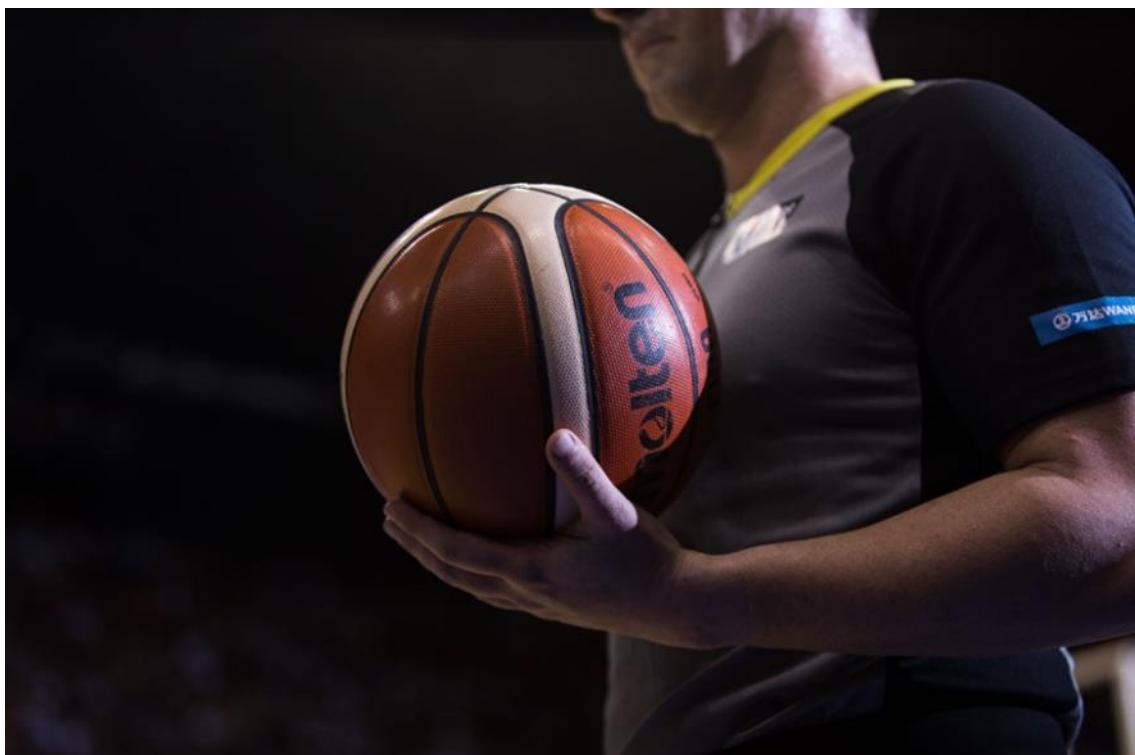


# МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СУДЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ



УДК 796.323

ББК

**Методические рекомендации для судей по баскетболу:** Учебно-методическое пособие предназначено для начинающих и практических судей, тренеров, игроков, руководителей баскетбольных команд, студентов физкультурных вузов/ Ф.Б. Дмитриев и др.; под редакцией Ф.Б. Дмитриева. – Воронеж, 2025. – 88 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

**Куняевский 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.** – старший 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, протокол № 2 от 30.09.2025г.

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».

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

**Рецензенты:**

Кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедры спортивных дисциплин ФГБОУ ВО «ВГПУ» Лихачева В.С.

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

УДК  
ББК

© Коллектив авторов, 2025

**ВВЕДЕНИЕ**

Судейская работа – интеллектуальный вид деятельности арбитра на площадке и за её пределами, связанная с умением управлять процессом игры. На площадке она постоянно сопряжена с постоянной мыслительной обработкой быстро меняющихся игровых ситуаций для того, чтобы оперативно принимать адекватные решения. Часто судейская работа происходит на фоне стресса в агрессивной и накаленной эмоциями обстановке. После судейства на площадке, уже в спокойной обстановке, происходит не менее сложный этап в работе судьи – аналитический. С помощью видеоматериалов детально изучаются положительные и негативные моменты управления процессом игры. Понятно, что такой нестандартной и специфической работой способен заниматься только имеющий специальную подготовку и предрасположенный к этой деятельности человек. Образованность, интеллект, интуиция, культура, физическое здоровье и, безусловно, энциклопедическое знание всего, что связано с судейством: механика (2РО, 3РО) и индивидуальная судейская техника (ИОТ) – это основные составляющие успеха спортивного судьи.

Сегодня профессиональный судья должен быть безукоризненным знатоком баскетбола, методики применения Правил игры, их интерпретаций, механики судейства. Его характерными чертами судьи являются: честность, объективность, беспристрастность, решительность, тактичность, хладнокровие.

Целью данного методического пособия является оказание помощи опытным и начинающим судьям по баскетболу в организации профессиональной подготовки. Важно понять смысл необходимых, иногда забытых постулатов судейства, что квалифицированная работа арбитра – это не постоянное использование свистка, а управление процессом игры, предвидение развития событий на площадке, что часто происходит без остановок игры и агрессивного вмешательства судьи.

Развивайте основы судейства (базис): чем выше здание, тем прочнее должен быть фундамент, также и в судействе. Разница в быстроте действий влияет насколько быстро мы достигнем успеха. Всё дело в способе мышления: быстрым или медленном. Правильные психологические установки (mind-set) и навыки (skill-set) в сочетании способны ускорить ваше движение в нужном направлении, поэтому их нужно развивать одновременно и не пренебрегать одним в угоду второму. Если это сделать, то будет успех и результат. Всегда нужен качественный скачок, а не прогулка к успеху. Применять нужно не завтра, а сейчас. Поэтому устанавливайте высокие цели, сделайте реальный план их достижения и следуйте ему.

## **Механика тройного судейства (3РО) – Основы**

## **Судьи на площадке постоянно должны показывать высокий уровень понимания баскетбола**

1. Позиции на площадке.
2. Спорный бросок и начало четвертей.
3. Зоны ответственности / Передовая зона.
4. Ротация.
5. Позиция Ведущего.
6. Позиция Ведомого.
7. Позиция Центрального.
8. Переходы от защиты к нападению и быстрый отрыв.
9. Аут и вбрасывания.
10. Процедура сообщения секретарскому столу о фоле и смена позиций.
11. Последний бросок.

### **1. Позиции на площадке**

Термин	Перевод	Пояснение
Strong Side – refereeing (SSR)	Сильная сторона судей	Сторона игровой площадки, на которой располагаются Ведущий и Ведомый судья.
Weak Side – refereeing (WSR)	Слабая сторона судей	Сторона игровой площадки, на которой находится Центральный судья
Ball-side (BS)	Сторона мяча	Это относится к расположению мяча. Если площадку разделить воображаемой линией от кольца до кольца, то стороной мяча будет та, на которой он находится.
Opposite Side (OPS)	Противоположная сторона	Сторона, дальняя от секретарского стола
Trail (T)	Ведомый судья	Ведомый судья располагается примерно на углу зоны скамейки команды, ближайшем к центральной линии, а также на той же стороне, что и Ведущий судья (всегда на Сильной стороне судей)
Lead (L)	Ведущий судья	Ведущий судья располагается за лицевой линией. Он должен стараться максимально находиться на Стороне мяча (Сильной стороне).
Centre (C)	Центральный судья	Центральный судья располагается на противоположной стороне от Ведущего судьи (и часто на противоположной стороне от мяча) на продолжении линии штрафного броска (начальная позиция). В зависимости от положения мяча, Центральный судья может быть с ним и на одной стороне.



Рис.1: Ведомый, Ведущий, Центральный судья, Сильная сторона, Слабая сторона, Сторона мяча и Противоположная сторона.

**Перемещение всегда должно быть со здравым смыслом!**

- Активно занимать свою базовую позицию.
- Активно перемещаться, чтобы увидеть весь эпизод.
- Активно двигаться – не значит суетиться или хаотично передвигаться.
- Ноги должны быть постоянно «заряжены» (готовы к работе).
- Открытый угол (**open angle**) – нужно быть всегда открытым к игре.
- Находить всегда открытый обзор (**open look**) – судить защиту, искать пространство между игроками, контролировать нападающего и знать, где мяч.
- Всегда искать причину и смысл в действиях.
- Для получения полной информации нужно иметь «галерею информации».
- Все движения судьи должны быть с целью!
- Цель тройной механики – на стороне мяча должно быть два судьи.
- Смысл ЗРО – два судьи контролируют игру на мяче.
- Нужная позиция ведёт к открытому углу обзора, который позволяет принять правильное решение - это увеличивает точность решений.

**2. Спорный бросок и начало четвертей**

**Позиция судей во время начального спорного броска**

1. **Старший судья (R)** ответственен за выполнение спорного броска в центральном круге напротив секретарского стола.
2. Судьи занимают позиции на боковых линиях. **Судья 1 (U1)** находится на стороне секретарского стола рядом со средней линией, а **Судья 2 (U2)** - на противоположной стороне, примерно на уровне края зоны скамейки команды.

**3. Обязанности Судьи 1:**

- a) Фиксация нарушений при спорном броске.
- б) Запуск игрового времени, когда мяч правильно отбит.

**4. Обязанность Судьи 2:**

Наблюдение за восемью (8) не участвующими в спорном броске игроками для фиксации возможных нарушений и фолов.



Рис. 2. Расположение судей перед розыгрышем спорного броска

**3. Зоны ответственности / Передовая зона**



Рис. 3. Зоны ответственности судей в передовой части (зоне) площадки

#### 4. Ротация

##### Ротацию инициирует только Ведущий судья Фазы ротации

- 1. Мяч во 2-ом квадрате (вершина 3-х очковой линии) или на слабой стороне **Ведущий** обязан быть в **close down** – прижимание к 3-х секундной (ограниченной) зоне. 1-2 сек паузы (оценка игровой ситуации) (рис.4).
- 2. **Ведущий** оценивает ситуацию и, начав ротацию, «сканирует», «чистит углы», контролирует игру в 3-х секундной зоне и атлетично (быстрым шагом) идёт, остановка – разворот туловища только около игрового эпизода.
- 3. Окончание ротации для **Ведущего** – готовность судить игру около мяча в новой позиции **Ведущего**.
- 4. Старый **Ведомый** переходит в новый **Центр** одновременно с **Ведущим** (рис.5).
- 5. Окончание всей ротации – старый **Центр**, дождавшись **Ведущего**, поднимается в нового **Ведомого**, перемещаясь спиной вперед, контролируя свою зону ответственности (AOR) (рис.6).
- Цель ротации:
  - на стороне мяча должно быть два судьи.
  - разместить команду судей в максимально выгодной позиции для судейства игры.
- Смысл ротации – оперативно занять позицию.
- Искать **причины** к ротации:
  - мяч остаётся (задерживается) на слабой стороне у **Центра**;
  - мяч переходит линию штрафного броска на слабой стороне.



Рис. 4

Рис. 5

Рис. 6

### Проблема ЗРО – это ротация

#### **Нет чёткого контроля:**

- игроков,
- партнёров при смене позиций,
- нет статики при принятии решения.

#### **Ротация не нужна:**

- быстрый бросок,
- быстрый результативный пас и бросок,
- быстрый проход к кольцу,
- менее, чем 5 секунд на атаку на таймере для броска.

#### **Причины пропуска ротации**

- Пропуск прижимания к 3-х секундной зоне (**close down**).
- Долгое ожидание.

#### **Ротация**

- Первично – судить игровой момент;
- Вторично – делать ротацию.
- **Центр не инициирует** ротацию.
- **Ведущий** – ротация с целью улучшить расположение команды судей, а не просто ради перемещения. Помнить про паузу после поджимания в позицию (**close down**), особенно, если на стороне игра центровых.
- **Ведущему** находить работу во время ротации.
- Иногда необходимо два **Центра** для игры (контроль ротации и оставаться с игровым эпизодом).
- Если мяч пришёл в зону ответственности судьи, он не должен смотреть на партнёра. Партнёр должен сам посмотреть на судью, взял ли он пару игроков и мяч.
- **При ротации** ждать, когда мяч будет в передовой зоне, а также дать возможность партнёрам перейти в передовую зону.
- **Ведущий** должен быть в позиции **close down** (прижимание к 3-х сек зоне), когда мяч находится на стороне **Центра** (слабая сторона) или во 2-ом квадрате (вершина 3-х очковой линии) после прохождения мячом центральной линии (рис.4).
- **Close down** – это не место, а позиция от края пересечения ограниченной зоны с лицевой до края щита.
- Ротация должна начаться, когда мяч перешёл центральную линию на стороне **Центра**, и **Ведомый** перешёл в передовую зону. Все судьи готовы к ротации.
- Во время ротации **Центр** должен дождаться окончания ротации **Ведущего** и не покидать раньше времени позиции и обзора по отношению к игровому эпизоду.
- Если во время ротации нет игроков в позиции **post play** (в ограниченной зоне) на стороне **Центра**, **Ведущий** должен судить зону активных действий на линии подбора штрафных бросков (рис.5).
- Если во время ротации есть игра в **post play** (в ограниченной зоне) на стороне **Центра**, **Ведущий** должен контролировать ограниченную зону и как можно

быстрее попытаться закончить ротацию для того, чтобы разгрузить **Центра** с игрой в **post play** (в ограниченной зоне).

- Активно использовать технику **close down** (прижимания к 3-х секундной зоне). Это помогает в ротации и базируется на расположении мяча в передовой зоне.
- **Ротация**, когда мяч у центровых или очевидно останется на стороне **Центра** (два судьи должны быть на сильной стороне, там, где мяч).
- При **ротации** если старый **Центр** оценивает центровых – продолжать это делать. **ЗРО** наиболее слаба как раз в момент ротации **Ведущего**, поэтому находить **смысл и цель для ротации**. Движение должно быть быстрым, атлетичным и чётким.
- При ротации **Центр** ждёт, пока **Ведущий** займёт позицию, затем переходит в **Ведомого**. Если у **Центра** активная пара игроков, то не обязательно идти в **Ведомого**, даже если **Ведущий** занял позицию, необходимо досмотреть момент игры 1 на 1 до конца (лучше иметь два **Центра**, чем два **Ведомых** в одном эпизоде).
- Принять решение о **ротации** дважды:
  - первый раз решить, начинать идти из **close down** или нет;
  - второй – если начал ротацию, пока не прошёл кольцо, есть возможность вернуться, если быстрый бросок или проход.
- **Ротация** – иногда допустим бег (при быстрых передачах или быстрой смене расстановки после быстрого отрыва). Движение при ротации – **не прогулочное (casual)**, а **атлетичное (sharp walk)**. Поворачивать туловище, когда дошёл до линии мяча (не раньше и затем двигаться спиной). При переходе в новую позицию быстро найти защитника и определить его положение.
- При **ротации**: новый **Ведомый** перемещается из позиции бывшего **Центра** после того, как **Ведущий**, делающий ротацию, возьмёт пару игроков, мяч, займёт правильную позицию для контроля (рис.6).
- Переход с **Ведомого в Центр** - глаза двигаются за шагами (**не за мячом**).
- Исключение – **нет ротации** - одна пара игроков у **Центра**, с которой **Центр** может сам справиться.
- **Ротация** в момент перехвата: если **Ведущий** перешёл кольцо – **ротация** считается законченной (обязательно этот момент обсуждать на предыгровой беседе).
- Мяч на стороне **Ведущего** – устанавливать широкий угол обзора, когда мяч на противоположной стороне – сразу поджимание к 3-х секундной зоне (**close down**).
- **Нет ротации** - вернуться обратно, если **Ведущий** пошёл в **close down** и дальше под кольцо, и когда мяч вернулся обратно, при броске, начале прохода.
- При двойном свистке, когда игра и мяч на слабой стороне – **Центр** имеет первостепенное право принимать решение, показывать фол секретарскому

столу, но только после визуальной связи с партнёром, который также фиксировал несоблюдение Правил (визуальная связь обязательна!).

➤ **Почему нельзя бежать в позиции *Ведущего* при ротации:**

1. сбивается нормальная работа всей команды судей;
2. фиксируется всё в движении навстречу (мелькает перед глазами);
3. нет возможности оценить и предвидеть действия игры вовремя бега;
4. теряется контроль за своими зонами и парами игроков.

### 5. Позиция *Ведущего*

- Начальная позиция *Ведущего* – на лицевой линии между 3-х очковой линией и ограниченной зоной: стационарно, открыто к эпизоду, с широким обзором под углом 45<sup>0</sup> к игре, не параллельно к лицевой линии.
- Рабочая зона *Ведущего* находится между 3-х очковой линией и краем щита. Для того, чтобы понять, что вы в стандартной (начальной) позиции, убедитесь, что вы видите переднюю дужку кольца.
- Начальная позиция *Ведущего* на лицевой линии должна определяться в соответствии с местонахождением мяча, когда он переходит в передовую зону. Если при переходе из тыловой зоны в передовую мяч на сильной стороне – *Ведущий* бежит в стандартную позицию, если мяч находится в передовой зоне на слабой стороне у *Центра* – сразу в **close down** (прижимание к 3-х секундной зоне).
- Когда мяч на сильной стороне – двигаться в зависимости от его перемещения, быть на линии мяча.
- Когда мяч перешёл к *Ведущему* (граница передачи игрока с мячом – переход продолжения штрафной линии), *Ведомый* отвечает за игру без мяча.
- Принимать мяч и пару игроков, когда мяч чуть выше или на продолжении линии штрафного броска.
- Позиция *Ведущего* подразумевает терпение со свистком. Это самая сложная позиция на площадке.
- *Ведущий* не должен находиться далее одного метра от лицевой линии. Причина – не видна игра около и на кольце – проход, бросок, отскок, подбор, борьба за позицию.
- Взгляд *Ведущего* должен идти снаружи вовнутрь (*Ведущий* находится дальше от кольца, чем мяч), чтобы охватить большее количество игроков.
- *Ведущий* должен быть на лицевой, когда мяч переходит центральную линию.
- *Ведущему* необходимо сразу найти защитника и распределять внимание снизу-вверх (стопы – тело). Если защитник за пределами полукруга – контроль его движения (вперёд, в сторону, назад и пр.). Суть: чем раньше нашли защитника – больше информации собрали – больше правильных решений. Это не будет гаданием, арбитр видит весь эпизод (решение может быть принято в момент окончания эпизода).
- Переход с *Ведомого* в *Ведущего*, как можно быстрее установить свою позицию на лицевой линии – это позволит лучше контролировать игру. Перемещение, бег с поворотом головы в площадку – контроль площадки и игроков с партнерами.

- **Ведущий** - контроль игры выше плеч, чтобы определить статус мяча и игровых часов пока мяч перемещается.
- **Ведущий** - как можно раньше понять, был ли страхующий защитник (secondary defender) в правильной защитной позиции.
- Новый **Ведущий** и **Центр** при переходе в новую позицию с поворотом головы на счётчик таймера для броска в тыловой зоне (пример для контроля игры).
- Движение для улучшение вашего угла обзора до момента: **open look, open angle**.
- **Ведущий** до того, как войти в ограниченную зону для проведения штрафных бросков – сделать паузу и оценить обстановку (использовать голос).
  - Держать игру в позиции **post play** (в ограниченной зоне) «чистой» и под контролем.

***Агрессивная игра допустима, грязная – нет!***

- Судейство из позиции снаружи – вовнутрь (**outside-in**). Не подходить близко, сохраняя оптимальный обзор по горизонтали и вертикали, а также предвидеть, когда необходимо идти к эпизоду и искать пространство между игроками для оценки действий защитника, оценивая игрока с мячом и защиту против него ниже продолжения линии штрафного броска.
- Судить игру без мяча, когда мяч выше продолжения линии штрафного броска.
- Уметь принимать мяч и пару игроков, когда они проходят с периметра в ограниченную зону.
- Не устанавливать позицию непосредственно под кольцом.
- **Ведущий** – если нет игры центровых, то нужно найти ближайшую зону действия и помочь там (с паузой!).
- Контроль уровня (степени, жёсткости) контактов в позиции **post play** (в ограниченной зоне - ниже линии штрафного броска).
- **Ведущий** - подстраховка партнёров в быстром отрыве при бросках и при подборе.
- Не стоять «замораживаться» на лицевой линии: перемещаться в зависимости от перемещения мяча (**mirror the ball**).
- Судить уровень контакта бросковых фолов.
- **Ведущий** - контроль подбора (сильная сторона).
- Принимать игру в статике и на расстоянии.
- Чем ближе **Ведущий** к ситуации подбора, тем более он закрыт. Необходимо сделать 1-2 шага к боковой, чтобы увеличить себе угол обзора.
- **Ведущий** должен фиксировать нарушения и фолы на сильной стороне площадки.
- Свистки на дальнюю сторону от **Ведущего** исключить, по возможности, оставить **Центр** (**cross call** - свисток на противоположную сторону от судьи). Если **Ведущему** необходимо туда смотреть – значит нужно сделать ротацию.

- Когда **Ведущий** даёт свистки на слабую сторону, в частности во время прохода к кольцу (контакты «наверху»), решения оказываются неверными, и во многих случаях, свистки происходят «наугад», когда контакт был допустимый или его не было вовсе. Такие свистки называются **cross call Ведущего**, и их нужно исключать. **Ведущий** обязан верить, что **Центр** примет решение, если произойдёт неправильный контакт.
- **Ведущий** обязан доверять **Центр**, а **Центр** должен быть активным и готовым принять решение в своей зоне ответственности.
- При проходе игрока с мячом к кольцу от **Центра**, **Ведущий** отвечает за контакты с рукой – всё, что спереди. **Центр** – отвечает за толчки – всё, что сзади.
- Предвидеть, судить следующее противоборство (не прошедшее).
- Страхующий защитник (**secondary defender**) – ответственность чаще всего **Ведущего**, поэтому его нужно определить как можно раньше.
- При анализе видео смотреть на расположение головы – это даст нам подсказку куда мы смотрим.
- «Урезать» площадку и концентрироваться: арена – игровая площадка – передовая зона – моя зона ответственности – активное противоборство в вашей зоне ответственности – защитник.
- Быть способным принимать игру (думать на шаг вперёд, предвидеть).
- При ротации – **Ведущий** «выметает» углы ограниченной зоны (последовательно пробегает их глазами, чтобы найти противоборства, которые должен контролировать, а также понимать куда развивается игра).

## 6.Позиция Ведомого

- **Ведомый** - начальная позиция – вершина 3-х очковой линии (постоянный осмысленный поиск обзора и пространства между игроками).
- **Ведомый** быть ближе к боковой. Сохранять позицию снаружи-вовнутрь и возможность видеть максимальное количество игроков без опасности быть сбитым при перехвате.
- **Ведомый**: располагает себя под 45 градусов (нить натянута от центра груди к кольцу) с максимальным обзором игроков. Ему постоянно нужно уметь судить как минимум две - три пары игроков.
  - **стартовая позиция** – линия зоны скамейки команды;
  - быть ближе к боковой как можно чаще, когда мяч в 1 квадрате;
  - плечи 45<sup>0</sup> к площадке;
  - видеть всех 10 игроков и 2 партнёров (техника «10-2»);
  - в передовой зоне при броске (техника «2-0» – только атакующий и защищающий игроки) **контроль** только этой пары до конца процесса броска
  - **приземления**;
  - идти вниз (1-2 шага) при броске с 3-х очковой линии для лучшего обзора и для оценки игры защитника;
  - при броске из зоны ответственности **Ведомого** – подбор **Ведомого** не интересует до приземления бросающего игрока;
  - оставаться готовым помочь игре (с паузой);

- при переходе из тыловой зоны знать и судить **защитника** дриблёра и выбирать позицию соответственно (корректировка позиций);
  - контроль подбора, если бросок со стороны **Центра**.
- Волшебного места для принятия решения на площадке нет.
- Устанавливать ментально «большую картину действий».
- Устанавливать позицию для открытого обзора (**open look, open angle**).
- Находить позицию (**outside-in - look**) – контроль сбоку игровых действий – не в одну линию.
- Быть готовым к помощи при проходе к и от кольца.
- **Ведомый** может подниматься или опускаться ниже базовой позиции, чтобы установить **open look, open angle**.
- **Ведомый** и **Центр** необходимо установить визуальную взаимосвязь при передаче игрока с мячом в своих зонах (**check-in - check-out**):
- при 3-х очковом броске,
  - заслонах в обюдных зонах,
  - при вбрасывании мяча с помощью сигналов, body language, жестов, визуальной связи, голоса и т.д.
- **Ведомый** – можно быть на 1 шаг ниже вершины 3-х очковой линии для большего вовлечения в игру – если это требуется для поиска открытого угла (**open angle**).
- В передовой зоне **Ведомый** – плечо на уровне последнего игрока.
- **Ведомый** в тыловой зоне должен располагаться сзади и сбоку от мяча. В передовой зоне – быть на линии мяча или чуть ниже, так как игра сместилась вниз: много 3-х очковых бросков и проходов).
- После броска **Ведомый** не торопиться с переходом в позицию нового **Ведущего**. Сделать 1-2 шага к кольцу для судейства борьбы за подбор (периметр подбора).
- Когда мяч у **Ведомого** – он контролирует мяч и игру около него:
- большой обзор: видеть то, что партнёры не могут;
  - после забитого мяча быть за лицевой, пока мяч не брошен.
- **Ведомый** – мяч ниже уровня штрафной – корректировка позиции для судейства центровых:
- судить снаружи и вовнутрь;
  - не быть за спиной бросающего;
  - видеть **начало – развитие – завершение** игрового действия и не бросать игрока (1-2 шага достаточно для коррекции позиции).
- **Ведомый** – открытый обзор для помощи команде (особенно с подбором на слабой стороне, когда бросок со стороны **Центра**).
- Если 4 глаза на бросающем (**Ведомый** и **Центр**), **Ведущему** остаётся 8 игроков.
- **Подбор** – следить за «своим» подбором (**периметр подбора**) как можно быстрее.
- **Ведомый** – после броска оставаться в игре и судить подбор – быть вовлечённым.

