

Чернігівський національний педагогічний університет
імені Т.Г. Шевченка

ОРГАНІЗАЦІЯ ТА МЕТОДИКА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ ЗІ СПОРТИВНИХ ІГОР

Методичний посібник для студентів ВНЗ факультету фізичного
виховання вчителів з фізичної культури ЗОШ та тренерів ДЮСШ

Чернігів 2011

УДК 37.016:796.093

ББК Ч 515.6/7

С 38

Рецензенти:

кандидат біологічних наук, професор, завідувач кафедри теорії методики фізичного виховання Глухівського національного педагогічного університету ім. О.Довженка.

В.І. Курілова

кандидат наук з фізичного виховання та спорту, доцент, завідувач кафедри фізичного виховання Чернігівського національного педагогічного університету ім. Т.Г.Шевченка.

О.В. Осадчій

Синіговець І.В. Організація та методика проведення змагань зі спортивних ігор: методичний посібник для студентів ВНЗ факультету фізичного виховання, вчителів з фізичної культури ЗОШ та тренерів ДЮСШ / І.В. Синіговець. – Чернігів: Чернігівський національний педагогічний університет імені Т.Г. Шевченка, 2011.

У методичному посібнику представлені способи проведення змагань (системи розіграшу), основні нормативні документи, обов'язки і повноваження суддів при проведенні змагань з футболу, баскетболу, волейболу, гандболу), які входять до шкільної програми.

Даний посібник може бути корисним для викладачів та студентів ВНЗ факультетів фізичного виховання і спорту, вчителів фізичної культури ЗОШ та тренерів ДЮСШ

Рекомендовано вченою радою

Чернігівського національного педагогічного університету імені Т.Г. Шевченка

(протокол № 10 від 23 червня 2011 року)

ЗМІСТ

ВСТУП		4
Розділ 1.	ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА МЕТОДИКИ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ ЗІ СПОРТИВНИХ ІГОР	6
	1.1. Значення змагань та їх види	6
	1.2. Структура змагальної діяльності в спортивних іграх	7
	1.3. Фактори, що визначають ефективність змагальної діяльності в спортивних іграх	9
	1.4. Управління змагальною діяльністю гравців і команди	11
	1.5. Принципи побудови та проведення змагань зі спортивних ігор	12
	1.6. Способи проведення змагань в спортивних іграх (системи розіграшу)	14
	1.7. Положення про змагання	37
Розділ 2.	ПОВНОВАЖЕННЯ ТА ОБОВ'ЯЗКИ СУДДІВ В СПОРТИВНИХ ІГРАХ	41
	2.1. Основні повноваження та обов'язки суддів у футболі.....	41
	2.2. Основні повноваження та обов'язки суддів у волейболі	47
	2.3. Основні повноваження та обов'язки суддів у баскетболі	58
	2.4. Основні повноваження та обов'язки суддів у гандболі	71
ДОДАТКИ.....		75
ЛІТЕРАТУРА.....		80

ВСТУП

Характерною особливістю змагань зі спортивних ігор є те, що вони переросли рамки простої розваги, стали не тільки частиною культури, а й індустрією. У спорті є професіональні гравці, для яких гра – це робота, а не розвага, глядачі, вболівальники, які отримують задоволення, спостерігаючи за грою, і спортивний бізнес, що організовує ігри.

В фізичному вихованні дітей змагання зі спортивних ігор мають велике соціальне та виховне значення.

Через змагальну, ігрову діяльність школяр чи студент входить у світ знань, на позитивному емоційному тлі починає вивчати азбуку науки, оволодіває духовними цінностями. У грі моделюється свого роду мікросуспільство, в рамках якого діти одержують початкову підготовку в галузі суспільної поведінки. Граючись, діти відчують радість від реалізації своїх фізичних і розумових сил, що є невід'ємною умовою розвитку.

Насамперед дітям цікавий сам процес дій, миттєві зміни ігрових ситуацій. Доводиться самостійно знаходити вихід з непередбачених ситуацій, намічати мету, встановлювати взаємодії з товаришами, проявляти спритність, витривалість і силу. Уже саме нагадування про наступну гру викликає у дитини позитивні емоції, приємне хвилювання. Серед учених поширена думка, що гра – це структурна модель поведінки дитини. За допомогою гри вона пізнає довкілля і готується до активного його перетворення. Отже, за допомогою рухливих ігор діти готуються до життя.

Змагання складають визначну особливість спорту та є найважливішим компонентом системи підготовки спортсменів і орієнтиром для побудови спортивного тренування.

Специфіка змагальної діяльності багато в чому визначає напрям і зміст багаторічної підготовки спортсменів (принципи, засоби, методи, програмування процесу тренування, відбір, оцінка тренуваності, оцінка здібностей спортсмена, контроль за його поточним станом і т. д.).

Змагальна діяльність тісно пов'язана зі спортивним результатом. Це обумовлює необхідність ретельного вивчення змісту змагальної діяльності, виявлення факторів, що визначають досягнення високих спортивних результатів.

Посібник складається з вступу та двох розділів. У посібнику представлені способи проведення змагань (системи розіграшу), основні нормативні документи, обов'язки і повноваження суддів при проведенні

змагань з футболу, баскетболу, волейболу, гандболу), які входять до шкільної програми.

Методичний посібник є практичним керівництвом з організації та проведення змагань зі спортивних ігор, який розрахований не тільки для студентів вищих навчальних закладів, а й для педагогів, тренерів ДЮСШ, учителів загальноосвітніх навчальних закладів та інших фахівців, які організують та беруть участь у різноманітних змаганнях.

Метою написання даного методичного посібника є узагальнення літературних джерел з організації та методики проведення змагань зі спортивних ігор.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА МЕТОДИКИ ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ ЗІ СПОРТИВНИХ ІГОР

1.1. Значення змагань та їх види

Змагання зі спортивних ігор мають велике значення для вдосконалення спортивної майстерності учасників, виховання рухових і морально-вольових якостей, пропаганди даного виду спорту. В змаганнях підводиться підсумок тренувальної, виховної та організаційної роботи тренера та всього колективу.

Без участі в змаганнях неможлива плідна навчально-тренувальна робота. Проте слід мати на увазі, що участь в них позначається на всіх сторонах особистості учасників, особливо дітей. Тому змагання необхідно планувати з урахуванням віку та підготовленості учасників і завжди ретельно продумувати їх організацію та проведення. Добре організовані змагання проведені в урочистій святковій атмосфері позитивно впливають на виховання учасників.

Задачі, які вирішуються за допомогою змагань, поділяють на дві групи: масові та змагання кваліфікованих спортсменів.

До першої групи належать всі змагання початківців, дітей та підлітків. До другої – змагання кваліфікованих спортсменів, що мають високий рівень спортивних результатів.

Іншою ознакою може служити характер змагань: особисті, командні та особистісно-командні.

В залежності від поставлених задач змагання поділяють на наступні види: першості або чемпіонати, змагання на кубок, скорочені, зрівняльні, класифікаційні, відбірні змагання, матчеві і товариські зустрічі.

Першості або чемпіонати – найбільш відповідальні змагання, на яких присвоюють почесне звання чемпіона колективу, району, міста, країни. Вони проводяться один раз на рік.

За кращі результати, показані на першості країни з окремих видів спортивних ігор, переможці нагороджуються золотими срібними або бронзовими медалями.

Змагання на кубок проводять за принципом – переможений вибуває. Переваги їх в тому, що вони не потребують багато часу та дозволяють охопити велику кількість учасників. Так як підготовленість учасників різноманітна, потрібно передбачити виступи більш сильних команд на пізніх етапах.

Скорочені змагання (бліц-турніри) – проводять протягом одного дня з участю великої кількості команд. Час ігор скорочується. Наприклад: в баскетболі – два періоди по 10 хв. замість чотирьох; в волейболі – грається з трьох партій замість п'яти; в футболі – два тайми до 30 хв. і т. д.

Такі змагання, як правило, проводять з відкриттям сезону або на різних святах (1 травня, День української армії і т. д.).

Порівняльні змагання – проводять серед членів колективу між командами різної підготовленості. Для збереження спортивного інтересу команда, що має вищу класифікацію, дає фору (певну кількість очок) слабшим командам.

Класифікаційні змагання – проводять для визначення спортивної підготовленості учасників у відповідності з розрядними вимогами спортивної класифікації.

Відбірні змагання – проводять з метою виявлення найбільш підготовлених команд для участі їх в більш значущих змаганнях.

Матчеві зустрічі передбачаються календарем спортивних змагань і мають традиційний характер. В них можуть брати участь дві команди та більше. Такий вид змагань сприяє розвитку дружніх відносин між окремими містами та країнами, а також зарубіжними командами.

Товариські зустрічі проводять за домовленістю з окремими командами для перевірки підготовленості гравців до майбутніх змагань.

1.2. Структура змагальної діяльності в спортивних іграх

Основні параметри змагальної діяльності в спортивних іграх виділяються і фіксуються за допомогою спеціальних спостережень, в умовах найбільших змагань за діями сильних спортсменів світу. Ознаки, що відображали параметри змагальної діяльності, називають цільовими, оскільки їх виконання забезпечує досягнення поставленої мети – перемоги в змаганнях.

Перемога в змаганнях є кінцевою метою змагальної діяльності, її досягнення складається з послідовного вирішення спортсменами ряду приватних завдань, що виникають перед ними в процесі просування до головної мети. Елементи діяльності щодо виконання приватних завдань називають діями, які, у свою чергу, складаються з операцій. Зміст дій, операцій і умови, в яких виконує їх спортсмен в процесі змагань, і визначають структуру ігрової змагальної діяльності.

Тільки маючи в своєму розпорядженні показники змагальної діяльності кожного спортсмена, можна оцінити ефективність його дій і визначити шляхи вдосконалення його майстерності в процесі тренування.

Структуру змагальної діяльності в спортивних іграх складають компоненти, які ієрархічно розташовані умовно за декількома рівнями. Компоненти і рівні структури змагальної діяльності розташовані за принципом «матрьошок», вкладених одна в іншу; перший компонент – найбільша, в неї «вкладені» всі наступні.

Перший компонент (верхній рівень) складає системно-цілісне протиборство спортсменів двох команд, в якому представлені всі компоненти структури в їх взаємозв'язку.

Другий компонент складають командні тактичні дії в нападі та захисті: якщо в даний момент для однієї команди дії нападаючі, то для іншої команди в цей же момент дії будуть захисні. Команди по черзі знаходяться в ролі нападаючих і тих, що захищаються. Командні тактичні дії гри в нападі або захисті є визначальним фактором для вибору техніко-тактичних дій та їх розвитку в часі і в просторі. Одна команда враховує можливості своїх гравців і особливості гри в захисті команди суперника, коли вибирає ту або іншу систему гри в нападі. Команда, що захищається, враховує особливості системи гри команди суперника, протиставляє свою систему оборони.

Третій компонент утворюють групові тактичні дії в нападі (комбінації) і захисті – в них знаходять реалізацію командні тактичні дії. По аналогії з командними тактичними діями групові дії здійснюються одночасно: гравці однієї команди виконують тактичну комбінацію в нападі, гравці іншої команди взаємодіють між собою, організовуючи захисні дії проти конкретної комбінації і її виконавців. Таким чином, групові тактичні дії залежать від прийнятої системи гри і є її розвитком.

Четвертий компонент структури утворюють індивідуальні тактичні дії в нападі і захисті – наступний крок в розвитку змагальної діяльності. Індивідуальні дії пов'язані з конкретними груповими і ними обумовлені: у нападі залежно від тактичної комбінації, з одного боку, і захисних дій конкретних гравців команди суперника – з іншого; у захисті залежно від системи захисту і своїх групових дій, а також від конкретних виконавців, що завершують тактичну комбінацію в нападі в команді суперника.

П'ятий компонент структури складають прийоми гри (техніка), за допомогою яких спортсмени здійснюють змагальну діяльність при безпосередній дії на м'яч, шайбу і т. д.. Це як би завершальний крок в розвитку змагальних дій: командні – групові – індивідуальні (тактика) –

прийом гри (техніка). Цей компонент «корелює», тобто якість його виконання безпосередньо відбивається на ефективності змагальної діяльності (виграш м'яча, очка або програш). Прийоми гри підрозділяються на прийоми гри в нападі і захисті.

Шостий компонент складають фізичні здібності (руховий потенціал), забезпечуючи ефективність і надійність техніко-тактичних дій в ігровій змагальній діяльності (швидкісні, силові, швидкісно-силові, витривалість, координаційні здібності, гнучкість). Першорядне значення тут має рівень розвитку фізичних здібностей і умінь реалізувати їх в процесі виконання техніко-тактичних дій.

Сьомий компонент складають психічні якості і властивості особи спортсменів; рівень їх сформованості і ступінь прояву в умовах змагальної діяльності істотно впливають на її ефективність. Особливо це важливо при однаковому рівні спортивної майстерності суперників.

Восьмий і дев'ятий компоненти складають функціональні можливості і морфологічні ознаки організму спортсменів, що забезпечують їм надійність і ефективність техніко-тактичних дій протягом всього часу, коли розгортається змагальна діяльність.

1.3. Фактори, що визначають ефективність змагальної діяльності в спортивних іграх

На основі аналізу структури змагальної діяльності спортсменів, виявлення значущості її компонентів у відношенні до спортивного результату визначають фактори, від яких залежать ефективність змагальної діяльності і рівень спортивних досягнень в спортивній грі. Найбільш суттєвими є наступні фактори.

Перший фактор – оснащеність спортсменів прийомами гри (технічний арсенал). Значущість цього фактора визначається тим, що змагальне протиставлення в спортивній грі регламентується правилами, відповідно до яких гравці можуть здійснювати змагальну діяльність за допомогою спеціальних в кожній грі дій – прийомів гри. Даний фактор має найважливіше значення: з одного боку, без володіння прийомами гри неможлива ігрова змагальна діяльність; з іншою боку – чим ширший арсенал техніки гри і досконаліші навички володіння прийомами гри, тим вищий змагальний потенціал спортсменів.

Другий фактор – оснащеність спортсменів тактичними діями (арсенал тактики). Ступінь досконалості і арсенал тактичних дій служать вирішальною умовою реалізації технічного потенціалу (арсеналу техніки) в умовах гри і змагань.

Перший і другий фактори взаємозв'язані: тактичні дії (арсенал, ефективність) прямо залежать від арсеналу техніки і технічної майстерності спортсменів, а максимальна реалізація арсеналу техніки в грі повністю залежить від різноманітності тактичних дій і тактичної майстерності гравців. Тому правомірно говорити про техніко-тактичну майстерність спортсменів.

Третій фактор – «вживаність» техніко-тактичного арсеналу. Недостатньо добре вивчити і виконувати прийоми гри і тактичні дії – командні, групові, індивідуальні в нападі і захисті. Вирішальне значення має уміння в повному обсязі застосовувати технічні прийоми і тактичні дії в умовах гри та змагань. З практики відомо, що більшість спортсменів знає та уміє значно більше того, що вони застосовують на змаганнях, особливо в грі з рівним у силі суперником і в екстремальних умовах.

Четвертий фактор – ефективність техніко-тактичних дій в умовах змагальної діяльності. Ефективність визначається по визначених для кожної спортивної гри показниками – виграшу і програшу м'яча (шайби), узяття воріт і т. д.. На підставі цих показників визначається переможець зустрічі (у деяких іграх можливий нічийний результат). Виграш зустрічі і число перемог (нічий) в змаганнях складають спортивний результат в спортивних іграх.

П'ятий фактор – майстерність виконання ігрової функції (амплуа) кожним гравцем в команді, яка визначається на основі індивідуальних особливостей, обліку рівня підготовленості в компонентах гри і так далі Це дає можливість комплектувати команду так, щоб вона представляла злагоджений ансамбль, що ефективно діє як в нападі, так і в захисті, даючи можливість кожному спортсменові щонайкраще проявити себе в умовах змагальної діяльності.

Шостий фактор – активність «агресивність», творчість «ігровий інтелект», рівень вольових і моральних якостей, направлення на ефективне виконання тактичного плану гри і максимальну мобілізацію зусиль спортсменів в екстремальних умовах змагань.

Сьомий фактор – рівень розвитку фізичних і психічних якостей і здібностей, специфічних для ігрової змагальної діяльності в спортивній грі.

Шостий і сьомий фактори є вирішальними при рівновазі останніх факторів.

Восьмий і дев'ятий фактори – рівень функціональних можливостей і морфологічних показників стосовно специфічних вимог змагальної діяльності в конкретній спортивній грі.

Десятий і одинадцятий фактори – вік і спортивний стаж спортсменів. Найвища ефективність змагальної діяльності в спортивній грі буде у спортсменів, що мають перевагу у віці та спортивному стажі.

Дванадцятий фактор – ефективне функціонування системи, що об'єднує всю сукупність заходів, направлених на підготовку спортсменів, здатних показувати найвищі спортивні результати в найбільших міжнародних змаганнях, підготовку кваліфікованих спортивних резервів при використанні спортивної гри як засобу масової спортивної роботи.

1.4. Управління змагальною діяльністю гравців і команди

Важливе значення має підготовка до змагань і управління діями спортсменів у процесі змагальної діяльності. Провідна роль тут належить тренерові. Виховання змагальних якостей починається з перших кроків навчання спортивній грі. Спочатку, наприклад, дітей привчають до ігрової діяльності, потім до змагальної, кінець кінцем – до ігрового змагання. При цьому змаганням з спортивних ігорі передують рухові ігри і змагання з фізичної та технічної підготовки, а також підготовчі ігри.

В процесі підготовки до змагань якомога повніше враховують вимоги, які визначаються структурою змагальної діяльності і чинниками, що обумовлюють її ефективність.

Важливе значення має облік умов, в яких протікає змагальна діяльність спортсменів: кліматографічні умови регіону, склад суперників, умови проведення зустрічей з конкретними суперниками, характеристика глядачів, особливості суддівства.

