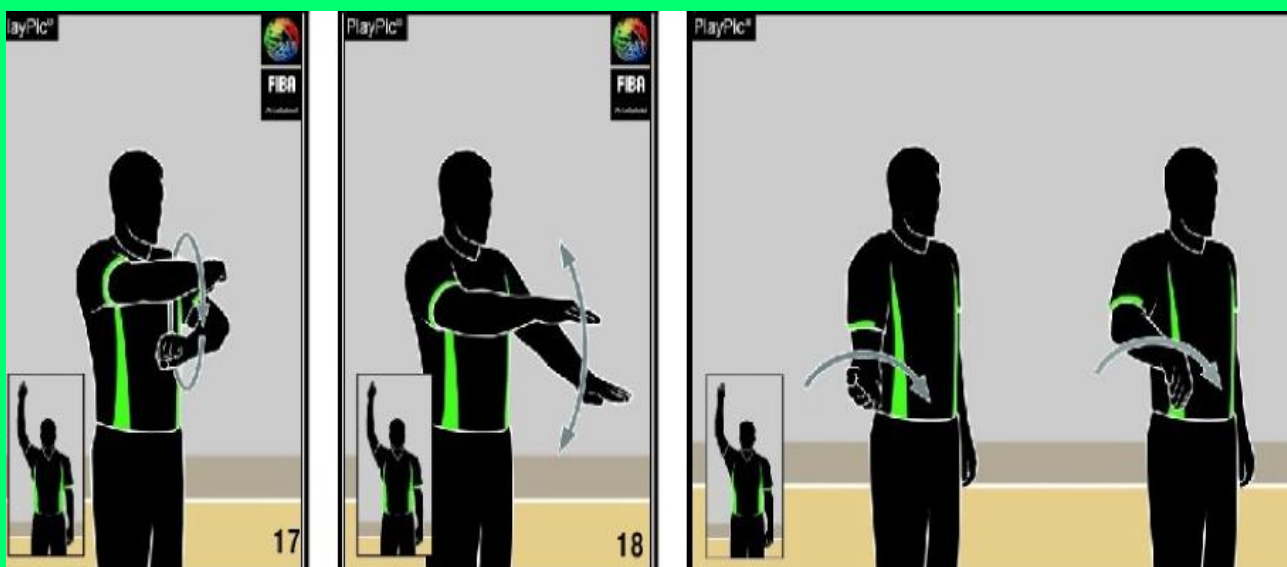


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
Кафедра спортивних та рухливих ігор

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ім. В. В. ДОКУЧАЄВА
Кафедра фізичного виховання

Помещикова І. П., Тихонов А. І., Чуча Н. І.



ПІДГОТОВКА СУДДІВ У БАСКЕТБОЛІ
Навчальний посібник

Харків-2019

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
Кафедра спортивних та рухливих ігор

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ім. В. В. ДОКУЧАЄВА
Кафедра фізичного виховання

Помещикова І. П., Тихонов А. І., Чуча Н. І.

ПІДГОТОВКА СУДДІВ У БАСКЕТБОЛІ
Навчальний посібник

Харків-2019



УДК 796.323.2/796.072.4

П 55

Помещикова І. П., Тихонов А. І, Чуча Н. І. Підготовка суддів в баскетболі. Навчальний посібник. Харків, 2019. 149 с.

Навчальний посібник розроблено згідно до програми з дисципліни «Підготовка суддів в обраному виді спорту (баскетбол)» вищого навчального закладу у сфері фізичного виховання і спорту. В навчальному посібнику в стислій формі надається опис основних положень правил з баскетболу, розглядається методика і механіка арбітражу (як з двома, так і з трьома суддями у полі), жести суддів, обов'язки суддів і методика ведення протоколу гри, у тому числі і електронного. Приводяться системи розіграшу, які зустрічаються при проведенні змагань з баскетболу, правила проведення жеребкування, складання календаря змагань, заповнення таблиці результатів і визначення зайнятих командами місць.

Затверджено вченою радою Харківської державної академії фізичної культури, протокол № 8 від 25.02.2019р.

Автори:

І. П. Помещикова – завідувач кафедри спортивних і рухливих ігор Харківської державної академії фізичної культури, кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент, суддя національної категорії з баскетболу

А. І. Тихонов – старший викладач кафедри фізичного виховання Харківського національного аграрного університету ім. В. В. Докучаєва, суддя національної категорії з баскетболу

Н. І. Чуча – старший викладач кафедри спортивних і рухливих ігор Харківської державної академії фізичної культури, суддя національної категорії з баскетболу

Рецензенти:

1. **М. В. Мішин** – кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри олімпійського і професійного спорту Харківської державної академії фізичної культури.

2. **В.О. Темченко** – кандидат наук з фізичного виховання і спорту, доцент кафедри фізичного виховання і спорту Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна

3. **В.В. Зозуля** – перший віцепрезидент ФБХО, суддя національної категорії, комісар-спостерігач «Суперліги ФБУ» з баскетболу, директор КЗ КДЮСШ №13 ХМР



ЗМІСТ

<i>ВСТУП</i>	4
РОЗДІЛ 1 ЗНАЧЕННЯ ТА ВИДИ ЗМАГАНЬ. ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ З БАСКЕТБОЛУ	6
Види змагань з баскетболу	6
Організація і проведення змагань	7
Системи розіграшів	17
РОЗДІЛ 2 ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ З БАСКЕТБОЛУ	27
Баскетбольне обладнання	27
Робота секретарської бригади	39
Настанови для статистиків	55
Механіка суддівства. Суддівство у дві особи	63
Суддівство у три особи	92
РОЗДІЛ 3 БАСКЕТБОЛ 3Х3	125
РОЗДІЛ 4 КЛАСИФІКАЦІЯ СПОРТИВНИХ РОЗРЯДІВ З БАСКЕТБОЛУ ТА БАСКЕТБОЛУ 3x3	132
ДОДАТКИ	138
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ	149



ВСТУП

*«Робіть усе, щоб бути впевненими
в правильності результату минулої гри»
Любомир Котлеба*

Баскетбол – одна з найпопулярніших ігор в Україні. Для неї є характерними різноманітні рухи, ходьба, біг, зупинки, повороти, стрибки, ловля, кидки та ведення м'яча, які здійснюються у єдиноборстві з суперниками. Відмінною особливістю суддівства гри у баскетбол є швидка зміна ігрових ситуацій і наявність безлічі збиваючих факторів (психологічна напруженість, стомлення та ін.).

З розвитком гри баскетбол, яка виникла у 1891 році у США, розвивалися і правила. У 1892 році Джеймс Нейсміт (автор і винахідник гри – баскетбол) опублікував «Книгу правил гри в баскетбол», що містить 13 пунктів, деякі з них діють і в наші дні. Майстерність і клас гри баскетболістів росли настільки, що стала очевидною невідповідність правил гри, з'явилась потреба в їх розвитку. З розвитком правил гри удосконалювалося і суддівство. Суддівство змагань з баскетболу справедливо відносять до найбільш складної діяльності. Високий темп гри, напруга та безпосередній контакт і протиборство з суперником породжує багато ситуацій, у яких за долю секунди треба визначити порушників правил. Так, у 1930 році на міжнародній арені введено правило суддівства матчу двома арбітрами, а останнім часом, за рішенням FIBA, змагання високого рангу проводять троє суддів. В цих умовах дуже важливим є взаєморозуміння поміж ними. В підвищенні ефективності діяльності баскетбольних арбітрів та їх кваліфікації допомагає не тільки знання правил, а й володіння чіткою механікою суддівства.

Правила змагань з баскетболу постійно змінюються. Основні завдання цих змін – підтримка високої видовищності гри, зростання техніко-тактичних умінь спортсменів, залучення юних спортсменів до занять баскетболом. Знання правил гри, неухильне їх виконання суддівським апаратом, тренерами і гравцями забезпечує коректне проведення поєдинку між командами. Зміни в правилах гри спрямовані на усунення суперечливих моментів, неточностей у визначенні ситуації. Єдине трактування положень правил впливає на спрощення технології суддівства, наочності прийнятих рішень, на зменшення кількості зупинок в грі. Діючі правила баскетболу є міжнародними, затверджені в якості офіційних в 2018 році.

Суддівство – це постійний взаємопов'язаний і взаємозумовлений процес в управлінні грою. На сьогоднішній день, враховуючи збільшення кількості змагань і число арбітрів, які їх обслуговують, зміст і методика підготовки



Підготовка суддів у баскетболі

арбітрів з баскетболу, з точки зору практики, не розроблена. Отже, необхідний пошук нових форм, методів і засобів підготовки арбітрів з баскетболу. Незважаючи на те, що в даний час регулярно проводяться семінари з підготовки арбітрів з баскетболу, дослідження шляхів її вдосконалення відсутні, що дає змогу казати про наявність протиріч між потребою в підготовці і збільшенні кількості арбітрів з баскетболу і недостатньому теоретичному дослідженні даного феномена в сучасній педагогічній науці.

Навчальний посібник розроблено згідно до програми з дисципліни «Підготовка суддів в обраному виді спорту (баскетбол)» вищого навчального закладу за спеціальністю «Фізична культура і спорт».

В навчальному посібнику в стислій формі надається опис основних положень суддівства гри у баскетбол, розглядається методика і механіка арбітражу (як з двома, так і з трьома суддями у полі), жести суддів, обов'язки суддів і методика ведення протоколу гри, у тому числі і електронного. Наводяться системи розіграшу, які зустрічаються при проведенні змагань з баскетболу, правила проведення жеребкування, складання календаря змагань, заповнення таблиці результатів і визначення зайнятих командами місць.



РОЗДІЛ 1 ЗНАЧЕННЯ ТА ВИДИ ЗМАГАНЬ. ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ З БАСКЕТБОЛУ

ВИДИ ЗМАГАНЬ З БАСКЕТБОЛУ

За даними Л. Ю. Поплавського (2004), головною метою навчально-тренувального процесу є підготовка до участі у змаганнях. Змагання – це основний засіб становлення спортивної майстерності, підвищення фізичної, техніко-тактичної, психологічної та інтегральної підготовленості баскетболістів. Тільки в умовах змагань виникає необхідність у повній мобілізації усіх духовних і фізичних сил, щоб реалізувати головну мету спортивної діяльності – здобути перемогу, що стимулює спортсмена до подальшого удосконалення своєї майстерності.

Змагання з баскетболу поділяють на основні, підготовчі, відбіркові, відкриті, агітаційні. Вони є складовою системи, що зумовлює ефективність навчально-тренувального процесу.

Усі змагання прийнято розподіляти на дві основні групи: масові і кваліфікаційні. До першої групи відносяться змагання початківців, дітей і підлітків, які не ставлять за мету досягнення найвищих спортивних результатів.

До другої групи входять змагання, учасники яких мають високий рівень підготовленості і намагаються досягти найвищих спортивних результатів.

За характером змагання з баскетболу можуть бути тільки командними, за організаційною формою – офіційними (головними) та товарицькими (допоміжними).

До масових змагань відносяться: першість загальноосвітніх шкіл і професійних училищ, військових частин і армійських підрозділів, першість серед дитячих і студентських таборів, будинків відпочинку і санаторіїв, територіальні змагання на першість серед команд низових колективів фізкультури, змагання у програмах спартакіади, кубків та інших змагань для спортсменів масових розрядів.

Для цих змагань характерна велика кількість учасників, дотримання спортивних правил, широка доступність для всіх бажаючих і скорочений час їх проведення (наприклад, бліц-турніри, т. ін.). Організація їх супроводжується певними труднощами: необхідність великої кількості суддів, місць змагань, злагожденість у роботі суддівського апарату тощо.

Змагання кваліфікованих баскетболістів менш різноманітні, але більш напружені. До них відносяться обласні і всеукраїнські змагання на першість серед юніорів і команд різного рівня, чемпіонати України та кубкові змагання серед команд суперліги, вищої і першої ліг, змагання за програмами спартакіади школярів, студентів, військовослужбовців, збірних міст тощо.

До цих змагань допускається обмежена кількість найбільш підготовлених спортсменів. Проводять їх за міжнародними правилами із залученням



найкваліфікованіших суддів на кращих спортивних спорудах, з найкращими умовами для глядачів.

Змагання розподіляються на такі види:

1. Календарні, до котрих відносяться:

а) першості (або чемпіонати), у яких виявляються найсильніші команди сезону. За перше місце присуджують звання переможця (або чемпіона) школи, навчального закладу, міста, країни; учасників нагороджують грамотами, медалями або жетонами, присвоюють їм відповідні спортивні розряди;

б) кубкові змагання. Дуже популярні. Вони значно відрізняються від змагань на першість. До участі в змаганнях на кубок допускається набагато більше команд, але вводиться жорсткий регламент: після поразки команда вибуває зі змагань;

в) кваліфікаційні змагання дають змогу оцінити рівень спортивної підготовленості і виконати вимоги спортивної класифікації;

г) відбіркові змагання проводять для виявлення окремих команд для включення до числа учасників найбільших змагань (наприклад, відбіркові змагання за право брати участь у чемпіонатах Європи, світу, Олімпійських Ігор).

2. Товариські, до яких входять:

а) матчеві зустрічі двох або кількох команд. Вони можуть бути плановими і є засобом підготовки до офіційних змагань і зміцнення дружніх відносин між ігровими колективами;

б) змагання з гандикапом організують для команд з різним рівнем підготовленості. Щоб зрівняти сили двох команд, організатори заздалегідь визначають кількість очок, які до початку гри надаються слабшій команді. Ці умови (фора, гандикап) оголошують заздалегідь або після закінчення гри. Така форма змагань викликає більшу зацікавленість у спортсменів;

в) скорочені змагання (бліц-турніри) проводяться за зміненими правилами (скорочений час гри, зменшення кількості набраних очок за кожний закинутий м'яч). Вони не потребують багато часу, але відзначаються великою напругою. Проводять їх кілька разів на рік, зазвичай у дні великих свят або у рамках спортивних заходів (відкриття сезону, спортивне свято тощо).

ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ З БАСКЕТБОЛУ

Змагання відносяться до найбільш складних форм, що використовуються у системі фізичного виховання, їх ефективність залежить від якості проведення. Тому організації змагання слід надавати великого значення.

У практиці баскетболу існують численні змагання, які відповідно до їх цільового призначення поділяють на системи. Кожна система змагань включає взаємопов'язані компоненти: правила, положення, календарі, нормативно-кваліфікаційні вимоги.



З правилами і положеннями тісно пов'язані календарі змагання. Календарі покликані впорядкувати змагання за цілями, завданнями, місцях і часу проведення, складу команд і спортсменів, витрат коштів, тощо. Важливою умовою ефективності всієї системи змагань є зв'язок календарів всіх видів змагань за основними параметрами (по меті і завданням, особливо щодо термінів проведення). Таким чином, формується певний комплекс календарів, органічно пов'язаний з системою змагань.

Система спортивних змагань ґрунтується на перспективному плануванні усіх видів змагань, що забезпечує широку масовість і підвищення спортивної майстерності гравців.

Організація і проведення змагань, за даними Железнова О. В. (2012), проходить у 3 етапи: попередній, власне змагальний і заключний.

Попередній етап починається за 2–3 місяці до початку змагань. На попередньому етапі виконується наступна робота:

- складається і розсилається Положення про змагання;
- складається кошторис і затверджується суддівська колегія;
- обробляються попередні заявки;
- проводиться жеребкування учасників змагань;
- обирається система проведення змагань і складається календар;
- готуються програмки, афіші.

У останні 1–2 дні попереднього етапу виконується робота:

- по прийому, розміщенню учасників змагань і організації їх харчування;
- складається графік опробувань спортивного залу (тренувань);
- проводяться наради представників і суддів;
- робота мандатної комісії;
- підготовка спортивного залу і службових приміщень, необхідного інвентарю, протоколів, тощо;
- складання графіку роботи суддів;
- робота по залученню медичних працівників;
- розробка сценарію відкриття і закриття змагань.

Змагальний етап включає в себе:

- суддівство ігор;
- підведення підсумків кожного дня;
- наради представників і суддів.

Заключний етап:

- закриття змагань;
- підготовка матеріалів для представників змагань;
- заключна нарада;
- підготовка звіту головного судді.



Усі офіційні змагання проводяться відповідно до затвердженого календаря і на основі спеціально розробленого «Положення про змагання». «Положення» – це правовий документ, який визначає порядок проведення змагання.

Положення визначає сутність, зміст і порядок змагальної діяльності, регламентує відносини між організаторами, суддями й учасниками. У зв'язку із цим положення необхідно складати гранично чітко, щоб повністю виключити різне тлумачення тих або інших його пунктів. У ньому потрібно передбачити конкретні найбільш важливі ситуації, які можуть виникнути в ході проведення змагань. Разом з тим положення повинне бути по можливості коротким, ясно сформульованим. Його не слід перевантажувати вказівками, передбаченими загальноприйнятими типовими правилами змагань з баскетболу.

Основні розділи Положення про змагання:

1. Цілі і завдання.

Характер мети впливає на спрямованість і зміст решти всіх пунктів положення. Зазвичай намічається одна мета і визначаються додаткові завдання, які можуть бути вирішені в процесі проведення змагань.

Наприклад, національні змагання з баскетболу проводяться відповідно до комплексної цільової програми олімпійської підготовки і вирішують наступні завдання:

- підвищення спортивної майстерності;
- вдосконалення учбово-тренувального процесу в спортивних організаціях;
- підведення підсумків роботи в спортивних організаціях і так далі.

2. Терміни і місце проведення змагань.

У цьому розділі називається форма змагань, число і місце проведення, день приїзду і від'їзду команд та учасників змагань.

3. Організація змагання.

У цьому розділі указується, хто здійснює загальне керівництво підготовкою і проведенням змагань. Відповідальні за підготовку місць змагань, розміщення, харчування, прийом і відправку учасників з інших міст та областей, тренерів, суддів, виготовлення афіш, програм, суддівської документації, організація шефської роботи покладається на організації (управління зі спорту, федерації) відповідно до місця проведення змагань. Безпосереднє проведення змагань покладається на головну суддівську колегію.

4. Учасники змагань і склад команд.

У цьому розділі визначається вид змагань (наприклад, Відкрита першість України) і спортсмени областей і міст Києва, що допускаються до них, і так далі. Указується склад команди, зокрема кількість спортсменів, тренерів, представників, спортивна підготовка спортсменів (I розряд, КМС і так далі).

5. Умови прийому і оплата витрат.

У цьому розділі указується, хто несе витрати по розміщенню, харчуванню учасників, тренерів і представників, а також на приїзд суддів, прибулих за



викликом федерації з виду спорту, і збереження їм зарплати (за рахунок Міністерства у справах сім'ї, молоді і спорту України), витрати на приїзд спортсменів, тренерів і представників (зазвичай несуть відряджуючі організації). Витрати на прийом іноземних делегацій (розміщення, харчування, і інші витрати) на офіційних міжнародних змаганнях, як правило, оплачуються за рахунок Міністерства у справах молоді і спорту України.

6. Визначення переможців і нагородження.

У цьому розділі вказуються спосіб проведення змагань, система визначення переможця.

Переможці і призери змагань нагороджуються медалями, дипломами відповідних ступенів, а також цінними призами, грошовими винагородами. Тренери, що підготували переможця, нагороджуються медаллю і дипломом.

7. Заявки.

Попередні заявки висилаються в організацію, яка проводить змагання, за місяць до початку змагань за певною адресою (указується в цьому розділі). Остаточні заявки подаються в мандатну комісію в день приїзду на змагання. В день приїзду в мандатну комісію повинні подаватися наступні документи: (перераховуються).

Рішення про від'їзд спортсменів приймається тільки після отримання підтвердження організації, що проводить змагання про їх допуск до участі.

Положення підписується керівником організації, провідної змагання.

Положення про змагання складається заздалегідь і доводиться до відома всіх учасників, щоб вони мали змогу ретельно підготуватися до участі в них. Чим більші за масштабом змагання, тим раніше учасники мають бути ознайомлені з положенням.

Приклад Положення чемпіонату України наведено у додатку .

На основі положення складається кошторис витрат на підготовку до участі у змаганнях. У кошторисі передбачаються витрати на організацію навчально-тренувальних зборів, оплату проїзду учасників до місця змагань і назад, витрати на придбання спортивної форми тощо. Крім того, організатор змагань складає кошторис витрат на проведення змагань. У ньому слід передбачити орендну плату за використання спортивних споруд, оплату праці обслуговуючого персоналу, витрати на художнє оформлення приміщень, підготовку афіш, програм змагань, оплату проїзду суддів, зберігання їм заробітної платні тощо.

Кошторис змагань може бути складений у довільній формі, проте обов'язковим є перелік запланованих та фактичних статей витрат коштів, характер та розміри задіяних матеріальних ресурсів (як правило в грошовому еквіваленті) та безпосередньо витрачені фінансові ресурси. Розміри та характер витрат не повинні перевищувати передбачені категорії та ліміти залежно від масштабу та характеру змагань. Перевищення витрат може бути компенсовано лише за рахунок власних коштів спортивних організацій чи залучення



Підготовка суддів у баскетболі

сторонніх (спонсорських чи меценатських) коштів. Попередній кошторис складається з метою фінансового планування змагань. Остаточний кошторис надається в бухгалтерію головної організації як документ фінансової звітності.

Найчастіше кошторис змагань складається за наступною формою:

№п/п	Стаття витрат	Ціна	Кількість	Сума
...
Загальна сума витрат				

Усім працівникам галузі ФВіС доводиться працювати в економічних умовах, в яких не можна дати стандартних порад для знаходження джерел фінансування.

Рекомендована першочерговість така:

- кошти від організації та проведення фізкультурно-спортивних видовищних заходів з платним входом глядачів;
- кошти від послуг на надання спортивного об'єкта для відпочинку;
- прибутки від послуг для абонементних груп;
- прибутки від організації прокату спортивного інвентарю та обладнання;
- кошти, які були отримані від ремонту та підготовки спортінвентарю;
- надання оздоровчих послуг (масаж, ЛФК тощо);
- оренда не використовуваних спортивних приміщень;
- реклама спортсменами промислової продукції та послуг підприємств і фірм;
- оренда спортивних споруд;
- продаж спортивної атрибутики різним командам;
- прибутки від паркування та охорони автомашин глядачів поблизу спортивних споруд під час проходження змагань (платна стоянка);
- організація міжнародного спортивного турніру;
- кошти, отримані від проведення змагань з попереднім внеском учасників (обов'язкові для участі);
- прибутки від організації та проведення спортивної лотереї;
- добровільні фінансові внески від фірм, меценатів, фондів, підприємств;
- різноманітні бартерні угоди.

Звичайно, спортивна організація повинна мати свій розрахунковий рахунок, затверджений устав, в якому будуть відображені ці види діяльності, та природно комерційного директора, який буде займатися цими питаннями.

Змагання – це свято не тільки для безпосередніх учасників, а й для всіх любителів спорту. Урочистість, святковість змагань багато в чому залежать від ритуалів відкриття і закриття змагань, параду і нагородження переможців.

Сценарій урочистого відкриття турніру розробляється спільно з представником організаційного комітету, представником федерації, що



проводить змагання, за участю головного судді змагань або його заступника, а також судді-інформатора.

Роботу з проведення відкриття змагань можна розбити на два етапу: підготовка і відкриття змагань.

Підготовчий етап:

1. Визначається місце і час проведення відкриття.
2. Визначається склад учасників відкриття: хто буде виводити команди, скільки їх буде, чисельний склад команд, форма одягу, порядок побудови, склад суддівської колони (якщо виводяться судді), командувач і хто приймає парад, хто буде брати участь в підйомі прапора.
3. Підбирається музичне оформлення параду.
4. Призначається необхідна кількість суддів або юних спортсменів для винесення трафаретів з назвами команд, що беруть участь в параді.
5. При проведенні міжнародних змагань передбачається спортсмен-прапороносець.
6. Обумовлюється з представниками команд питання про вручення спортсменам квітів і сувенірів. В окремих випадках вручення квітів і сувенірів може проводитися юними спортсменами.
7. Проводиться інструктаж командувача парадом і рекогносцировка порядку маршу і побудови.
8. Даються необхідні вказівки тренерам команд.
9. На допомогу командуючому парадом для організації побудови виділяється необхідна кількість суддів. Командувач парадом звіряє текст судді-інформатора зі сценарієм.

Розробка сценарію доручається найбільш творчій, освіченій та відповідальній людині (або групі особистостей).

Сценарій – це докладний опис усього свята з указівкою точного часу. До нього включаються такі розділи:

- слова ведучого;
- вітальна промова запрошених гостей;
- ритуал відкриття;
- музичний супровід з назвою теми музичного твору;
- показові виступи спортсменів;
- конкурси, естафети, змагання, розіграші (у тому числі і для глядачів);
- суддівство конкурсів, нагородження, призи;
- порядок і послідовність проведення (у тому числі винесення та прибирання інвентарю);
- інформація для глядачів (за перебігом свята)
- ритуал закриття свята;
- перераховується необхідний інвентар та обладнання;
- зазначаються особи, які відповідальні за його збереження;
- прибирання місць проведення та перевезення інвентарю (транспортне



забезпечення).

Сценарій повинен бути описаний відповідно до його проведення та поданий в оргкомітет для обговорення і погодження дій.

Всі учасники параду повинні бути готові до маршу не пізніше, ніж за 12-20 хвилин до команди «Марш!». Учасники параду повинні бути в чистій (парадній), однаковою для всієї команди формі. Побудова команд може бути або в алфавітному порядку (за назвою команд або областей, міст і районів, які вони представляють), або відповідно до зайнятих на попередніх змаганнях місцям. Останнє можливе лише в тому випадку, якщо склад турніру залишився незмінним. У всіх випадках, крім спартакіади, команда, що представляє місто, де проводиться турнір, виходить останній. Якщо в турнірі беруть участь чоловічі та жіночі команди, то у всіх випадках (крім побудови по раніше зайнятим місцям) команди, що представляють одну організацію, виходять одночасно.

Підготовчий етап відкриття змагань повинен бути закінчений не менше ніж за 2-3 години до відкриття.

Другий етап ритуалу розглянемо на конкретному прикладі.

1. Командувач парадом, переконавшись в готовності учасників, дає сигнал судді-інформатору.
2. Лунає звук фанфар, що грають сигнал «Увага!» Або «Слухайте всі!».
3. Суддя-інформатор читає для глядачів текст (2 хвилини), в якому розповідає про майбутній турнір, про розвиток цього виду спорту.
4. Оркестр (звукозапис) по сигналу судді-інформатора грає марш.
5. Починається марш-парад за встановленим порядком. В процесі маршу йде представлення команд, а також інформація, хто командує і хто приймає парад.
6. Коли всі учасники займуть місця на початковому етапі для відкриття, командувач параду подає команду: «Парад, рівняйсь! Струнко! Рівняння на середину!».
7. Командувач стройовим кроком прямує до приймаючого парад з рапортом: «Пане голова організаційного комітету!
Учасники (назва змагань) для параду побудовані! Командувач парадом – суддя національної категорії або вищої національної категорії (Прізвище)».
8. Приймаючий парад вітається зі спортсменами, після чого надається команда «Вільно!».
9. Приймаючий парад виголошує промову, в кінці якої висловлює добрі побажання на адресу учасників. У цей момент вручаються учасникам квіти та сувеніри.
10. Суддя-інформатор повідомляє глядачам і спортсменам про те, кому надано право підняти прапор змагань (або державний прапор). Як правило, це капітан команди-переможниці минулих аналогічних змагань (або капітани команд-учасниць змагань).



11. Командувач парадом командує: «Парад, струнко! Рівняння на прапор!» (При необхідності попередньо повертає строй обличчям до прапора).

12. Оркестр грає державний гімн.

13. Приймаючий парад каже: «Змагання оголошую відкритими. Головному судді приступити до проведення змагань».

14. Командувач парадом командує: «Кроком руш!». Оркестр грає марш, а колони учасників роблять коло по залу (полю) перед трибунами.

Етапи по проведенню закриття змагань. Апофеозом всіх змагань є їх урочисте закриття, парад та нагородження переможців. Цей ритуал залишається в пам'яті учасників змагань надовго. Як і при підготовці параду відкриття, тут слід розглядати два етапи, і так само, як і в першому випадку, розробляється сценарій закриття відповідно до пунктів про нагородження учасників положення про змагання.

У підготовчому етапі:

1. Визначається місце і час проведення закриття турніру.

2. Відповідно до пункту положення про нагородження учасників турніру визначаються команди, які беруть участь в параді, їх форма одягу, порядок побудови, командувач і той хто приймає парад. Ставиться до відома капітан команди-переможниці про те, що він братиме участь в спуску прапора. У ряді випадків на парад виводяться попереду своїх команд тренери і ті судді, які підлягають нагородженню.

3. Дається вказівка тренерам про підготовку до параду спортсменів, удостоєних отримання індивідуальних призів.

4. Розробляється музичне оформлення.

5. Визначається необхідна кількість юних спортсменів, які будуть нести квіти і на спеціальних підносах жетони (медалі), стрічки чемпіонів, призи гравцям, призи командам.

Можна всі призи заздалегідь зосередити на спеціальних столах, залишивши на підносах у юних спортсменів квіти, медалі (жетони), стрічки чемпіонів і індивідуальні призи.

6. Проводиться інструктаж осіб, зазначених у п. 5, і рекогносцировка параду.

7. На допомогу командуючому парадом виділяється необхідна кількість суддів.

8. Командувач парадом звіряє правильність тексту у судді інформатора зі сценарієм.

Всі учасники параду повинні бути готові не пізніше ніж за 15 хвилин до початку параду.

Якщо в змаганнях брали участь чоловічі та жіночі команди, то під час параду йдуть поруч в колоні по одному чоловічі та жіночі команди, що зайняли однакові місця.

Сам ритуал закриття проходить в наступному порядку:

1. Командувач парадом, переконавшись в готовності, дає сигнал судді-інформатору.



2. Звучать фанфари, і суддя-інформатор читає короткий текст (1-1,5 хвилини) про переможців минулих змагань, не називаючи конкретно результати.
3. Оркестр по сигналу судді-інформатора грає марш. Йдуть учасники параду, і одночасно з ними рухаються діти з квітами, медалями і інш. Всі займають раніше встановлені місця.
4. Командувач парадом командує: «Парад, рівняйсь! Струнко! Рівняння на середину!». Віддає рапорт тому, хто приймає парад: «Товариш голова організаційного комітету! Переможці (назва змагань) для нагородження та урочистого закриття змагань побудовані! Командувач парадом – суддя національної категорії (прізвище)».
5. Приймаючий парад дає команду: «Вільно!» І надає слово головному судді змагань.
6. Головний суддя оголошує результати змагань.
7. Після оголошення результатів суддя-інформатор викликає команду, яка зайняла 1-е місце (якщо в турнірі брали участь чоловічі та жіночі команди, то спочатку йде нагородження жіночих команд). Команди стають фронтом до глядачів. Нагородження йде в наступному порядку: першими вручаються командні призи, їх отримують капітани команд. Потім вручають нагороди тренерам команд, і, нарешті, нагороджуються гравці команд.
8. Далі суддя-інформатор викликає другу команду, а перша піднімається на п'єдестал пошани і т.д.
9. Після нагородження команди залишаються на п'єдесталі або стають на свої місця (якщо беруть участь чоловічі та жіночі команди).
10. Проводиться нагородження гравців індивідуальними призами, заснованими місцевими організаціями.
11. Нагороджуються судді.
12. Суддя-інформатор викликає капітанів команд-переможниць для спуску прапора.
13. Голова оргкомітету виголошує привітальні слова.
14. Командувач парадом командує: «Парад, струнко! Рівняння на прапор!».
15. Голова оргкомітету оголошує змагання закритими.
16. Звучить державний гімн, прапор опускається.
17. Надається команда: «Парад, кроком руш!». І переможці здійснюють коло пошани, а суддя-інформатор ще раз вітає переможців і бажає всім нових успіхів.

Складання інформаційних матеріалів для суддів-інформаторів. Для популяризації баскетболу під час проведення змагань різного масштабу велике значення має якісна робота судді-інформатора. На цю посаду повинен, як правило, призначатися суддя, який добре володіє дикцією, знає досконало правила змагань, положення про турнір і історію розвитку даного виду спорту в місті, області, республіці і т.д.

У період з'їзду команд-учасниць (в підготовчий період) можуть бути підготовлені кілька інформаційних текстів, а далі в процесі готуються і інша



поточна (оперативна) інформація, яка дасть змогу глядачам бути в курсі проведених змагань.

Як правило, в цей період готуються довідка про команди. Бригада суддів-інформаторів в період приїзду команд-учасниць збирає відомості про команди і гравців в бесідах з тренерами команд. Далі ці відомості обробляються керівником бригади і розмножуються в необхідній кількості. У ці відомості можуть входити наступні питання:

1. На базі яких колективів створена команда.
2. Результат команди в минулих аналогічних змаганнях.
3. Кращі гравці команди (учасники збірних, майстри спорту і т.д.).
4. Кращий результат команди за період, що минув між змаганнями.
5. Ветерани команди.
6. Дебютанти команди.
7. Характеристика тренера команди (чи грав сам, спортивні звання, чи давно працює з командою і т.д.).

Під час змагального періоду готується і використовується довідка мандатної комісії. Поточна інформація (складається керівником бригади, безпосередньо суддею-інформатором, але узгоджується з головним суддею). У ній висвітлюються підсумки попереднього ігрового дня, становище команд у турнірній таблиці, особливості минулого або даного дня, нагадуються довідки про команди, що зустрічаються. Надаються характерні відомості про суддів, які проводять зустріч, календар ігор і т.д. У заключному періоді змагань суддя-інформатор повинен підготувати текст, в якому в першій частині стисло висвітлюється характеристика минулого турніру, а потім включається виступ головного судді з оголошенням результатів турніру.

Після закінчення змагань головний секретар оформляє звіт про проведені змаганнях. Звіт головного судді готується в двох примірниках. Перший примірник призначений організації, що проводить змагання, другий – організації, на базі якої проводилися змагання. У перший примірник звіту підшивається весь перелік матеріалів даних змагань, у другій – підшиваються ті ж матеріали, крім технічних звітів.

У підсумковій папці документи розташовуються в наступному порядку (від низу до верху):

1. Афіша.
2. Зразки програм і квитків.
3. Матеріали преси та фотографії.
4. Положення про змагання.
5. Матеріали мандатної комісії.
6. Склади команд-учасниць.
7. Протоколи ігор за днями.
8. Листи призначень по ігровим дням.
9. Протоколи статистики.



10. Протоколи засідань головної суддівської колегії.
11. Календар змагань.
12. Таблиці результатів.
13. Звіт головного судді і його заступника з медичної частини.

СИСТЕМИ РОЗІГРАШІВ

Залежно від мети конкретних змагань і умов проведення (кількість учасників, відведений час, наявність спортивних споруд), матеріальних витрат на організацію і проведення змагань, вибирають найбільш придатний спосіб або систему розіграшу.

У баскетболі використовуються дві основні системи розіграшу – колова і з вибуванням, зрідка – сполучення обох систем, яке називають змішаною системою розіграшу.

Колова система. Змагання проводять за принципом «кожний зустрічається з кожним». У цій системі розіграшу позитивним є те, що вдається найоб'єктивніше визначити справжнє співвідношення сил команд на змаганнях. Є можливість визначити сили усіх команд.

Переможцем стає команда, що набрала найбільшу кількість очок.

Недоліками цієї системи є:

- розіграш проводиться тривалий час. Тому у разі великої кількості команд виникає необхідність розподіляти їх на підгрупи і проводити фінальні ігри між командами, що зайняли однакові місця у підгрупах;
- охоплює порівняно невелику кількість команд.

Календар (порядок зустрічей) ігор за коловою системою складається так. Після жеребкування (проводить його, як правило, головний суддя) кожний учасник команди одержує номер. Відповідно до нього складаються пари учасників на кожний день змагань.

Щоб скласти розклад змагань, слід визначити кількість усіх зустрічей та кількість календарних днів.

Кількість зустрічей, які потрібно провести, визначається за формулою:

$$X = \frac{n(n-1)}{2},$$

де X — кількість зустрічей; n – загальна кількість команд, що беруть участь у змаганнях.

Наприклад, якщо у змаганнях беруть участь 7 команд, то кількість усіх зустрічей в одному колі дорівнюватиме:

$$X = \frac{7(7-1)}{2} = \frac{7 \cdot 6}{2} = \frac{42}{2} = 21.$$



Підготовка суддів у баскетболі

Кількість календарних днів за непарним складом учасників дорівнює кількості команд, що мають взяти участь у змаганнях, а при парній кількості команд календарних днів буде на один менше.

Існує два варіанти складання календаря: без чергування та з чергуванням господаря майданчика.

Календар без чергування господаря майданчика використовують, якщо змагання проводяться в одному місці (залі). Щоб скласти календар змагань за цим варіантом, потрібно визначити кількість ігрових днів і відповідно до них визначаються пари команд на кожний матч.

Принцип складання пар. Варіант 1. У перший календарний день цифри розташовуються стовпцем. Першу половину стовпця заповнюють по вертикалі зверху вниз, починаючи з першого номера, а другу половину стовпця (з правої сторони) – знизу угору. Числа, що стоять навпроти, об'єднують у пари:

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1—0	1—5	1—4	1—3	1—2
2—5	0—4	5—3	4—2	3—0
3—4	2—3	0—2	5—0	4—5

Принцип складання пар: на другий день і у наступні дні перший номер залишається на місці, а всі інші номери пересуваються на одне місце проти руху стрілки годинника. Якщо кількість команд буде непарною (5 команд), то умовно додається нульовий номер «0», і команда, що у календарному дні стоїть напроти «0» — у цей день не грає (вихідний день). Якщо ж кількість команд парна (наприклад, 6 команд), то замість цифри «0» підставляється цифра «6».

Варіант 2.

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1—2	1—3	1—4	1—5	1—0
0—3	2—4	3—5	4—0	5—2
5—4	0—5	2—0	3—2	4—3

Складання календаря з чергуванням господаря майданчика. Календар ігор, складений за цією таблицею, дає можливість чергувати організацію зустрічей на «своєму» майданчику і на майданчику суперника.

Число команд, що приймають участь у змаганнях ділять навпіл і пишуть стовпчиками цифри, починаючи з другої половини, причому якщо число команд-учасниць непарне, то на 2 ділять наступну парну цифру. Наприклад, грають 7 команд. Наступну за 7-й парну цифру 8 ділять на 2 і пишуть стовпчиками цифри, починаючи з другої половини, тобто з 5: 5. 6. 7.

При парному числі команд-учасниць останню цифру не пишуть. Поруч з написаним таким чином стовпцем цифр проводять вертикальну лінію і під нею



Підготовка суддів у баскетболі

пишуть цифру 1, а в стовпчику (від низу до верху) – наступні за порядком цифри 2, 3, 4. Знову проводять вертикальну лінію і над нею пишуть чергову цифру (в даному випадку – 5) і т. д., розташовуючи чергову цифру то під лінією, то над нею і так до тих пір, поки не виникає необхідність поставити цифру 1 над лінією.

Цифри, які опиняться під і над лініями, при непарному числі команд-учасниць показують номери команд, вільних в даний ігровий день від виступів. Якщо число команд-учасниць парне, ці цифри утворюють з останньої парної одну з пар даного ігрового дня.

Так: 1-8, 8-5, 2-8, 8-6 т.д.

Для 7-8 команд															
5				6				7							
5		4		6		5		7		6		1		7	
6		3		7		4		1		5		2		6	
7		2		1		3		2		4		3		5	
1						2						3		4	

Цифри, розташовані по обидва боки кожної лінії, показують номери ігрових пар; причому цифри праворуч від лінії означають номери команд, що грають на своїх майданчиках, а цифри зліва – номери команд, що грають на полях суперників. Цифри під лініями також позначають команди, які грають на своїх полях. Цифри над лініями – команди, які грають на полях суперників. Кожна пара сусідніх стовпчиків утворює черговий ігровий день.

Для 7-8 команд

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

Для 3-4 команд

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

Для 3-4 команд

Для 3-4 команд						
3			1			
3		2		1		3
1				2		



Підготовка суддів у баскетболі

Для 5-6 команд					
		4		5	
4		3		5	
5		2		1	
	1			2	
					3

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

Для 9-10 команд									
		6		7		8		9	
6		5		7		8		9	
7		4		8		9		1	
8		3		9		1		2	
9		2		1		2		3	
	1			2		3		4	
									5

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

ФІБА пропонує наступні таблиці для складання календаря змагань

1 тур

1-4

2-3

2 тур

3-1

4-2

3 тур

1-2

3-4

1 тур

2-5

4-3

2 тур

1-4

3-2

3 тур

5-3

2-1

4 тур

4-2

1-5

5 тур

3-1

5-4

1 тур

6-1

5-2

3-4

2 тур

1-5

4-6

2-3

3 тур

4-1

3-5

6-2

4 тур

1-3

2-4

5-6

5 тур

2-1

6-3

4-5

1 тур

2-7

6-3

4-5

2 тур

1-6

5-2

3-4

3 тур

7-5

4-1

2-3

4 тур

6-4

3-7

1-2

5 тур

5-3

2-6

7-1

6 тур

4-2

1-5

6-7

7 тур

3-1

7-4

5-6



Підготовка суддів у баскетболі

1 тур	2 тур	3 тур	4 тур	5 тур	6 тур	7 тур
8-1	1-7	6-1	1-5	4-1	1-3	2-1
2-7	8-6	7-5	6-4	5-3	4-2	3-8
6-3	5-2	4-8	3-7	2-6	8-5	7-4
4-5	3-4	2-3	8-2	7-8	6-7	5-6

Жеребкування команд. Головне призначення жеребкування – присвоїти командам номери, що дають можливість скласти календар ігор за тією чи іншою системою.

Перед жеребкуванням повідомляється, за якою системою буде складатися календар ігор. Жеребкування може бути проведено для всіх команд одночасно, або з розсіюванням.

Жеребкування з розсіюванням проводиться для рівномірного розподілу команд (за силами) по підгрупах. Використовується два способи розсіювання: за жеребкуванням і способом «змійка».

