проходження воріт з торканням іншої кулі, і якщо це вигідно по грі, поставити свою кулю на осьову лінію і пробити дотик молотком кулі зверху, залишивши її на місці.

Якщо при проходженні «мишоловки» або воріт останні вириваються з кріплення (не одна дужка, а цілком) і зміщують своє становище, а куля ворітця проходить, то удар переграють, якщо ж виривається одна дужка воріт або «мишоловки», але при цьому не відбувається їх зміщення, то кулі проходження зараховується.

Гравець має право проводити своєю кулею кулю партнера через ворота, заявивши про це. Якщо провєння вдалося, то куля, що проведена отримує додатковий удар, як у тому випадку, коли куля проходить ворота, а інша куля залишається чекати своєї черги і ніяких додаткових ударів не отримує. Тому іноді таке проведення і невигідне. Наприклад, якщо гравець провів іншу кулю через «мишоловку», ця куля, дочекавшись черги, має тільки один удар, тоді як, пройшовши самостійно «мишоловку», вона отримала би два удари.

Забороняється удар по кулі, що стоїть у кола вертикально вниз – уздовж кола. Якщо таке відбувається, то кулі ставляться на місце, хід втрачається.

Забороняється удар по кулі не торцевими сторонами ударною частиною молотка.

Ігрові ситуації. Ігрові ситуації при влученні в «масло»

Ігрова ситуація 1.

Куля виходить з «масла», але повинна торкнутися кулі, яка стоїть на шляху виходу з «масла». У цьому разі необхідно зробити «замовлення»:

«Виходжу з масла з торканням такої кулі ...» Якщо «замовлення» не виконано, то кулі ставлять назад на свої місця, де вони стояли до удару, і хід переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 2.

Куля проходить перші ворота та застряє в других воротах або проходить «мишоловку» і застряє в наступних воротах. Це положення вважається становищем «кулі в маслі», хід переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 3.

На корті грає одна куля, наприклад, червона куля проти двох чорних. У червоної ходи чергуються через раз після ходу кожної чорної. На черговому ході одна з чорних куль, наприклад друга чорна, потрапляє в «масло» «мишоловки». У цьому разі червона куля після ходу першої чорної грає один раз (відповідно до втрати свого ходу), а потім, коли пропускає хід друга чорна, що перебуває в «маслі», червона куля грає два рази. Так ці ходи чергуються: один раз червона, далі перша чорна, потім два рази червона, далі знову перша чорна. Це триватиме доти, поки чорна куля не буде вибита з «масла» «мишоловки», тоді настане така черга: червона, чорна, червона, чорна ...

Ігрова ситуація 4.

Перша куля починає гру від свого кола, доходить на своєму ході до «мишолов-

ки» і застріє в ній «у маслі». Друга куля повинна буде вступати в гру по своїй черзі, а не пропускати перший хід, щоб створити ситуацію, коли перша куля одна на майданчику і за правилами може вийти з «масла» самостійно.

Ігрова ситуація 5.

Проходимо «мишоловку» або ворота, в яких стоїть у «маслі» куля. При проходженні з «замовленням» куля, що стояла в «маслі» (або та, яка проходить, чи обидві), куля (кулі) вилітає за борт, хід переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 6.

Дві кулі, і своя, і чужа, перебувають у «маслі» «мишоловки». Хід «розбійника». «Розбійник» може вибавити свою кулю з «мишоловки», потрапляючи лише у свою кулю, причому не рокіруючи, а вибиваючи її з «масла», з будь-якої відстані. Якщо вона потрапляє в чужу кулю, то всі кулі займають початкове положення, хід переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 7.

Дві кулі (своя і чужа) перебувають у «маслі» «мишоловки». Хід «розбійника». «Розбійник» вибиває свою кулю і нею (собою не можна) вибиває кулю супротивника з «масла». Куля супротивника в цьому разі звільняється від положення «в маслі».

Ігрові приклади, що стосуються положення «в маслі», що виникають при рокіруванні і крокетних ударах, розглянуто в розділі «Рокірування».

Ігрові ситуації при рокіруванні

Ігрова ситуація 1.

При рокіруванні не виконано «замовлення». Рокірувальна куля не потрапила ні в заявлену куля, ні в будь-яку іншу. Кулі залишаються в тому положенні, в якому опинилися після удару. Хід втрачається і переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 2.

Куля, проходячи ворота («мишоловку») з оголошенням «замовлення» і виконуючи його, відбиває замовлену кулю на відстань більшої довжини битки. Гравець, на свій розсуд, може оголосити рокірування цієї кулі при дозволених інших обставинах.

Ігрова ситуація 3.

При рокіруванні рокірувальна куля влучила в замовлену кулю не в прямому влученні, а від борта або дужки воріт. Удар анулюється, всі кулі ставляться в початкове положення, яке було до удару. Хід втрачається і переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 4.

При рокіруванні не виконано «замовлення» – куля потрапила в іншу, не заявлену кулю, чи немає наступного торкання, заявленого в «замовленні», або аналогічно тому. Удар анулюється, всі кулі ставляться в початкове положення, яке було до удару. Хід втрачається і переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 5.

Гравець, виконуючи рокірування, і до влучання в заявлену кулю потрапив на свій кол (куля «заколося»). Хід втрачається і переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 6.

Гравець виконав рокірування – влучив у заявлену кулю і після цього – у свій кіл (куля не «заколося»). Гравець продовжує гру – виконує крокетний удар.

Ігрова ситуація 7.

При виконанні рокірування проведений удар, рокірувальна куля до влучання в

поплену кулю потрапляє в кіл. Куля «заколюється». Хід втрачається.

Грова ситуація 8.

При виконанні рокірування рокірувальна (заявлена) куля проходить через ворота («мишоловку»), які повинна влучити під час свого ходу. Проходження воріт захищується, виконується далі крокетний удар при всіх інших дозвільних умовах.

Грова ситуація 9.

Грає, наприклад, друга червона. Проходить «мишоловку» перший раз і на першому ударі після її проходження може рокірувати першу червону кулю, яка зручно стоїть, але вона має два удари, тому, використовуючи їх, проходить наступні за «мишоловкою» ворота й отримує наступний один удар. Використовуючи цей один удар, вона не може пройти відразу наступні перед кілочком двоє воріт. Тому вона при дотриманні всіх необхідних вимог рокірує, наприклад, першу червону, яка стоїть на необхідній відстані, отримує два удари. На першому – встає на позицію, а на другому – проходить ворота, отримує наступний хід і знову може рокірувати першу червону і знову, отримавши два ходи, може пройти ворота. Така вдала позиція, в яку встала перша червона, у гравців називається «м'ясом» або «стати на м'ясо». При цьому не обов'язково рокірувати першу червону, можна і кулі противника, якщо це зручно, і в цьому випадку чорна куля виявиться на «м'ясі» у червоної кулі. Дуже часто гравці штучно при рокіруванні і виконанні крокетного удару «підтягують» кулю супротивника на «м'ясо».

Грова ситуація 10.

Гравець не може при своєму одному ударі пройти ворота, які він повинен зараз проходити, і одночасно рокірувати кулю, що стоїть за цими воротами. Він повинен по дію виконувати двома етапами: спочатку під час свого ходу пройти через ворота і потім оголосити рокірування (можливий прохід з оголошенням торкання іншої кулі, відбивши її на відстань більшого, ніж молоток для подальшого оголошення рокіровки).

Таким чином, якщо гравець проводить кулю через ворота («мишоловку»), які він в цей момент проходить, і торкнеться іншої кулі (за воротами), то він зобов'язаний встановити проходження воріт з торканням або рокірує (якщо для рокірування є всі дозвільні умови) іншу кулю. У другому випадку йому не захищується проходження цих воріт, і він повинен буде їх пройти знову.

Грова ситуація 11.

Після проведеного рокірування і далі крокетного удару, при якому сталося «вбивство» кулі противника до її колу, гравець не має права ставити свою кулю на вільному ході у ворота між колом і першими воротами й у ворота, між першими і другими воротами, щоб уникнути створення перешкоди гравцеві, який вводитиме в гру свою (раніше «заколоту») кулю. Якщо він це зробив, то кулі ставляться на свої місця, хід втрачається.

Грові ситуації при крокетних ударах

Грова ситуація 1.

При виконанні крокетного удару «з-під ноги» куля з-під ноги вискочила. Кулі ставляться назад у ті положення, в яких вони були до удару. Хід втрачається і переходить до наступного гравця.

Грова ситуація 2.

Гравець при виконанні крокетного удару своєю кулею потрапляє на свій кол –

куля «закололася». Хід втрачається і переходить до наступного гравця (якщо куля вискочила з-під ноги гравця, що виконує крокетний удар, то це правило «заколювання» кулі до колу тут не діє (див. п. 4).

Ігрова ситуація 3.

Виконується крокетний удар (після рокірування). Крокетна куля або крокетована (якщо крокетний удар «не з-під ноги») від крокетного удару вилітає за борт. Куля, яка вилетіла, ставиться біля борту, хід переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 4.

Виконується крокетний удар, при якому рокірована куля проходить через «мишоловку» або ворота. У цьому випадку «замовлення» не робиться. Якщо, наприклад, рокірована куля потрапляє в «масло», то там і залишається, як і всі інші кулі в тих положеннях, які вони зайняли після виконання крокетного удару. Хід втрачається.

Ігрові ситуації при рокіруванні, пов'язані з положенням «масло»

Ігрова ситуація 1.

Рокіруємо свою (чужу) кулю, і рокірована куля виявилася в «маслі» воріт («мишоловки»). У цьому разі наступний крокетний удар не виконується, кулі залишаються в знову утвореній позиції, хід переходить до наступного гравця. Вільного ходу немає.

Ігрова ситуація 2.

Рокіруємо свою (чужу) кулю, після рокірування рокірувальна куля виявилася в «маслі», при цьому рокірування пройшло успішно (куля потрапила в заявлену), кулю беруть, як при звичайному рокіруванні, у руки і ставлять її впритул до рокірованої кулі. Гра триває, як і при звичайній ситуації.

Ігрова ситуація 3.

Рокіруємо свою (чужу) кулю. Після рокірування вона опинилася в положенні на позиції для проходження «мишоловки», яку їй необхідно проходити при своєму ході. Крокетним ударом (з під-ноги) гравець намагається провести її через «мишоловку», але невдало – куля виявляється в «маслі» «мишоловки» (іноді тактично гравець це робить спеціально). Другим – вільним, ударом по кулі, що перебуває в «маслі» пробивати не можна. І вона перебуватиме в «маслі» до наступної ігрової ситуації, при якій її виб'ють з «масла». Однак після крокетного удару гравець має в запасі ще вільний удар.

Ігрова ситуація 4.

Рокіруємо свою (чужу) кулю, і після успішного рокірування в «маслі» воріт («мишоловки») виконання виявилася не рокірувальна куля, а та, яка була збита під час свого ходу. У цьому разі виконується як при звичайній ситуації: крокетний удар, далі вільний, а куля, яка потрапила в «масло», залишається в цьому положенні.

Ігрова ситуація 5.

