

Н.О.Лапочук, Л.А.Удачина

ОРГАНІЗАЦІЯ ТА СУДДІВСТВО ЗМАГАНЬ З ВИДІВ СПОРТУ



Навчально-методичний посібник

Маріуполь, 2014





Н.О.Лапочук, Л.А.Удачина

**Організація та
суддівство змагань
з видів спорту**

Навчально-методичний посібник

Маріуполь, 2014



УДК 696 (07)

Організація та суддівство змагань з видів спорту. Навчально-методичний посібник.
/ Укладачі Н.О. Лапочук, Л.А.Удачина. – Маріуполь, ММК, МММК, 2014. – 52 с.

Рецензенти:

Альохін І.М.

- Доцент, старший викладач кафедри фізичного виховання та спорту ДВНЗ «ПДТУ»

Вертель О.В.

- кандидат наук з фізичного виховання і спорту, старший викладач кафедри фізичного виховання, спорту та здоров'я людини Маріупольського державного університету

Розглянуто на засіданні міського методичного об'єднання викладачів фізичного виховання м. Маріуполь
Протокол № 1 від 15 жовтня 2014р.

Спортивні змагання є сферою, де порівнюються і виявляються здібності та можливості спортсменів в умовах змагальної конкуренції, підвищеної емоційності, домагаючись кращих, ніж у когось, результатів.

У навчально-методичному посібнику надані Правила і загальні умови, які визначають умови участі у змаганнях за видами спорту відповідно до Регламенту міських змагань серед ВУЗів 1-2 р.а. м.Маріуполя. Прийняття судьями та учасниками цих Правил і загальних умов в повному обсязі є невід'ємною частиною під час проведення змагань.

У посібник увійшли правила змагань з баскетболу, волейболу, міні-футболу, легкої атлетики, настільного тенісу, шахів. Доповненням є зразки жеребкування команд, оформлення заявочних листів, турнірні таблиці.

Для викладачів фізичного виховання ВНЗів 1-2 р.а., вчителів фізичної культури загальноосвітніх шкіл, керівників спортивних секцій за напрямами Міського центру позашкільної роботи за місцем мешкання.

Редактор, комп'ютерна верстка, оформлення, макетування: Лапочук Н.О., Удачина Л.А.

Видавництво здійснює Маріупольський машинобудівний коледж ДВНЗ «ПДТУ»

© Маріупольський машинобудівний коледж
ДВНЗ «ПДТУ»

© Маріупольський механіко-металургійний
коледж ДВНЗ «ПДТУ»



ЗМІСТ

Вступ		6
1	Баскетбол	7
2	Волейбол	16
3	Міні-футбол	29
4	Легка атлетика	33
5	Настільний теніс	37
6	Шахи	43
Додаток А	Заявочний лист на участь у міських змаганнях	46
Додаток Б	Жеребкування команд	47
Додаток В	Турнірна таблиця результатів ігор у підгрупах	48
Додаток Г	Турнірна таблиця	49
Література		50



ВСТУП

Спортивні змагання є сферою, де порівнюються і виявляються здібності та можливості спортсменів в умовах змагальної конкуренції, підвищеної емоційності, досягаються певні особисті та суспільно-значимі результати.

Змагання відрізняються масштабом (від районних до Олімпійських ігор), складом учасників, цільовою установкою. Підготовка до змагань починається з розробки положення, що представляє собою документ, в якому розкриті всі питання, пов'язані з організацією і проведенням змагань. Як правило, воно містить у собі:

- мета та завдання змагань;
- строки та місце проведення змагань;
- керівництво проведенням змагань;
- учасники змагань;
- способи розіграшу та оцінка результатів;
- умови прийому команд;
- строки та порядок подання заявок, час і місце проведення жеребкування;
- нагородження команд та учасників.

Система проведення змагань

У практиці проведення Вузівських змагань (зі спортивних ігор) в основному використовуються два способу розіграшу: коловий спосіб і з вибуванням (за олімпійською системою). У деяких випадках використовуються обидва вказаних способи (наприклад, при проведенні змагань в коледжі). При виборі системи розіграшу враховуються завдання, які стоять перед змаганнями, строки та час проведення, наявність спортивної бази.

При коловій системі проведення змагань всі команди зустрічаються один з одним, що дає можливість встановити співвідношення сил команд, більше об'єктивно визначити серед них місця. Для складання календарю необхідно встановити кількість команд, які будуть брати участь, визначити кількість календарних ігрових днів, підготувати таблицю, за якою буде складатися календар ігор, провести жеребкування команд.

Визначення кількості ігрових календарних днів. При парної кількості команд число календарних днів буде на одиницю менше числа команд, а при непарної - дорівнюватиме числу команд. Перед складанням календарю ігор проводиться жеребкування команд, основне призначення якого - присвоїти командам певні номери. У свою чергу, вони дозволять, застосовуючи таблиці (додаток А), скласти календар ігор.

Оцінка та облік результатів змагань. За перемогу нараховується - 2 очки, за поразку - 1, за неявку - 0. Найбільша сума балів визначає наприкінці змагань його переможця, а сума очок інших команд, їх місця у таблиці. При рівній кількості очок двох команд призначається додаткова гра. При рівній кількості очок у трьох і більше команд перевага надається тій команді, яка має краще співвідношення забитих і пропущених м'ячів.

Спосіб розіграшу за олімпійською системою полягає в тому, що команда, яка програла, вибуває із змагань, а переможцем вважається команда, яка закінчила їх без поразки. Позитивним при цьому способі є те, що можна залучити до змагань досить велику кількість команд з витратою на це менше часу. Негативним - наявність випадковості, т. к. після програшу команда відразу вибуває.



В інших випадках проводяться особисті, особисто-командні та командні змагання. Наприклад, особиста першість коледжу з шахів. У цих змаганнях беруть всі бажаючі незалежно від віку.

Особисто-командна першість коледжу може проводитися зі складно-координованих видів спорту, таких як легка атлетика, спортивна гімнастика, художня гімнастика. У цих змаганнях визначаються як абсолютний переможець, так і 1, 2-е і 3-е місця в командному заліку.

Всю роботу з організації, проведення та суддівства змагань здійснює суддівська бригада. У своїй діяльності судді керуються офіційними правилами змагань з видів спорту. Однак у деяких випадках можуть вноситися зміни у правила змагань, коли за ними не присвоюються розряди, це обумовлюється в положенні про змагання.

І Баскетбол

У баскетбол грають дві команди, у кожній по п'ять гравців. Мета кожної команди - закинути м'яч у кошик суперника, перешкодити іншій команді оволодіти м'ячем та закинути його в кошик.

Кошик: свій/суперників

Кошик, який команда атакує, є кошиком суперника, а кошик, який та ж команда захищає, є власним кошиком команди.

Переміщення м'яча

М'яч можна передавати, кидати, відбивати, котити або вести в будь-якому напрямку за умови дотримання положень відповідних статей.

Переможець гри

Переможцем гри стає команда, яка після закінчення ігрового часу четвертого періоду або, при необхідності, додаткового періоду набрала більшу кількість очок.

1.1 Обов'язки суддів

Гру проводять старший суддя і суддя, а також їх помічники: секундометрист, секретар для ведення протоколу (додаток Б) і оператор 30 - секундного часу.

Старший суддя зобов'язаний перевірити і схвалити все обладнання, включаючи сигнальні пристрої, що буде використане арбітрами та їх помічниками.

Старший суддя підкидає м'яч в центрі на початку гри. Він вирішує, зараховувати чи потрапляння у кошик, якщо думки суддів з цього приводу розходяться. У разі необхідності він має право припинити гру. Він приймає рішення з питань, за якими секретар і секундометрист не прийшли до єдиної думки.

В кінці кожної половини гри і кожного додаткового періоду, чи в будь-який час, яке він вважає необхідним, старший суддя повинен уважно перевірити протоколи та затвердити їх, а також підтвердити, що залишився до кінця гри час.

Старший суддя має право приймати рішення з усіх питань, спеціально не обумовленим правилами гри.

Судді зобов'язані проводити гру відповідно до правил. Під цим мається на увазі:

- введення м'яча у гру;
- визначення моменту, коли м'яч стає «мертвим»;
- надання хвилинної перерви;
- дозвіл виходу запасних гравців на майданчик;



- передачі м'яча гравцеві для вкидання з-за меж майданчика, як це передбачено правилами.

Судді зобов'язані дати свисток і одночасно показати жест на зупинку годин, супроводжуючи це всіма сигналами, необхідними для того, щоб їх рішення було ясним. Судді не повинні давати свисток після попадання м'яча в кошик з гри або зі штрафного кидка, але зобов'язані ясно показати, що м'яч зарахований з використанням жестів.

Судді мають право приймати рішення з усіх порушень правил, як всередині, так і за межами обмежувальних ліній. Вони отримують це право за 20 хвилин до гри і до закінчення ігрового часу, який визначається старшим суддею.

Коли звершено персональний фол, суддя повинен дати свисток і одночасно подати сигнал, щоб був відключений годинник. Потім він повинен показати порушнику, що був зроблений фол, характер порушення і, якщо необхідно, номер гравця. Порушник повинен прийняти це підняттям руки. Потім суддя повинен встати таким чином, щоб його міг добре бачити секретар, і показати жестом номер порушника, характер порушення і призначене покарання.

Судді зобов'язані також карати за неспортивну поведінку будь-якого гравця, тренера, помічника тренера, запасних гравців та осіб, які супроводжують команду. В особливо серйозних випадках порушення норм суддя повинен дискваліфікувати порушника. Якщо тренер, помічник тренера, запасний гравець, або особа, яка супроводжує команду, дискваліфіковані, то вони також повинні покинути свої місця біля ігрового майданчика.

1.2 Суддя, гравець, порушення

Порушенням називається недотримання правил, покаранням за яке є втрата м'яча. Фол - це порушення правил в результаті персонального контакту з суперником, або необережного поводження, яке записується порушнику відповідно до правил.

Гравці не повинні нехтувати вказівками суддів або дозволяти собі неспортивну поведінку:

- а) нешанобливо звертатися до судді або стосуватися його;
- б) лихословити і дозволяти собі образливі жести;
- в) перешкоджати огляду, розмахуючи руками;
- г) затримувати гру, перешкоджаючи швидкому вкиданню м'яча;
- д) не піднімати належним чином руку, коли йому оголошують фол;
- е) змінювати свій ігровий номер, не попередивши про це секретаря і старшого суддю;
- ж) виходити на ігровий майданчик на заміну, не попередивши про це секретаря або суддю;
- з) хапатися за кільце; гравець, який порушив це правило, повинен бути покараний технічним фолом.

Персональний фол - це помилка гравця, яка виникає при контакті з суперником, незалежно від того, знаходиться він в грі.





Гравець не повинен блокувати, тримати, штовхати, перешкоджати пересуванню противника, розставляючи руки, підставляючи стегна або коліна, ставити підніжки, а також застосовувати грубу тактику.



1.3 Жести суддів

Жести, наведені в даних Правилах, є єдиними офіційними жестами. Вони повинні використовуватися всіма суддями в усіх іграх. Важливо, щоб судді-секретарі також були знайомі з цими жестами.

I. ЗАРАХУВАННЯ ВЛУЧЕННЯ

<p>1</p> <p>ОДНЕ ОЧКО</p>  <p>Один палець, опустити кисть</p>	<p>2</p> <p>ДВА ОЧКА</p>  <p>Два пальці, опустити кисть</p>	<p>3</p> <p>СПРОБА ТРЬОХОЧКОВОГО КИДКА</p>  <p>Три пальці розпрямлені на одній руці</p>	<p>4</p> <p>ВЛУЧНИЙ ТРЬОХОЧКОВИЙ КИДОК</p>  <p>Три пальці розпрямлені на обох руках</p>	<p>5</p> <p>СКАСУВАННЯ ВЛУЧЕННЯ АБО ІГРОВОЇ ДІЇ</p>  <p>Одноразове розведення і зведення рук на грудях</p>
--	--	--	---	---

II. ВІДНЕСЕНІ ДО ГОДИННИКІВ




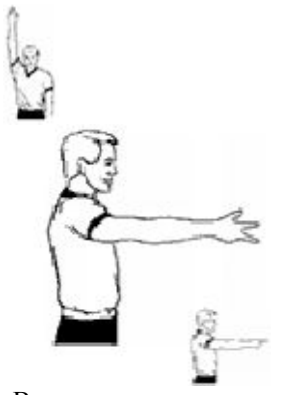


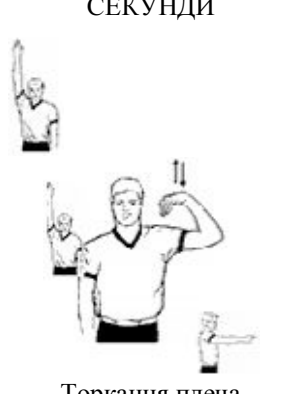
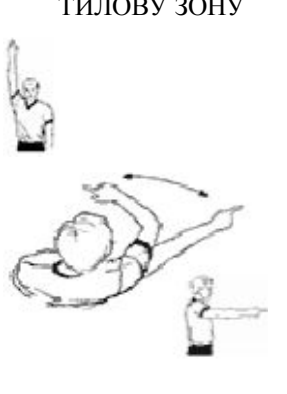

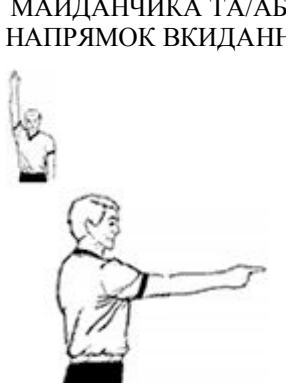

<p>6</p> <p>ЗУПИНКА ГОДИН ПРИ ПОРУШЕННІ, АБО ГОДИНИ НЕ ВМИКАТИ</p>  <p>(одночасно зі свистком) Відкрита долоня</p>	<p>7</p> <p>ЗУПИНКА ГОДИН ПРИ ФОЛІ</p>  <p>(одночасно зі свистком) Одна долоня стиснута в кулак, а інша спрямована на талію винного</p>	<p>8</p> <p>УВІМКНУТИ ГОДИННИК</p>  <p>Рвучкий помах рукою</p>	<p>9</p> <p>НОВИЙ ВІДЛІК 24 АБО 14 СЕКУНД</p>  <p>Обертання долонею з розпрямленим указівним пальцем</p>
---	--	--	---