- **Ведомый** – опора на ногу, которая расположена впереди. Это поможет оставаться вовлечённым (на подборах, когда первая реакция – бежать, пятиться назад).
- **Вторичная зона:**
  - концентрация;
  - осознавать игровую ситуацию;
  - терпеть со свистком.
- Во вторичной зоне ответственности – дайте секунду основному судье, чтобы принять решение.
- При игре 1 на 1 – необходимо думать, что может быть дальше, не гадать, а предвидеть события (фол, флоп, пробежка и т.д.).
- **Ведомый** - судить точку контакта с рукой при попытках бросков с игры, а также быть готовым помочь при проходах под кольцо (1-2 шага в площадку помогут сохранить обзор).
- **Ведомый** - никогда не оказываться в позиции спиной к кольцу (особенно при переходе **Центр** - **Ведомый**), всегда быть открытым, это поможет быть вовлечённым в эпизод и не отключиться или потерять концентрацию на мгновение, которое может стать решающим. Чем больше судья вовлечён физически (тело открыто к эпизоду, стопы активны), тем больше он способен помочь с контролем.
- При попытке 3-х очкового броска с игры тренируйтесь работать в следующей последовательности:
  1. заслон, который освобождает бросающего;
  2. 3-х очковая линия и расположение стоп игрока;
  3. руки защитника;
  4. приземление нападающего;
  5. подбор.
- При **броске** контроль первично:
  1. кисть;
  2. предплечье;
  3. корпус;
  4. ноги;
  5. приземление.
- **Ведомый** - при переходе из **Ведущего** в **Ведомый** в тыловой зоне не обгонять игроков.
- Контроль помехи мячу (**Interference**) и помехи попаданию (**Goaltending** - **GT**).
- Контролировать зону **замены**.
- Постоянный контроль времени и таймера для броска.
- **Ведомый** – мяч во 2 и 3 квадрате - позади мяча, пока он находится в переходе с **Ведущего** в новый **Ведомый**. Стоять слева или справа от мяча, не обгонять мяч.

- Предвидеть, когда игроки готовы к попытке броска с игры. Выбирать позицию для оценки действий защитника, наблюдать прыгающего, бросающего от **локтя** до **кисти** и определить цену броска с игры.
- Поворот головы к мячу, когда идёт переход с **Ведомого** в нового **Ведущего**.
- Показать жестом удачную попытку 3-х очкового броска и визуальный контакт с партнёром.
- Жест на попытку 3-х очкового броска в **своей** зоне ответственности (**AOR**). Засчитывание необходимо в любом случае, независимо от места броска.
- Когда игровое действие начинается и затем идёт прямо к корзине, **Ведомый** должен занять позицию и оставаться «вовлеченным» до тех пор, пока игровое действие не закончится – заброшен мяч, новое владение, остановка в игре.
- **Ведомый** – держать игроков впереди себя в тыловой зоне.
- Попытка 3-х очкового броска использовать руку, которая не закрывает обзор на последующие действия.
- Больше энергии в движениях. **Ведомый** не должен быть глубоко в позиции почти **Центр** (знать линию, ниже которой уходить не стоит и необходимо делать шаги в площадку, когда игра это диктует).

**Новый Ведомый** контроль:

- Игровое время и таймер для броска.
- Командные фолы (табло, секретарский стол).
- Ближайшая пара игроков, где может быть проблема.
- Не отворачиваться от игры (смотреть через плечо), когда идёт переход с **Ведомого** в **Ведущего**.
- Когда игровое действие начинается в первостепенной зоне ответственности **Ведомого** и затем идёт прямо или по диагонали к корзине, **Ведомый** должен занять оптимальную позицию к игровому эпизоду и судить момент до тех пор, пока игровое действие не закончится – не отходить (не пятиться) назад.
- На все игровые действия, которые происходят в зоне ответственности **Ведомого**, судить необходимо первостепенного защитника на всех проходах вниз к корзине.
- Доверять **Ведущему** на игровых ситуациях столкновения или блокировки, но быть готовым к помощи со свистком (вторичным, т.е. с паузой) из хорошей позиции (если необходимо).
- Быть готовым помочь в игровых ситуациях, когда защитник движется к корзине, и **Ведущий** не может определить, что был неправильный контакт.
- Три причины для входа **Ведомого** в площадку (**step-in**) (один – два шага в площадку и одновременно к центральной линии):
  1. бросок из угла на стороне судьи – 1–2 шага в площадку для контроля процесса броска и защитника (рук (-и) и ног (-и));
  2. игра в 3-х секундной зоне (**post play**) на сильной стороне – 1-2 шага в площадку для контроля и помощи партнёру (**Ведущему**);

3. игрок с мячом и защитник находятся в непосредственной зоне ответственности **Ведомого** и совершают движение к боковой линии, при этом нет возможности сзади и под углом в 45<sup>0</sup> наблюдать игру в разрез.
- Контроль игроков за 3-х очковой линией при выполнении штрафных бросков.
  - Когда мяч ниже уровня штрафной – выбирать позицию для судейства центровых - судить **снаружи-вовнутрь**.
  - Подбор – постоянно быть в игре и следить за своей зоной подбора – с периметра. Быть готовым судить **любую** неправильную игру при подборе. В данном случае нет понятия **cross call**.
  - После приземления бросающего фиксировать контакт, только если он чрезмерный и очевидно нужный для фиксации, даёт преимущество.
  - Когда мяч у **Ведомого** – он контролирует мяч и игру около него.
  - Когда мяч перешёл к **Ведущему** (граница передачи игрока с мячом – продолжение линии штрафного броска), **Ведомый** отвечает за игру без мяча.
  - Когда мяч в углу на 3-х очковой линии – определить, кто контролирует бросающего. Это необходимо решить в предыгровой беседе. **Ведущий** не должен постоянно крутить головой. Это сбивает работу пары: **Ведомый – Ведущий**.
  - Искать лучшую позицию для открытого обзора (**open look**).
  - **Ведомый** в передовой зоне стоит не за последним защитником, а так, чтобы видеть пространство между крайней парой игроков с мячом и быть готовым к быстрому перехвату и нарушению правила «зоны».
  - Перемещаться целенаправленно при смене владения и забитом мяче (со скоростью мяча).
  - Занимать изначально зависимую от игры позицию в передовой зоне.
  - Бороться за открытый обзор, адаптируя свою позицию под эпизод.
  - Быть ориентированным на боковую линию, не боясь при этом, при необходимости, войти в площадку.
  - Не располагать вес тела на пятки, так как ментально выключаете себя из эпизода (нет вовлеченности).
  - Перенести вес на переднюю стопу («атаковать» игру ментально и физически, которая уходит от вас и развивается не в вашей зоне ответственности).
  - Перед последним штрафным броском **Ведущий** и **Центр** – располагаться таким образом, чтобы видеть наружную руку нападающего игрока (второго в линии) – это поможет видеть эпизод от начала до конца и оценивать толки, задержки и др.

### **Механика двойного судейства – 2РО**

Некоторые различия механик двойного и тройного судейства (2РО, 3РО):

1. **Ведомый** должен установить позицию слева и позади мяча, предвидя, когда мяч близко слева к боковой, он должен установить позицию справа со стороны мяча (**cross step, step - in**).

2. **Ведомый** ответственный за контроль игры **около мяча**, когда он выше уровня продолжения линии штрафного броска, включая тыловую зону при быстром переходе от защиты в нападение (**transition**).
3. **Ведомый** ответственный за игру **без мяча**, когда мяч «принят» **Ведущим** ниже или на продолжении линии штрафного броска.
4. **Ведомый** ответственный за периметр и слабую сторону подбора.
5. Во время штрафных бросков (попытки), **Ведомый** ответственный за бросающего игрока, всех игроков, не находящихся за 3-х очковой линией и нарушениях игроков на противоположной стороне линии подбора от него.
6. **Ведомый** ответственный за последние секунды попытки броска с игры на все игровые действия, за все попытки бросков из тыловой зоны и вбрасывания мяча в передовой зоне, контроль времени и таймера для броска.
7. **Ведущий** ответственный за игру возле мяча, когда он находится ниже продолжения линии штрафного броска.
8. **Ведущий** ответственный за игру без мяча, когда мяч выше продолжения линии штрафного броска. Это включая сильную и слабую стороны.
9. **Ведущий** ответственный за ауты на лицевой линии и боковой ближайшей к нему.
10. **Ведущий** ответственный за попытку броска на последних секундах в передовой зоне, включая вбрасывание в передовой зоне.
11. **Ведущий** ответственный за сильную сторону подбора.
12. **Ведомый - начальная позиция:** находится позади мяча (3-5 метров), находится сбоку (не на линии) от мяча, не обгонять мяч.
13. **Ведомый** всегда имеет большую картину, широкий обзор: возможность видеть то, что партнёр не может.

## 7. Позиция Центрального

- **Центральный судья** – ключ тройной механики.
- **Начальная позиция:** продолжение линии штрафного броска, стационарно, открыто к эпизоду, широко и под  $45^0$  к игре. Держать туловище открытым максимальному количеству игроков (постоянный контакт с игрой).
- **Центр** – шаг ниже (одна нога ниже линии штрафной, вторая – на уровне).
- **Центр** - судить защиту 1 на 1.
- **Центр** - судить игру без мяча (ограниченная зона, контроль заслонов, входов, разворотов – эти ситуации преследуют цель ограничить свободу передвижения).
- **Центр** - быть и думать на шаг впереди игры (найти защитника, руки и ноги бросающего).
- Постоянно и последовательно определять точку контакта с рукой при броске в прыжке.
- **Центр** - бежать или ускоряться вместо ходьбы.
- **Центр** - полшага в сторону броска (быть в игре и готовым оказать помощь).
- **Центр** должен оставаться на своей позиции до нового контроля мяча при подборе.

- **Центр** - использовать перемещения для сохранения открытого обзора (активно, осмысленно, в зависимости от движения игроков).
- **Центр** - оставаться с проходом под кольцо с его стороны (необходима последовательность и концентрация).
- Если **Центр** нужен шаг вниз, то он должен пойти туда до того, как это понадобится, иначе он опаздывает и будет догонять эпизод, что приведёт к закрытому обзору. Нужно «форсировать» закрытый обзор, находиться в нём минимальное время. Общее правило – держать как минимум дистанцию в 2 шага от закрытого обзора. Дисциплина на площадке – залог успеха!
- **Центр** - оставаться параллельно боковой, чтобы не оставить кого-то позади себя.
- **Центр** - концентрация на ногах нападающего в момент обыгрыша в ограниченной зоне.
- **Центр** - не покидать открытого обзора, когда **Ведущий** делает ротацию.
- **Центр** помочь с заслоном на вершине 3-х очковой линии (шаг наверх для открытого обзора).
- Помочь при 3-х очковой попытке, которая осуществляется не в непосредственной зоне ответственности **Центра**.
- Помочь на последних секундах при попытке броска в окончании четверти или игры и контроль времени и таймера для броска.
- В качестве **Ведомого** или **Центра** не делать **шаг назад** при броске, выключая себя из эпизода (визуально и мысленно). Судьи должны быть вовлечёнными.
- **Центр** – поворачивать не только голову при оценке другой пары, плечи, но и бёдра – проецируется вовлеченность, и сохраняется обзор на всю игровую ситуацию.
- **Центр** - делать уверенно разворот (поворот) головы к мячу, при **transition** из **Центра** в новый **Центр**.
- **Центр** - контролировать слабую сторону – проход на пути к корзине.
- **Центр** - доверять **Ведущему** в ситуациях столкновение/блокировка, но быть готовым помочь с паузой – «вторичным» свистком, если необходимо.
- **Центр** - контроль помехи мячу и помехи попаданию.
- **Центр** - контролировать зону замены на стороне секретарского стола.
- **Центр** при помощи на другую сторону – быть аккуратным, уверенным и точным.
- Если игрок остановился на линии штрафа следует сделать 1 шаг ниже, чем быть выше или остановиться выше. Будет – закрытый обзор (**close look**).
- Выбирать позицию для **open look**. Судить защиту, искать пространство между игроками, контролировать нападающего и мяч.
- Определить точку контакта при броске в своей зоне ответственности (**AOR**).
- Находиться вовлеченным вовремя прохода к корзине.
- Помогать **Ведущему** и **Ведомому** в любых ситуациях прессинга, особенно если мяч в тыловой зоне и там 2-3 пары игроков. Понимать и судить игру в защите.

- В ситуации стычки или драки, которая происходит на сильной стороне площадке, оставаться в своей позиции, чтобы наблюдать полностью за происходящим.
- **Центр** - после забитого мяча быть в тыловой зоне до тех пор, пока мяч не вброшен, либо не осталось ни одного защитника.
- Когда игра начинается в непосредственной зоне ответственности **Центра** и идёт в другую сторону прямо или по диагонали к корзине, **Центр** должен адаптировать позицию к эпизоду и контролировать до тех пор, пока игровой момент не закончится.
- На все игровые моменты, которые происходят в зоне ответственности **Центра**, необходимо судить первостепенного защитника при проходах под кольцо.
- Быть готовым к помощи при игровых ситуациях, которые идут к корзине, когда **Ведущий** не может определить, что контакт был неправильным или степень контакта была чрезмерной.

#### **Outside-in**

- Судья находится сбоку и видит игровую ситуацию, сопровождает её. Игрок идет по касательной от судьи.

#### **Inside-out**

- Не стоять в одну линию (на линии подбора на пересечении с лицевой линией). Игрок прямо идёт на судью – не видна игра защитника и нападающего и пространства между игроками.

#### **5 позиций для всех судей:**

- 1.держать концентрацию (внимание);
- 2.первичная зона ответственности (**AOR**);
- 3.Судить защиту (1 на 1);
- 4.фиксировать очевидное;
- 5.доверять партнерам и системе механики.

#### **Все позиции**

- Надёжная позиция на площадке – **стартовая позиция**:
  - **Центр**: продолжение линии штрафного броска (внешняя нога на продолжении линии, а та, которая ближе к лицевой – внутри);
  - **Ведущий**: в зависимости от мяча;
  - **Ведомый**: чуть выше вершины трёх очков.
- Все переходы в новые позиции (**Ведущий**, **Центр**, **Ведомый**) максимально атлетичные перемещения, придерживаясь при этом ритма и скорости игры. Нет смысла в рывке, когда игроки идут шагом.
- При оценке эпизодов понять какой недостаток есть у защитника и как он попытается это компенсировать.
- Активное противоборство – судить их в своей зоне ответственности. Нет активного противоборства в непосредственной зоне ответственности – расширять обзор до ближайшего активного противоборства.

- Не забывайте, что все ждут от вас, когда вы продемонстрируете слабое место, чтобы туда атаковать – поэтому не расслабляйтесь ни на секунду и проецируйте уверенность и силу на площадке.
- Контролировать нарушения 3-х секунд;
- **Судить защиту** во всех ситуациях 1 на 1, когда игра происходит в вашей зоне около мяча, постоянно находясь с открытым обзором и улучшая позицию к эпизоду.
- Когда бросающий выпрыгивает для броска, судья должен быть в правильной позиции контролировать и фокусировать своё внимание на локтях, запястьях при возможных контактах с защитником. Быть уверенным, что защитник не входит в пространство («цилиндр») бросающего.
- На все ситуации персональных фолов, которые зафиксированы, задержите свою позицию на несколько секунд для контроля любых неспортивных действий.
- Не следует реагировать на происходящее немедленно свистком. Судьи могут говорить, предупреждать, смотреть или дать свисток.
- Позволять всем игровым ситуациям к кольцу начаться, развиться и завершиться.
- Находиться с нападающим и защитником, когда мяч выпущен на бросок до конца процесса броска (приземления).
- Занимайте позицию для лучшего контроля (**open look**).
- В каждой позиции искать то, что может вызвать проблему.
- Быстро переключать глаза на противоборство **без мяча** (check-in - check-out), как только мяч уходит в другую зону ответственности.
- Распределение веса тела во всех позициях. Движение атлетичное и чаще всего в противоположную сторону от движения игры (мяча), смещение в «противоход» от игрока с мячом – **cross step**.
- Смысл **cross step** – сократить время от **close look** (закрытого обзора) для сопровождения пары игроков и при помощи **cross step** выбрать хорошую позицию и получить **open look** (открытый обзор).
- Часто при проходе от **Ведомого** к **Центральному** судья идёт за игрой, сохраняя обзор. Но в какой-то момент пара игроков будет закрыта от обзора (**close look**). Для этого необходим **cross step**, чтобы сократить время от закрытого обзора до начала контакта, знать полную «историю» контакта и увидеть (оценить) до конца – правильное игровое действие или было нарушение.
- **Cross step** имеет цель – минимизировать время, в течение которого наш обзор закрыт. Чем раньше мы его сделаем, тем больше будем видеть эпизод в развитии до окончания, а также увидим результат действий защитника.
- Диктуйте свой открытый обзор – делайте **cross step**. Знайте, где и как игрок может перекрыть вам обзор и принимайте действия, чтобы избежать этого.
- Точка контакта с рукой при броске – решения должны быть точными. Больше просмотра видео для анализа.
- Удар по голове или контакт с лицом – немедленный свисток (не применимо начало-развитие-окончание).

- Два судьи должны как можно чаще находиться на сильной стороне.
- Засчитывание или отмена попадания в конце четверти (-ей), всем иметь мнение.
- Когда судья видит номер игрока на спине – это значит, что он не в лучшей позиции, необходимо смещаться.
- Знать количество командных фолов: не свистеть незначительные контакты, особенно когда команда имеет 4 и более фолов. Это не лучшее время для «чистки игры». Если в конце четверти у команды остаются не пробивные фолы – быть готовым, что она может их использовать.
- Понимать игру в ограниченной зоне, последовательные свистки и решения.
- Определять опорную ногу, защитник рядом – внимание и концентрация.
- Контролировать заслоны постоянно.
- Каждый фол меняет игру. Необходимо понимать стиль игры команд, исключать случайные контакты – посмотреть эпизод чуть дальше в развитии.
- Смотреть весь эпизод и знать, кто первым инициировал контакт.
- При судействе 1 на 1, предвидеть, что может быть дальше (контакт и степень контакта, фол, фейк, пробежка).
- Работа в своей зоне - минимум свистков во вторичную зону. Меньше таких свистков – меньше ошибок и наоборот.
- Судьи имеют «кредит» доверия на игру и неточными действиями он понижается. Нет угадывания – нет хаоса и проблем.
- Новый **Ведомый** входит в площадку после вбрасывания из-за лицевой после того как мяч пройдёт линию штрафного броска – хорошая практика (дистанция 3-5 м).
- Новый **Ведущий** и **Центр** при переходе в новую позицию перемещаться с поворотом головы.
- Попытку 3-х очкового броска из угла площадки контролирует кто-то из двух судей **Ведомый** или **Ведущий** (предыгровое совещание).
- **Ведомый** и **Центр** – чувство вовлеченности (вес центра тяжести на носках) и направленность к кольцу – контроль подбора и помошь при борьбе за позицию.
- При работе в **Центр - Ведомый** не перемещайте вес на пятки и бёдра – создавайте уверенный и активный внешний вид.
- Ноги **Ведущего** больше стопорящий шаг через пятку (опора).
- Фиксация соответствующими жестами **Центром** и **Ведомым** количества очков, забитых командами.
- Контроль игры выше уровня кольца и выполнения штрафных бросков.
- **Ведущий** располагается относительно мяча - линия мяча по внутреннему плечу **Ведущего**.
- Жест «две атаки» - неверbalная коммуникация (больше 24с на таймере для броска).
- Жест – «быстрый фол» – неверbalная коммуникация.

### **Ведущий и Центральный судьи**

- Помощь при попытке 3-х очкового броска, которая осуществляется в непосредственной зоне ответственности (**AOR**).
- Помощь на последних секундах при попытке броска в окончании четверти или игры, или нарушении отсчёта таймера для броска.

### **Центральный и Ведомый судьи**

- Помеха мячу и помеха попаданию.
- Контролировать зону замены.
- Контроль игрового времени и таймера для броска.
- **Ведомый** и **Центр** должны устанавливать визуальную взаимосвязь при передаче игрока с мячом в своих зонах, при 3-х очковом попадании, заслонах в обоюдных зонах, при процессе вбрасывания мяча, используя: голос, жесты, визуальную связь.
- Последняя атака: попытка броска или передачи с центра поля или из тыловой зоны – в исключительных случаях это процесс броска, чаще имитация на бросок.
- Вбрасывание с лицевой: **Ведущий** должен быть ближе к боковой линии (за исключением вбрасывания из угла площадки).
- **Warning call (whistle)**. Предупредительный свисток. При вбрасывании из-за лицевой линии в передовой зоне **Ведущему** перед тем, как передать мяч игроку, необходимо дать предупредительный свисток, который означает, что после него не может быть замены, минутного перерыва и других действий со стороны судейского стола.
- При вбрасывании из-за лицевой линии в передовой зоне **Ведомый** дублирует жест включения игровых часов.

### **Open angle**

- Понимать, какого защитника судить в ситуации блокировки и столкновения – основного или второстепенного. Это зависит от положения судьи и игроков по отношению к судье – в непосредственной или второстепенной зоне ответственности. Для этого ввели термин **open angle** и **open look**.
- **Ведомому** - фиксировать статичную позицию, быть готовым к действию или быстрому передвижению (вправо-влево, вперед-назад), быть собранным, когда игра уходит к **Ведущему**, когда вы её передаёте. Следует держать всё под контролем. У **Ведомого** чаще большая картина (**open angle**).

### **Подбор мяча**

- **Ведомый** – контроль периметра подбора, №3.
- **Ведущий** – контроль на сильной стороне подбора мяча, №1.
- **Центр** – контроль со слабой стороны подбора мяча, №2.

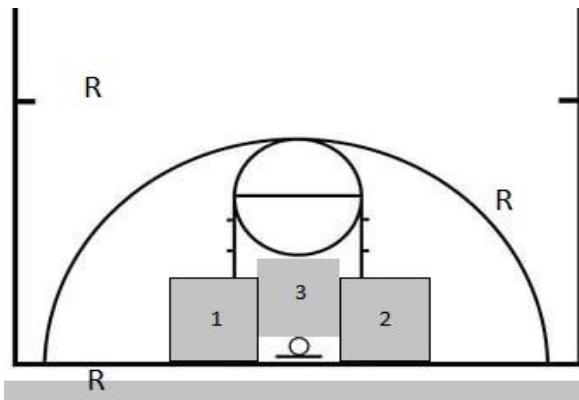


Рис. 7. Зоны при подборе мяча

- **Ведущий** ответственен за подбор на **сильной стороне**. Не стоять близко к кольцу:
  1. всё происходит быстро перед глазами;
  2. игровая ситуация закрыта – нет широкого угла обзора.
- **Ведомый** – контроль подбора мяча на периметре.
- **Центр** контролирует слабую сторону подбора. И помогает на подборе с периметра, если со стороны **Ведомого** дальний бросок.
- **Контроль подбора.** Вопросы для самоконтроля:
  - 1) где моё противоборство в моей зоне ответственности (AOR)?
  - 2) кто из игроков в невыгодной позиции?
  - 3) где его руки?

#### Подбор и судейство игры в ограниченной зоне

- Решения, принимаемые в ситуациях на подборе и при игре центровых, влияют на течение игры, поэтому они должны быть точными, чтобы не останавливать игру без необходимости.
- На подборе чаще всего **одна** реально противоборствующая пара, иногда – две, реже – три. Поэтому один из судей досматривает бросок до приземления бросающего и защитника, а другие должны понимать, где сейчас они должны сконцентрировать своё внимание на подборе.
- Фолы на **подборе** фиксируются в случаях:
  - не та команда овладела мячом;
  - чистка игры.
- Решение на фол при подборе в случае чистки игры должно идти после того, когда мы оценим, та ли команда овладела мячом (дать эпизоду развиться и закончиться).
- Чаще всего игрок, который дальше от кольца, должен сделать что-то (совершить контакт, резкие действия и т.д.), чтобы овладеть мячом, поэтому судьи должны предвидеть и знать, что именно он сделал и насколько это было в рамках Правил.

