

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ВОЛГОГРАДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

СЕРИЯ «СОВРЕМЕННЫЕ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

А.А. ГИТЕНКО, О.А. ЕВАНОВА, А.А. ОБОДОВА

ТЕОРИЯ И МЕТОДЫ
ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В СПОРТЕ

Учебное пособие

Волгоград 2003

ББК 75.566я73
Н73

Рецензенты:

д-р биол. наук, проф. *В.Ю. Давыдов* (ВолГУ);
канд. пед. наук, зав. кафедрой спортивных игр
Волгоградской академии физической культуры
Т.М. Макаренко

Печатается по решению
редакционно-издательского совета
Волгоградского государственного университета

Грææææææ Æ.Æ., Ææææææææ Æ.Æ., Ææææææææææææ Æ.Æ.

Н73 Организация и проведение соревнований по баскетболу и стритболу: Учебное пособие / ВолГУ. — Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2003. — 72 с. — (Серия «Современные оздоровительные технологии»).

ISBN 5-85534-732-X

Авторы учебного пособия рассматривают вопросы организации и проведения спортивных соревнований и предлагают современную методику судейства баскетбольных матчей, отражающую изменения в правилах игры, принятых ФИБА в 2000 г.

Пособие содержит методические указания для секретарского аппарата, а также правила соревнований по стритболу.

ISBN 5-85534-732-X



© Г.В. Новикова, Т.Г. Коваленко,
А.В. Швардыгулин, 2003
© Издательство Волгоградского
государственного университета, 2003

ВВЕДЕНИЕ

Высококонкурентная борьба баскетбольных команд на международной арене создала объективные условия для прогресса игры. Популярность баскетбола постоянно растет. Поэтому очень важно для команд соблюдать правила, сохранить дух игры, а также спортивное поведение. Все это осуществляют квалифицированные судейские бригады, которые постоянно

ГЛАВА 1. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ

На протяжении столетнего существования баскетбол был одним из видов спорта, в котором целенаправленные изменения правил игры и системы проведения соревнований являлись средством его развития. С помощью национальных федераций ФИБА стремится всесторонне изучать тенденции игры и на основе этого смело вводит усовершенствования как в правила игры, так и в систему проведения соревнований.

Соревнования по баскетболу являются продолжением учебно-тренировочной работы и очень важным ее разделом. Они отражают трудоемкую работу спортсменов и наглядно демонстрируют уровень их подготовленности. В соревнованиях у игроков воспитывается дисциплинированность, организованность, умение владеть собой и подчинять свои личные интересы интересам команды, чувство ответственности перед коллективом.

1.1. Подготовка соревнований

Успех соревнований во многом зависит от подготовки к ним. Вся подготовительная работа проводится в три этапа:

- разработка документации;
- подготовка мест соревнований;
- работа с участниками.

Подготовка к любым соревнованиям начинается с составления положения о них, которое разрабатывается на основе сроков календарного плана и является не только юридическим, но и методическим документом, определяющим направленность учебно-тренировочной работы в период предсоревновательной подготовки игроков. Поэтому очень важно, чтобы положение было своевременно разослано участвующим организациям. Составляет положение спортивная организация, проводящая соревнования.

Положение о соревнованиях должно четко и кратко определить следующие позиции.

Óàèè è çàää÷è. Цель соревнований (подведение итогов учебной работы, выявление сильнейших команд, популяризация баскетбола и т. д.) зависит от масштаба и вида соревнований.

Í àñoí è ñðí èè ï ðí àáááí èü. Указывается город (база), где проводятся соревнования, кто руководит ими, состав судейской коллегии и кем он утвержден.

Ó÷àñoí èèè ñí ðááí í àáí èé. Определяется количество и наименование команд, допускаемых к соревнованиям, максимальное количество участников, вносимых в заявку, возраст участников и их квалификация.

Óñéí àèü ï ðí àáááí èü ñí ðááí í àáí èé. Рассматриваются способы розыгрыша и оценки результатов, определения победителя.

Óñéí àèü ï í àá÷è ï ðí ðáñoí à è í ðüàí è èð ðáññí í ððáí èü.

Í àáðàæááí èá èí ï áí à è ó÷àñoí èéí à. Указывается, как награждаются команды-победительницы и призеры.

Óñéí àèü ï ðèáí à èí ï áí à. Называется финансирующая организация, дата приезда и отъезда, условия размещения и питания.

Óí ðí ù è ñðí èè ï ðááí ñòááèáí èü çàüáí è è í áðàçàüáí è, í ðü-áí è í ðí ðí èáí èü èí ï áí à è ó÷àñoí èéí à.

Í àñoí è áðáí ü æáðááüááèè.

Í ñí áüá òñéí àèü: наличие высокорослых игроков в составах команд, требование применять определенную систему защиты (личную), сдача контрольных нормативов для допуска к соревнованиям и т. д.

После того как разработано положение, составляется смета расходов, на основании которой организации, проводящие данные соревнования, выделяют денежные средства.

При составлении сметы указываются:

- наименование соревнований;

- сроки и место проведения;
- количество судей;
- количество участников, в том числе иногородних, под-
считываются расходы на их размещение, питание, проезд;
- расходы на аренду помещений;
- расходы на художественное оформление мест сорев-
нований;
- транспортные расходы;
- канцелярские расходы;
- расходы по оплате обслуживающего персонала (рабо-
чих, врачей, медсестер).

Для проведения соревнований назначается главный судья и секретарь.

Для подготовки к соревнованиям крупного масштаба создается организационный комитет из 5—7 человек, который проводит все необходимые мероприятия непосредственно на месте соревнований. В его задачу входит выбор и оборудование мест соревнований, подготовка инвентаря, мест размещения и тренировок, организация питания, комплектование секретариата, предварительная информация о соревнованиях с помощью печати, радио, телевидения. Необходимо установить контакт с представителями прессы для освещения хода соревнований в местной печати. Следует также подготовить афиши, программы, билеты участников.

Место соревнований красочно оформляется лозунгами, плакатами, таблицами, отражающими ход соревнований. Рядом должны быть комнаты для переодевания участников и судей, душ с теплой водой, медицинская комната. Место соревнований необходимо радиофицировать. Строгое соблюдение необходимых требований к оборудованию мест соревнований гарантирует безопасность их проведения.

В раздел работы с участниками соревнований входят: прием и размещение участников, работа мандатной комиссии по допуску к соревнованиям, совещание представителей, совещание судейской коллегии.

Приемом и размещением участников руководит представитель оргкомитета. В аэропорту, железнодорожных вокзалах должны быть вывешены объявления с указанием адреса, куда явиться участникам, если по каким-либо причинам их не мог-

ли встретить. Судьи, обслуживающие соревнования, размещаются отдельно от участников.

Допуск к соревнованиям осуществляет мандатная комиссия в соответствии с положением о соревнованиях. Ответственность за допуск несут главный судья соревнований, главный врач соревнований и представитель мандатной комиссии.

1.2. Правила игры

Популярность игры в баскетбол продолжает возрастать во всем мире. Его непрерывный успех требует, чтобы правила, регламентирующие этот вид спорта, обеспечили динамичность и привлекательность игры. В то же время Всемирная Техническая комиссия ФИБА следит за тем, чтобы правила не предоставляли одной из команд нечестное преимущество над своим соперником. Для того чтобы поддержать и защитить эти цели, ФИБА определила, что изменения (некоторые из них значительные, другие — менее) должны быть сделаны в Официальных Правилах баскетбола 2000. Условия их применения могут быть кратко изложены следующим образом:

1. Введение новых элементов в правила с учетом опыта с тем, чтобы стимулировать и сделать игру в баскетбол более привлекательной.

2. Устранение случаев и пунктов, нетипичных для стандартов баскетбольной игры и встречающихся очень редко.

Необходимо обратить внимание на следующие статьи.

Статья 14. Травма игроков

Игрок, который включен в стартовую пятерку, может быть заменен в случае травмирования при условии, что судья признает травму подлинной.

НОВОЕ. В этом случае команда-соперник имеет право на одну замену, если пожелает.

Статья 16. Тренеры: обязанности и права

Тренер или помощник тренера являются единственными представителями команды, которые могут входить в контакт с официальными лицами за секретарским столом в ходе игры для получения статистической информации.

Это означает, что лицо, сопровождающее команду (даже президент клуба), не имеет права обращаться к официальным лицам за столом секретаря для получения какой-либо информации.

Тренер или помощник тренера, но не оба вместе, чьи имена включены в протокол, могут стоять в процессе игры. Это позволительно и капитану, который заменяет тренера, отсутствующего по уважительной причине.

Таким образом, теперь и помощнику тренера разрешается стоять во время игры, однако стоять может только один из них.

Статья 17. Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды

Игра состоит из четырех периодов по 10 минут каждый с перерывами по 2 минуты между первым и вторым периодом, между третьим и четвертым, а также перед каждым дополнительным периодом. Перерыв посередине игры теперь составляет 15 минут.

Статья 18. Начало игры

Игра официально начинается или перерыв в игре заканчивается розыгрышем спорного мяча в центральном круге, когда мяч правильно отбит одним из игроков, участвующих в розыгрыше спорного (начального) броска.

Статья 19. Статус мяча

Во время спорного броска мяч становится живым, когда он правильно отбит прыгающим игроком.

Статья 21. Спорный бросок

Спорный бросок имеет место между двумя вовлеченными игроками только при наличии обоюдного фола, когда наказание выражается спорным броском, или между двумя игроками, участвующими при борьбе за мяч.

Во всех остальных случаях любые два игрока-соперника могут прыгать при условии, что они должны находиться на площадке в момент, когда возникла ситуация, ведущая к розыгрышу спорного броска.

Всегда, когда живой мяч застревает на опоре корзины, игра должна возобновляться спорным броском.

Статья 22. Как играют мячом

Считается нарушением умышленный удар или блокировка мяча любой частью ноги.

Статья 24. Игрок в процессе броска

Игрок, отбивающий мяч к корзине соперника непосредственно с розыгрыша спорного мяча, теперь считается находящимся в процессе броска. Исключение удалено.

Статья 25. Заброшенный мяч, его засчитывание и его цена

Всегда, когда мяч входит в корзину снизу, это считается нарушением несмотря на то, сделано это умышленно или случайно.

Статья 26. Вбрасывание из-за пределов площадки

Можно производить вбрасывание мяча из-за пределов площадки через верхний край щита. Теперь имеется одно правило для всех таких ситуаций.

Статья 27. Затребованный перерыв

Продолжительность затребованного перерыва всегда равна 1 минуте. Теперь не разрешается возобновлять игру, если команда, затребовавшая перерыв, готова играть до его окончания.

В результате изменения игрового времени на 4 x 10 минут один затребованный перерыв может быть предоставлен каждой команде в течение каждого из первых трех периодов, два затребованных минутных перерыва — в течение четвертого периода и один затребованный перерыв — для каждого дополнительно периода.

Возможность минутного перерыва начинается, когда засчитывается мяч, заброшенный с площадки, команде, затребовавшей минутный перерыв. Ограничение для секретаря давать сигнал только тогда, когда просьба была сделана до того, как мяч покинул руку игрока, более не существует. Секретарь теперь может дать сигнал до того, как мяч становится живым, то есть когда он находится в распоряжении игрока для вбрасывания.

Всегда, когда судья прерывает игру, существует возможность для обеих команд затребовать перерыв.

Статья 28. Замены

Новая возможность для замены возникает, когда засчитывается мяч, заброшенный с площадки в течение последних двух минут четвертого периода или любого из тех, в которых

запрошена замена, и оканчивается, когда мяч находится в распоряжении вбрасывающего игрока. В этом случае соперник также может провести замену.

Всегда, когда судья прерывает игру по любой уважительной причине, возможность замены возникает для обеих команд.

Игроки замены должны находиться на скамейке или стульях для замены, пока не возникнет возможность замены.

Статья 32. Нарушения

НОВОЕ. *Определение нарушений.*

Необходимо поддерживать целостность игры, исходя из духа и намерений Правил; одинаково подходить к любой игре, имея ввиду технические и физические возможности игроков, их отношение к игре и поведение во время игры; установить баланс между контролем над игрой и течением игры, а также предвидеть, что участники собираются сделать, и фиксировать только то, что будет правильным для игры.

Принципы, используемые при определении фолов, применяются и при определении нарушений. Однако принцип «преимущество-непреимущество» не может применяться ко всем типам нарушений.

Статья 38. Правило 8 секунд

Команда обязана перевести мяч в свою передовую зону в течение 8 секунд вместо прежних 10 секунд.

Статья 39. Правило 24 секунд

Время, в течение которого должна быть произведена атака корзины, уменьшено до 24 секунд.

Устройство 24 секунд сбрасывается только в момент, когда мяч касается кольца или входит в корзину. Устройство 24 секунд должно быть немедленно сброшено и запущено с начала, когда команда соперников получает контроль над мячом.

Сигнал устройства 24 секунд останавливает игровые часы.

Особое внимание следует уделить ситуациям, когда сигнал устройства 24 секунд раздается в момент нахождения мяча в воздухе (при броске по кольцу).

Когда мяч непосредственно или после касания кольца входит в корзину, попадание засчитывается.

Если любой игрок правильно касается мяча, находящегося в воздухе (на восходящей части траектории или после касания

ния кольца), мяч становится мертвым и фиксируется нарушение правила 24 секунд.

Если происходит нарушение, связанное с помехой мячу, опускающемуся в корзину, применяются наказания соответствующей статьи.

Ожидается, что значительное изменение правил послужит дальнейшему развитию баскетбола, повышению скорости игры и усилению ее динамичности, что сделает эту игру более привлекательной; возрастает количество попыток атак корзины, что приведет к увеличению счета игры.

Можно использовать существующее устройство 24 секунд. Необходимо сделать только небольшие изменения: исправить устройство так, чтобы оно начинало отсчет с 24 секунд вместо 30.

Бросок по кольцу (мяч покинул руку)		
Сигнал устройства 24 секунд		
Мяч на восходящей части траектории	Касание мяча любым игроком	Мяч мертвый, нарушение правила 24 секунд
Мяч на нисходящей части траектории	Касание мяча защитником	2 (3) очка засчитываются
	Касание мяча нападающим	Мяч мертвый, попадание не засчитывается
1. Мяч непосредственно попадает в корзину		2 (3) очка засчитываются
2. Мяч отскакивает от кольца вверх	Касание мяча любым игроком	Мяч мертвый, нарушение правила 24 секунд
	Никто не дотрагивается до мяча. Мяч попадает в корзину	2 (3) очка засчитываются
	Становится ясно, что мяч не попадает в корзину	Мяч мертвый, нарушение правила 24 секунд
3. Становится ясно, что мяч не попадает в корзину		Мяч мертвый, нарушение правила 24 секунд

Статья 41. Правило игры мячом выше уровня кольца и помеха мячу

НОВОЕ. Определение для игры мячом выше уровня кольца и помеха мячу. В статье полностью изменена структура и внесены незначительные изменения.

Защищающийся игрок (умышленно или случайно) заставляет вибрировать щит или корзину в то время, когда мяч, брошенный с площадки, находится в полете и, по мнению судьи, это мешает мячу проникнуть в корзину. Это нарушение, и засчитывается 2 или 3 очка. Но это больше не технический фол. Если мяч проходит в корзину, то нарушения нет.

Если мяч в полете после броска с игры и раздается свисток судьи или звучит сигнал секундометриста, или сигнал

оператора 24 секунд, применяются наказания при нарушении Правил об игре мячом выше уровня кольца и помеха мячу.