III. АДМІНІСТРАТИВНІ

<p>10</p> <p>ЗАМІНА</p>  <p>(одночасно із свистком) Схрещені руки, зігнути в ліктях</p>	<p>11</p> <p>ЗАПРОШЕННЯ НА ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК</p>  <p>Помах відкритою долонею до тіла</p>	<p>12</p> <p>ТАЙМ-АУТ (одночасно із свистком)</p>  <p>Долоня і указівний палець утворюють літеру Т</p>	<p>13</p> <p>ЗВ'ЯЗОК МІЖ СУДДЯМИ І СУДДЯМИ-СЕКРЕТАРЯМИ</p>  <p>Великий палець угору</p>	<p>14</p> <p>ВИДИМИЙ ВІДЛІК (п'ять або вісім секунд)</p>  <p>Відлік пальцями</p>
--	---	---	---	---















IV. ВИДИ ПОРУШЕНЬ

<p>15 ПРОБІЖКА</p>  <p>Обертання кулаками</p>	<p>16 НЕПРАВИЛЬНЕ ВЕДЕННЯ: ПОДВІЙНЕ ВЕДЕННЯ</p>  <p>Рух долонями вгору-вниз</p>	<p>17 НЕПРАВИЛЬНЕ ВЕДЕННЯ: ПРОНЕСЕННЯ М'ЯЧА</p>  <p>Напівоберт рукою вперед</p>	<p>18 ТРИ СЕКУНДИ</p>  <p>Витягнута вперед рука з трьома пальцями</p>
<p>19 П'ЯТЬ СЕКУНД</p>  <p>Показ п'яти пальців</p>	<p>20 ВІСІМ СЕКУНД</p>  <p>Показ восьми пальців</p>	<p>21 ДВАДЦЯТЬ ЧОТИРИ СЕКУНДИ</p>  <p>Торкання плеча пальцями</p>	<p>22 М'ЯЧ, ПОВЕРНЕНИЙ У ТИЛОВУ ЗОНУ</p>  <p>Маховий рух рукою з указівним пальцем</p>
<p>23 НАВМИСНА ГРА НОГОЮ</p>  <p>Показ пальцем на ногу</p>	<p>24 М'ЯЧ ЗА МЕЖАМИ МАЙДАНЧИКА ТА/АБО НАПРЯМОК ВКИДАННЯ</p>  <p>Рука з указівним пальцем паралельно бічній лінії</p>	<p>25 СИТУАЦІЯ СПІРНОГО М'ЯЧА / СПІРНОГО КИДКА</p>  <p>Підняті вгору великі пальці рук з подальшим показом на пряму вкидання</p>	



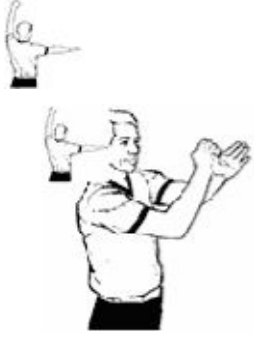

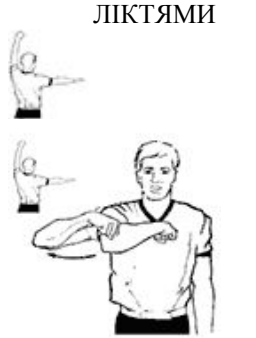
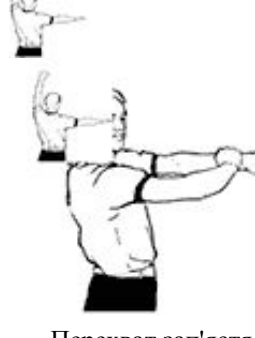
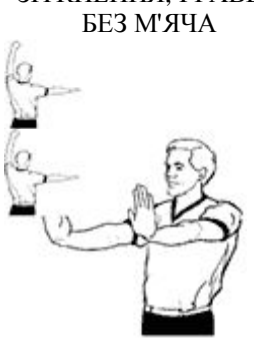
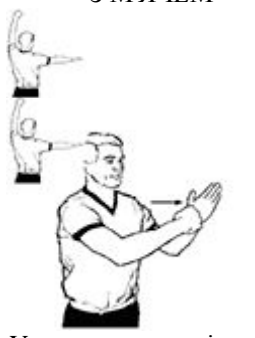
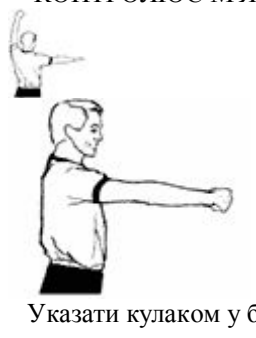

V. ПОКАЗ ФОЛУ СЕКРЕТАРСЬКОМУ СТОЛУ (3 етапи)

Етап 1 – НОМЕР ГРАВЦЯ

<p>26 Номер № 4</p> 	<p>27 Номер № 5</p> 	<p>28 Номер № 6</p> 	<p>29 Номер № 7</p> 
<p>30 Номер № 8</p> 	<p>31 Номер № 9</p> 	<p>32 Номер № 10</p> 	<p>33 Номер № 11</p> 
<p>34 Номер № 12</p> 	<p>35 Номер № 13</p> 	<p>36 Номер № 14</p> 	<p>37 Номер № 15</p> 



Етап 2 – ВИД ФОЛУ

<p>38 НЕПРАВИЛЬНА ГРА РУКАМИ</p>  <p>Удар по зап'ястю</p>	<p>39 БЛОКУВАННЯ (в нападі або в захисті)</p>  <p>Обидві руки на талії</p>	<p>40 НАДМІРНЕ РОЗМАХУВАННЯ ЛІКТЯМИ</p>  <p>Рух ліктем убік</p>	<p>41 ЗАТРИМКА</p>  <p>Перехват зап'ястя, руки внизу</p>
<p>42 ПОШТОВХ АБО ЗІТКНЕННЯ, ГРАВЕЦЬ БЕЗ М'ЯЧА</p>  <p>Імітація поштовху</p>	<p>43 ЗІТКНЕННЯ, ГРАВЕЦЬ З М'ЯЧЕМ</p>  <p>Удар кулаком у відкриту долоню</p>	<p>44 ФОЛ КОМАНДИ, ЯКА КОНТРОЛЮЄ М'ЯЧ</p>  <p>Указати кулаком у бік кошика команди, яка завинила</p>	<p>45 ОБОПЛЬНИЙ ФОЛ</p>  <p>Махові рухи кулаками</p>

<p>46 ТЕХНІЧНИЙ ФОЛ</p>  <p>Дві відкриті долоні утворюють літеру Т</p>	<p>47 НЕСПОРТИВНИЙ ФОЛ</p>  <p>Перехват зап'ястя над головою</p>	<p>48 ФОЛ З ДИСКВАЛІФІКАЦІЄЮ</p>  <p>Підняті вгору кулаки</p>
---	---	---



Етап 3 – КІЛЬКІСТЬ ПРИЗНАЧЕНИХ ШТРАФНИХ КИДКІВ

<p>49 ОДИН ШТРАФНИЙ КИДОК</p>  <p>Підняти вгору один палець</p>	<p>50 ДВА ШТРАФНИХ КИДКИ</p>  <p>Підняти вгору два пальці</p>	<p>51 ТРИ ШТРАФНИХ КИДКИ</p>  <p>Підняти вгору три пальці</p>
--	--	---

АБО - НАПРЯМ ГРИ

<p>52 ПІСЛЯ ФОЛУ БЕЗ ШТРАФНИХ КИДКІВ</p>  <p>Рука з указівним пальцем паралельно бічній лінії</p>	<p>53 ПІСЛЯ ФОЛУ КОМАНДИ, ЯКА КОНТРОЛЮЄ М'ЯЧ</p>  <p>Долоня стиснута в кулак, рука паралельна бічній лінії</p>
--	--



VI. ВИКОНАННЯ ШТРАФНИХ КИДКІВ (2 етапи)

Етап 1 – УСЕРЕДИНІ ОБМЕЖЕНОЇ ЗОНИ

<p>54 ОДИН ШТРАФНИЙ КИДОК</p>  <p>Один палець, рука горизонтально</p>	<p>55 ДВА ШТРАФНИХ КИДКИ</p>  <p>Два пальці, рука горизонтально</p>	<p>56 ТРИ ШТРАФНИХ КИДКИ</p>  <p>Три пальці, рука горизонтально</p>
--	--	---

Етап 2 – ПОЗА ОБМЕЖЕНОЮ ЗОНОЮ

<p>57 ОДИН ШТРАФНИЙ КИДОК</p>  <p>Указівний палець</p>	<p>58 ДВА ШТРАФНИХ КИДКИ</p>  <p>Пальці разом на обох руках</p>	<p>59 ТРИ ШТРАФНИХ КИДКИ</p>  <p>Три пальці на кожній руці</p>
---	--	--



ПРОТОКОЛ змагань з баскетболу

Команда А _____

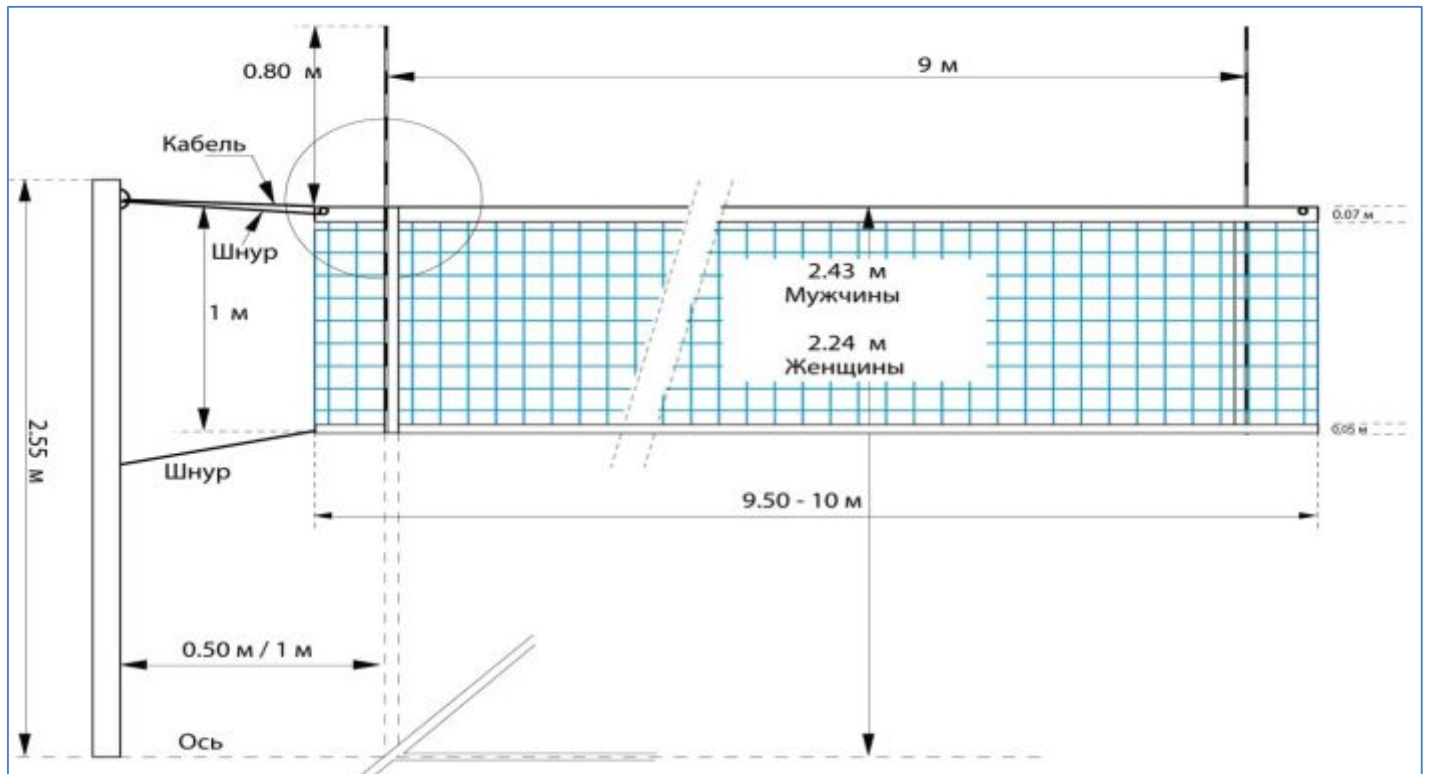
Команда Б _____

Змагання: _____ Дата: _____ Час _____ Гол.суддя: _____																										
Гра № _____ Місце _____ Суддя: _____																										
Команда А										Зміна рахунку																
Тайм-аути					Командні фоли					А	Б	А	Б	А	Б											
1		2		I	1	2	3	4	5	6	7			1	1			44	44			87	87			
Тайм-аути					Командні фоли					А	Б	А	Б	А	Б											
3		4		II	1	2	3	4	5	6	7			2	2			45	45			88	88			
Додатковий період																										
Додатковий період																										
Додатковий період																										
№ з/п	Прізвище гравців				№	Фоли					А	Б	А	Б	А	Б										
						1	2	3	4	5																
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										
11																										
Тренер:															А	Б	А	Б	А	Б						
Команда Б															А	Б	А	Б	А	Б						
Тайм-аути					Командні фоли					А	Б	А	Б	А	Б											
1		2		I	1	2	3	4	5	6	7			21	21			64	64			107	107			
Тайм-аути					Командні фоли					А	Б	А	Б	А	Б											
3		4		II	1	2	3	4	5	6	7			22	22			65	65			108	108			
Додатковий період															А	Б	А	Б	А	Б						
Додатковий період															А	Б	А	Б	А	Б						
Додатковий період															А	Б	А	Б	А	Б						
№ п/п	Прізвище гравців				№	Фоли					А	Б	А	Б	А	Б										
						1	2	3	4	5																
1																										
2																										
3																										
4																										
5																										
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										
11																										
Тренер:															А	Б	А	Б	А	Б						
Рахунок:															Період: 1-А _____ Б _____; 2-А _____ Б _____					Фінальний рахунок: А _____ Б _____						
															Період: 3-А _____ Б _____; 3-А _____ Б _____					Команда переможець:						
															Додатковий період: А _____ Б _____					Гол. суддя:						
															Представник А: _____ / _____ / _____					Представник Б: _____ / _____ / _____						



2 Волейбол

Довідка: волейбол - командна спортивна гра з м'ячем двох команд по 6 осіб у кожній. Гравці однієї команди, використовуючи не більше трьох ударів будь-якою частиною тіла вище пояса, направляють м'яч через натягнуту над майданчиком сітку на бік іншої команди так, щоб він торкнувся майданчика в її межах чи був відбитий противником з порушенням правил гри.