#### Основные проблемы свободы передвижения

- Подборы,
- Задержки,
- Выставленные руки и ноги.

#### Нападение и защита

- Контакты предплечьем.
- Контакты тело в тело (когда защитник, при размене, захватывает или придерживает своего бывшего игрока, происходит фол).
- Захват корпуса игрока.
- Задержка игрока в статике или в динамике – всегда фол.

### **Актуальные проблемы**

- При выходе игрока из ограниченной зоны на получении мяча наверх часто происходят задержки, захваты, блокировки, толчки.
- Контакт тело в тело, предплечье в предплечье – допустимо.
- Выталкивать нельзя (толчок – фол).
- Если нападающий резко останавливается на своей траектории движения, а защитник врезается в него – фол защитнику, так как защитник двигался «через» нападающего.
- Если нападающий впрыгнул в место защитника сзади – фол в нападении.
- Если нападающий впрыгнул перед защитником, чтобы остановиться – фол в нападении.
- Если нападающий двигается вперед, останавливается, и затем врезается в двигающегося защитника – фол в нападении.
- Нападающий, чтобы открыться и получить мяч отталкивает защитника – фол в нападении. Судьи должны фиксировать подобные нарушения.
- При игре сзади позволительно контролировать (придерживать) игрока нападения на согнутой в локте руке при контакте со спиной или боком. Однако второй рукой придерживать за корпус нельзя ни сзади, ни сбоку, так как это мешает игроку сделать разворот («кёрл», **curl**).
- Защитнику можно выставлять ногу вперёд между ног нападающего. Нельзя выталкивать предплечьем и ногами вперед, создавая дополнительное пространство и нарушая свободу перемещения нападающего. Вытолкнув нападающего таким образом, защитник не позволяет ему приблизиться к кольцу и войти в «краску», откуда происходит 60% результативных атак. Таким образом, нападающий выполняет атаку из зон, где процент реализации атак составляет 48% за игру. Защитник, выталкивая игрока предплечьем или выставленной ногой, получает 12% незаслуженного преимущества в пересчёте на точность и количество потенциальных бросков. Подобные действия должны быть максимально исключены арбитрами.

### **Плоскость контакта**

Основная цель - судить защиту. Задача для судьи облегчается, если ситуация происходит в статике. Можно определить, находился защитник в движении в момент контакта или нет. Но когда нападающий идёт в проход, защитник начинает сопровождать его, двигаясь параллельно или назад и нападающий инициирует контакт - защитник не должен быть наказан. Нужно, судя защиту, определять воображаемую плоскость между игроками, и кто её нарушает.

## История контакта

Часто встречаются ситуации, когда при проходе со слабой стороны нападающий обыгрывает начального (первостепенного) защитника, и на подстраховку выходит защитник из 3-х секундной зоны - второстепенный защитник. В данном случае только **Ведущий** может видеть из какой точки второстепенный защитник начинает движение, в какую перемещается и когда происходит контакт. То есть **Ведущий** знает **историю контакта**. Таким образом именно он должен оценивать данный контакт со второстепенным защитником.

### 8.Переходы от защиты к нападению и быстрый отрыв

- Двигаться с пониманием ситуации при переходе из **Ведомого** в **Ведущий** (прессинг, как и где расположена защита, что делают нападающие).
- **В быстром прорыве:**  
*Ведущий* - найти защитника, как можно раньше.  
*Ведущий* всегда стараться быть на лицевой линии – первым.  
Если **Ведущий** в линию с игрой и с кольцом - продолжать бежать на лицевую до конца и пытаться взять оптимально возможный угол обзора.  
Если **Ведущий** позади игры – в зависимости от угла обзора игры - идти в площадку и искать пространство между игроками и судить защиту.
- Есть только 2 оправдания не успеть на лицевую при смене владения: 1) отскок после броска к центру площадки; 2) быстрый перехват. Всё остальное – недостаток подготовки.
- При быстром переходе от нападения к защите (**transition**) судить через плечо, видеть максимальное количество игроков, понимать, как меняется угол обзора и когда мяч в зоне **Ведущего**, быть концентрированным на игре около мяча.
- Рывок (спринт) из позиции **Ведомого** в новую позицию **Ведущего**. Не отворачивать голову от игры, контролировать игровой момент через плечо – обзор площадки.
- Переход из **Ведомого** в **Ведущего** должен осуществляться как можно быстрее, чтобы раньше установить свою позицию на лицевой линии, что позволит лучше контролировать игру.
- При быстром отрыве **Ведущий** - быстрое перемещение в передовую зону и тут же брать ближайшее противоборство.
- При переходе от защиты в нападение (**transition**) - быть впереди мяча. Судить через плечо. Контроль защитника, поиск пространства между игроками, контроль нападающего и мяча.
- Если мяч при быстром переходе от защиты к нападению (**transition**) переходит на слабую сторону **Центра**, то **Ведущий** - сразу перемещается в **close down** (прижимание к 3-х секундной зоне).
- При быстром переходе (**transition**) – быть готовым к ранней **защите** и **нападению**.
- При быстром переходе от защиты к нападению (**transition**) нужно рассматривать каждого как потенциального нарушителя.

- При переходе **Ведомый-Ведущий** мяч перешёл центральную линию – необходимо быть на лицевой линии (в базовой позиции **Ведущего**).
- **Центр** - обгонять нападающего при переходе из **Центра** в **Центр**, судить игру через плечо, голова повёрнута к мячу.
- При переходе в нового **Центра** быть на несколько шагов впереди мяча.

### 9. Аут и вбрасывания

- **Вбрасывание:** поставить игрока, встать самому, **только** потом отдать мяч. Необходимо сделать подготовку к вбрасыванию заранее.
- Предупредить защитника о его ответственности – оставаться, отойти назад от ограничительной линии напомнить нападающему об ограничении в передвижениях.
- Когда место вбрасывания определено, вбрасывающий не может сделать больше, чем нормальное количество шагов, до выпуска мяча. Вбрасывающий может сделать шаг над линией или пересечь линию, но не может коснуться игровой площадки, пока мяч не выпущен.
- Вбрасывание должно быть выполнено с места за пределами площадки, ближе к месту нарушения или где мяч стал мертвым.
- Конец четверти: перед вбрасыванием прокрутить чек-лист в голове, чтобы не было неожиданностей и не оказаться с закрытым обзором.
- **Проверочный лист при вбрасывании:**
  1. Всегда четко определять место вбрасывания;
  2. Использовать превентивное судейство («это место», «стойте», «не двигайтесь далеко от места»);
  3. Держите и устанавливайте дистанцию от игрового момента;
  4. Держите свисток в губах, когда держите мяч;
  5. Делайте передачу от пола игроку;
  6. Начинайте визуальный отсчёт;
  7. Наблюдайте за процедурой вбрасывания и тем, что происходит рядом;
  8. Используйте сигнал запуск игровых часов.

#### Предупредительный свисток и свисток внимания

Каждый раз, когда вбрасывание проводится за лицевой линией в передовой зоне, активный судья должен **свистнуть в свисток перед тем, как отдать мяч в распоряжение игроку для вбрасывания**.

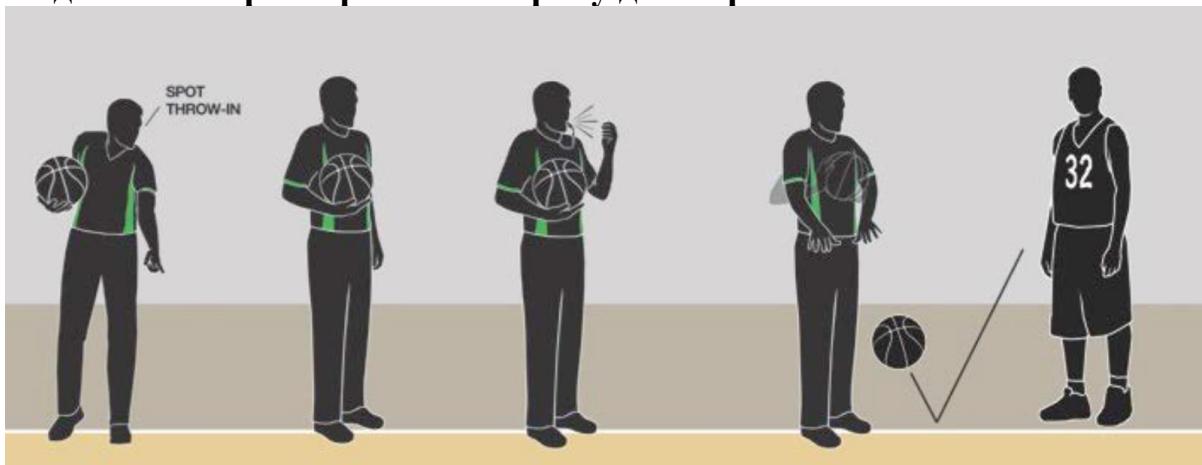


Рис. 8.

### Руководство для судей

#### Начало четверти или игры-предупредительный свисток

Активный судья должен использовать "предупредительный свисток" перед входом в центральный круг для проведения спорного броска, а также перед тем, как отдать мяч в распоряжение игрока для вбрасывания в начале следующих четвертей и овертаймов.

*Mi, 15 августа 2017*

Рис. 9.

## 10.Процедура сообщения секретарскому столу о фоле и смена позиций

### Судейство во время мёртвого мяча:

- 1) Фиксирующий **судья** отворачивается от игры сделать свисток или показ секретарю. **Рекомендация:** Партнеры держат 10 игроков во внимании.
- 2) Зафиксирован фол. Игроки переходят в свои позиции. Проблемы могут начаться с замечания оппонента или с толчка исподтишка.  
**Рекомендации:** продолжайте контролировать игроков на площадке. Ищите потенциальную проблему.
- 3) Минутный перерыв зафиксирован и присутствует ссора между определёнными игроками или между оппонентами.  
**Рекомендации:** Знать манеру поведения игроков, когда они движутся к скамейкам.
- 4) Два оппонента, вовлечённые в вербальную ссору. Всё внимание на этих 2-х игроков. В это время третий игрок использует возможность спровоцировать другого игрока.  
**Рекомендация:** как минимум 1 судья должен контролировать оставшихся игроков.
- 5) Во время прохода к кольцу агрессивный фол и игрок, на котором сфолили, обижен и пытается вербально или физически достать защитника, который фолил. **Рекомендации:** Если вы **Ведущий** после такого фола, останьтесь на месте (в игре) до тех пор, пока вы не будете уверены, что ситуация полностью под контролем.

*Инициируйте судейство мёртвого мяча после вашего свистка.*

*Судейство мёртвого мяча – это концентрация и осведомлённость.*

### 11.Последний бросок

#### Goaltending - Помеха попаданию

**Ведомый** и **Центр** ответственны за фиксацию помехи попаданию и помехи мячу. **Ведущий** может помочь на очевидном нарушении и при 100% уверенности.

#### Принцип вертикальности

1. Знать историю контакта перед свистком.

2. Не все контакты наказываются.
3. Не все контакты фолы.

### **Защита бросающего игрока (Protect the shooter in landing place)**

Ситуации бросков:

- 1.Вертикальность;
- 2.Касание 2 или 3 очка;
- 3.Контакты;
- 4.Нельзя заострять внимание на одном аспекте.

### **Терминология баскетбольных судей**

- ***Cross step*** – смещение в противоход движению игрока с мячом;
- ***Step-in*** – вход в площадку;
- ***Close down*** – смещение (поджимание) к 3-х секундной зоне;
- ***RSBQ*** – ритм, скорость, баланс, быстрота;
- ***Cross call*** – свисток на противоположную сторону от судьи в ситуации, когда данный игровой момент полностью контролирует его партнер;
- ***Post play*** – игра спиной к кольцу (чаще центровые игроки) в позиции под кольцом (3-х секундная зона);
- ***Open look*** – открытый обзор (контролировать нападающего, защитника и мяч);
- ***Match-up*** – противоборствующая пара игроков;
- ***Stay with the play*** – оставаться с игровым моментом до завершения;
- ***Areas of responsibilities (AOR)*** – зоны ответственности;
- ***Primary area*** – первичная (основная) зона ответственности;
- ***Secondary area*** – второстепенная зона ответственности;
- ***Expand coverage*** – расширить обзор;
- ***Dual coverage*** – зона двойной ответственности;
- ***Full court*** – вся игровая площадка;
- ***Regular call*** – обычный свисток;
- ***Obvious play*** – очевидная ситуация;
- ***Primary coverage*** – первоочередная зона;
- ***Secondary coverage*** – второстепенная зона;
- ***Given help*** – оказанная помощь. Оказывать помощь – *giving help*;
- ***Referee the defender*** – судить игру защитника;
- ***To move with intelligence*** – перемещаться сознательно, с пониманием ситуации;
- ***Angle*** – угол обзора;
- ***Play calling*** – способность принимать правильные решения в игровых моментах;
- ***Positioning*** – расположение;
- ***Coverage*** – зона, которую судья просматривает (покрывает);
- ***Open look*** (ball, defender & offender, space between players) – открытый обзор (мяч, защитник, нападающий, пространство между игроками);
- ***Body language*** – язык тела;
- ***Obvious call*** – очевидное решение;

- **Trust your partner** – доверять своему партнеру;
- **Eyes in the right place** – взгляд в нужное место на площадке;
- **Post look** – смотреть за игрой ниже линии штрафного броска;
- **Calling** – фиксирование нарушения или фола;
- **Quick call – good report** – быстрая фиксация – хороший показ;
- **Good signals** – хорошая жестикуляция;
- **Use the voice** – использование голоса;
- **Secondary whistle** – свисток во вторичную зону ответственности;
- **Transition** – быстрое перемещение из тыловой зоны в передовую;
- **Stay in primary** – оставлять глаза и контроль в первостепенной зоне ответственности;
- **Protect the shooter** – защищать игрока, выполняющего бросок;
- **Hands of defender** – руки защитника;
- **Communication** – общение;
- **Focus on defensive player** сконцентрировать внимание на защитнике.

#### **Определения – виды бросков**

- **Jump Shot** («джамп шот») – бросок, выполненный в прыжке: мяч обычно выпускается, когда игрок находится в высшей точке прыжка. Данный тип броска используется на средней и дальней дистанциях, а также при 3-х очковом броске.
- **Lay up** («лэй ап») – бросок с ближней дистанции, обычно бросающий забивает мяч с отскоком от щита, однако мяч может быть забит и «чисто». Как правило этот бросок выполняется одной рукой: мяч держат рукой снизу и отправляют в кольцо движением руки вверх настолько близко к кольцу, насколько это возможно. «Лэй апом» также может быть быстрый бросок, когда нападающий ловит мяч в непосредственной близости с корзиной.
- **Driving Lay up** («драйвин лэй ап») – бросок с ближней дистанции после прохода к кольцу как во время позиционного нападения, так и в быстром прорыве. Бросок выполняется с отскоком от щита, однако может быть выполнен и «чисто».
- **Dunk** («данк», бросок сверху) – броском сверху являются действия игрока, когда он поднимает мяч над кольцом и с силой опускает его внутрь одной или двумя руками, при этом рука (-и) может (-гут) касаться дужки кольца.
- **Putback Dunk** («путбэк данк») – игрок команды нападения берёт подбор и сразу же с силой одной или двумя руками отправляет его в корзину сверху, при этом рука (-и) может (-гут) касаться дужки кольца. **Putback tip-in** («путбэк тип-ин») – игрок команды нападения берёт подбор и сразу же забивает мяч в кольцо из-под кольца. Часто нападающий добивает мяч одной рукой в кольцо, не приземляясь.
- **Alley-oop** («аллей-уп») – бросок, при котором игрок ловит передачу в воздухе и совершает бросок одной рукой или сверху («лэй ап» или «данк») до приземления на площадку.

- **Hook Shot** («хук шот», бросок крюком) – бросок одной рукой, выполняемый игроком, находящимся боком к кольцу, дальней рукой от кольца, за счёт выпрямления руки и выпуска мяча над головой вращательным движением.
- **Floating Jump Shot** («флоатин джамп шот», бросок сходу) – мяч выпускается, когда одна нога находится в воздухе, без остановки, зачастую как и при проходе, но дальше от кольца. Это может быть бросок сразу после бега, после ведения или после установки контроля над мячом, он может быть выполнен с отскоком от щита или напрямую в кольцо, и часто с высокой траекторией, чтобы бросок было накрыть.
- **Fade Away Jump Shot** («фэйд эвэй джамп шот», бросок с отклонением) – бросок, при котором игрок прыгает от кольца. Бросок используется для создания пространства между бросающим игроком и защитником и может быть выполнен из любого места на площадке, отклонение может быть, как назад, так и в сторону.
- **Turnaround Jump Shot** («тёрнэрнуд джамп шот», бросок с разворота) – игрок получает мяч спиной к кольцу, начинает бросок спиной к кольцу и, затем, в воздухе поворачивается лицом к кольцу для броска. Игрок может полностью развернуть тело к кольцу и выбросить мяч или же сделать это, когда лишь часть его тела повернута к кольцу.
- **Step back Jump Shot** («стэп бэк джамп шот») – Обычно игрок имитирует проход к кольцу, а затем останавливается и делает шаг назад, чтобы создать расстояние между ним и защитником перед броском.
- **Pull up Jump Shot** («пул ап джамп шот») – бросающий игрок резко останавливается после ведения, выпрыгивает и «зависает» в воздухе для броска, пока защитник находится в низкой стойке, защищаясь от прохода.

#### Памятка для судей

#### Бросок с игры или штрафной бросок:

**Начинается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока, находящегося в процессе броска.

**Заканчивается**, когда мяч:

- Входит в корзину непосредственно сверху и остается в ней или проходит через неё;
- Больше не имеет возможности попасть в корзину;
- Касается кольца;
- Касается пола;
- Становится мёртвым.

#### Процесс броска:

- **Начинается**, когда игрок совершает непрерывное движение, обычно предшествующее выпусканию мяча из рук и, по мнению судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперников броском, добиванием или броском сверху.

- **Заканчивается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока и, в случае если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.

#### **Начало и окончание четверти или игры**

- **Первая четверть начинается** в тот момент, когда мяч покидает руку(-и) старшего судьи при подбрасывании во время розыгрыша спорного броска.
- **Все другие четверти начинаются**, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.

#### **Перерыв в игре**

##### **Начинается:**

- За 20 минут до запланированного времени начала игры.
- Когда звучит сигнал игровых часов об окончании четверти.

##### **Заканчивается:**

- В начале первой четверти в тот момент, когда мяч покидает руку(-и) старшего судьи при подбрасывании во время розыгрыша спорного броска;
- В начале всех других четвертей, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.

#### **Права судей**

- **Вступают в силу**, когда они появляются на игровой площадке за 20 минут до запланированного времени начала игры.
- **Заканчивают действовать**, когда звучит сигнал игровых часов об окончании игрового времени, утверждённый судьями.

#### **Обязанности судей**

- **Заканчиваются** после подписания протокола игры:

«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».

#### **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.

##### **Мёртвым**, когда:

- Заброшен любой мяч с игры или со штрафного броска;
- Судья даёт 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 вбрасывание);
- Звучит сигнал игровых часов об окончании четверти;
- Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда, совершившая нарушение, контролирует мяч.

Мяча, который находится в полёте при броске с игры, касается игрок любой из команд после того, как:

- Судья дал свисток;
- Прозвучал сигнал игровых часов об окончании четверти;
- Прозвучал сигнал таймера для броска.

**Мяч не становится мёртвым** и бросок, если он удачен, засчитывается, когда:

- Мяч находится в полёте при броске с игры и:
- Судья даёт свисток;
- Звучит сигнал игровых часов об окончании четверти;
- Звучит сигнал таймера для броска.
- Мяч находится в полёте при штрафном броске, и судья даёт свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Игрок совершает фол на любом из соперников в тот момент, когда мяч контролируется соперником, **находящемся в процессе броска** с игры и заканчивающим свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем произошёл фол. Данное положение не применяется и попадание не засчитывается, 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 сигнал таймера для броска.

### **Командный контроль**

**Начинается**, когда игрок данной команды контролирует живой мяч, т.е. он держит или ведёт его, либо живой мяч находится в его распоряжении.

### **Продолжается**, когда:

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

### **Заканчивается**, когда:

- Соперник устанавливает контроль над мячом;

- Мяч становится мёртвым;
- Мяч покидает руку(-и) игрока, выполняющего бросок с игры или штрафной бросок.

#### **Тайм-аут:**

- **Начинается**, когда судья даёт свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.
- **Заканчивается**, когда судья даёт свисток и приглашает команды вернуться на игровую площадку.

#### **Индивидуальная судейская техника ИОТ**

*Если вы не знаете (не используете) индивидуальную технику судейства, вам нет необходимости контролировать последний бросок – вы всё пропустили.*

*Карл Юнгебрандт*

1. Дистанция/Стационарно
2. Судейство защиты
3. Оставаться с игровым моментом
4. Выбор позиции, открытый угол ( $45^\circ$ ) к игре, корректировка позиции
5. Процедуры фиксации игрового момента, принятия решения и коммуникации
6. Жестикуляция и процедура показа перед судейским столом
7. Спорный бросок – активный судья. Подброс мяча
8. Спорный бросок – неактивные судья (-и)
9. Вbrasывание: процедура (общая и с лицевой в передовой зоне)
10. Контроль игрового времени и таймера для броска

#### **Судейство - это:**

- Предчувствовать, что произойдёт – активное мышление;
- Понимать, что происходит - знание баскетбола;
- Правильно реагировать на то, что происходит – тренировка психологического образа.

#### **1.Дистанция/Стационарно**

- Судья должен занимать необходимую дистанцию по отношению к игровому эпизоду (3-5м). Это даёт арбитру:
  - уменьшить количество «эмоциональных решений» и реакций;
  - выбрать хороший обзор как по вертикали, так и по горизонтали;
  - увеличить обзор, чтобы удерживать максимальное число игроков в поле зрения;
  - предвидеть следующий эпизод, контролировать время, знать, где партнёры.
- Если судья неподвижен в момент оценки эпизода, то:
  - его глаза неподвижны и уровень концентрации увеличивается;
  - правильные решения чаще принимаются, когда концентрация максимальная.

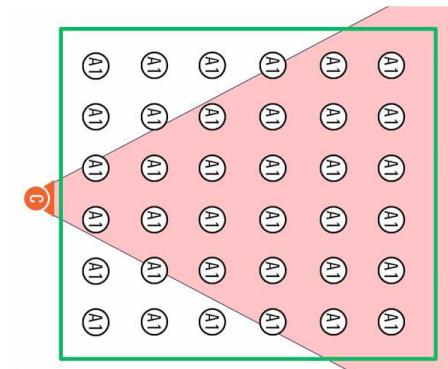


Рис. 10. Правильная дистанция создаёт широкий обзор, и судья может видеть большее количество игроков одновременно. В примере в 1м ряду – 2 игрока, во 2-м – 3-м, в третьем – 4-м, и т.д., в общем – 26 из 32 (72%).

- **Мышечная память** - одинаковые действия (движения) должны быть доведены до навыка – двигательного автоматизма.
- Получение мяча игроком в вашей зоне ответственности не означает начало передвижения судьи. Судья должен принять решение **в статике**. После получения мяча, необходимо **предвидеть**, что будет дальше делать этот игрок, его действия: ведение, передача, бросок, наведение на заслон и т.д.

## 2. Судейство защиты

В игре более 80% фолов совершают защита. Нужно уметь судить защиту.

*Судья – это радар игры. Он должен чувствовать, где есть проблема и оперативно реагировать на неё.*

### Принцип вертикальности

При судействе игры в ограниченной зоне следует раньше знать, где находится защитник, тогда у вас будет больше информации о его игре. Контролировать руки (быстрое опускание руки с подъёмом) и ноги, их положение. Для этого нужно занимать правильную позицию.

#### Фол защитника

1. Наступает на ногу (носок) нападающего.
2. Касается рукой тела при броске, когда судья смотрит на мяч или выпускает мяча, а не на руки и кисти нападающего и защитника и их действия.
3. Нападающий после броска расставляет ноги (вперед, в стороны) выходит из своего цилиндра.

#### Правильная позиция арбитра – для правильного решения

- **Основной или страхующий защитники** - быть терпеливым со свистком и жестом на месте фола. Если двойной свисток – обязательно визуальная связь! Иногда это рушит концентрацию между судьями (кто сфолил, кто бросает, номер игрока). Отдать показ фола нужному судье (ближнему к эпизоду).
- **Ведущий** должен определить страхующего защитника, как можно быстрее, у него больше возможности, информации и полная «история контакта»: начало – контакт – завершение.
- Ситуация **пас - столкновение (pass & crash)**: быть уверенным что контакт был в туловище, и защитник был неподвижен. Ситуация, когда защитник **пытается установить** правильную защитную позицию (LGP) в момент контакта – фол блокировки или пытается **сохранить уже установленную**

правильную защитную позицию - без свистка или фол нападающему. Для этого необходимо анализировать больше видео таких моментов, искать защитника, замедлять, просматривать снова в игровой скорости (тренировка глаз).

