

**Кредит №9**  
**Самостійна робота №7 (10 год.)**

**Тема: Організація і проведення змагань з баскетболу.**

№ п/п	Тема	Види завдань	Кількість годин
1	Організація і проведення змагань з баскетболу.	Види змагань і системи розігрування. Системи розігрування змагань та їх характеристика. Положення про змагання. Виявлення переможців змагань. 1.1. Опрацювати теоретичний матеріал за підручником та додатком №8. 1.2. Скласти календар ігор за коловим методом. 1.3. Скласти календар ігор за системою з вибуванням. 1.4. Скласти календар ігор за змішаною системою, системою з вибуванням. 1.5. Скласти положення про змагання з баскетболу.	6
2	Організація і проведення змагань з баскетболу.	Правила змагань. Аналіз правил гри, обов'язки судді, секретаря, секундометриста. 2.1. Опрацювати теоретичний матеріал за додатком №3, №7.	4

### Додаток №3

#### Правила змагань.

У баскетбол грають дві команди, в кожній з яких по п'ять гравців. Мета кожної команди в баскетболі — закинути в корзину суперника, перешкодити іншій команді опанувати м'яч, і закинути його в корзину.

Переможцем в баскетболі стає команда, яка після закінчення ігрового часу набрала більшу кількість очок.

Ігровий баскетбольний майданчик має бути плоскою прямокутною твердою поверхнею без яких-небудь перешкод. Розміри мають бути 28 метрів в довжину і 15 метрів ширину. Також допускаються розміри майданчика 26\*14 м.

Баскетбольні щити мають бути виготовлені з відповідного прозорого матеріалу або їх фарбують в білий колір. Розміри баскетбольних щитів мають бути: 1,80 м по горизонталі і 1,05 м по вертикалі.

Баскетбольні кільця мають бути з міцної сталі, внутрішній діаметр 45 см. Пруток кільця повинен мати мінімальний діаметр 16 мм, а максимальний 20 мм. На нижній частині кільця мають бути пристосування для кріплення сіток.

Баскетбольний м'яч повинен мати сферичну форму і бути помаранчевого кольору з традиційним малюнком з восьми вставок і чорних швів. Він має бути накачаний до такої величини повітряного тиску, аби при падінні на ігрову поверхню з висоти близько 1,80 м, виміряною від нижньої поверхні м'яча, відскакував на висоту, виміряну до верхньої поверхні м'яча, не менше чим близько 1,20 м і не більше ніж

близько 1,40 м. Довжина кола м'яча має бути не менше 74,9 см і не більше 78 див. Вага м'яча має бути не менше 567 г і не більше 650 р.

По правилах баскетболу гра складається з чотирьох періодів по десять хвилин з перервами по дві хвилини. Тривалість перерви між половинами гри - п'ятнадцять хвилин. Якщо рахунок нічийний після закінчення четвертого періоду, гра продовжується на додатковий період тривалістю п'ятьма хвилинами або на стільки періодів по п'ять хвилин, скільки необхідно, аби порушити рівновагу в рахунку. Команди повинні помінятися корзинами перед третім періодом. Гра офіційно починається спірним кидком в центральному колі, коли м'яч правильно відбитий одним з тих, що сперечаються.

У баскетболі м'ячем грають лише руками. Бігти з м'ячем, навмисно бити по ньому ногою, блокувати будь-якою частиною ноги або бити по ньому кулаком є порушенням. Випадкове ж зіткнення або стосується м'яча стопою або ногою не є порушенням.

Процес кидка починається, коли гравець робить звичайний рух, передування цьому кидку і на думку судді, він почав спробу закинути м'яч в корзину суперника кидком, кидком зверху або добиванням. Процес кидка продовжується до тих пір, поки м'яч не покине руки того, що кидає. Інколи суперник тримає руки гравця що кидає так, що він не може випустити м'яч, проте, навіть в цьому випадку, на думку судді, гравець може виконувати спробу кидка. В цьому випадку не важливо, чи покинув м'яч руки гравця, що кидає. Немає жодного зв'язку між числом правильно зроблених кроків і процесом кидка.

В разі кидка в стрибку, процес кидка продовжується до тих пір, поки не завершиться спроба кидка (тобто доки м'яч не покине руку того, що кидає і обое ноги гравця не торкнуться підлоги. Аби фол вважався досконалим проти гравця, що знаходиться в процесі кидка, цей фол повинен статися, на думку судді, після того, як гравець почав безперервний рух рукою і тілом в спробі кидка з гри.

Безперервний рух:

– починається, коли м'яч знаходиться в руках гравця і кидковий рух, зазвичай направлений вгору, вже почався

– може включати рух рук і тіла, використовуваний гравцем в спробі кидка з гри

– закінчується, якщо зроблений новий рух

Якщо критерії, що стосуються безперервного руху, перераховані вище, виконуються, то гравець вважається таким, що знаходиться в процесі кидка.

М'яч, закинутий з майданчика, зараховується команді, що атакує корзину, в яку він закинутий, таким чином:

– за м'яч, закинутий з штрафного кидка, зараховується одне очко

– за м'яч, закинутий з гри, з 2-х очкової зони зараховується два очки

– за м'яч, закинутий з 3-х очкової зони, зараховується три очки

– якщо гравець випадково закидає м'яч з майданчика в свою корзину, очки записуються капітанові суперників

– якщо гравець умисне закидає м'яч з майданчика в свою корзину, це є порушенням і очки не зараховуються

– якщо гравець заставляє м'яч увійти до корзини знизу, це є порушенням

Гравець знаходиться за межами майданчика, коли будь-яка частина його тіла торкається підлоги або будь-якого предмету, окрім гравця на, над або за обмежувачими лініями.

М'яч знаходиться за межами майданчика, коли він торкається:

- гравця або будь-якої іншої особи, що знаходиться за межами майданчика
- підлоги або будь-якого іншого предмету на, над або за обмежувачими лініями
- конструкції, що підтримує щит, задньої сторони щита або будь-якого об'єкту над і за щитом

По правилах баскетболу ведення м'яча починається, коли гравець, що отримав контроль над живим м'ячем на майданчику, кидає, відбиває його в підлогу або котить його по підлозі і торкається м'яча знову, перш, ніж його торкнеться інший гравець. Ведення закінчується в той момент, коли гравець торкається м'яча одночасно двома руками або допускає затримку м'яча в одній або обох руках. При веденні м'яч може бути підкинутий в повітря за умови, що м'яч торкнеться підлоги раніше, ніж гравець знову торкнеться м'яча своєю рукою. Число кроків, які гравець може зробити, коли м'яч не знаходиться у контакті з його рукою, не обмежене. Гравець, який випадково втрачає, а потім відновлює контроль над живим м'ячем на майданчику, вважається таким, що зробив випадкову втрату м'яча.

