

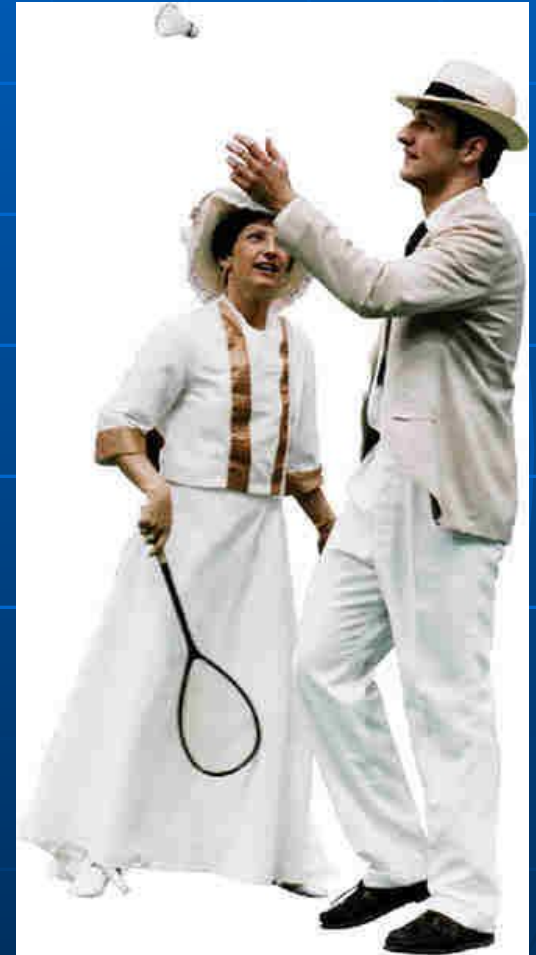
Бадминтон



Презентацию подготовила
учитель физической культуры
ГБОУ СОШ № 435
Качурина Надежда Владимировна

История бадминтона

- **Бадминтон** - одна из древнейших игр нашей планеты. Существует множество версий по поводу ее происхождения. Некоторые вполне определенные факты говорят о том, что современный бадминтон развился из древней игры в волан. Еще два тысячелетия назад в волан играли взрослые и дети в Древней Греции, Китае, Японии, Индии, странах Африки. В Японии была распространена игра под названием "ойбане". Она заключалась в перекидывании деревянными ракетками "волана", сделанного из нескольких перьев и косточки высушенной вишни. Во Франции подобная игра носила название "же-де-пом" (игра с яблоком). Английские средневековые гравюры на дереве изображают крестьян, перекидывающих друг другу волан. Играли в подобную игру и в России. Об этом свидетельствуют гравюры XVIII века.