### **Судейство заслона**

#### **(заслоняющий, игрок с мячом, защитник игрока с мячом)**

- Если защитник идёт под заслоном (снизу, играет «без смены») – следует судить нападающего, ставящего заслон (его выставленные ноги, колени или задержка руками пробегающего защитника). Цель заслоняющего задержать защитника;
- Если защитник идёт сверху заслона («проскальзывает» между нападающими - необходимо судить защитника, он будет захватывать нападающего, ставящего заслон, чтобы тот не «провалился вниз» или не было размена игроками).
- Заслоны наверху, нужно судить правильно. Понимать их до того, как они поставлены. Предплечье на игроке – повышенное внимание (готовность зафиксировать фол).
- При судействе заслонов видеть всё – информация о том, как будет команда противодействовать (смена – может быть не нужен фол тому, кто ловит игрока на заслоне), т.е. необходимо смотреть в перспективе – вся информация важна.
- При оценке заслона последовательность работы глаз в основной зоне ответственности: заслон – защитник – дальнейшее движение заслоняющего (разворот/ провал/ выход наверх и пр.) – защитник бросающего – точка контакта с рукой – приземление.

### ***Все ваши шаги дают вам информацию!***

#### **Зона, относящаяся к игрокам нападения при постановке заслона**

- Неправильное использование рук, когда ставится заслон.
- Неправильное использование заслоняющим тела, бёдер, ног, ставящим заслон.
- Неправильное движение заслоняющего, кто «проваливается» вниз и по направлению к защитнику без данной защитнику возможности остановиться и/или изменить направление.

#### **Зона, относящаяся к защитнику при постановке заслона**

- Неправильный контакт с нападающим, который пытается поставить заслон.
- Неправильный контакт нападающего, кто пытается использовать заслон.
- Неправильный контакт защитника с нападающим игроком, кто ставит заслон.
- Нападающий и защитник имеют одинаковые права в любой позиции, которую они правильно заняли. Когда нападающий игрок с мячом стоит спиной к корзине, защитник может расположить кисти и/или руку на его спине. Не познательно две кисти и руки. Он может расположить ногу между ногами оппонента; между тем если нога выставляется

(«выбрасывается») на площадку, персональный фол должен зафиксирован немедленно.

- Все вышеперечисленные действия позволительны только в главной, базисной, правильной позиции. Любые попытки сместить оппонента с его правильно занятой позиции являются фолом.

#### **Контакт корпусом, телом**

- Незначительный (marginal) контакт есть часть баскетбола и должен расцениваться, как часть нормальной игры.
- Часто мы наказываем защитника, который слегка входит в контакт под воздействием действий нападающего.
- **Post play:** судейство **ball/body** и **body/ball** – какой контакт происходит раньше (контакт с туловищем, затем с мячом – это фол; контакт с мячом, затем с туловищем – возможно без свистка).

#### **3.Оставаться с игровым моментом**

##### **Защита бросающего игрока (Protect the shooter)**

- Не отходить назад.
- Не помогать во вторичную зону ответственности (**AOR**).
- Контроль процесса броска и пары (бросающий и защитник) до приземления.

#### **Бросок в прыжке**

- Защитник при броске - 70% точка контакта с рукой – рука защитника (выше или ниже ладони нападающего);
- Кисть защитника выше ладони нападающего – высокая вероятность **блокшота, ниже – фола;**
- Игра опускается ниже уровня линии штрафного броска – точность решений должна быть максимальной. Знать ближайшего к вам защитника как можно раньше, чем больше мы видим защитника, тем больше знаем об игре и эпизоде.

#### **Шаги для улучшения**

- 1.Концентрация на том, что я могу сделать лучше.
- 2.Решать проблему, если она есть.
- 3.Если вы не фиксировали фола (особенно сложного), наблюдайте за действиями остальных игроков.

#### **Основы судейства ниже уровня штрафного броска**

- Уметь терпеть со свистком в позиции **Ведущего.**
- Судить **защитника.**
- Принимать решения, а не реагировать. Смотреть как эпизод развивается.
- Находить защитника и страхующего защитника, как можно быстрее.

#### **Контроль процесса броска (AOS)**

- Игрок в воздухе – естественное ли у него движение на бросок (иногда выброс ног вперёд – нормальное движение при броске, в сторону – игрок сам ищет контакт).
- Выброс ног(-и) бросающего вперёд может быть частью нормального броска, но в сторону – нет.

- Смотреть за ненормальным, необычным, ненатуральным движением нападающего.
- Защищать место приземления бросающего игрока.
- Если бросок из вашей зоны ответственности: контроль вверху (точка контакта с рукой) – внизу (приземление) – только затем переключаться на подбор.

#### **4. Выбор позиции, открытый угол (45°) к игре, корректировка позиции**

- Позиция тесно связана с углом обзора:
  1. Быть вовремя на месте;
  2. Быть готовым принять решение;
  3. Быть готовым помочь.
- Делать 1-2 шага (не бегать), корректировать своё расположение после занятия своей базисной позиции.
- Широко, открыто к игре под углом 45° – наиболее эффективная позиция.

#### **Вес тяжести тела – баланс**

- **Ведущий** – держит вес тела на пятках, на сзади стоящей ноге (нет быстрой реакции (пауза). Рабочая дистанция – от 3-х очковой линии до кольца.
- Стойка на лицевой линии под углом 45°: в позиции **Ведущего** - опора на *внешнюю от кольца ногу* – для чёткой фиксации позиции.
- **Ведомый и Центр** опора на *впереди стоящую ногу* – быть готовым сделать шаг вперёд. Держать вес тела на носках. Движение, **вовлеченность вперёд**: на подбор, на кольцо. Быть готовым сделать 1-2 шага вперед к кольцу: подбор, бросок, проход.

#### **Ощущать стопы на паркете**

- Необходимо понимать разницу между распределением веса тела на носки, 1-2 шага к кольцу или сторону для коррекции позиции (**активное вовлечение**) или постоянное движение (**хаос**) без улучшения обзора (бессмысленное перемещение ради попытки показаться активным).
- Распределение веса тела на бёдра делает наш внешний вид расслабленным.
- Избегать закрытого обзора игрового момента (**close look**), чтобы решение «без свистка» было всегда осознанно, а не потому что «ничего не видел».
- Открытый обзор (**open look**) должен быть за 0,5-1 сек до игрового эпизода (мяч летит к игроку – **судья смещается, а не смещение** в момент уже получения мяча).

#### **Быть вовлечённым**

- **Оставаться** в контакте с эпизодом.
- Помогать команде.
- Контроль **начала – развития – окончания действия** – ключ к оценке эпизода.

#### **Cross call**

- Правильный **cross call** - от **Ведущего**, когда у него открытый обзор (**open look**) на эпизод и неправильный контакт происходит перед ним. **Центр** закрыт для контроля контакта (**close look**) или нет хорошего обзора за эпизодом.

- Неправильный **cross call** от *Ведущего*, если был толчок в спину при проходе от *Центра*. Это зона ответственности *Центра*.
- **Сигналы:** уверенные, атлетичные, силовые, вовлечённые, чёткие, уверенные.
- Бег – атлетичный (осанка (плечи, руки, кисти), бёдра, стопы).
- Быть готовым к работе, сконцентрированным (не выглядеть расслабленным).
- **Темп свистка** - быстрота принятия решения (время свистка) при оценке контактов.
- Позиция – решение – презентация на площадке – уверенность – доверие со стороны участников. По этой цепочке идёт работа, если где-то нарушено, следует возвращаться в начало при анализе принятого решения.
- Иметь план действий до игры:
  - 1) знать свою цель,
  - 2) иметь план,
  - 3) применять план,
  - 4) наслаждаться процессом,
  - 5) корректировать на следующую игру (анализ).
- Только судья диктует и создаёт себе открытый обзор, открытый угол (**open look, open angle**). Грамотное использование механики – основа правильных решений.
- Если нет действий в первостепенной зоне – следует расширять обзор до ближайшего противоборства (пары игроков).
- Судья сам решает сколько ему необходимо сделать шагов, чтобы быть в открытой к игре позиции (**open look**).
- Практический совет: если игрок разворачивается в «краске» - у *Ведущего* или *Центра* – судьи должны установить открытый обзор (**open look**) на момент.
- **Позиция на площадке:**
- Перемещаться туда, куда нужно, для принятия решения (например, *Центр* к центральной линии при «ловушке» на его стороне).
- *Ведомый* должен смотреть на защитника, заслон и понимать куда пойдёт пас, где будет следующее противоборство, почему и как этот заслон поставлен.
- Переход из *Центра* в *Ведомого*: «открыть плечи» к эпизоду (не через плечо смотреть, а двигаться спиной вперёд или скрестным шагом) и перемещаться, увеличивая угол обзора. Для этого необходима тренировка, само такое перемещение не разовьётся.
- *Ведомый* должен видеть намерения защитника дриблёра и определять, какая защита играется (зона, личная, смешенная и т.д.).
- Понимать, как судить защиту.
- *Ведущий* - дриблер разворачивается в слабую сторону (к *Центру*) – быть готовым сместиться в **close down**.
- Рваные, резкие движения – не помогут для принятия правильного решения.
- Избегайте эмоциональных шагов (резких действий).
- Не смотрите много на мяч, мяч никогда не делает фола.
- Каждая игровая ситуация должна быть между двумя судьями.

- Нужно фокусироваться на том, что мы можем контролировать. Нельзя распыляться на то, что мы не можем управлять и изменить.
- Двойной свисток не проблема в обоюдных зонах ответственности.
- «**Позиция 10-2**» - контроль десяти игроков и знать, где два судьи.
- Работать необходимо над:
  - Позицией – поиск открытого угла обзора (**open angle**);
  - Свистки в основную и второстепенную зону ответственности;
  - Статус мяча (контроль, потеря контроля, установление нового);
  - Донесение необходимой информации до партнёров;
  - Важность правильного решения.
- Современное судейство – это постоянная многозадачность: бег в одну сторону, смотреть в другую; показ и разговор; штрафные и коммуникация, при этом сохраняя концентрацию на игре.

## **5.Процедуры фиксации игрового момента, принятия решения и коммуникации**

- **Ведомый**: быть вовлечённым с открытым обзором. Фиксировать во вторичную зону **с паузой**, когда момент очевиден и пропущен ближайшим судьей.
- **Подбор**: Контакт должен приводить к преимуществу (влиять на развитие игры). Виды свистков:
  - **немедленный** (задержка руками на «периметре», контакт с лицом);
  - **терпение со свистком** (проходы, быстрый прорыв, подбор);
  - **с паузой** (во вторичную); двойной.
- **Проходы под кольцо** (искусство судейства): дайте эпизоду развиться (найти защитника как можно раньше), смотреть начало, развитие и окончание эпизода; распределить вес тела на пятки (меньше импульса для мгновенного свистка, который часто не нужен); несколько защитников – необходимо взять ближайшего. Противоборства: пассивное, активное, вовлечённое (постоянно сохранять концентрацию).
- **Помеха попаданию и помеха мячу** – мгновенная реакция, понимать, когда это может случиться, чтобы было правильное решение, а не гадание.
- **Противоборства**: маленький против большого – от кого ждать проблемы; имитация; выброс ног нападающим при броске, фол защитнику.
- **Блокшоты**: движение нападающего и защитника.
- **Перехваты/потери**: ожидать фола при попытке обратного перехвата (чувствовать игру).
- **Ненужные, незначительные контакты**: определяют понимание игры судьёй.

### **Блокировка / столкновение**

- При объяснении решения блокировки или столкновения тренеру, можно сказать: «он успел занять позицию», «он был всё ещё в движении».

### **Темп свистка**

#### **Первостепенная зона**

1. фол – свисток,

2. фол – пауза – не забил – свисток.

### **Второстепенная зона**

1. фол – пауза – основной судья молчит – свисток.

- Свисток должен быть не очень сильным и длинным.
- После свистка, должно хватить силы и воздуха сопроводить свисток вербальным пояснением.
- Терпение со свистком во вторичной зоне ответственности – показатель качества судьи и его умения работать в команде. Этим судья задаёт нужный критерий и уровень, но при этом фол есть фол.
- Проходы под кольцо – около 75-80 за игру – находите защитника как можно быстрее, держите воздух низко, чтобы случайно не выдохнуть и свистнуть (реакция - решение) – просмотрите эпизод (начало-развитие-окончание) – после этого примите решение.

### ***Лучший судья во вторичной зоне всегда хуже плохого в своей основной зоне.***

- Когда вы даёте решение вне своей зоны ответственности – ожидайте реакции тренера.
- В игре примерно 100 владений, поэтому необходимо работать одинаково усиленно в каждом из них.
- Быть в настоящем моменте и судить защитника – это повышает концентрацию.
- Каждые «2+1» должны быть одинаковые.
- Показ фола в нападении на месте. Жест должен быть уверенным, сильным, законченным. Показ столу – быстрый выход, но сам показ-спокойный в среднем темпе.
- При показе типа фола – шаг вперёд (**проекция силы**). После показа – всегда отследите всех 10 игроков – вернитесь в игру (даже если решение было неудачным).
- Всегда показывайте вовлечённость, но не суetu. Иногда малое смещение бывает самым нужным, так как каждое движение должно иметь цель (открыть обзор, проследить за парой, найти защитника), а не выполнять просто ради движения.
- Каждую секунду на площадке нужно выглядеть так, чтобы все понимали, что вы профессионал.
- Необходимо доверять системе (подготовка, механика) и никогда не сдаваться.

### **Двойные и тройные свистки**

- 1) при двойном свистке сначала обратить внимание на то, кому вы зафиксировали фол (голосом сказать, например, «фол 22 чёрных»);
- 2) затем установить зрительный контакт с партнёром (Кому ты зафиксировал?);
- 3) понять в чьей зоне был фол;
- 4) нужный судья должен показывать столу (второй выполняет свою дальнейшую работу – контроль, управление).

Так мы не потеряем номер игрока, мяч, а также отправим правильного судью к секретарскому столу. При этом не показывайте пальцем или не кивайте головой, когда не вы идёте на показ – используйте голос «*это твой фол*».

- Контроль игры – голос и понимать, что происходит на площадке в любой момент игры.
- Хорошая практика для голоса – остановиться дальше от столика при показе, при этом быть услышанным.

### **Обман судьи**

- Судья должен быть готов фиксировать очевидные фолы и нарушения. Каждый сезон игроки пытаются найти путь, как обмануть судью. Такая тактика включает:
  - 1) **Fake & Flop** при воображаемом контакте во время заслонов и проходах к кольцу.
  - 2) Пытаться «дорисовать» продолжение броска.
  - 3) Скользить по площадке после фола «дорисовать» UF.
  - 4) Игрок закрывает, захватывает свое лицо в попытке «дорисовать» фол, когда не было никакого контакта.

Судьи должны быть последовательны в судействе такого типа ситуаций корректно, основываясь на действиях, которые произошли.

### **6. Жестикуляция и процедура показа перед судейским столом**

- Контролировать свою презентабельность в момент живого мяча, в момент общения (поза, руки, голова, плечи).
- После фиксации фола на месте:  
Свисток, голос, контроль игроков, мяч, оставаться на месте – «взять» номер сфолившего игрока – активный, атлетичный выход на показ (**sharp walk**).

### **Доверие формируется через точные решения.**

- Жесты во время живого мяча отвлекают нас от судейства (концентрация частично уходит на показ жеста), следовательно, старайтесь максимально их избегать. А если нужны – давать их в правильное время (сначала отсудить эпизод, а затем – жест).
- Необходимо судить действия игроков – не место на площадке.
- Знать «окно», в котором судья показывает жесты, темп жестов – не спешить с показом. Самое плохое, когда судья показал и его зовут обратно, так как не увидели. Соотношение ритма жестов, их фаз и голоса.
- **Показ:** движение (атлетичный шаг), энергия при показе (никакой вялости в жестах), чувствовать **стопы на земле** – сейчас время, когда нужно презентовать себя максимально выгодно. Фол и забитый мяч – не нужно создавать впечатление, что вы «празднуете» при показе (излишний театр ни к чему).
- Не наклоняться сильно вперёд (осанка), не отклоняться сильно назад (естественная поза). Не «шататься», держать тело под контролем при судействе и показе.
- Люди верят вам, когда вы: спокойны; уверены; чётки в решениях.
- Не надо использовать лишние жесты.

- Не надо лишней коммуникации.
- Коммуникация должна быть сделана до конца.
- Опуская руки при жестах – выглядишь слабым.
- Делать всегда каждую секцию при жестах.
- При показе секретарскому столу – у нас есть важная информация, которую мы хотим сообщить, поэтому уберите ненужные слова, жесты и чётко (не быстро и не размыто) покажите и скажите, что произошло. Перед тем как пойти на показ – соберите всю информацию (номер игрока, тип фола, кто пробивает броски, если они есть, как ведут себя игроки).
- Иметь дисциплину не бросать руки ниже пояса (после жеста на фол, 3-х очковый бросок, запуск времени) – держать тело под контролем постоянно.

### Sharp walk

Фиксация фола на месте (официальные жесты, голос). Выход шагом (атлетичным, уверенным, чётким) к ближайшему месту, где есть визуальная связь с секретарём (не через игроков) и уход шагом (атлетичным, уверенным, чётким) в следующую позицию. Цель: уверенная презентация судьи (шагом), и быстрое продолжение игры после показа. Чёткая остановка для показа жестов столику. Выход шагом – остановка – показ – уход в новую позицию. Жесты официальные и должны соответствовать произошедшему. Голос при показе жестов столу обязателен!

### Жесты (фазы)

#### Sharp walk - Остановка

1. Счёт (раз-два) - № игрока (вынос и резкость).
2. Счёт (раз-два) – характер нарушения.
3. Счёт (раз-два) – наказание.

### 7.Спорный бросок – активный судья.

#### *Позиция судей во время стартового спорного броска:*

1. Старший судья (R (referee) или СС (crew chief)) ответственен за выполнение спорного в центральном круге напротив секретарского стола.

#### Подброс мяча – проверочный лист

- Две ноги внутри полукруга, одна из них около линии.
- Игроки одной команды должны позволить сопернику стать между ними, если он хочет.
- Подбросить мяч вертикально вверх между двумя оппонентами, выше чем они могут достать в прыжке.
- Мяч должен быть отбит рукой (-ами) хотя бы одного спорящего после того как достигнет высшей точки.
- Спорящие **не могут покинуть позицию** перед тем как мяч правильно отбит.
- Ни один из спорящих не может:
  - 1.ловить;

2. отбивать мяч более двух раз до того, как мяч коснётся: одного из не спорящих игроков или пола.

- Мяч не отбит никем из спорящих – повтор спорного мяча.
- Не спорящие не могут пересекать цилиндр ни одной частью тела перед тем как мяч правильно отбит.

### **8. Вбрасывание: процедура (общая и с лицевой в передовой зоне)**

- Установить стандарты фаз и правильность процедур для всех ситуаций вбрасывания мяча.
- Процедура вбрасывания должна быть доведена до автоматизма (мышечная память).
- При постоянном повторении соответствующей технике, судья будет всегда готов физически и ментально (умственно) решать различные типы игровых ситуаций, что могут возникать в процессе вбрасывания.

Если **Ведущий** просит помощи с аутом из-за лицевой на стороне **Центра – Центр** должен быть готов помочь.

#### **Проверочный лист после заброшенного мяча при вбрасывании**

1. Время (разница между временем на атаку и основным).
2. Фолы (командные/ фолы лидеров),
3. Игровки (кто может создать проблемы для игры).



Рис. 11. Когда вбрасывания в передовой зоне с лицевой линии между 3-х очковой линией и краем щита: позиция Ведущего - за местом вбрасывания. Ведомый зеркально показывает сигнал включения игровых часов.



Рис. 12. Когда вбрасывания в передовой зоне с лицевой линии между 3-х очковой линией и боковой: позиция Ведущего - между корзиной и местом вбрасывания. Ведомый зеркально показывает сигнал включения часов.



Рис. 13. Линии ответственности судей: Ведущий, Ведомый, Центр.



Рис. 14. Новый Ведомый контролирует вбрасывание после забитого мяча, находясь позади за лицевой, пока мяч не вброшен на игровую площадку.

## 9. Контроль игрового времени и таймера для броска

Управление временем: когда время включено и новый контроль. 3, 5, 8 секунд, таймер для броска, игровое время, окончание четверти, запуск времени.

### Игровые часы. Таймер для броска

Все судьи должны знать показания игрового времени и таймера для броска.

Статус таймера для броска важен при ситуациях выхода мяча в аут.

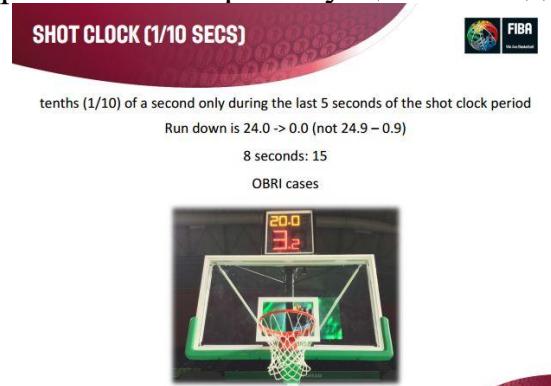


Рис. 15.

Если последние 5 секунд на таймере для броска отображаются с десятыми долями секунды, судьи должны фиксировать нарушение Правила 8 секунд, когда на таймере для броска загорается цифра 15 (рис. 15).

### Контроль времени

- Проверяйте часы при каждом запуске и остановке.

- Одно ли и то же время у нас до и после мертвого мяча?
- Активный судья - в первую очередь контролирует игроков, потом часы.
- Неактивный - контролирует часы и таймер для броска.
- Арифметика помогает решить проблему, только если мы знаем нужные цифры.

При переходе с *Центра* в новый *Центр* и с *Ведомого* в новый *Ведущий*, судьям для контроля времени необходимо повернуть свои головы к тыловой зоне и наблюдать отсчёт времени на игровых часах, пока новая позиция (контроль) не установится. Этой механике необходимо следовать независимо от того, совершается бросок с игры или штрафной бросок удачен или не удачен.

Судьи в переходе с *Центра* в *Центр* и *Ведомый* в новый *Ведущий* должны быть уверены, что таймер для броска в тыловой зоне включён правильно.

Судья при переходе с *Ведущего* в *Ведомый* должен наблюдать и контролировать вбрасывание мяча, а затем проследить, что таймер для броска в передовой зоне включён.

Даже если вы не имеете прессинга в тыловой зоне вы также должны контролировать время на игровых часах.

#### **Неисправность игровых часов и таймера для броска**

- Если один или два таймера для броска неисправны, следующая процедура должна быть выполнена:
  - 1.Диктор анонсирует каждые пять секунд (20, 15, 10), когда 10 секунд остаётся на таймере для броска считает вниз 9....5-4-3-2-1.
- Судья в переходе с *Ведущего* в *Ведомый* должен визуально отсчитывать 8 секунд в тыловой зоне.

***Никаких оправданий за ошибку со временем – сегодня это недопустимо!***

#### **Презентабельность судьи**

- Показ у стола – это презентация себя, работайте над этим. Показ имеет фазы, не должно быть хаоса в движениях.
- Голос – сильное оружие, необходимо использовать его постоянно.
- Быть агрессивным в своей зоне (это ваш дом, не давайте в нём хозяйничать).
- Постоянно судить защиту (руки и ноги игрока, что он намеревается делать).
- Два игрока на полу – должно быть решение.
- Резкие приставные шаги – выглядит так, будто вы реагируете на пропуск чего-то, а не оцениваете ситуацию.
- Аут: сначала жест остановки, потом направление, затем – показ касания, удар по бедру и прочее, если хотите уточнить, что произошло.
- Жест на толчок с небольшим шагом вперёд. Показ – проекция силы.
- Фиксировать две руки на корпусе раньше, иначе затем идёт реакция.

