МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ДЛЯ СУДЬИ-СЕКРЕТАРЯ ПО БАСКЕТБОЛУ



**Москва – 2023**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ДЛЯ СУДЬИ-СЕКРЕТАРЯ ПО БАСКЕТБОЛУ**

УДК

ББК

**Методические рекомендации и практические советы для судьи-секретаря по баскетболу:** Методические рекомендации для судьи-секретаря по баскетболу/ Ф.Б. Дмитриев и др.; под редакцией Ф.Б. Дмитриева. – Воронеж, 2023. – 53 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 .05.2023 г., протокол № .

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 6](#_Toc134288109)

[Секретарь 7](#_Toc134288110)

[Официальный протокол 8](#_Toc134288111)

[Официальный протокол ФИБА 9](#_Toc134288112)

[1.2 Записи – до игры 10](#_Toc134288113)

[Шапка протокола 10](#_Toc134288114)

[Запись команд: игроки и тренеры 10](#_Toc134288115)

[Стартовые пятёрки и подписи тренеров 11](#_Toc134288116)

[1.3 Процедура в случае игры, проигранной «лишением права» 12](#_Toc134288117)

[Игра, проигранная «лишением права» 12](#_Toc134288118)

[1.4 Текущий счёт – во время игры 13](#_Toc134288119)

[Забитые 13](#_Toc134288120)

[Возможные ошибки и их решения 17](#_Toc134288121)

[Фолы игрока и командные фолы. 20](#_Toc134288122)

[Запись и описание фолов 21](#_Toc134288123)

[Фолы игрока 21](#_Toc134288124)

[Фолы запасных и удалённых игроков 23](#_Toc134288125)

[Фолы тренера, помощника тренера и сопровождающих членов делегации 25](#_Toc134288126)

[Фолы играющего тренера 29](#_Toc134288127)

[Командные фолы 30](#_Toc134288128)

[Когда запасной вступает в игру впервые 31](#_Toc134288129)

[Таймауты 31](#_Toc134288130)

[Конец четверти и перерыва в игре 32](#_Toc134288131)

[Процедура в случае игры, проигранной «из-за нехватки игроков». 32](#_Toc134288132)

[1.5 Просьбы о таймауте и замене 32](#_Toc134288133)

[Таймаут: просьба. 34](#_Toc134288134)

[Просьба о замене 38](#_Toc134288135)

[1.6 По завершении игры 44](#_Toc134288136)

[Запись финального счёта игры 44](#_Toc134288137)

[Нижняя часть протокола и подписи судей. 44](#_Toc134288138)

[1.7 Цвета ручек. 46](#_Toc134288139)

[1.8 Стрелка поочередного владения 47](#_Toc134288140)

[Положение стрелки поочередного владения 47](#_Toc134288141)

[Управление стрелкой поочередного владения 48](#_Toc134288142)

[1.9 Механика и стандарты выполнения обязанностей 50](#_Toc134288143)

[Список литературы 53](#_Toc134288144)

# ВВЕДЕНИЕ

Роль судьи-секретаря в проведении баскетбольных матчей во всём мире, наравне с ролью судей в поле и комиссаров, является ключевой.

Целью работы судей-секретарей является обеспечение проведения матча на высоком профессиональном уровне. Для этого необходимы такие качества, как: ответственность, собранность, внимательность, аккуратность, пунктуальность.

Данный документ создан в результате кропотливой работы с различными методическими рекомендациями ФИБА, РФБ и, разумеется, на основе жизненного и судейского опыта. В нем раскрыта суть работы судьи-секретаря в ходе его работы и подготовки к своей профессиональной деятельности. Судья-секретарь – это один из главных членов судейской бригады, через него все участники игры и те, кто связан с игрой, получают необходимую информацию в ходе матча. Необходимо, чтобы эта информация была объективной, доступной и своевременной.

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

# Секретарь

Секретарь должен вести учёт:

* + **Команд**, внося фамилии и номера игроков, которые начинают игру, а также всех запасных, которые вступают в игру. Когда происходит несоблюдение Правил, связанное с 5 игроками, которые должны начать игру, заменами или номерами игроков, он должен как можно быстрее уведомить об этом ближайшего судью.
  + **Текущей суммы набранных очков**, записывая заброшенные мячи с игры и со штрафных бросков.
  + **Зафиксированных фолов**. Он должен записывать фолы, зафиксированные каждому тренеру, и немедленно уведомить судью при помощи секундометриста, когда тренер должен быть дисквалифицирован.

Аналогичным образом, он должен немедленно уведомить судью, что игрок должен быть дисквалифицирован, если он совершил 2 технических фола, или 2 неспортивных фола, или 1 технический и 1 неспортивный фол.

* + **Тайм-аутов**. Он должен уведомить судей через секундометриста о появлении возможности для предоставления тайм-аута, когда команда запросила тайм-аут, а также уведомить тренера через судью в том случае, когда у тренера больше не осталось ни одного тайм-аута в половине или овертайме.
  + **Следующего поочередного владения**, управляя стрелкой поочередного владения. Секретарь должен изменять направление стрелки поочередного владения сразу же после окончания первой половины, поскольку команды должны поменяться корзинами во второй половине.

**1.1 Оборудование секретаря и необходимые материалы**

Для игры секретарю необходимо следующее оборудование.

Предоставленные местной командой или организацией:

* Стрелка поочерёдного владения;
* Указатели командных фолов.

Также у него должны быть:

* Тёмные ручки (чёрные или синие) и красные ручки;
* Протоколы (согласно нормам, установленным местной Федерацией);
* Чистые листы бумаги для заметок об инциденте (может пригодиться при написании рапорта в руководство местной Федерации), изменении направления стрелки поочерёдного владения и игроках на площадке;
* Линейка;
* Скрепки для прикрепления протокола к папке-планшету (если необходимо);
* Свисток (в особых случаях).

Также рекомендуется, чтобы у секретаря была книга Правил, Интерпретаций и Руководство судьям-секретарям в бумажном или электронном виде.

# Официальный протокол

Протокол – это официальная запись игры. Информация, содержащаяся в нём, должна соответствовать действиям, произошедшим на игре. Протокол содержит в себе запись команд, суммы набранных очков, фолов, зафиксированных каждому игроку и тренеру, и предоставленных тайм-аутов.

После игры команды получают копию оригинального протокола, таким образом у них есть официальный документ, в котором записаны все важные игровые действия.

Секретарь является главным судьей-секретарём, ответственным за запись игровых действий в протоколе, согласно Правилам. Секретарь должен заполнять протокол отчётливо и аккуратно, чтобы этот официальный документ был легко читаем.

# Официальный протокол ФИБА



## 1.2 Записи – до игры

### Шапка протокола

Используя ручку с тёмными (чёрными или синими) чернилами, секретарь должен написать ЗАГЛАВНЫМИ ПЕЧАТНЫМИ БУКВАМИ:

* Названия команд. Сначала команда «А» (домашняя команда или, в случае турнира или игр на нейтральной площадке, команда, указанная в расписании первой), затем команда «Б». Если названия команд содержат названия спонсоров или прозвища, они должны быть записаны.
* Название соревнований.
* Номер игры.
* Дату в правильном формате (дд.мм.гггг: две цифры для дня, две – для месяца и четыре – для года, например 30.09.1998).
* Официальное время начала игры. Формат: 24-часовой, всегда местное время.
* Место игры.
* Имена Старшего судьи и Судьи(-ей). Формат: фамилия – полностью и первая буква имени. На международных соревнованиях в скобках должен быть указан трёхбуквенный код (International Olympic Committee (IOC), <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_IOC_country_codes>) страны, например DMITRIEV, F. (BLR).

### Запись команд: игроки и тренеры

Секретарь должен записать имена членов каждой команды, используя список членов команды, предоставленный главным тренером или его представителем минимум за 40 минут до начала игры по расписанию.

Команда «А» должна занимать верхнюю часть протокола, а команда «Б» – нижнюю.

В первом столбце секретарь должен внести номер (последние 3 цифры) лицензии каждого игрока, тренера и помощника тренера. Для турниров номера лицензий должны быть указаны только для первой игры команд.

