

Варианты проведения соревнований

Соревнования детей должны коренным образом отличаться от соревнований взрослых. **Главная цель лагерных соревнований – обучение и развитие физических качеств, а не определение лучших и худших.** Поэтому они должны логически продолжать и дополнять обучающий игре процесс, увеличивая время на освоение и совершенствование изучаемых на занятиях действий и упражнений.

Детей необходимо учить играть и участвовать в соревнованиях. Сколько бы мы ни учили ребенка элементам игры на уроках, он никогда не научится, если не будет участвовать в соревнованиях. Дети, участвующие в соревнованиях, значительно лучше разбираются в правилах и тонкостях игры, более уверенно чувствуют себя на площадке и, что очень важно, при любой возможности стремятся играть.

Участники соревнований серьезнее относятся к изучению на уроках техники и тактики игры, поскольку соревновательные игры позволяют им понять, почему технические приемы надо выполнять именно так, а не иначе; почему надо определенным образом держать ракетку, а не так, как привык во дворе, и т.п.

Поэтому соревнования – необходимый и обязательный элемент процесса обучения игре. Участие в них должно поощряться оценками, независимо от занятых мест.

При проведении соревнований можно соединять в одну группу детей смежных параллелей, но не более трех. В этом случае младшие быстрее учатся и совершенствуются, соревнуясь со старшими. В лагере наиболее удобны следующие объединения: 10–11, 12–13, 14–16-е лет возраста детей.

Детям младших отрядов дается «фора», величина которой зависит от уровня их подготовки, как правило, 2 очка за разницу в один год разницы в возрасте.

Таким образом, если встречаются дети 12 и 13- лет, то в каждой партии игра начинается со счета 2:0 в пользу ребенка 12 лет. А если встречаются ученики 14 и 16 лет, то 4:0.

В условиях детского лагеря лучше проводить одиночные игры, так как в парных играх больше вероятность столкновений и ударов друг друга ракеткой или ракеткой о ракетку (из-за чего они быстро ломаются). Особенно следует придерживаться этой рекомендации, если у детей курс подготовки был коротким.

Одиночные игры дают большую нагрузку за меньший промежуток времени по сравнению с парными, что важнее в условиях лагеря, так как это хорошо развивает выносливость и лучше готовит к бегу на длинные дистанции.

Однако не следует вообще отказываться от парных игр. Они более эмоциональны и позволяют одновременно играть большему количеству детей.

Учитывая то, что игры по бадминтону имеют малую пропускную способность, а желающих довольно часто бывает много, необходимо что-то делать, чтобы дать возможность участвовать всем желающим. Поэтому соревнования лучше проводить в два тура: первый – отборочный, второй – основной.

Отборочный тур

Для соревнований по бадминтону предлагается один из вариантов отборочных туров, который хорошо зарекомендовал себя в условиях лагеря, – так называемая «свободная система».

Она позволяет принять участие всем желающим, которые могут подключиться к соревнованиям в любое время, определенное сроком проведения тура, сыграть любое количество игр и таким образом пройти отбор в основной тур.

Свободная система

Свободная система представляет собой следующее.

В назначенное время приходят на соревнования все желающие и проводят встречи друг с другом в любых сочетаниях. За победу игрок получает 2 очка, за поражение – 1 очко.

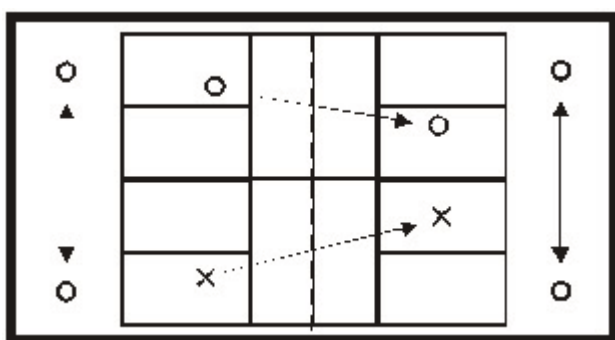
Если игрок отказывается от встречи с кем-либо без уважительной причины, то получает 0 очков, а его соперник – 1 очко. Например, Иванов еще не играл с Петровым, и в настоящий момент есть возможность сыграть, но Иванов отказывается, так как не хочет играть с Петровым. Однако не следует путать с теми случаями, когда возможности сыграть не было.