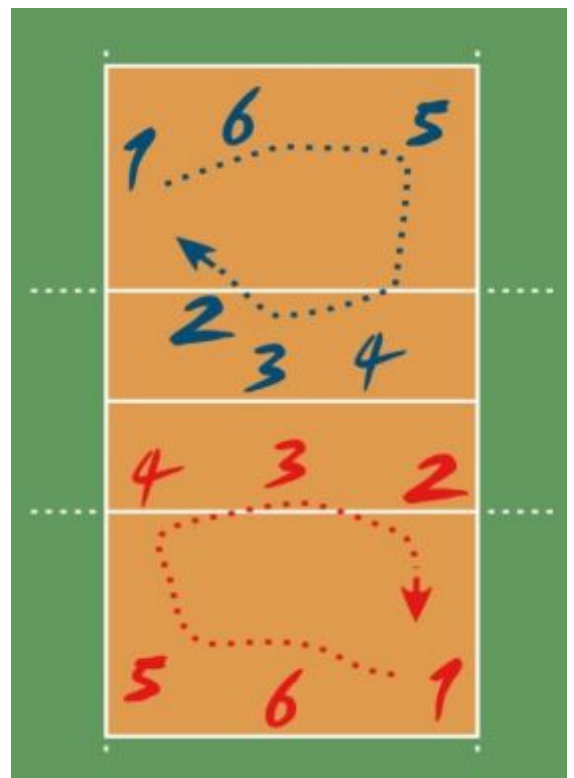


Ігрове поле включає ігровий майданчик і вільну зону. Воно повинно бути прямокутним і симетричним.

Розміри:

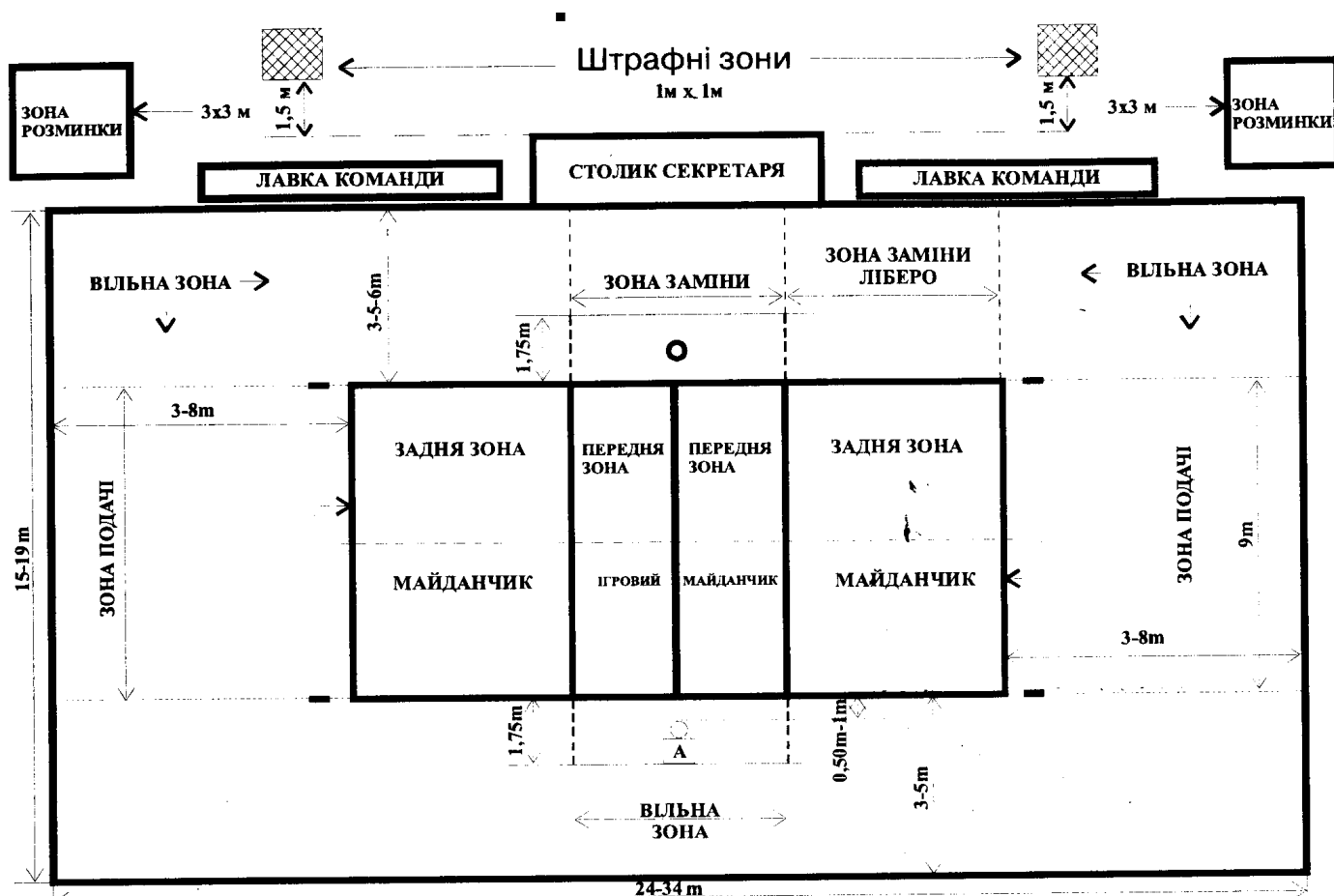
- 1 Ігровий майданчик 18 x 9 м
- 2 Вільна зона 3 м з усіх боків ігрового майданчика
- 3 Ширина всіх ліній ігрового майданчика 0,05 м
- 4 Мінімальна висота вільного ігрового простору над ігровим полем 7 м від ігрової поверхні.

Майданчик за кількістю гравців умовно розділено на 6 зон. Після кожного переходу право подання переходить від однієї команди до іншої в результаті розіграшу очка, гравці переміщуються в наступну зону за годинниковою стрілкою.





Ігрова зона



Ігровий формат

- 1 Партію виграє команда, яка першою набирає 25 очок з перевагою мінімум в 2 очки.
- 2 Максимальна кількість партій – 5.
- 3 Заключна 5-та партія грається до 15 очок з мінімальною перевагою в 2 очки.
- 4 Переможцем матчу стає команда, яка виграє три партії.
- 5 Інтервал - це час між партіями. Всі інтервали тривають три хвилини (між 2 і 3 партіями інтервал може бути збільшений до 10 хвилин).

У вирішальній 5-ій партії, як тільки команда набирає 8 очок, команди без затримки змінюються майданчиками і розстановка гравців залишається колишньою.

Тайм-аут та заміни

- 1 Кожній команді дозволяється отримати максимум два тайм-ауту і шість заміни гравців у кожній партії.
- 2 Тривалість тайм-аутів 30 секунд.
- 3 Гравець стартової розстановки може вийти з гри та увійти знову тільки один раз в партії і тільки на свою колишню позицію в розстановці.
- 4 Гравець, що замінює, може увійти в гру на місце гравця стартової розстановки, але тільки один раз в партії, і може бути замінений цим же стартовим гравцем.
- 5 Видалений або дискваліфікований гравець повинен бути замінений за правилами заміни, якщо це неможливо, то команда оголошується неповною.

2.1 Обов'язки суддів



Для проведення зустрічі створюється суддівська бригада. Положенням передбачається певний склад суддівської бригади в залежності від рангу змагань.

При проведенні змагань всередині навчальних закладів зустріч обслуговує один суддя. У цих випадках незамінний прилад для суддівства змагань з волейболу, з допомогою якого суддя, що проводить зустріч, веде рахунок у партіях, контролює правильність замін і т. д. Після закінчення зустрічі судді залишається тільки заповнити результат зустрічі в спрощеному бланку протоколу змагань.

При проведенні змагань серед ВУЗів зазвичай одну зустріч проводять перший суддя і секретар зустрічі, який веде протокол гри і виконує функції другого судді.

При проведенні всеукраїнських змагань на одну зустріч призначається бригада з дев'яти суддів: перший і другий судді, секретар зустрічі, суддя-інформатор, оператор табло або лічильник очок, четверо суддів на лінії і шість подавальників м'ячів, а на міжнародних змаганнях ще два протиральника майданчику.

Тільки першому і другому суддям дозволяється давати свисток під час зустрічі. Всі інші члени суддівської бригади строго у відповідності зі своїми повноваженнями можуть встановленими жестами звертати увагу першого судді на порушення гравцями правил змагань.

Секретар зустрічі в разі порушення черговості подачі повідомляє про це другого суддю, який приймає остаточне рішення зупинити зустріч. Якщо зустріч проводять два судді (перший і секретар зустрічі), то при порушенні розстановки секретар повинен свистком зупинити зустріч і пояснити команді характер порушення («розстановка» або «подача позачергово»).

Перший суддя дає свисток на виконання подачі, який сповіщає про початок ігрової дії. Після свистка протягом п'яти секунд гравець повинен виконати подачу.

Перший і другий судді свистком зупиняють гру тільки тоді, коли точно знають, що була зроблена помилка, і коли їм зрозумілий характер цієї помилки. Якщо ігрова дія закінчилася, навіть у разі фіксації очевидної помилки (м'яч після подачі потрапив у центр сітки, приземлився далеко за межами майданчику або після нападаючого удару безперешкодно впав в центрі майданчику) судді зобов'язані дати свисток на зупинку гри. Тут вони повинні послідовно виконати наступне:

- офіційним жестом показати характер допущеної помилки;
- показати номер гравця (жестом пальців) або вказати на гравця, який вчинив цю помилку, жестом руки вказати команду, яка повинна подавати після здійснення даної помилки. Іноді суддя не може визначити гравця, якого торкнувся при блокуванні м'яча. У таких ситуаціях він показує на гравців, що беруть участь у блокуванні. Робити це потрібно не поспішаючи, кожен жест повинен бути добре видний гравцям команди і глядачам та зрозумілий їм.

Суддя зустрічі повинен стежити за дотриманням правил змагань та спортивної етики. Щодо ідентичних порушень він повинен приймати однакові рішення. Якщо він припустився помилки при визначенні порушень гравцями правил змагань і усвідомив це до введення м'яча в гру, то повинен скасувати своє помилкове рішення.

Коли ігрову дію не припинено через порушення правил змагань, суддя зустрічі повинен офіційним жестом оголосити «спірний м'яч» і запропонувати команді, що



подавала до цієї ігрової дії, виконати повторну подачу. У цьому випадку очко жодній з команд не додається. Така ситуація можлива:

- після вчинення гравцями обох команд обопільній помилки (м'яч над сіткою затриманий гравцями різних команд);
- суддя помилково зупинив гру;
- перший суддя скасував рішення другого судді, коли той помилково (на думку першого судді) свистком зупинив ігрову дію;
- ігрову дію було перервано при отриманні гравцем травми;
- при появі на майданчику другого м'яча або іншого стороннього предмета.

Судді не повинні використовувати права призначати «спірний м'яч» як вихід із скрутного становища, коли сумніваються в порушенні правил і не можуть визначити винну команду.

Якщо суддя усвідомив, що перед цим він прийняв помилкове рішення, яке не відмінив, то в подальшому він ні в якому разі не повинен компенсувати це потерпілої команді, в іншому випадку він не виправляє, а посилює помилку (допускає другу помилку) і в поданні гравців, офіційних осіб і глядачів постає необ'єктивним, чим підриває особистий авторитет.

Суддям не слід вступати в суперечки з гравцями і допускати оскарження прийнятих рішень.

Недисципліновані гравці, які словами або жестами проявляють невдоволення з приводу рішень суддів, повинні бути негайно покарані відповідно до правил. У такому випадку перший суддя свистком зупиняє зустріч, щоб зробити попередження або покарати за неправильне поведіння команду або окремого гравця. Якщо недисциплінованість була проявлена під час ігрової дії, то суддя повинен зупинити зустріч після закінчення ігрової дії, щоб ця зупинка не виявилася на користь команди, що завинила.

Для позначення характеру досконалої помилки або дозволу перерви в грі перший і другий судді, а також судді на лінії повинні застосовувати офіційні жести.

Жест показують протягом деякого часу таким чином, щоб він був добре видимим і зрозумілим гравцям і глядачам, а також судді-інформатору та судді-секретаря. Якщо жест показують однією рукою, то рука повинна бути однойменною тій стороні, на якій знаходиться команда, що зробила помилку (подвійне торкання, торкання сітки, м'яч в поле, перехід подачі, м'яч зачепив гравця, чотири торкання, м'яч затриманий, помилка в розстановці, перехід в ігровий простір суперника, гравець задньої лінії завдав заборонений атакуючий удар, перерва на відпочинок, зауваження і дискваліфікація до кінця партії).

Далі суддя показує на гравця, який зробив помилку, або команду, яка звернулася з проханням (перерва для відпочинку, для заміни), або на пальцях показує номер гравця. Дія судді закінчується показом в сторону команди, яка повинна виконувати подачу.