Во втором столбце секретарь должен внести ЗАГЛАВНЫМИ ПЕЧАТНЫМИ буквами фамилию и инициалы каждого игрока в порядке номеров на майках, используя список членов команды, предоставленный тренером или его представителем. Капитан команды должен быть обозначен записью (КАП.) сразу же после его фамилии.

В нижней части раздела для каждой команды секретарь должен внести (ЗАГЛАВНЫМИ ПЕЧАТНЫМИ буквами) фамилии тренера и помощника тренера команды.

Для более удобной записи фолов имена игроков должны быть записаны по увеличению игрового номера на майке (00, 0, 1, 2…99).

Если команда представлена менее чем 12 игроками, секретарь должен прочертить линию в графе, предназначенной для номера лицензии игрока, фамилии и имени, номера игрока, участия в игре, следующих за данными о последнем записанном в протокол игроке. Если в команде заявлено менее 11 игроков, то линия должна быть прочерчена горизонтально до секции фолов, а затем продолжена диагонально вниз до конца столбца. Эта линия не должна быть прочерчена до тех пор, пока тренер не подписал протокол.

### Стартовые пятёрки и подписи тренеров

Не позднее чем за 10 минут до начала игры каждый тренер должен подтвердить свое согласие с фамилиями, соответствующими номерами членов своих команд и фамилиями тренера и помощника тренера.

Затем тренер должен указать пять игроков, которые начнут игру, поставив маленький значок ‘x’ рядом с номером игрока в колонке ‘Уч. в игре’ и, наконец, подписать протокол. Тренер команды «А» должен первым предоставить эту информацию.

В начале игры секретарь должен красной ручкой обвести маленький значок ‘x’ у пяти игроков каждой команды, которые начнут игру. Если есть какие-либо несовпадения, секретарь должен немедленно уведомить об этом старшего судью. Во время игры секретарь должен ставить маленький значок ‘x’ (не обведённый) рядом с номером игрока в колонке ‘Уч. в игре’, когда запасной впервые вступает в игру в роли игрока.

Игроки, отмеченные тренером как игроки стартовой пятёрки, могут быть заменены по причине травмы. В этом случае соперники тоже могут заменить то же число игроков, если захотят.

Если кто-либо (тренеры, судьи-секретари, судьи и т.д.) замечают ошибку до игры, например, записанный в протоколе номер игрока отличается от номера на майке или имя игрока не записано в протоколе, ошибка должна быть немедленно исправлена. В частности, неверный игровой номер должен быть исправлен или имя игрока должно быть добавлено в протокол без каких-либо наказаний. Если же такого рода ошибка обнаруживается, когда игра уже началась, судьи-секретари должны уведомить судей, а судьи должны остановить игру в подходящий момент таким образом, чтобы не поставить ни одну из команд в невыгодное положение. Неверный игровой номер должен быть исправлен без каких-либо наказаний. Тем не менее незаписанное в протокол имя игрока не может быть добавлено в протокол после того, как игра началась.

Если у команды нет тренера, капитан этой команды выполняет его обязанности и должен подписать протокол в графе, предназначенной для тренера. В этом случае секретарь должен записать имя капитана в строке тренера и написать в скобках слово «КАП».

## 1.3 Процедура в случае игры, проигранной «лишением права»

### Игра, проигранная «лишением права»

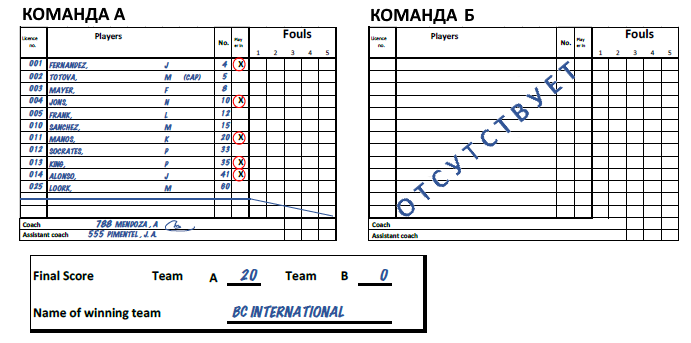
Команда проигрывает игру «лишением права», если:

* Команда отсутствует или не может выставить на игровую площадку 5 игроков, готовых играть, через 15 минут после времени начала игры, указанного в расписании.
* Своими действиями она мешает проведению игры.
* Она отказывается играть после того, как это было предложено старшим судьей.

Если команда отсутствует в зале, секретарь должен завершить протокол в обычном порядке, а на месте, предназначенном для списка игроков проигравшей команды, по диагонали написать «ОТСУТСТВУЕТ» поверх строчек. Если отсутствуют обе команды, данная процедура повторяется поверх строчек обеих команд. В любом случае полные объяснения должны быть написаны на обратной стороне протокола.

Процедура:

* Секретарь должен записать как минимум пять игроков присутствующей команды.
* Тренер, если присутствует, должен отметить стартовую пятёрку и подписать протокол.
* После предписанного времени ожидания (15 минут после времени начала игры, указанного в расписании) и получения инструкций от старшего судьи, секретарь должен написать «ОТСУТСТВУЕТ» по диагонали поверх строчек для игроков отсутствующей команды.
* Судьи и судьи-секретари должны подписать протокол.
* Старший судья должен написать краткий рапорт на обратной стороне протокола и указать счёт 20:0 на месте финального счёта игры для присутствующей команды.



## 1.4 Текущий счёт – во время игры

### Забитые

Секретарь должен вести в хронологическом порядке текущую сумму набранных каждой командой очков.

В протоколе имеются 4 столбца для текущего счета. Каждый из столбцов делится на 4 колонки. 2 колонки слева отводятся для команды ‘A’, а 2 колонки справа – для команды ‘Б’. Центральные колонки отводятся для текущего счёта (160 очков) для каждой из команд.

Секретарь должен использовать КРАСНУЮ ручку для первой и третьей четвертей и ТЁМНУЮ (синюю или чёрную) для второй и четвёртой четвертей и всех овертаймов (так как овертайм считается продолжением четвёртой четверти).

Когда очки забиты с игры или со штрафных бросков, секретарь должен их записывать следующим образом.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Одно очко: тёмный кружок (●) и номер игрока, забившего штрафной бросок, в соседней клетке.  В данном случае А8 и Б14 каждый забили штрафной бросок. |  |
|  | Два очка: диагональная линия (/) для праворуких и (\) для леворуких и номер забившего игрока в соседней клетке.  В данном случае А10 забил два очка с игры. |  |
|  | Три очка: диагональная линия (/ или \) и обведённый кружком (○) номер забившего игрока.  В данном случае А8 забил три очка с игры. |  |

* Случайно забитый бросок с игры в собственную корзину должен быть записан как два очка, забитые капитаном команды соперников, находящимся на игровой площадке.
* Очки, забитые, когда мяч не проходит через корзину (Ст. 31 Помеха попаданию и Помеха мячу), должны быть записаны игроку, который выполнял бросок.
* В начале каждой четверти или овертаймов секретарь должен продолжать вести в хронологическом порядке текущую сумму набранных очков, продолжая с числа, на котором остановился (сменив цвет ручки). Запись счёта во всех овертаймах должна производиться ТЁМНЫМ цветом (синим или чёрным).

|  |  |
| --- | --- |
| Закрытие протокола: конец четверти  В конце каждой четверти секретарь должен обвести в кружок число набранных каждой командой очков и провести горизонтальную линию под этим числом и номером забившего эти очки игрока каждой команды.  Секретарь также должен записать счёт в четверти в соответствующей строчке в нижней части протокола (используя чернила того же цвета, что и в данной четверти). |  |
| Секретарь должен сверять текущий счёт, фолы и тайм-ауты с игровым табло. Если есть какие-либо расхождения и счёт в протоколе верный, он должен немедленно принять меры для того, чтобы счёт на табло был исправлен. Если возникают сомнения либо одна из команд выражает несогласие с исправлением, секретарь должен проинформировать об этом старшего судью, как только мяч станет мертвым и игровые часы остановятся. | |
| Овертайм  В случае овертаймов секретарь должен обвести в кружок ТЁМНОЙ ручкой число последних забитых каждой командой очков и подчеркнуть их и номера забивших игроков горизонтальной чертой.  Секретарь также должен записать счёт четверти в соответствующей строке в нижней части протокола. |  |
| **Конец игры или овертайма**  Если по окончании овертайма счёт всё ещё равный, секретарь должен обвести итоговый счёт овертайма и подчеркнуть его и номера игроков, забивших последние очки, горизонтальной линией.  Промежуточный счёт не должен быть записан в нижней части протокола. Эта процедура должна повторяться до тех пор, пока не будет выявлен победитель.  Как только игра будет закончена, секретарь должен обвести итоговый счёт последнего овертайма и прочертить две горизонтальные линии под числом последних забитых каждой командой очков и номерами забивших игроков. Он также должен прочертить диагональную линию до конца колонки, чтобы зачеркнуть оставшиеся числа (текущий счёт) для каждой команды. Это всё должно быть сделано ручкой с ТЁМНЫМИ чернилами. Затем секретарь должен записать СУММАРНЫЙ счёт овертаймов в нижней части протокола.  В конце игры секретарь должен записать итоговый счёт и название победившей команды. |  |

