РФБ

РУКОВОДСТВО

ДЛЯ СЕКРЕТАРЕЙ, ПОМОЩНИКОВ СЕКРЕТАРЯ, СЕКУНДОМЕТРИСТОВ, ОПЕРАТОРОВ ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА, СУДЕЙ-ИНФОРМАТОРОВ, ОПЕРАТОРОВ ВИДЕОПОВТОРА И КОМИССАРОВ

2026

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 4
Состав и расположение 5
Поведение и внешний вид 6
Допуск судей-секретарей и статистиков 7
Общие обязанности 8
Секретарь 9
Секретарь и протокол 10
Личные качества 11
Обязанности 12
Заполнение протокола 14
Подготовка протокола 14
Тайм-ауты 17
Челлендж Главного тренера 18
Фолы 23
Новые жесты и обозначения 29
Фолы играющего тренера 30
Дисквалифицирующие фолы 32
Игровые схемы 37
Командные фолы 42
Текущий счёт 42
Дополнительные инструкции 42
Подведение итогов 44
Овертайм 45
Второй протокол 46
Поражение «Лишением права» 47
Поражение «Из-за нехватки игроков» 48
Исправление ошибок 49
Исправляемые ошибки 53
Стрелка поочерёдного владения 57
Процедура подачи протеста 59
Названия Чемпионатов и Первенств 60
Помощник секретаря 61

Помощник секретаря и табло 62
Обязанности 63
Секундометрист 65
Секундометрист и оборудование 66
Обязанности 67
Тайм-аут. Возможности предоставления 67
Фол 71
Замена 72
Оператор таймера для броска 73
Оператор и оборудование 74
Обязанности 75
Основные принципы 76
Схемы работы 79
Оператор немедленного видеоповтора (IRS) 84
Просмотр IRS и оборудование 85
Обязанности 86
Судья-информатор 91
Судья-информатор и оборудование 92
Обязанности 93
Структура фраз 95
Комиссар 100
Обязанности 101

ВВЕДЕНИЕ

Российский баскетбол стремительно развивается во всех сферах, как в совершенствовании игроков, техническом оснащении, так и в судействе. Развитие судейства является важнейшей частью любого вида спорта. Поэтому Российская Федерация Баскетбола (РФБ) представляет вам Руководство для секретарей, помощников секретаря, секундометристов, операторов таймера для броска, судей-информаторов, операторов видеоповтора и комиссаров (далее — Руководство).

СОСТАВ И РАСПОЛОЖЕНИЕ



1. Оператор таймера для броска.
2. Секундометрист.
3. Комиссар.
4. Секретарь.
5. Помощник секретаря.
6. Судья-информатор*
7. Оператор-статистик*
8. Статистик*
9. Статистик-корректировщик*
10. Оператор видеоповтора*

* могут находиться за отдельным столом

ПОВЕДЕНИЕ И ВНЕШНИЙ ВИД

Судья-секретарь и статистик — представитель РФБ и своего региона на матче. К нему приковано внимание во всех нестандартных или конфликтных ситуациях.

Секретарям и статистикам недопустимо вступать в дискуссии в открытом виде с кем-либо из коллег, судьями, комиссаром, игроками, тренерами и, самое важное, с болельщиками.

Допустимо выяснение всех обстоятельств и обсуждение проблем в спокойной форме без лишних эмоций только с участниками игры.

Не допустимо показывать те или иные жесты, которые могут поставить под сомнение решение судей и поставить их в проигрышное положение.

Внешний вид должен соответствовать представителю РФБ — от полуофициального до официального. Не должно быть ярких цветовых акцентов в одежде, спортивных костюмов, пляжных элементов, вызывающих причёсок и откровенно неопрятного вида.



ДОПУСК СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ И СТАТИСТИКОВ

Клуб-хозяин несёт ответственность за назначение и качество работы бригады судей-секретарей и статистиков.

Назначение бригады судей-секретарей и статистиков осуществляется из числа прошедших семинар по вызову РФБ и получивших Паспорт судьи-секретаря/статистика на предстоящий сезон, который действует в течение 1 сезона.

Возраст судей-секретарей и статистиков, обслуживающих Соревнования должен быть не более 70 лет на 1 сентября текущего года.

Судьям-секретарям (за исключением оператора-статистика в случаях, установленных п. 79.15 Регламента), запрещается пользоваться мобильными телефонами и иными цифровыми устройствами с целью осуществления связи или передачи данных с момента их прибытия на игру и до момента окончания исполнения ими своих обязанностей. Однако, в случае если возникает необходимость связаться с Департаментом или IT-Департаментом, представитель клуба-хозяина обязан предоставить судье-секретарю или статистику мобильный телефон для связи.

Сотрудник клуба (лицо, внесенное в Паспорт команды и/или анкету клуба/команды) не допускается к обслуживанию Соревнований с участием команд данного клуба в качестве судьи-секретаря на следующих позициях:

- секретарь основного протокола;
- помощник секретаря;
- секундометрист;
- оператор таймера для броска.

ОБЩИЕ ОБЯЗАННОСТИ

ДО ИГРЫ:

- за 90 минут до начала матча бригада судей-секретарей и статистиков должна прибыть в здание, где проводится матч;
- за 60 минут — быть в зале на рабочем месте в униформе, выданной проводящей организацией, готовым исполнять свои обязанности;
- проверить оборудования, звуковые и световые сигналы до прихода судей;
- познакомиться с комиссаром и судьями.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

- сохранять высокий уровень концентрации, в особенности в конце каждой четверти и последние 2 минуты игры;
- держать на контроле жесты судей;
- проявлять осторожность в использовании сигнала;
- правильно применять Правила;
- сохранять профессиональную манеру общения со всеми участниками игры;
- понимать течение игры и предугадывать просьбы о заменах и тайм-аутах;
- информировать судей о проблемах с оборудованием;
- оказывать помощь любому члену судейской бригады;
- доводить до судей о том, что есть исправляемая ошибка как можно скорее;
- вернуться на рабочее место в большом перерыве за 5 минут до его окончания.

ПОСЛЕ ИГРЫ:

- избегать дискуссий и комментариев лицам, не относящимся к судейской бригаде;
- помочь в написании рапорта в проводящую организацию при необходимости;
- подписать протокол до окончательной проверки судьями;
- спросить разрешение у комиссара для покидания рабочего места;
- провести коллективный анализ игры (недопонимание, нестандартные эпизоды).

РФБ

СЕКРЕТАРЬ

СЕКРЕТАРЬ И ПРОТОКОЛ
ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА СЕКРЕТАРЯ
ОБЯЗАННОСТИ
ЗАПОЛНЕНИЕ ПРОТОКОЛА
СТРЕЛКА ПООЧЕРЁДНОГО ВЛАДЕНИЯ
ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА

СЕКРЕТАРЬ И ПРОТОКОЛ

Секретарь — главное лицо в бригаде судей-секретарей и статистиков.

Протокол — официальный документ, который является доказательством проведения игры, подтверждающий факт победы одной команды и поражение другой, а также в определенных случаях ничейного результата окончания матча.

Протокол соревнований, проводимых РФБ и ЕЛ ВТБ, формируется в программе OnlineBasket.

После проверки комиссаром технических заявок команд, статистики должны ввести составы команд в программу OnlineBasket и распечатать сформированный бланк Официального протокола матча. По окончании игры секретарь должен:

- закрыть протокол, введя все итоговые данные матча и получив все необходимые подписи судей и судей-секретарей;
- сделать две копии протокола и раздать участвующим командам;
- передать комиссару матча оригинал протокола.

В случае проведения на матче антидопинговых мероприятий, выдать дополнительную копию бланка протокола представителям РАА «РУСАДА».

ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА СЕКРЕТАРЯ

СЕКРЕТАРЬ ДОЛЖЕН ОБЛАДАТЬ ТАКИМИ КАЧЕСТВАМИ, КАК:

- объективность (непредвзятость)
  секретарь и любой член судейской бригады являются представителями проводящего матч клуба/организации, но при этом должны соблюдать нейтральный статус;
- хладнокровие (самообладание)
  недопустимо проявление открытого сочувствия или радости из-за действий той или иной команды;
- профессионализм
  прежде всего, секретарь должен досконально знать все аспекты своей работы, жесты судей и механику, чтобы эффективно взаимодействовать с ними;
- беспристрастность (законность)
  не ущемлять в правах ни одну из играющих команд;
- внимательность (сосредоточенность)
  необходим полный контроль происходящего на игровой площадке на протяжении всего матча;
- аккуратность
  все записи в протоколе должны быть аккуратными и читабельными.

ОБЯЗАННОСТИ

ДО ИГРЫ:

- иметь при себе 2 красные ручки, 2 синие/чёрные ручки, линейку, свисток, чистый лист бумаги для фиксации инцидентов (может пригодиться для составления отчета организации, проводящей соревнования), паспорт судьи-секретаря на текущий игровой сезон. Рекомендуется иметь при себе Официальные Правила и Руководство;
- проверить исправность стрелки поочерёдного владения и знать Правило поочерёдного владения;
- не позднее чем за 40 минут до начала игры получить от статистиков распечатанный бланк протокола, проверить правильность внесения названий соревнований и команд, даты, времени, места, а также номера игры в соответствующих графах верхней части протокола. Внести вручную остальные необходимые пометки и записи (категории и номера паспортов/лицензий игроков и тренеров, фамилии и инициалы судей-секретарей);
- проверить правильность написания ФИ судей, их судейскую категорию и принадлежность к региону;
- предупредить комиссара о проблемах с заявками команд, их подачей и другой документацией.

Командой «А» всегда должна быть местная команда (команда-хозяин) либо команда, указанная в расписании первой (для турниров или игр, проводимых на нейтральной игровой площадке). Другая команда должна быть командой «Б»;

- проверить правильность заполнения протокола в соответствии с поданными техническими заявками, утвержденными комиссаром матча или старшим судьёй в случае отсутствия на игре комиссара;
- получить подписи главных тренеров;
- помочь проверить, сколько человек сидит на скамейках запасных у каждой команды;
- поделиться информацией со статистиками и судьёй-информатором, в случае проведения «минуты молчания» или других процедур.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

- вносить все данные хода игры;
- в ситуации драки (или которая может привести к драке) внимательно наблюдать за тем, что происходит на игровой площадке и записывать номера игроков, тренеров и

сопровождающих лиц, которые были вовлечены в данную ситуацию;

- уделять внимание жестам судей при попытках трехочковых бросков. Именно судья принимает решение о цене броска при бросках близко к трехочковой линии;
- внимательно прислушиваться к информации о заменах или тайм-аутах от тренеров играющих команд и своих коллег и оперативно доносить её до секундометриста;
- менять направление стрелки поочередного владения;
- постоянно находиться в визуальном контакте с судьями;
- информировать судей о любых неисправностях устройств, когда это предусмотрено Правилами;
- в случае возникновения какой-либо особой ситуации или возможного сбоя незамедлительно привлечь внимание судей, чётко поднять руку вверх, не давая игре начаться;
- сверять количество фолов каждого игрока, тайм-аутов, счёт четверти и общий счёт со статистическим отчётом после каждой четверти;
- консультироваться со старшим судьёй и исправлять ошибки в протоколе, когда ошибка выявлена, с учётом ограничений, определённых в Статье 44 (Исправляемые ошибки).

ПОСЛЕ ИГРЫ:

- оформить протокол, внеся все необходимые отметки и записи после окончания игры;
- предоставить протокол для подписи судьям-секретарям и судьям;
- сделать и раздать копии протокола в соответствии со списком с указаниями на стр. 10 Руководства.

ЗАПОЛНЕНИЕ ПРОТОКОЛА*

ПОДГОТОВКА ПРОТОКОЛА

Каждый человек обладает индивидуальным почерком, поэтому секретарь должен заполнять протокол большими печатными буквами кириллического алфавита (для соревнований РФБ) и латинского алфавита (для соревнований основных команд ЕЛ ВТБ) синей или чёрной ручкой.

✓ РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ БАСКЕТБОЛА
✓ RUSSIAN BASKETBALL FEDERATION

✗ Российская Федерация Баскетбола
✗ Russian Basketball Federation
✗ Российская Федерация Баскетбола
✗ Russian Basketball Federation

Строчки «Шапки» протокола заполняются* в первую очередь:

- **команды А и Б** – полное название команды (город область/край) – СПАРТАК (ВЫБОРГ);


КОМАНДА А СПАРТАК (ВЫБОРГ)
КОМАНДА Б ДИНАМО (ХАБАРОВСК)
СОРЕВНОВАНИЕ ЧР «СУПЕРЛИГА» (МУЖЧИНЫ)
ДАТА 01.09.2022 ВРЕМЯ 19:00
ИГРА № В ИНФОБАЗЕ РФБ МЕСТО ВЫБОРГ, ДС «САТУРН»
СТ. СУДЬЯ СВИРИДОВ Е. (СОЧИ), ВК
СУДЬЯ 1 ИЗМАЙЛОВА К. (САМАРА), 1к.
СУДЬЯ 2 АЛФЕРОВ М. (КАЛУГА), 2к.

- **соревнование** – аббревиатура соревнований – ЧР «Суперлига» (мужчины) см. стр 60;
- **матч №** – номер матча указан в информационной системе РФБ;
- дата – дд.мм.гггг – 01.09.2024;
- время – чч:мм – 19:00;
- место – город, спортивное сооружение – ВЫБОРГ, ДС «САТУРН»;
- Старший судья, Судья 1, Судья 2 – ФАМИЛИЯ И. (ГОРОД), категория – СВИРИДОВ Е. (СОЧИ), ВК.

Составы команд:

- в графе «Команда А» секретарь должен написать* название команды, клуба-хозяина или команды, которая указана первой в расписании, без указания города/области/края;
- в графе «№ лиц.» – категорию и последние три цифры номера «Паспорта игрока» через дефис: Р-001, Л-003, РБ-005, Р-380 Н, Р-385 НБ, Р-526 БК, (Паспорта РФБ); N-125, U-137, F-115, N-128n, N-187n-u (Лицензии ЕЛ ВТБ); NY-125, UY-137, NY-128n, NY-187n-u (Лицензии ЕМЛ ВТБ).

* при необходимости заполнения вручную

- в графе «ИГРОКИ» — фамилию и инициал в порядке возрастания их номеров (00,0,1,2 и т.д.), после фамилии и инициала капитана команды ставится пометка (КАП.);
- в графе «Главный тренер» и «Первый пом. тренера» — последние три цифры номера «Паспорта тренера» (без категории!), фамилия и инициал;
- графа «Команды Б» заполняется* аналогично.

В нижней части протокола секретарь должен внести* фамилии и инициалы секретаря, помощника секретаря, секундометриста и оператора таймера для броска.

СЕКРЕТАРЬ	ГЛАЗОВА Т.
ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ	ТРУДНЫЙ Г.
СЕКУНДОМЕРИСТ	ГОРДОН П.
ОПЕРАТОР ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА	ЧЁРНЫЙ П.

Не позднее чем за 10 минут до начала игры главный тренер каждой команды должен:

- подтвердить согласие с фамилиями и соответствующими номерами членов своей команды, подтвердить фамилии главного тренера и первого помощника тренера. Если в команде отсутствует главный тренер и первый помощник тренера, капитан должен выступать в качестве играющего тренера,
  его фамилия должна быть внесена в графу «Главный тренер» с пометкой (КАП.) после его фамилии;
- указать 5 игроков, которые должны начать игру, обозначив значком «Х» в колонке «Участие в игре»;

Главный тренер команды «А» должен первым предоставить эту информацию.

ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-327	ИВАНОВ	Ю.	3						
Р-328	СЕРОВ	И.	17	Х					
Р-329	НОСОВ	Б.	22						
Р-330	БОРИСОВ	И. (КАП.)	30						
Р-331	УСОВ	П.	32	Х					
Р-332	БЕЛЯЕВ	М.	42						
Р-333	МИХАЙЛОВ	М.	57						
Р-334	СЕРГЕЕВ	П.	71	Х					
Р-335	СТАРОСТИН	Г.	77						
Р-336	ПОТЕМКИН	Л.	98	Х					
Р-337	ТРОПИЛИН	Ф.	99	Х					
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	390	ПЕТРОВ А.							
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА	391	ВОЛК П.							

ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-043	ИБРАГИМОВ	Г.	00						
Р-044	АЛДОНИН	М.	0	Х					
Р-045	ПЕТРОСЯН	Е.	1						
Р-046	СУХОТИН	Е.	7						
Л-198	ОНИЛ	Д.	14	Х					
Р-047	ТУНЦОВ	В.	18	Х					
Р-048	ОБУХОВ	С.	36	Х					
Р-049	ПЕТУХОВ	В.	40	Х					
Р-050	КРАСНОГЛАЗОВ	Г.	91						
Р-051	ПОДГОРНЫЙ	Т. (КАП.)	92						
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	090	КРАСНОВ Т.							
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА									

- подписать протокол (подпись ставится после фамилии).

Секретарь должен обвести в кружок значок «Х» красной ручкой для 5 игроков каждой команды, которые начнут игру.

Если кто-либо (тренеры, судьи, судьи-секретари, статистики и т.д.) заметили ошибку перед игрой, например, что номер игрока, записанный в протоколе, не совпадает с номером, указанным на его игровой форме, или имя игрока пропущено в протоколе,

* при необходимости заполнения вручную

ошибка должна быть немедленно исправлена. В частности, неправильный номер игровой формы может быть исправлен или имя игрока может быть добавлено в протокол без каких-либо санкций. Если такого рода ошибка обнаруживается, когда игра уже началась (после того момента, когда мяч покидает руку(-и) Старшего судьи при подбрасывании во время розыгрыша спорного броска), секретарь должен уведомить судей, и судьи остановят игру в удобный момент, чтобы не поставить в невыгодное положение ни одну из команд.

Неправильный номер — исправляется без санкций. Не записана фамилия игрока — не может быть добавлена в протокол.

После спорного броска в начале игры необходимо прочеркнуть пустые строчки игроков и первых помощников тренера:

- отсутствует один игрок/первый помощник тренера — прямая линия;
- отсутствуют два и более игрока — прямая линия до графы «Фолы» и диагональная линия.

Секретарь должен поставить маленький значок «Х» рядом с номером игрока в колонке «Уч. в игре», когда запасной впервые вступает в игру в качестве игрока, той ручкой, которой ведётся данная четверть.



ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-327	ИВАНОВ	Ю.	3						
Р-328	СЕРОВ	И.	17	Х					
Р-329	НОСОВ	Б.	22						
Р-330	БОРИСОВ	И. (КАП.)	30						
Р-331	УСОВ	П.	32	Х					
Р-332	БЕЛЯЕВ	М.	42						
Р-333	МИХАЙЛОВ	М.	57						
Р-334	СЕРГЕЕВ	П.	71	Х					
Р-335	СТАРОСТИН	Г.	77						
Р-336	ПОТЕМКИН	Л.	98	Х					
Р-337	ТРОПИЛИН	Ф.	99	Х					
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР			390	ПЕТРОВ А.					
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА			391	ВОЛК П.					



ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-043	ИБРАГИМОВ	Г.	00						
Р-044	АЛДОНИН	М.	0	Х					
Р-045	ПЕТРОСЯН	Е.	1						
Р-046	СУХОТИН	Е.	7						
Л-198	ОНИЛ	Д.	14	Х					
Р-047	ТУНЦОВ	В.	18	Х					
Р-048	ОБУХОВ	С.	36	Х					
Р-049	ПЕТУХОВ	В.	40	Х					
Р-050	КРАСНОГЛАЗОВ	Г.	91						
Р-051	ПОДГОРНЫЙ	Т. (КАП.)	92						
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР			090	КРАСНОВ Т.					
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА									



ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-327	ИВАНОВ	Ю.	3						
Р-328	СЕРОВ	И.	17	Х					
Р-329	НОСОВ	Б.	22	Х					
Р-330	БОРИСОВ	И. (КАП.)	30						
Р-331	УСОВ	П.	32	Х					
Р-332	БЕЛЯЕВ	М.	42						
Р-333	МИХАЙЛОВ	М.	57	Х					
Р-334	СЕРГЕЕВ	П.	71	Х					
Р-335	СТАРОСТИН	Г.	77	Х					
Р-336	ПОТЕМКИН	Л.	98	Х					
Р-337	ТРОПИЛИН	Ф.	99	Х					
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР			390	ПЕТРОВ А.					
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА			391	ВОЛК П.					



ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-043	ИБРАГИМОВ	Г.	00	Х					
Р-044	АЛДОНИН	М.	0	Х					
Р-045	ПЕТРОСЯН	Е.	1	Х					
Р-046	СУХОТИН	Е.	7	Х					
Л-198	ОНИЛ	Д.	14	Х					
Р-047	ТУНЦОВ	В.	18	Х					
Р-048	ОБУХОВ	С.	36	Х					
Р-049	ПЕТУХОВ	В.	40	Х					
Р-050	КРАСНОГЛАЗОВ	Г.	91	Х					
Р-051	ПОДГОРНЫЙ	Т. (КАП.)	92						
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР			090	КРАСНОВ Т.					
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА									

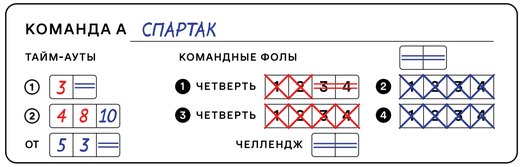
ТАЙМ-АУТЫ

Каждая команда имеет право на 2 тайм-аута в первой половине игры, на 3 тайм-аута во второй половине игры и по 1 тайм-ауту на каждый овертайм. Если не запрошено ни одного тайм-аута во второй половине игры до того, как игровые часы показывают 02:00, то команда теряет право на один из трёх оставшихся тайм-аутов.

По окончании каждой половины игры и овертайма внутри неиспользованных клеток должны быть проведены 2 параллельные горизонтальные линии.

Если команде не предоставляется её первый тайм-аут до того, как игровые часы показывают 2:00 минуты в четвёртой четверти, секретарь должен провести 2 горизонтальные линии в первой клетке тайм-аутов второй половины игры у данной команды.

Как только команда использовала все возможные тайм-ауты в половине игры (или в овертаймах), отчётливо проинформировать об этом ближайшего судью, чтобы информация могла быть донесена соответственно тренеру команды.





ЧЕЛЛЕНДЖ ГЛАВНОГО ТРЕНЕРА

Челлендж главного тренера (Челлендж) применяется для игр, в которых используется система немедленного видеоповтора (IRS) или, в случае отсутствия специализированного оборудования для видеоповтора, используется интернет-видеотрансляция игры непосредственно с официального сайта РФБ.

Во всех Соревнованиях РФБ главный тренер каждой команды имеет право на запрос второго Челленджа, при условии, что первый Челлендж был выигран, либо судьи оставили первоначальное решение, не имея ясного и убедительного доказательства для его изменения. Секретарь должен сообщить судьям, когда главный тренер ошибочно запрашивает челлендж в третий раз.



Тренер команды белых, запрашивая челлендж, утверждает, что мяч заставил выйти в аут игрок команды тёмных.

Судьи изменили своё первоначальное решение после просмотра.

Первый запрошенный «Челлендж главного тренера» считается выигранным.

1. В первых двух клеточках строки Челлендж записывается: **«Q/OT»** — четверть/овертайм с указанием её порядкового номера и **«5»** — минута игрового времени четверти/овертайма.

Право на второй Челлендж сохраняется.

2. Во вторые две клеточки строки Челлендж записывается аналогично при запросе второго Челленджа; прочёркиваются двумя чертами после окончания матча – при отсутствии запроса второго Челленджа.







Тренер команды белых, запрашивая челлендж, утверждает, что мяч заставил выйти в аут игрок команды тёмных.

Судьям не удается подобрать нужный ракурс со всех имеющихся камер. Судьи оставили своё первоначальное решение.

Первый запрошенный «Челлендж главного тренера» считается использованным.

1. В первых двух клеточках строки Челлендж записывается: **«Q/OT»** – четверть/овертайм с указанием её порядкового номера и **«5»**– минута игрового времени четверти/овертайма.

Право на второй Челлендж сохраняется.

2. Во вторые две клеточки строки Челлендж записывается аналогично при запросе второго Челленджа; прочёркиваются двумя чертами после окончания матча – при отсутствии запроса второго Челленджа.







Тренер команды тёмных, запрашивая челлендж, утверждает, что мяч заставил выйти в аут игрок команды белых.