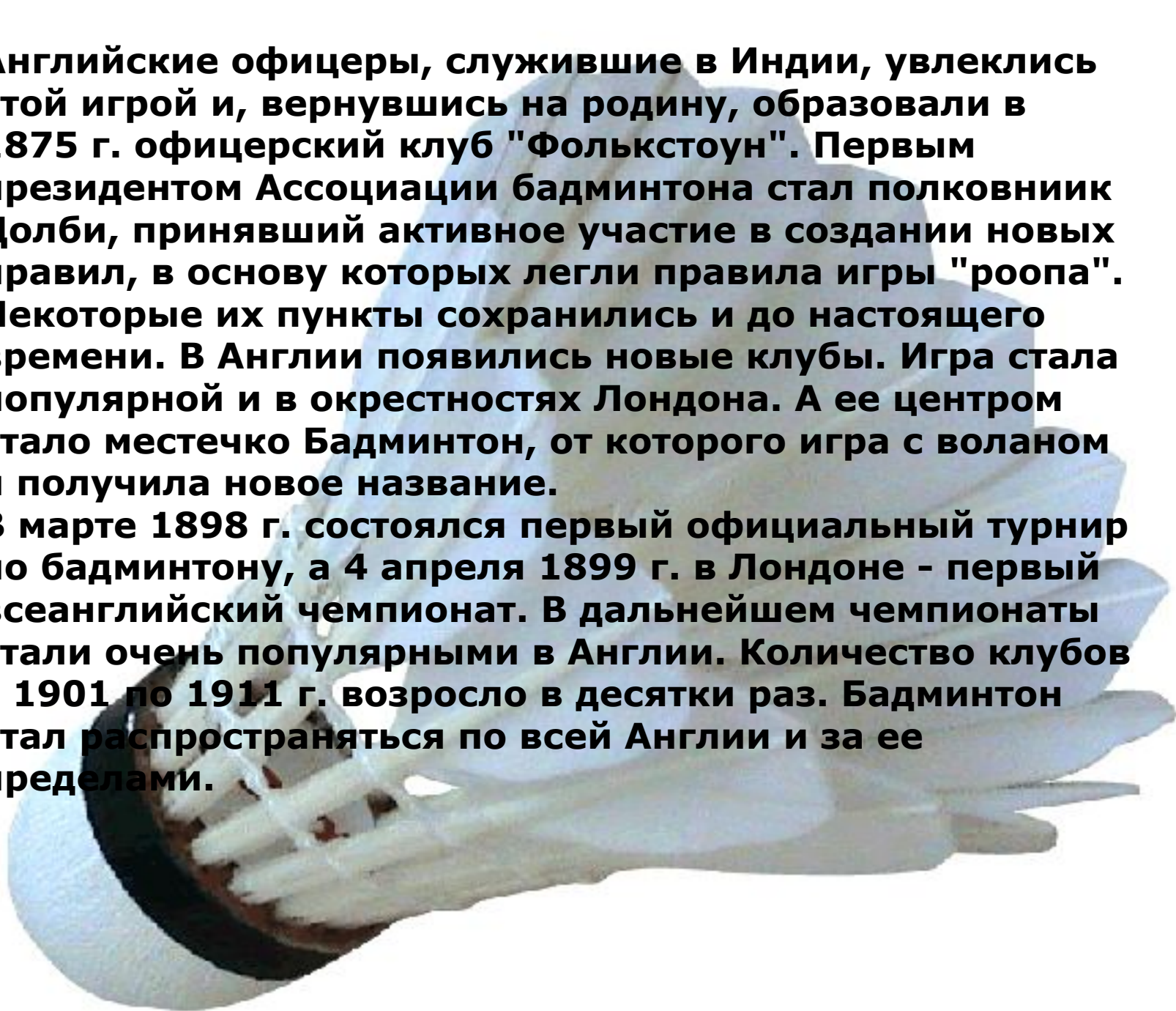
В 1650 году королева Швеции Кристина для игры в "перьевой мяч" построила корт недалеко от Рояль Палас (Королевского дворца) в Стокгольме, где она играла со своими придворными и гостями из других стран. Корт до сих пор существует в столице Швеции и сейчас является собственностью церкви.

В Англии XIX века игра в волан особенную популярность приобрела в семье герцога Бофорта. Герцог был покровителем Ассоциации бадминтона, владельцем Фронт Холл, где и сейчас находится замечательная коллекция античных ракеток и воланов.

В 1860 г. Исаак Спратт опубликовал книгу "Бадминтон-Батлдор - новая игра", где были описаны ее первые правила. Современный бадминтон индийского происхождения. Он берет свое начало от игры, которая в Индии носила название "роопа".

Английские офицеры, служившие в Индии, увлеклись этой игрой и, вернувшись на родину, образовали в 1875 г. офицерский клуб "Фолькстоун". Первым президентом Ассоциации бадминтона стал полковник Долби, принявший активное участие в создании новых правил, в основу которых легли правила игры "роопа". Некоторые их пункты сохранились и до настоящего времени. В Англии появились новые клубы. Игра стала популярной и в окрестностях Лондона. А ее центром стало местечко Бадминтон, от которого игра с воланом и получила новое название.

В марте 1898 г. состоялся первый официальный турнир по бадминтону, а 4 апреля 1899 г. в Лондоне - первый всеанглийский чемпионат. В дальнейшем чемпионаты стали очень популярными в Англии. Количество клубов с 1901 по 1911 г. возросло в десятки раз. Бадминтон стал распространяться по всей Англии и за ее пределами.



