МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ДЛЯ СЕКУНДОМЕТРИСТА, ПОМОЩНИКА СЕКРЕТАРЯ И ОПЕРАТОРА ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА ПО БАСКЕТБОЛУ



**Москва – 2023**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ДЛЯ СЕКУНДОМЕТРИСТА, ПОМОЩНИКА СЕКРЕТАРЯ, ОПЕРАТОРА ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА ПО БАСКЕТБОЛУ**

УДК

ББК

**Методические рекомендации и практические советы для судьи-секундометриста, помощника секретаря, оператора таймера для броска по баскетболу:** Методические рекомендации и практические советы для судьи-секундометриста, помощника секретаря, оператора таймера для броска по баскетболу/ Ф.Б. Дмитриев и др.; под редакцией Ф.Б. Дмитриева. – Воронеж, 2023. – 29 с.

**Авторский коллектив:**

**Дмитриев Ф.Б.** – кандидат педагогических наук, доцент кафедры «Теории и методики спортивных игр»ФГБОУ ВО «ВГАС**»**, судья международной категории по баскетболу, председатель учебно-методической комиссии РФБ, инструктор ФИБА

**Кунявский Г.И.** – почетный судья международной категории по баскетболу, почётный спортивный судья России, судья Всероссийской категории, отличник физической культуры и спорта России, председатель просмотровой комиссии РФБ.

**Соболев М.Д.** – преподаватель кафедры «Теории и методики спортивных игр» ФГБОУ ВО «ВГАС», судья Всероссийской категории по баскетболу

Допущено к изданию решением учёного совета ФГБОУ ВО «ВГАС» в качестве методических рекомендаций 08.11.2023 г., протокол № 2 .

Методические рекомендации разработаны на основе Федерального государственного образовательного стандарта, соответствует содержанию основных образовательных программ по направлению подготовки 49.03.01 «Физическая культура», 49.03.04 «Спорт» (рабочим программам дисциплин «Теория и методика избранного вида спорта» и «Технология спортивной тренировки в избранном виде спорта»).

Методические рекомендации рассчитаны на студентов дневной и заочной формы обучения, занимающихся баскетболом, и преподавателей, ведущих занятия по спортивным играм.

**Рецензенты:**

Кандидат педагогических наук, профессор кафедры физической культуры и спорта ФГБОУ ВО «ВГУИТ» Суханов В.М.

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики спортивных игр ФГБОУ ВО «ВГАС» Ежова А.В.

УДК

ББК

**©** Коллектив авторов, 2023

**Оглавление**

[ВВЕДЕНИЕ 5](#_Toc134288447)

[1. Помощник секретаря 6](#_Toc134288448)

[1.1 Обязанности Помощника секретаря 6](#_Toc134288449)

[1.2 Перед игрой 6](#_Toc134288450)

[1.3 Во время игры 8](#_Toc134288451)

[1.4 Перерывы в игре 9](#_Toc134288452)

[1.5 Конец игры и послеигровое совещание 9](#_Toc134288453)

[2. Секундометрист 9](#_Toc134288454)

[2.1 Обязанности секундометриста 9](#_Toc134288455)

[2.2 Необходимое оборудование и материалы (предоставляет местная команда или проводящая организация): 10](#_Toc134288456)

[2.3 Перед игрой. 11](#_Toc134288457)

[2.5 Игровое время 13](#_Toc134288458)

[2.6 Перерывы в игре 16](#_Toc134288459)

[3. Оператор таймера для броска 17](#_Toc134288460)

[3.1 Обязанности оператора таймера для броска 17](#_Toc134288461)

[3.2 Необходимое оборудование и материалы 17](#_Toc134288462)

[3.3 Перед игрой 17](#_Toc134288463)

[3.4 Правило 19](#_Toc134288464)

[3.5 Во время игры 22](#_Toc134288465)

[3.6 Перерывы во время игры и после игры 28](#_Toc134288466)

[Список литературы 29](#_Toc134288467)

# ВВЕДЕНИЕ

Международная федерация баскетбола – ФИБА – в сотрудничестве с Национальными федерациями стремится облегчить и проконтролировать развитие всех членов семьи ФИБА. Судьи-секретари являются одними из ключевых членов этой семьи.

Современный баскетбол – это высокотехничный вид спорта, и все участники любых соревнований должны быть профессионалами своего дела, прекрасно знать свои обязанности и бесперебойно справляться с ними. Именно по этой причине данное пособие так важно не только для основных соревнований ФИБА, но и для любых соревнований на национальном уровне.

В пособии раскрыта суть работы **судьи-секундометриста, помощника секретаря и оператора таймера для броска** в ходе их подготовки к своей профессиональной деятельности. Данный документ создан на основе методических рекомендаций ФИБА и РФБ.

Пособие составлено таким образом, что может служить настольной книгой для каждого **судьи-секундометриста, помощника секретаря, оператора таймера для броска** на любом уровне. Рекомендуется иметь такую книгу как в офисе профессионального баскетбольного клуба, так и в спортивной школе.

# 1. Помощник секретаря

## 1.1 Обязанности Помощника секретаря

Помощник секретаря должен управлять табло и помогать секретарю. В случае любого расхождения между показаниями на табло и записями в протоколе и при невозможности установить причину данного расхождения, записи в протоколе должны иметь приоритет, и в соответствии с ними показания на табло должны быть исправлены.

## 1.2 Перед игрой

Табло должно быть отчетливо видимыми каждому, кто связан с игрой, включая зрителей.