Рокіруємо свою (чужу) кулю, після рокірування в «маслі» виявляється рокірувальна куля, яка зробивши «замовлення», його не виконала (не влучила в замовлену кулю), але потрапила в «масло». У цьому разі куля залишається в «маслі», хід втрачається і переходить до наступного гравця.

Ігрова ситуація 6.

Дві кулі (своя і чужа) містяться у «маслі» «мишоловки». Хід «розбійника». «Роз-

бійник» може вибивати свою кулю з «мишоловки», потрапляючи тільки у свою кулю, причому, не рокирувати, а вибивати її з «масла», з будь-якої відстані. Якщо він влучає в чужу кулю, то всі кулі стають у початкове положення, хід переходить до наступного гравця (див. також ігрову ситуацію «в маслі»).

Ігрова ситуація 7.

Дві кулі (своя і чужа) містяться в «маслі» «мишоловки». Хід «розбійника». «Розбійник» вибиває свою кулю і нею же (собою не можна) вибиває кулю суперника з «масла». Куля суперника в цьому випадку звільняється від положення «в маслі» (див. також ігрову ситуацію «в маслі»).

Ведення рахунку

Результат матчу між командами визначається двома способами. Перший спосіб – без ліміту часу.

Партія безліміту часу проводиться без обмеження часу, виграє та команда, чії кулі першими закінчать гру.

Переможець отримує 1 (одне) очко, команда, що програла, – 0 (нуль) очок, команді, що їй програла, зараховується пройдена кількість воріт.

Другий спосіб – з лімітом часу.

Партію з лімітом часу проводять з обмеженням часу, яке визначено організаторами турніру. Після закінчення часу, якщо жодна команда не закінчила гру згідно з правилами, переможця визначають шляхом підрахунку пройдених воріт і необхідних торкань кола. Рахунок починається з перших воріт і закінчується колом свого кольору (усього 18). Якщо в процесі гри гравця «закололи», рахунок пройдених воріт починається заново. Якщо на момент закінчення часу в команд однакова кількість пройдених воріт, то гра триває до моменту будь-якої зміни рахунку. Командам у рахунок йде кількість пройдених воріт. Якщо команда закінчила гру до закінчення ліміту часу раніше від іншої команди, вона вважається переможцем і отримує 1 (одне) очко, команда що програла – 0 (нуль) очок. Команді, яка програла, зараховується пройдена кількість воріт.

У турнірних змаганнях кругового типу при однаковій кількості набраних очок у декількох команд зараховується кількість пройдених воріт. Якщо і цей показник однаковий, то виграє команда, яка пройшла найбільшу кількість воріт у будь-якій грі цього турніру.

Некоректна поведінка

Гравцям належить завжди виявляти повагу щодо суперників на полі, зокрема:

- не слід заважати їхній грі будь-якими рухами, розмовами або гучними вигуками; не користуватися електронними пристроями, щоб не відволікати інших гравців на корті непотрібним шумом; не чинити психологічного та емоційного впливу своєю поведінкою на суперника;
- не слід вставати поруч з кулею або безпосередньо позаду гравця, який збирається виконати удар (не чинити перешкод суперникові під час гри);
- не слід затягувати час на роздуми й обговорення перед виконанням удару;
- глядачам заборонено під час турніру підказувати гравцям і брати участь в обговоренні гри разом з ними.

Техніка безпеки

Щоб уникнути травм, перед виконанням удару гравцеві слід переконатися в то-

му, що присугні перебувають на безпечній відстані. Не слід проводити удар до тих пір, поки інші гравці, що перебувають попереду, не підуть з меж можливої зупинки кулі.

Контрольні запитання

1. Назвіть основні етапи виникнення та становлення крокету.
2. Назвіть основні особливості гри крокет.
3. Назвіть інвентар, який використовується для гри в крокет.
4. Дайте характеристику основних технічних прийомів.
5. Назвіть загальні правила гри.

Література

1. Дементьев Е.М. Крокетъ. – Москва : И.Н. Кушнеревъ и Ко, 1911.
2. Волков М. Крокетъ. – Москва и Петроград: М.О.Вольфъ, 1916
3. Чесноков Б. Крокет. Описание и правила игры. – Москва: Физкультура и спорт, 1930
4. www.croquet.ru - Официальный сайт Межрегиональной Федерации Крокета
5. www.pro- - Сайт петербургского крокет-клуба.

РОЗДІЛ 6. ПЛЯЖНИЙ ГАНДБОЛ

6.1. Історія розвитку гри

Пляжний гандбол (або біч-гандбол) (рис. 41) – порівняно молодий, надзвичайно динамічний і видовищний вид спорту. Відповідно до філософії пляжного гандболу (привабливість гри – дві команди, які грають на повну силу), будь-які покарання повинні застосовуватися індивідуально стосовно гравців, а не проти команди в цілому.



Рис. 41. Пляжний гандбол

«Філософія пляжного гандболу» заснована на принципах «чесної гри» – кожне рішення повинне прийматися відповідно до цих принципів.

Гандбол нещодавно почав опановувати пляжні простори – у 90-ті роки ХХ століття. Справжній розвиток цієї ігрової дисципліни розпочався на межі тисячоліть. Історія пляжного гандболу бере свій початок на маленькому острові на півдні Італії – Понца. У червні 1992 року Джані Бутареллі та Франко Шіано, президенти італійських гандбольних клубів, висунули ідею створення нового різновиду гандболу – пляжного. У 2000 році відбувся перший форум історичного, як для цього виду спорту, масштабу – чемпіонат Європи, де була представлена й Україна. Жіноча збірна здобула золоті нагороди, чоловіча – бронзові. У 2001р. на Всесвітніх іграх українські гандболістки знову були першими. Відтоді постійно проводяться чемпіонати світу та Європи, багато міжнародних змагань, в яких беруть участь національні збірні України.

Перший у світі турнір з пляжного гандболу відбувся в липні 1992 року на пляжі Сан-Антоніо на острові Понца (Італія). У змаганнях взяли участь італійські команди «Гаєта 84 Контаск», «Чампін», «Рома Понулінер», «Секу Лаціо» та російський «Політ» із Челябінська.

1992р. Засновано Організаційний комітет з пляжного гандболу (CONH – Committee Organization Handball Beach). Це була перша асоціація, що представляла новий вид спорту.

1993р. – перший міжнародний турнір.

Під керівництвом Бутареллі в Римі відбувся перший офіційний міжнародний турнір. До Риму приїхали юніорські збірні Алжиру і Тайваню, молодіжна команда Росії, військова збірна Італії та юніорський склад німецького клубу «Бартенбах».

У травні 1994 року Міжнародна федерація гандболу офіційно визнала пляжний гандбол і взяла його під свій патронат. У вересні на конгресі IHF у Нідерландах бу-

ли затверджені міжнародні правила з цього виду гри. Пляжний гандбол здобував нових прихильників. Цьому сприяли показові матчі та відеоматеріали, які були роздані учасникам конгресу. Незабаром у пляжний гандбол стали грати в Південній Америці та Африці.



У липні 2000 року під егідою Європейської федерації гандболу (EHF – European Handball Federation) було проведено перший чемпіонат континенту. Змагання прийняло курортне містечко Гаєта на березі Тірренського моря в Італії. На першості Старого світу виступили по вісім чоловічих (Білорусія, Іспанія, Україна, Росія, Італія, Німеччина, Греція, Туреччина) та жіночих (Україна, Німеччина, Росія, Югославія, Нідерланди, Італія, Туреччина, Іспанія) збірних. Першими в історії чемпіонами Європи з пляжного гандболу стали гандболісти Білорусії та гандболістки України. У Гаєті відзначилась й українська чоловіча команда, здобувши «бронзу». Після цього чемпіонати Європи були проведені у 2002, 2004, 2006 рр., а з 2007 – року кожного непарного року.

2001. Всесвітні ігри.

Турнір, який ще назвали першим неофіційним чемпіонатом світу з пляжного гандболу, у серпні 2001 року прийняло місто Акіта (Японія). На ньому виступили команди з Азії, Америки, Африки та Європи. Старий світ представляли володарі золотих і срібних медалей Гаєти (2000), вони й розіграли головний приз у фіналі змагань. Перемогли чем-

піони Європи – жіноча збірна України та чоловіча Білорусії.

Всесвітні ігри відбуваються раз на чотири роки і на них змагаються представники неолімпійських видів спорту. У пляжний гандбол грали 2001 року в Акіті (Японія), 2005р. – Дуйсбурзі (Німеччина), 2009р. – Гаосюні (Тайвань), 2013р. – у Калі (Колумбія). Перші три рази пляжний гандбол брав участь як демонстраційний вид спорту, а 2013 року в Колумбії він уже був у офіційній змагальній програмі.

2003 р. Створення «Європейського туру з пляжного гандболу» під патронатом ЄГФ.

Для розвитку і популяризації пляжного гандболу ЄГФ організувала «Європейський тур з біч-гандболу», який зібрав під своє крило численні змагання в багатьох країнах континенту.

2004 р. Перший чемпіонат світу.

Перший офіційний чемпіонат світу відбувався на африканській землі – у 2004 році найсильніших гандболістів планети вітав Єгипет. Другий прийняла 2006 р. Бразилія, третій пройшов 2008 р. в Іспанії, а четвертий відбувся 2010 р. в Туреччині, 2012 р. – в Омані, 2014 р. – в Бразилії, 2016 р. – в Угорщині.

6.2. Змагання

Командні змагання проводяться за задалегідь підготовленою програмою, яка містить такі розділи: приїзд та від'їзд команд, реєстрація, розселення (за необхідності) учасників, збори делегатів, тренерів та суддів, відкриття та закриття змагань, ігри, нагородження.

Змагання проводяться для різних вікових груп (кадети – 15–16 років, юнаки – 17–18 років, юніори – 19–20 років, дорослі – 21 і старше) за змішаною та коловою системою, переможців визначають за сумою очок, набраних у всіх зіграних матчах. У разі потреби учасників ділять на дві групи, дві кращі команди з кожної групи проходять до плей-оф, де і визначають переможця. Остаточна система проведення змагань визначається після подачі командами заявок.

До участі в змаганнях допускаються команди, які вчасно подали заявки на участь у змаганнях, які надсилаються в офіс Асоціації пляжного гандболу України (АПГУ). Чисельний склад команд-учасниць визначають організатори в положенні про змагання, він не повинен перевищувати 14 та бути менше ніж 8 осіб. Положення про змагання, яке розробляє й затверджує у відповідному порядку Асоціація пляжного гандболу України (АПГУ) містить такі розділи: мета та завдання, час і місце проведення, керівництво проведення змагань, організація змагань та учасники, визначення командних результатів, фінансові витрати, нагородження, терміни подачі заявок тощо.

До участі в чемпіонаті України, Кубку України, Супер-кубку України, Всеукраїнських та регіональних турнірів допускаються спортсмени, які пройшли медичне обстеження та мають відповідні медичні довідки. На змаганнях повинен бути присутнім лікар, який у разі потреби надає медичну допомогу.