Кожна подача виконується після офіційного жесту, яким перший суддя повинен супроводжувати свистком, що дозволяє виконання подачі.

Для суддівства змагань підбирають більш або менш рівних по кваліфікації суддів, які по черзі виконують функції першого та другого судій. Якщо протягом одного



ігрового дня кожен суддя повинен судити дві зустрічі, то рекомендується спочатку виступити в якості першого судді, а потім - другого.

Небажано протягом одного ігрового дня доручати суддівство одному судді більше двох разів. Як показала практика, до третьої зустрічі зазвичай настає втома і збільшується кількість суддівських помилок.

Перший суддя виконує свої обов'язки, стоячи на суддівській вищці. Як виняток допускається виконання суддівських обов'язків сидячи.

Перший суддя повинен відрегулювати висоту майданчика або сидіння таким чином, щоб рівень його зору знаходився приблизно на висоті 50 см від верхнього краю сітки.

Другий суддя стоячи виконує обов'язки і розташовується перед столиком секретаря. Точно місце розташування другого судді не позначено - в залежності від ігрової ситуації він переміщується в зоні заміни, щоб зайняти зручну для огляду позицію.

При виконанні атакуючих дій другий суддя повинен розташовуватися на стороні блокуючих гравців і стежити за правильністю виконання блокування, причому продовжувати спостерігати за блокуючими гравцями і в момент приземлення, щоб визначити його правильність (торкання середньої лінії, сітки).

2.2 Взаємодія членів суддівської бригади

Перший суддя повинен тісно взаємодіяти з усіма членами бригади, давати можливість виконувати свої функції другому судді, секретарю, суддям на лінії. Наведемо кілька прикладів:

1 Після свистка про закінчення дії він повинен негайно звернути увагу на своїх колег:

- подивитися на суддю, що контролює лінію, біля якої м'яч торкнувся підлоги, щоб переконатися, що м'яч торкнувся майданчика або опинився за його межами;

- під час ігрової дії перший стежить як подає другий суддя сигнал про здійснення помилки (торкання, подвійний удар тощо).

2 Якщо м'яч пішов «за» від блоку, його судить перший і другий судді і судді на лінії:

- перший суддя не повинен питати тих, хто блокує, торкнулися вони м'яча чи ні;

- другий суддя дає свисток на перерву для заміни або відпочинку. У цьому випадку першому судді не слід давати повторного свистка;

- другий суддя свистком сигналізує про закінчення перерви для відпочинку. Гравці команди займають свої місця, і тільки після цього перший суддя дає свисток на виконання подачі;

- під час зустрічі, перш ніж дати свисток на виконання подачі, перший суддя повинен переконатися, що гравець, який подає, з м'ячем знаходиться у зоні подачі, а другий суддя готовий до продовження зустрічі (після перерв, зміни майданчиків тощо);

- перед початком кожної партії другий суддя передає картку з розстановкою гравців першому судді, щоб він у процесі гри міг точно фіксувати розстановку гравців.

3 Якщо підлога майданчику стає слизькою і гравці звертають на це увагу, перший суддя повинен дати їм можливість або протиральникам витерти підлогу ганчіркою (шваброю). Другий суддя повинен переконатися, чи дійсно підлога майданчику слизька.

4 Перший суддя повинен вживати тільки офіційну жестикуляцію.



5 Перший суддя має право змінити рішення своїх колег, а також своє власне. Припустимо, він зупинив гру свистком, але зауважує, що другий суддя показує жестом інше рішення. В такому разі він може:

- прийняти своє рішення, якщо абсолютно впевнений у його правильності;
- переграти м'яч, якщо вважає, що помилка допущена одночасно гравцями протилежних команд;
- не погодитися з другим суддею і переграти м'яч, якщо вважає, що другий суддя не правий (неправильна розстановка, торкання сітки тощо); виправити власну помилку, якщо помітив її.

6 Перший суддя може відсторонити від суддівства і замінити будь-якого суддю з бригади, якщо переконався, що той не знає своїх обов'язків або поступає не об'єктивно.

Права першого судді поширюються на період від виходу команд на розминку до підписання протоколу після закінчення зустрічі. У цей період йому підпорядковуються всі офіційні особи суддівської бригади і члени обох команд.

Якщо судді зауважують якесь порушення, вони повинні повідомити про це першого суддю, який і прийме необхідні заходи згідно з правилами.

Першому судді в спірних ситуаціях рекомендується покликати до себе другого суддю і вислухати його думку. Але робити це треба тільки у виняткових випадках, щоб не перетворювати гру у нараду суддів. Зазвичай перший і другий судді повинні використовувати для спілкування офіційні жести.

Права і обов'язки кожного члена суддівської колегії детально викладені у правилах.

У ВНЗ змагання, як правило, проводять викладачі фізичного виховання, які зі свого складу призначають головну суддівську колегію, перших і других суддів, секретарів та суддів на лінії.

В ході зустрічі учасники (гравці, тренери, лікар) можуть здійснювати дії, які суперечать правилам гри, або допускати недисципліновану поведінку. Право оцінювати поведінку гравців на ігровому полі, тренерів та медперсоналу команди, ступінь їхньої вини та міру покарання за кожне порушення надається тільки першому судді зустрічі. Тільки він вирішує, яке покарання накласти на винного учасника змагань (згідно з вимогами цього правила). Міра покарання повинна відповідати ступеню винності.

При поясненні міри покарання перший суддя повинен точно визначити характер проступку.

Другий суддя та інші члени суддівської бригади можуть лише звернути увагу першого судді на недисципліновану поведінку учасників і на його прохання роз'яснити тим характер проступку.

Суддя, який помітив недисциплінованість, не повинен відразу зупиняти гру, якщо ця зупинка дасть перевагу команді, яка провинилася. Суддя відразу ж оголошує винному гравцеві характер проступку та встановленим жестом повідомляє міру покарань як тільки закінчиться ігровий епізод і гра буде зупинена.

Оголошена міра покарання не може оскаржуватися ніким з учасників команди. Капітан команди, якщо йому що то не ясно, може попросити суддю повторно пояснити характер проступку гравця його команді.



Право накладення стягнення на учасника поширюється на весь період зустрічі: від моменту виходу команди на розминку перед зустріччю до підписання протоколу зустрічі після її закінчення.

Якщо недисциплінованість зафіксована до початку зустрічі, то оголошена санкція повинна бути віднесена до першої партії. Наприклад, команді за затримку початку зустрічі була показана жовта картка. У першій партії за аналогічний проступок суддя повинен відразу показати червону картку.

Якщо недисциплінованість допущена в перерві між партіями, то оголошена санкція повинна бути віднесена до наступної партії.

Коли гравцю команди за брутальну поведінку в перерві між партіями була показана червона картка, наступну партію його команда почне за рахунку 0:1, або, якщо вона повинна була в наступній партії першої виконувати подачу, то позбавляється цього права.

2.3 Покарання учасників команди за неправильну поведінку під час гри

Поведінка окремих гравців і команд щодо офіційних осіб (членів ГСК, суддівської бригади, яка обслуговує дану зустріч), тренерів і гравців суперників, глядачів або товаришів по команді може бути неспортивною (грубою, образливою, агресивною). Заходи покарання за таку поведінку визначає тільки перший суддя в залежності від ступеня вчиненого.

За нижче перераховані порушення, команда або учасник отримує попередження – перший суддя показує жовту картку. В протокол про цю санкцію запис не робиться, але перший суддя повинен запам'ятати чи записати, кому було зроблено попередження:

- незважаючи на неодноразові усні попередження судді про закінчення розминки перед початком зустрічі, команда не припиняє її;

- команда затягує час перерви перед початком партії (понад 2 хв.) або час перерви для відпочинку;

- після зупинки гри гравець навмисно спрямовує м'яч на сторону суперника або вдаряє по ньому ногою;

- запасні гравці, розташовуючись на уявному продовженні бічній або лицьовій лінії, підказують гравцям « м'яч за» - «в полі»;

- гравець кричить, тупотить ногами, залякує суперника словесно або загрозливими жестами, сперечається з гравцями або глядачами;

- гравець або тренер намагається оскаржити рішення судді, мімікою або словесно коментує дії членів суддівської бригади, апелює до глядачів;

- тренер (капітан): просить перерву для заміни при відсутності гравця в зоні заміни, третю перерву для відпочинку, просить перерву, коли м'яч знаходиться в грі (зазвичай після свистка першого судді на подачу); в цих випадках другий суддя відмовляє у проханні, а після зупинки гри тренеру робиться попередження;

- гравець виконує подачу до свистка;

- тренер залишає своє місце і намагається впливати на членів суддівської бригади;

- учасник команди у перерві між партіями коментує дії членів суддівської бригади або намагається чинити на них тиск.

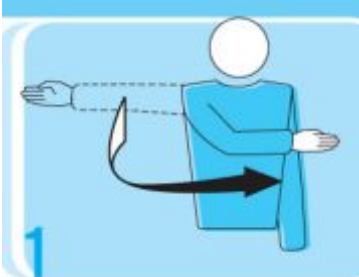

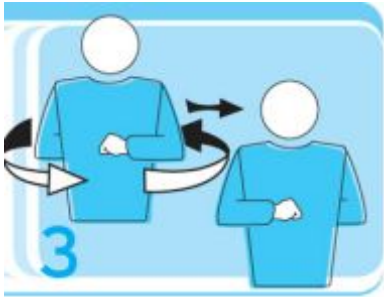
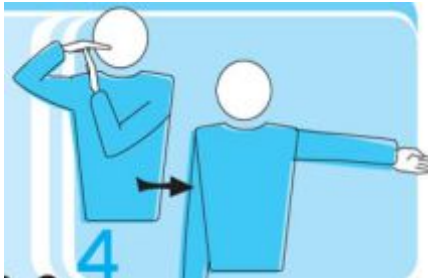
За ці порушення команда або учасник отримує зауваження - червона картка, про це робиться запис у протоколі:



- вдруге в одній партії проявляє неспортивну поведінку;
- хто-небудь з учасників веде себе врозріз з правилами хорошого тону, моралі або висловлює зневагу на адресу суддів, суперників або глядачів;
- команді на прохання тренера, капітана надано (свистком зупинена гра) третя перерва для відпочинку або виконання помилкової заміни при використаних у цій партії двох перерв для відпочинку.

У цих випадках перший суддя прибігає до крайніх заходів покарання. Видалення гравця до кінця партії і дискваліфікація гравця до кінця зустрічі. В обох випадках суддя повинен зробити запис в протоколі зустрічі, навіть якщо порушення відбулося після закінчення зустрічі, так як зазвичай, згідно з положенням про змагання, за такий проступок гравець не допускається до наступної гри, а про подальшу його участь у змаганнях вирішує суддівська колегія.


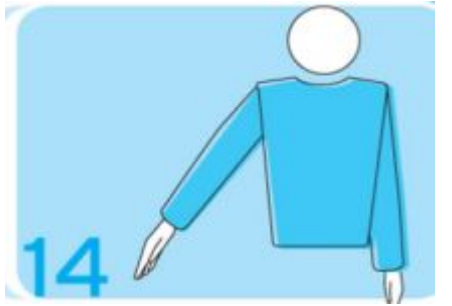




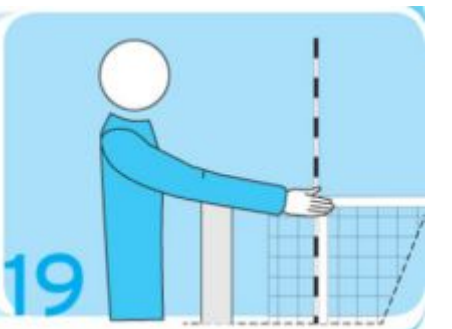
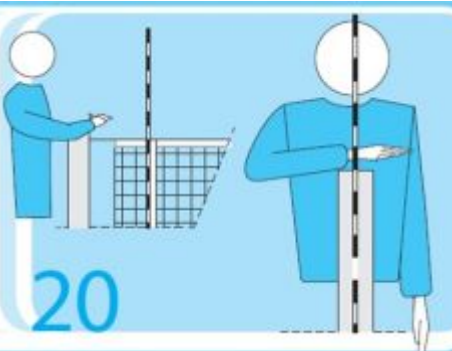
2.2 Жести суддів

<p>1. Дозвіл на подачу. Рух рукою, що вказує напрям подачі Жест першого судді</p> 	<p>2. Подає команда. Рука витягнута в сторону команди, яка повинна подавати Жест першого і другого судді</p> 
<p>3. Зміна сторін майданчика Підняти обидва передпліччя: одне перед грудьми, інше - за спиною; потім поміняти позицію рук Жест першого судді</p> 	<p>4. Перерва (тайм-аут) Розташувати долоню однієї руки над пальцями іншої, утримуваної вертикально (у формі букви Т). Потім однією рукою вказати в сторону команди, яка зробила запит перерви. Жест першого і другого судді</p> 



<p>5. Заміна Коловий рух передпліччями один навколо одного Жест першого і другого судді</p> 	<p>6. Зауваження за неправильну поведінку Показати жовту картку для зауваження Жест першого судді</p> 
<p>7. Видалення Показати червону картку для видалення Жест першого судді</p> 	<p>8. Дискваліфікація Показати обидві картки (жовту і червону) одночасно в одній руці для дискваліфікації Жест першого судді</p> 
<p>9. Кінець партії (або матчу) Схрестити передпліччя з витягнутими кистями перед грудьми Жест першого і другого судді</p> 	<p>10. М'яч не підкинутий при ударі на подачі Підняти витягнуту руку з долонею, зверненою вгору Жест першого судді</p> 
<p>11. Затримка при подачі більше 8 секунд Підняти вгору вісім розведених пальців Жест першого судді</p> 	<p>12. Помилка при блокуванні або заслон Підняти обидві руки вертикально вгору долонями вперед Жест першого і другого судді</p> 