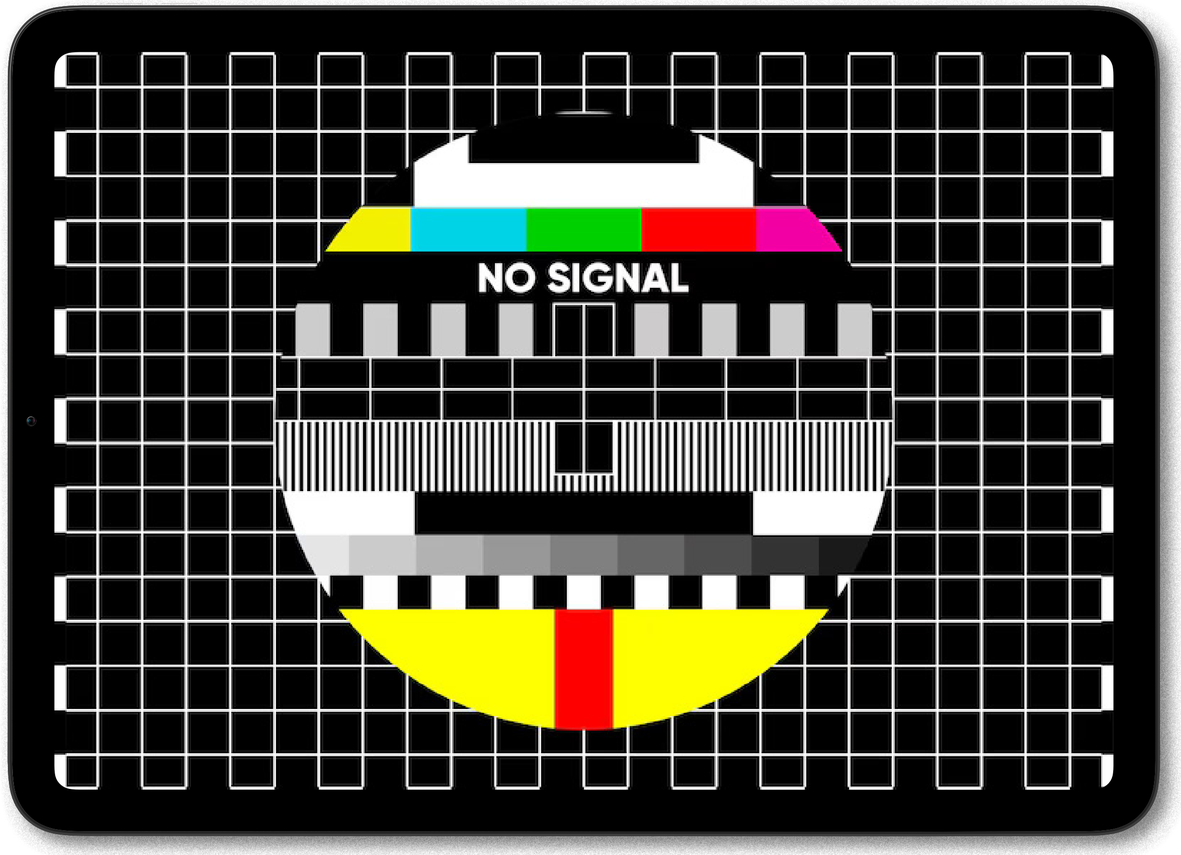
Судьи оставили своё первоначальное решение после просмотра.

Первый запрошенный «Челлендж главного тренера» считается проигранным.

1. В первых двух клеточках строки Челлендж записывается: **«Q/OT»** — четверть/овертайм с указанием её порядкового номера и **«9»** — минута игрового времени четверти/овертайма.
2. Вторые две клеточки строки Челлендж сразу же перечёркиваются знаком **«X»** (синяя/чёрная ручка).

Второй Челлендж не может быть предоставлен.



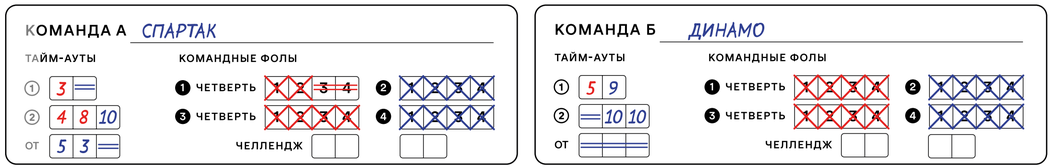


Тренер команды тёмных, запрашивая челлендж, утверждает, что мяч заставил выйти в аут игрок команды белых.

Система IRS неисправна. Судьи оставили своё первоначальное решение.

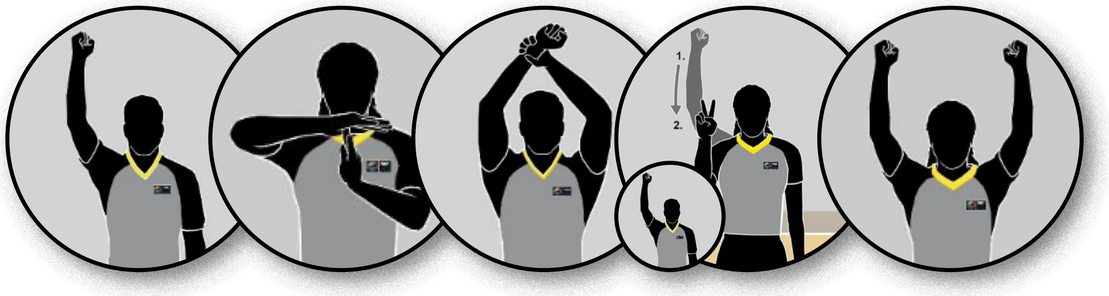
В этом случае запрошенный «Челлендж главного тренера» считается неиспользованным.

Никаких данных в клетках графы «Челлендж» не должно быть внесено.



ФОЛЫ

Фолы игрока могут быть персональными, техническими 2 категорий, деструктивными, грубыми или дисквалифицирующими и должны быть записаны игроку.



Фолы, совершённые главным тренером, первым помощником тренера, запасными, удалёнными игроками и сопровождающими членами делегации, могут быть техническими 2 категорий или дисквалифицирующими и должны быть записаны главному тренеру. Кроме того, дисквалифицирующие фолы за драку, совершённые лицами, внесёнными в протокол, должны быть записаны этим лицам.

Предыдущее правило дисквалификации игрока, согласно которому игрок подлежал дисквалификации после получения двух технических фолов, двух неспортивных фолов или их комбинации, кажется чрезмерно строгим.

Поэтому, исходя из их характера и степени тяжести, технические фолы были разделены на 2 категории: более тяжкие (категория 1) учитываются при дисквалификации, и менее тяжкие (категория 2) — не учитываются. Изменение вводит соразмерность санкциям и более сбалансированную систему дисциплинарных взысканий.

Технический фол 1-ой категории — бесконтактный или контактный фол поведенческого характера, включая, помимо прочего:

- неуважительное отношение и/или общение с судьями, комиссаром, если присутствует, официальными лицами за столом, соперниками или лицами, которым разрешено сидеть на скамейках запасных команд;
- использование языка или жестов, способных оскорбить или подстрекать зрителей;
- провокации, насмешки или словесное провоцирование соперника, включая контакт руками, предплечьями, телом или мячом, которые не достигают уровня грубого или дисквалифицирующего фола;
- загораживание обзора сопернику путем размахивания/ поднесения руки (рук) к глазам соперника;
- чрезмерное размахивание локтями без контакта;
- имитация фола.

Технический фол 2-ой категории со стороны игрока — бесконтактный фол поведенческого или административного характера, включая, помимо прочего:

- задержка игры путем преднамеренного касания мяча после того, как он прошел через корзину, или мешая быстрому выполнению вбрасывания, или штрафного броска, или выхода на площадку с опозданием в начале игры или второй половины;
- если игрок виснет на кольце таким образом, что кольцо удерживает вес игрока, за исключением ситуации, когда игрок на мгновение захватывает кольцо после выполнения броска сверху или пытается избежать травмы или предотвратить травму другого игрока;
- защитник совершает помеху попаданию при последнем штрафном броске. Нападающей команде должно быть засчитано 1 очко, после чего техническим фолом наказывается защитник.

Технический фол, совершенный любым лицом, которому разрешено сидеть на скамейке команды, является фолом 1-ой категории за неуважительное общение или прикосновение к судьям, комиссару (если присутствует), официальным лицам за столом или соперникам, или нарушение процедурного или административного характера.

Предыдущее правило дисквалификации игрока, согласно которому игрок подлежал дисквалифиции после получения двух технических фолов, двух неспортивных фолов или их комбинации, кажется чрезмерно строгим.

Поэтому прежнее правило о неспортивных фолах было заменено двумя отдельными типами фолов:

- Деструктивный фол (Disruptive foul) «DI» — менее серьезный фол, не учитывается при дисквалификации (GD).
- Грубый фол (Flagrant foul) «FL» — более серьезный фол, учитывается при дисквалификации (GD).

Деструктивный фол (DI) — это незаконный контакт игрока с соперником, который не достигает уровня грубого фола, но нарушает ход игры и ставит соперника в невыгодное положение. Деструктивный фол — это контакт игрока, который является:

- ненужным контактом защитника с целью остановить продвижение атакующей команды в переходе от защиты к нападению. Это применяется до тех пор, пока нападающий не начнет процесс броска;
- ненужным контактом, совершенным защищающимся игроком в любой точке площадки, не являющимся законной попыткой напрямую сыграть в мяч, с целью остановить игровое время и/или время на атаку в конце четверти или овертайма;
- неправильным контактом, вызванным игроком сзади или

сбоку с соперником, который продвигается по направлению к корзине соперников и нет других соперников между продвигающимся игроком, мячом и корзиной и:

- продвигающийся игрок контролирует мяч, или
- продвигающийся игрок пытается установить контроль над мячом, или
- мяч был выпущен из рук при передаче продвигающемуся игроку.

Это применяется до тех пор, пока нападающий не начнёт процесс броска.

Судья должен трактовать деструктивные фолы одинаково в течение всей игры и оценивать только действие.

Деструктивным фолом должен быть наказан провинившийся, и фол будет считаться одним из командных фолов. Штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлен(-ы) игроку, на котором был совершён фол, за которым(-и) последует:

- вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне команды напротив секретарского стола;
- розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первой четверти.

Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска: 2 штрафных броска;
- если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен: попадание должно засчитываться и дополнительно предоставляется 1 штрафной бросок;
- если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину, 2 или 3 штрафных броска.

Грубый фол (FL) — это незаконный контакт игрока с соперником, нарушающий дух спортивного поведения и честной игры, и превышающий степень тяжести персонального или деструктивного фола.
Критерии для грубых фолов следующие:

- Не баскетбольное действие против соперника с мячом или без него.
- Жестокое или опасное действие, которое причиняет или может причинить травму сопернику.
- Чрезмерный, жесткий контакт в попытке сыграть в мяч или в соперника.

Судья должен трактовать грубые фолы одинаково в течение всей игры и оценивать только действие.

Грубый фол засчитывается нарушителю и считается одним из

командных фолов. Штрафной бросок назначается игроку, на котором был совершен фол, после чего следует:

- вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне напротив судейского стола.
- спорный мяч в центральном круге в начале первой четверти.

Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска: 2 штрафных броска.
- если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен: попадание должно засчитываться и дополнительно предоставляется 1 штрафной бросок.
- если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину: 2 или 3 штрафных броска.

Игрок дисквалифицируется до конца игры (GD), если он наказан следующими фолами:

- 2 грубых фола;
- 2 технических фола 1-ой категории;
- 1 технический фол 1-ой категории и 1 грубый фол.

Главный тренер дисквалифицируется до конца игры (GD), если он наказан следующими фолами:

- 2 технических фола 1-ой категории «C» в результате личного неспортивного поведения;
- 3 технических фола 1-ой категории («B» или «BD») в результате неспортивного поведения других лиц, которым разрешено сидеть на скамейке запасных команды, либо в одном из них «C».

Все фолы должны быть записаны следующим образом:

- персональный фол должен быть обозначен внесением буквы «P»;
- технический фол 1-ой категории игроку должен быть обозначен внесением буквы «T», обведённой в кружок;
- технический фол 2-ой категории игроку должен быть обозначен внесением буквы «T».
- технический фол главному тренеру за его личное неспортивное поведение должен быть обозначен внесением буквы «C», обведённой в кружок;
- технический фол главному тренеру по любой другой причине должен быть обозначен внесением буквы «B», обведённой в кружок.
- технический фол за дисквалификацию сопровождающего

члена делегации должен быть обозначен внесением букв «BD», обведённой в кружок;

- деструктивный фол игроку должен быть обозначен внесением букв «DI»;
- грубый фол игроку должен быть обозначен внесением букв «FL», обведённой в кружок;

Фол при вбрасывании — это персональный фол, совершенный защитником против соперника на игровой площадке в последние 2 минуты в четвертой четверти и каждом овертайме, когда мяч находится в руках судьи или в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание и записывается как «P_1».

Если фол совершается как фол при вбрасывании, то игроку, на котором совершён фол, должен быть предоставлен 1 штрафной бросок, независимо от того, подлежит ли провинившаяся команда наказанию за командные фолы. Игра должна быть возобновлена вбрасыванием ненарушавшей Правил командой с места, ближайшего к тому, где произошло нарушение.

Технический фол 1-ой категорий игроку, который ранее получил грубый фол, либо грубый фол игроку, ранее получившему технический фол 1-ой категории, должен быть обозначен внесением записи «GD» в следующей клетке.

В случае дисквалификации главного тренера и первого помощника тренера команды, исполнять обязанности главного тренера должен капитан, который вносится в процессе игры в графу «Первый пом. тренера» или под этой графой, если она была заполнена фамилией помощника тренера.

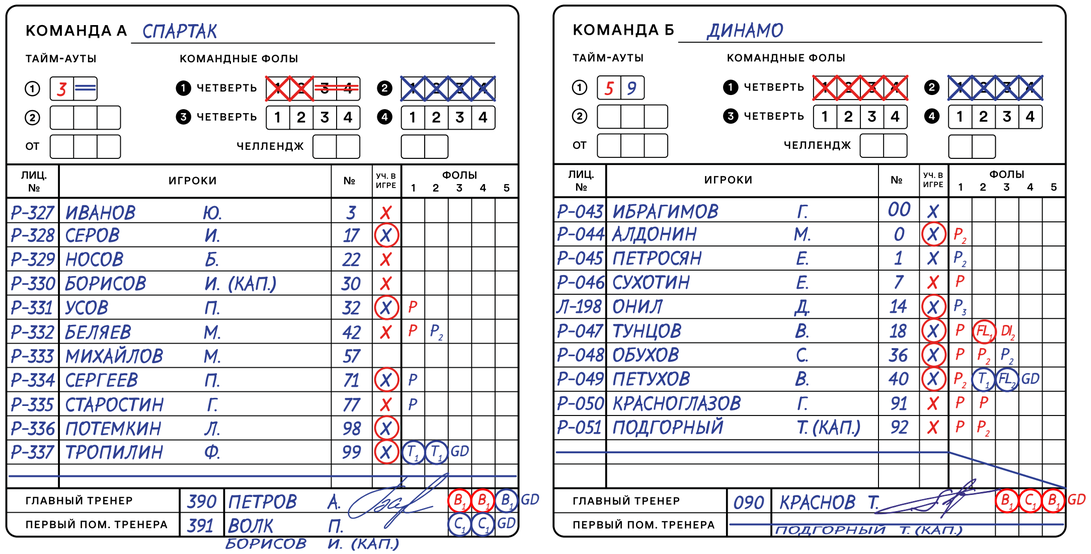
- дисквалифицирующий фол должен быть обозначен внесением буквы «D»;
- любой фол, предполагающий предоставление штрафного(-ых) броска(-ов), должен быть обозначен добавлением цифры, соответствующего количеству штрафных бросков (1, 2 или 3) рядом с «P», «T», «C», «B», «BD»,«FL», «DI» или «D»;

Все фолы обеим командам, предполагающие наказания одинаковой степени тяжести и компенсирующие друг друга, должны быть обозначены добавлением маленькой буквы «c» рядом с «P», «T», «C», «B», «BD»,«FL», «DI» или «D», кроме обоюдного фола.

- дисквалифицирующий фол первому помощнику тренера, запасному, удалённому игроку или сопровождающему члену делегации, включая покидание зоны скамейки в ситуации драки, должен быть обозначен как технический фол главному тренеру с внесением «B_2»;
- «F» должно быть внесено после «D_2» или «D» во всех оставшихся клетках дисквалифицированного главного тренера, первого помощника тренера, запасного или удалённого игрока в случае драки.

Является хорошей практикой громко повторять номера игроков и командные фолы, 5-й фол или пробивные фолы, для готовности судей-секретарей к возможным заменам и тайм-аутам; быстро сообщить остальным членам секретарской бригады, когда игрок совершает свой 5 фол или должен быть дисквалифицирован в результате комбинации технических фолов 1-ой категории и/или грубых фолов.

На данном примере в команде «А» дисквалифицирован главный тренер, дисквалифицирован первый помощник тренера в качестве исполняющего обязанности главного тренера, В команде «А» и «Б» добавлен капитан команды, исполняющий обязанности главного тренера.



КОМАНДА А СПАРТАК

ТАЙМ-АУТЫ: 1) 3 — 2) — ОТ —

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: 1 ЧЕТВЕРТЬ X 2 ~~3~~ ~~4~~ — 2 ЧЕТВЕРТЬ X X X X — 3 ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 — 4 ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 — ЧЕЛЛЕНДЖ

ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-327	ИВАНОВ	Ю.	3	X					
Р-328	СЕРОВ	И.	17	X					
Р-329	НОСОВ	Б.	22	X					
Р-330	БОРИСОВ	И. (КАП.)	30	X					
Р-331	УСОВ	П.	32	X	Р				
Р-332	БЕЛЯЕВ	М.	42	X	Р	$Р_2$			
Р-333	МИХАЙЛОВ	М.	57						
Р-334	СЕРГЕЕВ	П.	71	X	Р				
Р-335	СТАРОСТИН	Г.	77	X	Р				
Р-336	ПОТЕМКИН	Л.	98	X					
Р-337	ТРОПИЛИН	Ф.	99	X	$Т_1$	$Т_1$	GD		

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	390	ПЕТРОВ А.	$В_2$ $В_2$ $В_2$ GD
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА	391	ВОЛК П.	$С_1$ $С_1$ GD

БОРИСОВ И. (КАП.)

КОМАНДА Б ДИНАМО

ТАЙМ-АУТЫ: 1) 5 9 — 2) — ОТ —

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: 1 ЧЕТВЕРТЬ X X X X — 2 ЧЕТВЕРТЬ X X X X — 3 ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 — 4 ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 — ЧЕЛЛЕНДЖ

ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-043	ИБРАГИМОВ	Г.	00	X					
Р-044	АЛДОНИН	М.	0	X	$Р_2$				
Р-045	ПЕТРОСЯН	Е.	1	X	$Р_2$				
Р-046	СУХОТИН	Е.	7	X	Р				
Л-198	ОНИЛ	Д.	14	X	$Р_3$				
Р-047	ТУНЦОВ	В.	18	X	Р	FL_1	DI_2		
Р-048	ОБУХОВ	С.	36	X	Р	$Р_2$	$Р_2$		
Р-049	ПЕТУХОВ	В.	40	X	$Р_2$	$Т_1$	FL_2	GD	
Р-050	КРАСНОГЛАЗОВ	Г.	91	X	Р	Р			
Р-051	ПОДГОРНЫЙ	Т. (КАП.)	92	X	Р	$Р_2$			

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	090	КРАСНОВ Т.	$В_2$ $С_1$ $В_2$ GD
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА		ПОДГОРНЫЙ Т. (КАП.)	

НОВЫЕ ЖЕСТЫ

Введены жесты о задержке игры, деструктивного и грубого фола в соответствии с новыми типами и категориями



Задержка игры


Деструктивный фол


Грубый фол

НОВЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ ФОЛОВ В ПРОТОКОЛЕ

DI Деструктивный фол

(FL) Грубый фол

(T) Технический фол 1-ой категории

T Технический фол 2-ой категории

(C) Технический фол 1-ой категории (главный тренер)

(B) Технический фол 1-ой категории (скамейка)

(BD) Дисквалифицирующий фол сопровождающему члену делегации является одним из технических фолов 1-ой категории главного тренера.

BD Дисквалифицирующий фол сопровождающему члену делегации за покидание зоны скамейки во время драки/ за активное участие в драке не является одним из технических фолов 1-ой категории главного тренера, но за всех дисквалифицированных сопровождающих членов делегации (BD) наказывается главный тренер одним техническим фолом 1-ой категории (B$_2$)

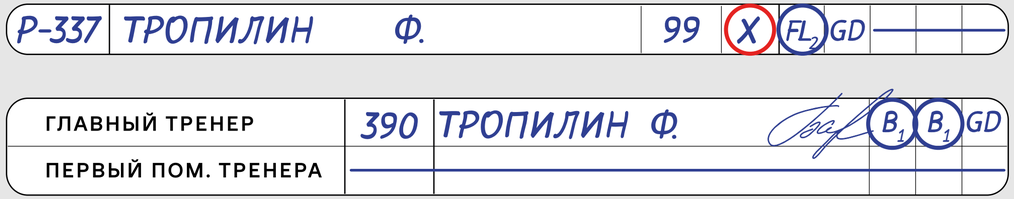
ФОЛЫ ИГРАЮЩЕГО ТРЕНЕРА

Технические фолы 1-ой категории/грубые фолы игрока, который исполняет обязанности главного тренера, суммируются с техническими фолами этого же игрока в качестве главного тренера. Пометка «GD» должна быть внесена в обеих строчках. При этом игрок, совершивший 5 персональный фол, может продолжить игру в качестве главного тренера. Все ситуации ниже, приведенные в качестве примеров, предполагают дисквалификацию Тропилина Фёдора до конца игры и как игрока, и как тренера.

Игрок, совершивший 1 технический фол 1-ой категории в качестве игрока и 1 технический фол «C» в качестве главного тренера с последующими записями «GD», не может продолжить участие в игре ни в качестве игрока, ни в качестве тренера.
(T_1 [1 кат.] +C_1 = GD; FL_2+C_1 = GD)



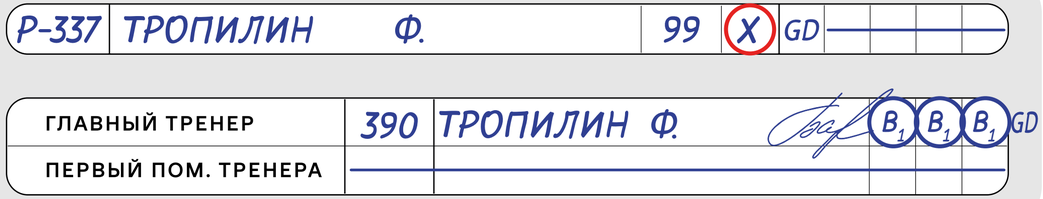
Игрок, совершивший грубый фол в качестве игрока и наказан 2 техническими фолами «B» в качестве главного тренера с последующими записями «GD», не может продолжить участие в игре ни в качестве игрока, ни в качестве тренера.
(T_1 [1 кат.] +B_1+B_1 = GD; FL_2+B_1+B_1 = GD)



Игрок, совершивший 2 технических фола 1-ой категории или 2 грубых фола, или грубый фол + технический фол 1-ой категории в качестве игрока с последующими записями «GD», не может продолжить участие в игре ни в качестве игрока, ни в качестве тренера. (T_1[1 кат.] + T_1[1 кат.] = GD; FL_2+T_1[1 кат.] = GD; FL_2+FL_2 = GD)



Игрок, совершивший 3 технических фола «B» в качестве главного тренера с последующими записями «GD», не может продолжить участие в игре ни в качестве игрока, ни в качестве тренера. (B_1+B_1+B_1 = GD; B_1+B_1+C_1 = GD)



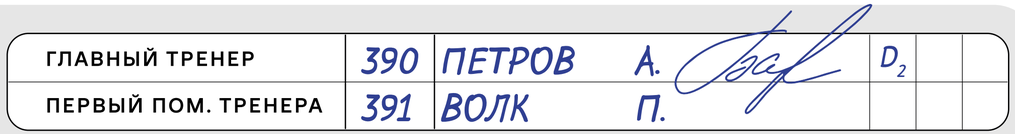
Игрок, совершивший 2 технических фола «C» в качестве главного тренера с последующими записями «GD», не может продолжить участие в игре ни в качестве игрока, ни в качестве тренера. (C_1+C_1 = GD; C_1+B_1+B_1 = GD)



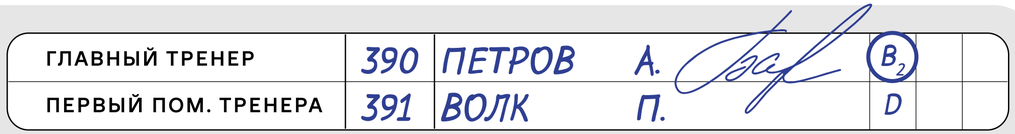
ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЕ ФОЛЫ

Примеры дисквалифицирующих фолов главному тренеру, первому помощнику тренера, запасному, удалённому игроку или сопровождающим членам делегации:

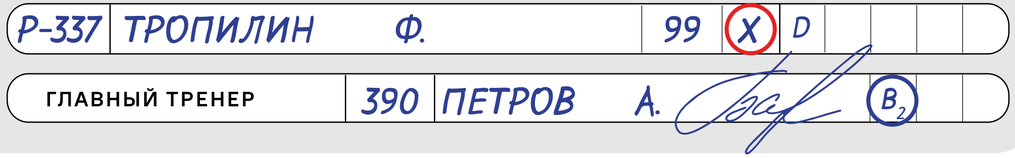
дисквалифицирующий фол главному тренеру должен быть записан следующим образом:



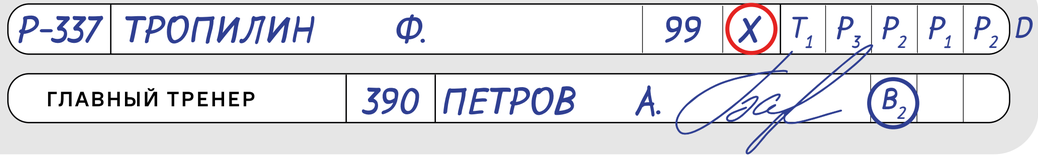
дисквалифицирующий фол первому помощнику тренера должен быть записан следующим образом:



дисквалифицирующий фол запасному должен быть записан следующим образом:



дисквалифицирующий фол удалённому игроку после совершения им пятого фола должен быть записан следующим образом:



дисквалифицирующий фол сопровождающему члену делегации должен быть записан следующим образом:

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	390	ПЕТРОВ	А.	BD_2		
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА	391	ВОЛК	П.			