Зазвичай основою для розсіювання є результати, що були досягнуті командами на попередніх змаганнях, а потім команди відповідно до присвоєних їм номерів розподіляються «змійкою» по підгрупах.

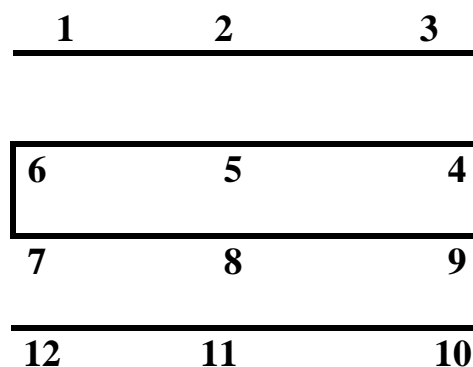
Наприклад, жеребкування з розсіюванням, на три підгрупи: 1, 2 і 3 міста розсіюються жеребкуванням по цим підгрупам, потім таким же чином 4, 5 і 6 міста та інш.. Для усіх інших проводиться загальне жеребкування.

Перша підгрупа – номери команд: 1, 6, 7, 12

Друга підгрупа – номери команд: 2, 5, 8, 11

Третя підгрупа – номери команд: 3, 4, 9, 10

У даному випадку сума місць по кожній підгрупі складає 26.



Ось приклад розподілу «змійкою» на дві підгрупи для 12 команд.

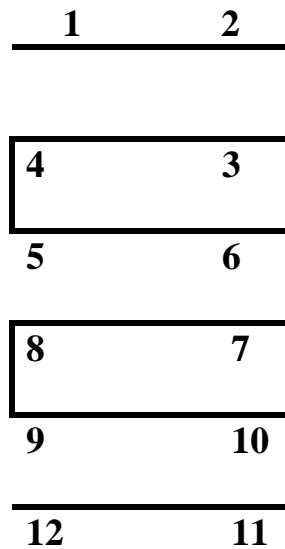
Перша підгрупа – номери команд: 1, 4, 5, 8, 9, 12

Друга підгрупа – номери команд: 2, 3, 6, 7, 10, 11

У даному випадку сума місць по кожній підгрупі складає 39.



Підготовка суддів у баскетболі



Такий спосіб розсіювання створює умовну рівність команд в обох підгрупах. Підтвердженням цього є сума місць команд в обох підгрупах.

Облік та оформлення результатів змагань за коловою системою проводиться за допомогою спеціальної таблиці, у якій за перемогу нараховується 2 очки, за поразку – 1 і за неявку на гру – 0.

Найбільша сума очок, що набрана протягом змагання, визначає переможця, а сума очок інших команд – їх місця у таблиці розіграшу.

Якщо дві команди, мають рівну суму очок, то перевагу надають тій команді, що перемогла суперника, який набрав однакову з нею кількість очок. Коли однакову кількість очок набирають три команди або більше, то перевага надається команді, що має найкращу різницю закинутих і пропущених очок.

Таблиця результатів змагань в 1 коло

№	Назва Команди	1	2	3	4	5	6	очки	місце
1			<u>94:50</u> 2	<u>75:34</u> 2	<u>90:58</u> 2	<u>87:61</u> 2	<u>104:70</u> 2	10	1
2		<u>50:94</u> 1		<u>36:94</u> 1	<u>35:95</u> 1	<u>45:74</u> 1	<u>48:93</u> 1	5	6
3		<u>34:75</u> 1	<u>94:36</u> 2		<u>44:58</u> 1	<u>51:78</u> 1	<u>57:70</u> 1	6	5
4		<u>58:90</u> 1	<u>96:35</u> 2	<u>88:44</u> 2		<u>79:74</u> 1	<u>57:70</u> 1	8	4
5		<u>61:87</u> 1	<u>74:45</u> 2	<u>78:51</u> 2	<u>74:79</u> 1		<u>63:49</u> 2	8	3
6		<u>70:104</u> 1	<u>93:48</u> 2	<u>70:57</u> 2	<u>92:37</u> 2	<u>49:63</u> 1		8	2



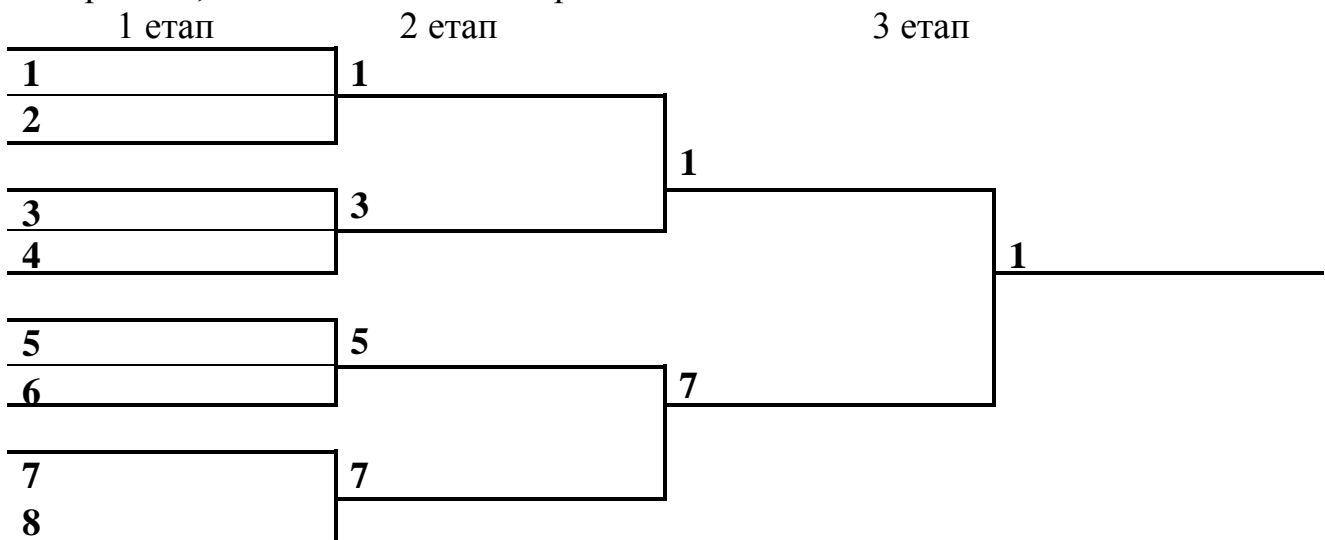
Підготовка суддів у баскетболі

При проведенні змагань в два кола кожна клітина ділиться горизонтальною лінією на дві частини. У клітинах відображаються результат зустрічі двох команд і набрані очки, першим проставляється результат команди, якій «належить» клітина. Наприклад, команда 1 виграла у команди 2 з рахунком 73: 61, їй записується результат 73: 61 і 2 очки, а супернику записують 61: 73 і 1 очко.

Таблиця результатів змагань в 2 кола

№	Назва Команди	1	2	3	4	очки	місце
1	ХДАФК		<u>56:46</u> 2	<u>53:48</u> 2	<u>64:49</u> 2	11	
			<u>55:56</u> 1	<u>63:58</u> 2	<u>69:59</u> 2		
2		<u>46:56</u> 1					
		<u>56:55</u> 2					
3		<u>48:53</u> 1					
		<u>58:63</u> 1					
4		<u>49:64</u> 1					
		<u>59:69</u> 1					

Система з вибуванням. Згідно з цією системою, команда, що зазнала поразки, вибуває з подальшої участі у змаганнях. Після жеребкування усі команди, відповідно до одержаного номеру, вписуються в одну колонку. Якщо кількість учасників є кратною 2 (наприклад, 4, 8, 16, 32, 64, 128, і т.д.), то тоді усі команди грають в один день. Пари чисел з'єднують зверху донизу. Наприклад, для 8 команд календар матиме такий вигляд:





Підготовка суддів у баскетболі

Якщо кількість команд не є кратною 2, то у цьому випадку число команд, що бере участь у попередній частині змагань, визначають за формулою:

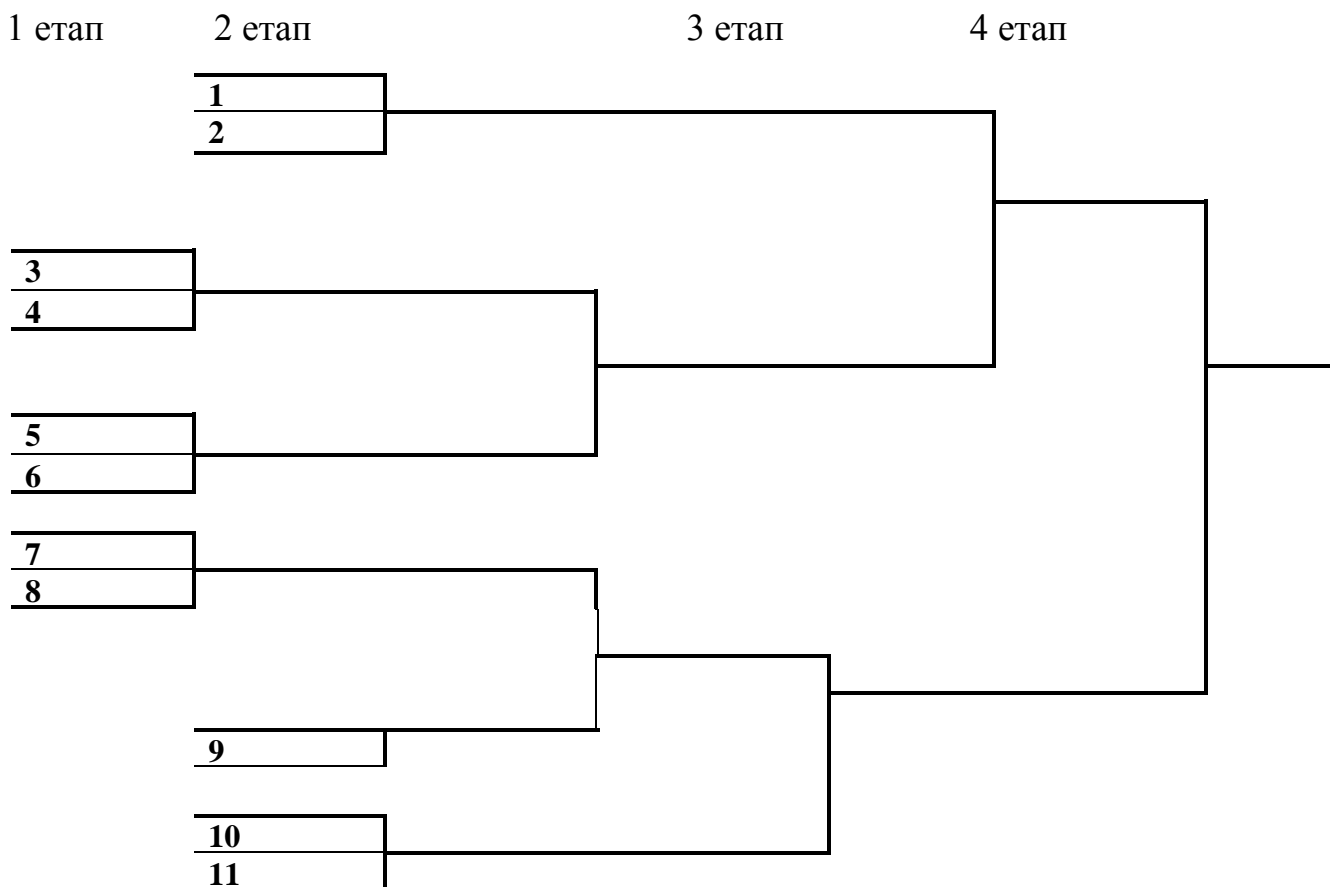
$$x = (a - 2^n) \cdot 2,$$

де: a – кількість команд; 2^n – найближче до загальної кількості команд число, що кратне 2. Наприклад для 11 команд, у перший день мають змагатися 6 команд:

$$n = 11; 2^n = 8, \text{ тоді: } (11 - 8) \cdot 2 = 6.$$

При цьому існує правило: за парної кількості команд, що відпочивають у перший день, не грає однакова кількість команд зверху і знизу таблиці.

Якщо кількість команд непарна, тоді у нижній частині сітки на одну відпочиваючу команду буде більше. У нашому прикладі таблиця матиме такий вигляд для 11 команд: за формулою ми визначили 6 команд, що грають у перший день. Отже, 5 команд не грають у цей день. Які ж це команди? Згідно правила, не грають у перший день номери 1 і 2, що розташовані зверху, та номери 9, 10 і 11, що розташовані знизу.



Для команд, що вступають в гру з другого етапу, відводять крайні верхні і нижні номери. Всі номери розподіляють, як і для гравців на першому етапі, порівну між командами з верхньої і нижньої половин таблиці. Якщо число що



Підготовка суддів у баскетболі

беруть участь команд непарне, то команд, що вступають в гру з другого етапу, в нижній половині таблиці буде на одну більше, ніж у верхній. Пар, граючих на першому етапі, навпаки, буде на одну більше у верхній половині таблиці.

Число команд, що вступають у змагання з другого етапу, їх розстановка у верхній і нижній половині таблиці, а також число команд, що грають в першому етапі, наведені в таблиці.

При проведенні жеребкування застосовують розсіювання найсильніших команд по верхній і нижній половині сітки, щоб вони не зустрілися спочатку змагань (наприклад, двом найсильнішим командам за жеребом визначають перший і останній номери таблиці).

Розрахунок команд за способом із вибуванням після однієї поразки

Загальна кількість команд учасниць	Кількість команд, що грають у першому етапі	Кількість команд, що вступають у гру з другого етапу		
		усього	«зверху»	«знизу»
4	4	-	-	-
5	2	3	1	2
6	4	2	2	2
7	6	1	-	-
8	8	8	8	8
9	2	7	3	4
10	4	6	3	3
11	6	5	2	3
12	8	4	2	2
13	10	3	1	2
14	12	2	1	1
15	14	1	-	-
16	16	-	-	-
17	2	15	7	8
18	4	14	7	7
19	6	13	6	7
20	8	12	6	6
21	10	11	5	6
22	12	10	5	5
23	14	9	4	5
24	16	8	4	4

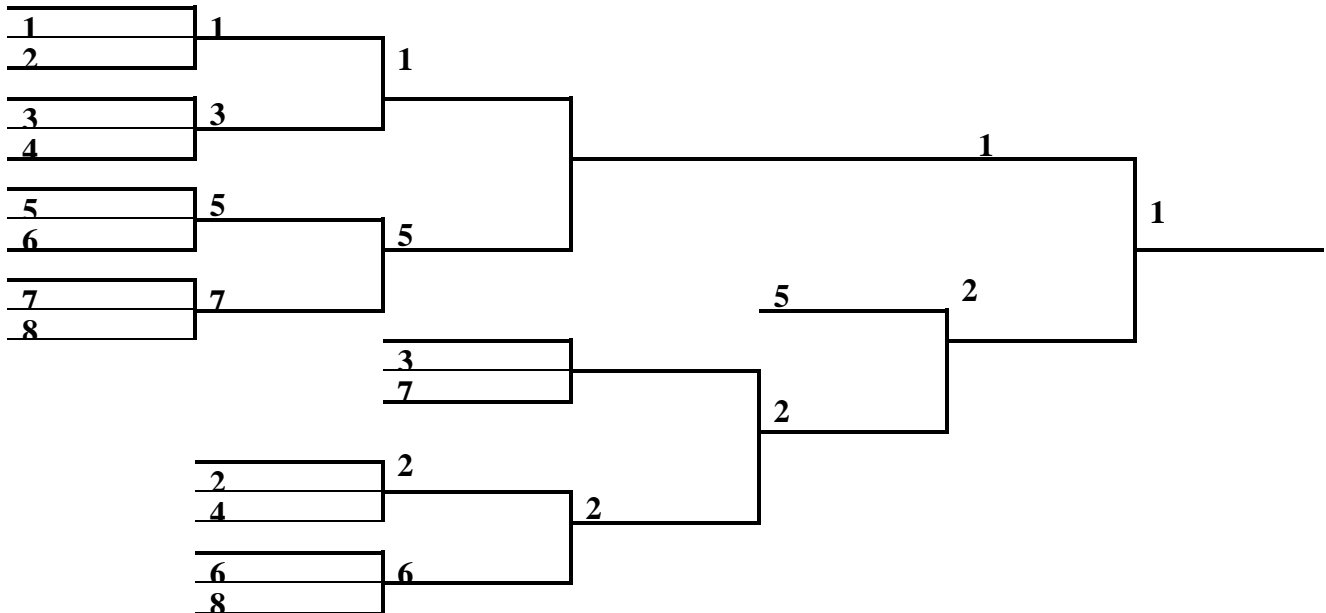
Календар ігор за способом вибування після другої поразки складається з основної та додаткової сіток. Команди, які отримали одну поразку, продовжують грати за додатковою сіткою до другої поразки. Кількість ігрових днів та ігор збільшується в два рази; якщо у фінальній грі переможе команда з додатковою сітки, то фінал проводиться повторно.

Позитивним у системі з вибуванням є те, що вона сприяє залученню до змагань великої кількості команд, а це дозволяє проводити масові змагання.

Однак її суттєвим недоліком є великий ступінь випадковості у визначенні переможців: сильні команди можуть зустрітися у попередній частині змагань і



втратити право на подальшу участь, а у фіналі можуть зустрітися слабкі суперники. Щоб уникнути цього недоліку, використовують розсіювання найсильніших команд за результатами попередніх змагань.



Змішана система розіграшу. Цей спосіб об'єднує в собі кращі сторони основних систем – колової і з вибуванням.

Учасників розподіляють на підгрупи, у яких за коловою системою або з вибуванням проводиться попередній етап змагань. Переможці, або визначене число учасників з кожної підгрупи допускаються у фінальну групу, змагання в якій може проводитися будь-яким способом. Решта команд або вибуває з розіграшу, або продовжує грати у групі команд, що зазнали поразки.

З метою зменшення кількості ігор у фіналах командам часто зараховують очки, набрані ними у групах.

За змішаною системою найчастіше починають грати за системою з вибуванням (при великій кількості учасників), а закінчують за коловою (чемпіонати світу, Європи тощо).

Можливі кілька варіантів змішаного способу. Перший варіант: команди діляться на дві підгрупи, в яких гри проводяться за коловою системою (попередня частина), потім в заключній частині проводяться стикові ігри, де визначаються 1-2, 3-4, 5-6 і 7-8-е місця. Другий варіант: команди діляться на 4 підгрупи по 4 і більше команд, попередня частина проводиться за способом вибування, заключна – за коловою системою для чотирьох команд, що зайняли перше місце в підгрупах. Третій варіант: попередня частина в чотирьох підгрупах проводиться за коловою системою, заключна частина для чотирьох переможців – за способом з вибуванням.



РОЗДІЛ 2 ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ З БАСКЕТБОЛУ

Правила змагань служать потужним важелем управління функціонуванням і розвитком баскетболу. Так, внесення в правила нових пунктів, вилучення деяких існуючих або зміна в них впливають на спортивну гру. Через різні пункти правил можна впливати на контингенту змагаються, матеріально-технічну і економічну вартість гри, ступінь її видовищності, на різні сторони підготовки спортсменів.

У Міжнародній федерації баскетболу працює комісія з правил гри, яка займається питаннями зміни в правилах змагання з метою підвищити видовищності баскетболу, що сприяє їх популяризації в світі, залучення якомога більшого числа людей в систематичні заняття баскетболом.

БАСКЕТБОЛЬНЕ ОБЛАДНЕННЯ

Для проведення гри в баскетбол необхідно таке обладнання:

1. Конструкції щитів, що складаються з:
 - Щитів
 - Кошиків, що включають в себе кільця (з амортизаторами) і сітки
 - Опори, що підтримують щити, включаючи оббивку
2. Баскетбольні м'ячі
3. Ігровий годинник
4. Табло рахунку
5. Пристрій відліку часу для кидка
6. Секундомір або інший відповідний (видимий) пристрій (не ігровий годинник) для відліку часу тайм-аутів
7. 2 автономних і гучних сигнали, що чітко розрізняються і відповідно призначені для: оператора часу для кидка, секретаря / секундометриста.
8. Протокол
9. Показчики фолів гравця
10. Показчики командних фолів
11. Стрілка почергового володіння м'ячем

Примітки: 1. Всі допустимі відхилення від розмірів наведені згідно DIN ISO Standard 286, за винятком тих, де чітко встановлені інші стандарти.

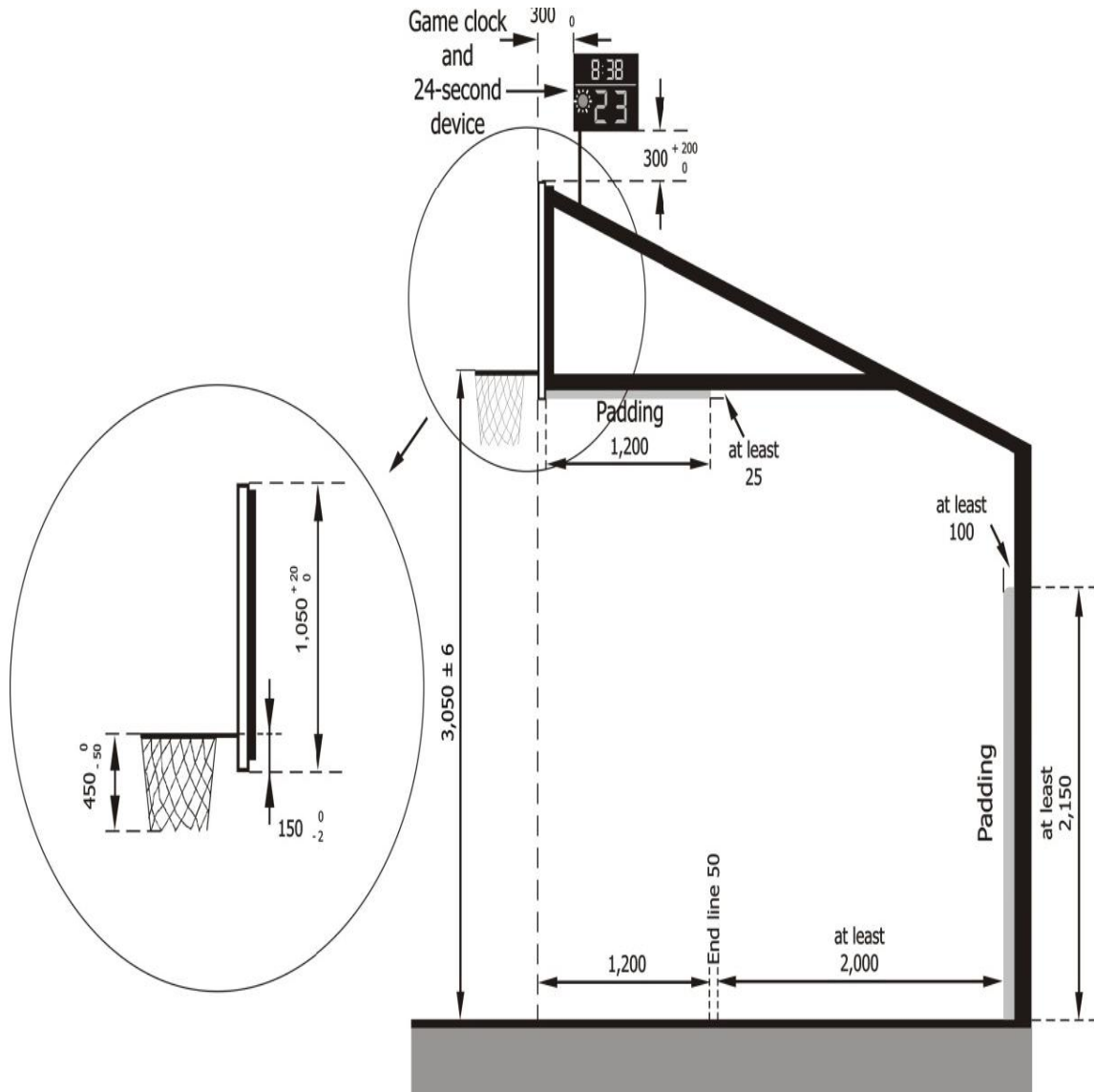
Посилання наведені по публікаціям ФІБА «Керівництво по баскетбольному обладнанню для змагань високого рівня» і «Керівництво по малому баскетбольному обладнанню».

1. Конструкція щита

Дві (2) конструкції щитів повинні бути розташовані в ігровому залі (по одній (1) – по обом лицьовим сторонам ігрового майданчика).



Підготовка суддів у баскетболі



Кожна з них повинна складатися з наступних частин:

- Один (1) щит.
- Одна (1) кошик з кільцем, прикріпленим до щита.
- Одна (1) сітка.
- Одна (1) опора, що підтримує щит.
- Оббивка.
- Можуть бути обладнані світловими пристроями по їх периметру (рекомендовано), які запалюються червоним кольором тільки тоді, коли лунає сигнал ігрового годинника про кінець чверті або овертайму.
- Можуть бути обладнані світловими пристроями по їх верхньому краю (рекомендовано), які запалюються жовтим кольором тільки тоді, коли лунає сигнал годинника кидка, та які розташовані безпосередньо нижче червоних світлових пристроїв ігрового годинника.

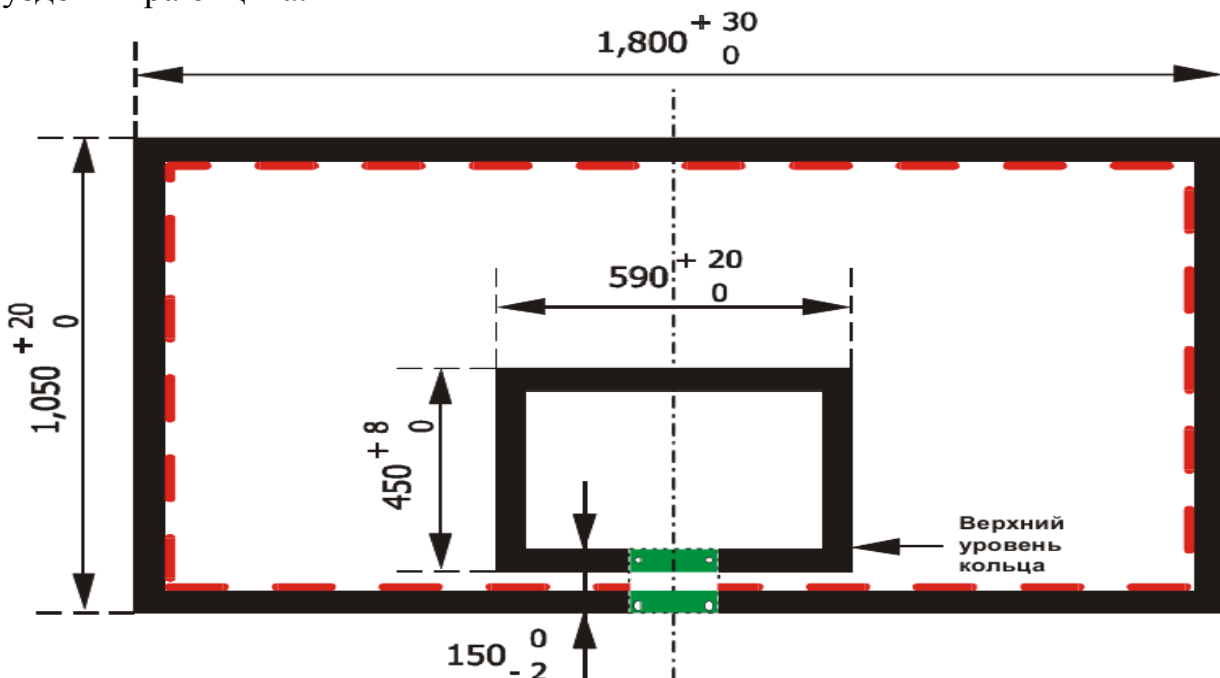


2. Баскетбольний щит

Щити повинні бути виготовлені з відповідного прозорого матеріалу, не повинні відображати світ, мати гладку лицьову поверхню. Щит повинен мати захисний каркас по зовнішньому краю опори. Вони повинні відповідати зазначеним вимогам:

- Розміри щитів повинні складати 1,800 мм (+ максимум 30 мм) по горизонталі і 1,050 мм (+ максимум 20 мм) по вертикалі.
- Всі лінії на щитах повинні бути нанесені білим кольором, якщо щити прозорі. Нанесені чорним кольором, якщо щити пофарбовані в білий колір і не є прозорими.
- Усі лінії повинні мати ширину 50 мм.
- Межі щита повинні бути виділені лінією, що обмежує і додатковим прямокутником позаду кошику наступним чином:
зовнішні розміри: 590 мм (+ максимум 20 мм) по горизонталі і 450 мм (+ максимум 8 мм) по вертикалі. Верхній край підстави прямокутника повинен знаходитися на одному рівні з кошиком і на 150 мм (– 2 мм) вище нижнього краю щита.

Щит повинен бути оснащений світловими пристроями по його периметру, прикріпленими до внутрішніх кордонів, які спалахують червоним кольором, коли звучить сигнал ігрового часу про закінчення періоду. Світлові пристрої повинні бути шириною не менше 10 мм і займати не менше 90% простору уздовж краю щита.



Щити повинні жорстко монтуватися на опорах, що підтримують щити, по обом лицьовим сторонам ігрового майданчика під прямим кутом до підлоги і паралельно лицьовим лініям.



Вертикальна осьова лінія на їх лицьових поверхнях, продовжена вниз до підлоги, повинна торкатися точки на підлозі, яка знаходиться в 1,200 мм від центральної точки внутрішнього краю кожної лицьової лінії на уявній лінії, проведеної під прямим кутом до цієї лицьової лінії.

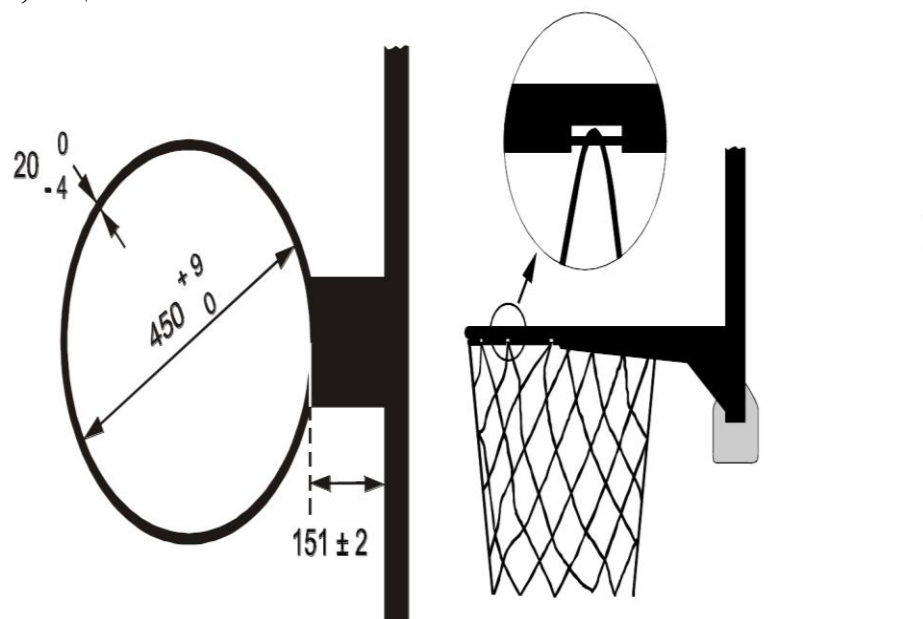
Вимоги до жорсткості щита, виготовленого із загартованого небиткого скла: коли предмет квадратної форми вагою 50 кг (шириною і висотою 250 мм і довжиною 1,100 мм), що розташовується горизонтально на двох (2) паралельних дерев'яних поперечинах на відстані 1,200 мм один від одного (Рис. 3), прикладається до центру скляного щита (НЕ беручи до уваги його раму), то максимальна вертикальна деформація повинна становити 3 мм. Коли баскетбольний м'яч вдаряється об щит, він повинен відскакувати від нього з мінімальною висотою відскоку 50%.

3. Кошик

Кошики повинні бути виготовлені з твердої сталі і мати внутрішній діаметр не менше 450 мм і не більше 459 мм. Бути пофарбованими в помаранчевий колір у відповідності з наступним спектром Системи Природних Квітів (NCS), схваленим ФІБА: 0080-Y70R 0090-Y70R 1080-Y70R. Мати товщину металевого прута не менше 16 мм і не більше 20 мм.

Сітка повинна бути прикріплена до кошика в 12 місцях, які пристосовані для кріплення сітки і не повинні мати гострих країв або щілин, мати щілин більше 8 мм, щоб в них не могли потрапити пальці гравців, бути спроектовані як гачки.

Кошики повинні бути закріплені на опорах, що підтримують щити, таким чином, щоб ніяке зусилля, яке прикладається до кошика, не передавалося безпосередньо на щит. Отже, не повинно бути прямого контакту між кошиком, прикріпленим до щита, і щитом.





Верхній край кожного кошика повинен бути розташований горизонтально на висоті 3,050 мм (\pm максимум 6 мм) над поверхнею ігрової площадки на рівному віддаленні від двох (2) вертикальних країв щита. Точка внутрішнього кола кошика, найближча до щита, повинна знаходитися на відстані 151 мм (\pm максимум 2 мм) від лицьової поверхні щита.

Кошки з амортизаторами повинні володіти якостями відскоку м'яча, близькими до закріпленого кільця. Механізм амортизації повинен забезпечувати дані характеристики, але не викликати жодної шкоди кошику або щиту. Проект кошику і його конструкції повинні гарантувати безпеку гравців. Кошки з амортизаторами в закріпленому стані не повинні відриватися під впливом статичної навантаження вагою не менше 82 кг і не більше 105 кг, яка додається вертикально до вершини кошика в найбільш віддаленій від щита крапці. Механізм амортизації кошика повинен бути випробуваний даним статичним навантаженням. В процесі дії механізму амортизації лицьова або бічна частина кошику повинна відхилятися не більше ніж на 30 градусів і не менше ніж на 10 градусів вниз від початкового горизонтального положення. Після припинення дії механізму амортизації і без впливу навантаження кошик має автоматично і миттєво повертатися в своє початкове положення. При цьому не повинно спостерігатися ніяких тріщин і постійної деформації кошика.

Обидва кошки повинні володіти однаковими характеристиками відскоку м'яча. Відскік / пружність кошика і системи опори повинні лежати в межах 35% – 50% низки поглинання енергії від загальної енергії удару і відрізнятися не більше ніж на 5% між обома кошками на одному ігровому майданчику.

4. Сітка

Сітки повинні бути виготовлені з білого шнура і бути прив'язані до кілець. Сконструйовані таким чином, щоб на мить затримувати м'яч, коли він проходить через кошик. Бути довжиною не менше 400 мм і не більше 450 мм. Мати 12 петель для кріплення їх до кошику. Верхні секції сітки повинні бути досить жорсткими для того, щоб запобігати захльосту сітки на кошик і можливості її заплутування, застрягання м'яча в сітці і викидання його сіткою назад з кошика.

5. Опора, що підтримує щит

Повинні використовуватися пересувні або закріплені на підлозі, на стелі, на стіні опори, які підтримують щити. Прикріплені до стелі щити не повинні використовуватися в ігрових залах з висотою стелі, що перевищує 10,000 мм.

Опора, що підтримує щит, повинна бути:

- на відстані не менше 2,000 мм (включаючи оббивку), виміряної від зовнішнього краю лицьової лінії. Яскравого кольору, що контрастує з кольором заднього плану таким чином, щоб бути чітко видимою для гравців.
- Прикріплена до підлоги таким чином, щоб запобігати будь-яке переміщення. Якщо закріплення на підлозі неможливе, повинна



використовуватися додаткова вага на підставі опори, що підтримує щит, для того щоб запобігти будь-яке переміщення.

- Встановлена таким чином, щоб верхній край кошика не мінняв своєї висоти, перебуваючи на рівні 3,050 мм над ігровим майданчиком.

Жорсткість опори, що підтримує щит, з кошиком повинна відповідати вимогам норм EN 1270.

Видима вібрація опори, що підтримує щит, повинна припинятися протягом не більше ніж чотирьох (4) секунд після виконання кидка зверху.

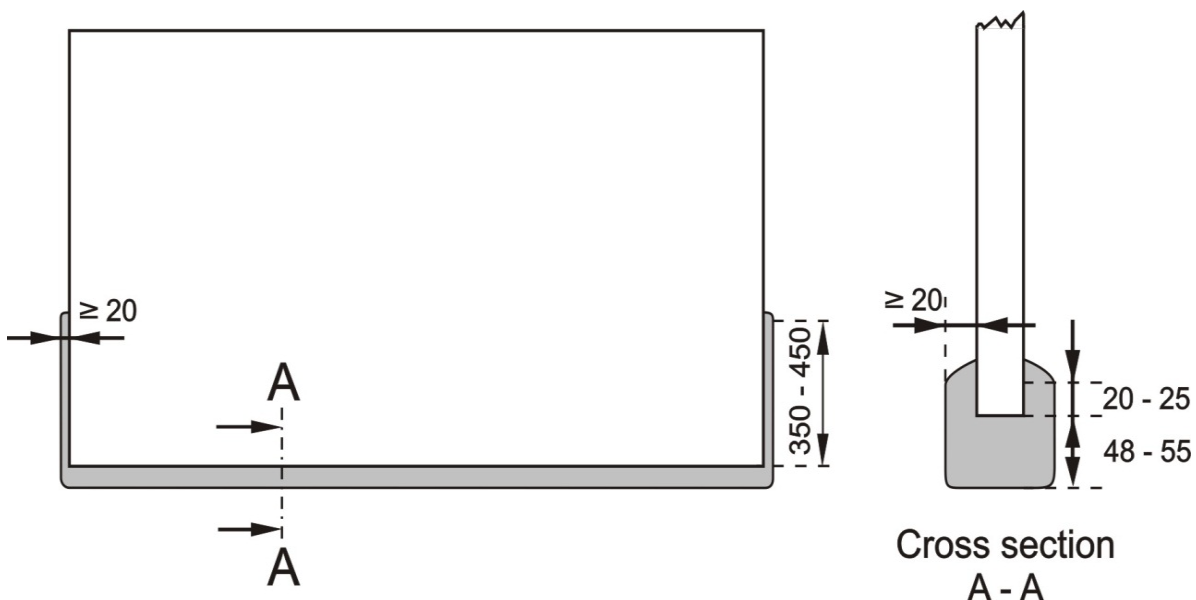
6. Оббивка

Щит і опора, що підтримує щит, повинні бути покриті оббивкою. Оббивка повинна бути одного домінуючого кольору, однакового для обох щитів і опор, що підтримують щити.

Оббивка щитів повинна мати товщину 20–27 мм з лицьової, тилової і бічної сторін. З нижнього краю щитів оббивка повинна бути товщиною 48–55 мм. Оббивка повинна покривати нижню частину кожного щита, а також бічну частину на висоті 350–450 мм від нижнього краю. Лицьова і тилова сторони повинні бути покриті оббивкою на відстані не менше 20–25 мм від нижнього краю кожного щита.

Оббивка опори, що підтримує щит, повинна покривати:

Вертикальні краї з кожного боку висотою не менше 2,150 мм від поверхні ігрового майданчика і бути товщиною не менше 100 мм. Нижню і бічні поверхні підтримуючої стріли щита довжиною не менше 1,200 мм від задньої поверхні щита уздовж стріли і бути товщиною не менше 25 мм.



Уся оббивка повинна:

- Бути сконструйована таким чином, щоб запобігати застряганню кінцівок.



- Мати фактор зазору не більше 50%. Це означає, що коли сила прикладається раптово до оббивки, зазор в оббивці не перевищує 50% від її початкової товщини.
- Пройти випробування згідно EN 913.

7. Баскетбольні м'ячі

Зовнішня поверхня м'яча повинна бути виготовлена із природної, штучної, комбінованої або синтетичної шкіри. Поверхня м'яча не повинна містити токсичних речовин або будь-яких речовин, які можуть викликати алергічну реакцію. М'яч також не повинен містити важких металів (EN 71) або фарби AZO.

М'яч повинен мати сферичну форму з чорними швами, ширина яких не перевищує 6,35 мм, і бути встановленого ФІБА відтінку помаранчевого кольору або комбінації помаранчевого і світло-сірого кольорів. Бути накачаним до такої величини тиску повітря, щоб при падінні на ігрову поверхню з висоти близько 1,800 мм, виміряної від нижньої точки м'яча, він відскакував на висоту не менше 1,200 мм і не більше 1,400 мм, виміряну від верхньої точки м'яча. Бути позначеним цифрою, що відповідає його власному розміру.

Для всіх чоловічих змагань у всіх категоріях довжина окружності м'яча повинна бути не менше 749 мм і не більше 780 мм (розмір 7), а вага м'яча повинна дорівнювати не менше 567 г і не більше 650 г.

Для всіх жіночих змагань у всіх категоріях довжина окружності м'яча повинна бути не менше 724 мм і не більше 737 мм (розмір 6), а вага м'яча повинна дорівнювати не менше 510 г і не більше 567 г.

8. Ігровий годинник

Ігровий годинник повинен мати пристрій цифрового відліку часу з автоматичним сигналом, що звучить після закінчення чверті, як тільки на дисплеї демонструються нулі (00: 00.0). Володіти здатністю показувати час, що залишився в хвилинах і секундах, а також з точністю до десятих (1/10) часток секунди тільки під час останньої хвилини чверті. Розташовуватися таким чином, щоб бути чітко видимим кожному, хто пов'язаний із грою, включаючи глядачів. Якщо основний ігровий годинник розташовують над центром ігрового майданчика, він повинен дублюватися синхронними ігровими годинниками по обом лицьовим сторонам ігрового майданчика, кожен із яких має перебувати досить високо, щоб бути чітко видимим кожному, хто пов'язаний із грою, включаючи глядачів. Кожний дублюючий ігровий годинник повинен протягом гри показувати рахунок і ігровий час, який залишився.

9. Табло рахунку

Табло рахунку повинні бути розташовані по одному (1) по обидві лицьові сторони ігрового майданчика, і, за бажанням, додаткове табло рахунку (у вигляді куба) може бути розташоване над центром ігрового майданчика. Це не виключає необхідності наявності двох (2) інших табло рахунку.