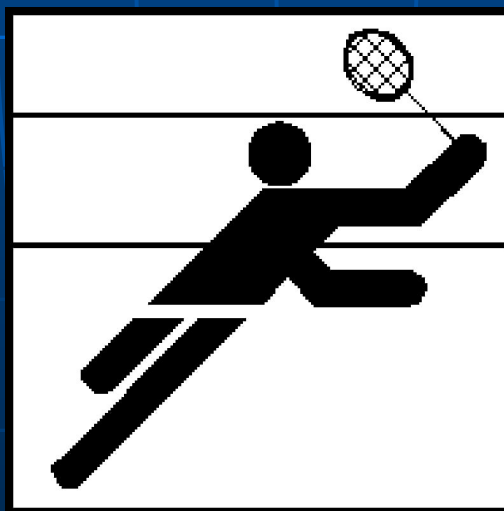
Основанная в 1934 девятью странами-членами - Канадой, Данией, Англией, Францией, Ирландией, Нидерландами, Новой Зеландией, Шотландией и Уэльсом, Международная Федерация Бадминтона постоянно росла. Заметное увеличение стран-членов Федерации произошло после дебюта бадминтона на Олимпийских играх в Барселоне. Развитие спорта продолжается, и сейчас в Федерации уже 142 члена и ожидается увеличение их количества в будущем

Первый большой турнир IBF - Кубок Томаса - состоялся в 1948 г. (чемпионат мира среди мужских команд). После этого, количество событий мирового уровня увеличилось с введением Кубка Юбера (женские команды), Чемпионата Мира, Кубка Судирмана (смешанные команды), Чемпионата Мира среди Юниоров и Финалов Мирового Гран При. В 1996 г. показал успешность последнего события - Кубка Мира. Стартовавший в 1981 Кубок Мира был учрежден для предоставления возможности лучшим игрокам завоевать высшие уровни призов. Так как Мировой Гран При расширялся и призовые суммы росли, Кубок Мира стал отвечать этим целям.

Новые планируемые соревнования это зрелищные состязания Супер Серии. Предполагается, что это привлечет больше спонсоров, призовых сумм и телевидения. В наши дни, дни массовой коммуникации, важность телевидения в международном спорте очевидна. Телевидение приносит зрелищность, волнение, взрывную мощь бадминтона в каждый дом во всем мире. Оно побуждает людей смотреть это действие вживую. Бадминтон имеет богатую историю, а его будущее выглядит еще ярче!

Правила игры в бадминтон

Составлены на основе и в соответствии с «Правилами игры в бадминтон», введенными в действие, с изменениями и поправками, общим собранием BWF (прежде IBF) 6 мая 2006 г., утвержденные Президиумом НФБР 5 марта 2008 г.



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Игрок : Любой человек, играющий в бадминтон

Матч: Основное действие в бадминтоне между противостоящими одним или двумя игроками с каждой стороны.

Одиночная игра: Матч, в котором соревнуются два игрока друг против друга

Парная игра: Матч, в котором соревнуются по два игрока с каждой стороны

Подающая сторона: Сторона, выполняющая подачу

Принимающая сторона: Сторона, отражающая подачу

Розыгрыш: Последовательность одного или более ударов, начинающихся с подачи до тех пор, пока волан не выйдет из игры

Удар: Направленное к волану движение ракетки

Корт (площадка) и оборудование

- **1.1.** Корт (площадка) для парных и одиночных игр должен быть прямоугольным, размеченным линиями шириной 40 мм, как показано на рис.1.
- **1.2.** Линии, должны быть легко различимы, предпочтительно белого или желтого цвета.
- **1.3.** Все линии есть часть тех площадей поля, которые они ограничивают.
- **1.4.** Стойки для крепления сеток должны быть высотой 1,55 м от поверхности корта. Они должны иметь достаточную прочность, чтобы оставаться вертикальными и удерживать сетку в натянутом состоянии, как предусмотрено в п.1.10. Опоры стоек не должны находиться на игровом поле.
- **1.5.** Стойки устанавливаются на боковых линиях для парной игры, как показано на рис. 1, независимо от того, проводится ли матч в одиночном или парном разряде.
- **1.6.** Сетка изготавливается из тонкого корда темного цвета и одинаковой толщины, с ячейками от 15x15 мм до 20x20 мм.
- **1.7.** Ширина сетки по вертикали – 760 мм., длина по горизонтали – не менее 6,1 м.
- **1.8.** Верхний край сетки обшивается лентой белого цвета шириной 75 мм сложенной пополам, внутри которой пропускается шнур.
- **1.9.** Шнур должен иметь достаточную длину и прочность, чтобы обеспечить натяжку сетки на уровне стоек.
- **1.10.** Верхний край сетки в центре корта должен быть на высоте 1,524 м от его поверхности и на высоте 1,55 м над боковыми линиями для парной игры.
- **1.11.** Не допускается просвета (зазора) между боковой частью сетки и стойкой. Если возможно, сетку следует притянуть к стойкам по всей ширине.
- **1.12.** Если невозможно разметить корт одновременно, как для парной, так и для одиночной игры (рис.1.), корт может быть размечен только для одиночной игры, как показано на рис.3. Задние линии корта становятся дальними линиями подачи, а стойки, или матерчатые ленты их заменяющие шириной 40 мм, располагаются на сетке вертикально над боковыми линиями.
- **1.13.** Судейская вышка устанавливается у корта (площадки) посередине как продолжение сетки так, чтобы судья находился на расстоянии 0,5 – 1 м от стойки. Высота сиденья вышки от пола – не менее 1,55 м.