# Возможные ошибки и их решения

Ошибки могут быть исправлены в любое время до того, как старший судья подписал протокол в конце игры, даже если их исправление влияет на результат игры. Старший судья должен поставить подпись рядом с исправлением и сообщить об ошибке организаторам игры посредством записи на обратной стороне протокола.

Исправления в протоколе должны быть сделаны аккуратно, чтобы сохранить читаемость, и согласно здравому смыслу, не нарушая последовательности событий.

Если ошибка обнаружена секретарём:

* Во время игры: секретарь должен дождаться первого мёртвого мяча, когда часы будут остановлены, чтобы подать свой сигнал и сообщить об ошибке судьям. Важно отметить, что старший судья должен в первую очередь узнать о том, что была допущена ошибка. Когда ошибка исправлена, старший судья должен подтвердить это маленькой подписью ТЁМНЫМИ чернилами, как показано в следующих примерах.

Секретарь может допустить следующие ошибки:

|  |  |
| --- | --- |
| Случай 1: записано меньшее количество очков  Трёхочковое попадание (А8) записано как два очка.  Секретарь должен прочертить горизонтальную линию, чтобы отменить ошибку, и затем записать верный счёт в обычном порядке. |  |
| Случай 2: записано большее количество очков  Двухочковое попадание (А8) записано как три очка.  Секретарь должен немедленно записать верный счёт, но не прочерчивать горизонтальную линию для отмены неверной записи. Рядом с неверным счётом он должен поставить маленькую точку (●), чтобы запомнить.  Если после этого команда забивает штрафной бросок, это может быть ясно указано так, как показано на рисунке. |  |
| Случай 3: Очки записаны неправильной команде  В третьем случае мы должны следовать той же процедуре, которая использовалась при неправильно записанных очках.  Секретарь должен сразу же записать верный счёт, но не вычеркивать горизонтальной линией неверную запись. Возле неверной записи нужно поставить маленькую точку, чтобы запомнить её.  Секретарь обязан продолжать запись набранных очков и использовать пустые клетки, если после исправления А8 забивает мяч с игры и за этим последует штрафной бросок.  Только если неверный счёт пройден (2 и 2 или 2 и 3 очка), секретарь должен начертить горизонтальную линию в клетках с неверными записями.  В примере после исправления А9 дважды забивает 2 очка. |  |
| Случай 4: Неверный счёт четверти  Это должно быть исправлено просто как показано на рисунке. |  |

Если ошибка обнаружена секретарём:

* **После окончания игрового времени** и перед тем, как протокол подписан судьями, ошибка должна быть исправлена, даже в том случае, если исправление влияет на результат игры. Судья должен поставить подпись около исправления и сообщить об ошибке организаторам игры на обратной стороне протокола.
* **После того, как судьи подписали протокол**, ошибки не могут быть исправлены. Судья или комиссар, если присутствует, должен выслать подробный рапорт в организационный комитет соревнований.

# Фолы игрока и командные фолы.

Фолы игрока могут быть персональными, техническими, неспортивными или дисквалифицирующими и должны быть записаны игроку.

Фолы, совершенные сопровождающими лицами команды, могут быть техническими или дисквалифицирующими и должны быть записаны тренеру. Секретарь должен записывать фолы, используя ручку цвета соответствующей четверти.

Каждый раз, когда записывается новый фол, секретарь должен громко произнести персональный фол игрока и командные фолы (команда, которая сфолила – и А-В командные фолы) так, чтобы судьи – секретари были осведомлены о записях в протоколе (например: 14В 4й персональный, 3й командный фол – 2-3 по командным фолам), и с помощью коллег (помощник секретаря и/или секундометрист) проверить фолы на игровом табло.

Все фолы должны быть записаны в клетках игроков или тренеров следующим образом:

|  |  |
| --- | --- |
| P | **Персональный фол** |
| T | Технический фол и после второго технического фола или комбинации 1 технического и 1 неспортивного фола (GD – дисквалификация до конца игры) |
| U | Неспортивный фол  И после 2го неспортивного фола или комбинации 1 неспортивного и 1 технического фола (GD – дисквалификация до конца игры) |
| D | Дисквалифицирующий фол для игрока, тренера, помощника тренера, запасного, удалённого игрока и сопровождающих команду лиц |
| F | Дисквалифицирующий фол по статье 39 «Драка» |
| C | Технический фол тренера за его личное поведение и после 2го «С» (GD – дисквалификация до конца игры) |
| B | Технический фол тренера за поведение помощника тренера и сопровождающих команду лиц |

## Запись и описание фолов

### Фолы игрока

|  |  |
| --- | --- |
| **Персональный фол, без штрафных бросков** |  |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Р** |  |  |  |  |   Персональный фол должен быть записан как «Р». |
| **Персональный фол, 1, 2 или 3 штрафных броска** |  |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Р1** | **Р2** | **Р3** |  |  |   Любой фол, за которым последует(-ют) штрафной(-ые) броок(-и), должен быть записан с соответствующим индексом (1, 2 или 3) после «Р». |
| **Фолы с наказаниями, отменёнными по статье 42** |  |
| Игрок команды А   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Р1** | **Р2** | **Dс** |  |  |   Игрок команды Б   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Р1** | **Uс** |  |  |  |   Все фолы против обеих команд, включающие наказания одинаковой строгости и компенсирующиеся в соответствии со статьёй 42 (Особые ситуации), должны быть обозначены добавлением маленькой буквы «с» рядом с «Р», «Т», «С», «В», «U» или «D». |
| **Обоюдный фол** |  |
| Игрок команды А   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Р** |  |  |  |  |   Игрок команды Б   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **U2** | **P** |  |  |  |   Обоюдный фол – это ситуация, при которой 2 соперника совершают персональные, неспортивные или дисквалифицирующие фолы друг против друга примерно в одно и то же время, и оба фола имеют одинаковые наказания |
| **Технические фолы и комбинация** |  |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **T1** | **T1** | **GD** |  |  | | **T1** | **U2** | **GD** |  |  | | **T1** | **Р** | **Р** | **Р2** | **T1** | **GD** |   Технический фол игроку должен быть обозначен записью «Т». Если наказанием являются штрафные броски, они должны быть обозначены добавлением соответствующего количества штрафных бросков (1) рядом с «Т».  Второй технический фол также должен быть обозначен записью «Т», с последующей записью «GD» за дисквалификацию до конца игры в последующей клетке.  Технический фол игрока, который ранее был наказан неспортивным фолом или Неспортивный фол игрока, который ранее был наказан Техническим фолом также должен быть обозначен записью «T» или «U» с последующей записью «GD» в следующей клетке. |
| **Неспортивные фолы и комбинация** |  |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **U2** | **U2** | **GD** |  |  | | **T1** | **U2** | **GD** |  |  | | **U2** | **Р** | **Р** | **Р2** | **U2** | **GD** |   Неспортивный фол игроку должен быть обозначен записью «U». Если наказанием являются штрафные броски, они должны быть обозначены добавлением соответствующего количества штрафных бросков (1, 2 или 3) рядом с «U».  Второй технический фол также должен быть обозначен записью «U», с последующей записью «GD» в последующей клетке.  Неспортивный фол игрока, который ранее был наказан Техническим фолом или Технический фол игрока, который ранее был наказан неспортивным фолом также должен быть обозначен записью «U» или «T» с последующей записью «GD» в следующей клетке. |
| **Дисквалифицирующий фол** |  |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **D2** |  |  |  |  |   Дисквалифицирующий фол игроку должен быть обозначен записью «D». Если наказанием являются штрафные броски, они должны быть обозначены добавлением соответствующего количества штрафных бросков (1, 2 или 3) рядом с «D». |