Підготовка суддів у баскетболі

У разі використання відео повторів вся необхідна ігрова інформація повинна бути видимою в будь-який час протягом гри, включаючи перерви в грі. Інформація, що відображається, повинна бути ідентична показанням на цифровому табло рахунку.

У розпорядження секундометриста повинен бути наданий пульт керування ігровими годинниками, а окремий пульт управління табло рахунку повинен перебувати у помічника секретаря. Комп'ютерна клавіатура може використовуватися для введення даних на табло рахунку, однак для керування ігровими годинниками та табло рахунку повинні застосовуватись лише спеціалізовані пульти управління. Кожен пульт повинен давати можливість легко виправляти будь-які невірні показники і бути здатний зберігати в пам'яті всі ігрові дані не менш ніж за тридцять (30) хвилин.

Прізвища Гравців	Тайм- аути	Рахунок гри періоди	Назва команд	номери гравців		
4 MEIER, J.	●○○○○○ 18	GENEVA	WATOWN	4 HUE, S.	●●●●●● 16	
5 JONES, M.	●●●○○○ 8			5	5	○○○○○ 0
6 SMITH, E.	●●●●●○ 3	108	4	106	6 HASSAN, Y.	○○○○○ 3
7 FRANK, Y.	●●○○○○ 20	108	4	106	7 MOUSSA, M.	●●●●○ 11
8 NANCE, L.	●●●○○○ 13				8 RAMIREZ, J.	●●○○○○ 26
9 KING, H.	●○○○○○ 0	■ ■ □	■ □ □	9 CHEN, Z.	●○○○○○ 14	
10	○○○○○○ 0	00:00	5	10 WANG, L.	●○○○○○ 0	
11 RUSH, S.	●●○○○○ 16			11 LEE, B.	●●●●●● 4	
12	○○○○○○ 0	5	5	12 KIM, T.	●●○○○○ 10	
13 JIMINEZ, M.	●●●●●○ 21			13 HUBER, R.	●○○○○○ 13	
14 SANCHES, N.	●●●●●● 4	5	5	14 DAVID, M.	●●●●●● 9	
15 MANOS, K.	●●○○○○ 5			15	○○○○○○ 0	

Очки, набрані Гравцями фоли команд ігровий годинник фоли гравців

Табло рахунку повинно включати в себе і / або демонструвати:

- Ігровий годинник з цифровим відліком часу.
- Очки, набрані кожною командою (загальна кількість очок, набраних кожним окремим гравцем, а також їх відповідні прізвища). Для відображення прізвища кожного гравця на табло рахунку повинно бути не менше дванадцяти (12) знаків.
- Назву команд.
- Кількість фолів, скоєних кожним гравцем команди, від 1 до 5. Ця кількість може бути показана п'ятьма (5) індикаторами або цифрами висотою не



менше 135 мм. П'ятий фол повинен бути позначений червоним або помаранчевим кольором. Крім того, 5-ий фол може бути позначений індикатором з уповільненим миготінням (~ 1 Гц) протягом п'яти (5) секунд.

- Кількість командних фолів від 1 до 5 (з можливістю зупинки на максимальному значенні 5).
- Номер чверті від 1 до 4 і «Е» для овертайму.
- Кількість тайм-аутів в кожній половині гри від 0 до 3.
- Годинники для відліку часу тайм-ауту (необов'язково). Ігровий годинник не повинен використовуватися для цієї процедури.

Рекомендується:

- Дисплей на табло рахунку повинен бути яскравих контрастних кольорів.
- Колір заднього плану дисплея не повинен засліплювати.
- Цифри дисплея, що демонструють ігровий час і рахунок гри, повинні бути висотою не менше 300 мм або 250 мм і шириною не менше 150 мм або 125 мм. Цифри і знаки, які використовуються для відображення кількості командних фолів і номерів періодів, повинні бути висотою не менше 250 мм і шириною не менше 125 мм.
- Цифри і знаки, які використовуються для відображення назв команд, прізвищ та номерів гравців, а також кількості очок, набраних гравцями, повинні бути висотою не менше 150 мм.
- Табло ігрового часу, рахунки гри і пристрої двадцяти чотирьох (24) секунд повинні мати кут огляду не менше 130 °.

Табло рахунку не повинно мати гострих країв або виступів, бути надійно закріплене, бути здатним витримувати сильний удар м'ячем, в разі необхідності мати особливий захист, який не дозволить порушувати ніяких функцій табло, володіти електромагнітною сумісністю відповідно до вимог чинного законодавства відповідної країни.

10. Пристрій двадцяти чотирьох (24) секунд

Пристрій двадцяти чотирьох (24) секунд повинен мати окремий пульт керування, який буде надано у розпорядження оператора двадцяти чотирьох (24) секунд, з дуже гучним автоматичним сигналом, що вказує на закінчення 24-секундного періоду, коли на дисплеї демонструється нуль (0); дисплей з цифровим відліком, який демонструє час в секундах.

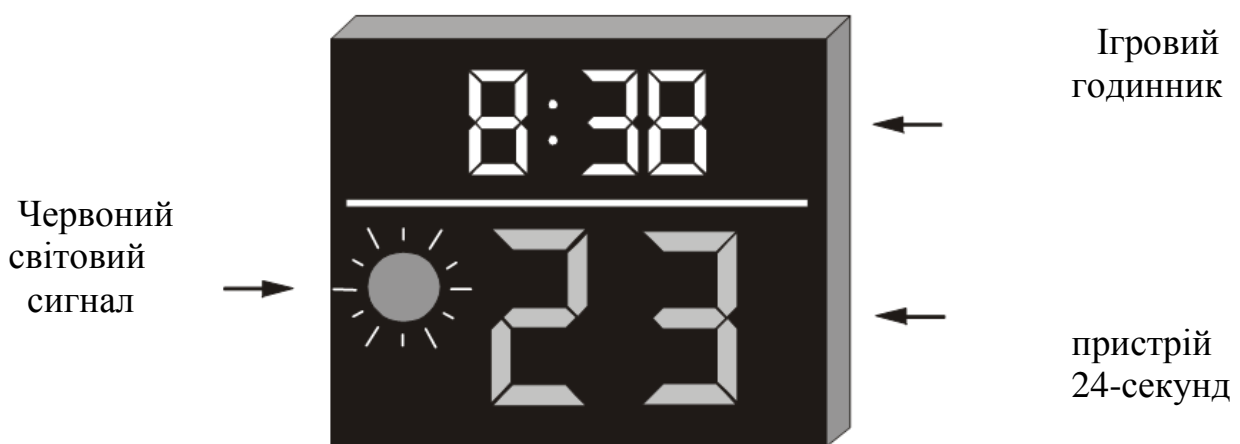
Пристрій двадцяти чотирьох (24) секунд повинен мати здатність:

- Включатися з двадцяти чотирьох (24) секунд.
- Включатися з чотирнадцяти (14) секунд.
- Зупинятися і показувати секунди, що залишилися, на дисплеї.
- Продовжувати відлік з часу зупинки.
- При необхідності, не демонструвати ніяких показників.



Дисплей пристрою двадцяти чотирьох (24) секунд, разом з дублюючими ігровими годинниками та червоним світловим сигналом, повинен:

- Бути прикріплений до кожної опори, що підтримує щит, не менше ніж в 300 мм над щитом і за ним або триматися на стелі.
- Мати різні за кольором цифри пристрою двадцяти чотирьох (24) секунд і цифри дублюючих ігрових годинників.
- Мати цифри на дисплеї пристрою двадцяти чотирьох (24) секунд висотою не менше 230 мм, розмір яких повинен бути більше розміру цифр на дублюючих ігрових годинниках.



Мати три (3) або чотири (4) межі для кожного пристрою для того, щоб вони були чітко видимі кожному, хто пов'язаний із грою, включаючи глядачів.

- Мати вагу тригранного пристрою двадцяти чотирьох (24) секунд, включаючи підтримуючу конструкцію, що не перевищує 60 кг.
- Пройти випробування на стійкість проти ударів м'ячами згідно DIN 18032-3.
- Володіти електромагнітною сумісністю відповідно до вимог чинного законодавства відповідної країни.

Електричний світловий сигнал на дисплеї пристрою двадцяти чотирьох (24) секунд повинен бути:

- Яскраво-червоного кольору.
- Синхронізованим з ігровими годинниками таким чином, щоб загорятися, коли звучить сигнал про закінчення ігрового часу періоду.
- Синхронізованим з пристроєм двадцяти чотирьох (24) секунд таким чином, щоб загорятися, коли звучить сигнал про закінчення 24-секундного часу.

11. Сигнали

В ігровому залі повинно бути принаймні два (2) автономних гучних звукові сигнали, які чітко розрізняються:



- Один (1) надано в розпорядження секундометриста і секретаря і повинен звучати автоматично, вказуючи на закінчення ігрового часу чверті. Секундометрист і секретар повинні мати можливість подавати сигнал в ручному режимі, коли необхідно привернути увагу суддів.
- Інший (1) надано в розпорядження оператора двадцяти чотирьох (24) секунд і повинен звучати автоматично, вказуючи на закінчення 24-секундного часу.

Обидва сигнали повинні бути достатньо потужними, щоб їх можна було легко почути в найбільш несприятливих шумових умовах. Гучність звуку повинна адаптуватися до розмірів спортивного залу і шуму, що створюють глядачі, та до максимального рівня тиску звуку в 120 децибел, виміряного на відстані одного (1) метра від джерела звуку. Настійно рекомендується, щоб сигнали були пов'язані з апаратурою, що підсилює звук в спортивному залі.

12. Показчики фолів гравця

П'ять (5) показчиків фолів гравця, надані в розпорядження секретаря, повинні бути:

- Білого кольору.
- З цифрами довжиною не менше 200 мм і шириною не менше 100 мм.
- Пронумеровані від 1 до 5 (цифри від 1 до 4 – чорного кольору, а цифра 5 – червоного кольору).

13. Показчики командних фолів

Два (2) показчика командних фолів, надані в розпорядження секретаря, повинні бути:

- Червоного кольору.
- Висотою не менше 350 мм і шириною не менше 200 мм.
- Чітко видимими кожному, хто пов'язаний із грою, включаючи глядачів, коли розташовуються по обидва боки секретарського столика.

Використані для позначення кількості командних фолів перед п'ятьма (5) і повинні показувати, що команда підлягає покаранню за командні фолі.

Можуть використовуватися електричні або електронні пристрої, але вони повинні відповідати зазначеним вище вимогам.

14. Стрілка почергового володіння

Показчик стрілки почергового володіння, який надано у розпорядження секретаря, повинен:

- Мати стрілку довжиною не менше 100 мм і висотою не більше 100 мм.
- При включенні демонструвати на лицьовій стороні стрілку, яка світиться яскраво-червоним кольором, що показує напрямок почергового володіння.

Розташовуватися в центрі секретарського столика і бути чітко видимим кожному, хто пов'язаний із грою, включаючи глядачів.

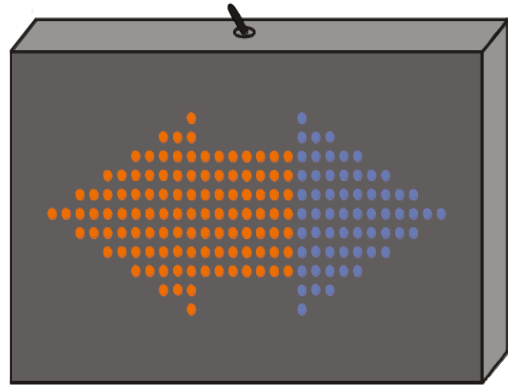
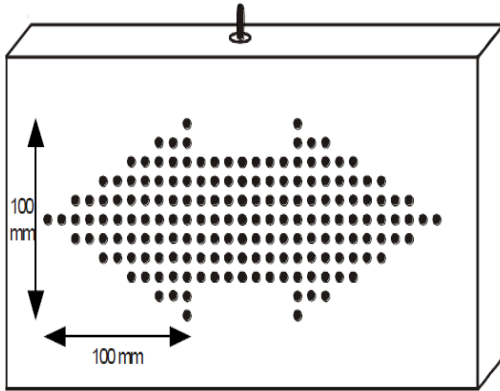
15. Ігрова поверхня

Поверхня ігрового майданчика може бути виготовлена з:

- Постійного дерев'яного настилу.
- Переносного дерев'яного настилу.



- Постійного синтетичного настилу.
 - Переносного синтетичного настилу.
- Ігрова поверхня повинна:
- Бути довжиною не менше 32,000 мм і шириною не менше 19,000 мм.
 - Мати покриття, що не засліплює.



16. Ігровий майданчик

Ігровий майданчик повинен бути виділений:

- Лініями шириною 50 мм, як зазначено в «Офіційних Правилах баскетболу».
- Додатковою обмежувальною лінією, різко контрастного кольору, що має ширину не менше 2,000 мм.

Ця додаткова обмежувальна лінія повинна бути того ж кольору, що і центральне коло (якщо забарвлений) і обмежені зони.

Секретарських столик довжиною не менше 6,000 мм і висотою не менше 800 мм повинен розташовуватися на підвищенні висотою не менше 200 мм.

Всі глядачі повинні сидіти на відстані не менше 5,000 мм від зовнішнього краю лінії, що обмежує ігровий майданчик.





17. Освітлення

Ігровий майданчик повинен бути рівномірно і достатньо освітлений.

Джерела світла повинні розташовуватися там, де вони не будуть заважати гравцям і суддям.

18. Рекламні щити

Рекламні щити можуть розміщуватися вздовж ігрового майданчика і:

- Повинні бути розташовані на відстані не менше 2,000 мм від лицьових і бічних ліній.
- Рекламні щити уздовж лицьових ліній повинні залишати прохід не менше 900 мм з кожного боку від пересувних конструкцій щитів таким чином, щоб натирач (-и) і портативна (-и) телекамера (-и), в разі необхідності, могли проходити через ці проходи.

Рекламні щити дозволяється розміщувати перед секретарським столом за умови, що вони розташовуються безпосередньо перед ним і їх розміри співпадають з розмірами столу.

Рекламні щити повинні:

- Мати висоту, що не перевищує 1,000 мм над ігровим майданчиком.
- Бути покриті оббивкою уздовж їх верхньої частині товщиною не менше 20 мм.
- Не мати виступів, а всі краї повинні бути закруглені.
- Відповідати національним вимогам безпеки для електричного обладнання у відповідній країні.
- Мати механічний захист від зовнішнього впливу для всіх рухомих частин.
- Не бути легкозаймистими.

19. Допоміжні приміщення для організації та проведення змагань

Допоміжними приміщеннями для організації та проведення змагань, які повинні бути також повністю доступні для осіб з обмеженими можливостями, є приміщення, в яких проводиться основна робота для організації та проведення змагань.

20. Зони для глядачів

Зони для глядачів повинні:

- Допускати вільне переміщення людей, включаючи осіб з обмеженими можливостями.
- Надавати глядачам можливість зручного перегляду змагання.
- Мати безперешкодну видимість з усіх сидінь.

РОБОТА СЕКРЕТАРСЬКОЇ БРИГАДИ

На офіційних баскетбольних матчах працює бригада суддів – секретарів, яка складається з вісьмох ліцензованих спеціалістів, які виконують наступні обов'язки: секретар основного (електронного) протоколу гри; секретар – секундометрист, який контролює час гри; оператор часу кидка; помічник



Підготовка суддів у баскетболі

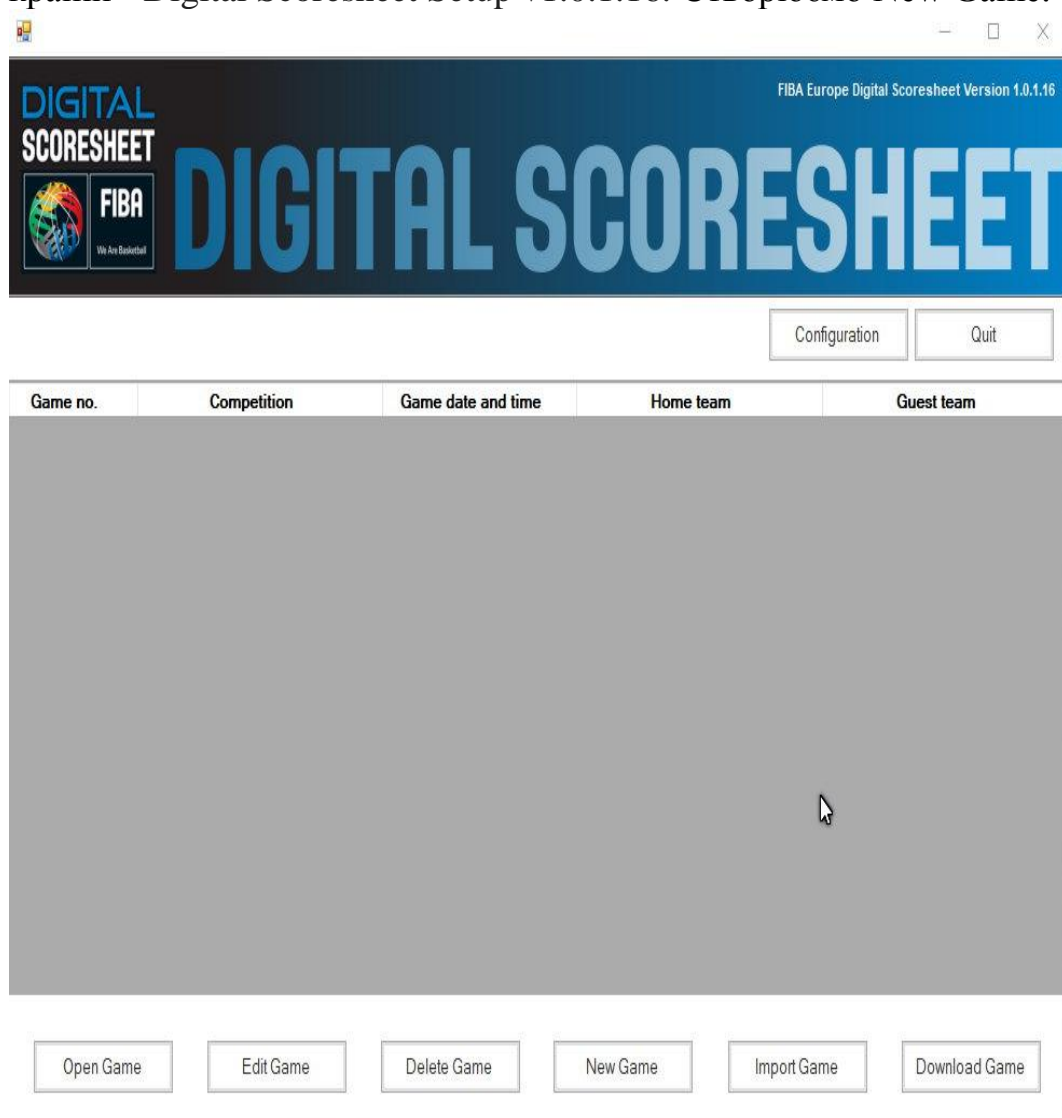
секретаря, який відповідає за інформацію на табло; суддя – інформатор; трое суддів – статистиків.

Початок роботи бригади суддів – секретарів – за 40 хвилин до офіційного початку матчу.

Обов'язки судді-секретаря

Найголовніший обов'язок секретаря – ведення паперового або електронного протоколу згідно з подіями, які відбуваються на майданчику. Спочатку ми зупинимося на веденні електронного протоколу покровоко.

За 40 хв. до початку гри секретар починає свою роботу з підключення живлення та відкриття програми DSS. Програма, у якій зараз працюють на теренах України - Digital Scoresheet Setup v1.0.1.16. Створюємо New Game.



На сторінці, що відкрилась, GAME INFO, вказують № гри, лігу, чоловічі чи жіночі команди грають, місце зустрічі (спортивна споруда та місто). "Place" – пишемо місто, у якому проводяться змагання.



Підготовка суддів у баскетболі

Game info. Teams info.

Game Number:

Competition:

Place:

Field:

Referee 1:

Umpire 1:

Umpire 2:

Commissioner:

Date: 23.01.2019

Time: 15:14

Scorer:

Ass. Scorer:

Time Keeper:

24" Operator:

Все заповнюють великими літерами на українській мові. Для офіційних змагань України прийняті наступні скорочені записи.

Повна назва змагань	Скорочена назва змагань
СУПЕРЛІГА ПАРІ-МАТЧ	СУПЕРЛІГА ПАРІ-МАТЧ ½ ФІНАЛУ СЛ ПАРІ-МАТЧ ¼ ФІНАЛУ СЛ ПАРІ-МАТЧ ФІНАЛ СЛ ПАРІ-МАТЧ
СУПЕРЛІГА ЖІНКИ	СУПЕРЛІГА (ЖІН.) ½ ФІНАЛУ СЛ (ЖІН.) ¼ ФІНАЛУ СЛ (ЖІН.) ФІНАЛ СЛ (ЖІН.)
КУБОК УКРАЇНИ СЕРЕД ЧОЛОВІЧИХ КОМАНД	КУБОК УКРАЇНИ (ЧОЛ.) ½ ФІНАЛУ КУ (ЧОЛ.) ¼ ФІНАЛУ КУ (ЧОЛ.) ФІНАЛ КУ (ЧОЛ.)
КУБОК УКРАЇНИ СЕРЕД ЖІНОЧИХ КОМАНД	КУБОК УКРАЇНИ (ЖІН.) ½ ФІНАЛУ КУ (ЖІН.) ¼ ФІНАЛУ КУ (ЖІН.) ФІНАЛ КУ (ЖІН.)
ВИЩА ЛІГА СЕРЕД ЧОЛОВІЧИХ КОМАНД	ВИЩА ЛІГА (ЧОЛ.)
ВИЩА ЛІГА СЕРЕД ЖІНОЧИХ КОМАНД	ВИЩА ЛІГА (ЖІН.)
ПЕРША ЛІГА СЕРЕД ЧОЛОВІЧИХ КОМАНД	ПЕРША ЛІГА (ЧОЛ.)
ПЕРША ЛІГА СЕРЕД ЖІНОЧИХ КОМАНД	ПЕРША ЛІГА (ЖІН.)
ВСЕУКРАЇНСЬКА БАСКЕТБОЛЬНА ЛІГА ЮНАКИ	ВЮБЛ (ЮНАКИ 2000Р.Н.)
ВСЕУКРАЇНСЬКА БАСКЕТБОЛЬНА ЛІГА ДІВЧАТА	ВЮБЛ (ДІВЧАТА 2000Р.Н.)



Підготовка суддів у баскетболі

Переходять на сторінку TEAMS INFO, де заповнюють повні та скорочені назви команд, які зустрічаються (**великі літери**). Після цього тиснемо на «ОК» і програма повертає на початкову сторінку, де повинна бути вже записана нами інформація про гру, яку ми створюємо зараз. Через подвійний клік на цей запис знову відкриваємо гру, де будемо працювати далі.

Заходимо через віконце EDIT GAME на сторінку TEAM INFO, де **великими літерами**, відповідно технічній заявці, набираємо ім'я та прізвище гравця команди та його №, № ліцензії у віконці, яке з'являється після натиску на позначку «+». Тиснемо «ОК» і гравець з'являється у списку відповідної команди.

Капітана команди відмічаємо зліва від прізвища. Якщо допущена помилка, запис про гравця видаляють після натиску на позначку «-». У графі тренер набираємо прізвище тренера, нижче – помічника тренера. Якщо помічник відсутній – ставимо прочерк "-". Обираємо відповідний колір форми команд. Далі – тиснемо «ОК».

The screenshot shows a software window titled "TEAMS INFO" with two tabs: "Game info." and "Teams info.". The "Teams info." tab is active, displaying two columns for "Home Team" and "Guest Team". Each column has input fields for "Short Name" and "ID". Below these are two large tables for listing players. Each table has columns for "Captain", "Licence", "No.", "Name", "Surname", and "Starter". The "Starter" column contains a red minus sign (-) and a green plus sign (+) for each row. Below the tables are input fields for "Coach" and "Assistant coach", and a "Team Color" selection area with a red bar and a green plus sign. At the bottom of the window are "OK" and "Cancel" buttons.



Підготовка суддів у баскетболі

Digital Scoresheet

БК "ХАРКІВСЬКІ СОКОЛИ" М.ХАРКІВ

Team fouls: Q1 1 2 3 4 Q2 1 2 3 4 Q3 1 2 3 4 Q4 1 2 3 4

Time-outs: Q1/Q2 Q3/Q4 OTs

4	ГАНЬШИН АРТЕМ	0	
6	ЧЕВЕРДІН ВЛАДИСЛАВ	0	
7	ХАРЧЕНКО ЄВГЕН	0	
8	ЗОЛОТАРЬОВ ДМИТРО	0	
11	ОПЬХОВІКОВ СЕРГІЙ	0	C
12	ОПЬХОВСЬКИЙ РОМАН	0	
14	БОНДАРЕНКО МИКИТА	0	
15	КОРОВАКОВ ОЛЕКСАНДР	0	
23	ПЕТРИК АРСЕН	0	
31	ПИСЬМЕНИЦЬКИЙ ВАД...	0	
33	УДОЛЕНКО ЯРОСЛАВ	0	

Coach: МАНОЙЛЕНКО О.

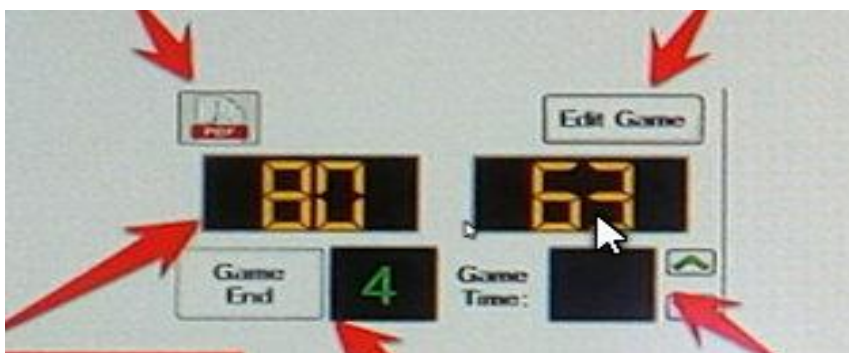
Ass. Coach:

На відкритій сторінці, де буде йти запис гри, перевіряємо склади команд, кількість гравців, їх номери. Якщо немає помилок, тоді заходимо у віконце PDF та перевіряємо, чи вся необхідна інформація відображена у протоколі. Далі відправляємо протокол до друку, 1 екземпляр.

На рисунку нижче можемо бачити деякі клавіші керування записами гри та редагування записів, а також віконце PDF, заходячи до якого ми перевіряємо, чи все відображено у протоколі, та відправляємо до друку.

Клавіша PDF
– протокол

EDIT GAME



Рахунок
гри А та В

Клавіша початку
та закінчення гри
та періодів гри

Час періоду



Підготовка суддів у баскетболі

За 10 хвилин до початку гри тренери підписують роздрукований протокол та відмічають стартові склади. В електронному протоколі заходимо через віконце EDIT GAME на сторінку TEAM INFO та відмічаємо стартові п'ятірки справа від списку команд. Далі натискаємо «ОК». На моніторі повинні висвітитися стартові п'ятірки кожної з команд.



На відкритій сторінці, де буде йти запис гри, перевіряємо стартові склади. Якщо все гаразд – чекаємо початку гри. Секретар сповіщає жестом суддів у полі про готовність до початку гри. На рисунку нижче можна бачити загальний вигляд сторінки DSS перед початком гри.





Підготовка суддів у баскетболі

На початку першої чверті під час торкання м'яча тиснемо на «START GAME» і далі фіксуємо ігрові події у хронологічному порядку. Хвилини ігрового часу секретар переключає відповідно часу на табло самостійно. Рахунок гри програма, відповідно записам забитих м'ячів кожного гравця команди, сумує самостійно, секретар лише перевіряє відповідність рахунку у протоколі з записами на табло. Коли чверть закінчується – натискаємо «END Q1». Початок наступної чверті (другої) – «START Q2». І так далі до закінчення 4 чверті. Коли закінчується 4 чверть, з'являється віконце з запитанням «GAME OVER?» Відповідаємо «yes» або «no» залежно від результату основного або додаткового часу гри.



Кожний результативний кидок записують наступним чином: тиснемо на кількість очок (1, 2, 3), потім на гравця відповідної команди. У віконці, яке ми побачимо, відображено прізвище, команда, кількість очок та хвилина гри. Якщо все вірно – тиснемо на «v» і знизу з'являється запис. Якщо була помилка з командою, гравцем або кількістю очок, тощо – зліва цього запису заходимо у віконце «edit» та виправляємо помилку. Після виправлення тиснемо «save» і заміна запису автоматично виправлена.

Кожний фол записують наступним чином: гравець або тренер – характер фолу (P₀, P₁, P₂, P₃, T, U, B, C, F), хвилина гри. Якщо все вірно – тиснемо на «v» і знизу з'являється запис. Виправлення помилки – через віконце «edit», зліва від запису. Якщо пробиття за покарання компенсують – у віконці «edit» замість кількості кидків ставлять літеру «C» у фолах обох гравців.

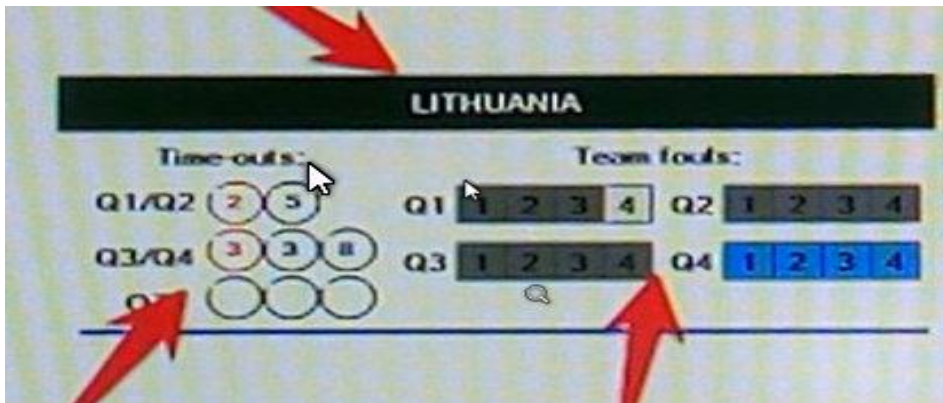


Підготовка суддів у баскетболі

За необхідності видалити помилковий запис потрібно зайти у список дій, виділити запис та натиснути «DELETE».

Командні фоли враховуються автоматично, та коли команда заробляє 4 фоли, з'являється віконце-нагадування, щоб не забули поставити прапорець на суддівському столі збоку команди, яка їх набрала.

Назва команди




Хвилинні
перерви

Командні фоли

Тайм-аут у протоколі відмічають натиснувши на команду, яка її запросила та на відповідну позначку. Тайм-аут відображається автоматично. Коли команда використає свій ліміт, також з'являється віконце-нагадування, що в неї вже немає перерв.

Заміну гравців відмічають, коли гравець вперше виходить на майданчик.

Натискаємо позначку «sab » та у списку команди справа відмічаємо вихід гравця. У протоколі з'явиться позначка «x». Всі записи щодо набраних очок та фолів гравців та тренера, їх участі у грі можна бачити на рисунку.

4		25	P	
5	Fernandez Nuey		P	
6	Rodriguez Sergio	4	P	
7	Hernangomez Guillermo	0		
8	Ribas Pau	5		
9	Royas Felipe	8	P P P	
10	Claver Victor	7	P P P	
11	San Emeterio Fernando	0	P	
12	Llull Sergio	12	P P	
13	Amador Pablo	0	P	
14		8	P P P	
15		0		
Coach: Sergio Scariolo		C		
Ass. Coach: Angel Luis Sanchez...				

Shirt number and player name (last - first)

Points scored

Fouls

Played: x = entered the court; x with circle = starter

Coaches with fouls



Підготовка суддів у баскетболі

Ця інформація змінюється протягом ігрового часу автоматично згідно з записами ігрових дій секретаря.

Ігрові дії у поточному порядку відображені на рисунку нижче.

Ігрові дії	Скорочена назва команди	Хвилина гри	Прізвище гравця	Поточна ігрова дія	Календарна дата та час
				End of the game	04:00:40 20/09/2015 20:44:13
			6. D. Galkin	FTU	Free throw made 00:30 20/09/2015 20:43:18
			13. P. Agalar	(OSP) Personal foul	Q4 00:30 20/09/2015 20:43:09
			9. F. Feyez	(OSP) Free throw made	Q4 00:30 20/09/2015 20:41:51
			9. F. Feyez	(OSP) Free throw made	Q4 00:30 20/09/2015 20:41:37
			13. P. Jankunas	(FTU) Personal foul	Q4 00:30 20/09/2015 20:40:42
			12. S. Ullal	(OSP) 3 points made	Q4 00:30 20/09/2015 20:40:35
			5. M. Jankunas	(FTU) 3 points made	Q4 00:30 20/09/2015 20:40:10

Рахунок за кожну чверть та рахунок гри автоматично рахує програма та у протоколі виставляє у місця для запису рахунку.

Час закінчення гри буде також зафіксований автоматично.

Окрім ведення протоколу суддя-секретар виконує наступні дії:

- повертає або переключає стрілку почергового володіння м'ячем;
- показує указку з порядковим номером персонального фолу гравця;
- подає сигнал на заміну гравців;
- подає сигнал на запрошений тайм-аут, якщо м'яч мертвий;
- повідомляє судді, що гравець отримав 5 фолів та потребує видалення з гри з правом заміни;
- повідомляє судді, що у гравця є 2 технічних або неспортивних фолів, або 1 технічний та 1 неспортивний та він повинен бути дискваліфікованим до кінця гри;
- повідомляє судді, що у тренера є 2 власних технічних фолів або 3 технічних фолів, за які він повинен бути дискваліфікованим.

Коли гра закінчена, секретар перевіряє через віконце «PDF», чи все відображено у протоколі. Далі відправляємо протокол до друку (4 екземпляри).

Після роздрукування протоколів секретар проводить горизонтальні лінії через клітини «участь у грі» гравців, які не приймали участь у грі. Та такою ж лінією закриває «місце для підпису капітану у разі подачі протесту», якщо протест не буде подано.



Далі свої підписи ставлять секретарі, а слідом за ними – судді. Старший суддя перевіряє протокол і затверджує результат гри своїм підписом.

Електронну версію протоколу суддя-секретар відправляє електронною поштою до ФБУ. Після цього протокол та програму закривають. Запис зберігається у пам'яті програми до видалення.

Ведення паперового протоколу проводять двома кольорами авторучок (червоний, синій) та **великими** друкованими літерами, розбірливо.

Отримавши технічні заявки команд, секретар заповнює усі відповідні дані про гру та суперників цієї гри, прізвища суддів та секретарів, які призначені на гру.

Склади команд записують від найменшого № гравця до найбільшого.

За 10 хвилин до початку гри тренери підписують заповнений протокол, перевіряють відповідність прізвищ, № гравців та відмічають стартові склади. Спочатку це робить тренер команди А, потім В. Якщо виявили помилки – виправляють.

Секретар виділяє стартові склади позначкою «х», яку обводить ручкою червоного кольору у коло. Наступні гравці, що вийдуть під час гри на заміну відмічають позначкою «х» без обведення у коло.

На рисунку можна бачити, як виглядає протокол перед початком гри.

Далі з початку гри секретар у хронологічному порядку записує зміни в рахунку у стовпчиках команд А та В, відповідно кількості забитих очок з гри (2 чи 3 очки) та з лінії штрафних кидків. Зміна рахунку на 2 очки – рахунок фіксують діагональною рисою через цифру та записують № гравця, який їх приніс. Зміна рахунку на 3 очки – рахунок фіксують діагональною рисою через дві цифри, записують № гравця, який обводять у коло.

Зміна рахунку на 1 очко – рахунок фіксують жирною крапкою на цифрі та записують № гравця, який забив штрафний кидок. Першу та третю чверть записують червоними чорнилами, другу та четверту, а також всі овертайми та остаточний рахунок гри – синіми. Рахунок кожної чверті – синіми чорнилами. Після закінчення чверті – горизонтальна риска у кожному стовпчику під рахунком, цифру рахунку обводять у коло. Закінчення гри – дві риси та діагональ донизу стовпчику кожної команди. Після закінчення першої половини гри (2 чверть) персональні фолі команди відокремлюють жирною лінією.

Позначки для фолів:

P – персональний фол;

P₁ – персональний фол, який пробивають після влучання у кошик;

P₂ – персональний фол, який пробивають з двох спроб;

P₃ – персональний фол, який пробивають з трьох спроб;

U₂ – неспортивний фол, який пробивають з двох спроб;

Другий неспортивний фол також позначають записом «U», з подальшим записом «GD».



T₁ – технічний фол гравцю, який пробивають з однієї спроби;

Другий технічний фол також позначають записом «Т», за яким далі записують «GD», чим позначають дискваліфікацію до кінця гри.

Технічний фол гравця, який раніше уже був покараний неспортивним фолом, або неспортивний фол гравця, який раніше уже був покараний технічним фолом, також позначають «U» або «Т» з подальшим записом «GD».

C₁ – технічний фол тренеру, який пробивають з однієї спроби;

Другий такий технічний фол також позначають записом «С» з подальшим записом «GD».

V₁ - технічний фол запасному, який пробивають з однієї спроби;

Третій технічний фол (один з яких може бути «С») позначають записом «В» або «С» з подальшим записом «GD».

V₂ – фол з дискваліфікацією помічника тренера, запасного, вилученого гравця чи особи, яка супроводжує команду, також і за те, що вони залишають зону лави команди під час ситуації бійки.

F – фол за драку;

D – фол з дискваліфікацією;

P_c – фоли, пробиття яких компенсується.

Усі фоли проти обох команд, що спричинили однакові покарання, скасовані відповідно до Ст. 42 (Особливі ситуації), позначають маленькою позначкою «с» поруч із «Р», «Т», «С», «В», «U» або «D».

Приклади запису фолів з дискваліфікацією помічника тренера, запасного, вилученого гравця або особи, яка супроводжує команду:

Фол з дискваліфікацією помічника тренера записують таким чином:

Тренер	176	ПОДКОВИРОВ	А.	V ₂		
Помічник тренера	140	ЛОХМАНЧУК	О.	D		

Фол з дискваліфікацією запасного записують таким чином:

001	БАЛАШОВ	М.	4	⊗	D			
-----	---------	----	---	---	---	--	--	--

та

Тренер	176	ПОДКОВИРОВ	А.	V ₂		
Помічник тренера	140	ЛОХМАНЧУК	О.			

Фол з дискваліфікацією вилученого гравця після п'ятого фолу записують таким чином:

015	ДРОЗДОВ	А.	25	×	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	P ₂	D
-----	---------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

та

Тренер	176	ПОДКОВИРОВ	А.	V ₂		
Помічник тренера	140	ЛОХМАНЧУК	О.			

Фол з дискваліфікацією особи, яка супроводжує команду, записують таким чином:

Тренер	176	ПОДКОВИРОВ	А.	V ₂		
Помічник тренера	140	ЛОХМАНЧУК	О.			



Підготовка суддів у баскетболі



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A **BC MIES**

Team B **PARIS BASKET**

Competition **BASCUP 2017** Date **15.06.2017** Time **20:30** Crew Chief **KOTLEBA, L. (SVK)**
 Game No. **01** Place **FIBA ARENA, GENEVE** Umpire 1 **RISAS, C. (GRU)** Umpire 2 **JUNGBRAND, C. (FIN)**

Team A BC MIES		Team fouls				
Time-outs		Period				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	③	④	⑤	⑥	⑦
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
Extra periods						

License no.	Players	No.	Player in	Fouls	1	2	3	4	5
250	MAYER, F.	0	(X)						
252	MANOS, J. Jr.	3	(X)						
253	JONES, M.	4							
255	KENT, P.	5							
256	BARDFORD, C.	6							
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	(X)						
262	LOPEZ, P.	8							
263	HEMEL, C.	9							
264	PERASOVIC, V.	10							
265	OBRADOVIC, D.	12							
266	AGUILAR, T.	15	(X)						
267	DAVIDOV, P.	20	(X)						

Coach **(C001) CANUT, A.**
 Assistant Coach **(C120) BRAZAUSKAS, C.**

RUNNING SCORE											
A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81		121
2	2			42	42			82	82		122
3	3			43	43			83	83		123
4	4			44	44			84	84		124
5	5			45	45			85	85		125
6	6			46	46			86	86		126
7	7			47	47			87	87		127
8	8			48	48			88	88		128
9	9			49	49			89	89		129
10	10			50	50			90	90		130
11	11			51	51			91	91		131
12	12			52	52			92	92		132
13	13			53	53			93	93		133
14	14			54	54			94	94		134
15	15			55	55			95	95		135
16	16			56	56			96	96		136
17	17			57	57			97	97		137
18	18			58	58			98	98		138
19	19			59	59			99	99		139
20	20			60	60			100	100		140
21	21			61	61			101	101		141
22	22			62	62			102	102		142
23	23			63	63			103	103		143
24	24			64	64			104	104		144
25	25			65	65			105	105		145
26	26			66	66			106	106		146
27	27			67	67			107	107		147
28	28			68	68			108	108		148
29	29			69	69			109	109		149
30	30			70	70			110	110		150
31	31			71	71			111	111		151
32	32			72	72			112	112		152
33	33			73	73			113	113		153
34	34			74	74			114	114		154
35	35			75	75			115	115		155
36	36			76	76			116	116		156
37	37			77	77			117	117		157
38	38			78	78			118	118		158
39	39			79	79			119	119		159
40	40			80	80			120	120		160

Team B PARIS BASKET		Team fouls				
Time-outs		Period				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	①	②	③	④	⑤
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	③	④	⑤	⑥	⑦
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5
Extra periods						

License no.	Players	No.	Player in	Fouls	1	2	3	4	5
500	RADOJIC, G.	4	(X)						
501	DIVAC, Y.	5							
502	TANABE, V.	6	(X)						
503	PUIG, C.	7							
504	TRHON, W.	8							
505	TRUMP, J.	9	(X)						
506	MITTECH, J.	10							
507	MARTI, J. (CAP.)	11	(X)						
508	MANJOUR, R.	12							
509	TOTEVA, I.	13							
510	LEE, L.	14	(X)						

Coach **(C122) CASTRO, E.**
 Assistant Coach **(C220) ARIENWA, J.P.**

Scorer **ISOLA, D.**
 Assistant scorer **WAVE, M.**
 Timer **FERNANDEZ, P.**
 Shot clock operator **PATTON, M.**

Scores Period ① A ___ B ___
 Period ② A ___ B ___
 Period ③ A ___ B ___
 Period ④ A ___ B ___
 Extra periods A ___ B ___

Crew Chief _____
 Umpire 1 _____ Umpire 2 _____
 Captain's signature in case of protest _____

Final Score Team A ___ Team B ___
 Name of winning team _____
 Game ended at (hh:mm) _____



Підготовка суддів у баскетболі



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A **BC MIES**

Team B **PARIS BASKET**

Competition **BASCUP 2017** Date **15.06.2017** Time **20:30**
Game No. **01** Place **FIBA ARENA, GENEVE**

Crew Chief **KOTLEBA, L. (SVK)**
Umpire 1 **RIGAS, C. (SRG)** Umpire 2 **JUNGBRAND, C. (FIN)**

Team A BC MIES

Time-outs: 2 8
Period 1: 4 fouls
Period 2: 4 fouls
Period 3: 4 fouls
Period 4: 4 fouls

License no.	Players	No.	Player in	Fouls
			1 2 3 4 5	
250	MAYER, F.	0	X	P P P
252	MANOS, J. Jr.	3	X	P P
253	JONES, M.	4	X	
255	KENT, P.	5	X	
256	BARDFORD, C.	6	X	R
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	X	P P
262	LOPEZ, P.	8		
263	HEMEL, C.	9		
264	PERASOVIC, V.	10		
265	OBRADOVIC, D.	12	X	
266	AGUILAR, T.	15	X	P P P P
267	DAVIDOV, P.	20	X	R R P

Coach: (C001) CANUT, A.
Assistant Coach: (C120) BRAZUSKAS, C.