Апеляційне журі призначається АПГУ на кожні змагання. Воно є першою інстанцією. У разі не вирішення питань першою інстанцією, другою інстанцією є правління АПГУ. Рішення другої інстанції є остаточним та не підлягає оскарженню.

Асоціація пляжного гандболу України керується всіма вимогами, встановленими МОК та НОК щодо антидопінгового контролю, а також нормативами, встановленими Міністерством у справах сім'ї, молоді та спорту.

6.3. Правила гри

Правило 1. Ігровий майданчик.

- 1.1. Ігровий майданчик (рис. 42) є прямокутником завдовжки 27 м і завширшки 12 м з урахуванням ігрової зони і двох площ воріт. Поверхня майданчика повинна бути засипана піском завглибшки принаймні 40 см. Характеристики ігрового майданчика не можуть бути змінені в процесі гри на користь однієї з команд. Навколо ігрового майданчика повинна бути передбачена зона безпеки розміром приблизно 3 м.
- 1.2. Ігрова зона має 15 м завдовжки і 12 м завширшки. Її межі позначаються еластичною кольоровою стрічкою або мотузком завширшки до 8 см.
- 1.3. Усі лінії на майданчику є складовою частиною площі, яку вони обмежують. Довгі обмежувальні лінії називаються бічними лініями, а короткі – лініями воріт (між стійками воріт) і зовнішніми лініями воріт (з обох боків воріт).

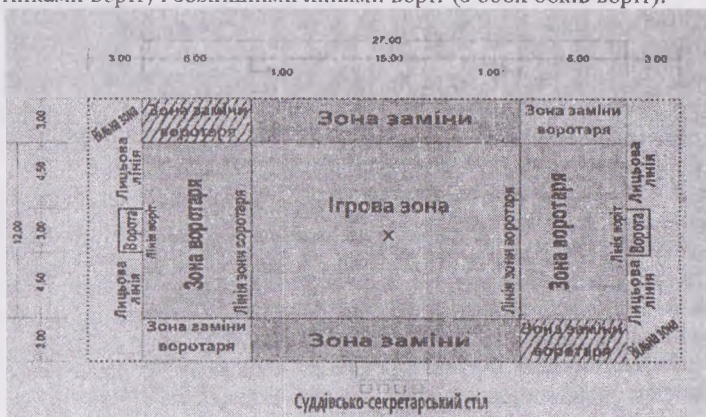


Рис. 42. Ігровий майданчик

Ворота

- 1.4. Ворота встановлюються по центру кожної (зовнішньої) лінії воріт. Внутрішні розміри воріт: ширина 3 м і висота 2 м (рис. 43). Ворота повинні бути жорстко закріплені в піску, але кріплення жодною мірою не повинні становити небезпеку для гравців. Стовпи воріт скріплюють горизонтальною поперечкою. Задня площина стійок воріт повинна збігатися із зовнішньою площиною лінії воріт. Стовпи воріт і поперечка мають квадратний перетин із стороною 8 см. Три поверхні воріт, які можна бачити з боку майданчика, повинні бути забарвлені поперечними смугами двома контрастними кольорами, чітко відмінними від кольору майданчика. Ворота повинні мати сітку, яка кріпиться так, щоб м'яч, кинутий у ворота, залишався у воротах.

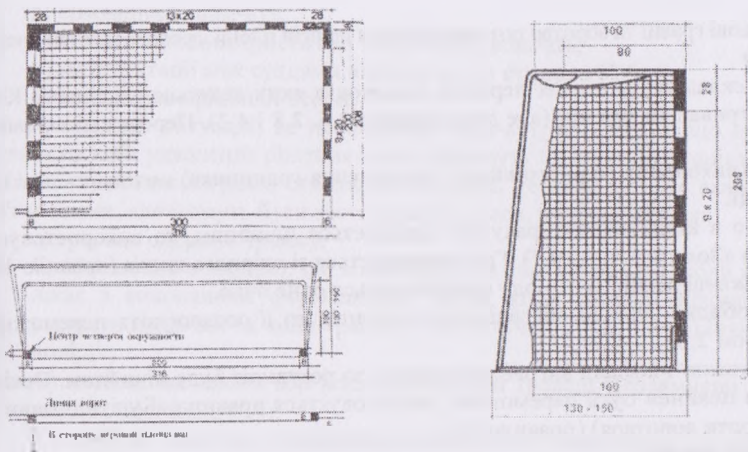


Рис. 43. Ворота

Площа воріт

- 1.5. Перед кожними воротами є площа воріт (див. правило 6). Площа воріт обмежується лінією площі воріт, яка проводиться таким чином: паралельно до (зовнішньої) лінії воріт за 6 м від неї кріпиться стрічка або мотузка.
- 1.6. За столом хронометриста і секретаря повинні помістатися від 3 до 4 осіб, він повинен бути посередині бічної лінії і принаймні за 3 метри від неї. Стіл для хронометриста і секретаря повинен стояти так, щоб вони могли бачити зони заміни.

Стіл хронометриста і секретаря

Зони заміни

- 1.7. Зони заміни для польових гравців становлять 15 м завдовжки і приблизно 3 м завширшки. Вони розміщуються по кожному сторону ігрового майданчика за бічними лініями.
- а) воротарі покидають майданчик через бічну лінію площі заміни своєї команди або через бічну лінію площі воріт з боку зони заміни своєї команди (4.13, 5.12)
- б) воротарі повинні входити на майданчик через бічну лінію площі воріт з боку зони заміни своєї команди (4.13, 5.12).

Правило 2. Початок гри. Час гри. Фінальна сирена. Тайм-аут. Командний тайм-аут.

Початок гри

- 2.1. Перед початком матчу судді проводять жеребкування (підкидають монету) для вибору воріт і зон заміни.
Команда, що виграла жеребкування, вибирає або один із боків майданчика, або відповідну зону заміни. Інша команда робить свій вибір відповідно до рішення першої команди.
Після першої половини гри команди міняються воротами. Зони заміни не міняються.
- 2.2. Кожна половина гри, а також «Золотий Гол» починаються із спірного кидка (10.1, 10.2), після свистка судді (2.5).

2.3. Польові гравці та воротар розташовуються по всій площі ігрового майданчика.

Час гри

2.4. Гра складається з двох періодів, рахунок в яких ведеться роздільно. Кожен період триває 10 хвилин (але див. правило 2.6, 2.8 і 4.2). Перерва між ними – 5 хвилин.

2.5. Гра (виконання спірного кидка і ввімкнення годинника) починається зі свистка судді.

2.6. Якщо в кінці періоду рахунок залишається нічийним, то використовується правило «Золотий гол» (9.7). Гра поновлюється зі спірного кидка (правило 10). Переможцеві кожного періоду присуджується одне очко.

2.7. Якщо обидва періоди виграла одна команда, то її оголошують переможцем з рахунком 2:0.

2.8. Якщо кожна з команд виграє по періоду, то результат буде нічийним. Оскільки завжди повинен бути переможець, застосовується правило «Буліти» (один гравець проти воротаря) (правило 9).

Фінальна сирена

2.9. Гра закінчується по фінальній сирені, яка спрацьовує автоматично від годинника або по сигналу хронометриста. У разі відсутності такого сигналу суддя дає свисток про закінчення часу гри (17.10, 18.1, 18.2).

2.10. Порушення правил або неспортивна поведінка до чи в момент фінального сигналу (на закінчення періоду або гри) повинні каратися, навіть якщо судді не змогли це зробити до сигналу. Судді закінчують гру тільки після виконання необхідного вільного кидка або 6-метрового кидка і результату їх виконання.

2.11. Кидок необхідно повторити, якщо фінальна сирена (на закінчення тайму або гри) прозвучала в момент виконання вільного кидка або 6-метрового кидка, а м'яч вже був у польоті. Тільки після того, як буде відомий результат повторного кидка, судді закінчують гру.

2.11. Гравці або офіційні особи підлягають індивідуальному покаранню за порушення правил або неспортивну поведінку, які були під час виконання вільного або 6-метрового кидків при обставинах, обумовлених у правилах 2.10, 2.11. Порушення під час виконання таких кидків не може, призвести до призначення вільного кидка в протилежному напрямі.

2.13. Якщо судді констатують, що хронометрист подав фінальний сигнал (на закінчення тайму або закінчення гри) дуже рано, то вони зобов'язані залишити гравців на майданчику і дограти час, що залишився.

Команда, яка володіла м'ячем, коли прозвучав передчасний сигнал, відновлює гру відповідно до перерваної ситуації. Якщо м'яч не був у грі, то гра поновлюється кидком відповідно до ситуації. Якщо ж м'яч був у грі, то гра поновлюється вільним кидком, відповідно до правила 13.4а-б.

Тайм-аут

2.14. Судді ухвалюють рішення, коли і наскільки може бути перервано час гри (тайм-аут).

Тайм-аут вважається обов'язковим у таких випадках:

- а) дискваліфікація або виключення;
- б) 6-метровий кидок;

- в) командний тайм-аут;
- г) свисток хронометриста або технічного делегата;
- д) консультації між суддями відповідно до правила 17.9;
- е) видалення офіційної особи.

Окрім подано ситуацій, де необхідний тайм-аут, очікується, що судді можуть узяти на себе ухвалення рішення щодо тайм-ауту і в інших ситуаціях.

Нижче приводяться деякі стандартні ситуації, де тайм-аути не вважаються обов'язковими, але можуть бути застосовані за умов, що створилися:

- а) гравець одержує травму;
- б) абсолютно очевидно, що команда тягне час, наприклад, коли команда зволікає з виконанням формального кидка, коли гравець відкидає м'яч або утримує його, або ж коли гравець при вилученні йде з майданчика дуже поволі;
- в) помилкова заміна або коли додатковий гравець ненавмисно виходить на майданчик (4.13, 4.14);
- г) зовнішні чинники, наприклад, необхідність закріплення стрічки для розмітки або мотузки.

2.15. Порушення під час тайм-ауту повинні мати такі ж наслідки, як і під час гри.

2.16. Судді подають хронометристові сигнал на зупинку часу гри у зв'язку з тайм-аутом.

Хронометрист одержує повідомлення про зупинку часу гри за допомогою трьох коротких свистків і жесту 16.

Після тайм-ауту гра поновлюється завжди по свистку (15:36). По свистку судді хронометрист вмикає годинник.

Командний «тайм-аут»

2.17. Кожна команда має право на отримання хвилинного командного тайм-ауту в кожному таймі основного часу гри.

Офіційний представник команди, охочий попросити командний тайм-аут, повинен дуже чітко показати «Зелену картку». Для цього він виходить у своїй зоні заміни до середини бічної лінії і піднімає «Зелену картку» так, щоб її чітко побачив хронометрист.

Розміри «Зеленої картки» 30x20 см на кожному її боці повинна бути зображена велика буква «Т».

Команда може запитати свій тайм-аут лише тоді, коли вона володіє м'ячем (коли м'яч у грі або під час перерви). Якщо команда не встигає втратити м'яч до свистка хронометриста (тоді команда не одержала б тайм-аут), то негайно одержує командний тайм-аут.

