

ПРЕЗЕНТАЦИИ НА ТЕМУ: ВОЛЕЙБОЛ, БАСКЕТБОЛ И НАСТОЛЬНЫЙ ТЕННИС.

Работу выполнила студентка 244гр
Баркова Анастасия

1. Волейбол. История возникновения.

- ▣ Родина волейбола – США. Игру изобрел Вильям Морган в 1895г. Он предложил перебрасывать мяч через сетку, которая находится в 2м над землей.

В 1896г волейбол был впервые продемонстрирован перед публикой.

Размер игровой площадки: 9х18м, разделена пополам сеткой.

Размер волейбольного мяча: вес – 260-280гр; окружность – 65-67см.

Одежда для волейбола.

- Футболка
- Носки
- Спортивные шорты
- Защитные наколенники
- Кроссовки

Правила игры.

- Командная игра в ходе которой 2 команды должны направить мяч на сторону противника, таким образом чтобы он приземлился на площадке противника, либо игрок защищающей команды допустил ошибку.
- На площадке во время игры в команде по 6 человек.
- Матч состоит из 5 партий. До 25 очков. При ничьей (24:24) – игра продолжается до тех пор пока одна из команд не победит.

2. Баскетбол. История создания.

- ▣ В 1891г. Преподаватель физической культуры решил привязать 2 корзины к перилам балкона, разделил студентов на 2 команды и предложил им новую игру, смысл которой заключался в том чтобы забросить как можно больше мячей за определенное время в корзину противника.
- ▣ В баскетбол играют две команды, каждая из которых состоит из пяти полевых игроков (замены не ограничены). Цель каждой команды — забросить мяч в кольцо с сеткой (корзину) соперника и помешать другой команде завладеть мячом и забросить его в свою корзину. Корзина находится на высоте 3,05 м от паркета (10 футов).

Правила.

- Мячом играют только руками. Бежать с мячом, не ударяя им в пол, преднамеренно бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или бить по нему кулаком является нарушением. Случайное же соприкосновение или касание мяча стопой или ногой не является нарушением.
- Победителем в баскетболе становится команда, которая по окончании игрового времени набрала большее количество очков. При равном счёте по окончании основного времени матча назначается овертайм.

Нарушения.

- ▣ аут — мяч уходит за пределы игровой площадки;
- ▣ пробежка — игрок, контролирующий «живой» мяч, совершает перемещение ног сверх ограничений, установленного правилами^[3]
- ▣ *нарушение ведения мяча*, включающее в себя пронос мяча, двойное ведение;
- ▣ Прыжок с места с мячом в руке;
- ▣ 3 секунды — игрок нападения находится в «краске» (прямоугольная зона под кольцом) соперника более трех секунд в то время, когда его команда владеет живым мячом в зоне нападения;
- ▣ 5 секунд — игрок при выполнении вбрасывания не расстается с мячом в течение пяти секунд^[4];
- ▣ Плотноокупаемый игрок^[5] не начинает ведение, не отдает передачу и не делает бросок по кольцу в течение 5 секунд при активной защитной стойке соперника^[6].
- ▣ 8 секунд — команда, владеющая мячом в тыловой зоне, не вывела его в переднюю зону за восемь секунд;

Фолы.

- ▣ Фол — это несоблюдение правил, вызванное персональным контактом или неспортивным поведением. Виды фолов:
- ▣ персональный — фол игроку вследствие контакта с соперником;
- ▣ технический;
- ▣ обоюдный;
- ▣ неспортивный;
- ▣ дисквалифицирующий.
- ▣ Игрок, получивший 5 персональных и/или технических фолов (либо 6 фолов в НБА) или 2 неспортивных фолла в матче, должен покинуть игровую площадку и не может принимать участие в матче.

3. Настольный теннис. История создания.

- История игры начинается с конца XIX века, в 1926 году была образована Международная федерация настольного тенниса, с 1988 года настольный теннис стал олимпийским видом спорта. В XX веке игра заметно эволюционировала в связи с изменением технологий производства мячей и ракеток и совершенствованием технического мастерства спортсменов. На 2017 год настольный теннис входил в число самых популярных видов спорта на планете и имел более 850 миллионов поклонников^{[2][3]}, а в Международной федерации настольного тенниса состояло 226 стран^[4].

Порядок игры.

- Игра на соревнованиях состоит из нескольких партий. Партия состоит из розыгрышей, каждый из которых начинается с подачи. Первый подающий обычно определяется жребием. Далее подающие чередуются каждые две подачи. Партия продолжается до достижения одним из игроков 11 очков. В случае равного счёта 10:10 подача переходит к другому игроку (команде) после каждого розыгрыша до тех пор, пока отрыв не составит два очка [\[88\]](#).

Начисление очков.

- Очки начисляются если:
- соперник не выполнил правильную подачу;
- соперник не выполнил правильный возврат;
- после правильно выполненной подачи или возврата мяч до удара соперника коснётся чего-либо, кроме комплекта сетки;
- мяч пролетит над игровой поверхностью стороны стола данного игрока или за концевую линию игровой поверхности стороны стола данного игрока, не коснувшись её, после того, как соперник ударил по мячу;
- соперник мешает мячу.
- И т.д.