- После фиксации фола и паузы – целенаправленные перемещения для показа (плечи поднять, атлетичный шаг).
- **Ведомый:** при вбрасывании из-за лицевой быть примерно на вершине 3-х очковой, так как большая вероятность броска с периметра или из-под кольца (вторичная зона).
- После свистка знать, кто хочет с вами по поводу него поговорить. Если реакция становится очевидной и сверх эмоциональной – оправданий не дать технический фол нет. Разговор – есть пространство для манёвра, но при видимом оскорблении – немедленно технический фол.
- Дать правильный свисток не значит принять верное решение! Нельзя фокусироваться только на точности решений, необходимо также использовать **здравый смысл**.
- Люди читают наш язык тела – практикуйтесь управлять собой.
- Мы не можем судить для того, чтобы сделать счастливыми тех, кто нас оценивает!
- Менять позицию до того, как совершилось действие (например, пас в воздухе – я перемещаюсь до получения!).
- Не нужно думать – нужно знать. Цель - правильное судейство эпизодов. Последние две минуты – необходимо «сражаться» за правильность определения сложных аутов – всегда знать от кого уходит мяч.
- Приспособляемость, адаптивность – это способ мышления. Это важная часть судейства, так как игра постоянно меняется и чем быстрее мы приспособляемся к изменениям, тем успешнее мы будем работать.
- Судить эпизоды так, как они того требуют. Страсть к игре – уважение к игре (не важно, какого уровня игру я сужу). Готовить себя каждый раз. Цель: воодушевлённое, объективное судейство каждой игры.
- Мы не должны сохранять тренеров и игроков, наша задача – забота о партнёрах.
- Каждый раз думать о том, что я могу сделать для улучшения и развития. Практиковаться на том уровне скорости, старания и мышления, куда я стремлюсь (ФИБА, ВТБ, ПЛ, 4 корзина и т.д.) – приспособиться к роли, которую я хочу.
- Иметь план для судейства драки (на предыгровой беседе), менять тип, когда это необходимо, использовать голос и его оттенки в разных ситуациях.
- Оставаться понятным и простым, держать всё в допустимых границах.
- Быть компетентным (знать Правила, принимать верные решения).
- Быть профессионалом в общении (участники, тренеры).
- Иметь смелость (правильное решение в сложной ситуации).
- Заботиться об игре (как она проходит, какие усилия я прикладываю, никто не выше, чем Игра, защищать игроков и честность игры).
- Учиться, чтобы окружающие вас понимали.
- Быть хорошим слушателем (эффективным).
- Быть скромным (человечность).
- Наслаждайтесь процессом и пытайтесь улучшить ваше мастерство.

- Контролировать то, что в пределах нашей зоны контроля.
- Когда жёсткий контакт – как минимум нужно обсуждение. После такого фола как минимум двое должны быть вовлечены, а третий наблюдать за скамейками.
- Быть готовым судить с первой секунды игры.
- Лучший судья во вторичной зоне всегда хуже плохого в своей основной зоне.
- В особых ситуациях сначала **говорит Старший судья**, затем он спрашивает остальных.
- Старший судья должен позаботиться о каждой мелочи в игре, при этом, доверяя партнёрам, делать их работу.
- Язык тела – не показывать своим телом, жестами ваши дальнейшие решения, если вы не уверены в решении партнера.
- Схема принятия – показа жестов – фазы при показе решений - пауза по жестам – экран для показа – всё на счет – раз – два, чётко и наглядно!
- Постоянно использовать голос на все действия!
- Все эпизоды в игре имеют: начало – развитие – конец (завершение).
- Check-in & check-out – постоянно использовать эту схему приёма и передачи игрока с мячом и игроков без мяча.
- Работа в своей первичной зоне ответственности. Если старший судья забирает свистки в чужих зонах, у своих партнеров, то у них не будет осознания и вовлечённости в игру.
- **Критерии: 3 Golden whistle** игры: первый свисток в игре, свисток в начале второй половины и последний свисток игры.
- Важно различать реакцию и решение. Проблема – лишние двойные свистки.
- Никогда не поднимать кулак без свистка (для «поддержки» партнера).
- Первостепенная зона ответственности у того, у кого лучший обзор момента.
- Фиксировать неправильную игру руками (действительно влияющую на перемещение) как можно раньше в игре, чтобы установить границу. Тоже самое касается заслонов.
- Не торопиться на заслонах и контактах с рукой при проходе игрока вдоль лицевой (принцип начало-развитие-окончание).
- **Общение** с тренерами: знать где линия. Не давать им накалять обстановку, останавливать и обращаться вовремя.
- Быть способным убрать нервы – залог успешного судейства.
- Необходимо различать виды общения: позитивное и требующее определенных усилий. Также определить свою линию, за которую переход невозможен.
- Необходимо иметь цель (в том числе краткосрочную и очень специфичную), а также план её достижения.
- Если мы делаем что-то хорошо в простых моментах, также необходимо быть хорошим в сложных.
- **Помощь:** нет открытого обзора, особенно при подборе и ауте со слабой стороны (договориться на предыгровой беседе).
- **Умное судейство:** решение, а не реакция.

- **Прессинг:** если планируется «ловушка» – смещаться, но не после того, как она уже есть!
- **Судейство во время «мёртвого мяча»** (тайм-ауты, не надо искать мяч – следите за игроками).
- **Осознавайте «слепые зоны»** и избегайте их возникновения.
- Понимать «серую» зону и как её судить (особенно для управления игрой).
- Берите всё от возможности, которая появляется перед вами, выходите за рамки своего комфорта.
- Основная тройка судьи: *базисные основы, дисциплина, видео.*
- Старший судья: знать, когда нужно помочь и показать, что вы в игре, а когда нет. Нужно иметь больше дисциплины и доверия. Только так возможно начать лидировать на площадке.

### **Профессиональная подготовка - обучение Модель “ММВ”**

**M – Model** – найти свою модель;

**M – Mirror** – работать над собой;

**V – Video** – проверять себя.

#### **Старший судья (Crew Chief - CC)**

- Коммуникация;
- Командная работа (принести энергию, силу внутри команды);
- Уменьшить эмоции;
- Уверенность и устойчивость;
- Знания;
- Планирование;
- Цель – сформировать уважение команды судей в игре от игроков и тренеров;
- Передвигаться как атлет;
- Быть готовым к работе;
- Фокусироваться;
- Меняться информацией;
- Использовать активное слушание.
- Невербальная презентация говорит больше о нас, чем слова. Поза, выражение лица, уверенность, подогнанная по фигуре форма. Выглядеть как спортсмен.
- Когда я фиксирую что-то во вторичную зону ответственности – никаких 90% на 10%, только 100% то, что нуждается в решении, так как если мы начнём свистки в зону партнёра, то его время на принятие решения (тайминг) уменьшится, что приведёт к более быстрым свисткам, что в свою очередь увеличит количество ошибок.
- Нужно понимать и уметь использовать Правила. Каждое из Правил содержит в себе обучающий аспект, который поможет в игре (например, процесс броска: судить защитника, начало-развитие-окончание эпизода, точка контакта с рукой, судить до приземления (вверх-вниз, затем подбор), время для броска).
- Ничто так не взрывает тренеров, как «левые» фолы в начале игры (незначительные контакты – marginal call).

- Не бойтесь ошибок.
- Держите игру справедливо и честно.
- Правила и механика – основа!
- Здравый смысл – первые и последние 5 минут!
- Не бойтесь делать свистки в последние секунды.
- Лучшее время для разговора между судьями – тайм – аут.
- Один из способов наладить коммуникацию с игроком: сделать ему комплимент. Мы должны не только давать фола, наказывая плохую защиту, но и поощрять хорошую словами.
- Командная работа – это эффективная (результативная) работа в своей зоне ответственности и способностьказать помочь партнеру (-ам) только когда это необходимо и обязательно с паузой.
- Персональная ответственность – это ответственность каждого члена команды за конечный результат.

***Классно быть важным, но важнее быть классным!***

**Мотивация**

***Be a S.P.O.N.G.E***

S (serious) серьёзно относиться к тому, что я действительно хочу. Определиться и совершать целенаправленные действия к цели.

P (proactive) планировать наперёд (быть преданным, устремлённым и энергичным, гореть желанием к совершенству).

O (organized) координировать свои действия и методично вписывать в план по достижению цели.

N (neat) быть аккуратным (механика, жесты, манеры вне площадки, презентация себя).

G (greatful) быть благодарным за то, что имеем.

E (excellence) стремитесь к совершенству и вы достигните отличного уровня.

Нужно знать свои сильные стороны как судьи и развиваться вокруг них. Работать над слабыми сторонами через сильные.

***Люди верят вам если вы используете хорошую представительность***

- Нужно уметь дать помочь своему партнеру.
- Голос. Используйте различные виды голоса: сильный, мягкий и т.д.
- Мы должны всегда **показывать** всем в игре, что мы знаем ответ.
- Всегда умейте попросить помощи.
- Всегда оказывайте помощь если уверены на 100%.
- Игроки, тренеры, секретари хотят говорить, слушать, улыбаться.
- Улыбка очень часто лучшее решение во время игры.
- Спокойствие, улыбка, тишина, дружеский разговор, уметь слушать и слышать – хорошие судейские привычки.
- Иметь хорошие привычки.
- Всегда знать количество командных фолов.
- Понимать игру в ограниченной зоне, последовательные свистки.
- Уметь устоять под давлением.

- С каждым фолом мы меняем игру – необходимо посмотреть эпизод чуть дальше в развитии.
- Знать ответы на ситуации в игре! Быть постоянным и последовательным.
- Когда был свисток, необходимо отследить всё, что происходит после.
- Уметь и практиковать управление ошибками.
- Мы не можем контролировать абсолютно всё, но мы можем контролировать свои мысли и действия. Это приходит с практикой.
- Всегда показывать лучшие свои способности (знать свои слабые места).
- Знать всё о баскетбольном судействе.
- Делайте больше, чем от вас ожидают.
- Будьте уверены, что вы готовы к игре на максимальном уровне (знание команд, связь с партнером, план поездки).
- Общайтесь эффективно:
  - коммуникация, профессиональная, чёткая, подробная со всеми в игре;
  - эффективная коммуникация – ваша обязанность;
  - быть стойким и уверенным, но не дерзким;
  - быть вежливым, но без панибратства;
  - быть доступным слушателем.
- Следуйте принципам:
  - уважайте и поддерживайте того, кто работает с вами;
  - имейте высокие этические и моральные устои;
  - практикуйте хорошие манеры и этикет;
  - будьте честным и справедливым к другим.
- Высоко цените не себя, а команду.
- Умение отвечать (реагировать) – большая часть профессионализма!
- Неверbalная коммуникация – большая часть коммуникации.
- Ответ должен быть эффективным.
- Основная проблема – мы не слушаем, имея решение.
- Должен быть одинаковый эмоциональный уровень в ответе. Не обязательно иметь последнее слово.
- При свистке использовать голос. Это ваша уверенность и презентабельность.
- Смотреть весь эпизод и знать, кто инициировал контакт.
- При «мёртвом» мяче – превентивное судейство (голос).
- Быть уверенным, что игра под контролем.
- Быть умным в правилах – понимать смысл и дух Правил.
- Свистим, чтобы помочь игре, а не прерывать.
- Если я собираюсь делать или не делать ротацию, необходимо определить, что будет дальше (подбор, игра центровых, проход, бросок, передача и т.д.).
- Нет угадывания – нет бардака и проблем.
- Целенаправленное перемещение – действие, необходимое для показа нашей силы и уверенности.
- У нас есть кредит доверия на игру и неточными действиями мы понижаем его.
- Всё, что мы делаем, имеет цель.

- Точный показ столику. Сигналы чёткие, аккуратные, энергичные.
- Игра диктует позицию!
- Перед тем, как производить вбрасывание или штрафные броски, проверьте игровые часы и таймер для броска, партнёров и судейский стол. При проведении штрафных бросков удостоверьтесь, что защитники занимают ближайшие к кольцу места для подбора.
- Во время мёртвого мяча мы оживаем.
- Найдите контакт с судейским столом во время показа фолов.
- Точное решение должно быть сразу, так как момент не может быть переигран.
- Принимая решение во вторичной зоне ответственности, будьте уверены на 100%: это должно быть попадание «в яблочко», а не «в молоко».

### **Прессинг**

Прессинг может быть везде на площадке. Если прессинг происходит в тыловой зоне с тремя или более оппонентами, судья в переходе с **Центра** в **Центр** должен **оставаться в тыловой зоне** с линии штрафа до середины площадки и помочь. Когда мяч перейдет центральную линию, занять свою базисную позицию на продолжении линии штрафного броска.

**Центр** стоит в своей тыловой зоне при прессинге, когда в тыловой зоне есть два защитника:

- один на мяче;
- второй пытается активно противодействовать нападению.

### **Нарушение правила 3-х секунд**

1. Отсчёт начинается, когда команда нападающих контролирует мяч в передовой зоне и нападающий входит в «краску».
2. Отсчёт заканчивается, когда:
  - А) попытка броска или после получения мяча происходит бросок;
  - Б) нет командного контроля (заканчивается) – (например, бросок).

Судья, контролирующий игру без мяча в ограниченной зоне должен быть готов сделать свисток немедленно. Между тем, все судьи ответственны за это нарушение.

### **Персональный фол**

**Если персональный фол совершён нападающим, когда он пытается забить мяч, следующие шаги должны быть выполнены:**

- 1) Свисток и выпустить его изо рта. Жест одновременно. Исключение: если ваш партнер также свистел, **двойной свисток, ни один жест не может быть показан** до тех пор, пока не установлена визуальная связь и это определит, кто из судей будет фиксировать.
- 2) Показ номера фолившего игрока и место для вбрасывания.

**Когда персональный фол защитнику, пока идёт попытка броска, следующие шаги должны быть выполнены:**

- 1) Свисток и кулак над головой одновременно;
- 2) Если попытка удачна, сигнал на засчитывание, используя голос и соответствующий сигнал руками;

- 3) Жест номер нарушившего Правила, тип фола (характер нарушения) и 1 штрафной бросок если попытка броска с игры была удачной, или 2/3 штрафных броска, если попытка была неудачна.

Применяйте только сигналы, характеризующие тип зафиксированного фола.

### **Фол не в процессе броска**

Когда персональный фол произошёл защитнику перед попыткой броска с игры, следующие шаги должны быть выполнены:

- 1) Свисток и кулак над головой одновременно;
- 2) Жест номер фолившего игрока, характер фола и место для вбрасывания или определение наказания штрафными бросками.

### **Командные фолы**

Всегда выглядеть профессионально. Знать, если мяч сбоку для вбрасывания – нет штрафных бросков.

### **Задержка игры**

- Не разрешается забившей команде использовать различные задерживающие игру, действия.
- Первому нарушителю судья должен сделать предупреждение о задержке игры.
- Второе нарушение – технический фол.

### **Процедура при неспортивно фоле**

- UF могут подтверждаться видеоповтором (**IRS**).
- Если судьи думают, что контакт был неспортивный и/или чрезмерный, UF фиксируется.
- Нет необходимости спешить при определении финального решения, совещание с партнёрами восстановит игровой момент перед сделанным вами решением. Не надо сразу сигнализировать или делать рапорт о свистке.
- Лучше усилить фол (**upgrade**) с PF до UF и UF до DF, чем наоборот.

### **Статус мяча при штрафных бросках и при вбрасывании**

Статус мяча на вбрасывании или штрафных бросков попытках следующий:

- 1) Мяч «мёртвый», когда он у судьи в расположении;
- 2) Мяч «живой», когда он в распоряжении вбрасывающего или бросающего штрафные броски.
- 3) Мяч «живой», когда он выпущен вбрасывающим или бросающим штрафные броски.

Всегда устанавливать визуальный контакт с партнерами перед передачей мяча игроку с отскоком.

Если на линии подбора игроки стоят близко друг к другу – **Ведущий** должен отойти в базисную, первоначальную позицию:

- лучше контроль игроков и контактов;
- легче определить контакт или флоп.

Если игроки стоят на дистанции – обычная позиции при штрафных бросках (**close down**).

Перед входом в ограниченную зону **Ведущий** – контроль игроков (голосом и взглядом) и потом передача мяча.

### Темп игры

- Темп игры должен быть установлен судьями с начального спорного мяча. Не позволительно игрокам диктовать манеры, с которыми игра должна судиться. Критерии должны быть определены в ходе предыгровой беседы.
- Судьи должны быть предельно сконцентрированы в соответствии со временем или ситуацией в игре.

### Предыгровая беседа

- План на предыгровое совещание – основа хорошей игры.
- Концентрация на игровой ситуации – что может доставить проблемы в этот момент и как протекает игра в данном отрезке времени (знать игроков, время, фолы). Если мы знаем о чём-то этим нужно поделиться с партнёрами. В том числе до игры.
- Пять секунд до конца атаки – никаких ротаций, так как теряется концентрация у каждого из судей. Также, если партнёр вдруг сделает такую ротацию – не покидать своего отличного обзора до конца игрового эпизода.
- Без свистка с одной стороны – свисток на другой половине: быть готовым к реакции тренера и как на неё ответить (лучше иметь простой и очевидный ответ, чтобы самому не запутаться затем в решениях и словах). Развивать умение перенаправлять эмоции во время общения: идти медленно и говорить (слушать при этом избирательно).
- После технического фола – дать время и пространство (дать выбор человеку перейти черту или остановиться). Быть начеку с игроками, которые расстроены – они потенциальные проблемы.
- Вариативное мышление – что мы должны делать в данный момент в игре? Что игроки, тренеры делают для игры?
- Базовые принципы сохранят меня в сложных ситуациях:
  - быть в своей основной зоне ответственности;
  - судить защитника;
  - фиксировать очевидное;
  - не гадать;
  - доверять системе и партнёрам.
- Следование процедурам (чек-листы), последовательность (от игры к игре). Обсудить:
  - Механика;
  - Правила;
  - Обсуждение последних моментов;
  - Обсуждение стиля команд (игроки, тренеры);
  - Командная работа (настроить).
- Цель: быть готовым ко всему! Концентрация и вовлечённость в игру.
- После игры знать счёт, кто получил технические, неспортивные фолы.
- При «мёртвом» мяче – не доверять никому, ждать подвоха от любого игрока.

- **Перспектива и начало игры:** наслаждаться моментом, небольшая пауза, чтобы увидеть общий ракурс. Цените где вы находитесь сейчас: а) люди были бы рады получить это место; б) будьте горды собой за ту работу, которую вы сделали, чтобы оказаться здесь.
- **Механика:** привычки, оценка ситуации, оставаться хладнокровным, отрабатывать базовые навыки. Контролировать то, что мы можем. Мы можем держать под контролем нашу механику, но не команды и игроков. Находиться в правильном месте, судить нужного защитника, решение (вместо реакции), первичная и вторичная зоны (доверие).
- **Оставаться в игре:** возможные стратегии, быть хладнокровным, использовать опыт, чёткое общение внутри бригады. Оставаться сфокусированным (иногда игра становится сверх эмоциональной); отвлекающие факторы (будьте конкретны).
- **Сложные решения:** делать правильные для Игры вещи; доверять и быть честным по отношению к Игре. 90% нашей работы могут выполнить обычные люди, 10% - принятие решений и то, что отделит нас от толпы.
- **Быть под критикой:** нас всегда будут обсуждать (и осуждать), быть уверенными в себе.
- **Ошибки и тренировка:** ошибки всегда будут. Способы тренировки уменьшения своих ошибок: смотреть видео, посещать игры, участвовать в семинарах, тренироваться вести себя в различных условиях (в экстремальной ситуации).

### Теоретическая подготовка

- Необходимо изучать Правила. Для более глубокого понимания и знания используйте «пятерку» каждый день: изучите 5 статей Правил; 5 интерпретаций к ним; 5 статей механики. После этого составьте несколько вопросов по прочитанному (с вариантами ответов).
- Правило замены, как и когда это возможно. Какой интервал времени им отведён на это в разных случаях (кровь, травма, замена, удаление).
- В любой момент знайте время. Во время отсчёта 5-ти секунд – знайте обстановку вокруг, тогда не будет сюрпризов на заслоне, ловушке и пр.
- Во время «мёртвого» мяча всегда будьте в игре.
- В момент грубого фола – стойте на месте или сделайте несколько шагов по направлению к очагу – будьте начеку, вовлечены.
- Знайте терминологию Правил.
- При изучении Правил выделите 5 моментов для себя (что не явно в правилах, но без этого никак. Например, фол блокировки:
  - 1) судить защитника;
  - 2) знать, когда он занял правильную защитную позицию при опеке;
  - 3) судить от стоп вверх;
  - 4) знать, как он движется;
  - 5) не принимать поспешного решения: начало-развитие эпизода.
- Понимание здравого смысла и цели Правил изнутри выведет понимание игры на новый уровень.

- Если в конце игры у нас ловушка – вряд ли команда пытается сфорить, а вот в ситуации один на один - это более возможный сценарий.
- Если обращаются ко мне, то технический фол лучше давать мне. Как только дал – уйти на другую сторону.
- Если у меня есть какая-то история с командой, игроком, тренером (проблемы, негатив и пр.) – я должен рассказать об этом на предыгровой беседе.
- В каждой игре есть Crew Chief Moment (момент старшего судьи) – всегда использовать его на 100%, иначе это сделает кто-то другой.
- Не прекращать работать до финальной сирены. Последние секунды четверти – я хочу отсудить этот эпизод – быть лидером и иметь мнение! Это возможность быть лучшим и за неё нужно бороться. Я не могу создать возможность, но возможность приходит ко мне. Это может случится в одной игре из 100.
- Только одну вещь я не могу контролировать – возраст. Но как я использую своё время – полностью моя ответственность.
- Игра - это не то место, где нужно быть милым и хорошим со всеми, это то место, где нужно быть честным.
- Общение – важная часть не только нашей работы, но и жизни, поэтому старайтесь меньше быть в гаджетах, когда вы окружены людьми. Порой из-за этого мы не видим множество возможностей.
- Изучить состав команды и тренерского штаба до игры – это поможет начать игру в позитивном ключе и изначально завоевать доверие (кредит будет выше и проще управлять).

### **Голос**

- Три типа голоса, которые мы используем в игре:
  - 1) привлечение внимания и позиционирование себя;
  - 2) обычный;
  - 3) тихий и мягкий.
 В зависимости от ситуации мы должны применять разный тембр. Практикуя это, под давлением сможем использовать на автомате.

### **Планирование**

- Крепкий фундамент.
- Анализ текущей ситуации.
- План физической подготовки.
- Правила.
- Уважение окружающих.
- Активность и агрессивность в решениях.
- Развитие навыков общения.
- Этика.
- Внешний вид на площадке.

### **Принятие хороших решений**

- Решения имеют последствия – будьте готовы принять ответственность за них.

- Делайте свою домашнюю работу (стройте фундамент).
- Обратная связь от тех, кому мы доверяем.
- Отслеживать свои результаты.

### **Точки зрения**

- Ищите возможность слушать и расти.
- Не давайте страху остановить вас на пути к цели.
- Не пытайтесь много думать, доверяйте интуиции.
- Упорная работа ничего не гарантирует, но без неё невозможно чего-либо достичь.

### **Построение отношений**

- Будьте честны с собой.
- Важно, как вас воспринимают окружающие.
- Быть профессионалом (кто-то всё время за вами наблюдает).
- Откройтесь окружающим и воспринимайте различных по характеру людей.
- Учитесь у других.
- Слушайте больше, чем говорите.
- Подумайте почему люди должны хорошо о вас отзываться.
- Будьте в настоящем моменте, когда разговариваете.
- Будьте аккуратны с социальными сетями.
- Учитесь принимать и давать обратную связь.

### **Постановка целей**

- Что я хочу делать?
- Разбить на более мелкие цели.
- Быть специфичным, описывать цель в деталях.
- Иметь контроль над тем, что планирую.
- Для достижения цели мне нужен процесс или результат?
- Цель должна быть вызовом и мотивировать. Как я могу достичь её?
- Какие препятствия ждут меня?
- Устанавливайте крайние сроки.
- Знайте ваши слабости и сделайте их сильными сторонами.

### **Подготовка**

- Талант состоит из 3-х частей:
  - 1) практика,
  - 2) отличный наставник-учитель (который поможет разбить целое на части и обучить в правильном порядке),
  - 3) полная концентрация и дисциплина.
- Делайте ошибки и знайте, как их можно исправить. Разработайте собственную систему для движения дальше, которая начинается с честной самооценки.
- Иногда полезно думать об игре с точки зрения игрока или тренера (как я вижу этот контакт влияет на перемещение и пр.).
- Понимать, нуждается ли игра в свистке, который мы хотим дать.

### **Каждое решение меняет игру**

- Когда у меня появиться шанс – я буду на 100% готов, а это приходит со временем, поэтому готовиться к следующему уровню (шансу) нужно заранее.
- Поставьте цели, но не расстраивайтесь, когда их не достигнете – работайте над тем, что под вашим контролем.
- Каждая игра – битва. Поэтому подготовка критична. Уважение никогда не даётся, оно только зарабатывается.
- Как я могу сделать так, чтобы партнёрам было комфортно со мной работать (особенно если они менее опытные).
- Изучать игру того уровня, где я хочу быть.
- Как принимают сложные решения и выглядят после этого.
- Как я выгляжу после принятия сложных решений (видео!).
- Судить там, где мой партнёр не может – помочь бригаде и игре. Для этого нужно знать механику и игру, а также предугадывать перемещения нападающих, а не реагировать на них. Как только разница в счёте большая – игроки начинают активизироваться, а, следовательно, нужно понимать эмоции во время игры и правильно ими управлять.
- Старший судья – постоянно думать, чтобы партнерам было комфортно.
- Помощь 100% нужна там, где мой партнер не может видеть.
- Лучше пропустить фол, чем дать выдуманный фол.