### Фолы запасных и удалённых игроков

|  |  |
| --- | --- |
| **Технический фол запасному и удалённому игроку** |  |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B2** |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **C1** | **B1** | **B1** | **GD** |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B1** | **B1** | **B1** | **GD** |   Технический фол запасному или удалённому игроку за его неспортивное поведение должен быть записан как «В» в строке тренера с добавлением 1 штрафного броска после «В».  После комбинации из трёх (3) технических фолов помощнику тренера, запасному, удалённому игроку или члену сопровождающей делегации, в строке тренера должно быть написано «GD». |
| **Дисквалифицирующий фол запасному игроку** |  |
| Запасной игрок   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **D** |  |  |  |  | | Тренер | | **B2** |  |  |   Дисквалифицирующий фол запасному игроку должен быть записан как «D». Также в строку тренера записывается технический фол «В» с добавлением 2 штрафных бросков после «В». Данный технический фол не считается одним из командных фолов. |
| **Дисквалифицирующий фол удалённому игроку** |  |
| Удалённый игрок   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **P** | **P** | **Р2** | **Р2** | **P** | **D** | | Тренер | | **B2** |  |  |   Дисквалифицирующий фол удалённому игроку должен быть записан как «D». Также в строку тренера записывается технический фол «В» с добавлением 2 штрафных бросков после «В». Данный технический фол не считается одним из командных фолов. |
| **Дисквалифицирующий фол запасному и удалённому игроку по статье 39 «Драка»** |  |
| Запасной игрок   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **P** | **P** | **F** | **F** | **F** | | Тренер | | **B2** |  |  |   Удалённый игрок   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **P** | **P** | **Р2** | **Р2** | **P** | **F** | | Тренер | | **B2** |  |  |   Если у запасного игрока менее 4 фолов, то «F» должно быть записано во всех оставшихся клетках.  Если у игрока уже есть 5 фолов, «F» должно быть записано в месте сразу после пятого персонального фола.  В дополнении, и в независимости от количества членов команды, которые покинули зону скамейки команды, только один технический фол «В» должен быть записан тренеру. Технический или Дисквалифицирующий фол по статье 39 не должен считаться одним из командных фолов. |
| **Дисквалифицирующий фол запасному и удалённому игроку по статье 39 «Драка», АКТИВНО участвующим в Драке** |  |
| Запасной игрок   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **P** | **D2** | **F** | **F** | **F** | | Тренер | | **B2** |  |  |   Удалённый игрок   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **P** | **P** | **Р2** | **Р2** | **P** |  | | Тренер | | **B2** |  |  |   Дисквалифицирующий фол запасному или удалённому игроку должен быть записан как «D» с добавлением 2 штрафных бросков после «D».  Если у запасного игрока менее 4 фолов, то «F» должно быть записано во всех оставшихся клетках.  Если удалённый игрок **активно** вовлечён в Драку, дисквалифицирующий фол должен быть записан как «D» с добавлением 2 штрафных бросков после «D». Также «F» должно быть немедленно добавлено в нижней части клетки после пятого персонального фола (как показано выше).  В дополнение, технический фол «В» должен быть записан тренеру. |

### Фолы тренера, помощника тренера и сопровождающих членов делегации

(Все фолы, записывающиеся тренеру, не должны считаться командными фолами)

|  |  |
| --- | --- |
| **Технические фолы** |  |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **С1** |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **C1** | **С1** | **GD** |   Технический фол тренеру за его собственное неспортивное поведение должен быть обозначен записью «С». Второй подобный фол также должен быть обозначен записью «С», с последующей записью «GD» в следующей клетке.  Технические фолы в перерыве игры рассматриваются как совершенные в следующей четверти, с использованием чернил цвета последующей четверти. Они должны быть записаны как:  • «В», если фол был совершен помощником тренера, запасным, удаленным игроком или сопровождающим лицом.  • «С», если фол был совершен тренером. |
| **Технический фол помощнику тренера, запасному, удалённому игроку или члену сопровождающей делегации** |  |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B1** |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **C1** | **B1** | **B1** | **GD** |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B1** | **B1** | **B1** | **GD** |   Технический фол помощнику тренера, запасному, удалённому игроку и члену сопровождающей делегации за его неспортивное поведение должен быть записан как «В» в строке тренера с добавлением 1 штрафного броска после «В».  После комбинации из трёх (3) технических фолов помощнику тренера или члену сопровождающей делегации, в строке тренера должно быть написано «GD». |
| **Дисквалифицирующий фол** |  |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **D2** |  |  |   Дисквалифицирующий фол тренеру за его личное неспортивное поведение должен быть записан как «D» с добавлением 2 штрафных бросков после «D». |
| **Дисквалифицирующий фол помощнику тренера, запасному, удалённому игроку или члену сопровождающей делегации** |  |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B2** |  |  | | Пом.Тренера | **D** |  |  |   Дисквалифицирующий фол помощнику тренера за его личное неспортивное поведение должен быть записан как «D». Также в строку тренера записывается технический фол «В» с добавлением 2 штрафных бросков после «В».   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B2** |  |  |   Дисквалифицирующий фол члену сопровождающей делегации за его личное неспортивное поведение должен быть записан в строку тренера как «В» с добавлением 2 штрафных бросков после «В». |
| **Дисквалифицирующий фол по Ст. 39 ДРАКА** |  |
| Если дисквалифицирован только тренер   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **D2** | **F** | **F** |   Если дисквалифицирован только помощник тренера   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B2** |  |  | | Пом.Тренера | **D** | **F** | **F** |   Если дисквалифицированы и тренер, и помощник тренера   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **D2** | **F** | **F** | | Пом.Тренера | **D2** | **F** | **F** |   Если дисквалифицирован член сопровождающей делегации   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B2** | **B** |  |   Дисквалифицирующие фолы тренерам, помощникам тренера, запасным, удалённым игрокам и членам сопровождающей делегации за покидание зоны скамейки команды (Ст. 39) должны быть записаны, как показано выше. Во всех оставшихся клетках для фолов дисквалифицированного лица должно быть записано «F». |
| **Дисквалифицирующий фол за драку (DF) по Ст. 39 помощнику тренера или членам сопровождающей делегации, активно вовлечённым в драку** |  |
| Если дисквалифицирован только тренер   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **D2** | **F** | **F** |   Если дисквалифицирован только помощник тренера   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B2** |  |  | | Пом.Тренера | **D2** | **F** | **F** |   Дисквалифицирующий фол должен быть записан Помощнику Тренера как «D» с добавлением двух штрафных бросков после «D», затем во все оставшиеся клетки должно быть записано «F».  Также в строку тренера должен быть записан технический фол «В» с добавлением двух штрафных бросков после «В».  Если дисквалифицированы и тренер, и помощник тренера   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **D2** | **F** | **F** | | Пом.Тренера | **D2** | **F** | **F** |   Если дисквалифицированы помощник тренера и член сопровождающей делегации   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **В2** | **В₂** |  | | Пом.Тренера | **D2** | **F** | **F** |   Если дисквалифицированы 2 члена сопровождающей делегации   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Тренер | **B2** | **B₂** | **B₂** |   Дисквалифицирующий фол помощнику тренера должен быть записан как «D» с добавлением 2 штрафных бросков после «D», и этот же человек должен быть дисквалифицирован, затем во все оставшиеся клетки должно быть записано «F».  Каждая дисквалификация члена сопровождающей делегации должна быть отмечена в строке тренера записью B₂, но недолжна считаться одним из трёх технических тренера для его дисквалификации. |

