Всероссийские спортивные игры школьников

«Президентские спортивные игры»

Правила игры в пионербол.

1. Пионербол – командная игра.

2. Цель игры - направить мяч над сеткой для приземления его на площадке соперника и предотвратить такую же попытку противника. Команда имеет три передачи для возвращения мяча (дополнительное касание на блоке). Мяч вводится в игру подачей: подающий игрок броском направляет мяч через сетку на сторону соперника. Розыгрыш продолжается: до приземления мяча на игровой площадке; выхода его за пределы площадки или ошибки команды при возвращении мяча.

В пионерболе команда, выигравшая розыгрыш, получает очко (Система «Розыгрыш-Очко»). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать, и её игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке.

3. Условия проведения игры пионербол:

Игры на групповом этапе проводятся из 3-х партий до 15 очков без правила «разрыва в 2 очка». На финальных этапах, начиная с ¼ финала из 3-х партий с правилом «разрыва в 2 очка» до 15 очков. Победителем является команда, выигравшая две партии. При равенстве партий (1:1) играется 3-я партия до счета 15 с минимальным преимуществом в 2 очка. За выигрыш начисляется 2 очка, поражение – 1 очко, неявку – 0 очков.

4. Команда состоит из 8 игроков (4 юноши и 4 девушки). Один игрок является капитаном команды. Это отмечается в протоколе до начала игры. В игре принимают участие только игроки, внесенные в протокол. На игровой площадке находится 6 игроков команды (3 юноши и 3 девушки с расположением через одного), остальные считаются запасными. Замена в игре производится соответственно юноша на юношу, девушка на девушку.

5. Капитан команды представляет свою команду при жеребьевке и подписывает протокол перед игрой. Перед началом игры производит приветствие команды соперника. Во время игры только капитану позволено обращаться к судьям за разъяснениями по поводу трактовки правил и представлять вопросы членов команды. Если капитан заменён, то его функции выполняет другой назначенный игрок. Капитан имеет право запросить расстановку команд, проверить сетку и мяч, вытереть пол, записать протест в протокол после игры. В конце матча благодарит судей и команду соперника за хорошую игру.

6. Экипировка игрока - это футболка, трусы и спортивная обувь. Футболки игроков команды должны быть одного цвета и пронумерованы. Если две команды вышли на игру в одинаковой форме, то хозяева игры должны заменить свою форму.

7. Игровая площадка имеет прямоугольную форму. Размеры – 9x18 метров. Ширина линии 5 сантиметров. Размер линии входит в размеры игровой площадки. Игровая площадка делится на две равные площадки размером 9x9 метров. На каждой площадке проводится линия атаки, задний край которой проходит на расстоянии 3 м от оси средней линии, ограничивая переднюю зону.

Зона подачи - участок шириной 9 метров позади каждой лицевой линии. По бокам она ограничена двумя линиями по 15 сантиметров каждая на расстоянии 20 сантиметров позади лицевой линии, как продолжение боковых линий. Линии включены в ширину зоны подачи.

Сетка. Высота сетки 220см. Для игры применяется волейбольная сетка и волейбольный мяч.

8. Стартовая расстановка команды - указывает порядок перехода игроков по площадке. Она сохраняется на протяжении всей партии. Перед началом каждой партии

учитель (педагог) представляет начальную расстановку команды. При обнаружении нарушения расстановки это необходимо исправить.

9. Позиции – в момент выполнения подачи, каждая команда должна находиться в пределах своей собственной площадки на своих позициях. Каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от средней линии, чем игрок передней линии. После подачи игроки могут свободно перемещаться по площадке.

10. Подача мяча – это действие введения мяча в игру правым игроком задней линии. Подача мяча выполняется броском мяча только одной рукой сверху, снизу или сбоку. Дается только одна попытка.

Если игрок взял мяч в одну руку, то запрещается касаться мяча второй рукой. Когда подающая команда выигрывает розыгрыш, этот игрок подаёт вновь. Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право на подачу и выполняет переход. Подающий игрок не должен касаться ногами линии разметки. Разрешается подача в прыжке. Подача выполняется только по свистку судьи. Выполненная подача без свистка судьи – выполняется вновь. Игроки подающей команды не могут своими действиями мешать соперникам на приёме мяча. Право подачи в первой (третьей) партии определяется жеребьёвкой. Во второй партии первая подача переходит к другой команде.

11. Состояния игры – мяч находится в игре с момента подачи. Мяч считается « в площадке», когда он касается поверхности игровой площадки, включая боковые линии. Мяч «ЗА» - когда мяч полностью за линией касается пола, касается предмета за пределами площадки, потолка, стен, антенн, стоек, сетки за пределами ограничительных лент, полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.

Команда может играть только в пределах её собственного игрового поля и пространства.

12. Прием мяча. Приемом считается любой контакт с мячом игрока в игре, разрешается прием одной и двумя руками, если один из игроков принимающей команды при приеме мяча коснулся груди или другой части тела, считается два приема. Команде дано право на три приема (не считая блока) для возвращения мяча на сторону противника. Игрок не имеет право принимать мяч два раза подряд (исключая блок). Два или три игрока могут касаться мяча одновременно, но это засчитывается как два (три) приема (исключая блокирование). Столкновение игроков не считается ошибкой. Если одновременные соприкосновения двух соперников над сеткой приводят к «Захвату», то это считается «Обоюдной ошибкой» и розыгрыш повторяется. Использование поддержки в игре запрещено.

Ошибки при приеме – команда касается мяча 4 раза, до его возврата; игрок принимает мяч подряд два раза или мяч касается нижних частей тела.

13. Команда набирает очко – при успешном приземлении мяча на стороне противника: когда команда противника совершает ошибку; когда команда противника получает замечание. Если ошибки совершаются соперниками одновременно, то эта ошибка считается обоюдной и розыгрыш переигрывается. Если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать. Если принимающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и право подачи переходит к ней. Команда выполняет переход на одну позицию по часовой стрелке.

14. Игра у сетки - при переходе через сетку мяч может касаться сетки. Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если команда не сделала три касания. Блокирующий может касаться мяча на стороне противника, до или в момент выполнения нападающего удара. Игроку запрещается касаться сетки.

15. Проникновение под сеткой – разрешено проникать в пространство соперника под сеткой, если это не мешает его игре. Разрешается касаться площадки на стороне соперника

стопой, кистью при условии, что какая-нибудь часть переносимой стопы или кисти касается средней линии или находится прямо над ней. Запрещается касаться площадки соперника любой другой частью тела.

16. Атакующий удар – все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующим ударом. Игрок задней линии может выполнять атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны. Ему запрещается касаться линии нападения в момент прыжка. Игрок передней линии может выполнять атакующий удар на любой высоте только в передней зоне. Игрок, принявший подачу, может сделать с мячом не более трех шагов и после этого он обязан перебросить мяч через сетку. Игроку не разрешается выполнять нападающий удар непосредственно после подачи соперника, когда мяч находится в передней зоне выше верхнего края сетки. Атакующий удар можно наносить одной или двумя руками.

17. Блокирование - действие игрока вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, выполняемое любой частью тела выше верхнего края сетки. Только игроки передней линии могут принимать участие в блокировании. Касание мяча на блоке не считается ударом команды. Не разрешается касаться мяча на стороне соперника раньше, чем сделан атакующий удар. Первый бросок после блока может сделать любой игрок, включая блокирующих. Блокировать подачу соперника запрещено.

Каждая команда имеет право на два тайм – аута в каждой партии. Длительность тайм – аута 30 секунд.