### **ОТЧЕТ ПО РАБОТЕ СУДЬИ (ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ)**

#### **Судья**

<b>Представительность:</b> Судейская форма, общий внешний вид, готовность к игре <b>(10 баллов)</b>	
<b>Физ. подготовка:</b> Физическая подготовленность, бег, поддержание физ. готовности на протяжении всей игры <b>(10 баллов)</b> .	
<b>Механика:</b> Контроль зон ответственности (без мяча, смена позиций, перемещения), процедура штрафных бросков, ТФ, UF, отсчет (5, 8 сек.), подбрасывание мяча, контроль игры после остановки. <b>(10 баллов)</b>	
<b>Сигналы:</b> Официальные жесты, четкость, статика, наглядность, понятность, амплитуда <b>(10 баллов)</b>	
<b>Фолы:</b> Преимущество/нет преимущества, заслоны, столкновение/блокировка, употребление рук, игра центральных, понимание здравого смысла (скорость, баланс, быстрота, ритм) <b>(15 баллов)</b>	
<b>Нарушения:</b> Преимущество/нет преимущества (пробежки и т.д.), помеха попадания, помеха мячу (нападение, защита) <b>(10 баллов)</b>	
<b>Взаимодействия с партнерами:</b> визуальный контакт, помочь (определение бросающего, засчитывание/отмена, 2, 3 очка, аут и т.д.) <b>(10 баллов)</b>	
<b>Контроль игры:</b> Предвидение проблем, демонстрация уверенности и постоянства, сложные решения <b>(10 баллов)</b>	
<b>Общая характеристика:</b> Уверенность, устойчивость, понимание игры, постоянство, чувство игры, поведение в трудные моменты игры <b>(10 баллов)</b>	
<b>Дисциплина:</b> отношение <b>(5 баллов)</b>	
<b>Итого:</b> (макс. 100 баллов)	

#### **Вопросы для самосовершенствования**

- 1.Какое Ваше мнение об игре, которую Вы только что отработали?
- 2.Какое Ваше мнение о Вашей командной работе по ходу игры?
- 3.Ваше персональное мнение о Вашей работе?
- 4.Если бы Вы судили игру опять, чтобы Вы поменяли в своей работе.

### **Зрение – угол зрения**

- Цель - правильно занять позицию.
- Главное определить положение к эпицентру игры (ситуации), это умение судьи выделить самые информативные (составляющие) элементы той ситуации, где он оказывается.
- Не важно, как близко ты к игровому моменту. Важно какой угол обзора ты имеешь!
- Вертикальный угол зрения (обзор) – в непосредственной зоне ответственности. Контроль мяча, опорной ноги нападающего, рук и ног защитника (1-2 пары игроков).
- Горизонтальный угол зрения – когда мяч в зоне вашего партнера. Контроль игры без мяча: заслоны, задержки, выставленные руки, ноги, бёдра, плечи.

### **Зрение судей в экстремальных ситуациях**

#### **Зрение под физической нагрузкой**

- В экстремальных, стрессовых, конфликтных ситуациях, поле зрения уменьшается до 10%, т.е. 10-15 градусов.
- Поэтому так велико значение выбора позиции на площадке, т.е. применение правильной механики.

### **ПРЕДЫГРОВАЯ БЕСЕДА**

**\*Выбранные позиции и текст беседы должны быть подобраны под конкретную игру.**

**\*Ваши решения должны быть понятны большинству!**

#### **Процедурные обязанности до игры**

- 1.Обязанности ст. судьи перед игрой (протокол, игровой мяч, оборудование, площадка, сигналы).
- 2.Изменения в Правилах. Интерпретации.
3. Видео повтор (расположения, ответственное лицо, качество видео).
- 4.Спорный мяч. Стрелка поочередного владения. Игровые часы.
- 5.Уровень команд (мотивация, игроки, положение в таблице).
- 6.Игровая площадка – разметка, конструкции щитов, расположение игрового табло, таймера для броска.
- 7.Окончание игры. Процедура подписания протокола.
- 8.Беседа после игры. Анализ судейства.

### **КРИТЕРИИ**

*(быть открытым для общения с участниками игры)*

- 1.Критерий фолов (1 и 2 половины игры; фолы в последние 2 минуты 4-ой четверти или овертайма, спаренные игры).
- 2.Первая грубость (игра руками, задержки, толчки).
- 3.Игра без мяча – основа (базис) всей работы судей.
- 4.Пробежка, пронос, двойное ведение (критерии).
- 5.Фолы: TF, UF, DF (процедура). Критерий – постоянство. Часто TF используется как средство самоутверждения Технология принятия решения.
- 6.Если есть сомнения: Да или НЕТ в игре, то при ситуациях:  
3;5;8 секунд и пробежки – НЕТ нарушения; если - игрок в процессе броска, помеха попаданию / мячу, считать или не считать – принимать решение - Да.

## МЕХАНИКА

- 1.Жесты – язык игры (применять официальную жестикуляцию).
- 2.Зоны ответственности (в передовой и тыловой зонах площадки для Т - С - L) (ведомого – центрального – ведущего судьи) и зоны помощи партнеру.
- 3.Ротация (система и визуальная кооперация в игре, кто инициирует и когда).
- 4.Помеха попаданию и помеха мячу.
- 5.Двойные, тройные свистки.
- 6.Замены игроков.
- 7.Связь с секретарским столом (визуальная, верbalная). Кооперация с комиссаром.
- 8.Тайм – аут (по ходу игры и последний).
- 9.Попытка 3-х или 2-х очкового броска (контроль и помощь).
- 10.Продолжение контроля ситуации после фиксации фола партнером – полёт мяча выше уровня кольца, возможные персональные контакты, апелляции.
- 11.Штрафные броски: контроль раннего выхода с «усов» - Ведущий и Центр; из-за 3-х очковой линии – Центр и Ведомый; 5 сек. на бросок, контроль за ногами бьющего (касание линии) – Центр.
- 12.Зона скамейки команд (поведение запасных, тренеров, сопровождающих).
- 13.Принцип вертикальности/цилиндра.
- 14.Игра центральных (подбор мяча).
- 15.Последние 5 минут игры или овертайма.
- 16.Последний бросок (ответственные судьи, помощь партнеру). Технология принятия решения – партнеры информируют старшего судью о своих решениях.
- 17.Сложные, спорные ауты (помощь). Визуальный контакт.
- 18.При вбрасывании мяча – контроль запуска игрового времени и таймера для броска (свободный судья).
- 19.Контроль сигналов: таймера для броска, времени, сирена, «рамка».

20. Контроль таймера для броска в передовой зоне (при сбросе на 14с и при фолах).

21. Отсчет 8-ми секунд (окончание отсчета).

22. После пауз или минутного перерыва четко знать, кто и откуда вбрасывает или номер бросающего игрока.

23. Просьба минутного перерыва или замены (последняя возможность).

24. В минутных перерывах: темы исходят из произошедшего в игре. Знать в каком месте и каким образом будет продолжена игра.

### **КОНТРОЛЬ ИГРЫ БЕЗ МЯЧА**

1. Игра без мяча (off the ball).

2. Прессинг (ответственные: ведомый и центр).

3. Игра руками (hand checking).

4. Заслоны, задержки без мяча.

5. Fake - официальная процедура.

6. Игра центровых (подборы, толчки, заслоны). Активный **Центр!**

### **КОНТРОЛЬ ИГРЫ ВОЗЛЕ МЯЧА**

1. Выход мяча в аут и ситуация вбрасывания (визуальный контакт: судья с мячом – судьи; судья с мячом – секретарский стол – комиссар; отсчет 5 секунд, контроль касания игроками ограничивающих линий).

2. Нарушение «правила Зоны».

### **ВРЕМЕННЫЕ ПРОЦЕДУРЫ**

1. Нарушение 3, 5, 8 сек., отсчета таймера для броска (14, 24 сек.).

#### **Коммуникация**

##### ***Понимание – смелость – человечность***

Слушать не слова (то, что говорят) и не для ответа, а с целью понять почему говорят (основная идея коммуникации с вами: защита игрока, пояснение, вопрос, высказаться). Нужно понять, какое именно взаимодействие начинает тренер или игрок и затем соответственно ответить на это.

Для ответа: будьте доступны для коммуникации (практическая доступность, в рамках допустимого), точный ответ на намерение (не нужно смотреть видео для того, чтобы знать, что ответить, но важно изучать искусство и методы общения).

##### ***Компоненты быть в настоящем:***

- мои цель - как я буду реагировать и отвечать под давлением?
- мои ответы (как я отвечаю: защищаюсь, нападаю, реагирую, думаю, слышу).

#### **Командная работа**

Три судьи в общении: один говорит, второй – слушает, а третий – наблюдатель, вмешивается только с критической информацией, а так «считывает» информацию с других и сопоставляет со своей.

## Коммуникация с тренерами и игроками

- Установите границы, распознайте причину проблемы, используйте методы коммуникации.
- Эффективное, подходящее по ситуации общение.
- Общение внутри бригады: создание микроклимата (словесно и невербально).

### Эффективный переговорщик

- Мотивированный (хочет быть компетентным).
- Обладает знаниями (знает, как быть компетентным).
- Обладает навыками (способен быть компетентным).  
Обязательно уметь адаптироваться, не бывает одинаковых игр, ситуаций и людей.
- **Голос разума** – наш помощник в общении спокойный игрок, помощник тренера, его задача переместить тренера (игрока) на диалог взрослых людей, а не цель пытаться до него докричаться. Не обязательно судьям усаживать тренера на место.
- Если возможно, то отложить диалог с тренером до ситуации «мёртвого» мяча. Необходимо отличать шумовой эффект, производимый игроками или тренером от действительно важного вопроса, проблемы, информации, которая требует ответа. Для развития таких навыков общения помогут создание таких ситуаций на тренировке.
- Избирательное слушание необходимо развивать, как и свой лидерский потенциал.
- 5-ый фол игрока – фиксировать то, что действительно требует игра, чтобы потом не искать объяснений.
- **5 вещей, которые я хочу показать своей невербальной коммуникацией:**
  - правдоподобность;
  - силу (атлетизм);
  - целенаправленность;
  - уверенность;
  - професионализм.
- Необходимо всегда помнить, что мы делаем работу, которая зависит от восприятия нас на площадке и вне её. 80% - невербальной коммуникации, поэтому нужно уделять ей время и создавать позитивный климат вокруг себя.
- Контролируйте то, что можете.
- Для управления нужно дать понять тренерам, что игра под вашим контролем.
- Тренер видит, когда вы понимаете игру. 90% проблем от общения. Дайте тренеру некую свободу, но всегда обозначьте линию, за которую он не может переступать.

### Шаги к успеху

- Восприятие формирует реальность: работайте над своим образом.
- Знайте себя, будьте собой.
- Определите свою работу.
- Уважайте себя и других.
- Примите на себя персональную ответственность.

- Развивайте и демонстрируйте преданность делу.
  - Учтесь быть отличным собеседником.
  - Самодисциплина зависит от вас.
  - Сделайте упорный труд вашей страстью: самое сложное делайте сначала, планируйте работу и следуйте затем плану.
  - Работайте умно.
  - Ставьте команду впереди себя.
  - Не бойтесь рисковать.
  - Принимайте успех, как и поражение: хладнокровно и взвешено.
- Задайте себе следующие вопросы:

- 1) Почему я сужу?
- 2) Поддерживают ли в этом меня мои близкие?
- 3) Улучшает ли меня судейство?
- 4) Был ли я успешен как судья?

Наша цель быть компетентным в общении. Необходимо быть эффективным и соответствующим ситуации. Тогда можно сказать, что вы компетентны. **Эффективность** – достижение предполагаемой цели.

Нам необходимы 3 вещи, чтобы быть эффективным в общении:

- **мотивация**: хотеть быть компетентным;
- **знания**: знать, что значит быть компетентным;
- **навыки**: должны быть навыки общения (уметь слушать, стремиться понять до того, как быть понятым).

### **Технический фол**

- Создайте дистанцию для фиксации технического фола.
- Не будьте слишком быстры – подождите до конца поведенческого эпизода.
- Есть много путей решения проблем.
- Управление игрой – это большая картина.
- Всё что позволяет одному тренеру – позволяет также и другому.
- Не думайте о наказании! Всё заключается в уверенности, что наказания будут применяться одинаково для всех от начала и до конца.

### **Критерии технического фола**

- Как контролировать поведение?
- Технический фол - мощное оружие.
- Если тренер уходит от меня - я буду говорить с помощником.
- Перенаправление проблемы - возможное решение.
- Знать имена тренеров.
- Держать дистанцию.
- Никогда не давать ТФ в лицо: сначала отойти на расстояние, затем дать технический фол.
- Нельзя игнорировать очевидное.

- Не говорите: «За это в следующий раз». Либо давайте ТФ сразу, либо терпите.

Всегда нужно дать тренеру или игроку сказать что-то первым, тогда можно ответить, порой используя его слова. Теперь мы знаем тон разговора и можем его контролировать. При просмотре игры, мы должны ответить: было ли это эффективно, подходило по ситуации. Был ли я компетентен?

- Когда мы даём ТФ, то **исчерпали все возможности** и мы в конце пути общения.

Когда фиксируется **технический фол**:

- Держать себя под контролем;
- Создать себе обстановку (путём увеличения времени и пространства), чтобы тренер или игрок могли взять себя **сами** (не мы) под контроль. Это их ответственность, путём создания пространства мы даём шанс мнимой свободы. Когда судья находится близко у очага конфликта, у него меньше возможности слушать избирательно – всё принимается дословно (техника «всё слышать, не всё слушать»).
- Следить за своей невербальной коммуникацией (это 80% коммуникации). Например, не показывать пальцем в лицо.
- Каждый сможет дать ТФ, но не каждому дано понимать весь набор опций общения, правильно его использовать. Это формирует сильного лидера, судью на площадке.
- Необходимо работать над умением перенаправлять ситуацию. Это начинается с внешнего вида, ходьбы, показа, уверенности.
- Если мы хотим дать технический фол после того, как мяч перехвачен другой командой, нужно дождаться, пока закончится возможность для броска, а затем давать технический фол, чтобы не поставить команду в невыгодное положение.
- Частью нашего плана на игру всегда должно быть нахождение «голоса разума», «здравого смысла» - человека, который может помочь остановить «агрессора», когда это будет нужно.
- Технический фол должен пройти **«3-Да Тест»**:
  - был ли ТФ эффективен;
  - подходил ли ТФ к ситуации?
  - можно ли ТФ защитить?

*Завести обоих тренеров — большой талант. Но не тот талант, которым должен обладать судья.*

- Если тренер хочет обратиться к нам в течение живого мяча – нужно дать ему понять, что сейчас не время, однако в первой же остановке – найти его и пообщаться.
- Необходимо помнить, чем больше у нас информации (кол-во командных и персональных фолов, время, счёт, лидер и т.д.), тем больше возможности управлять игрой и эффективно общаться. Также если ваш партнёр дал сложное или плохое решение, не нужно сразу же бежать к тренеру общаться. Пространство и время! **Не наша обязанность делать тренера счастливым.**

- Когда мы чувствуем, что что-то произошло и мы не зафиксировали, а эмоции резко возросли – оперативно вводите мяч в игру – переключите фокус тренера и игроков на текущий эпизод с прошлого.
- Попытайтесь перенаправить вопросы на те, к которым вы можете найти ответ. Лучший путь ответить – слушать вначале.
- Ведите себя с тренерами на том уровне, на котором они ведут себя (в рамках правил и корректности).
- Использовать разные способы предупреждений.
- Если помощник тренера начинает демонстративную жестикуляцию или вербальную атаку – ТФ немедленно. Не нужно оставлять чувство собственного достоинства за площадкой. Каждый раз, когда что-то мешает вашей концентрации – решайте эту проблему.

### **Кооперация с комиссарами**

- Никогда не спорьте.
- Умейте слушать.
- Уметь принимать и выбирать объективную критику.
- Всегда стараться.
- Не лениться.
- Показать заинтересованность.
- Не закрываться от всех.
- Быть позитивным.
- Быть активным.
- Быть критичным к себе (объективно).

**Проблема** в игре приходит не при больших ошибках. Часто это бывают неправильно определённый аут, зона, не данный очевидный фол.

**Причина:** расконцентрированность, лень, недисциплинированность, расслабленность, отсутствие желания работать.

Входить в исправление этих ситуаций нужно от простых и понятных решений всеми. Не надо никого учить в таких ситуациях. Лучше терпеть и иногда прощать, но иметь всегда своё лицо – чувство личного достоинства и человеческую гордость.

### **Выводы:**

- 1.Установить критерии (с первого решения).
- 2.Поддерживать критерии до конца.
- 3.Фиксировать очевидное.
- 4.Быть строгим и честным по отношению ко всем.
- 5.Судить игру без мяча.
- 6.Не искать компромиссов.
- 7.Не пропустить большой контакт или проблему.
- 8.Стараться предвидеть игру.
- 9.Быть в команде, даже если кто-то находится в чрезмерном волнении или не понимает, что его решения необходимы. Работать в команде при любых условиях – даже если не все в команде.
- 10.Уметь брать на себя персональную ответственность.

11. Понимать из чего происходит проблема.

12. Даже несмотря на игру (игровой момент) чувствовать, «видеть спиной», что происходит на площадке.

### **Управление**

- Нужно выглядеть в игре вовлечённым, а не расслабленным.
- Выход на площадку – профессиональный, уверенный внешний вид.
- Пожатие рук тренерам перед игрой, коммуникация – одинаково для обеих команд.
- Когда я знаю Правила, то не остаюсь в стороне от решения, а наоборот уверен в том, что делаю.

Эпизоды в игре:

1) **базовый уровень - фиксировать очевидное:**

- легко увидеть или заметить;
- легко для сознания понять или осознать.

2) **эпизоды, требующие свистка:**

- фиксировать это, либо игра выйдет из-под контроля.

3) **оценочные эпизоды:**

- фиксировать как есть (белое и чёрное).

4) **эпизоды, имеющие выбор:**

- возможность создать обстановку и чувство того, что игра проходит в честной борьбе и честно судится. Это концентрация на текущий игровой момент.

### **Управление игрой**

1) Не бойтесь падений (сделав ошибку, извлекайте урок, старайтесь не повторять их).

2) Держите игру справедливой - ваша позиция и знание Правил, а также применение всего этого в совокупности.

3) Имейте всегда здравый смысл.

4) Не преследуйте игру своими решениями и свистками, дайте ей пройти, развиться и вмешивайтесь по необходимости. Однако также не пускайте игру на самотёк – это может навредить ей. Каждая секунда на площадке должна быть под контролем.

5) Смелость: принять правильное решение в ключевой момент игры.

### **Старший судья**

- Вдохновляйте (не настраивайте! – знайте разницу!) партнёров как старший судья.
- Создайте позитивную рабочую атмосферу.
- Сосредоточьтесь на подготовке. Каждая игра должна быть важной, вне зависимости от уровня и времени сезона.
- Только так можно развить базовый фундамент, который дойдёт до автомата и затем уже не нужно будет думать в ответственных матчах о нём, а работать над текущими проблемами на площадке.

### **Как себя вести в сложных игровых ситуациях**

1. Концентрация только на своём:

- своя зона ответственности;
- контроль времени и таймера для броска;
- судейство ситуации «мёртвого мяча» (тайм аут, замена, фол, нарушение).

## 2.Начальное положение:

- исходное базисное положение – там, где необходимо быть;
- глаза - обзор горизонтальный и вертикальный;
- пара (-ы) игроков в вашей зоне ответственности с мячом и без мяча;
- **игра около мяча:**
- определение опорной ноги;
- оценка игры защитника (руки и ноги);
- предположительное место контакта (допустимый или фол).

## - **игра без мяча:**

- контроль заслонов (задержки, толчки, захваты и т.д.).

## 3.Дыхание – спокойное, ровное (как это возможно).

## 4.Взгляд – не искать глазами **проблему:** тренера, игроков, зрителей.

## 5.Кооперация с партнерами, секретарями, комиссаром.

## 6.Принятие первого правильного решения.

## 7.Процедура контроля вбрасывания мяча из аута:

- контроль не вбрасывающего игрока, а получающих, борющихся за получения мяча, игроков (выявить место проблемы);
- перед передачей мяча – взгляд на партнеров, секретарский стол, часы и игроков;
- делать всё оперативно, но не спешить.

## 8.Минутный перерыв:

- чёткий жест;
- кооперация с партнерами (позитив);
- определить место вбрасывания, кто вбрасывает и направление игры;
- по прошествии 40 секунд готовность выхода к командам;
- 50 секунд – приглашение игроков на площадку;
- 60 секунд – контроль 10 игроков, время, мяч, партнёры.

## 9.Процедура замены:

- жест;
- положение;
- начало и конец процедуры (официальные и полные жесты).

- Стремиться не влезать в зоны партнёров.
- Принимать решение поэтапно: вижу – принимаю решение, чувствую – «не лезу», но смотрю и контролирую.
- Если нужен свисток – свисти, если нужен голос – говори, если не нужен голос и свисток – смотри!
- Необходимо показать, что судья контролирует и управляет ситуацией.
- Восприятие формирует реальность, поэтому нужно сделать свой образ правдоподобным.

## **DISC технология работы с участниками игры**

**D (dominants: доминантная личность)** Ориентирован на результат, видит общую картину, но может не видеть очевидных вещей, всегда соревнуется и принимает вызов, идёт напролом. Образ: быть идеальным. Очень эгоцентричен. Не нужно пытаться управлять им, просто быстро и чётко покажите ограничивающую линию.

**I (influence: влиятельная личность)** Ориентирован на отношения, энтузиаст, не любит, когда его игнорируют. Образ: шоумен. Обращайтесь в расслабленной форме, не говорите ему, что нужно быть серьёзным, сами используйте юмор, показать, что он вам нравится.

**S (steadiness: устойчивая личность)** Ориентирован на надёжность, не спешит, спокоен и готов помочь. Образ: не мешать процессу. Благонадёжен, но нужно объяснить ему всё подробно, дать понять, что всё хорошо, не меняйте ничего только ради изменений, будьте также надёжным по отношению к нему.

**C (conscientiousness: добросовестная личность)** Ориентирован на ожидания и восприятия окружающих, боится ошибаться. Образ: эмоциональный. Дайте ему информацию, которая необходима, не давать расплывчатых ответов, знать то, о чём говоришь ему или уходить от разговора.

Эти 4 типа могут встречаться в играх и тренерах – нужно распознать их до игры или в начале и, соответственно, попробовать отвечать. Знать своих партнёров – найти нужные действия и слова. По ходу игры мы можем периодически менять некоторые типы личности в себе, но для этого требуется практика.

#### **Смена типа:**

- *определить* (знать свои сильные и слабые стороны; развить стратегию; установить долгосрочные цели);
- *наблюдать* (найти пример; выделить положительное; избегать негатива; внедрить в свою практику (быть эффективным);
- *через опыт и практику* (методом проб и ошибок; разнообразие методик; переоценка на определённых этапах и коррекция; создать план действий);
- *применение другого типа* (развить положительные привычки; быть гибким; делиться своим опытом).

Лучший старший судья придаёт силы всей бригаде, а не показывает свою. Внешний вид и презентация себя на площадке всегда должны быть на высоком уровне. Сильный свисток (резкий) проецирует уверенность. Сила подготовки: чем больше я готовлюсь, тем легче мне приходится (проактивный подход). Опыт и тренировка приводят к хорошим взвешенным решениям на площадке.

#### **Составляющие судейства**

- Судить в основной зоне своей ответственности (помощь при необходимости).
- Судить защитника при каждой ситуации 1 на 1, но знать, что делает нападающий.
- Фиксировать очевидное и неправильное для игры действие (качественные решения в хорошей позиции будут позитивно влиять на игру).

- Доверять партнёрам и системе механики – не гадать.
- Поддерживать высокий уровень концентрации (внутренний диалог для работы в каждом владении; знать влияние свистка в конкретный игровой момент; как восстановить концентрацию в игре и следующем владении (иметь стратегию)).

### **Общее**

- Когда нет никаких действий в основной зоне – расширять её до ближайшего игрового действия, которое может развиться и перейти в вашу зону (заслоны, входы с периметра и пр.), помогать, где партнёр видеть не может (основа доверия).
- Оставаться с эпизодом до его окончания (бросок, фол, ответная реакция и др.).
- Постоянная работа с видео.
- Судить там, где мой партнёр не может. Осмысленно думать где в данный момент моя зона ответственности и на что у меня открытый обзор.
- Если в моей зоне ответственности бросок в прыжке, то подбор контролируют мои партнёры. Все должны это понимать и распределять внимание на площадке.