Team B PARIS BASKET

Time-outs: 5
Period 1: 4 fouls
Period 2: 4 fouls
Period 3: 4 fouls
Period 4: 4 fouls

License no.	Players	No.	Player in	Fouls
			1 2 3 4 5	
500	RADOJIC, G.	4	X	P P
501	DIVAC, Y.	5	X	
502	TANABE, V.	6	X	P
503	PUIG, C.	7		
504	TRHON, W.	8	X	P
505	TRUMP, J.	9	X	P P P
506	MITLECH, J.	10		
507	MARTI, J. (CAP.)	11	X	P P R P
508	MANJOUR, R.	12	X	
509	TOTEVA, I.	13	X	P P
510	LEE, L.	14	X	P P

Coach: (C122) CASTRO, E.
Assistant Coach: (C220) AURIENNA, J.P.

RUNNING SCORE

	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1		12	11	22	21	32	31
2	2		22	21	32	31	42	41
3	3		32	31	42	41	52	51
4	4		42	41	52	51	62	61
5	5		52	51	62	61	72	71
6	6		62	61	72	71	82	81
7	7		72	71	82	81	92	91
8	8		82	81	92	91	102	101
9	9		92	91	102	101	112	111
10	10		102	101	112	111	122	121
11	11		112	111	122	121	132	131
12	12		122	121	132	131	142	141
13	13		132	131	142	141	152	151
14	14		142	141	152	151	162	161
15	15		152	151	162	161	172	171
16	16		162	161	172	171	182	181
17	17		172	171	182	181	192	191
18	18		182	181	192	191	202	201
19	19		192	191	202	201	212	211
20	20		202	201	212	211	222	221
21	21		212	211	222	221	232	231
22	22		222	221	232	231	242	241
23	23		232	231	242	241	252	251
24	24		242	241	252	251	262	261
25	25		252	251	262	261	272	271
26	26		262	261	272	271	282	281
27	27		272	271	282	281	292	291
28	28		282	281	292	291	302	301
29	29		292	291	302	301	312	311
30	30		302	301	312	311	322	321
31	31		312	311	322	321	332	331
32	32		322	321	332	331	342	341
33	33		332	331	342	341	352	351
34	34		342	341	352	351	362	361
35	35		352	351	362	361	372	371
36	36		362	361	372	371	382	381
37	37		372	371	382	381	392	391
38	38		382	381	392	391	402	401
39	39		392	391	402	401	412	411
40	40		402	401	412	411	422	421

Scorer: ISOLA, D.
Assistant scorer: WAVE, M.
Timer: FERNANDEZ, P.
Shot clock operator: PATTON, M.

Scores: Period 1: A 25, B 17
Period 2: A 16, B 27
Period 3: A 24, B 30
Period 4: A 27, B 16
Extra periods: A —, B —

Crew Chief: [Signature]
Umpire 1: [Signature] Umpire 2: [Signature]

Final Score: Team A 92, Team B 90
Name of winning team: BC MIES

Captain's signature in case of protest: _____

Game ended at (hh:mm): 22:05



Підготовка суддів у баскетболі

	A	B
	1	6
	2	6
6	3	3
	4	4
11	5	5
11	6	5
	7	7
10	8	8
	9	10
10	10	
10	11	
	12	7
4	13	7
5	14	
5	15	6
	16	16
5	17	17
	18	6
6	19	

Team A BC MIES				Team fouls									
Time-outs				Period									
2 8				①	X	X	X	4	②	X	X	X	4
				③	1	2	3	4	④	1	2	3	4
				Extra periods									
License no.	Players	No.	Player in	Fouls									
				1	2	3	4	5					
250	MAYER, F.	0	X	P									
252	MANOS, J. Jr.	3	X	P									
253	JONES, M.	4	X										
255	KENT, P.	5	X										
256	BARDFORD, C.	6	X										
260	MARTINEZ, J.(CAP.)	7	X	P									
262	LOPEZ, P.	8											
263	HEMEL, C.	9											
264	PERASOVIC, V.	10											
265	OBRADOVIC, D.	12	X										
266	AGUILAR, T.	15	X	P									
267	DAVIDOV, P.	20	X	R									
Coach (C001) CANUT, A.													
Assistant Coach (C120) BRAZAUSKAS, C.													

Scorer	TOTEVA, I.		Scores	Period ①	A 17	B 21
Assistant scorer	GRACIA, C.		Period ②	A 18	B 15	
Timer	CAAMANO, P.		Period ③	A 17	B 20	
Shot clock operator	GORAN, L.		Period ④	A 22	B 18	
			Extra periods	A 48	B 50	
Crew Chief			Final Score	Team A 122	Team B 124	
Umpire 1		Umpire 2	Name of winning team	CLUB GRACIA BASKET		
Captain's signature in case of protest			Game ended at (hh:mm)	23:15		

Після закінчення гри секретар фіксує час закінчення гри, вписує остаточний рахунок, проводить горизонтальні лінії через вільні клітинки у незаповнених місцях та ризкою «—» закриває місце для підпису капітану команди у разі подачі протесту, якщо такий не подають.

Далі протокол підписують секретарі та судді. Старший суддя перевіряє протокол та закінчує гру, поставивши свій підпис.

Секретар видає другу копію протоколу команді-переможцю, третю копію команді, яка програла. Перший екземпляр буде відправлений у ФБУ поштою комісаром або старшим суддею матчу.

Оформлення протоколу гри, яка закінчилася «позбавленням праву» можна бачити на рисунку нижче.

TEAM A				TEAM B				
License no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ, J.	4	X					
002	TOTEVA, M. (CAP.)	5						
003	MAYER, P.	6						
004	JONES, N.	8	X					
005	BLANK, L.	12	X					
030	SANCHEZ, M.	15	X					
001	MANOS, N.	20	X					
002	SOCRATES, P.	33	X					
015	BIENL, P.	35	X					
034	ALONSO, J.	41	X					
028	LOPES, M.	60	X					
Coach: 788 MENDOZA, A.								
Assistant coach: 555 FERNANDEZ, J. A.								

Final Score	Team A	20	Team B	0
Name of winning team	BC INTERNATIONAL			



Обов'язки помічника секретаря

Помічник секретаря відповідає за інформацію, яка висвітлена на табло.

Це: № чверті, рахунок гри, кількість командних фолів кожної команди, кількість використаних тайм-аутів. Якщо є можливості табло – то кількість персональних фолів кожного з гравців команд. Показники на табло повинні відповідати записам у протоколі. Якщо є розбіжності, то їх виправляють відповідно протоколу. Також помічник секретаря допомагає секретарю, підказуючи про запрошену заміну, тайм-аут, слідкує за діями на майданчику під час гри та у перервах.

Обов'язки судді-секундометриста

Суддя-секундометрист відповідає за ведення основного та додаткового часу гри, за ведення часу тайм-аутів та перерв між чвертями гри. Він керує приладом часу гри, відраховуючи час кожної чверті з 10 до 0 хвилин, зупиняючи та знов запускаючи хід часу згідно правил гри. Якщо відсутня автоматична сирена, секундометрист з допомогою гучного сигналу сповіщає суддям та гравцям команди про закінчення часу чверті або гри.

Секундометрист сповіщає суддів матчу за 3 хвилини до початку гри та за 1:30 хвилини до початку 3-ї чверті; за 30 секунд до початку 2-ї, 4-ї та кожного овертайму; подає сигнал, коли залишається 10 секунд до закінчення тайм-ауту.

Сигнал секундометристу спиняє хід ігрового часу, тому про тайм-аут, який надають після пропущеного у своє кільце м'яча, сповіщає першим сигнал секундометриста і дублюється сигналом секретаря.

При керуванні основним часом гри секундометрист повинен **включати** відлік часу:

- під час правильного торкання м'яча при розіграші спірного кидка;
- після невдалого останнього або єдиного штрафного кидка, коли м'яча торкається гравець на майданчику;
- під час вкидання м'яча з ауту, коли м'яча торкається гравець на майданчику.

При керуванні основним часом гри секундометрист повинен **виключати** відлік часу:

- коли спливає час чверті, овертайму або гри;
- коли суддя дає свисток у момент, коли м'яч живий;
- закинули м'яч з гри команді, яка запросила тайм-аут;
- закинули м'яч з гри, коли залишилося грати дві хвилини або менше до закінчення четвертої чверті та кожного овертайму;
- лунає сигнал приладу 24 секунд у момент, коли команда нападу контролює м'яч.

Обов'язки судді – оператора часу для кидка

Суддя-оператор часу для кидка відповідає за ведення 24-х або 14-ти секундного відрізка володіння м'ячем команди, яка нападає.

Він зупиняє час та відновлює 24 секунди, коли:



- команда встановлює новий контроль м'яча після підбору, перехоплення або вкидання з ауту;
- команда володіє м'ячем у тилівій зоні при вкиданні з ауту, бо було порушення правил – фол;
- команда вкидає м'яч у тилівій зоні з ауту після тайм-ауту в останні дві хвилини четвертої чверті або овертайму.

Він зупиняє час та скидає на 14 секунд, коли:

- таж сама команда володіє м'ячем у передовій зоні при вкиданні з ауту, бо було порушення правил – фол;
- після торкання кільця слідом за хибним кидком з гри або останнім штрафним кидком чи передачею, коли м'ячем знову володіє команда нападу;
- гра зупинена завдяки діям, які не пов'язані з командою, що контролювала м'яч, або з будь-якою з команд;
- суддя показує, що потрібно встановити 14 секунд;
- вкидання є частиною покарання за неспортивний фол або фол з дискваліфікацією;
- команда вкидає м'яч у передовій зоні з ауту після тайм-ауту у останні дві хвилини четвертої чверті або овертайму.

Він зупиняє та продовжує з показника часу, який залишився на володіння м'ячем:

- коли м'яч вийшов за межі майданчика від захисту;
- коли технічним фолом покарана команда, яка буде і далі володіти м'ячем;
- коли була зупинка гри, пов'язана з командою, яка буде далі володіти м'ячем.

Обов'язки судді-інформатора

Головний обов'язок судді-інформатора – це робота з глядачами з допомогою мікрофона, представлення складів команд, суддівської бригади матчу та стартових складів команд-суперниць.

Протягом гри інформатор дає коментарі щодо кількості персональних та командних фолів, використаних тайм-аутів, кількості забитих очок гравцями обох команд. Оголошує прізвища та № гравців, що виходять на заміну під час гри.

У паузах гри додатково інформує про час гри, що залишився, та рахунок для глядачів, які знаходяться спиною до табло або у разі його несправності.

Інформатор дає анонс наступних зустрічей, рекламує спонсорів змагань та іншу інформацію, погоджену із керівництвом змагань та організаторами.



НАСТАНОВИ ДЛЯ СТАТИСТИКІВ

Обов'язок статистика – вести облік дій, які відбуваються на майданчику.

1. Кидки з гри

Спробу кидка з гри (FGA) записують гравцеві завжди, коли він виконує кидок по кошику, випускає або відбиває живий м'яч до кошика суперника, намагаючись закинути м'яч у кошик.

Влучний кидок з гри (FGM) записують гравцеві кожного разу, коли його спроба кидка з гри (FGA) привела до набраних очок або зарахування влучення суддями у разі перешкоди влученню (чи перешкоди м'ячу) з боку захисника.

- Спроба кидка з гри (FGA) може відбутися в будь-якому місці майданчика незалежно від руху кидка.
- Спробу кидка з гри (FGA) при закінченні періоду записують гравцеві, якщо м'яч було випущено з рук до сигналу про кінець періоду.
- Гравцеві, на якому суперник учинив фол під час кидка, не записують спроби кидка з гри (FGA), якщо тільки м'яч не закинутий.
- Спроби кидка з гри (FGA) **не** записують гравцеві, який виконав кидок, якщо кидок скасовано через перешкоду м'ячу з боку нападника.
- Спроби кидка з гри (FGA) не записують, якщо гравець виконує кидок, коли його партнер чинить порушення або фол безпосередньо **перед** тим, як м'яч залишив руку під час кидка. Якщо цей фол або порушення відбуваються після того як м'яч залишив руку, спробу кидка з гри (FGA) записують.
- Добивання м'яча гравцем нападу записують як спробу кидка з гри (FGA) (також і підбір у нападі), якщо добивання відбувалося **під час контролю** м'яча. Якщо добивання успішне, спробу кидка з гри (FGA) і влучний кидок з гри (FGM) записують без огляду на те, чи відбувався контроль м'яча.
- У разі, якщо кидок був накритий перед тим, як м'яч залишив руку, спробу кидка з гри (FGA) записують.

Якщо закинутий м'яч є наслідком випадкового кидка гравця у кошик своєї ж команди, то очки записують **капітанові** суперників, який у цей момент перебуває на майданчику. У цьому разі капітану на майданчику записують як спробу кидка з гри (FGA), так і влучний кидок з гри (FGM). У разі, якщо м'яч закинуто у власний кошик під час ситуації підбирання після того, як спроба кидка з гри (FGA) команди нападу була невдалою, цій команді записують підбір у нападі.

Очки у швидкому прориві

Очки, набрані командою до того, як їхні суперники встигли встановити позиційний захист після зміни володіння м'ячем унаслідок втрати, підбору у захисті чи влучного кидка з гри (FGM), записують як такі, що набрані у швидкому прориві. Це можуть бути очки після влучного кидка з гри (FGM) та/або очки після влучного штрафного кидка (кидків) (FTM), які призначають унаслідок фолу під час швидкого прориву. Очки у швидкому прориві можуть бути також набрані після підбору у нападі (наприклад, після невдалого кидка з-



під кошика під час швидкого прориву), за умови, що на момент влучного кидка після підбору у нападі позиційний захист ще не встановлений.

2. Штрафні кидки

Спробу штрафного кидка (FTA) записують гравцеві, коли він виконує штрафний кидок, **за винятком випадків**, коли захисник чинить порушення та кидок невдалий. Це означає, що гравцеві не записують FTA, на яку вплинула заборонена дія суперника, якщо тільки кидок не був влучним (FTM).

Влучний штрафний кидок (FTM) записують гравцеві завжди, коли спроба штрафного кидка цим гравцем приводить до зарахування одного очка.

Якщо під час виконання штрафних кидків відбувається порушення, статистик повинен чітко бачити, яке рішення прийняли судді, з боку якого гравця було зафіксовано порушення, та що відбувається в результаті фіксації порушення. У таких випадках діють таким чином.

Порушення чинить захисник.

- Якщо штрафний кидок влучний, то його зараховують, незважаючи на це порушення; отже, гравцеві, який виконував штрафний кидок, записують FTA і FTM.
- Якщо штрафний кидок невдалий, не записуйте гравцеві FTA, оскільки він буде виконувати повторний кидок. Ігноруйте невдалі штрафні кидки, під час яких захисник учинив порушення, оскільки кидок скасовують унаслідок цього порушення. Записуйте FTA під час виконання повторного кидка (та FTM, якщо кидок влучний).

Порушення чинить гравець, який виконує штрафний кидок.

- Якщо кидок влучний, то влучення скасовують.
- Гравцеві, який виконував штрафний кидок, записують спробу штрафного кидка (FTA).
- Якщо цей штрафний кидок був останнім у серії, захисники отримують м'яч для вкидання з-за бічної лінії. Цій команді записують командний підбір у захисті.

Порушення чинить партнер гравця, який виконує штрафний кидок.

Судді не скасовують влучного штрафного кидка, якщо нападник чинить порушення, тому запишіть гравцеві, який виконував штрафний кидок, FTA і FTM.

- Якщо штрафний кидок невдалий, то гравцеві, який виконував штрафний кидок, ви все одно записуєте FTA. Якщо штрафний кидок був останнім у серії, захисники отримують м'яч для вкидання з-за бічної лінії. Запишіть захисникам командний підбір м'яча.
- В обох згаданих ситуаціях втрати м'яча **не** відбувається.
- Якщо неналежний гравець виконував штрафний кидок, судді скасовують спроби штрафного кидка (FTA) та/або влучні штрафні кидки (FTM) у результаті помилки.



- Якщо технічний фол призводить до штрафного кидка перед початком періоду, тоді FTA (і FTM у разі влучного кидка) записують у новий період гри.
- У всіх подібних особливих ситуаціях важливо, щоб статистику сліdkували за рішеннями суддів і спілкувалися з суддями за столом у разі необхідності.

3. Підбір м'яча

Окрім винятків, згаданих нижче, після будь-якого невдалого кидка з гри (FGA) або після невдалого штрафного кидка (FTA) відбувається підбирання. Підбір м'яча — це контрольоване поновлення володіння живим м'ячем гравцем після невдалої спроби кидка з гри (FGA) чи невдалого штрафного кидка (FTA), або після того, як команда отримала право на володіння м'ячем для вкидання, якщо він вийшов за межі майданчика після невдалої FGA або FTA.

Підбір м'яча поділений на підбір у нападі та підбір у захисті. Підбір у нападі записують, коли володіння м'ячем зберігає та ж сама команда, яка виконала невдалу спробу кидка з гри (FGA) або невдалий штрафний кидок (FTA), а підбір у захисті фіксують, коли володіння м'ячем здобула команда, яка не виконувала невдалої спроби кидка з гри або штрафного кидка.

Відновлення володіння м'ячем може бути зафіксоване, коли:

- Перший гравець **здобуває володіння м'ячем**, навіть якщо м'яч торкнувся рук декількох гравців, відскочив від підлоги або котився по ній.
- М'яч добивають у спробі закинути його в кошик.
- М'яч у **контрольований спосіб** добивають або відбивають до когось із партнерів.
- М'ячем під час підбирання одночасно заволодівають двоє суперників і команда одного з них отримує право на володіння м'ячем відповідно до правила володіння за чергою.

Підбір м'яча записують команді, коли:

- М'яч залишає межі майданчика одразу після невдалого кидка з гри або штрафного кидка та до встановлення контролю над м'ячем з боку будь-якого гравця.
- Зафіксовано фол одразу після невдалого кидка з гри або штрафного кидка та до встановлення контролю над м'ячем з боку будь-якого гравця.
- Після невдалого кидка з гри або штрафного кидка двоє або більше гравців однієї команди залучені у ситуацію спірного м'яча.
- М'яч застрягає між кільцем та щитом або на конструкції кільця.
- М'яч закинуто у власний кошик під час ситуації підбирання (захисник випадково добиває м'яч у власний кошик).

Жодного підбору не записують:

- Після будь-якої невдалої FTA, після якої м'яч не буде живим.
- Закінчився час чверті, коли м'яч стає мертвим після невдалої FGA або FTA й до контрольованого відновлення володіння м'ячем.



- Після невдалої FGA, коли м'яч не торкається кільця, та лунає сигнал годинника часу кидка й судді фіксують порушення правила часу кидка до того моменту, як будь-хто з гравців не встановив контроль над м'ячем.

У ситуаціях, коли одразу після підбору м'яча гравцем одразу відбувається втрата м'яча тим самим гравцем (наприклад, контроль над м'ячем гравець отримує в повітрі, а приземлюється за обмежувальною лінією), командний підбір може бути записаний протилежній команді.

4. Втрата м'яча

Втрата — це помилка гравця або команди нападу, яка призводить до того, що м'ячем заволодіває команда захисту, включно:

- Невміла передача
- Невміле поводження з м'ячем.
- Будь-який тип порушення або фолу у нападі.
- Допуститися втрати м'яча може лише команда, яка контролює м'яч.

Команда контролює м'яч, коли:

- Хто-небудь з гравців цієї команди тримає або веде живий м'яч.
- М'яч перебуває в розпорядженні гравця для вкидання з-за меж майданчика.
- М'яч перебуває в розпорядженні гравця для штрафного кидка;
- М'яч передають один одному партнери цієї команди.

Якщо нападники через дії захисників вимушено потрапляють у ситуацію спірного м'яча, то застосування правила володіння за чергою визначить, що слід записати у статистиці:

Якщо за правилом володіння за чергою м'яч отримують нападники, то **НІЯКИХ записів** не ведуть.

Якщо за правилом володіння за чергою м'яч отримують захисники, записують втрату нападникові, а також записують перехоплення захисникові, який змусив втратити м'яч.

Записують такі категорії втрат м'яча:

Невміле поводження з м'ячем

Нападник, який тримає або веде м'яч, втрачає володіння або не може прийняти м'яч після передачі, яку міг би прийняти.

Порушення

Порушення з боку нападника спричиняє втрату, наприклад, зайві кроки з м'ячем, порушення правила 3 або 5 секунд, переведення м'яча у тилову зону, вихід м'яча за межі майданчика, порушення правила 8 секунд або правила часу кидка. Порушення правила 8 секунд або правила часу кидка записують як командну втрату, всі інші втрати м'яча записують як втрати гравця.

Фол у нападі

Гравець команди нападу чинить фол.

Будь-який технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією, вчинений гравцем або командою, є втратою. Якщо втрати допустився гравець



на майданчику, її записують як втрату гравця, в іншому разі її записують як командну втрату.

Передача

Команда втрачає володіння м'ячем унаслідок невмілої передачі. Втрата завжди повинна бути записана гравцеві, який виконував передачу, за винятком, якщо статистик вважає, що ця передача могла бути прийнята; і тоді втрату записують гравцеві, якому була призначена ця передача.

У деяких випадках втрата може поєднувати кілька видів, наприклад, невміла передача змусила партнера вчинити порушення й вийти за межі майданчика, щоб заволодіти м'ячем. Статистик зобов'язаний розпізнати причину втрати. У цьому прикладі невміла передача спричинила порушення, тому втрату записують гравцеві, який передавав м'яч (передача).

Існують певні ситуації, коли майже миттєво відбуваються дві або більше втрат. Статистик зобов'язаний визначити, чи був отриманий контроль над м'ячем перед повторною втратою. При втраті, якщо є сумнів стосовно того, чи мав гравець контроль над м'ячем, статистик повинен вважати, що контролю не було.

5. Результативні передачі

Результативна передача – це передача, яка безпосередньо веде до взяття кошика партнером.

Передачу гравцеві всередину обмеженої зони, який закидає м'яч зсередини обмеженої зони, завжди розглядають як результативну передачу.

Передача гравцеві за межами обмеженої зони, який закидає м'яч без ведення, – це завжди результативна передача.

Передачу гравцеві за межами обмеженої зони, який закидає м'яч після одного чи більше ударів м'ячем, розглядають як результативну передачу, якщо його не опікає захисник безпосередньо перед ним або обличчям до нього. Такий самий принцип застосовують у ситуаціях швидкого прориву при передачі гравцеві в передову зону.

Очки можуть бути набрані зі штрафних кидків. Якщо на гравцеві, який отримав передачу, чинять фол у процесі кидка, і він закидає принаймні один штрафний кидок, результативну передачу записують так само, якби це був влучний кидок з гри (FGM).

Додатково завжди застосовують такі загальні принципи:

- Кожного разу, коли гравець закидає м'яч, може бути записана лише одна результативна передача.
- Тільки остання передача перед кидком може бути результативною передачею (навіть якщо сприятливу ситуацію для закинутого м'яча створила передостання передача).
- Відстань, тип кидка, легкість чи складність закинутого м'яча не мають значення.



- Не записують результативної передачі під час ситуації швидкого прориву, якщо гравець приймає м'яч у власній тиловій зоні.

6. Перехоплення

Перехоплення записують захисникові, коли його дія привела до втрати м'яча суперником. Перехоплення завжди містить у собі торкання м'яча, але це не означає необхідності контролювати м'яч.

Перехоплення означає:

- Перехопити або відбити передачу.
- Відібрати м'яч у суперника, коли той тримає м'яч або веде його.
- Підібрати м'яч, що не перебуває під контролем після помилки нападника.

Ніякого перехоплення не записують, якщо м'яч стає мертвим, а захист отримує м'яч для вкидання – навіть якщо втрата була спричинена дією захисника.

Єдиний випадок, коли може бути записане перехоплення в ситуації мертвого м'яча, полягає в діях захисника, які привели до спірного м'яча та вкидання командою захисту за правилом володіння за чергою.

Якщо захисникові записують перехоплення, то відповідно й нападнику обов'язково записують втрату. (Але навпаки — втрата м'яча не завжди означає, що відбулося перехоплення).

У всіх ситуаціях, в яких бере участь більш ніж один захисник, гравцеві, який першим відбив м'яч і спричинив втрату, записують перехоплення.

7. Накриті кидки

Накритий кидок записують гравцеві завжди, коли цей гравець відчутно впливає на політ м'яча після спроби кидка з гри, внаслідок чого цей кидок стає невдалим. Це передбачає очевидне накриття, відбивання або торкання м'яча захисником. М'яч може залишити, а може й не залишити рук нападника, щоб накриття кидка було зафіксовано.

Для цілей статистики кидок – це рух, спрямований угору та/або вперед у напрямку кошика з наміром закинути м'яч.

У ситуаціях, коли м'яч вибито до того, як він залишив руки:

- У разі, якщо м'яч перебував вище рівня плечей, записують спробу кидка з гри (FGA), накритий кидок і підбір.
- У разі, якщо м'яч перебував нижче рівня плечей, записують втрату і перехоплення, якщо команда захисту здобуває володіння м'ячем; якщо ж у цій самій ситуації команда нападу зберігає володіння, ніяких статистичних відомостей не записують.

Як і після будь-якої іншої невдалої спроби кидка з гри, після накритого кидка обов'язково повинен відбутися підбір, якщо тільки відразу після накритого кидка не закінчився період або не сталося порушення правила часу кидка.



8. Фоли

Фол гравцеві фіксують на підставі рішення судді. Гравцеві може бути призначено персональний, технічний, неспортивний та фол з дискваліфікацією. Тренеру може бути призначено технічний фол за його власну поведінку, технічний фол за поведінку осіб на лаві команди та фол з дискваліфікацією. Важливо, щоб статистична програма розрізняла різні види фолів. Технічні фоли тренеру за його власну поведінку та поведінку осіб на лаві команди записують тренеру й не вважають командними фолами.

9. Фоли на гравцеві

Щоразу, коли відбувається фол на гравцеві, такий фол записують на користь цього гравця. У разі фолу з дискваліфікацією, якщо відбувся фізичний контакт, фол на гравцеві записують на користь гравця, на якому вчинено фол.

10. Тип кидка

У разі, якщо комп'ютерну програму розробляють з урахуванням можливості вводити тип кидка, слід використовувати такі типи кидка:

- Jump shot — Кидок у стрибку.
- Layup — Кидок з-під кошика.
- Driving layup — Кидок з подвійного кроку з-під кошика.
- Dunk — Кидок згори.
- Putback Dunk — Кидок згори після зафіксованого підбору.
- Putback tip-in — Добивання після незафіксованого підбору.
- Alley-oop — Гравець накидає м'яч у простір неподалік від кошика, а партнер закидає його згори.
- Hook shot — Кидок гаком.
- Floating Jump shot — Навісний кидок у русі (кидок починається на середній відстані, нападник ще не наблизився до захисника, м'яч залишає руки раніше і летить по вищій траєкторії, щоб захисник не міг протидіяти кидку).
- Fadeaway jump shot — Кидок у стрибку з відхиленням назад.
- Turnaround jump shot — Гравець приймає м'яч спиною до кошика, розвертається і закидає у стрибку.
- Step back jump shot — Кидок у стрибку з кроком назад.
- Pullup jump shot — Кидок у стрибку, перед яким гравець на веденні різко проходить трохи вперед до кошика.

11. Тип втрати м'яча

Цей список визначає можливі типи втрати м'яча:

- Bad pass – Невміла передача.
- Ball handling / fumbling – Невміле поводження з м'ячем.
- Out of bounds – М'яч за межами майданчика.
- Travelling – Зайві кроки.
- 3 seconds – 3 секунди.
- 5 seconds – 5 секунд.



- 8 seconds – 8 секунд.
- 24 seconds – 24 секунди.
- Backcourt violation – М'яч повернений у тилу зону.
- Offensive Foul – Фол у нападі.
- Technical / disqualifying foul by team in possession – Технічний або з дискваліфікацією фол команди, яка володіла м'ячем.
- Offensive goaltending – Перешкода м'ячу у нападі.
- Double dribble – Подвійне ведення.
- Carrying / palming – Пронесення або затримка м'яча під час ведення.
- Other – Інше.

12. Додаток С – інші показники

У цьому додатку визначено додаткові показники, які, як правило, вираховуються комп'ютерною програмою, отже, не мають безпосереднього впливу на роботу статистика.

Участь у грі / зіграний час

Усі заміни вносять у комп'ютерну програму, і для кожного гравця відповідно вираховується зіграний час. У разі, якщо зіграний час показують лише у хвилинах (тобто без урахування секунд), час округлюють таким чином:

- Якщо визначено хвилини та менше 30 секунд, час округлюють у меншу сторону.
- Якщо визначено хвилини та 30 секунд і більше, час округлюють у більшу сторону.
- Якщо визначено 0 хвилин і секунди, час округлюють до 1 хвилини без огляду на кількість секунд.
- Якщо визначено час, менший на 1 хвилину від максимального (тобто 39 хвилин для гри 4x10 хвилин), час округлюють у меншу сторону, щоб показати, що гравець не зіграв повного часу гри.
- Гравця, який не виходив на майданчик, позначають DNP (did not play – не брав участі у грі) замість кількості хвилин і секунд.

Для цілей статистики ігри, позначені DNP, не враховують гравцеві як зіграні.

Очки, набрані з обмеженої зони

Загальна кількість очок, набраних однією командою з FGM, які були виконані з обмеженої зони. Вони включають кидки у стрибку, кидки гаком, кидки з-під кошика, кидки згори і т.д.

Очки, набрані після втрати м'яча суперником

Загальна кількість очок, набраних командою під час володіння м'ячем у результаті втрати суперника. У цьому разі не звертають уваги на тип втрати, також і на те, що м'яч вийшов за межі майданчика, записують як влучні кидки з гри FGM, так і влучні штрафні кидки FTМ.



Очки другої спроби

Загальна кількість очок, набраних командою після підбирання в нападі й до того, як суперник повернув собі контроль над м'ячем. У цьому разі не звертають уваги, чи виходив м'яч за межі майданчика, записують як влучні кидки з гри FGM, так і влучні штрафні кидки FTM.

Очки запасних

Загальна кількість очок, які були набрані гравцями не стартової п'ятірки.

Кількість ситуацій у грі, коли рахунок рівний

Кількість разів, коли рахунок протягом гри був рівним (крім 0–0).

Зміна лідера

Кількість разів, коли в ході гри змінювався лідер у рахунку.

Найбільша перевага у рахунку

Найбільша різниця у рахунку для кожної команди над суперником в ході гри й момент, коли це було (чверть і час).

Найбільший ривок команди у рахунку

Найбільша кількість очок однієї команди, набраних поспіль у той час, як суперник не закидав жодного разу.

МЕХАНІКА СУДДІВСТВА

Механіка суддівства – це система, створена як практичний метод роботи, щоб полегшити завдання, які стоять перед суддями на ігровому майданчику. Вона призначена допомогти суддям обрати найкращу з можливих позицій, і завдяки цьому прийняти правильне рішення стосовно порушення Правил.

1. Приготування перед грою:

Невід'ємна частина для якісного суддівства – це приготування перед грою. Важливо, щоб усі судді планували прибуття в місце призначення гри у належний час. Рекомендовано прибувати щонайменше за одну (1) годину до початку гри за розкладом. До кожної гри судді мають бути готовими належним чином, тобто в найкращому можливому фізичному й психологічному стані. Зовнішній вигляд судді дуже важливий. Суддівська уніформа повинна бути у хорошому стані, чистою і добре випрасуваною. Протягом гри судді не повинні носити наручних годинників, браслетів чи будь – яких прикрас. Після прибуття в місце проведення матчу судді вітають один одного і готуються до гри. Вони – команда!

Дуже важливе обговорення гри перед її проведенням.

2. Теми обговорення включають:

1. Зміни в правилах: необхідно обговорити останні зміни правил FIBA, інтерпретації правил.
2. Обмін інформацією про команди, які зустрічаються: тактика їх гри, проблемні гравці, тренери, про особливості проведення ігор у залі, де буде проходить гра.



3. Постійний зоровий контакт з партнерами, секретарським столом: особливо коли свистки дають одночасно, ротації, вкидання, виконання штрафних кидків.
4. Підкидання м'яча перед початком першого періоду: спірний кидок – обов'язок старшого судді. Інші судді спостерігають за можливими порушеннями, фолами.
5. Вихід м'яча за межі майданчика: надавайте допомогу партнеру тільки тоді, коли він її просить. Коли не просить – не створюйте зайвих проблем! Обговоріть способи взаємодії.
6. Спроба триочкового кидка: знаходиться в прямій відповідальності при потрібному суддівстві – центрального і відомого арбітрів, при подвійному суддівстві – відомого і ведучого арбітрів. Обговоріть способи взаємодопомоги, якщо кидок виконаний з місця, що знаходиться в безпосередній близькості до лінії 3-х очок.
7. Роль центрального судді (при суддівстві втрьох): дуже важлива позиція – повинен допомагати у ситуаціях проходу під кільце, ситуації підбирання, швидкого прориву, при пресингу.
8. Неспортивні фоли: встановити на початку гри чіткі та зрозумілі для всіх критерії, відповідні правилам гри та інтерпретаціям. Будьте постійні при прийнятті рішень.
9. Гравець в процесі кидка: необхідно чітко уявляти собі, коли починається фаза кидка і коли закінчується. Обговоріть взаємодії у випадку подвійного свистка.

3. Фізичні приготування:

Сучасна гра в баскетбол вимагає найвищих фізичних якостей не лише від гравців, але й від суддів. Без огляду на вік і досвід судді, фізичні приготування перед грою необхідні. Для того щоб запобігти, або принаймні скоротити ризик травми, настійно рекомендовані вправи на розтягування, разом з іншими видами вправ. Фізична готовність надає і психологічної впевненості судді.

4. Обов'язки суддів перед початком гри:

Судді повинні разом знаходитись на ігровому майданчику за двадцять (20) хвилин до початку гри, і не пізніше ніж за п'ять (5) хвилин до початку другої половини. Це необхідний час, щоб належним чином перевірити і схвалити ігрове обладнання і щоб спостерігати за розминкою команд.

Старший суддя відповідає за те, щоб схвалити все обладнання що використовується під час гри. Визначити офіційний ігровий годинник, пристрій відліку часу для кидка, секундомір, відповідність звукових та світлових сигналів і познайомитися з судьями – секретарями. Уповноважений затвердити до початку гри і використовувати систему негайного відео повтору (IRS), якщо таку мають у розпорядженні. Він повинен також вибрати ігровий м'яч з не менш ніж 2 м'ячів, що були у використанні, і чітко це визначити. Як тільки ігровий м'яч визначено, він не повинен бути доступним будь – якій



Підготовка суддів у баскетболі

команді для розминки перед початком гри. Старший суддя повинен також перевірити, що секретар належним чином підготував офіційний протокол (наразі використовуються електронні протоколи), та впевнитися, що за десять (10) хвилин до початку гри за розкладом тренери підтвердили свою згоду з прізвищами і відповідними номерами членів команди і прізвищами тренерів підписами у протоколі і позначили п'ятьох (5) гравців, які розпочинають гру.

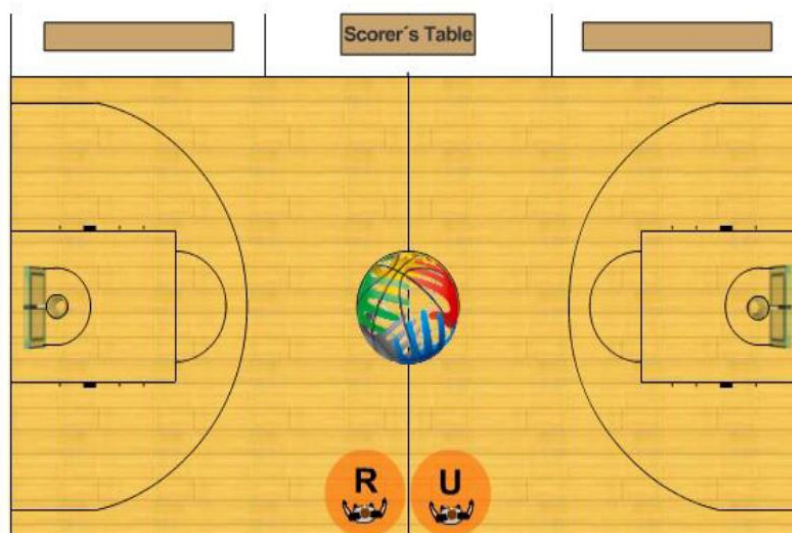
Старший суддя R (referee) і суддя U (umpire) – для суддівства удвох, або старший суддя R (referee), суддя U1 (umpire) і суддя U2 (umpire) – для суддівства втрех, займають позицію навпроти секретарського стола і ретельно спостерігають за розминкою команд перед грою і перед початком другої половини, щоб запобігти будь – якій можливій дії, яка може призвести до ушкодження ігрового обладнання.

За вісім (8) хвилин до початку гри відбувається представлення глядачам гравців, тренерів і суддів та виконується державний гімн України. За три (3) хвилини, що залишились до початку гри старший суддя дає свисток та сигналізує відповідним жестом. За дві (2) хвилини до початку гри судді переходять на позицію біля секретарського стола. За одну хвилину і тридцять секунд (1:30), що залишилися перед грою, старший суддя повинен дати свисток та впевнитися, що всі гравці припинили розминку й повернулися у зони лав команд.

Старший суддя має впевнитися, що всі готові до початку гри і що ніхто з гравців не носить недозволеного спорядження. Необхідно, щоб старший суддя знав, хто з гравців є капітаном кожної команди на ігровому майданчику.

5. Початок періоду:

Початок гри – це те, що усі чекають. Тренери, гравці, уболівальники. І хоча для суддів робота вже розпочалася, коли вони вийшли на майданчик за двадцять (20) хвилин до початку гри, то проведення спірного кидка на початку першої чверті в центральному колі відповідальний момент не тільки для старшого судді, який проводить підкидання м'яча, а і для суддів, які спостерігають за виконанням цього моменту.





СУДДІВСТВО У ДВІ ОСОБИ

Обов'язки суддів перед початком періоду:

Обов'язки старшого судді (R):

1. Перед тим як увійти в центральне коло, займаючи позицію обличчям до секретарського столу, щоб провести спірний кидок на початку першої чверті і перед тим, як провести вкидання на початку усіх інших, старший суддя (R) повинен установити зоровий контакт зі своїм партнером і через нього переконаватися, що всі судді за столом готові. Це роблять за допомогою жесту «Великий палець угору». Старший суддя не повинен проводити спірного кидка або вкидання доти, поки він не буде абсолютно впевнений, що все гаразд.



2. Перед тим як підкинути м'яч, старший суддя повинен упевнитися, що обоє гравців готові і кожен розташував обидві стопи всередині тієї половини центрального кола, що ближча до його власного кошика, при цьому одна стопа розташована поряд з центральною лінією.
3. Після підкидання рекомендовано, щоб старший суддя залишався нерухомим, поки не побачить, в якому напрямку піде гра, а м'яч і гравці не вийдуть з центрального кола.
4. Після правильно проведеного підкидання, та початку ігрового часу переконатися, що: ігровий годинник, дисплей годинника відліку часу на атаку працюють вірно та стрілка володіння м'ячем за чергою встановлена у правильному напрямку.

Щоб провести вкидання на початку усіх інших періодів, старший суддя займає позицію біля продовження центральної лінії навпроти секретарського



стола, з боку тилової зони гравця, який виконує вкидання. Гравець, який виконує вкидання, повинен розташувати ноги по обох сторонах від продовження центральної лінії.

Обов'язки судді (U):

1. На початку першого періоду суддя (U) займає позицію поблизу центральної лінії біля бічної лінії на стороні секретарського столу. Він має зафіксувати повторний розіграш спірного кидка, якщо м'яч підкинутий невдало або можливо порушення одного з гравців, який приймає участь у спірному кидку.

2. Суддя повинен упевнитися, що м'яч було відбито правильно, тобто м'яч досяг найвищої точки перед тим як був відбитий, і що вісім (8) гравців, які не брали участь у спірному кидку, пересувались відповідно до Правил.