<p>13. Помилка в розстановці або при переході Зробити круговий рух вказівним пальцем Жест першого і другого судді</p> 	<p>14. М'яч «в полі» Вказати рукою з випрямленими пальцями на підлогу. Жест першого і другого судді</p> 
<p>15. М'яч «за» (аут) Підняти передпліччя вертикально з випрямленими долонями, зверненими до тіла. Жест першого і другого судді</p> 	<p>16. Затримка м'яча Повільно підняти передпліччя з долонею, зверненою вгору Жест першого судді</p> 
<p>17. Подвійне торкання Підняти два розведених пальця Жест першого судді</p> 	<p>18. Чотири удари Підняти чотири розведених пальці Жест першого судді</p> 
<p>19. Торкання гравцем сітки або подача в сітку. Торкнутися сітки з відповідної сторони Жест першого і другого судді</p> 	<p>20. Гра поверх сітки на стороні суперника Розташувати руку над сіткою долонею вниз Жест першого судді</p> 



21. Помилка при атакуючому ударі гравця задньої лінії або ліберо, або атака на подачі суперника, або виконання ліберо передачі зверху з передньої лінії
Зробити рух вниз передпліччям з відкритою кистю
Жест першого і другого судді



22. Перехід середньої лінії (проникнення під сіткою на бік майданчика суперника), або торкання майданчика (лицьової лінії) подаючим гравцем, або вихід гравця за межі свого майданчику в момент виконання подачі
Вказати на середню або відповідну лінію
Жест першого і другого судді



23. Обопільна помилка та переїгра
Підняти великі пальці рук вертикально вгору
Жест першого судді



24. Торкання м'яча
Провести долонею однієї руки по пальцях іншої, утримуваної вертикально

Жест



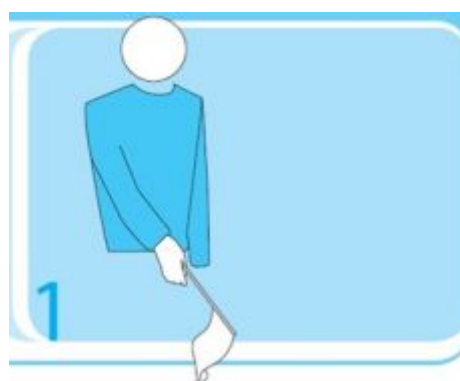
першого і другого судді

25. Попередження за затримку часу, зауваження за затримку часу
Накрити зап'ястя однієї руки відкритою долонею іншої (попередження), або показати на зап'ясті жовтою картою (зауваження)
Жест першого судді



Офіційні сигнали прапором лінійних суддів у волейболі

1. М'яч в «майданчику»
Вказати прапором вниз





<p>2. М'яч «за» (аут) Підняти прапор вертикально вгору</p> 	<p>3. Торкання м'яча Підняти прапор і накрити його долонею вільної руки</p> 
<p>4. М'яч пройшов за межами ігрового поля, або м'яч торкнувся стороннього предмета, або заступ за лінію гравця під час подачі Помахати прапором над головою, вказуючи вільною рукою на антену або відповідну лінію</p> 	<p>5. Суддівство неможливо Схрестити обидві руки перед грудьми</p> 



ПРОТОКОЛ змагань з волейболу

Назва змагань _____ Дата _____

Між командами _____

	1 партія		2 партія		3 партія	
	А	Б	Б	А	А	Б
1.	1	16	1	16	1	16
2.	2	17	2	17	2	17
3.	3	18	3	18	3	18
4.	4	19	4	19	4	19
5.	5	20	5	20	5	20
6.	6	21	6	21	6	21
7.	7	22	7	22	7	22
8.	8	23	8	23	8	23
9.	9	24	9	24	9	24
10.	10	25	10	25	10	25
	11	26	11	26	11	26
	12	27	12	27	12	27
	13	28	13	28	13	28
	14	29	14	29	14	29
	15	30	15	30	15	30
Капітан _____	«П» : :	«П» : :	«П» : :	«П» : :	«П» : :	«П» : :
	4 партія		5 партія		Дисциплінарні стягнення	
	Б	А	А	Б		
1.	1	16	1	16	1	16
2.	2	17	2	17	2	17
3.	3	18	3	18	3	18
4.	4	19	4	19	4	19
5.	5	20	5	20	5	20
6.	6	21	6	21	6	21
7.	7	22	7	22	7	22
8.	8	23	8	23	8	23
9.	9	24	9	24	9	24
10.	10	25	10	25	10	25
	11	26	11	26	11	26
	12	27	12	27	12	27
	13	28	13	28	13	28
	14	29	14	29	14	29
	15	30	15	30	15	30
Капітан _____	«П» : :	«П» : :	«П» : :	«П» : :		

Рахунок в партіях	Загальний рахунок гри	Команда - переможець
1 партія А Б	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">:</div>	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px;"></div>
2 партія А Б		
3 партія А Б		
4 партія А Б		
5 партія А Б		

Головний суддя змагань _____

Представник команди А _____

Представник команди Б _____



3 Міні-футбол

3.1 Суддя

Повноваження судді. Кожен матч проводиться суддею, який має широкі повноваження, щоб забезпечити повне дотримання Правил гри в тому матчі, на який він призначений. Ці повноваження починаються з моменту прибуття до місця, де розташовується майданчик, і закінчуються, коли покидає його.

3.1.1 Права і обов'язки.

Суддя:

- забезпечує дотримання Правил гри;
- дозволяє продовжити гру в тому випадку, якщо протилежна команда, яка вчинила порушення, отримує вигоду і перевагу від зупинки гри і повинен покарати її за початкове порушення, якщо очікувана перевага не збільшується в цей момент;
- веде записи гри і надає провідній організації протокол матчу, який включає інформацію про будь-які дисциплінарні санкції, які були винесені гравцям і (або) офіційним особам, а також про будь-які інші інциденти, що сталися, до, під час або після закінчення матчу;
- діє як хронометрист у разі, якщо його офіційно не представили;
- зупиняє, тимчасово перериває або припиняє матч при будь-якому порушенні Правил, а також за результатами будь-якого виду стороннього втручання;
- виносить дисциплінарні санкції гравцям, винних у порушеннях, які заслуговують попередження або видалення;
- забезпечує, щоб сторонні особи не виходили на майданчик;
- зупиняє гру, якщо, на його думку, гравець отримав серйозну травму і контролює його відхід з майданчику;
- дозволяє продовжити матч до виходу м'яча з гри, якщо гравець, на його думку, отримав лише легку травму;
- забезпечує, щоб будь-який м'яч, який використовується в грі, відповідав вимогам Правила 2.

3.1.2 Рішення судді.

Рішення судді, винесені за фактами, пов'язаними з грою, є остаточними.

1. Якщо суддя і другий суддя одночасно фіксують порушення та їх думки про те, яку команду слід карати, розходяться, то рішення судді буде пріоритетним.

2. Обидва, суддя і другий суддя, мають право попереджати або видаляти гравця, але у випадку розбіжності між ними, рішення судді буде пріоритетним.

Правило 6 – Другий суддя

Права та обов'язки.

Другий суддя призначається, щоб керувати грою, розташовуючись на протилежній від судді стороні майданчика. Йому також дозволено використовувати свисток. Другий суддя допомагає судді проводити матч у відповідності з Правилами гри.

Другий суддя також:

- має право на свій розсуд зупинити гру при будь-якому порушенні Правил;
- забезпечує правильність виконання замінів.



У разі надмірного втручання або неправильних дій суддя звільняє другого суддю від виконання його обов'язків, вживає заходи до його заміни та подає рапорт у провідну організацію.

Рішення.

У міжнародних матчах використання другого судді – обов'язково.

Правило 7 – Хронометрист і третій суддя.

Обов'язки.

На гру призначається хронометрист і третій суддя. Вони розташовуються за межами майданчика, навпроти середньої лінії, з тієї ж сторони, що і зони замін.

Хронометрист і третій суддя оснащуються спеціальними годинами (хронометром) і необхідним для показу набраних порушень обладнанням, які надаються асоціацією або клубом, на чиєму майданчику проводиться матч.

Хронометрист.

Забезпечує, щоб тривалість матчу відповідала вимогам Правила 8, тобто:

- включає наданий годинник (хронометр) після виконання початкового удару;
- зупиняє годинник (хронометр), коли м'яч вийде з гри;
- включає годинник (хронометр) після введення м'яча в гру з-за бокової лінії, кидка від воріт, з кутового удару зі штрафного та вільного ударів, з удару з 6-метрової або 10-метрової позначки, після закінчення тайм-ауту або «спірного м'яча»;
- контролює хвилинну тривалість тайм-ауту;
- контролює дотримання тривалості двохвилинного періоду покарання, коли гравець видалений;
- сигналізує про закінчення першого періоду, закінчення матчу, закінчення кожного періоду додаткового часу, закінчення тайм-аутів свистком або іншим акустичним сигналом, що відрізняються від тих, що використовують судді;
- веде запис всіх тайм-аутів, наданих кожній команді, повідомляє і відповідним чином сигналізує суддям і командам про надання тайм-ауту на прохання головного тренера будь-якої з команд (Правило 8);
- веде запис перших п'яти набраних порушень вчинених кожної з команд в кожній половині матчу і зафіксованих суддями, а також сигналізує, коли будь-яка з команд здійснить п'яте набране порушення.

Третій суддя.

Третій суддя допомагає хронометристу. Він:

- веде запис перших п'яти набраних порушень, вчинених кожної з команд в кожній половині матчу і зафіксованих суддями, а також сигналізує, коли будь-яка з команд здійснить п'яте набране порушення;
- веде запис зупинок гри і їх причин;
- записує номери гравців, чий голи зараховані;
- записує прізвища й номери попереджених або вилучених гравців;
- надає будь-яку іншу інформацію, що відноситься до гри.

У разі надмірного втручання хронометриста або третього судді, суддя звільняє кожного з них від виконання цих обов'язків, вживає заходи до їх заміни та подає рапорт у провідну організацію.

У разі травми судді або другого судді, третій суддя може замінити будь-кого з них.








Рішення.

1. У міжнародних матчах використання хронометриста і третього судді – обов'язково.

2. У міжнародних матчах використовуваний годинник (хронометр) повинний мати всі необхідні функції (точний показ часу, пристрій для показу часу двохвилинного періоду видалення чотирьох гравців одночасно і контролю набраних порушень).

3.2 Жести суддів

Початок і відновлення гри	Перевага	Штрафний удар	Вільний удар
			

Відлік 4 секунд	П'ятий командний фол	Попередження	Видалення	Тайм-аут
				



ПРОТОКОЛ змагань з футболу

«___» _____ 20__ р.

Команда А _____

Команда Б _____

Результат гри:

Команда А _____ Команда Б _____

Результат першої половини

Команда А _____ Команда Б _____

Результат додаткового часу

Команда А _____ Команда Б _____

_____ футболки _____

№	П.І.Б.	ЗМ	Хв.	№	П.І.Б.	ЗМ	Хв.	№
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
Накопичені порушення	1 тайм				2 тайм			
	1 команда		2 команда		1 команда		2 команда	
№ гравця								
1-5 фол								
Штр. Уд. 6-								
№	Прізвище Ім'я	Команда	Хв.	Попередження - причина				
№	Прізвище Ім'я	Команда	Хв.	Видалення - причина				

Суддя _____ / _____ /

Підпис представників команд:

А _____ / _____ /

Б _____ / _____ /



4 Легка атлетика

Діяльність суддівської колегії з легкої атлетики

Колегія суддів відповідної федерації для проведення змагань призначає головну суддівську колегію (ГСК), яка складається з головного судді, головного секретаря, їх заступників і помічників (в залежності від рангу змагань). Робота ГСК ділиться на три етапи: попередній, змагальний і заключний.

Попередній етап. Головний суддя вивчає положення, перевіряє місце майбутніх змагань, дає вказівки щодо усунення недоліків, визначає кількість суддівських бригад і їх склад, складає програму змагань по днях і годинах, проводить семінар з суддями за правилами змагань. За підсумками семінару призначає заступників, старших суддів, організовує нараду суддівської колегії спільно з представниками, разом з лікарем змагань перевіряє медичний допуск учасників.

Головний секретар на цьому етапі готує всю документацію для проведення змагань. Перевіряє технічні заявки, визначає кількість учасників у кожному виді і передає ці відомості головному судді для складання програми по годинах, підбирає помічників та секретарів за видами, готує інформацію про змагання, бере участь у нараді суддівської колегії, проводить за необхідністю жеребкування учасників.

Для проведення змагань складаються суддівські бригади: бігова бригада, бригада суддів зі стрибків, бригада суддів з метань, бригада суддів за стилем, бригада суддів на дистанції, бригада суддів з нагородження та урочистим процедур, бригада суддів за інформацією, робоча бригада і деякі інші бригади (склад і кількість яких залежать від рангу змагань).

Бігова бригада складається зі стартерів, хронометристів і фінішної групи. Стартери (2-4 чол.) дають старт учасникам забігів, визначають правильність його виконання. Судді-хронометристи (6-10 осіб) визначають час проходження дистанції кожним учасником. Фінішна група (6-9 чол.) визначає порядок приходу учасників на фініші, метраж між учасниками для корекції часових результатів (у спринті). Секретар на фініші записує результати в протокол змагань і передає його в секретаріат. Відповідальним у цій бригаді є старший суддя на фініші.

Бригада суддів зі стрибків (3-6 осіб) може складатися з 1-2 бригад або організовуватися на кожен вид стрибка. Старший суддя визначає правильність виконання стрибка, судді-вимірювачі вимірюють результат або встановлюють планку. Секретар веде протокол змагань і передає його в секретаріат.

Бригада суддів з метань (3-7 чол.) може складатися з 1-2 бригад або організовуватися по всіх видах метань. Старший суддя стежить за правильністю виконання метань, безпекою при метанні. Судді-вимірювачі вимірюють результати. Секретар веде протокол змагань і передає його в секретаріат.

Бригада суддів по стилю створюється при проведенні змагань зі спортивної ходьби і спостерігає за технікою спортивної ходьби.