У цьому випадку хронометрист дає свисток на зупинку гри, жестом указує на тайм-аут (16) і витягнутою рукою указує на команду, яка запитала тайм-аут. Офіційний представник команди встромляє зелену картку в пісок по центру бічної лінії і за 1 метр від неї. Вона повинна залишатися там упродовж усього ігрового часу відповідного тайму, що залишився.

Судді призначають тайм-аут, хронометрист зупиняє годинник. Судді реєструють командний тайм-аут, а хронометрист умикає окремий годинник, який контролює тривалість командного тайм-ауту. Секретар відзначає час командного тайм-ауту і тайм, під час якого команда його запитала.

Під час командного тайм-ауту гравці й офіційні особи повинні залишатися у своїй зоні заміни або на майданчику. Судді залишаються в центрі майданчика, але один із них може ненадовго підійти до столу хронометриста для проведення консультації.

Порушення під час командного «тайм-ауту» призводять до тих саме наслідків, що і порушення під час гри, при цьому немає ніякого значення, чи перебували відповідні гравці на майданчику або поза ним. Відповідно до правил 8.4, 16.1, 16.2, може бути призначене вилучення за неспортивну поведінку.

Через 50 секунд хронометрист дає свисток, інформуючи про те, що гра відновиться через 10 секунд.

Після закінчення часу тайм-ауту команди повинні бути готові відновити гру. Гра починається з кидка, який визначається ситуацією на момент призначення тайм-ауту, або, якщо м'яч був у грі, з вільного кидка для команди, що запитала тайм-аут, і з місця, де був м'яч у момент зупинки гри.

По свистку судді хронометрист вмикає годинник.

Правило 3. М'яч.

- 3.1. У грі використовується круглий, неслизький гумовий м'яч. Для чоловічих команд вага м'яча 350–370 г з колом 54–56 см, для жіночих команд вага м'яча 280–300 г з колом 50–52 см. Для дитячих команд може бути використаний легший м'яч.
- 3.2. Перед кожною грою повинні бути готові не менше ніж 3 м'ячі. Запасні м'ячі мають бути у визначеному місці позаду воріт кожної команди, посередині.
- 3.3. Коли м'яч вилітає за межі майданчика, воротар за вказівкою судді повинен ввести в гру запасний м'яч шонайшвидше, щоб звести до мінімуму час перерви і уникнути тайм-аутів.

Правило 4. Команда, заміни, форма гравців. Команда

- 4.1. Матчі і турніри з пляжного гандболу можуть бути організовані для чоловічих, жіночих і змішаних команд.
- 4.2. У принципі команда складається з 8 гравців. Принаймні 6 гравців повинні перебувати на майданчику на початку гри. Якщо кількість гравців з правом грати стає менше за 4, то гра припиняється і переможцем оголошується команда суперника.
- 4.3. Кожна команда повинна мати не менше ніж 4 гравці на ігровому майданчику (3 польові гравці і 1 воротар). Решта гравців є запасними і повинна залишатися в зоні заміни.
- 4.4. Гравець або офіційна особа мають право брати участь у грі, якщо вони присутні на майданчику до моменту початку гри і їхні прізвища внесені в протокол.

Гравці/офіційні особи, які прибули після початку матчу, повинні одержати дозвіл на участь у хронометриста/секретаря, їхні прізвища повинні бути внесені у протокол.

Гравець, що має право грати, може у будь-який час вийти на майданчик через лінію власної зони заміни (4.13).

Гравець, що не має права на участь у грі, повинен бути дискваліфікований, якщо він вийшов на майданчик (16.6а). Гра поповнюється вільним кидком командою суперника (13.1а, 13.1б).

- 4.5. Упродовж усього матчу команда повинна мати одного з гравців, призначено-

го воротарем. Гравець, який є воротарем, може в будь-який час стати польовим гравцем. Аналогічно і польовий гравець може в будь-який час виконувати функцію воротаря (4.8).

- 4.6. Упродовж всієї гри в команді може бути максимум 4 офіційні особи команди. Ці офіційні особи не можуть бути замінені протягом усього матчу. Один із них повинен бути заявлений як «офіційний представник команди». Тільки цей представник має право звертатися до хронометриста/секретаря і, можливо, до суддів (за винятком ситуації, описаної в правилі 2.17).

Офіційні особи команди, не мають права виходити на майданчик під час гри. Порушення цього правила карається за неспортивну поведінку (правила 8.4, 16.1г, 16.2г і 16.6б). Гра поновлюється виконанням вільного кидка командою суперників (13.1а, 13.1б).

- 4.7. У разі травм судді можуть дати дозвіл (за допомогою жесту) двом особам, що «мають право брати участь у грі» (див. 4.4), вийти на майданчик під час таймауту, щоб надати допомогу травмованому гравцеві (16.2г).

Форма гравців

- 4.8. Усі польові гравці команди повинні бути одягнені в однакові майки без рукавів. Колірна комбінація і дизайн форми однієї команди повинні чітко відрізнятися від кольорів іншої команди. Гравці, які виконують функцію воротаря, повинні мати форму, кольори якої чітко відрізняються від кольору форми польових гравців обох команд і воротаря команди суперника. У формі воротаря повинні бути не більш ніж 2 гравці в кожній команді (17.3).

- 4.9. Номери гравців повинні бути принаймні заввишки 10 см і розміщуватися спереду.

Колір номерів повинен чітко відрізнятися від кольорів і дизайну майок. Допускається розміщення номерів на передпліччі або на стегні з матеріалу, безпечного для здоров'я гравців.

- 4.10. Усі гравці грають босоніж.

Дозволяється грати в шкарпетках або бинтувати ступні. Забороняється грати в спортивному або будь-якому іншому взутті.

- 4.11. Не дозволяється мати на собі предмети, що становлять небезпеку, наприклад, захист для голови, маски для обличчя, браслети, наручні годинники, кільця, намиста або ланцюжки, сережки, окуляри без захисту або в жорсткій оправі, чи будь-які інші предмети, які могли б завдати травми (17.3).

Допускається використовувати головну пов'язку з м'якого еластичного матеріалу.

Дозволяється грати в бейсболці, але жорсткий козирьок повинен бути повернений назад (щоб уникнути травм).

Гравців, що не дотримуються цих правил, не допускають до участі в грі, поки не усунуть недоліки.

- 4.12. Якщо виникла кровотеча у гравця або є наявність крові на тілі або формі, цей гравець повинен самостійно і негайно покинути майданчик (згідно з правилами заміни), щоб зупинити кровотечу, обробити рану, видалити кров з тіла або форми, і лише після цього він зможе повернутися на ігровий майданчик.

Якщо гравець не виконує вказівок суддів щодо цього, він карається за неспортивну поведінку (8.4, 16.1г і 16.2б).

Заміни гравців

4.13. Запасні гравці можуть залучатися до гри багато разів і у будь-який час без сповіщення про це хронометриста/секретаря, як тільки заміновані гравці залишать ігровий майданчик (16.2а).

Гравці повинні завжди залишати майданчик і виходити на нього через лінію власної зони заміни (16.2а). Ці вимоги стосуються також і заміни воротарів (5.12).

Правила заміни діють також і під час тайм-ауту (за винятком командного тайм-ауту).

У разі помилкової заміни гра поновлюється вільним кидком (правило 13) або 6-метровим кидком (правило 14) командою суперників, якщо гра повинна бути перервана. Інакше гра поновлюється кидком, визначеним за ситуацією.

Винний гравець повинен бути покараний вилученням (правило 16). Якщо більше ніж один гравець однієї команди порушує правила заміни в тій самій ситуації, то повинен бути покараний тільки гравець, що першим допустив порушення.

4.14. Якщо додатковий гравець вийшов на майданчик без заміни або якщо гравець протизаконно втручається в ігрову ситуацію із зони заміни, то цей гравець повинен бути вилучений. Таким чином, команда на ігровому майданчику скорочується на одного гравця.

Якщо гравець виходить на майданчик до закінчення вилучення, його негайно повторно вилучають, а також це призводить до дискваліфікації гравця. Відповідно, на час, що залишився, команда залишається на майданчику в скороченому складі.

В обох випадках гра поновлюється вільним кидком командою суперників (13.1а, 13.1б).

Правило 5. Воротар.

Воротареві дозволено таке:

- 5.1. Торкатися м'яча будь-якою частиною тіла при захисті в межах площі воріт.
- 5.2. Рухатися з м'ячем у межах площі воріт без дотримання обмежень для польових гравців (правила 2.4, 7.7). Воротареві не дозволяється затримувати виконання кидка воротаря (правила 6.5, 12.2 і 15.3б).
- 5.3. Покидати площу воріт без м'яча і брати участь у грі в ігровій зоні; при цьому воротар підкоряється загальним правилам для польових гравців.
Вважається, що воротар покинув площу воріт, як тільки він будь-якою частиною тіла торкнеться майданчика за межами лінії площі воріт.
- 5.4. Покидати площу воріт з м'ячем і знову грати ним у ігровій зоні, якщо йому не вдалося проконтролювати його в площі воріт.

Воротареві не дозволено таке:

- 5.5. Піддавати небезпеці суперника в процесі захисту воріт (8.2, 8.5).
- 5.6. Залишати площу воріт з м'ячем, що є під його контролем (вільний кидок за правилом 13.1а, якщо судді дали свисток на виконання кидка воротаря; інакше кидок воротаря просто повторюється).
- 5.7. Знову торкатися м'яча за межами площі воріт після кидка воротаря, поки інший гравець не торкнувся його (13.1а).
- 5.8. Торкатися м'яча, перебуваючи в межах площі воріт, коли м'яч лежить або котиться за межами площі воріт (13.1а).
- 5.9. Вносити м'яч у площу воріт, якщо він лежить або котиться за межами площі

воріт.

- 5.10. Повертатися з м'ячем у площу воріт з ігрової зони (13.1а).
- 5.11. Торкатися м'яча стопою або ногою нижче за коліно, коли він лежить на піску в межах площі воріт або рухається у напрямі ігрової зони (13.1а).

Заміна воротаря

- 5.12. Воратареві дозволено виходити на ігровий майданчик тільки через бічну лінію площі воріт своєї власної команди і лише з боку зони заміни своєї команди (1.8, 4.13).

Воротар може залишити ігровий майданчик через бічну лінію зони заміни своєї команди або бічну лінію площі воріт (1.8, 4.13), але тільки з боку зони заміни своєї команди.

Правило 6. Площа воріт.