Примеры дисквалифицирующих фолов за покидание зоны скамейки команды во время драки главному тренеру, первому помощнику тренера, запасному, удалённому игроку или сопровождающему члену делегации:

Независимо от количества лиц, дисквалифицированных за покидание зоны скамейки команды, единственным техническим фолом «BD_2» или «D_2» должен быть наказан главный тренер.

дисквалифицирующий фол главному тренеру и первому помощнику тренера должен быть записан следующим образом:

если дисквалифицирован только главный тренер:

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	390	ПЕТРОВ	А.	D_2	F	F

если дисквалифицирован только первый помощник тренера:

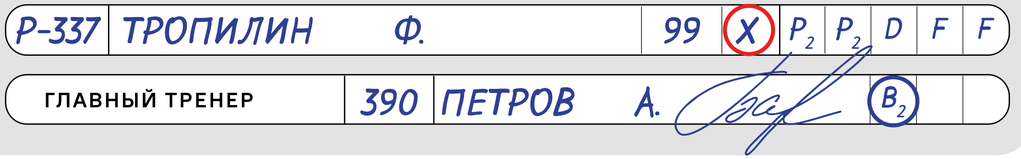
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	390	ПЕТРОВ	А.	B_2		
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА	391	ВОЛК	П.	D	F	F

если дисквалифицированы и главный тренер, и первый помощник тренера:

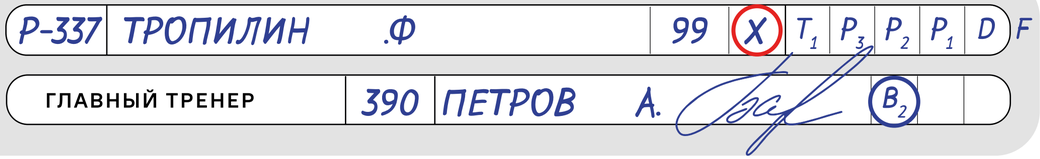
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	390	ПЕТРОВ	А.	D_2	F	F
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА	391	ВОЛК	П.	D	F	F

дисквалифицирующий фол запасному должен быть записан следующим образом:

если у запасного менее 4 фолов, то должно быть внесено «D», а затем буквы «F» во всех оставшихся клетках для фолов:

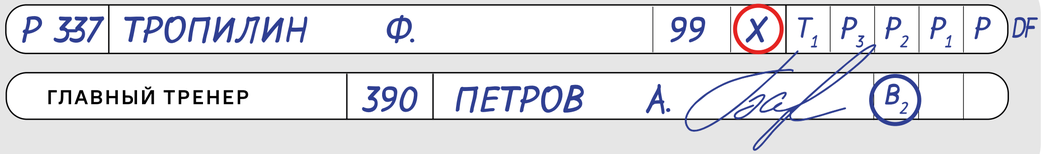


если это пятый фол запасного, тогда буква «D» должна быть внесена внутри последней клетки для фолов, а затем буква «F» должна быть внесена в колонке после последнего фола:



дисквалифицирующий фол удалённому игроку должен быть записан следующим образом:

поскольку у удаленного игрока нет места для записи фолов, то буквы «D» и «F» должны быть внесены в колонке после последнего фола:



за дисквалифицирующий фол сопровождающему члену делегации должен быть наказан главный тренер и записан следующим образом:



За каждую дисквалификацию сопровождающего члена делегации должен быть наказан главный тренер, записано как BD, но этот фол не должен считаться одним из трёх технических фолов для его дисквалификации.

Примеры дисквалифицирующих фолов за активное участие в драке главному тренеру, первому помощнику тренера, запасному, удалённому игроку или сопровождающему члену делегации:

Независимо от количества дисквалифицированных за покидание зоны скамейки команды, единственным техническим фолом «B_2» или «D_2» должен быть наказан главный тренер.

Если главный тренер активно участвует в драке, он должен быть наказан только одним фолом «D_2».

дисквалифицирующий фол главному тренеру и первому помощнику тренера должен быть записан следущим образом:

если дисквалифицирован только главный тренер:

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	390	ПЕТРОВ	А.	D_2	F	F
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА	391	ВОЛК	П.			

если дисквалифицирован только первый помощник тренера:

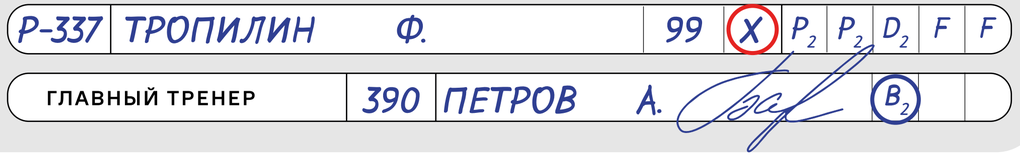
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	390	ПЕТРОВ	А.	B_2		
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА	391	ВОЛК	П.	D_2	F	F

если дисквалифицированы и главный тренер, и первый помощник тренера:

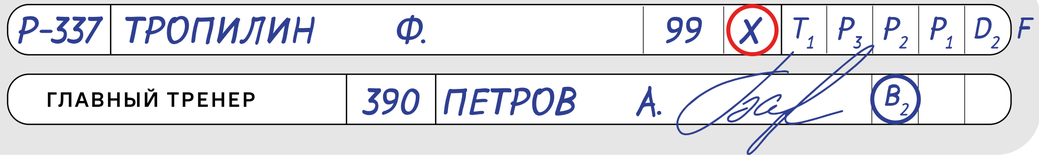
ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР	390	ПЕТРОВ	А.	D_2	F	F
ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА	391	ВОЛК	П.	D_2	F	F

дисквалифицирующий фол запасному должен быть записан следующим образом:

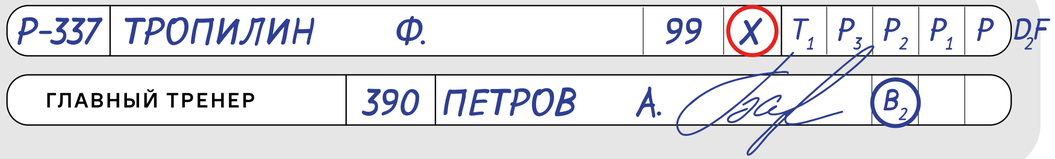
если у запасного менее 4 фолов, то должно быть внесено «D_2», а затем буквы «F» во всех оставшихся клетках для фолов:



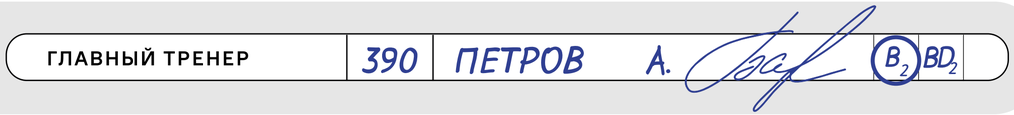
если это пятый фол запасного, тогда «D_2» должна быть внесена внутри последней клетки для фолов, а затем буква «F» должна быть внесена в колонке после последнего фола:



дисквалифицирующий фол удалённому игроку должен быть записан следующим образом:
поскольку у удалённого игрока нет места для записи фолов, то «D_2» и «F» должны быть внесены в колонке после последнего фола:



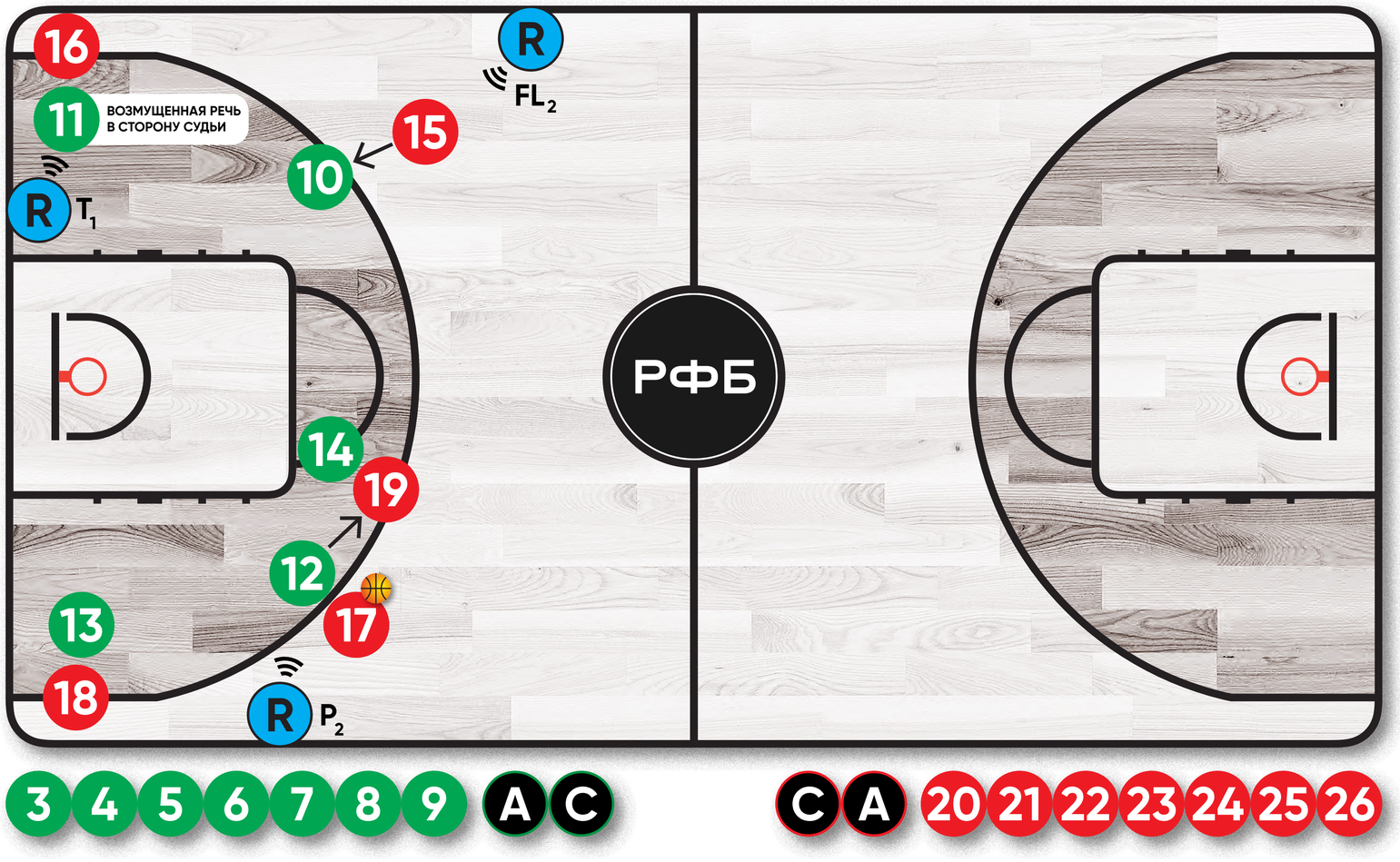
за дисквалифицирующий фол сопровождающему члену делегации должен быть наказан главный тренер и записан следующим образом:



за дисквалифицирующий фол двум сопровождающим членам делегации должен быть наказан главный тренер и записан следующим образом:



За каждую дисквалификацию сопровождающего члена делегации технических фолом должен быть наказан главный тренер с записью в протоколе BD_2, но этот фол не должен считаться одним из трёх технических фолов для его дисквалификации.



Игрок #12 фолит P_2 (это 5-ый ком. фол) на **игроке #19**, после сигнала судьи **игрок #15** толкает (FL2) руками в грудь **игрока #10**

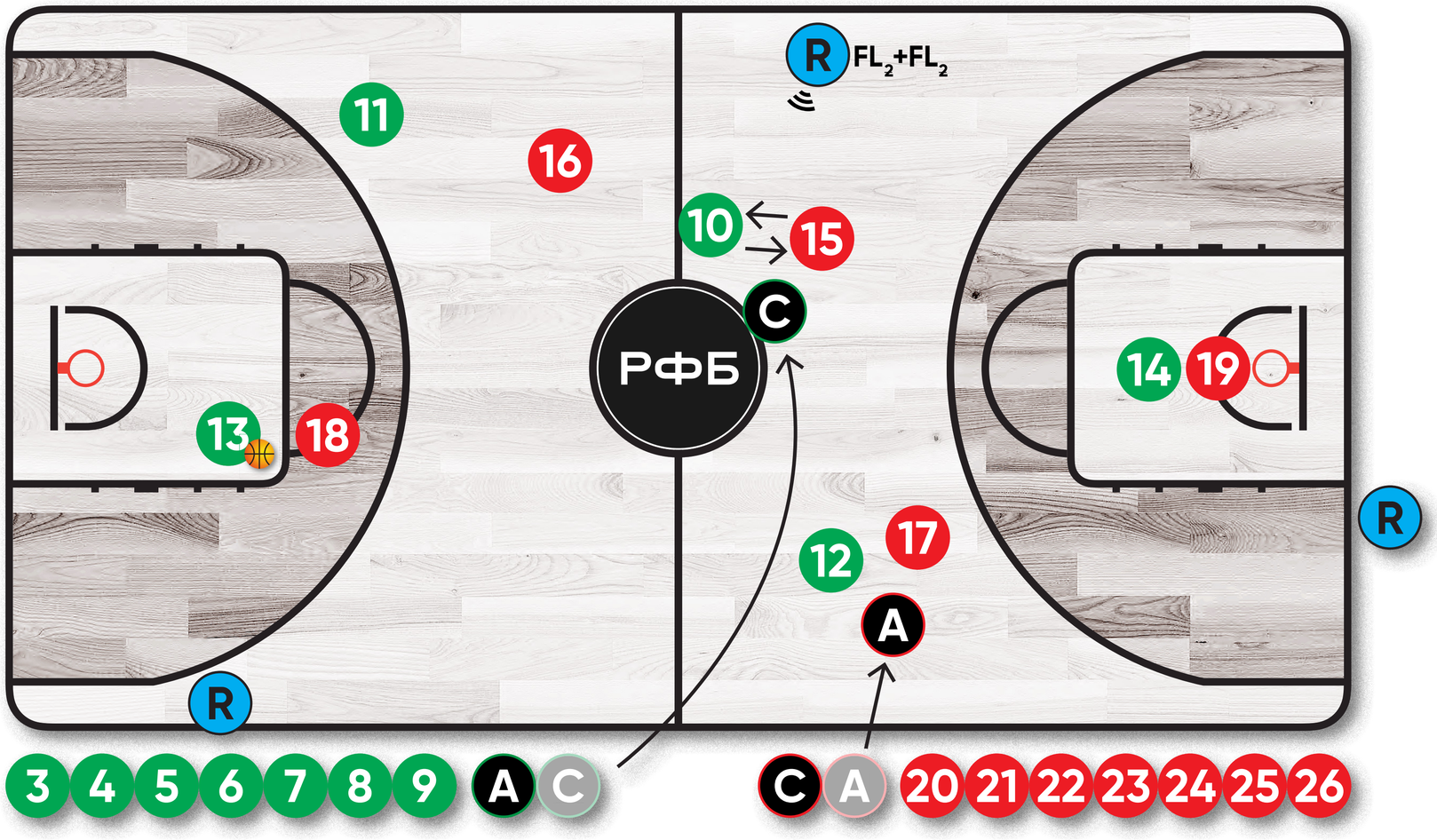
Игрок #11 выкрикивает что-то в сторону судьи, судья фиксирует технический фол (T1) этому игроку

Любой игрок должен выполнить 1 штрафной бросок

#19 – 2 штрафных броска

#10 – 2 штрафных броска + владение (передовая зона, 14 сек. на атаку)

Никакие фолы в этом случае не компенсируют друг друга, так как у них разные наказания

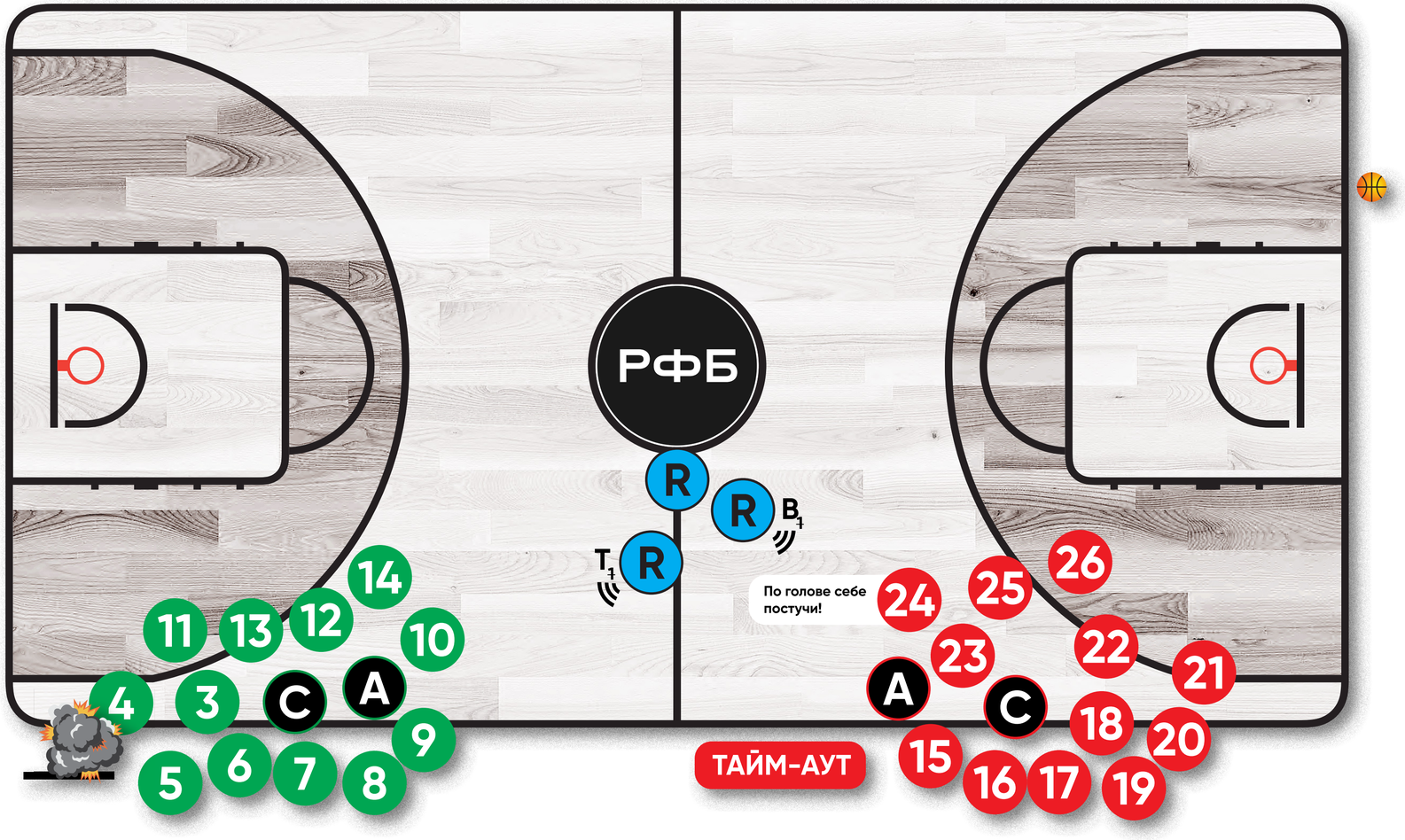


Игрок #15 толкает (FL2) **игрока #10**, после сигнала судьи **игрок #10** толкает в ответ (FL2) **игрока #15**

Главный тренер и **Первый помощник тренера** вышли на игровую площадку для наведения порядка

Грубые фолы в этом случае компенсируют друг друга и должны быть записаны с индексом «С» – «FL_C»

Никаких наказаний для главных тренеров и первых помощников тренера не предусмотрено

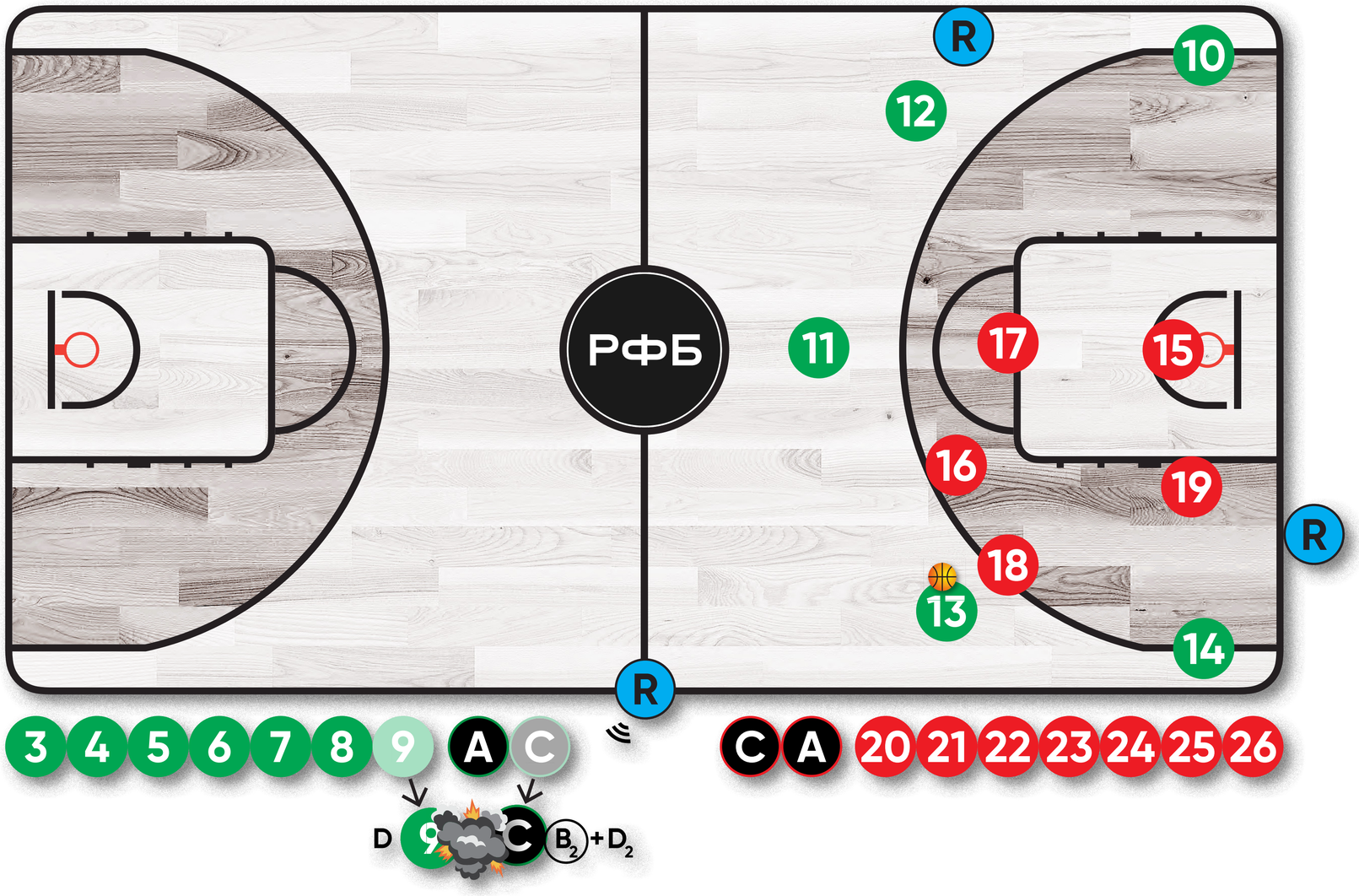


Во время тайм-аута **игрок #4** бьёт ногой LED-борд. Судья фиксирует технический фол T_1

Запасной #24 кричит что-то в сторону скамейки соперника. Судья фиксирует технический фол B_1

Технические фолы в этом случае компенсируют друг друга и должны быть записаны с индексом «С» – T_C и B_C соответственно

Технический фол **игроку** должен быть прибавлен в командные фолы, технический фол **главному тренеру** или **скамейке** – нет!