Бригада суддів на дистанції стежить за правильним подоланням дистанції і перешкод учасниками змагань, особливо на віражах, коли біг виконується за окремими доріжками; стежить за правильністю передачі естафетної палички в естафетному бігу.

Бригада суддів з нагородження та урочистих процедур організовує нагородження переможців та призерів змагань, парад відкриття та закриття змагань.



Бригада суддів за інформацією дає звукову та письмову (на спеціальних стендах) інформацію про хід змагань.

Робоча бригада суддів готує місця для проведення змагань, готує і прибирає відповідний інвентар та обладнання.

Змагальний етап. Головний суддя стежить за ходом змагань, щоб не було затримок у часі. Він може перенести час початку змагань. Крім цього, розглядає всі спірні питання, які не змогли вирішити на місці старші судді; оцінює роботу суддівських бригад. Проводить після кожного дня змагань нараду суддівської колегії спільно з представниками команд та затверджує результати змагань.

Головний секретар на цьому етапі організовує роботу секретаріату, стежить за правильністю оформлення документації, веде зведення командної боротьби, стежить за правильною роботою суддів секретаріату, дає інформацію про хід змагань.

Судді секретаріату опрацьовують протоколи за видами, виводять склади учасників для участі у наступних колах змагання і передають їх секретарям на види. Вони розподіляють місця учасників, оцінюють результати учасників за таблицею очок, ведуть підрахунок очок у командній боротьбі, вивішують інформацію на спеціальні стенди. Визначають місця змагальних команд, представляють всі відомості про учасників, переможців і призерів, про їх тренерів в нагородний відділ, оцінюють розрядність результатів учасників.

Секретарі на видах записують в протокол змагань результати, показані учасниками (стрибки у довжину, потрійний стрибок, всі види метань), визначають підсумковий результат і віддають протоколи в секретаріат. Секретарі на видах «стрибки у висоту» і «стрибки з жердиною» ведуть облік використаних спроб на кожній висоті, визначають склад учасників на визначену висоту; після закінчення змагань віддають протокол у секретаріат. Секретар на фініші записує в протокол порядок приходу учасників у забігах і їх час.

Заключний етап. Головний суддя проводить підсумкову нараду з суддівською колегією спільно з представниками команд, де остаточно затверджуються результати змагань. Складає звіт про змагання, де зазначаються: число і кваліфікація учасників, зайняті місця командами, переможці та призери змагань; оцінює роботу суддівських бригад і головної суддівської колегії.

Головний секретар бере участь у нараді суддівської колегії, готує всю документацію змагань і матеріали для звіту, оцінює роботу суддів секретаріату, разом з головним суддею готує інформацію для друку про проведені змагання.

Суддя на фініші визначає прихід учасників по перетин ними лінії фінішу, визначає метраж між першим і другим, другим і третім і т. д. в спринтерському бігу. Старший суддя записує всі відомості в «фінішку», коригує показання секундомірів на підставі метражу і передає її секретареві.

Суддя-хронометрист включає секундомір за командою стартера (реакція на вогонь або дим патрона, відмашку прапорцем) і вимикає його при торканні учасником створу фінішу будь-якою частиною тіла, повідомляє результат старшому судді, який записує його. Після команди старшого судді «Секундоміри - на нуль!» скидає показання секундоміра. Показання секундомірів передаються секретарю. Час першого учасника фіксується трьома секундомірами, решти - по одному секундоміром; в багатоборстві час



кожного учасника фіксується трьома секундомірами. Остаточний результат визначається наступним чином. Відкидаються найкраще і найгірше показання секундоміра, береться час середнього часу (наприклад, результати 10,5; 10,7 і з 10,8 з, береться час 10,7 с).

Секретар на фініші спочатку записує прихід учасників забігу, а потім навпроти кожного з них фіксує час секундоміра. Час першого учасника обов'язково записується за трьома секундомірами, виділяючи остаточний результат.

Стартер повинен стежити за тим, щоб ніхто з учасників не стартував раніше або під час сигналу до старту. При порушенні цих правил або його помічник повинен повернути учасників до місця старту.

Судді на видах «стрибки в довжину» і «потрійний стрибок» дають дозвіл на виконання спроби, стежать за часом, даними на спробу, за заступом учасника, визначають ближню точку приземлення, вимірюють результат. При успішній спробі піднімається білий прапор і заміряється результат, при заступі піднімається червоний прапор, спроба не зараховується. Секретар записує результат кожного учасника або робить прочерк при невдалу спробу.

Судді на видах «стрибки у висоту» і «стрибки з жердиною» встановлюють початкову і наступні висоти, дають дозвіл на виконання спроби, стежать за часом, даними на спробу, визначають правильність подолання висоти. При вдалій спробі піднімається білий прапор, при невдалій - червоний. Секретар веде протокол змагань, викликає учасників на чергову спробу, зазначає в протоколі вдалі - знаком «про» і невдалі - «х» спроби. Пропущені висоти або спроби відзначаються прочерком.

Судді на видах «метання» стежать за технікою безпеки; правильністю виконання спроби; за часом, відведеним на спробу; вимірюють результат при вдалій спробі; повертають снаряди. Судді в полі дають команду для виконання спроби, після чого старший суддя дозволяє учаснику виконувати метання. Секретар викликає учасників на чергову спробу, записує результати в протокол, при невдалій спробі ставить прочерк.

Порядок визначення учасників фінальних змагань на видах «стрибки у довжину», «потрійний стрибок» та «метання» наступний. У фінал виходять вісім учасників, які показали найкращі результати. Вони мають право на виконання ще трьох фінальних спроб. Якщо два або кілька учасників показали однакові результати, незалежно в якій спробі, то розглядається другий за величиною результат кожного учасника, і по ньому розподіляються місця. При рівності другого результату розглядають третій результат. Якщо всі три результату рівні, то у фінал виходять усі учасники з однаковими результатами (9, 10 осіб). Переможець визначається по кращому результату з усіх шести спроб.

У бігових видах, де змагання проводяться в кілька кіл, учасники, які показали однакові результати, мають право на перебігання (якщо дозволяє регламент змагань), або серед них проводиться жеребкування для виходу в наступне коло, або, якщо є можливість, в наступне коло допускаються всі учасники з однаковим результатом. Місця в бігових видах розподіляються за результатами фінальних забігів, місця серед учасників, які не потрапили у фінал, - за результатами попередніх забігів. У кількох фінальних забігах місця розподіляються за показниками секундомірів (наприклад, забіги на 800 м проводяться в одне коло, всі фінальні забіги).



Дисципліни легкої атлетики

Бігові види (на доріжці стадіону)	Спринт	60 м, 100 м, 200 м, 400 м
	Середні дистанції	800 м, 1000 м, 1500 м, 1 миля, 2000 м, 3000 м, 3000 м с препятствиями
	Довгі дистанції	2 миля, 5000 м, 10 000 м, 20 000 м, часовой бег, 25 000 м, 30 000 м
	Бар'єрний біг	60 м, 100 м*, 110 м**, 400 м
	Естафета	4×100 м, 4×200 м, 4×400 м, 4×800 м, 4×1500 м**
Технические виды	<i>Вертикальные прыжки:</i> прыжок в высоту, прыжок с шестом <i>Горизонтальные прыжки:</i> прыжок в длину, тройной прыжок <i>Метания:</i> толкание ядра, метание диска, метание копья, метание молота	
Многоборья	семиборье*, десятиборье**	
Спортивная ходьба	<i>По дорожке:</i> 10 000 м*, 20 000 м, 30 000 м**, 50 000 м**, <i>по шоссе:</i> 20 км, 50 км**	
Бег по шоссе	10 км, 15 км, 20 км, полумарафон, 25 км, 30 км, марафон экиден, 100 км, суточный бег	
Кросс	4 км, 8 км*, 12 км**, горный бег	
* — стандартна дисципліна у жінок; ** — стандартна дисципліна у чоловіків		

ЗАЯВА

на участь у міських особисто-командних змаганнях з легкої атлетики

« _____ » 20 р.

м. Маріуполь

№ з/п	Фамилия, имя	Нагрудний №	Рік народження	Розряд	Б І Г				Стрибки довжина	Віза лікаря
					60	200	400	Естафета 4x100		
Ю Н А К И										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
Д І В Ч А Т А										
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										

Директор навчального закладу
МП _____

Представник команди
Мед. лікар _____



5 Настільний теніс

Настільний теніс - це поширена у всьому світі гра з групи ігор з повторним ударом. У змаганнях можуть грати від 2 до 4 осіб (одиначна або парна гра). 2 гравця або пари стоять за столом один навпроти одного. З подачі відкривається розіграш очка, і м'яч повинен бути посланий на ігрову половину супротивника таким чином, щоб зробити неможливим необхідний відповідний удар.

Настільний теніс пред'являє високі вимоги до фізичних і розумових здібностей. Під час тренування гравець розвиває в собі швидкість реакції і силу удару зі спеціальними компонентами на витривалість, спритність, а також реактивні і координаційні здібності для управління своїми техніко-тактичними діями. Яскраво виражена здатність до концентрації уваги, тактичне мислення і готовність до ризику є такими ж важливими чинниками для досягнення особистої перемоги, як дисциплінованість, самовладання і воля до перемоги.

Суддівство

За системою, яка використовується в основному в особистих турнірах, програвший вибуває з відповідної дисципліни. Крім того, існує система гри «кожен проти кожного». У командній боротьбі переможець визначається шляхом підсумовування очок окремих ігор. Командні змагання здебільше проводяться за круговою системою. Боротьба закінчується, якщо команда більше не може програти (наприклад, з 9 можливих гравців виграли 5; кінцевий результат між 5:0 і 5:4). В деяких системах мають місце також нічийні результати (вихід).

У кожному змаганні (турнірі) призначається головний суддя. Його рішення у спірних питаннях остаточні. Він має право замінити суддю або його помічника, дискваліфікувати гравця за несвоєчасний прихід або неспортивну поведінку. Суддя забезпечує безперервний хід змагань (ігри), виносить рішення по ходу гри і після кожного розіграшу очка оповіщає всіх голосно про рахунок партії. Він приймає фактичні рішення, які не можуть скасовуватися.

Однак неправильне трактування правил з його боку може бути змінено головним суддею в результаті протесту з боку гравця чи капітана команди. Якщо на гру призначаються лінійні судді або судді, які підраховують кількість очок, то вони можуть виносити рішення, крім основного судді.

Права та обов'язки учасників змагань

Учасник змагань зобов'язаний:

1. Суворо дотримуватися норм поведінки, бути ввічливим по відношенню до суддів, суперників, глядачів.

2. Знати і точно виконувати правила змагань.

3. Розпочавши змагання, зіграти всі передбачені зустрічі.

4. По закінченні зустрічі подякувати рукостисканням суперника і суддю.

Учасник змагань не має права:

1. Оскаржувати рішення судді.

2. Своїми діями заважати судді і супернику у проведенні зустрічі.

3. Робити не тактичні зауваження на адресу суддів, суперників, глядачів.

4. Залишати ігровий майданчик до закінчення зустрічі без дозволу судді.

Учасник змагань має право:



1. Звертатися у ході зустрічі до судді за роз'ясненням або проханням.
2. Зробити коротку перерву для приведення в порядок свого костюма, але тільки з дозволу судді.
3. Просити виклику на майданчик головного судді для вирішення спірного питання.

Права та обов'язки ведучого судді

Ведучий суддя повинен:

1. Керувати зустріччю, самостійно вирішуючи згідно з правилами питання, що виникають в її ході.
 2. Стежити за станом ігрового столу, перевіряти висоту сітки до початку зустрічі, а в необхідних випадках — і в процесі гри.
 3. Визначати з учасниками зустрічі до виходу до столу, хто і з якого боку буде подавати.
 4. Інформувати учасників і глядачів про умови зустрічі, склад учасників, їх спортивної кваліфікації, належності до спортивної організації і результати гри; оголошувати, хто перший подає.
 5. Стежити за правильністю виконання подачі.
 6. Стежити за своєчасною зміною сторін, а в парній зустрічі — і за правильністю зміни розстановки гравців.
 7. Стежити за перешкодами в грі, перериваючи розіграш очка за своїм розсудом у випадках, передбачених правилами гри.
 8. Вести рахунок усіх партій, зазначаючи в протоколі результат, оголошувати закінчення кожної партії і закінчення зустрічі.
 9. Стежити за точним виконанням правил, попереджати гравців, ведучих себе недисципліновано або некоректно, а при повторному порушенні — знімати учасника змагань з гри в даній зустрічі.
- Всі зустрічі ведучий суддя проводить стоячи. Судді і гравцеві для взаєморозуміння важливо знати термінологію, яка застосовується при суддівстві зустрічі.

