



Элементы «Конкурса мастерства»

Все участники разбиваются по группам (8 человек). Каждая из групп должна пройти 4 станции. Вся группа одновременно переходит на следующую станцию по сигналу главного судьи.

Станция №1 «ОФП»

Игроку следует выполнить ряд упражнений:

- 1 упражнение – 5 приседаний;
 - 2 упражнение – координационные прыжки через лесенку (внутри-наружу в каждую клетку);
 - 3 упражнение – перемещение в защитной стойке (4 отрезка);
 - 4 упражнение – передачи мяча в цель с расстояния 4 м. (упр. Выполняется до 2 (двух) попаданий, максимум 5 попыток).
 - 5 упражнение – быстрый бег обратно по направлению к линии старта.
- Судья фиксирует время прохождения дистанции с начала первого приседания (из положения стоя) и останавливает секундомер в момент пересечения игроком линии старта.

Станция 2 «Бросок со средней дистанции»

В течении 40 секунд игрок выполняет средние броски с дистанции 3 метра поочередно с правой и левой стороны (будут установлены фишки). Игрок сам подбирает мяч. Последние 15 секунд броски выполняются цветным мячом – за каждое попадание добавляется 2 очка.

Судья засекает время и фиксирует количество очков.

Станция 3 «Ведение»

Ведение мяча на скорости вокруг стационарных фишек (туда и обратно).

Судья фиксирует время прохождения дистанции при пересечении игроком линии старта.

Станция 4 «Бросок в движении»

В течении 40 секунд игрок выполняет бросок в движении («с 2-х шагов») с правой и левой стороны поочередно оббегая фишки с ведением мяча.

Последние 15 секунд броски выполняются цветным мячом – за каждое попадание добавляется 2 очка.

Судья засекает время и фиксирует количество очков.



Правила проведения «Турнир 1x1»

Общие положения

«Турнир 1x1» проводится по системе плей-офф (на выбывание)

Первоначальное владение мячом определяется броском монеты.

Игра идет до 5 очков или до окончания времени матча. В случае равенства счета по окончании времени матча пробиваются поочередно по 1 штрафному броску до выявления победителя.

Бросок из-за трехочковой дуги - 2 очка, остальные броски - 1 очко.

После подбора или перехвата - вывод за дугу (обе ноги должны оказаться за дугой). Если нападающий потерял мяч, но вернул владение до того, как защитник сделал вывод за дугу, то нападающий может атаковать без вывода за дугу.

После забитого мяча, фола или нарушения игра возобновляется «чеком» из-за трехочковой дуги. После забитого – смена владения (мяч передается защищающемуся игроку).

Спорный мяч - владение переходит к защитнику.

Время игры

Время игры – 3,5 минуты грязного времени, но последние 30 секунд - чистое время.

Полуфиналы и финалы играют по 5 минут грязного времени, последние 30 секунд чистое время.

Время на атаку - 14 секунд.

В случае, если судья считает, что игрок затягивает время, он устно предупреждает игрока. Затягиванием времени считается так же задержка чека защитником. В случае повторного затягивания времени, игрок наказывает фолом.

В случае опоздания на игру более чем на 3 минуты игрок получает техническое поражение 0:5.

Фолы

Бросковый фол пробивается 1 (одним) штрафным броском (или 2 (двумя) штрафными бросками, если фол был на игроке выполняющем бросок из-за трехочковой дуги).

Применяется лимит персональных замечаний: за 4-й и все последующие персональные фолы пробивается 1 штрафной бросок. В данном случае (при лимите персональных замечаний) если данный штрафной бросок удачный, то мяч передается защищающемуся игроку. Если штрафной бросок неудачный, мяч остаётся у нападающего.

Если игрок забивает с фолом, то ему предоставляется право на 1 штрафной бросок с подбором.

Тайм-аут

Тайм-аутов нет. Судья в праве останавливать игру в случае травмы или других экстренных случаев.

Прочее

Если игрок не может продолжить игру из-за травмы, он получает техническое поражение 0:5. Если травма была вызвана неспортивным поведением его соперника, то соперник получает дисквалификацию до конца турнира.

Игроку запрещается нападать спиной к кольцу более 5 (пяти) секунд. Это нарушение и мяч передается защитнику, который начинает розыгрыш из-за трехочковой дуги через «чек».

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ СУДЕЙ

Основной задачей судьи является организация объективного судейства игры, в т.ч. контроль времени матча.

Необходимо четко информировать ассистента об очках, набранных игроками: 1 очко или 2 очка.

Формат баскетбола 1 на 1 предусматривает, что защитнику разрешены мелкие фолы в корпус и при выбивании мяча на ведении. Особенно, если нападающий начинает в силовой манере "спиной" продавливать под кольцо.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ АССИСТЕНТОВ СУДЕЙ

Основные задачи ассистента судьи:

1. Вести протокол игры;
2. Информировать игроков и болельщиков о текущем счете.

После каждого забитого мяча или фола ассистент громко делает объявление для игроков и болельщиков. Допустимо при объявлении использовать фамилию игрока или цвет его экипировки. Например, "4-3. Иванов" или "белый" 3-й фол".

В протоколе ассистент отмечает фамилии игроков, судьи и ассистента. Особо выделяет очки набранные из-за трехочковой дуги.



Система оценки «Конкурса мастерства»

По результатам прохождения станций участники получают зачетные баллы. Ведется учет баллов на каждой отдельной станции. При одинаковом результате у нескольких игроков они получают одинаковое количество баллов с округлением в сторону большего балла.

Место	Зачетные баллы
1	18
2	15
3	12
4	10
5	8
6	7
7	6
8	5
9	4
10	4
11	3
12	3
13	2
14	2
15	1
16	1

Система оценки «Турнир 1x1»

Место	Зачетные баллы
1	25
2	20
3	15
4	12
5-8	6
9-16	3

При равном кол-ве очков по итогам конкурсов и «Турнира 1x1», приоритет отдаётся баллам, набранным в «Турнире 1x1».