Это означает, что после свистка или звукового сигнала мы даем ту же трактовку тому, что является правильным и что нарушением, как и в течение игрового времени. Существует лишь одно исключение: когда любой игрок правильно касается мяча, мяч становится немедленно мертвым.

Если обе команды одновременно нарушают положения этой статьи, очки не засчитываются, и игра возобновляется спорным броском.

Статья 44. Персональный фол

Положение бывшей ст. 46.5.8.3 «если защитник касается противника рукой(ми) при попытке сыграть в мяч...» изымается, поскольку оно вызывает слишком много путаницы.

Статья 45. Обоюдный фол

Всегда, когда возникает обоюдный фол и команда не контролирует мяч, но уже имеет право на владение мячом, мяч должен быть передан этой команде для вбрасывания.

Примеры:

А-4 совершает пробежку прежде, чем мяч передан в распоряжение игрока команды Б для вбрасывания. Происходит обоюдный фол А-5 и Б-5.

Решение

Команда Б производит вбрасывание, так как она уже имела право на мяч.

А-4 получает право на выполнение двух штрафных бросков с последующим владением мяча командой А. Сразу после выполнения второго штрафного мяча, но прежде чем мяч попал в распоряжение вбрасывающего игрока, фиксируется обоюдный фол между А-5 и Б-5.

Решение

Команда А выполняет вбрасывание из-за пределов площадки, поскольку она имела право на мяч.

Статья 49. Технический фол игрока

Наказание за технический фол игрока ограничивается одним штрафным броском с последующим владением мячом для вбрасывания в середине площадки.

Более не существует понятия «неспортивный технический фол». Такого рода фол более не нужен, так как введена новая мера наказания за технический фол игрока.

Технический фол более не присуждается, когда защитник умышленно заставляет вибрировать щит или кольцо в момент, когда мяч находится в полете во время броска по корзине с площадки или при выполнении штрафного броска. Теперь это рассматривается как нарушение (помеха мячу) (ст. 41).

Статья 55. Фолы команды. Правило наказания

Команда подлежит наказанию, если она совершила четыре командных фола за один период в результате персональных или технических фолов, назначенных любому игроку этой команды.

Если персональный фол совершен игроком команды, контролирующей живой мяч, или команды, имеющей право на вбрасывание, то такой персональный фол не должен наказываться двумя штрафными бросками.

Примеры:

А-4 совершает пробежку, после чего Б-4 совершает фол — 5 командный фол команды Б в этом периоде.

Решение.

Спорный бросок в ближайшем круге между любыми двумя соперниками.

А-4 должен выполнить два штрафных броска, но перед тем, как мяч становится живым для вбрасывания, А-5 совершает фол против Б-5 — 6 командный фол команды А в этом периоде.

Решение.

Штрафные броски не назначаются, вбрасывание из-за пределов площадки командой Б.

Статья 57. Штрафные броски

Соперник игрока, выполняющего штрафной бросок, не должен создавать вибрацию щита или кольца в то время, когда мяч находится в полете и, по мнению судьи, препятствовать мячу проникнуть в корзину. Штрафной бросок должен рассматриваться как успешный, поэтому засчитывается одно очко.

А. Жесты судей.

Жест о нарушении правила 8 секунд теперь выражается показом восьми пальцев.

Жест о неспортивном техническом фоле аннулируется.

Б. Протокол.

Протокол составляется в соответствии с изменением игрового времени 4 x 10 минут, что влияет и на затребованные перерывы, фолы команды за период, результаты каждого периода.

Дисквалифицирующие фолы против тренеров, помощников тренеров, игроков замены и лиц, сопровождающих команду, за выход из зоны скамеек команды (ст. 52 — Драка), теперь должны оформляться следующим образом.

Если дисквалифицирован только тренер:

Тренер: ИВАНОВ А.	D2	F	F	
-------------------	----	---	---	--

Если дисквалифицирован только помощник тренера:

Помощник тренера: ПЕТРОВ Б.	F	F	F	
-----------------------------	---	---	---	--

Çàì àñí í é eãðí é èì ààò ì áí àá 4 Õí èí á, òí ààà «F» àí èæí í ì ðí - ñòàæèúòñý àí àñò ì ñòàæèèòñý ì àñòò ì áí çí à-áí èú Õí èí á:

03	ФРОЛОВ Е.	6	?	P1	P2	F	F	F
----	-----------	---	---	----	----	---	---	---

Если это 5 фол запасного игрока, тогда «F» должно проставляться внутри последнего места обозначения фолов:

03	ФРОЛОВ Е.	5	?	T1	P3	P1	P2	F
----	-----------	---	---	----	----	----	----	---

Если запасной игрок уже совершил 5 фол (покинул площадку), тогда «F» должно проставляться в колонке после последнего фола:

15	СИДОРОВ А.	11	?	T2	P3	P2	P1	P2	F
----	------------	----	---	----	----	----	----	----	---

В дополнение к вышеуказанным примерам для игроков Smith, Jones, Rush или если дисквалифицирован сопровождающий команду — технический фол должен проставляться:

Тренер: ИВАНОВ А.	B2			
Помощник тренера: ПЕТРОВ Б.				

Дисквалифицирующий фол запасного игрока (не включая ст. 52 — Драка) должен быть записан следующим образом:

Тренер: ИВАНОВ А.	B2			
Помощник тренера: ПЕТРОВ Б.	D			

Дисквалифицирующий фол против игрока после 5 фола (не включая ст. 52 — Драка) должен быть записан следующим образом:

15	СИДОРОВ А.	1		T2	P3	P2	P1	P2	D
----	------------	---	--	----	----	----	----	----	---

и

Тренер: ИВАНОВ А.	B2			
Помощник тренера: ПЕТРОВ Б.				

1.3. Способы проведения соревнований

В соревнованиях по баскетболу применяются три способа розыгрыша: круговой, с выбыванием и смешанный. Выбор того или иного способа розыгрыша зависит от задач соревнований, состояния спортивной базы, количества и уровня подготовленности участников соревнований, материальных средств, сроков проведения соревнований.

Круговой способ

Принцип проведения соревнований таким способом заключается в том, что каждая команда встречается друг с другом по одному разу (в один круг) или несколько раз (в два и более кругов). Круговой способ позволяет не только наиболее объективно выявить победителя соревнований, но и определить места всех участвующих команд в соответствии с их спортивно-технической подготовленностью. Основным недостатком кругового способа — большой срок проведения соревнований. Соревнования по круговому способу организуются:

- в виде разовых встреч, которые планируются на площадках играющих команд с интервалом в несколько дней между каждой календарной игрой. Как правило, игры проводят, чередуя встречи на своем поле и на поле соперника. Разовые встречи не вызывают необходимости освобождать участников от работы или учебы;

- по турам, которые представляют собой часть общего соревнования или тура в несколько календарных дней. Команды разбивают на группы, каждая из которых проводит игры своего тура в одном месте в течение нескольких дней подряд. Соревнования могут состоять из двух и более туров. Такой способ

проведения соревнований целесообразен при территориальной раздробленности участвующих команд. Недостаток его в том, что команды лишены возможности выступать на своих площадках и в своих городах;

- в виде турниров — это наиболее компактное соревнование, проводимое обычно в одном месте в течение нескольких дней; календарные игры проводятся ежедневно, за исключением дней отдыха.

Одной из задач главной судейской коллегии является составление календаря игр, который может быть представлен несколькими способами, для чего необходимо:

- установить по заявкам, поданным для участия в соревнованиях, количество команд;

- определить количество календарных дней, необходимых для проведения соревнований. При четном количестве команд число календарных дней будет на единицу меньше числа команд, а при нечетном — равно числу участвующих команд;

- составить таблицу календаря игр, например, предлагается провести жеребьевку команд. Основное назначение жеребьевки — присвоить командам определенные номера, которые дают возможность, применяя схемы, составлять календарь игр.

Перед жеребьевкой объявляется, по какой схеме будет составляться календарь игр. Жеребьевка может быть общей, то есть всех команд одновременно, или с рассеиванием команд. Рассеивание команд создает возможность сформировать подгруппы, примерно равные по силам. Используются два способа рассеивания: по жребию, способом «змейка».

Обычно основанием для рассеивания команд служат результаты, показанные командами на предыдущих или предварительных соревнованиях. Однако могут быть и другие причины (например, участие от одного города или организации нескольких команд, уже встречавшихся между собой).

При рассеивании по жребию берется то число команд, которое соответствует количеству подгрупп, и между ними бросается жребий для распределения этих команд по подгруппам. Затем таким же образом распределяется по жребию следующая подгруппа команд и т. д.

Рассеиванию могут подвергаться все команды или часть из них. Это должно быть предусмотрено положением о сорев-

нованиях. Если рассеивается часть команд, то другие распределяются по подгруппам жеребьевкой.

При рассеивании способом «змейка» командам присваиваются номера в соответствии с их местом, занятым на предыдущих соревнованиях, затем эти команды уже в соответствии с присвоенными им номерами распределяются «змейкой» по подгруппам. Например, рассеивание 12 команд на две подгруппы, что создает условное равенство команд в обеих подгруппах. Доказательством этого служит сумма мест команд, расположенных в каждой подгруппе.

Результаты соревнований по круговой системе фиксируются в виде шахматных таблиц. При оценке и учете результатов соревнований по круговому способу принимается зачет от каждой участвующей организации по одной или нескольким командам.

При зачете по одной команде наиболее распространена оценка результатов: за победу начисляется 2 очка, поражение — 1 очко и неявку — 0 очков. Наибольшая сумма очков определяет победителя, а сумма очков остальных команд — их места в таблице.

При равенстве очков у двух команд, претендующих на первое место, обычно назначается дополнительная игра. В остальных случаях преимущество дается той команде, которая выиграла у команды, набравшей одинаковое с ней количество очков.

Когда равное количество очков набирают три команды или более, преимущество дают команде, имеющей большее число побед в играх между ними. При равенстве этого показателя преимущество получает команда, имеющая лучшую разницу забитых и пропущенных мячей.

Когда зачет в соревнованиях проводится по нескольким командам, прибегают к дифференцированной, или отдельной оценке результатов. Она зависит от задач, поставленных перед соревнованиями. Если, например, необходимо обратить внимание на работу среди женских или детских команд, то, соответственно, должна быть повышена оценка результатов игры этих команд. При составлении шкалы дифференцированной оценки результатов за победу дается четное количество очков.

**Схема составления календарей игр
при проведении соревнований по турам, принятая ФИБА**

Для 3—4 команд

1 день	2 день	3 день
(1-4)	1-3	1-2
(2-3)	(4-2)	(3-4)

Для 5—6 команд

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
(1-6)	1-5	1-4	1-3	1-2
2-5	(6-4)	5-2	4-2	(3-6)
3-4	2-3	(6-2)	(5-6)	4-5

Для 7—8 команд

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день
(1-8)	1-7	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
2-7	(8-6)	7-5	6-4	5-3	4-2	(3-8)
3-6	2-5	(8-4)	7-3	6-2	(5-8)	4-7
4-5	3-4	2-3	(8-2)	(7-8)	6-7	5-6

Для 9—10 команд

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день	8 день	9 день
(1-10)	1-9	1-8	1-7	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
2-9	(10-8)	9-7	8-6	7-5	6-4	5-3	4-2	(3-10)
3-8	2-7	(10-6)	9-5	8-4	7-3	6-2	(5-10)	4-9
4-7	3-6	2-5	(10-4)	9-3	8-2	(7-10)	6-9	5-8
5-6	4-5	3-4	2-3	(10-2)	(9-10)	8-9	7-8	6-7

Способ с выбыванием

Способ имеет два варианта: с выбыванием после одного поражения, с выбыванием после двух поражений.

Составляют календарь по способу с выбыванием после одного поражения следующим образом. Сначала формируют таблицу, которая определяет порядок встреч участвующих команд. После этого проводится жеребьевка, по результатам которой команды вносятся в таблицу соответственно полученному номеру.

Если количество участвующих команд кратно 2 (4, 8, 32, 64 и т. д.), то все команды вступают в соревнования с первого календарного дня. В первом туре встречаются рядом стоящие номера (первый со вторым, третий с четвертым и т. д.).

При восьми командах таких туров будет три. Победители первого тура попадают во второй, а победители второго — в третий и разыгрывают между собой финал.

Если в соревнованиях число участвующих команд не кратно 2, то в первом туре ведет борьбу только часть команд, а остальные вступают в состязания со второго тура.

Для определения количества команд, которые должны вступить в соревнование с первого тура, пользуются формулой

$$(a - 2) \times 2 = X,$$

где a — количество участвующих команд,
 2 — степень двух, при которой получается ближайшее меньшее число к числу участвующих команд.

Пример:

Количество участвующих команд 10, ближайшее будет 2 в степени 3, то есть 8.

Решение. $(10 - 8) \times 2 = 2 \times 2 = 4$.

Следовательно, в первом туре должны участвовать четыре команды, а шесть команд начнут соревнования со второго тура. Если в первом туре выступают не все команды, то в первом туре играют средние номера, а крайние вступают в игру со второго тура. При этом если общее число участвующих команд четное, то от игр в первом туре освобождается равное количество номеров сверху и снизу.

При нечетном количестве команд от игр в первом туре освобождается снизу таблицы на одну команду больше.

Пример:

Имеется 11 команд, ближайшее число в степени будет 2 в степени 3, то есть 8.

Решение. $(11 - 8) \times 2 = 3 \times 2 = 6$.

Следовательно, шесть команд, имеющих средние номера, вступают в соревнования с первого тура, а пять команд, имеющих два первых и три последних номера, — со второго тура.

Чтобы уменьшить элемент случайности и исключить возможность встреч сильнейших команд в первых кругах, применяют так называемое рассеивание сильнейших команд. При рассеивании для сильнейших команд искусственно выделяют номера и между ними производится отдельная жеребьевка.

В некоторых случаях сильнейшие команды допускаются к соревнованиям не с первого тура, а с последующих кругов, например с 1/8 финала или с четвертьфинала.

Выбывание после двух поражений применяется обычно, когда число участвующих команд не особенно велико, а время, отведенное для розыгрыша, позволяет увеличить количество игр. В этом случае команда выбывает из состязаний не после первого, а после второго поражения.

Команды, проигравшие в первый день, попадают в дополнительную таблицу и играют между собой во второй день. В третий день команды, проигравшие во второй день по основной таблице, тоже попадают в дополнительную таблицу и играют между собой. Команды, победившие по дополнительной таблице во второй день, встречаются между собой на третий день. Так продолжается до тех пор, пока по дополнительной таблице не выявится победитель, который в финале встретится с победителем, выявленным по основной таблице.

Смешанный способ

В соревнованиях с большим числом участвующих команд и при большой их территориальной разбросанности применяют и смешанный способ розыгрыша, то есть на разных этапах используют способ с выбыванием и круговой способ.

При смешанном способе розыгрыша все команды разбивают по зонам или группам, где проводят соревнования по способу с выбыванием (или круговому), а победители разыгрывают между собой окончательные места по круговому способу (или выявляют только победителя по способу с выбыванием).

1.4. Команды-участницы

Каждая команда состоит из:

а) тренера и, по желанию команды, помощника тренера.

