Битбол — новая спортивная игра

Авторские восторги

Битбол — игра для людей разного возраста, роста, пола и общественного положения. В нее могут играть все, кто умеют держать в руках мяч и бросать его хотя бы на пару метров.

По этой ли причине или по какой другой бит­бол обладает необъяснимой магией притягатель­ности — кажущейся легкостью игры и быстрого достижения победы. В самом деле, трудно пред­ставить в детском саду волейбол через сетку с его подачами, приемами мяча, передачами и ата­кующими ударами. Или баскетбол по всем прави­лам. А в битбол сыграть можно и в средней дет­садовской группе — запустил мячом в соперни­ка, попал в него, а сам от его мяча увернулся, поймал или отбил мяч за площадку — дело сде­лано, ты выиграл! При этом минимум условнос­тей для игрока, никаких препятствий для проле­та мяча — ни натянутой сетки, ни ворот, ни коль­ца — только руки в игре, короткие перебежки, подбор и ловля мяча и сопровождающие игру не­обычная интрига, напряжение, неподдельная спортивная злость и... смех. Ни в одной извест­ной спортивной игре нет такого простора для юмора, как в битболе: комические прыжки, мес­то тела, в которое попал мяч соперника, реакция пораженного игрока на неудачу — ни в футбо­ле, ни в гандболе, ни тем более в ватерполо по­добного не увидишь.

Битбол — игра-спектакль, позволяющая каждо­му играть свою роль, импровизировать, раскрыть характер, привлечь к себе внимание, использовать то, что неизвестно ни сопернику, ни зрителю. Игра обладает и еще одним хорошим качеством — она не признает ничьих, интерес к ней не угасает до самого конца матча, а среднее время одной пар­тии редко превышает десять минут.

Разумеется, битбол первоклашек существенно отличается от игры почти взрослых одиннадцати­классников. Это свойственно для любой подвиж­ной игры. Но вот в битболе в команду «взрослых» нередко просятся младшие ребята и всегда их принимают, ибо в битболе весьма ценятся уме­ние защищаться, «держать удар», стремление к невыбиваемости, живучести на площадке, а это качество в большей степени природное и от воз­раста не зависит. В команду же шестиклассников легко может войти старшеклассник и ускорить действие более рациональной и точной игрой в атаке и перехвате мяча, применением наработан­ных эффективных игровых приемов, которые мо­ментально перенимаются младшими. На кортин- ге (площадке) и на болельщицких скамьях во вре­мя матча создается необыкновенная атмосфера дружелюбия, сопереживания со всеми играющи­мися. Игра — нетравматичная, неконтактная и практически без грубости со стороны соперников, в течение полугода способна перезнакомить и сдружить школу, училище, институт — любой коллектив. Правда, не будет лишним предупре­дить: учитель физической культуры, попрактико­вавший битбол в течение хотя бы одной учебной четверти с пятиклассниками, рискует, что после битбола дети напрочь отвернутся от традицион­ных баскетбола, волейбола и даже народного до невозможности футбола, в который лишь на вто­ром веку его существования начинает играть боль­шая часть народа — женщины.

Могут, конечно, спросить: если игра так хоро­ша, как ее живописал автор, если она способна потеснить известные спортивные игры с полуто- равековой биографией, то почему о ней по сути дела ничего неизвестно?

Игра неизвестна по той причине, что она — со своими правилами, названием, практикой — новая. В то же время игра эта известна, но под другим названием: «Квадратас». Такое название игра получила в Литве, в переводе оно звучит как «Квадрат», а этимология названия содержит в себе скорее форму площадки, а не существо самой игры.

В России прототипом битбола может считать­ся подвижная детская игра «Между двух огней» или «Перестрелка», описанная едва ли не в каж­дом методическом пособии для учителей физи­ческой культуры.

Гормоном роста битбола стал «ключ» игры, без которого никакая подвижная игра не может перей­ти в ранг спортивной. Найти ключ к подвижной игре — это изобретение сродни изобретению футбольных ворот, ключа футбола, а ведь было время, когда гоняли ногами мяч «просто так» от одного края лужайки до другого! «Воротами» в битболе служит площадка, на которой игрок про­тивостоит сопернику.. Хочешь выиграть — не дай попавшему в тебя мячу, брошенному соперником, упасть в пределах твоей площадки.

Способ достижения цели командами — пора­жения соперника путем попадания в него брошен­ным мячом —дает игре название «битбол». Про­изошло оно от двух английских слов beat — бить, поражать и ball — мяч, что в целом переводе оз­начает «разящий мяч».