Підготовка команди і кожного окремого гравця проводиться з урахуванням гри з конкретною командою суперника, проти певного гравця в тій або іншій ситуації і так далі. Для цього використовують дані спортивної розвідки про команду та гравців суперника, дані про можливості своєї команди, підсумком чого є тактичний план ведення гри. Цей план «програється» на тренувальному занятті проти «моделі суперника».

Безпосередньо перед зустріччю проводиться «установка на гру». Визначаються стартовий склад, варіанти замін, даються завдання кожному гравцеві, декільком по взаємодіях, визначається програма дій до початку зустрічі (збір, від'їзд, спортивний одяг, розминка і т. д.).

Під час зустрічі тренер, спостерігаючи за грою, аналізує дії гравців суперника, своєї команди і вносить корективи відносно складу команди, веденню гри і так далі. Для цього в його розпорядженні є перерви в грі

відповідно до правил змагань щодо конкретного ігрового виду спорту. Мистецтво тренера вести гру, його поведінку, поводження з гравцями суттєво впливають на результат зустрічі.

Після закінчення зустрічі організовується розбір гри. При цьому використовуються результати спостережень за діями спортсменів в грі, аналіз технічного протоколу гри, поглядання відеозапису гри. Всі дані порівнюються з настановними і робляться відповідні висновки щодо виконанню тактичного плану гри командою і окремими гравцями, виявляють сильні і слабкі сторони в діях гравців, оцінюють ставлення спортсменів до гри і так далі. В подальших тренувальних заняттях, з одного боку, виправляються виявлені помилки, з іншої – враховуються особливості гри суперників в майбутній грі.

Після закінчення змагань робиться загальний аналіз проведеної роботи з підготовки команди до змагань і по результатам змагальної діяльності. Загальна оцінка суттєво залежить від характеру змагань: якщо це основні на даний сезон, то головний критерій тут – зайняте місце і його відповідності запланованому; якщо підвідні змагання, то головним критерієм тут буде досягнення встановлених на цей період модельних показників щодо всіх основних параметрів змагальної діяльності.

1.5. Принципи побудови та проведення змагань у спортивних іграх

У практиці спортивних ігор існують численні змагання, які відповідно до їх цільового призначення підрозділяються на системи. Кожна система змагань включає взаємозв'язані компоненти: правила, положення, календарі, нормативно-кваліфікаційні вимоги. Певні зміни в названих компонентах істотно впливають на розвиток спортивних ігор.

Правила змагань – це документ, в якому чітко визначені умови боротьби змагання в конкретній спортивній грі, яка протікає під контролем спортивних арбітрів, способи фіксації виграшу і програшу, визначення переможця в окремій зустрічі і розподілу місць серед учасників змагання. Правила змагань є законом для спортсменів, арбітрів, організаторів і керівників, що здійснюють підготовку до змагань, їх матеріально-технічне забезпечення.

Правила змагань служать могутнім важелем управління функціонуванням і розвитком спортивних ігор. Так, внесення до правил нових пунктів, вилучення старих, які існують, або інші зміни в них впливають на спортивну гру. Через різні пункти правил можна впливати на контингент тих, що змагаються, матеріально-технічну і економічну

вартість гри, ступінь її видовищності, на різні сторони підготовки спортсменів.

У Міжнародних федераціях спортивних ігор працюють комісії з правил ігри, які займаються питаннями змін в правилах змагань з метою підвищення видовищності ігор, сприяти їх популяризації в світі, залученню якомога більшого числа людей до систематичних занять спортом.

Положення про змагання визначають їх основні характеристики: мету і завдання змагань, місце і терміни проведення, хто здійснює керівництво змаганнями, вимоги до учасників, програму змагань, способи проведення зустрічей і визначення переможців, нагородження переможців, форми документів і терміни їх пред'явлення.

Змінюючи зміст положень про змагання, можна впливати на жорсткість спортивної конкуренції та її динаміку в часі, мотивацію тренерів, спортсменів, арбітрів на їх стимули, на видовищність, матеріально-технічну оснащеність, на характеристики і рівень підготовленості спортсменів (вік, фізичний розвиток і підготовленість, техніко-тактичну оснащеність і т. д.). У положеннях можна певним чином змінювати деякі пункти правил з метою вирішення певних завдань щодо підготовки спортсменів.

З правилами змагань і положеннями тісно пов'язані календарі змагання. Календарі покликані упорядкувати змагання за метою, завданнями, місцем і часом проведення, складом команд спортсменів, що беруть участь у змаганнях, витратах і т. д. Важливою умовою ефективності всієї системи змагань є зв'язок календарів всіх видів змагань за основними параметрами (щодо мети і завдань, особливо за термінами проведення). Таким чином формується певний комплекс календарів, органічно пов'язаний з системою змагань.

Структура календаря визначає характером проведення змагань. Всі найбільші міжнародні змагання проводяться так, щоб розподіл місць в турнірній таблиці обов'язково здійснювався в останніх два ігрові дні (в предостаній день – третє і четверте місце, в останній – перше і друге). Змагання можуть бути розосередженими за часом (з роз'їздами команд), концентрованими (турами, коли команди змагаються в одному місці).

Залежно від виду змагань (першість, на кубок, товариські, матчеві зустрічі і укорочені або відбіркові турніри), цілей і завдань будується календар.

Найважливіша вимога до календарів – їх стабільність, постійність за основними характеристиками. Зміни зазвичай вносяться після закінчення олімпійського циклу на чергове чотириріччя.

Таким чином, правила змагань, положення про змагання і календар змагань служать могутніми важелями управління розвитком спортивних ігор.

Ієрархічно всі змагання від вищого масштабу вниз можна збудувати так: Олімпійські ігри, чемпіонати і кубки світу, чемпіонати Європи, національні чемпіонати, першість республік, областей, міст, районів, колективів фізичної культури.

1.6. Способи проведення змагань в спортивних іграх (системи розіграшу)

У практиці спортивних ігор найбільшого поширення набули три способи проведення змагань: перший – коловий, коли всі команди, що беруть участь, проводять ігри між собою незалежно від результату окремих зустрічей; другий – з вибуванням із змагань після програшу зустрічі, коли команда після програшу однієї або двох зустрічей в подальших іграх вже не бере участь; третій – змішаний, коли перша частина змагання проводиться з вибуванням, а друга – за коловим способом, або навпаки.

Вибір способу розіграшу залежить від завдань і масштабу змагань, кількості команд (спортсменів), спортивних споруд, що беруть участь, рівня підготовленості (розряду) учасників, термінів і. т. д..

У способі з вибуванням у міру проведення змагання на кожну нову стадію змагань виходять сильніші команди, і так аж до фіналу. Ці змагання для більшості команд, що брали участь, як засоби підготовки спортсменів не дають позитивного ефекту.

У коловому способі всі команди «проходять» через всі стадії змагання, набуваючи необхідного досвіду змагальної боротьби.

У змішаному варіанті вдало поєднуються названі вище два способи проведення змагань.

Кожному способу (системі) властивий порядок складання календаря (розкладу) зустрічей учасників змагання – команди або спортсмена в індивідуальних іграх. Перед складанням календаря зустрічей проводиться жеребкування, за наслідками якого кожен учасник (команда, спортсмен в індивідуальних іграх) отримує певний номер. Для зручності далі застосовується термін «команда».

Коловий спосіб

Кожна команда по черзі грає зі всіма іншими. Переможницею вважається команда, що виграла найбільше число зустрічей. Одночасно виявляють (за кількістю виграних зустрічей) і подальші місця, зайняті командами. При цьому способі найбільш об'єктивно виявляється переможець. При будь-якому результаті команди грають зі всіма учасниками, що позитивно впливає на набуття змагального досвіду і зростання спортивної майстерності. Проте цей спосіб займає багато часу, особливо якщо змагання проводяться в два кола або більш.

При коловому способі кількість днів змагання при не парній кількості команд збігатиметься з числом учасників, при парному – на один день менше цього числа ($x = n$; $x = n - 1$, відповідно), де x – кількість ігрових днів, n – число команд, що беруть участь.

Кількість ігор при коловому способі в одне коло визначається за формулою:

$$x = \frac{n(n-1)}{2}$$

де x – кількість зустрічей; n – кількість команд; $(n-1)$ – число ігор, яке повинна провести кожна команда; 2 – показник того, що одна гра зараховується двом командам.

У спортивних іграх важливе значення має місце проведення зустрічей: на своєму полі або полі суперника. Календар може складуватися з урахуванням цього, вимоги – з чергуванням полів або без чергування полів.

Спосіб з чергуванням полів. По таблиці визначають, які номери команд зустрічаються між собою в кожен день змагань. Команда, номер якої вказаний першим, грає на своєму полі. Якщо число команд, що беруть участь непарне, то команда, поряд з номером якою вказаний номер в дужках (він позначає, бракуючи команду), в даний день вільна від ігор (табл. 1).

Таблицю для будь-якого числа команд можна скласти самостійно (рис. 1). Число граючих команд ділять навпіл і пишуть стовпчиками цифри, починаючи з другої половини, причому якщо число команд, що беруть участь непарне, то на 2 ділять чергову парну цифру. Наприклад, грають 7 команд. Наступну за 7 -ою парну цифру 8 ділять на 2 і пишуть стовпчиками цифри, починаючи з другої половини, тобто з 5 : $5, 6, 7$.

Таблиця 1

Розклад ігор коловим способом

Для 3 та 4 команд			Для 5 та 6 команд					
1 день	2 день	3 день	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	
1-(4)	(4)-3	2-(4)	1-(6)	(6)-4	2-(6)	(6)-5	3-(6)	
2-3	1-2	3-1	2-5	5-3	3-1	1-4	4-2	
			3-4	1-2	4-5	2-3	5-1	
Для 7 та 8 команд								
1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день		
1-(8)	(8)-5	2-(8)	(8)-6	3-(8)	(8)-7	4-(8)		
2-7	6-4	3-1	7-5	4-2	1-6	5-3		
3-6	7-3	4-7	1-4	5-1	2-5	6-2		
4-5	1-2	5-6	2-3	6-7	3-4	7-1		
Для 9 та 10 команд								
1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день	8 день	9 день
1-(10)	(10)-6	2-(10)	(10)-7	3-(10)	(10)-8	4-(10)	(10)-9	5-(10)
2-9	7-5	3-1	8-6	4-2	9-7	5-3	1-8	6-4
3-8	8-4	4-9	9-5	5-1	1-6	6-2	2-7	7-3
4-7	9-3	5-8	1-4	6-9	2-5	7-1	3-6	8-2
5-6	1-2	6-7	2-3	7-8	3-4	8-9	4-5	9-1

При парному числі команд-учасниць останню цифру не пишуть. Поряд з написаним таким чином стовпцем цифр проводять вертикальну лінію і під нею пишуть цифру 1, а в стовпчику (від низу до верху) – наступні по порядку цифри 2, 3, 4. Знов проводять вертикальну лінію і над нею пишуть чергову цифру (у даному випадку – 5) і т. д., поміщаючи чергову цифру то під лінією, то над нею і так до тих пір, поки не виникає необхідність поставити цифру 1 над лінією.

Цифри, які опиняться під і над лініями, при непарному числі команд учасниць показують номери команд, вільних в даний ігровий день від виступів. Якщо число команд, що беруть участь парне, ці цифри утворюють з останньою парною одну з пар даного ігрового дня. Наприклад: 1-8,8-5,2-8,8-6

		5		6		7		7	
5		4		6		5		7	
6		3		7		4		1	
7		2		1		3		2	
		5		6		7		7	
		4		6		5		2	
		3		7		4		3	
		2		1		3		5	

1

2

3

4

Рис. 1. Складання календарю з чергуванням полів на 7 команд

Цифри, розташовані з двох сторін кожної лінії, показують номери ігрових пар; причому цифри праворуч від лінії позначають номери команд, що грають на своїх майданчиках, а цифри ліворуч – номери команд, що грають на полях суперників.

Цифри під лініями також позначають команди, що грають на своїх полях; цифри над лініями – команди, що грають на полях суперників. Кожна пара сусідніх стовпчиків утворює черговий ігровий день.

Спосіб без чергування полів застосовується, коли змагання проводяться на одних і тих же спорудах. Таблиця складається для парної кількості команд, при непарному останню «парну» цифру замінює нуль.

Всі команди, що беруть участь, діляться на два стовпці навпіл: перша половина записується зверху вниз, друга - від низу до верху. Номери попарно складають перший ігровий день. Для визначення наступних днів і пар проводять пересування номерів проти годинникової стрілки, залишаючи перший номер на місці. Може бути два варіанти розташування номерів (табл. 2).

При великій кількості команд і обмеженому часі змагання проводяться в два етапи: попередні і фінальні ігри. Наприклад, 18 команд діляться на три підгрупи по 6 команд. Команди, що зайняли 1-2 місце в підгрупах, утворюють фінальну групу, де розігруються 1-6 місце. 3 і 4 місця розігрують команди, що зайняли, 7-12 місця і команди, що зайняли 5-6 місце, розігрують місця з 13 по 18. Команди можна розділити на 6 підгруп по 3 команди. Перші місця, що зайняли команди, розігрують місця з 1 по 6, другі – з 7 по 12, треті – з 13 по 18. Результати попередніх ігор зараховуються у фіналі.

Таблиця 2

**Складання календарю ігор без чергування полів
(1-2 варіант)**

1 варіант				
1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
2-5	6-4	5-3	4-2	3-6
3-4	2-3	6-2	5-6	4-5
2 варіант				
1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
1-2	1-3	1-4	1-5	1-6

6-3	2-4	3-5	4-6	5-2
5-4	6-5	2-6	3-2	4-3

При непарній кількості команд, наприклад 5, замість номера 6 проставляється 0 – команда в цій парі не грає (вихідна).

Для участі у фіналі жеребкування проводиться таким чином, що в перший ігровий день включаються в пари команди, що зіграли, в попередніх іграх і цей день вважається за зіграний. Всі подальші дні календаря складаються за описаним вище способом з урахуванням номерів, отриманих при жеребкуванні. За цим принципом складаються фінальні групи для визначення наступних місць.

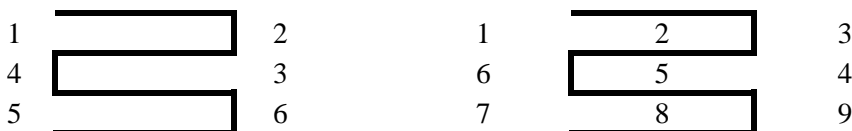
Для розподілу команд за підгрупами, приблизно рівних за силою, застосовують спосіб «розсіювання»: за жеребкуванням або «змійкою» з урахуванням результатів попередніх змагань (минулорічних).

Розсіювання долею, наприклад, на три підгрупи: 1, 2 і 3 місця розподіляються жеребкуванням за цими підгрупами, потім так само 4, 5 і 6 місць і так далі. Для всіх останніх проводиться загальне жеребкування.

Розподіл «змійкою» проводиться таким чином: на підставі зайнятих місць на попередніх (торішніх), наприклад 8 команд на дві і три підгрупи (рис. 2).

В спортивних іграх результати змагань визначаються по сумі набраних очок відповідно до оцінних шкал: нарахування очок за перемогу, нічию (у іграх, де це можливо), поразку і нез'явлення на змагання. За наявності нічиїх можливі варіанти: перший – за перемогу – 3 очки, нічию – 2, поразка – 1 і неявка – 0 або (-1); другий – за перемогу – 3, нічию – 1, поразка і неявка – 0 або (-1). У іграх, де нічиїх не може бути: за перемогу – 2 очки, поразка – 1, і неявка – 0 або (-1).

У спортивних іграх проводяться змагання, в яких беруть участь декілька команд «клубний залік» – дві і більше, наприклад: студентських; дитячо-юнацьких – декілька вікових груп; дорослих і тому подібне. Переможцем вважається команда, яка набрала найбільшу кількість очок. Можливий при цьому залік відповідно до кожної категорії команд окремо.

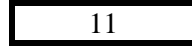


8



7

12



11

10

1 підгрупа 2 підгрупа 1 підгрупа 2 підгрупа 3 підгрупа

Рис. 2. Розподіл команд на дві і три підгрупи (1-2 варіант)

При клубному заліку старші (за віком, рівнем підготовленості) отримують більшу кількість очок, наприклад, при чотирьох командах перша за перемогу отримує 4 очки, друга – 3, третя – 2 і четверта – 1. Можливий варіант, коли команди розділяють 2 очки, при чотирьох командах це 8, 6, 4 і 2. За нічий нараховується половина очок, в першому випадку 2; 1,5; 1,0; 0,5 очка відповідно. За поразку і нез'явлення команда не отримує очок (0).

Варіанти нарахування окуплярів можуть використовуватися, наприклад, для стимулювання підготовки юних спортсменів, в цьому випадку за перемогу дитячо-юнацьким командам нараховується стільки ж очок, скільки дорослим і тому подібне

Для обліку результатів змагань за коловим способом застосовується таблиця, в якій відбивається вся необхідна інформація з урахуванням специфіки спортивної гри (табл. 3).