В его обязанности входит:

- не менее чем за 20 минут до начала игры по расписанию каждый тренер должен подать секретарю список с фамилиями и номерами членов команды, которые будут участвовать в игре, а также фамилии капитана команды, тренера и помощника тренера;

- не менее чем за 10 минут до начала игры оба тренера подтверждают фамилии и номера членов команды и тренеров, расписываясь в протоколе. При этом они должны отметить пять игроков, которые начнут игру. Тренер команды А первым сообщает эту информацию;

- только тренер или помощник тренера решают, должна ли быть произведена замена. При этом запасной обязан обратиться к секретарю с соответствующей просьбой и должен быть готовым играть немедленно;

- если в команде есть помощник тренера, его фамилия должна быть записана в протоколе до начала игры (его подпись не требуется). Он выполняет обязанности тренера, если по какой-либо причине тот не может продолжать их выполнять;

- тренер (или помощник тренера) является единственным представителем команды, который может общаться с помощниками судей за секретарским столом во время игры. Он может получить информацию, относящуюся к счету, времени, табло или числу фолов только тогда, когда часы остановлены и мяч мертвый. Его контакт с помощниками судей за столиком должен быть всегда спокойным и вежливым и не нарушать нормального течения игры;

- только тренер или помощник тренера, чьи фамилии вписаны в протокол, имеют право стоять во время игры, но только один из них.

б) капитана, который должен быть одним из членов команды, имеющих право играть. В его права и обязанности входит:

- представлять свою команду на площадке. Он может обращаться к судье для получения необходимой информации. Это должно делаться в корректной форме и только тогда, когда мяч мертвый и часы остановлены;

- сообщать старшему судье номер игрока, который заменит его как капитана, когда он покидает площадку;

- действовать как тренер, если тренер не может продолжать выполнять свои обязанности и нет помощника тренера, официально записанного в протокол. Если капитан должен покинуть площадку по уважительной причине, он продолжает действовать как тренер. Если он должен покинуть площадку из-за дисквалифицирующего фола или если он не может действовать как тренер из-за травмы, то заменяющий его как капитана игрок должен заменить его как тренер;

- капитан должен по окончании игры немедленно проинформировать старшего судью, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в месте, отмеченном как «подпись капитана в случае протеста»;

в) игроков:

- не более чем десяти членов команды, имеющих право играть;

- не более чем двенадцати членов команды, имеющих право играть (для турниров, в которых команда должна сыграть более чем три игры);

- капитана, который должен быть одним из членов команды, имеющего право играть.

1.5. Экипировка команд

Вся экипировка, используемая игроками, должна быть предназначена для баскетбола и одобрена Всемирной Технической комиссией ФИБА или оговорена в Правилах.

Экипировка игроков состоит из:

а) 1) 2) 3) 4) 5) 6) 7) 8) 9) 10) 11) 12) 13) 14) 15) 16) 17) 18) 19) 20) 21) 22) 23) 24) 25) 26) 27) 28) 29) 30) 31) 32) 33) 34) 35) 36) 37) 38) 39) 40) 41) 42) 43) 44) 45) 46) 47) 48) 49) 50) 51) 52) 53) 54) 55) 56) 57) 58) 59) 60) 61) 62) 63) 64) 65) 66) 67) 68) 69) 70) 71) 72) 73) 74) 75) 76) 77) 78) 79) 80) 81) 82) 83) 84) 85) 86) 87) 88) 89) 90) 91) 92) 93) 94) 95) 96) 97) 98) 99) 100) 101) 102) 103) 104) 105) 106) 107) 108) 109) 110) 111) 112) 113) 114) 115) 116) 117) 118) 119) 120) 121) 122) 123) 124) 125) 126) 127) 128) 129) 130) 131) 132) 133) 134) 135) 136) 137) 138) 139) 140) 141) 142) 143) 144) 145) 146) 147) 148) 149) 150) 151) 152) 153) 154) 155) 156) 157) 158) 159) 160) 161) 162) 163) 164) 165) 166) 167) 168) 169) 170) 171) 172) 173) 174) 175) 176) 177) 178) 179) 180) 181) 182) 183) 184) 185) 186) 187) 188) 189) 190) 191) 192) 193) 194) 195) 196) 197) 198) 199) 200) 201) 202) 203) 204) 205) 206) 207) 208) 209) 210) 211) 212) 213) 214) 215) 216) 217) 218) 219) 220) 221) 222) 223) 224) 225) 226) 227) 228) 229) 230) 231) 232) 233) 234) 235) 236) 237) 238) 239) 240) 241) 242) 243) 244) 245) 246) 247) 248) 249) 250) 251) 252) 253) 254) 255) 256) 257) 258) 259) 260) 261) 262) 263) 264) 265) 266) 267) 268) 269) 270) 271) 272) 273) 274) 275) 276) 277) 278) 279) 280) 281) 282) 283) 284) 285) 286) 287) 288) 289) 290) 291) 292) 293) 294) 295) 296) 297) 298) 299) 300) 301) 302) 303) 304) 305) 306) 307) 308) 309) 310) 311) 312) 313) 314) 315) 316) 317) 318) 319) 320) 321) 322) 323) 324) 325) 326) 327) 328) 329) 330) 331) 332) 333) 334) 335) 336) 337) 338) 339) 340) 341) 342) 343) 344) 345) 346) 347) 348) 349) 350) 351) 352) 353) 354) 355) 356) 357) 358) 359) 360) 361) 362) 363) 364) 365) 366) 367) 368) 369) 370) 371) 372) 373) 374) 375) 376) 377) 378) 379) 380) 381) 382) 383) 384) 385) 386) 387) 388) 389) 390) 391) 392) 393) 394) 395) 396) 397) 398) 399) 400) 401) 402) 403) 404) 405) 406) 407) 408) 409) 410) 411) 412) 413) 414) 415) 416) 417) 418) 419) 420) 421) 422) 423) 424) 425) 426) 427) 428) 429) 430) 431) 432) 433) 434) 435) 436) 437) 438) 439) 440) 441) 442) 443) 444) 445) 446) 447) 448) 449) 450) 451) 452) 453) 454) 455) 456) 457) 458) 459) 460) 461) 462) 463) 464) 465) 466) 467) 468) 469) 470) 471) 472) 473) 474) 475) 476) 477) 478) 479) 480) 481) 482) 483) 484) 485) 486) 487) 488) 489) 490) 491) 492) 493) 494) 495) 496) 497) 498) 499) 500) 501) 502) 503) 504) 505) 506) 507) 508) 509) 510) 511) 512) 513) 514) 515) 516) 517) 518) 519) 520) 521) 522) 523) 524) 525) 526) 527) 528) 529) 530) 531) 532) 533) 534) 535) 536) 537) 538) 539) 540) 541) 542) 543) 544) 545) 546) 547) 548) 549) 550) 551) 552) 553) 554) 555) 556) 557) 558) 559) 560) 561) 562) 563) 564) 565) 566) 567) 568) 569) 570) 571) 572) 573) 574) 575) 576) 577) 578) 579) 580) 581) 582) 583) 584) 585) 586) 587) 588) 589) 590) 591) 592) 593) 594) 595) 596) 597) 598) 599) 600) 601) 602) 603) 604) 605) 606) 607) 608) 609) 610) 611) 612) 613) 614) 615) 616) 617) 618) 619) 620) 621) 622) 623) 624) 625) 626) 627) 628) 629) 630) 631) 632) 633) 634) 635) 636) 637) 638) 639) 640) 641) 642) 643) 644) 645) 646) 647) 648) 649) 650) 651) 652) 653) 654) 655) 656) 657) 658) 659) 660) 661) 662) 663) 664) 665) 666) 667) 668) 669) 670) 671) 672) 673) 674) 675) 676) 677) 678) 679) 680) 681) 682) 683) 684) 685) 686) 687) 688) 689) 690) 691) 692) 693) 694) 695) 696) 697) 698) 699) 700) 701) 702) 703) 704) 705) 706) 707) 708) 709) 710) 711) 712) 713) 714) 715) 716) 717) 718) 719) 720) 721) 722) 723) 724) 725) 726) 727) 728) 729) 730) 731) 732) 733) 734) 735) 736) 737) 738) 739) 740) 741) 742) 743) 744) 745) 746) 747) 748) 749) 750) 751) 752) 753) 754) 755) 756) 757) 758) 759) 760) 761) 762) 763) 764) 765) 766) 767) 768) 769) 770) 771) 772) 773) 774) 775) 776) 777) 778) 779) 780) 781) 782) 783) 784) 785) 786) 787) 788) 789) 790) 791) 792) 793) 794) 795) 796) 797) 798) 799) 800) 801) 802) 803) 804) 805) 806) 807) 808) 809) 810) 811) 812) 813) 814) 815) 816) 817) 818) 819) 820) 821) 822) 823) 824) 825) 826) 827) 828) 829) 830) 831) 832) 833) 834) 835) 836) 837) 838) 839) 840) 841) 842) 843) 844) 845) 846) 847) 848) 849) 850) 851) 852) 853) 854) 855) 856) 857) 858) 859) 860) 861) 862) 863) 864) 865) 866) 867) 868) 869) 870) 871) 872) 873) 874) 875) 876) 877) 878) 879) 880) 881) 882) 883) 884) 885) 886) 887) 888) 889) 890) 891) 892) 893) 894) 895) 896) 897) 898) 899) 900) 901) 902) 903) 904) 905) 906) 907) 908) 909) 910) 911) 912) 913) 914) 915) 916) 917) 918) 919) 920) 921) 922) 923) 924) 925) 926) 927) 928) 929) 930) 931) 932) 933) 934) 935) 936) 937) 938) 939) 940) 941) 942) 943) 944) 945) 946) 947) 948) 949) 950) 951) 952) 953) 954) 955) 956) 957) 958) 959) 960) 961) 962) 963) 964) 965) 966) 967) 968) 969) 970) 971) 972) 973) 974) 975) 976) 977) 978) 979) 980) 981) 982) 983) 984) 985) 986) 987) 988) 989) 990) 991) 992) 993) 994) 995) 996) 997) 998) 999) 1000) 1001) 1002) 1003) 1004) 1005) 1006) 1007) 1008) 1009) 1010) 1011) 1012) 1013) 1014) 1015) 1016) 1017) 1018) 1019) 1020) 1021) 1022) 1023) 1024) 1025) 1026) 1027) 1028) 1029) 1030) 1031) 1032) 1033) 1034) 1035) 1036) 1037) 1038) 1039) 1040) 1041) 1042) 1043) 1044) 1045) 1046) 1047) 1048) 1049) 1050) 1051) 1052) 1053) 1054) 1055) 1056) 1057) 1058) 1059) 1060) 1061) 1062) 1063) 1064) 1065) 1066) 1067) 1068) 1069) 1070) 1071) 1072) 1073) 1074) 1075) 1076) 1077) 1078) 1079) 1080) 1081) 1082) 1083) 1084) 1085) 1086) 1087) 1088) 1089) 1090) 1091) 1092) 1093) 1094) 1095) 1096) 1097) 1098) 1099) 1100) 1101) 1102) 1103) 1104) 1105) 1106) 1107) 1108) 1109) 1110) 1111) 1112) 1113) 1114) 1115) 1116) 1117) 1118) 1119) 1120) 1121) 1122) 1123) 1124) 1125) 1126) 1127) 1128) 1129) 1130) 1131) 1132) 1133) 1134) 1135) 1136) 1137) 1138) 1139) 1140) 1141) 1142) 1143) 1144) 1145) 1146) 1147) 1148) 1149) 1150) 1151) 1152) 1153) 1154) 1155) 1156) 1157) 1158) 1159) 1160) 1161) 1162) 1163) 1164) 1165) 1166) 1167) 1168) 1169) 1170) 1171) 1172) 1173) 1174) 1175) 1176) 1177) 1178) 1179) 1180) 1181) 1182) 1183) 1184) 1185) 1186) 1187) 1188) 1189) 1190) 1191) 1192) 1193) 1194) 1195) 1196) 1197) 1198) 1199) 1200) 1201) 1202) 1203) 1204) 1205) 1206) 1207) 1208) 1209) 1210) 1211) 1212) 1213) 1214) 1215) 1216) 1217) 1218) 1219) 1220) 1221) 1222) 1223) 1224) 1225) 1226) 1227) 1228) 1229) 1230) 1231) 1232) 1233) 1234) 1235) 1236) 1237) 1238) 1239) 1240) 1241) 1242) 1243) 1244) 1245) 1246) 1247) 1248) 1249) 1250) 1251) 1252) 1253) 1254) 1255) 1256) 1257) 1258) 1259) 1260) 1261) 1262) 1263) 1264) 1265) 1266) 1267) 1268) 1269) 1270) 1271) 1272) 1273) 1274) 1275) 1276) 1277) 1278) 1279) 1280) 1281) 1282) 1283) 1284) 1285) 1286) 1287) 1288) 1289) 1290) 1291) 1292) 1293) 1294) 1295) 1296) 1297) 1298) 1299) 1300) 1301) 1302) 1303) 1304) 1305) 1306) 1307) 1308) 1309) 1310) 1311) 1312) 1313) 1314) 1315) 1316) 1317) 1318) 1319) 1320) 1321) 1322) 1323) 1324) 1325) 1326) 1327) 1328) 1329) 1330) 1331) 1332) 1333) 1334) 1335) 1336) 1337) 1338) 1339) 1340) 1341) 1342) 1343) 1344) 1345) 1346) 1347) 1348) 1349) 1350) 1351) 1352) 1353) 1354) 1355) 1356) 1357) 1358) 1359) 1360) 1361) 1362) 1363) 1364) 1365) 1366) 1367) 1368) 1369) 1370) 1371) 1372) 1373) 1374) 1375) 1376) 1377) 1378) 1379) 1380) 1381) 1382) 1383) 1384) 1385) 1386) 1387) 1388) 1389) 1390) 1391) 1392) 1393) 1394) 1395) 1396) 1397) 1398) 1399) 1400) 1401) 1402) 1403) 1404) 1405) 1406) 1407) 1408) 1409) 1410) 1411) 1412) 1413) 1414) 1415) 1416) 1417) 1418) 1419) 1420) 1421) 1422) 1423) 1424) 1425) 1426) 1427) 1428) 1429) 1430) 1431) 1432) 1433) 1434) 1435) 1436) 1437) 1438) 1439) 1440) 1441) 1442) 1443) 1444) 1445) 1446) 1447) 1448) 1449) 1450) 1451) 1452) 1453) 1454) 1455) 1456) 1457) 1458) 1459) 1460) 1461) 1462) 1463) 1464) 1465) 1466) 1467) 1468) 1469) 1470) 1471) 1472) 1473) 1474) 1475) 1476) 1477) 1478) 1479) 1480) 1481) 1482) 1483) 1484) 1485) 1486) 1487) 1488) 1489) 1490) 1491) 1492) 1493) 1494) 1495) 1496) 1497) 1498) 1499) 1500) 1501) 1502) 1503) 1504) 1505) 1506) 1507) 1508) 1509) 1510) 1511) 1512) 1513) 1514) 1515) 1516) 1517) 1518) 1519) 1520) 1521) 1522) 1523) 1524) 1525) 1526) 1527) 1528) 1529) 1530) 1531) 1532) 1533) 1534) 1535) 1536) 1537) 1538) 1539) 1540) 1541) 1542) 1543) 1544) 1545) 1546) 1547) 1548) 1549) 1550) 1551) 1552) 1553) 1554) 1555) 1556) 1557) 1558) 1559) 1560) 1561) 1562) 1563) 1564) 1565) 1566) 1567) 1568) 1569) 1570) 1571) 1572) 1573) 1574) 1575) 1576) 1577) 1578) 1579) 1580) 1581) 1582) 1583) 1584) 1585) 1586) 1587) 1588) 1589) 1590) 1591) 1592) 1593) 1594) 1595) 1596) 1597) 1598) 1599) 1600) 1601) 1602) 1603) 1604) 1605) 1606) 1607) 1608) 1609) 1610) 1611) 1612) 1613) 1614) 1615) 1616) 1617) 1618) 1619) 1620) 1621) 1622) 1623) 1624) 1625) 1626) 1627) 1628) 1629) 1630) 1631) 1632) 1633) 1634) 1635) 1636) 1637) 1638) 1639) 1640) 1641) 1642) 1643) 1644) 1645) 1646) 1647) 1648) 1649) 1650) 1651) 1652) 1653) 1654) 1655) 1656) 1657) 1658) 1659) 1660) 1661) 1662) 1663) 1664) 1665) 1666) 1667) 1668) 1669) 1670) 1671) 1672) 1673) 1674) 1675) 1676) 1677) 1678) 1679) 1680) 1681) 1682) 1683) 1684) 1685) 1686) 1687) 1688) 1689) 1690) 1691) 1692) 1693) 1694) 1695) 1696) 1697) 1698) 1699) 1700) 1701) 1702) 1703) 1704) 1705) 1706) 1707) 1708) 1709) 1710) 1711) 1712) 1713) 1714) 1715) 1716) 1717) 1718) 1719) 1720) 1721) 1722) 1723) 1724) 1725) 1726) 1727) 1728) 1729) 1730) 1731) 1732) 1733) 1734) 1735) 1736) 1737) 1738) 1739) 1740) 1741) 1742) 1743) 1744) 1745) 1746) 1747) 1748) 1749) 1750) 1751) 1752) 1753) 1754) 1755) 1756) 1757) 1758) 1759) 1760) 1761) 1762) 1763) 1764) 1765) 1766) 1767) 1768) 1769) 1770) 1771) 1772) 1773) 1774) 1775) 1776) 1777) 1778) 1779) 1780) 1781) 1782) 1783) 1784) 1785) 1786) 1787) 1788) 1789) 1790) 1791) 1792) 1793) 1794) 1795) 1796) 1797) 1798) 1799) 1800) 1801) 1802) 1803) 1804) 1805) 1806) 1807) 1808) 1809) 1810) 1811) 1812) 1813) 1814) 1815) 1816) 1817) 1818) 1819) 1820) 1821) 1822) 1823) 1824) 1825) 1826) 1827) 1828) 1829) 1830) 1831) 1832) 1833) 1834) 1835) 1836) 1837) 1838) 1839) 1840) 1841) 1842) 1843) 1844) 1845) 1846) 1847) 1848) 1849) 1850) 1851) 1852) 1853) 1854) 1855) 1856) 1857) 1858) 1859) 1860) 1861) 1862) 1863) 1864) 1865) 1866) 1867) 1868) 1869) 1870) 1871) 1872) 1873) 1874) 1875) 1876) 1877) 1878) 1879) 1880) 1881) 1882) 1883) 1884) 1885) 1886) 1887) 1888) 1889) 1890) 1891) 1892) 1893) 1894) 1895) 1896) 1897) 1898) 1899) 1900) 1901) 1902) 1903) 1904) 1905) 1906) 1907) 1908) 1909) 1910) 1911) 1912) 1913) 1914) 1915) 1916) 1917) 1918) 1919) 1920) 1921) 1922) 1923) 1924) 1925) 1926) 1927) 1928) 1929) 1930) 1931) 1932) 1933) 1934) 1935) 1936) 1937) 1938) 1939) 1940) 1941) 1942) 1943) 1944) 1945) 1946) 1947) 1948) 1949) 1950) 1951) 1952) 1953) 1954) 1955) 1956) 1957) 1958) 1959) 1960) 1961) 1962) 1963) 1964) 1965) 1966) 1967) 1968) 1969) 1970) 1971) 1972) 1973) 1974) 1975) 1976) 1977) 1978) 1979) 1980) 1981) 1982) 1983) 1984) 1985) 1986) 1987) 1988) 1989) 1990) 1991) 1992) 1993) 1994) 1995) 1996) 1997) 1998) 1999) 2000) 2001) 2002) 2003) 2004) 2005) 2006) 2007) 2008) 2009) 2010) 2011) 2012) 2013) 2014) 2015) 2016) 2017) 2018) 2019) 2020) 2021) 2022) 2023) 2024) 2025) 2026) 2027) 2028) 2029) 2030) 2031) 2032) 2033) 2034) 2035) 2036) 2037) 2038) 2039) 2040) 2041) 2042) 2043) 2044) 2045) 2046) 2047) 2048) 2049) 2050) 2051) 2052) 2053) 2054) 2055) 2056) 2057) 2058) 2059) 2060) 2061) 2062) 2063) 2064) 2065) 2066) 2067) 2068) 2069) 2070) 2071) 2072) 2073) 2074) 2075) 2076) 2077) 2078) 2079) 2080) 2081) 2082) 2083) 2084) 2085) 2086) 2087) 2088) 2089) 2090) 2091) 2092) 2093) 2094) 2095) 2096) 2097) 2098) 2099) 2100) 2101) 2102) 2103) 2104) 2105) 2106) 2107) 2108) 2109) 2110) 2111) 2112) 2113) 2114) 2115) 2116) 2117) 2118) 2119) 2120) 2121) 2122) 2123) 2124) 2125) 2126) 2127) 2128) 2129) 2130) 2131) 2132) 2133) 2134) 2135) 2136) 2137) 2138) 2139) 2140) 2141) 2142) 2143) 2144) 2145) 2146) 2147) 2148) 2149) 2150) 2151) 2152) 2153) 2154) 2155) 2156) 2157) 2158) 2159) 2160) 2161) 2162) 2163) 2164) 2165) 2166) 2167) 2168) 2