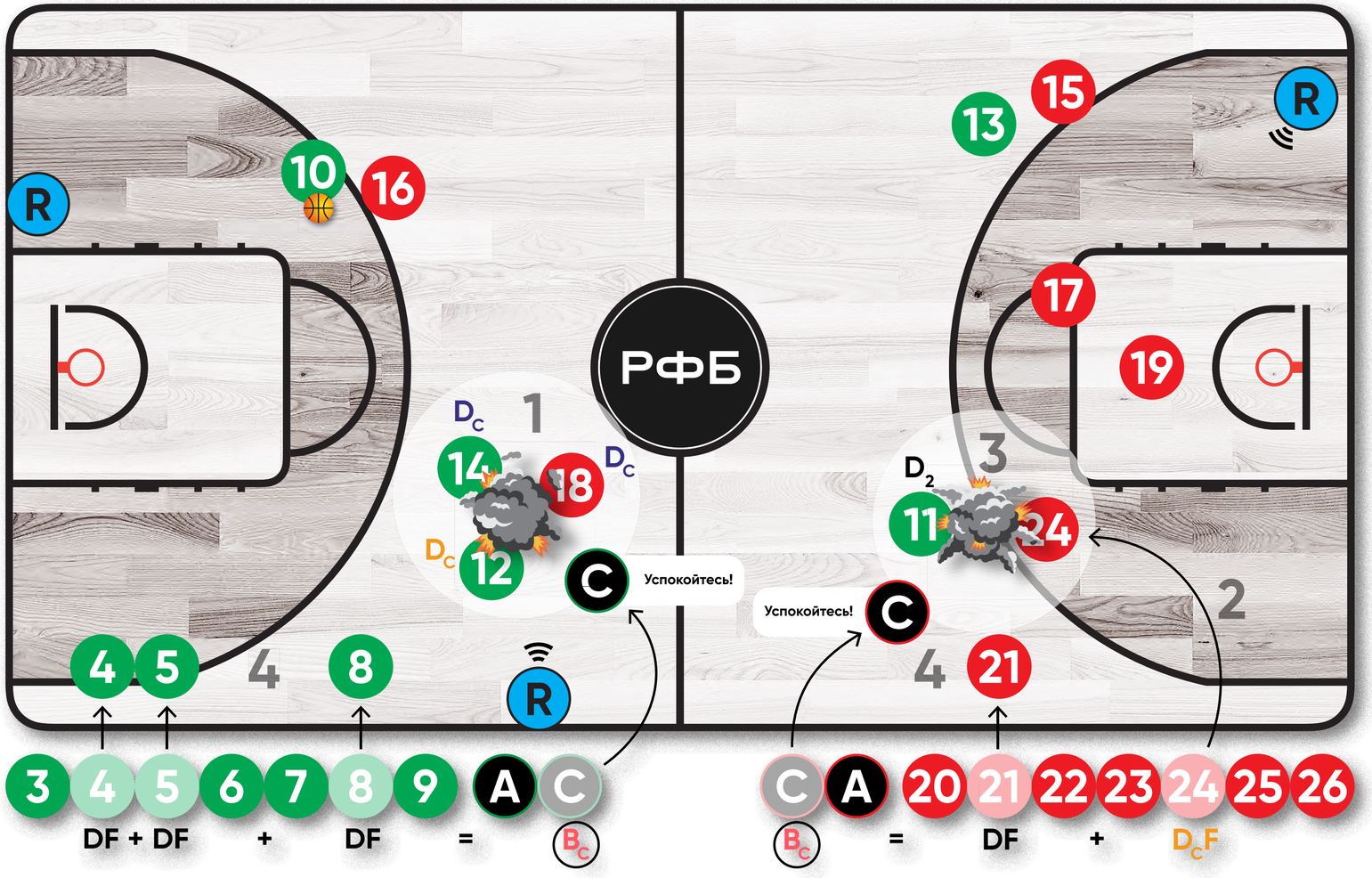


Главный тренер и **запасной #9** начинают драку в зоне скамейки Судья фиксирует дисквал. фолы всем участникам драки, а именно:

1. **запасной #9** наказывается фолом (D) за участие в драке
2. **главный тренер** – техническим фолом B_2 за участие в драке запасного
3. **главный тренер** – дисквал. фолом (D_2) за его личное участие в драке

Любой игрок должен выполнить 2 серии по 2 штрафных броска + владение (передовая зона, 14 сек. на атаку)

Каждую серию штрафных бросков могут выполнить разные игроки



1. **Игроки #12**, **#14** и **#18** начинают драку на площадке
2. **Запасной #24** выбегает на площадку
3. **Игроки #11** и **#24** также начинают драться
4. **Тренеры, запасные #4**, **#5**, **#8**, **#21** выходят на игровую площадку и не участвуют в драке

Игроки #11, **#12**, **#14**, **#18** наказываются дисквал. фолами (D_2). Фолы **#14** и **#18** компенсируют друг друга и записываются как «D_C», фол **игрока #11** – «D_2»

Фол **игрока #12** (D_2) и фол **запасного #24** по статье «Драка» (D_2F) компенсируют друг друга, должны быть записаны как «D_C» и «D_CF» соответственно

Запасные #4, **#5**, **#8**, **#21** получают дисквал. фолы (DF) по статье «Драка»

Главные тренеры наказываются тех. фолами, компенсирующими друг друга, за выход игроков из зоны скамейки (B_C)

Любой игрок, должен выполнить 2 штрафных броска + владение (передовая зона, 14 сек. на атаку)

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ

Командный фол — любой фол игрока на игровой площадке.

Любой фол, совершённый не игроком на игровой площадке, не должен быть записан как командный.

Для каждой четверти в протоколе предусмотрены по 4 клетки для записи командных фолов.

Каждый раз, когда игрок совершает персональный, технический, деструктивный, грубый или дисквалифицирующий фол, секретарь должен записать фол команде данного игрока, зачеркивая по очереди большим значком «X» соответствующие клетки. По окончании каждой четверти секретарь должен прочеркнуть оставшиеся клетки 2 параллельными горизонтальными линиями ручкой того же цвета, которой велись все записи в четверти.

Все командные фолы, совершенные в перерыве в игре, должны считаться совершенными в следующей четверти или овертайме.

Все командные фолы, совершенные в каждом овертайме, должны считаться совершенными в четвертой четверти.

Секретарь должен громко проговорить о том, что команда набрала 4 командных фола и убедиться, что индикатор командных фолов поставлен на краю секретарского стола, ближайшего к той команде, которая набрала 4 командных фола в следующей ситуации, когда мяч станет живым.

ТЕКУЩИЙ СЧЁТ

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

- сначала провести диагональную черту («/» для правшей или «\» для левшей) при любом правильно заброшенном мяче с игры и жирную точку «•» при любом правильно заброшенном мяче со штрафного броска поверх цифры нового суммарного количества очков для команды, которая забросила мяч;
- затем в пустой клетке с той же стороны, где отмечено новое суммарное количество очков (рядом с новым значком «/», «\» или «•»), записать номер игрока, который забросил мяч с игры или со штрафной линии;

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИНСТРУКЦИИ:

- трёхочковое попадание должно быть обозначено кружком, обведённым вокруг номера игрока, который забросил мяч;
- мяч, случайно заброшенный в свою корзину, должен быть засчитан как мяч, заброшенный капитаном на площадке противоположной команды;
- если игрок умышленно забрасывает мяч в корзину своей команды, это является нарушением и попадание не засчитывается;
- суммарный счёт обеих команд после каждой четверти должен

быть обведён кружком и подчёркнут жирной линией. Каждый раз, когда представляется возможность, секретарю следует сверять текущий счёт в протоколе с показаниями на табло. Если имеется расхождение/я, секретарь должен немедленно предпринять меры для того, чтобы показания на табло были исправлены, четко убедившись, что именно показания в протоколе являются верными;

- когда возникают сомнения, команда выражает несогласие с исправлением, секретарь должен проинформировать об этом Старшего судью при первой же возможности, как только мяч станет «мёртвым» и игровое время остановится.

Судьи имеют право исправить любые ошибки, связанные со счётом, количеством фолов или количеством тайм-аутов.

Старший судья должен поставить свою подпись возле каждого исправления синей/чёрной ручкой.

Значительные исправления должны быть задокументированы на обратной стороне протокола.

Если команда не смогла забить в четверти ни одного очка, то секретарь должен провести горизонтальную линию после того же суммарного количества очков, что и в предыдущей четверти.

Если команда в первой четверти не смогла забить ни одного очка — горизонтальную линию перед первым очком команды.

98	16	16	18
	17	17	
98	18	18	18
22	19	19	18
22	20	20	
99	21	21	
99	22	22	14
98	23	23	
	24	24	18
98	25	25	18
	26	26	00
	27	27	
	28	28	
	29	29	40
	30	30	
	31	31	
	32	32	14

СЧЕТ					
	1 ЧЕТВЕРТЬ	А	25	Б	19
	2 ЧЕТВЕРТЬ	А	11	Б	15
	3 ЧЕТВЕРТЬ	А		Б	
	4 ЧЕТВЕРТЬ	А		Б	
	ОВЕРТАЙМЫ	А		Б	

СЧЕТ					
	1 ЧЕТВЕРТЬ	А	25	Б	19
	2 ЧЕТВЕРТЬ	А	0	Б	3
	3 ЧЕТВЕРТЬ	А		Б	
	4 ЧЕТВЕРТЬ	А		Б	
	ОВЕРТАЙМЫ	А		Б	

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

В конце каждой четверти и после всех овертаймов секретарь должен записать счёт четверти в соответствующей графе в нижней части протокола той ручкой, которой писал четверть.

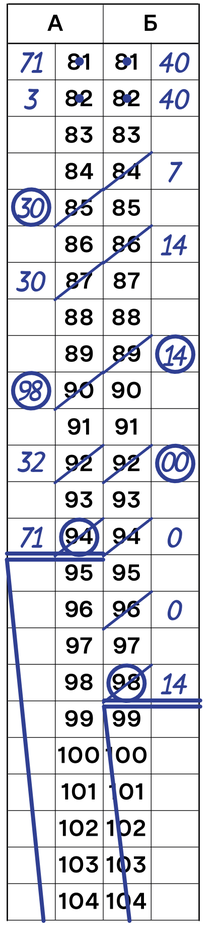
Если овертайма не было, то графа прочеркивается диагональной чертой («/» или «\» для левши).

Сразу после окончания игры секретарь должен записать в графе «Игра окончена в (чч:мм)» местное время.

По окончании игры секретарь должен провести 2 жирные горизонтальные линии под итоговым количеством очков, набранных каждой командой, а также номерами игроков, набравших последние очки. Он также должен провести диагональную линию до конца колонки, перечеркивая оставшиеся цифры (текущий счет) для каждой команды.

Если итоговый счёт пришёлся на последнее число внизу колонки (40, 80, 120), то диагональную линию для этой команды нужно провести в следующей колонке.

По окончании игры секретарь должен записать итоговый счёт и полное название победившей команды. Затем все судьи-секретари должны поставить свою подпись напротив своей фамилии. После подписания протокола судьей(-ями) Старший судья должен последним утвердить и подписать его.



Дождаться разрешения от комиссара покинуть зону секретарского стола.

Примечание: в случае если капитан (КАП.) подписывает протокол в связи с протестом (в графе «Подпись капитана в случае протеста»), судьи-секретари, статистики и судья(-и) должны оставаться в распоряжении комиссара до тех пор, пока он не даст им разрешения уйти.

По окончании второй четверти, а также по окончании игры секретарь должен провести жирную линию, отделяющую использованные клетки от неиспользованных.По окончании игрового времени секретарь должен прочеркнуть жирной горизонтальной линией оставшиеся пустые клетки.

Клетка «Уч. в игре» прочёркивается, если игрок не выходил на игровую площадку и не имел игрового времени.

ОВЕРТАЙМ

Овертайм — продолжение четвёртой четверти.

Заполняется той же ручкой (синей/чёрной), что и четвёртая четверть.

В случае овертайма суммарные очки команд после четвёртой четверти должны быть подчёркнуты одной жирной чертой.

В протоколе есть 3 поля для одного тайм-аута в каждом овертайме, но если овертаймов 4 и более, то минуту, на которой брали тайм-аут в 4-ом и более овертайме, должны быть записаны после графы «Овертаймы».

В нижней части протокола в графе «Овертаймы» секретарь должен записать сумму забитых очков за все овертаймы.

КОМАНДА А СПАРТАК

ТАЙМ-АУТЫ: ① 3 ② — — от — 4 — 2

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: ❶ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 ~~3~~ ~~4~~ ❷ 1 2 3 4 ❸ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 ~~3~~ ~~4~~ ❹ 1 2 3 4 ЧЕЛЛЕНДЖ

А		Б	
71	~~81~~	~~81~~	40
3	~~82~~	~~82~~	40
	83	83	
	84	~~84~~	7
(30)	~~85~~	85	
	86	~~86~~	14
30	~~87~~	87	
	88	88	
	89	~~89~~	(14)
(98)	~~90~~	90	
	91	91	
32	~~92~~	~~92~~	(00)
	93	93	
71	~~94~~	~~94~~	0
32	~~95~~	95	
	96	~~96~~	0
	97	97	
(30)	~~98~~	~~98~~	14
	99	99	
	100	~~100~~	0
(3)	~~101~~	101	
	102	~~102~~	14
	103	103	
	104	104	
	105	~~105~~	(40)
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

Нижняя часть правильно оформленного протокола выглядит так:

СЕКРЕТАРЬ	ГЛАЗОВА Т.	СЧЕТ	❶ ЧЕТВЕРТЬ А 25 Б 19
ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ	ТРУДНЫЙ Г.		❷ ЧЕТВЕРТЬ А 11 Б 15
СЕКУНДОМЕРИСТ	ГОРДОН П.		❸ ЧЕТВЕРТЬ А 32 Б 30
ОПЕРАТОР ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА	ЧЁРНЫЙ П.		❹ ЧЕТВЕРТЬ А 26 Б 34
			ОВЕРТАЙМЫ А / Б /
СТАРШИЙ СУДЬЯ		ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ	КОМАНДА А 94 КОМАНДА Б 98
СУДЬЯ 1	СУДЬЯ 2	КОМАНДА-ПОБЕДИТЕЛЬ	ДИНАМО (ХАБАРОВСК)
ПОДПИСЬ КАПИТАНА В СЛУЧАЕ ПРОТЕСТА		ИГРА ОКОНЧЕНА В (ЧЧ:ММ)	20:45

Нижняя часть правильно оформленного протокола после овертаймов должна выглядеть так:

СЕКРЕТАРЬ	ГЛАЗОВА Т.	СЧЕТ	❶ ЧЕТВЕРТЬ А 25 Б 19
ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ	ТРУДНЫЙ Г.		❷ ЧЕТВЕРТЬ А 11 Б 15
СЕКУНДОМЕРИСТ	ГОРДОН П.		❸ ЧЕТВЕРТЬ А 32 Б 30
ОПЕРАТОР ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА	ЧЁРНЫЙ П.		❹ ЧЕТВЕРТЬ А 26 Б 30
			ОВЕРТАЙМЫ А 7 Б 11
СТАРШИЙ СУДЬЯ		ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ	КОМАНДА А 101 КОМАНДА Б 105
СУДЬЯ 1	СУДЬЯ 2	КОМАНДА-ПОБЕДИТЕЛЬ	ДИНАМО (ХАБАРОВСК)
ПОДПИСЬ КАПИТАНА В СЛУЧАЕ ПРОТЕСТА		ИГРА ОКОНЧЕНА В (ЧЧ:ММ)	21:09

Время, указанное в нижнем правом углу статистики, отображает время запуска печати, а не время окончания игры, секретарь обязан самостоятельно отследить время окончания игры.

ВТОРОЙ ПРОТОКОЛ

При превышении лимита набранных очков, предусмотренных протоколом игры (160 очков), секретарь должен продолжить вносить очки для этой команды во втором протоколе, где 1-е очко = 161-е, 5-е = 165-е и т.д.

Секретарь, понимая, что команда может набрать свыше 160 очков, должен запросить у статистика дубликат протокола, в котором должны быть внесены фамилии всех игроков, тренеров, судей и секретарей.

Учёт фолов, тайм-аутов и челленджей продолжается в первом протоколе.

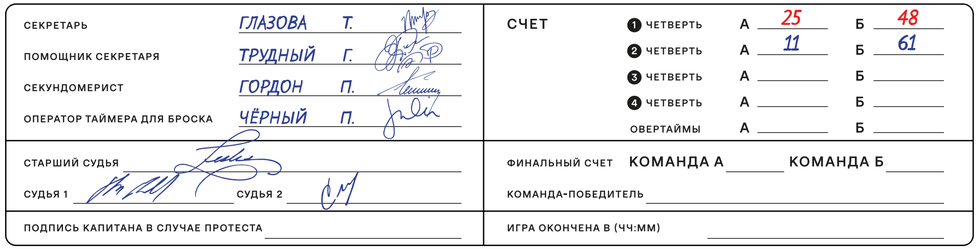
Результат четверти обеих команд необходимо начать записывать во второй протокол, начиная с той четверти, в которой команда превысила показатель в 160 очков.

Например: команда А в 4 четверти набрала 162-ое очко. Результат 4 четверти и финальный счёт должен быть записан во втором протоколе, при этом первый должен остаться пустым и не прочёркнутым.

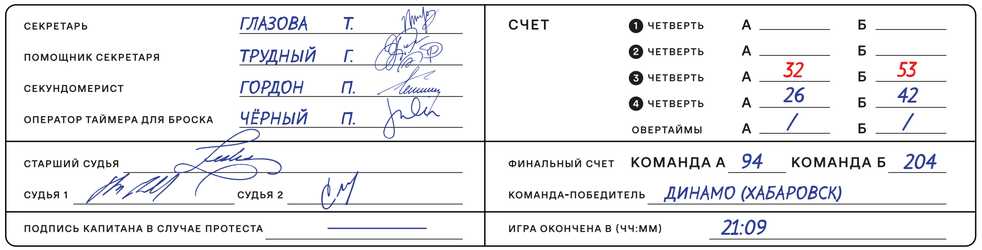
По окончании игры секретарь должен поставить все необходимые прочерки в графах фолов, тайм-аутов, челленджей, текущего счёт той команды, которая набрала менее 160 очков в первом протоколе.

После этого продолжить оформление во втором протоколе по всем согласно Руководству.

Нижняя часть первого правильно оформленного протокола выглядит так:



Нижняя часть второго правильно оформленного протокола должна выглядеть так:



На данном примере команда Б уже в 3 четверти набрала 162 очка

ПОРАЖЕНИЕ «ЛИШЕНИЕМ ПРАВА»

Если одна из команд не явилась на игру, то секретарь должен сделать следующие записи:

- команда, которая без уважительной причины не является на игру, не может выставить стартовый состав в количестве 5 человек после 15 минут с момента запланированного начала игры, своими действиями мешает проведению игры или покидает площадку до окончания игры, должна проигрывать игру «ЛИШЕНИЕМ ПРАВА » со счетом 20:0/0:20.

Примечание: в случае поражения «ЛИШЕНИЕМ ПРАВА» за неявку на игру колонки текущего счёта должны остаться пустимы.

На примере команде «А» присуждается поражение «ЛИШЕНИЕМ ПРАВА».

КОМАНДА А СПАРТАК

ТАЙМ-АУТЫ: ① ② ОТ

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: ❶ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 | ❷ 1 2 3 4 | ❸ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 | ❹ 1 2 3 4 | ЧЕЛЛЕНДЖ

ЛИЦ. №	ИГРОКИ	№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1 2 3 4 5

ОТСУТСТВУЕТ

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР

ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА

КОМАНДА Б ДИНАМО

ТАЙМ-АУТЫ: ① ② ОТ

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: ❶ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 | ❷ 1 2 3 4 | ❸ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 | ❹ 1 2 3 4 | ЧЕЛЛЕНДЖ

ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1 2 3 4 5
Р-043	ИБРАГИМОВ	Г.	00		
Р-044	АЛДОНИН	М.	0	X	
Р-045	ПЕТРОСЯН	Е.	1		
Р-046	СУХОТИН	Е.	7		
Л-198	ОНИЛ	Д.	14	X	
Р-047	ТУНЦОВ	В.	18	X	
Р-048	ОБУХОВ	С.	36	X	
Р-049	ПЕТУХОВ	В.	40	X	
Р-050	КРАСНОГЛАЗОВ	Г.	91		
Р-051	ПОДГОРНЫЙ	Т. (КАП.)	92		

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР 090 КРАСНОВ Т.

ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА

ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ КОМАНДА А 0 КОМАНДА Б 20

КОМАНДА-ПОБЕДИТЕЛЬ ДИНАМО (ХАБАРОВСК)

ИГРА ОКОНЧЕНА В (ЧЧ:ММ) 19:18

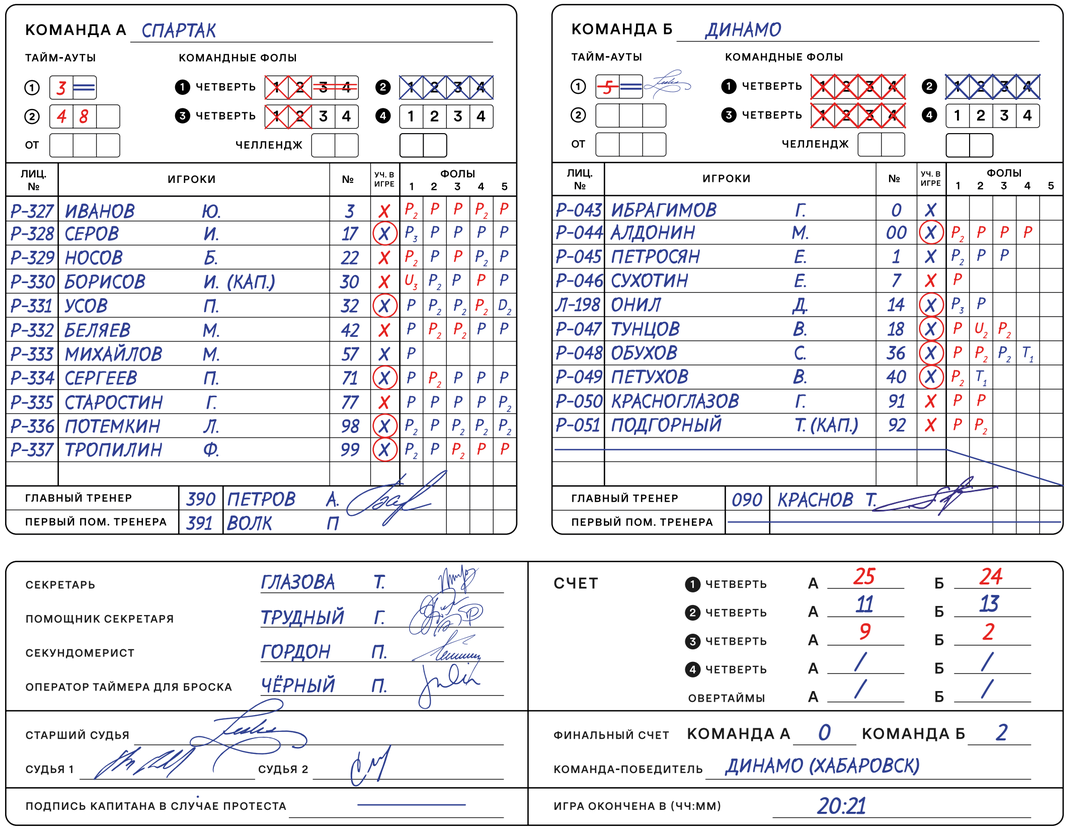
ПОРАЖЕНИЕ «ИЗ-ЗА НЕХВАТКИ ИГРОКОВ»

Если команда не может продолжить игру, когда на площадке остается менее 2 игроков, то эта команда проигрывает игру «из-за нехватки игроков». В этом случае если команда, которая проигрывает «из-за нехватки игроков», ведёт в счёте, то финальный счёт записывается 2:0/0:2.