- 6.1. Тільки воротареві дозволено перебувати в площі воріт (6.3). Вважається, що польовий гравець заступив у площу воріт, яка містить і лінію площі воріт, якщо він торкається її будь-якою частиною свого тіла.
- 6.2. Коли польовий гравець заступає в площу воріт, повинні бути ухвалені такі рішення:
 - а) вільний кидок, якщо польовий гравець заступив у площу воріт з м'ячем (13.1а);
 - б) вільний кидок, якщо польовий гравець заступив у площу воріт без м'яча, але тим самим створив собі перевагу (13.1а, 13.1б);
 - в) 6-метровий кидок, якщо захисник входить у площу воріт і тим самим зриває явну можливість узяття воріт (14.1а).
- 6.3. Заступ у площу воріт не карається у таких випадках:
 - а) якщо гравець заступає в площу воріт після гри з м'ячем, якщо це не ставить суперників у невідгідне становище;
 - б) якщо гравець заступає в площу воріт і в результаті цих дій не одержує ніякої переваги;
 - в) якщо захисник заступає в площу воріт у процесі або після спроби виконати захисну дію, не створюючи при цьому незручності для суперника.
- 6.4. М'яч належить воротареві, коли він перебуває в площі воріт (6.5).
- 6.5. М'ячем дозволено грати, якщо він лежить або котиться навіть у площі воріт. Проте польовим гравцям не дозволено входити в площу воріт, щоб це зробити (вільний кидок).

Дозволено грати м'ячем, якщо він у повітрі над площею воріт, окрім випадку, коли виконується кидок воротаря (12.2).
- 6.6. Воратар повинен кидком воротаря повернути м'яч назад у гру (правило 12), якщо м'яч потрапляє у ворота.
- 6.7. Гра повинна бути продовжена (виконанням кидка воротаря відповідно до правила 6.6), якщо гравець команди, що захищається, у процесі захисту торкається м'яча, який потім ловить воротар або м'яч залишається лежати в площі воріт.
- 6.8. Якщо гравець відіграє м'яч у площу власних воріт, то рішення повинні бути такі:
 - а) гол, якщо м'яч потрапляє у ворота;
 - б) вільний кидок, якщо м'яч залишається лежати в площі воріт або якщо во-

ротар торкається м'яча і він не потрапляє у ворота (13.1а, 13.1б);
в) кидок з бічної лінії, якщо м'яч виходить за межі зовнішньої лінії воріт (12.1).

г) гра продовжується, якщо м'яч перетнув площу воріт, повернувся назад в ігрову зону і воротар не торкнувся його.

6.9. М'яч, що повернувся з площі воріт в ігрову зону, залишається в грі.

Правило 7. Гра м'ячем, пасивна гра.

Дозволено:

7.1. Кидати, ловити, зупиняти, штовхати або передавати м'яч, використовуючи долоні (відкриті або закриті), руки, голову, корпус, стегна й коліна.

Дозволено також стрибати за м'ячем, коли він лежить або котиться по майданчику.

7.2. Тримати м'яч максимум 3 секунди також, якщо він лежить на майданчику (13.1а).

М'яч не повинен залишатися на майданчику довше за 3 секунди, а потім бути піднятим тим саме гравцем, який останнім торкався його (вільний кидок).

7.3. Робити максимум 3 кроки з м'ячем (13.1а). Один крок вважається зробленим у таких випадках:

а) якщо гравець, що стоїть обома ногами на майданчику, відриває одну ногу від майданчика, знов ставить її на майданчик або пересуває ногу з одного місця на інше;

б) якщо гравець торкається майданчика тільки однією ногою, ловить м'яч і потім торкається майданчика другою ногою;

в) якщо гравець після стрибка торкається майданчика тільки однією ногою, а потім на тій самій нозі робить стрибок і торкається майданчика другою ногою;

г) гравець після стрибка торкається майданчика обома ногами одночасно, після цього відриває одну ногу і знову ставить її на майданчик або пересуває одну ногу з одного місця на інше.

7.4. У статичному положенні або в русі:

а) вдарити м'ячем по майданчику один раз і знову зловити його однією або двома руками;

б) багато разів ударити м'ячем по майданчику однією рукою (дріблінг) або котити м'яч по майданчику однією рукою, а потім підняти його знову однією або двома руками.

Як тільки м'яч після цього буде спійманий однією або двома руками, його необхідно буде передати впродовж 3 секунд або після не більш ніж 3 кроків (13.1а).

Ведення, або дріблінг, вважається початим з того моменту, коли гравець торкається м'яча будь-якою частиною свого тіла і спрямовує м'яч до майданчика.

Після того як м'яч торкнувся іншого гравця або воріт, гравцеві знов дозволено вдарити м'яч об майданчик або використати дріблінг і знову зловити м'яч.

7.5. Перекладати м'яч з однієї руки в іншу.

7.6. Грати м'ячем, стоячи на колінах, сидячи або лежачи на майданчику. Не дозволено:

7.7. Торкатися м'яча більше ніж один раз, перш ніж він не торкнеться майданчика, іншого гравця або воріт (13.1а).

Помилки при ловінні м'яча не підлягають покаранню.

7.8. Торкатися м'яча ступою або ногою нижче від коліна, за винятком випадку, коли м'яч кинув у ногу гравця суперник (13.1а, 13.1б).

7.9. Гра продовжується, якщо м'яч торкнувся судді на ігровому майданчику.

Пасивна гра

7.10. Команді не дозволено утримувати м'яч без видимих спроб атакувати (без кидків по воротах). Це розцінюється як пасивна гра, унаслідок чого команду, що володіє м'ячем, карають вільним кидком (13.1а).

Вільний кидок виконують з місця, де був м'яч у момент зупинки гри.

7.11. Якщо команда навмисно затягує гру, то судді показують попереджувальний жест (жест 17). Тим самим команді, що володіє м'ячем, надається можливість змінити методи ведення атаки й уникнути втрати атакуючої позиції. Якщо атакуючі дії не змінилися після попереджувального жесту і немає кидка по воротах, то призначається вільний кидок проти команди, яка володіє м'ячем.

У певних ситуаціях судді можуть призначити вільний кидок проти команди, що володіє м'ячем, і без попереджувального жесту, наприклад, коли гравець умисне утримується від спроби використовувати явну можливість узяття воріт.

Правило 8. Порушення і неспортивна поведінка.

8.1. Гравцям під час гри дозволено виконувати такі дії:

- а) використовувати руки і долоні рук для блоку або оволодіння м'ячем;
- б) використовувати відкриту долоню, щоб відібрати м'яч у супротивника з будь-якої сторони;
- в) використовувати тіло для заслону суперника, навіть якщо він не володіє м'ячем;
- г) вступати у фізичний контакт з суперником спереду і торкатися його руками для контролю за його пересуваннями.

8.2. Гравцям під час гри заборонено виконувати такі дії:

- а) виривати або вибивати м'яч з рук суперника;
- б) блокувати або відштовхувати суперника руками, долонями рук або ногами;
- в) затримувати, обхвачувати, штовхати, набігати і настрибувати на суперника;
- г) заважати, перешкоджати діям суперника або наражати його на небезпеку (з м'ячем або без м'яча), при цьому порушуючи правила.

8.3. Порушення правила 8.2, коли дія спрямована в основному або винятково на суперника, а не на м'яч, повинно каратися прогресивно. Прогресивне покарання означає, що достатньо за окреме порушення призначати лише вільний або 6-метровий кидки, оскільки це порушення виходить за рамки звичного порушення, що допускається в боротьбі за м'яч.

Кожне порушення, що підпадає під визначення прогресивного покарання, вимагає персонального покарання.

8.4. Фізичні і словесні вирази почуттів, несумісні з духом справжнього спортивного суперництва, вважаються проявами неспортивної поведінки. Це стосується як гравців, так і до офіційних осіб команди на ігровому майданчику або за її межами. Прогресивне покарання застосовується також у разі неспортивної поведінки (16.1г, 16.2, 16.6).

- 8.5. Гравець, який своїми діями піддає небезпеці здоров'я суперника, повинен бути дискваліфікований (16.6в), зокрема, якщо він здійснює такі дії:
- а) збоку або ззаду б'є або тягне назад руку гравця, що кидає по воротах або пересуває м'яч;
 - б) робить будь-які дії, які супроводжуються ударами суперника по голові або в межах ший;
 - в) умисне ударяє по корпусу суперника ногою або коліном чи використовує будь-які інші удари, у тому числі і підніжку;
 - г) штовхає суперника в момент його пересування чи стрибка або атакує його таким чином, що суперник втрачає контроль над своїм тілом; це застосовується також за ситуації, коли воротар виходить із зони своїх воріт у зв'язку з контраатакою суперників;
 - д) кидає м'яч захисникові в голову при виконанні вільного кидка, як прямого кидка по воротах, припускаючи, що захисник не просувається вперед: або таким самим чином він кидає м'яч воротареві в голову з 6 метрового кидка, припускаючи, що воротар не просувається вперед.
- 8.6. Серйозний прояв неспортивної поведінки з боку гравця або офіційної особи команди на ігровому майданчику чи за її межами повинен бути покараний дискваліфікацією (16.6д).
- 8.7. Гравець, який допустив «напад» (фізичне насильство) у момент ігрового часу, повинен бути виключений з гри (16.11, 16.12, 16.13, 16.14). Напад, скошений не в момент ігрового часу, призводить до дискваліфікації (16.6е, 16.16б,г). Офіційна особа команди, винна в нападі, повинна бути дискваліфікована (16.6ж).
- 8.8. Порушення правил 8.2, 8.3, 8.4, 8.5, 8.6, 8.7 призводять до призначення 6-метрового кидка для команди суперників (правило 14.1), якщо порушення прямо або побічно пов'язане з подальшою зупинкою гри і позбавляє суперників явного шансу закинути гол. Інакше порушення призводить до призначення вільного кидка для команди суперників (правила 13.1а-б, див. також 13.2 і 13.3).

Правило 9. Підрахунок очок і визначення результату гри. Підрахунок очок

- 9.1. Гол зараховується, якщо м'яч повністю перетинає всю ширину лінії воріт за умови, що не було порушення правил з боку гравця, що кидав м'яч, або іншого члена його команди до або під час кидка. (рис. 44).
- Гол зараховується, навіть якщо гравець команди, що захищається, допустив порушення правил у момент польоту м'яча у ворота.
- Гол не зараховується, якщо суддя або хронометрист перервали гру до повного перетину м'ячем лінії воріт.
- Гол зараховується команді суперників, якщо гравець кидає по власних воротах, за винятком ситуації, коли воротар виконує кидок воротаря (12.2. 2-й параграф).
- 9.2. За закинутий м'яч у ворота після привабливих і видовищних ситуацій у грі до рахунку додається ще одне додаткове очко.
- 9.3. М'яч, закинутий з 6-метрового кидка, нагороджується 2 очками.
- 9.4. Після узяття воріт гра поновлюється виконанням кидка воротаря з його площі воріт (12.1).

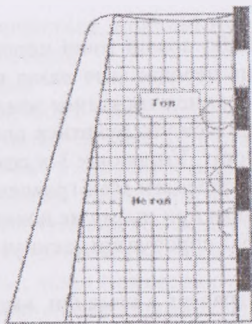


Рис. 44. Взяття воріт

9.5. Гол, який був зарахований, у жодному разі не може бути відмінений, якщо суддя вже чітко показав, що гол зарахований і кидок воротаря був виконаний. Судді повинні чітко показати (без кидка воротаря), що вони зарахували гол, якщо сигнал про закінчення першого тайму звучить зразу ж після узяття воріт і до виконання кидка воротаря.

Гол, закинутий воротарем

9.6. Два очка присуджуються, якщо м'яч у ворота закидає воротар.