**Правила игры**

Битбол — спортивная игра с мячом двух ко­манд (мужских или женских) — по десять игро­ков в каждой на ровной прямоугольной площад­ке 10 х 20 м, разделенной на две части средней линией, именуемой линией 1-го рубежа.

Игроки одной команды, находясь на своей сто­роне площадки размером 10 х 10 м и не выходя за ее пределы, бросают мяч в сторону другой ко­манды через среднюю линию, стараясь попасть им в соперника и тем самым выбить его из игры на площадке, а сами они одновременно защища­ются от попадания мячом, брошенным со сторо­ны площадки соперников.

Мяч бросают любым способом одной или обе­ими руками. Защищаясь, мяч можно ловить с лёта, отбивать его любым способом, в том числе ногой, перехватывать его с отскока от поверхнос­ти площадки, от тела игрока или иного препятст­вия, подбирать катящийся или остановившийся мяч в пределах своей игровой зоны или свобод­ной зоны своей площадки.

Поражение — выбивание игрока с площад­ки — считается состоявшимся при непременном условии, что мяч, попавший в игрока с лёта, упал в пределах площадки, на которой он играет. По­ражение игрока фиксируется свистком судьи. Вы­битый с площадки пораженный игрок должен пе­рейти за лицевую линию площадки соперника, именуемую «линией 2-го рубежа», и там продол­жить игру, пытаясь броском мяча поразить соперника на его площадке до окончания пар­тии матча.

Задача игроков — выбить всех игроков коман­ды соперника на ее площадке и сохранить на сво­ей максимально большее число не пораженных игроков. Число не пораженных игроков в победив­шей команде определяет счет в выигранной пар­тии матча. Счет 4:0 означает, что в команде, вы­игравшей партию в битбол, не пораженными на своей площадке остались четыре игрока, а в про­игравшей команде поражены — выбиты — все игроки. Матч в битболе выигрывает команда, ко­торая в нескольких партиях первая наберет 10 и более очков. Победа одной команды с перевесом в 10 очков в первой партии означает победу в матче.

1. **Место и оборудование для игры**



*1.* ***Кортинг (площадка)***

1. Кортинг (площадка) для игры в битбол (рис. 1) представляет собой прямоугольник раз­мером 10 х 20 м, окруженный двухметровой сво­бодной зоной и имеющий над собой свободное пространство высотой не менее 5 м.

Кортинг и свободная зона вокруг него образу­ют игровое поле, размеры которого не должны быть менее 12 х 22 м.

1. Поверхность игрового поля должна быть ровной, горизонтальной и однородной по своему покрытию. Покрытие площадки, на которой про­водятся официальные соревнования, должно быть деревянным или синтетическим. Ограничительные линии — белого цвета, цвета игровой площадки и свободной зоны могут отличаться. Ширина ли­ний разметки 5 см, линии входят в размеры пло­щадки и ее зон.
2. Кортинг имеет следующие линии, ограничи­вающие размеры игровых зон: а) боковые линии, ограничивающие ширину кортинга 10 м; б) лицевые линии, ограничивающие длину кортинга 20 м; они же образуют линии 2-го рубежа; в) сред­нюю линию, делящую кортинг на две половины и образующую линию 1-го рубежа; г) линию дуэль­ного круга в центре кортин­га диаметром 1,5 м, пересе­ченного средней линией; д) линии дуэльных секторов, образованные полуокружно­стями радиусом 0,75 м, со­прикасающиеся с линиями зон отката и соединяющие­ся с лицевыми линиями пло­щадок; е) линии, ограничи­вающие зоны отката, прово­дятся на каждой из сторон кортинга на расстоянии 0,75 м от лицевых линий вглубь площадки параллель­но ей и по касательной ду­эльных секторов; ж) линии, ограничивающие зоны ата­ки, проводятся на каждой из сторон кортинга на расстоя­нии 0,75 м от средней линии параллельно ей и по каса­тельной дуэльного круга в центре кортинга.

1.4. Игровые зоны кортинга имеют названия:

а) дуэльный круг — в центре кортинга, разделен средней (сплошной) линией — линией 1-го рубе­жа — на два дуэльных сектора; б) зоны атаки — примыкающие к линии 1-го рубежа и соседству­ющие с зонами защиты; в) зоны защиты — при­мыкающие к зонам атаки и соседствующие с зо­нами отката; г) зоны отката — соседствующие с зонами защиты и примыкающие к лицевым ли­ниям — линиям 2-го рубежа; д) дуэльные секто­ры — полуокружности в зонах отката, примыка­ющие к лицевым линиям — линиям 2-го рубежа.