Таблиця 3

Таблиця розіграшу за коловою системою

№	Команда	Команди					Кількість очок	Різниця м'ячів	Зайняте місце
		1	2	3	4	5			
1	«Спартак»		$\frac{2:1}{2}$	$\frac{1:0}{2}$	$\frac{0:0}{1}$	$\frac{3:4}{0}$	5	6/5	II
2	«Буревісник»	$\frac{1:2}{0}$		$\frac{3:1}{2}$	$\frac{4:2}{2}$	$\frac{2:2}{1}$	5	10/7	I
3	«Динамо»	$\frac{0:1}{0}$	$\frac{1:3}{0}$		$\frac{3:0}{2}$	$\frac{1:1}{1}$	3	5/5	IV
4	«Локомотив»	$\frac{0:0}{1}$	$\frac{2:4}{0}$	$\frac{0:3}{0}$		$\frac{3:2}{2}$	3	5/9	V
5	«Зеніт»	$\frac{4:3}{2}$	$\frac{2:2}{1}$	$\frac{1:1}{1}$	$\frac{2:3}{0}$		4	9/9	III

При проведенні змагань в два кола кожна клітка поділяється горизонтальною лінією на дві частини. У клітках відбиваються результат зустрічі двох команд в очках, першим ставиться результат команди, до якої «належить» клітка. Наприклад, команда 1 виграла у команди 2 з рахунком 3:1 (у футболі), їй записується результат 3:1 і 2 очки, а суперників записують 1:3 і 0 очок. При проведенні змагань з клубним

заліком у відповідних клітках проставляються аналогічним порядком результати всіх команд.

Спосіб з вибуванням

При проведенні змагань способом з вибуванням кожна команда вибуває після першого (другого) програшу.

Складаючи розклад ігор і таблиці змагань, порядковий номер команди в таблиці визначають жеребкуванням. Якщо число команд, що беруть участь подвоюється (4, 8, 16, 32, 64 і так далі), то назви команд розташовують в таблиці зверху донизу в відповідно жеребкуванню. Перша команда грає з другою, третя – з четвертою і так далі У гру вступають всі команди-учасниці (рис. 3).

Переможці першого етапу грають між собою (також попарно) в порядку зверху донизу. Етап, в якому зустрічаються 8 команд, називають чвертьфінал зустрічей чотирьох команд – півфіналом і, нарешті, вирішальні матчі двох кращих команд – фіналом. Команда, що виграла фінальну зустріч, стає переможницею змагань.

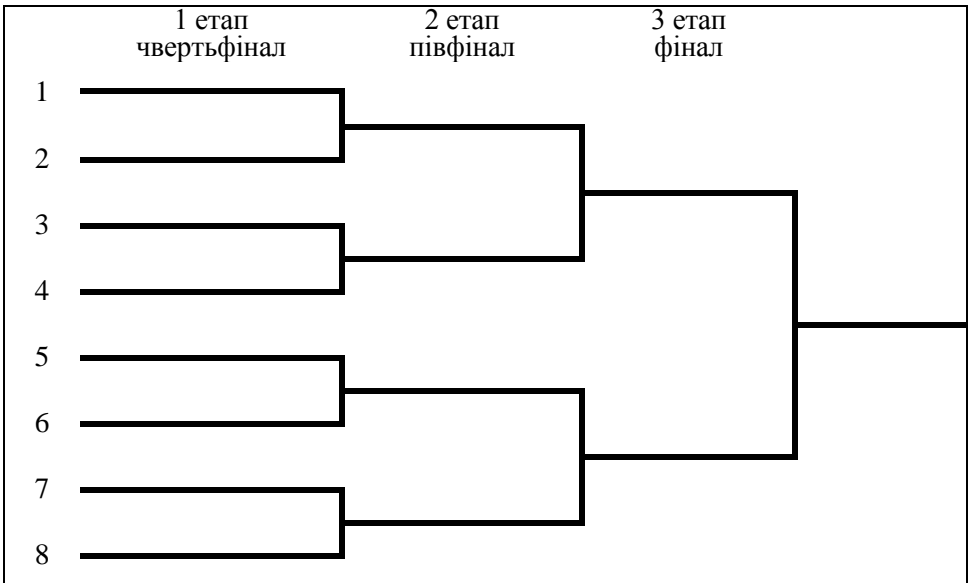


Рис. 3. Схема зустрічі для 8 команд за системою з вибуванням після однієї поразки

Якщо число команд, що беруть участь, не кратне двом, то частина з них (залежно від номерів, отриманих в жеребкуванні) вступає в гру з другого етапу. Число команд, що грають на першому етапі, визначають за формулою:

$$x = (n - 2^x) 2,$$

де x – кількість ігор; n – число команд учасниць; 2^x – ступінь, що дає число, максимально наближене до n . Наприклад, якщо в змаганнях беруть участь 11 команд (рис. 4), то в перший день зустрічаються 6 команд: $(11 - 8) 2$.

Кількість ігор при способі з вибуванням визначають за формулою:

$$x = (n - 1) m,$$

де x – кількість ігор, n – число команд, що беруть участь, m – кількість поразок, при якій команда вибуває зі змагань. Наприклад, при 8 командах: з вибуванням після однієї поразки буде 7 ігор, після двох поразок – 14 і так далі

Кількість ігрових днів визначається за формулами:

перша спосіб:

$$x = n,$$

де x – кількість днів при способі вибування після однієї поразки, n – ступінь числа 2 із загальної кількості команд, що беруть участь. Наприклад, при 4 командах кількість ігрових днів буде 2 (другий ступінь числа 2):

другий спосіб:

$$x = n + 1,$$

де x – кількість днів при способі після однієї поразки, $n + 1$ – ступінь числа 2 плюс одиниця, при 6 командах кількість днів буде $2 + 1 = 3$.



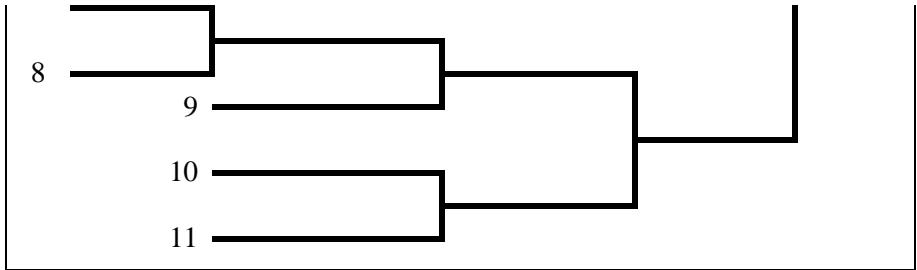


Рис. 4. Схема зустрічі для 11 команд за системою з вибуванням після однієї поразки

Для команд, що вступають у гру з другого етапу, відводять крайні верхні і нижні номери. Всі номери розподіляють, як і для тих, що грають на першому етапі, порівню між командами з верхньої і нижньої половин таблиці. Якщо число команд-учасниць непарне, то команди, що вступають у гру з другого етапу, в нижній половині таблиці буде на одну більше, ніж у верхній. Пара команд, що грають на першому етапі, навпаки, буде на одну більше у верхній половині таблиці.

Число команд, виступають в змагання з другого етапу, їх розстановка у верхній і нижній половинах таблиці, а також число команд, що грають в першому етапі, приведені в табл. 4.

Таблиця 4.

Розрахунок кількості команд системою з вибуванням після однієї поразки.

Загальна кількість команд-учасниць	Кількість команд, що грають у першому етапі	Кількість команд, що грають у другому етапі		
		всього	«зверху»	«знизу»
4	4	-	-	-
5	2	3	1	2
6	4	2	1	1
7	6	1	-	-
8	8	-	-	-
9	2	7	3	4
10	4	6	3	3
11	6	5	2	3
12	8	4	2	2
13	10	3	1	2
14	12	2	1	1
15	14	1	-	1

16	16	-	-	-
17	2	15	7	8
18	4	14	7	7
19	6	13	6	7
20	8	12	6	6
21	10	11	5	6
22	12	10	5	5
23	14	9	4	5
24	16	8	4	4

При проведенні жеребкування застосовують розсіювання найбільш сильних команд по верхній і нижній половині сітки, щоб вони не зустрілися спочатку змагань (наприклад, двом сильнішим командам визначають перший і останній номери в таблиці).

У перший день змагань ігри проводяться на полі з непарними номерами, в другій – на полі суперника або по долі, якщо попередні ігри вони провели на своєму або «чужому» полі. Місце фінальної гри визначається положенням про змагання.

Спосіб проведення змагань з вибуванням після другої поразки передбачає використання турнірних сіток для 8, 12, 16, 24, 32 і 64 команд. Дана система розіграшу офіційно застосовується в пляжному волейболі.

На рис. (5-11) цифрами вказані номери команд, які беруть участь, цифрами в дужках – номери матчів, буквами і цифрами переможці і переможений матчів (наприклад, П-1 – переможець матчу № 1; Пр-3 – переможений в матчі № 3).

Кожна наведена сітка складається ніби з двох блоків:

а) ліва частина сітки – блок переможців, в якому знаходяться команди, що не мають поразок;

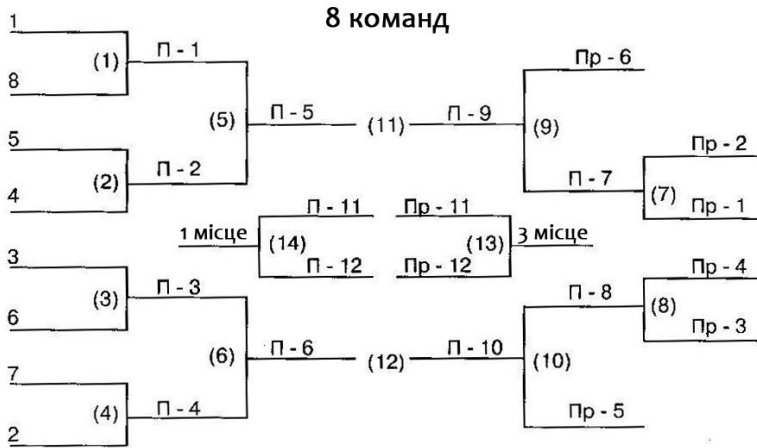
б) права частина сітки – блок переможених, в якому знаходяться команди, що мають по одній поразці.

Починаються змагання зустрічами команд, що знаходяться в лівій частині турнірної сітки. Команди, які виграли свої матчі змагаються далі згідно з розкладом в блоці. Команди, що програли свої матчі, переходять в праву частину сітки (блок переможених) і змагаються далі.

Після другої поразки команди вибувають з турнірної боротьби. Винятки становлять випадки, коли в змаганнях потрібно визначити, хто зайняв 5 або 6, а також 7 або 8 місця. Наприклад, в сітці для 8 команд (рис. 5) команди, що програли матчі 9 і 10, зайняли 7-8 місця. Їм обом можуть присвоїти 7 місце, або провести між ними матч за 7 місце (на рис. 5 матч № 15). Переможець цього матчу займає 7 місце, а переможений –

8. Аналогічно визначаються команди, які зайняли 5 і 6 місця. Наприклад, якщо при участі 12 команд (рис. 7) необхідно визначити яка з них зайняла 5 місце, то проводиться матч № 24 між командами, які програли матчі № 17 і № 18.

Послідовність проведення матчів у всіх наведених сітках здійснюється зверху вниз і в блоці переможців і в блоці команд, які мають по одній поразці. Виняток становить сітка розіграшу для 24 команд (рис. 9). У ній послідовність проведення матчів № 17 – № 28 здійснюється знизу вгору, що дозволяє командам, які програли матчі № 14, 15 і 16, мати паузу відпочинку перед наступними іграми в блоці переможених.



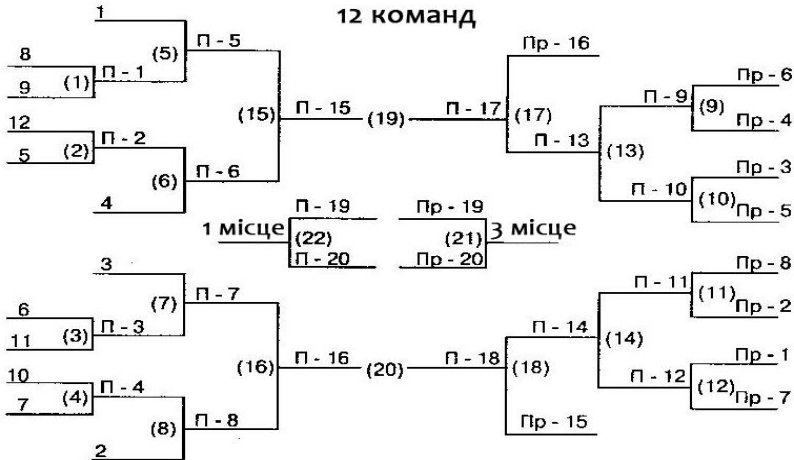
(15) матч за 7 місце: переможений в матчі (7) – переможений в матчі (8); (16) матч за 5 місце: переможений в матчі (9) – переможений в матчі (10).

Рис 5. Сітка розіграшу для 8 команд (вибування після двох поразок) 1-8 – номери команд, що беруть участь за рейтингом або жеребкуванням. П-1 – переможець матчу № 1; Пр-3 – переможений в матчі № 3; (1) – (16) – номери матчів.



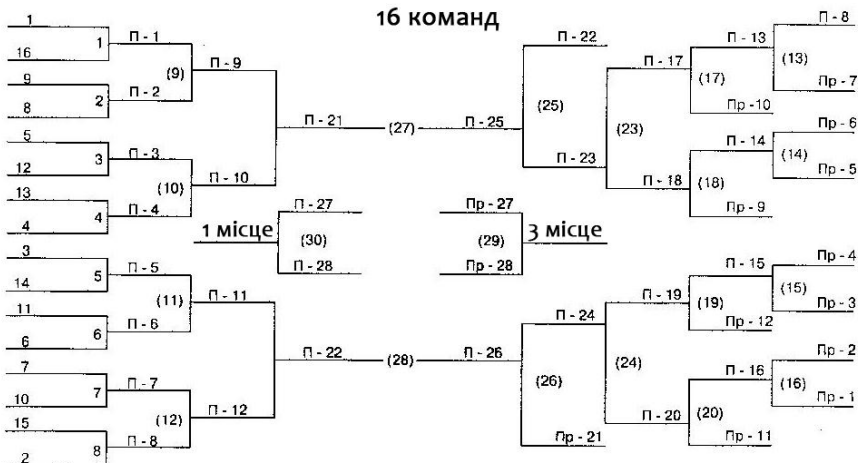
1 місце – переможець матчу (14); 2 місце – переможений в матчі (14);
 3 місце – переможець матчу (13); 4 місце – переможений в матчі (12);

Рис. 6. Сітка розіграшу для 8 команд (вибування після двох поразок). 1-8 – номери команд, що беруть участь за рейтингом або жеребкуванням. П-1 – переможець матчу № 1; Пр-3 – переможений в матчі № 3; (1) – (14) – номери матчів.



(23) матч за 7 місце: переможений в матчі (13) - переможений в матчі (14);
 (24) матч за 5 місце: переможений в матчі (17) - переможений в матчі (18).

Рис. 7. Сітка розіграшу для 12 команд (вибування після двох поразок). 1-12 – номери команд, що беруть участь за рейтингом або жеребкуванням. П-1 – переможець матчу № 1; Пр-3 – переможений в матчі № 3; (1) – (24) – номери матчів.



(31) матч за 7 місце: переможений в матчі (23) – переможений в матчі (24);

(32) матч за 5 місце: переможений в матчі (25) – переможений в матчі (26).

Рис. 8. Сітка розіграшу для 16 команд (вибування після двох поразок). 1-16 – номери команд, що беруть участь за рейтингом або жеребкуванням. П-1 – переможець матчу № 1; Пр-3 – переможений в матчі № 3; (1) – (32) – номери матчів.

24 команди

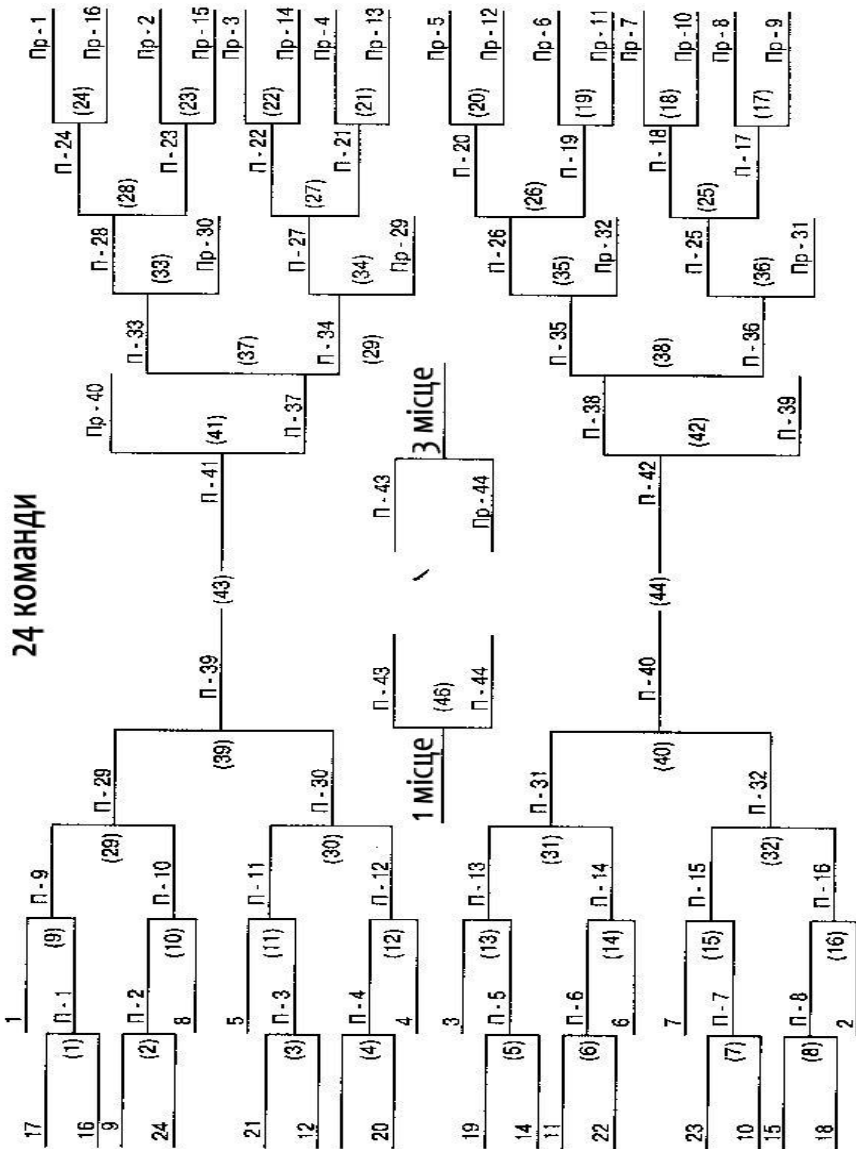


Рис. 9. Сітка розіграшу для 24 команд (вибування після двох поразок). 1-24 – номери команд, що беруть участь за рейтингом або жеребкуванням. П-1 – переможець матчу № 1; Пр-3 – переможений в матчі № 3; (1) – (46) – номери матчів.