3. Суддя дає сигнал «Увімкнути годинник», коли м'яч правильно відбитий і рухатися в напрямку гри попереду м'яча, щоб зайняти позицію Передового судді **L**.

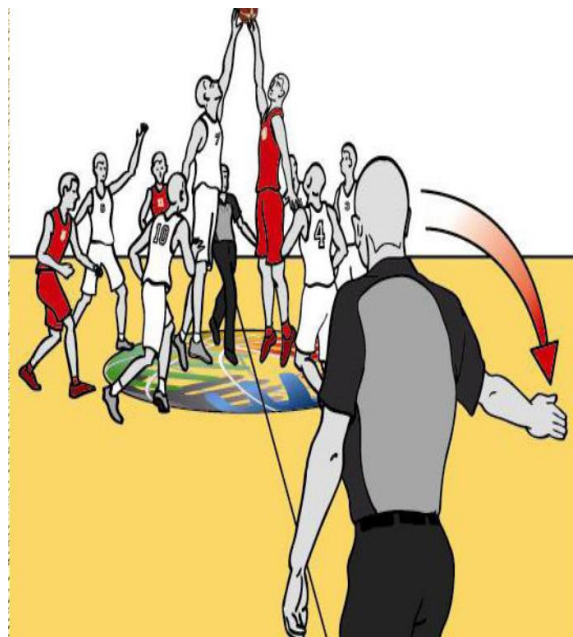
6. Пересування суддів:

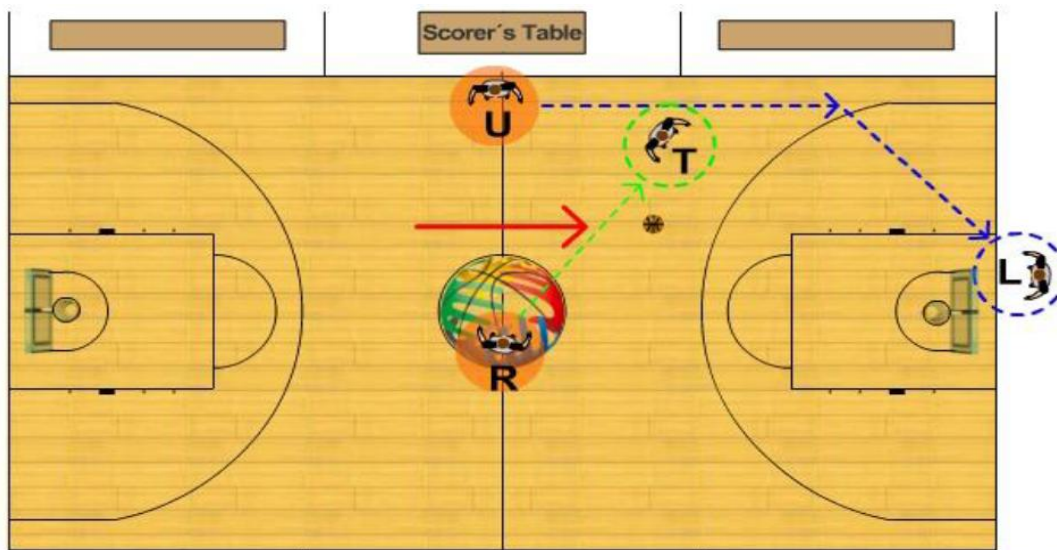
Коли м'яч відбито і суддя (U) рухається попереду гри в тому ж напрямку, що й м'яч, до лицьової лінії, займаючи позицію Передового судді **L** (lead).

Старший суддя (R), який зробив підкидання, зберігає свою позицію в центральному колі, спостерігаючи за грою. Коли гра відходить від простору центрального кола, він займає позицію Веденого судді **T** (trail) уздовж бічної лінії.

Кожного разу, коли відбувається зміна командного контролю і гра йде в новому напрямку, обоє суддів повинні змінити свої позиції відповідно до зміни напрямку гри. Ведений **T** суддя стає новим Передовим **L** суддею, а Передовий **L** суддя стає новим Веденим **T** суддею.

Сучасна техніка суддівства вимагає, щоб двоє (2) суддів (суддівство у дві особи) співпрацювали один з одним таким чином, щоб один (1) з них відповідав за гру безпосередньо навколо м'яча, а інший – за гру без м'яча. Знати, де перебуває м'яч – це не те ж саме, що дивитися на м'яч. Для того, щоб належним чином охопити гру, двоє (2) суддів (суддівство у дві особи) повинні прагнути зайняти найкращу можливу позицію для суддівства, використовуючи систему механіки.





7. Розподіл відповідальності на ігровому майданчику:

Щоб спростити це завдання, кожна половина ігрового майданчика поділена на прямокутники, пронумеровані цифрами від 1 до 6.



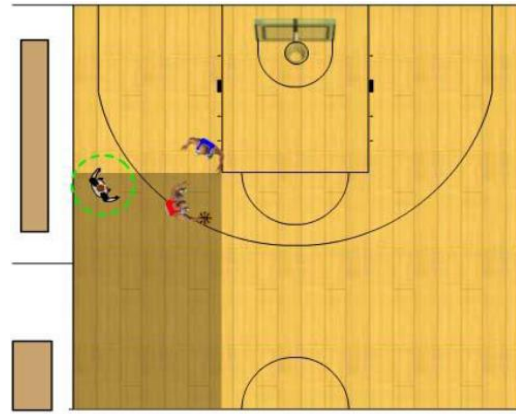
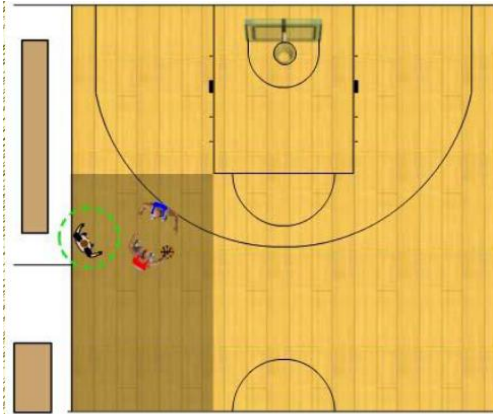
8. Ведений Т суддя – розташування й зони відповідальності:

Коли гра просувається по ігровому майданчику вперед Ведений Т суддя має триматися трохи позаду й у більшості випадків ліворуч (проте, іноді праворуч) від м'яча, приблизно на відстані 3–5 м, і намагатися бачити проміжки між гравцями. Це допоможе вам зберегти широкий кут спостереження за грою і збільшить простір, який ви охоплюєте поглядом на майданчику.

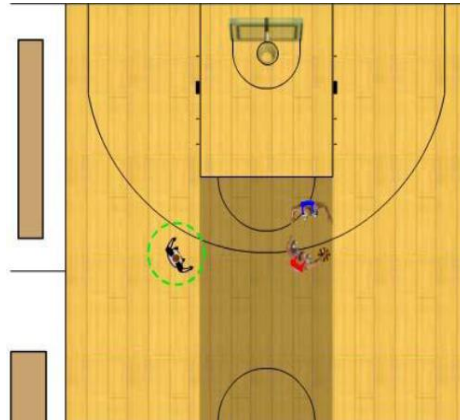
М'яч перебуває в прямокутнику 1. Ведений Т суддя відповідає за спостереження за грою навколо м'яча, за діями гравця з м'ячем: ведення, кидок або передачу. І за гравця чи гравців захисту, які опікають його. Коли м'яч перебуває в цій області ігрового майданчика, Ведений Т суддя несе основну відповідальність за гру навколо м'яча.



Підготовка суддів у баскетболі



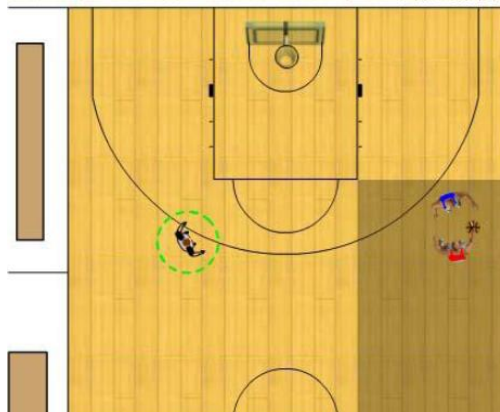
М'яч перебуває в прямокутнику 2. Ведений Т суддя тут також відповідає за гру навколо м'яча.



М'яч перебуває в прямокутнику 3. На відстані й праворуч від Веденого Т судді. І тут він несе основну відповідальність за гру навколо м'яча. Йому слід знайти найкращу можливу позицію для спостереження за грою. Рекомендовано переміститися до уявної лінії, що з'єднує два центральних кільця. Він повинен також прийняти рішення про те, хто з гравців останнім торкнувся м'яча, у разі виходу його за обмежувальну лінію праворуч від нього.



М'яч перебуває в прямокутнику 3 біля трьох очкової лінії. У більшості випадків м'яч піде в прямокутники 4 або 5 унаслідок кидка, передачі або ведення. Передбачаючи дію, Ведений Т суддя має завчасно переміститися ліворуч для того, щоб спостерігати за грою без м'яча.



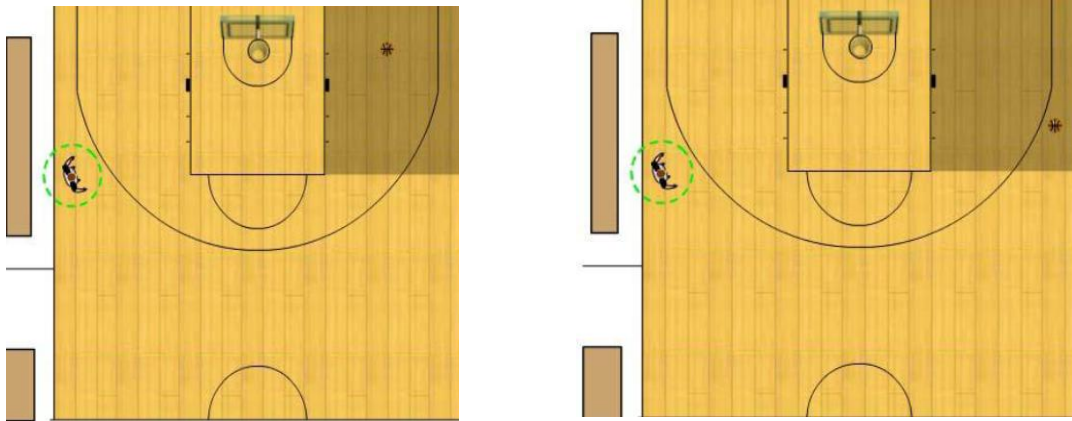
Ведений Т суддя не несе основної відповідальності за лицьову лінію або бічну



Підготовка суддів у баскетболі

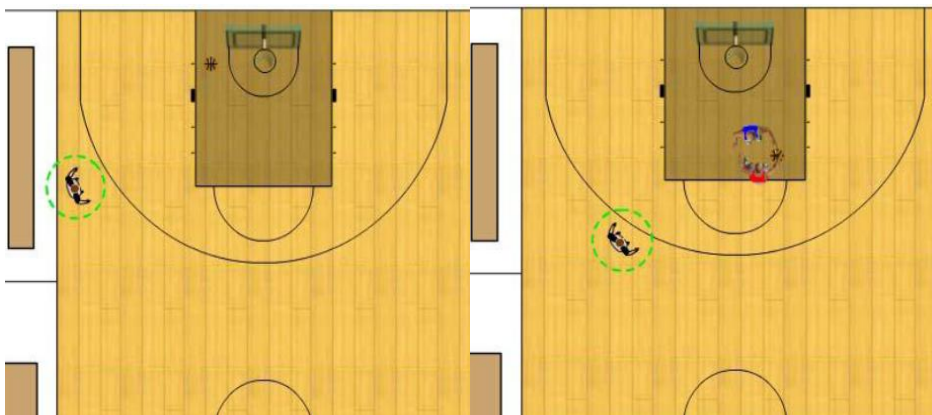
лінію праворуч від себе, але будуть випадки, коли він повинен буде допомогти партнерові у ситуаціях вкидання, коли м'яч виходить за обмежувальну лінію.

М'яч перебуває в прямокутнику 4, у найдальшому від нього куті праворуч, між продовженою лінією штрафних кидків і лицьовою лінією. Ведений Т суддя не несе відповідальності за м'яч і гру навколо нього. При цьому, основне завдання Веденого Т судді – спостерігати за ситуаціями гри без м'яча. Основна зона його відповідальності – гра внизу позиції центрових на слабкій стороні (на протилежній стороні від м'яча). При цьому він приділяє особливу увагу можливим ситуаціям неправильного заслону. Найголовнішим принципом є те, що Ведений Т суддя повинен пройти до продовженої лінії штрафних кидків, коли м'яч іде у напрямку кошика чи лицьової лінії під час передачі, проходу чи кидка, для того, щоб краще бачити проміжки між гравцями.



М'яч перебуває в обмеженій зоні в прямокутнику 5. Це єдиний випадок, у якому обоє суддів спостерігають за грою навколо м'яча, особливо в ситуаціях кидка.

Ведений Т суддя несе відповідальність за політ м'яча, спостерігаючи за тим, увійшов м'яч у кошик чи ні, а також за перешкоду влученню та перешкоду м'ячу під час кидка як у нападі, так і в захисті. Також його обов'язок – бути особливо пильним у ситуаціях підбирання, приділяючи особливу увагу гравцям за межами обмеженої зони, які, можливо, спробують отримати м'яч з несприятливої позиції.





М'яч перебуває в прямокутнику 6, у зоні двох очкових кидків з гри. Ведений Т суддя несе основну відповідальність за м'яч. Проте, якщо м'яч іде в напрямку кошика, особливо уздовж лицьової лінії, відповідальність за гру навколо м'яча переймає на себе Передовий L суддя. Ведений Т суддя має приділити особливу увагу грі вгорі і внизу позиції центрових.

М'яч і далі перебуває в прямокутнику 6 і в зоні трьохочкових кидків з гри. Ведений Т суддя спостерігає за м'ячем і грою навколо нього, особливо коли відбувається спроба кидка з гри.

Ведений Т суддя також відповідає за те, яким буде напрямок гри під час вкидання після виходу м'яча за обмежувальну лінію ліворуч від нього.

Основні обов'язки Веденого Т судді:

1. Спроби двох і триочкових кидків з гри, включно з визначенням того, чи спливі ігровий час наприкінці періоду або додаткового періоду, та чи відбулося порушення часу відліку на атаку (24/14").
2. Перешкода влученню та перешкода м'ячу під час кидка.
3. Ситуації підбирання, особливо спроби зробити підбір з-за спини.
4. Гра внизу позиції центрових, особливо на слабкій стороні на протилежній стороні де знаходиться м'яч).
5. Зайві кроки з м'ячем (Ведений Т суддя має кращу можливість спостерігати).

Принципи механіки:

1. Ведений Т суддя повинен завжди рухатися, коли рухається м'яч.
2. Тримайте усіх гравців між двома (2) суддями (суддівство у дві особи), так звана «коробочка».
3. Проходьте до продовженої лінії штрафних кидків, коли м'яч іде у напрямку кошика чи лицьової лінії під час передачі, проходу чи кидка.
4. Намагайтеся бачити проміжки між гравцями.

Ведений Т суддя – практичні поради:

1. Ви відповідаєте за бічну лінію ліворуч від себе, за центральну лінію (за можливість того, що м'яч буде повернено з передової у тилу зону) і за годинник часу відліку на атаку. Контролюйте і знайте скільки часу у команди контролюючої м'яч залишається на атаку.





2. Інформуйте команди про кількість секунд, що залишаються, коли команда, яка атакує, під час вкидання у своїй тиловій зоні має менше восьми (8) секунд для того, щоб перевести м'яч у передову зону.
3. Якщо м'яч пройшов по ігровому майданчику праворуч і далеко вперед від вас, і гравця щільно опікають, ви повинні підійти так близько, як необхідно, щоб належним чином охопити поглядом гравця. Після цього, як тільки ситуація це дозволить, повертайтеся на звичайну позицію Веденого Т судді.
4. Ви несете основну відповідальність за політ м'яча в усіх ситуаціях кидка, у тому числі за перешкоду влученню та перешкоду м'ячу під час кидка. Слідкуйте за ногами гравця, який виконує кидок підійшовши близько до тричкової лінії, щоб бачити з якої зони, двох або тричкової закинутий м'яч.
5. Коли м'яч проходить до лицьової лінії або кошика унаслідок кидка, передачі або ведення, ви повинні також пройти вперед (але не далі продовженої лінії штрафних кидків). Це дасть вам можливість допомогти партнерові, особливо коли гравці намагаються зробити підбір з-за спини суперників з недодержанням Правил.
6. Затримайте погляд і прослідкуйте за діями захисника, коли гравець робить передачу або випускає м'яч з рук під час кидка з гри перед тим як дивитись на м'яч.
7. Коли ваш партнер потребує допомоги у ситуаціях виходу м'яча за обмежувальну лінію встановивши з вами візуальний контакт, а ви впевнено бачили від кого м'яч залишив майданчик, то відкрито допомагайте видимим всім жестом напрямку володіння м'ячем.
8. При переході від позиції Веденого Т судді на позицію Передового L судді не відвертайтеся від гри, не нахилийте голови і не дивіться вниз на ігровий майданчик, весь час тримайте погляд через плече на грі і на гравцях.
9. Коли ви відповідаєте за гру навколо м'яча, особливо при грі гравець проти гравця, намагайтеся бачити проміжки між гравцями.

9. Передовий L суддя - розташування й зони відповідальності:

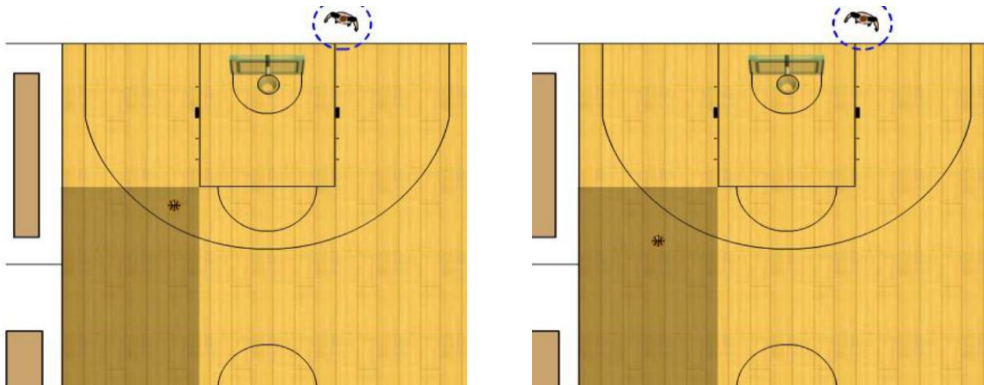
Передовий L суддя має бути попереду гри. Він повинен зайняти свою позицію за лицьовою лінією якомога швидше, поки гра розвивається у напрямку до нього. Досягнувши лицьової лінії, він зазвичай рухається від трьохчкової лінії ліворуч від себе і не далі ніж дальній край обмеженої зони праворуч. Нема ніякої потреби виходити за ці межі, як і знаходитись стоячи на місці за лицьовою лінією під кільцем.

Для більшості ситуацій, судді повинні використовувати принцип «коробочки» і завжди мати усіх десятих (10) гравців між собою. Суддям не обов'язково розташовуватися по діагоналі один навпроти одного.

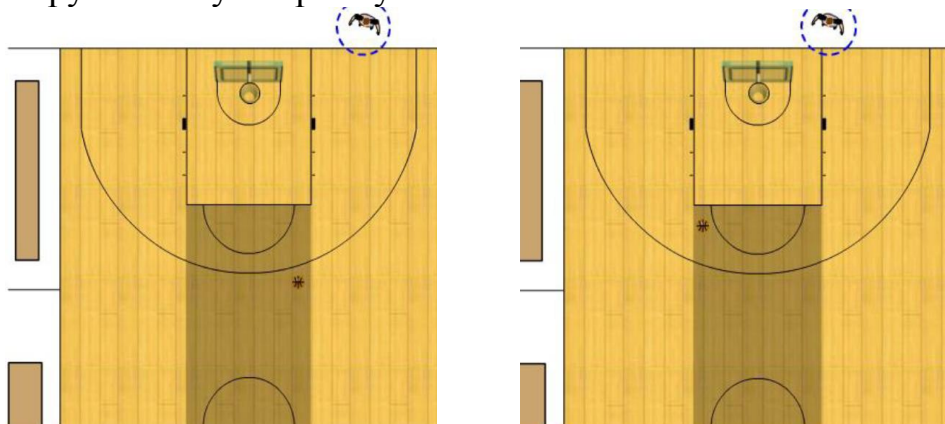
М'яч перебуває в прямокутнику 1. Передовий L суддя обирає позицію таким чином, що десять (10) гравців перебувають між ним і його партнером. Його основна зона відповідальності – гра без м'яча. Він повинен звернути особливу увагу на можливі неправильні заслони.



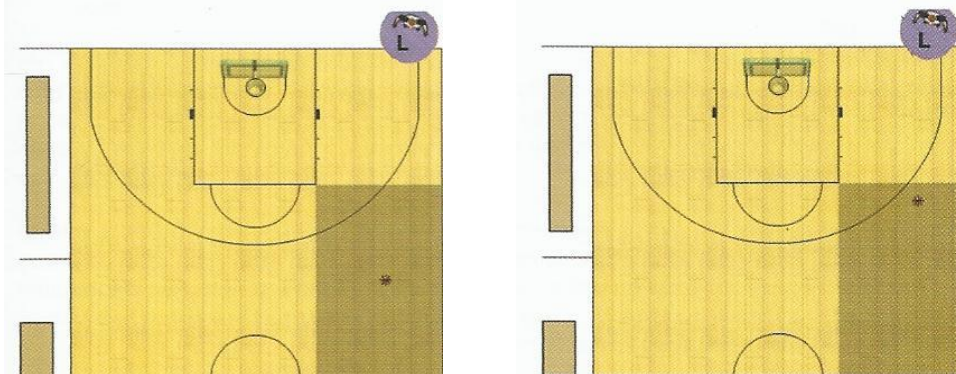
Підготовка суддів у баскетболі



М'яч перебуває в прямокутнику 2. Передовий **L** суддя знову несе відповідальність за гру без м'яча. Він обернений обличчям до майданчика (лінія стоп паралельна лицьовій лінії), тому може швидко зреагувати на будь – який можливий рух м'яча у напрямку кошика.



М'яч перебуває в прямокутнику 3. Передовий **L** суддя і тут несе основну відповідальність за гру без м'яча. Він повинен завжди знати, де перебуває м'яч, для того, щоб надати допомогу партнерові, коли це необхідно, під час спроби трьохочкового кидка. Нема необхідності переходити трьохочкову лінію ліворуч від себе. Коли м'яч перебуває в прямокутнику 3, Передовий **L** суддя спостерігає за гравцями внизу позиції центрових.



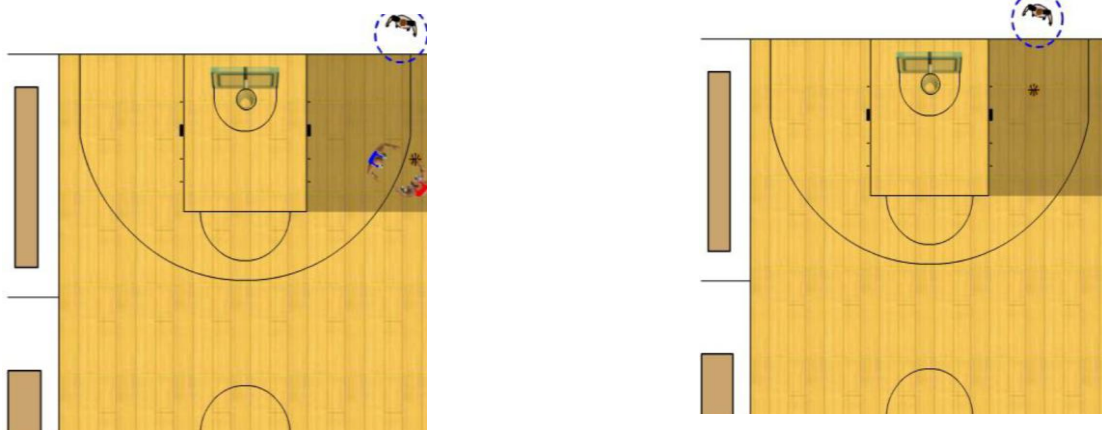
У наведених прикладах, в яких м'яч перебуває в прямокутниках 1, 2 і 3 між центральною лінією і продовженою лінією штрафних кидків. Передовий **L** суддя схоплює гравців у «коробочку» і передусім відповідає за гру без м'яча.

М'яч перебуває в прямокутнику 4. Передовий **L** суддя розвернувся до

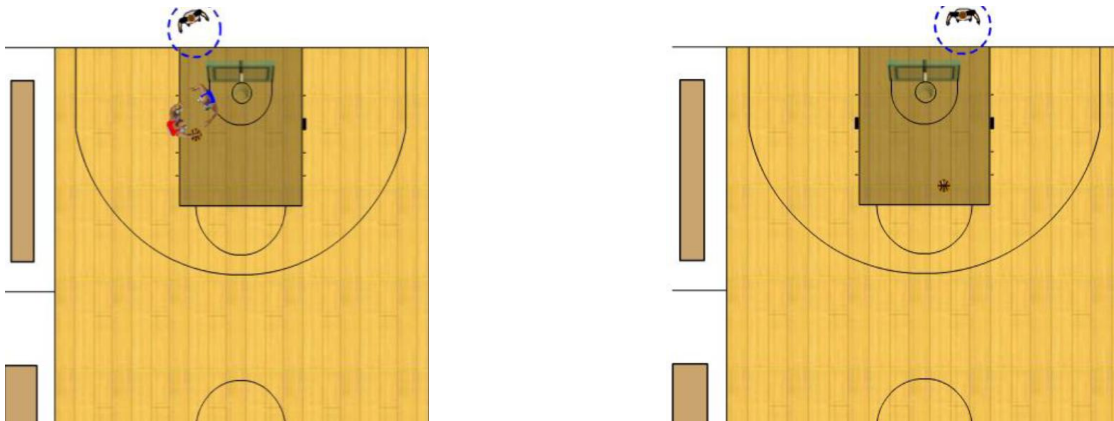


Підготовка суддів у баскетболі

гри (до ігрового майданчика) і відповідає за гру безпосередньо навколо м'яча. Він не повинен переміщатися за трьохочкову лінію ліворуч від себе. Тут Передовий **L** суддя зберігає хорошу позицію, щоб прийняти правильне рішення, коли м'яч виходить за обмежувальну лінію ліворуч від нього. Він також зможе показати партнерові, що з цього простору відбувається спроба трьохочкового кидка. Хоча Передовий **L** суддя несе відповідальність за гру навколо м'яча, ще один його обов'язок, коли м'яч перебуває в прямокутнику 4 – спостерігати за гравцями внизу позиції центрових з боку м'яча.

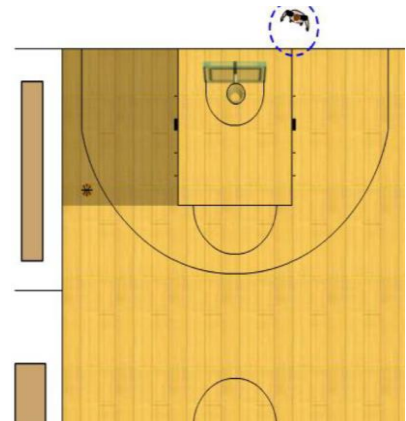


М'яч іде в обмежувальну зону, в прямокутник 5. Передовий **L** суддя спостерігає за грою безпосередньо навколо м'яча. Його обов'язок – спостерігати за гравцем захисту в ситуаціях кидка або ситуаціях протиборства гравець проти гравця. Не є обов'язком Передового **L** судді спостерігати за польотом м'яча.



М'яч перебуває в прямокутнику 6 у зоні трьохочкових кидків з гри, основний обов'язок Передового **L** судді – спостерігати за грою без м'яча. Зокрема, за грою внизу позиції центрових, а також за всіма іншими гравцями на відстані від м'яча, особливо за тими, які беруть участь у ситуаціях заслону.

М'яч перебуває в прямокутнику 6, у зоні двохочкових кидків з гри. Передовий **L** суддя пересувається ближче, щоб спостерігати за грою навколо м'яча, але він завжди розвернутий обличчям до гри (до ігрового майданчика).



Основні обов'язки Передового **L** судді:

1. Гра в позиції центрових (Post play) – нижче лінії штрафного кидка.
2. Гра під кошиком.
3. Фоли на відстані від веденого судді.
4. Проходи до кошика з зони відповідальності Веденого **T** судді.
5. Контроль будь – яких неправильних дій при грі без м'яча, коли у Веденого **T** судді активна пара гравців на периметрі.
6. Розуміти різницю двох механік: 2РО и 3РО.

Принципи механіки:

1. Завжди рухайтесь, коли рухається м'яч.
2. Схоплюйте в «коробочку» всіх гравців між обома суддями.
3. Намагайтеся бачити проміжки між гравцями.
4. Відступіть назад від лицьової лінії, щоб отримати широкий кут зору (open look).

Передовий **L** суддя – практичні поради:

1. Ви повинні зайняти позицію за лицьовою лінією якнайшвидше, поки гра розвивається у напрямку до вас. Завжди рухайтесь. Старайтесь зайняти найкращу можливу позицію. Завжди знайте, де перебуває м'яч, навіть тоді, коли ви передусім відповідаєте за гру без м'яча.
2. Ви відповідаєте за лицьову лінію і бічну лінію ліворуч від вас.
3. Будьте готові допомогти партнерові під час спроби трьохочкового кидка з гри, особливо коли м'яч перебуває в прямокутнику 4. Завжди встановлюйте зоровий контакт зі своїм партнером.
4. Приділяйте особливу увагу грі на позиції центрових і тому, щоб фізичний контакт не переходив меж, які ви дозволяєте. Ви повинні вміти розпізнати, чи намагається гравець зайняти іншу позицію, чи ні, та чи не перешкоджає йому цього зробити суперник у неправильний спосіб.
5. Не карайте випадковий контакт, який не впливає на гру.
6. Намагайтеся зайняти позицію далі від лицьової лінії (2 метри, якщо можливо), щоб мати найкращий можливий кут зору. Широкий кут зору забезпечує можливість бачити краще, отже, приймати кращі рішення. Щоб досягти цього, ви маєте завжди бути у русі. Підходьте ближче до кошика, коли



м'яч ведуть з прямокутника 4 до прямокутника 5 і 6. Ви повинні бачити початок і кінець ведення.

7. У разі захисту пресингом, коли троє (3) чи більше гравців захисту перебувають у тилівій зоні суперників, ви повинні допомогти Веденому **T** судді спостерігати за грою. У цій ситуації не спішить рухатися вперед до лицьової лінії, а надайте допомогу. Як тільки м'яч переходить у передову зону, рухайтесь до своєї нормальної позиції Передового **L** судді за лицьовою лінією.

8. Судити захист – не дивитися тільки на м'яч.

9. Використовувати *cross step*, коли м'яч переходить з прямокутника 4 в прямокутники 5 і 6. Спостерігайте за початком і закінченням проходу до кошика.

10. Розташування Передового **L судді та Веденого **T** судді при вкиданні м'яча під час захисту пресингом.**

Коли команда, що перебуває у нападі, стикається із захистом пресингом, Передовий **L** суддя, після того як він передав м'яч гравцеві, який виконує вкидання з-за бокової лінії, негайно переходить на позицію за лицьовою лінією, де він може ретельно спостерігати за всіма гравцями в безпосередній близькості від точки вкидання, у тому числі за гравцем, який виконує вкидання.



Ведений **T** суддя підходить ближче до гри, тому що м'яч перебуває далеко від нього, і спостерігає за гравцями без м'яча.

Передовий **L** суддя несе відповідальність за гру на позиції центрових і за можливі неправильні заслони, спостерігаючи за грою на відстані від м'яча. Після того, як Ведений **T** суддя передав м'яч гравцеві, який виконує вкидання, він спостерігає за діями навколо себе і за найближчими гравцями, які намагаються отримати передачу.



11. Розташування веденого судді Т та передового судді L коли гравець знаходиться під щільною опікою кількох суперників.

Ведений Т суддя підходить так близько до гри, як необхідно, спостерігаючи за можливими фоломи чи порушеннями. Передовий L суддя, використовуючи принцип «коробочки», спостерігає за грою без м'яча.





12. Ситуації виходу м'яча за обмежувальні лінії та ситуації вкидання.

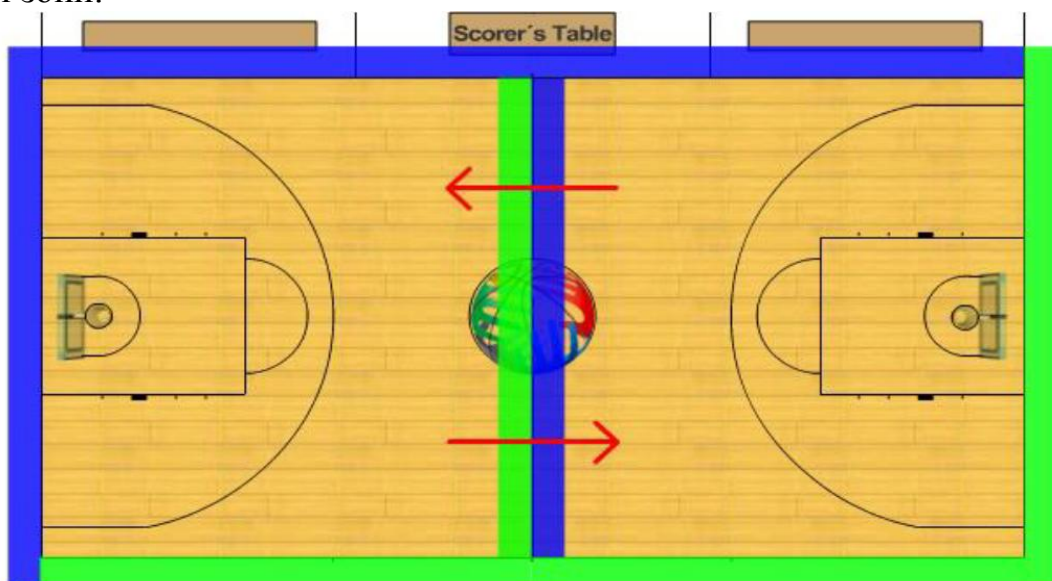
Розподіл відповідальності за лінії. У більшості випадків основна відповідальність за рішення у разі виходу м'яча за обмежувальні лінії розподілена таким чином:

Передовий **L** суддя відповідає за лицьову лінію і бічну лінію ліворуч від себе.

Ведений **T** суддя відповідає за центральну лінію і бічну лінію ліворуч від себе.



Відповідальність суддів розподілена, коли м'яч переходить з тилової до передової зони.



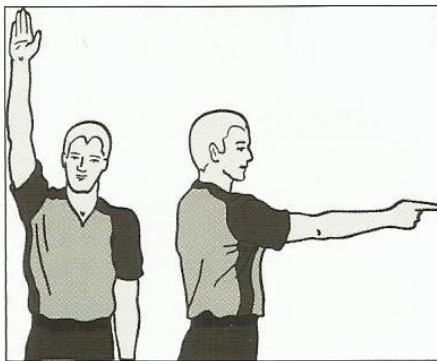
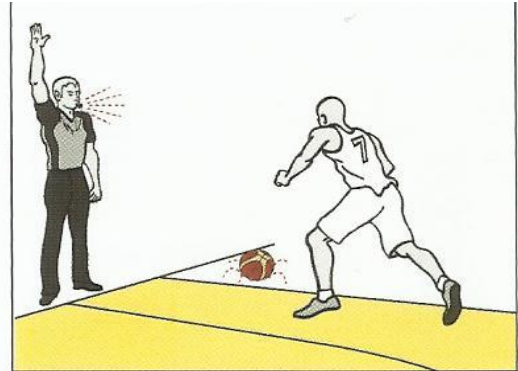


Практична порада! Зазвичай, інший суддя не повинен утручатися в рішення партнера, якщо тільки партнер не потребує допомоги, це відверне суперечливі рішення і ситуації спірного кидка. Але, якщо до судді, в чий зоні відповідальності виникла помилка з визначенням ауту, підходить другий суддя з допомогою виправити, то останньому необхідно згодитись і змінити своє початкове рішення.

13. Вкидання.

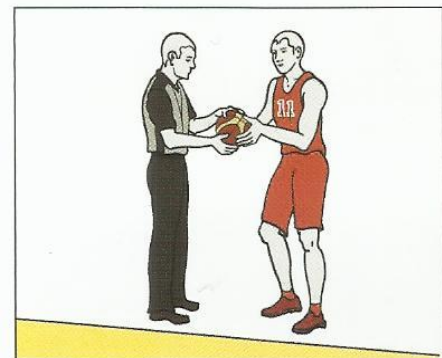
Коли м'яч виходить за обмежувальну лінію:

1. Суддя, відповідальний за цю бічну або лицьову лінію, одразу дає свисток і одночасно піднімає руку з відкритою долонею, пальці разом, щоб зупинити ігровий годинник.
2. Він чітко означає напрямок гри (двома пальцями), вказуючи у напрямку кошика суперників команди, яка буде виконувати вкидання.

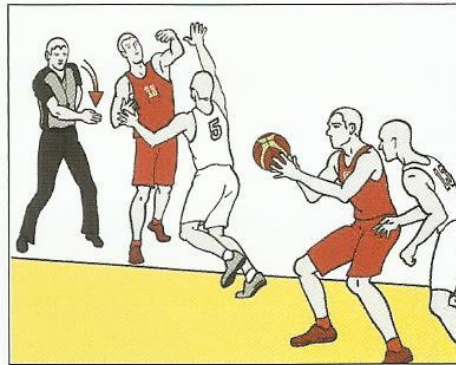


3. Він указує гравцеві, який виконує вкидання, місце, з якого буде виконане вкидання.

4. Суддя повинен передати м'яч з рук у руки, кинути чи передати м'яч відскоком від підлоги або покласти м'яч на те місце, де він опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання, та впевнитися, що гравець не переміщується на загальну відстань більше одного (1) метра від визначеного місця.



5. Суддя дає сигнал «Увімкнути годинник» рвучким помахом рукою, коли м'яч уперше торкається гравця або його торкається гравець на ігровому майданчику після вкидання.



6. Коли вкидання виконують між кутом ігрового майданчика ліворуч від передового судді і ближнім краєм щита (лицьова лінія), Передовий **L** суддя передає м'яч з рук у руки гравцеві своєю лівою рукою, а потім робить один (1) чи два (2) кроки у напрямку до обмеженої зони або кошика.

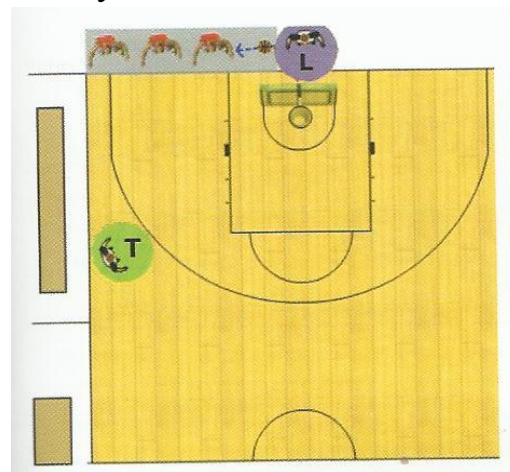
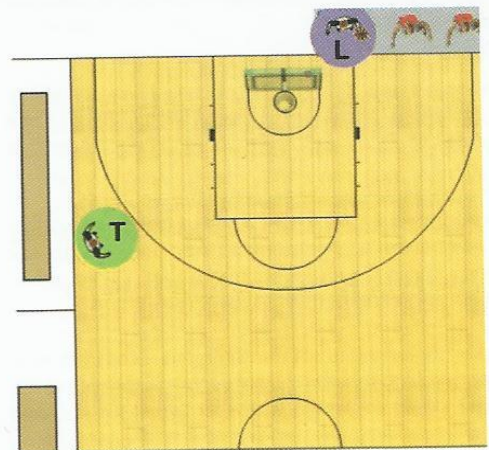
7. Коли вкидання виконують на лицьовій лінії між дальнім краєм щита і бічною лінією праворуч від передового судді, Передовий **L** суддя кидає м'яч гравцеві або передає м'яч відскоком від підлоги, а потім повертається на позицію, звідки він може схопити гравців у «коробочку».

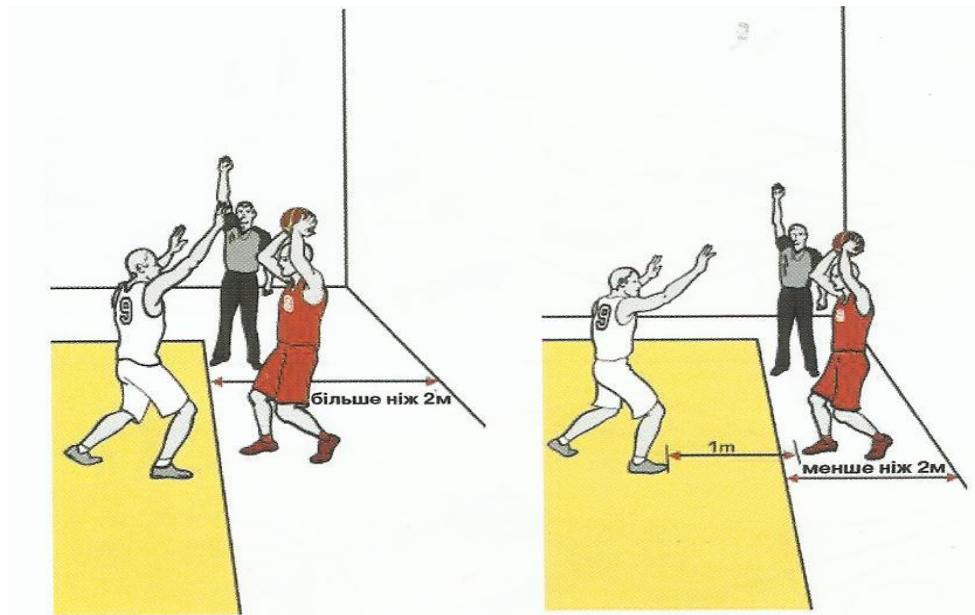
8. Якщо м'яч входить у кошик, але штрафний кидок або кидок з гри не зарахований, подальше вкидання виконують з-за бічної лінії на рівні продовження лінії штрафних кидків.