В случае использования видео дисплеев, вся необходимая игровая информация должна быть видимой в любое время в течение игры, включая перерывы в игре. Отображаемая информация должна быть идентична показаниям на цифровом табло счета.

Табло счёта должно включать в себя и/или демонстрировать:

* Игровые часы с цифровым отсчетом времени и иметь возможность показывать оставшееся время в минутах и секундах, а также десятые доли секунды только в течение последней минуты четверти.
* Очки, набранные каждой командой.
* Названия команд.
* Количество командных фолов от 1 до 5 (с возможностью остановки на максимальном значении 5).
* Номер четверти от 1 до 4 и ‘E’ для овертайма.
* Количество затребованных тайм-аутов в каждой половине от 0 до 3.
* Для Уровня 1: номер каждого отдельного игрока (в порядке 00, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 и 11-99), а также их соответствующие фамилии. Для отображения фамилии каждого игрока на табло счёта должно быть не менее двенадцати (12) знаков. И общее количество очков и фолов, набранных каждым отдельным игроком.
* Часы для отсчёта времени тайм-аута (необязательно). Игровые часы не должны использоваться для этой цели.

Помощник секретаря должен проверить своё оборудование и убедиться, что оно правильно работает. В частности, он должен убедиться, что все индикаторы и символы правильно работают на табло. Если присутствует неисправность с какими-либо индикаторами или символами на табло, он должен уведомить об этом старшего судью и / или комиссара (если присутствует).

Помощник секретаря должен проверить следующее:

* Связаны ли электронно таймер для броска и игровые часы или нет;
* Проверить работу индикаторов и символов на табло – поставить их в положение 888 (если возможно);
* Может ли быть количество командных фолов остановлено на цифре 5;
* Можно ли изменить номер четверти вручную;
* Можно ли изменить количество таймаутов вручную;
* Как сбросить количество фолов и тайм-аутов в перерывах игры (если сброс не автоматический);
* Как изменить количество заброшенных игроком очков в случае ошибки (т.е. добавить или убрать очки);
* Как изменить количество фолов в случае ошибки;
* Как можно корректировать время на игровых часах (добавить или убрать секунды и/или десятые доли секунды (на последней минуте));
* Есть ли кнопка на консоли для звукового сигнала.

## 1.3 Во время игры

**Как обновлять табло**

* Записи на табло должны совпадать с протоколом.
* Командные фолы должны быть отображены, когда они достигнут 5-ого фола (если возможно).

**Коммуникация с секретарем:**

- помощник секретаря должен сообщать по порядку – номер игрока, команда и набранные очки;

- секретарь указывает текущий счет в следующем порядке – команда, забившая мяч, затем счет игры А-Б (например, 40, 57-40);

- помощник секретаря повторяет счёт, чтобы подтвердить, является ли текущий счёт на табло правильным;

- важно, чтобы это было достаточно громко для комиссара (если присутствует), чтобы услышать и также проверить;

ВАЖНО отметить, что помощник секретаря должен дождаться, пока секретарь подтвердит новый счёт перед обновлением табло, так как протокол должен иметь преимущество над табло, а не наоборот.

**Запись фолов**

- помощник секретаря должен сообщать номер игрока, команду, тип фола и вид наказания (например, 14Б, персональный фол, два штрафных броска);

- в то же время, секретарь записывает его в протоколе, подтверждая личный фол, а затем командные для обеих команд (например, первый персональный фол, третий командный, 2-3 по командным);

- помощник секретаря отвечает «ОК» или «ДА».

Таким образом, судьи-секретари имеют представление о фолах как для обеих команд, так и для отдельных игроков.

Это поможет судьям-секретарям предвидеть такие ситуации, как возможные замены (например, 3-й или 4-ый фол игроку в первой половине).

**Другие обязанности**

- помощник секретаря должен также проверить, могут ли игроки, попросившие замену, играть.

Хорошая коммуникация оператора игрового времени и оператора таймера для броска о заменах имеет важное значение для этого.

- помощник секретаря может объявить тайм-аут или замену, если секундометрист занят.

- помощник секретаря несет ответственность за скамейку запасных команды справа в ситуациях драки или других возможных ситуациях. Оператор игрового времени и оператор таймера для броска также должны помогать в подобных ситуациях.

## 1.4 Перерывы в игре

Обязательная проверка с секретарем всей ключевой информации об очках, фолах и тайм-аутах.

Наблюдайте за игроками и скамейками команд и информируйте судей о любых инцидентах.

## 1.5 Конец игры и послеигровое совещание

- убедитесь, что счёт на табло является точным;

- при необходимости, помогите секретарю заполнить протокол;

- подпишите протокол;

- наблюдайте за игроками и скамейками команд в случае любого инцидента в конце игры;

- вручите каждой из команд по одному экземпляру протокола.

# 2. Секундометрист

## 2.1 Обязанности секундометриста

Секундометрист обязан:

* вести отсчёт игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре,
* убедиться, что сигнал игровых часов звучит очень громко и автоматически в конце игрового времени,
* свистеть в свисток одновременно с сигналом или использовать другие любые возможные средства для привлечения внимания судей, если сигнал секундометриста не прозвучит или не будет услышан,
* уведомить команды и судей по крайней мере за 3 минуты до начала третьей четверти,
* сообщать судьям и командам, когда приближается конец тайм-аутов или перерывов в игре,
* **информировать о затребованных тайм-аутах**,
* если мяч заброшен команде, которая запросила тайм-аут, секундометрист должен немедленно остановить игровые часы и подать свой сигнал,
* **показывать количество фолов**, совершенных каждым игроком, поднимая указатель с числом совершенных этим игроком фолов таким образом, чтобы оба главных тренера это видели,
* **поместить указатель командных фолов** на край секретарского стола, ближайший к скамейке команды, подлежащей наказанию за командные фолы, когда мяч становится живым после четвертого командного фола в четверти,
* **производить замены**,
* подавать свой сигнал только в то время, когда мяч становится мертвым и прежде, чем мяч снова станет живым. Звук сигнала секундометриста не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым.