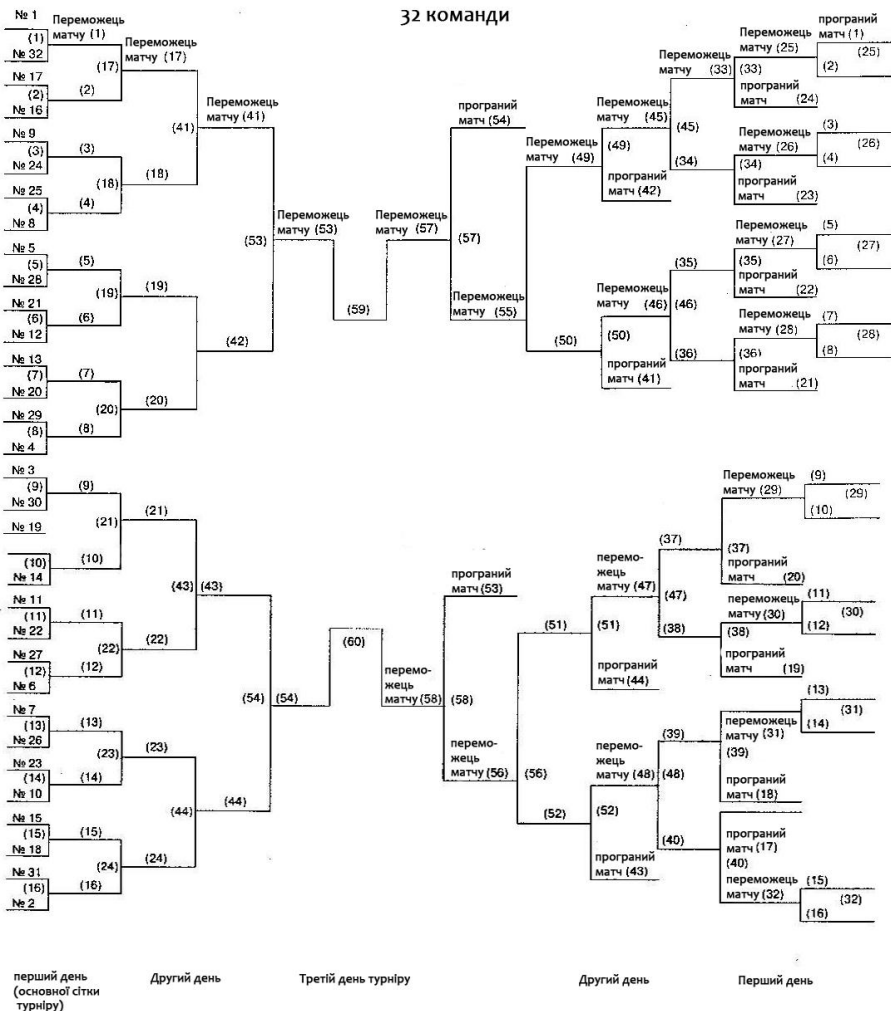
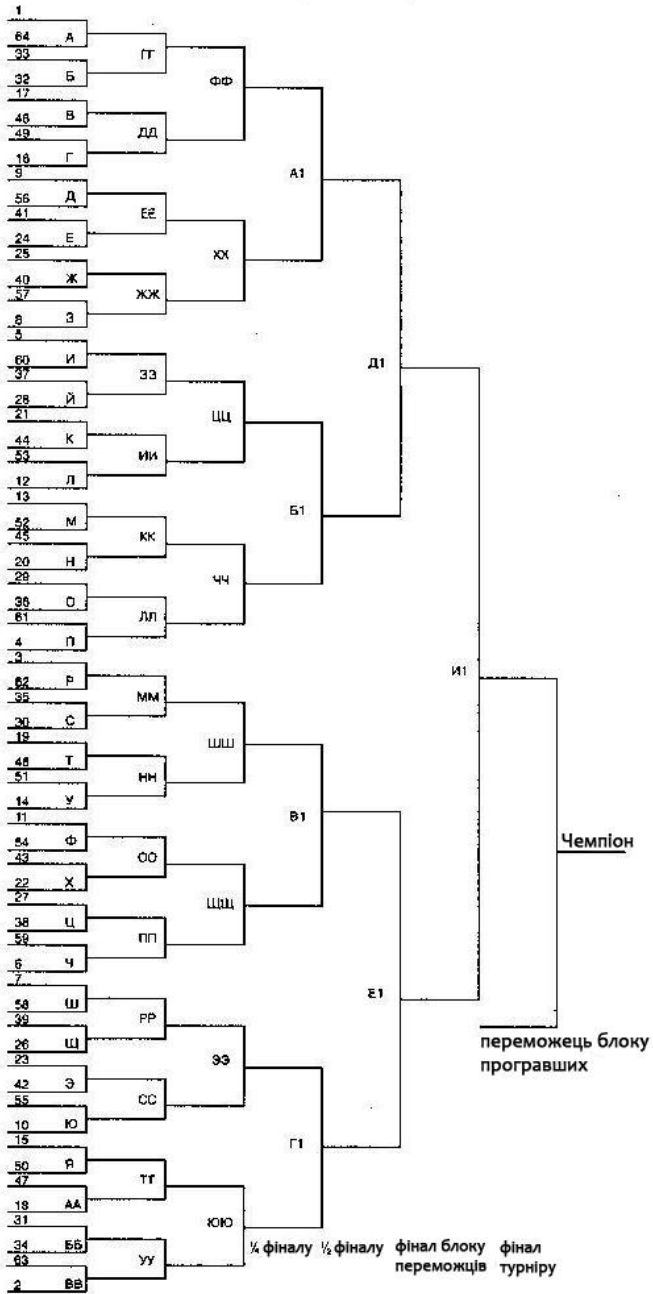


Рис. 10. Сітка розіграшу для 32 команд (вибування після двох поразок).
 (1)-(62) – номери матчів. 1-32 – номери команд, що беруть участь за рейтингом або жеребкуванням. П-1 – переможець матчу № 1; Пр-3 – переможений в матчі № 3.

64 команди блок переможців



64 команди
Блок програвших

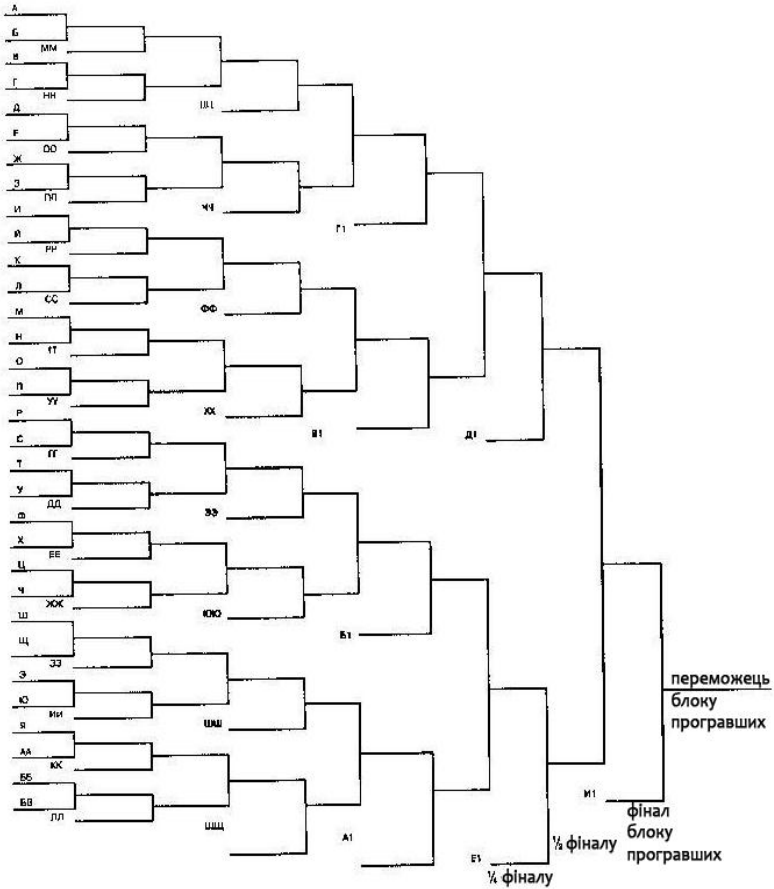


Рис. 11. Сітка розіграшу для 64 команд (вибування після двох поразок). Блок переможців. 1-64 – номери команд, що беруть участь за рейтингом або жеребкуванням. Літери, подвійні букви і букви з цифрами А. ..., Ф..., КК ..., Б, – послідовність матчів. Блок переможених. Літери А. ..., Б. ... ТТ ..., Д, – команди, що програли матчі з відповідним позначенням у блоці переможців

На рисунках 5–10 приведені варіанти сіток розіграшу, що застосовуються в основному в змаганнях, що проводяться під егідою FIVB, в яких у півфіналах грають по дві команди від кожного блоку.

У США і Бразилії грають до визначення переможця в кожному блоці і, потім, між ними проводиться фінальний матч турніру. Як приклад наводимо сітки американського варіанта розіграшу для 8 і 64 команд (рис. 6, 11). Кількість матчів при двох варіантах сітки розіграшу однакова.

Комбінований (змішаний) спосіб розіграшу

Цей спосіб заснований на поєднанні колового способу і способу з вибуванням. При змішаному способі одна частина змагання попередня або завершальна – проводиться за коловим способом, інша - за способом з вибуванням. Цей спосіб дозволяє у відносно недовгий термін провести змагання за участю великої кількості команд.

Можливі декілька варіантів змішаного способу. Перший варіант: команди діляться на дві підгрупи, в яких ігри проводяться за коловим способом (попередня частина), потім в заключній частині проводяться стикові ігри, де визначаються 1-2, 3-4, 5-6 і 7-8-і місця. Другий варіант: команди діляться на 4 підгрупи по 4 і більше команд, попередня частина проводиться за способом вибування, завершальна – за коловим способом для чотирьох команд, що зайняли перше місце в підгрупах. Третій варіант: попередня частина в чотирьох підгрупах проводиться за коловим способом, завершальна частина для чотирьох переможців – за способом з вибуванням.

Більшість найбільших змагань (олімпіади, чемпіонати світу) проводяться за допомогою змішаної системи розіграшу.

Наприклад з 2002 р. при проведенні міжнародних турнірів під патронатом FIVB (турніри Великого Шолома, етапи Світового туру, челенджери, сателіти з пляжного волейболу) стала застосовуватися змішана система розіграшу.

Зміна системи розіграшу була викликана двома обставинами. По-перше, на участь в турнірах стало заявлятися велика кількість команд (на окремих з них понад 100), а провести за два дні відбіркові змагання за системою з вибуванням після двох поразок з метою відібрати 8 кращих для ігор в основній сітці стало дуже важко. Щоб скоротити число матчів, організатори стали на початкових етапах розіграшу застосовувати систему з вибуванням після однієї поразки. У цих випадках половина команд (іноді 30-40) учасниць кваліфікаційного турніру за вихід в основну сітку, вибувала з боротьби, зігравши всього по одному матчу.

Друга причина зміни системи розіграшу – необхідність надання кожній команді можливості зіграти не менше трьох матчів і, таким чином, зменшивши елемент випадковості, більш об'єктивно визначити найсильніших.

У даній системі розіграшу кваліфікаційний турнір ігри основної сітки проводяться в два етапи: 1 етап – ігри в підгрупах чи пулах), 2 етап – ігри 16 найсильніших з вибуванням після першої поразки.

Склад підгруп комплектується відповідно до рейтингу команд. На великих турнірах FIVB, де практично беруть участь всі команди, що мають міжнародні рейтингові очки, застосовується ще один критерій розсіювання команд, так званий сід (seed). Сід – це коефіцієнт, який отримує команда за чотирьма кращими результатами виступів на п'яти попередніх змаганнях Світового туру. Команда, що перемогла на етапі Світового туру, отримує 1 очко, за наступні місяці очки нараховуються по зростаючій. Команда, яка не увійшла в основну сітку (тобто в число 32 кращих команд) отримує 25 очок. Якщо команда на чотирьох найкращих з п'яти останніх етапів Світового туру не потрапляла в основну сітку її сід дорівнюватиме 25, а якщо перемагала, то 1, тобто величина сіда коливається від 1 до 25.

На рис. 11, наводиться технологія розподілу команд основної сітки в підгрупи і схема ігор 1/8 фіналу на другому етапі Світового туру серед чоловічих команд, що проходив у швейцарському місті Гштаад в червні 2002 р. 32 кращих команди (22 за світовим рейтингом, 2 – за World Card, 8 – з кваліфікації) розподілилися згідно з сідам на 8 груп від А до Н.

У підгрупах команди в перший ігровий день зіграли один з одним по коловій системі і по дві кращі з кожної підгрупи вийшли в 1/8 фіналу.

У другий ігровий день проходять ігри 1/8 фіналу і чвертьфінали, в третій ігровий день – півфінали, матч за 3 місце і фінал.

У кожній підгрупі з 4 команд грають по 6 матчів (4 x 3: 2), тобто всього на етапі групового турніру проводиться 48 зустрічей. На етапі ігор з вибуванням після першої поразки проводиться 16 матчів.

Виходить, що при змішаній системі розіграшу за участю 32 команд проводиться 64 матчі. Стільки ж матчів проводиться і при системі розіграшу з вибуванням після двох поразок.

Таким чином, змішана система розіграшу дозволяє командам, що беруть участь і в кваліфікаційному турнірі, і в змаганнях основної сітки повинні зіграти не менше трьох матчів і не вийти з ліміту 2-3 ігрових днів, відведених на їх проведення.

**Розподіл 32 команд основної сітки етапу
світового туру - 2002**

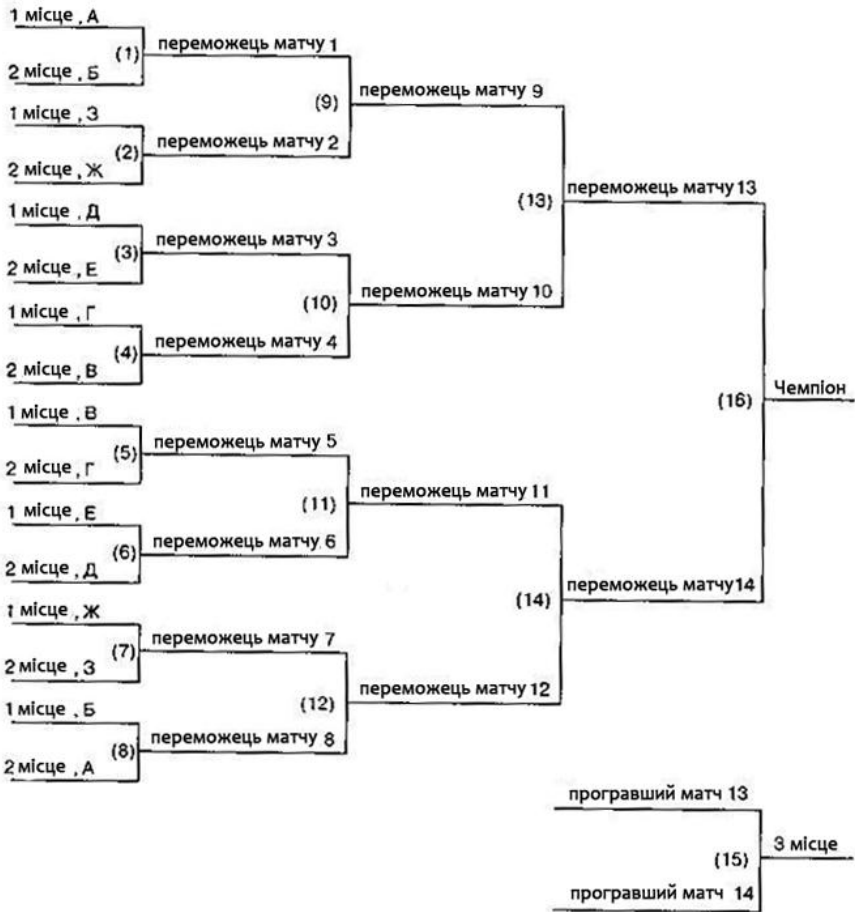


Рис. 11. Технологія розподілу команд основної сітки

Розглянемо більш детально методику застосування змішаної системи розіграшу в чемпіонатах і спартакіада – країн, областей, міст, районів і т.д.

Візьмемо класичний приклад для турнірів високого рангу: у змаганнях беруть участь 32 команди.

За рейтингом, результатами виступу в сезоні, жеребом, експертній оцінці і т.д. (критерій вибирається в кожному конкретному випадку) їм присвоюються номери від 1 до 32. Далі команди діляться на 8 груп, склад яких наводиться в табл. 5.

Таблиця 5

Склад підгруп (пулів) основної сітки

Підгрупи							
А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З
сід				сід			
1	2	3	4	5	6	7	8
жеребкування				жеребкування			
2	2	2	2	1	1	1	1
жеребкування				жеребкування			
3	3	3	3	3	3	3	3
жеребкування				жеребкування			
4	4	4	4	4	4	4	4

Жеребкування 1 = сіди від 9 до 12; жеребкування 2 = сіди від 13 до 16; жеребкування 3 = сіди від 17 до 24; жеребкування 4 = сіди від 25 до 32.