Гравець не повинен вести м'яч другий раз після того, як його перше ведення закінчилося, якщо це лише не відбувається після втрати контролю над живим м'ячем на майданчику із-за:

- кидка по корзині
- торкається м'яча суперник
- передачі або випадкової втрати м'яча, який потім торкнувся або якого торкається інший гравець

Пробіжка — заборонене переміщення однієї або обох ніг в будь-якому напрямі, під час контролю живого м'яча на майданчику понад обмеження, викладені в цій статті.

Поворот відбувається, коли гравець тримає живий м'яч на майданчику і крокує один або кілька разів в будь-якому напрямі однією і тією ж ногою, в той час, як інша нога, звана опорною, зберігає своє місце контакту з підлогою.

Якщо гравець потім ковзає, перекочується, або намагається встати з м'ячем в руках — це порушення.

Гравець не повинен залишатися більше трьох секунд підряд в обмеженій зоні суперника, коли його команда контролює живий м'яч на майданчику і ігровий годинник включений. Виключення має бути зроблене гравцеві, який:

- намагається вийти з обмеженої зони
- знаходиться в обмеженій зоні, коли він або його партнер по команді робить кидок і м'яч покинув або покидає руки того, що кидає
- знаходячись в обмеженій зоні менше трьох секунд, веде м'яч з метою зробити кидок

Кожного разу, коли гравець встановлює контроль над живим м'ячем в своїй тилівій зоні, його команда повинна протягом восьми секунд перевести м'яч в свою передову зону.

Кожного разу, коли гравець отримує контроль над живим м'ячем на майданчику, спроба кидка по корзині має бути реалізована його командою протягом двадцяти чотирьох секунд.

Фол — це недотримання правил, унаслідок персонального контакту з суперником і неспортивної поведінки.

## **Додаток №7.**

Ст. 4 Судді, Судді за столиком і Комісар

4.1 4.1 Суддями є: Старший суддя і Суддя. Їм допомагають Судді за столиком і Комісар, якщо він присутній.

Додатково, відповідні структури ФІБА, такі як Зональна комісія або Національні Федерації мають право використовувати систему суддівства 3-ма Суддями, тобто Старший Суддя і два Судді.

4.2 Суддями за столиком є Секретар, Помічник секретаря Секундометрист і Оператор 24 секунд.

4.3 Може бути присутнім Комісар. Він повинен сидіти між Секундометристом і Секретарем. Його обов'язками під час гри є, перш за все, організація успішної роботи Суддів за столиком, надання допомоги Старшому Судді і Судді в нормальному проведенні гри.

4.4 Немає необхідності спеціально підкреслювати, що Старший Суддя і Суддя даної гри не повинні жодним чином бути пов'язані ні з однією з організацій, представлених на майданчику.

4.5 Судді, Судді за столиком і Комісар повинні проводити гру відповідно до справжніх Правил і не мають права погоджуватися на їх зміну.

4.6 Форма Суддів повинна складатися з сорочки сірого кольору, довгих брюк чорного кольору, чорних шкарпеток і чорного баскетбольного взуття.

4.7 4.7 На головних офіційних змаганнях ФІБА Судді за столиком повинні бути в єдиній уніформі.

Ст. 5 Старший суддя: обов'язки і права

Старший суддя винен:

5.1 Перевірити і схвалити все устаткування, використовуване під час гри.

5.2 Визначити офіційний ігровий годинник, пристрій відліку 24-х секунд, секундомір і познайомитися з Суддями за столиком.

5.3 Не дозволяти нікому з Гравців носити предмети, які можуть завдати травми.

5.4 Розіграти спірний кидок в центральному крузі.

5.5 Має право зупинити гру, якщо цього вимагають обставини.

5.6 Має право визначити, якій команді зараховується поразка позбавленням права гри якщо вона відмовляється грати після отримання на це вказівки або якщо команда своїми діями перешкоджає продовженню гри.

5.7 Ретельно перевірити протокол в кінці другого і четвертого періоду і будь-якого додаткового періоду або в будь-який інший час, коли він визнає необхідним, і затвердити рахунок.

5.8 Ухвалити остаточне рішення, коли це необхідно або коли Судді розходяться в думці. Для того, щоб ухвалити остаточне рішення, він може проконсультуватися з Суддею, Комісаром і/або з Суддями за столиком.

5.9 Має право ухвалювати рішення з будь-яких питань, спеціально не обумовлених в даних Правилах.

Ст. 6 Судді: час і місце для ухвалення рішень

6.1 Судді мають право приймати рішення при недотриманні даних Правив, здійснених як в межах, так і поза обмежувальними лініями, включаючи секретарський столик, лавки команд і простір безпосередньо за обмежувальними лініями.

6.2 Права Суддів починають діяти, коли вони з'являються на майданчику, що повинне бути за двадцять (20) хвилин до часу початку гри, вказаного в розкладі, і закінчуються із закінченням ігрового часу, затвердженого Суддями. Затвердження протоколу Старшим суддею і підписання протоколу після закінчення часу гри означає кінець ігрової юрисдикції Суддів і зв'язок їх з грою.

6.3 Якщо раніше, чим за 20 хвилин до початку гри, вказаного в розкладі або між закінченням ігрового часу і моментом твердження, і підписання протоколу, має місце неспортивна поведінка Гравців, Тренерів, Помічників тренерів або Супроводжуючих команду осіб, Старший суддя повинен відзначити про інцидент на зворотному боці протоколу перед тим, як підписати його, і Комісар або Старший суддя зобов'язаний послати докладний рапорт про інцидент в організацію, що проводить змагання.

6.4 Якщо результат гри опротестований однією з команд, Комісар або Старший суддя винні протягом однієї години після закінчення ігрового часу, послати рапорт про цей інцидент в організацію, провідну змагання.

6.5 Якщо потрібно провести додатковий період, як результат виконання штрафного (штрафних) кидка (кидків) за фол, здійснений одночасно або безпосередньо перед закінченням четвертого періоду, або додаткового періоду, то всі фолі, здійснені після сигналу про закінчення ігрового часу, але до завершення штрафного (штрафних) кидка (кидків), слід вважати здійсненими в перерві гри і карати відповідно.