*2.* ***Оборудование***

1. Кортинг для игры в битбол может быть оборудован: а) вдоль боковых линий на расстоя­нии 2 м от них пластмассовыми или сетчатыми прозрачными отражателями мяча, стоящими вер­тикально до высоты 4 м и имеющими козырек внутрь площадки, наклоненный под углом 70° и шириной 1 м; б) вдоль лицевых линий на рассто­янии 3 м от них пластмассовыми или сетчатыми прозрачными отражателями мяча, сходными с боковыми; в) вдоль лицевых линий на расстоя­нии 1,5 м от них специальным «гребнем-волной» для поднятия катящегося мяча.
2. Игровое поле должно иметь места, обору­дованные для судей: а) напротив средней линии на расстоянии 1,5 м от боковой линии располага­ется вышка для 1-го судьи; площадка вышки под­нята на расстояние 2 м от поверхности кортинга;

б) напротив средней линии на расстоянии 1,5 м от боковой линии должен быть установлен стул для 2-го судьи, напротив 1-го судьи на другой стороне кортинга; в) напротив линий зон отката на расстоя­нии 1,5 м на стороне, противоположной располо­жению 1-го судьи, находятся судьи на линии.

1. Кортинг может быть оборудован «звуча­щими линиями»,проложенными на линиях 1-и 2-го рубежей. Линии должны быть съемными и электробезопасными для участников игры и зрителей.
2. Мяч для игры должен быть не одноцвет­ным, круглым, надувным, иметь прочную наруж­ную оболочку из мягкой замшевой или ворсистой кожи. Длина окружности мяча 60-62 ± 1 см, вес 265 ± 5 г. Давление внутри мяча 0,45 кг/см2. Для игры можно применять стандартный волейболь­ный мяч.
3. При проведении официальных соревнова­ний используют запасные мячи, количество их не ограничено.

II. Ход игры

*3.* ***Расстановка игроков на площадке и розыгрыш мяча***

3.1. После разминки и жеребьевки сторон пло­щадки игроки обеих команд строятся вдоль ли­цевых линий и проводят ритуал приветствия.

1. После приветствия капитан команды оп­ределяет стартовый состав, который располагает­ся в зонах отката и защиты; остальные участники соревнования покидают площадку и садятся на скамейки запасных.
2. По сигналу 2-го судьи в дуэльный круг входят по одному игроку от каждой команды и становятся лицом друг к другу каждый в своем полукруге, не наступая на среднюю линию. Судья подкидывает мяч вверх и одновременно дает сви­сток, означающий начало игры.
3. Задача игроков при розыгрыше мяча раз­ная: а) игрок вправе отбить мяч на свою площад­ку и вступить в игру; б) игрок вправе сразу на­править мяч ударом по нему или броском в сто­рону соперника, но не того игрока, который разы­грывает мяч.
4. Если при розыгрыше мяч покидает пло­щадку или пределы игрового поля, повторный розыгрыш не проводится, а мяч отдается той ко­манде, на стороне которой оказался выбитый мяч.
5. Розыгрыш мяча должен повториться, если подброшенный вверх мяч явно оказался на од­ной из сторон кортинга.
6. Розыгрыш мяча в центре кортинга может быть проведен после приостановки игры в ходе матча.