Заповнення таблиці 6, відбувається змійкою. Перший рядок – це номери від 1 до 8, проставлені зліва направо так, що в групі А ставиться номер 1, у групі Б – 2 ... в групі З – 8. Другий рядок – це номери з 9 по 16, записані по одному в групі справа наліво так, що в групі З пишеться номер 9, у групі Ж – 10 ... у групі А – 16. У третьому рядку зліва направо записуються номери з 17 по 24, а в четвертому рядку справа наліво номери з 25 по 32. Якщо останній рядок заповнюється неповністю (бере участь не 32, а, наприклад, 30 або 26 команд), то в деяких групах буде по три команди.

У наступному колі розіграшу з кожної групи виходять дві кращі команди. Пари команд однієї восьмої фіналу складаються таким чином (рис. 12): 1 пара – переможець групи А грає з командою, що зайняла 2 місце в групі Б; 2 пара – переможець групи З з другою командою групи Ж; 3 пара – переможець групи Д проти другої команди групи Е; 4 пара – переможець групи Г змагається з другою командою групи В; 5 пара – найсильніша команда групи В грає проти команди, яка зайняла 2 місце в групі Г; 6 пара – переможець групи Е грає з другою командою групи Д; 7 пара – переможець групи Ж проти другої команди групи З; 8 пара – переможець групи Б грає з командою, що зайняла 2 місце в групі А.

Таблиця 6

Розподіл 32 команд на 8 груп

Групи							
А	Б	В	Г	А	Е	Ж	З
1	2	3	4	5	6	7	8
16	15	14	13	12	11	10	9
17	18	19	20	21	22	23	24
32	31	30	29	23	27	26	25

Переможці цих ігор виходять до чвертьфіналу, команда що програла вибуває з розіграшу, переможці чвертьфінальних ігор виходять до півфіналу, що прогнали – вибувають.

Переможці півфінальних зустрічей у фінальній грі визначають переможця і срібного призера турніру, команди, які прогнали, зустрічаються між собою, розігруючи 3 та 4 місця.

Один з варіантів застосування змішаної системи розіграшу, що був запропонований на Раді пляжного волейболу Всеросійської федерації волейболу (ВФВ) для проведення фіналу чемпіонату Росії 2003 р. серед чоловічих команд.

У фіналі чемпіонату Росії беруть участь 24 команди, які визначаються за російським рейтингом 2003 р., набраному на етапах чемпіонату Росії (14-16 команд), квотами (6 – 8 команд) регіонів Росії – Центр, Урал, Сибір, Далекий Схід і квотою ВФВ (3-4 команди).

Ці команди розподіляються на 4 підгрупи згідно з рейтингом і жеребом (табл. 7).

Таблиця 7

Розподіл 24 команд в 4 групи

Групи			
А	Б	В	Г
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20
24	23	22	21

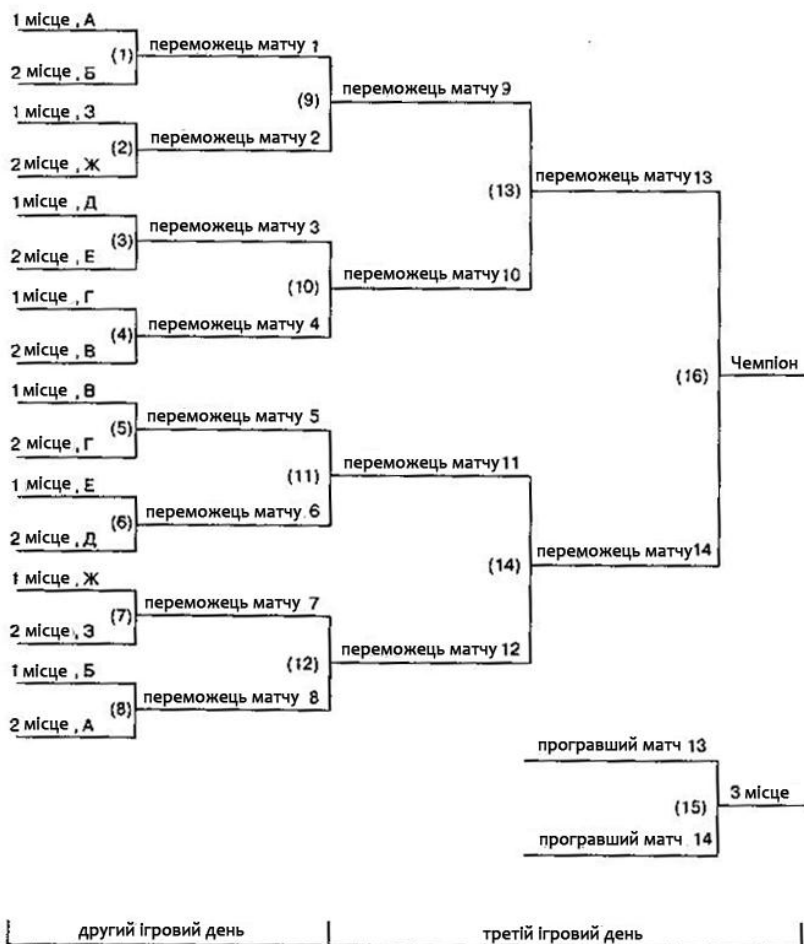


Рис. 12. Сітка проведення заключного етапу основного турніру для 16 найсильніших команд, які посіли 1 та 2 місця в групах і. Б, В, Г, Д, Е, Ж, З. Цифрами в дужках вказані номери матчів.

У групах команди грають за коловою системою в одне коло. По три кращі команди з кожної групи розіграють звання чемпіона Росії за системою з вибуванням після двох поразок. Розподіл команд наводиться на рис. 9.

Переможці груп за кількістю набраних очок, співвідношенню виграних та програних партій, виграних і програних м'ячів або за жеребом отримують рейтинг з 1 по 4 і починають грати з другого етапу.

В аналогічній послідовності рейтинг з 5 по 8 визначається серед команд, що зайняли другі місця в групах, а рейтинг з 9 по 12 серед команд, що стали в групах третіми.

У 2004 р. FIVB трохи змінило систему розіграшу на змаганнях Світового туру. У кваліфікаціях спочатку грають між собою представники тих країн, від яких заявлено на турнір більше 4 команд. Потім команди кваліфікаційного турніру за системою з вибуванням після першої поразки визначають 8 кращих, які отримують право грати в основній сітці (Main Draw) з 24 командами, визначеними туди заздалегідь. В основній сітці 32 команди, розподілені за силами, змагаються за системою з вибуванням після двох поразок.

Таким чином, застосування різних варіантів змішаної системи дозволяє підібрати оптимальну схему розіграшу змагання в залежності від конкретних умов: кількості ігрових днів, числа беруть участь команд, кількості ігрових майданчиків і т.д.

1.7. Положення про змагання

Змагання зі спортивних ігор проводяться різними організаціями, відрізняються одне від одного масштабом, складом та метою, але все це не виключає єдності в методах і принципах їх організації.

В залежності від масштабу змагань складається положення – документ, в якому передбачаються всі основні питання пов'язані з організацією і проведенням змагань.

Всі офіційні змагання проводяться в відповідності затверджених календарем та на основі розробленого положення про змагання.

Положення про змагання складаються заздалегідь і доводяться до відома організацій, що беруть участь, щоб вони мали змогу ретельно підготуватися. Чим більший масштаб змагань, тим раніше складається положення (наприклад, для змагань першості країни за 6-12 місяців).

Положення про змагання складаються за наступними розділами:

1. Мета та задачі.
2. Керівництво змаганнями.
3. Місто та терміни проведення змагань.
4. Учасники змагань.
5. Система розіграшу та склад групи.
6. Порядок заліку та визначення переможця.
7. Терміни представлення попередніх та заключних заявок, час та місце проведення жеребкування.

8. Умови подачі протестів.
9. Порядок прийому учасників.
10. Нагородження переможців.

На основі Положення в колективах складається кошторис витрат щодо підготовки до участі в змаганнях. В їй передбачаються витрати на організацію навчально-тренувального збору, оплати проїзду учасників до місця змагань та назад, витрати на придбання спортивної форми і т. д. Крім цього організатор змагань складає кошторис витрат на проведення змагань. В якому передбачено арендну плату за використання спортивних споруд та оплату праці обслуговуючого персоналу.

Приклад положення про змагання:

ПОЛОЖЕННЯ
про проведення I чемпіонату Чернігівської області
з баскетболу серед чоловічих команд
сезону 2010-2011 р.р.

I. Мета та завдання

- 1.1. Поширення баскетболу серед широких кіл населення, популяризація і подальший розвиток баскетболу, як здорового способу життя.
- 1.2. Підвищення майстерності баскетболістів Чернігівської області.
- 1.3. Підготовка клубних команд Чернігівської області до участі у фіналі регіону «Північ» Аматорської баскетбольної ліги України.

II. Строки проведення

Строки проведення:

I етап (регулярний чемпіонат) – грудень 2010 р. – березень 2011 р.

II етап (ігри плей-офф) – квітень 2011 р.

Детальний розклад ігор згідно з календарем.

III. Керівництво та відповідальність за проведенням змагань

3.1. Керівництво підготовкою та проведенням чемпіонату Чернігівської області з баскетболу серед чоловічих команд здійснюється Чернігівською обласною федерацією баскетболу (ЧОФБ).

3.2. Безпосереднє керівництво проведенням ігор Чемпіонату покладається на суддівську колегію.

IV. Команди, які беруть участь у змаганнях, вимоги до учасників

4.1. У I-му чемпіонаті Чернігівської області з баскетболу серед чоловічих команд сезону 2010-2011 р.р. беруть участь шість команд: «Темп» (м. Ніжин), «Десна» (м. Чернігів), ЧНПУ (м. Чернігів), «Спартак-НАТІ» (м. Ніжин), «Жовтневий молот» (м. Чернігів), ЧДТУ (м. Чернігів).

4.2. Учасники команд повинні ознайомитись з «Офіційними правилами гри в баскетбол ФІБА».

4.3. До участі у чемпіонаті Чернігівської області з баскетболу допускаються гравці віком від 16 років на час початку змагань, тренери та особи, що супроводжують команду.

4.4. Чисельний склад команди під час проведення ігор складає 14 осіб (12 гравців та 2 тренери).

V. Суддівство.

5.1. Кожну гру Чемпіонату обслуговує суддівська бригада у складі двох суддів та трьох суддів-секретарів (секретар, секундометрист та оператор 24 секунд) та один медичний працівник.

5.2. Склад суддівської бригади, що обслуговує гру, затверджує Чернігівська обласна федерація баскетболу.

5.3. За бажанням команди, що є номінальним господарем майданчика, в найбільш принципових іграх ЧОФБ може призначити суддівську бригаду із іншого регіону України. Додаткові фінансові витрати, що виникають в даному випадку, несе команда-господар.

VI. Система проведення Чемпіонату

6.1. **Перший етап (регулярний чемпіонат)** – ігри по коловій системі: кожна з кожною один раз вдома та один раз в гостях.

6.2. Другий етап (ігри плей-офф).

Команди, що за підсумками першого етапу посіли 1-4 місця, виходять до другого етапу, де розігрують звання чемпіона і призерів чемпіонату Чернігівської області з баскетболу серед чоловічих команд. Схема розіграшу другого етапу надана у додатку №2.

VII. Визначення командних результатів

7.1. Місця команд розподіляються згідно з «Офіційними правилами гри ФІБА».

7.2. Дві команди, що вийшли до фіналу чемпіонату Чернігівської області з баскетболу, набувають право грати в фіналі регіону «Північ» Аматорської баскетбольної ліги України сезону 2010-2011 р.р. з представниками м. Києва.

VIII. Нагородження

8.1. Команда-переможниця стає чемпіоном Чернігівської області з баскетболу серед чоловічих команд та нагороджується перехідним кубком та дипломом.

8.2. Гравці та тренери команд, які посіли I-III місця, нагороджуються медалями та дипломами.

IX. Фінансування

9.1. Витрати пов'язані із організацією кожної окремої гри Чемпіонату та оплатою медичного працівника несе команда-господар.

9.2. Витрати по відрядженню команд та їх харчуванню несуть відряджаючі організації.

9.3. ЧОФБ несе витрати пов'язані з оплатою суддівської бригади у кожній окремій грі в установленому обсязі і нагородженням. Додаткові витрати, пов'язані із запрошенням суддівської бригади із іншого регіону несе команда-господар.

X. Заявки

9.1. Команди подають заявки встановленого зразка (додаток №3) до Чернігівської обласної федерації баскетболу до 24.12.2010 р. включно.

До заявки додається вступний внесок на I-й етап Чемпіонату в розмірі 1000 грн. 00 коп.

9.2. У заявочний список команди включається від 10 до 20 осіб (18 гравців та 2 тренери).

9.3. Заявочний список підписується тренером команди та лікарем.

9.4. Після початку ігор чемпіонату кожна заявка гравця є дозаявкою. Її може зробити команда, у якої залишилися вільні місця в заявочному списку, причому видаляти гравців із початкової заявки забороняється. Усі дозаявки закінчуються 13.03.2011 р.

РОЗДІЛ 2

ПОВНОВАЖЕННЯ ТА ОБОВ'ЯЗКИ СУДДІВ В СПОРТИВНИХ ІГРАХ

Успіх спортивного змагання багато в чому залежить від гарного суддівства.

В обов'язку суддів у спортивних іграх входить не тільки проведення змагань у відповідності до встановлених правил положень, але й піклування про культурну організацію змагань.

Спортивний суддя не тільки фіксує кінцевий результат змагань та порушення правил, але й виконує функції вихователя, керівника та організатора.

Гарна організація суддівства сприяє рішенням виховних задач та підвищенню спортивної майстерності.

В залежності від характеру спортивних ігор суддівство може бути нерухомим та рухомим. До нерухомого належать суддівство в тенісі та волейболі: під час даних ігор суддя знаходиться на спеціальній вищці, а його помічники розміщуються з боків чи на кутах спортивного майданчику.

При рухомому суддівстві ігор – в футболі, хокеї, гандболі та баскетболі – суддя знаходиться серед граючих та безперервно переміщуються разом з м'ячем.

Всі судді повинні досконально знати правила даного виду спортивної гри, володіти відмінним зором, бути рухливим та вміти швидко орієнтуватися в різноманітних ситуаціях.

Обов'язкові вимоги до судді – чесність та об'єктивність, принциповість в боротьбі з порушеннями встановлених правил.

2.1. Основні повноваження та обов'язки суддів в футболі

Для проведення кожного матчу призначається арбітр, який наділяється винятковими повноваженнями відносно використання і трактування Правил гри в даному матчі.

АРБІТР

Обов'язки

- стежить за точним дотриманням Правил гри;
- контролює матч в співпраці з асистентами арбітра і там, де можливо, з четвертим арбітром;
- стежить за тим, щоб м'яч відповідав вимогам;

- стежить за тим, щоб екіпіровка гравців відповідала вимогам;
- здійснює хронометраж матчу;
- на свій розсуд у разі будь-якого порушення Правил гри зупиняє перериває або зовсім припиняє матч;
- зупиняє, перериває або зовсім припиняє матч унаслідок всякого роду стороннього втручання;
- зупиняє гру, якщо, на його думку, гравець отримав серйозну травму, і його необхідно негайно евакуювати з поля. Травмований гравець може повернутися на поле тільки після відновлення матчу;
- продовжує матч до тих пір, поки м'яч не вийде з гри, якщо, на його думку, гравець отримав легку травму;
- застосовує заходи до того, щоб всякий гравець, у якого сочилася кров з-під пов'язки покинув поле. Гравець може повернутися тільки з дозволу арбітра, який винен переконатися, що кровотеча зупинена;
- не зупиняє гру, якщо команді, проти якої здійснено порушення Правил це вигідно, і карає гравця, що провинився, за первинне порушення, якщо цього разу не вдалося реалізувати надану перевагу;
- карає серйозніше порушення, якщо гравець, що провинився і непокараний, тут же здійснює ще одне порушення;
- застосовує дисциплінарні заходи, якщо гравець здійснює порушення, каране попередженням або видаленням з поля. Арбітр не зобов'язаний приймати міри негайно, але він повинен обов'язково покарати гравця, що провинився, в найближчий момент, як тільки м'яч вийде з гри;
- застосовує заходи проти офіційних осіб команди, які поведуться некоректно, і має право видалити їх з поля і території, що безпосередньо оточує його;
- приймає заходи відповідно до повідомлень асистентів арбітра відносно інцидентів, які він не бачив;
- стежить за тим, щоб ніхто із сторонніх осіб не виходив на поле;
- відновлює гру після її зупинки;
- представляє в організацію, що проводить змагання, рапорт матчу, де міститься інформація про всі дисциплінарні заходи, прийняті відносно гравців і офіційних осіб команди і будь-яких інших інцидентів, що відбулися до, в час і після закінчення матчу.

Рішення арбітра

Рішення арбітра з усіх фактів, які пов'язані з грою, включаючи зараховане або не зараховане узяття воріт і результат матчу, є остаточними.

Арбітр може змінити своє рішення, усвідомивши свою помилку або порадившись з асистентом арбітра або четвертим арбітром тільки в тому випадку, якщо матч не був відновлений або закінчений.