ПРОТОКОЛ № _____ (командної першості)

Тур № _____ Група _____ «_____» _____ 20____ рік

Команда (назва команди)		Команда (назва команди)	
Учасники	Результат	Учасники	Результат
Разом:			

Капітан _____

Капітан _____

Головний суддя _____

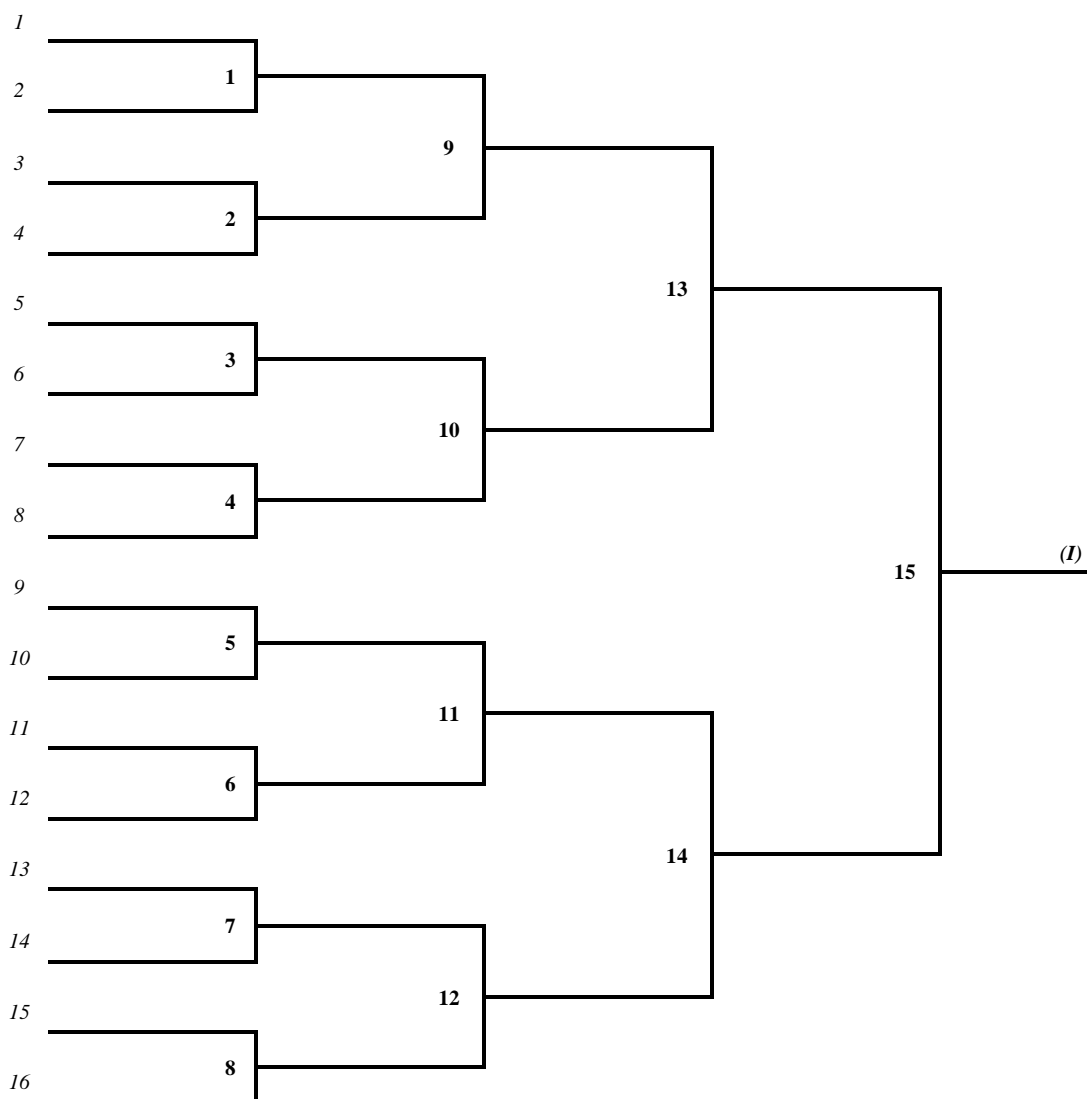
Головний суддя _____



Таблиці змагань

1. за способом з вибуванням

Протокол



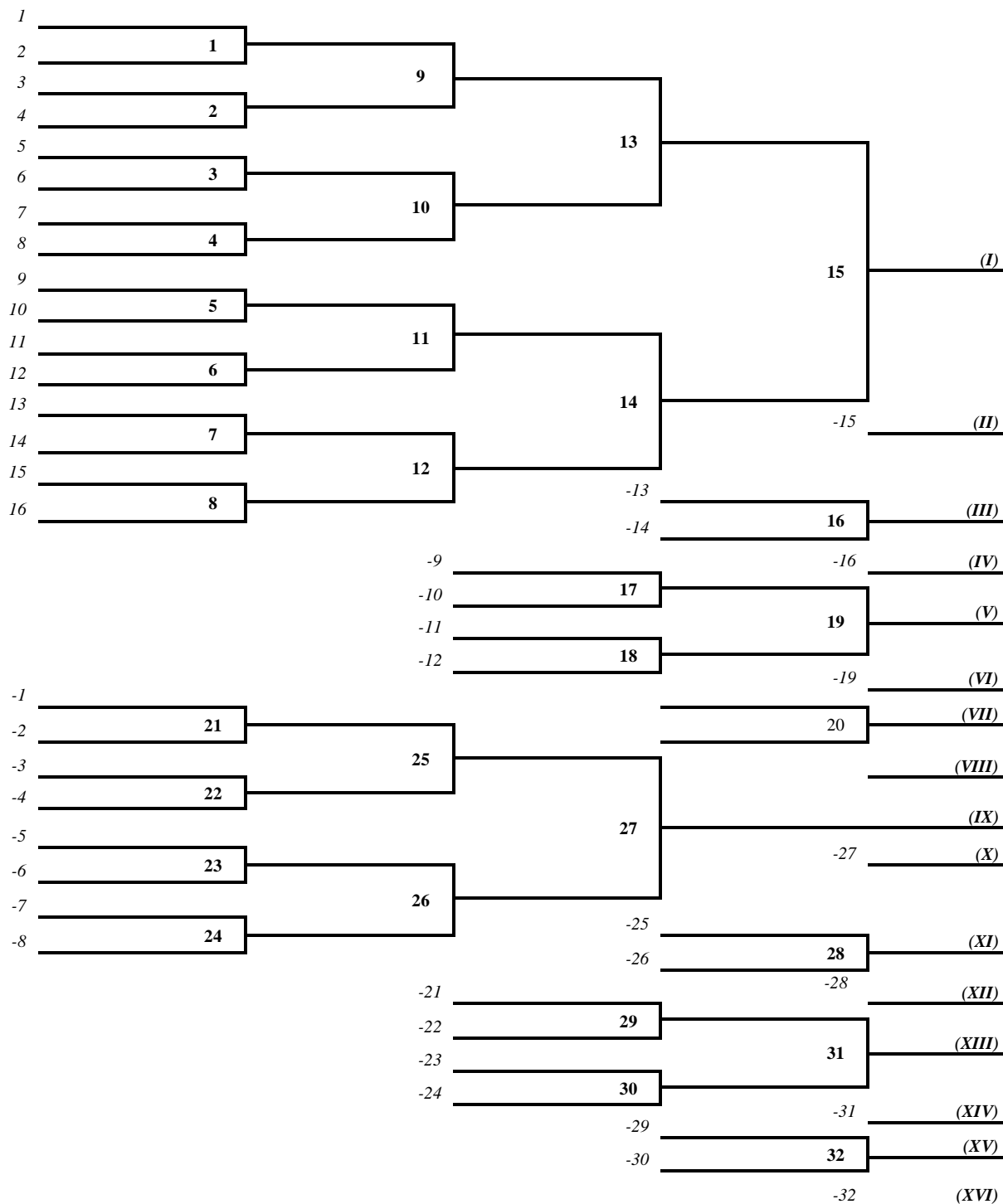
Головний суддя _____

Головний секретар _____



2. за способом з вибуванням і розіграшем всіх місць

Протокол



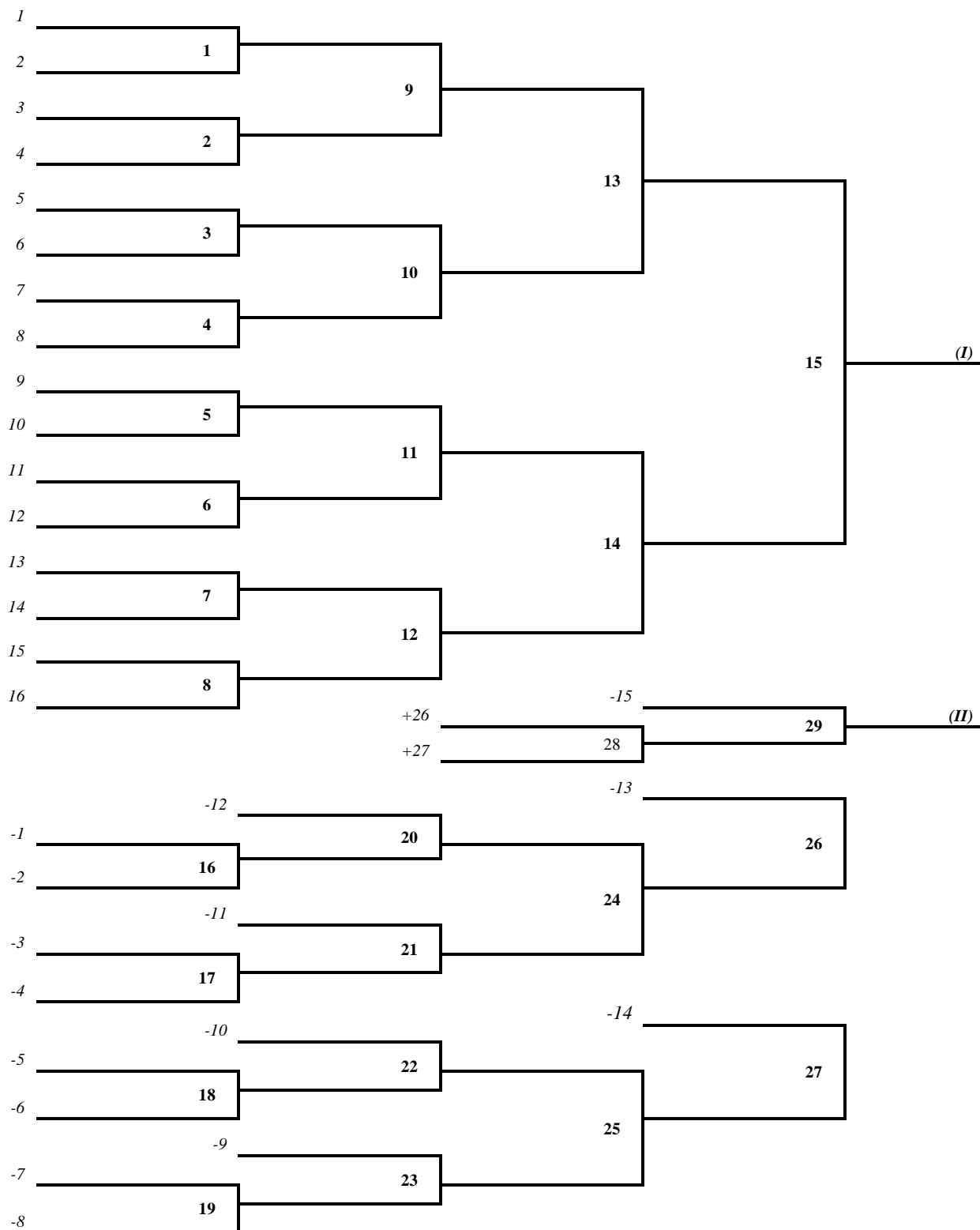
Головний суддя _____

Головний секретар _____



3. «двохмінусний» спосіб

Протокол



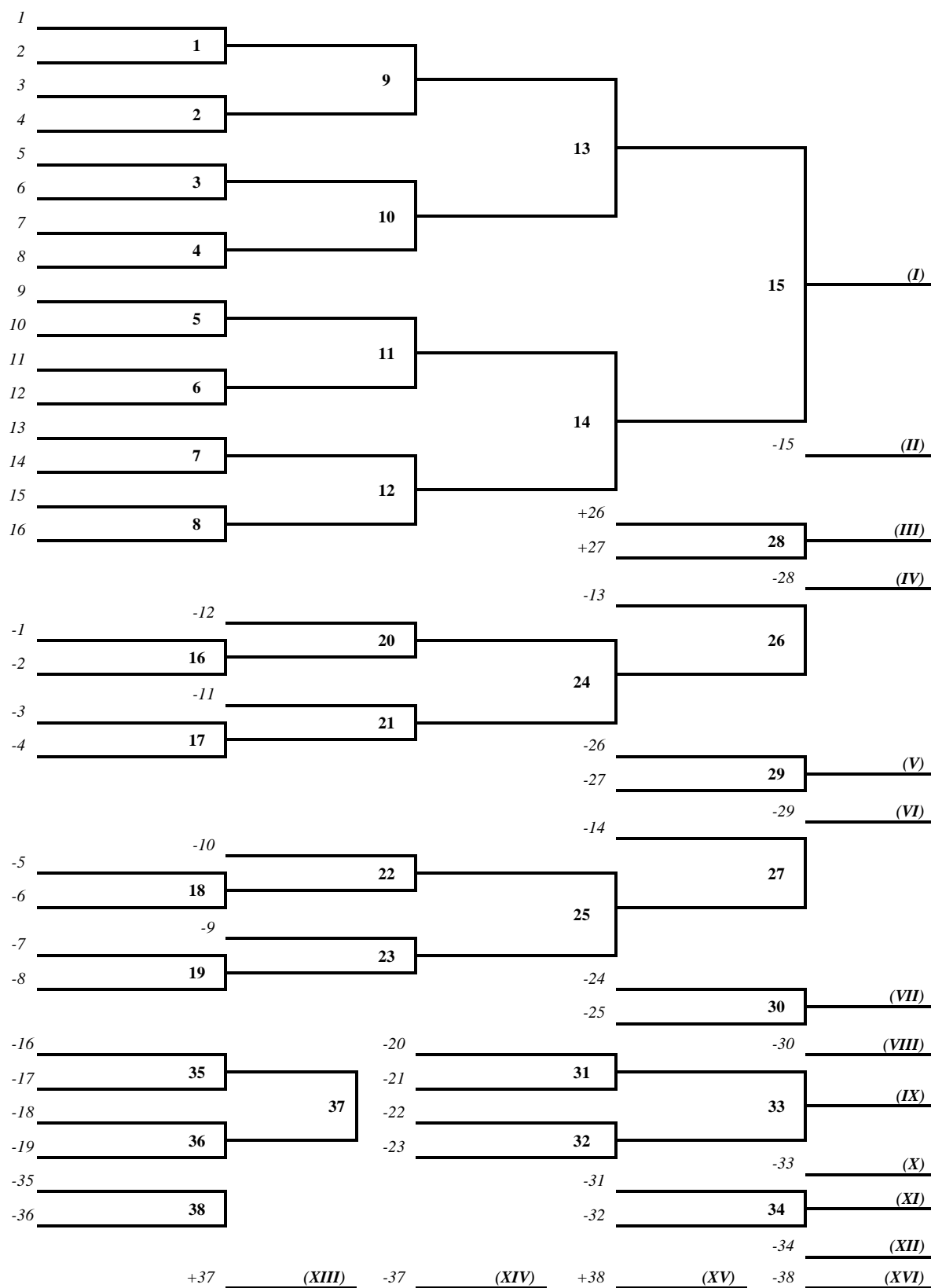
Головний суддя _____

Головний секретар _____



4. «двохмінусний» спосіб з розіграшем всіх місць

Протокол



Главный судья _____

Главный секретарь _____



6 Шахи

Загальні правила

1. Правила гри

1.1. Білі роблять перший хід. Обидва партнера ходять по черзі, пересуваючи по одній фігурі за кожен хід.