### Фолы играющего тренера

(Все фолы тренера не считаются командными фолами)

|  |  |
| --- | --- |
| **Технические фолы – неспортивные фолы и их комбинация** |  |
| Игрок   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **T1** | **P** | **P** |  |  | | Тренер | | **C1** | **GD** |  |   Играющий тренер А1в первой четверти совершил технический фол за имитацию фола как игрок. Технический фол должен быть записан в его строку игрока как «T1». В четвёртой четверти он был наказан техническим фолом за личное неспортивное поведение как тренер, записано как «С1», с последующей записью «GD» в следующей клетке.  Игрок   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **U2** | **P** |  |  |  | | Тренер | | **B1** | **B1** | **GD** |   Играющий тренер А1 во второй четверти совершил неспортивный фол на В1 как игрок. Неспортивный фол должен быть записан как «U2». В третьей четверти он был наказан техническим фолом как тренер за неспортивное поведение врача на скамейке команды, записано как «В1». В четвёртой четверти он снова был наказан техническим фолом – за личное неспортивное поведение запасного А6, записано как «В1» в строке тренера, с последующей записью «GD» в следующей клетке.  Игрок   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **Р** | **Р** | **P** | **U2** | **GD** | | Тренер | | **С1** |  |  |   Играющий тренер А1 во второй четверти получил технический фол за своё личное неспортивное поведение как тренер, записано «С1». В четвёртой четверти он совершил неспортивный фол как игрок на В1. Неспортивный фол должен быть записан как «U2» с последующей записью «GD» в следующую клетку. |

Важно отметить:

* Во время перерыва в игре все члены команд, имеющие право играть, считаются игроками (Ст. 4.1.4);
* Все командные фолы, совершенные в перерыве, должны рассматриваться совершенными в последующей четверти или овертайме (Ст. 41.1.3);
* Все командные фолы, совершенные в овертайме, должны рассматриваться совершенными в четвертой четверти (Ст. 41.1.3).

### Командные фолы

Для каждой четверти в протоколе предусмотрены 4 клетки (сразу же после названия команды и перед именами игроков) для записи командных фолов.



Всякий раз, когда игрок совершает персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, секретарь должен записать данный фол команде этого игрока большим знаком «Х» в установленном месте по порядку.

По окончании каждой четверти неотмеченные клетки должны быть вычеркнуты двумя линиями, как показано ниже.

Когда команда совершает 4 командный фол, индикатор командных фолов должен быть установлен на секретарском столе.

**Где** – в конце стола, ближайшем к команде, которая находится в ситуации перебора командных фолов.

**Когда** – мяч становится живым после четвёртого фола команды в четверти.

**Кто** – индикатор командных фолов может быть установлен судьей секретарского стола, ближайшим к скамейке команды, попавшей в ситуацию перебора командных фолов. (например, помощник секретаря, секундометрист, оператор таймера для броска).

**Почему** – Если секундометрист будет поднимать индикатор и передавать его коллеге, это может отвлекать судей от игры, которая готова возобновиться. Это может значить, что за игровой площадкой следят меньше судей секретарского стола, чем нужно, и может привести, например, к тому, что игровые часы ошибочно запущены позже, чем должны.

### Когда запасной вступает в игру впервые

В течение игры секретарь должен записать маленький знак «х» (не обведенный) в колонке участия игрока в игре рядом с номером игрока, когда он вступает в игру впервые.

Секретарь должен использовать цвет ручки текущей четверти.

### Таймауты

Каждой команде могут быть предоставлены:

* 2 таймаута в первой половине игры,
* 3 таймаута во второй половине, причем максимум 2 из этих таймаутов в последние 2 минуты второй половины,
* 1 таймаут в каждом овертайме.

Предоставленные таймауты должны быть записаны в протоколе внесением минуты игрового времени четверти или овертайма в соответствующей клетке под названием команды. Например, если до конца первой четверти осталось 3:44, секретарь должен записать цифру 7, так как 10-3=7.

Неиспользованные таймауты не могут быть перенесены на следующую половину или овертайм.

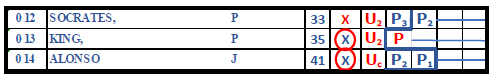
В конце каждой половины (1-я и 2-я четверти, 3-я и 4-я четверти) неиспользованные таймауты должны быть вычеркнуты двумя горизонтальными линиями, как показано выше.

Если команде не предоставлен первый таймаут перед двумя последними минутами второй половины, секретарь должен отметить двумя горизонтальными линиями первую клетку для второй половины игры команды.

### Конец четверти и перерыва в игре

Обозначения промежуточного счёта, фолов и неиспользованных таймаутов.

В конце каждой половины и овертайма, неиспользованные таймауты и клетки командных фолов должны быть прочеркнуты двумя горизонтальными линиями как описано выше.



По окончании 2-й четверти (первой половины), секретарь должен нарисовать жирную линию между использованными и неиспользованными клетками персональных фолов игроков и тренеров. Эти линии должны быть нанесены тёмным цветом (синим или чёрным).

Протокол должен быть доступен комиссару и судьям в любой момент времени.

### Процедура в случае игры, проигранной «из-за нехватки игроков».

Команда должна проиграть игру «из-за нехватки игроков», если в течение игры у команды на площадке находится менее 2 игроков, готовых играть.

Если команда, которой присуждается победа, ведёт в счёте, то финальный счёт должен остаться таким же, как в момент остановки игры. Если команда, которой присуждается победа, проигрывает, должен быть записан счёт 2-0 в её пользу.

Судьи и судьи-секретари должны также подписать протокол. Судья также должен сделать запись на обратной стороне протокола для проводящей организации.

Судья должен написать рапорт на обратной стороне протокола и также написать либо текущий результат игры, либо счёт 2-0, в зависимости от того, у какой из команд осталось менее 2 игроков.

### 1.5 Просьбы о таймауте и замене

Таймауты и замены – это приостановки игры, запрашиваемые в указанном порядке тренером и игроком. После просьбы и когда соответствующая возможность возникает секретарь должен уведомить об этом судей. Чтобы лучше понимать возможности для предоставления таймаутов и замен нам необходимо ввести два понятия: живой мяч и мёртвый мяч.

**Мяч** становится **живым** в тот момент, когда:

* Во время розыгрыша спорного броска мяч покидает руку(-и) старшего судьи при подбрасывании.
* Во время штрафного броска мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.
* Во время вбрасывания мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.

**Мяч** становится **мёртвым**, когда:

* Заброшен любой мяч с игры или со штрафного броска.
* Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
* Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(-ют):
  + Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки).
  + Дальнейшее наказание (штрафной(-ые) бросок(-ки) и/или владение).
* Звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма.
* Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч.
* Мяча, который находится в полете при броске с игры, касается игрок любой из команд после того, как:
  + Судья дал свисток.
  + Прозвучал сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма.
  + Прозвучал сигнал таймера для броска.

**Мяч** **не** становится **мёртвым** и попадание засчитывается, когда:

* Мяч находится в полете при броске с игры и:
  + Судья даёт свисток.
  + Звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма.
  + Звучит сигнал таймера для броска.
* Мяч находится в полете при штрафном броске, и судья даёт свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.
* Мяч контролируется игроком, находящимся в процессе броска с игры и заканчивающим свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем фолом наказан любой игрок команды соперников или любое лицо, которому разрешено сидеть на скамейке команды соперников. Данное положение не применяется и попадание не должно засчитываться, если:
  + После того, как судья дал свисток, начинается совершенно новый процесс броска.
  + Во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма или сигнал таймера для броска.

### Таймаут: просьба.

Тайм-аут – это остановка игры по запросу тренера или помощника тренера.

Каждый тайм-аут должен продолжаться 1 минуту.

**Возможность для предоставления тайм-аута появляется**:

* Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил взаимодействие с секретарским столом.
* Обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего штрафного броска.
* Команде, в корзину которой заброшен мяч с игры
* В случае использования системы IRS (немедленного видеоповтора), обеим командам после окончательного решения после видеоповтора.

**Возможность для предоставления тайм-аута заканчивается**, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого штрафного броска.