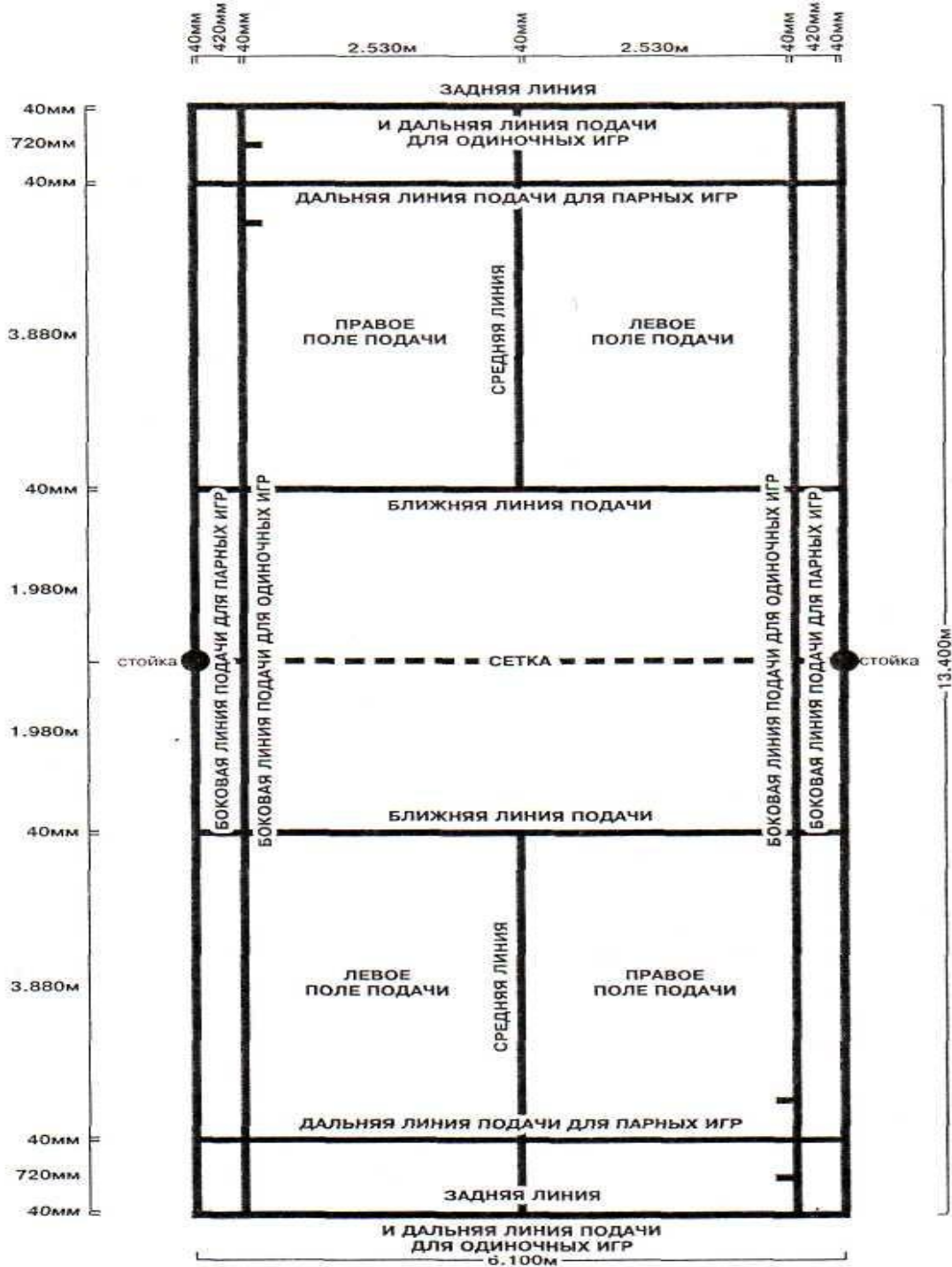


Рис. 1

Разметка корта для парных и одиночных игр.