*4.* ***Игровые действия***

1. В битболе шесть игровых действий: а) бро­сок мяча в соперника; б) защита (активная или пассивная) от поражения летящим мячом; в) пе­рехват мяча, погашенного касанием о любое пре­пятствие; г) выручение партнера от поражения на своей площадке; д) передача мяча партнеру на площадке и вне ее; е) спорный или штрафной дуэльный бросок в соперника.
2. Бросок мяча в сторону соперника осуще­ствляется одной или двумя руками любым изве­стным способом, в том числе ударом рукой по мячу. Всякое иное направленное движение мяча в полете — от удара ногой, отскоком от колена, плеча, туловища, головы игровым действием не является и не влечет игровых последствий — поражения соперника.
3. Защита от поражения включает в себя не­сколько игровых приемов: а) пассивная защита путем простого увертывания от летящего со сторо­ны соперника мяча; б) активная защита путем от­бивания летящего со стороны соперника мяча ру­ками, ногами и иной частью тел& за пределы сво­ей площадки; в) активная защита путем ловли мяча.
4. Перехват мяча, погашенного касанием его о любое препятствие, является игровым действи­ем потому, что, исходя из условия игры в битбол, поражать игрока на его площадке может только брошенный руками свободно летящий мяч из пло­щадки соперника. Коснувшийся какого-либо пре­пятствия мяч теряет поражающую силу и становится погашенным. Цель перехвата погашенного мяча — не дать его сопернику, пресечь его ата­кующие действия.
5. Выручение партнера от поражения на пло­щадке — это перехват на лету (ловля) мяча, от­скочившего от партнера после броска соперника. Мяч, попавший в игрока после броска соперника с лёта и не опустившийся на поверхность в пре­делах площадки, по условиям игры не влечет за собой поражения. Разрешается самовыручение, когда игрок, в которого попал мяч, ловит или от­бивает его за пределы площадки.
6. Передача пойманного или перехваченного мяча партнеру на площадке имеет своей целью ускорение организации атаки из зоны, максималь­но приближенной к площадке соперника — из зоны атаки.

Передача мяча партнеру на площадке разре­шается не более трех раз, после чего должна по­следовать атака.

Передача может осуществляться как броском руками, так и отрывистым, волейбольным каса­нием. Не допускается подбрасывание мяча само­му себе, если такое подбрасывание не влечет ата­кующего удара.

Передача пойманного или перехваченного мяча партнеру, находящемуся за линией 2-го рубежа, разрешается без ограничений в количестве, рав­но как и передачи с линии 2-го рубежа партнеру на площадке.

Передача мяча друг другу игроками, находя­щимися за линией 2-го рубежа, запрещена во из­бежание потери темпа игры.

4.7. Спорный или штрафной дуэльный бросок в соперника — это попытка поражения соперни­ка в максимально облегченной форме. Для заче­та поражения достаточно попасть брошенному мячу в любую часть тела «контрольного игрока».

*5.* ***Условия поражения игрока***

1. Поражение засчитывается только 1-м су­дьей и фиксируется одним коротким свистком. Поражение игрока считается завершенным при условии, если мяч, летящий после броска сопер­ника из-за линий 1-го или 2-го рубежей, попада­ет на лету в любую часть тела игрока и отскоком от него опускается на поверхность в пределах его площадки.
2. Игрок, поймавший мяч, брошенный сопер­ником и выронивший мяч из рук до истечения 2 сек., считается пораженным, если он с мячом не сделал одного шага в любом направлении.
3. Мяч, брошенный соперником и попавший в игрока с одновременным касанием его тела и поверхности площадки, считается погашенным и поражающей силы не имеет.
4. Если мяч, брошенный соперником, попал в игрока, отскоком коснулся его партнера и опустил­ся на поверхность в пределах площадки, поражен­ным считается игрок, в которого мяч попал первым.



 Рис. 2. Штрафной дуэльный бросок. Выполняет игрок команды Б.

Та же ситуация. Но если мяч отскоком ка­сается третьего партнера и падает в пределах пло­щадки, первый игрок пораженным не считается, поскольку мяч погашен третьим игроком.

1. Если мяч, брошенный соперником, попа­дает на лету в игрока, находящегося за предела­ми своей площадки (положение «одна нога за линией»), то засчитывается поражение его вне зависимости от того, куда упадет с отскока мяч в порядке наказания игрока, пытающегося приоб­рести игровое преимущество.
2. Мяч, брошенный соперником, попавший или коснувшийся одновременно двоих игроков, ни од­ного из них не поражает, но влечет спорную ситуа­цию, которая разрешается дуэльным броском со­перника в отношении одного из этих игроков.
3. Мяч, брошенный соперником в дуэльном броске, имеет поражающую силу в момент каса­ния любой части тела игрока вне зависимости от того, в какое место игрового поля он опустится после отскока.

*6.* ***Недействительный бросок***

1. Недействительный бросок — это бросок, выполненный с нарушением правил. Такой бро­сок поражающей силы не имеет.
2. Не влечет поражения игрока мяч, брошен­ный соперником, если при броске соперник на­ступил или заступил линии 1-го или 2-го рубежа.
3. Не влечет поражения игрока мяч, брошен­ный двумя соперниками одновременно.
4. Недействительным признается бросок после четвертого касания игроками на одной площадке.
5. Недействителен бросок мячом, подобран­ным соперником с игровой зоны другой команды или из свободной зоны ее площадки.