По окончании времени, отведенного на отборочный тур (1–3 дня), очки, заработанные каждым игроком, складываются. При этом один игрок мог сыграть, например, 14 игр, а другой – только 1. По наибольшей сумме очков участники распределяются по местам в отборочном туре, а затем составляются группы для основного тура.

Данная система учитывает не только уровень подготовки игроков, но и желание играть, участвовать в соревнованиях. Один игрок может сыграть 2 игры, обе выиграть и заработать 4 очка. Другой сыграет 6 игр, все проиграет и получит 6 очков. Такой подход стимулирует слабых игроков и дает им возможность подняться на более высокое место в отборочном туре.

В отборочном туре по свободной системе все игры проходят на время. Наиболее оптимальное время при большом количестве участников – 5 минут. Более подробно о проведении игр на время рассказано в описании игры «Школьный бадминтон».

Сами игры проходят на двух площадках. Методика организации следующая. Две пары играют на площадках, а еще две пары – за пределами площадок (см. рис.). Пары за площадками разминаются, они будут играть на площадках следующими.



По окончании времени игры пары с площадок сообщают, кто победил, а разминающиеся пары переходят на сетку. После фиксации результатов (1–2 мин.) подается команда к началу следующих игр, и включается таймер (секундомер).

Таким образом, за короткий промежуток времени может сыграть большое количество человек, что вполне подходит для распределения учащих на группы для основного тура.

Основной тур

Основной тур может проводиться по круговой или кубковой системе. Выбор системы зависит от цели соревнований и от наличия свободного времени.

Круговая система

Соревнования по круговой системе проводятся в одной группе или в нескольких.

В одной группе.

После отборочного тура наиболее сильные участники (4–8 человек) играют между собой по круговой системе. Такой вариант мало подходит для лагеря, так как сильные становятся еще сильнее, а слабые отстают еще больше.

Пример нескольких групп.

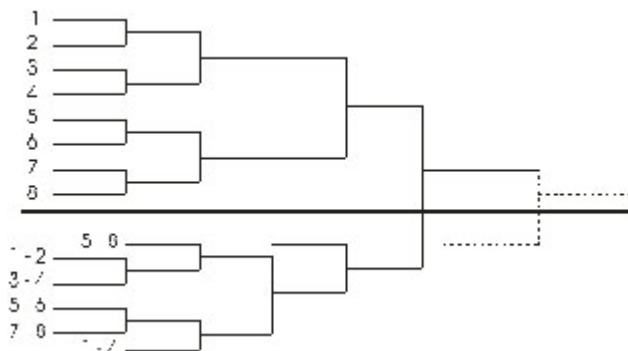
Все участники после отборочного тура распределяются по группам, состоящим из 4–5 человек (или больше). Число групп зависит от количества участников. Далее игры проходят в своих группах. В первой группе – наиболее сильные игроки, во второй – слабее, в третьей – еще слабее, и т.д.

Все участники распределяются по местам (с первого до последнего). Если в группах по 5 игроков, то победитель второй группы в общем зачете будет иметь 6-е место, победитель третьей группы – 11-е место, и т.д.

Кубковые системы

Кубковые системы могут быть с выбыванием и без выбывания.