6.6 Жоден з Суддів не має права відмінити або ставити під сумнів рішення, прийняті іншим Суддею в рамках його обов'язків, встановлених Правилами.

Ст. 7 Судді: обов'язки, при недотриманні Правив

7.1 Визначення

Всі порушення або фолі, здійснені Гравцем, Запасним, Тренером, Помічником тренера або особою, Супроводжуючою команду, є недотриманням Правил.

7.2 Процедура

7.2.1 Коли здійснено порушення або фол Суддя дає свисток і одночасно показує жестом зупинку ігрового годинника, примушуючи м'яч ставати мертвим.

7.2.2 Суддя не повинен давати свисток після вдалого штрафного кидка або вкинутого з гри м'яча, або коли м'яч стає живим.

7.2.3 Після кожного фолу або рішення про спірний кидок Судді повинні помінятися своїми місцями на майданчику.

7.2.4 Для всіх міжнародних ігор, якщо необхідно пояснити рішення, всі словесні роз'яснення повинні бути зроблені англійською мовою.

Ст. 8 Судді: травма

Якщо Суддя травмований або з будь-якої іншої причини не може продовжувати виконувати свої обов'язки протягом 10 хвилин після того, що відбувся, гра повинна бути відновлена, і інший Суддя здійснюватиме суддівство один до кінця гри, якщо немає можливості заміни травмованого Судді кваліфікованим Запасним Суддею. Рішення про заміну травмованого Судді ухвалює Суддя, що залишився на майданчику, після консультації з Комісаром, якщо він присутній.

**Ст. 9 Секретар і Помічник секретаря: обов'язки**

9.1 Секретар повинен заповнити Протокол:

Записати прізвища і номери Гравців, які починають гру і всіх Запасних, які увійдуть до гри. Коли відбувається недотримання Правил, що стосується п'яти (5) Гравців, які повинні почати гру, Запасних або номерів Гравців, він винен щонайшвидше після виявлення такого недотримання Правил, повідомити про це найближчого Суддю.

Вести в хронологічному порядку зміни сумарного рахунку очків, записуючи попадання з гри і з штрафних кидків.

Реєструвати персональні і технічні фолі, що призначаються кожному Гравцеві і негайно повідомляти Суддю, коли кому-небудь з Гравців призначений п'ятий фол. Також він повинен реєструвати технічні фолі призначені кожному Тренерові і негайно повідомляти Суддю, коли Тренер повинен бути дискваліфікований і видалений з гри.

9.2 Секретар також винен:

Повідомити Суддів при першій нагоді про хвилину перерву, що зажадалася командою, відзначити в протоколі цю перерву і повідомити Тренера через Суддю, коли Тренер більше не має хвилиних перерв в поточному періоді.

Показувати кількість фолів, отриманих кожним Гравцем. Кожного разу, коли Гравець отримує фол, він повинен підняти покажчик з цифрою, відповідною числу фолів цього Гравця і, так, щоб обидва Тренери чітко це бачили.

Помістити покажчик командних фолів на край суддівського столу, найближчий до команди, що зробила четвертий фол (персональний або технічний) в періоді, в мить, коли м'яч став живим після цього фолу.

Сигналізувати про заміну Гравців.

Подавати свій сигнал тільки в той момент, коли м'яч мертвий і до того, як м'яч знову стає живим. Звук сигналу Секретаря не зупиняє ігровий годинник або гру, а також не примушує м'яч ставати мертвим.

9.3 Помічник секретаря управляє табло рахунку і допомагає Секретареві.

У разі будь-якої розбіжності між записом в Протоколі і свідченням на табло і неможливості встановити причину цієї розбіжності, за істину беруться записи, вказані в Протоколі, відповідно до яких повинні бути виправлені свідчення табло.

9.4 Наступні значні помилки можуть бути допущені при записі закинутих очок в Протоколі гри:

Закинутий 3-х очковий кидок, але в Протокол занесено 2 очки.

Закинутий 2-очковий кидок, але в Протокол занесено 3 очки.

Якщо така помилка виявлена протягом гри, то Секретар винен, перш ніж дати свій сигнал і звернути увагу Суддів, щоб вони зупинили гру, дочекатися ситуації, коли м'яч стане мертвим.

Якщо помилка в рахунку виявлена після звукового сигналу про закінчення гри, при перевірці Протоколу Старшим суддею, але до підписання Протоколу обома Суддями, Старший суддя повинен виправити помилку і можливо остаточний результат гри, якщо це викликано допущеною помилкою.

Якщо така помилка виявлена після того, як обидва Судді підписали Протокол, помилка вже не може бути виправлена. Старший Суддя повинен послати рапорт з описом що трапився в організацію, що проводить змагання.

### **Ст. 10 Секундометрист: обов'язки**

10.1 У розпорядженні Секундометриста повинні бути ігровий годинник і секундомір і він винен:

Вести відлік ігрового часу і зупинок гри.

Інформувати команди, Суддів або зробити так, щоб вони були проінформовані, принаймні, за 3 хвилини до початку першого і третього періодів.

При перерві, що зажадалася, включати секундомір і давати сигнал після закінчення 50 секунд з початку хвилиної перерви.

Переконатися, що сигнал про закінчення ігрового часу кожного періоду або додаткового періоду звучить дуже голосно і автоматично. Якщо сигнал Секундометриста не прозвучав або не був почутий, Секундометрист повинен використовувати всі можливі засоби, наявні в його розпорядженні, щоб негайно поінформувати Суддів.

Сигнал Секундометриста примушує м'яч стати мертвим, а ігровий годинник зупинитися. Проте, його сигнал не робить м'яч мертвим, коли м'яч знаходиться в повітрі при кидку з гри або штрафному кидку.

10.2 Ігровий годинник повинен бути включений, коли:

Під час розіграшу спірного кидка м'яч правильно відбитий одним із Гравців що спорять.

Після невдалого штрафного кидка м'яч залишається "живим" і його торкається Гравець на майданчику.

Після вкидання із-за меж майданчика м'яча торкається Гравець на майданчику.

10.3 Ігровий годинник повинен бути зупинений, коли:

Закінчується час періоду або додаткового періоду.

Суддя дає свисток, коли м'яч живої.

Звучить сигнал 24 секунд, коли м'яч живої.

Зарахований м'яч після кидка з гри в корзину команди, що запитала хвилину перерву.

Зарахований м'яч після кидка з гри в останні 2 хвилини четвертого періоду або будь-якого додаткового періоду.