6.7. Недействителен бросок из-за линии 2-го рубежа, если он совершен с передачи мяча парт­нером, играющим там же. Помимо незачета бро­ска, в данной ситуации в порядке наказания мяч по требованию судьи передается на площадку со­перника.

*7. Дуэльный бросок*

1. Дуэльный бросок — это бросок мяча од­ним (атакующим) игроком через площадку в не­подвижно стоящего в одном из дуэльных секто­ров соперника («контрольного игрока»)в поряд­ке наказания за нарушения правила или разре­шения спорной ситуации. Дуэльный бросок назна­чает 1-й или 2-й судья.
2. Дуэльный бросок проводится либо из-за линии 1-го рубежа, либо из-за линии 2-го рубежа — в зависимости от того, из-за линии какого рубежа был брошен мяч, вызвавший спорную ситуацию или ситуацию, влекущую штрафной бросок.
3. Во время дуэльного броска игроки коман­ды, над площадкой которой должен пролетать мяч атакуемого, образуют свободное простран­ство для беспрепятственного пролета мяча, так называемый «коридор», группируясь у боковых линий (рис. 2).
4. Атакующий игрок может находиться в лю­бом месте у линии атаки. Атакуемый — «кон­трольный игрок» — обязан находиться в одном из дуэльных секторов. Он может повернуться к атакующему спиной, боком, лицом, но не должен до пролета брошенного мяча смещаться с места и прибегать к мерам защиты: ловле мяча, отби­ванию. Он, однако, может использовать пассив­ную защиту: присесть или отклониться от попа­дания мячом.
5. Атакующий игрок может произвести бро­сок по сопернику или верхом сделать передачу партнеру, находящемуся за рубежной линией ко­манды соперников, с целью ближнего поражения атакуемого, в какую бы зону он не отскочил. В этом случае непременное условие поражения — соблюдение правила 5.1.
6. После пролета брошенного мяча мимо ата­куемого, он может сместиться из дуэльного сек­тора в любую зону своей площадки и принять меры защиты от поражения.
7. В отношении атакуемого — «контрольно­го игрока» — действуют правила 5.3 и 5.8.
8. В отношении атакующего игрока действу­ют правила 6.2 и 6.5.

***(Окончание в следующем номере журнала.)***

И.Н.МИШИН, учитель физической культуры, средняя школа № 9, г. Химки, Московская обл.

**Битбол — новая** **спортивная игра**

*Заканчиваем публи­кацию правил игры в битбол, разработанных педагогом из подмосковного города Химки И.Н.Мишиным. В предыдущем номере журнала были изложены параграфы правил, касающиеся игровой площадки, оборудования и инвентаря для игры, расстановки игроков, розыгрыша мяча и игровых действий. В данном номере речь пойдет о судействе соревнований по битболу и ведении счета в игре.*

**III. Судьи и порядок судейства**

*8.* ***Судейская бригада.***

*Официальные процедуры*

* 1. Для проведения встречи по битболу со­здается судейская бригада в составе 1-го и 2-го судей, двух судей на линии и секретаря-приста­ва. Расположение мест членов судейской брига­ды показано на рис. 1 в предыдущем номере журнала.
	2. Каждому судье разрешается давать сви­сток во время матча: а) 1-й судья коротким сви­стком фиксирует поражение игрока; б) 2-й судья дает свисток на начало игры и на выполнение дуэльного броска; в) 1-й и 2-й судьи двумя ко­роткими свистками фиксируют нарушения пра­вил со стороны игроков, когда точно знают ха­рактер ошибки; г) судьи на линии двумя корот­кими свистками фиксируют недействительные броски, связанные с нарушением правил атаки с линий 2-х рубежей; д) 1-й судья, а также 2-й тре­мя короткими свистками приостанавливают игру для удаления игрока на штрафное время за гру­бое нарушение правил, 1-й судья тремя свистка­ми объявляет перерыв между партиями и окон­чание матча.
	3. Давая свисток, фиксирующий поражение игрока, 1-й судья должен учитывать только оче­видное для него касание брошенного соперником мяча тела игрока и только очевидное для него попадание отскочившего мяча в пределы его пло­щадки. Никакие посторонние мнения 1-й судья не учитывает.
	4. Фиксация свистком неочевидного касания мячом игрока или ускользнувшего от внимания судьи места опускания мяча с отскока может быть отменена самим же 1-м судьей («Не считать!»). В этом случае игрок остается в игре на площадке или в отношении него назначается дуэльный бросок, который проводит ранее атаковавший игрок, а судит дуэль любой другой судья.
	5. Официальный судейский жест (см. рис. на с. 69) показывается 1-м и 2-м судьями в течение некоторого времени, при этом судья показывает игрока, совершившего ошибку, или команду, об­ратившуюся с просьбой.