б) *ткань для майки*, которые могут одеваться под майки при условии, что они одного и того же цвета, что и майки;

в) *окантовка* одного цвета как спереди, так и сзади, но не обязательно того же цвета, что и майки. Разрешаются окантовки, которые должны быть по бокам максимум по 0,03 м в каждую сторону от шва, то есть всего шириной 0,06 м. Ширина окантовки вокруг открытых ног должна быть не более чем 0,03 см;

г) *защитный чехол*, которое выступает из-под трусов и может надеваться при условии, что оно того же цвета, что и трусы.

Вся экипировка, используемая игроками, должна быть предназначена для баскетбола.

Старший судья не должен разрешать баскетболистам носить экипировку, которая опасна для других игроков. Это могут быть: предохранительные покрытия для пальцев, рук, запястий, локтей или предплечий, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого вещества, даже покрытого мягким материалом, которые могут порезать и вызвать кровотечение, также головные уборы, украшения и драгоценности.

Экипировка, предназначенная для увеличения роста игроков, «растяжки», другие способы, дающие незаслуженное преимущество, запрещаются.

Баскетбольными Правилами разрешаются следующие элементы экипировки: повязка из мягкого материала, предохраняющая плечо, запястье, бедро и голеностоп и не создающая опасности для других игроков; надежно закрытые наколенники; защитное приспособление для поврежденного носа, даже если оно из твердого материала; очки, не представляющие опасности для других игроков; головные повязки шириной максимум 0,05 м, сделанные из неабразивной одноцветной материи, гибкого пластика или резины.

Команда, стоящая в программе первой (команда-хозяин), надевает майки светлого цвета (желательно, белого). Команда, стоящая в программе второй (гости), должна надеть майки темного цвета. Однако если команды согласны, они могут поменяться цветом маек.

Для главных соревнований ФИБА игроки одной команды должны носить обувь и носки одного цвета (цветов).

ГЛАВА 2. СТРУКТУРА, ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СЕКРЕТАРСКОГО АППАРАТА

Первые игры проходили без участия секретарского аппарата. Судьи в поле сами выполняли роль помощников судей. Позже в практику включили одного секретаря. Современная игра немыслима без целого штата судей-секретарей. Они регистрируют каждое позитивное и негативное действие участников, ведут отчет игрового и неигрового времени. С 1990 г. официально предусмотрена должность технического комиссара — полномочного проводящей соревнования организации, координатора работ секретарской бригады, доброго советника судьям. Такая мощная, квалифицированная поддержка способствует созданию благоприятных условий во время матча.

В настоящее время в состав судейской бригады входят: технический комиссар, старший судья, судья и судейская бригада. Далее подробно будут изложены их права и обязанности.

2.1. Права и обязанности судей

На игре должен присутствовать технический комиссар. Обязанностью комиссара во время игры является наблюдение за работой помощников судей за секретарским столом и помощь старшему судье и судье в спокойном проведении игры.

Судьями являются старший судья и судья.

Права судей начинают действовать с момента появления их на площадке (за 20 минут до начала игры, указанного в расписании) и заканчиваются утверждением и подписанием протокола по окончании игры старшим судьей.

До начала матча старший судья должен проверить и одобрить все оборудование, используемое во время игры. Он определяет официальные игровые часы и знакомится с секундометристом, секретарем, помощником секретаря и оператором 24 секунд.

В конце каждой половины и каждого дополнительного периода или в любое другое время считает и подтверждает время, которое остается играть.

Если в конце игры возникают сомнения относительно точного окончания игрового времени (например, секундометрист не сумел остановить игровые часы при нарушении, спорном мяче или фоле), судьи должны немедленно проконсультроваться друг с другом, чтобы определить точное время, которое осталось доиграть в ситуациях, когда мяч был выпущен из рук при попытке броска с игры или произошло нарушение, спорный мяч или фолы.

Когда произошло несоблюдение правил, фол должен быть доведен до сведения секретаря, записан в протокол и указатель фолов поднят, после этого судья может продолжить игру согласно соответствующей статье.

Для всех международных игр, если необходимо пояснить решение, все словесные разъяснения даются на английском языке.

Технический комиссар, судьи и их помощники должны проводить игру в соответствии с Правилами и официальными интерпретациями ФИБА, как определено Всемирной технической комиссией ФИБА. Они не уполномочены давать согласие на изменение Правил.

После консультации с техническим комиссариатом и (или) помощниками судей старший судья принимает окончательное решение, а также имеет право принимать решение по любым вопросам, специально не оговоренным в Правилах.

2.2. Права и обязанности главного секретаря тура

Главный секретарь тура назначается местной коллегией судей из числа судей, допущенных к обслуживанию Чемпионата и Первенства России (по согласованию с Директором Чемпионата России). Организационно подчиняется главному судье тура.

До совещания главной судейской коллегии тура с представителями и тренерами команд главный секретарь готовит календарь игр тура.

По заявкам представителей команд главный секретарь составляет расписание тренировок команд и график движения транспорта. Затем на совещании (или до него) главный секретарь выдает представителям команд календарь игр тура, расписание тренировок команд и график движения транспорта, получает от представителей команд заполненные по форме технические заявки.

До начала соревнований главный секретарь должен сформировать секретарские бригады: при участии 4—5 команд — 1 бригада; 6—9 — 2; 10—12 — 3. Затем он назначает старших секретарских бригад и составляет расписание работы бригад.

В состав секретарской бригады входят:

- секретарь протокола игры;
- секундометрист основного времени;
- оператор 24 секунд;
- помощник секретаря — оператор табло;
- секретарь-информатор (диктор);
- секретарь «статистики бросков»;
- секретарь «технического отчета» (2 человека);
- оператор АСУ.

Для команд Суперлиги и Высшей лиги — 8 чел. (при работе АСУ — 9 чел.), для команд юношеских соревнований — 5 чел.

К началу соревнований главный секретарь должен подготовить судейскую документацию — бланки:

- Технические заявки команд.
- Лист назначения.
- Протокол игры (по 3—5 экз. на игру).
- Статистика бросков (по 3—5 экз. на игру).
- Технический отчет (по 6 экз. на игру).
- Официальный статистический отчет (по 3 экз. на игру).
- Итоги дня.
- Десятка лучших игроков (по 4 показателям).
- Сводный технический отчет.
- Отчет главного судьи тура.
- Таблица игр (для всех команд и для отчета).

Для соревнований юношеских команд бланки: Статистика бросков, Технический отчет и Официальный статистический отчет не ведутся, вместо них заполняется бланк Приложе-

ние к протоколу, из которого берется информация для заполнения бланков Итоги дня, Десятка лучших игроков.

Кроме того, он готовит необходимые канцелярские принадлежности (копировальную бумагу и ручки разных цветов, кнопки, папки для команд и отчета главного судьи). К игровому дню он обеспечивает подготовку протоколов игр (возможно заполнение «шапки» протокола и составов играющих команд на машинке), заполняет бланк Лист назначения для главного судьи тура и информационных табло, проверяет наличие судебного оборудования на секретарском столе.

Перед началом соревнований главный секретарь тура совместно с главным судьей и (или) его заместителем обязан проверить работу табло, основных игровых часов и устройства 24 секунд, а также наличие резервных секундомеров (не менее 2), указателей фолов игроков, указателей командных фолов, стартового пистолета или сигнала, информационных стендов для участников и зрителей, таблицы игр тура и таблички с наименованием команд.

После окончания игры заполняет бланк Официальный технический отчет и выдает командам информацию по играм. Главный секретарь обрабатывает техническую документацию, заполняет бланки Итоги дня, Сводный технический отчет, а также готовит информацию для заполнения бланков Десятка лучших игроков, заполняет таблицы на информационных стендах.

Главный секретарь организует и контролирует работу секретарских бригад, информирует главную судейскую коллегию (ГСК) тура, представителей команд, прессу и зрителей.

В случае серьезных нарушений регламента чемпионата и чрезвычайных ситуаций подготавливает заседание ГСК и ведет протокол заседаний.

В течение соревнований главный секретарь заполняет Отчет главного судьи, готовит папку документов по туру и папки для команд. Так, для команд Суперлиги и Высшей лиги перечень и порядок документов в Отчете по туру включает:

- 1) афишу;
- 2) программу соревнований;
- 3) календарь игр тура;
- 4) составы команд;
- 5) протоколы игр;

- 6) технические отчеты;
 - 7) статистику бросков;
 - 8) официальный статистический отчет;
 - 9) лист назначения по игровым дням;
 - 10) итоги дня;
 - 11) десятки лучших игроков по игровым дням (по результативности, броскам с игры, 3-очковым броскам и штрафным);
 - 12) свободные отчеты технических показателей игроков и команд;
 - 13) протоколы заседаний ГСК (в случае нарушения регламента чемпионата, протестов и т. д.);
 - 14) характеристики и оценки судьям главного судьи тура по играм;
 - 15) список игроков, получивших технические замечания;
 - 16) таблицу игр;
 - 17) отчет главного судьи.
- Для соревнований команд юношей пункты 2, 6, 7, 8 и 12 в отчет не входят.

2.3. Права и

каждого члена бригады в нештатных ситуациях, не оговоренных правилами и настоящим учебным пособием.

После игры старший секретарской бригады заполняет протоколы игры, формы, Официальный статистический отчет, совместно с секретарями Технический отчет и Статистику бросков (или заполнить его самостоятельно вместо секретаря), и передает оформленную статистическую документацию тренерам команд и техническому комиссару.

Старший секретарской бригады покидает свое рабочее место только с разрешения технического комиссара.

2.4. Права и обязанности секретаря

Секретарь основного протокола игры подчиняется старшему секретарской бригады (если он сам не является старшим бригады), располагается за основным секретарским столом между техническим комиссаром и оператором табло.

В обязанности секретаря входит:

- оформление протокола игры не позднее чем за 30 минут до начала матча;

- подготовка необходимых принадлежностей для своей работы (свисток, сигнал которого должен отличаться от сигналов судей, секундометриста и оператора 24 секунд, указатели разных цветов, копировальная бумага, линейка, скрепки). Секретарю рекомендуется использовать копировальную бумагу разного цвета для половины игры и между дополнительными периодами, чтобы записи отличались по цвету. Записи в протоколах 1, 2, 3, 4 периодов игры и дополнительных периодов ведутся ручками разного цвета.