### **Ст. 11 Оператор 24 секунд: обов'язки**

У розпорядженні оператора 24 секунд повинен бути пристрій відліку 24 секунд, яким він повинен управляти таким чином:

11.1 Включати або продовжити відлік 24 секунд, як тільки Гравець, встановив контроль над живим м'ячем на майданчику.

11.2 Зупиняти і скидати свідчення до 24 секунд (на лічильнику не повинно бути ніяких свідчень), як тільки:

Суддя дає свисток при фолі, спірному кидку або порушенні, але не при виході м'яча за межі майданчика, коли вкидання проводитиме та ж команда, яка контролювала м'яч.

М'яч входить в корзину після кидка з гри.

М'яч стосується кільця після кидка з гри.

Гра зупинена через дію (дій) суперника (суперників) команди, контролюючої м'яч.

11.3 Скидати свідчення до 24 секунд і знов включати пристрій, коли суперник встановить контроль над живим м'ячем на майданчику.

Просте торкання м'яча суперником не дає права на початок нового 24-секундного числення команді, яка продовжує контролювати м'яч.

11.4 Зупиняти, але не повертати свідчення до нових 24 секундам, коли тій же команді, яка перед цим контролювала м'яч, присуджений для вкидання в результаті того, що:

М'яч вийшов за межі майданчика.

Обопільний фол.

Гра була зупинена з будь-якої причини через дії команди, контролюючої м'яч.

11.5 Зупиняти і не включати (на лічильнику не повинно бути ніяких свідчень) у разі, коли на ігровому годиннику залишається менше 24 секунд і у цей момент Гравець встановлює контроль над живим м'ячем на майданчику.

## **Додаток №8.**

### **ПЛАНУВАННЯ СПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ**

Змагання по баскетболу — важлива складова частина підготовки команди. Вони є одним із способів залучення широких мас до занять баскетболом, служать засобом контролю і підбиття підсумків учбово-тренувальної роботи, сприяють зростанню спортивної майстерності. Зустрічі баскетболістів — одна з форм обміну досвідом і засіб зміцнення дружби і взаєморозуміння між спортсменами різних країн.

У нас в країні склалася певна система спортивних змагань, яка будується на науковій основі і з урахуванням особливостей організаційної структури фізкультурного руху. Ця система базується на плануванні змагань в чотирилітньому циклі з урахуванням вікової спадкоємності, кваліфікації і будується за територіальним, відомчим і територіально-відомчим принципом.

У баскетболі, як в командному виді спортивних ігор, змагання переважно проводяться за територіально-відомчим принципом, де основою є команда колективу фізичної культури або спортивного клубу.

Планування спортивних змагань носить централізований характер.

Колективи фізичної культури підприємств, установ, учбових закладів складають свої плани спортивних змагань виходячи з планів ради суспільства, якому вони підпорядковані, і планів місцевого комітету з фізичної культури і спорту.

У розробці планів спортивних змагань активну участь беруть відповідні федерації баскетболу.



Головна особливість такої побудови змагань полягає в тому, що незалежно від характеру і масштабу основою будь-якого змагання є змагання в низовому колективі. Встановлюється система послідовності змагань від низового колективу і вище, що дозволяє залучити в змагання велику масу трудящих і будь-якій команді незалежно від її територіального розташування брати участь в найбільш відповідальних змаганнях.

## ВИДИ ЗМАГАНЬ

У баскетболі проводяться наступні змагання: першість (чемпіонати), змагання на кубок, матчеві зустрічі, контрольні зустрічі, зрівняльні змагання (з форою), відбіркові, або турніри претендентів, одноденні, або блискавичні, змагання, показові зустрічі.

*Першість (чемпіонати)* — найбільш відповідальні змагання. Вони організовуються не частіше за один раз на рік. Це єдиний вид змагання, за наслідками якого команді-переможниці привласнюється звання чемпіона.

*Змагання на кубок* проводяться з метою залучення до них максимальної кількості команд і виявлення серед них переможця. До змагань на кубок допускаються команди різної підготовки, і розіграш кубка здійснюється за принципом послідовного відбору кращих. Форма організації змагань повинна забезпечувати визначення переможця і проведення змагань в порівняно короткі терміни незалежно від кількості команд, що беруть участь.

*Турніри* організовуються для групи команд, що об'єднуються за різними ознаками (територіальним, відомчим і т. д.). Турніри передбачаються календарем змагань і часто носять традиційний характер.

*Матчеві зустрічі* плануються між окремими командами. Зазвичай передбачаються календарем спортивних змагань і нерідко стають традиційними. Це найбільш гнучка форма змагань. По своїй організації вони прості і можуть широко використовуватися в учбових закладах, на Підприємствах, в установах, колгоспах і радгоспах.

*Контрольні зустрічі* проводяться з метою підготовки і перевірки готовності команд до майбутніх змагань.

*Зрівняльні змагання* організовуються між командами різної підготовленості. Щоб змагання представляли спортивний інтерес як для сильних, так і для слабких команд і створювали умови для напруженої спортивної боротьби, сили команд штучно зрівнюються. Для цього слабкішим командам дається ще до початку змагань обумовлена кількість очок (фора). Зрівняльні змагання можна проводити у вигляді окремої зустрічі між двома командами або ж у вигляді турніру за участю декількох команд. Розміри фори залежать від різниці в класі гри команд. Кількість очок, що отримуються у вигляді фори слабкішою командою, оголошується або до початку змагань або ж після їх закінчення. У другому випадку ігри носять більш напружений характер, оскільки обидві команди, не знаючи розмірів фори, прагнуть набрати максимальну кількість очок.

*Класифікаційні змагання* служать для перевірки рівня спортивної підготовки команд і виконання ними розрядних вимог єдиної спортивної класифікації.

*Відбіркові змагання, або турніри претендентів*, дозволяють виявити сильні команди для участі в головних змаганнях.

*Одноденні, або блискавичні, змагання* проводяться в один день, протягом декількох годин. Зазвичай їх планують на святкові дні і на дні відкриття або закриття спортивного сезону. Для швидшого проведення таких змагань час гри скорочується. Наприклад, час кожної зустрічі встановлюється 20 хв. без перерви із зміною сторін після 10 хв. ігри. Програма блискавичних змагань може включати не тільки проведення ігор, але і змагання по технічній і фізичній підготовці гравців.

*Показові зустрічі* служать популяризації баскетболу і показу спортивної майстерності.

Деякі види змагань підрозділяються на календарні і товариські.