АСИСТЕНТИ АРБІТРА

Обов'язки

На кожен матч призначаються два асистенти арбітра, в коло обов'язків яких (по узгодженню з арбітром) входить сигналізувати прапором:

- коли м'яч повністю покине поле
- яка з команд отримує право на кутовий удар, удар від воріт або вкидання м'яча із-за бічної лінії
- коли гравця слід покарати за знаходження в положенні "поза грою"
- коли передбачається заміна гравців
- коли відбулося порушення Правил гри або будь-який інший інцидент поза увагою арбітра
- всякий раз, коли порушення відбувається ближче до асистента арбітра, чим до арбітра (включаючи, у виняткових випадках, порушення в штрафній площі)
- якщо, під час виконання 11-метрових ударів, воротар рухався вперед до того, як м'яч був пробитий, і якщо м'яч перетнув лінію.

Допомога асистентів арбітру

Асистенти арбітра також допомагають арбітрові проводити матч відповідно до Правил гри. Зокрема, вони можуть виходити на поле для гри, якщо необхідна допомога при контролюванні відстані 9,15 м.

У разі невинного втручання в дії арбітра або некоректної поведінки, той має право відмовитися від послуг асистента арбітра, про що він зобов'язаний спеціальним рапортом повідомити в організацію, що проводить змагання.

ЧЕТВЕРТИЙ АРБІТР І РЕЗЕРВНИЙ АСИСТЕНТ АРБІТРА

За регламентом змагання на кожен матч може призначатися четвертий арбітр, який може замінити одного з трьох арбітрів в тому випадку, якщо той не в змозі виконувати свої функції, якщо тільки не буде призначений резервний асистент арбітра. Він постійно допомагає арбітрові матчу.

Обов'язки

- Перед початком змагання організатор повинен чітко визначити порядок заміни арбітра, якщо той не в змозі виконувати свої функції, чи замінить його безпосередньо четвертий арбітр або перший асистент арбітра, а вже функції останнього виконуватиме четвертий арбітр;
- За вказівкою арбітра четвертий арбітр може допомагати йому при виконанні будь-яких адміністративних обов'язків до, в час і після матчу;
- Четвертий арбітр зобов'язаний надавати допомогу в здійсненні процедури заміни гравців під час матчу;
- Четвертий арбітр має право перевірити екіпіровку запасних гравців перед їх виходом на полі при заміні. Якщо екіпіровка запасних гравців не відповідає Правилам гри, він повідомляє про це арбітра;
- Четвертий арбітр стежить за заміною м'ячів у разі потреби. Якщо в процесі матчу арбітр зажадає замінити м'яч, у четвертого арбітра наготові має бути запасний м'яч, щоб звести до мінімуму паузу в грі;
- Четвертий арбітр допомагає арбітрові контролювати матч відповідно до Правил ігри. Проте арбітр залишає за собою право ухвалювати остаточне рішення щодо всіх питань, пов'язаних з грою;
- Після закінчення матчу четвертий арбітр зобов'язаний направити рапорт в організацію, що проводить змагання, про всі випадки некоректної поведінки офіційних осіб або інцидентах, що залишилися поза увагою арбітра і асистентів арбітра. Текст рапорту він повинен погоджувати з бригадою арбітрів;
- Четвертий арбітр має право проінформувати арбітра про некоректну поведінку будь-якої особи, що знаходиться в межах технічної площі;
- За регламентом змагання може призначатися і резервний асистент арбітра. Його єдиним обов'язком є заміна асистента арбітра, який не зможе виконувати свої функції, або четвертого арбітра, у разі потреби.

Жести арбітра під час судівства гри в футбол



Штрафний удар



Перевага



Жовта картка



Вільний удар



Червона картка

Жести (сигнали) асистента арбітра



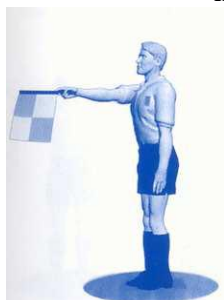
Заміна



**Вкидання на користь
нападника**



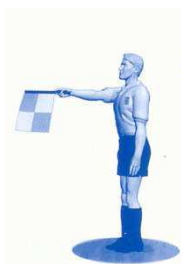
**Вкидання на користь
захисника**



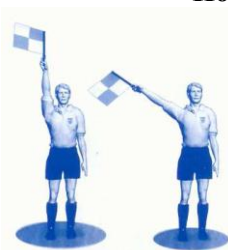
Удар від воріт



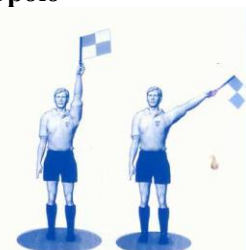
Кутовий удар



Поза грою



Порушення з боку захисника



Порушення з боку нападника

2.2. Основні повноваження та обов'язки суддів в волейболі

В волейболі суддівська бригада на матч складається з наступних офіційних осіб: перший суддя, другий суддя, секретар, чотири (два) лінійних. Для Світових і офіційних змагань під егідою ФІВБ, обов'язковий помічник секретаря.

Процедури

Тільки перший і другий судді можуть давати свисток під час матчу:

- перший суддя дає сигнал на подачу, яку починає розігрування;
- перший і другий судді дають сигнал про закінчення розігрування, за умови, що вони впевнені в тому, що була здійснена помилка і вони визначили її характер.

Судді можуть давати свисток, коли м'яч поза грою для того, щоб вказати, дозволяють вони чи відхиляють прохання команди.

Негайно після свистка судді про завершення розігрування, він/вона повинен(на) показати офіційними жестами:

якщо помилка зафіксована свистком першого судді, він/вона повинен показати:

- а) команду, яка подаватиме;
- б) характер помилки;
- в) гравця, котрий зробив помилку (за необхідності).

Другий суддя повторює жести першого судді.

Якщо помилка зафіксована свистком другого судді, він/вона повинен показати:

- а) характер помилки;
- б) гравця, що зробив помилку (при необхідності);
- в) команду, яка подаватиме, повторюючи жест першого судді.

В цьому випадку перший суддя не показує ні характер помилки, ні гравця, котрий допустив її, а тільки команду, яка повинна подавати.

У випадку подвійної помилки обидва судді показують в наступному порядку:

- а) характер помилки;
- б) гравців, які зробили помилку (якщо необхідно);
- в) команду, яка повинна подавати, як вказує 1-й суддя.

ПЕРШИЙ СУДДЯ

Перший суддя виконує свої функції сидячи або стоячи на суддівській вишці, яка розташована на одній зі сторін сітки; його рівень очей повинен бути приблизно 50 см над сіткою.

Повноваження

Перший суддя керує матчем від початку до кінця. Він/вона керує всіма членами суддівської бригади і членами команд.

Під час матчу рішення першого судді є остаточними. Він/вона має право відмінити рішення інших членів суддівської бригади, якщо помітив(ла), що вони помилкові.

Він може навіть замінити члена суддівської бригади, який не виконує правильно свої обов'язки.

Перший суддя також контролює роботу подавальників м'ячів і протиральників підлоги.

Перший суддя має право вирішувати будь-які питання, що стосуються гри, включаючи і ті, які не передбачені Правилами.

Перший суддя не повинен дозволяти жодних обговорень його/її рішень.

Проте, на прохання капітана команди, перший суддя повинен дати пояснення щодо застосування або інтерпретації Правил, на основі яких він/вона прийняв(ла) своє рішення.

Якщо капітан команди не згоден з поясненням першого судді і вирішує опротестувати це рішення, він/вона повинен негайно зарезервувати право записати цей протест після закінчення матчу.

Перший суддя повинен дозволити капітану команди реалізувати це право.

Перший суддя відповідає за відповідність обладнання і умов ігрового поля нормативним вимогам.

Обов'язки

Перед матчем перший суддя:

- перевіряє стан ігрового поля, м'ячі та інше обладнання;
- проводить жеребкування з капітанами команд;
- контролює розминку команд.

Під час матчу **перший суддя** має право:

- попереджувати команди;
- застосовувати санкції за неправильну поведінку і затримки;
- приймати рішення про :
 - а) помилки гравця, що подає та в розташуванні команди, що подає, включаючи заслон;
 - б) помилки в грі з м'ячем;
 - в) помилки над сіткою та на верхній частині сітки;
 - г) помилки при атакуючому ударі Ліберо і гравців задньої лінії;
 - д) завершені атакуючі удари, виконані гравцем по м'ячу вище

верхнього краю сітки, направлені Ліберо зверху пальцями зі своєї передньої зони;

е) м'яч, що повністю пересікає нижню площину під сіткою;

є) здійснене блокування гравцями задньої лінії чи спроба блокування гравцем Ліберо.

Після закінчення матчу він/вона перевіряє протокол і підписує його.

ДРУГИЙ СУДДЯ

Другий суддя виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового майданчика біля стійки, на протилежному боці від першого судді, обличчям до першого судді

Повноваження

Другий суддя є помічником першого судді, але має також свою власну сферу повноважень.

Якщо перший суддя виявляється не в змозі продовжувати виконання своїх обов'язків, другий суддя може замінити першого суддю.

Другий суддя може без свистка показувати помилки, що не належать до його/її сфери повноважень, але не може наполягати на їх прийнятті першим суддею.

Другий суддя контролює роботу секретаря(ів).

Другий суддя спостерігає за членами команди, що знаходяться на лавці і повідомляє про їх неправильну поведінку першому судді.

Другий суддя контролює гравців в зонах розминки.

Другий суддя дозволяє перерви, контролює їх тривалість і відхиляє неправильні запити.

Другий суддя контролює кількість тайм-аутів і замін, використаних кожною командою, і повідомляє першого суддю і головного тренера, відповідно, про другий тайм-аут і про 5-у, і 6-у заміни.

У разі травми гравця другий суддя дозволяє виняткову заміну або надає 3 хвилини часу для відновлення.

Другий суддя контролює стан підлоги, особливо в передній зоні. Він також перевіряє під час матчу відповідність м'ячів вимогам правил.

Другий суддя спостерігає за членами команди в штрафних зонах і повідомляє про їх неправильну поведінку першому судді.

Обов'язки

На початку кожної партії після зміни сторін майданчика у вирішальній партії і при необхідності перевіряє відповідність дійсних позицій гравців на майданчиках із записом в картках розташування.

Під час матчу другий суддя приймає рішення, дає свисток і показує жестом:

- перехід на майданчик і у простір суперника під сіткою;
- помилки в розташуванні команди, що приймає;
- помилкове торкання гравцем сітки в її нижній частині або антени на його/її стороні майданчика;
- здійснене блокування гравцями задньої лінії чи спроба блокування гравцем Ліберо; або помилку при атакуючому ударі гравцем задньої лінії або гравцем Ліберо;
- торкання м'ячем стороннього предмету;
- торкання м'яча з підлогою, коли перший суддя не перебуває в позиції, що дозволяє побачити це торкання;
- м'яч, який пересікає сітку на майданчик суперника повністю або частково за межами площини переходу, або торкається антени на його/її стороні майданчика.

Після закінчення матчу він підписує протокол.

СЕКРЕТАР

Секретар виконує свої обов'язки сидячи за столиком секретаря на протилежній від першого судді стороні майданчика, обличчям до нього/неї.

Обов'язки

Він/вона веде протокол відповідно до Правил, співпрацюючи з другим суддею.

Він/вона використовує зумер або інший звуковий пристрій для повідомлення про невідповідності або для подачі сигналу суддям відповідно до своїх обов'язків.

Перед матчем і партією, секретар:

- записує в протокол дані про матч і команди, включаючи прізвище і номер гравця(ів) Ліберо, відповідно до процедур, що діють, і отримує підписи капітанів і головних тренерів;
- записує початкове розташування кожної команди з картки розташування

Якщо він/вона не зміг(ла) отримати картки розташування вчасно, він/вона негайно повідомляє про цей факт другому судді;

Під час матчу секретар:

- записує набрані очки;
- контролює черговість подач кожної команди і негайно після удару на подачі вказує суддям на її порушення;

- уповноважений підтвердити і повідомити про запити на заміну гравця з використанням базера, контролюючи їх кількість і записує заміни і тайм-аути, інформуючи другого суддю;
 - повідомляє суддів про запит ігрової перерви, яка є не правильною;
 - сповіщає суддів про закінчення партій і про набір 8-го очка у вирішальній партії;
 - записує будь-які санкції і неправильні запити;
 - записує всі інші події гри за вказівкою другого судді, в т.ч. виняткові заміни, час для відновлення, довготривалі перерви, зовнішню перешкоду і т.д.;
 - контролює інтервали між партіями.
- В кінці матчу секретар:
- записує остаточний результат;
 - у разі протесту, з попереднього дозволу першого судді, записує або дозволяє капітанові команди записати в протокол зміст опротестованого епізоду;
 - після того як сам/сама підписує протокол, отримує підписи капітанів команд, а потім – суддів.

ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРЯ

Помічник секретаря виконує свої функції сидячи за столиком секретаря, поряд з ним/нею.

Обов'язки

Він записує заміщення, що стосуються Ліберо.

Він допомагає в адміністративній діяльності секретарської роботи. Якщо секретар виявляється не в змозі продовжувати виконання своєї роботи, помічник секретаря замінює секретаря.

Перед матчем і партією помічник секретаря :

- готує протокол контролю Ліберо;
- готує запасний протокол гри.

Під час матчу помічник секретаря:

- веде протокол заміщень Ліберо;
- повідомляє суддів про будь-яку помилку заміни Ліберо використовуючи базер;
- починає і закінчує відлік часу технічного тайм-ауту;
- працює з ручним табло на столику секретаря;
- контролює табло (перевіряє, чи на всіх табло однаковий рахунок);
- за необхідності, оновлює запасний протокол і передає його секретареві.

В кінці матчу помічник секретаря:

- підписує протокол контролю Ліберо і надає його для перевірки;
- підписує протокол.

ЛІНІЙНІ СУДДІ

Якщо використовується тільки двоє лінійних, то вони стоять в кутах майданчика, найближчих до правої руки кожного судді, по діагоналі, в 1-2 м від кутів. Кожен з них контролює обидві (бокову і лицьову) лінії на своїй стороні.

На світових і офіційних змаганнях під егідою ФІВБ, наявність чотирьох лінійних обов'язкова. Вони стоять у вільній зоні в 1-3 м від кожного кута майданчика, на уявному продовженні лінії, яку вони контролюють.

Обов'язки

Лінійні виконують свої обов'язки, використовуючи прапорці (40 x 40 см) та сигналізують.

- м'яч “в майданчику” і “за” завжди, коли м'яч приземляється біля їх лінії (й);
- торкання м'яча, що вийшов “за” від приймаючої команди;
- м'яч торкається антени, м'яч після подачі пересікає сітку за межами площини переходу;
- заступ будь-якого гравця (виключаючи того, що подає) за свій майданчик у момент удару на подачі;
- заступ гравця, що подає;
- будь-яке торкання з антеною на своїй стороні майданчика будь-яким гравцем під час його ігрової дії з м'ячем або коли це заважає грі;
- м'яч, що пересікає сітку за межами площини переходу на майданчик суперника або торкається антени на його стороні майданчика.

На прохання першого судді лінійний суддя повинен повторити свій сигнал

ЖЕСТИ СУДДІВ

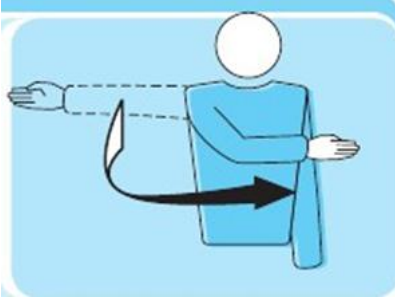
Судді повинні показувати офіційними жестами причину своїх свистків (характер помилки, зафіксованої свистком, або мету дозволеної зупинки у грі). Жест повинен витримуватися деякий час і, якщо він показується однією рукою, то рука відповідає стороні команди, яка зробила помилку або запит.

СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ ЛІНІЙНИХ СУДДІВ

Лінійні судді повинні показувати офіційними жестами, (прапорцем) характер зафіксованої помилки і витримувати сигнал деякий час.