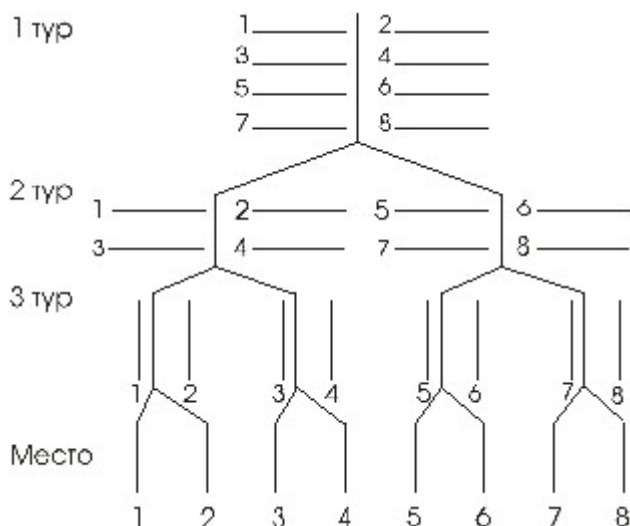
С выбыванием – после одного или после двух (или более) поражений. Система с выбыванием после одного поражения еще называется олимпийской. Система с выбыванием после двух поражений более демократична. Ее схема приводится ниже.



Описание схемы

Схема разделена на две части, верхнюю и нижнюю. Игроки, проигравшие в верхней части, переходят в нижнюю. Проиграв и в нижней части – выбывают из соревнований. Пунктирной линией обозначен дополнительный тур – на случай, если игрок верхней части проиграет (выбывают ведь после двух поражений).

Кубковая система без выбывания больше подходит для лагеря, так как позволяет больше играть не только сильным игрокам. Кроме того, она распределяет всех участников по местам. Ее схема приводится ниже.



Описание схемы. По результатам жеребьевки или отборочного тура все участники распределяются на пары. Получаются 4 пары (по приведенной выше схеме). А по окончании соревнований в этих парах определяются 4 победителя и 4 побежденных. Победители переходят в левую часть таблицы (на схеме они обозначены номерами 1–4), а побежденные (номера 5–8) – в правую. Получаются 2 группы по 4 человека. В обеих группах опять проводится жеребьевка. Образуются 2 пары в группе победителей и 2 пары в группе побежденных. Эти пары соревнуются между собой. Победитель пары переходит в левую часть своей таблицы (на схеме они обозначены номерами 1–2, 5–6), а побежденные (номера 3–4, 7–8) – в правую. В результате образуются 4 пары участников, которые, сыграв между собой, распределяются по местам.

Судейство лагерных соревнований

Правила бадминтона просты и доступны. Достаточно физруку отсудить одну встречу в присутствии всех участников, как правила игры усваивает практически каждый.

Большинство игроков проводят встречи без судьи. Все возникающие вопросы тут же выясняют у учителя. Физруку надо лишь в течение короткого времени посмотреть отдельные игры для того, чтобы убедиться в знании участниками правил.

Если появляется пара, которая не может сыграть самостоятельно, то ей выделяется судья (или судьи) из числа детей.

Обычно большинство детей играют честно, и им не требуется судья. Однако отсутствие судьи это лишь один из вариантов проведения лагерных соревнований по бадминтону, а не обязательное условие.

При желании можно организовать все соревнования только с судьей, привлекая для судейства всех участников или отдельных детей. Перед началом соревнований и по их окончании можно провести судейские семинары и присвоить детям начальную категорию – «Юный судья по спорту».

Правила игры

В данном разделе приведены выдержки из официальных правил, которые касаются непосредственно игры в бадминтон, а также площадки, сетки и экипировки. Здесь не представлены разделы, касающиеся судейства и правил проведения турниров. Введены в действие IBF с 1 августа 1998 г.

Основные определения. Игрок – любое лицо, играющее в бадминтон. Матч – основное действие в бадминтоне между противостоящими сторонами, каждая состоит из одного или двух игроков. Одиночный матч – матч, в котором на каждой стороне участвует один игрок. Парный матч – матч, в котором на каждой стороне играют по два игрока. Подающая сторона – сторона, имеющая право подавать. Принимающая сторона – сторона, противоположная подающей стороне.

1. Корт и его оборудование.

1.1. Корт должен быть прямоугольным, размеченным линиями шириной 40 мм.

1.2. Линии должны быть легко различимы, предпочтительно белые или желтые.