Примечание:

1. Длина корта (площадки) по диагонали – 14.723м

Волан

- 2.1. Волан изготавливается из натуральных и (или) синтетических материалов. Независимо от материала, полетные характеристики волана должны быть близки к характеристикам натурального перьевого волана с головкой из корковой пробки, обтянутой тонкой кожей.
- 2.2. Перьевого волан
 - 2.2.1. Должен состоять из 16 перьев, закрепленных в головке.
 - 2.2.2. Перья должны быть одинаковой длины от 62 мм до 70мм, которая измеряется от кончика пера до верха головки.
 - 2.2.3. Концы перьев должны образовывать круг диаметром 58 - 68 мм.
 - 2.2.4. Перья прочно скрепляются ниткой или другим подходящим материалом.
 - 2.2.5. Головка должна быть 25 - 28 мм в диаметре и переходить книзу в полусферическую форму.
 - 2.2.6. Волан должен иметь вес 4.74 – 5.50 грамм.
- 2.3. Не перьевого волан
 - 2.3.1. Натуральные перья заменяются имитатором из синтетического материала.
 - 2.3.2. Головка, размеры и вес волана должны отвечать требованиям указанным в п.п. 2.2.2, 2.2.3, 2.2.5 и 2.2.6.
- Ввиду отличия плотности и характеристик синтетических материалов от натуральных, допускаются отклонения от указанных величин до 10%.

Тестирование волана на скорость

- 3.1. При тестировании волана выполняется прямой удар снизу с задней линии корта (площадки) вперед параллельно боковой линии.
- 3.2. Пригодный для игры волан должен приземляться не ближе 530 мм и не дальше 990 мм от противоположной задней линии корта (см. рис. 2).

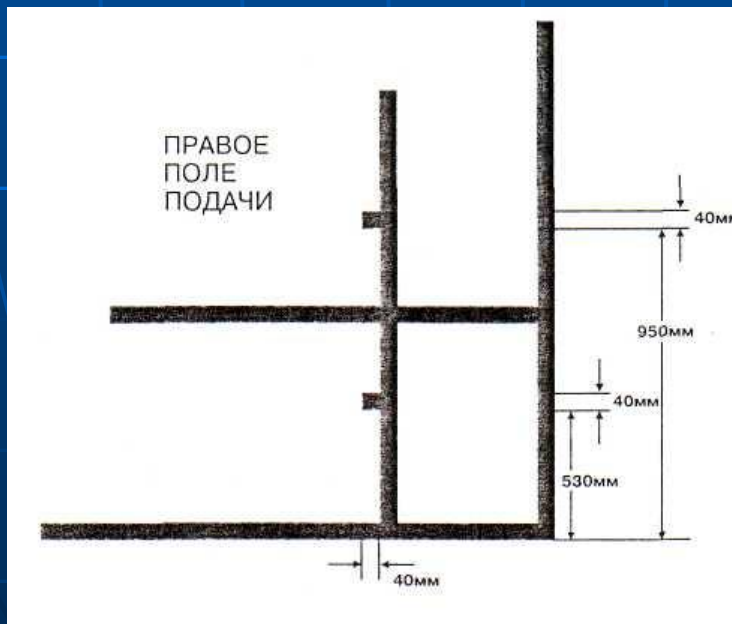
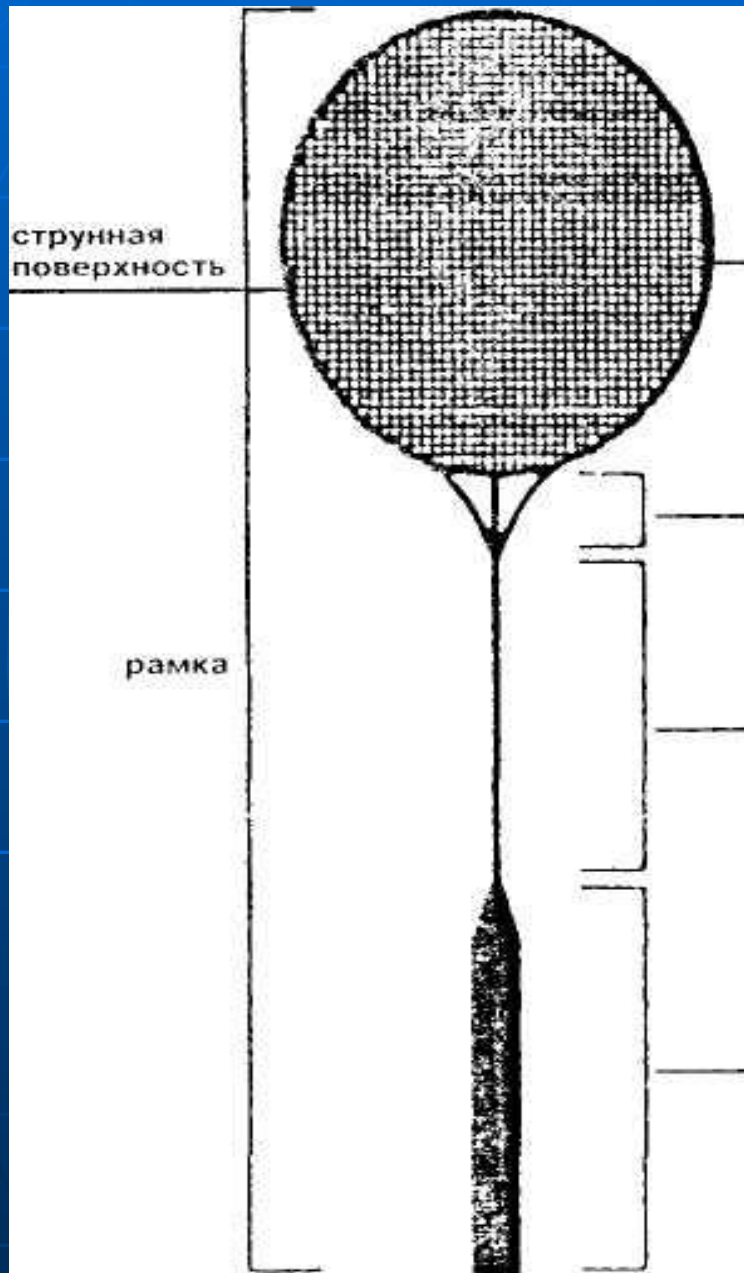