Практичні поради:

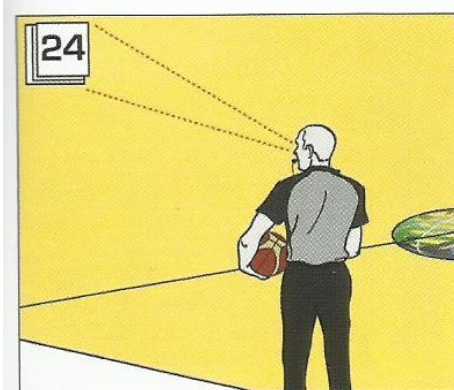
- Перед тим як передати м'яч у розпорядження гравця, суддя спочатку перевіряє, чи готовий його партнер, установлюючи з ним зоровий контакт.

- Суддя має переконатися, що гравець, який виконує вкидання, стоїть у місці, найближчому до недодержання правил. Якщо простір за межами ігрового майданчика, вільний від перешкод, складає більше двох (2) метрів, усі інші гравці на ігровому майданчику мають право перебувати так близько до обмежувальної лінії, як побажають. Якщо простір за межами ігрового майданчика, вільний від перешкод, але складає менше двох (2) метрів, жоден з гравців обох команд не може перебувати на відстані менше одного (1) метра від гравця, який виконує вкидання.



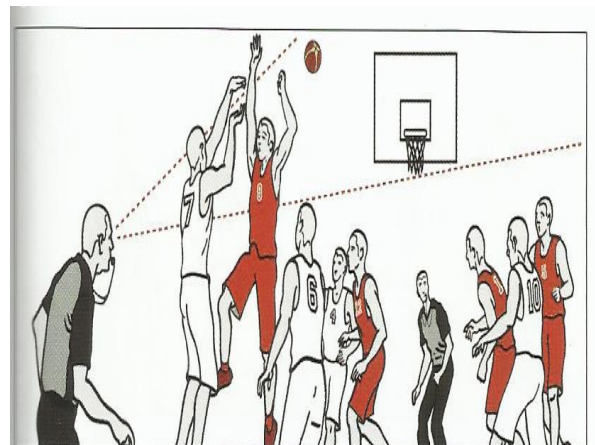
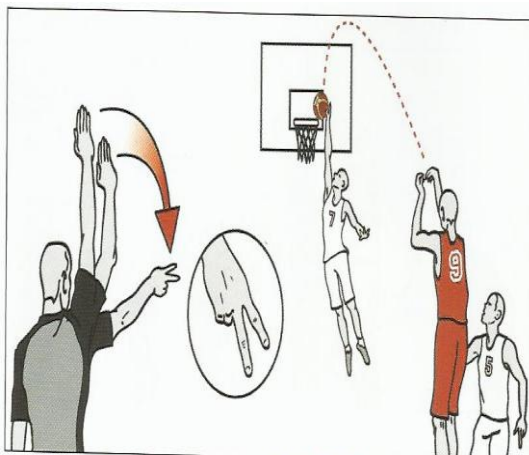


- Суддя, перед тим як провести вкидання, має впевнитися, що показання годинника відліку часу на атаку (24"/14") правильні, тобто час, що залишається, правильно відображений.



14. Ситуації кидка з гри.

- Ведений Т суддя несе основну відповідальність за політ м'яча. Він має визначити, чи увійшов м'яч у кошик. Передовий L суддя зосереджується на ситуаціях без м'яча. Проте, вирішує, чи зарахований м'яч, завжди суддя





Підготовка суддів у баскетболі

(передовий або ведений), який призначив фол.

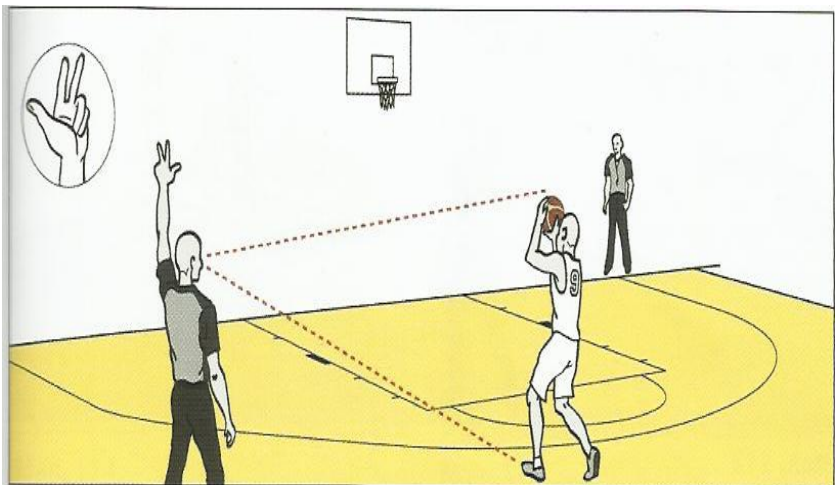
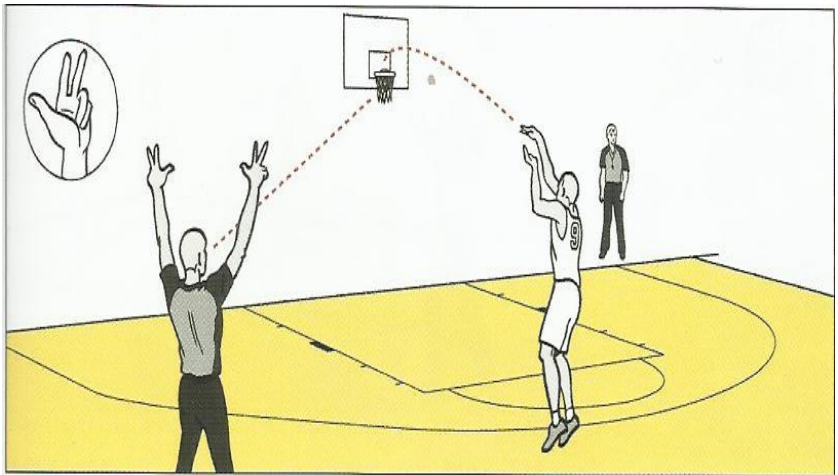
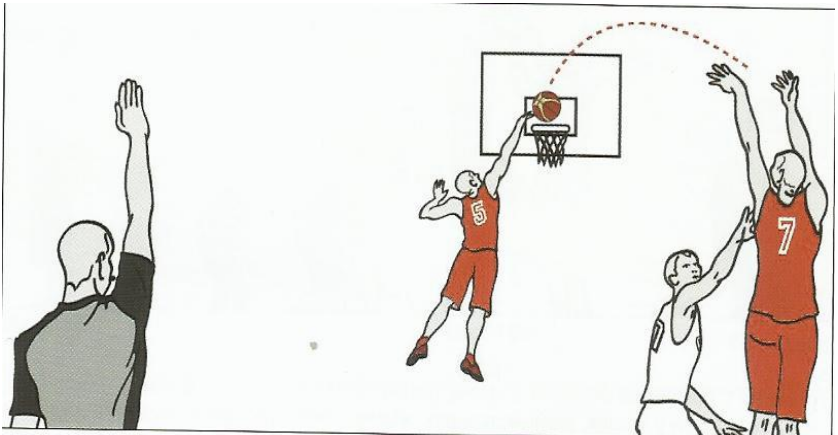
При перешкоді влученню та перешкоді м'ячу під час кидка Ведений Т суддя відповідає за спостереження за польотом м'яча, тому він приймає рішення стосовно зарахування чи відміни влучення.

Наприклад, під час кидка із зони двохочкових кидків захисник торкається м'яча, коли він перебуває у низхідному польоті і повністю вище рівня кільця, до того, як м'яч торкнувся кільця, і очевидно, що він його торкнеться. Ведений Т суддя дає свисток і демонструє жест, що два (2) очка мають бути зараховані команді, яка зробила кидок.

Ведений Т суддя також відповідає за перешкоду влученню та перешкоду м'ячу у нападі. Коли під час кидка з гри м'яч перебуває у низхідному польоті і повністю вище рівня кільця, до того, як м'яч торкнувся кільця, і очевидно, що він його торкнеться, гравець нападу не може торкатися м'яча.

Ведений Т суддя дає свисток і сигнал «Зупинити годинник», скасовує ігрову дію і вказує новий напрямок гри.

Ведений Т суддя відповідає за подачу сигналів про всі спроби трьохочкових кидків з гри. Він має спостерігати за ногами гравця, який виконує кидок, щоб упевнитися, що спробу було виконано із зони трьохочкових кидків. Трьохочкова лінія не є частиною зони трьохочкових кидків! Якщо Ведений Т





Підготовка суддів у баскетболі

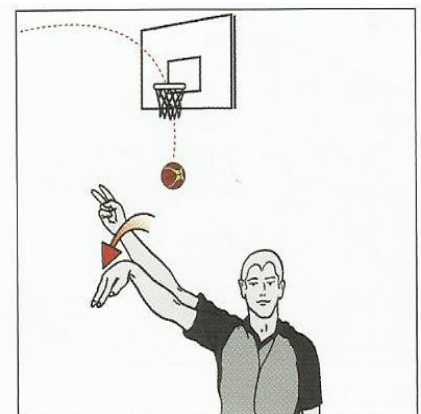
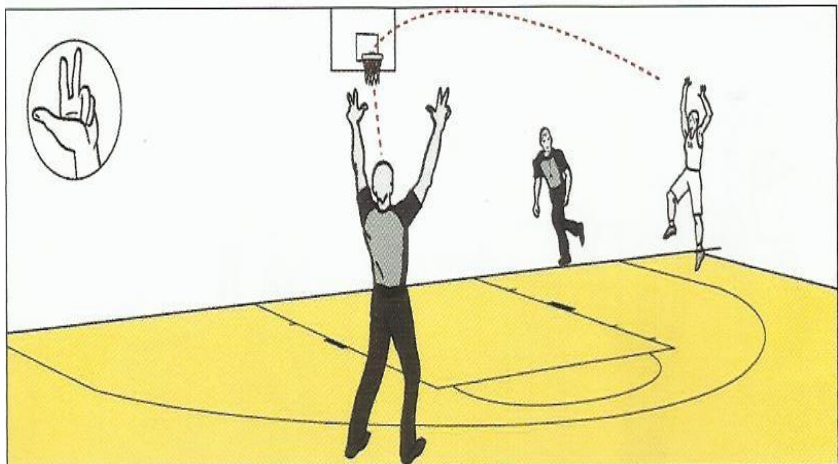
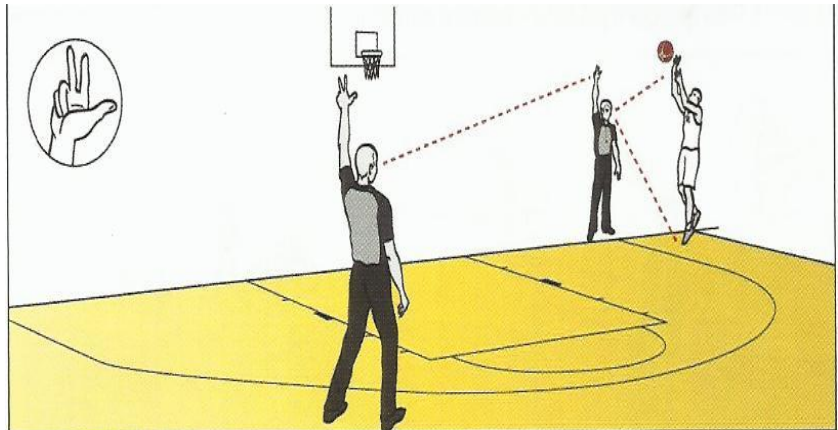
суддя вирішив, що спроба кидка буде оцінена трьома (3) очками, він піднімає одну (1) руку з трьома (3) розпрямленими пальцями: великим, указівним і середнім.

Якщо спроба трьохочкового кидка влучна, Ведений Т суддя підтверджує, що три (3) очка зараховані, тим, що піднімає обидві руки з трьома (3) розпрямленими пальцями на кожній руці. Ведений Т суддя демонструє цей жест доти, поки не впевниться, що секретар мав достатньо часу, щоб розпізнати сигнал про влучний трьохочковий кидок.

Ведений Т суддя не зможе чітко побачити усі спроби трьохочкових кидків. Це особливо важливо у випадках, коли спроби трьохочкових кидків відбуваються з найдалшого від нього кута (прямокутник 4). Передовий Л суддя ближчий до гри, і він відповідає за допомогу партнерові підіймаючи одну (1) руку з трьома (3) розпрямленими пальцями. Цей жест має бути розпізнаний і повторений Веденим Т суддею.

Якщо спроба трьохочкового кидка влучна, тільки Ведений Т суддя підтверджує це секретареві тим, що піднімає обидві руки з трьома (3) розпрямленими пальцями на кожній руці.

Кидки, які виконують безпосередньо перед кінцем основного ігрового часу чверті або додаткової чверті, можуть спричинити труднощі для суддів, особливо коли глядачів багато і сигнал не можна легко почути. Ведений Т суддя несе





основну відповідальність за те, щоб указати, буде зарахований кидок чи ні. У нормальній ситуації Передовий **L** суддя, навіть якщо він старший суддя, сприймає рішення свого партнера і має зробити все, щоб підтримати це рішення.

Коли до кінця основного ігрового часу чверті або додаткової чверті залишається 24 секунди чи менше, Ведений **T** суддя має подати сигнал однією (1) піднятою рукою з указівним пальцем, що ця ігрова дія, можливо, буде останньою в чверті. Ведений **T** суддя демонструє цей жест доти, поки Передовий **L** суддя не повторить його.

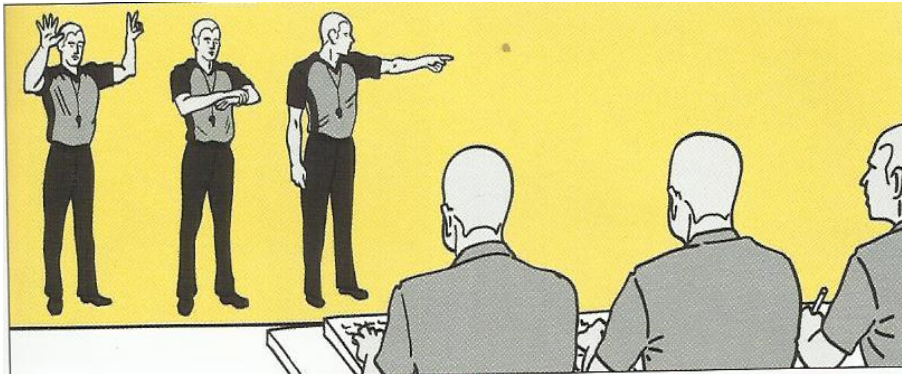
Бувають випадки, коли ситуація може бути неясною, і судді мають консультиватися один з одним. Проте, старший суддя приймає остаточне рішення.

15. Жести, сигнали та процедури.

1. Мають бути використані тільки офіційні жести ФІБА.
2. Слід використовувати свисток з гучним і різким звуком. Давати свисток треба рішуче і тільки один раз на будь – яку порушення чи фол.
3. Жести, що зупиняють ігровий годинник, мають бути дуже чіткими.
4. Супровід рішення усним повідомленням «Фол № 5 білі, фол контролю; пробіжка і т.п.»
5. Ритм.
 - а) Кожен жест має початок та закінчення.
 - б) Коли Ви завершуєте черговий жест, завмірьте і подумки порахуйте «один – два». Ритм (старт – стоп – «один – два»/ старт – стоп – «один – два»/ старт – стоп – «один – два»/).
6. Використовуйте обидві руки для вказівки направлення атаки, в залежності від того, яке плече знаходиться попереду. Напрямок володіння м'ячем (двома пальцями).
7. Вибігайте на таке місце на ігровому майданчику, звідки Ви зможете встановити візуальний контакт з суддівським столиком.
8. Зупиніться, обидві ноги на підлозі і зробіть вдих (тіло в рівновазі – плечі на одному рівні). Демонструвати на рівні очей і на відстані від тіла.
9. Зарахувати або скасувати влучення необхідно перед тим, як демонструвати будь – які подальші жести.
10. Характер фолу повинен відповідати тому, що дійсно відбулося під час гри.
11. Сильні, чіткі, абсолютно очевидні і рішучі жести (тренуйте жести у дзеркала).

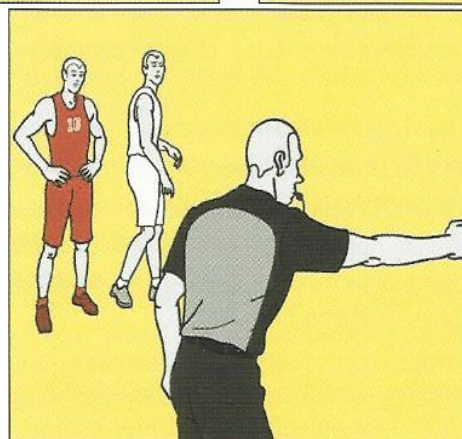
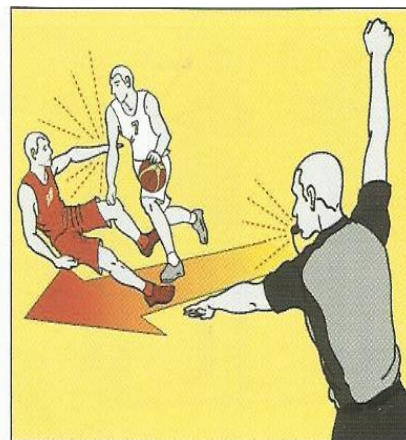
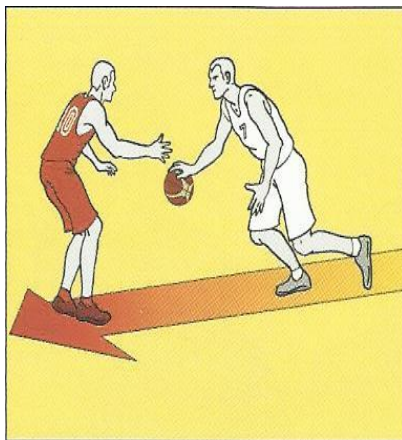
У більшості випадків судді повинні обмінятися позиціями після кожного фолу. Проте, судді не повинні обмінюватися позиціями, коли:

- Після фолу у нападі, призначеного Передовим **L** суддею, тобто після завершення процедури демонстрації жестів секретарському столу, Передовий **L** суддя стає новим Веденим **T** суддею, а Ведений **T** суддя стає новим Передовим **L** суддею на протилежній лицьовій лінії.



- Після фолу захисникові, призначеного Веденим Т суддею, тобто після завершення процедури демонстрації жестів секретарському столу, він залишається Веденим Т суддею, а Передовий L суддя залишається Передовим L суддею на лицьовій лінії.

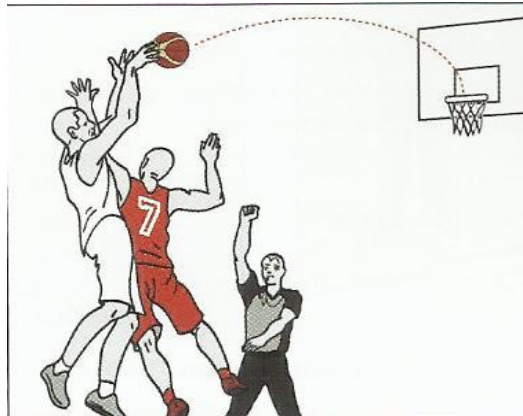
Фол команди, яка контролює м'яч. Суддя, відповідальний за гру навколо м'яча, дає свисток і одночасно піднімає розпрямлену руку із стиснутим кулаком, щоб зупинити ігровий годинник. Одразу після сигналу про персональний фол суддя демонструє жест про фол команди, яка контролює м'яч, рукою із стиснутим кулаком, що вказує у напрямку кошика команди, яка вчинила фол.



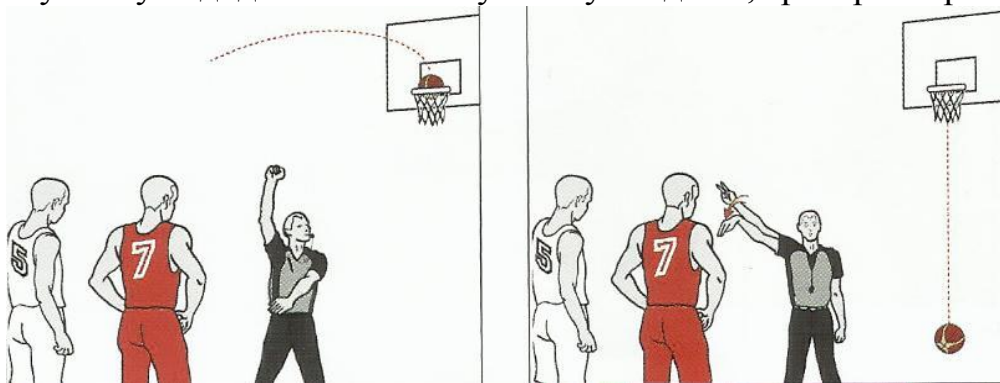


Підготовка суддів у баскетболі

Фол і влучний кидок з гри. На гравцеві чинять фол під час кидка і кидок з гри влучний.

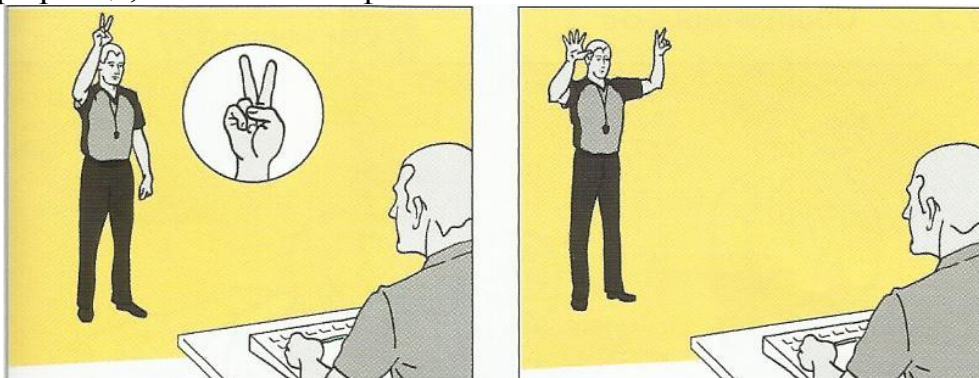


Передовий L суддя дає свисток і зупиняє ігровий годинник. Потім він указує кожному, хто пов'язаний з грою, включно з глядачами, чи була спроба кидка з гри влучною, і скільки зараховано очок. Цей жест демонструють першим, щоб уникнути додаткового тиску з боку глядачів, тренерів і гравців.



Якщо суддя, який призначив фол, не впевнений, що м'яч увійшов у кошик, він повинен перевірити це зі своїм партнером у спосіб, установлений перед грою під час її обговорення. Остаточне рішення про те, зарахований кидок з гри чи ні, приймає суддя, який призначив фол.

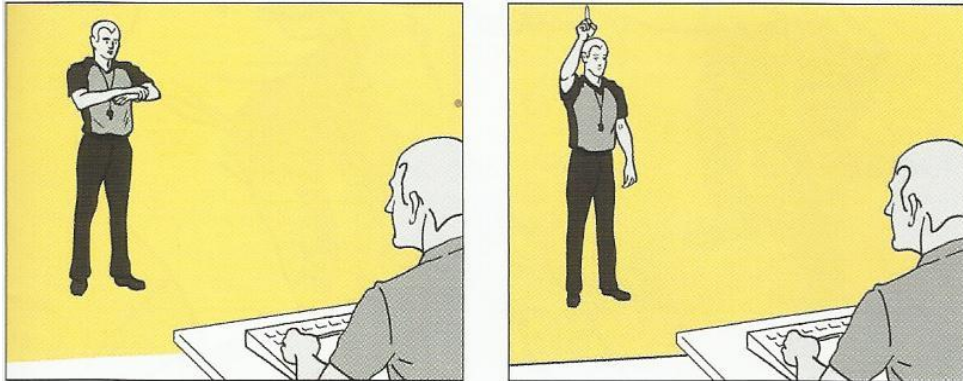
Суддя перебігає на позицію, вільну від гравців, приблизно від шести (6) до восьми (8) метрів від секретарського стола, і зупиняється. З цієї нерухомої позиції він спершу підтверджує, що кидок з гри зарахований. Після цього суддя вказує номер гравця, який вчинив фол.



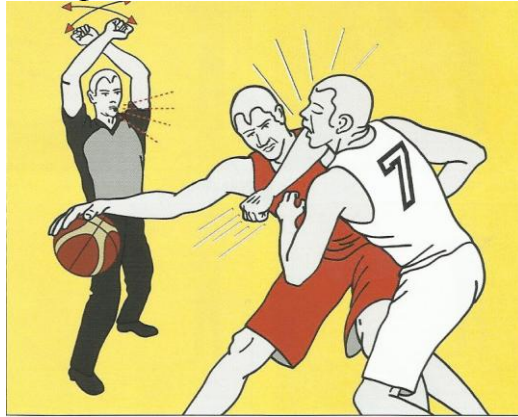


Підготовка суддів у баскетболі

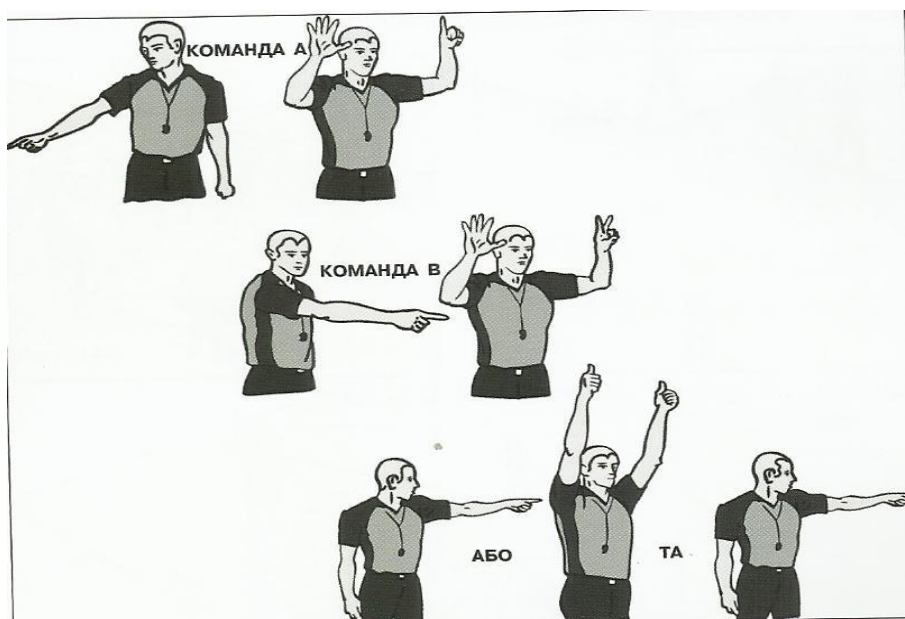
I вид фолу – «затримка». На завершення процедури демонстрації жестів суддя вказує, що призначений один (1) штрафний кидок.



Обопільний фол. Суддя, який призначив фол, дає свисток і одночасно демонструє жест «Обопільний фол».



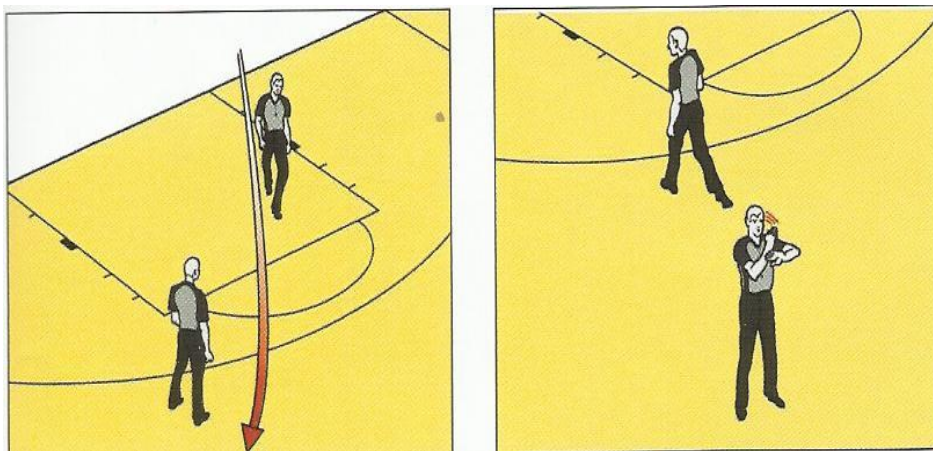
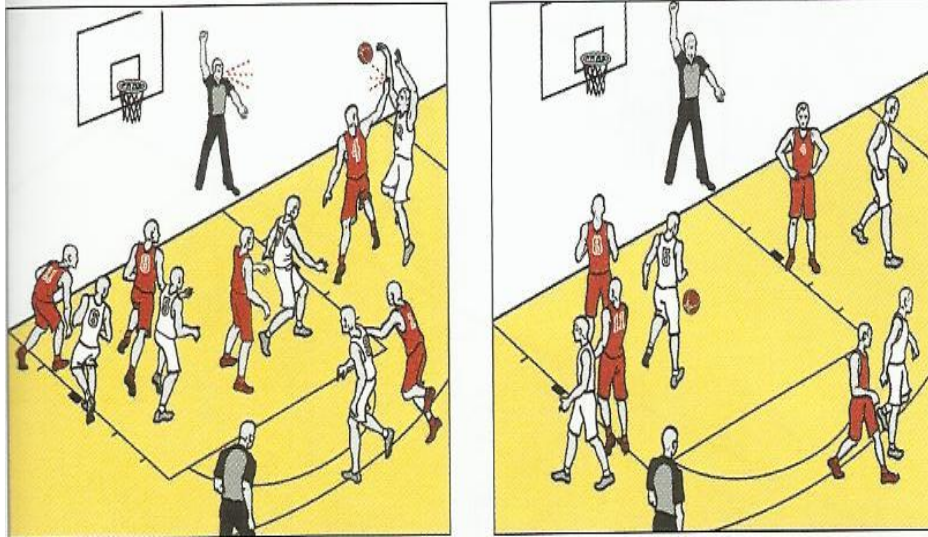
Суддя перебігає на позицію, вільну від гравців, приблизно від шести (6) до восьми (8) метрів від секретарського стола. Потім він чітко означає першу команду, вказуючи в напрямку лави команди, а потім подає номер гравця.





Важливо, щоб секретар записав номер гравця правильно. Після цього він означає другу команду, вказуючи в напрямку лави команди, а потім подає номер гравця. На завершення суддя, якщо жодна з команд не контролювала м'яч, вказує, що відбулася ситуація спірного кидка, і означає напрямок гри.

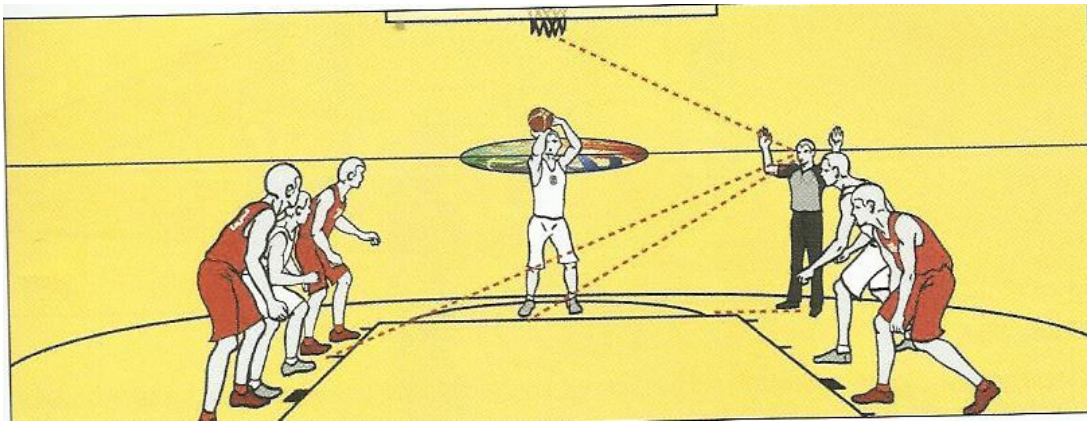
Зміна позицій при фіксації фолів.



Новий Передовий **L** суддя відповідає за проведення всіх штрафних кидків.

Зони відповідальності суддів при проведенні штрафних кидків.

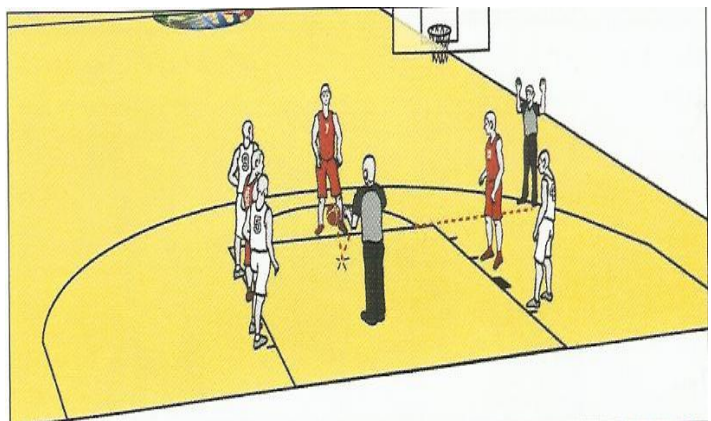
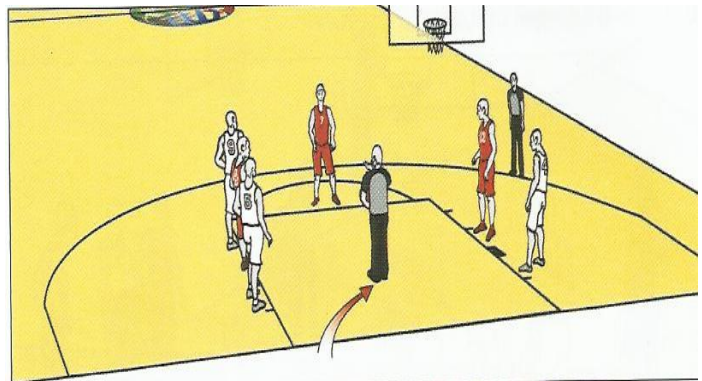
Призначений фол з покаранням у вигляді штрафних кидків. Новий Ведений **T** суддя переміщається на позицію, де продовжена лінія штрафних кидків перетинається з трьохочною лінією, ліворуч від гравця, який виконує штрафні кидки. Як тільки Передовий **L** суддя закінчив демонстрацію жесту гравцям про кількість штрафних кидків, що будуть виконані, новий Ведений **T** суддя також демонструє жест про кількість штрафних кидків підняттям рук (и).



Ведений **T** суддя відповідає за:

1. Спостереження за гравцем, який виконує кидок.
2. Спостереження за гравцями уздовж протилежного боку обмеженої зони.
3. Відлік п'яти (5) секунд.
4. Спостереження за польотом м'яча і м'ячем на кільці.
5. Підтвердження того, що штрафний кидок влучний.

Передовий **L** суддя займає позицію під кошиком з м'ячем у руках і з цієї позиції проводить усі штрафні кидки. Коли гравці зайняли належні місця, він, перед тим як увійти в обмежену зону, дивиться на секретарський стіл, щоб упевнитися, що в останній момент не надійшло прохання про тайм-аут чи заміну. Перед виконанням кожного штрафного кидка він демонструє гравцям жест про кількість штрафних кидків, які залишилось виконати. Після цього він передає м'яч відскоком від підлоги гравцеві, який виконує штрафні кидки. Він підбирає м'яч після кожного штрафного кидка. Після того, як м'яч залишив руки гравця, який виконує останній чи єдиний штрафний кидок, він робить крок праворуч для того, щоб краще бачити ситуацію підбирання.



Передовий **L** суддя відповідає за :

1. Спостереження за гравцями уздовж протилежного боку обмеженої зони.



2. Спостереження за ситуаціями контакту і можливими порушеннями умов штрафного кидка гравцями, які входять в обмежену зону до того, як м'яч залишає руку гравця, який виконує штрафний кидок.

Штрафні кидки без гравців на місцях для боротьби за підбір. Усі технічні, неспортивні або фоли з дискваліфікацією карають штрафним кидком (-ами), а гравці не займають місць для боротьби за підбір уздовж обмеженої зони, після чого виконують вкидання з лінії вкидання м'яча у передовій зоні (після неспортивного або дискваліфікуючого фолу).



Тайм-аут і заміни. Щоразу, коли команда просить тайм-аут, секретар повідомляє про це суддів, подаючи свій сигнал, коли м'яч стає мертвим, ігровий годинник зупинений і, якщо призначений фол, суддя закінчив процедуру демонстрації жестів секретарському столу. Суддя, найближчий до секретарського стола, дає свисток і демонструє жест про тайм-аут. Після цього судді переміщуються на позиції навпроти секретарського стола, щоб спостерігати за гравцями, запасними і тренерами команд і щоб мати зоровий контакт із секретарським столом. Коли спливли 50 секунд тайм – ауту, секундометрист дає свій сигнал, і старший суддя дає свисток, запрошуючи команди негайно повернутися на ігровий майданчик, щоб поновити гру. Гравцям не дозволено повертатися на ігровий майданчик до цих сигналів.



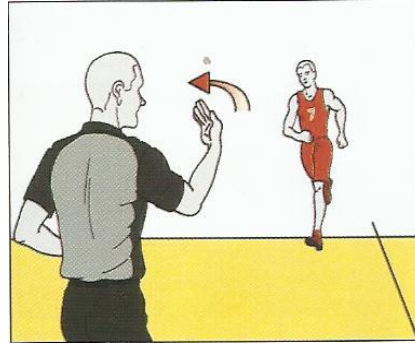
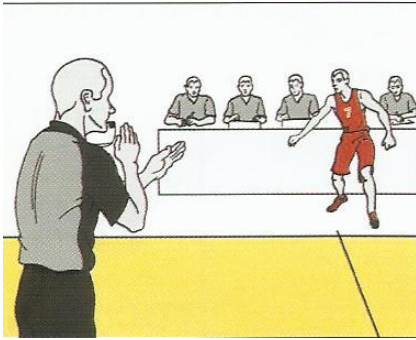
Якщо тайм-аут був останнім дозволим команді у половині гри, старший суддя повинен після його закінчення інформувати тренера про те, що він узяв свій останній тайм-аут.

Коли починається можливість для заміни, секретар дає суддям сигнал про те, що надійшло прохання про заміну. Найближчий до секретарського стола суддя підтверджує прохання про заміну тим, що дає свисток, демонструє жест



Підготовка суддів у баскетболі

про заміну і запрошує нового гравця (-ів) на ігровий майданчик. Достатньо простого помаху руки судді.



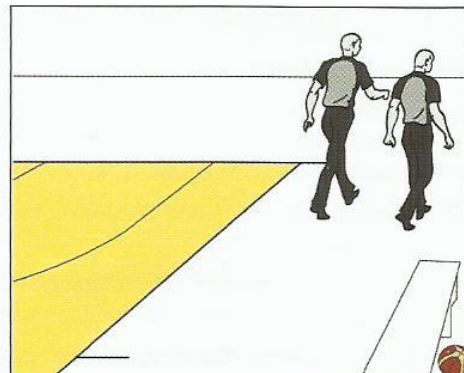
Важливо впевнитися, перед тим, як віддавати м'яч на поновлення гри, що заміна завершена і команди в необхідній кількості гравців присутні на майданчику. Встановивши зоровий контакт зі своїм партнером та секретарем гри обмінявшись жестами «великий палець руки вгору».

16. Кінець ігрового часу.

Після сигналу ігрового годинника про кінець часу гри, секретар закінчує заповнювати протокол і передає його старшому судді для перевіряння. Якщо старший суддя не має зауважень, протокол підписує спочатку суддя, а потім старший суддя.



Схвалення і підписання протоколу означає кінець ігрової юрисдикції суддів та їхнього зв'язку з грою. Зазвичай дякують суддям за столом за їхні зусилля. Потиснути руки – нормальна практика. Обоє суддів повинні залишити майданчик разом.





СУДДІВСТВО У ТРИ ОСОБИ

Три арбітра – кращий спосіб обслуговування ігор. Якщо було б інакше, то NBA, WNBA, NCAA, FIBA і усі інші кращі ліги в світі ніколи б не використовували дану систему. В сучасному баскетболі гра стрімко розвивається на всьому просторі ігрового майданчика і безліч дій відбувається практично одночасно. Потрійне суддівство – чудовий засіб для застосування правильних принципів індивідуальної техніки суддівства, потрійне суддівство надає арбітрам більше часу для фактичного аналізу ігрового процесу (початок – продовження – закінчення ігрової ситуації) перед прийняттям рішення. Досліди показали, що відсоток вірних рішень «по call» (без здійснення свистка) вище при обслуговуванні ігор трьома арбітрами, в порівнянні з двома, а також перший неправильний контакт вірно фіксується набагато частіше, ніж реакція на даний контакт. Обидва принципових поліпшення реально знизили кількість свистків і сприяли більш динамічній грі. Ключовим принципом успішного потрійного суддівства є одне просте слово – ДОВІРА. Ви повинні довіряти своїм партнерам. І тільки після цього Ви повинні сконцентруватися на Вашій основній зоні відповідальності, не хвилюючись про те, що відбувається в зонах відповідальності Ваших партнерів. В ідеалі, при потрійному суддівстві, усі три арбітри повинні приймати рішення тільки у своїй основній зоні відповідальності і, відповідно, у арбітрів не буде ніякої необхідності приймати рішення у другорядній зоні відповідальності. На вищому рівні суддівства, обслуговування ігор втрьох – гладка командна робота, коли усі три арбітри самостійно приймають рішення у своїх зонах, кожний відповідає за свою частину ігрового майданчику або ж, що передбачає ще більш високий рівень суддівства, за різні складові однієї ігрової ситуації. Проте, перш ніж переходити на «просунутий» рівень, дуже важливо мати фундаментальні знання й розуміння основних принципів потрійного суддівства.