При этом запись шапки протокола и состава команд перед началом игры ведется синим или черным цветом, а для записи первого периода (включая записи фолов) рекомендуется использовать красный цвет.

Запись в протокол составов играющих команд производится по техническим заявкам, проведенным техническим комиссаром. Фамилии игроков в протоколе следует вести в порядке возрастания игровых номеров и печатными буквами — это облегчает работу секретаря, технического комиссара и оператора табло.

За 10 минут до начала игры секретарь должен получить у тренеров подтверждение правильности записей в протоколе списочного состава команд, номеров игроков, фамилии тренера, помощника тренера, дать им отметить в протоколе 5 игроков, которые начнут игру, и подписать протокол.

Секретарь должен знать в лицо тренеров, помощников тренеров играющих команд. Это поможет избежать ошибок и недоразумений до начала и в течение игры.

Записать в протокол фамилии судей и секретарей после представления команд и судей.

При выходе команд на площадку для розыгрыша начального броска секретарь должен сверить номера игроков на площадке со стартовыми составами, отмеченными в протоколе. Только после этого можно дать судье информацию жестом о своей готовности к работе. Если обнаружится несоответствие в стартовых составах, необходимо незамедлительно информировать об этом судей.

Секретарь должен договориться с помощником секретаря — оператором табло о порядке взаимодействий во время игры (дублирование информации, исправление ошибок и т. д.).

Основной задачей секретаря во время игры является четкое, аккуратное и быстрое заполнение протокола игры.

При попадании мяча в корзину необходимо следить за жестом судьи. Если судья не обозначил жест или секретарь не понял его и сомневается в количестве засчитанных очков в первый же момент мертвого мяча, когда игровые часы остановлены, секретарь должен уточнить решение судьи.

Если примерно в одно и то же время произошло несколько событий, секретарю рекомендуется действовать в следующей последовательности:

- записать изменение счета и номер игрока;
- записать и показать указанный фол, так как возможен 5 фол игроку, когда необходимо дать сигнал и предупредить судей;
- дать сигнал на замену или затребованный перерыв;
- отменить фолы команды, при 4 командном фоле предупредить об этом технического комиссара и подготовить указатель командных фолов;

- произвести при необходимости остальные записи (фиксировать затребованный перерыв, выход на площадку нового игрока и т. д.);

- сверить информацию протокола и табло.

При замене игроков, прежде чем дать сигнал на замену, необходимо проверить, могут ли заменяющие игроки вступить в игру (внесены ли они в протокол и не имеют ли они 5 фолов). Рекомендуется получать информацию у выходящих на замену игроков о номерах тех игроков, которых они заменяют.

В момент, когда мяч входит в игру вслед за 7 фолом, секретарь должен поставить указатель командных фолов на сторону провинившейся команды.

Фолы игрокам, полученные в перерывах (20 минут до начала игры), входят в определение «перерыв», записываются в графу Персональные фолы и в графу Командные фолы. Если к этому моменту игрок имеет 5 фолов, запись производится только в графу Тренер.

Если судья очень быстро показывает номер игрока и наказание за фол, следует попросить его чуть замедлить жестикуляцию.

Сигнал секретаря не останавливает игру. Если мяч входит в игру, необходимо воздержаться от подачи сигнала. Во время подачи сигнала надо сопроводить его достаточно продолжительным жестом, чтобы было ясно, о чем дается сигнал.

Каждый раз, когда предоставляется возможность, секретарь должен сверить счет в протоколе с показателями счета на табло. Если имеется расхождение и его счет правильный, секретарь должен немедленно принять меры к тому, чтобы счет на табло был исправлен. Если возникают сомнения, надо проинформировать об этом старшего судью, исправить ошибку и попросить его утвердить это исправление подписью.

При ошибочной записи в графе Фолы ее рекомендуется перечеркивать горизонтальной чертой (-). Если этот же игрок снова получает фол, то эта запись перечеркивается кривой чертой слева направо (\). Это будет свидетельствовать, что запись фола действительна.

Пример:

При ошибочной записи в графе Изменение счета запись перечеркивается горизонтальной чертой (-), а новая запись счета

перечеркивается косой чертой слева направо (\), если она попадает на ошибочную запись.

20	
21	8
22	9
23	10
24	11
25	11

Необходимо быть внимательным в последние секунды первой, второй половины игры и дополнительных периодов, заранее договориться с оператором табло и секундометристом о взаимодействии в этих моментах.

Если старший судья попросит консультацию, следует дать четкие разъяснения.

В перерыве делают в протоколе положенные отметки и не оставляют его без присмотра.

По окончании игры еще раз проверяют правильность всех записей в протоколе, подписывают его у секундометриста, оператора 24 секунд, ставят свою подпись и передают на подпись судьям.

После подписания протокола судьями первый экземпляр (оригинал) передается техническому комиссару для отправки в директорат, второй экземпляр — тренеру выигравшей команды, а третий экземпляр — тренеру проигравшей команды.

После окончания игры секретарь протокола должен заполнить Официальный статистический отчет совместно с секретарем статистики бросков и технического отчета под их диктовку.

По окончании игры секретарь не имеет права покидать рабочее место до разрешения технического комиссара.

2.5. Права и обязанности секретаря и помощника секретаря

Секретарь обязан записывать фамилии и номера игроков, которые начинают игру, и всех запасных, которые войдут в игру. Когда происходит нарушение правил, касающееся списка составов команд, замен или номеров игроков, он должен как можно быстрее уведомить об этом ближайшего судью.

Он обязан вести в хронологическом порядке изменения суммарного счета, записывая попадания с игры и со штрафных бросков.

Секретарь должен регистрировать персональные или технические фолы, немедленно уведомлять старшего судью, когда игроку назначен 5 фол (для игры 4 x 10) или технические фолы, назначенные тренеру, когда в соответствии со ст. 53 (Наказание Б) тренер должен выбыть из игры.

Когда игрок получает фол, он должен поднять указатель с цифрой, соответствующей числу фолов этого игрока, и таким образом, чтобы оба тренера отчетливо это видели.

Указатели фолов команды следует применять следующим образом. Для игры 4 x 10 и 4 x 12 в момент, когда мяч входит в игру после 4 фолов игрока, для команды в половине игры — красный указатель, установленный на секретарском столе у края, ближнего к скамейке команды, которая получит 4 фол игрока (командный фол).

Сигнал секретаря не останавливает игровые часы или игру, не заставляет мяч становиться мертвым. Секретарь должен быть внимательным, чтобы подавать свой сигнал только в тот момент, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены, и до того, как мяч снова входит в игру.

Секретарь регистрирует затребованные перерывы каждой команды и уведомляет тренера через судью, когда взят четвертый перерыв. Он должен подать сигнал судьям, когда секундометрист укажет ему, что истекли 50 секунд с начала затребованного перерыва.

Помощник секретаря управляет табло счета, не противодействует и не конфликтует с другими помощниками судей за секретарским столом.

2.6. Права и обязанности секундометриста

Секундометрист организационно подчиняется старшему секретарской бригады, располагается за основным секретарским столом между оператором 24 секунд и техническим комиссаром.

До начала игры секундометрист изучает все особенности функционирования игровых часов, подачи автоматического

сигнала (сирены), а также взаимодействие основных игровых часов и устройства 24 секунд. Секундометрист должен всегда иметь подготовленный к работе резервный секундомер и резервный сигнал (свисток). При необходимости следует иметь стартовый пистолет. Сигнал игровых часов (сирена) должен отличаться по тону или громкости от сигналов судей, секретаря и оператора 24 секунд.

Он подготавливает специальный секундомер для отсчета времени остановок в игре (может быть использован резервный секундомер) и информирует судей за 10, 6, 3, 1 минуту до начала игры и за 3 минуты до начала второй половины игры.

Секундометрист включает игровые часы: 1) во время спорного или начального броска, когда мяч правильно отбит игроком (игроками) после того, как он подброшен и достиг своей высшей точки; 2) только по касанию мяча игроком на площадке (если не видно момента касания, секундометристу следует ориентироваться на соответствующий жест судьи); 3) когда мяч касается игрока на площадке, если после неудачного штрафного броска мяч остается в игре; 4) когда истекает время периодов (или дополнительных периодов).

Секундометрист выключает часы: 1) только по свистку судьи и его одновременному жесту (при шумной аудитории следует ориентироваться на жест судьи); 2) когда звучит сигнал устройства 24 секунд; 3) когда забрасывается мяч с площадки в корзину команды, которая попросила затребованный перерыв согласно правилам. После этого секретарь своим сигналом должен известить судей о предоставлении затребованного перерыва, что требует четкого взаимодействия секундометриста и секретаря. При отсутствии нештатных ситуаций сигнал секундометриста должен прозвучать только на окончание времени соответствующего периода, дополнительных периодов и игры в целом.

При остановках в игре (затребованный перерыв, перерыв на замену и другое) секундометрист по жесту судьи включает специальный секундомер и за 10 секунд до истечения положенного времени на остановку игры должен через секретаря информировать об этом старшего судью. Когда информация о времени минутного перерыва передана на информационное табло, секундометрист обязан проконтролировать включение

времени минутного перерыва оператором табло по жесту судьи и за 10 секунд до истечения положенного времени на остановку игры информирует об этом через секретаря старшего судью. Для уменьшения вероятности ошибок секундометристу следует визуально контролировать каждое включение и выключение игровых часов или резервного секундомера. Если игровые часы по какой-либо причине остановились, секундометрист как можно быстрее дает звуковой сигнал сиреной, свистком или стартовым пистолетом. Секундометрист должен отсчитывать время остановки, формировать его до момента своего сигнала и при необходимости информировать судей о продолжительности этого периода времени.

Если звуковой сигнал секундометриста (сирена, свисток, пистолет) не услышан судьями, секундометрист должен использовать любые доступные ему способы для уведомления старшего судьи: поднять руку, встать из-за стола.

В конце каждого периода секундометристу рекомендуется последние 5 секунд отсчитывать вслух по показанию игровых часов (5, 4, 3, 2, 1), отбивать такт свободной рукой (не громко, но так, чтобы это было понятно техническому комиссару). При слове «ноль» должен прозвучать сигнал. В этих случаях секундометрист следит за показаниями игровых часов, а технический комиссар и оператор 24 секунд наблюдает за событиями на площадке.

Если в последние секунды каждого периода игры устройство 24 секунд выключено, оператор 24 секунд помогает секундометристу, контролируя ход игры на площадке.

Если игровые часы вышли из строя и игра ведется по резервному секундомеру, то секундометрист должен каждую минуту через секретаря-информатора информировать играющие команды, технического комиссара и зрителей о времени, оставшемся до конца игры. Секундометрист последние 5 секунд отсчитывает вслух по показанию резервного секундомера и по истечении игрового времени немедленно подает звуковой сигнал.

По сигналу (даже ошибочному) оператора 24 секунд «мяч становится мертвым», при этом основные часы должны быть немедленно остановлены. Поэтому в последние секунды 24-секундного командного контроля мяча секундометристу рекомен-

дуются помогать оператору 24 секунд контролировать показания счетчика 24 секунд, в то время как оператор 24 секунд следит за ходом игры на площадке. Секундометрист обязан знать Инструкцию оператора 24 секунд, чтобы в случае необходимости работать вместо оператора 24 секунд.

Секундометристу рекомендуется не торопиться высказывать свое мнение по окончании игрового времени, пока старший судья или технический комиссар не попросят его об этом.

По окончании игры секундометрист обязан подписать протокол игры. Он не имеет права покинуть рабочее место до разрешения технического комиссара.

2.7. Оператор 24 секунд

Оператор 24 секунд подчиняется старшему секретарской бригады. Располагается за основным секретарским столом слева от секундометриста. Он управляет устройством (часами) 24 секунд согласно Правилам владения 24 секунд мячом на площадке, при которых попытка броска по корзине соперника должна быть осуществлена его командой в течение 24 секунд. Отсутствие броска по корзине в течение 24 секунд при контроле мяча командой фиксируется звуковым сигналом 24 секунд. Несоблюдение этого правила является нарушением.

Устройство 24 секунд управляется следующим образом:

- включается в тот момент, когда игрок установил контроль над живым мячом на площадке;
- останавливается тогда, когда заканчивается командный контроль в соответствии с правилами;
- возвращается к 24 секундам и вновь включается только тогда, когда начинается новый 24-секундный период и как только в следующий раз игрок на площадке установит контроль над мячом:

а) если останавливается из-за действия (действий) соперника (соперников) команды, контролирующей мяч, этой команде должен быть предоставлен новый 24-секундный период;

б) простое касание мяча соперников не дает права на начало нового 24-секундного периода, если та же команда продолжает контролировать мяч.

Устройство 24 секунд должно останавливаться, но не возвращаться, когда:

а) мяч вышел за пределы площадки и вбрасывание осуществляется игроком той же команды, которая перед этим контролировала мяч;

б) судья прервал игру, чтобы защитить травмированного игрока команды, контролирующей мяч;

в) игра остановлена из-за действий команды, контролирующей мяч.

Если игра остановлена по другой причине, новый 24-секундный период должен быть предоставлен команде, контролирующей мяч, если только, по мнению судей, команда не поставлена в невыгодное положение. В этом случае судьи не должны предоставлять команде, контролировавшей мяч, новый 24-секундный период.

Судейское оборудование и аппаратура, на которых работает оператор 24 секунд, должно быть изучено до начала игры, а именно: устройство 24 секунд, подача автоматического сигнала (сирены), а также взаимодействие игровых часов и устройства 24 секунд.

ГЛАВА 3. МЕХАНИКА И ТЕХНИКА СУДЕЙСТВА

Механика судейства — система, разработанная как практический метод, облегчающий выполнение обязанностей судьям на площадке. Она предназначена для того, чтобы помочь им занять возможно лучшее место, позволяющее принимать правильные решения при нарушении правил.

Здравый смысл — жизненная предпосылка хорошего судьи. Абсолютно необходимо ясное и полное понимание не только Официальных Правил баскетбола, но и духа самой игры. Штрафуя каждое техническое нарушение правил, судья будет только вызывать недовольство зрителей, игроков и тренеров.

Все арбитры, независимо от уровня игры, должны быть профессионалами. Только в этом случае они завоевывают уважение.

3.1. Подготовка к игре

Необходимо всем судьям планировать свою дорогу так, чтобы прибыть вовремя. При плохой погоде на дорогу отводится больше времени, чтобы избежать опоздания на игру. Настоятельно рекомендуется, чтобы судьи заблаговременно прибыли к месту проведения игры, по крайней мере, за один час до планируемого времени начала игры следовали в раздевалку. Они должны правильно готовиться к каждой игре, то есть находиться в прекрасной физической и психологической форме. Прием пищи заканчивается за 4 часа до начала игры.

Очень важен внешний вид судьи. Судейская форма состоит из рубашки серого цвета, длинных брюк черного цвета, черной баскетбольной обуви и носков черного цвета. Джинсы неприемлемы. Форма должна быть в хорошем состоянии, чистая и выглаженная.

После прибытия на место проведения игры оба судьи встречаются друг с другом и готовятся к выполнению предстоящей задачи. Они — команда и должны делать все для ее сплочения.