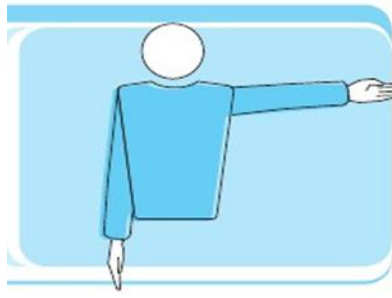
Жести суддів під час судівства гри в волейбол

Дозвіл на подачу



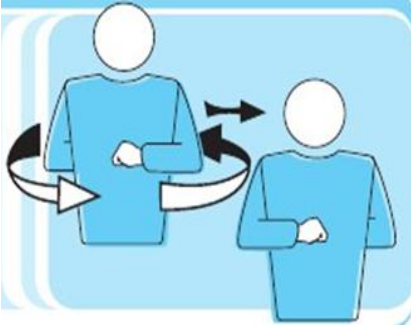
Рухом руки вказати напрямок подачі

Команда що подає



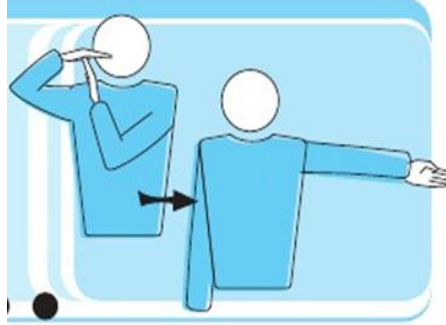
Витягнути руку в бік команди, яка повинна подавати

Зміна майданчиків



Підняти передпліччя з переду та ззаду, та повернути їх навколо корпусу

Тайм-аут



Розташувати долоню однієї руки над пальцями іншої, утримуваної вертикально і потім вказати запитуєму команду

Заміна

Вилучення або зауваження за неправильну поведінку



*Колові рухи передпліч навколо
один одного*



*Показати жовту (червону)
карточку для зауваження
(вилучення)*

Дискваліфікація



*Показати обидві карточки
разом для дискваліфікації*

Попередження за затримку



*Прикрити зап'ястя відкритою
долонею зверненою до судді
(попередження), або вказати на
зап'ястя жовтою карточкою
(зауваження)*

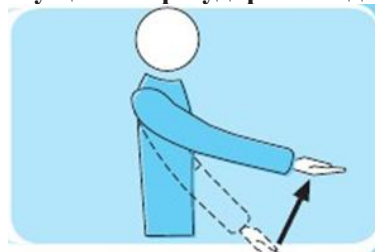
Кінець партії (або матчу)



*Схрестити передпліччя з
відкритими долонями перед
грудьми*

Затримка при подачі

**М'яч не підкинутий або не
випущений при ударі на подачі**



*Підняти витягнуту руку з долонею
зверненою вгору*

**Помилка при блокуванні або
заслон**



Підняти вісім розведених пальців

Позиційна помилка або помилка переходу



Підняти обидві руки вертикально, долонями уперед

М'яч "у майданчику"



Здійснити коловий рух вказівним пальцем

М'яч "ЗА"



Вказати рукою та пальцями в напрямку підлоги

Захоплення



Підняти вертикально передпліччя з відкритими долонями, зверненими до корпусу

Подвійне торкання



Повільно підняти передпліччя з долонею, зверненою до гори

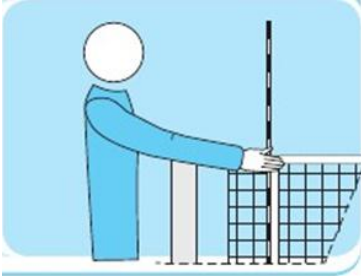
Чотири удари



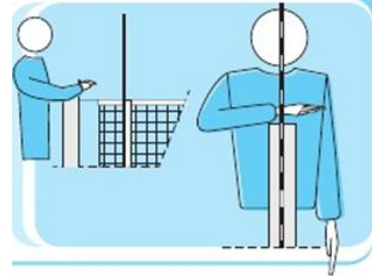
Підняти два розведених пальця
**Торкання сітки гравцем –
поданий м'яч не перейшов до
суперника через площину
переходу**



Підняти чотири розведених пальця
Торкання з іншої сторони сітки



*Вказати відповідну сторону
сітки*



*Розташувати руку над сіткою,
долонею вниз*

**Помилка при атакуючому
ударі**

**Перехід на майданчик суперника,
м'яч пересікає нижню площину або,
подаючий торкається майданчика
(лицьової лінії) або гравець заступає
межі свого майданчика в момент
удару на подачі**



*Зробити рух передпліччям вниз
з відкритою долонею*
Обопільна помилка та



*Вказати на середню лінію або на
відповідну лінію*
Торкання м'яча

перегрівання



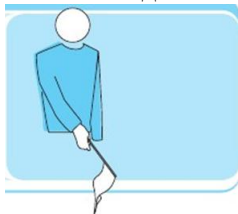
*Підняти обидва великих пальці
вертикально*



*Провести долонею однієї руки по
пальцях іншої, яка утримується
вертикально*

Жести (сигнали) лінійних суддів

М'яч "в майданчику"



Вказати прапорцем донизу

М'яч "за"



Підняти прапорець вертикально

Торкання м'яча



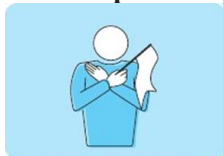
*Підняти прапорець і торкнутися
його верхівки долонею вільної руки*

**Помилки площини переходу,
торкання м'ячем стороннього
предмету, або заступ будь-
якого гравця під час подачі**



*Махати прапорцем над головою
та вказувати на антену або
відповідну лінію*

Неможливість прийняти рішення



Підняти та схрестити обидва передпліччя перед грудьми
2.3. Основні повноваження та обов'язки суддів в баскетболі

В баскетболі суддівська бригада на матч складається з наступних офіційних осіб: судді, судді-секретарі і комісар.

Судьями є: старший суддя і один (1) або два (2) судді. Їм допомагають судді-секретарі і комісар (якщо присутній).

Судьями-секретарями: є секретар, помічник секретаря, секундометрист і оператор двадцяти чотирьох (24) секунд.

Комісар повинен сидіти між секретарем і секундометристом. Його основними обов'язками під час гри є спостереження за роботою суддів-секретарів і надання допомоги старшому судді і судді(-ям) в нормальному проведенні гри.

Судді даної гри не мають жодним чином бути пов'язані ні з жодною з команд, що знаходяться на ігровому майданчику.

Судді, судді-секретарі і комісар повинні проводити гру відповідності із справжніми Правилами і не мають права змінювати їх. Форма суддів повинна складатися з суддівської сорочки, довгих брюк чорного кольору, чорних шкарпеток і чорного баскетбольного взуття.

Судді і судді-секретарі мають бути в єдиній уніформі.

СТАРШИЙ СУДДЯ

Обов'язки

Старший суддя винен:

Перевірити і схвалити все устаткування, використовуване в час гри.

Визначити офіційний ігровий годинник, пристрій двадцяти чотирьох (24) секунд, секундомір і познайомитися з судьями-секретарями.

Вибрати ігровий м'яч, але не менше ніж два м'ячі, що були надані командою-господарем. Якщо жоден з цих м'ячів не підходить як ігровий, він може вибрати будь-який інший запропонований м'яч найкращої якості.

Не дозволяти нікому з гравців носити предмети, які можуть завдати травми іншим гравцям.

Проводити розіграш спірного кидка на початку першого періоду і кидання на початку всіх інших періодів.

Має право зупинити гру, коли цього вимагають обставини.

Має право визначити, якій команді зараховується поразка «позбавленням права».

Ретельно перевірити протокол після закінчення ігрового часу або в будь-який інший час, який він визначить.

Затвердити і підписати протокол після закінчення ігрового часу, що означає закінчення ігрової юрисдикції суддів і їх зв'язку з грою.

Права суддів набувають чинності, коли вони з'являються на ігровому майданчику за двадцять (20) хвилин до початку гри, вказаного у розкладі, і закінчують діяти, коли звучить сигнал ігрового годинника про закінчення ігрового часу, затвердженого суддями.

Зробити запис на зворотному боці протоколу перш, ніж підписати його:

- у разі присудження поразки «позбавленням права» або дискваліфікуючого фолу;

- у разі будь-якої неспортивної поведінки гравців, тренерів, помічників тренерів або супроводжуючих команди, яке відбувається раніше, ніж за двадцять (20) хвилин до початку гри, вказаного в розкладі, або між закінченням ігрового часу, затвердженням і підписанням протоколу.

У подібній ситуації старший суддя (комісар, якщо присутній) повинен направити докладний рапорт в організацію, що проводить змагання.

Ухвалити остаточне рішення кожного разу, коли це необхідно або коли судді розходяться в думці. Для того, щоб прийняти остаточне рішення, він може порадитися з суддею(-ями) комісаром (якщо присутній) або суддями-секретарями.

Уповноважений затверджувати і використовувати технічне устаткування (якщо є в розпорядженні) для визначення (до підписання ним протоколу) того, чи був останній кидок з гри після закінчення кожного періоду або будь-якого додаткового періоду виконаний в ігровий час і два (2) або три (3) очки необхідно зарахувати в результаті цього кидка з гри.

Має право ухвалювати рішення з будь-яких питань спеціально не обумовленим в даних Правилах.

СУДДІ

Обов'язки

Судді мають право ухвалювати рішення при недотриманні Правил як в межах, так і за обмежуючою лінією, включаючи секретарський стіл, лавки команд і простір безпосередньо за лініями.

Судді дають свистки, коли відбувається недотримання Правил, закінчується період або коли вони вважають за необхідне зупинити гру. Судді не повинні давати свистків після кинутого м'яча з гри, вдалого штрафного кидка.

Ухвалюючи рішення про персональний контакт або порушення, судді в кожному випадку повинні керуватися наступними фундаментальними принципами:

- відповідність Правил і необхідність підтримувати цілісність ігри;
- послідовність в застосуванні принципу «переваги/нема переваги».

Суддям не слід переривати перебігу гри без необхідності і не карати випадковий персональний контакт, який не дає гравцеві переваги і не ставить суперника в невігідне положення;

- послідовність в застосуванні здорового глузду в кожній грі, зважаючи на здібності гравців, а також їх стосунки і поведінку під час гри. Послідовність в підтримці балансу між контролем за грою і перебігом гри, володіючи «відчуттям» того, що учасники намагаються зробити, і визначаючи тільки те, що буде правильним для гри.

Якщо подано протест однією з команд, старший суддя (комісар, якщо присутній) повинен протягом однієї (1) години після закінчення ігрового часу направити рапорт з описом того, що відбулося в організацію, що проводить змагання.

Якщо суддя травмований або з будь-якої іншої причини не може продовжувати виконувати свої обов'язки протягом п'яти (5) хвилин після того, що відбулося, гра має бути відновлена. Суддя(і), що залишився(шись), буде(уть) здійснювати суддівство сам(і) до кінця гри, якщо немає можливості заміни травмованого судді кваліфікованим запасним суддею. Рішення про можливу заміну приймає суддя, що залишився на ігровому майданчику, після консультації з комісаром (якщо присутній).

Для всіх міжнародних ігор, якщо необхідно пояснити рішення голосом, всі словесні роз'яснення мають бути зроблені на англійській мові.

Кожен суддя має право ухвалювати рішення в рамках своїх обов'язків, але не має права відмінити або ставити під сумнів рішення, прийняті іншим(и) суддею(ями).

Рішення, прийняті суддями, є остаточними і не можуть бути оскаржені або проігноровані.

СЕКРЕТАР І ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРЯ

Обов'язки

У розпорядження секретаря має бути наданий протокол, і він повинен:

- записувати прізвища і номери гравців, які повинні почати гру, і всіх запасних, які можуть вступити в гру. Коли відбувається недотримання Правил, пов'язане з п'ятьма (5) гравцями, які повинні почати гру, замінами або номерами гравців, він повинен щонайшвидше повідомити про це найближчому судді. Вести в хронологічному порядку зміну сумарного рахунку набраних окулярів, записуючи покинуті м'ячі з гри і з штрафних кидків.

- записувати фоли, що зафіксовані кожному гравцеві. Секретар повинен негайно повідомити суддю, коли хто-небудь з гравців покараний п'ятим фолом. Він повинен записувати фоли зафіксовані кожному тренерові, і негайно повідомити судді, коли тренер має бути дискваліфікований. Також він повинен негайно повідомити суддю, коли гравець зробив два (2) неспортивні фоли і має бути дискваліфікований.

- реєструвати тайм-аути. Він повинен повідомити суддів за першої можливості про надання тайм-ауту що команді, що потребує тайм-аут, а також повідомити тренера і суддю у тому випадку, коли у тренера більше не залишилося жодного тайм-ауту в половині або додатковому періоді.

- визначати наступне почергове володіння, управляючи стрількою почергового володіння. Секретар повинен змінити напрям стрілки почергового володіння відразу ж після закінчення першої половини, оскільки команди повинні помінятися корзинами в другій половині.

- Секретар також повинен:

- показувати кількість фолів, здійснених кожним гравцем, піднімаючи покажчик з цифрою, що відповідає кількості фолів цього гравця, так, щоб обидва тренери виразно це бачили.

- помістити покажчик командних фолів на край секретарський столу, найближчий до лавки команди, що підлягає покаранню за командні фоли, в той момент, коли м'яч стає живим після четвертого фолу даної команди в періоді.

- проводити заміни.

- подавати свій сигнал тільки в той час, коли м'яч мертвий і перш, ніж м'яч знову стане живим. Звук сигналу секретаря не зупиняє ігрового годинника або гри, а також не примушує м'яч ставати мертвим.

Помічник секретаря управляє табло рахунку і допомагає секретареві. У випадку будь-якої розбіжності між свідченнями на табло рахунку і записами в протоколі і при неможливості встановити причину даної розбіжності, за істину беруться записи в протоколі в відповідності з якими мають бути виправлені свідчення на табло рахунку.

Якщо помилка в протоколі виявляється:

- під час гри, то секретар повинен почекати до тих пір, поки м'яч вперше не стане мертвим, перш ніж подати свій сигнал.
- після закінчення ігрового часу, але до підписання протоколу старшим суддею, то помилка має бути виправлена, навіть якщо внесене виправлення вплине на кінцевий результат гри.
- після підписання протоколу старшим суддею, то помилка більше не може бути виправлена. Старший суддя або комісар (якщо присутній) повинен направити докладний рапорт в організацію, що проводить змагання.

СЕКУНДОМЕТРИСТ

Обов'язки

У розпорядження секундометриста мають бути надані ігровий годинник і секундомір, і він повинен:

- Вести відлік ігрового часу, тайм-аутів і перерв у грі.
- Переконатися, що сигнал ігрового годинника звучить дуже голосно і автоматично.
- Використовувати всі можливі засоби для того, щоб негайно проінформувати суддів в тому випадку, якщо його сигнал не прозвучав або не був почутий.
- Повідомити команди і суддів принаймні за три (3) хвилини до початку третього періоду.
- Секундометрист повинен вести відлік ігрового часу таким чином:
 - Включати ігровий годинник, коли:
 - під час розіграшу спірного вкидання м'яча;
 - після невдалого останнього або єдиного штрафного кидка м'яч залишається живим і торкнеться гравця на ігровому майданчику або його торкнеться гравець на ігровому майданчику;
 - під час вкидання м'яч торкнеться гравця на ігровому майданчику або його торкнеться гравець на ігровому майданчику.
 - Зупиняти ігровий годинник, коли:
 - закінчується ігровий час періоду (якщо ігровий годинник не зупиняються автоматично);
 - суддя дає свисток в той момент, коли м'яч живий;
 - кинутий м'яч з гри в корзину команди, яка зажадала тайм-аут;
 - кинутий м'яч з гри в останні дві (2) хвилини четвертого періоду і в останні дві (2) хвилини кожного додаткового періоду;
 - звучить сигнал пристрою двадцяти чотирьох (24) секунд в той момент, коли одна з команд контролює м'яч.

Секундометрист повинен вести відлік тайм-ауту таким чином:

- Включати пристрій відліку часу відразу ж після того, як суддя дає свисток і демонструє жест про надання тайм-ауту.

- Подавати свій сигнал після закінчення п'ятдесяти (50) секунд тайм-ауту.

- Подавати свій сигнал, коли тайм-аут закінчений.

Секундометрист повинен вести відлік перерви в грі таким чином:

- Включати пристрій відліку часу відразу ж після того, як закінчується попередній період.

- Подавати свій сигнал за три (3) хвилини і за півтори (1:30) хвилини до початку першого і третього періодів.

- Подавати свій сигнал за тридцять (30) секунд до початку другого четвертого і кожного додаткового періодів.

- Подати свій сигнал і одночасно зупинити пристрій відліку часу відразу ж, як тільки закінчиться перерва в грі.

ОПЕРАТОР ДВАДЦЯТИ ЧОТИРЬОХ (24) СЕКУНД

Обов'язки

У розпорядження оператора двадцяти чотирьох (24) секунд повинно бути наданий пристрій двадцяти чотирьох (24) секунд, яким він повинен керувати таким чином:

Включати або продовжувати відлік, коли:

- Команда встановлює контроль над живим м'ячем на ігровому майданчику.

- При вкиданні м'яч торкнеться будь-якого з гравців на ігровому майданчику або м'яча правильно торкнеться будь-який з гравців на ігровому майданчику.

Просте торкання м'яча суперником не дає права на початок нового 24-секундного періоду в тому випадку, якщо та ж команда продовжує контролювати м'яч.

Кожного разу, коли суддя дає свисток в результаті:

- Фолу або порушення (але не виходу м'яча за межі ігрової майданчики від команди, що не контролювала м'яч).

- Зупинки гри з причини, не пов'язаної з командою, що контролювала м'яч.

- Зупинки гри з причини, не пов'язаної ні з однією з команд, якщо тільки команда суперників не буде поставлена в невігідне положення за показниками пристрою двадцяти чотирьох (24) секунд мають бути:

1. Зупинені і скинуті до двадцяти чотирьох (24) секунд

(на дисплеї не повинно бути ніяких показників), коли:

- м'яч правильно входить в корзину;
- м'яч торкнеться кільця корзини суперників (за виключенням ситуації, коли м'яч застряє між кільцем і щитом).
- команді надається вкидання з сторони тильної зони або зони штрафних кидків;
- команда, контролююча м'яч, здійснює недотримання Правил.

2. Зупинені, але не скинуті до двадцяти чотирьох (24) секунд, коли тій же команді, яка перед цим контролювала м'яч, надається вкидання в передовій зоні і на пристрої двадцяти чотирьох (24) секунд залишається чотирнадцять (14) секунд або більш.

3. Зупинені і скинуті до чотирнадцяти (14) секунд, коли тій же команді, яка контролювала м'яч, надається вкидання в передовій зоні і на пристрої двадцяти чотири (24) секунд залишається тринадцять (13) секунд або менш.

Зупиняти, але не скидати показники, коли тій же команді яка перед цим контролювала м'яч, надається вкидання в результаті:

- виходу м'яча за межі ігрового майданчика;
- травми гравця цієї ж команди;
- ситуації спірного кидка;
- обопільного фолу;
- компенсації однакових покарань проти команд.

Вимикати пристрій після того, як м'яч стає мертвим й ігровий годинник зупинений в той момент, коли до закінчення будь-якого періоду на ігровому годиннику залишається менше двадцяти чотири (24) секунд або менше чотирнадцяти (14) секунд.

Сигнал пристрою двадцяти чотирьох (24) секунд не зупиняє ігрового годинника або гри, а також не примушує м'яч ставати мертвим, за винятком ситуації, коли одна з команд контролює м'яч.