Важливі терміни.

Сторона м'яча: Визначає місце, де перебуває м'яч. Якщо ігровий майданчик розділити уявною лінією, проведеною від кошика до кошика, сторона ігрового майданчика, на якій перебуває м'яч, називається стороною м'яча.

Судді: Суддя **L** (lead, передовий) – суддя, який перебуває на лицьовій лінії.

Суддя **C** (centre, центральний) – суддя, який перебуває у передовій зоні на іншій стороні від **L** (зазвичай навпроти сторони м'яча), приблизно у двох кроках у напрямку кошика за продовженою лінією штрафних кидків. Залежно від місця перебування м'яча, **C** може перебувати на будь – якій стороні передової зони.

Суддя **T** (trail, ведений) – суддя, який перебуває приблизно біля краю зони лави команди, ближчого до центральної лінії, і на тій самій стороні, що й **L** (на стороні м'яча).



L і **T** перебувають на одній стороні ігрового майданчика, у той час як **C** перебуває на іншій стороні.

Протилежна зона: Визначає сторону ігрового майданчика, протилежну секретарському столу.

Ротація: Визначає ситуацію, коли м'яч живий, і рух/перебування м'яча змушує **L** до зміни позиції, або ротації, залежно від місця перебування м'яча (на стороні або навпроти сторони секретарського стола) в передовій зоні. Зміна позиції **L** змушує **C** і **T** також змінити свої позиції.

За нормальних обставин ротаціями управляє **L**, і зазвичай вони починаються, коли змінюється сторона м'яча, або коли м'яч проходить далі лінії штрафних кидків у напрямку кошика. Проте, якщо **C** бажає спостерігати за ситуацією, коли гра розвивається далі лінії штрафних кидків у напрямку від кошика, або ситуацією пресингу, він може переміщатися та ініціювати ротацію.

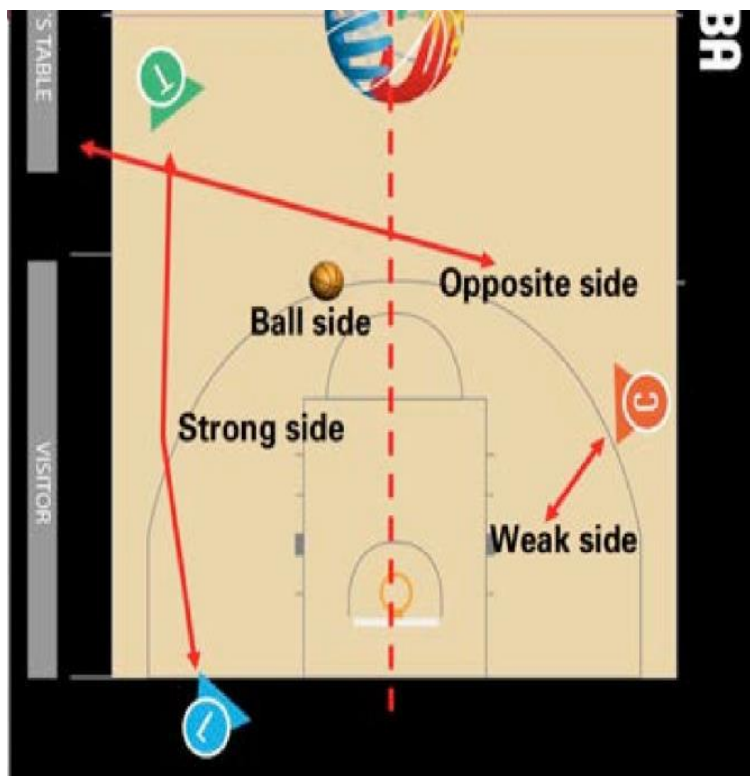
Сильна сторона: Сторона ігрового майданчика, на якій перебуває **L**.

Судді обмінюються позиціями: Визначає ситуацію, коли м'яч мертвий, і внаслідок того, що був призначений фол, суддям необхідно помінятися позиціями.

Суддя, який призначив фол, після демонстрації жестів завжди переміщається на протилежну сторону від секретарського стола.

Кожного разу під час вкидання двоє суддів завжди перебувають на стороні м'яча.

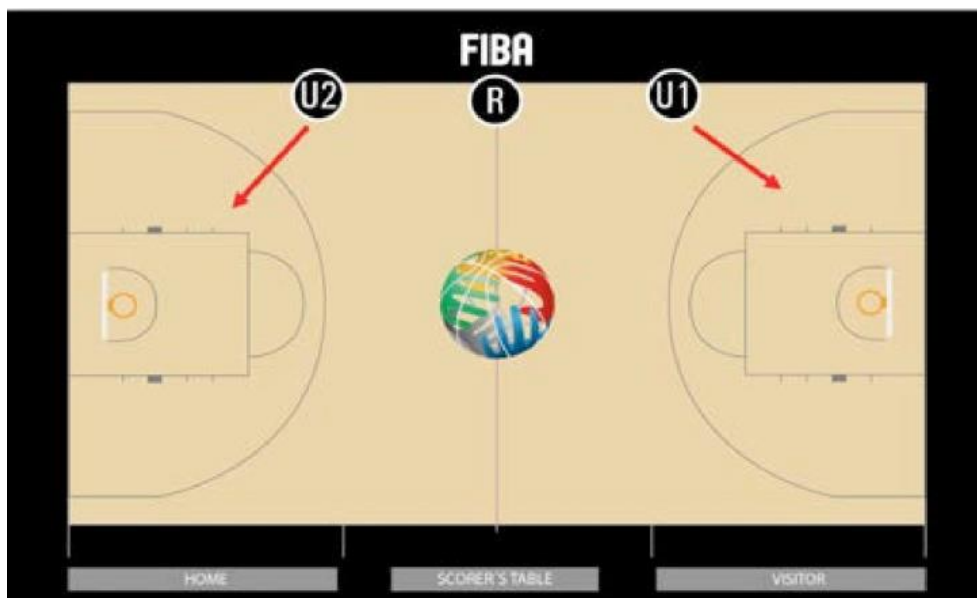
Слабка сторона: Сторона ігрового майданчика, на якій не перебуває **L**



Передовий (L), Ведений (T), Центральний (C), Сильна сторона (Strong-side), Слабка сторона (Weak side) і Протилежна сторона (Opposite side).



1. Початок гри. Розташування суддів під час розминки перед грою і між половинами гри.



Розташування суддів під час тайм-аутів:

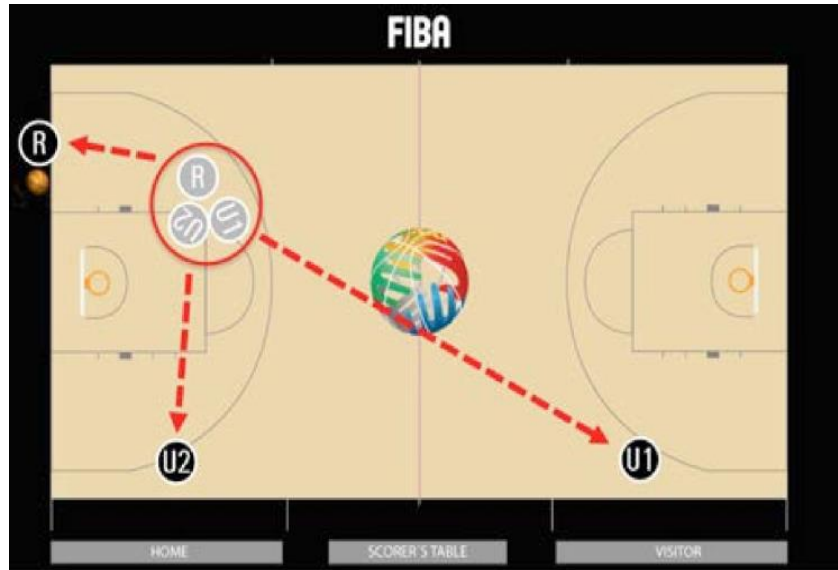
Арбітри можуть розташовуватися в трьох звичайних позиціях під час тайм-аутів (завжди на протилежному боці). Судді можуть вибрати будь-яку з трьох позицій, яку вони вважатимуть найбільш прийнятною. (Примітка: м'яч слід покласти на ігровий





майданчик в місці, де гра буде відновлено).

Коли до закінчення тайм-ауту залишається 20 секунд, два арбітра переміщуються ближче до зон лавок команд для того, щоб бути готовими прискорити повернення команд на ігровий майданчик, коли пролунає попереджувальний сигнал за 50 секунд до закінчення тайм-ауту.



Спірний кидок і початок чвертей:

Розташування суддів під час спірного кидка на початку гри:

1. Старший Суддя (R) виконує підкидання м'яча, при цьому він перебуває обличчям до секретарського стола.
2. Судді займають позиції на різних бічних лініях. Суддя U1 – на стороні секретарського стола, праворуч від нього, між краєм зони лави команди і центральною лінією; суддя U2 – на протилежній бічній лінії на рівні краю іншої зони лави команди.
3. Відповідальність U1:
 - а) Призначає повторний спірний кидок, якщо підкидання невдале, або внаслідок порушення гравців, які брали участь у спірному кидку.
 - б) Дає сигнал «Увімкнути годинник», коли м'яч відбито правильно.
4. Відповідальність U2: спостерігати за вісьмома (8) гравцями, які не брали участі у спірному кидку, на предмет скоєння можливих порушень або фолів.

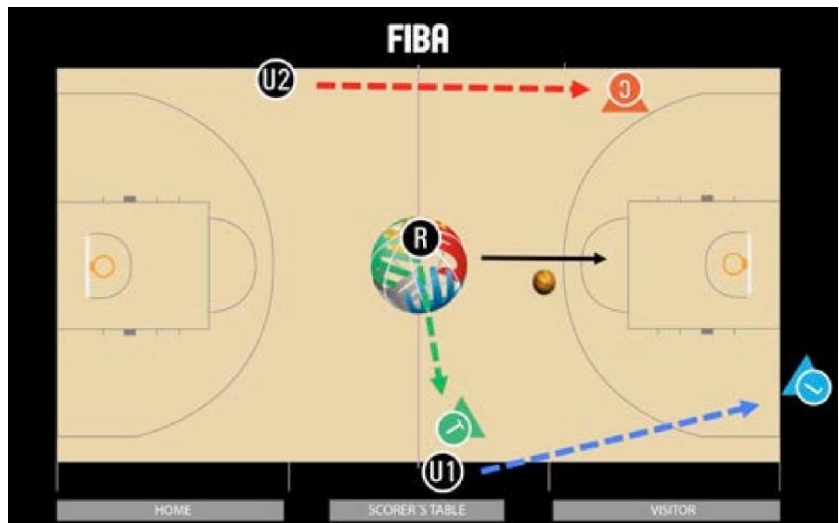
Старший суддя виконує підкидання м'яча, Суддя U1 розташовується поряд з центральною лінією, спостерігаючи за можливим невдалим підкиданням або порушенням, вчиненими гравцями, які беруть участь у спірному кидку, суддя U2 розташовується на протилежній стороні, спостерігаючи за можливими порушеннями, вчиненими гравцями, які не беруть участь у спірному кидку.





Спiрний кидок – гра йде у лiвий бiк вiд Старшого Суддi.

- 1) U1 стає L, 2) U2 стає C,
- 3) Старший суддя R перемiщається на бiчну лiнiю, де пiд час спiрного кидка перебував U1, i стає T.



Спiрний кидок – гра йде у правий бiк вiд Старшого Суддi.

- 1) U1 стає C, 2) U2 стає L, 3) Старший суддя R перемiщається на бiчну лiнiю, де пiд час спiрного кидка перебував U2, i стає T.



Початок чвертi:

Розташування суддiв на iгровому майданчику наступне: 1) Старший суддя (R) проводить вкидання з центральної лiнiї i стає T; 2) Суддi U1/U2 розташовуються в позицiї L на протилежному боцi i C на боцi секретарського столу.

Старший суддя R завжди проводить вкидання на протилежнiй сторонi вiд секретарського столу на початку чвертей. Суддi U1 i U2 розташовуються в позицiях L i C.

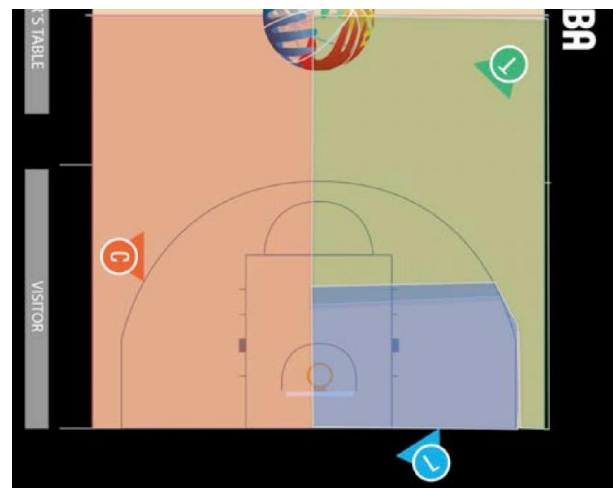


Зони відповідальності.

Коли принципи потрібного суддівства працюють оптимально, у виконанні досвідчених, професійних арбітрів, то суддям необхідно приймати рішення тільки лише у своїх основних зонах відповідальності. Якщо всі три арбітра покривають свої основні зони відповідальності, то теоретично, таке поняття як «вторинна зона відповідальності», взагалі може не застосовувати. Основний принцип – суддя повинен мати відкритий кут огляду на ігрову дію і бути в такій позиції, щоб приймати рішення в тих місцях на ігровому майданчику, де його партнери не в змозі спостерігати за грою.

Нижче на малюнках, у Ведучого **L** найменша за розміром зона відповідальності, але дослідження однозначно показали, що з позиції Ведучого **L**, проте, реєструється близько 50 – 60 відсотків від усієї кількості свистків під час гри. Подібна ситуація – результат так званої «зони ігрової активності», також відомої як «bus-station» – «автобусна зупинка» (застосовується в переносному сенсі), яка є позицією для центрального на стороні м'яча. Іншими словами, більшість ігрових дій завершуються в даній зоні активності і, якщо Ведучий **L** знаходиться на стороні м'яча, де, до слова, він і повинен знаходитись, то Ведучий **L** має кращий кут огляду для прийняття рішення в будь-якій ігровій ситуації в зоні ігрової активності. Ось чому критично, щоб два арбітра (Ведений **T** і Ведучий **L** = сильна сторона) завжди знаходилися на стороні м'яча.

Зрозуміло, гра – динамічна, в той час як зони відповідальності в теорії – статичні. Ось чому існують два різних типи зон відповідальності: початкові (статичні) і функціональні (динамічні), які, звичайно ж, будуть частково взаємно перекриватися в зонах відповідальності



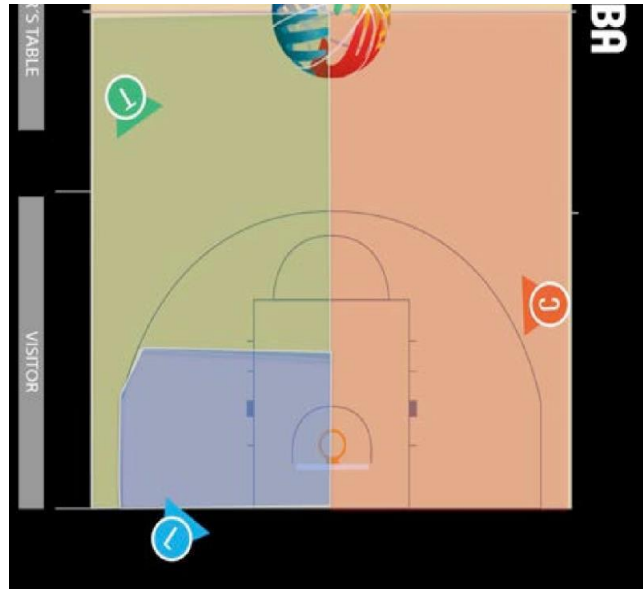


Підготовка суддів у баскетболі

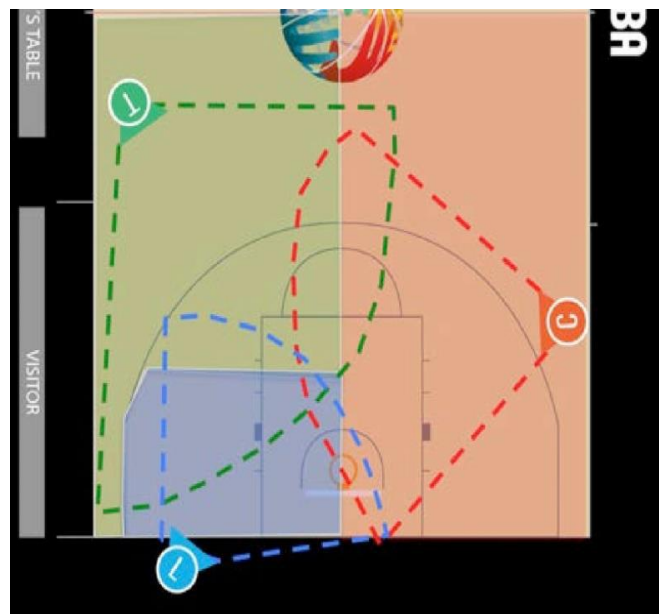
двох арбітрів і таким чином, з'являються області подвійної відповідальності.

Початкові зони відповідальності Веденого Т, Ведучого L і Центрального С, коли Ведучий L перебуває на боці столика.

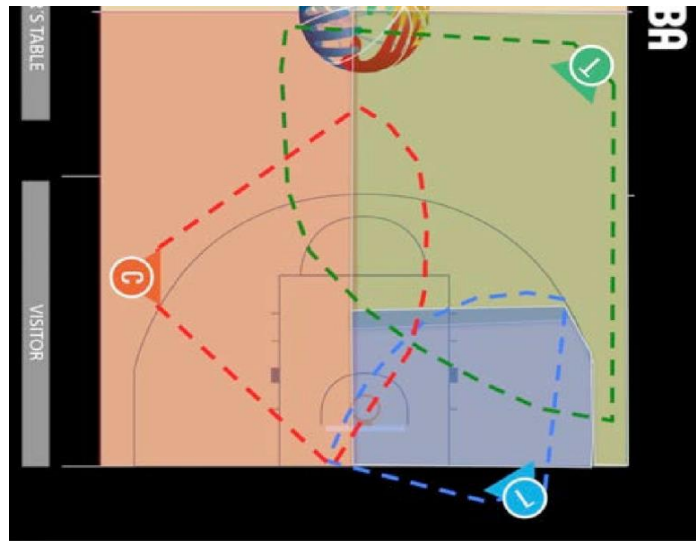
Початкові зони відповідальності Веденого Т, Ведучого L і Центрального С, коли Ведучий L перебуває на протилежному боці.



Функціональні зони відповідальності Веденого Т, Ведучого L і Центрального С, коли Ведучий L перебуває на боці столика.



Функціональні зони відповідальності Веденого Т, Ведучого L і Центрального С, коли Ведучий L перебуває на протилежному боці.



Ротація.

Вдале використання переваг потрійної механіки залежить від того, як багато ігрових ситуацій з м'ячем відбувається на сильній стороні (де знаходяться Ведучий **L** та Ведений **T**). З цією метою потрійна механіка передбачає ротаційне переміщення, яке дозволяє Ведучому **L** змінювати свою позицію (здійснювати ротацію) на лицьовій лінії на іншу сторону ігрового майданчика.

Ведучий **L** завжди ініціює і проводить ротацію. Дуже важливо, щоб Ведучий **L** завжди шукав причини для здійснення ротації (а не шукав причини, щоб не виконувати ротацію). Подібна активна уявна готовність зберігає принципи поділу зон відповідальності в передовій зоні, забезпечуючи розташування двох арбітрів на стороні м'яча максимально можливу кількість разів. Як може здатися суддям, які не мають достатнього досвіду в потрійній механіці, арбітри просто переміщуються під час ротації і не так важливо, як виконується ротація. Але насправді, всі арбітри повинні розуміти, що існує спеціальна техніка виконання ротації в кожній позиції. Ведучий **L**, Ведений **T** і Центральний **C** повинні постійно усвідомлювати коли і як виконувати ротацію і як змінюється їх зона відповідальності в зв'язку з ротацією.

Ключовими принципами успішної техніки ротації, особливо для Ведучого **L**, який ініціює ротацію, є: 1) правильно вибрана відстань для ротації (позиція «close down»), 2) правильно обраний момент для ротації (коли м'яч переміщується на слабку сторону), і 3) правильна техніка (оцінив ситуацію – швидко, без вагань, перемістився).

Переглядаючи та аналізуючи ігри, знаходиться достатню кількість матчів, в яких переважна кількість ігрових ситуацій закінчується проходом або кидком зі слабкої сторони, ніж з сильної. Це означає, що лише один арбітр (Центральний **C**) відповідає за ігрову дію з м'ячем. Подібна ситуація суперечить філософії і змісту потрійної механіки.

Аналізуючи ротації на самому високому («просунутому») рівні, завжди слід відповідати на питання – чи була ротація можлива під час кидка або



проходу зі слабкої сторони. Якщо відповідь позитивна, то у арбітрів є поле діяльності для поліпшення своєї роботи.

Підсумкові зауваження по процедурі ротації:

1. М'яч переміщається в середину - Ведучий **L** займає позицію «close down».

2. М'яч переміщається на слабку сторону – А) Ведучий **L** переміщається на слабку сторону і Б) Ведений **T** переміщається в позицію нового Центрального **C**.

3. Ведучий **L** завершує ротацію і готовий судити - Центральний **C** переміщається в позицію нового Веденого **T**. Ротація завершена.

4. Коли Ведучий **L** переміщається під час ротації, він йде швидким кроком (і ніколи не біжить). Це дасть можливість Ведучому **L** перервати ротацію у випадку швидкого кидка або проходу зі слабкої сторони або у випадку зміни напрямку гри.

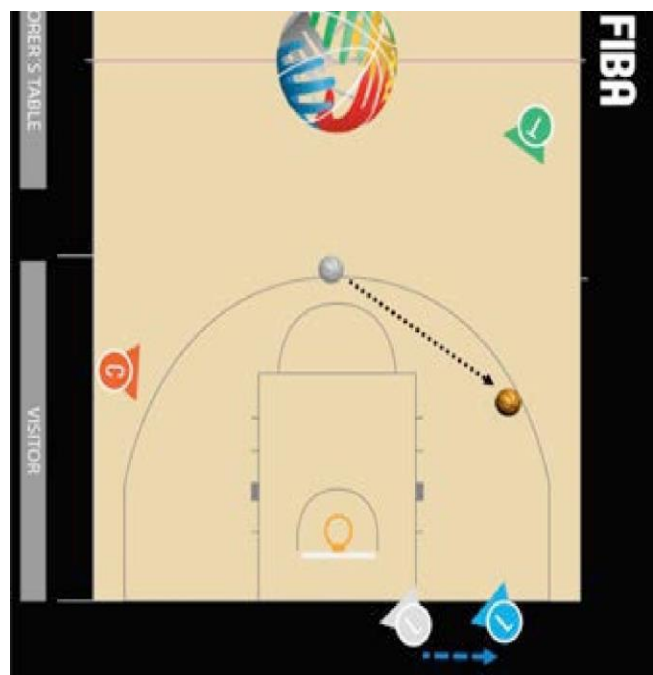
Ротація складається із 4-х різних фаз:

1. Фаза 1: позиція «close down». Коли м'яч перебуває у середині ігрового майданчику (у другому прямокутнику відповідно подвійної механіки), Ведучий **L** повинен перейти в позицію «close down», щоб бути готовим виконати ротацію, якщо м'яч перейде на слабку сторону.

Якщо м'яч повертається назад на сильну сторону, Ведучий **L** переміщається в свою нормальну початкову позицію.

М'яч переміщається і залишається у 2-му прямокутнику – Ведучий **L** займає позицію «close down».

Якщо м'яч повертається назад на сильну сторону – Ведучий **L** також повертається до своєї початкової позиції.





Примітка: Позиція «close down» не є нормальною позицією Ведучого **L** під час гри. Коли відбувається прохід або кидок, то Ведучий **L**, що знаходиться в позиції «close down», повинен перейти в сторону від ігрової ситуації, по напрямленню до своєї початкової позиції для збереження правильної дистанції та кута огляду.

2. Фаза 2: Ротація Ведучого **L** та Веденого **C**. Коли м'яч переміщається на слабку сторону, Ведучий **L** починає ротацію так швидко, як це можливо. Одночасно, Ведений **C** переміщається в позицію нового Центрального **T**.

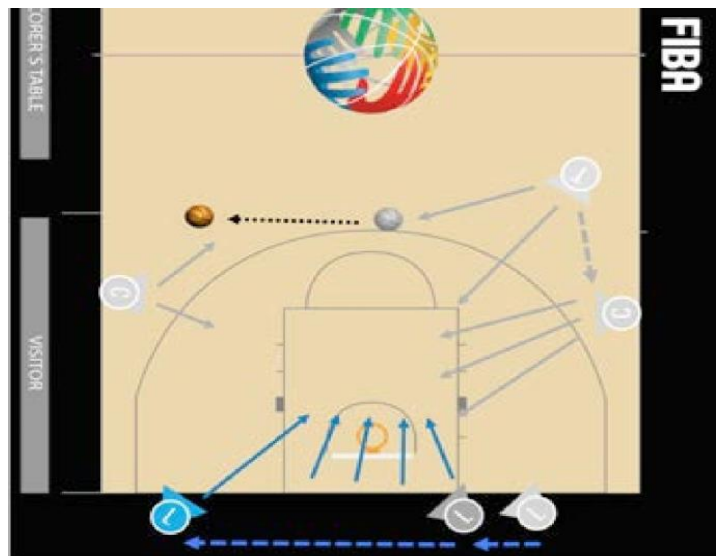


а) Фаза 2а: Ротація Ведучого **L** – Пауза. Коли м'яч перейшов вже на слабку сторону, Ведучий **L** повинен проаналізувати можливість швидкого кидка або проходу зі слабкої сторони. Ця затримка в одну секунду для аналізу («один подих») називається Пауза. Якщо гравець з м'ячем здійснює кидок або прохід до кошику, то ротація не виконується і Центральний **T** буде змушений контролювати гру на слабкій стороні. Принципи правильної відстані і суддівства в стаціонарній позиції як і раніше повинні бути дотримані.

М'яч переміщається в середину майданчика, Ведучий **L** переходить в позицію «close down». Центральний **C** готується почати контролювати гру навколо м'яча.

б) Фаза 2б: Ротація Ведучого **L** – Стежити за грою в обмеженій зоні. Коли Ведучий **L** здійснює ротацію, він повинен йти прямим і швидким кроком, в той же час залишаючись активним, готовим судити, арбітром.

Якщо в обмеженій зоні знаходяться гравці, то їх дії повинен контролювати Ведучий **L**. Якщо ж в обмеженій зоні немає гравців, то Ведучий **L** шукає наступну по віддаленості від нього активну пару або ж гравців, які можуть переміститися в зону ігрової активності (так звана «автобусна зупинка» – див. вище) на сильній стороні.





М'яч переміщається на слабку сторону, Ведучий L виконує ротацію і стежить за грою в обмеженій зоні або за найближчою активною парою гравців.

в) Фаза 2в: Ротація Веденого T в позицію Центрального C. Як тільки Ведений T переконався, що Центральний C прийняв контроль над грою близько м'яча на слабкій стороні, Ведений T повинен перемістити свій погляд з м'яча на гру в позиції центрального на новій слабкій стороні (на своїй стороні). Дослідження показують, що дана фаза – одна з самих слабких ланок процедури ротації, оскільки часто Ведений T «застигає» на ігровій ситуації близько м'яча.



Коли Центральний C починає контролювати гру навколо м'яча, Ведений T повинен якомога швидше почати контроль над ігровою ситуацією в центровій позиції на новій слабкій стороні.

г) Фаза 2г: Ротація «ще не завершена» Ведучим L. Коли Ведучий L використовує правильну техніку ротації (ранній початок, переміщення швидким кроком), у нього є можливість зупинити ротацію в будь-який час і повернутися назад в початкову позицію. Найчастішою ситуацією є прохід /кидок зі слабкої сторони під час виконання ротації або швидка довга передача м'яча на іншу сторону майданчика. Коли це відбувається, Центральний C ще



нікуди не встиг переміститися і повинен залишитись в своїй позиції Центрального C. Ведений T повинен повернутися назад в свою початкову позицію Веденого T. Як правило, якщо Ведучий L пройшов середину щита або обмеженої зони, він повинен завершити ротацію. Середина щита або обмеженої зони – точка неповернення. Прохід/кидок зі слабкої сторони і Ведучий L має можливість перервати ротацію і повернутися назад в початкову позицію.

Швидка довга передача м'яча на іншу сторону майданчика, Ведучий L має можливість зупинитися і повернутися назад в початкову позицію на стороні м'яча.



Фаза 3: Ведучий **L** перейшов на сторону м'яча і Центральний **C** переміщається в позицію нового Веденого **T**.

Після того, як Ведучий **L** завершив виконання своєї ротації, Центральний **C** – останній з арбітрів, хто переміщається; і він переміщається в позицію нового Веденого **T**.

а) Фаза 3а: Зони відповідальності Центрального **C** і Веденого **T**. Центральний **C** повинен залишатися у своїй позиції і продовжувати контролювати м'яч і гру навколо м'яча до того часу, доки Ведучий **L** не завершить свою ротацію і буде готовий судити, а також ігрова ситуація перестане бути активною. Якщо ігрова ситуація активно розвивається під час виконання ротації Ведучим **L**, то Центральний **C** повинен продовжувати контролювати ігровий момент доти, поки він не буде завершений або не перестане бути активним. Головна задача арбітрів – спочатку продовжувати судити будь-яку ігрову ситуацію і тільки потім переміститися в нову позицію (виконувати ротацію). Як наслідок, в будь-якому випадку, буде нетривалий момент часу, коли на ігровому майданчику будуть два Центральних **C**.

б) Фаза 3б: Ротація Центрального **C** в позицію Веденого **T**. Коли Центральний **C** піднімається в позицію нового Веденого **T**, він повинен переміщатися спиною вперед, весь час залишаючись обличчям до кошика і під 45°.

Центральний **C** повинен контролювати ігрову ситуацію доти, поки Ведучий **L** не завершить свою ротацію і не буде готовий судити.





Старий Центральний С завжди здійснює переміщення останнім з арбітрів. Він підіймається в позицію нового Веденого Т (рухаючись спиною вперед) і після цього вся процедура ротації вважається завершеною.

3. Неправильне розташування – «партнери не помітили» ротацію. Незважаючи на те, що подібних ситуацій слід всіляко уникати, все ж в грі можливі моменти, коли не всі три арбітра зрозуміли, що почалась ротація і в той же час відбувається зміна напрямку гри. Як виходити з положення в цьому випадку?

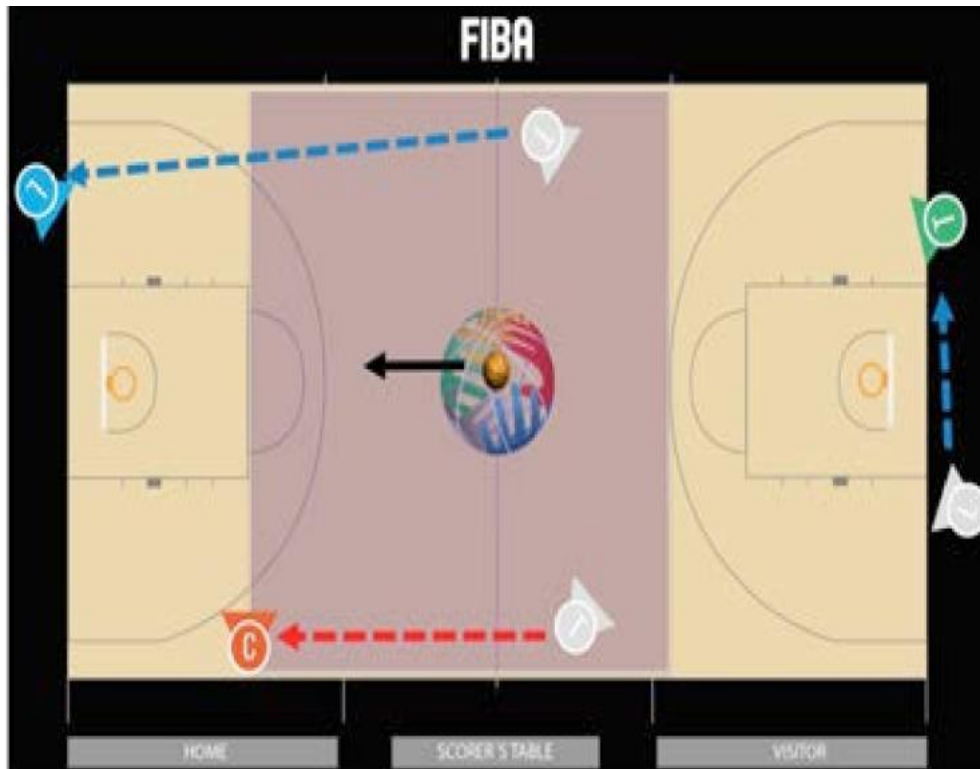


Насамперед, арбітри не повинні вдаватися до паніки, так як ще залишається дві можливості правильно відкоригувати помилки при ротації під час переходу однієї з команд із захисту у напад. Зазвичай, завжди хоча б один арбітр (але на практиці – два) усвідомлюють ситуацію що відбулася.

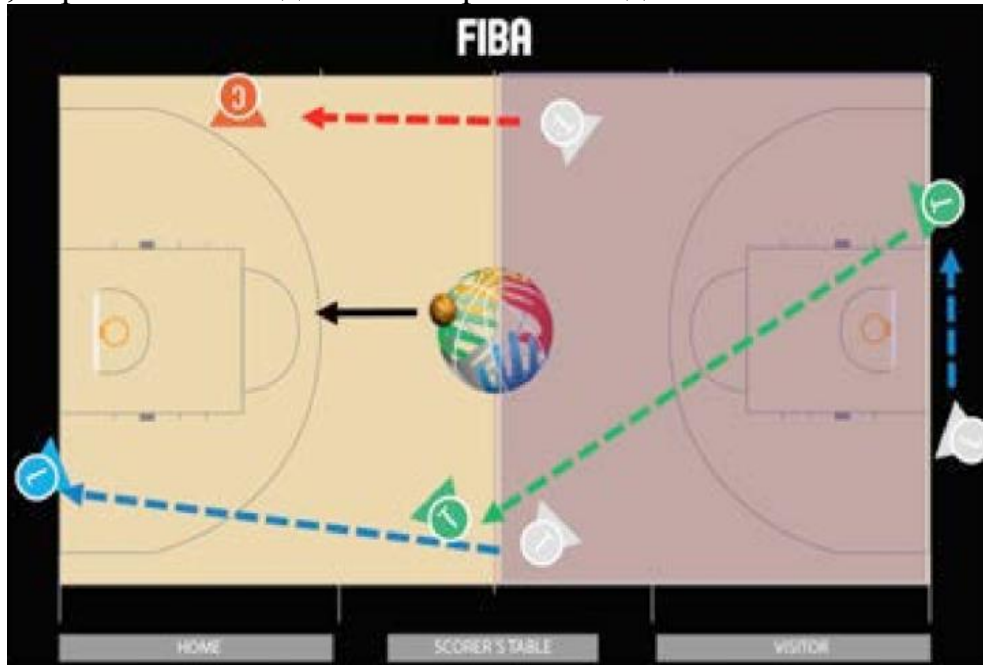
а) **Можливість 1:** Нові Ведучий L і Центральний С повинні завжди бачити своїх партнерів та їх розташування на ігровому майданчику під час переходу однією з команд із захисту у напад. Визначивши, на якій стороні знаходиться новий Ведений Т в тилівій зоні, нові Ведучий L і Центральний С можуть в залежності від цього перебудуватися для коригування ротації під час переходу в передову зону. Ви можете використовувати голос або заздалегідь визначені Вашою суддівською бригадою сигнали для того, щоб привернути увагу арбітра, який пропустив початок ротації.

б) **Можливість 2:** Новий Ведений Т – це завжди останній шанс під час переходу відновити втрачені в результаті пропуску ротації правильні позиції на ігровому майданчику. Зазвичай, новий Ведений Т має більшу кількість часу і найкращим оглядом для спостереження за розвитком переходу. Якщо необхідно, новий Ведений Т може переміститися на іншу сторону ігрового майданчику під час даного переходу для того, щоб нові Ведений Т і Ведучий L були на одній стороні. Звичайно ж, це повинно статися в тилівій зоні.

Нові Центральний С та Ведучий L повинні завжди контролювати ігровий майданчик під час переходу до того, як вони досягнуть продовження лінії штрафного кидка в передовій зоні.



Друга можливість – новий Ведений Т відновлює розташування арбітрів після ротації, перебігаючи по діагоналі ігровий майданчик в тилівій зоні.



Позиція Ведучого L арбітра.

Під час переходу, новий Ведучий L повинен займати свою позицію на лицьовій лінії за 4 (чотири) або менш секунди, причому в цей момент він вже повинен бути готовий судити. Також новий Ведучий L повинен бути в хорошій позиції, щоб приймати рішення в ігрових ситуаціях, які виникають під час



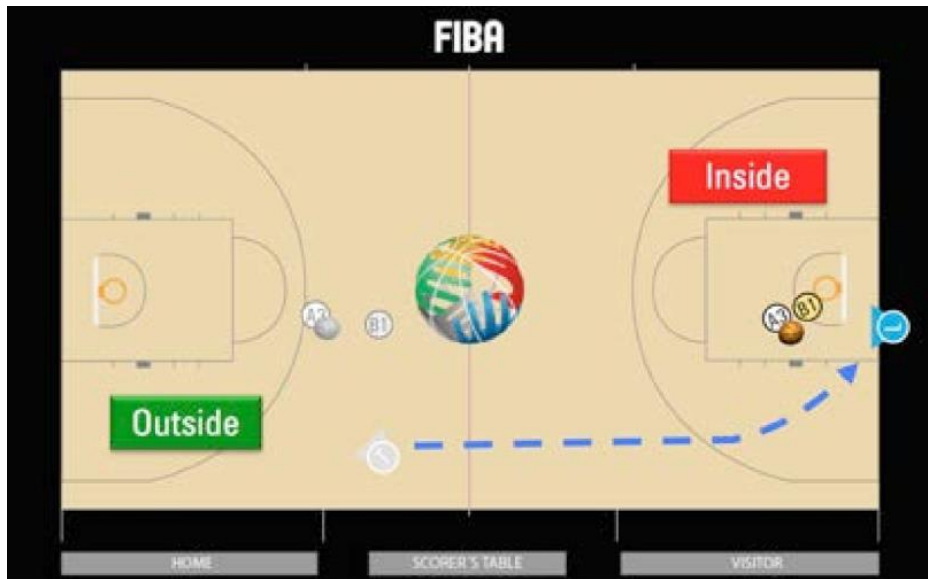
переходу. Це можливо тільки, коли наступна техніка використовується правильно:

- а) залишайтеся з попереднім ігровим моментом перш, ніж починати новий перехід – конкретніше, зазвичай слід дочекатися поки м'яч увійде у кошик у випадку вдалого кидка з гри або поки гравець команди, що захищалася, встановить контроль над м'ячем при підбиранні;
- б) після повороту силовим кроком, переконайтеся, що Ви весь час розташовані обличчям до ігрового майданчика (якщо все зроблено правильно, Ви маєте можливість контролювати показання на ігровому годиннику);
- в) починайте перехід на повній швидкості і підтримуйте цю швидкість, поки не досягнете лицьової лінії;
- г) розташуйтеся обличчям до ігрового майданчика на протязі всього переходу (активно шукайте наступну ігрову ситуацію, яка може прийти до Вас і судить захист);
- д) біжіть прямо на лицьову лінію і займайте первісну позицію Ведучого L (весь час зберігайте відстань по відношенню до ігрової ситуації) – «зовнішній /внутрішній» кут огляду;
- е) зафіксуйте стаціонарну позицію на лицьовій лінії з допомогою двоконтактної (два кроки) зупинки і будьте готові приймати рішення в ігровій ситуації, коли вона почнеться.

Ведучий L правильно переміщається по прямій на лицьову лінію, зберігаючи одну і ту ж відстань до ігрової ситуації, швидкість гравців залишається незмінною для Ведучого L від початку до кінця ігрової ситуації.



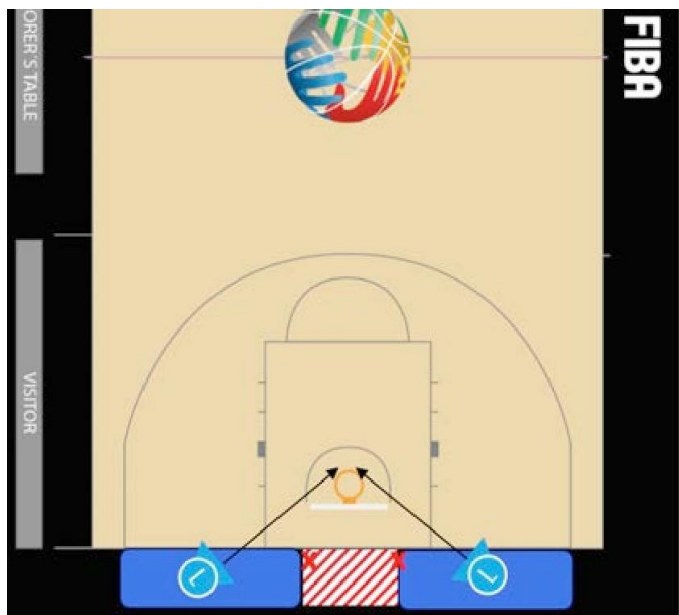
Ведучий L неправильно зрізає кут ближче до кошика і ігрова ситуація приходить до Ведучого L. Кут огляду змінюється повністю, оскільки гравці здаються більше розміром, а їх дії – швидше.