Рис. 2

Контрольные метки тестирования

Ракетка

- 4.1. Рамка ракетки не должна превышать 680 мм в длину и 230 мм в ширину. Ракетка состоит из основных частей, описанных в п.п. 4.1.1. – 4.1.5., и показанных на рис. 4.
- 4.1.1. Рукоятка – часть ракетки, предназначенная для удерживания её игроком.
- 4.1.2. Струнная поверхность есть часть ракетки, предназначенная для удара по волану.
- 4.1.3. Головка, удерживает струнную поверхность.
- 4.1.4. Стержень соединяет рукоятку с головкой.
- 4.1.5. Переходник (при наличии) соединяет стержень с головкой.
- Струнная поверхность
 - 4.2.1. должна быть плоской и состоять из отрезков пересекающихся струн, попеременно переплетённых в местах пересечения; она должна быть однородной и, в частности, не менее частой в центре, чем в других зонах;
 - 4.2.2. должна быть не более 280 мм в длину и 220 мм в ширину, однако, струны могут быть продолжены через область, которая в иных случаях относится к переходнику, при условии, что:
 - 4.2.2.1. этот отрезок составляет не более 35 мм в ширину и
 - 4.2.2.2. общая длина струнной поверхности не превысит 330 мм.
- 4.3. Ракетка
 - 4.3.1. должны быть свободна от прикреплённых предметов и выступов, кроме тех, которые используются специально для ограничения или предотвращения износа и разрыва струн, или уменьшения вибрации, или для изменения баланса, или для прикрепления рукоятки к руке игрока, и которые имеют разумные размеры и расположение на рукоятке
 - 4.3.2. должна быть свободна от любых приспособлений, которые делали бы возможным для игрока существенно изменять конфигурацию ракетки.



Головка

переходник

стержень

рукоятка

Экипировка, Жеребьевка

- НФБР регулирует все вопросы, касающиеся использования для игры всех видов воланов, ракеток или экипировки, соответствующих спецификации. Это регулирование может происходить по инициативе самой Федерации или по предложению любой заинтересованной группы, включая игроков, судей, производителей инвентаря, региональных федераций или их членов
- 6.1. Перед началом матча проводится жеребьевка; сторона, выигравшая жребий, может выбрать между п.п. 6.1.1. и 6.1.2:
 - 6.1.1. подавать или принимать подачу;
 - 6.1.2. начинать игру на одной или другой стороне корта.
- 6.2. Сторона, проигравшая жеребьевку, после этого, делает оставшийся выбор.
- 6.3. Участникам, перед началом матча, предоставляется время для разминки — 2 мин.