* Таймаут не может быть предоставлен перед тем, как началось игровое время четверти или после того, как игровое время четверти окончено.
* Если просьба о предоставлении тайм-аута от любой из команд поступила после того, как мяч оказался в распоряжении игрока, выполняющего первый штрафной бросок, то тайм-аут должен быть предоставлен в том случае, если:
  1. Последний штрафной бросок удачен.
  2. За последним штрафным броском, если он неудачен, последует вбрасывание.
  3. Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), а тайм-аут должен быть разрешен до проведения наказания за новый фол, если иное не оговорено в настоящих Правилах.
  4. Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего штрафного броска. В этом случае тайм-аут должен быть разрешен до проведения наказания за новый фол.
  5. Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего штрафного броска. В этом случае тайм-аут должен быть разрешен до проведения вбрасывания.
  6. В случае последовательных серий штрафных бросков и/или владения мячом, вызванных более чем 1 наказанием за фол, каждая серия должна рассматриваться отдельно.
* Тайм-аут не должен быть разрешен команде, забросившей мяч с игры в тот момент, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и каждом овертайме, а также после любого заброшенного мяча с игры, за исключением ситуации, когда судья прервал игру.
* Когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти или овертайме после тайм-аута, взятого командой, имеющей право на владение мячом в своей тыловой зоне, тренер данной команды имеет право определить, должна ли игра быть возобновлена вбрасыванием с линии вбрасывания в передовой зоне команды или в тыловой зоне команды с места, ближайшего к тому, где игра была остановлена.

Если возможность для предоставления таймаута только что закончилась, а тренер подбегает к секретарскому столу, громко прося таймаут, и секундометрист реагирует и ошибочно подаёт сигнал, судья дает свисток и прерывает игру, игра должна быть возобновлена немедленно. В связи с тем, что просьба поступила слишком поздно, таймаут не должен быть предоставлен.

Тайм-аут записывается команде, тренер которой первым его запросил, если только тайм-аут не предоставляется после заброшенного мяча с игры командой соперников и при этом не было зафиксировано несоблюдения Правил. В данном случае важно уведомить тренеров, кому именно записывается таймаут и спросить тренера, остаётся ли в силе его просьба о рассматриваемом таймауте. Это важно в последние 2 минуты игры.

Процедура:

После просьбы о таймауте, когда возможно его предоставление, секретарь должен убедиться, что **секундометрист** уведомил судей, подав свой сигнал и жест, как показано ниже. Это двухэтапная процедура: секундометрист показывает жест таймаута и затем указывает на скамейку команды, которая его запросила, открытой ладонью для лучшей видимости.

Когда судья подтверждает таймаут, секретарь должен записать его в протоколе, как описывалось ранее.

1. Тренер запрашивает таймаут.
2. **Секундометрист** подаёт свой сигнал и жест о таймауте, когда появляется возможность.
3. Судья даёт свисток и показывает жест. Таймаут начинается.
4. Игроки находятся в зоне скамейки.
5. Секундометрист даёт свой сигнал, когда проходит 50 секунд и 1 минута таймаута.

* Только тренер или помощник тренера имеет право запросить тайм-аут. Он должен установить визуальный контакт с секундометристом или подойти к секретарскому столу, чтобы улучшить видимость, и отчетливо попросить тайм-аут, надлежащим образом показав руками принятый жест. Секундометрист должен подать сигнал о таймауте при первой возможности.
* Условные запросы недопустимы. Например, тренеру не допускается сказать: «Таймаут, если они забьют».
* Запрос тайм-аута может быть отменен только до того момента, пока не прозвучал сигнал секундометриста об этом запросе.
* Если после просьбы о предоставлении тайм-аута любая из команд совершает фол, то тайм-аут не должен начинаться до тех пор, пока судья не завершит процедуру показа секретарскому столу жестов, связанных с данным фолом. В случае пятого фола игрока данная процедура включает в себя проведение необходимой замены. Как только замена произведена, отсчет времени тайм-аута должен начинаться в тот момент, когда судья даёт свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута. Командам должно быть разрешено направиться к своим скамейкам, если они знают, что запрошен тайм-аут, даже несмотря на то, что отсчет времени тайм-аута формально еще не начался.
* Как только появляется возможность для предоставления тайм-аута, секундометрист должен подать свой сигнал и сообщить судьям о том, что команда запросила тайм-аут. В случае если заброшен мяч с игры в корзину команды, запросившей тайм-аут, секундометрист должен немедленно остановить игровые часы и подать свой сигнал.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ситуации** | **Игровые часы** | **Статус мяча** | **Возможность таймаута** |
| Игра продолжается | Идут | Живой | Нет |
| Судья даёт свисток | Остановлены | Мёртвый | У обеих команд |
| Мёртвый мяч |
| Мяч в распоряжении игрока | Живой | Нет |

### Просьба о замене

Замена – это остановка игры по просьбе запасного для того, чтобы стать игроком. Команда может заменить более одного игрока в течение возможности для замены. Замена не может быть предоставлена до тех пор, пока не началось игровое время (кроме случая травмы игрока стартовой пятёрки во время разминки).

**Возможность для замены появляется**:

* Обеим командам, когда мяч становится мёртвым, игровые часы остановлены и судья завершил взаимодействие с секретарским столом.
* Обеим командам, когда мяч становится мёртвым после удачного последнего штрафного броска.
* Команде, в корзину которой заброшен мяч с игры в тот момент, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в каждом овертайме.

**Возможность для замены заканчивается**, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого штрафного броска.

Игроки, определённые тренером в стартовую пятерку, могут быть заменены в случае травмы. Тогда у команды соперников появляется возможность заменить такое же количество игроков, если они пожелают.

Похожая ситуация происходит и при штрафных бросках. Если судья после первого штрафного броска замечает кровь у игрока, выполняющего штрафные броски, он должен быть заменён, и соперники имеют право на замену, если пожелают.

Если возможность для предоставления замены только что закончилась, а игрок подбегает к секретарскому столу, громко прося замену, и секундометрист реагирует и ошибочно подает сигнал, судья дает свисток и прерывает игру, игра должна быть возобновлена немедленно. В связи с тем, что просьба поступила слишком поздно, замена не должна быть предоставлена.

Игрок, который стал запасным, и запасной, который стал игроком, не могут соответственно вернуться в игру или покинуть игру до тех пор, пока мяч снова не станет мертвым после фазы отсчета времени игры, за исключением ситуаций, когда:

* В команде осталось менее 5 игроков на игровой площадке.
* Игрок, имеющий право на выполнение штрафных бросков в результате исправления ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены.

**Процедура**:

* Только запасной имеет право попросить замену. Он (не тренер или помощник тренера) должен подойти к секретарскому столу и отчетливо попросить замену, надлежащим образом показав руками принятый жест или сев на стул для замены. Он должен быть готов вступить в игру немедленно.
* Просьба о замене может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал **секундометриста** об этой просьбе.
* Как только появляется возможность для замены, **секундометрист** должен подать свой сигнал, чтобы сообщить судьям о том, что поступила просьба о замене, используя следующие жесты:

1. Официальный жест Замены.
2. Указать направление скамейки команды, запросившей замену.



Если игроки обеих команд запросили замену, тогда секундометрист уведомляет об этом следующим образом.



* Запасной должен оставаться за ограничивающей линией до тех пор, пока судья не даст свисток, не продемонстрирует жест о замене и не пригласит его выйти на игровую площадку.

Игроку, который был заменён, разрешается сразу направляться на скамейку своей команды, не сообщая о замене секретарю или судье.

* Замены должны быть произведены как можно быстрее. Игрок, который совершил 5 фолов или был дисквалифицирован, должен быть заменён немедленно (не более, чем в течение 30 секунд, отсчёт ведёт секундометрист на отдельном секундомере при необходимости).
* Если просьба о замене поступила во время таймаута или перерыва в игре, **секундометрист** должен уведомить об этом судью жестом, когда секундометрист показывает, что до конца таймаута осталось 10 секунд или до конца перерыва в игре – 30 секунд. Как было показано ранее, **секундометрист** должен также указать на команду, запросившую замену.
* Если просьба о замене поступила от любой из команд после того, как мяч оказался в распоряжении игрока для выполнения первого штрафного броска, то замена должна быть предоставлена в том случае, если:
  + Последний штрафной бросок удачен.
  + За последним штрафным броском, если он неудачен, последует вбрасывание.
  + Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), а замена должна быть разрешена до проведения наказания за новый фол, если иное не оговорено в настоящих Правилах.
  + Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего штрафного броска. В этом случае замена должна быть разрешена до проведения наказания за новый фол.
  + Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего штрафного броска. В этом случае замена должна быть разрешена до проведения вбрасывания
* Если игрок, выполняющий штрафной(-ые) бросок(-ки), должен быть заменен, потому что он:
  + Травмирован, или
  + Совершил 5 фолов, или
  + Был дисквалифицирован.