Если жест сделан одной рукой, то положение этой руки должно соответствовать стороне, на ко­торой находится команда, совершившая ошибку или обратившаяся к судье с какой-либо просьбой.

Окончание принятия решения первый судья обозначает жестом «Продолжение игры!», его решение окончательное и обжалованию не под­лежит.

* 1. Секретарь-пристав располагается сзади второго судьи за столом, по обе стороны которо­го находятся скамейки для штрафников.

На столе перед секретарем-приставом лежат два секундомера и официальный бланк протоко­ла соревнований. Этот судья фиксирует текущий счет матча, заносит его в протокол и следит за штрафным временем удаленных из игры игроков.

**IV. Требования, разрешения**

**и запрещения, ошибки и наказания за них**

*9.* ***Требования в игре***

1. Требования к площадке: а) наличие ров­ной с однородным покрытием, размеченной и су­хой площадки — кортинга размером 10 х 2D м Допускаются размеры кортинга 9 х 18 м; б) на­личие зрительных трибун либо по обе стороны кортинга, либо с одной; в) наличие ограждения кортинга; г) наличие освещенности не менее 700 люкс, температуры воздуха не менее +16°С; д) наличие мест для судей и необходимого для них оборудования; е) отсутствие травяного по­крова, жестких линий разметки и посторонних предметов.
2. Требования к игрокам команд: а) наличие игроков в одной команде не менее 10; б) игроки должны быть в форме, отличной от формы дру­гой команды; на груди и спине игроков должны быть обозначены номера от 1 до 20, одежда — трусы и майки, обувь — кроссовки; в) игроки должны быть вежливыми и тактичными в отно­шении судей, соперников и иных участников встре­чи, вести себя в духе честного соперничества, адресовать претензии только капитану команды, знать и соблюдать правила игры; г) атакующему игроку необходимо совершить бросок в сторону соперника в течение 3 сек.; д) игроки должны образовать «коридор» в случае дуэльного брос­ка; е) игрок обязан безоговорочно покинуть пло­щадку в случае поражения и перейти по свобод­ной зоне за линию 2-го рубежа для продолжения игры; ж) а также безоговорочно покинуть площад­ку в случае удаления судьей из игры на штраф­ное время; з) заменять другого игрока в команде можно только в перерыве между партиями, если этого требует тренер или его помощник; и) игро­ки перед началом следующей партии должны по­меняться сторонами кортинга.

9.3. Требования к судейству: а) наличие судей не менее двух; б) судья вбрасывает мяч при розыгры­ше и свистком начинает игру; в) учитывает и фик­сирует поражение игрока только при очевидном по­падании мяча в его тело и отскоке мяча в пределы его площадки; г) в судействе следует придерживать­ся принципа беспристрастности, справедливости и уважительности к участникам встречи.

* 1. ***Разрешения в игре***
		1. Разрешается игрокам: а) совершать бро­ски мячом по сопернику любым способом: одной рукой, двумя, ударом рукой по мячу с подброса, в прыжке, с отскока мяча от любого препятствия; б) передавать мяч партнеру в пределах площадки из рук в руки, в броске, передавать мяч броском с площадки за линию 2-го рубежа и оттуда на свою площадку; в) ловить брошенный соперни­ком с лёта мяч, с отскока от площадки погашен­ный мяч, с отскока от любого препятствия; г) под­бирать мяч как на своей половине площадки, так и в свободной зоне своей площадки для продол­жения игры; д) при розыгрыше мяча отбивать его на свою площадку или ударом по мячу (броском мяча) поражать соперника; е) в исключительных случаях переходить после поражения за линию 2-го рубежа по площадке соперника; ж) исполь­зовать в передачах мяча партнеру поверхность площадки соперника; з) ронять на поверхность своей площадки мяч, переданный партнером; и) во время игры излагать претензии по каким-либо вопросам своему капитану, а капитану во время перерыва —судье; к) использовать в игре сред­ства защиты от возможных травм; л) в перерыве между партиями менять намокшую одежду, про­изводить замену игрока с согласия тренера или его помощника.
		2. Разрешается судьям: а) самостоятельно принимать решения по любой игровой ситуации, но в соответствии с правилами игры; б) отменять собственное решение с приостановкой или без приостановки игры; в) прекращать соревнования в силу чрезвычайных обстоятельств; г) требовать от участников матча соблюдения игровой дисцип­лины, а от зрителей — порядка.