## 2.2 Необходимое оборудование и материалы (предоставляет местная команда или проводящая организация):

- игровые часы,

- секундомер,

- указатели персональных фолов,

- сигнал.

Дополнительно необходимо иметь:

- ручки (черный или синий и красный цвета),

- Бумагу-черновик для записи инцидентов (в случае возможных рапортов проводящей организации), смены стрелки поочерёдного владения и игроков на площадке,

- свисток или другое звуковое устройство, которое отличается по звуку от игровых часов и таймера для броска.

**Игровые часы**

Электронные игровые часы должны использоваться для измерения игрового времени и интервалов и должны быть хорошо расположены для общего обзора всех участников игры, в том числе, для зрителей.

Каждый дубликат игровых часов (если имеется) должен отображать счет и оставшееся время игры на протяжении всего матча или перерыва в игре.

Тайм-ауты должны отсчитываться на отдельном секундомере. Это необходимо для того, чтобы оставшееся игровое время было видно всем участникам и зрителям во время каждого тайм-аута.

**Звуковые сигналы**

Должно быть, по крайней мере, два отдельных сигнала с отчетливо различающимися и очень громкими звуками:

- первый сигнал должен звучать автоматически и синхронно с красной рамкой щита, чтобы указать окончание времени четверти;

- второй сигнал, независимый от другого, описанного выше, должен активироваться вручную, когда это необходимо для привлечения внимания судей (например, конец перерыва или тайм-аута, замена, тайм-аут);

- оба сигнала должны быть достаточно мощными, чтобы быть легко услышанными в самых неблагоприятных и шумных условиях.

Громкость сигнала должна регулироваться в соответствии с размером зала и шумом зрителей. Настоятельно рекомендуется подключение к информационной системе игровой арены.

## 2.3 Перед игрой.

**Проверка таймеров, звука и дисплеев**

Для выполнения своих задач, оператор игровых часов, в присутствии судей, должен:

* убедиться, что игровые часы работают правильно (старт-стоп, звуковой сигнал, светодиоды, освещение по периметру) и видны секретарскому столу, скамейкам команд и зрителям. Оператор должен также проверить, совпадают ли показания на его оборудовании с показаниями на игровых часах;
* познакомиться с тем, как работают игровые часы, в том числе как настроить время в случае ошибки;
* убедиться, что секундомер работает правильно;
* убедиться, что сигнал работает исправно;
* знать, как установить игровые часы;
* убедиться, что он будет иметь возможность отчётливо видеть игровые часы в любой момент игры;
* убедиться, что оборудование игровых часов, контролируемое свистком, работает правильно (если таковое имеется).

Секундометрист должен запустить часы за 60 минут до запланированного начала времени игры.

За 7, 8 или 9 минут (или время, указанное в сценарии) до начала игры, старший судья должен дать свисток и убедиться, что все игроки прекращают разминку и немедленно возвращаются в зоны своих скамеек для начала презентации команд.

Если презентация слишком длинная, то оператор игрового времени остановит часы, когда они будут показывать 3 минуты. Как только все игроки, тренеры и судьи будут представлены зрителям, секундометрист даёт сигнал, и судья сигнализирует 3 (три) минуты до начала игры.

Когда остается 1.30, секундометрист игрового времени должен вновь дать сигнал, и судья отправляет команды на свои скамейки запасных.

**2.4 Во время игры**

Игра состоит из 4 четвертей по 10 минут. Перерыв в игре начинается за 20 минут до начала. Перерыв в 2 минуты должен быть между 1 и 2 четвертью, 3 и 4 четвертью, а также перед каждым овертаймом. Перерыв между половинами игры – 15 минут.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Перерыв** | **1 половина** | | | **Большой перерыв** | **2 половина** | | | **Перерыв** | **Овертайм** | | |
| **1 четверть** | **Перерыв** | **2 четверть** | **3 четверть** | **Перерыв** | **4 четверть** | **Овертайм** | **Перерыв** | **…** |
| 20' | 10' | 2' | 10' | 15' | 10' | 2' | 10' | 2' | 5' | 2' | … |
| 2 Таймаута | | | 3 Таймаута | | | 1 Таймаут |

**Перерыв в игре начинается**

- за двадцать минут до начала;

- когда сигнал игровых часов звучит в конце четверти, за исключением случаев, когда судья фиксирует фол одновременно с окончанием игрового времени четверти. В данной ситуации перерыв в игре начинается, когда вся процедура, связанная с фолом, будет окончена, включая штрафные броски.

**Перерыв в игре заканчивается**

- в начале первой четверти, когда мяч покидает руку старшего судьи при спорном мяче;

- в начале других четвертей, когда мяч находится в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание на продолжении центральной линии напротив секретарского стола.