### ***Каждая замена меняет ход игры.***

#### **50 советов для улучшения судейства от скаута судей НБА Ал Батисты**

##### ***Самосовершенствование и подготовка***

1. Ежедневно тренируйте подброс мяча.
2. Читайте 5 интерпретаций каждый день.
3. Читайте 5 пунктов Правил каждый день.
4. Составляйте себе тест по прочитанным Правилам в конце каждой недели.
5. Анализируйте видео своих игр. Не старайтесь доказывать свои решения – смотрите как Вы выглядите, перемещаетесь, куда смотрите и т.д.
6. Заведите дневник. Записывайте свои размышления, результаты анализа, советы.
7. Работайте над своим внешним видом. Если нет возможности сходить в зал/ побегать, сделайте 50 приседаний, 50 отжиманий и 2-3 упражнения на пресс. Это будет держать тело в тонусе.
8. Никогда не смотрите на назначение, как на данность. Кто-то мечтает быть на том уровне, где Вы сейчас. Продолжайте работать, чтобы оставаться быть примером.
9. Будьте специалистом в наказаниях в сложных ситуациях. Чем быстрее и увереннее Вы воспроизведёте как мы должны действовать дальше на площадке, тем больше доверия будет к Вам в дальнейшем. Для этого – продолжайте изучать Правила.
10. Постоянно продумывайте сценарии, где игра будет продолжена с места, в котором была остановлена.
11. Ежедневно пейте достаточно воды, следите за весом и достаточно отдохните.
12. Будьте пунктуальны в прибытии на игры, независимо от уровня.

13. Регулярно осматривайте своё средство передвижения, чтобы не попасть в непредвиденные обстоятельства. Имейте наготове план Б (автобус, метро).
14. Изучайте игру, современные тенденции и комбинации. Это поможет Вам предугадывать некоторые эпизоды быстрее.
15. Стремитесь быть отличным арбитром, а не идеальным.
16. Будьте для себя самым требовательным критиком, но не врагом.
17. Усердно работайте каждое владение. Пока игроки на площадке, у судей нет времени для отдыха.
18. Постоянно будьте начеку и сконцентрированы, особенно в начале игры.
19. Активно работайте во время «мёртвого мяча». Держите игроков под контролем, занимайте новую позицию, проводите замену и пр. Это не время для паузы.
20. Перед тем, как отдать мяч для вбрасывания, быстро просмотрите площадку и посчитайте игроков. При этом не задерживайте вбрасывание.
21. Всегда знайте время и разницу между игровым временем и временем на атаку.
22. Активно просматривайте игроков во время разминки. Мотивация, броска, кто лидер, снайпер, защитник. Подмечайте технические приёмы в защите и нападении, которые помогут Вам в течение игры.
23. Всегда знайте, когда команда перебрала лимит командных фолов, даже если указатель не находится на краю стола.
24. Всегда знайте направление стрелки поочерёдного владения.
25. Всегда знайте количество оставшихся тайм-аутов у каждой команды.
26. Производите вбрасывание после фолов и нарушений с правильного места.
27. Иметь представление об играх и командах, а также что может произойти.
28. Ситуации для помощи в игре, которые помогут Вам быть хорошим партнёром:
  - Аут, особенно на противоположной от Ведущего стороне;
  - Случайный свисток (**знайте статус мяча** и как возобновить игру);
  - Выбивание мяча;
  - Кто пробивает штрафные броски;
  - Коснулся ли мяч кольца при попытке броска с игры;
  - Сброс времени на атаку при перехвате мяча и затем при обратном перехвате;
  - Фол в процессе броска, помеха попаданию и помеха мячу;
  - Неправильное определение (или коррекция) аута;
  - На игроке совершили фол в процессе броска, и затем он отдаёт передачу;
  - Помощь с защитником, который находился в полукруге под кольцом.
29. Судите каждую игру до конца, независимо от разницы в счёте.
30. Судите эпизод, а не реагируйте на него. Страйтесь видеть момент через время: начало – развитие – окончание. На основании этого принимайте решение. Страйтесь избегать свистков, если начало и развитие эпизода были под контролем другого судьи.

31. Когда принимаете решение вне своей зоны ответственности, это должно быть очевидно, а не «что-то произошло и надо это зафиксировать».

32. Разделите ваши решения на 3 части:

- Фолы и нарушения, которые необходимо фиксировать («чёрная зона»);
- «Серая зона»: что **чаще всего должно быть пропущено**. Именно в таких моментах появляется неуверенность, и мы можем проверить свой процесс: принимаем ли мы решение или реагируем на ситуацию.
- Случайные контакты, хорошие перехваты и выбивания мяча, хорошая вертикальность. Мы **обязаны** оставлять такие моменты без свистка («белая зона»).

33. Собирайте свои решения (как свистком, так и его отсутствием) в блоки и формируйте на их основе свой процесс принятия решений.

34. Избегайте одновременной фиксации фола столкновения одним судьёй и блокировки – другим. Знайте кто за что и когда отвечает, у кого лучше обзор на эпизод и доверяйте партнёру.

35. В роли **Ведущего** всегда имейте терпение со свистком.

36. Всегда реагируйте на неспортивное поведение.

37. Уделяйте 70% судейству защитника и 30% - действиям нападающего.

38. Когда нападающий в позиции тройной угрозы, определите сначала опорную ногу и затем ищите руки защитника, после чего его взгляд.

39. При попытке 3-х очкового броска тренируйтесь в последовательности: заслон, который освобождает бросающего, 3-х очковая линия и расположение стоп игрока, руки защитника, приземление нападающего, подбор.

40. При проходах к кольцу дайте эпизоду пройти сквозь все фазы «начало – развитие - окончание» и только потом принимайте решение.

41. Улучшайте свои решения на пробежки и проносы, так как неправильные свистки отбирают у команды владение и потенциальные очки.

42. Основной критерий оценки контактов – ограничение свободы перемещения и ограничение ритма, скорости, баланса и быстроты. Используйте эти критерии при оценке игры на периметре, проходах к кольцу и игре без мяча.

43. Работайте над улучшением понимания процесса броска. Анализируйте видео со сложными ситуациями, которые помогут Вам быстрее и качественнее принимать решения на площадке.

44. Судите на уровне глаз в ситуациях плотной опеки.

45. Не бойтесь неправильных решений на площадке, но избегайте закрытого обзора на игровой эпизод. «Боритесь» за открытый обзор.

46. При переходе из позиции **Ведомого** в **Ведущего** найдите последнего защитника или защитника, который может создать вам проблемы и судите от него.

47. В позиции **Ведущего** судите страхующих защитников при проходах к кольцу.

48. При ротации из **Ведомого в Центра** контролируйте всю картину игровой ситуации, не опускайте глаза (судить на уровне своих глаз) и находите активное противоборство без мяча.

49. Когда мяч в ограниченной зоне и вокруг нападающего несколько защитников – забудьте про мяч и судите защитника, который ближе к Вам.

50. Никогда не идите шагом, если есть возможность бежать (трусцой или рывком).

### **Управление ошибками (реакции на ошибки)**

При управлении ошибками необходимо использовать самоконтроль и концентрацию. Ошибки – это часть игры и процесс обучения. Все, кто вовлечён в игру, делают ошибки: игроки, тренеры, судьи. Недостатком в обучении судей является неумение управлять ошибками, которое ставит их в тяжёлое положение вовремя и после игры. Часто тренеры и игроки получают технические фолы за то, что они реагируют на ошибки судей! Недостаток самоконтроля, саморегуляции, управления эмоциями ведёт к таким решениям.

Не нужно бояться делать ошибки, а стараться учиться на них. Это метод проб и ошибок. Самый простой способ научиться чему-то – выделять для себя что-то новое, пробовать делать, совершать ошибки, их анализировать и учиться на них, постепенно становясь лучше.

Необходимо постоянно создавать препятствия, ставить труднодостижимые цели и задачи перед собой, держать себя в легком дискомфорте, стрессе, так как стрессовая ситуация всегда подталкивает к профессиональному росту и поиску иногда нестандартных путей решения проблемных вопросов. Однако, если цель или задача слишком сложны, то это приводит к потере интереса, если слишком легки – то это просто траты времени. Желательно создавать ситуации и задания, которые были бы в меру сложны, но при этом их выполнение было бы на грани выполнения и невыполнения, тогда будет профессиональный рост.

Все судьи совершают ошибки в играх. Если совершаете одну ошибку или пропускаете один неправильный контакт – будьте готовы к тому, что игра может стать жестче, грубее. В этом случае вам придётся принять несколько решений (свистком или молчанием – контролем), чтобы вернуть игру в нормальное русло. Если игра становится слишком грубой - будьте готовы фиксировать неспортивные фолы. Если идёт много демонстративных апелляций – фиксируйте ТФ. Игроки, тренеры обязаны играть по правилам, а вы обязаны следовать правилам. Если игроки не хотят или не могут придерживаться правил - они будут сидеть на скамейке за перебор фолов. Если игрок продолжает агрессивно апеллировать - он должен быть отправлен в раздевалку. Это выбор игрока и ваша работа!

Различают два типа ошибок – психологические и технические. К ним нельзя относиться одинаково, и на них следует по-разному реагировать. Технические ошибки происходят, потому что человек не контролирует

технику исполнения своей работы. Они корректируются, но требуют большего терпения, усидчивости, контроля и волевых качеств. Психологические ошибки обычно случаются в силу различных причин: в отсутствии понимания предмета, безразличия, недостаточной внимательности, неполной концентрации, недисциплинированности, слабой подготовки или просто человеческой лени.

Ошибки – это часть результата работы судьи. Их нельзя воспринимать как стресс. С ними необходимо работать и расценивать их как возможность проявить себя правильно в последующих решениях, это как мотиватор, который заряжает, стимулирует на дальнейшую продуктивную работу.

### **Ошибки секретарского стола**

Ситуации, связанные с ошибками секундометриста, с неисправностью табло, времени, таймера для броска и т.д. Алгоритм принятия решения:

1. Информация об ошибке должна как можно быстрее дойти до секундометриста (если он сам её не заметил) от любого члена секретарской бригады или комиссара. **Учитывая игровую ситуацию**, секундометрист обязан подать звуковой сигнал, чтобы привлечь внимание судей. Обнаружив ошибку, судья имеет право остановить игру, не поставив ни одну из команд невыгодное положение.

2. В этот момент необходимо получить ответы на следующие вопросы:

- где находился мяч в момент сигнала секундометриста или судьи;
- был ли мяч живым на игровой площадке.

Прежде чем старший судья примет решение, должны состояться консультации между судьями на площадке и в то же время между судьями - секретарями и комиссаром.

3. Принятие окончательного решения старшим судьей может проходить по трём вариантам: когда старший судья примет решение после консультации с коллегами на площадке; после дополнительной консультации с секундометристами и комиссаром; после просмотра видео повтора в рамках правил и регламента.

### **Ошибки – практические советы**

- Ошибаться – может каждый, признать ошибку – достойный, попросить прощения – мужественный, возобновить отношения – сильный!
- Если берёшь на себя инициативу, то ошибки нужно исключить.
- Никто не застрахован от ошибок. Ошибки – это часть игры. Они часто сопровождаются негативными реакциями, апелляциями, возмущениями. В таких ситуациях и случаях самое главное не торопиться с принятием решений. Технология принятия таких решений должна подробно оговариваться на совещании перед игрой. Необходимо выделить и определить последовательность ваших действий. Вы должны оперативно ответить себе на следующие вопросы: «Что? Кто? Где? Когда?»
- Ошибки происходят везде и со всеми. Когда они случаются или, когда уже произошли не должно быть никакого дискомфорта при осознании их совершения. Когда ошибка исправима, её необходимо исправить, когда нет –

игра должна быть продолжена. Каждая игра даёт пищу для последующих выводов и действий, но это должны быть действия подготовленного человека, который знает и умеет применять все приёмы, включая превентивные, в процессе управления игрой.

- В сложном или ошибочном решении после показа – отпустить эпизод. Следующий эпизод, который вами фиксируется должен быть очевидным для всех. Если нет – не фиксировать (обговаривать на предыгровом совещании). При общении с тренером в этот момент – дайте ему выговориться, но в рамках приличий (не накладывайте технический фол на свою ошибку).
- Ошибки – неотъемлемая часть деятельности любого человека.
- Заметить ошибку легко, истину – сложнее!
- Один раз признать свою ошибку в игре – это смелость, мужество, сильное решение. Постоянно совершать и признавать – некомпетентность.
- Иногда судьи принимают решения как результат догадки, предположения.
- Признание, исправление ошибки смелое решение и всегда заслуживает уважения.
- Достойный выход из стрессовой ситуации, который может сопровождать ошибку, является созидающим фактором, позволяющим достичь более высокий профессиональный уровень.
- Плохо отсуженная игра должна дать почву для анализа, чтобы сделать выводы на будущее и не допускать ошибок в следующих играх.
- Сомневаешься в полезности свистка – не гадай, сделай паузу, задержи дыхание (метод «глубокого вдоха»), от этого бывает только польза для игры.
- Изучай статьи правил игры, чтобы знать, как правильно их нарушают.
- Важная часть работы судей – усиление чувства индивидуальной, персональной ответственности. Сила команды состоит в том, чтобы понимать и принимать индивидуальную ответственность.
- Человек умеет лгать языком, он не умеет лгать глазами.
- Судейство под стрессом: тело здесь, а ментально (мысленно) далеко; так как нет концентрации; постоянные мысли о прошлых ошибках.
- Когда вы предпочтительно думаете об удовольствии или получении наслаждения от своих действий, вы не на правильном пути. Для достижения успеха или поставленной цели необходимо всё время чем-то жертвовать, трудиться, терпеть, прощать, ждать, а иногда и страдать.
- Судья может ошибаться в течение игры, но ни в коем случае в игровых моментах, решающих окончательный результат.
- Необходимо, чтобы люди говорили о вашем качестве, а не о карьерном росте и быстром продвижении по карьерной лестнице.
- Видео никогда не врёт!
- Все делают ошибки. Одна ошибка не сделает вас плохим судьей. Анализируйте свою работу и других с точки зрения полезности для игры. Прогресс сам придёт.

- Если вы не можете судить игру последовательно, вы будете создавать проблемы во время игры для игроков, тренеров, зрителей, партнеров и для себя.
- Не важно, кто прав, важно, что правильно для игры. Важно в игре – это правильные решения. Уметь признать свою ошибку – это большое искусство.
- При совершении ошибки у судьи должно быть два варианта работы с ней. Первое: если ошибку можно исправить и признать – следует делать это оперативно, но не в спешке. Второе: если нет возможности исправить – нужно забыть про неё до конца игры. Анализ и самоанализ ошибок необходимо делать после игры.
- Судьи должны учиться на чужих ошибках, а не на своих, чтобы потом не искать и не тратить энергию на оправдание для себя или признание их по ходу игры.
- Судьи, как все люди, совершают ошибки во время игры. Ошибка – это часть игры. Однако, игра не простит судье равнодушия, лени, безответственности, распущенности, невнимательности, психологической слабости, неподготовленности, хамства, высокомерия. С этих позиций, арбитр никогда не поймёт суть игры! Игра ему никогда «не откроется», «не впустить» к себе! Судья всегда будет где-то рядом, но не там, где надо – физически и главное – ментально. Он будет стараться делать вещи необходимые для игры, но они всегда будут недостаточны для её понимания! Понять игру можно лишь в том случае, если судья полностью отдаётся ей, забывает про всё, что есть вне игры. Тогда, в ответ на это – Игра может раскрыть перед судьей свои самые лучшие моменты и стороны, принести массу удовольствия от работы и не только ему. Может принять судью, и он будет считаться её полноправным участником, а не «фиксатором» игровых событий и действий или «полицейским», который кроме как карательных и штрафных мер ничего не знает. Игре следует помогать раскрыться, оберегать, охранять и не «будить» её своими педантичными «умными», понятными только арбитру, решениями и остановками. Необходимо всегда поддерживать дух, целостность Игры и следовать её содержанию. Игра – это живой организм, который требует к себе всегда бережного отношения!
- Ошибки – неотъемлемая часть в работе судьи. Важно, чтобы ошибки, даже одна, не повлияли на исход и результат игры. Внутри или по окончанию игры недостаточно признать факт совершения ошибки. Важно определить причину и следствие её происхождения. В этом случае есть вероятность не повторить ошибочное решение позже. Внутри игры, когда поняли, что ошиблись, не должно быть времени и места для душевных переживаний. Хорошим тоном в работе судьи также станет оперативное признание и исправление ошибки самому или с помощью партнёра.
- Всё достигается через ошибки и их анализ, именно поэтому важно относиться к ошибкам правильным образом.
- Реакция на ошибки отличается, и важно, чтобы отношение к ним было здоровым. Часто бывает тяжело признаться в ошибках. Всё происходит из-за

разности в темпераменте, характере, воспитании, интеллекте, культуре, образованности и т.д.

- Создание здорового подхода – это находить ошибки, придумывать пути решения и затем их исправлять. Люди, которые делают это быстро, обычно побеждают.
- Крики и разговор на повышенных тонах – это выход из ситуации, если у вас нет времени отыскать решение и исправить ошибки. **Сила крика равна нулю**, главное не что кричат, а что говорят, но иногда в психологическом плане, крик может действовать на подсознание и это может мобилизовать людей в психологическом плане, но для этого необходимо иметь авторитет и знать место и время для крика - то есть знать, что это последний шанс. В противном случае - весь крик уйдет в пустоту и эффекта не даст, как часто это приходится наблюдать на соревнованиях.

#### *Стресс даёт шанс расти и прогрессировать!*

- Ошибочное решение. Важным элементом в управлении игрой является реакция на собственный неправильный свисток, когда уже в момент свистка и жеста на остановку игрового времени поняли, что совершили ошибку. Признайте её, покажите жест и скажите: «Извините, это моя ошибка!» Важно видеть, где находится мяч в момент свистка, чтобы правильно продолжить игру.
- При совершении неправильного решения (свисток или молчание), не усугубляйте ошибку дополнительными предупреждениями, наказаниями и т.п. в оставшиеся минуты игры.
- Если ваш партнёр совершил ошибку, то помогите игре, а в ней партнёру, в рамках правил игры восстановить справедливость. Ответы на эти вопросы дадут вам возможность быть более подготовленным к игре, приобрести внутреннюю психологическую уверенность перед игрой. Тема психологии, а скорее самоподготовки – это часть предыгровой подготовки, так как при работе с людьми умение общаться, руководить, управлять собой является основой.
- Возможные причины возникновения ошибок в судействе:
  - Неуверенность по различным причинам;
  - Недостаточная предварительная работа;
  - Не выработаны единые критерии по фолам и нарушениям;
  - Хаотичные передвижения;
  - Не развитое периферическое зрение;
  - Контроль только за мячом;
  - Action, not reaction! (фиксация не действия, а ответной реакции на действие);
  - Свистки наугад;
  - Физическая и нервная усталость;
  - Высокое самомнение, недостаток самокритичности;
  - Боязнь предстоящей игры.

- Чтобы не тиражировать ошибки необходимо вскрыть причину их возникновения.
- Ошибки – это часть игры и процесс обучения.
- На ошибках учатся. Все, кто вовлечен в игру, делают ошибки: игроки, тренеры, судьи. Иногда недостатком работы судей является неумение распознать причину ошибок, когда только фиксируется факт её свершения. Следствие, а не причина.

#### **Каким образом уменьшить количество ошибок на площадке**

- Слаженная командная работа. Только при полном взаимодействии с партнёрами, постоянном визуальном контакте с ними, секретарским столом и комиссаром появляется возможность минимизировать количество ошибок в игре.
- Разговаривать с игроками и тренерами коротко. В диалог с игроками и тренерами удобнее вступать во время паузы в игре, при этом коротко: «Всё! Достаточно...Хорошо...Посмотрим...Спасибо!»
- Оперативно начинать игру после пауз. Никогда не задерживайте игру. Помните, в основном конфликты зарождаются во время пауз в игре. Если необходимо подбежать, ускориться, для того чтобы продолжить игру быстрее – делайте это. Всем интересна сама игра, а не паузы в ней.
- Юмор, шутка, улыбка «гасят огонь» конфликта. Оставайтесь всегда в добром взгляде, даже при психологическом давлении со всех сторон. Следует быть соучастником игры, а не высокомерным вершителем судеб с долей сарказма и иронии.
- Концентрация на 100%. Только 100% концентрация на протяжении всей игры даст вам уверенность, что вы сделаете свою работу профессионально. Можно отсудить 39 минут и 58 секунд игру практически без ошибок, а на последних секундах при потере концентрации пропустить, казалось бы, незначительное нарушение, которое в итоге скажется на результате игры. Таким образом, вся предшествующая работа моментально рушится, оставляя негативный осадок.
- При управлении ошибками необходимо использовать самоконтроль и концентрацию.
- Недостатком в обучении судей является неумение управлять ошибками, которое ставит судей в тяжелое положение вовремя и после игры. Очень часто тренеры и игроки получают технические фолы за то, что они реагируют на ошибки судей! Недостаток самоконтроля, саморегуляции, управления эмоциями ведёт к таким решениям.
- В эмоциональных играх, таких как баскетбол, всегда присутствуют дополнительная раздражительность, гнев. Тренеры, игроки часто раздражительны на своих оппонентов и на судей. Это выражается в их эмоциональном поведении, которое регламентировано в правилах. В любых драматических обстоятельствах судья не может позволить себе быть злым, раздражительным, агрессивным, не имеет значения, что это провокация или давление на него.

## БЕГАТЬ - НЕ ЗНАЧИТ ПРОБЕЖАТЬ!

Часто многие сетуют на причины их неудач и ссылаются на то, что во многих случаях виноваты не они, а причины извне и очень редко считают, что во многом виноваты сами. Легче всего всё свалить, перевести, скинуть на окружающих или посторонние факторы. Тяжело дойти до истины и признать, что главная причина неудач – это ты сам, твоё отношение к делу, твоя работа, анализ, учёба, совершенствование. В большинстве случаев в жизни результат зависит от нас самих и от того насколько сильно мы этого хотим добиться и что для этого делаем.

Разговаривая с одним из руководителей в области спорта, который к себе, к своей работе постоянно относился критически и другим не давал спуску, вспомнил одну историю про отношение к делу, к профессии и причинам неудач. Один из его подчинённых жаловался, что не может решить рабочие вопросы, хотя для этого прилагает все усилия: много работает и проводит сверхурочное время на работе. Впоследствии выяснилось, что цели и задачи, которые ставились перед молодым человеком и методы и средства с помощью, которых они решались, не совпадали с тем, что необходимо было сделать.

Вроде человек работает, находится на работе, но результат отсутствует. Задача у него была одна - работать, а для чего делать эту работу он не понимал, не было цели. Работал как многие, но все дела, то не доводил до конца, то ошибался, то не успевал из-за нехватки времени и т.д. Гордость или неопытность не позволяла ему спросить совета или признать, что не понимает, делает ошибки, не получается. Он думал, что всё равно работает и значит, он всё делает правильно. Про результат не думал. В суматохе рутинной работы всё вроде проходило и сходило с рук, списывалось, закрывалось, перекрывалось другими делами. Вроде человек работает, и работа вроде идёт. А как идёт и для чего, главное – результата нет!

Вот и пришлось руководителю сделать ревизию – проверку по всей работе, т.к. пошли нарекания и замечания со стороны и снизились результаты и качество работы.

- Что Вы делаете на работе? – спросил руководитель.
- Я работаю каждый день. Устаю. Ухожу поздно с работы, - был ответ.
- Когда капаешь на одном месте лопатой землю можно тоже устать! Результата Вашей работы не видно, везде одни недоработки, проблемы и ошибки. И, самое главное, Вы этим даже не взволнованы. Ваши дела не доведены до конца. Вы работаете ради работы. Устаете, но только для себя. Результата нет!

Основная проблема здесь кроется в самом подчинённом. Нужно

учиться работать продуктивно, эффективно, результативно и добиваться поставленной цели и результата, расти профессионально в работе. Во многом в этих проблемах наша вина.

Результат разговора был положительным. Авторитет у руководителя был огромный. Он смог вовремя мотивировать, грамотно поправить, выстроить план работы, сформулировать реальную цель и текущие задачи, заставить молодого человека и тот начал справляться и выполнять свою работу.

Потом в приватном разговоре он сказал своему директору, что суть разговора понял на всю жизнь, что работать – это не значит СДЕЛАТЬ, ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАЧУ!

Мы часто говорим, что бегаем, занимаемся физической подготовкой, а на контрольных тестах не получается сдать норматив и так бывает во многих наших делах, когда мы относимся не профессионально к своей работе.

- ✓ Бегать – не значит пробежать.
- ✓ Слышать – не значит знать и уметь.
- ✓ Работать – не значит выполнить, сделать.
- ✓ Учить – не значит выучить, знать.
- ✓ Знать – не значит понимать.

Необходимо делать всё хорошо, на совесть, чтобы добиться желаемого результата. Это желание должно исходить от самого человека.

Настоящим профессионалом нас могут оценить и назвать специалисты. Оценка специалистов чаще является объективной и справедливой. Её нужно заслужить. А это можно сделать только через большой труд и кропотливую работу, постоянный самоанализ, критику и контроль. Только тогда мы сможем пробежать, знать, уметь, выполнить, сделать, выучить, понять!