Если команда, которой присуждается победа, ведёт в счёте, то результат на момент остановки игры должен остаться.

Во всех случаях Старший судья на обратной стороне оригинала протокола должен написать рапорт, в котором объясняется по какой причине команде присуждается поражение.

На примере команде «А» присуждается поражение «из-за нехватки игроков».



КОМАНДА А СПАРТАК

ТАЙМ-АУТЫ: ① 3 ② 4 8 — КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: ❶ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 ~~3~~ ~~4~~ ❷ 1 2 3 4 ❸ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 ❹ 1 2 3 4 — ОТ — ЧЕЛЛЕНДЖ

ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-327	ИВАНОВ	Ю.	3	X	P_2	P	P	P_2	P
Р-328	СЕРОВ	И.	17	(X)	P_3	P	P	P	P
Р-329	НОСОВ	Б.	22	X	P_2	P	P	P_2	P
Р-330	БОРИСОВ	И. (КАП.)	30	X	U_3	P_2	P	P	P
Р-331	УСОВ	П.	32	(X)	P	P_2	P_2	P_2	D_2
Р-332	БЕЛЯЕВ	М.	42	X	P	P_2	P_2	P	P
Р-333	МИХАЙЛОВ	М.	57	X	P				
Р-334	СЕРГЕЕВ	П.	71	(X)	P	P_2	P	P	P
Р-335	СТАРОСТИН	Г.	77	X	P	P	P	P	P_2
Р-336	ПОТЕМКИН	Л.	98	(X)	P_2	P	P_2	P_2	P_2
Р-337	ТРОПИЛИН	Ф.	99	(X)	P_2	P	P_2	P	P

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР 390 ПЕТРОВ А.

ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА 391 ВОЛК П

КОМАНДА Б ДИНАМО

ТАЙМ-АУТЫ: ① 5 ② — КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: ❶ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 ❷ 1 2 3 4 ❸ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 ❹ 1 2 3 4 — ОТ — ЧЕЛЛЕНДЖ

ЛИЦ. №	ИГРОКИ		№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-043	ИБРАГИМОВ	Г.	0	X					
Р-044	АЛДОНИН	М.	00	(X)	P_2	P	P	P	
Р-045	ПЕТРОСЯН	Е.	1	X	P_2	P	P		
Р-046	СУХОТИН	Е.	7	X	P				
Л-198	ОНИЛ	Д.	14	(X)	P_3	P			
Р-047	ТУНЦОВ	В.	18	(X)	P	U_2	P_2		
Р-048	ОБУХОВ	С.	36	(X)	P	P_2	P_2	T_1	
Р-049	ПЕТУХОВ	В.	40	(X)	P_2	T_1			
Р-050	КРАСНОГЛАЗОВ	Г.	91	X	P	P			
Р-051	ПОДГОРНЫЙ	Т. (КАП.)	92	X	P	P_2			

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР 090 КРАСНОВ Т.

ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА

СЕКРЕТАРЬ ГЛАЗОВА Т.

ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ ТРУДНЫЙ Г.

СЕКУНДОМЕРИСТ ГОРДОН П.

ОПЕРАТОР ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА ЧЁРНЫЙ П.

СТАРШИЙ СУДЬЯ

СУДЬЯ 1 СУДЬЯ 2

ПОДПИСЬ КАПИТАНА В СЛУЧАЕ ПРОТЕСТА

СЧЕТ

	А	Б
❶ ЧЕТВЕРТЬ	25	24
❷ ЧЕТВЕРТЬ	11	13
❸ ЧЕТВЕРТЬ	9	2
❹ ЧЕТВЕРТЬ	/	/
ОВЕРТАЙМЫ	/	/

ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ КОМАНДА А 0 КОМАНДА Б 2

КОМАНДА-ПОБЕДИТЕЛЬ ДИНАМО (ХАБАРОВСК)

ИГРА ОКОНЧЕНА В (ЧЧ:ММ) 20:21

ИСПРАВЛЕНИЕ ОШИБОК

Секретарь должен правильно исправлять ошибочные записи или зачеркивать их. Исправление и зачеркивание должны быть сделаны горизонтальной линией ручкой того же цвета, что и неправильная запись.

Неправильный номер



КОМАНДА А СПАРТАК

ТАЙМ-АУТЫ: ① 3 — ② 4 8 10 — ОТ 5

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: ❶ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 ~~3~~ ~~4~~ — ❷ — ❸ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 — ❹ — ЧЕЛЛЕНДЖ ОТ1 5

ЛИЦ. №	ИГРОКИ	№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-327	ИВАНОВ Ю.	3	X	P_2	P	P	P_2	
Р-328	СЕРОВ И.	17	X	P_3	P	P	P	
Р-329	НОСОВ Б.	22	X	P_2	P	P	P_2	
Р-330	БОРИСОВ И. (КАП.)	30	X	FL_2	P_2			
Р-331	УСОВ П. 7 ~~32~~		X	P	P_2	P_2	P_2	D_2
Р-332	БЕЛЯЕВ М.	42	X	P	P_2	P_2	P	
Р-333	МИХАЙЛОВ М.	57						
Р-334	СЕРГЕЕВ П.	71	X	P	P_2	P		
Р-335	СТАРОСТИН Г.	77	X	P	P	P	P	
Р-336	ПОТЕМКИН Л.	98	X	P_2	P	P_2	P_2	
Р-337	ТРОПИЛИН Ф.	99	X	P_2	P	P_2	P	P

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР 390 ПЕТРОВ А.

ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА 391 ВОЛК П.

Игрок не участвовал в игре



КОМАНДА А СПАРТАК

ТАЙМ-АУТЫ: ① 3 — ② 4 8 10 — ОТ 5

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: ❶ ЧЕТВЕРТЬ ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ — ❷ 1 2 3 4 — ❸ ЧЕТВЕРТЬ ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ — ❹ 1 2 3 4 — ЧЕЛЛЕНДЖ ОТ1 5

ЛИЦ. №	ИГРОКИ	№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-327	ИВАНОВ Ю.	3	X	P_2	P	P	P_2	
Р-328	СЕРОВ И.	17	X	P_3	P	P	P	
Р-329	НОСОВ Б.	22	X	P_2	P	P	P_2	
Р-330	БОРИСОВ И. (КАП.)	30	X	FL_2	P_2			
Р-331	УСОВ П.	32	X	P	P_2	P_2	P_2	D_2
Р-332	БЕЛЯЕВ М.	42	X	P	P_2	P_2	P	
Р-333	МИХАЙЛОВ М.	~~57~~	~~X~~					
Р-334	СЕРГЕЕВ П.	71	X	P	P_2	P		
Р-335	СТАРОСТИН Г.	77	X	P	P	P	P	
Р-336	ПОТЕМКИН Л.	98	X	P_2	P	P_2	P_2	
Р-337	ТРОПИЛИН Ф.	99	X	P_2	P	P_2	P	P

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР 390 ПЕТРОВ А.

ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА 391 ВОЛК П.

Ошибочно внесён тайм-аут



КОМАНДА Б ДИНАМО

ТАЙМ-АУТЫ: ① ~~5~~ — ② — ОТ

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: ❶ ЧЕТВЕРТЬ ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ — ❷ ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ — ❸ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 — ❹ 1 2 3 4 — ЧЕЛЛЕНДЖ

ЛИЦ. №	ИГРОКИ	№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-043	ИБРАГИМОВ Г.	00	X					
Р-044	АЛДОНИН М.	0	X	P_2	P	P	P	
Р-045	ПЕТРОСЯН Е.	1	X	P_2	P	P		
Р-046	СУХОТИН Е.	7	X	P				
Л-198	ОНИЛ Д.	14	X	P_3	P			
Р-047	ТУНЦОВ В.	18	X	P	FL_2	P_2		
Р-048	ОБУХОВ С.	36	X	P	P_2	P_2	T_1	
Р-049	ПЕТУХОВ В.	40	X	P_2	T_1			
Р-050	КРАСНОГЛАЗОВ Г.	91	X	P	P			
Р-051	ПОДГОРНЫЙ Т. (КАП.)	92	X	P	P_2			

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР 090 КРАСНОВ Т.

ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА

Ошибочно внесен не тот игрок



КОМАНДА Б ДИНАМО

ТАЙМ-АУТЫ: ① 5 — ② — ОТ

КОМАНДНЫЕ ФОЛЫ: ❶ ЧЕТВЕРТЬ ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ — ❷ ~~1~~ ~~2~~ ~~3~~ ~~4~~ — ❸ ЧЕТВЕРТЬ 1 2 3 4 — ❹ 1 2 3 4 — ЧЕЛЛЕНДЖ

ЛИЦ. №	ИГРОКИ	№	УЧ. В ИГРЕ	ФОЛЫ 1	2	3	4	5
Р-043	ИБРАГИМОВ Г.	00	X					
Р-044	АЛДОНИН М.	0	X					
Р-045	ПЕТРОСЯН Е.	1	X					
Р-046	СУХОТИН Е.	7	X					
~~Л-198~~	~~ОНИЛ~~ Л-200 ГИЛЛ Р. ~~Д.~~	14	X					
Р-047	ТУНЦОВ В.	18	X					
Р-048	ОБУХОВ С.	36	X					
Р-049	ПЕТУХОВ В.	40	X					
Р-050	КРАСНОГЛАЗОВ Г.	91	X					
Р-051	ПОДГОРНЫЙ Т. (КАП.)	92	X					

ГЛАВНЫЙ ТРЕНЕР 090 КРАСНОВ Т.

ПЕРВЫЙ ПОМ. ТРЕНЕРА

Если ошибка в счёте обнаружена сразу, то её нужно исправить незамедлительно. Если ошибка замечена после того, как уже были записаны последующие очки, то зачёркивается и исправляется каждое неправильное очко.

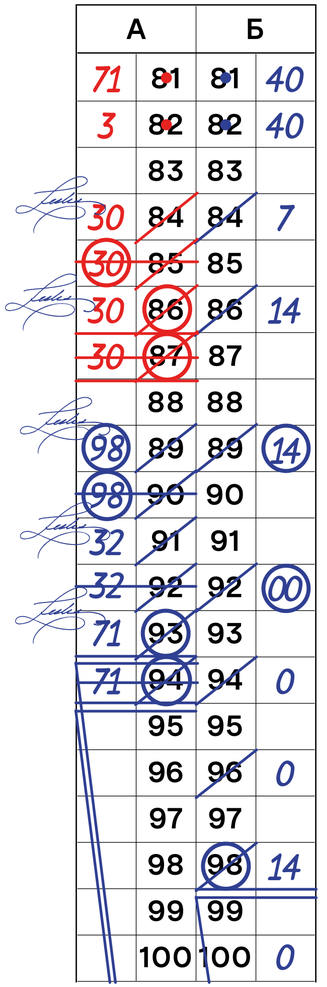
Каждое исправление должно быть подписано Старшим судьей синей/чёрной ручкой.

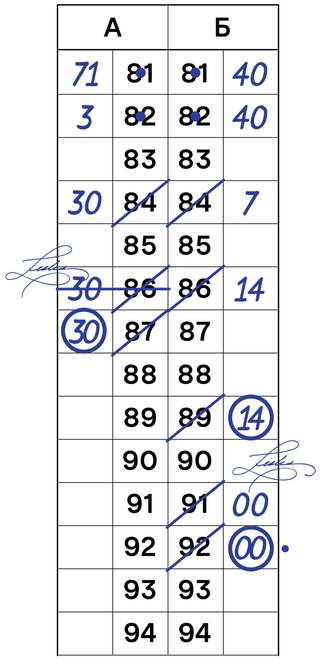
На рисунке слева показан пример исправления счёта, когда ошибка была замечена после того, как были записаны последующие очки.

Игрок #30 команды «А» забил 84-ое очко, секретарь совершил ошибку и засчитал 3-очковое попадание. Все последующие очки должны быть исправлены.

На рисунке справа показан пример исправления ошибочно записанных 2 очков (игроку #30 — команда «А»). Неправильная запись должна быть зачеркнута горизонтальной линией и записана правильная.

Если секретарь ошибочно записывает 3 очка (игроку #00 — команда «Б»), то неправильная запись не зачеркивается, а рядом ставится точка, чтобы запомнить и записывается правильная. Если далее будет засчитан штрафной бросок, то в этом случае исправления будут более чистыми.

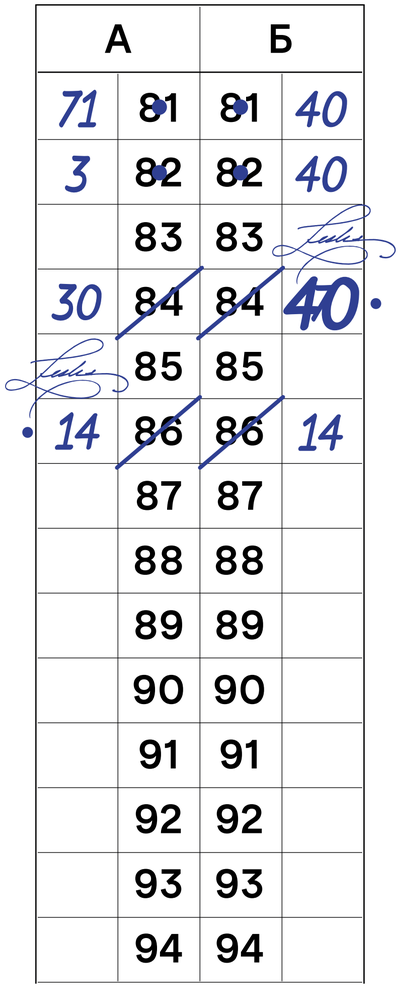




Если очки были засчитаны не той команде (вместо команды «Б» секретарь записал очки команде «А»), то также ставится точка рядом с неправильной записью в колонке команды «А» и записывается правильная в колонке команды «Б». Если далее будут засчитаны 2 очка команде «А», то исправления в этом случае будут более чистыми.

Если очки были засчитаны не тому игроку, то правильный номер записывается поверх неправильного. Рядом с исправленным номером ставится точка, чтобы помнить об ошибке.

Неверное количество очков, забитых командой за четверть, овертаймы и игру, должно зачёркиваться знаком «Х».



А		Б	
71	81	81	40
3	82	82	40
	83	83	
30	84	84	40
	85	85	
14	86	86	14
	87	87	
	88	88	
	89	89	
	90	90	
	91	91	
	92	92	
	93	93	
	94	94	



СЧЕТ					
	1 ЧЕТВЕРТЬ	А	25	Б	19
	2 ЧЕТВЕРТЬ	А	24	Б	28
	3 ЧЕТВЕРТЬ	А	25	Б	32
	4 ЧЕТВЕРТЬ	А	~~20~~ 19	Б	19
	ОВЕРТАЙМЫ	А	/	Б	/
ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ	КОМАНДА А	~~94~~ 93	КОМАНДА Б	98	
КОМАНДА-ПОБЕДИТЕЛЬ	ДИНАМО (ХАБАРОВСК)				
ИГРА ОКОНЧЕНА В (ЧЧ:ММ)	20:45				

Если секретарь ошибся с категорией фола, то правильная категория записывается поверх неправильной.



Если секретарь записал фол, который игрок не совершал или не тому игроку, то рядом с ошибочным фолом ставится точка, чтобы помнить об ошибке и не совершить новую, когда игрок всё же получит этот фол. Обратите внимание на индекс совершенного фола.



Если игрок так и не совершил фол, который был ошибочно записан ранее, то он зачёркивается горизонтальной линией вместе с оставшимися клетками.



Важно! После окончания игры на обратной стороне протокола необходимо описать суть всех исправлений. Например: есть запись в графе «Челлендж главного тренера», которая зачёркнута. Был по факту взят Челлендж или нет и т.д.

ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ

Судья может остановить игру немедленно при обнаружении исправляемой ошибки, если только ни одна из команд не будет поставлена в невыгодное положение.

Любые совершенные фолы, сыгранное время и дополнительные действия, которые могли произойти после ошибки, но до ее обнаружения, должны оставаться в силе.

После исправления ошибки игра должна быть возобновлена с места, ближайшего к тому, где она была остановлена для исправления ошибки. Мяч должен быть предоставлен команде, имеющей право на владение мячом в тот момент, когда игра была остановлена для исправления ошибки.

ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ КАТЕГОРИИ 1 – ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Нижеперечисленные ошибки категории 1 могут быть исправлены судьями, если правило было применено неверно.

- Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).
- Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).
- Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку.
- Указание не тому игроку выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки).
- Ошибочное засчитывание или отмена очка(-ов) судьями.
- Показ фола не тому игроку, тренеру или команде.
- Ошибки при ведении протокола, включая:
  - пропуск или ошибочное добавление очков;
  - пропуск или запись фола не тому игроку, главному тренеру или команде;
  - пропуск или запись тайм-аута не той команде.
- Ошибки игровых часов, включая некорректную работу, при запуске или остановке игровых часов или выставлении правильных показаний на игровых часах.

ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ КАТЕГОРИИ 1 – ОБЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ

Чтобы быть исправляемыми, ошибки должны быть выявлены судьями, комиссаром (если присутствует) или судьями-секретарями следующим образом:

- Если ошибка происходит до того, как игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти, ошибка должна быть исправлена до того, как на игровых часах остается 2:00 минуты или менее.
- Если ошибка происходит до того, как игровые часы

показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти, но судьи первый раз останавливают игру с менее чем 2:00 минуты на игровых часах, ошибка должна быть исправлена до того, как мяч снова станет живым.

- Если ошибка происходит, когда игровые часы показывают менее 2:00 минуты в четвертой четверти, или в овертайме, ошибка должна быть исправлена до того, как мяч становится живым после того, как судьи первый раз остановили игру по любой причине после ошибки.

Данные ошибки больше не являются исправляемыми после того, как мяч становится мертвым, когда звучит сигнал игровых часов об окончании игры, если только ошибка не происходит после последней остановки игры судьями по любой причине до того, как прозвучал сигнал игровых часов об окончании игры. В таком случае ошибка должна быть исправлена немедленно после окончания игры, и команды должны оставаться на площадке или в зонах скамейки своих команд.

Как только ошибка, которая все еще является исправляемой, выявлена, и:

- член команды, участвующий в исправлении ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены, то данный член команды должен снова выйти на площадку для участия в исправлении ошибки, в этот момент он становится игроком.
- после исправления ошибки игрок может остаться в игре, если только снова своевременно не поступила просьба о замене, в случае которой он может покинуть площадку.
- если член команды был удален, дисквалифицирован, не может играть из-за травмы или не может быть определен, главный тренер должен указать члена команды, участвующего в исправлении ошибки.

ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ КАТЕГОРИИ 1 – ОСОБЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов):

Штрафной(-ые) бросок(-ки), выполненный(-е) в результате ошибки, должен(-ны) быть отменен(-ы), и игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Если игровые часы не были включены после ошибки, то мяч должен быть предоставлен для вбрасывания с продолжения линии штрафного броска команде, чьи штрафные броски были отменены.
- Если игровые часы были включены после ошибки, то игра должна быть возобновлена с места, ближайшего к тому, где была остановлена для исправления ошибки.

Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых)

броска(-ов).

- Если не произошло смены во владении мячом с момента совершения ошибки, то игра должна быть возобновлена после исправления ошибки, как и после любого последнего штрафного броска.
- Если та же команда забрасывает мяч после ошибочно предоставленного владения мячом для вбрасывания, ошибка должна быть проигнорирована.
- Если игровые часы уже были запущены, и после исправления ошибки произошла смена владения, то игра должна быть возобновлена с места, ближайшего к тому, где была остановлена для исправления ошибки.

Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку.

Выполненный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки), а также право на владение мячом, если является частью наказания, должны быть отменены. Мяч предоставлен команде соперников для вбрасывания с продолжения линии штрафного броска, за исключением ситуации, когда игра продолжилась и была остановлена для исправления ошибки, в таком случае игра должна быть возобновлена с места, где она была остановлена для исправления ошибки.

Указание не тому игроку выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки):

Выполненный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки) должны быть отменены, и правильный игрок должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки). Игра должна продолжаться как после любого последнего штрафного броска, за исключением ситуации, когда игра продолжилась и была остановлена для исправления ошибки, в таком случае игра должна быть возобновлена с места, где она была остановлена для исправления ошибки.

Ошибочное засчитывание или отмена очка(-ов):

Очки должны быть засчитаны или отменены. Протокол должен быть исправлен.
Игра должна быть возобновлена с места, где она была остановлена для исправления ошибки.

Показ фола не тому игроку, главному тренеру или команде:

Протокол должен быть исправлен. Любой ошибочно удаленный или дисквалифицированный игрок или главный тренер должен вернуться в игру. Любой игрок или главный тренер, который должен быть удален или дисквалифицирован, должен быть удален или дисквалифицирован.

Ошибки при ведении протокола:

- пропуск или ошибочная запись очков;
- пропуск или ошибочная запись фола не тому игроку, главному

тренеру или команде;

- пропуск или ошибочная запись тайм-аута не той команде:

  Протокол должен быть исправлен, и любые последующие действия, такие как удаление или возвращение игрока в игру, должны быть применены.

Ошибки в работе игровых часов, включая некорректную работу, при запуске или остановке игровых часов, или ошибки в выставлении правильных показаний на игровых часах:

Показания игровых часов должны быть исправлены путем добавления или вычета времени по мере необходимости для исправления ошибки.

ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ КАТЕГОРИИ 2 – ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Нижеперечисленные ошибки категории 2 могут быть исправлены судьями, если правило было применено неверно: ошибки в работе таймера для броска, включая некорректную работу, при запуске или остановке таймера для броска, или ошибки в выставлении правильных показаний на таймере для броска.

ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ КАТЕГОРИИ 2 – ОБЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ

Чтобы быть исправляемой, ошибка должна быть выявлена судьями, комиссаром (если присутствует) или судьями-секретарями:

- когда мяч живой сразу после ошибки, и судьи останавливают игру для исправления ошибки, или
- когда судьи остановили игру в первый раз по любой причине, и команда контролировала мяч или имела право на владение мячом во время ошибки, она должна сохранить контроль над мячом или право на владение мячом.

Показания на таймере для броска должны быть исправлены на правильные.

Ошибки показаний на таймере для броска больше не являются исправляемыми после того, как:

- произошла смена владения живым мячом после ошибки.
- команда, контролирующая мяч, правильно забросила мяч.
- мяч стал мертвым, когда прозвучал сигнал игровых часов об окончании игры.

СТРЕЛКА ПООЧЕРЁДНОГО ВЛАДЕНИЯ

В начале каждой игры происходит процедура спорного броска. В результате правильного отбивания одним из спорящих игроков одна из команд устанавливает контроль над мячом. В этом случае противоположная команда получает право на вбрасывание в следующей ситуации спорного мяча.