## 2.5 Игровое время

Чтобы быть точным, секундометрист должен держать руку на клавишах управления игровыми часами (кнопки старт-стоп). Секундометрист должен вести отсчет игрового времени следующим образом:

**Запуск игровых часов, когда**

- мяч правильно отбит одним из спорящих игроков;

- после неудачного последнего или единственного штрафного броска, когда мяч касается или мяча касается игрок на площадке;

- при вбрасывании мяч касается или мяча касается игрок на площадке.

При вбрасывании секундометрист, возможно, не увидит касание мяча. В этом случае секундометрист должен смотреть на жест судьи, ответственного за включение игровых часов, когда тот использует официальный жест запуска игровых часов.

**Остановка игровых часов, когда**

- время истекает в конце игрового времени в течение четверти, если не остановлено автоматически,

- судья даёт свисток, когда мяч живой. В шумных играх, когда свисток судьи трудно услышать, секундометрист должен постоянно вести наблюдение за судьями, чтобы остановить игровые часы,

- мяч был забит команде, которая запросила тайм-аут,

- мяч забит и игровые часы показывают 2.00 минуты и менее в 4 четверти и каждом овертайме,

- звучит сигнал таймера для броска, когда команда контролирует мяч (нарушение таймера для броска), если судья фиксирует нарушение.

Тайм-аут записывается команде, тренер которой первым сделал запрос, если тайм-аут не предоставляется команде, которой был заброшен мяч с игры.

Секундометрист должен вести отчет времени тайм-аута следующим образом:

- запуск секундомера немедленно, когда судья дает свисток и демонстрирует жест на тайм-аут,

- подача сигнала по истечении 50 секунд тайм-аута и показ того, что осталось 10 секунд до конца тайм-аута,

- подача сигнала, когда тайм-аут закончен.

Если во время тайм-аута была запрошена замена, то секундометрист даёт сигнал и делает обычную замену. После подачи сигнала, секундометрист должен указать на команду или команды, которые попросили замену.

В случае выхода из строя своего устройства, оператор должен (если игровые часы не запускаются):

- запустить таймер секундомера (обычно используется для тайм-аутов),

- сообщить комиссару, если присутствует,

- если нет, встать, чтобы быть заметнее (судьи могли заметить),

- когда мяч становится мертвым, остановить игровые часы и сообщить судье, что игровые часы были остановлены, например, на протяжении 5 секунд.

Когда помощник секретаря отсутствует, секундометрист должен управлять табло. Во время игры запуск и остановка игровых часов важнее, чем обновление табло. По этой причине, особенно в последние 2 минуты, секундометрист должен остановить игровые часы, а уже после обновлять информацию на табло. Одновременно с окончанием четверти, секундометрист должен дать свисток, если звуковой сигнал отсутствовал или его не было слышно, чтобы судьи были уведомлены о конце четверти.

**Помощь партнерам во время игры**

* повторяйте периодически и громко сколько времени осталось на игровых часах, чтобы весь секретарский стол знал об оставшемся времени, даже в случае сбоя игровых часов.

Это должно быть согласовано на предыгровой беседе судей с судьями-секретарями.

* Громко отсчитывайте последние 5 секунд каждые 24 секунды на таймере для броска, после того как оператор таймера для броска говорит «десять секунд», имея в виду что у команды для броска остаётся 10 секунд.
* Когда используется система времени, контролируемая свистком, иногда устройство на поясе у судьи не срабатывает правильно (из-за помех wi-fi). Секундометрист должен постоянно проверять правильность работы устройства отсчета времени, регулируемого свистком, и уведомить судей, если оно работает некорректно.
* Говорите громко, если слева от скамейки готовится замена или запрошен тайм-аут.
* Помогите секретарю, расположив фишку о 5 фолах на правильном месте на левой стороне стола.
* Наблюдайте за игровой площадкой и записывайте детали любых инцидентов в случае драки.

**Проведение замен**

Когда секретарь записывает фол, секундометрист должен показать табличку с количеством фолов, совершенных данным игроком. Секундометрист должен следовать следующей трёхшаговой процедуре, чтобы убедиться, что табличка видна:

* + Скамейкам обеих команд,
  + Зрителям, игрокам и судьям,
  + Скамейкам обеих команд (снова).

Причина показа таблички в сторону скамеек дважды очень проста: убедиться в том, что тренер полностью в курсе ситуации и может сделать замену, если она требуется.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | 2 |  | 3 |  |

Когда игрок получает свой 5 фол, секундометрист должен дать свой сигнал и в то же самое время показать табличку пятого персонального фола. В данном случае процедура состоит из двух шагов.



Существуют особые ситуации:

1. Один и тот же игрок получает более одного фола (несколько фолов в один и тот же период мертвого мяча),
2. Два игрока совершают по одному фолу (например, обоюдный фол).

