

Физическая культура и спорт (элективная дисциплина)



1797

ШОУДАУН

Лектор:

**Старший преподаватель кафедры ОФК и АС
МАТВЕЕНКО АЛЕКСАНДРА ДМИТРИЕВНА**

ШОУДАУН



это спортивная игра , «настольный теннис» для людей
с нарушениями зрения



Историческая справка



- ✓ Год создания “Шоудауна” - **1960-й**
- ✓ **Канадцы Джо Льюис и Патрик Йорк** придумали этот увлекательный вид спорта: разработали правила и необходимое оборудование.
- ✓ Международные правила по шоудауну были выработаны и утверждены ИБСА (Международная спортивная ассоциация слепых) в 2009 году в Праге.

Интересные факты о шоудаун



✓ Всплеск особого интереса к этому виду спорта появился после **Паралимпийских игр 1996 года в Атланте**, когда в ИБСА обратились представители 30 стран с запросом о получении информации об оборудовании и правилах игры.

✓ Широкую известность и мировое признание шоудаун получил **в 1980 году** на Олимпиаде для инвалидов в городе Арнем, Голландия.



Правила игры



1797

- ✓ Правила были выработаны подкомитетом ИБСА по шоудауну в феврале 2013 года и утверждены в Праге, они начали действовать с 8 апреля 2013 года.
- ✓ Эти правила представляют основу для всех соревнований мира, региональных и прочих мероприятий по шоудауну.

Правила игры



1797

- ✓ В шоудаун играют двое.
- ✓ Игра проходит на четырехугольном столе с отверстиями на обеих фронтальных сторонах и бортом по центральной линии.
- ✓ Игроки играют двумя ракетками и одним мячом, в котором находятся шарики из нержавеющей стали, для того чтобы движение мяча было слышно.
- ✓ Во время игры требуется отправить мяч на сторону противника под центральным бортом и попасть в отверстие на стороне противника. При этом противник старается этому препятствовать.

Цель игры



1797

ОТБИТЬ МЯЧ БИТОЙ, ЧТОБЫ ОН, ПРОЛЕТЕВ ВДОЛЬ СТОЛА
ПОД РАЗДЕЛИТЕЛЬНЫМ ЭКРАНОМ, ПОПАЛ В ВОРОТА
СОПЕРНИКА

- ✓ **Победителем становится игрок, первым набравший 11 очков.**
- ✓ Каждый игрок подает 2 раза подряд.
- ✓ Игроку начисляется два очка за попадание в ворота и **одно очко за каждую из трех возможных ошибок соперника:**
 - если соперник попадает мячом в экран, мяч возвращается обратно на поле соперника!
 - роняет мяч со стола (коснувшись мяча битой последним) или касается мяча какой – либо частью тела (чем-либо) кроме биты.

Оборудование и инвентарь

- ✓ Длина стола – 366 см (5 мм допуск)
- ✓ Ширина - 122 см(5 мм допуск)
- ✓ Высота от пола до дна стола - 78 см
- ✓ Борт – 14 см.
- ✓ Внутренний радиус борта – 23 см
- ✓ Радиус ворот – 15 мм
- ✓ Осязательная граница для вратарской площадки (зона ворот)- 40 см диаметром
- ✓ Высота центрального борта- 42 см
- ✓ Расстояние от нижней части до центрального борта до стола – 10см.



Ракетки



1797

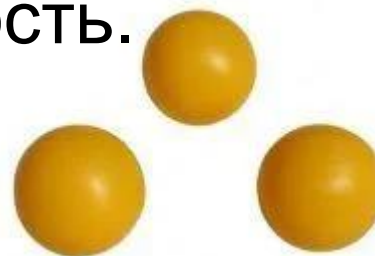


- ✓ Длина “лопатки” – 20 см
- ✓ Ширина “лопатки” – 7,5
- ✓ Толщина “лопатки” – 1 см
- ✓ Длина рукоятки – 10 см
- ✓ Диаметр рукоятки – 4 см
- ✓ Изготовлены из твердого гладкого материала
- ✓ Они могут быть оклеены резиновым покрытием 2 мм с одной или двух сторон

Мячи



- ✓ Должны издавать звуки за счет металлических шариков из нержавеющей стали, которые находятся внутри них.
- ✓ Мячи должны быть 6 см в диаметре.
- ✓ Должны иметь гладкую поверхность.



Одежда игроков



✓ Игроки должны быть одеты в футболки с рукавами, которые не закрывают их локтей.

✓ Рекомендуются защитные перчатки.

✓ Игроки должны иметь непроницаемую повязку на глаза , которая полностью исключает возможность видеть.



Судьи



Официально уполномоченные лица во время проведения турнира у каждого стола:

- ✓ Судья – зрячий
- ✓ Судья – хронометрист (счет времени и окончания игры)
- ✓ Судья – счетчик очков (подсчет пунктов/очков)

Особенности правил игры



1797

Игра начинается и прерывается свистком судьи:

- ✓ один свисток - старт или стоп,
- ✓ два свистка - гол,
- ✓ один длинный свисток - окончание периода или матча.



- ✓ **Победителем является игрок, набравший 11 очков с интервалом в 2 очка к количеству очков противника до максимального в 16 очков.**
- ✓ После этого выигрывает следующее полученное очко, даже если интервал в 2 очка не соблюден.