Секретарь должен выставить стрелку поочерёдного владения в сторону команды «А», если первой овладела мячом команда «Б» и наоборот.

Если после спорного броска мяч уходит в аут или игрок совершает нарушение, судья определяет вбрасывание одной из команд, то стрелка выставляется сразу как только мяч передан судьёй в распоряжение игрока, вбрасывающего мяч.

Поочерёдное владение — это способ заставить мяч стать живым с помощью вбрасывания вместо розыгрыша спорного броска.

Вбрасывание в результате поочерёдного владения:

- начинается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание;
- заканчивается, когда:
  - мяч касается или мяча правильно касается игрок на игровой площадке;
  - команда, выполняющая вбрасывание, совершает нарушение;
  - живой мяч застревает между кольцом и щитом во время вбрасывания.

Примечание: фол, совершенный любой из команд во время вбрасывания в результате процесса поочередного владения, НЕ заставляет команду, имеющую право на вбрасывание, потерять своё право на поочерёдное владение.

Если контроль над живым мячом на игровой площадке ещё не был установлен, судья не может использовать процедуру поочерёдного владения.

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

1. фиксируется спорный мяч между А2 и В2. Старший судья должен провести ещё один розыгрыш спорного броска в центральном круге, в котором должны участвовать А2 и В2;
2. фиксируется обоюдный фол между А2 и В2. Время, которое прошло на игровых часах после правильного отбивания мяча и до фиксации ситуации спорного мяча/обоюдного фола,

должно остаться без изменений.

Нарушение, совершенное командой во время выполнения своего вбрасывания в результате процесса поочерёдного владения, заставляет эту команду потерять право на вбрасывание в результате процесса поочерёдного владения.

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

ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА

Команда может подать протест, если ее интересы были ущемлены:

а) ошибкой, связанной с протоколом, отсчётом времени игры или отсчётом времени для броска, которая не была исправлена судьями;
б) решением о поражении «лишением права», отмене, переносе, не возобновлении или не проведении игры;
в) нарушением действующих правил допуска.

Для того, чтобы протест был принят, он должен соответствовать следующей процедуре:

а) капитан (кап.) этой команды должен не позднее, чем через 15 минут после окончания игры, сообщить старшему судье о том, что команда протестует против результата игры, и подписать протокол в графе «Подпись капитана в случае протеста»;
б) команда должна представить причины протеста в письменном виде не позднее, чем через 1 час после окончания игры.



VTB ULC

Чемпионат Единой Лиги ВТБ

ЧР «ПРЕМЬЕР-ЛИГА» (ЖЕНЩИНЫ)

Чемпионат России среди женских клубов/команд Премьер-лиги

ЧР «СУПЕРЛИГА» (МУЖЧИНЫ)

Чемпионат России среди мужских клубов/команд Суперлиги

ЧР «ВЫСШАЯ ЛИГА» (МУЖЧИНЫ)

Чемпионат России среди мужских клубов/команд Высшей лиги

ЧР «СУПЕРЛИГА» (ЖЕНЩИНЫ)

Чемпионат России среди женских клубов/команд Суперлиги

ЧР «ВЫСШАЯ ЛИГА» (ЖЕНЩИНЫ)

Чемпионат России среди женских клубов/команд Высшей лиги

КУБОК РОССИИ (МУЖЧИНЫ)

Кубок России среди мужских команд

КУБОК РОССИИ (ЖЕНЩИНЫ)

Кубок России среди женских команд

ПЕРВЕНСТВО РОССИИ (ЮНИОРЫ ДО 19 ЛЕТ)

Первенство России среди команд юниоров до 19 лет
(Первенство ДЮБЛ)

ПЕРВЕНСТВО РОССИИ (ЮНИОРКИ ДО 19 ЛЕТ)

Первенство России среди команд юниорок до 19 лет
(Первенство ДЮБЛ)

ЧЕМПИОНАТ ЕДИНОЙ МОЛОДЁЖНОЙ ЛИГИ ВТБ

Первенство России среди команд юниоров до 21 года

*** при необходимости заполнения вручную**

РФБ

ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ

ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ И ТАБЛО
ОБЯЗАННОСТИ

ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ И ТАБЛО

Помощник секретаря управляет игровым табло, которое представляет собой электронное устройство для отображения основных показателей игры, и помогает секретарю и секундометристу. В случае разницы показаний между протоколом и табло приоритет имеет протокол (если нет возможности убедиться в обратном).



ОБЯЗАННОСТИ

ДО ИГРЫ:

- убедиться, что все индикаторы и символы на табло правильно работают (для проверки индикаторов необходимо выставить значения 888, если возможно);
- уведомить Старшего судью и/или комиссара об обнаруженных неисправностях индикаторов или символов;
- Проверить:
  - связаны ли электронно игровые часы и таймер для броска;
  - останавливаются ли показания командных фолов на табло на цифре 5;
  - изменяется ли вручную номер четверти и количество тайм-аутов;
  - как сбросить командные фолы и тайм-ауты в перерывах (если это не происходит автоматически);
  - как изменить количество заброшенных очков и фолов (персональных и командных) в случае ошибки;
  - как корректируется время на игровых часах вплоть до десятых долей секунды;
  - отображается ли время тайм-аута на табло;
  - есть ли кнопка звукового сигнала на пульте управления.
  - внести данные игры на табло (название команд, фамилии и номера игроков для каждой команды), соответственно поданным заявкам. Команда А — первая на табло.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

- правильно выставлять забитые очки и фолы игрокам так же, как и в протоколе;
- сообщать секретарю информацию в следующем порядке:
  - забитые очки: номер игрока — команда — количество очков — общий счёт (например: 99Б — 2 очка);

Секретарь должен записать в протокол и проговорить изменение в счёте в формате А-Б (например — 25, 44:25).

  - подтвердить изменение в счёте;
  - фолы: номер игрока — команда — категория фола — наказание (например: 00А — персональный фол — 2 штрафных броска;

Секретарь должен записать в протокол и проговорить:

количество персональных фолов — количество командных фолов — ситуацию с командными фолами в формате А-Б (например: 3-ий персональный фол — 4-ый командный фол — по фолам —4:2).

- подтвердить изменение при совпадении информации;

- каждый раз, когда игрок просит замену, убедиться, что он может выйти на игровую площадку;
- сообщать секундометристу о запрошенных заменах и/или тайм-аутах.
- внимательно наблюдать за скамейкой справа в ситуациях драки или других возможных ситуациях;
- выставлять на табло 1 неимпользованный тайм-аут команде, которая не запросила ни одного тайм-аута во второй половине игры, когда на игровых часах остается 02:00 или менее до конца четвёртой четверти.

ПОСЛЕ ИГРЫ:

- проверить правильность показаний на табло;
- помочь секретарю заполнить протокол до конца (при необходимости);
- подписать протокол после своей фамилии;
- передать копии протокола каждой команде.

РФБ

СЕКУНДОМЕТРИСТ

СЕКУНДОМЕТРИСТ И ОБОРУДОВАНИЕ
ОБЯЗАННОСТИ
ТАЙМ-АУТ
ФОЛ
ЗАМЕНА

СЕКУНДОМЕТРИСТ И ОБОРУДОВАНИЕ

Секундометрист — ведёт отсчёт игрового времени, времени тайм-аутов и перерывов в игре, предоставляет замены и тайм-ауты, управляет указателями персональных и командных фолов.

ОБОРУДОВАНИЕ:

- пульт, представляющий собой устройство с кнопками, которое имеет возможность запускать/останавливать игровое время, издавать звуковой сигнал, отличный от сигнала об окончании времени и времени для броска. Пульт может быть как единым для всех перечисленных функций, так и разъединённым, то есть для каждой функции отдельный пульт;
- игровые часы, расположенные на кубах над каждым щитом и на табло;
- указатели персональных фолов (от 1 до 5 и GD);
- указатели командных фолов, подготовленные на краях судейского стола для каждой команды;
- секундомер;
- свисток;
- ручка и листок бумаги.



ОБЯЗАННОСТИ

ДО ИГРЫ:

- проверить и продемонстрировать работоспособность всех кнопок, звуковых сигналов и световых (красная «рамка» на баскетбольных щитах) Старшему судье;
- проверить исправность секундомера;
- знать/узнать как корректируется время на игровых часах;
- проверить работу устройства контроля времени судьями (Precision timing equipment), если оно имеется;
- запустить таймер до начала игры за 60 минут;
- подать* сигнал согласно предматчевому сценарию (обычно за 7 минут) для представления команд;
- подать* сигнал за 3 минуты до начала игры (если представление команд по каким-либо причинам задерживается, то секундометрист должен остановить игровые часы на отметке 03:00);
- подать* сигнал за 1 минуту 30 секунд до начала игры.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

- держать руки на кнопках управления игровыми часами (старт/стоп) для более точной и профессиональной работы;
- контролировать живой/мёртвый мяч согласно Официальным Правилам баскетбола ФИБА;
- вести учет перерывов;
- подавать* сигнал за 30 секунд до конца перерыва между 1 и 2, 3 и 4 четвертями, а так же перед каждым овертаймом и по заверщении перерыва;
- подавать* сигнал за 3 минуты, а так же за 1 минуту 30 секунд до конца большого перерыва между 3 и 4 четвертями и по завершении перерыва;
- запустить секундомер в большом перерыве и передать его судьям, чтобы судьи и комиссар вовремя вернулись до начала 3 четверти;
- наблюдать за игроками и скамейками, чтобы сообщить комиссару и судьям о любых возникших инцидентах;
- подавать* сигнал и одновременно сбрасывать* игровые часы на 10:00/05:00 сразу, как только перерыв закончился для начала нового игрового отрезка;
- показывать количество фолов, совершённых каждым игроком, поднимая указатель персональных фолов, таким образом, чтобы оба тренера это видели;

* если это не запрограммированно

- управлять указателями командных фолов, расположенными на краях секретарского стола (при достижении командой 4 командных фолов, секундометрист должен поставить/проконтролировать указатель командных фолов в ближайшей ситуации живого мяча (когда мяч оказался в руках игрока для исполнения штрафных бросков или для вбрасывания) и убрать/проконтролировать, когда четверть окончена (за исключением 4 четверти в случае овертайма);
- производить замены;
- подавать сигнал судьям для предоставления запрошенного тайм-аута;
- вести учёт тайм-аутов;
- подавать* сигнал за 10 секунд до окончания тайм-аута и по его завершении;
- понимать течение игры и предугадывать запросы на тайм-аут (хорошей практикой является каждый раз смотреть на тренера команды, в чьё кольцо был заброшен мяч);
- уведомить Старшего судью, если команда использовала все тайм-ауты до конца текущей половины игры;
- подать сигнал для замены немедленно, если игрок заработал 5-ый персональный фол, а также игрок или тренер подлежит дисквалификации (D)/дисквалификации до конца игры (GD);
- останавливать таймер после каждого забитого мяча, когда на игровых часах остается 02:00 или менее в четвёртой четверти/овертайме, в тот момент, когда мяч полностью опускается ниже сетки;
- подавать сигнал для замены, когда на игровых часах остается 02:00 или менее в четвёртой четверти/овертайме, если игрок команды, в чьё кольцо заброшен мяч, запросил замену (замена может быть предоставлена обеим командам);
- использовать секундомер в случае выхода из строя оборудования, сообщить комиссару и Старшему судье;
- если обнаружена ошибка в ведении протокола, должен подождать до тех пор, когда мяч в первый станет «мёртвым» и подать сигнал.

ПОСЛЕ ИГРЫ:

- подписать протокол после своей фамилии;
- проанализировать допущенные ошибки.

* если это не запрограммированно

ТАЙМ-АУТ. ВОЗМОЖНОСТИ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ

СИТУАЦИЯ	ИГРОВЫЕ ЧАСЫ	СТАТУС МЯЧА	ВОЗМОЖНОСТЬ ТАЙМ-АУТА
ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ	ЗАПУЩЕНЫ	ЖИВОЙ	НЕТ
СУДЬЯ ДАЁТ СИГНАЛ	ОСТАНОВЛЕНЫ	МЁРТВЫЙ	У ОБЕИХ КОМАНД
МЁРТВЫЙ МЯЧ			
МЯЧ В РАСПОРЯЖЕНИИ ИГРОКА		ЖИВОЙ	НЕТ



ПРОЦЕДУРА ОБРАЩЕНИЯ К СЕКУНДОМЕТРИСТУ

Тренер или Первый помощник тренера должен установить зрительный контакт с секретарским столом, показать жест тайм-аута и громко произнести «тайм-аут» (без каких-либо условий, например: «Тайм-аут, если забьют»).

Коммуникация с членами судейской бригады.

Любой член бригады должен незамедлительно продублировать запрос тайм-аута и убедиться, что секундометрист принял запрос характерным жестом «палец вверх».

Запрос об отмене тайм-аута происходит по такому же принципу, но только до сигнала секундометриста.

Секундометрист подает сигнал, когда есть возможность предоставить запрошенный тайм-аут, показывает соответствующий жест и указывает на скамейку команды, запросившей тайм-аут.

Тайм-аут начинается, когда судья даёт свой сигнал и демонстрирует соответствующий жест.

Тайм-аут заканчивается, когда судья даёт свой сигнал и приглашает команды вернуться на игровую площадку.

ФОЛ

А) ФОЛ ЗАФИКСИРОВАН ОДНОМУ ИГРОКУ

Секундометрист показывает количество персональных фолов игрока следующим образом:

1. указатель фолов отчётливо виден обеим скамейкам;
2. указатель фолов отчётливо виден зрителям, игрокам, судьям;
3. указатель фолов отчётливо виден обеим скамейкам.



Б) ФОЛЫ ЗАФИКСИРОВАНЫ ДВУМ ИГРОКАМ

Секундометрист показывает 2 указателя количества фолов, в соответствии с занимаемыми игроками скамейками команд.

Показ производится аналогично показу фола одному игроку.



ЗАМЕНА



ПРОЦЕДУРА ОБРАЩЕНИЯ К СЕКУНДОМЕТРИСТУ
Запасной должен показать официальный жест замены или сесть на стул, предназначенный для замены, без жеста (тоже считается запросом замены). Запасной должен быть готов играть немедленно.

Никто, кроме запасного, который должен выйти на площадку, не может запросить замену.

Коммуникация с членами судейской бригады.
Любой член бригады должен незамедлительно продублировать запрос замены и убедиться, что секундометрист принял запрос характерным жестом «палец вверх».

Отмена запроса замены происходит по такому же принципу, но только до сигнала секундометриста.

Секундометрист подает сигнал, когда есть возможность предоставить замену, показывает одноимённый жест.
Судья даёт свой сигнал, демонстрирует соответствующий жест и приглашает запасного на площадку. После этого запасной стал игроком, а игрок — запасным. Следующая возможность для замены этого игрока/запасного появится, только когда время на игровых часах изменится.

ВРЕМЕННЫЕ ПАРАМЕТРЫ ОСТАНОВОК В ИГРЕ ДЛЯ ЗАМЕНЫ:

- обычная замена — как можно быстрее;
- травма игрока — 15 секунд;
- удаление за 5 персональных фолов, дисквалификацию(D)/ дисквалификацию до конца игры (GD) — 30 секунд;
- травма судьи - 5 минут.

РФБ

ОПЕРАТОР ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА

ОПЕРАТОР И ОБОРУДОВАНИЕ
ОБЯЗАННОСТИ
ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ
СХЕМЫ РАБОТЫ

ОПЕРАТОР И ОБОРУДОВАНИЕ

Оператор таймера для броска (далее – оператор) — лицо, управляющее устройством (таймером) отсчёта времени для броска с помощью специального оборудования.

ОБОРУДОВАНИЕ:

- пульт, представляющий собой устройство с кнопками, которое имеет возможность запускать/останавливать таймер 24 секунд, таймер 14 секунд, гасить показания;
- таймеры, расположенные на кубах над каждым щитом;
- секундомер;
- свисток.



ОБЯЗАННОСТИ

ДО ИГРЫ:

- продемонстрировать работоспособность всех кнопок, звуковых сигналов и световых (жёлтая «рамка» на баскетбольных щитах) Старшему судье;
- проверить исправность секундомера;
- убедиться, что таймер для броска электронно связан с игровыми часами;
- проверить:
  - можно ли отключить дисплей так, чтобы на нем не отображались никакие показания;
  - может ли звуковой сигнал таймера для броска быть остановлен новым сбросом 24/14 и можно ли сразу запустить новый отсчет после звукового сигнала;
  - возможно ли исправить показания таймера при необходимости

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

- держать руки на кнопках управления таймером для более точной и профессиональной работы;
- управлять таймером для броска в соответствии с Официальными Правилами баскетбола ФИБА, а именно знать, в какой момент:
  - запускать новые 24 секунды;
  - оставлять текущее значение;
  - запускать новые 14 секунд;
  - сбрасывать (гасить) показания;
  - не включать новые 24/14 секунд;
- запоминать в какой момент времени началась та или иная атака (например: начало атаки в 5:11 до конца четверти)

ПОСЛЕ ИГРЫ:

- подписать протокол после своей фамилии;
- проанализировать допущенные ошибки.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

24 СЕКУНДЫ

Каждый раз, когда игрок устанавливает новый командный контроль, оператор должен обновить показания на таймере до 24 секунд.

Новый командный контроль — это:

- первый контроль одной из команд после правильного отбития мяча при спорном броске в начале игры;
- первый контроль в начале каждой четверти и овертайма;
- первый контроль после забитого мяча;
- контролируемое отбивание мяча защитником своему партнёру при подборе;
- задержка мяча одной рукой защитником и целенаправленная передача;
- начало уверенного ведения защитником;
- контроль мяча одной или двумя руками;
- задержка мяча одной или двумя руками и неконтролируемая передача (как правило, возврат мяча в игровую площадку при попытке спасти мяч из аута)
- предоставление команде защиты вбрасывания в своей тыловой зоне.

14 СЕКУНД

Оператор должен обновить показания на таймере до 14 секунд каждый раз, когда:

- после того, как мяч коснулся кольца при неудачном броске (включая ситуацию, когда мяч застревает между кольцом и щитом), последнем штрафном броске или при передаче, контроль над мячом устанавливает та же команда, которая контролировала мяч перед тем, как мяч коснулся кольца;
- игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти или в каждом овертайме после тайм-аута, взятого командой, которая имеет право на владение мячом в своей тыловой зоне, и главный тренер решает, что игра должна быть возобновлена вбрасыванием д л я команды с линии вбрасывания в передовой зоне команды, и на таймере для броска отображалось 14 секунд или более, когда игровые часы были остановлены;
- происходит контролируемое отбивание мяча нападающим своему партнёру при подборе;
- команде предоставляется вбрасывание с линии вбрасывания в своей передовой зоне как наказание за деструктивный, грубый или дисквалифицирующий фол (всегда новые 14

секунд);

- той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне и на таймере для броска остается 13 секунд или менее:
  - в результате фола или нарушения (но не при выходе мяча в аут);
  - в результате остановки игры из-за действия, не связанного с командой, контролирующей мяч (после показа судьёй соответствующего жеста);
  - в результате остановки игры из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение (после показа судьёй соответствующего жеста).
- команде, которая перед этим не контролировала мяч, должно быть предоставлено вбрасывание в передовой зоне в результате:
  - персонального фола или нарушения (включая выход мяча в аут).
  - ситуации спорного броска.

ЗАПУСК ТАЙМЕРА

Оператор должен запустить таймер каждый раз при вбрасывании, когда кто-либо из игроков касается мяча или мяч правильно касается любого игрока на игровой площадке.

СБРОС (ГАШЕНИЕ) ПОКАЗАНИЙ

Оператор должен сбросить (погасить) показания на таймере каждый раз, когда:

- мяч касается кольца соперника;
- мяч заброшен с игры:
- каждой команде предоставляется (-ются) штрафной (-ые) бросок (-ки);
- до конца четверти/овертайма остаётся менее 24/14 секунд.

СОХРАНЕНИЕ ПОКАЗАНИЙ

Оператор должен сохранить текущее показание таймера каждый раз, когда:

- вбрасывание предоставляется той же команде, которая владела мячом до того, как судья зафиксировал аут;
- тренер выбирает вбрасывание в передовой зоне с линии вбрасывания после тайм-аута, когда счётчик показывает 14 или менее секунд;
- той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне в результате фола или нарушения и 14 или более секунд отображается на таймере для броска;

- технический фол получил игрок или тренер нападающий команды;
- 2 игрока разных команд совершили обоюдный фол;
- судьи зафиксировали акт насилия в результате видеопросмотра;
- мяч коснулся собственного кольца;
- травма игрока команды, контролирующей мяч;
- одинаковые наказания против обеих команд компенсируют друг друга;
- судья зафиксировал спорный мяч, и вбрасывание предоставлено той же команде, которая владела мячом;
- судьи используют систему немедленного видеоповтора (IRS) до окончательного решения Старшего судьи.

Оператор должен быть уверен в том, что произошло на площадке перед тем, как изменить показания на таймере.

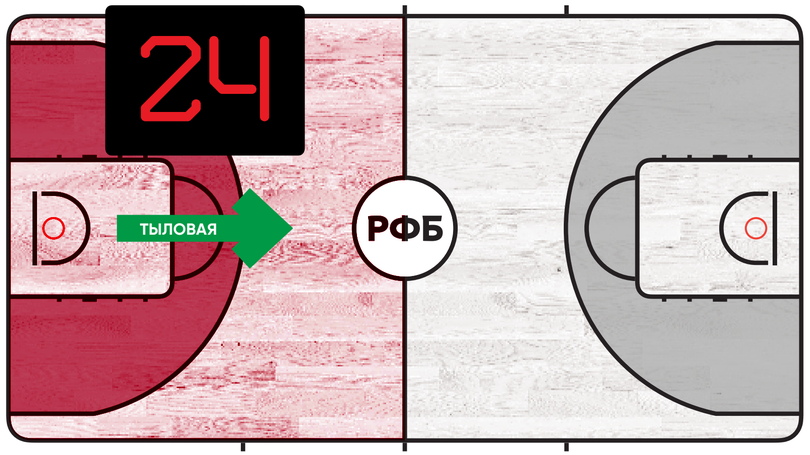
В спорных ситуация (касание кольца/не было касания, новый контроль/не было контроля) рекомендуется выждать паузу и дождаться от судьи вспомогательного жеста:

a. показания верны;

b. обновить показания.

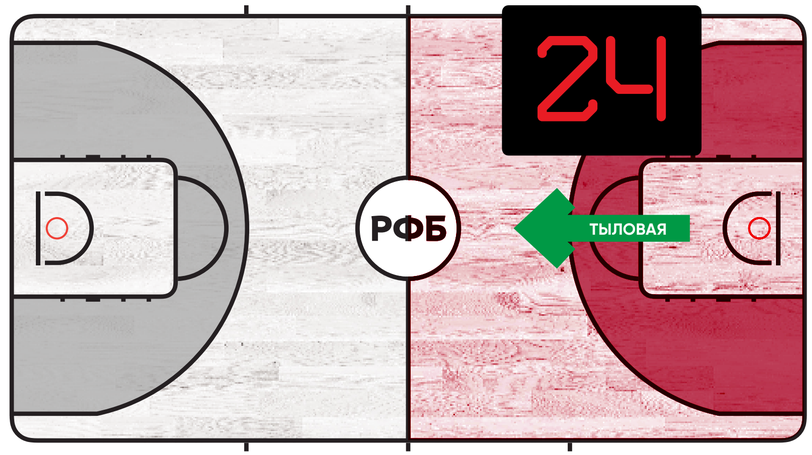


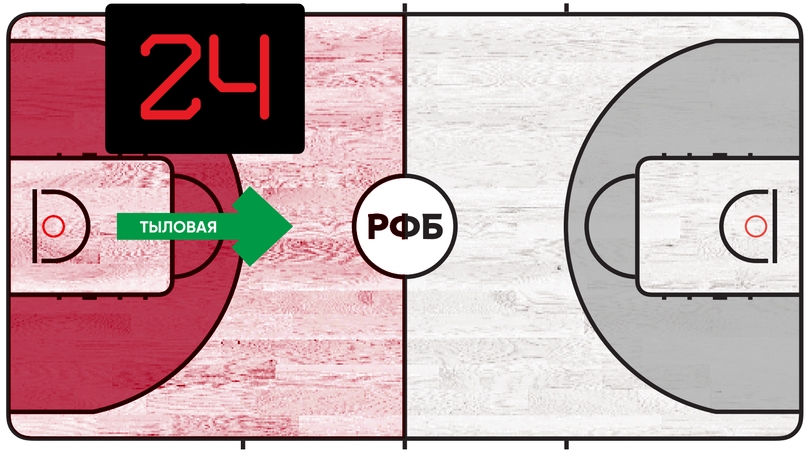
СХЕМЫ РАБОТЫ (СПОРНЫЙ БРОСОК)



Мяч после спорного броска был правильно отбит одним из спорящих игроков и игровые часы запущены.