Случай a) В одной руке секундометрист должен показать таблички, сообщающие о совершенных фолах, как показано ниже:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | 2 |  | 3 |  |

Случай b) В данном случае секундометрист должен взять в руки таблички, которые сообщают о количестве фолов каждого игрока. Важно отметить, что на рисунках ниже секретарь показывает, что игрок команды B совершил свой 3 фол, а игрок команды А – свой первый.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 |  | 2 |  | 3 |  |

## 2.6 Перерывы в игре

Секундометрист должен делать следующие шаги во время перерывов в игре:

- убедиться, что обратный отсчет времени перед игрой запущен, когда осталось 20 минут до начала игры;

- обеспечить, чтобы судьи вышли на площадку вовремя до начала 1 и 3 четвертей. При необходимости комиссару, если присутствует на игре, следует пройти в судейскую и напомнить им;

- в перерывах между 1 и 2, 3 и 4 четвертями запустить таймер с двумя минутами;

- наблюдать за игроками и скамейками команд и сообщать судьям, если во время перерыва произошли любые инциденты;

- подать звуковой сигнал перед 1 и 3 четвертями, когда остается 3 и 1,5 минуты до начала игрового времени;

- подать звуковой сигнал, когда остается 30 секунд до начала игрового времени перед 2 и 4 четвертями (и каждым овертаймом);

- начать обратный отсчет перерыва в игре, когда судьи указали, что четверть закончилась;

- в конце перерыва сбросить видимые игровые часы, чтобы начать новый 10-минутный отрезок (или 5 минут для овертайма);

- подать сигнал и одновременно сбросить игровые часы сразу же, когда перерыв в игре закончился.

**2.7 После игры**

* Помощь секретарю для закрытия протокола игры, если это необходимо.
* Подписать протокол.

# 3. Оператор таймера для броска

## 3.1 Обязанности оператора таймера для броска

Всякий раз, когда команда получает новый контроль над живым мячом на площадке, эта команда должна совершить бросок по корзине соперников в течение 24 секунд. Основной обязанностью оператора таймера для броска является измерение этого времени.

## 3.2 Необходимое оборудование и материалы

Для игры оператор таймера для броска должен иметь следующее оборудование от местной организации

- таймер для броска.

Дополнительно необходимо иметь:

- ручки,

- бумагу-черновик для записи инцидентов (в случае возможных рапортов проводящей организации), смены стрелки поочерёдного владения и игроков на площадке,

- секундомер,

- свисток.

## 3.3 Перед игрой

**Таймер для броска**

Существует несколько моделей таймеров для броска, и каждая из них имеет различные механические операции.

Таймер для броска должен:

- иметь кнопку запуска и остановки,

- иметь две отдельные кнопки для сброса на 24 и 14 секунд,

- показывать обратный отсчет в секундах,

- не показывать никаких цифр, когда ни одна из команд не контролирует мяч, или, когда меньше 24/14 секунд осталось играть в каждой четверти (овертайме),

- иметь возможность для сброса к 24 и 14 секундам, когда это необходимо,

- звуковой сигнал должен быть остановлен, если имеет место новый период 24/14 секунд.

Для соревнований уровней 1 и 2, блок индикации таймера для броска должен:

* монтироваться на конструкцию опоры щита;
* иметь разные цвета для показаний игрового времени и таймера для броска;
* показывать обратный отсчёт в секундах, а последние 5 секунд – в десятых долях.

Для уровня 1 у блока должно быть три (3) или четыре (4) стороны (для уровня 2 и 3 – рекомендовано), которые должны быть отчётливо видны для всех, в том числе для зрителей.

**Проверка таймера, звука сигнала и дисплея**

И оператор таймера для броска, и оператор игровых часов должны нести ответственность за регуляцию данных электронных устройств. Высокая производительность этих устройств необходима для того, чтобы каждый из этих лиц мог выполнять свою работу на высшем уровне.

Тот факт, что существуют различные типы консолей, означает, что очень важно до времени начала игры ознакомиться с работой данных таймеров и проверить их. Это гарантирует, что оператор таймера для броска будет способен выполнять свою работу быстро и эффективно. Во время проверки оператор таймера для броска должен:

- убедиться, что таймер для броска электронно связан с игровыми часами для отдельного запуска,

- своевременно запускать и останавливать таймер,

- «полная/пустая» секунда и звуковой сигнал.

Согласно правилам, звук таймера бля броска должен отличаться от звука игровых часов. Для проверки громкости, оператор таймера для броска должен запустить обратный счет в присутствии судей в 20-минутном перерыве перед игрой. Это также позволит судьям узнать звуковой сигнал таймера для броска и когда заканчивается отсчёт (пустая или полная секунда), при этом:

- можно ли отключить дисплей так, чтобы на нем не отображались цифры;

- сброс с 24 на 14 и обратно (когда мяч касается кольца);

- на дисплеях должна быть видимая красная точка. Это быстрый способ обнаружить, что время работает некорректно (особенно при использовании контролируемой свистком системы);

- может ли звуковой сигнал таймера для броска быть остановлен новым сбросом 24/14 и можно ли сразу запустить новый отсчёт после звукового сигнала;

- можно выставить больше 14 или меньше 24 секунд при необходимости;

- можно ли выключить таймер, если остается менее 24/14 секунд в четверти;

- возможно ли исправить показания таймера при необходимости.

## 3.4 Правило

**Таймер для броска**

Применение правила 24 секунд является чрезвычайно сложным и требует глубокого знания правил и интерпретаций, высокой степени концентрации внимания и способность оценивать каждую ситуацию в десятые доли секунды сотни раз за игру. Чтобы выполнить эту задачу должным образом, важно иметь знание о том, когда начинается командный контроль и когда заканчивается.

**Контроль мяча**

Командный контроль начинается, когда игрок данной команды контролирует живой мяч, т.е. он держит или ведет его либо живой мяч находится в его распоряжении.

Командный контроль **продолжается**, когда:

* Игрок данной команды контролирует живой мяч.
* Игроки одной команды передают мяч друг другу.

Командный контроль **заканчивается**, когда:

* Соперник устанавливает контроль над мячом.
* Мяч становится мертвым.
* Мяч покинул руку(-и) игрока, выполняющего бросок с игры или штрафной бросок.