1.3. Все линии есть часть тех площадей корта, которые они ограничивают.

1.4. Стойки должны быть высотой 1,55 м.

1.5. Стойки должны располагаться на боковых линиях для парной игры, независимо от того, проводится одиночный или парный матч.

1.6. Сетка должна быть сделана из тонкого корда темного цвета и одинаковой толщины, с ячейками от 15 до 20 мм.

1.7. Сетка должна быть шириной 760 мм и длиной не менее 6,1 м.

1.8. Верхний край сетки должен быть обшит 75-миллиметровой лентой белого цвета, сложенной пополам, через которую пропускается шнур.

1.9. Верхний край сетки должен быть на высоте от поверхности корта 1,524 м в центре корта и 1,55 м над боковыми линиями.

1.10. Не должно быть просвета между боковой частью сетки и стойкой. Если возможно, сетка должна быть закреплена на стойке во всю ширину.

2. Волан.

2.1. Волан может быть сделан из натуральных и (или) синтетических материалов. Независимо от материала, полетные характеристики волана должны быть близкими к тем, которые получаются у натурального перьевого волана с головкой из корковой пробки, покрытой оболочкой из тонкой кожи.

2.2. Волан должен быть из 16 перьев, закрепленных в головке.

2.3. Концы перьев должны образовывать круг диаметром 58–68 мм.

2.4. Длина перьев от 64 до 70 мм.

2.5. Волан должен весить 4,74–5,50 г.

2.6. У синтетического волана допускаются отклонения величин до 10%.

3. Жеребьевка.

3.1. Перед началом матча проводится жеребьевка. Сторона, выигравшая жребий, может:

- подавать или принимать подачу первой;
- начать игру на одной или другой стороне корта.

3.2. Сторона, проигравшая жеребьевку, затем делает оставшийся выбор.

4. Система счета.

4.1. Матч должен играть максимум из трех геймов, если не оговорено иное.

4.2. Во всех парных и одиночных матчах мужчин гейм выигрывает сторона, первой набравшая 15 очков, кроме случая, предусмотренного в п. 4.4.

4.3. В одиночных матчах женщин гейм выигрывает сторона, первой набравшая 11 очков, кроме случая, предусмотренного п. 4.4., если «гейм без продолжения», или продолжить гейм до 13 очков.

4.4. При счете «по 14», «по 10» в женских одиночных матчах сторона, первой набравшая 14 (10) очков, имеет право выбора п.п. 4.4.1. или 4.4.2.

4.4.1. Играть гейм до 15 (11) очков, т.е. «гейм без продолжения».

4.4.2. Продолжить гейм до 17 (13) очков.

4.5. Сторона, выигравшая гейм, первой подает в следующем.

4.5. Только подающая сторона может прибавить очко к своему счету.

5. Смена сторон.

5.1. Игроки должны поменяться сторонами:

- по окончании первого гейма;
- перед началом третьего (если он нужен);

– в третьем гейме или матче из одного гейма, когда ведущий в счете достигает «6» в гейме до 11 очков и «8» – в гейме до 15 очков.

5.2. Если момент смены сторон пропущен, смена делается немедленно при обнаружении этого и существующий на этот момент счет должен сохраниться.

6. подача.

6.1. При правильной подаче:

6.1.1. Никакая сторона не должна допускать чрезмерной задержки выполнения подачи, когда подающий и принимающий игроки заняли свои позиции.

6.1.2. Подающий и принимающий должны стоять в пределах диагонально расположенных полей подачи, не касаясь линий, ограничивающих эти поля.

6.1.3. Какая-либо часть обеих ступней подающего и принимающего должна оставаться в контакте с поверхностью корта в неподвижном положении от начала подачи (п. 6.4.) до совершения подачи (п. 6.6.).

6.1.4. Ракетка подающего должна первоначально ударить по головке волана.

6.1.5. Весь волан должен находиться ниже талии подающего в момент соударения с ракеткой подающего.