* 1. ***Запрещения в игре.***

***Ошибки и наказания за них***

11.1. Запрещается игрокам: а) во время атаки заступать (наступать) линию 1-го рубежа — два коротких свистка судьи, игрок за попытку приоб­рести игровое преимущество удаляется из игры на штрафное время — 1 мин.; б) во время атаки заступать (наступать) линию 2-го рубежа — два коротких свистка судьи на линии, бросок считает­ся недействительным, поражение соперника не засчитывается; в) направлять мяч ногой в сторо­ну площадки соперника — два коротких свистка судьи, жест «Замечание — отсроченная минута»; г) во время дуэльного броска препятствовать сво­бодному пролету мяча — препятствующему за­считывается поражение, «контрольный игрок» остается в игре; д) во время дуэльного броска атакуемому игроку смещаться и подпрыгивать в зоне дуэльного сектора — два коротких свистка судьи, бросок повторяется, нарушитель получает «Замечание — «отсроченную минуту»; е) нахо­диться за боковой или лицевой линией своей пло­щадки (положение «нога за линией»), когда мяч контролирует соперник — два свистка судьи, иг­рок за попытку приобретения игрового преимуще­ства удаляется из игры на 1 мин.; ж) пытаться поразить соперника из-за линии 2-го рубежа, если он не вышел из зоны отката своей площадки, со­здав тем самым ситуацию опасного сближения — два свистка судьи, жест «Опасное сближение!», поражение не засчитывается; з) подбирать мяч с площадки соперника — два свистка судьи, жест «Мяч отдать!», бросок признается недействитель­ным; и) выходить из игры до окончания партии, если это не вызывается необходимостью обраще­ния к врачу — вышедший игрок не допускается к продолжению партии до ее окончания; к) оставать­ся в зоне отката, если соперник владеет мячом за линией 2-го рубежа, и тем самым создавать ситуацию опасного сближения — два свистка су­дьи, игроку «Замечание (предупреждение, дуэль­ный штрафной бросок)»; л) передавать мяч «парт­нер-партнеру» за линией 2-го рубежа, передавать мяч «партнер-партнеру» на площадке более трех раз — два свистка судьи, бросок по сопернику недействителен, мяч передается сопернику; м) держать мяч в руках более 3 сек. — два свистка судьи, мяч передается сопернику; н) во время пе­рехода за линию 2-го рубежа двигаться по пло­щадке соперника (исключения возможны, если площадка имеет узкие свободные зоны) — два свистка судьи, игроку «Замечание — «острочен- ная минута»; о) направлять или подталкивать мяч на свою площадку с площадки или свободной зоны соперника во время перехода за линию 2-го рубежа — два свистка судьи, жест «Задержка игры!», нарушитель удаляется из игры на 1 мин.; п) во время движения с мячом по площадке опу­скать его на поверхность площадки более одного раза — два свистка судьи, жест «Задержка игры!» — замечание, предупреждение, штрафной дуэльный бросок»; р) делать передачу мяча из- за линией 1-го и 2-го рубежей партнеру через площадку соперника с нарушениями правил 11.1 «з», «л», «п» — два свистка судьи, мяч отдает­ся сопернику.

11.2. Запрещается судьям: а) приостанавливать игру во время соревнований с целью разъясне­ния игрокам или другим участникам встречи пра­вил игры; б) применять меру наказания, не пре­дусмотренную настоящими правилами, или уси­ливать наказания сверх установленного; в) схо­диться вместе во время матча и принимать об­щие решения по той или иной игровой ситуации.

*12.* ***Применение наказания***

1. В битболе в систему применения наказа­ния положен принцип эскалации, то есть принцип усиления наказания за одни и те же повторяю­щиеся нарушения игроком известных ему правил.
2. За систематическое нарушение правил судья вправе наказать не только игрока-наруши­теля, но и всю команду. Например, в случае по­втора нарушения правила 11.1 «п» судья после применения предписанных мер наказания может усилить наказание, потребовав передать мяч ко­манде-сопернику.
3. Принцип эскалации наказания действует в продолжение всего матча по битболу.
4. Сделанное судьей замечание игроку при повторе однотипного нарушения правил усилива­ется предупреждением игроку, а при следующем таком же нарушении игрок наказывается назначе­нием против него штрафного дуэльного броска.