Особенности игры



- ✓ Игроки меняются местами после каждого периода.
- ✓ В последнем периоде происходит обмен местами, когда один из игроков набрал 6 очков или при прерывании игры прошла половина времени.
- ✓ Время для обмена местами ограничено максимально 1 минутой.
- ✓ Во время перехода с одной стороны на другую игроки двигаются вдоль правой стороны стола.
- ✓ Общение игроков друг с другом и с тренерами разрешено во время смены позиции до достижения игроками нового места.

Время игры



- ✓ Во время турнира время каждого периода ограничивается

15 минутами

- ✓ Ограничение времени не применяется во время финальных игр
- ✓ Организатор мероприятия информирует участников о правилах игры перед его началом.

Зрители



- ✓Зрители должны соблюдать тишину во время игры.
- ✓ Они могут аплодировать, когда забит гол или командой получены очки.
- ✓Задача судьи только по окончании заботиться о соблюдении тишины в зале и о том, чтобы зрители не издавали мешающих игре звуков.
- ✓ Публика может входить/выходить сета.

Очки в игре

- ✓ За попадание мяча в ворота дается 2 очка.
- ✓ Если мяч попал в ворота, то судья дает два свистка.
- ✓ Игрок может получить очки независимо от того, чья подача. 1 очко получает игрок, если его противник попадает в центральный борт и лишает его встречного движения.
- ✓ 1 очко получает игрок, если мяч противника перелетает над центральным бортом.
- ✓ 1 очко получает игрок, если его противник касается мяча в пределах игровой поверхности какой-либо частью тела, кроме ракетки или руки, в которой находится ракетка. 1 очко получает игрок, если его противник касанием ракетки или руки с ракеткой посылает мяч за пределы игрового поля.
- ✓ 1 очко получает игрок, если его противник останавливает мяч и игра не будет продолжена через 2 секунды.

Начало игры

- ✓ Перед началом игры судья представляет всех участников судейства, игроков и их тренеров.
- ✓ До начала игры судья проверяет непроницаемость повязок, состояние ракеток, защиту кистей рук, а также одежду игроков.
- ✓ Для начала игры судья бросает монету. Игроки должны выбрать орла или решку.
- ✓ Игрок, который угадал, подает первым.
- ✓ Судья откатывает мяч подающему игроку и спрашивает игроков, готовы ли они. После получения положительного ответа от обоих игроков судья дает сигнал к началу игры одним свистком.

Подача



1797

- ✓ После свистка судьи игрок должен произвести подачу в течение 2 секунд.
- ✓ Если он этого не делает, то он теряет подачу, и его противник получает 1 очко.
- ✓ Подачей считается каждый удар по мячу.
- ✓ Каждый игрок имеет две подачи, после чего подача переходит к его сопернику.
- ✓ Мяч при подаче должен коснуться борта одной из сторон стола перед тем, как прокатиться под центральным бортом. Если этого не происходит, судья должен остановить игру.
- ✓ При этом игрок лишается этой подачи, а его соперник получает 1 очко.

Игра



1797

- ✓ Игрок во время игры должен находиться у фронтальной стороны стола.
- ✓ Игрок не имеет права передвигаться вдоль продольных сторон.
- ✓ Мяч должен прокатиться под центральным бортом для того, чтобы оказаться в игре.
- ✓ Ракетка должна оставаться в одной руке все время игры, если не меняется игровая рука.
- ✓ При нарушении этого правила засчитывается одно штрафное очко.
- ✓ 1 очко получает игрок, соперник которого держит не играющую руку в пределах игрового поля, если он как раз не меняет руку для дальнейшей игры.

Игра



✓ Игрок получает 1 очко, если его соперник ударяет по мячу таким образом, что он задевает верхний край стороннего борта и/или верхний край фронтального борта со своей стороны и/или отскакивает назад на игровое поле.



1797

«Мертвый мяч»



1797



✓ Судья говорит «мертвый мяч» и разрешает повторить подачу, если, по его мнению, мяч так медленно двигается, что это без необходимости задерживает игру или мяч не может быть услышан.

Штрафы



1797

- ✓ Запрещен контакт с мячом в пределах зоны ворот.
- ✓ Если контакт происходит, то соперник получает 1 очко.
- ✓ Если судья считает, что игрок касается или придерживает мяч пальцами или большим пальцем, то его соперник получает 1 очко.
- ✓ Если игрок роняет мяч, то он сразу теряет 1 очко.
- ✓ Если по мнению судьи, игрок или его тренер неправильно себя ведут, например: трясут стол с намерением помешать.
- ✓ Он проигрывает сет со счетом 0:11.
- ✓ Игрок получает 1 очко, если его соперник перемещает какую-либо часть тела в зону ворот снаружи (защищает какой-либо частью тела зону ворот снаружи).
- ✓ В случае серьезного нарушения (например, швыряние мяча или ракетки) судье разрешается оштрафовать игрока без предупреждения.

Вопросы для самопроверки



1797

1. Год возникновения игры шоудаун?
2. Кто является основателем игры являются?
3. До скольких очков длится один период игры?
4. Как назначаются очки в игре?
5. Как осуществляется смена полей?
6. Перечислите, за что назначаются штрафные очки?
7. В чём заключаются особенности экипировки спортсменов.

Литература



1. Международная федерация спорта слепых (IBSA) правила по настольному теннису - [URL:showdownhttps://pandia.ru/text/80/389/1294.php](https://pandia.ru/text/80/389/1294.php)
2. Шоудаун (настольный теннис для незрячих) - [URL:https://fondopora.ru/paralympic/types/nastolnyy-tennis-dlya- nezryachikh-shoudaun/](https://fondopora.ru/paralympic/types/nastolnyy-tennis-dlya-nezryachikh-shoudaun/)

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Будьте здоровы!