**Отсчет таймера для броска**

Оператор таймера для броска должен управлять таймером следующим образом.

**Включать и продолжать**, когда:

* На игровой площадке команда устанавливает контроль над живым мячом. После этого простое касание мяча соперником не начинает новый период таймера для броска в том случае, если та же команда продолжает контролировать мяч;
* При вбрасывании мяч касается или мяча правильно касается любой из игроков на игровой площадке.

**Останавливать, но не сбрасывать** с видимым оставшимся временем, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в результате:

* Выхода мяча в аут;
* Травмы игрока этой же команды;
* Технического фола, совершенного данной командой;
* Ситуации спорного броска;
* Обоюдного фола;
* Компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.

**Останавливать, но также не сбрасывать**, с видимым оставшимся временем, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне в результате фола или нарушения и 14 или более секунд отображается на таймере для броска.

**Останавливать и сбрасывать к 24 секундам** (на таймере не должно быть никаких показаний), когда:

* + Мяч правильно входит в корзину;
  + Мяч касается кольца корзины соперников и контроль над ним устанавливает команда, которая не контролировала мяч перед тем, как он коснулся кольца;
  + Команде предоставляется вбрасывание в тыловой зоне:
  + В результате фола или нарушения (но не при выходе мяча в аут);
  + В результате ситуации спорного броска для команды, перед этим не контролировавшей мяч;
  + В результате остановки игры из-за действия, не связанного с командой, контролирующей мяч;
  + В результате остановки игры из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение.
  + Команде предоставляется(-ются) штрафной(-ые) бросок(-ки).

**Останавливать и сбрасывать к 14 секундам**, при видимых 14 секундах на таймере для броска, когда:

* Той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне и на таймере для броска остается 13 секунд или менее:
  + В результате фола или нарушения (но не при выходе мяча в аут);
  + В результате остановки игры из-за действия, не связанного с командой, контролирующей мяч;
  + В результате остановки игры из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение;
* Команде, которая перед этим не контролировала мяч, должно быть предоставлено вбрасывание в передовой зоне в результате:
  + Персонального фола или нарушения (включая выход мяча в аут);
  + Ситуации спорного броска.
* Команде должно быть предоставлено вбрасывание с линии вбрасывания в своей передовой зоне в результате неспортивного или дисквалифицирующего фола;
* После того как мяч коснулся кольца при неудачном броске с игры, последнем штрафном броске или при передаче, контроль над мячом устанавливает та же команда, которая контролировала мяч перед тем, как мяч коснулся кольца;
* Игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти или в каждом овертайме после тайм-аута, взятого командой, которая имеет право на владение мячом в своей тыловой зоне, и тренер решает, что игра должна быть возобновлена вбрасыванием для его команды с линии вбрасывания в передовой зоне команды, и на таймере для броска отображалось 14 секунд или более, когда игровые часы были остановлены.

**Выключать** после того, как мяч становится мертвым и игровые часы остановлены в любой четверти или овертайме, когда одна из команд устанавливает новый контроль над мячом и на игровых часах остается менее 14 секунд.

Сигнал таймера для броска не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым, за исключением ситуации, когда команда контролирует мяч.

**Примеры ситуаций 24/14**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Новая команда устанавливает контроль над мячом** |
| После вбрасывания в результате забитого |
| После вбрасывания в тыловой зоне в результате фола или нарушения команды соперников |
|  | |
|  | Та же команда устанавливает контроль над мячом после неудачного броска (мяч касается кольца) подбором в нападении. |
| После вбрасывания в передовой зоне (команды нападения) в результате фола или нарушения (включая выход мяча в аут) команды соперников, если оставшееся время для броска – 13 секунд или меньше. |
| После вбрасывания в передовой зоне (команды защиты) в результате фола или нарушения команды, контролировавшей мяч. |
| После вбрасывания с линии вбрасывания в передовой зоне команды в качестве наказания за неспортивный или дисквалифицирующий фол. |
| В последние две минуты 4 четверти или овертайма, когда тренер выбирает вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне и таймер для броска показывал 14 секунд или более. |

*Более детальная информация будет опубликована в дополнительных материалах в связи с периодическим обновлением Правил и Интерпретаций ФИБА.*

## 3.5 Во время игры

**Указания для 14/24 секунд.**

Изменение командного контроля

Для изменения командного контроля защищающийся игрок должен установить контроль над мячом. Это происходит тогда, когда он устанавливает контроль над мячом (одной или двумя руками), ведет мяч или ему предоставлен живой мяч для вбрасывания. Таким образом простое касание мяча защитником не является изменением командного контроля. Оператор таймера для броска должен быть уверен, что командный контроль был изменен перед сбрасыванием таймера для броска.

Если защитник берет мяч в обе руки – это всегда изменение командного контроля, даже если игрок не смотрит на мяч~~.~~ Командный контроль начинается, когда игрок этой команды контролирует живой мяч, а именно держит, ведет или ему предоставили живой мяч для вбрасывания.

Оператор таймера для броска должен быть уверен, что командный контроль был изменен перед сбрасыванием таймера для броска. Если защитник берет мяч в обе руки или задерживает мяч в одной руке – это всегда изменение командного контроля и таймер для броска должен быть сброшен. (Официальные интерпретации, 14-3 b).

Командный контроль не изменяется, если защитник касается мяча одной рукой. Отсчет на таймере для броска должен продолжаться (Официальные интерпретации, 14-3 a).