Очень важно перед игрой обсудить с партнером следующие моменты:

- проведение предигровых процедур для своевременного начала игры;

- недавние изменения в Правилах и Официальные Интерпретации правил ФИБА;
- основные ситуации: спорный бросок, технический фол, штрафные броски и т. д.;
- взаимодействие и работу единой командой, особенно при одновременных свистках обоих судей.
- 3-очковые попытки забросить мяч с игры;
- выбор позиции и обязанности в особых ситуациях;
- контроль за игрой без мяча;
- индивидуальная защита и защита прессингом;
- окончание периодов игры;
- методы взаимодействия.

После переодевания каждый судья готовится к игре по своему.

Современный баскетбол требует первоклассной атлетической подготовки не только от игроков, но также и от судей. Физическая предигровая подготовка необходима, независимо от возраста и опыта судьи. Настоятельно рекомендуется выполнять различные упражнения на растягивание, чтобы предотвратить или, по крайней мере, уменьшить риск травмы. Существует также психологическая польза от разминки: судья будет чувствовать себя психологически и физически подготовленным к предстоящей игре. Необходима высокая степень самомотивации и энтузиазм.

После разминки за 20 минут до начала игры судьи вместе выходят на игровую площадку. Это минимальное время, необходимое для проверки игрового оборудования и контроля разминки команд.

Старший судья — судья, отмеченный в назначении первым, является ответственным за утверждение игровой площадки, игровых часов и всего технического оборудования, включая протокол и лицензии игроков.

Он выбирает игровой мяч из бывших в употреблении мячей и отчетливо его помечает. Как только игровой мяч определен, он не может предоставляться командам для разминки до начала игры. Он должен быть в хорошем состоянии и соответствовать правилам, чтобы при падении с высоты 1,80 м мяч отскакивал от игровой поверхности или твердого деревянного пола на высоту 1,20—1,40 м.

Судьи занимают позицию рядом с секретарским столом, чтобы контролировать разминку. Они внимательно наблюдают за игроками, тренерами и сопровождающими команды, чтобы предотвратить действия, которые могли бы привести к повреждению игрового оборудования. Нельзя допускать захват кольца игроком, могущий привести к повреждению кольца или щита. Судьи в случае такого неспортивного поведения должны немедленно предупредить тренера провинившейся команды, а при повторении наказать нарушителя техническим фолом.

Судьи также проверяют, чтобы секретарь правильно подготовил Официальный протокол, и требуют, чтобы за 10 минут до начала игры тренеры подтвердили имена игроков и тренеров, номера игроков, подписали протокол и указали стартовую пятерку игроков.

В настоящее время практикуется представление игроков, тренеров и судей зрителям. Когда необходимо провести такое представление, рекомендуется его начать за 6 минут до начала игры. В этот момент старший судья должен указать, чтобы все игроки прекратили разминку и вернулись на свои скамейки.

Как только все игроки, тренеры и судьи будут представлены зрителям, старший судья сообщает, что осталось 3 минуты до начала игры. Игроки могут начать заключительную фазу предигровой разминки.

За 1 минуту до начала игры старший судья должен потребовать, чтобы все игроки прекратили разминку и покинули игровую площадку.

Судьи не должны носить наручные часы, браслеты или драгоценности. Старший судья проверяет готовность всех для начала игры.

Старший судья должен знать капитанов команд на площадке и показать их партнеру.

3.2. Начало игры

Перед тем как войти в круг, чтобы выполнить спорный бросок, старший судья должен удостовериться, что все судьи за секретарским столом и партнер готовы к началу игры. Пока старший судья не будет абсолютно уверен, что все в порядке, он не выполняет подбрасывание.

Судья занимает позицию около боковой линии у секретарского стола. Он свободный судья, то есть не участвующий в фактическом выполнении спорного броска, но готовый, когда мяч отбит, двигаться в сторону игрового действия, упреждая его.

Старший судья располагается напротив секретарского стола, лицом к нему, и готов войти в центральный круг, чтобы выполнить подбрасывание. Поскольку старший судья проходит между игроками, участвующими в спорном броске, настоятельно рекомендуется не держать свисток во рту.

Перед тем как подбросить мяч, старший судья должен проверить, что оба игрока готовы и стоят обеими ногами внутри круга, причем одной ногой близко к центральной линии.

Мяч должен быть брошен вертикально вверх между двумя соперниками так высоко, чтобы ни один из игроков не мог достать его в прыжке.

После подбрасывания рекомендуется старшему судье оставаться на месте, чтобы определить, в какую сторону будет развиваться игра, до тех пор, пока мяч и игроки не передвинутся достаточно далеко от круга. Выпуская мяч, он не должен делать попытку отойти подальше, поскольку это будет оказывать воздействие на точность броска.

Другой судья должен проконтролировать, что подбрасывание было выполнено правильно (мяч достиг наивысшей точки прежде, чем был отбит) и передвижение 8 игроков, не участвовавших в спорном броске, соответствует правилам.

Как только мяч первый раз был отбит, судья дает жест «время включено» и движется в направлении игры, опережая мяч, чтобы занять позицию ведущего судьи. Когда мяч отбит вправо от свободного судьи, он быстро перемещается в ту же сторону, чтобы быть впереди игры, и затем выходит к боковой линии.

Судья, выполнявший спорный бросок, остается на позиции в круге, наблюдая за игрой. Как только игра переместилась от середины площадки, он занимает позицию ведомого судьи у боковой линии.

Всякий раз при изменении командного контроля и направления игры два судьи должны соответственно перемещаться. Они ответственны за те же самые ограничительные линии, но ведомый судья становится ведущим, а ведущий — ведомым.

Когда мяч отбит влево от свободного судьи, он должен двигаться впереди игры в ту же сторону, что и мяч, и выйти к лицевой линии, занимая позицию ведущего судьи.

Старший судья, выполнивший подбрасывание, должен некоторое время оставаться на месте. Это даст возможность игре развиваться свободно и позволит старшему судье, не мешая игрокам, пересечь площадку по направлению к секретарскому столику и занять позицию ведомого судьи.

Те же принципы определяют передвижения судей при всех спорных бросках, включая спорные броски, разыгрываемые в кругах штрафного броска.

Когда мяч отбит вправо от свободного судьи, он быстро перемещается в том же направлении, стараясь быть впереди игры как ведущий судья.

Судья, выполняющий спорный бросок, после его розыгрыша занимает нормальную позицию ведомого судьи.

Когда мяч отбит влево (к лицевой линии), свободный судья становится ведущим, немедленно перемещаясь к лицевой линии. В этом случае судья, выполняющий спорный бросок, движется к секретарскому столику и становится ведомым судьей. Тесное взаимодействие между судьями необходимо при всех ситуациях спорного броска.

3.3. Технические приемы судейства

Судьи должны постоянно держать в поле зрения всю площадку и знать, где расположены все 10 игроков. В зависимости от того, где находится мяч, один из судей должен следить за игрой без мяча. Знать, где находится мяч, — это не то же самое, что наблюдать за мячом.

Всегда, когда оба судьи дают свисток одновременно, только один из них, обычно тот, кто ближе к игре, должен показать нарушение. При зрительном контроле друг за другом можно избежать двух различных решений. Всякий раз при двойных свистках на фол рекомендуется задержаться на мгновение и убедиться, что партнер принял такое же решение.

Между старшим судьей и судьей нет различий в принятии решений по фолам или нарушениям. Молодые или опытные судьи имеют одинаковые права при принятии решений. Очень

большое значение имеет взаимодействие и работа единой командой с партнером-судьей. Устанавливаются свои стандарты и разделяется ответственность за принятые решения.

Деление площадки на зоны ответственности

Современное судейство требует, чтобы оба судьи взаимодействовали друг с другом: один судья отвечает за игру около мяча, другой — за игру без мяча. Чтобы внимательно наблюдать за игрой, два судьи должны пытаться занять лучшую позицию для судейства, используя систему механики, содержащуюся в этом руководстве.

Для упрощения половина площадки разделена на прямоугольники, пронумерованные от 1 до 6.

6	5	4
1	2	3

Сфера 1 1

Ведомый судья должен вести наблюдение за игрой около мяча, в частности, за игроком, ведущим мяч, бросками, за игроком защиты, опекающим нападающего, он также несет ответственность за уход мяча с левой от него стороны.

Ведущий судья занимает положение на одной линии с мячом, но не далее середины отрезка между линией 3-очкового броска справа. Заняв такое положение, он в первую очередь следит за областью низкого центра, в частности, за игрой центровых (толчками, постановкой заслонов) и за всеми игроками без мяча.

Сфера 1 2

Ведомый судья должен вести наблюдения за игрой возле мяча: контролирует бросок по кольцу, опеку игрока с мячом, постановку заслонов. В случаях, когда мяч находится в зоне 2-очкового броска, у судьи нет необходимости уходить глубже, чем за линию 3-очкового броска.

Ведущий судья несет ответственность за игру без мяча (игра центровых, 3 секунды и т. д.). Заняв положение на одной линии с мячом, ведущий судья избегает находиться прямо под щитом. Это поможет ему сохранить хороший угол зрения на игру, особенно при ожидании паса в область «низкого» центра.

Şîã 1 3

Ведомый судья несет ответственность за ситуации с мячом, хотя он располагается чуть дальше от мяча. При этом он должен заходить в зону площадки за воображаемую линию, проходящую между двумя корзинами. Ведомый судья не несет ответственность за боковую линию справа от него, но помогает ведущему судье решить спорный вопрос о выбрасывании из-за боковой линии, если мяч покинул площадку.

Ведущий судья следит за игрой без мяча, тем не менее, он всегда должен знать, где находится мяч, чтобы при необходимости помочь своему партнеру при попытке 3-очкового броска. Нет необходимости уходить за пределы линии 3-очкового броска слева от себя даже тогда, когда мяч уходит за боковую линию с этой стороны, так как у него все равно будет хороший угол зрения для принятия правильного решения. Когда мяч находится в зоне № 3, ведущий судья наблюдает за игроками в области «низкого» центра.

Şîã 1 4

Ведомый судья не несет ответственности за игру с мячом и вокруг него. Его основная задача — наблюдать за областью «низкого» центра как на сильной (у мяча), так и на слабой стороне, уделяя внимание возможным нарушениям при постановке заслонов, правил 3 секунд и др.

Для выбора наилучшей позиции может возникнуть необходимость переместиться в среднюю часть площадки, но судья ни в коем случае не должен пересекать воображаемую линию между двумя корзинами.

Ведущий судья занимает положение на одной линии с мячом и отвечает за игру непосредственно вокруг него. Он не должен уходить за пределы 3-очкового броска слева от себя, а также осуществлять контроль за игроками в области «низкого» центра на сильной стороне.

Şîã 1 5

Оба судьи наблюдают за игрой вокруг мяча, особенно при бросках. Ведомый судья несет ответственность за полет мяча, следит за тем, попал мяч в корзину или нет, а также за нарушениями нападения и защиты в игре мячом над корзиной. Особое внимание необходимо уделять ситуациям при отскоках

мяча — наблюдать за баскетболистами, играющими по периметру, которые могут пытаться овладеть мячом из невыгодных положений. Рекомендуется, чтобы ведомый судья сделал шаг вперед, как только произойдет бросок, с целью лучшего контроля за действиями игроков.

Ведущий судья концентрирует внимание на игроках защиты во время всех ситуаций бросков или личной защиты. В его обязанности не входит наблюдение за полетом мяча.

Çî à ' 6

Когда мяч находится в зоне 2-очкового броска, ведомый судья в первую очередь несет ответственность за игру без мяча, уделяя особое внимание «высокому» центру на слабой стороне, «низкому» центру и заслонам без мяча, нарушениям правил.

Если мяч находится в зоне 3-очкового броска, ведомый судья наблюдает за мячом и игрой вокруг него, особенно когда производится бросок.

Ведомый судья несет ответственность за выбрасывание мяча из-за боковой линии с левой стороны от него.

Ведущий судья перемещается так, чтобы видеть игру около мяча, в то время как мяч находится в зоне 2-очкового броска. Ему нет необходимости уходить дальше середины отрезка между линией 3-очкового броска справа от себя и ограниченной области.

Когда мяч находится в области 3-очкового броска, основной задачей ведущего судьи является контроль за игрой без мяча. В частности, он наблюдает за областью «низкого» центра на сильной стороне и за всеми другими игроками вдали от мяча, особенно за теми, кто вовлечен в ситуации заслонов.

3.4. Практические советы

Ведомый судья

1. Когда игра перемещается вперед от Вас, держитесь немного позади и слева от мяча приблизительно на расстоянии 3—5 м и ищите пространства между игроками. Это поможет Вам расширить угол наблюдения за игрой и улучшить обзор площадки.

2. Вы отвечаете за боковую линию слева, центральную линию (возможность перехода мяча из передовой зоны в тыловую) и устройство 24 секунд. Обращайте особое внимание на устройство 24 секунд всякий раз, когда мяч выходит за пределы площадки.

3. Если мяч переведен в верхнюю часть площадки на дальнем правом краю от Вас и дриблер плотно опекается, Вы должны подойти так близко, насколько это необходимо, чтобы правильно наблюдать за опекой игрока. Затем, как только позволит ситуация, Вы вернетесь к нормальной позиции вedomого судьи.

4. Прежде всего Вы отвечаете за полет мяча при всех ситуациях броска, следовательно, за игру мячом выше уровня кольца и засчитывание мяча. Следите за ногами бросающего при его попытке забросить 3-очковый мяч, особенно когда игрок близок к 3-очковой линии. Старайтесь смотреть между игроками, чтобы определить их ответственность за любой возможный контакт.

5. Всякий раз, когда мяч направлен к лицевой линии или корзине при броске, дриблинге или передаче, вы должны двигаться за мячом. Это может помочь Вашему партнеру, особенно при подборах, когда игроки, находясь за спинами соперников, пытаются неправильно овладеть отскоком.

6. При передаче или броске наблюдайте за действиями защитника и только потом — за мячом.

7. Когда Вашему партнеру требуется помощь при выходе мяча за пределы площадки, будьте готовы оказать ее немедленно. Установите метод связи для такой ситуации во время предигрового совещания.

8. При переходе из позиции вedomого судьи в позицию ведущего, не отворачивайте голову, просматривайте нижнюю часть площадки, постоянно фокусируйте зрение на игре и игроках.

9. Когда Вы отвечаете за игру около мяча, особенно при игре один на один, контролируйте пространство между игроками.

Ведущий судья

1. Вы должны быть «быстрее самого быстрого», что означает максимально быстрое перемещение по площадке для того, чтобы встречать игру «на себя». Постоянно находитесь в движении, стараясь занять наилучшую позицию. Всегда знайте, где мяч, даже когда Вы в первую очередь наблюдаете за игрой без него.

2. Вы отвечаете за лицевую линию и боковую линию слева от Вас. Будьте готовы помочь определить нарушение правила 24 секунд, особенно если 24-секундник не сброшен при выходе мяча за пределы площадки.

3. Будьте готовы помочь вашему партнеру при 3-очковой попытке забросить мяч, особенно когда мяч находится в зоне № 4. Всегда устанавливайте зрительный контакт с ведомым судьей.

4. Уделите особое внимание игре центровых и тому, какой физический контакт вы будете допускать. Любая грубая игра подпадает под Вашу ответственность и Вы должны наказывать ее. Распознайте, пытается ли игрок двигаться в новую позицию или его соперник незаконно мешает сделать это.

5. Пытайтесь занять позицию «глубоко за лицевой линией» (если возможно, 2 м), чтобы получить наилучший угол обзора. Более широкий угол означает лучший обзор и решение. Чтобы добиться этого, Вы должны ВСЕГДА быть в движении.