1.2. Шаховий квадрат, на якому вже розміщена своя фігура, не можна займати. Фігура або пішак, поставлена на поле, зайняте іншою фігурою або пішаком, тим самим б'є її. Гравець, який збив пішака, негайно знімає її з дошки (виняток – взяття на проході).

1.3. За винятком коня і при рокіровці не можна робити хід через свою фігуру або суперника.

1.4. За винятком пішаків, кожна фігура може здійснювати хід вперед або назад.

1.5. Хід вважається зробленим: коли гравець, перемістивши на вільне поле фігуру, відняв від неї руку; коли фігура супротивника при взятті знята з дошки, а на її місце поставлено своя фігура; коли при рокіровці гравець відняв руку від тури; коли пішак, межа виділення після переміщення на останню діагональ, замінений новою фігурою.

1.6. Кожна фігура, до якої доторкнувся гравець, може бути повернена на місце, якщо шахіст перед торканням вимовив: «поправляю».

2. Шахові фігури

Білий король зазвичай позначається символом		Кр
Білий ферзь зазвичай позначається символом		Ф
Дві білі тури зазвичай позначаються символом		Л
Два білих слона зазвичай позначаються символом		С
Два білих коня зазвичай позначаються символом		К
Вісім білих пішаків зазвичай позначаються символом		
Чорний король зазвичай позначається символом		Кр
Чорний ферзь зазвичай позначається символом		Ф
Дві чорні тури зазвичай позначаються символом		Л
Два чорних слона зазвичай позначаються символом		С
Два чорних коня зазвичай позначаються символом		К
Вісім чорних пішаків зазвичай позначаються символом		

3. Правила руху фігур

3.1. Король ходить на клітину вперед, назад, убік, по діагоналі. При цьому слід враховувати, щоб ця клітина не була зайнята фігурою суперника або власною фігурою. Виняток становить рокіровка, або одночасний хід королем і турою. Король з зайнятого положення на 1-й або 8-й горизонталі пересувається праворуч або ліворуч на наступний



квадрат того ж забарвлення, тоді як тура, у напрямку якої рухається король, займає квадрат поруч з королем. Рокіровка неможлива в наступних випадках: якщо король і тура вже зробили один хід, якщо між королем і турою розташовуються свої фігури або фігури суперника, якщо клітина, яку збирається перетнути або зайняти король, знаходиться під загрозою фігури суперника. Рокіровка неможлива при шаху. Король вважається під шахом, коли поле, на якому він стоїть, знаходиться під боєм пішаки або фігури суперника. У цьому випадку говорять, що пішак (чи фігура) шахує короля. Від шаха рятуються ходом, безпосередньо наступним за шахом. Якщо врятуватися можна, це мат. Пішак або фігура, що затуляє собою короля від шаха, може, у свою чергу, шахувати чужого короля.

3.2. Ферзь - найбільш могутня фігура. Він може пересуватися по горизонталі, вертикалі або діагоналі і бити на будь-яку кількість полів.

3.3. Тура рухається і б'є на будь-яке число полів по вертикалі або горизонталі.

3.4. Слон ходить і б'є на будь-яке число полів по діагоналі. З двох слонів кожного гравця один йде тільки по білих полів (біло-польний), а інший - тільки по чорних (чорно-польний).

3.5. Кінь. Зі своєї позиції кінь може пересуватися в будь-якому напрямку. Його можна переставляти через свої фігури та фігури суперника. Кінь переходить (б'є) на полі, що відстоїть на два поля по вертикалі (горизонталі) і на одне поле по горизонталі (вертикалі), тобто буквою Р. Необхідно тільки, щоб поле, на якому стане кінь, було вільно; свої і чужі фігури на всіх проміжних полях не перешкоджають ходу коня.

3.6. Пішак ходить тільки вперед, при чому з вихідного положення — на одне або два поля, потім тільки на одне поле. Б'є пішак на одне поле по діагоналі. Якщо пішак, яка пересунуто з вихідного положення на два поля вперед, переходить через поле, що знаходиться під ударом інший пішаки, вона може бути збита цією пішаком. Це називається «взяття на проході».

3.7. Кожна пішак, яка досягла останньої горизонталі (лінія перетворення), повинна перетворитися (за вибором гравця) у ферзя, коня, слона або коня того ж кольору, незалежно від того, які фігури стоять на дошці. Дія нової фігури починається в момент її утворення. Теоретично можна уявити на дошці дев'ять ферзів, десять турів і т. п.

4. Цінність фігур

У шахах за одиницю цінності фігури прийнято вважати пішака. Найсильніша фігура – це ферзь. На другому місці за силою стоїть тура, дещо слабше кінь і слон, і, нарешті, сама слабка фігура на дошці – пішак. Сила коня і слона приблизно однакова і відповідає силі трьох пішаків. На дві пішаки знадобитися більше, щоб виміряти силу тури. Сила ферзя приблизно дорівнює силі двох турів або силі двох коней і одного слона, разом узятих; таким чином, цінність ферзя відповідає приблизно цінності дев'яти пішаків. Цінність фігур у багатьох випадках залежить ще і від конкретної позиції на дошці. Бувають положення, коли кінь стає сильнішим не тільки тури, але й ферзя.

Цінність короля виміряти дуже важко, оскільки королі залишаються на дошці до кінця партії. Короля не можна виграти або втратити. Король як фігура не дуже сильний, але цінність його дорівнює цінності всієї партії.



Гравець, що виграв у суперника кілька фігур, наприклад ферзя, туру і т. п., отримує часову перевагу. Для остаточної перемоги залишається дати мат королю, що набагато легше зробити при великої часової переваги.

5. Можливий результат гри

5.1. Виграє той, хто оголосив мат королю супротивника.

5.2. Партія закінчується внічию, якщо король одного з гравців не знаходиться під шахом, але цьому гравцю ходити нікуди. У такому разі говорять, що настав пат.

5.3. Партія закінчується внічию, якщо за останні п'ятдесят ходів не була збита жодна фігура (або пішак) і не було зроблено жодного ходу пішаком, а також після триразового повторення на дошці одній і тій же позиції.

5.4. Партія вважається програною, якщо суперник прострочив час, а у партнера достатньо часу для мата.

6. Системи змагань

Турніри проводяться за різними системами: олімпійська, швейцарська, кругова. Олімпійська – програвший вибуває з турніру. Кругова - суперники грають один з одним по черзі. Швейцарська — це найскладніша з систем, зараз її жереб проводять комп'ютери, система гри полягає в тому, що сильний гравець грає з сильним, а слабкий зі слабким.

7. Система оцінок

Найбільш поширеною системою для проведення аналізу і виявлення переможця є система Зоннеборна-Бергера. За цією системою кожен шахіст за здобуту перемогу отримує одне очко, за нічию – половину очка. Набрана таким чином загальна сума балів визначає порядок зайнятих місць в турнірі.

ПРОТОКОЛ № _____ командної першості

Тур № _____ Група _____ « _____ » _____ 20__ рік

Команда (назва команди)		Команда (назва команди)	
Учасники	Результат	Учасники	
Разом:			

Капітан _____

Капітан _____

Головний суддя _____

Головний суддя _____



Міністерство освіти і науки України
 (назва навчального закладу)

м. Маріуполь

ЗАЯВОЧНИЙ ЛИСТ

на участь у міських змаганнях з _____
 серед ВНЗ I-II рівнів акредитації

<i>№ з/п</i>	<i>Ф.І.</i>	<i>стать</i>	<i>рік народження</i>	<i>спорт. розр.</i>	<i>віза лікаря</i>
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Директор
 навчального закладу

Керівник ФВ

Представник команди

Лікар



ЖЕРЕБКУВАННЯ КОМАНД

Для складання календаря ігор суддівська колегія проводить жеребкування. Ось як вона відбувається. Заздалегідь з паперу виготовляються номери у відповідності з кількістю команд, що беруть участь, які опускаються у скриньку. Капітани команд по черзі виймають зі скриньки номери, які з цього моменту присвоюються їх командам. У відповідності з номерами команд з допомогою спеціальних таблиць визначається черговість зустрічей команд, тобто календар ігор. Наприклад:

Беруть участь 3-4 команди

1 тур	2 тур	3 тур
1 - (4)	1 - 2	3 - 1
2 - 3	(4) - 3	2 - 4

Беруть участь 5-6 команд

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур
1 - (6)	1 - 2	3 - 1	(6) - 5	5 - 1
2 - 5	5 - 3	2 - (6)	1 - 4	4 - 2
3 - 4	(6) - 4	4 - 5	2 - 3	3 - (6)

Беруть участь 7-8 команд

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур	7 тур
1 - (8)	1 - 2	3 - 1	1 - 4	5 - 1	1 - 6	7 - 1
2 - 7	7 - 3	4 - 7	2 - 3	4 - 2	2 - 5	6 - 2
3 - 6	6 - 4	5 - 6	7 - 5	3 - (8)	3 - 4	5 - 3
4 - 5	(8) - 5	2 - (8)	(8) - 6	6 - 7	(8) - 7	4 - (8)

При непарній кількості команд номер, укладений в дужки, не враховується. При цьому команда, в парі з якою номер у дужках, у даному турі виявляється вільною від гри. Після жеребкування складається таблиця проведення змагань. Команди заносяться в таблицю у відповідності з їх номерами.



ТУРНІРНА ТАБЛИЦЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ІГОР У ПІДГРУПАХ

ГРУПА А

№ з/п	НАЗВА КОМАНДИ	1	2	3	Забиті м'ячі	Пропущені м'ячі	Різниця м'ячів	ОЧКИ	МІСЦЯ
1									
2									
3									

ГРУПА Б

№ з/п	НАЗВА КОМАНДИ	1	2	3	Забиті м'ячі	Пропущені м'ячі	Різниця м'ячів	ОЧКИ	МІСЦЯ
1									
2									
3									

5-6 місце _____

3-4 місце _____

1-2 місце _____

Головний суддя _____

Секретар _____



ТУРНІРНА ТАБЛИЦЯ

№ з/п	НАЗВА КОМАНДИ	1	2	3	4	5	6	Забиті м'ячі	Пропущені м'ячі	Різниця м'ячів	ОЧКИ	МІСЦЯ
1												
2												
3												
4												
5												
6												

Головний суддя _____

Секретар _____



Література:

1. Баскетбол: Примерная программа спортивной подготовки для детско-юношеских спортивных школ, специализированных детско-юношеских школ олимпийского резерва. - М.: «Советский спорт», 2006. - 100 с.
2. Борисов О.О. Основы теорії і методики викладання волейболу і футболу / О.О. Борисов - К.: вид-во ПП «Люскар», 2004. - 664 с.
3. Волейбол: учебник для высших учебных заведений физической культуры / Беляев А.А., Беляев А.В., Железняк Ю.Д., Карполь Н.В. - М.: «СпортАкадемПресс», 2002. - 368 с.
4. Волейбол: Примерная программа спортивной подготовки для детско-юношеских спортивных школ, специализированных детско-юношеских школ олимпийского резерва (этапы: спортивно-оздоровительный, начальной подготовки, учебно-тренировочный) [Текст]. - М.: «Советский спорт», 2009. - 112 с.
5. Все для учителя. Інформаційно-практичний бюлетень. Легкоатлетична пора. № 5 – К.: 2001 г.
6. Железняк Ю.Д., Портнов Ю.Д., Савин В.П. Спортивные игры: Совершенствование спортивного мастерства / Ю.Д.Железняк, Ю.Д.Портнов, В.П.Савин – М.: «Советский спорт», 2004. - 400 с.
7. Зеличенко В.Б., Никитушкин В.Г., Губа В.П. Легкая атлетика: критерии отбора. - М.: Тера-спорт, 2000.
8. Организация и судейство соревнований по лёгкой атлетике: Учебно-методическое пособие / Под редакцией В.И. Лахова – М.: «Советский спорт», 2004. – 512с.
9. Судейство соревнований по лёгкой атлетике. Практическое руководство / Под общей редакцией Вадима Зелинченка, перевод Людмилы Потанич (при участии Анны Гнетовой) – М.: Тера-спорт, Олимпия пресс, 2003. – 72 с.
10. Технические правила проведения международных соревнований по лёгкой атлетике на 2002-2003 годы. – М.: Олимпия Пресс, Тера-Спорт, 2002. – 128 с.

Интернет ресурси:

- 11 <http://obasketbole.ru/sude/pravila-basketbola-2012/zhestyi-sudey> Жести суддів у футболі.
- 12 <http://www.dvorsportinfo.ru/articles/volejbol-zhestyi-sudej-kartinki> Жести суддів у волейболі.
- 13 <http://obasketbole.ru/sude/obuchenie-sudey-sekretarey> Правила игры в баскетбол.
- 14 <http://www.kazedu.kz/referat/53673> Технология судейства в легкой атлетике.
- 15 <http://www.libsid.ru/legkaya-atletika/osnovi-legkoy-atletiki-kak-vida-sporta/deyatelnost-sudeyskoy-kollegii-po-legkoy-atletike>. Деятельность судейской коллегии по легкой атлетике.
- 16 <http://www.pskovchess.ru/forum/viewtopic.php?f=7&t=161#p1453> Нормативные документы для шахматных арбитров.
- 17 http://www.world-sport.org/cycle/light_athletics/judge. Легкая атлетика. Судейство.