данный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) заменившим его игроком, который не может быть снова заменен до тех пор, пока не сыграет в следующей фазе отсчета времени игры.

* Запасной становится игроком, а игрок становится запасным, когда:
  + Судья приглашает запасного выйти на игровую площадку.
  + Во время тайм-аута или перерыва в игре запасной обращается к секретарю с просьбой о замене.
* Просьба о замене может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря об этой просьбе.
* Когда игрок совершает свой пятый фол, судьи – секретари должны ожидать возможную замену и быть готовыми к просьбе до самого последнего момента.

Судьи – секретари могут предоставить замену для обеих команд только когда соблюдаются 3 условия:

* Мяч мёртвый;
* Игровые часы остановлены;
* Судья завершил показ жестов.

Когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и каждом овертайме, судьи – секретари могут предоставить замену только команде, пропустившей мяч с игры (сигнал даётся секундометристом), когда соблюдаются 2 условия:

* Мяч мёртвый;
* Игровые часы остановлены.

В случае просьбы о замене и о таймауте в одно и тоже время очень важна последовательность

* Сначала замена, а затем таймаут.
* Сначала таймаут, а потом замена.

| **Ситуации** | **Игровые часы** | **Статус мяча** | **Возможность замены** |
| --- | --- | --- | --- |
| В течение игры (кроме 2:00 и менее в 4 четверти и овертайме) | | | |
| Игра продолжается | Идут | Живой | Нет |
| Судья даёт свисток | Мёртвый | Нет |
| Мёртвый мяч | Нет |
| Мяч в распоряжении игрока | Живой | Нет |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Игровые часы показывают 2:00 и менее в 4 четверти и овертайме | | | |
| Игра продолжается с 2:00 и менее в 4 четверти и овертайме | Идут | Живой | Нет |
| Судья даёт свисток | Остановлены | Мёртвый | Для команды, пропустившей мяч с игры |
| Мёртвый мяч |
| Мяч в распоряжении игрока | Живой | Нет |
| При штрафных бросках | | | |
| Игрок выполняет штрафной бросок | Остановлены | Живой | Нет |
| Последний штрафной бросок удачен | Мёртвый | Для обеих команд |
| Мяч остаётся мёртвым |
| Мяч в распоряжении игрока для вбрасывания | Живой | Нет |

Если судьи обнаруживают, что у одной из команд на игровой площадке одновременно находится более 5 игроков, ошибка должна быть исправлена как можно быстрее, причем команда соперников не должна быть поставлена в невыгодное положение.

При условии, что судьи и судьи-секретари выполнили свою работу правильно, 1 из игроков должен был снова выйти на игровую площадку или остаться на ней незаконно. Следовательно, судьи должны потребовать, чтобы 1 игрок немедленно покинул игровую площадку, и наказать техническим фолом тренера данной команды (записывается как ‘B1’). Тренер ответственен за обеспечение правильности проведения замены и должен следить за тем, чтобы замененный игрок немедленно покинул игровую площадку после замены.

## 1.6 По завершении игры

### Запись финального счёта игры

|  |  |
| --- | --- |
| По окончании игры секретарь должен провести 2 жирные горизонтальные линии под итоговым количеством очков, набранных каждой командой, а также номерами игроков, набравших последние очки.  Он также должен провести диагональную линию до конца колонки, перечеркивая оставшиеся цифры (текущий счёт) для каждой команды.  По окончании каждой четверти и последнего овертайма секретарь должен записать счет данной четверти и всех овертаймов в соответствующей графе нижней части протокола. |  |
| По окончании игры секретарь должен записать итоговый счёт и название победившей команды.  Сразу же по окончании игры секретарь должен записать время в графе «Игра завершена (чч:мм)». Формат: 24-х часовое время, всегда – местное. | |

### Нижняя часть протокола и подписи судей.

По окончании игры секретарь должен проверить протокол и провести линии в неиспользованных клетках каждой из команд, как показано.



Секретарь должен написать свою фамилию в протоколе печатными заглавными буквами и затем поставить подпись. После этого, оператор табло, секундометрист и оператор таймера для броска должны внести свои данные, как показано. Секретарь должен провести горизонтальную линию в графе «Подпись капитана в случае протеста».



После того, как протокол подписан судьями, старший судья должен быть последним, кто подтвердит верность протокола и поставит свою подпись.

После подписания протокола судьей(-ями) старший судья должен последним утвердить и подписать его. Это действие означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой.

В случае если капитан (КАП.) подписывает протокол в связи с протестом (в графе ‘Подпись капитана в случае протеста’), судьи-секретари и судья(-и) должны оставаться в распоряжении старшего судьи до тех пор, пока он не даст им разрешения уйти.

## 1.7 Цвета ручек.

Два цвета могут быть использованы для заполнения протокола: тёмно-синий/чёрный и красный.

Тёмно-синий/чёрный цвет.

* Верхняя часть протокола,
* Полные названия команд,
* Соревнование,
* Дата (день.месяц.год: дд.мм.гггг, например 30.09.1998),
* Время начала игры,
* Номер игры,
* Место проведения игры,
* Фамилии судей, инициалы и их страны.

Команды

* Названия команд,
* Фамилии и инициалы игроков и тренеров,
* Номера игроков,
* Последние 3 цифры номеров лицензий игроков и тренеров,
* Отметки («х»), относящиеся к стартовым пятеркам команд,
* Подписи тренеров, подтверждающие их согласие с фамилиями и соответствующими номерами членов их команд и тренеров,
* Линия в пустых клетках фамилий, номеров, номеров лицензий и др., когда в команде менее 12 игроков (линия чертится после начала игры),
* Фолы, совершенные игроками во 2 и 4 четвертях (и овертаймах),
* Таймауты 2 и 4 четвертей (и овертаймов),
* Командные фолы 2 и 4 четвертей (и овертаймов),
* Игроки, выходящие на площадку впервые в игре во 2 и 4 четвертях (и овертаймах),
* Толстая линия по окончании 2 четверти между использованными и неиспользованными клетками для фолов игроков,
* Толстая диагональная линия по окончании игрового времени, вычеркивающая оставшиеся клетки.

Нижняя часть протокола

* Счёт после каждой четверти,
* Окончательный счёт игры,
* Название команды – победителя,
* Подпись капитана в случае протеста или толстая линия, если графа не была использована,
* Фамилии, инициалы и номера лицензий судей-секретарей,
* Подписи членов судейской бригады (судьи и судьи-секретари).

Текущий счет

* Текущий счет 2 и 4 четвертей,
* Текущий счет овертаймов.

Красный Цвет

Команды

* Таймауты 1 и 3 четвертей,
* Командные фолы 1 и 3 четвертей,
* Игроки, выходящие на площадку впервые в игре в 1 и 3 четвертях,
* Обводка отметок («х»), относящихся к стартовым пятеркам команд.

Текущий счет

* Текущий счет 1 и 3 четвертей.

## 1.8 Стрелка поочередного владения

Поочередное владение – это способ заставить мяч стать живым в результате вбрасывания вместо розыгрыша спорного броска.

Во всех ситуациях спорного броска команды должны поочередно получать право на владение мячом для вбрасывания с места, ближайшего к тому, где происходит ситуация спорного броска.

### Положение стрелки поочередного владения

Команда, которая не устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке после розыгрыша спорного броска, должна иметь право на первое поочередное владение. К примеру, если команда А овладела мячом после розыгрыша спорного броска, стрелка поочередного владения будет показывать в сторону корзины, которую должна атаковать команда Б.

Команда, имеющая право на следующее поочередное владение по окончании любой четверти или овертайма, должна начинать следующую четверть или овертайм вбрасыванием с продолжения центральной линии напротив секретарского стола, если только не должно проводиться дальнейшее наказание в виде предоставления штрафных бросков и права на владение мячом.

Если **контроль над живым мячом на игровой площадке еще не был установлен**, судья не может использовать процедуру поочередного владения.