6.1.6. Стержень ракетки подающего игрока в момент удара по волану должен быть направлен вниз в такой степени, чтобы вся головка ракетки была заметно ниже всей кисти руки, держащей ракетку.

6.1.7. Движение ракетки подающего игрока должно продолжаться только вперед от начала подачи (п. 6.4.) до ее завершения.

6.1.8. Полет волана должен быть направлен по восходящей линии от ракетки подающего до пересечения им сетки так, чтобы, если не будет отражен, он упал в соответствующее поле подачи.

6.2. Если подача совершена неправильно по любому из п.п. 6.1.1 – 6.1.8, должен быть зафиксирован «фол» виновной стороны.

6.3. Фиксируется «фол», если подающий при выполнении подачи промахнется по волану.

6.4. Когда игроки заняли свои позиции, первое движение вперед головки ракетки подающего игрока есть начало подачи.

6.5. Подающий не должен подавать, пока не приготовился принимающий, но следует считать последнего готовым к приему, если он сделал попытку отразить поданный волан.

6.6. После начала подачи (п. 6.4.) она считается совершенной, если волан был ударен ракеткой подающего или при совершении подачи подающий промахнулся по волану.

6.7. В парных играх партнеры подающего и принимающего могут занимать любые позиции, не перекрывающие видимость подающему или принимающему противоположной стороны.

7. Одиночные матчи.

7.1. Поля подачи и приема.

7.1.1. Игроки должны подавать (и принимать) со своего правого поля подачи, когда подающий не имеет очков или имеет четное количество очков в этом гейме.

7.1.2. Игроки должны подавать (и принимать) со своего левого поля подачи, когда подающий имеет нечетное количество очков в этом гейме.

7.2. Волан должен отражаться последовательно подающим и принимающим до тех пор, пока не будет совершено нарушение («фол») или волан не выйдет из игры.

7.3. Счет и подача.

7.3.1. Если правило нарушил принимающий или волан вышел из игры, коснувшись поверхности корта на его стороне, подающему засчитывается очко; подающий затем подает снова с соответствующего поля подачи.

7.3.2. Если нарушение допустил подающий, или волан вышел из игры, коснувшись поверхности корта на его стороне, он теряет право продолжать подавать, и принимающий становится подающим; никакого очка ни одному из игроков при этом не засчитывается.

8. Парные матчи.

8.1. В начале гейма и каждый раз, когда сторона получает право подавать, подача выполняется из правого поля подачи.

8.2. Отразить подачу должен только принимающий. Если коснется волана или отразит его партнер принимающего, подающей стороне засчитывается очко.

8.3. Порядок игры и позиции на корте.

8.3.1. После отражения подачи принимающим волан отражается тем или другим игроком подающей стороны, а затем тем или другим игроком принимающей стороны, и так до тех пор, пока волан не выйдет из игры.

8.3.2. После приема подачи игрок может отразить волан в любой позиции на своей стороне.

8.4. Счет и подача.

8.4.1. Если нарушение допустила принимающая сторона или волан вышел из игры, коснувшись поверхности корта на ее стороне, подающей стороне засчитывается очко, и подающий подает снова.

8.4.2. Если нарушение допустила подающая сторона или волан вышел из игры, коснувшись поверхности корта на ее стороне, подающий теряет право продолжать подавать, и очко не засчитывается никакой стороне.

8.5. Поля подачи и приема.

8.5.1. Игрок, который подает в начале гейма, должен подавать (и принимать) на правом поле подачи, когда его сторона не имеет очков или имеет четное их количество в этом гейме, и на левом поле подачи – при нечетном их количестве.

8.5.2. Игрок, который принимает в начале гейма, должен подавать (и принимать) на правом поле подачи, когда его сторона не имеет очков или имеет четное их количество в этом гейме, и на левом поле подачи – при нечетном их количестве.

8.5.3. Для их партнеров порядок полей подачи противоположный.

8.6. При каждой следующей подаче той же стороны должно меняться поле подачи.