6. В конце периода игры не указывайте, должен ли заброшенный мяч с игры быть засчитан или нет. Это входит в основные обязанности ведомого судьи.

7. Не наказывайте случайный контакт, который не оказал влияния на игру, особенно когда игрок движется к корзине и забрасывает мяч (это не касается неспортивных фолов). Аналогично не следует фиксировать фол нападающему только из-за того, что защитник театрально падает на пол. Необходимо фиксировать только те контакты, которые оказывают прямое воздействие на игру.

8. Когда Вашему партнеру необходима помощь при выходе мяча за пределы площадки, будьте готовы немедленно предоставить ее. Установите метод связи для таких ситуаций во время вашего предигрового совещания.

9. В случае прессинга, когда 3 или более защитников находятся в тыловой зоне соперника, Вы должны помочь ведомому судье наблюдать за игрой. В этом случае задержите ваше движение вверх по площадке и окажите помощь.

Игровая фаза

Важнейшим условием для определения комбинации штрафных бросков является игровая фаза — период времени,

когда команда, получившая контроль над мячом, играет им и забрасывает мяч с игры или теряет его после перехвата противником, или мяч становится мертвым в результате нарушения или фола.

Когда мяч становится мертвым (попадание с игры, нарушение, фол), то следующий за этим период мертвого мяча рассматривается как часть предшествующей игровой фазы, и это продолжается до тех пор, пока мяч снова не окажется живым согласно положений ст. 19 Правил.

Фолы, допущенные в период мертвого мяча, считаются совершенными в момент, когда мяч стал мертвым. В момент, когда мяч снова входит в игру, начинается новая игровая фаза.

Игровая фаза обычно состоит их трех отдельных отрезков, связанных со статусом мяча: мяч в игре, мяч живой, мяч мертвый. Связи между игровыми фазами и работой игровых часов нет.

3.5. Действия арбитров при фолах

Судья, зафиксировавший фол, доводит свое решение до сведения провинившегося игрока и секретаря матча. Когда судья определяет фол, он одновременно со свистком поднимает руку со сжатым кулаком и немедленно устанавливает визуальную связь с провинившимся игроком, указывает на него рукой. Если оба судьи зафиксировали фол одновременно, показ игроку и секретарю осуществляет судья, находившийся ближе к месту нарушения. Провинившийся игрок при этом обязан поднять руку. Судья жестом имитирует вид фола.

Судья определяет фол, выходит на визуальную связь со столом, жестом показывает секретарю скамейку провинившейся команды, номер игрока, вид фола и наказание.

Другой судья после определения коллегой фола забирает мяч и контролирует игроков без мяча.

Наказанием за фол является либо назначение штрафных бросков, либо предоставление пострадавшей команде вбрасывания мяча из-за боковой линии.

Если фол был совершен по отношению к игроку, который выполняет бросок по кольцу:

а) мяч попал в корзину, засчитывается 2 очка и назначается 1 штрафной бросок;

б) мяч не попал в корзину — назначается 2 штрафных броска;

в) бросок по кольцу выполнялся из-за 3-очковой линии и был совершен фол, а бросок не реализован — назначается 3 штрафных броска;

г) 3-очковый бросок был удачен — засчитывается 3 очка и назначается 1 штрафной бросок;

д) совершен технический фол игроком на площадке — назначается 1 штрафной бросок и владение из-за боковой линии с середины площадки. (Ситуации при назначении технического фола описаны в ст. 49 Правил.);

е) если технический фол совершен тренером, запасным игроком или лицами, сопровождающими команду, назначается 2 штрафных броска и вбрасывание с середины площадки.

При выполнении технического фола игроки не располагаются вдоль области штрафного броска. После пробития штрафных бросков мяч вводится в игру из-за боковой линии середины площадки, напротив секретарского столика, любым игроком команды, пробивающей штрафные броски независимо от реализации;

ж) совершен умышленный или дисквалифицирующий фолы — назначается 2 штрафных броска и владение мячом. При этом команда не может пользоваться правом выбора и обязана выполнить присужденные ей штрафные броски;

з) если игроки команды получили в сумме 4 фолы, то каждое последующее замечание наказывается пробитием 2 штрафных бросков.

При выполнении штрафных бросков ведущий судья должен находиться на лицевой линии, ведомый — на линии штрафного броска.

Аааі і сіé пöауü і аүçаі :

- зайти в ограниченную зону и убедиться, что все игроки заняли правильные позиции;

- показать игрокам количество штрафных бросков, которые следует выполнить;

- передать мяч игроку, выполняющему бросок, и контролировать 5-секундный счет;

- поднять одну или обе руки, показывая количество бросков;

- отойти немного от бросающего, а во время последнего штрафного броска занять место между бросающими и боковой

линией, чтобы проконтролировать положение ног пробивающего; место сзади игроков, находящихся вдоль линии ограниченной зоны, отделенной от него; бросок в корзину и кольцо; реализован бросок или нет; в случае быстрой передачи последовать впереди игроков как ведущий судья;

- во время последнего штрафного броска следить за тем, чтобы игроки, находящиеся за линией 3-очкового броска, не выходили, пока мяч не коснется корзины.

АääöÜëé ñöüü î áúçáí :

- занять позицию в 1—2 шагах за лицевой линией на уровне продолжения боковой линии ограниченной зоны;

- показать поднятыми руками с открытыми ладонями количество штрафных бросков, которое следует выполнить, и контролировать: место сзади игроков, находящихся вдоль линии ограниченной зоны, ближайшей к нему, место впереди игроков, находящихся вдоль линии ограниченной зоны, отдаленной от него;

- помочь, по возможности быстро, возвратить мяч ведомому судье в случае, если должен последовать новый штрафной бросок;

- наблюдать за происходящим под кольцом, если последний бросок неудачен. Когда нарушение совершено игроками защищающейся команды, он должен немедленно передать мяч ведомому судье для повторения штрафного броска. Если нарушение совершено игроками нападающей команды, он должен передать мяч противнику для вбрасывания из-за боковой линии напротив места нарушения;

- быть готовым в случае быстрой передачи последовать за игрой как ведомый судья.

Если фол был совершен по отношению к игроку, который не выполнял броска по кольцу, судья передает мяч пострадавшей команде для вбрасывания из-за боковой линии, ближайшей к тому месту, где был совершен фол.

Если отмечено нарушение правил, игра останавливается сигналом свистка судьи, время останавливается жестом. Судья жестом показывает ошибку и направление атаки, а затем указывает место, с которого надо продолжить игру.

Судья передает мяч в руки, наблюдает за нарушением правила 5 секунд, а также контролирует, чтобы ни один из

игроков любой команды не находился ближе 1,0 метра к игроку, осуществляющему вбрасывание.

3.6. Перерывы в игре

Замена

Как только мяч становится мертвым и игровые часы остановлены (обязательно до того момента, когда мяч снова будет в игре), производится замена игроков.

Тренеру может быть также предоставлено право на минутный перерыв, если после его просьбы о перерыве его команде заброшен мяч с игры.

Минутный перерыв не предоставляется с момента, когда мяч находится в игре для выполнения первого или единственного штрафного броска и до тех пор, пока после штрафного броска (бросков) ставший живым мяч не станет мертвым.

В правилах записано, что замену производит тренер команды. Однако тренер лишь направляет игрока к судейскому столу. К моменту остановки времени игры заменяющий, готовый немедленно вступить в игру, обязан находиться перед столом и сообщить секретарю о замене. Как только команда получит право на замену, секретарь дает сигнал, замена производится арбитром, находящимся ближе к судейскому столу. Во время розыгрыша спорного — «свободным» судьей перед выполнением штрафных бросков арбитром, находящимся у линии штрафного броска, второй арбитр в это время должен держать мяч.

Во всех случаях судье, производившему замену, необходимо установить визуальную связь с секретарем и запасным. После получения информации от секретаря судья жестом приглашает игрока на площадку. Проводя замену, судьи обмениваются условными жестами (поднятым большим пальцем), означающими продолжение игры.

Минутный перерыв

Каждая команда может взять один минутный перерыв в первом, втором и третьем периоде, два минутных перерыва в четвертом периоде и по одному перерыву в каждом дополнительном периоде.

Неиспользованные минутные перерывы не могут быть перенесены на следующую половину игры или дополнительные периоды.

После сигнала на минутный перерыв судья располагается напротив скамеек игроков в центре площадки.

Телевизионные перерывы для официальных соревнований ФИБА

Процедура

Возможны четыре дополнительных телевизионных (TV) перерыва в каждой половине.

Первые четыре перерыва (командных или TV) каждой половины должны быть продолжительностью 60, 75, 90 или 100 секунд, в зависимости от требований организаторов, утвержденных соответствующей инстанцией.

По истечении 50, 65, 80 или 90 секунд должен прозвучать сигнал и обе команды должны выйти на игровую площадку. После окончания 60-, 75-, 90- или 100-секундного перерывов игра должна быть возобновлена.

Продолжительность других затребованных перерывов в половине игры (максимум четыре, то есть по два на каждую команду) должна быть 60 секунд.

Обеим командам предоставляется до двух затребованных перерывов в каждой половине. Эти тайм-ауты могут быть взяты в любое время игры и имеют продолжительность:

- 100 секунд, этот тайм-аут рассматривается как телевизионный перерыв, то есть один из четырех в половине игры;
- 60 секунд, если он не представлен как телевизионный перерыв, то есть затребованный любой командой после того, как четыре телевизионных перерыва были уже использованы.

Каждой команде предоставляется по одному дополнительному перерыву в каждом дополнительном периоде. Он может быть затребован в любое время в течение дополнительного периода и должен быть продолжительностью 60 секунд.

Комментарии

Идеально, чтобы четыре TV-тайм-аута были взяты приблизительно: первый — за 16, второй — за 12, третий — за 8,

четвертый — за 4 минуты до окончания половины. Однако нет гарантий, что ТВ-перерывы будут взяты подобным образом.

Если ни одна из команд не затребовала минутного перерыва до момента, когда первый ТВ-перерыв должен быть взят (то есть за 16 минут до конца половины), то первый ТВ-перерыв должен быть предоставлен при первой же возможности, когда мяч мертвый и часы остановлены.

Такой же порядок предоставления ТВ-перерывов за 12, 8 и 4 минуты до окончания половины. Эти перерывы не записываются ни одной из команд.

Если команда запросила перерыв до момента, когда первый запланированный ТВ-перерыв должен быть предоставлен (за 16 минут до конца половины), то этот перерыв рассматривается как первый из четырех ТВ-перерывов и как затребованный, предоставленный команде.

Если любая из команд попросила другой затребованный перерыв до момента взятия первого ТВ-перерыва (временная отметка 16 минут), то этот затребованный период рассматривается как второй запланированный ТВ-перерыв (временная отметка 12 минут). Это означает, что в этом случае ни одного ТВ-перерыва не будет предоставлено до 12 минуты до окончания половины.

Перерыв записывается команде, которая его попросила.

Следующий ТВ-перерыв может быть предоставлен во время, оставшееся до 8 минуты до окончания половины, при условии, что ни одна из команд не потребует положенного затребованного перерыва до отметки 8 минут.

Такой порядок может быть повторен, если дальнейшие затребованные перерывы будут предоставлены командам.

Если обе команды запросят положенные им два затребованных перерыва (в сумме 4) на 19 минуте, 18 минутах 30 секундах, 17 минутах 45 секундах и 17 минуте до конца половины, все эти затребованные перерывы записываются командам. Они так же рассматриваются как ТВ-перерывы продолжительностью 100 секунд. Однако ни одного перерыва (командного или ТВ) не будет предоставлено в этой половине.

В соответствии с таким порядком предоставления перерывов их может быть как минимум четыре и максимум восемь в течение половины.

Организация, проводящая соревнования, сама решает возможность предоставления TV-перерывов.

Травма игрока

Судьи могут остановить время в случае получения игроком травмы или по какой-либо другой причине. Если в момент получения травмы мяч живой, судьи должны воздержаться от сигнала и дождаться окончания игрового действия, то есть того момента, когда команда, владеющая мячом, произведет бросок по корзине, потеряет мяч, выведет его из игры или мяч станет мертвым.

Если необходимо срочно оказать помощь игроку, получившему травму, судьи могут немедленно остановить игру.

Если травмированный игрок не может сразу продолжить игру, он должен быть заменен в течение одной минуты или как можно быстрее. Если травмированному игроку присуждены штрафные броски, их производит игрок, вышедший на его замену. В этом случае положения, содержащиеся в ст. 46 — Исключения, не принимаются. Если травмированный игрок заменен с нарушениями положений данной статьи, его команде засчитывается тайм-аут, за исключением случая, когда в команде остается менее пяти игроков. Если у команды не остается тайм-аутов, тренеру назначается технический фол.

Исключения

Минутный перерыв не засчитывается, если травмированный игрок готов играть немедленно или заменяется в кратчайший срок, а также если дисквалифицированный игрок или игрок, получивший 5 фол, заменяется в течение минуты или судья разрешает задержку.

В случае травмы судьи второй судья должен применять те же решения, что описаны для случая с повреждением игрока. Если травмированный судья не может продолжить выполнение своих обязанностей в течение 10 минут после происшествия, игра должна быть возобновлена и другой судья будет выполнять обязанности один до окончания игры, если проводящей организацией не оговорены условия, разрешающие менять травмированного судью.

Принятие решений

В случае разногласий за судьейским столом к нему обязан подойти старший судья. Окончательное решение всех разногласий находится только в его компетенции. Второй судья в это время наблюдает за игроками на площадке, тренерами и запасными. При необходимости старший судья может посоветоваться со своими коллегами на площадке или судьями за столом, но лишь он один имеет право в любой момент игры утвердить счет и время игры, а также отменить или подтвердить какую-либо запись в протоколе.

Судьи при перемещении основного момента борьбы убеждаются, не сосредоточили ли они внимание на одном участке, оставив без внимания другие. Посмотреть друг на друга рекомендуется и тогда, когда судьи одновременно фиксируют ошибки для того, чтобы выяснить, какую ошибку фиксирует партнер, и прийти к общему мнению, не прибегая к совещанию, если зафиксированы нарушения различной тяжести. Это не отменяет наказание обоюдных фолов.

Судьи, определяющие решение по нарушению правил, совершенных на площадке или за ее пределами, принимают полномочия как только придут на площадку, то есть за 20 минут до назначенного по расписанию начала игры, и сдают их по истечении игрового времени.

Наказания за фолы, совершенные до игры или во время перерывов, назначаются согласно положений ст. 74 Правил. Если в период между окончанием игры и подписанием протокола имеет место неспортивное поведение со стороны игроков, тренеров, помощников или лиц, сопровождающих команду, старший судья должен сделать отметку в протоколе об имевшем место инциденте и позаботиться о том, чтобы подробный отчет о случившемся был направлен в соответствующий орган, где должно быть определено достаточно суровое наказание.

Ни один из судей не обладает властью отменить или подвергнуть сомнению действия своего коллеги, если он руководствуется своими обязанностями, изложенными в Правилах.

Исправление ошибок

Если во время игры ненамеренно было проигнорировано одно из следующих правил:

- назначение незаслуженного штрафного броска (бросков);
- разрешение пробивать штрафные броски не тому игроку;
- выполнение штрафных бросков не в ту корзину;
- неназначение положенного штрафного броска (бросков);
- ошибочное засчитывание или отмену попадания судьями

судьи могут исправить, выполнив следующие процедуры.