Это значит, когда старший судья подбрасывает мяч во время розыгрыша начального спорного броска, сразу же после того, как мяч правильно отбит одним из спорящих игроков А1:

(a) Фиксируется спорный мяч между А2 и В2.

(b) Фиксируется обоюдный фол между А2 и В2,

Старший судья должен провести еще один розыгрыш спорного броска в центральном круге, в котором должны участвовать А2 и В2. Время, которое прошло на игровых часах после правильного отбивания мяча и до фиксации ситуации спорного мяча/обоюдного фола, должно остаться без изменений. Также, если старший судья подбрасывает мяч во время розыгрыша начального спорного броска, и сразу же после того, как мяч правильно отбит одним из спорящих игроков А1, мяч:

(a) Выходит непосредственно в аут.

(b) Пойман А1 прежде, чем он коснулся одного из не прыгавших игроков или пола,

это нарушение.

В обоих случаях команде В предоставляется вбрасывание в результате нарушения А1.

Секретарь должен подождать, пока одна из команд не установит контроль над живым мячом (пока мяч не окажется в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание), перед тем как выставить стрелку.

Команда, имеющая право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной в сторону корзины соперников.

Это значит, что, когда после спорного броска команда/игрок устанавливает контроль над мячом на игровой площадке, стрелка должна показывать в сторону корзины в направлении, противоположном направлению игры. Например, если команда А устанавливает контроль и направление их атаки в сторону правого кольца, стрелка должна указывать в сторону левого кольца.

## Управление стрелкой поочередного владения

Направление стрелки поочередного владения должно быть изменено сразу же, как только заканчивается вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

Вбрасывание в результате процесса поочередного владения:

* **Начинается**, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
* **Заканчивается**, когда:
* Мяч касается или мяча правильно касается игрок на игровой площадке.
* Команда, выполняющая вбрасывание, совершает нарушение.
* Живой мяч застревает между кольцом и щитом во время вбрасывания.

Нарушение, совершенное командой во время выполнения своего вбрасывания в результате процесса поочередного владения, заставляет эту команду потерять право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения. Направление стрелки поочередного владения должно быть немедленно изменено, указывая на то, что соперники команды, совершившей нарушение, должны иметь право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения при следующей ситуации спорного броска. Затем игра должна быть возобновлена предоставлением мяча соперникам команды, совершившей нарушение, для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места первоначального вбрасывания.

Фол, совершенный любой из команд:

* До начала любой четверти, кроме первой, или овертайма, или
* Во время вбрасывания в результате процесса поочередного владения, не заставляет команду, имеющую право на вбрасывание, потерять свое право на поочередное владение.

Если такой фол совершен во время поочередного вбрасывания в начале четверти, после того как мяч был передан судьёй в руки игроку, выполняющему вбрасывание, но до того, как его правильно коснулся один из игроков на игровой площадке, процедура поочередного владения не была завершена, следовательно, стрелка должна продолжать указывать в ту же сторону.

Если судья и/или секретарь совершают ошибку, и мяч ошибочно предоставляется любой команде для вбрасывания, как только мяч касается или мяча правильно касается игрок на игровой площадке, ошибка не может быть исправлена. Однако команда, поставленная в невыгодное положение, не должна потерять свое право на следующее вбрасывание в соответствии с процессом поочередного владения в следующей ситуации спорного броска в результате ошибки.

Самая распространенная ситуация стрелки поочередного владения – это спорный бросок в начале игры.

Команда, которая не устанавливает первый командный контроль над живым мячом после розыгрыша спорного броска, должна иметь право на первое вбрасывание в результате поочередного владения.

Секретарь должен менять направление каждый раз, когда игрок правильно касается мяча на игровой площадке после вбрасывания в результате процесса поочерёдного владения.

Секретарь должен также поменять направление стрелки, когда после ситуации спорного мяча команда, выполняющая вбрасывание, совершает нарушение.

Секретарь должен перевернуть стрелку немедленно в начале большого перерыва в игре и уведомить об этом судей (и комиссара, если присутствует).

**Когда секретарь не должен менять направление стрелки поочерёдного владения?**

Фол, совершенный любой из команд:

* перед началом любой четверти, кроме первой или
* во время вбрасывания в результате процесса поочерёдного владения

не заставляет команду, совершающую вбрасывание, потерять поочерёдное владение.

В данном случае, независимо от наказания, стрелка не меняет направления.

Если стрелка поочерёдного владения – это электронное устройство, оно должно:

* Иметь стрелку длиной не менее 100 мм и высотой не более 100 мм.
* При включении демонстрировать на лицевой стороне стрелку, светящуюся ярко-красным цветом, показывающую направление поочередного владения.
* Демонстрировать на обратной стороне индикатор положения (лево/право/центр) стрелки для утверждения верности её положения.
* Располагаться в центре секретарского стола и быть отчетливо видимым каждому, кто связан с игрой, включая зрителей.

## 1.9 Механика и стандарты выполнения обязанностей

Чтобы выполнять свою особую роль, секретарь должен:

* Заполнить протокол в соответствии с Правилами и Руководством по работе судей-секретарей;
* Знать жесты судей и механику, чтобы эффективно взаимодействовать с ними;
* Делать записи номеров игроков, которые забросили мяч с игры;
* В случаях драки, делать записи игроков (их номеров), которые могут быть вовлечены в драку. В ситуациях Драки секретарь должен аккуратно наблюдать за тем, что происходит на игровой площадке, вместе с секундометристом и комиссаром (если присутствует).
* Уделять внимание жестам судей при попытках трехочковых бросков. Именно судья принимает решение о цене броска при бросках близко к трехочковой линии.
* При каждых забитых очках громко произносите всю важную информацию (например, 11А, 2 очка) и в то же самое время проговаривайте счет игры после этого попадания (66-56 всегда в порядке команд А-Б); чтобы помочь в проверке точности данных на игровом табло. Если показания протокола и табло не отличаются, оператор табло даст вербальное подтверждение.
* Если есть несовпадения, и показания секретаря верны, он должен немедленно предпринять шаги для изменения данных на табло. Если есть сомнения, или если одна из команд показывает несогласие с исправлениями, секретарь должен проинформировать судью немедленно после того, как мяч станет мёртвым и игровые часы будут остановлены.
* При фиксации каждого фола секретарь должен громко проговаривать всю сопутствующую информацию (к примеру, 26 А персональный фол, 2 штрафных броска), как показано судьёй. Секретарь должен записать информацию в протоколе, проговаривая количество персональных и количество командных фолов (например, 26А 2й персональный фол, 4й командный фол, 4-1 по командным фолам). Оператор табло должен вербально подтвердить и затем внести информацию на игровое табло.
* Быстро сообщить остальным членам секретарской бригады, когда игрок совершает свой 5 фол или должен быть дисквалифицирован в результате комбинации технических и/или неспортивных фолов.
* Является хорошей практикой громко повторять номера игроков и командные фолы, которые ведут к возможным заменам (3й или 4й фол), 5й фол или пробивные фолы, для готовности бригады судей-секретарей к возможным заменам, таймаутам или необходимости поставить индикатор командных фолов для одной из команд на судейский стол.
* Должен внимательно прислушиваться к информации о заменах или таймаутах от своих коллег.
* Как только команда использовала все возможные таймауты в половине игры (или в овертаймах), отчётливо проинформировать об этом ближайшего судью, чтобы информация могла быть донесена соответственно тренеру команды.
* **Хорошей практикой является громкое повторение номера игрока и фолов команды в ситуациях, ведущих к возможным заменам (3-й или 4-й фолы), 5-м фолам или бонусным броскам, чтобы судейская бригада была бдительна в отношении замен, тайм-аутов или необходимости размещения на столе маркеров командных фолов.**
* **Убедиться в том (проговорить голосом), что поставлен индикатор командных фолов на конце секретарского стола, ближайшем к команде, имеющей 4 и более командных фолов в четверти, сразу же после того, как мяч становится живым после 4 командного фола.**
* Помогать оператору таймера для броска при последних секундах владения, произнося «пять, четыре … один, ноль».
* Знать правило поочерёдного владения и когда необходимо менять направление стрелки продуктивно.
* Постоянно находиться в визуальном контакте с судьями.

# 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.