**Жести суддів (рефері) під час судівства гри в баскетбол
Зарахування м'яча**

Одне очко	Два очка	Спроба трьох очкового кидка	Вдалих трьох очковий кидок	Відмінна влучання або ігрової дії
				
<i>1 палець, опустити кисть</i>	<i>2 пальця, опустити кисть</i>	<i>3 пальця</i>	<i>3 пальця на кожній руці</i>	<i>Однотиме розведення та зведення рук</i>








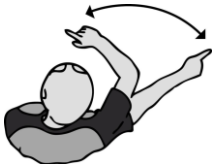
Рухи, які відносяться до часу

Зупинка годинника (разом зі свистком) або годинник не включати	Зупинка годинника для фолу (разом зі свистком)	Включення ігрового часу	Новий відлік 24-х секунд
			
<i>відкрита долоня</i>	<i>долоня направлена на порушника</i>	<i>відмашка рукою</i>	<i>оберт пальцями</i>

Адміністративні

Заміна	Запрошення на площадку	Замовлена перерва	Зв'язок між судьями на площадці і за столом	Видимий відлік (п'ять і вісім секунд)
				
<i>перехрещені руки перед груддю</i>	<i>Взмах відкритою долонню</i>	<i>долоня і палець, образують букву "Т"</i>	<i>великий палець вгору</i>	<i>Відлік пальцями</i>









Вид порушень

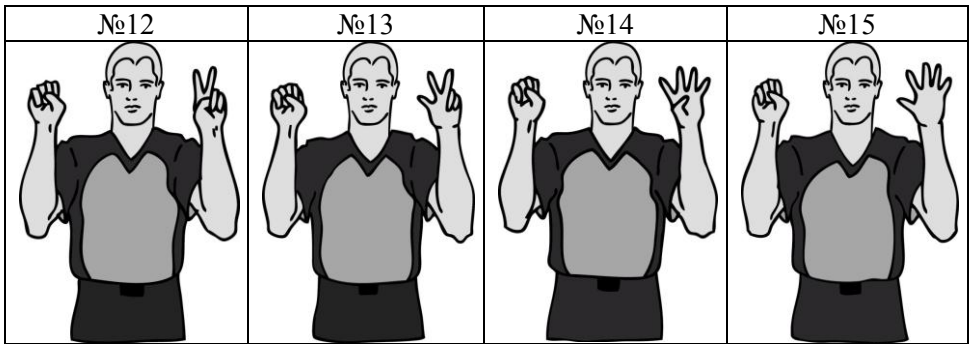
Пробіжка	Неправильне ведення: подвійне ведення	Неправильне ведення: пронос м'яча	Три секунди
			
<i>Оберт кулаками</i>	<i>Рух вгору-вниз</i>	<i>Півоберт вперед</i>	<i>Витягнуті три пальця вперед</i>
П'ять секунд	Вісім секунд	Двадцять чотири секунди	М'яч повернений в тилову зону
			
<i>Показати 5 пальців</i>	<i>Показати 8 пальців</i>	<i>Торкання плеча пальцями</i>	<i>Махові рух рукою з вказівним пальцем</i>

<p>Навмисна гра ногою</p>	<p>М'яч за межами майданчику або направлення вкидання</p>	<p>Ситуація спірного м'ячу, спірного кидку</p>
		
<p><i>Вказати пальцем на ногу</i></p>	<p><i>Вказати пальцем паралельно боковій лінії</i></p>	<p><i>Підняття вгору великих пальців рук з наступною указівкою в направленні стрілки чергового володіння</i></p>







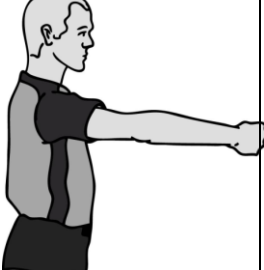

Показ жестів про фоли секретарському столу (3 кроки)

Крок-1 номер гравця

<p>№4</p> 	<p>№5</p> 	<p>№6</p> 	<p>№7</p> 
<p>№8</p> 	<p>№9</p> 	<p>№10</p> 	<p>№11</p> 



Крок-2 Тип Фолу


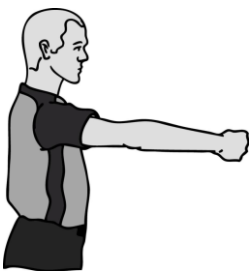
Неправильне використання рук	Блокування в нападі або в захисті	Надмірне розмахування руками	Затримка
			
<i>Удар по зап'ястю</i>	<i>Обидві руки на стегнах</i>	<i>Рух ліктем в сторону</i>	<i>Перехват зап'ястя</i>
Поштовх або зіткнення гравця без м'яча	Зіткнення гравця з м'ячем	Команді контролюючій м'яч	Обопільний
			
<i>Імітація поштовху</i>	<i>Удар кулаком в відкриту долонь</i>	<i>Вказівка кулаком в сторону команди що порушила</i>	<i>Перехресний рух кулаками над головою</i>

Технічний	Неспортивний	Дискваліфікація
		
<p><i>Дві відкриті долоні образують букву "Т"</i></p>	<p><i>Перехват зап'ястя над головою</i></p>	<p><i>Підняті до гори кулаки</i></p>

Крок-3 Кількість наданих штрафних кидків


Один штрафний кидок	Два штрафні кидки	Три штрафні кидки
		
<p><i>Підняти 1 палець вгору</i></p>	<p><i>Підняти 2 пальця вгору</i></p>	<p><i>Підняти 3 пальця вгору</i></p>

або направлення гри

Після фолу без надання штрафного (-их) кидку (-ів)	Після фолу команді контролюючій м'яч
	
<p><i>Вказівка пальцем, рука паралельна бічним лініям</i></p>	<p><i>Долоня стиснута в кулак, рука паралельна бічним лініям</i></p>

Проведення штрафних кидків 2 кроки

Крок-1 усередині обмеженої зони

Один штрафний кидок	Два штрафні кидки	Три штрафні кидки
		
<p>1 палець горизонтально</p>	<p>2 пальця горизонтально</p>	<p>3 пальця горизонтально</p>

Крок-2 поза обмеженою зоною

Один штрафний кидок	Два штрафні кидки	Три штрафні кидки
		
<p>Вказівний палець</p>	<p>Пальці разом на кожній руці</p>	<p>3 пальці на кожній руці</p>

2.4. Основні повноваження та обов'язки суддів в гандболі

На кожна гру призначають двох суддів з рівними правами. Ним надають допомогу секундометрист і секретар.

СУДДІ

Обов'язки

Судді здійснюють контроль поведінки гравців і офіційних осіб з моменту їх прибуття на місце змагання і до їх відбуття.

Перед початком матчу судді зобов'язані проконтролювати стан ігрового майданчика, воріт і м'ячів; вони вирішують, яким м'ячем будуть грати команди.

Судді також встановлюють відповідність форми обох команд. Вони перевіряють протокол матчу і екіпіровку гравців, кількість гравців і офіційних осіб в зоні запасних у відповідності з прийнятими обмеженнями, а також присутність і ідентифікацію «офіційного представника команди» кожної команди. Всі порушення мають бути усунені.

Жеребкування проводить один з суддів у присутності іншого судді і «офіційного представника» кожної команди, або гравця (наприклад, капітана команди), які представляють «офіційного представника команди».

В принципі вся гра повинна проводитися одними й тими ж суддями. Вони зобов'язані стежити за дотриманням правил гри і карати за їх порушення.

Якщо один з суддів не зможе закінчити гру, другий суддя продовжує гру сам.

Якщо рішення суддів за порушення однієї з команд збігається, але має місце відмінність в суворості самого покарання, то завжди приймається суворіше покарання.

Якщо судді фіксують порушення правил або якщо м'яч покинув ігровий майданчик, а обидва судді мають різні рішення відносно того, якій команді має бути відданий м'яч, то приймається сумісне рішення, досягнуте шляхом консультації один з одним. Якщо ним не вдається досягти угоди, то ухвалюється рішення судді в полі. Тайм-аут в цьому випадку є обов'язковим. Після консультації один з одним судді використовують чіткий жест, і гра поновлюється свистком.

Обидва судді несуть відповідальність за рахунок голів. Крім того вони фіксують попередження, вилучення і дискваліфікації.

Обидва судді зобов'язано контролювати ігровий час. При виникненні сумнівів в правильності відліку часу, судді приймають сумісне рішення.

Судді несуть відповідальність за правильне заповнення протоколу матчу після гри. Дискваліфікація має бути записана в протоколі матчу.

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 «офіційний представник команди» має право звертатися до суддів.

Судді мають право тимчасово переривати або припиняти гру. Необхідно використовувати всі можливості продовжити гру раніше, ніж ухвалити рішення на її припинення.

Чорний колір форми суддів є основним.

Судді і делегати можуть використовувати електронні переговорні пристрої для взаємодії. Правила для їх використання встановлюють відповідні федерації.

СЕКUNДОМЕТРИСТ І СЕКРЕТАР

Обов'язки

В принципі, секундометрист несе основну відповідальність за ігровий час, тайм-аути і час видалення вилучених гравців. Секретар несе основну відповідальність за списки команд, протокол матчу, за вихід гравців, які прибули після початку гри, і за вихід гравців, які не мають права брати участь в грі.

Інші завдання, такі як контроль кількості гравців і офіційних осіб команди в зоні запасних, а також вихід і відхід замінюваних гравців, виконуються спільно. В основному тільки секундометрист (і, якщо призначений, технічний представник від Федерації), має право переривати гру, якщо в цьому є необхідність.

У разі відсутності демонстраційного табло з часом секундометрист повинен інформувати «офіційного представника команди» 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 секундометрист подає сигнал на закінчення тайму і про закінчення гри.

Якщо на демонстраційному табло немає лічильників часу вилучення, секундометрист повинен використовувати картки для кожного вилучення, які встановлюються на столі з вказівкою номера вилученого гравця і часу закінчення вилучення.

ЖЕСТИ

При призначенні вільного кидка або кидка з-за бічної лінії судді жестом повинні негайно показати напрям кидка.

Після того, як буде використаний відповідний обов'язковий жест, фіксується персональне покарання.

Якщо необхідно пояснити причину призначення вільного кидка або 7-метрового кидка, то використовується один з жестів 1-6 і 11. (Проте жест 11 повинен завжди використовуватися в ситуаціях, коли рішення на вільний кидок при пасивній грі було прийнято без використання жесту 17).

Жести 12, 15 і 16 є обов'язкові у відповідних ситуаціях.

Жести 8, 10 і 17 використовуються, коли судді вважають це за необхідне.

Жести суддів під час судівства гри в гандболі


1. Заступ площі воріт	2 Помилка ведення	3 Пробіжка або утримання м'яча більш 3-х секунд
		
4. Захоплення, утримання або поштовх	5. Удар	6. Порушення нападника
		

<p>7. Кидок із-за бічної лінії – напрям</p>	<p>8. Кидок воротаря</p>	<p>9. Вільний кидок – напрям</p>
		
<p>10. Недотримання 3-х метрової дистанції</p>	<p>11. Пасивна гра</p>	<p>12. Гол</p>
		
<p>13. Попередження (жовта картка), Дискваліфікація (червона картка)</p>	<p>14. Вилучення (2 хвилини)</p>	<p>15. Тайм-аут</p>
		
<p>16. Дозвіл для 2-х осіб (хто має право на участь) вийти на ігровий майданчик під час тайм-ауту</p>	<p>17. Застережливий жест за пасивну гру</p>	
		

ДОДАТКИ

Додаток А

ФЕДЕРАЦІЯ БАСКЕТБОЛУ УКРАЇНИ											
ПРОТОКОЛ											
Команда А					Команда Б						
Змагання: _____					Ст. суддя: _____						
Дата: _____		Час: _____			Суддя 1: _____						
Гра №: _____		Місце: _____			Суддя 2: _____						
Команда А:					ХІД РАХУНКУ						
Перерви					Командні фоли						
1		Період 1			1 2 3 4		2		1 2 3 4		
2		Період 3			1 2 3 4		4		1 2 3 4		
		Додаткові періоди									
Ль.№	Прізвище, Ім'я			№.	Фоли						
					1 2 3 4 5						
Тренер: _____					Помічник тренера: _____						
Команда Б:					Командні фоли						
1		Період 1			1 2 3 4		2		1 2 3 4		
2		Період 3			1 2 3 4		4		1 2 3 4		
		Додаткові періоди									
Ль.№	Прізвище, Ім'я			№.	Фоли						
					1 2 3 4 5						
Тренер: _____					Помічник тренера: _____						
Секретар: _____					Оператор табло: _____						
Секундометрист: _____					Оператор 24": _____						
Старший суддя: _____					Суддя 1: _____ Суддя 2: _____						
Гідис капітана в разі протесту: _____					Фінальний рахунок: Команда А _____ Команда Б _____						
					Команда переможць: _____						

 ФЕДЕРАЦІЯ ГАНДБОЛУ УКРАЇНИ ПРОТОКОЛ МАТЧУ																					
СУПЕРЛІГА		Жив.	Чол.	Дів.	Юв.	№ матчу		Рахунок 1-го тайму		Загальний рахунок											
ВНІЩА ЛІГА																					
КУБОК УКРАЇНИ																					
А					Б																
МІСТО:			СПОРУДА:			ДАТА:			ЧАС:												
А	№	Прізвище та ім'я	Г	П	2	2	2	Д	%	1-й ТАЙМ				2-й ТАЙМ							
										А	Б	А	Б	А	Б	А	Б				
ТА										№	Р	Ч	Р	№	№	Р	Ч	Р	№		
1-й																					
2-й																					
7М																					
Пішм. офіційної особи А																					
		А																			
		В																			
		С																			
		Д																			
Б	№	Прізвище та ім'я	Г	П	2	2	2	Д	%												
ТА																					
1-й																					
2-й																					
7М																					
Пішм. офіційної особи А																					
		А																			
		В																			
		С																			
		Д																			
ЗАУВАЖЕННЯ:																					
П. І. Б.				МІСТО				ПІДПИС													
ДЕЛЕГАТ																					
СУДДЯ																					
СУДДЯ																					
СЕКРЕТАР																					

ФЕДЕРАЦІЯ ФУТБОЛУ УКРАЇНИ
ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКА ФУТБОЛЬНА ЛІГА УКРАЇНИ

	РАПОРТ АРБИТРА _____	
	ліга _____ група _____ U- _____ 19 ____ р.н!	

команди, місто					
дата		початок		стадіон, місто	
оцінка поля		кількість глядачів		погода, °C	освітлення

Арбітр, місто		
Асистент арбітра 1, місто		
Асистент арбітра 2, місто		
Делегат ФФУ, місто		

Результат гри		на користь	
Першої половини гри		на користь	

футболки _____ **гетри** _____

№	Прізвище, ім'я	заміни	
		№	хв

Капітан № _____ Підпис _____

Забиті м'ячі			
№	хв.	№	хв.

футболки _____ **гетри** _____

№	Прізвище, ім'я	заміни	
		№	хв

Капітан № _____ Підпис _____

Забиті м'ячі			
№	хв.	№	хв.

Офіційні представники:

Прізвище ім'я	функції

Прізвище ім'я	функції

Підпис офіційного представника _____ / ПІСЬМОВЕ ЗНАЧЕННЯ _____ Підпис офіційного представника _____ / ПІСЬМОВЕ ЗНАЧЕННЯ _____

Продовження

Попередження

№	Прізвище, ім'я, команда	хвилина	Причина

Вилучення

№	Прізвище, ім'я, команда	хвилина	причина, вилучення викласти чітко та докладно

Зауваження арбітра	добре	задовільно	Погано
організація гри			
поведінка команд			
поведінка глядачів			
охорона порядку			

(відмітьте хрестиком відповідну клітинку)

Інші зауваження

Випадки травмування

№	Прізвище, ім'я, команда	хвилина	Попередній діагноз	Надана допомога

Підпис арбітра		Телефон:	моб. дом./сл.
-----------------------	--	-----------------	------------------

З дисциплінарними санкціями ознайомлені	
Підпис представника _____ / <small>прізвище ініціали</small>	Підпис представника _____ / <small>прізвище ініціали</small>

ЛІТЕРАТУРА

1. Железняк Ю.Д. Спортивные игры: техника, тактика, методика обучения: Учебник для студ. высш. пед. учеб. заведений / Ю.Д. Железняк, Ю.М. Портнов, В.П. Савин, А.В. Лексаков. – М.:– 2-е изд., стереотип. Издательский центр «Академия», 2004, – 520 с.
2. Казаков С.В. Спортивные игры. Энциклопедический справочник /С.В. Казаков. – Ростов : Феникс, 2004, – 448 с.
3. Конеевой Е.В. Спортивные игры: правила, тактика, техника /Е.В. Конеевой – Феникс, 2004, – 448 с.
4. Костюков В.В. Пляжный волейбол: тренировка, техника, тактика, учебное пособие / В.В. Костюков. – М.: «Советский спорт», 2005, – 156 с.
5. Офіційний сайт Федерації баскетболу України, Правила змагань.[Електронний ресурс]: Режим доступу – www.ukrbasket.net.ua
6. Офіційний сайт Федерації волейболу України, Правила змагань.[Електронний ресурс]: Режим доступу – www.fvu.in.ua.
7. Офіційний сайт Федерації гандболу України, Правила змагань.[Електронний ресурс]: Режим доступу – www.handball.net.ua
8. Офіційний сайт Федерації футболу України, Правила змагань.[Електронний ресурс]: Режим доступу – www.ffu.org.ua.
9. Портнов Ю.М. Основы управления тренировочно-соревновательным процессом в спортивных играх. / Ю.М. Портнов. – М.: 1996, – 200 с.
10. Лісинчук Г.А. Футбол: Посібник для спортсменів і тренерів аматорського футболу/ В.В. Соломко, Г.А. Лісинчук, О.В. Соломко – К.: Олімпійська література, 2005. – 195 с.
11. Чумаков П.А. Спортивные и подвижные игры / П.А. Чумаков. – М.: Физкультура и спорт, 1970, – 392 с.