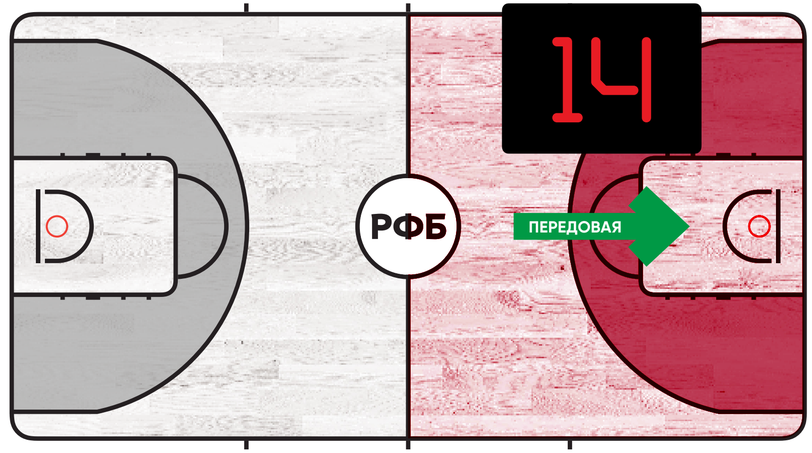
ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
включить **24** секунды для любой команды в момент первого контроля мяча.



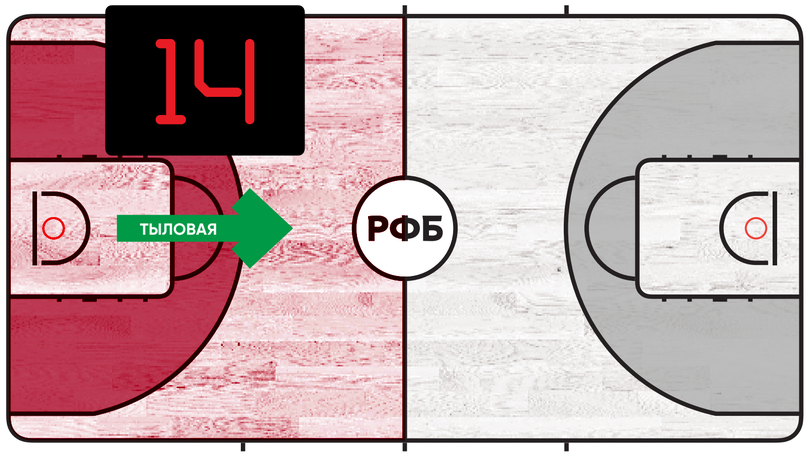


Мяч после спорного броска был отбит игроком А5 в аут/ игрок А5 заступил за среднюю линию. Вбрасывание предоставлено команде Б в её тыловой | передовой зоне.

ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
в тыловой – **24** секунды | в передовой – **14** секунд.

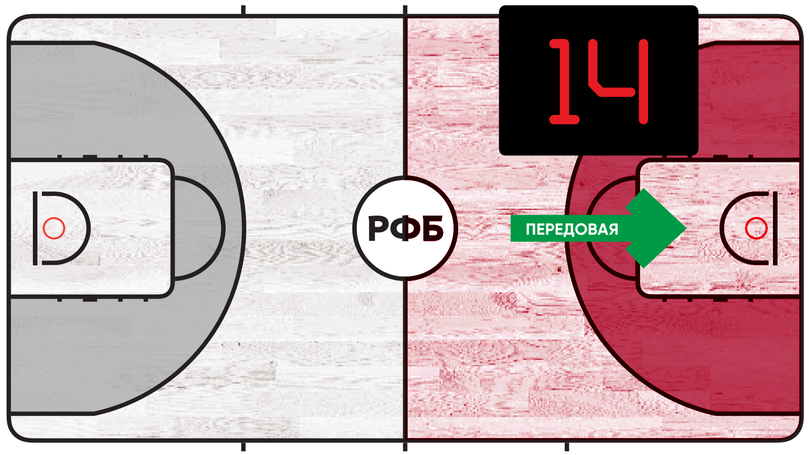


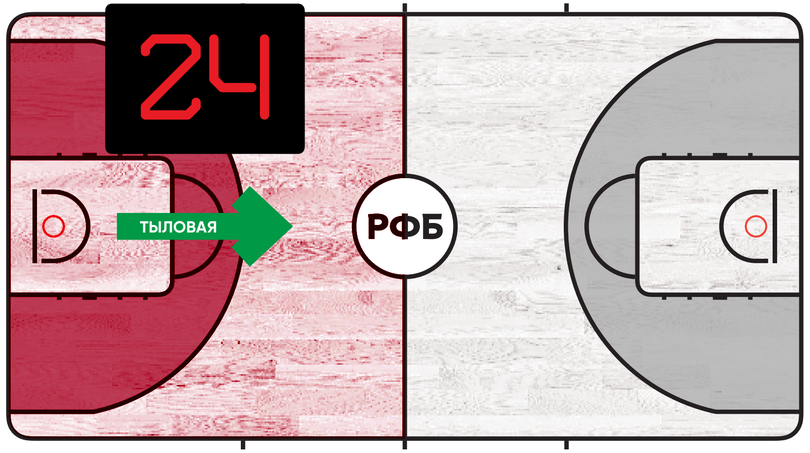
СХЕМЫ РАБОТЫ (КАСАНИЕ КОЛЬЦА)



Мяч после броска коснулся кольца. Игрок нападающей команды установил новый контроль над мячом в тыловой | передовой зоне.

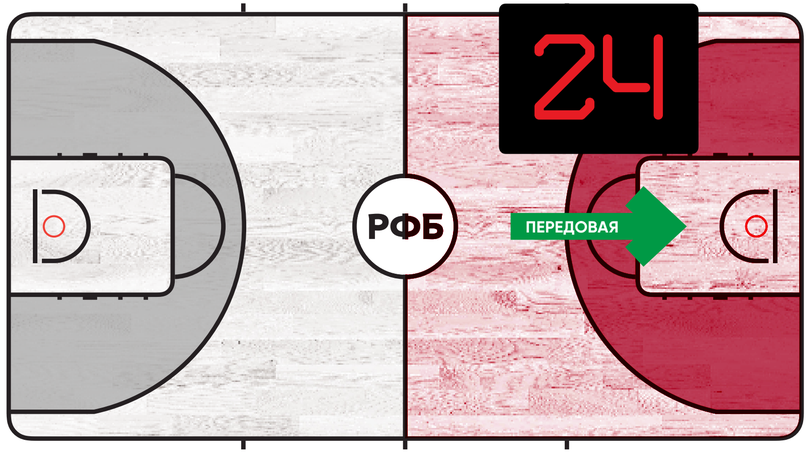
ДЕЩСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
14 секунд в любом месте площадки.



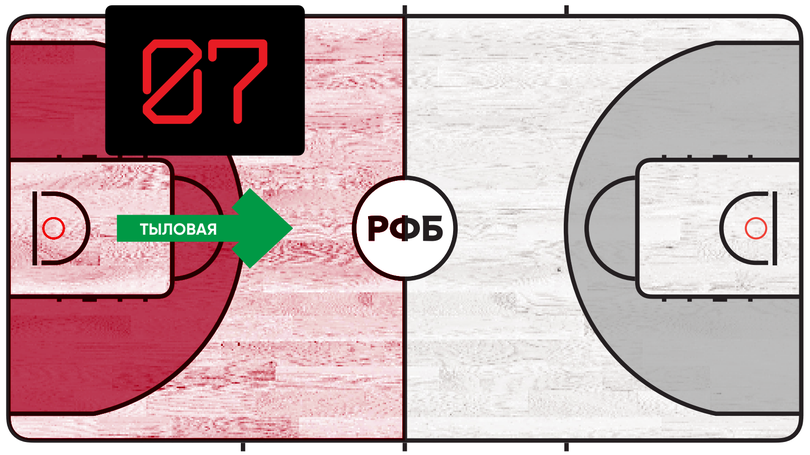


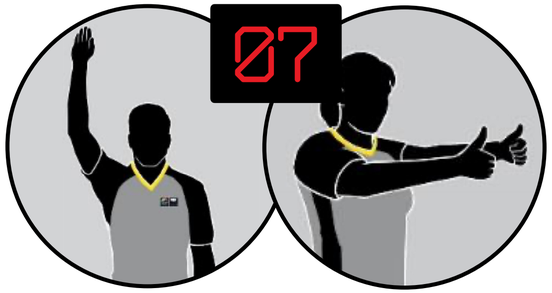
Мяч после броска коснулся кольца. Игрок защищающийся команды установил новый контроль над мячом в тыловой | передовой зоне.

ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
24 секунды в любом месте площадки.



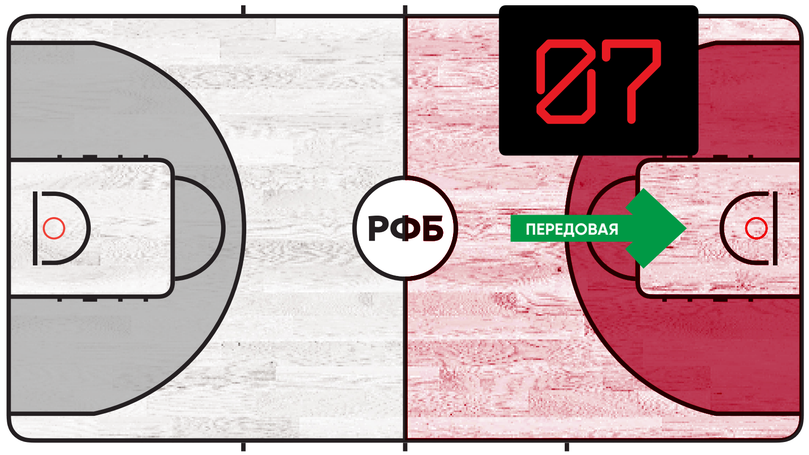
СХЕМЫ РАБОТЫ (СПОРНЫЙ МЯЧ)

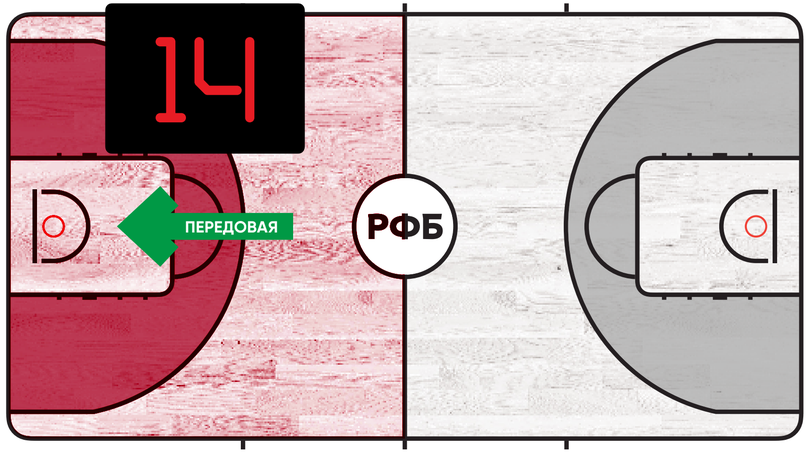


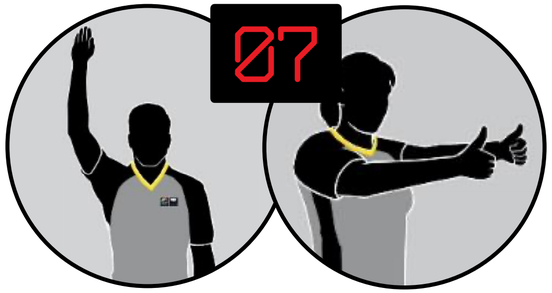


Судья зафиксировал спорный мяч между игроками А4 и Б9 с **7** секундами на таймере для броска. Согласно стрелке поочерёдного владения мячом продолжит владеть команда А в своей тыловой | передовой зоне.

ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
должно остаться **7** секунд в любом месте площадки.

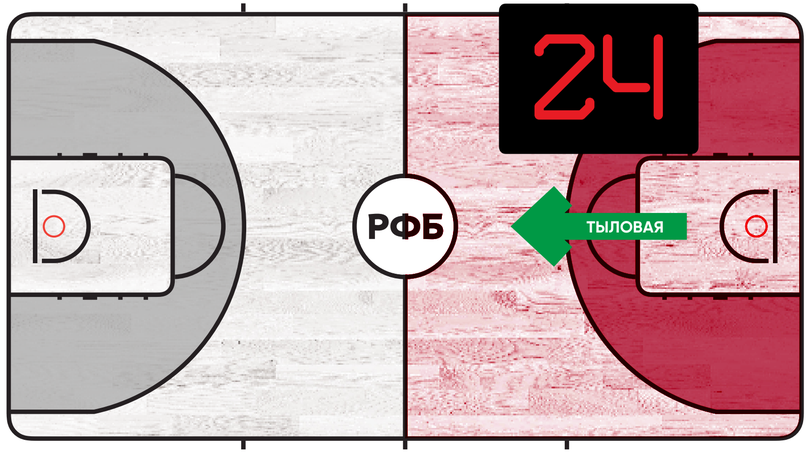




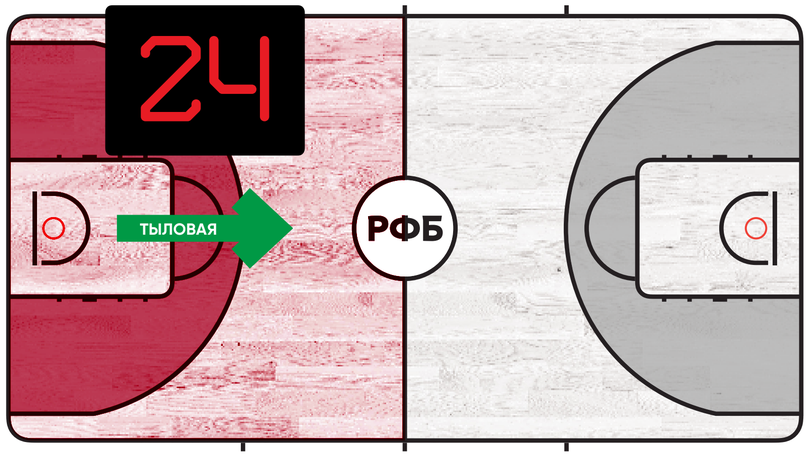


Судья зафиксировал спорный мяч между игроками А7 и Б1 с **7** секундами на таймере для броска. Согласно стрелке поочерёдного владения новый командный контроль будет у команды Б в своей передовой | тыловой зоне.

ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
в передовой — новые **14** секунд | в тыловой — новые **24** секунды.

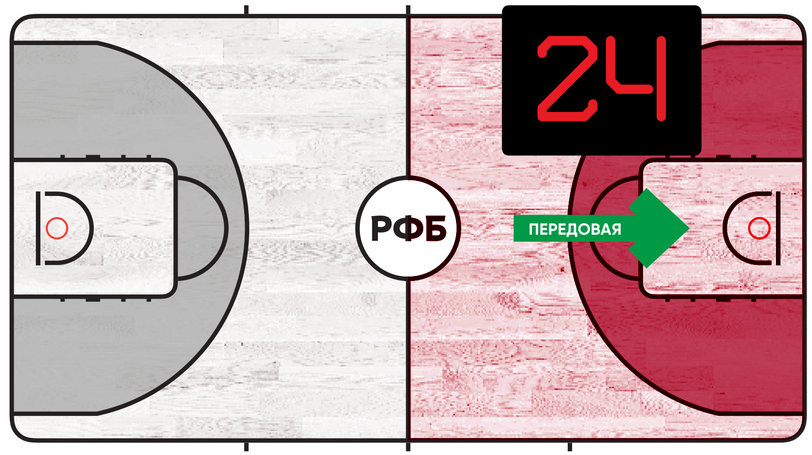


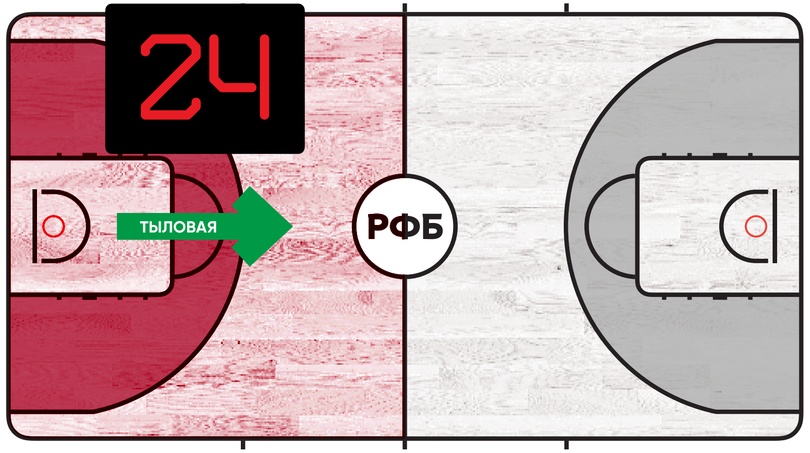
СХЕМЫ РАБОТЫ (ПЕРЕХВАТ)



Игрок защиты перехватил мяч (взял его в 2 руки, уверенно начал ведение, задержал в 1 руке) в своей тыловой | передовой зоне.

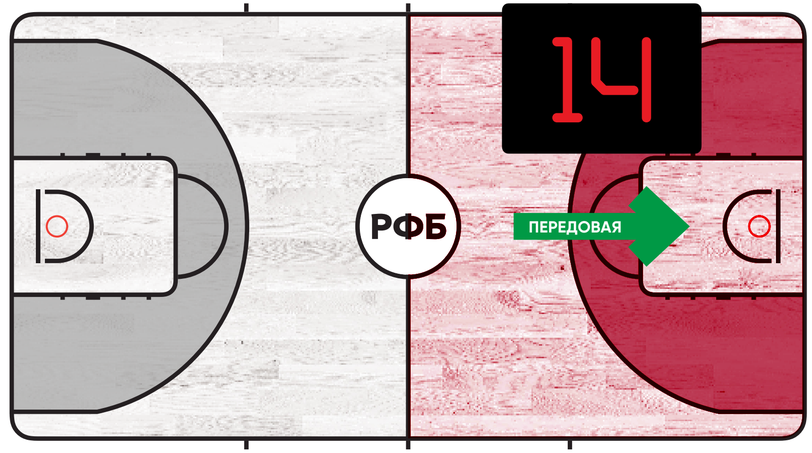
ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
новые **24** секунды.



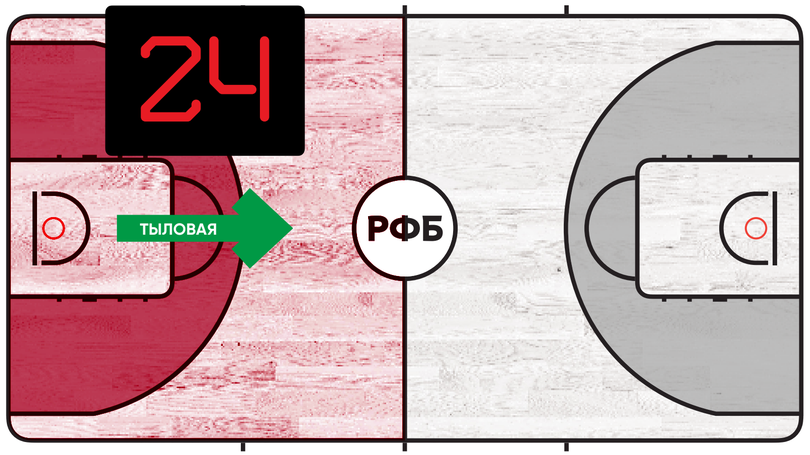


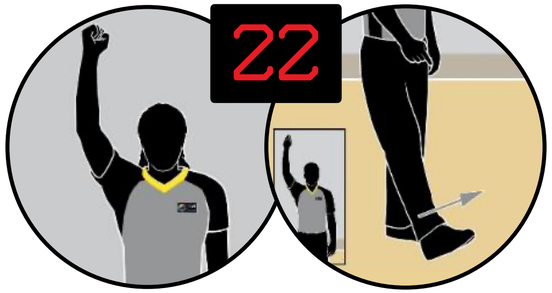
Игрок защиты перехватил мяч (взял его в 2 руки, уверенно начал ведение, задержал в 1 руке) и заступил в аут в своей тыловой | передовой зоне.

ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
в тыловой — новые **24** секунды | в передовой — новые **14** секунд.



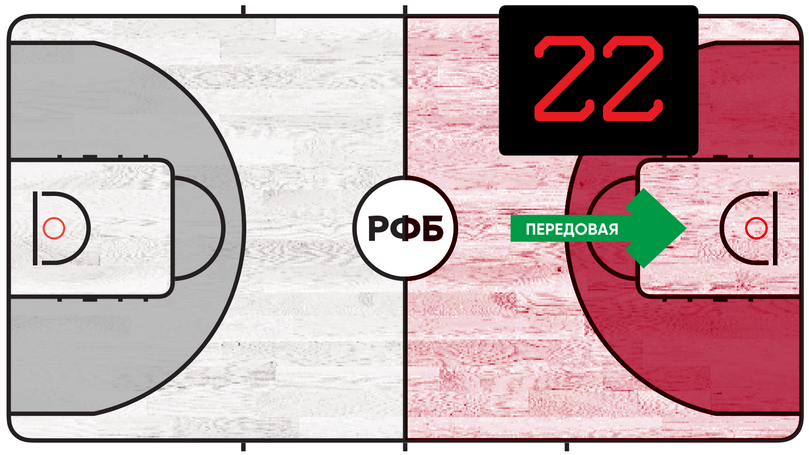
СХЕМЫ РАБОТЫ (ФОЛ ИЛИ НАРУШЕНИЕ)

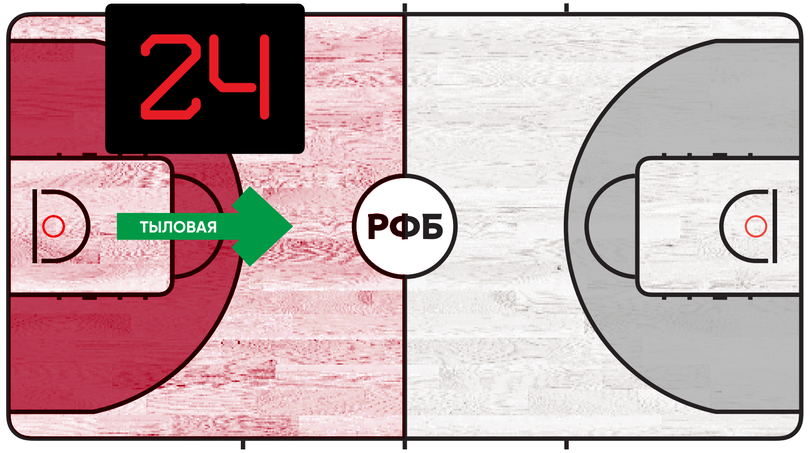


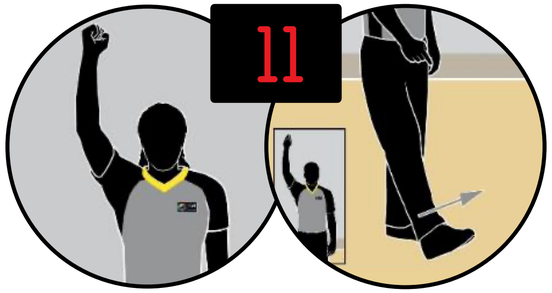


Фол в защите или умышленная игра ногой в защите происходит в тыловой | передовой зоне, когда на таймере для броска остаётся **22** секунды.

ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
в тыловой — новые **24** секунды | в передовой — **22** секунды остаётся.