8.7. В любом гейме право подавать переходит последовательно от игрока, подававшего первым в этом гейме, к игроку, принимавшему первым, затем к его партнеру, далее – к одному из соперников, затем к его партнеру, и т.д.

8.8. Ни один игрок не должен подавать не в очередь, принимать не в очередь или принимать две подачи подряд в одном и том же гейме.

9. Нарушения.

9.1. Подача выполнена не по правилам.

9.2. Во время игры волан:

9.2.1. Падает вне корта.

9.2.2. Пролетит сквозь сетку или под ней.

9.2.3. Не перелетит сетку.

9.2.4. Коснется потолка или стен.

9.2.5. Коснется тела или одежды игрока.

9.2.6. Коснется любого предмета или лица, находящегося в непосредственной близости от корта.

9.3. Во время игры первоначальная точка контакта ракетки с воланом находится не на стороне бьющего (бьющий может, однако, сопровождать волан ракеткой через сетку в направлении удара).

9.4. Когда волан в игре, игрок:

9.4.1. Коснется сетки или стоек ракеткой, телом или одеждой.

9.4.2. Вторгнется на сторону противника поверх сетки ракеткой или телом так, что помешает противнику или отвлечет его.

9.4.3. Вторгнется на сторону противника под сетку ракеткой или телом так, что помешает противнику или отвлечет его.

9.4.4. Помешает противнику, т.е. воспрепятствует ему в совершении законного удара, когда волан пересекает сетку.

9.5. Если игрок во время игры намеренно отвлекает противника любыми действиями, например, выкриками или жестами.

9.6. Во время игры волан:

9.6.1. Будет пойман и задержан на ракетке, а затем брошен при совершении удара.

9.6.2. Будет отбит дважды последовательно одним и тем же игроком двумя ударами.

9.6.3. Будет отбит игроком и его партнером последовательно.

9.6.4. Коснется ракетки игрока и продолжит движение в направлении задней линии корта на стороне этого игрока.

9.7. Если при подаче волан перелетел сетку и повис на ее верхней кромке или, перелетев сетку, застрял в ней.

Описание игры с пластмассовым мячиком

В бадминтон можно играть не только воланом, но и мячиком. Для этого используется специальный мяч.



Мяч для бадминтона представляет собой пластмассовый каркас, выполненный в форме сетки и пустотелый внутри. Он очень легкий, однако его значительно меньше сносит ветер, чем волан.

Полет такого мяча отличается от полета волана, но очень близок к полету обыкновенного мяча. Играют таким мячом, как и воланом, все время слёта, без отскока от пола (земли).

Можно играть без сетки и через сетку. Поле для игры на счет без сетки показано на рисунке. Оно состоит из трех одинаковых квадратов, средний из которых в игре не учитывается. Размеры квадратов выбираются произвольно и зависят от возможностей игроков.



Для ознакомления детей с мячиком и игрой с ним достаточно провести одно занятие. Начать его лучше с жонглирования, чтобы почувствовать мячик, затем перейти к ударам справа и слева, потом снизу и, наконец, сверху. С мячиком можно выполнять практически все подготовительные упражнения и подвижные игры, как и с воланом.

Для самостоятельных игр на улице можно использовать как волан, так и мячик, выбирая их в зависимости от условий и желаний. Преимущества игры с мячиком по сравнению с воланом – в том, что:

- его меньше сносит ветер;
- можно выполнять крученые и резаные удары;
- значительно интереснее без сетки и площадки;
- можно использовать ракетки с ослабленными струнами;
- игра похожа на теннис, и некоторым это нравится.

К сожалению, мячи, как и воланчики, недолговечны, поэтому для самостоятельных занятий лучше покупать их не один, а два-три.

Условные обозначения

- × - игроки
- - волан
- - игрок с воланом
- △ - учитель (тренер) или его помощник
- - перемещение игрока
- ⇢ - набрасывание волана рукой
- - путь волана при ударе ракеткой
- ➔ - удар сверху («смэш»)
- ⇒ - подача
- = - сетка

По материалам сайта www.camps.ru