Ошибки должны быть обнаружены судьей или его помощником прежде, чем мяч станет живым после того, как он первый раз стал мертвым. Судья может остановить игру немедленно при обнаружении исправленной ошибки при условии, что это не дает преимущества ни одной из команд. Если ошибка обнаружена секретарем, то он должен дождаться момента, когда мяч станет мертвым, и только после этого подать сигнал, чтобы судья остановил игру.

Любые засчитанные очки, затраченное время и дополнительные действия, которые могли бы произойти до обнаружения ошибки, не должны быть аннулированы. После исправления ошибки игра должна быть возобновлена в той точке, где она была прервана для исправления ошибки. Мяч передается команде, у которой он находился в тот момент, когда ошибка была обнаружена.

3.7. Действия судей после игры

Перерыв между первой и второй половинами игры судьи должны полностью посвятить отдыху.

Когда игра закончена, в раздевалке судей могут находиться только арбитры, прошедшие встречу. Они могут обсуждать некоторые сложные ситуации, встретившиеся в игре, и решения, принятые по ним. Если имел место инцидент или протест, судьи обязаны действовать по предписанию Правил.

Судьям надо стараться избегать обсуждений игры с игроками и тренерами, представителями прессы как до, так и после игры. Если возникает необходимость, желательно сослаться на конкретное правило и вежливо ответить, не вдаваясь в рассуждения. Ни при каких обстоятельствах судья не может себе

позволить потерять контроль над собой. Судьям желательно не появляться в комнатах отдыха и приемов на месте соревнований. Отношение к окружающим должно быть доброжелательным, а не покровительственным.

Судьям, присутствующим на игре в качестве зрителей, не рекомендуется обсуждать действия судей, проводящих данную встречу. Своими замечаниями по судейству они могут поделиться впоследствии со своими коллегами, выступить на заседании судейской коллегии или высказать свое мнение представителям главной судейской коллегии.

Глава 4. ЖЕСТЫ СУДЕЙ

I. Засчитывающие

1 Одно очко  Опустить кисть	2 Два очка  Опустить кисть	3 Попытка трехочкового броска  Резкое движение	4 Услышный трехочковый бросок  Резкое движение	5 Очки не считать, игровое действие отменяется  Быстрое разведение рук
---	--	--	--	--

II. Относящиеся ко времени

6 Остановка часов (вместе со свистком) или часы не включать  Открытая ладонь	7 Остановка часов для фолла (вместе со свистком)  Ладонь направлена на нарушителя	8 Включение игрового времени Рука сжата в кулак  Отмахивание рукой	9 Новый отсчет 30-ти секунд  Вращение пальцем
---	--	--	--

III. Административные

<p>10</p> <p>Замена</p>  <p>Скрещенные руки перед грудью</p>	<p>11</p> <p>Приглашение на площадку</p>  <p>Взмах открытой ладонью</p>	<p>12</p> <p>Затребованный перерыв</p>  <p>Ладонь и палец образуют букву «Т»</p>	<p>13</p> <p>Связь между судьями на площадке и судьями за столом</p>  <p>Большой палец вверх</p>
---	--	---	---

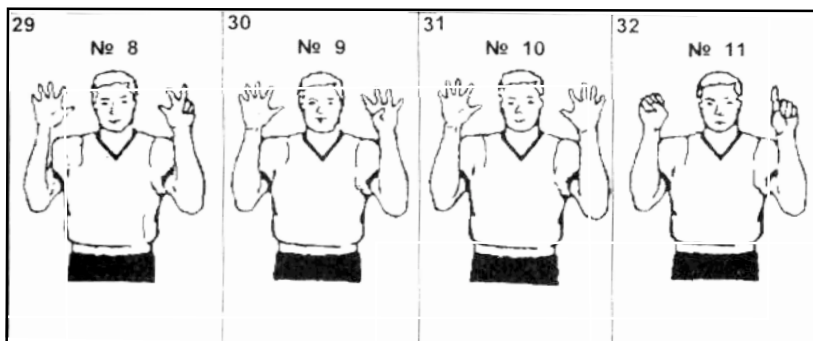
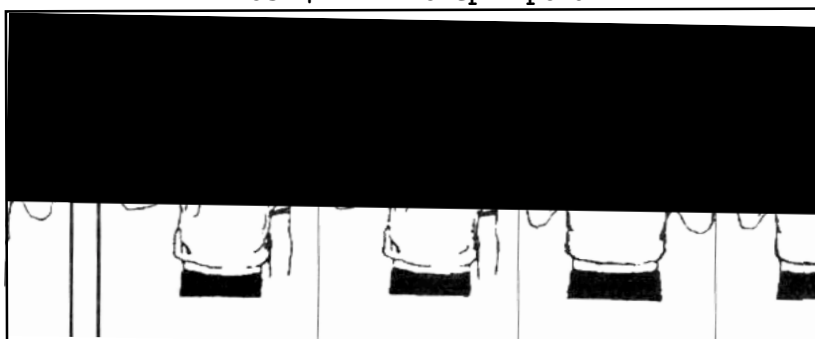
IV. Нарушения

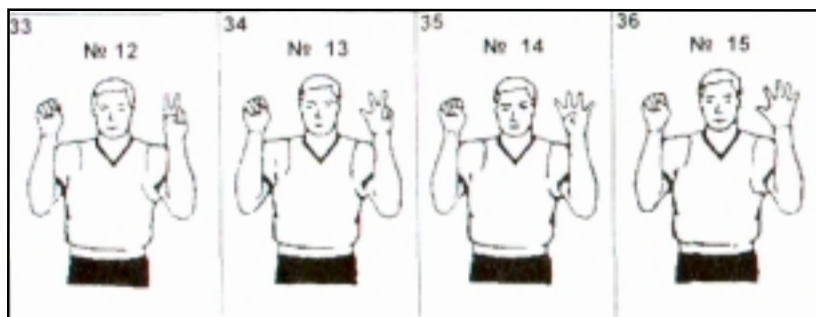
14	15	16	17
----	----	----	----

18	19	20	21
----	----	----	----



V. Сообщения о фолах секретарскому столу (три позиции)
Позиция 1 – Номер игрока





Позиция 2 – Тип фолла





Позиция 3 – Количество назначенных штрафных бросков



или – Направление игры



VI. Выполнение штрафных бросков (две позиции)

Позиция 1 – Показ в ограниченной зоне



Позиция 2 – Показ вне ограниченной зоны



ГЛАВА 5. STREETBALL — ЭТО БАСКЕТБОЛ НА ОТКРЫТЫХ ПЛОЩАДКАХ

Вот уже несколько лет игра в стритбол на улицах «трое на трое» производит фурор во всем мире. Баскетбол на открытом воздухе становится стилем жизни. Истоки успеха стритбола в играх звезд из НБА, ставших настоящими спектаклями благодаря высочайшему мастерству игроков. А ведь они начинали на улицах...

Стритбол — праздник для всех. Доступен юным и пожилым, мужчинам и женщинам, высоким и низким, людям всех социальных слоев с самым разным уровнем мастерства... Простой в оборудовании — достаточно лишь мяча и одной корзины.

ПРАВИЛА ПО СТРИТБОЛУ

Уличная игра «Три на три»

1. Состав команд — команда состоит из 4 игроков (3 полевых и 1 запасной). Во время турнира нельзя менять заявленный состав команды.

1.1. Только заявленные игроки команд допускаются на корт для участия в играх.

2. Обязанности и права игроков команды и капитана

2.1. В основе игры лежит честность участников.

2.2. Каждой команде предоставляется право на разминку на площадке перед игрой.

2.3. Во время разминки не разрешается обливаться водой, хвататься за кольцо (см. раздел Нарушения).

2.4. Только капитан команды имеет право выступать от имени своей команды, вносит фамилии игроков согласно заявки в протокол и подтверждает росписью:

- в случае разногласия он имеет право обратиться к судьей-наблюдателю и получить разъяснения, разногласие считается разрешенным после возобновления игры;

- капитан победившей команды отвечает за доставку протокола игры в судейскую коллегию.

3. Начало игры

3.1. Игра начинается вбрасыванием мяча из-за ограничительной линии противоположной от кольца.

3.2. Право начать игру определяется жребием.

3.3. Игра не может начаться, если на площадке нет 3 игроков, готовых играть.

3.4. Если через 5 минут после времени начала игры по расписанию нет 3 игроков, другая команда считается победителем.

4. Окончание игры. Игра заканчивается:

4.1. По истечении 20 минут «грязного» игрового времени.

4.2. Когда одна из команд набирает 16 очков.

4.3. Когда разница в счете составляет 8 очков.

4.4. В случае ничейного счета, по истечении 20 минут, игра продолжается до первого заброшенного мяча.

4.5. За победу команда получает 2 очка, за поражение 1 очко, за победу с разницей 8 очков — 3 очка, за неявку команда получает 0 очков, а соперник — 2 очка.

5. Заброшенные мячи

5.1. За каждый результативный бросок с игры и за результативный штрафной бросок команде засчитывается 1 очко. За результативный бросок из-за шестиметровой линии засчитывается 2 очка.

5.2. После каждого попадания мяч передается обороняющейся команде и игра возобновляется согласно пункту 7.1.

5.3. Для того чтобы мяч был засчитан, его после вбрасывания должны коснуться два игрока атакующей команды.

5.4. Атакующая команда после броска имеет право добивать мяч неограниченное количество раз.

5.5. После перехвата или подбора, последовавшего после атаки кольца соперника, мяч выводится за шестиметровую линию, и это считается первым касанием мяча на площадке.

6. Замены

6.1. Количество замен не ограничено.

6.2. Запасной игрок может вступить в игру после забитого мяча, перед вбрасыванием и любой остановки игры.

7. Вбрасывание

7.1. После заброшенного мяча игра возобновляется из-за шестиметровой линии. Нападающий должен дать коснуться мяча игроку обороняющейся команды. Таким же образом мяч вводится в игру после штрафного броска.

7.2. Если в течение 5 секунд обороняющаяся команда не касается мяча перед вбрасыванием, то нападающая команда может ввести мяч в игру.

7.3. После аута мяч вводится в игру вбрасыванием в точке, ближайшей к той, где мяч покинул площадку, с правой или левой стороны.

8. Нарушения. Применяются следующие правила:

8.1. Пробежка.

8.2. Неправильное введение.

8.3. Умышленная игра ногами.

8.4. Правило 5 секунд.

8.5. Правило 30 секунд.

8.6. Фолы.

После нарушения мяч передается противоположной команде и игра возобновляется согласно п. 7.3.

8.7. В случае если игрок обороняющейся команды нарушил правила во время броска, коснулся нисходящего мяча, сдвинута ферма — атакующей команде засчитывается 1 очко и мяч вводится провинившейся командой согласно п. 7.1.

9. Спорный мяч

9.1. В случае спорного мяча, владение мячом определяется жребием. Только капитан команды может выступать от имени команды.

10. Фолы и штрафные броски

10.1. Фолы объявляются только игроком, против которого осуществлен фол. После 6 командных фолов, за любой последующий фол назначается 1 штрафной бросок с передачей мяча провинившейся команде.

10.2. В случае неспортивного, дисквалифицирующего, технического фола (вне зависимости от количества командных фолов) назначается 1 штрафной бросок, а мяч остается у пострадавшей команды.

10.3. Игрок, совершивший 2 неспортивных — технических фола дисквалифицируется до окончания игры. Дисквалифицирующимся фолом наказываются игроки, производящие захват кольца во время броска. Мяч в этом случае не засчитывается и следует наказание согласно п. 10.2.

10.4. Если после фола мяч попадает в кольцо, то засчитывается 1 очко, записывается замечание команде и мяч передается защищающейся команде для ввода мяча в игру согласно п. 7.1.

10.5. Если после фола мяч попадает в кольцо и это является седьмым командным замечанием, очко засчитывается и нападающий обязан выполнить 1 штрафной бросок, после чего мяч передается защищающейся команде и вводится в игру согласно п. 7.1.

10.6. В случае применения силы (драка на площадке) виновные дисквалифицируются и выбывают из соревнований

11. Тайм-аут

11.1. Команда имеет право на два 30-секундных тайм-аута. Время игры останавливается, только если тайм-аут взят в последние 3 минуты игры.

11.2. Минутный перерыв предоставляется любой команде, когда совершено нарушение, перед вбрасыванием мяча или в момент любой остановки игры.

12. Судья-наблюдатель

12.1. Фиксирует время игры.

12.2. Ведет протокол игры.

12.3. Разрешает спорные ситуации.

12.4. Определяет неспортивные, технические и дисквалифицирующие фолы.

12.5. Подтверждает другие нарушения и фолы.

12.6. В случае необходимости может взять судейство игры на себя.

12.7. Решение по тем или другим спорным вопросам принимает судья-наблюдатель.

12.8. В случае если судья не может разрешить те или иные разногласия, они решаются жребием.

12.9. За невыполнение решения судьи-наблюдателя команда наказывается лишением права игры.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Портонов Ю.М. Баскетбол. М.: ФИС, 1988.
2. Дулин А.Л. Баскетбол в школе. Ижевск: УГУ, 1996.
3. Колычев М.Е. Руководство для судей.
4. Андриющенко Л.Б., Буковой В.Е., Калинин В.Е. Методические рекомендации по практике судейства баскетбольных матчей. Волгоград, 1990.
5. Андриющенко Л.Б., Новокрещенов А.П., Орлан И.В., Гольберг А.Г. Организация, проведение соревнований по баскетболу и подготовка судейских кадров. Волгоград, 2001.
6. Григорьев М.П. Правила баскетбола в вопросах и ответах. Вып. 3. Смоленск, 1996.
7. Григорьев М.П. Проверь себя, баскетбольный арбитр. Вып. 2. Кустанай, 1991.
8. Правила баскетбола. М., 1998.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ ..	4
1.1. Подготовка соревнований	4
1.2. Правила игры	7
1.3. Способы проведения соревнований	15
1.4. Команды-участницы	20
1.5. Экипировка команд	22
Глава 2. СТРУКТУРА, ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СЕКРЕТАРСКОГО АППАРАТА	24
2.1. Права и обязанности судей	24
2.2. Права и обязанности главного секретаря тура	25
2.3. Права и обязанности старшего секретарской бригады	28
2.4. Права и обязанности секретаря	29
2.5. Права и обязанности секретаря и помощника секретаря	32
2.6. Права и обязанности секундометриста	33
2.7. Оператор 24 секунд	36
Глава 3. МЕХАНИКА И ТЕХНИКА СУДЕЙСТВА	38
3.1. Подготовка к игре	38
3.2. Начало игры	40
3.3. Технические приемы судейства	42
3.4. Практические советы	45
3.5. Действия арбитров при фолах	48
3.6. Перерывы в игре	51
3.7. Действия судей после игры	56
Глава 4. ЖЕСТЫ СУДЕЙ	58
Глава 5. STREETBALL – ЭТО БАСКЕТБОЛ НА ОТКРЫТЫХ ПЛОЩАДКАХ	65
Правила по стритболу	65
СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	70

Учебное издание
Серия «СОВРЕМЕННЫЕ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Галина Викторовна
Татьяна Григорьевна
Александр Владимирович

Учебное пособие

Главный редактор *А.В. Шестакова*
Редактор *С.А. Астахова*
Технический редактор *Е.А. Мальченко*
Художник *Н.Н. Захарова*

Подписано в печать 17.03.2003. Формат 60×84/16.
Бумага офсетная. Гарнитура Таймс. Усл. печ. л. 4,19.
Уч.-изд. 4,5 л. Тираж 100 экз. Заказ .«С»

Издательство Волгоградского государственного университета.
400062, Волгоград, ул. 2-я Продольная, 30.