Календарними називаються змагання, передбачені календарним планом спортивних заходів і що проводяться по розробленому положенню. Результати, показані в календарних змаганнях, є офіційними і враховуються при виконанні гравцями норм Єдиної всесоюзної спортивної класифікації. Товариськими вважаються епізодичні змагання між окремими командами, що проводяться в учбово-тренувальних цілях.

## **УГРУПУВАННЯ ЗМАГАНЬ**

Всі види змагань об'єднуються в наступні чотири групи: а) група основних змагань; б) група контрольних, або змагань що підводять; в) група класифікаційних, або відбіркових, змагань; г) група агітаційно-масових змагань.

До групи основних змагань відносяться ті види змагань, за наслідками яких підводяться підсумки учбово-тренувальної роботи за рік і привласнюються звання чемпіонів або переможців. До цієї групи зараховуються: а) першість (чемпіонати), б) змагання на кубок.

У групу контрольних, або що підводять, змагань входять змагання, які проводяться з метою підготовки команд до участі в основних змаганнях. До цієї групи відносяться: а) зрівняльні змагання, б) контрольні зустрічі, в) матчеві зустрічі, г) турніри.

Група класифікаційних, або відбіркових, змагань складається із змагань, організовуваних для здачі класифікаційних норм і вимог Єдиної спортивної класифікації, а також з метою відбору команд для участі в головних змаганнях. До цієї групи зараховуються: а) класифікаційні змагання, б) відбіркові змагання, або турніри претендентів.

Група агітаційно-масових змагань складається із змагань, які проводяться для агітації і пропаганди гри і для залучення нових контингентів до занять баскетболом. До цієї групи відносяться: одноденні змагання і показові зустрічі.

## **СПОСОБИ РОЗИГРАШУ ЗМАГАНЬ**

У змаганнях по баскетболу застосовуються два способи розіграшу: круговий спосіб і спосіб з вибуванням.

У деяких змаганнях використовуються обидва вказані способи. Наприклад, на першому етапі змагання проводяться за способом з вибуванням, а на другому — за круговим способом. В цьому випадку змагання організовуються за змішаним способом.

## КРУГОВИЙ СПОСІБ

Принцип побудови цього способу полягає в тому, що кожна команда зустрічається один з одним або по одному разу (у один круг) або кілька разів (у два і більш за круги). В результаті переможцем вважається команда, яка набере найбільшу суму очок за всі змагання.

Круговий спосіб — найбільш довершений спосіб розіграшу. Він дозволяє не тільки точно виявити переможця змагань, але і визначити місця всіх команд, що беруть участь, відповідно до їх спортивно-технічної підготовленості.

Змагання за круговим способом вимагають від учасників серйозної попередньої підготовки і уміння зберігати спортивну форму протягом тривалого часу.

Недоліком кругового способу є те, що для проведення змагань потрібно багато часу. Частково це усувається при розбитті команд на підгрупи.

Змагання за круговим способом організовуються у вигляді разових зустрічей, по турах і у вигляді турнірів.

*Змагання у вигляді разових зустрічей плануються на майданчиках (у залах) граючих команд з інтервалами в декілька днів між кожною календарною грою. Як правило, ігри проводяться з чергуванням зустрічей на своєму полі і полі супротивника. Така побудова календаря ігор доцільна у всіх випадках, коли команди, що беруть участь, знаходяться в територіальній близькості один від одного (наприклад, в першості підприємств, учбових закладів, першості районів і міст). Разові зустрічі не викликають необхідності звільняти учасників від навчання або роботи, так як ігри можна призначити в різні дні і години з урахуванням зайнятості учасників на роботі і навчанні.*

При територіальній розкиданості команд проводити змагання у вигляді разових зустрічей недоцільно, оскільки буде потрібно частий відрив учасників від роботи або навчання.

*Змагання по турах є частиною загального змагання, або туром, в якому сполучені декілька календарних днів.*

Для організації змагань по турах команди розбиваються на групи, кожна з яких проводить ігри свого туру в одному місці протягом декількох днів підряд.

Змагання можуть складатися з двох і більш за тури. Наприклад, при 12 командах, що беруть участь, змагання можуть бути організовані в два і три тури.

При проведенні змагань в два тури команди в першому турі розподіляються на дві групи по шість команд в кожній. У кожній групі команди грають по п'ять зустрічей між собою.

У другому турі всі 12 команд об'єднуються разом і проводять шість ігор, що залишилися, між командами, що не зустрічалися між собою в першому турі.

При проведенні змагань за участю 12 команд в три тури команди в першому турі розподіляють не на дві, а на три групи, по чотири команди в кожній, в другому і третьому турах — на дві групи, по шість команд в кожній.

У першому турі команди грають по три зустрічі, а в другому і третьому — по чотири.

Змагання по турах доцільні при територіальній розкиданості команд, що беруть участь. Це дозволяє скорочувати кількість роз'їздів для кожної команди і загальні терміни змагань. Проведення кожною командою цілої серії ігор підряд привчає її розподіляти свої сили і добиватися стійких результатів.

Недолік змагань по турах в тому, що команди позбавлені можливості виступати на своїх майданчиках і в своїх містах.

*Турнір* є найбільш компактне змагання, що проводиться, як правило, в одному місці, протягом декількох днів, де календарні ігри проводяться щодня, за винятком днів відпочинку.

Складання календаря ігор. Для складання календаря необхідно:

встановити кількість команд, що беруть участь;

визначити кількість календарних днів, необхідних для проведення змагань;

визначити таблицю, по якій складатиметься календар ігор;

провести жеребкування команд.

Кількість граючих команд встановлюється по заявках, поданих для участі в змаганнях.

Число календарних днів, необхідних для проведення змагань, визначається таким чином: при парній кількості команд число календарних днів буде на одиницю менше числа команд, а при непарному — рівно числу команд.

Для складання календаря ігор за круговим способом застосовуються дві таблиці: *вдосконалена* і *спрощена*.

Вдосконалена таблиця використовується в тих випадках, коли змагання проводяться у вигляді разових зустрічей. Календар ігор, складений по цій таблиці, дає можливість чергувати організацію зустрічей на своєму майданчику і на майданчику супротивника. Це досягається тим, що номери команд в таблиці міняють свої місця в кожному черговому календарному дні, тобто розташовуються то зліва, то справа в колоні цифр. Команда, номер якої стоїть першим в парі, іменується «господарем поля», і гра проводиться на її майданчику.