Из-за фиксированного положения на площадке судьи-секретари не всегда могут отчетливо увидеть, что происходит на ней. Таким образом крайне важно, что они (все судьи-секретари, а не только оператор таймера для броска) готовы увидеть и передать все жесты судей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сигналы и их значение | | |
| * Рис. 3. Во время вбрасывания, запуск таймера для броска и игровых часов. | | |
| * Рис. 13. ОК, хорошая работа. | | |
| * Рис. 14. Например, может означать, что командный контроль изменился или мяч коснулся кольца. | | |
|  | | |
| ВКЛЮЧЕНИЕ ЧАСОВ | ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ | СБРОС ПОКАЗАНИЙ НА УСТРОЙСТВЕ ВРЕМЕНИ ДЛЯ БРОСКА |
| 3 |  |  |
| Рубящее движение рукой | Большой палец вверх | Вращение кистью с вытянутым указательным пальцем |

**Фолы и нарушения, кроме последних 2 минут игры**

Всякий раз, когда звучит свисток, важно, чтобы оператор таймера для броска **не изменял** показания таймера для броска **сразу же.** Ему следует подождать, пока судья завершит процедуру показа жестов, до того, как изменить показания таймера для броска. Это необходимо для предотвращения ошибок.

* **ОСТАНОВИТЬ таймер для броска** – когда фол или нарушение зафиксированы судьей.
* **СБРОСИТЬ** (если необходимо, или отключить, если необходимо) – когда судья завершит процедуру показа жестов секретарскому столу.

Оператор таймера для броска должен обращать внимание, а также запоминать или записывать сколько секунд осталось на таймере до сброса (сознательного сброса), чтобы немедленно вспомнить показания таймера для броска, при необходимости. В случае нарушений сброс (если необходим согласно правилам) должен быть произведен после процедуры показа жестов судьями секретарскому столу.

**Последние 2 минуты и менее в 4 четверти или овертайме**

Оператор таймера для броска должен подождать решения тренера о месте вбрасывания после таймаута. От этого будут зависеть показания таймера.

После тайм-аута вбрасывание должно быть проведено следующим образом:

Если в результате выхода мяча в аут вбрасывание проводится в:

* Тыловой зоне команды, таймер для броска должен продолжаться со времени остановки;
* Передовой зоне команды: если таймер для броска показывает 13 или менее секунд, он должен продолжаться со времени остановки. Если таймер для броска показывает 14 или более секунд, он должен быть сброшен к 14 секундам.

Если в результате фола или нарушения (но не выхода мяча в аут) и вбрасывание проводится в:

* Тыловой зоне команды, таймер для броска должен быть сброшен к 24 секундам;
* Передовой зоне команды, таймер для броска должен быть сброшен к 14 секундам.

Если тайм-аут взят командой, установившей новый контроль над мячом, и вбрасывание проводится в:

* Тыловой зоне команды, таймер для броска должен быть сброшен к 24 секундам;
* Передовой зоне команды, таймер для броска должен быть сброшен к 14 секундам.

**Ситуации немедленного видеоповтора (IRS)**

В ситуациях немедленного видеоповтора (IRS) оператор таймера для броска не должен сбрасывать показания на таймере до окончательного решения старшего судьи.

**Действия – набор очков**

Игроки часто удивляют нас неожиданными бросковыми движениями (аллей-упами, отбиваниями или забиванием сверху, и др.). Будьте готовы, что возможно такой мяч не коснется кольца или коснется только сетки. Также, имейте в виду, что мяч может застрять между кольцом и щитом (ситуация спорного мяча).

Когда мяч касается кольца, правила указывают, что дисплей таймера для броска должен быть отключен, пока одна из команд не установит контроль над мячом. Многие таймеры не имеют функции отключения дисплея или это действие очень медленное.

**Если дисплей может быть отключен,** тогда оператор таймера для броска должен полностью применять правило:

* Выключать дисплей, когда мяч касается кольца соперника;
* Сбрасывать к 24 секундам, когда контроль установлен защищающейся командой;
* Сбрасывать к 14 секундам, когда контроль установлен той же командой, что совершила бросок с игры.

**Если дисплей не может быть отключен,** тогда оператор таймера для броска должен работать по следующему алгоритму:

* Сбрасывать к 24 секундам, когда мяч касается кольца соперника;
* Запускать таймер для броска, когда контроль установлен защищающейся командой;
* Сбрасывать к 14 секундам и затем запускать таймер для броска, когда контроль установлен той же командой, что совершила бросок с игры.

Стоит отметить, что некоторые таймеры для броска продолжают отсчет, когда дисплей отключен. Критически важно, чтобы оператор таймера для броска узнал, присутствует ли такая особенность, во время предыгровой проверки. Это позволит избежать ситуаций, когда, например, сигнал таймера прозвучит во время штрафных бросков (когда дисплей таймера должен быть отключен).

Если отключение дисплея занимает много времени и приводит к задержкам в применении правила, тогда дисплей таймера для броска не должен выключаться. В этом случае, должен быть применен вышеупомянутый алгоритм, который используется, когда дисплей таймера для броска не может быть отключен.

**Резюме механики**

Обязанности оператора таймера для броска требуют непрерывной концентрации внимания на мяче, особенно, когда мяч близок к тому, чтобы быть выпущенным для броска с игры, и, когда вот-вот коснется кольца. Поэтому очень важно не бояться сигнала таймера для броска в таких чрезвычайных ситуациях.

Согласно Правилам ФИБА, сигнал таймера для броска не останавливает игровые часы.

