Документ подписан простой электронной подписью

Должность: ректор Дата подписания: 06.06.2024 08:41:13 Уникал

Информация о влад**ощеночные материалы** для диагностического тестирования по дисциплине: ФИО: Косенок Сергей Михайлович

Бадминтон, 5 семестр

Уникалы е3а68f3	ний программный ключ: рав 1991,674b54f4998099d3d6bfdcf836 направление подготовки	49.03.03 Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм		
	Направленность (профиль)	Спортивно-оздоровительный туризм		
	Форма обучения	очная		
	Кафедра-разработчик	Медико-биологических основ физической культуры		
	Выпускающая кафедра	Медико-биологических основ физической культуры		

Проверяе- мая ком- петенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
ОПК-13.1 ПК-2.2	1. В каком году появилась игра "Бадминтон" (выбрать один правильный ответ)	1. 1873г. 2. 1891г. 3. 1934г. 4. 1947г.	Низкий
ОПК-13.1 ПК-2.2	2. Высота бадминтонной сетки (выбрать один правильный ответ)	1. 1m20cm 2. 1m35cm 3. 1m55cm 4. 1m70cm	Низкий
ОПК-13.1 ПК-2.2	3. Размеры бадминтонной пло- щадки для одиночной игры: (выбрать один правильный от- вет)	1. 13,4x6,10м 2. 13,4x5,18м 3. 15,4x6,10м 4. 15,4x5,18м	Низкий
ОПК-13.1 ПК-2.2	4. Вес волана: (выбрать один правильный ответ)	1. 6-7 грамм 2. 7-8 грамм 3. 2-3 грамма 4. 4,74-5,5 грамм	Низкий
ОПК-13.1 ПК-2.2	5. Из перьев изготавливается волан (вставить пропущенное слово)	 голубиных куриных гусиных ласточкиных 	Низкий
ОПК-13.1 ПК-2.2	6. Один сет в бадминтоне играют до: (выбрать один правильный ответ)	1. 25 очков 2. 15 очков 3. 31 очка 4. 21 очка	Средний
ОПК-13.1 ПК-2.2	7. Если сет в бадминтоне заканчивается равным счетом, то (выбрать один правильный ответ)	1. игра продолжается до разницы в 2 очка, и при счете 29:29 до 30 2. игра продолжается до 25 очков 3. игра продолжается до первого забитого очка 4. жребий определяет победителя	Средний
ОПК-13.1 ПК-2.2	8. С какой зоны площадки в бадминтоне выполняется подача при счете 0:0 (выбрать один правильный ответ)	1. от лицевой линии 2. с правой 3. с левой 4. из-за лицевой линии	Средний

ОПК-13.1 ПК-2.2	9. К какому разделу игры в бадминтон относится технический элемент – «Смеш»: (выбрать один правильный ответ)	1. тактика игры в нападении 2. техника игры в нападении 3. техника игры в защите 4. тактика игры в защите	Средний
ОПК-13.1 ПК-2.2	10. В парной игре в бадминтоне, подачу принимает (вставьте пропущенное словосочетание)	1. Любой игрок 2. Игрок на задней линии 3. Игрок, стоящий по диагонали 4. игрок в левом поле	Средний
ОПК-13.1 ПК-2.2	11. Линии бадминтонной площадки имею ширину (выбрать один правильный ответ)	1. 5 cm 2. 6 cm 3. 4 cm 4. 7 cm	Средний
ОПК-13.1 ПК-2.2	12, с помощью которого игрок выполняет удар, называется (вставьте 3 пропущенных слова)	1. Движение — выпад — плоский 2. Удар — отклонение — высоко-далекий 3. Прием — укороченный — подставка 4. Прием — нападающий — «Смеш»	Средний
ОПК-13.1 ПК-2.2	13. Сколько метров струны необ- ходимо для натяжки одной ра- кетки в бадминтоне (выбрать один правильный от- вет)	1. 15 M 2. 10 M 3. 8 M 4. 5 M	Средний
ОПК-13.1 ПК-2.2	14 в бадминтоне выполняется со средней и задней зоны площадки (вставьте пропущенное словосочетание)	1. Перевод 2. Добивание 3. Подставка 4. Высоко-далекий удар	Средний
ОПК-13.1 ПК-2.2	15. Запрещенный техникой удара в бадминтоне считается (вставьте пропущенное словосочетание)	1. Сметание 2. Срезка 3. Крученный 4. Смеш	Средний
ОПК-13.1 ПК-2.2	16. В одиночной игре в бадминтон лучшее тактическое сочетание ударов должно быть следующее - (выберите два верных ответа)	 Короткий; Высоко-далекий Срезка Плоский Сметание 	Высокий
ОПК-13.1 ПК-2.2	17. Подача при которой волан перелетает противника к задней линии (выберите два верных ответа)	1. Плоская 2. Короткая 3. Высоко-атакующая 4. Высоко-далекая	Высокий
ОПК-13.1 ПК-2.2	18. Последовательность в методике обучения подаче в бадминтоне (расположите перемешанные элементы в правильном порядке)	1. Подача короткая 2. Держание ракетки 3. Подача на точность 4. Высоко-далекая подача 5. Одиночная игра	Высокий
ОПК-13.1 ПК-2.2	19. Обманный удар на сетке справа и слева (выберите два верных ответа)	 Добивка Перевод Срезка Скос 	Высокий

ОПК-13.1	20. Последовательность в мето-	1. Удар смеш после	Высокий
ПК-2.2	дике обучения технике нападаю-	подачи	
	щего удара «Смеш»	2. Держание ракетки	
	(расположите перемешанные	3. Удар после под-	
	элементы в правильном порядке)	кидки	
		4. Имитация удара	
		смеш	
		5. Смеш на точность	
		через сетку	
		6. Одиночная игра с	
		обязательной реализа-	
		цией удара смеш	