Спосіб складання вдосконаленої таблиці такий. Заздалегідь готується таблиця для непарної кількості команд. При парній кількості команд останній номер тимчасово не враховується. На листі паперу прокреслюються вертикальні лінії по числу календарних днів, необхідних для проведення змагань. Біля ліній проставляються номери в наступному порядку: над першою лінією - перший номер, решта номерів — по обох сторонах першої лінії за годинниковою стрілкою. Між рештою вертикальних ліній номери записуються в математичній послідовності «змійкою» по напрямку, вказаному стрілками.

Команди, номери яких розташовані над і під вертикальними лініями, є вихідними у відповідні календарні дні.

При парній кількості команд останній парний номер, який тимчасово не враховувався, приєднують до номерів, розташованих над і під вертикальними

лініями, причому зверху номери приєднуються з лівого боку цифр, що стоять, а знизу — справа.

На цьому попереднє складання таблиці закінчується. Для її остаточного складання необхідно виписати пари по кожному календарному дню. Цифри в кожній парі виписуються в дзеркальному порядку, тобто спочатку потрібно виписати номер, що стоїть справа.

**Усовершенствованная таблица для составления календаря игр**  
(составлена по принципу вертикальных линий для 5—6 команд)

<b>Предварительная</b>				
1-й день		3-й день		5-й день
1		2		3
5   2		3		4
4   3	1	4	2	5
	5		1	
	4		5	
	2-й день		4-й день	
<b>Окончательная</b>				
1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1—(6)	(6)—4	2—(6)	(6)—5	3—(6)
2—5	5—3	3—1	1—4	4—2
3—4	1—2	4—5	2—3	5—1

Спрощена таблиця застосовується для складання календаря ігор в змаганнях, що проводяться по турах, і в турнірах.

**Упрощенная таблица для составления календаря игр**  
(для 5—6 команд)

<b>Для 5 команд.</b>				
1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1—0	1—5	1—4	1—3	1—2
2—5	0—4	5—3	4—2	3—0
3—4	2—3	0—2	5—0	4—5
<b>Для 6 команд</b>				
1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й 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

При непарній кількості команд, що беруть участь, умовно додається нульовий номер, і команда, що має в один з календарних днів номер в парі з «0», цього дня не грає.

У перший календарний день цифри мають у своєму розпорядженні стовпцем. Першу половину стовпця заповнюють по вертикалі вниз номерами починаючи з першого, а другу — від низу до верху. Номери, що стоять один проти одного, сполучені в пари.

У другий календарний день перший номер залишається на місці (нерухомо), а решта номерів пересувається щодо першого номера на одне місце по кругу проти руху годинникової стрілки. У третій і подальші календарні дні перший номер залишається нерухомим, а решта номерів переміщається кожен календарний день ще на одне місце.

**Жеребкування команд.** Основне значення жеребкування — привласнити командам певні номери, які дають можливість, застосовуючи різні таблиці, скласти календар ігор.

Перед жеребкуванням оголошується, по якій таблиці складатиметься календар ігор.

Жеребкування може бути загальним, тобто всіх команд одночасно, або з розсіюванням команд. Загальне жеребкування проводиться в тих випадках, коли команди грають один з одним без розбиття на підгрупи.

Проводиться жеребкування таким чином. Наперед заготовлені номери (по кількості команд, що беруть участь) опускаються в урну. Потім по черзі називаються найменування команд, і для кожної з них виймається номер з урни.

Жеребкування з розсіюванням застосовується при проведенні змагань з розбиттям команд на підгрупи. Розсіювання команд створює можливість сформувати підгрупи, приблизно рівні по силам. Використовується два способи розсіювання: жеребкуванням і способом «змійка».

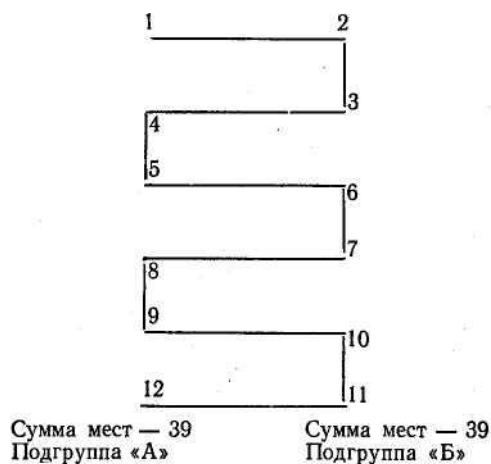
Зазвичай підставою для розсіювання команд служать результати, показані командами на попередніх змаганнях. Проте підставою для розсіювання можуть бути і інші причини (наприклад, участь від одного міста або організації декількох команд, вихід з відбіркових або попередніх змагань двох або декількох команд, що вже зустрічалися між собою).

При розсіюванні по долі береться те число команд, яке відповідає кількості підгруп, і між ними кидається доля для розподілу цих команд по підгрупах. Потім таким же чином розподіляється по долі наступна група команд і т.д.

Розсіюванню можуть піддаватися або всі команди або частина з них. Це повинно бути передбачено положенням про змагання. Якщо розсівається частина команд, то в цьому випадку інші команди розподіляються по підгрупах чистим жеребкуванням.

При розсіюванні способом «змійка» командам привласнюються номери відповідно до їх місця, зайнятого на попередніх змаганнях, а потім ці команди вже відповідно до привласнених ним номерів розподіляються «змійкою» по підгрупах.

Ось приклад розсіювання «змійкою» 12 команд на дві підгрупи.



Такий спосіб розсіювання створює умовну рівність команд в обох підгрупах. Доказом цього служить сума місць команд, розташованих в кожній підгрупі. У приведеному прикладі сума місць команд кожної підгрупи дорівнює 39.

Оцінка і облік результатів змагань. При проведенні змагань за круговим способом застосовується залік від кожної організації, що бере участь, по одній або по декількох командах.

При заліку по одній команді найбільш поширена наступна оцінка результатів: за перемогу нараховується 2 очки, за поразку — 1 очко і за нез'явлення — 0 очок. Найбільша набрана сума очок визначає в кінці змагання його переможця, а сума очок решти команд — їх місця в таблиці.

При рівності очок у двох команд, що претендують на перше місце, зазвичай призначається додаткова гра. У решті випадків перевага дається тій команді, яка виграла у команди, що набрала однакову з нею кількість очок.

Коли рівну кількість очок набирають три команди або більш, перевага дається команді, що має більше число перемог в іграх між ними. При рівності цього показника перевагу отримує команда, що має кращу різницю забитих і пропущених очок в цих іграх.