Визначення результату гри

9.7. У разі нічийного результату в кінці кожного тайму використовується правило «Золотого гола», тобто переможцем оголошується команда, що закинула перший гол (2.6).

9.8. Якщо обидві команди виграли по періоду, використовується правило «булітів» (один гравець проти воротаря).

9.9. П'ять гравців, з правом грати, виконують кидки поперемінно з командою суперника. Якщо воротар належить до гравців, що виконують кидки, то при виконанні свого кидка він вважається польовим гравцем.

Переможцем оголошується команда, що одержала більшу кількість очок після виконання 5 кидків.

Якщо після першого кола результат ще не визначений, то продовжується виконання правила «булітів». З цією метою спочатку команди міняються воротами (не міняючи зон заміни). Знову 5 гравців, що мають право грати, виконують кидки, чергуючись з командою суперника. Цього разу починає інша команда. У цьому раунді і будь-якому подальшому результат матчу визначається так: переможцем вважатиметься та команда, яка лідируватиме після однакової кількості спроб узяття воріт.

Визначення результату гри за допомогою «булітів»

У цьому випадку судді проводять жеребкування для визначення вибору боку майданчика і команди, яка починає гру.

Якщо одна з команд виграє жереб і вибирає початок у «булітах», то команда суперників має право вибрати ворота. Відповідно, якщо команда, що виграє жеребкування, вважає за краще вибрати ворота, то тоді суперники одержують право починати в «булітах».

Обидва воротарі починають, стоячи на лінії воріт принаймні однією ногою. Польовий гравець повинен перебувати на ігровому майданчику, причому однією

ногою повинен стояти на лівій або правій точці перетину лінії воріт і бічної лінії. Коли суддя дає свисток, гравець передає м'яч назад воротареві, що стоїть на лінії воріт. Під час передачі м'яч не повинен торкатися землі. Як тільки м'яч відділяється від руки гравця, обидва воротарі можуть рухатися вперед. Воротар з м'ячем повинен залишатися в площі своїх воріт. Упродовж 3-х секунд він повинен або зробити кидок у протилежні ворота, або передати м'яч гравцеві своєї команди, який біжить у напрямі воріт суперника, але м'яч при цьому не повинен торкатися майданчика.

Гравець повинен зловити м'яч і спробувати закинути м'яч у ворота, не порушуючи при цьому правил.

Якщо воротар або польовий гравець з команди, яка атакує, порушують правила, атака зупиняється.

Якщо воротар команди, що захищається, покидає площу своїх воріт, то йому дозволено повернутися в зону своїх воріт у будь-який час.

Якщо кількість гравців в одному колі стає меншою за 5, то ця команда відповідно має менше нагоди для узяття воріт, оскільки жоден із гравців не має права на повторний кидок.

9.10. Якщо воротар команди, що захищається, рятує ворота в ситуації «буліти», порушивши при цьому правила, то повинно бути призначено 6- метровий кидок.

9.11. Під час «булітів» всі польові гравці повинні залишатися у своїй зоні заміни. Гравці, що виконали свій кидок, повинні повернутися у свою зону заміни.

Правило 10. Спірний кидок.

10.1. Кожен період гри, а також «Золотий гол» починаються із спірного кидка (2.2).

10.2. Спірний кидок виконується в центрі майданчика. Один з суддів підкидає м'яч вертикально, після чого звучить свисток іншого судді.

10.3. Інший суддя перебуває за межами бічної лінії навпроти столу хронометриста.

10.4. За винятком двох гравців (поодиноці від кожної команди), всі гравці повинні залишатися принаймні на відстані трьох метрів від судді при виконанні спірного кидка, але їм дозволено бути в будь-якому іншому місці ігрового майданчика.

Два гравці, які стрибають, щоб завладати м'ячем, повинні стояти поряд з суддею, причому кожен стоїть з боку своїх власних воріт.

10.5. М'ячем можна грати лише після того, як він досягає своєї вищої точки.

Правило 11. Кидок з бічної лінії.

11.1. Кидок призначається, коли м'яч повністю перетнув бічну лінію або коли польовий гравець команди, що захищається, був останнім, хто торкнувся м'яча до того, як м'яч перетнув зовнішню лінію воріт своєї команди.

11.2. Кидок з бічної лінії виконують без свистка суддів (15.36) суперники команди, гравець якої останнім торкнувся м'яча до його перетину лінії.

11.3. Кидок з бічної лінії виконується з місця, в якому м'яч перетнув бічну лінію, але принаймні не ближче ніж 1м від точки перетину лінії воріт і бічної лінії, якщо м'яч перетнув зовнішню лінію воріт або бічну лінію усередині площі воріт.

11.4. Гравець, що виконує кидок, повинен стояти однією ногою на бічній лінії поки м'яч не відділиться від його руки. Гравцеві не дозволено класти м'яч на майданчик, а потім самому підняти його з майданчика або ударяти м'ячем по майданчику і самому знову його ловити (13.1a).

11.5. Гравці команди, що захищається, повинні бути принаймні за 1 м від гравця, що виконує кидок з бічної лінії.

Правило 12. Кидок воротаря.

12.1. Кидок воротаря призначається в таких випадках:

- а) коли команда суперника закинула м'яч у ворота;
- б) коли воротар контролює м'яч у зоні своїх воріт (6.6);
- в) коли м'яч перетинає зовнішню лінію воріт і останнім його торкнувся воротар команди, що захищається, або гравець команди суперника.

Це означає, що у всіх цих ситуаціях м'яч вважається поза грою.

Правило 13.3 застосовується, якщо наявне порушення з боку команди воротаря після того, як був призначений кидок воротаря і до його виконання.

12.2. Воротарський кидок виконує воротар без свистка судді (15.3б) з площі воріт через лінію площі воріт.

Воротарський кидок вважається виконаним, якщо кинутий воротарем м'яч перетнув лінію площі воріт.

Гравцям іншої команди дозволено перебувати безпосередньо за лінією площі воріт, але вони не повинні торкатися м'яча, поки він не перетне лінію площі воріт.

12.3. Воротар не повинен знову торкатися м'яча після виконання кидка воротаря, поки до нього не торкнеться інший гравець (5.7, 13.1а).

Правило 13. Вільний кидок.

Рішення про виконання вільного кидка.

13.1. Судді переривають гру і відновлюють її вільним кидком для команди суперників у таких випадках:

- а) якщо команда, що володіє м'ячем, допускає порушення правил, що повинне привести до втрати м'яча (Правила 4.4, 4.6, 4.13, 4.14, 5.6, 5.7, 5.8, 5.9, 5.10, 5.11, 6.2а, 6.2б, 6.4, 6.8б, 7.2, 7.3, 7.4, 7.7, 7.8, 7.10, 8.8, 11.4, 12.3, 13.9, 14.5, 14.6, 14.7 і 15.2, 15.3, 15.4, 15.5);
- б) якщо команда, що захищається, допускає порушення правил, що призводить до того, що команда, яка володіє м'ячем, втрачає його (4.4, 4.6, 4.13, 4.14, 6.2б, 6.4, 6.8б, 7.8, 8.8, 13.7).

13.2. Судді повинні дозволити відновлення гри, утримавшись від передчасної зупинки гри, призначивши вільний кидок.

Це означає, що відповідно до правила 13.1а, судді не повинні призначати вільний кидок, якщо команда, що захищається, володіє м'ячем відразу після того, як команда, яка нападає, допускає порушення.

Таким самим чином, відповідно до правила 13.1б, судді не повинні втручатися, поки не стане зрозуміло, що команда, яка нападає, втратила м'яч або не в змозі продовжити свою атаку у зв'язку з порушенням, допущеним командою, що захищається.

Якщо передбачається дати персональне покарання у зв'язку з порушенням правил, то судді можуть винести ухвалу про негайну зупинку гри, якщо це не поставить у невідгідне становище суперників команди, що допустила порушення. Інакше покарання порушникові повинне бути відтерміноване до завершення ситуації, що склалася.

Правило 13.2 не застосовується у разі порушень правил 4.3, 4.4, 4.6, 4.13, 4.14, де

гра повинна бути негайно зупинена при втручанні хронометриста.

- 13.3. Якщо порушення, яке звичайно зумовлює до виконання вільного кидка відповідно до правила 13.1, наявне, коли м'яч є поза грою, то гра поновлюється кидком, який відповідає ситуації, при якій була зупинена гра.
- 13.4. Окрім ситуацій, описаних у правилі 13.1а, 13.1б, вільний кидок виконується також як спосіб відновлення гри в певних ситуаціях, коли гра відновлена (наприклад, коли м'яч у грі), навіть якщо не було ніякого порушення правил:
- а) якщо одна команда володіє м'ячем під час зупинки гри, то ця команда і продовжує ним володіти;
 - б) якщо жодна з команд не володіє м'ячем, то команда, яка володіла м'ячем останньою, знов одержує право на володіння ним;
 - в) коли гра зупиняється через те, що м'яч торкнувся якихось предметів над ігровим майданчиком, то м'яч одержує команда, гравці якої не торкалися м'яча останніми.
- 13.5. Якщо призначається вільний кидок проти команди, яка володіла м'ячем до свистка судді, то гравець, який володів м'ячем у той момент, повинен негайно покласти м'яч на майданчик, на те саме місце, де він перебуває (16.2г).

Виконання вільного кидка

- 13.6. Коли виконується вільний кидок, гравцям команди, яка атакує не дозволено розміщуватися ближче ніж на 1 м до лінії воріт суперників, поки не буде виконаний вільний кидок (15.1).
- 13.7. При виконанні вільного кидка суперники повинні залишатися на відстані, принаймні не ближче ніж 1м від гравця, що виконує кидок.
- 13.8. Вільний кидок, звичайно, виконується без свистка судді (15.3б) і з того місця, де було допущене порушення. Винятки з цього принципу можуть бути такі:
1. У ситуаціях, описаних у правилі 13.4а, 13.4б, вільний кидок виконується після свистка, з місця, де був м'яч у момент зупинки. У разі ситуації, описаній у п. 3.4в, вільний кидок виконується також після свистка під тим місцем, де м'яч торкався якихось предметів над ігровим майданчиком.
 2. Якщо суддя або технічний делегат (від МФГ або континентальної/національної федерації) зупиняє гру у зв'язку з порушенням з боку гравця або офіційної особи команди, що захищається, відбувається усне попередження або персональне покарання, то вільний кидок виконується з місця, де м'яч був під час зупинки гри, якщо це прийнятніше місце, ніж те, де було допущене порушення.

Те саме застосовується, якщо хронометрист зупиняє гру у зв'язку з помилковою заміною або незаконним виходом на майданчик (відповідно до правил 4.3, 4.4, 4.6, 4.13, 4.14).

Як вказано в правилі 7.10, вільні кидки призначаються в зв'язку з веденням пасивної гри з того місця, де м'яч був у момент зупинки гри.

Незалежно від основних принципів і процедур, описаних у попередніх абзацах, вільний кидок ніколи не можна виконувати з площі воріт команди, що виконує кидок. У будь-якій ситуації, коли вказане місце є в площі воріт, місце для виконання кидка повинне бути пересунуте до найближчої точки відразу ж за межами лінії площі воріт.