### **Формирования навыка**

Эффективность усвоения материала возрастает при динамичности преподнесения информации. Динамичность позволяет обеспечить интенсивность подачи информации, что необходимо в процессе обучения и подготовки.

Анализ содержания задач предыгревой беседы-установки: уровень сложности решения игровых ситуаций, взаимодействие, исполнение, пошаговая подача материала и чёткий контроль деятельности обучаемых – это всё то, что составляет содержание структуры действий.

Можно сказать, о наличии трёх типов формирования основ к действию.

Первый тип характеризуется тем, что план действий неполный. Установки на работу представлены в одном виде и определяются только самим субъектом путём метода проб и ошибок. На такой основе процесс формирования

планирования работы и формирование самого действия идёт медленно, с таким же большим количеством ошибок. Сформированное решение оказывается чувствительным к малейшим изменениям условий выполнения.

Второй тип формирования плана действия характеризуется наличием всех условий, необходимых для его выполнения. Все данные и условия выполнения даются судье в готовом виде, но пригодном лишь в одном частном, конкретном случае. Формирование самого действия идёт оперативно и с минимальным количеством ошибок. Однако перенос действия не выходит за границы конкретного случая, за границы сходства конкретных условий его выполнения.

Основа третьего типа характеризуется тем, что имеет полный набор действий («базу данных»), которые представлены в полном объёме, характерном для всего процесса. Решению, сформированному на основе третьего типа, присущи не только быстрота и безошибочность процесса формирования, но и большая устойчивость, адаптированность, вариативность и широта переноса.

Таким образом, деятельность по предыгровой подготовке надо строить по третьему типу, т.е. формирование при помощи предыгровой беседы-установки расширенной «базы данных» на оперативное принятие решения, что значительно повышает качество обучения.

### **Основные причины ошибок в баскетболе**

Согласно результатам, полученным методом анкетирования экспертов (комиссаров ФИБА), были выявлены основные причины ошибок игроков в разных возрастных категориях, что было необходимо для обоснования разработанной оценочной таблицы техники судейства.

При рассмотрении и анализе игровых ситуаций (конфликтных, сложных моментов) работы судей после проведённых игр, выявлено, что многое зависит от командной работы арбитров, их взаимодействия, помощи друг другу, кооперации с комиссаром матча, секретарского стола и всё это – непосредственная обязанность старшего судьи донести в предыгровой подготовке, совещании до своих коллег.

### **Основные причины ошибок в баскетболе в разных возрастных категориях**

Возрастные категории	Причина ошибок				Превентивное судейство (управление)
	Организационные ошибки (дисциплина)	Психологические ошибки (эмоции)	Низкая ОФП	Технические Ошибки	
Дети	20%	20%	20%	40%	-
Молодёжь	10%	20%	15%	25%	<b>30%</b>
Студенты	10%	20%	10%	30%	<b>30%</b>

Проф-лы	-	20%	-	20%	<b>60%</b>
Любители	20%	30%	20%	20%	<b>10%</b>
Ветераны	10%	25%	30%	25%	<b>10%</b>

*Примечание:* предлагалось каждому эксперту ответить на анкету с предложенными причинами ошибок игроков в разных возрастных категориях. Показатели оценивались респондентами в процентах (%). Необходимо было разделить 100% на одну конкретную возрастную категорию. Оценка выставлялась в порядке значимости представленных факторов, по принципу – чем выше показатель, тем выше процент. Все оценки суммировались и высчитывался среднее в процентах от общего значения.

#### **Ответственность судей за качество проведенной игры, (%)**

<b>Игра (оценка)</b>	<b>Старший судья</b>	<b>2 судья</b>	<b>3 судья</b>
Неуд.	60	25	15
Хорошо	45	35	20
Отлично	40	30	30

Важно точно распределять свои обязанности до игры и в этом главную роль играет старший судья и комиссар. Необходимо рассматривать весь процесс в целом:

#### **Наблюдаемый период**

<b>ИГРА</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- предыгровое совещание;</li> <li>- разминка;</li> <li>- игра;</li> <li>- тайм – ауты;</li> <li>- беседа между четвертями;</li> <li>- подписание протокола;</li> </ul>
<b>ПОСЛЕ ИГРЫ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- выход из зала;</li> <li>- объективное (позитивное) обсуждение сложных игровых ситуаций;</li> <li>- отъезд.</li> </ul>

Влияние и значимость старшего судьи на работу команды судей должно реализовываться в минутных перерывах, в перерывах между четвертями и после игры. Здесь важны стиль руководства, взаимоотношения в команде, индивидуальные особенности судей.

Основные функции старшего арбитра: информационная; организующая; контролирующая; исполнительная; оценочная; стимулирующая.

<b>№ п/п</b>	<b>Функции старшего судьи</b>	<b>Направленность методов подготовки и воздействия</b>
1.	Информационная	Преподнесение информации о предстоящей работе
2.	Организующая	Постановка цели, задач индивидуальной и командной работы. Чёткое распределение обязанностей.
3.	Контролирующая	Контроль, выполнения работы и оперативное внесение

		корректив.
4.	Исполнительная	Чёткое руководство и взаимосвязь.
5.	Оценочная	Объективная оценка своих действий и партнеров, коррекция и уточнение вопросных моментов в исполнении (по средствам видео).
6.	Стимулирующая	Позитивный прогноз на будущее. Согласование задач по дальнейшему самосовершенствованию исполнения. Выработка стимула и мотивации. Выработка стремления к мотивации на успех, в каждом матче, а не мотивации к избеганию неудач. Выработка чувства «риска».

### **Самоанализ - Видеоанализ**

Анализ видео важен для успеха, поэтому нужно знать, как правильно это делать. Смотреть видео, чтобы доказать только своё решение – путь к провалу. Необходимо учиться через видео. Разработать план, выделить сильные и слабые стороны.

- Есть ли в данный момент у меня обзор, который я хочу? Этот вопрос должен быть в качестве постоянного в течение игры и при разборе видео. Нужно выработать в себе боязнь закрытого обзора.
- Спрашивать себя почему я не в правильном месте? Как это изменить?
- Не судить «наудачу». Свисток из основной зоны ответственности должен быть единственным свистком, но, при необходимости помочь – нужно её оказать.
- В момент просмотра видео: 3 раза смотрю, если неясно – лучше без свистка.
- Начинать с тех ситуаций, которые хочется обсудить, а не просто наобум.
- Когда у меня много ситуаций для просмотра, то нужно что-то менять в судействе.
- После каждого разбора: что я вынес с разбора? Как я собираюсь это устраниить?
  - Не плохой или хороший свисток, а **почему я принял такое решение – понимание.**

### **Оценка решений на видео:**

- 1) Была ли это моя основная зона ответственности?
- 2) Были ли у меня открытый обзор?
- 3) Судил ли я защитника?
- 4) Дал ли я эпизоду пройти через начало-развитие-окончание и только затем принял решение?
- 5) была ли моя концентрация на высоте в данный момент?

#### **➤ При видеоанализе:**

- 1) Что я могу изменить немедленно?
- 2) Что нуждается в постоянной работе?
- 3) Являются ли мои действия целенаправленными и полезными?
- 4) Разбирать каждое решение в следующей цепочке:  
занял ли я заранее позицию, туда ли смотрю, вижу ли весь эпизод до конца?

- решение (время принятия: своевременно или с паузой, закончился ли эпизод, был ли мой внешний вид в это время уверенный и решительный и пр.)

- знаю ли я ответы на все вопросы (почему это фол или не фол), все ли игроки под контролем, где был мяч и как расположены партнёры, готов ли я к коммуникации с игроком и тренером).

5) соблюдаю ли я все 5 концепций судейства в каждом владении на площадке?

## 5 концепций судейства

1. Судить основную зону ответственности.

2. Судить защитника в каждом противоборстве 1 на 1 с пониманием действий нападающего (особенно перед началом ведения).

3. Фиксировать очевидные/ неправильные действия. Качественные решения из открытой позиции положительно влияют на игру.

4. Доверяйте партнёрам и механике – не гадайте (в 99% у кого-то из троих есть открытый обзор).

5. Держите уровень концентрации высоким (знать влияние вашего решения на течение игры).

## Выражения

- «Знание Правил даёт нам полный комплект инструментов. Я могу выбрать любой, чтобы поставить на место игрока или тренера, если это необходимо». *С. Фостер*
- Будьте сами собой, потому что остальные места уже заняты.
- Чем больше ты ждёшь, не начиная меняться, тем сложнее будет поменяться в итоге. (чтобы поменять привычку, в среднем нужно 30 дней постоянной работы).
- Основа для судей – знать, понимать и применять Правила, как предписание.
- Если пропустил эпизод – уметь признать это, иначе никогда не станешь лучше!
- Лучший судья во вторичной зоне всегда хуже плохого в своей основной зоне.
- Быть готовым, когда возможность приходит. Но помнить, что лучше годом позже, чем годом раньше.
- Компетентность формирует уверенность.
- Доверяйте саморазвитию, а не самоподвижению. Только саморазвитие выведет вас наверх и создаст прочный фундамент.
- Всем нужны уверенные судьи.
- Возможности не случаются. Вы создаёте их сами.
- Мы инвестируем сами в себя.
- Успех никогда не даётся, успех всегда зарабатывается!
- Мы хороши настолько, насколько хорошо наше слабое звено в команде.
- Не сдаваться и не уходить! Пытаться ещё и ещё.
- Чем больше мы реагируем, тем чаще мы ошибаемся.
- Когда судья последовательно принимает хорошие решения в эпизодах под кольцом – он готов к следующему уровню!

- Слушайте до того, как что-то говорить.
- Что **НЕ** нужно делать судье:
  - Не отдавай свою энергию и права.
  - Не бойся меняться.
  - Не фокусируйся на том, что ты не можешь контролировать.
  - Не надо беспокоиться о том, чтобы нравиться всем.
  - Не честно подсчитывать риски от своих действий. Разница: считать риски от своих действий (не свистеть) или делать, принимать иногда ошибочные решения. Анализировать хорошее и плохое, чтобы потом этого не допускать, уменьшить количество уже встречающихся ошибок и неточностей.
  - Не вспоминай проблемы из прошлого.
  - Не повторяй ошибки.
  - Нельзя ждать немедленного результата.
- Ты никогда не поднимешься наверх, если будешь подсчитывать свои риски.
- Судья должен всё слышать, но не всё слушать.
- Страсть побеждает!
- Необходимо сохранять личное достоинство и человеческую гордость.
- Высший уровень судейства – это не начальная школа.
- I see – I call – right. **Я вижу – Я фиксирую.** Это правильные действия.
- I feel – I call – wrong. **Я чувствую – Я фиксирую.** Это неправильное действие.
- I see – I think – wrong. **Я вижу – Я думаю.** Это неправильное действие.
- Каждый фол меняет игру. Необходимо понимать стиль игры команд, исключать случайные контакты – посмотреть эпизод в развитии.
- Первый и последний свисток должны быть качественные (высокого качества).
- Судьи имеют «кредит» доверия на игру, и неточными действиями он понижается.
- Пятые фолы и фолы центральных игроков должны быть высокого качества!
- «Смотри на то, что ты фиксируешь, а не воображай того, что ты **фиксируешь**».
- Нужно фиксировать то, что мы видим, а не то, что мы думаем.
- Главная ошибка судейства – плохо оценивать игру защиты.
- Механика – это инструмент для лучшего судейства.
- Механика и критерии принятия решений взаимосвязаны. Без хорошей механики не может быть хорошей оценки игровой ситуации и правильного решения.
- Не предугадывайте свистки, предугадывайте игру.
- Делайте все, чтобы быть уверенным в правильности результата прошедшей игры. *Любомир Котлеба*
- «Если Вы не будете заметны в работе по совершенствованию над собой, не зависимо от своих регалий и званий, Вы не увидите себя в листе назначений». *К. Юнгебрандт*
- Только тот, кто тщательно подготовился, имеет возможность импровизировать! *Ингмар Бергман*

- Лучший контроль и критерий – это постоянство!
- Если ты позволяешь – ты поощряешь.
- Нужно заниматься не только тем, что тебе нравится, а постараться сделать всё, чтобы то, чем ты занимаешься, тебе понравилось!
- Правила баскетбола умещаются в одну книгу, а хороший судья не вмещается только в баскетбольную площадку!
- Победа не даёт силу – силу даёт борьба. Если ты борешься и не сдаёшься – это и есть сила.
- Если ты играешь только в одни ворота – финиш неизбежен!
- Комплекс неполноценности и комплекс превосходства.
- Молодёжь – это эмоции, агрессия, страх, обида, злость.
- Не согласен – выступай, выступаешь – критикуй, критикуешь – предлагай, предлагаешь – делай, делаешь – отвечай!
- Разделяйте хамство и грубость. С грубостью можно работать, а хамство – необходимо наказывать.
- Помогите тренерам избежать технических фолов!
- Словом и голосом убрать лишние фолы.
- 10% жизни в руках судьбы, 90% - в ваших руках.
- Три судьи – один критерий.
- Свисток – это устройство, механизм, средство для принятия решений, но не оружие!
- Смотреть на эпизод не значить видеть, видеть не значит понимать, видеть нужно уметь!
- Механика – «вырезать» глазами свой «кусок» площадки.
- Судья должен быть профессионалом, а не обслуживающим персоналом!
- Судья – это субъект, выполняющий много функций, но не производительных, а управлеченческих.
- Для хорошего судьи игра – это экзамен, каждая четверть – это зачёт.
- Когда мяч мёртвый – судьи должны оживить и войти в игру и её контролировать.
- Ничего нет идеального – мы должны быть исключительными. *M. Маккатчен*
- Правильные критерии – один из факторов коммуникации в управлении игрой.
- Не каждый контакт – фол, но каждый фол – это контакт.
- Мы не должны наказывать человека – мы должны наказывать неправильные действия.
- Чтобы сделать сильное решение – мы должны иметь кураж!
- Игре нужны профессионалы!
- *Players need the ball – referees need – the Call! Joe Lindsay*
- Приложите усилия, доверяйте процессу подготовки, и успех не заставит ждать!
- Тяжёлая работа редко ведёт к значительным достижениям, если ты идёшь на работу только тогда, когда ты чувствуешь себя хорошо.

- Работай усердно – хорошие вещи произойдут.
- Много ожидается от того, кому многое дано.
- Люди верят вам, если вы используете хорошую представительность!
- Для судьи важен в психологическом плане первый и последний свисток, его решения, и чтобы они были good!
- Для квалифицированного судейства нужно иметь – высокое баскетбольное IQ.
- Единственный путь к отличной командной работе – знать себя!
- Хорошо, когда ты не свистишь и забиваешь с контактом. Плохо, когда ты не фиксируешь, а там действительно был фол.
- Не судить намерение. Необходимо судить по Правилам.
- Всё начинается со знания механики – средства для лучших решений.
- Рваные, резкие движения не помогут для принятия правильного решения.
- Избегайте эмоциональных шагов (резких действий).
- Мяч никогда не делает фола.
- Каждая игровая ситуация должна быть между двумя судьями.
- Судья – это радар игры. Он должен чувствовать, где есть проблема и оперативно реагировать на неё.
- Ведомый судья – лучшая позиция разыгрывающего игрока.
- Ведущий судья – лучшая позиция игрока защиты.
- Вижу – знаю – решаю; Вижу – знаю – понимаю.
- Правильная позиция – для правильного решения.
- Если пропустил эпизод – уметь признать ошибку, иначе никогда не стать лучше!
- Думать о том, что нужно использовать сейчас.
- Всё в повторениях: смотрю видео, сужу, говорю с людьми об игре, смотреть как судят другие.
- Хорошо знать Правила – это внутренняя уверенность.
- Большая часть успеха – как мы управляем ошибками. Ментально быть в игре.
- Установка: «Следующее владение я отсужу окончательно верно – может быть важнейшее владение в карьере!»
- Я должен уметь и практиковать управление ошибками.
- Эффективная коммуникация – обязанность судьи.
- Быть стойким и уверенным, но не дерзким.
- Приветливые манеры и неотразимое выражение лица.
- Будьте вежливы и дружны, но без панибратства.
- Будьте доступным слушателем, не полицейским.
- Следуйте исключительным принципам:
  - уважайте и поддерживайте того, кто работает с вами;
  - имейте высокие этические и моральные устои;
  - практикуйте хорошие манеры и этикет;
  - будьте честным и справедливым к другим.
- Высоко цените не себя, а команду:
  - уважайте и признавайте таланты команды,

- нет ничего более непрофессионального и корыстного, чем говорить окружающим, как вы прекрасны.
- Умение отвечать (реагировать) – большая часть професионализма!
- Быть готовым, когда идёшь к секретарскому столу.
- Невербальное общение – это основная часть коммуникации.
- Ответ должен быть эффективным.
- Умение ответить и честность в ответе.
- Быть умным в Правилах – понимать историю и дух Правил.
- Всё, что мы делаем, имеет цель.
- Проблема в жизни – наши страдания от завышенных желаний.
- Делай то, что хочешь, тебя всё равно будут осуждать до конца жизни.
- Лучше один раз взяться за ум, чем потом всю жизнь хвататься за голову.
- Пять вещей, которые нужно прекратить делать прямо сейчас:
  - 1.пытаться всем угодить;
  - 2.бояться перемен;
  - 3.жить в прошлом;
  - 4.опускать нос;
  - 5.накручивать себя.
- Сомнение в истине позволяет расширить кругозор.
- Стратегия без тактики – медленный путь к достижению цели.
- Тактика без стратегии – сплошная суeta, постоянное, хаотичное движение без долгосрочных планов.
- Несправедливость можно навязать, а справедливость – нет.
- Никогда не вкладывайте душу в тех, кому достаточно дать денег.
- Хуже умных врагов – хитрежопые друзья.
- Уклад жизни - не технологический, а мировоззренческо – методологический.
- Чтобы быть в курсе событий – нужно быть в их эпицентре (эффект присутствия). Тогда 90% - вы контролируете, 10% - принимаете решения.
- Если нужен свисток – свисти;
- Если нужен голос – говори;
- Если не нужен голос и свисток – смотри (контролируй)!
- Необходимо показать, что судья контролирует и управляет.
- В отличие от шахмат, в жизни игра продолжается и после мата. *Айзек Азимов*.
- Если вашего ухода никто не заметил, скорее всего вы ушли не зря. *Л.Н. Толстой*
- Никогда не обольщайся хорошему отношению, тебе найдут замену с такой же скоростью, как будто тебя никогда и не было.
- Не говорите, что у Вас всё хорошо – не дразните людей. Не говорите, что у Вас всё плохо, как Вам трудно – не радуйте врагов. И вообще: меньше говорите, пусть окружающие спят крепко. *Омар Хайям*
- Ты можешь всё, если рядом кто-то, кто в тебя верит.

- Если у тебя не получается делать всё идеально, в этом нет ничего страшного. Жизнь – не для профессионалов, жизнь – для любителей. Для тех, кто наслаждается процессом. *Б. Кнаппе*
- Каждый человек урывает от общества столько, сколько он может урвать, используя своё положение. *А.А. Зиновьев*
- Слепому не покажешь, глухому не расскажешь, дебилу не докажешь!
- Три вещи никогда не возвращаются обратно – время, слово, возможность. Поэтому: не теряйте времени, выбирайте слова, не упускайте возможности. *Конфуций*.
- Высота горы, на которую ты забрался, определяется глубиной ямы, из которой ты выбрался. *Сократ*.
- Когда мы окружаем себя хорошими людьми и добрыми мыслями, жизнь начинает меняться в лучшую сторону.
- Когда не могут переплюнуть, стараются оплевать.
- Женщина меняется не с возрастом, а с мужчиной.
- Если кто-то Вас не переваривает, значит, не сумел сожрать.
- Неважно сколько у тебя друзей, важно – сколько из них помогут тебе в трудную минуту и сколько вспомнят о тебе, когда им хорошо.
- Если Вы хотите в этой жизни попробовать всё, попробуйте быть добрым, честным и неиспорченным.
- Настоящий друг не тот, который разделит с тобой беду, а тот, который не захлебнётся от зависти, когда ты счастлив!
- Свободен тот, кто может не лгать!
- Ты не проигравший до тех пор, пока ты не сдался. *Майкл Джордан*.
- Человека делает счастливым три вещи: любовь, интересная работа и возможность путешествовать. *Иван Бунин*
- Пока ты стоишь лицом к своему прошлому, ты стоишь задом к своему будущему! Разворачивайся!
- Если у тебя есть совесть, значит наверняка нет денег!
- Близок не тот, до кого можно дотянуться рукой, а тот, к кому тянется душа.
- Я помню очень многое, и именно поэтому мне иногда чертовски грустно.
- Иногда, какими-то странными путями, в жизни всё налаживается, само собой.
- Когда я попросил Бога избавить меня от врагов, куда-то стали пропадать друзья!
- Ждать – мучительно, забывать – больно.
- Но худшее из страданий – не знать, какое решение принять. *П. Коэльо*
- Три простых правила:
  - Если тебя не любят – не выпрашивай любовь;
  - Если тебе не верят – не оправдывайся;
  - Если тебя не ценят – не доказывай.
- Успех – не окончателен,
- Неудачи – не фатальны,
- Значение имеет лишь мужество продолжать.

- Даже не задумывайтесь, почему же человек сделал Вам то или иное. Достаточно понять одну простую истину: обиженные пытаются обидеть, счастливые - осчастливить.
- Под самым красивым хвостом павлина скрывается самая обычная жопа. Так что меньше пафоса, господа. *Фаина Раневская*
- Большое значение имеет первое впечатление!

**Как испортить резюме и карьеру**  
***Слова и вещи, которые нужно забыть***

- Эти слова раздражают: стрессоустойчив, коммуникабельный, легкообучаем.
- Вызывают сомнения: не звонить, не беспокоить, не предлагать.
- Инфо без дела: люблю, хочу, умею.
- Отсутствие конкретики раздражает, отталкивает: умею многое, умею всё.
- Необходимые качества: презентабельная внешность, владение офисной техникой.
- Нелепое начало: Доброго времени суток.
- Глупые шутки раздражают: могу копать – могу не копать; «могу дозвониться до мёртвого»; могу продать снег зимой.
- Представление не деловое фото.
- Нельзя опаздывать.
- Пирсинг, тату.
- Обман со знанием английского языка.
- Грубые речевые ошибки (ударение, склонение).
- Плохая кредитная история.
- Социальные сети.

**Список литературы:**

1. Методические основы подготовки судей по баскетболу: Учебно-методическое пособие. – М.: ООО Издательский центр «Наука», 2012. – 280 с.
2. Предыгровая подготовка судьи. Управление игрой в баскетбол. Руководство для судей: Методические рекомендации для начинающих и практических судей по баскетболу / Ф.Б. Дмитриев и др.; под редакцией Ф.Б. Дмитриева. – Воронеж, 2021. – 58 с.
3. Сопов, В.Ф. Психические состояния в напряжённой профессиональной деятельности: учеб. пособие / В.Ф. Сопов. – М.: Трикста, 2005. – 128 с.
4. Сопов, В.Ф. Теория и методика психологической подготовки в современном спорте / В.Ф. Сопов. – М.: Трикста, 2010. – 116 с.
5. Судейство в баскетболе: учебник / Под редакцией Ф. Б. Дмитриева. – Воронеж: Издательско-полиграфический центр «Научная книга», 2021. – 640 с. – ISBN 978-5-4446-1588-1.

6. Hartyani Zsolt. Basketball for Everyone. – FIBAEUROPE, 2004.–231 p.
7. Jungebrant C. Profile of the referee 2000. – Finland, 2000. – 45 p.
8. Richardson A. Basketball referee camp. In conjunction with Millfield Enterprises, 2002. – 85 p.

## **ПОЛЕЗНЫЕ САЙТЫ ДЛЯ СУДЕЙ**

Официальный сайт Российской федерации баскетбола.

[WWW.RUSSIABASKET.RU](http://WWW.RUSSIABASKET.RU)

Официальный сайт международной федерации ФИБА Европа.

[WWW.FIBAEUROPE.COM](http://WWW.FIBAEUROPE.COM)

Официальный сайт международной федерации ФИБА.

[WWW.FIBA.COM](http://WWW.FIBA.COM)

Сайт международной судейской информации.

[WWW.REFEREECLUB.COM](http://WWW.REFEREECLUB.COM)

Сайт по продаже судейской баскетбольной униформы и экипировки.

[WWW.TWOREFS.COM](http://WWW.TWOREFS.COM)

Сайт судей

[WWW.REFERYPRO.RU](http://WWW.REFERYPRO.RU)

[WWW.REFERYPRO.INFO](http://WWW.REFERYPRO.INFO)

Сайт Ассоциации студенческого баскетбола (АСБ).

[WWW.PRO100BASKET.RU](http://WWW.PRO100BASKET.RU)

Сайт Федерации баскетбола города Москвы.

[WWW.MOSBASKET.RU](http://WWW.MOSBASKET.RU)

Сайт Московской баскетбольной лиги.

[WWW.MBL.SU](http://WWW.MBL.SU)