* **Тщательно проверьте таймер для броска** во время предыгровой проверки.
* **Ознакомьтесь с работой устройства** во время предыгровой проверки и до розыгрыша спорного мяча.
* **Ваши руки всегда должны быть на пульте таймера для броска**, близко к клавишам управления и не на столе. Это необходимо, потому что десятые доли секунды могут отличить заброшен ли мяч с игры или нет, а также выиграна или проиграна игра.
* **Вся бригада судей-секретарей должна иметь хороший обзор таймеров для броска.**
* **Перед каждым сбросом, запомните, сколько секунд осталось,** чтобы немедленно вспомнить время, если необходимо.
* **Будьте сфокусированы на мяче,** особенно во время бросков с игры.
* **Превосходный оператор таймера для броска** – человек, который находит баланс между способностью быстро реагировать и контролировать себя, чтобы гарантировать точность и своевременность применения правила.
* **Чтобы избежать ошибок, лучше оставлять показания таймера для броска перед изменением командного контроля.** Чтобы избежать путаницы, сначала остановите таймер в любой ситуации ухода мяча в аут или, когда судьи останавливают игру, чтобы защитить травмированного игрока.
* **Сообщайте своим коллегам за секретарским столом о том,** сколько секунд осталось при каждом вбрасывании (например, «владение 6 секунд»).
* **Дайте знать своим коллегам за секретарским столом, громко сообщая, что осталось 10 секунд на атаку.** Тогда секундометрист громко посчитает последние 5 секунд (5, 4, 3… ноль).
* **Дайте секретарю знать, громко сообщая, когда были запрошены замены или тайм-ауты** командой слева от секретарского стола, например: «Тайм-аут, Команда А / красные», «Замена, Команда А / красные».
* **Секундометрист должен громко объявлять, когда последние 24 и последние 14 секунд остались на игровых часах.**
* В конце каждой четверти, когда таймер для броска отключен, оператор таймера для броска должен сообщать своим коллегам за секретарским столом, когда осталось 10 секунд в четверти, и тогда он будет отсчитывать последние 5 секунд вслух («5, 4, 3, 2, 1, 0»).
* Секретарь и оператор таймера для броска должны сотрудничать для правильной установки стрелки поочередного владения в начале игры, сфокусировавшись на первом правильном контроле над мячом.
* Когда 24 (или 14) секунды и несколько десятых секунд остаются до конца игры, если игровые часы и таймер для броска связаны между собой, чтобы запустить их одновременно, оператор таймера для броска может установить свое устройство в позицию готовности к запуску, чтобы, когда произойдет первое правильное касание мяча на площадке, секундометрист запустил оба устройства – игровые часы и таймер для броска.

**Ошибки таймера для броска**

В первую очередь, стоит отметить, что судьи-секретари могут остановить игру только в ситуация, описанных в правилах. Ошибка применения правила времени для броска не является такой ситуацией, если не разрешено использование системы мгновенного видеоповтора.

В случае ошибки, например, ошибочного сброса таймера для броска, необходимо следовать следующему протоколу:

* Выключить дисплей таймера для броска или сбросить таймер для броска к 24 секундам, прекратить использование таймера для броска и запустить секундомер. В большинстве случаев судьи заметят это, остановят игру и подойдут к секретарскому столу;
  + Важно запомнить время на игровых часах, когда произошла ошибка. Отметьте это на своей бумаге для записей и запустите секундомер, который обычно используется для контроля времени тайм-аутов;
  + Если судьи не останавливают игру быстро, дождитесь первую ситуацию мертвого мяча и затем обратите их внимание на ситуацию;
  + Если нет остановки в игре, дисплей таймера для броска должен быть отключен до следующего командного контроля (например, после броска с игры, когда мяч касается кольца и любая команда овладела мячом) и тогда оператор таймера для броска должен продолжить работу в обычном режиме.

Если сигнал устройства отсчета времени для броска звучит ошибочно в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч или ни одна из команд не контролирует мяча, сигнал игнорируется и игра продолжается. Однако, если, по мнению судьи, команда, контролировавшая мяч, была поставлена в невыгодное положение, игра должна быть остановлена, показания на таймере для броска должны быть исправлены и право на владение мячом должно быть предоставлено этой же команде.

## 3.6 Перерывы во время игры и после игры

**Помощь коллегам за секретарским столом:**

* Помогать секретарю завершить протокол, если необходимо.
* Наблюдать за игроками и лицами, сопровождающими команду, и сообщать о любых инцидентах судьям.
* Подписать протокол.

# Список литературы

1. FIBA TABLE OFFICIALS MANUAL / version 4.0 FIBA - International Basketball Federation 5 Route Suisse, PO Box 29 1295 Mies, Switzerland fiba.basketball.
2. Судейство в баскетболе: учебник / Под редакцией Ф.Б. Дмитриева. – Воронеж: Издательско-полиграфический центр «Научная книга», 2021. – 640 с. – ISBN 978-5-4446-1588-1.
3. Практическое руководство для судей-секретарей /Ф.Б. Дмитриев и др.; под редакцией И.К. Латыпова. – Москва: ООО Издательский Центр «Наука», 2019. – 180 с. ISBN 978-5-9999-3217-4.
4. Методические основы подготовки судей по баскетболу: Учебно-методическое пособие. – М.: ООО Издательский центр «Наука», 2012. – 280 с.
5. Hartyani Zsolt. Basketball for Everyone. – FIBAEUROPE, 2004.–231 p.