Якщо правильне місце для виконання вільного кидка є ближче за один метр від

лінії площі воріт команди, що захищається, то виконання кидка повинно бути принаймні не ближче за 1 метр від лінії площі воріт.

13.9. Якщо гравець команди, яка одержала право на виконання вільного кидка, перебуває в правильному положенні для виконання кидка з м'ячем у руці, то він не повинен класти його на майданчик і піднімати його знову, ударяти ним об майданчик і знову ловити (13.1а).

Правило 14. Шестиметровий кидок.

Рішення про призначення 6-метрового кидка.

14.1. Шестиметровий кидок признається в таких випадках:

- а) зірвана явна можливість узяття воріт у будь-якому місці ігрового майданчика гравцем або офіційною особою команди суперників;
- б) був недозволений свисток при явно гольовій ситуації;
- в) зірвана явна можливість узяття воріт у результаті втручання когось, хто не бере участі в грі.

При визначенні «явна можливість узяття воріт».

14.2. Якщо гравець команди, яка нападає, зберігає повний контроль над м'ячем і своїм тілом, попри на порушення, як у 14.1а, немає потреби призначати 6-метровий кидок, навіть якщо пізніше гравець втрачає явну можливість узяття воріт.

Там, де виникає потенційна ситуація для 6-метрового кидка, судді завжди повинні утриматися від втручання доти, поки не буде чіткого визначення, що рішення про 6-метровий кидок дійсно обґрунтовано й необхідне. Якщо гравець команди, яка нападає, продовжує узяття воріт, незважаючи на недозволене втручання захисників, то абсолютно очевидно, що відсутня яка-небудь причина для призначення 6-метрового кидка. І навпаки, якщо стає очевидним, що гравець дійсно втратив контроль над м'ячем або своїм тілом у зв'язку з порушенням так, що так звана явна можливість більш не існує, тоді признається 6-метровий кидок.

14.3. При призначенні 6-метрового кидка судді повинні взяти тайм-аут (2.14б).

14.4. Якщо 6-метровий кидок закінчується голом, то присуджуються два очка (9.3).

Виконання 6-метрового кидка

14.5. Шестиметровий кидок виконується у напрямі воріт упродовж 3-х секунд після свистка судді в полі (13.1а).

14.6. Гравець, що виконує 6-метровий кидок, не повинен торкатися або перетинати 6-метрову лінію, поки м'яч не залишить його руку (13.1а).

14.7. Гравець, що виконує 6-метровий кидок, або його партнери не можуть знов грати м'ячем доти, поки м'яч не торкнеться воротаря суперника або воріт (13.1а).

14.8. При виконанні 6-метрового кидка воротар та інші гравці команди, що захищається, повинні перебувати принаймні не ближче ніж 1 метр від гравця, що виконує кидок, поки м'яч не залишить руки гравця. Інакше 6-метровий кидок, якщо він не закінчився голом, виконуватиметься повторно.

14.9. Не дозволено робити заміну воротарів, коли гравець зайняв правильну позицію з м'ячем у руці та готовий до виконання 6-метрового кидка. Будь-яка спроба зробити заміну в цій ситуації карається як за неспортивну поведінку (8.4, 16.1г і 16.2в).

Правило 15. Загальні рекомендації щодо виконання кидків (кидок з бічної лінії, кидок воротаря, вільний кидок, 6-метровий кидок).

- 15.1. До виконання кидка м'яч повинен бути в руках гравця, що виконує кидок. Усі гравці повинні розташовуватися в позиціях, призначених для відповідного кидка. Гравці повинні залишатися на своїх місцях, поки м'яч буде в руках гравця, що виконує кидок. Неправильна первинна позиція повинна бути скоректована (15.7).
- 15.2. За винятком кидка воротаря, гравець, що виконує кидок, повинен частиною стопи постійно торкатися майданчика при виконанні кидка (13.1a). Іншу стопу можна неодноразово відривати і знову ставити на майданчик.
- 15.3. Суддя подає свисток на продовження гри в таких випадках:
- а) завжди у разі 6-метрового кидка;
 - б) у разі кидка з бічної лінії, кидок воротаря або вільний кидок:
 - для відновлення гри після тайм-ауту;
 - для відновлення гри після вільного кидка, (13.4);
 - при затримці у виконанні кидка;
 - після коректування позицій гравців;
 - після усного попередження.
- Гравець, що виконує кидок, повинен ввести м'яч у гру впродовж 3 секунд після свистка судді (13.1a).

- 15.4. Кидок вважається виконаним, якщо м'яч залишив руку гравця, що виконує кидок (12.2). При виконанні кидка гравець, що виконує кидок, не має права передавати м'яч своєму партнерові з рук у руки, а той не має права торкатися м'яча (13.1a).
- 15.5. Гравець, що виконує кидок, не повинен знову торкатися м'яча після виконання кидка, поки м'яч не торкнеться іншого гравця або воріт (13.1a).
- 15.6. Усі кидки можуть завершуватися узяттям воріт, за винятком кидка воротаря, де «власний гол» неможливий (12.2), і спірного кидка (оскільки його виконує суддя).
- 15.7. Судді не повинні виправляти неправильне розташування гравців команди, що захищається, при виконанні кидка з бічної лінії або вільного кидка, якщо воно призводить до втрати переваги для команди, яка нападає, при негайному виконанні кидка. Якщо ж є втрата переваги, то розташування гравців повинне бути скоректоване (15.3б).

Якщо суддя, попри неправильне розташування деяких гравців захисту, дає свисток на виконання кидка, то ці гравці мають повне право продовжувати гру. Гравець повинен бути вилучений, якщо він затягує або заважає виконанню кидка суперником, перебуваючи дуже близько або допускаючи інші порушення правил (16.2c).

Правило 16. Покарання. Вилучення

- 16.1. Ухвала на вилучення може бути винесена в таких випадках:
- 16.2. а) при порушеннях правил гри та інших аналогічних порушеннях відносно суперників (5.5 і 8.2), які не належать до категорії «прогресивного покарання» (8.3);
- б) при таких порушеннях, при яких виносяться прогресивне покарання (8.3);

- в) при порушеннях правил при виконанні суперником формального кидка (15.7);
 - г) при неспортивній поведінці гравця або офіційної особи команди (8.4).
- 16.3. Ухвала на виключення повинна бути винесена в таких випадках:
- а) при порушенні заміни або неправильному виході на майданчик (4.13, 4.14);
 - б) при повторних порушеннях правил, коли повинне застосовуватися прогресивне покарання (8.3);
 - в) при повторній неспортивній поведінці гравця на майданчику або за її межами (8.4);
 - г) при виконанні вимог покласти м'яч на майданчик при призначенні вільного кидка проти команди, що володіла м'ячем (13.5);
 - д) при повторних порушеннях правил при виконанні формального кидка суперником (15.7);
 - е) при дискваліфікації гравця або офіційної особи команди в ігровий час (16.8).
- 16.4. Суддя повинен чітко вказати винному гравцеві і хронометристові/секретареві при вилучення за допомогою відповідного жесту (жест 2). Вилученому гравцеві не дозволено брати участь упродовж усього періоду вилучення, а команді не дозволено замінювати його на ігровому майданчику. Час вилучення починається після свистка судді про відновлення гри. Вилучений гравець може бути замінений або може одержати дозвіл вийти на ігровий майданчик після того, як змінилася ігрова ситуація.
- 16.5. Друге видалення гравця призводить до дискваліфікації. Дискваліфікація після двох вилучень діє тільки на період ігрового часу, що залишився, і повинна розглядатися як рішення судді на підставі фактів (така дискваліфікація не повинна згадуватися у звіті про матч).

Дискваліфікація

- 16.6. Дискваліфікація повинна виноситися в таких випадках:
- а) якщо гравець, який не мав права брати участь у гри, виходить на ігровий майданчик (4.4);
 - б) при другому (або подальшому) випадку неспортивної поведінки одного з гравців або офіційних осіб команди (8.4);
 - в) при порушеннях, які небезпечні для здоров'я суперника (8.5);
 - г) при порушеннях, допущених воротарем, коли він виходить із зони своїх воріт під час «булітів» (один гравець проти воротаря), становлячи небезпеку для здоров'я суперника (8.5. Дії, які чітко спрямовані на тіло суперника, а не на м'яч);
 - д) за грубу неспортивну поведінку гравця або офіційної особи команди на майданчику або за її межами (8.6);
 - е) за напад з боку гравця поза ігровим часом, тобто до гри або під час перерви (8.7, 16.16б, 16.16г);
 - ж) за напад з боку офіційної особи (8.7);
 - з) у зв'язку з другим вилученням одного гравця (16.5);
 - і) за повторну неспортивну поведінку гравця або офіційної особи команди під час перерви (16.16г).
- 16.7. Після оголошення тайм-ауту судді повинні чітко показати дискваліфікацію

гравцеві або офіційній особі за допомогою червоної картки (жест 13; розміри «червоної картки» приблизно 9x12 см), а також проінформувати про це хронометриста/секретаря.

16.8. Дискваліфікація гравця або офіційної особи команди завжди діє до кінця ігрового часу. Гравець або офіційна особа команди повинні негайно залишити ігровий майданчик і зону заміни. Після цього ні гравець, ні офіційна особа команди не повинні мати ніяких контактів з командою.

Дискваліфікація гравця або офіційної особи команди завжди призводить до зниження кількості гравців або офіційних осіб, що допустиме для команди (за винятком ситуації, висловленої в 16.16б).

Команді, проте, дозволено збільшити кількість гравців на ігровому майданчику після того, як зміниться ігрова ситуація.

16.9. Таку категорію дискваліфікації (за винятком другого вилучення, 16.6з) судді повинні відзначити в протоколі.

16.10. Якщо воротар або польовий гравець під час «булітів» (один гравець проти воротаря) одержує покарання унаслідок неспортивної поведінки або грубої неспортивної поведінки, це призводить до дискваліфікації гравця.

Виключення з гри

16.11. Виключення з гри повинне бути винесене, коли гравець обвинувачується в нападі (8.7) упродовж ігрового часу на ігровому майданчику або за його межами.

16.12. Після призначення тайм-ауту судді повинні чітко показати виключення винному гравцеві за допомогою відомого для цього випадку жесту-у вигляді схрещених рук над головою (жест 14) і проінформувати про це хронометриста/секретаря.

16.13. Виключення з гри завжди діє до закінчення ігрового часу, й команда повинна продовжувати гру, маючи на ігровому майданчику на одного гравця менше.

Виключений гравець не може бути замінений і зобов'язаний негайно залишити як ігровий майданчик, так і зону заміни. Після відходу йому забороняється будь-який контакт з командою.

16.14. Судді повинні дати пояснення випадку виключення з гри в протоколі матчу для уваги відповідного керівництва (17.12).

Більше ніж одне порушення в одній ситуації

16.15. Якщо гравець або офіційна особа команди винні в більш ніж одному порушенні одночасно або в прямій послідовності до відновлення гри і ці порушення заслуговують на різні покарання, то вони караються лише одним, найсуворішим із них. Як правило, це випадок, коли одним із порушень є напад.