При дальнейшем нарушении в продолжение матча тех же правил игроком, в отношении кото­рого исчерпаны меры эскалации, судья вновь на­значает штрафной дуэльный бросок.

1. Сделанное судьей «Замечание игроку — «отсроченная минута» при повторе однотипного нарушения правил усиливается «предупреждени­ем — отсроченной минутой», а при еще таком же нарушении игрок удаляется из игры на скамейку штрафников на 3 мин.

При продолжении в течение матча однотипных нарушений игрок за каждое единичное наруше­ние наказывается 3-минутным удалением из игры.

1. Игрок, в ходе матча оставшийся на пло­щадке один, в случае нарушения им правил игры, связанных с удалением на штрафное время, при­знается пораженным, а команде объявляется про­игрыш партии.
2. Штрафное время для удаленного из игры игрока начинает идти с момента пересечения им боковой линии площадки и заканчивается разре­шением секретаря-пристава выйти на площадку для продолжения игры.

**V. Система ведения счета**

* 1. ***Начальный и текущий счет в игре***
		1. Начальный счет в битболе объявляется судьей при розыгрыше мяча в начале матча и всегда равен 0:0.
		2. Текущий счет определяется количеством игроков, оставшихся не выбитыми (не поражен­ными) на площадке после того, как на другой сто­роне кортинга — на площадке соперника были выбиты (поражены) все игроки.
		3. В текущий счет не включается игрок, не пораженный в ходе игры, но в момент окончания партии (игры) отбывающий наказание на скамей­ке штрафников, и время наказания которого не окончилось.
		4. Игра заканчивается, если после очеред­ной партии команда набирает в счете 10 или бо­лее очков. Для победы в матче одной из команд достаточно иметь перевес в одно очко над дру­гой командой.
		5. Счет, равный 10 очкам или превышающий это число, является окончательным счетом, который объявляется в послематчевом ритуал соперни­чавших команд.
	2. **Информирование о текущем счете**
		1. При способе подсчета очков в игре по оставшимся не выбитым игрокам не возникает потребности в оборудовании специального табло, информирующего зрителей о текущем и оконча­тельном счете в матче.
		2. После окончания первой партии игры каж­дый оставшийся на площадке не выбитый игрок подходит к столу секретаря-пристава и получает наголовную повязку в виде опоясывающей голо­ву черной ленты, на кокарду которой игрок при­крепляет (открывает) ленту белого цвета разме­ром 1,2 х 10 см, располагая ее горизонтально.

По количеству белых лент на наголовных по­вязках зритель информируется о текущем счете после первой партии.

* + 1. После окончания второй партии игры каж­дый оставшийся на площадке не выбитый игрок открывает на кокарде своей наголовной повязки очередной цвет ленты — синий. По количеству белых и синих лент на наголовных повязках игро­ков зритель информируется о количестве сыгран­ных партий и соотношении выигранных очков.

14.4. Всего на кокарде повязки открываются 4 ленты, расположенные одна под другой в следу­ющей последовательности: белая, синяя, желтая, красная. Такая повязка имеет название «беси- жёк», слова, сложенного из первых слогов назва­ния цветов.

Если в матче сыграно более четырех партий, цветные ленты игроки продолжают открывать в той же последовательности. Таким образом зри­тель информируется о количестве сыгранных пар­тий, текущем счете и об игровой квалификации играющих.

*15.* ***Окончание матча***

1. Встреча команд в соревновании по бит- болу во времени не ограничена. Команды играют столько партий, сколько необходимо одной из команд, чтобы набрать 10 или более очков.
2. Текущий счет встречи после каждой пар­тии объявляет 1-й судья, он же объявляет окон­чательный счет матча.
3. Ход встречи отражается в протоколе со­ревнования, который ведет секретарь-пристав.
4. Все протесты капитанов и тренеров ко­манд принимаются судьей до объявления окон­чательного счета в матче.
5. Перед объявлением окончательного сче­та обе команды выстраиваются вдоль лицевых линий своих площадок, проводят ритуал проща­ния, после чего объявляется окончательный счет.

И.Н.МИШИН. физической культуры, средняя школа № 9, г. Химки, Московская область