Коли залік в змаганнях проводиться по декількох командах, вдаються до диференційованої, або роздільної, оцінки результатів. Така оцінка не повинна бути стандартною. Вона залежить від завдань, поставлених перед змаганням. Якщо, наприклад, необхідна особлива увага звернути на роботу серед жіночих, або дитячих команд, то відповідно повинна бути підвищена оцінка результатів гри цих команд.

При складанні шкали диференційованої оцінки результатів за перемогу дається парна кількість очок, що ділиться на три. Поразка оцінюється однією третюю очок, що присуджуються за перемогу, а нічия (у разі виступу дитячих команд) — половиною суми очок, отриманої від складання очок, що даються за перемогу і за поразки.

Для запису технічних результатів змагань, що проводяться за круговим способом, складається таблиця. Окрім загальної таблиці доцільно мати на кожну команду окрему таблицю, яка складається так само, як таблиця при заліку по одній команді.

## СПОСІБ РОЗІГРАШУ З ВИБУВАННЯМ

За цим способом розіграшу команда, що отримала поразку, вибуває з подальшої участі в змаганні. Переможцем вважається команда, що закінчила змагання без поразки.

Спосіб з вибуванням застосовується при великій кількості команд, що беруть участь, і при необхідності провести змагання в короткі терміни. Так, наприклад, за участю 128 команд для проведення змагань за круговим способом було б потрібно 127 днів (за умови проведення ігор щодня), а при проведенні змагання за способом з вибуванням — всього лише 7 днів.

Проте цей спосіб розіграшу не вільний і від істотних недоліків. По-перше, він не дає можливості визначити місця всіх команд, що беруть участь, а тільки виявляє переможця. По-друге, більшість команд мають малу кількість ігор, а половина команд вибуває із змагання вже після першого календарного дня. Нарешті, по-третє, на результати розіграшу нерідко впливають елементи випадковості. Наприклад, волею долі в перший же календарний день можуть зустрітися між собою дві сильні команди, і одна з них буде вимушена припинити подальшу участь в змаганні.

Спосіб має два варіанти:

- а) з вибуванням після однієї поразки
- б) з вибуванням після двох поразок.

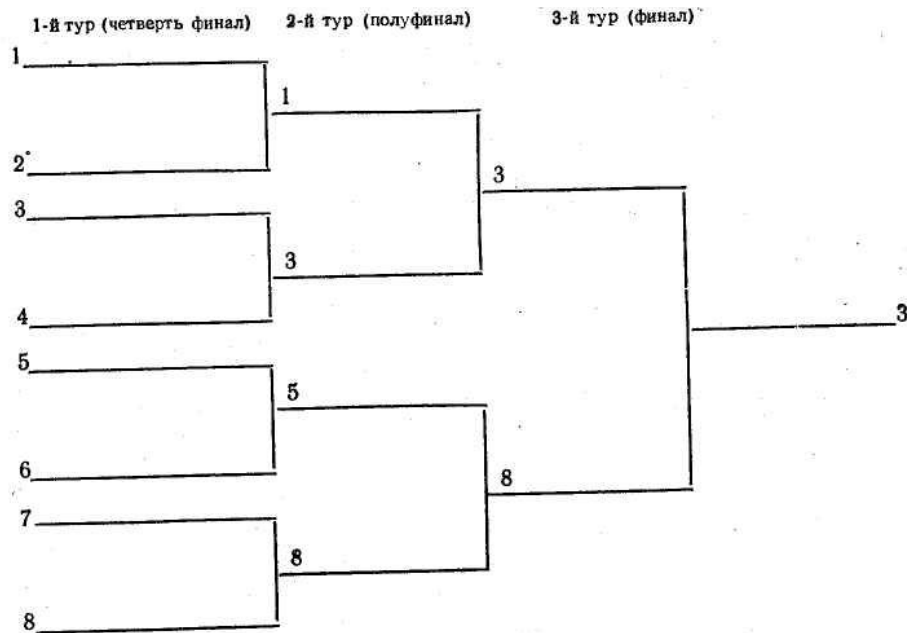
Складання календаря за способом з вибуванням після однієї поразки проводиться таким чином. Спочатку складається таблиця, яка визначає порядок зустрічей команд, що беруть участь. Після цього проводиться жеребкування, за наслідками якої команди вносяться до таблиці відповідно витягнутому номеру.

Якщо кількість команд, що беруть участь, дорівнює числу 2 в ступені  $n$  (4, 8, 32, 64 і т. д.), то всі команди вступають в змагання з першого календарного дня. У першому турі зустрічаються номери, що стоять поряд: перший з другим, третій з четвертим і т.д. В другому турі зустрічаються переможці першого туру, і ігри в них проводяться в тому ж порядку: переможець першої пари зустрічається з переможцем другої пари, переможець третьої пари зустрічається з переможцем четвертої пари і т.д.

При восьми командах таких турів буде три. Переможці першого туру потрапляють в другій, а переможці другого туру — в третій і розігрують між собою фінал.

### **Таблиця для складання календаря ігор за способом з вибуванням після однієї поразки (для 8 команд)**

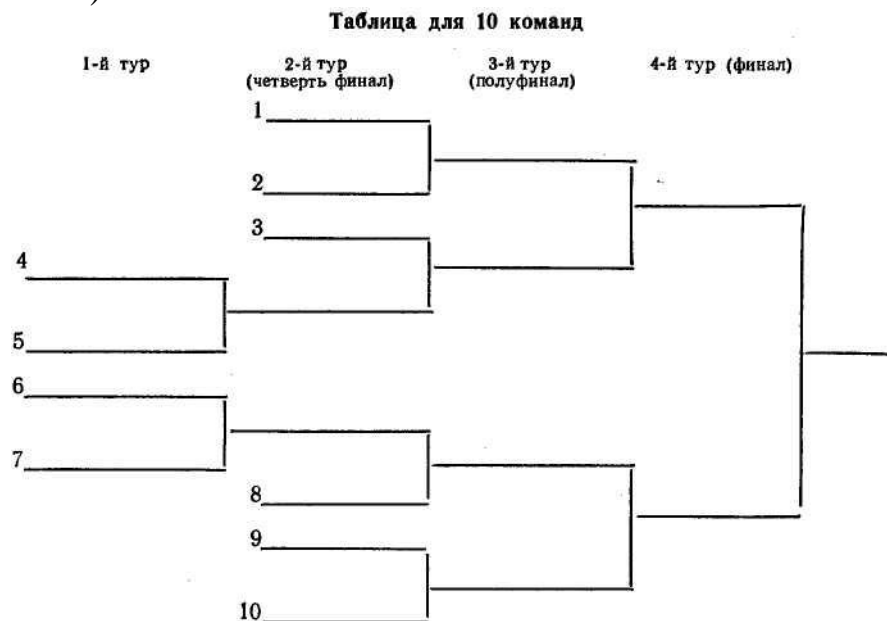




Якщо в змаганнях виступає така кількість команд, яка не є ступенем числа 2, то в цьому випадку в першому турі веде боротьбу тільки частина команд, а інші вступають в змагання з другого туру.