Порушення після закінчення ігрового часу

16.16. Неспортивна поведінка, груба неспортивна поведінка або напад з боку гравця чи офіційної особи на території, де проходить гра, але після закінчення ігрового часу, караються таким чином:

1. Перед грою:

а) усне попередження у разі неспортивної поведінки (16.1г);

б) дискваліфікація у разі грубої неспортивної поведінки або напад (16.6), але команді дозволено починаги гру в складі 8 гравців і 4 офіційних осіб.

2. Під час перерви:

- а) усне попередження у разі неспортивної поведінки;
- б) дискваліфікація у разі повторної або грубої неспортивної поведінки або при нападі (16.6). Після дискваліфікації під час перерви команді дозволено перебувати на майданчику з тією ж кількістю гравців, яка була безпосередньо перед перервою.

3. Після гри:

- а) письмовий звіт.

Поняття «ігровий час» містить «тайм-аути», «Золотий гол» і «буліти» (один проти воротаря), але не перерви.

Виключення і роз'яснення:

а) на початку другого тайму, «Золотого гола» або «булітів» (один гравець проти воротаря) вилучені гравці можуть бути замінені або їм дається дозвіл повернутися на ігровий майданчик;

б) вилучення захисника поєднується з присудженням 6-метрового кидка: якщо команда, яка нападає, забиває гол, вилучений гравець може бути замінений або йому дається дозвіл повернутися на ігровий майданчик після кидка воротаря. Якщо гол не забивається, вилучений гравець або гравець, що замінив його, повинні почекати до зміни ігрової ситуації, після чого йому буде дозволено повернутися на ігровий майданчик;

в) якщо вилучення затримується в переважній ситуації: вилучення починається в момент накладення санкції, тобто після закінчення переважної ситуації і ухвалення відповідного рішення.

Правило 17. Судді.

- 17.1. На кожну гру призначаються двоє суддів з рівними правами. Їм надають допомогу хронометрист і секретар.
- 17.2. Судді здійснюють спостереження за поведінкою гравців з моменту їх появи на території, де проходить змагання, і до їх відходу.
- 17.3. Перед початком матчу судді перевіряють стан ігрового майданчика, воріт і м'ячів, вирішують, які м'ячі використовуватимуться (правила 1 і 3.1). Судді також перевіряють, щоб форма обох команд відповідала правилам. Вони перевіряють протокол матчу й екіпіровку гравців. Вони також перевіряють кількість гравців і офіційних осіб у зоні заміни і за її межами, а також наявність і підпис у протоколі «відповідальної особи команди» для кожної команди. Усі порушення повинні бути усунені (4.2, 4.3, 4.8, 4.9, 4.10).
- 17.4. Жеребкування проводить один із суддів у присутності іншого судді й капітанів обох команд (2.1).
- 17.5. На початку гри один із суддів займає позицію за бічною лінією на протилежному боці від столу хронометриста. Офіційний годинник вмикають після його свистка (2.5). Інший суддя займає позицію в центрі ігрового майданчика. Після свистка він починає гру із спірного кидка (10). Під час гри судді повинні час від часу мінятися сторонами майданчика.
- 17.6. Судді займають позиції так, щоб були видні зони замін обох команд (17.11, 18.1).
- 17.7. Усю гру повинні проводити одні судді. Вони зобов'язані стежити за дотриманням правил гри і карати за їх порушення (13.2 і 14.2).

- Якщо один із суддів не зможе закінчити зустріч, другий суддя повинен продовжити гру один (у змаганнях МФГ і континентальних змаганнях така ситуація розв'язується в рамках відповідного регламенту).
- 17.8. Якщо обидва судді фіксують свистком порушення правил і згодні щодо команди, яка повинна понести покарання, але їх думки різняться щодо ступеня покарання, то з двох завжди вибирають суворіше покарання.
- 17.9. Тайм-аут надається:
- а) якщо обидва судді мають різні думки щодо присудження очків після забитого командою гола, ухвалюється спільне рішення;
 - б) якщо обидва судді дають свисток пре порушення або якщо м'яч покинув ігровий майданчик і обидва судді мають різні думки щодо того, якій команді повинен бути відданий м'яч, то ухвалюється спільне рішення.
- Тайм-аут обов'язковий. Після консультацій один з одним судді показують потрібні жести, і після свистка гра поновлюється.
- 17.10. Обидва судді контролюють рахунок голів, ігровий час і результат гри. Вони несуть відповідальність за контроль ігрового часу. Якщо виникають розбіжності щодо точності відліку часу, судді ухвалюють спільне рішення.
- 17.11. За допомогою хронометриста/секретаря судді контролюють появу і відхід замінованих гравців (17.6, 18.1).
- 17.12. Судді відповідають за правильне заповнення протоколу матчу після гри. Видалення (16.14) і дискваліфікація типу викладених у правилі 16.8, повинні бути зафіксовані в протоколі матчу.
- 17.13. Рішення, прийняті суддями на основі їх бачення фактів або на основі їх оцінки подій, вважаються остаточними.
- Протести можуть бути подані тільки проти рішень, які суперечать правилам. Під час гри тільки відповідний «офіційний представник команди» може звертатися до суддів.
- 17.14. Судді мають право тимчасово перервати гру або її припинити. Необхідно використовувати всі можливості продовжити гру, перш ніж ухвалити рішення про її припинення.
- Правило 18. Хронометрист і секретар**
- 18.1. Хронометрист контролює ігровий час і тайм-аути. Тільки хронометрист у разі потреби повинен перервати гру.
- Водночас секретар переважно веде рахунок, перевіряє списки гравців, веде протокол матчу, контролює вихід гравців, які прибули після початку гри, і вихід гравців, що не мають права грати.
- Інші завдання, зокрема, контроль кількості гравців і офіційних осіб команди в зоні заміни, контролюються спільно.
- Обидва надають підтримку суддям у здійсненні контролю за ходом замін. (17.6, 17.11).
- 18.2. У разі відсутності демонстраційного табло з вказівкою часу хронометрист повинен інформувати офіційного представника кожної команди про зіграний час або про те, скільки часу залишилося грати, особливо під час тайм-аутів.
- У разі відсутності демонстраційного табло з автоматичним сигналом хронометрист бере на себе відповідальність про подачу сигналу про закінчення першого тайму і про закінчення гри.

При вилученні гравця секретар підтверджує це гравцеві і суддям за допомогою картки із зображенням «1» для гравця, що одержав перше вилучення, і «2» – при другому вилученні.

6.4. Суддівські жести, які затвердила Міжнародна федерація гандболу

Жести

1. При присудженні одного або двох очок при узятті воріт (9, 14.4) суддя на полі повинен вказати на це, показавши один або два пальці. При присудженні двох очок суддя біля воріт додатково робить повний помах рукою вертикально.
2. Жест 12. Суддя указує на порушення правил і показує навинного гравця. Зігнута рука, що охоплює іншу руку, свідчить про видалення.
3. Суддя використовує червону картку, щоб вказати на «негайну» дискваліфікацію.
4. Дискваліфікація повинна підтверджуватися червоною карткою в піднятій руці секретаря.
5. При призначенні вільного кидка або кидка з бічної лінії судді повинні негайно показати напрям кидка (жести 7 або 9).

Після цього суддя повинен показати жест (жести) для вквівки індивідуального покарання (жести 12–14).

Якщо є доцільним пояснити причину ухвалення рішення про виконання вільного або 6-метрового кидків, то для інформації суддя показує відповідно один з жестів 1–6.

6. Обов'язкове виконання жестів 11, 15 і 16 в тих ситуаціях в яких вони застосовуються.
7. Жести 8, 10 і 17 використовуються залежно від рішення суддів.

Список жестів



1. Заступ у площу воріт



2. Помилка ведення



3. Пробіжка або утримання м'яча більше ніж 3 секунди



4. Захоплення, утримання або поштовх



5. Удар



6. Помилка нападників. Захоплення, утримання або поштовх



7. Кидок з бічної лінії - напрям



8. Кидок воротаря



9. Вільний кидок – напрям



10. Недотримання 3-метрової дистанції



11.1 Отримання 1 очка



11.2 Отримання 2 очок



12. Вилучення



13. Дискваліфікація (червона картка)



14. Виключення



15. Тайм-аут



16. Дозвіл для 2-х людей (котрі «мають право на участь») для виходу на майданчик під час тайм-аута



17. Попередження при пасивній грі

Контрольні запитання

1. Назвіть основні дати виникнення та становлення пляжного гандболу.
2. Назвіть основні особливості гри у пляжний гандбол.
3. Назвіть устаткування та інвентар, який використовують для гри в гандбол.
4. Дайте характеристику основних технічних прийомів.
5. Назвіть вимоги до майданчика для гри в гандбол (покриття, розмітка, інвентар).
6. Назвіть загальні правила гри.

Література

1. Білик О. Передумови становлення і розвиток пляжного гандболу / Білик О., Пітин М. // Вісник Прикарпатського університету. Серія : Фізична культура. 2012. Вип. 15 – Івано-Франківськ : Вид-во ПНУ ім. В. Стефаника, 2012. – С. 132.
2. Білик О. Порівняльна характеристика правил змагань пляжного гандболу / Білик О. // Дидактико – метод. Аспекти фіз. культ. : зб. наук. пр. за матеріалами V Всеукр. студ. наук. – практ. конф. – Херсон : Вид-во ХДУ, 2011. – С. 12 – 16.
3. <http://www.eurohandball.com>
4. <http://www.ihf/info>
5. [5. http://www.ubha.org.ua/uk/about-ubha](http://www.ubha.org.ua/uk/about-ubha)

Навчальне видання

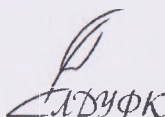
ПАСІЧНИК Вікторія Михайлівна
МЕЛЬНИК Валерій Олександрович

РЕКРЕАЦІЙНІ ІГРИ

Навчальний посібник

Редактори
Оксана БОРИС,
Єлизавета ЛУПИНІС, Ірина ЛАЙТАРУК

Підписано до друку 19.01.2018. Формат 60x84/16.
Папір офсет. Гарнітура Times New Roman. Друк офсет.
Ум. друк. арк. 6,28. Обл. вид. арк. 6,75.
Наклад 100 прим. Зам. № 143.



Львівський державний університет фізичної культури

Редакційно-видавничий відділ
79007, м. Львів, вул. Костюшка, 11
тел. +38 (032) 261-59-90
<http://www.ldufk.edu.ua/>
e-mail: redaktor@ldufk.edu.ua

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до Державного реєстру видавців, виготовників
та книгорозповсюджувачів видавничої продукції
ДК № 3354 від 24.12.2008 р.

Друк
Друк ФООП Корпан Б1
Львівська обл., Пустомитівський р-н., с. Давидів, вул. Чорновола 18
Ел. пошта: bkorpan@ukr.net, тел. (067) 67-44-446
Код ІНДРФО 1948318017, Свідоцтво фізичної особи-підприємця:
В02 № 635667 від 13.09.2007