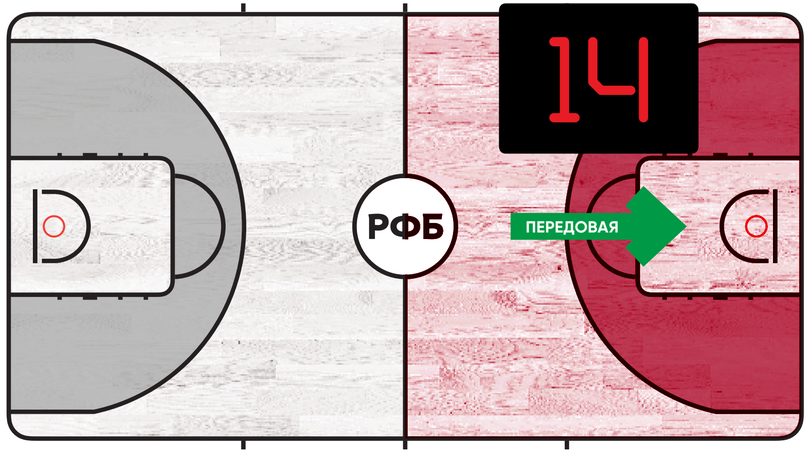






Фол или умышленная игра ногой в защите происходит в тыловой | передовой зоне, когда на таймере для броска остаётся **11** секунд.

ДЕЙСТВИЯ ОПЕРАТОРА:
в тыловой — новые **24** секунды | в передовой — новые **14** секунд.



РФБ

ОПЕРАТОР ВИДЕОПРОСМОТРА (IRS)

ПРОСМОТР IRS И ОБОРУДОВАНИЕ
ОБЯЗАННОСТИ

ПРОСМОТР IRS И ОБОРУДОВАНИЕ

Просмотр системы немедленного видеоповтора – это рабочий метод, используемый судьями для проверки их решений посредством просмотра игровых ситуаций на экране утвержденной видеотехники.

ОБОРУДОВАНИЕ:

- устройство, связанное с камерами, с помощью которого судьи могут проверить свои решения с разных ракурсов, разной скоростью и с разной степенью приближения;
- листок бумаги и ручка;
- секундомер.

ОБЯЗАННОСТИ

ДО ИГРЫ:

- продемонстрировать работоспособность системы Старшему судье за 60 минут (система должна быть готова и исправна) до начала игры;
- сообщить Старшему судье, если система неисправна;
- продемонстрировать работоспособность системы Старшему судье за 20 минут;

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

- внимательно следить за игрой;
- быть готовым показать любой эпизод, произошедший в игре;
- постоянный мониторить работоспособность системы;
- записывать на листе бумаги оставшееся время до конца четверти/овертайма всех эпизодов, которые судьи намереваются просматривать.

Судьи уполномочены использовать систему IRS до того, как старший судья подписал протокол.

Просмотр IRS должен быть осуществлен, как только судьи остановили игру по любой причине после того, как произошла ситуация, подлежащая просмотру IRS.

ПРОЦЕДУРА:

- Старший судья перед игрой должен утвердить оборудование IRS, если оно доступно;
- Старший судья принимает решение, должен ли быть использован просмотр IRS или нет;
- если решение судей является предметом для просмотра IRS, то первоначальное решение должно быть продемонстрировано судьями на игровой площадке.
- после сбора всей информации от других судей, судей-секретарей, комиссара, просмотр должен начаться как можно быстрее;
- Старший судья и, как минимум, один судья (который давал свисток) должны принимать участие в просмотре. Если старший судья давал свисток, он должен выбрать одного из судей для совместного просмотра;
- во время просмотра IRS Старший судья должен обеспечить, чтобы никакие неправомочные лица не имели доступ к монитору IRS;
- просмотр должен быть осуществлен до проведения тайм-аутов или замен, начала перерыва в игре или до возобновления игры;
- если начался тайм-аут или произошла замена, когда судьи выявили необходимость просмотра IRS, тайм-аут и любые замены должны быть отменены до вынесения окончательного решения;
- Главный тренер может отменить запрос тайм-аута после вынесения окончательного решения, или оба главных тренера могут запросить тайм-аут, или обе команды могут запросить замену;
- после просмотра, судья, дававший свисток, должен показать окончательное решение, и игра должна быть возобновлена соответственно;
- первоначальное решение судьи(-ей) может быть исправлено только в том случае, если просмотр IRS предоставляет судьям ясное и убедительное наглядное доказательство для исправления.

ПРАВИЛО

Следующие игровые ситуации могут быть просмотрены.

ПО ОКОНЧАНИИ ЧЕТВЕРТИ ИЛИ ОВЕРТАЙМА:

- был ли мяч при удачном броске с игры выпущен прежде, чем прозвучал сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма;
- должно ли и сколько времени должно отображаться на игровых часах в том случае, если:
  - » Произошло нарушение выхода в аут игрока, выполнявшего бросок.
  - » Произошло нарушение времени для броска.
  - » Произошло нарушение правила 8 секунд.
  - » Был зафиксирован фол до окончания четверти или овертайма.

Перерыв в игре не должен начинаться до того, как вынесено решение после просмотра IRS, и любое добавленное игровое время в четверти или овертайме истекло.

КОГДА ИГРОВЫЕ ЧАСЫ ПОКАЗЫВАЮТ 2:00 МИНУТЫ ИЛИ МЕНЕЕ В ЧЕТВЕРТОЙ ЧЕТВЕРТИ И КАЖДОМ ОВЕРТАЙМЕ:

- был ли мяч при удачном броске с игры выпущен прежде, чем прозвучал сигнал таймера для броска.
  - » Судьи имеют право остановить игру немедленно для просмотра, был ли мяч при удачном попадании с игры выпущен до того, как прозвучал сигнал таймера для броска;
  - » Судьи должны выявить необходимость просмотра IRS, и просмотр должен быть осуществлен в первой остановке игры судьями по любой причине;
- когда фол был совершен в стороне от ситуации броска;
  - » истекло ли время на игровых часах или таймере для броска;
  - » начался ли процесс броска, когда фол был совершен соперником игрока, выполнявшего бросок, или
  - » был ли мяч все еще в руке(-ах) игрока, выполнявшего бросок, когда фол был совершен партнером игрока, выполнявшего бросок.
- был ли мяч все еще в руке(-ах) игрока, выполняющего вбрасывание, когда фол был совершён защищающейся командой в ситуации вбрасывания;
- было ли нарушение помехи попаданию или помехи мячу зафиксировано правильно*

Когда просмотр подтверждает, что помеха попаданию или помеха мячу была зафиксирована ошибочно, игра должна быть продолжена следующим образом, если после свистка:

1. *Мяч правильно попадает в корзину, попадание должно засчитываться, и защищавшаяся команда должна иметь право на вбрасывание из-за лицевой линии.*
2. *Игрок любой из команд устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, эта команда должна иметь право на вбрасывание с места, ближайшего к тому, где находился мяч в момент свистка.*
3. *Ни одна из команд не устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, происходит ситуация спорного броска.*

- для определения игрока, который заставил мяч выйти в аут. оно доступно;

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ В ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ:

- был ли мяч при удачном попадании с игры выпущен из зоны 2-х или 3-хочковых попаданий;
  - » Судьи имеют право остановить игру немедленно для просмотра, был ли мяч при удачном попадании с игры выпущен из зоны 2-х или 3-хочковых попаданий;
  - » Судьи должны выявить необходимость просмотра IRS, и просмотр должен быть осуществлен в первой остановке игры судьями по любой причине;
- 2 или 3 штрафных броска должно быть предоставлено после фиксации фола на игроке, выполнившем неудачный бросок с игры.
- произошло ли нарушение помехи попаданию или помехи мячу после того, как был совершён фол, и было ли такое нарушение зафиксировано правильно;
- соответствует ли персональный, деструктивный, грубый или дисквалифицирующий фол критериям такого фола либо наказание должно быть усилено или ослаблено, или фол должен рассматриваться как технический.
- после некорректной работы игровых часов или таймера для броска, на сколько времени должны быть скорректированы часы или таймер.
- для определения правильности игрока, который должен выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки).
- для определения участия игроков и лиц, которым разрешено сидеть на скамейке команды, в любом акте насилия или потенциальном акте насилия.
  - » Судьи имеют право остановить игру немедленно для просмотра любого акта насилия или потенциального акта насилия.
  - » Судьи должны выявить необходимость просмотра IRS, и просмотр должен быть осуществлен в первой остановке игры судьями по любой причине.

ЧЕЛЛЕНДЖ ГЛАВНОГО ТРЕНЕРА (ЧЕЛЛЕНДЖ)

Во всех играх, где применяется система немедленного видеоповтора (IRS), Главный тренер может запросить челлендж, т.е. попросить Старшего судью проверить их решение, используя IRS для просмотра игровой ситуации.

ПРОЦЕДУРА:

- Главный тренер может запросить только один челлендж (кроме соревнований РФБ, см. стр. 18);
- Предметом челленджа могут быть только игровые ситуации из Статьи F.3 Приложения F Официальных Правил баскетбола;
- Ограничения времени статьи F.3 не применяются. Челлендж главного тренера может быть запрошен в любое время в игре;
- Главный тренер, запрашивающий челлендж, должен установить визуальный контакт с ближайшим судьей и четко заявить о челлендже главного тренера;
- Главный тренер должен громко по-английски сказать «челлендж» и в это же самое время показать жест челленджа, рисуя прямоугольник, как экран телевизора. Запрос можно отменить до показа жеста судьей. Если судья показал жест, то запрос является окончательным и не подлежит изменению.
- Главный тренер должен запросить челлендж, и просмотр IRS должен быть осуществлен самое позднее, когда судьи первый раз остановили игру после принятого решения;
- Если игра продолжается без остановки, судьи имеют право остановить игру немедленно, когда они видят запрос главного тренера, если ни одна из команд не будет поставлена в невыгодное положение;
- Главный тренер должен указать ближайшему судье на ситуацию, которая должна быть просмотрена;
- Судья должен подтвердить, что запрошенный челлендж соответствует правилам;
- Судья должен уведомить секретаря, что челлендж главного тренера разрешен и пояснить предмет запроса;
- Во время просмотра IRS игроки должны оставаться на игровой площадке;
- Если просмотр IRS подтверждает, что оспариваемое решение должно быть в пользу запрашивавшей челлендж команды, первоначальное решение должно быть изменено;
- Если просмотр IRS подтверждает, что оспариваемое решение не должно быть в пользу запрашивавшей челлендж команды, первоначальное решение должно оставаться в силе;
- судьи должны использовать процедуру, аналогичную правилу просмотра IRS;
- После показа судьей окончательного решения просмотра IRS, игра должна быть возобновлена как после любого просмотра IRS.

РФБ

СУДЬЯ-ИНФОРМАТОР

СУДЬЯ-ИНФОРМАТОР И ОБОРУДОВАНИЕ
ОБЯЗАННОСТИ
СТРУКТУРА ФРАЗ

СУДЬЯ-ИНФОРМАТОР И ОБОРУДОВАНИЕ

Судья-информатор — судья-секретарь, выполняющий функции по доведению до всех присутствующих в спортивном зале актуальной информации о ходе матча. В своей работе судья-информатор руководствуется Официальными Правилами баскетбола и Регламентом.

Судья-информатор должен иметь хорошо поставленный голос, грамотную речь и навыки общения с аудиторией.

Фразы и формулировки строго не регламентируются, однако должны иметь определенную структуру и последовательность.

ОБОРУДОВАНИЕ:

- микрофон с бесшумным включением/выключением и узким радиусом направленности, выведенный отдельно, независимо от коммутации других устройств: магнитофонов для музыкального сопровождения, микрофонов группы поддержки и ведущего, и иметь приоритет перед ними;
- 2 ручки разного цвета;
- лист с составами обеих команд;
- предматчевый сценарий;
- лист с дополнительной информацией, обязательной для объявления до начала, во время и после окончания игры.

ОБЯЗАННОСТИ

ДО ИГРЫ:

- проверить наличие и исправность основного и запасного микрофонов;
- ознакомиться с предматчевым сценарием;
- ознакомиться с рекламными интеграциями, понять сколько раз за игру и в какие моменты необходимо их произносить;
- установить контакт со звукооператором, ведущим (если присутствует), руководителем группы поддержки, пресс-атташе клуба и другими лицами, участвующими в организации и проведении матча, с которыми придется контактировать;
- получить необходимую информацию о правильности произношения названий обеих команд, ударений в фамилиях игроков, тренеров, судей и комиссара;
- получить от секретаря стартовые пятёрки обеих команд;
- начать церемонию представления команд согласно предматчевому сценарию (как правило, за 7-8 минут до начала матча;
- начать представление стартовых пятёрок, отмеченных тренерами в протоколе.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

- внимательно смотреть за происходящим на игровой площадке;
- информировать о заменах, счёте и времени игры, количестве фолов, количестве заброшенных очков, имени и фамилии автора заброшенного мяча и т.п. Информация озвучивается только в то время, когда мяч мёртвый (при этом необязательно, чтобы игровые часы были остановлены). Как исключение — на 1-2 секунды интервала живого мяча – окончание фразы, не содержащее нового смысла и не отвлекающее от игры;
- в нештатных ситуациях (например, отказ табло/счётчиков игрового времени/таймера для броска) судья-информатор должен расположиться рядом с оператором таймера для броска и секундометристом. Информация должна строго соответствовать событию, независимо от статуса мяча, и даже быть превентивной, т.е. судья-информатор обязан сообщать об оставшемся времени игры и времени командного владения мячом с разумной и/или объявленной периодичностью (например, «владение 15... 10... 5... 3.. 2.. 1..» (сигнал);
- аналогично делаются сообщения об игровом времени в конце каждой четверти, начиная от 30 секунд; в остальное время

игры интервалы сообщений могут быть порядка одной минуты. В дополнение к информации о событиях игры в то время, когда мяч был живым, судья-информатор должен постоянно объявлять точное время, когда мяч станет мёртвым (например, после фола и во время других остановок игры на 4–5 секунд).

ПОСЛЕ ИГРЫ:

- по окончании игры судья-информатор традиционно прощается со зрителями и благодарит их за внимание.
- уместно отметить лучших игроков матча в обеих командах по результативности, количеству подборов и результативных передач, зафиксировать рекорд чемпионата, если таковой имел место;
- по просьбе пресс-службы может быть объявлено приглашение на пресс-конференцию;
- пригласить на ближайшие матчи.

ЗАПРЕЩЕНО:

- применять формулировки, который могут поставить судей в невыгодное положение;
- применять формулировки, дискредитирующие игроков тренеров, зрителей или кого-либо ещё;
- подбадривать какую-либо команду.

СТРУКТУРА ФРАЗ

Сообщения судьи-информатора должны быть краткими, но отражать суть обращения к зрителям и участникам соревнований.

ПРИВЕТСТВЕННОЕ СЛОВО

«Добрый вечер, уважаемые любители баскетбола! Сегодня в нашем Дворце спорта состоится матч XXX-го Чемпионата России — Суперлига. Встречаются команды: «Спартак» Выборг и «Динамо» Хабаровск».

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КОМАНД

«Представляем составы играющих сегодня команд: наши гости — «Динамо» Хабаровск».

Команда гостей должна быть представлена первой.

«Номер два ноля — Алексей Баранов.
Номер нулевой — Илья Пономарев — капитан команды».

Объявляемые номера должны быть порядковыми, кроме 00, а фамилия произносится после имени и т.д.

«Главный тренер команды — Анатолий Петров.
Помощник тренера — Геннадий Сахаров».

«Динамо» Хабаровск»

В конце представления необходимо повторить полное название команды и город).

Представляем команду «Спартак» Выборг.

Номер третий — Максим Привалов.
Номер двадцать второй — Магомед Магомедов — капитан команды» и т.д.

«Главный тренер команды — Сергей Мелкий,
Помощник тренера — Пётр Головин».

«Спартак» Выборг»

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ СУДЕЙ И КОМИССАРА

«Сегодняшний матч судят: Старший судья — судья Всероссийской категории — Евгений Свиридов, город Сочи, судья Первой категории — Карина Измайлова, город Самара и судья Второй категории — Максим Алфёров, город Калуга, Комиссар встречи — судья Всероссийской категории — Дмитрий Хребтов, город Ейск».

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ СТАРТОВЫХ ПЯТЁРОК КОМАНД

«Команды выходят на паркет в следующих составах (сначала

объявляется команда гостей): Номер третий — Максим Привалов. Номер двадцать второй — Магомед Магомедов — капитан команды» и т.д.
Аналогично представляется команда хозяев.

НАЧАЛО ЧЕТВЕРТИ/ОВЕРТАЙМА

«Первая/вторая четверть» и т.д. «Первый/второй овертайм» и т.д. — объявляется после того, как мяч введён в игру).

ЗАБРОШЕННЫЕ ОЧКИ

«Илья Петров».

При заброшенном с игры двухочковом броске объявляется только имя и фамилия.

«Максим Огородник — 3 очка».

При заброшенном с игры трёхочковом броске объявляется имя, фамилия и количество заброшенных очков.

«Артём Васильев».

При заброшенном штрафном броске, второй заброшенный штрафной объявлять необязательно.

«Мяч засчитан — Илья Петров 2/3 очка».

При заброшенном броске с игры с фолом.

«Илья Петров — 3/4 очка в одной атаке».

При заброшенном штрафном броске после попадания с фолом.

«Мяч не засчитан».

Когда судья демонстрирует соответствующий жест.

ФОЛЫ

«Илья Петров — номер 37-ой — первый фол».

Персональный фол.

«Илья Петров — номер 37-ой — наказан фолом в нападении —это его второй фол».

Фол в нападении.

«Илья Петров — номер 37-ой — наказан деструктивным/грубым/техническим фолом — это его третий фол».

«Илья Петров — номер 37-ой — наказан вторым грубым/техническим фолом — это его второй грубый/технический фол — игрок дисквалифицирован до конца матча» либо:
«... — по совокупности технического и грубого фолов игрок дисквалифицирован до конца матча».

«Илья Петров — номер 37-ой — наказан дисквалифицирующим фолом».

«Илья Петров — номер 37-ой и Иван Макаров — номер 7-ой — наказаны обоюдными фолами — это их 3-ий и 4-ый фолы соответственно».

ОКОНЧАНИЕ ЧЕТВЕРТИ

«Последняя минута первой/второй/... четверти, первого/... овертайма».

«Последние 2 минуты четвёртой четверти, первого/... овертайма».

«Первая/вторая/... четверть окончена, счёт — 25-23, впереди команда «Спартак» — сначала объявляется счёт команды «А», потом — команды «Б».

«Первый/второй/... овертайм окончен, счёт — 108-109, впереди команда «Динамо».

ТАЙМ-АУТ

«Тайм-аут «Спартак/Динамо».

После последнего использованного тайм-аута —

«Команда «Спартак/Динамо» использовала все тайм-ауты в первой половине встречи.

ЗАМЕНА

«Замена в команде «Динамо»: на площадку выходит Магомед Магомедов — номер 22-ой и Илья Попов — номер 33-ий».

«Замена в обеих командах: в команде «Спартак» на площадку выходит Алексей Баранов — номер 00 (два ноля), в команде «Спартак» на площадку выходит Магомед Магомедов — номер 22-ой и Илья Попов — номер 33-ий»».

ВРЕМЕННЫЕ НАРУШЕНИЯ

«Нарушение правила 3/5/8/24 секунд»

ВИДЕОПРОСМОТР

«Судьи обращаются к системе немедленного видеоповтора для определения ...».

Далее в зависимости от ситуации, например:

«2 или 3 очка необходимо засчитать в результате удачного броска с игры».

«соответствует ли персональный, грубый, деструктивный или дисквалифицирующий фол критериям такого фола либо наказание должно быть усилено или ослаблено, или фол должен рассматриваться как технический».

«игрока, который заставил мяч выйти в аут».

«действий, которые можно квалифицировать как акт насилия».

«правильно ли зафиксирована помеха попаданию/мячу».

«2 или 3 броска будет предоставлено игроку со штрафной линии».

«корректировки игрового часов/таймера для броска».

«правильности игрока, который должен выполнять штрафной (-ые) бросок (-ки)».

«произошло ли попадание/нарушение/фол прежде, чем прозвучал сигнал об окончании четверти/овертайма».

«был ли мяч при удачном броске выпущен прежде, чем прозвучал сигнал таймера для броска».

«участия игроков и лиц, которым разрешено сидеть на скамейке команды, в любом акте насилия или потенциальном акте насилия».

Далее объявляется первоначальное решение. Например:

«Первоначально решение — два очка/персональный фол/вбрасывание для команды «Динамо».

«После использования системы немедленного видеоповтора судьи ...»

Далее в зависимости от ситуации, например:

«... оставили первоначальное решение в силе — ...».

«... определили, что Магомед Магомедов забил 3 очка».

«... установили, что фол Магомеда Магомедова квалифицируется как грубый/деструктивный — это его второй фол».

«... определили владение для команды «Спартак».

«не выявили акта насилия/определили, что Магомед Магомедов наказан грубым/деструктивным/дисквалифицирующим фолом».

«... определили, что помеха попаданию/мячу была определена правильно, 2/3 очка засчитаны Илье Попову».

«... не зафиксировали помеху попаданию/мячу, владение предоставляется команде «Спартак/Динамо».

«... определили, что до конца первой четверти/владения 1 десятая секунды».

«... определили, что на линию штрафного броска приглашается Илья Попов».

«... определили, что попадание/нарушение было после сигнала об окончании времени».

«... определили, что попадание/нарушение было совершено за 1 целую 3 десятых секунды до конца четверти/овертайма».

«... определили, что мяч засчитан/не засчитан».

ЧЕЛЛЕНДЖ ГЛАВНОГО ТРЕНЕРА

«Главный тренер команды «Спартак/Динамо» запросил челлендж. Судьи обращаются к системе немедленного видеоповтора для определения ...»

Далее аналогично видеопросмотру.

Следующую информацию судьи до тренеров, комиссара и секретарей доносят самостоятельно:

- Челлендж выигран/проигран.
- У Главного тренера команды «Спартак/Динамо» сохраняется право на второй челлендж.
- Система видеопросмотра не позволяет получить

убедительные данные, решение остаётся в силе, право на второй челлендж сохраняется.

- Система видеопросмотра — неисправна. Право на второй/оба челлендж (-а) сохраняется.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

«Матч окончен — счёт 89-95 — победу одержала команда «Динамо» Хабаровск».

ПРИГЛАШЕНИЕ НА СЛЕДУЮЩИЕ МАТЧИ

«Уважаемые болельщики, будем рады видеть вас на следующем матче, который состоится 21 января во дворце спорта «Спартак» против команды «Сокол» город Петрозаводск».

РФБ

КОМИССАР

ОБЯЗАННОСТИ

ОБЯЗАННОСТИ

Комиссар, назначенный на игры, является представителем проводящей соревнование организации. Он должен обладать необходимыми знаниями действующих Официальных Правил баскетбола ФИБА и Регламента/Положения соревнований.

Во время игры комиссар обязан находиться за судейским столом между секундометристом и секретарём. Комиссар является гарантом проведения игры в соответствии с духом и буквой Официальных Правил баскетбола ФИБА и положениями Регламента/Положения соревнований. Комиссар имеет право потребовать от клуба-хозяина заменить судей-секретарей и статистиков, несправляющихся со своими обязанностями.

ОСНОВНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ КОМИССАРА ВКЛЮЧАЮТ (НО НЕ ОГРАНИЧИВАЮТСЯ) СЛЕДУЮЩЕЕ:

- контроль наличия в полном составе бригады судей-секретарей и статистиков, включая оператора видеоповтора, до и во время матча;
- обязательная проверка наличия Паспортов судей-секретарей, статистиков и оператора видеоповтора в соответствии с выполняемыми ими обязанностями;
- контроль и координация работы бригады судей-секретарей и статистиков, включая оператора видеоповтора (уделять особое внимание работе секундометриста, оператора таймера для броска, секретаря и помощника секретаря);
- контроль размещения статистики матча на официальном сайте проводящей соревнование организации по окончании игры, т .е . как минимум, должен быть указан правильный счёт матча (итоговый и по четвертям);
- оказание помощи и консультирование судей согласно действующим Официальным Правилам баскетбола ФИБА и Регламента/Положения соревнований до, во время и после игры;
- немедленное информирование проводящей соревнование организации о нарушениях, протестах, рапортах судей и инцидентах;
- контроль соблюдения требований действующих Официальных Правил баскетбола ФИБА и Регламента/Положения соревнований всеми участниками матча и зрителями.

РФБ

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

ДЕПАРТАМЕНТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО БАСКЕТБОЛА