Для визначення кількості команд, яка повинна вступити в змагання з першого туру, користуються формулою:

$$a - 2^n = 2 =$$



де  $a$  — кількість команд, що беруть участь,  $n$  — ступінь два, при якій виходить найближче менше число до команд, що беруть участь. Наприклад, кількість команд—10, що беруть участь, найближче число 2 в ступені  $n$  буде  $2^3$ , тобто 8. -

Розкриємо формулу послідовно:

$$(a - 2^n) 2 = (10 - 2^3) 2 = (10 - 8) 2 = 2 \times 2 = 4$$

Отже, в першому турі повинні брати участь чотири команди, а шість команд почнуть змагання з другого туру.

Якщо в першому турі виступають не всі команди, то в цьому випадку в першому турі грають середні номери, а крайні вступають в гру з другого туру. При цьому якщо загальне число команд, що беруть участь, парне, то від ігор в першому турі звільняється рівна кількість номерів зверху і знизу.

При непарній кількості команд від ігор в першому турі звільняється знизу таблиці на одну команду більше. Наприклад, є 11 команд. Тоді:

$$(a-2^{\lfloor n/2 \rfloor})^2 = (11-2^3)^2 = (11-8)^2 = 3 \times 2 = 6.$$

Отже, шість команд, що мають середні номери, вступають в змагання з першого туру, а п'ять команд, що мають два перших і три останні номери, вступають в змагання з другого туру.

Щоб понизити елемент випадковості і виключити можливість зустрічей сильних команд в перших кругах, застосовують так зване розсіювання сильних команд.

При розсіюванні для сильних команд штучно виділяються номери і між ними проводиться окреме жеребкування.

В деяких випадках сильні команди допускаються до змагань не з першого, а з подальших кругів, наприклад з 1/8 фіналу або з чвертьфіналу.

Вибування після двох поразок застосовується зазвичай, коли число команд, що беруть участь, не особливо велике, а час, відведений для розіграшу, дозволяє збільшити кількість ігор. В цьому випадку команда вибуває із змагань не після першої, а після другої поразки.

Команди, що програли в перший день, потрапляють в додаткову таблицю і грають між собою другий день. У третій день команди, що програли в другий день по основній таблиці, теж потрапляють в додаткову таблицю і грають між собою. Команди, що перемогли по додатковій таблиці в другий день, зустрічаються між собою в третій день. Так продовжується до тих пір, поки по додатковій таблиці не виявиться переможець, який у фіналі зустрічається з переможцем, виявленим по основній таблиці.

## **ЗМІШАНИЙ СПОСІБ**

У змаганнях з великим числом команд і при великій їх територіальній розкиданості застосовують і змішаний спосіб розіграшу, тобто на різних етапах використовують спосіб з вибуванням і круговий спосіб.

При змішаному способі розіграшу всі команди розбиваються по зонах («кущам») або групах (по територіальному, виробничому або якому-небудь іншій ознаці). У групах або зонах змагання проводяться за способом з вибуванням (або кругу), а переможці розігрують між собою остаточні місця за круговим способом (або виявляють тільки переможця за способом з вибуванням).

## **ПОЛОЖЕННЯ ПРО ЗМАГАННЯ**

Підготовка до проведення змагання починається з складання положення, яке розробляється і затверджується провідною організацією. Положення розсилається в колективи фізкультури за 1—2 місяці до змагань і служить документом для

підготовки, фінансування і виїзду команди на змагання. Воно також є документом для організації і проведення змагань суддівською колегією.

У положенні про змагання відбиваються наступні розділи:

1. Цілі і завдання змагання.
2. Керівництво проведенням змагання.
3. Місце і терміни проведення.
4. Організації, що беруть участь, і учасники змагань (хто допускається до змагань, яким вимогам повинні відповідати їх підготовка, вік учасників і т. д.).
5. Система розіграшу, порядок заліку і визначення переможців. Тут уточнюються всі можливі варіанти визначення місця кожної команди (при рівності набраних очок, скільки команда отримає очок за виграш, при нічийному результаті, при нез'явленні команди і т. д.).
6. Терміни представлення попередніх і остаточних заявок, форма заявок, час і місце проведення жеребкування.
7. Нагородження команд і учасників змагання.

**Попередня заявка.** У попередній заявці у відповідній формі повідомляються наступні відомості:

1. Найменування організації, що бере участь, і її адреса.
2. Кількість команд, що виставляються, і розрядність їх гравців.
3. Спортивна база, яку колектив може представити для проведення даного змагання.
4. Наявність спортивної форми і інвентарю в колективі і їх відповідність умовам, відображеним в положенні.
5. Прізвище, ім'я, по батькові представника.

За наявності попередньої заявки вирішується питання про допуск колективу до даного змагання. За наявності допуску в суддівську колегію змагання представляється заявочний список на учасників по встановленій формі. Заявка затверджується підписом і печаткою організації, що бере участь, а також візою лікаря і печаткою лікувальної установи про допуск учасників до змагання.

**Суддівство змагань.** Суддівство змагань здійснюється офіційно затвердженими суддями, в завдання яких входять організаційне проведення змагання, дотримання пунктів положення, організація культурного відпочинку учасників.

Суддя на полі або на суддівській вежі не тільки керує ходом зустрічі і фіксує допущені помилки, але і здійснює роль вихователя. Висока кваліфікація судді і хороша організація суддівства дозволяють вирішувати виховні задачі, сприяють прояву учасниками змагань високих морально-вольових і етичних якостей, забезпечують зростання технічної і тактичної спортивної майстерності. Обов'язковою вимогою до судді є бездоганне знання правил даної гри і методики суддівства, принциповість в схвалюваних рішеннях по припиненню порушень гравцями правив, бездоганна чесність і справедливість. Окрім цього, від судді потрібна хороша фізична і технічна підготовка, яка дозволила б йому на високому рівні провести всю зустріч. У таких іграх, як футбол, хокей, баскетбол, ручний м'яч, суддя винен швидко і своєчасно переміщатися на майданчику, добре

орієнтуватися, швидко ухвалювати конкретні рішення і не створювати перешкод граючим спортсменам.