Счёт, Смена сторон

- 7.1. Матч проводится до выигрыша двух геймов из трёх.
- 7.2. Гейм выигрывает сторона, первой набравшая 21 очко (кроме случая, предусмотренного в п.п 7.4. и 7.5.).
- 7.3. Стороне, выигравшей розыгрыш, засчитывается очко. Сторона выигрывает розыгрыш, если соперник(и) допускает ошибку или если волан вышел из игры, коснувшись поверхности корта на стороне соперника(ов).
- 7.4. При счете «20-20» сторона, первой набравшая разницу в 2 очка, выигрывает гейм.
- 7.5. При счёте «29-29» сторона, выигравшая 30-е очко, выигрывает гейм.
- 7.6. Сторона, выигравшая гейм, первой подает в следующем гейме

Смена сторон

- Игроки должны поменяться сторонами:
 - по окончании первого гейма;
 - перед началом третьего гейма (если он нужен); и
- в третьем гейме, когда одна из сторон наберет 11 очков.



Подача

- 9.1. При правильной подаче:
- 9.1.1 никакая сторона не должна допускать чрезмерной задержки выполнения подачи, когда подающий и принимающий игроки готовы к подаче. Любая задержка во время движения ракетки вперед во время подачи (п.9.2.), считается ошибкой (фол);
- 9.1.2. подающий и принимающий должны стоять в пределах диагонально расположенных полей подачи (рис. 1.), не наступая на линии, ограничивающие эти поля;
- 9.1.3. какая-либо часть обеих ступней подающего и принимающего должна оставаться в контакте с поверхностью корта в неподвижном положении от начала подачи (п. 9.2.) до совершения подачи (п. 9.3.);
- 9.1.4. ракетка подающего должна первоначально коснуться головки волана;
- 9.1.5. весь волан должен находиться ниже талии подающего в момент удара по нему ракеткой. Талией считается воображаемая линия вокруг тела, проходящая на уровне нижней точки нижнего ребра подающего;
- 9.1.6. стержень ракетки подающего, в момент удара по волану, должен иметь наклон вниз;
- 9.1.7. движение ракетки подающего игрока должно продолжаться только вперед от начала подачи (п. 9.2.) до ее завершения (п.9.3.);
- 9.1.8. волан должен быть направлен по восходящей линии от ракетки подающего до пересечения им верхней кромки сетки, так, чтобы, если он не будет отражен, то упадет в соответствующее поле подачи (т.е. в пределах ограничивающих его линий или на них);
- 9.1.9. подающий не промахнулся по волану.
- 9.2. Когда игроки заняли свои позиции, первое движение вперед головки ракетки подающего игрока есть начало подачи.
- 9.3. После начала подачи (п. 9.2.), она считается совершенной, если волан был ударен ракеткой подающего или он промахнулся по волану.
 - Подающий не должен подавать, пока не подготовился принимающий, но последний считается готовым к приему, если он сделал попытку отразить поданный волан.
 - В парных играх, во время подачи (п.9.2., 9.3.), партнеры подающего и принимающего могут
- занимать любые позиции, не перекрывающие видимость принимающему или

Нарушения

- Нарушение («фол») имеет место, если:
 1. подача совершена не по правилам (п. 9.1)
 2. во время подачи волан:
 - 13.2.1. попадает в сетку и повисает на её верхней кромке;
 - 13.2.2. перелетев сетку, застревает в ней;
 - 13.2.3. будет отбит партнером принимающего
 1. во время игры волан:
 - 13.3.1. падает вне пределов корта;
 - 13.3.2. пролетает сквозь сетку или под ней;
 - 13.3.3. не перелетает через сетку;
 - 13.3.4. касается потолка или стен зала;
 - 13.3.5. касается тела или одежды игрока
 - 13.3.6. касается любого предмета или лица, находящегося вне корта;
 - *(Если необходимо по условиям конструкции здания, местная проводящая организация может, установить особые условия на случай, когда волан коснется препятствия);*



Приятной игры Спасибо!