Ведучий L переміщається на лицьовій лінії, зберігаючи кут в 45° , обличчям до майданчику. Займана Ведучим L позиція повинна бути не більш, чим 1 (один) метр від лицьової лінії і, зазвичай, за межами обмеженої зони. Робоча область Ведучого L – між тричковою лінією і найближчій лінії обмеженої зони.

Звичайна початкова позиція Ведучого L – між тричковою лінією і найближчою лінією обмеженої зони. Ведучий L повинен переміщатися на лицьовій лінії в залежності від руху м'яча, займаючи позицію «на краю» ігрової ситуації. Ведучий L повинен знаходитись за межами ігрового майданчика.

Звичайно, Ведучий L повинен здійснювати всі свистки в результаті порушень/фолів на сильній стороні ігрового майданчику. Дослідження довели, що якщо Ведучий L здійснює свисток на слабкій стороні (на іншій стороні майданчику від нього), особливо під час проходу (контакт вгорі), то рішення часто неправильні, і, в багатьох випадках, відбувається вигаданий свисток або свисток навання (фол фіксується, коли був здійснений правильний контакт або не було контакту взагалі). Подібний тип свистків називається «Lead cross call» (Перехресний свисток Ведучого) і не повинен траплятися в принципі. Ведучий L повинен довіряти Центральному С, що він зробить свисток у випадку неправильного контакту (Ведучий L – довіряє і Центральний С – активний).





Робоча область Ведучого L – між трьохочновою лінією і щитом. Щоб перевірити правильність позиції переконайтеся, що Вам видно передній край щита.

Ведучий L повинен довіряти Центральному C, який повинен бути активним і готовим контролювати гру в своїй основній зоні відповідальності.

Малюнок демонструє «cross call» здійснений Ведучим L, що є неприпустимим.

Коли м'яч переходить на сильну сторону в позицію центрального (сторона Ведучого L), Ведучий L повинен приготуватися к можливому проходу до кошика, зробивши кілька широких кроків в сторону. Це називається «Lead cross step» (Перехресний крок Ведучого L).



Дане переміщення дозволяє Ведучому L бачити можливий прохід до кошика, визначити можливу допомогу у захисті зі слабкої сторони і застосувати ті ж принципи збереження відстані і стаціонарності, які використовувались при переході.

Коли м'яч переміщується на сильну сторону в центрову позицію, перехресний крок («cross step») і невеликий поворот дозволяє Ведучому L приготуватися до наступної ігрової дії.



Ведучий L виконав перехресний крок і розгорнув свої груди у напрямку до кошика. Даний новий кут огляду дозволяє контролювати наступну можливу



ігрову ситуацію в ширшій області. Ведучий L оцінює дії захисника при проході і очікує допомогу іншого захисника зі слабкої сторони.

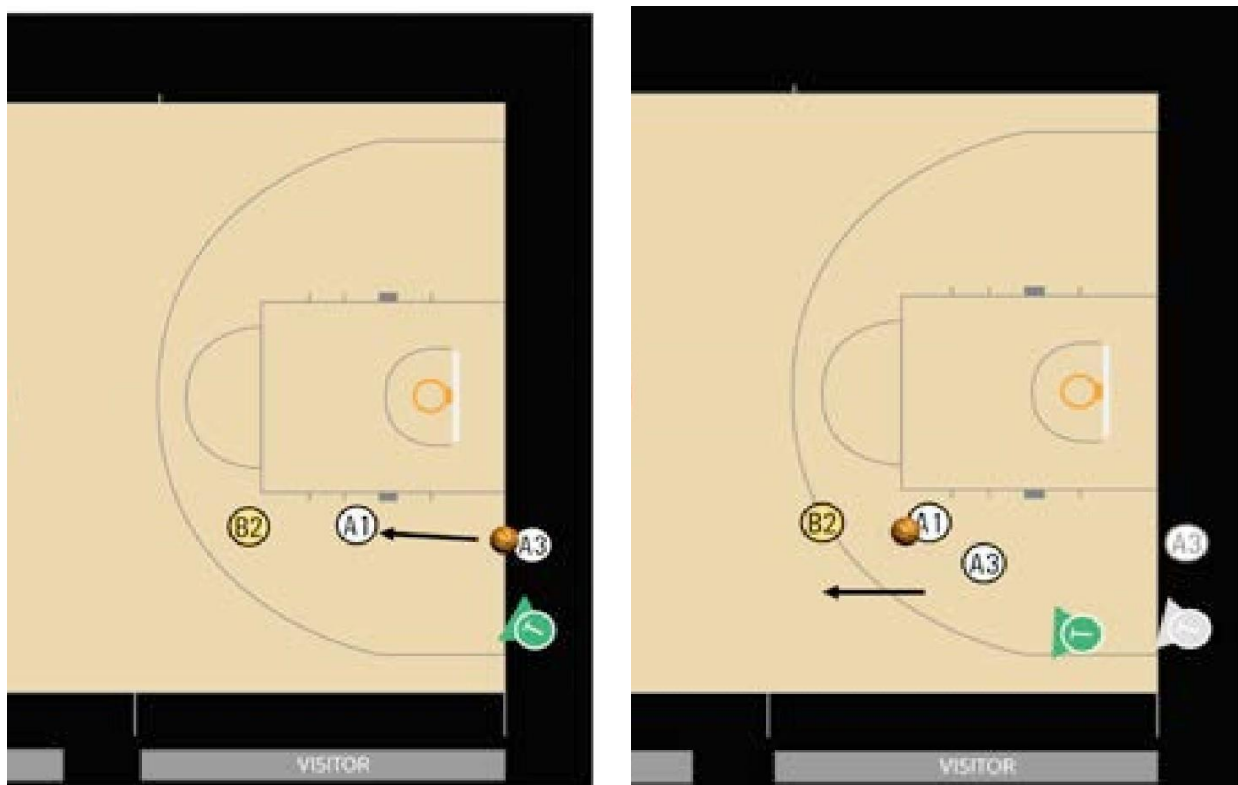


Позиція Веденого Т арбітра.

Під час переходу новий Ведений Т повинен завжди прямувати за грою (позаду ігрової ситуації – не на одній лінії або попереду ігрової ситуації). Таким чином, Ведений Т має можливість вільно контролювати показання на ігровому годиннику і аналізувати наступну можливу ігрову дію. Очікуйте за лицьовою лінією, поки м'яч буде переданий партнеру на ігровому майданчику після закинутого м'яча і гравець, що виконував вкидання, вийде на ігровий майданчик (новий Ведений Т повинен очікувати за лицьовою лінією для того, щоб мати відстань мінімум 3 метри до м'яча перш ніж самому вийти на ігровий майданчик):

- а) Завжди зберігайте правильну відстань позаду ігрової ситуації – 1-2 кроки (отож, не вподобляйтеся рухам іграшки «йо-йо»);
- б) Будьте останнім, хто переходить в передову зону, утримуйте позицію 45 градусів і обличчям до кошика (всі гравці повинні розташовуватися в просторі між прямо витягнутими руками: права/ліва уздовж бокової лінії і, відповідно, ліва/права уздовж центральної лінії).

Новий Ведений Т застосовує правильну техніку, чекаючи за лицьовою лінією, поки м'яч буде переданий партнеру і гравець, який виконував вкидання, вийде на ігровий майданчик.

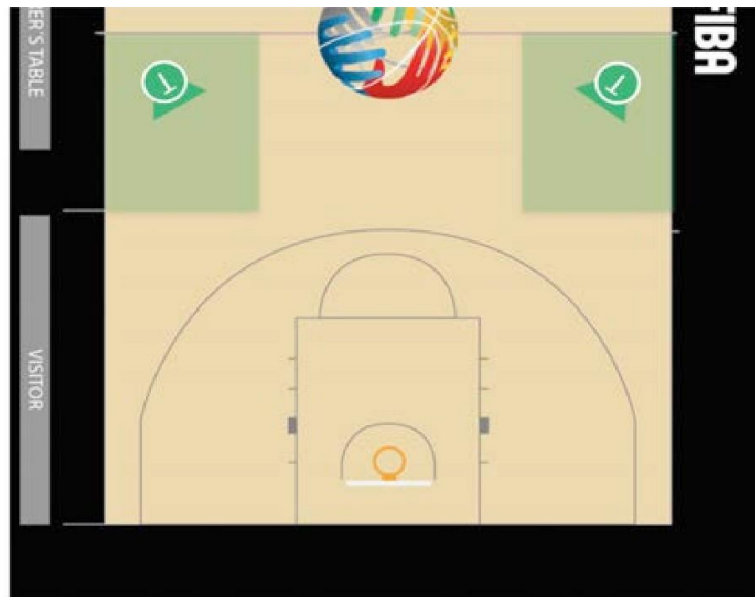


Ведений Т зберігає правильну відстань, постійно залишаючись позаду гри (але не переміщаючись подібно іграшці «йо – йо»), забезпечуючи собі постійно широкий кут огляду. Ведений Т має можливість контролювати показання на ігрових годинниках і розстановку гравців і партнерів в передовій зоні.





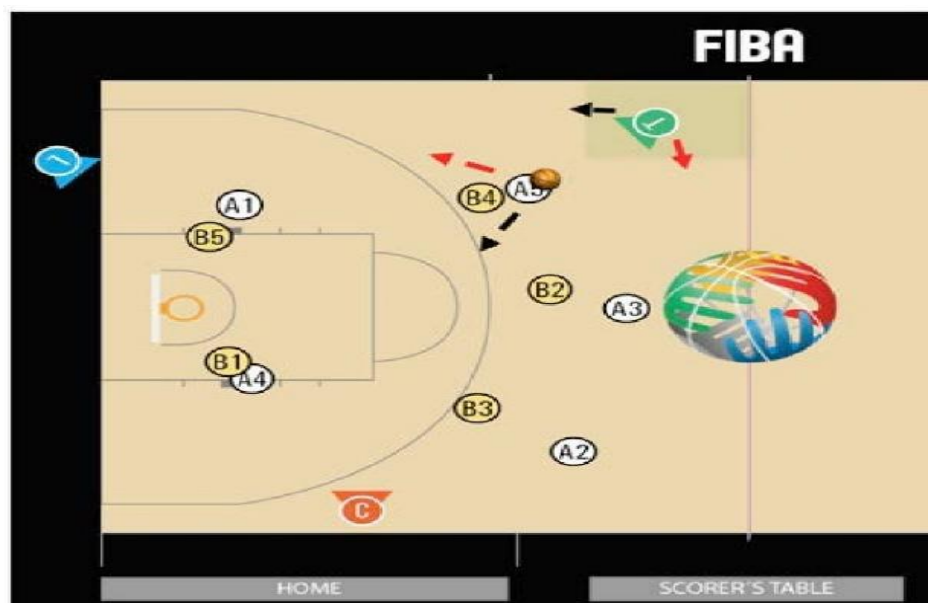
Робоча область Веденого Т – простір між лінією зони лави команди і центральною лінією. Ведений Т повинен бути здатний контролювати широку область ігрового майданчику. Для цього Ведений Т повинен зберігати правильну дистанцію від гравців, бути подумки активним і готовим аналізувати наступні можливі переміщення гравців. Звичайно Ведений Т розташовується на ігровому майданчику.



Коли м'яч переміщається близько до бічної лінії поруч з Веденим Т, арбітр повинен вийти за межі ігрового майданчику (тільки у даному випадку). Кожен раз, коли Ведений Т супроводжує гравця, що виконує ведення, Ведений Т повинен активно аналізувати, який напрямок руху вибере дріблер. Якщо гравець, що виконує ведення переміщується в одному напрямку, Ведений Т повинен переміщатися в іншому напрямку – це називається «Trail Cross Step» (Перехресний крок Веденого). Коли ігрова ситуація перестає бути активною, Ведений Т повинен повернутися в свою звичайну позицію поруч з бічною лінією.

Робоча зона Веденого Т – між зоною лави команди і центральною лінією. Якщо м'яч переміщається близько до бічної лінії на сильній стороні, то Ведений Т повинен зробити один – два кроки в сторону для збереження широкого кута огляду.

Коли Ведений Т виявляється на одній лінії з дріблером, Ведений Т повинен заздалегідь передбачити, в який бік буде переміщатися гравець. Коли гравець починає рух, Ведений Т повинен моментально реагувати і





виконувати «cross step» в протилежну сторону.

Позиція Центрального С арбітра.

Під час переходу з позиції Центрального С в позицію нового Центрального С, арбітри повинні використовувати наступну техніку:

- а) залишайтеся з попередньою ігровою дією перш ніж починати новий перехід – конкретніше, звичайно слід дочекатися, поки м'яч увійде у кошик в разі вдалого кидка з гри або поки гравець команди, що захищалася, встановить контроль над м'ячем при підборі;
- б) розташовуйтеся обличчям до ігрового майданчику на протязі всього переходу (активно шукайте наступну ігрову ситуацію, яка може прийти до Вас і судіть захист);
- в) біжіть прямо на продовження лінії штрафного кидка в передовій зоні (первісна позиція);
- г) якщо під час переходу ігрова ситуація розвивається на слабкій стороні, то Центральний С повинен миттєво зупинитися і контролювати дану ігрову ситуацію (зберігайте відстань до ігрової ситуації – передбачайте гру).

Робоча область Центрального С – між вершиною кола штрафного кидка і уявної нижньої точки кола штрафного кидка. Кажучи практично, це означає лінію штрафного кидка і кілька кроків вгору, кілька кроків вниз. Звичайно, робоча область Центрального С – завжди на ігровому майданчику.

Будь-яка ігрова дія на слабкій стороні, спрямоване до кошика – основна відповідальність Центрального С. Центральний С повинен пам'ятати, що він має бути готовий приймати рішення, якщо відбувається неправильний контакт або інша дія. Якщо Центральний С пропускає неправильний контакт і є пасивним, це призведе до того, що Ведучий L буде більш активним і при найгіршому сценарії, це спричинить, в підсумку, «Lead cross calls» (Перехресні свистки Ведучого). Пам'ятаємо! Ведучий L – довіряє і Центральний С – активний.

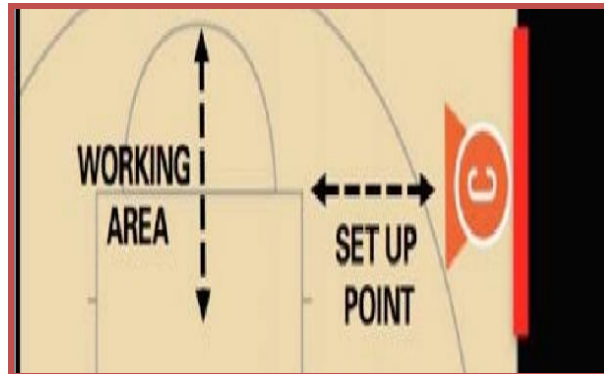
Центральний С звичайно переміщається під час переходу від продовження лінії штрафного кидка до продовження лінії штрафного кидка в передовій зоні обличчям до майданчика,





контролюючи можливі ігрові дії на слабкій стороні.

Первісна позиція Центрального – на продовженні лінії штрафного кидка; робоча область – від вершини до уявної нижньої точки кола штрафного кидка.



Коли виконується прохід до кошика зі слабкої сторони, Центральний С повинен зробити крок (и) по діагоналі на ігровому майданчику у напрямку до центральної лінії за тим же принципом, як це робить Ведений Т. Якщо гравець переміщається в одному напрямку, Центральний С повинен переміститися в іншу сторону. Даний рух має назву «entre cross step» (Перехресний крок Центрального). В будь-якому випадку, завжди буде момент, коли Центральний С виявиться на одній лінії з гравцем, який починає прохід, але завдяки «кросс-степу» цей момент буде мінімальним за тривалістю.



У випадку, якщо одна з команд застосовує «пастку» в передовій зоні на слабкій стороні, поруч з центральною лінією, Центральний С повинен переміститися до центральної лінії для того, щоб приймати рішення в даній ігровій ситуації («переміститися туди, де Ви повинні бути, щоб судити ігрову дію»). Після того, як застосування захисної пастки закінчилося, Центральний С повинен повернутися у свою звичайну позицію на продовженні лінії штрафного



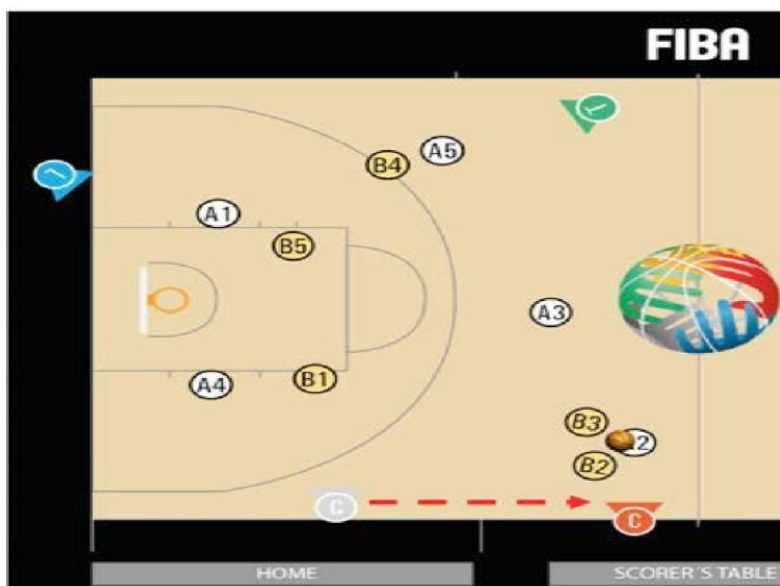
Підготовка суддів у баскетболі

кидка, за винятком ситуації, коли Ведучий **L** виконав ротацію під час застосування пастки (хоча він повинен був провести ротацію перед початком використання пастки).

М'яч на слабкій стороні і **C** готується контролювати прохід до кошика (подумки готовий виконати «кросс-степ»). Гравець з м'ячем переміщається вліво і Центральний **C** правильно виконує «кросс-степ» вправо.



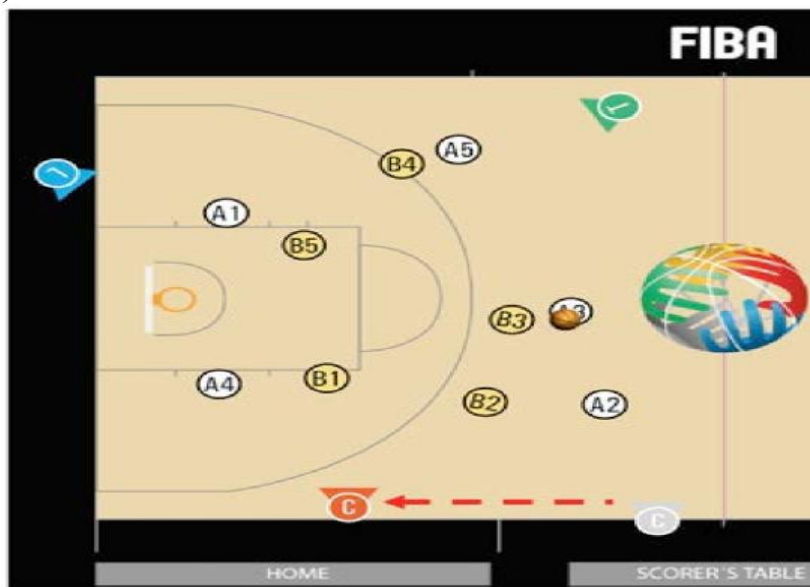
Коли виконується захисна пастка поруч з центральною лінією на слабкій стороні, Центральний **C** повинен переміститися ближче до центральної лінії, щоб контролювати дану ігрову ситуацію. Але це переміщення не є ротацією (якщо тільки Ведучий **L** не зробив ротацію).



Після завершення ситуації захисної пастки, Центральний **C** повинен повернутися в свою початкову позицію і робочу область на продовженні лінії



штрафного кидка (якщо тільки Ведучий L вже не виконав ротацію – перша можливість).



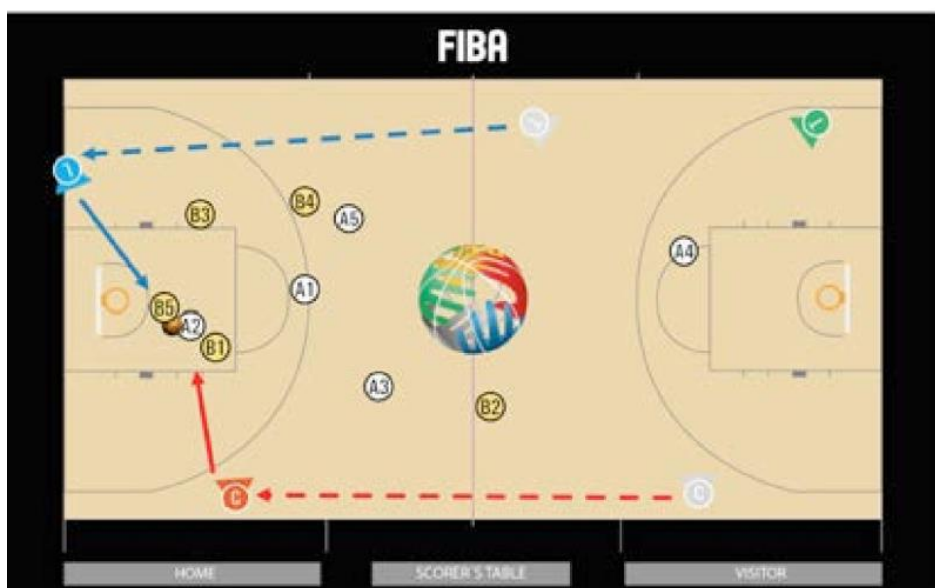
Швидкий прорив.

Під час швидкого прориву дуже важливо розуміти, що Центральний С повинен бути активним і контролювати 50% ігрового майданчика (слабку сторону).

Будь – який контакт або ігрова дія на слабкій стороні – відповідальність Центрального С, а будь – яка ігрова дія на сильній стороні – відповідальність Ведучого L. Це – принадність потрійної механіки. Звичайно ж, коли механіка працює правильно.

Дуже хороша практика – під час переходу з Веденого T в Ведучого L автоматично визначати, де в цей момент на другій стороні майданчика знаходиться Центральний С. Якщо це стає стандартною процедурою, то дана звичка автоматично проявляється і під час швидкого прориву, коли час дуже обмежений.

Ведучий L і Центральний С повинні бігти в повну силу, аналізуючи, де почнеться ігрова ситуація, і потім зупинитися і приймати рішення в ігровій ситуації,





оцінюючи захисні дії (судити захист).

Центральний С повинен швидко бігти у кожний швидкий прорив. Дуже важливо, щоб два арбітри – Ведучий L і Центральний С встигли зайняти стаціонарну позицію для прийняття рішення в ігровій ситуації перш, ніж вона почалась. Зазначена на малюнку ситуація є зазвичай областю подвійної відповідальності.

Слабким місцем в потрійній механіці під час швидкого прориву є випадки, коли новий Ведучий L зрізає кут під кошиком і намагається судити ігрову дію на слабкій стороні. Подібна ситуація руйнує концепцію потрійної механіки, згідно якої кожний арбітр контролює гру в своїй основній зоні відповідальності і ні в кого з суддів нема необхідності контролювати вторинну зону відповідальності.

Дуже важливо, щоб Центральний С швидко прибігав в передову зону на продовження лінії штрафного кидка, оскільки в нього краща позиція для прийняття рішення у випадку можливої ситуації перешкоди м'ячу або перешкоди влучанню.

М'яч за межами ігрового майданчика і вкидання.

Механіка потрійного суддівства розподіляє відповідальність за всі обмежуючі лінії в передовій зоні. Лише Ведений Т несе відповідальність за дві лінії. Основне правило полягає в тому, що Ведучий L відповідає за лицьову лінію, Центральний С – за свою бічну лінію, а Ведений Т – за центральну і свою бічну лінію.

Розподіл відповідальності за обмежуючі лінії. Ведучий L відповідає за лицьову лінію, Центральний С – за свою бічну лінію, Ведений Т – за центральну і свою бічну лінію.

Іноді, Центральний С також може допомогти з можливим порушенням неправильного повернення м'яча в тилову зону, якщо

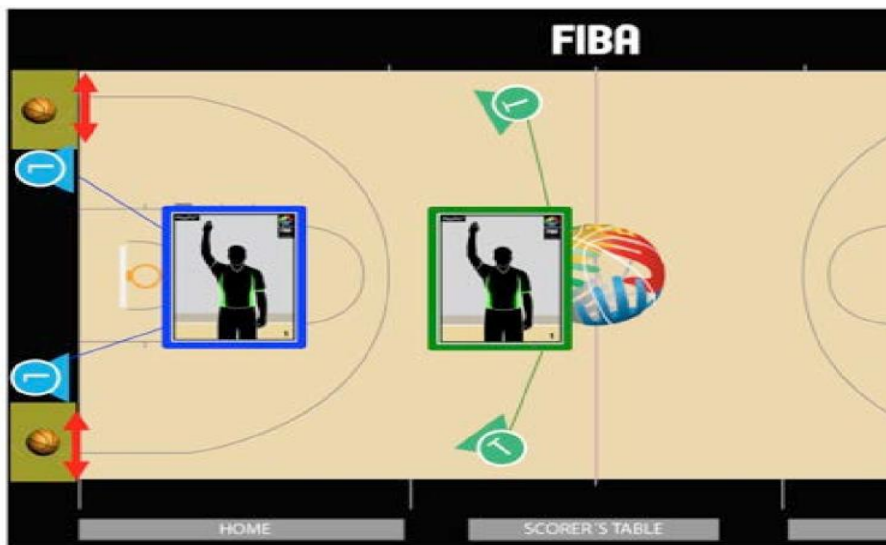




ігрова ситуація відбувається на слабкій стороні перед центральною лінією.

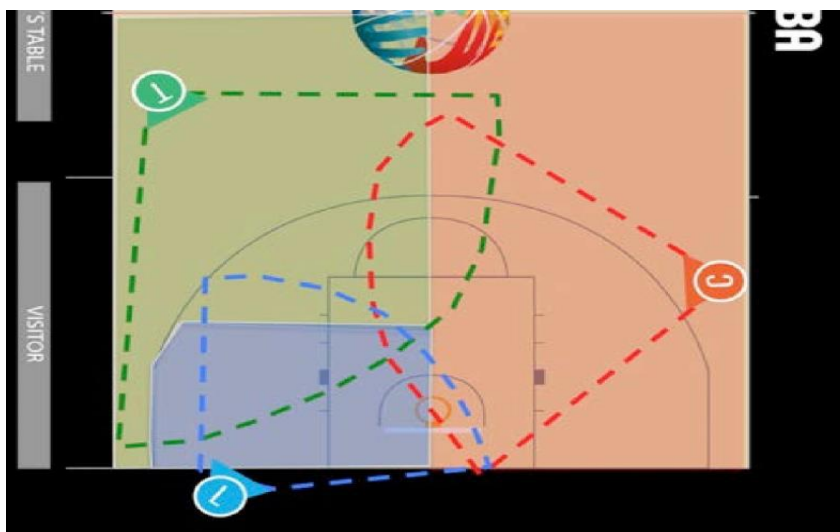
Коли вкидання проводиться на лицьовій лінії між трьохочною лінією і краєм щита, Ведучий L розташовується між бічною лінією і місцем вкидання (Центральний С готовий приймати рішення в своїй зоні відповідальності). Ведений Т дублює сигнал включення ігрового годинника для столика.

Коли вкидання проводиться на лицьовій лінії між трьохочною лінією і бічною лінією, Ведучий L розташовується між кошиком і місцем вкидання. Ведений Т дублює сигнал включення ігрового годинника для столика.



Розподіл відповідальності при кидку з гри.

Базовий принцип полягає в тому, що основною відповідальністю Ведучого L є будь-які двоочкові кидки на сильній стороні (як показано нижче, блакитна область) і основною відповідальністю Веденого Т є всі двоочкові і триочкові кидки на сильній стороні. Основною відповідальністю Центрального С є всі кидки на слабкій стороні.





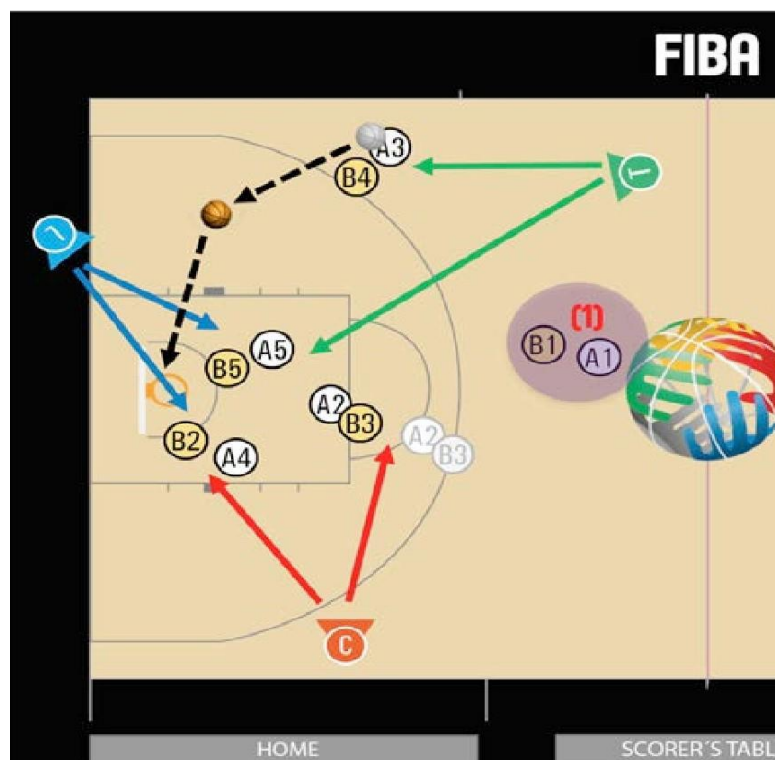
Розподіл відповідальності в ситуаціях боротьби за підбір.

Під час підбирання м'яча, який не влучив у кошик після кидка з гри, гравці застосовують певну техніку. Спробуємо практично використати основні принципи даної техніки стосовно суддівства. Насамперед, дуже важливо розуміти, що виконання кидка – ключовий момент для гравців, щоб переміститися в більш вигідну позицію з метою підібрати м'яч що відскочив. Багато арбітрів хто думає, що ключовий момент – дотик кільця м'ячем. Насправді це, однозначно, занадто пізно. Утримуючи про себе зазначений вище принцип, далі важливо, що судді вже знаходяться в позиціях для того, щоб приймати рішення в ситуації боротьби за підбір після кидка (активний настрій, відповідна позиція для наступної ігрової ситуації). Виконуючи все правильно, арбітр застосовує базові елементи індивідуальної техніки суддівства (ІТС) – відстань і стаціонарність, активний уявний настрій, що сприяє збільшенню шансу простежити і оцінити всю ігрову ситуацію повністю ((аналітичне рішення) – а не тільки побачити закінчення ігрової ситуації і реакцію на початкову дію (емоційне рішення)).

Другим успішним технічним прийомом є застосування принципу, що кожний арбітр повинен контролювати тільки одне – два активні протиборства під час боротьби за підбір. Суддям не так важко сфокусувати свою увагу на декількох гравцях замість того, щоб намагатися контролювати весь ігровий майданчик і десять гравців. Більш складним завданням є, щоб усі арбітри вибрали різні протиборства. Звичайно ж, перед матчеве нарада відіграє значну роль у виборі правильного плану, методів і їх виконання.

Зазвичай, кожний арбітр вибирає найближчу активну пару суперників, і, по можливості, ще одну. В принципі, в кожній ситуації боротьби за підбір, можна виключити одну пару суперників, яка не активна в даний момент і не потребує пильної уваги арбітрів.

Кидок з сильної сторони: Ведучий **L** відповідає за пару суперників, яка знаходиться ближче до кошика (затримки і захоплення), Ведений **T** і Центральний **C** контролюють можливу боротьбу за підбір на периметрі (поштовхи, зіткнення і гра «через спину») на своїй стороні відповідно.



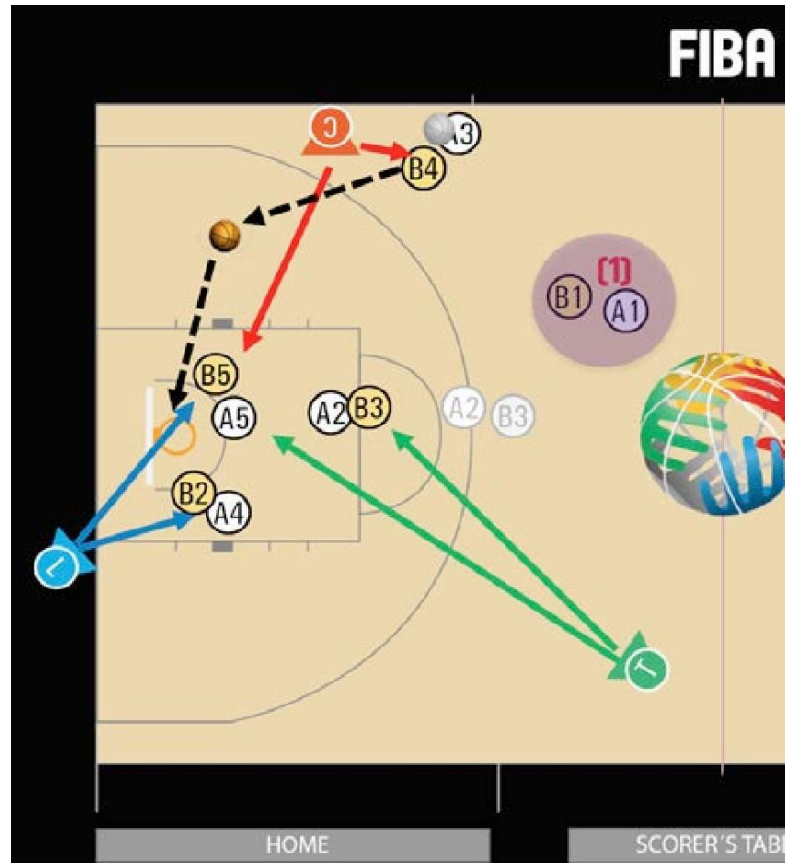


Центральний С в першу чергу відповідальний за перешкоду потрапляння і/або перешкоду м'ячу, а Ведений Т – безпосередньо за сам кидок.

Кидок з сильної сторони, Ведучий L відповідає за гру поблизу кошика, Ведений Т і Центральний С – за гравців периметра і Центральний С – за можливу перешкоду м'ячу і/або перешкоду потраплянню, а Ведений Т – безпосередньо за сам кидок.

Кидок зі слабкої сторони: Ведучий L відповідає за пару суперників, яка знаходяться ближче до кошика (затримки і захоплення), Ведений Т і Центральний С контролюють можливу боротьбу за підбір на периметрі (поштовхи, зіткнення і гра «через спину») на своїй стороні відповідно. Ведений Т в першу чергу відповідальний за перешкоду потрапляння і/або перешкоду м'ячу, а Центральний С – безпосередньо за сам кидок.

Кидок зі слабкої сторони, Ведучий L відповідає за гру поблизу кошика, Ведений Т і Центральний С – за гравців периметра і Ведений Т – за можливу перешкоду м'ячу і/або перешкоду потраплянню, а Центральний С – безпосередньо за сам кидок.



Примітка: Якщо на Вашій стороні відсутні активні пари суперників, Ви повинні перенести свою увагу на наступну по віддаленості від Вас пару суперників (мається на увазі не Ваше фізичне переміщення, а розуміння гри і Ваш активний настрій, готовність активно судити).

Судді обмінюються позиціями, після того, як призначено фол.

Існує чотири основних принципи зміни позицій після фіксації фолу:

а) Арбітр, який зафіксував і показав фол, покаранням за який є вкидання, завжди переходить на протилежну від суддівського столика сторону.

Деякі приклади зміни після показу фолу, який був зафіксований на стороні суддівського столика і на протилежній стороні. Арбітр, який зафіксував і показав фол, повинен переміститися на протилежну сторону майданчика в нову позицію (Веденого Т, Центрального С або Ведучого L). Два інших арбітра переходять в незайняті позиції.





б) Якщо два арбітри зафіксували один і той же фол, то суддя на протилежній стороні повинен виконувати показ фолу суддівському столику і, в цьому випадку, немає ніякої необхідності змінювати позиції.

Ведений Т і Центральний С зафіксували один і той же фол, Центральний С виконує показ фолу, оскільки він вже знаходиться на протилежній стороні (немає необхідності в зміні позицій).





в) Арбітр, який зафіксував і показав фол, покаранням за який є вкидання, завжди переходить на протилежну від суддівського столика сторону в позицію Веденого Т.

Центральний С зафіксував і показав фол на стороні суддівського столика (в результаті фолу будуть виконані штрафні). Центральний С після показу фолу суддівському столику переміщається в позицію Веденого Т на протилежну сторону.



г) Якщо фол фіксується в тилівій зоні або фіксується фол команди, що контролює м'яч, в передовій зоні, то зміна позицій не проводиться, за винятком ситуацій, коли це необхідно для полегшення переміщення в нову





Підготовка суддів у баскетболі

позицію на протилежну сторону арбітра, що виконав показ (див. пункт **a**) (без довгих змін)).

Чотири приклади фолу командного контролю в передовій зоні. Всі ці випадки – без «довгих змін позицій» від лицьової до лицьової лінії. Не забуваємо, що зазвичай Арбітр, який зафіксував і показав фол, повинен переміститися на протилежну сторону майданчика. Два інших арбітра переходять в незайняті позиції.





Останній кидок.

Зазвичай, один з арбітрів – Ведений Т або Центральний С – приймає рішення, повинен бути зарахований будь – який кидок, виконаний близько до закінчення чверті або гри, або ж м'яч не покинув руки гравця, що виконує кидок, після світового/звукового сигналу.

Стандартна процедура полягає в тому, що арбітр (Ведений Т або Центральний С) на дальній стороні від суддівського столика відповідає за контроль часу при виконанні останнього кидка, за виключенням ситуацій, коли гра розвивається в його основній зоні відповідальності – в такому випадку суддя на стороні столика відповідає за контроль часу.

Якщо будь-який з арбітрів, який не повинен був контролювати останній кидок, має інформацію відносно останнього кидка і показань на ігровому годиннику, то він зобов'язаний негайно підійти до арбітра, який приймає рішення з приводу даного кидка, і поділитися цією інформацією з ним і зі старшим арбітром.

В разі розбіжності в думках серед членів суддівської бригади, остаточне рішення завжди приймає старший суддя.

Після слово.

Кожен фол міняє гру.

Необхідно розуміти стиль гри команд, виключати випадкові контакти – подивитися епізод у розвитку.

Перший і останній свисток повинні бути якісні.

Судді мають «кредит» довіри на гру і неточними діями він знижується.

П'яті фоли і фоли центрових гравців повинні бути високої якості!

Існує тісний зв'язок між розташуванням судді на ігровому майданчику й точністю його рішень.

Навіть судді можуть посміхатися!



Підготовка суддів у баскетболі

РОЗДІЛ 3 БАСКЕТБОЛ 3x3

9 червня 2017 року ФІБА включила баскетбол 3x3 в програму літніх Олімпійських ігор 2020 року. На турнірі будуть представлені 8 чоловічих і 8 жіночих команд із заявкою 4 людини, розіграні 2 комплекти нагород (чоловічий і жіночий).

Правила баскетболу 3x3

Протокол баскетболу 3x3 наведено нижче.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL — INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

ФЕДЕРАЦІЯ БАСКЕТБОЛУ УКРАЇНИ

ПРОТОКОЛ ФІБА 3x3



Команда А _____		Команда Б _____	
Змагання _____		Дата _____	
		Суддя #1 _____	
		Суддя #2 _____	
№ гри _____		Час _____	
		Майданчик _____	
Команда А		_____	
Тайм-аут	Командні фоли	А	Б
<input type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6	1 1	13 13
	7 8 9	2 2	14 14
	10	3 3	15 15
Гравці		4 4	16 16
		5 5	17 17
		6 6	18 18
		7 7	19 19
		8 8	20 20
		9 9	21 21
		10 10	22 22
		11 11	23 23
		12 12	
Команда Б		Рахунок після основного часу А _____ В _____	
Тайм-аут	Командні фоли	Рахунок після додаткового часу А _____ В _____	
<input type="checkbox"/>	1 2 3 4 5 6	Підпис _____	
	7 8 9	Суддя _____	
	10	<input type="checkbox"/> Подання протесту <input type="checkbox"/> Так	
Гравці		_____ Представник команди	
Секретарь _____			
Секундометрист _____			
Оператор 12" _____			



Для всіх ігрових ситуацій, не згаданих спеціально у наведених нижче Правилах гри 3x3, застосовують Офіційні Правила баскетболу ФІБА.

Ст. 1 Майданчик і м'яч

Гра проходить на баскетбольному майданчику для гри 3x3 з 1 кошиком. Відповідає нормі, коли майданчик для гри 3x3 має розмір 15 м у ширину і 11 м у довжину. Майданчик має розмітку звичайного ігрового майданчика, включно з лінією штрафних кидків (5,80 м), лінією дальніх (двох очкових) кидків (6,75 м) і півкруглою зоною без фолу зіткнення під одним кошиком. Можна використовувати половину звичайного баскетбольного майданчика.

Для всіх категорій змагань використовують офіційний м'яч для гри 3x3.

Примітка: Змагання масового рівня з баскетболу 3x3 можуть відбуватися будь-де; розмітку майданчика, якщо вона є, пристосовують до наявних умов.

Ст. 2 Команди

Кожна команда складається з 4 гравців (3 гравців на майданчику і 1 запасного).

Примітка: Тренер не може бути присутнім на майданчику; Не допускається віддалений вплив тренера на гру з трибун.

Ст. 3 Судді

Судді гри – це один 1 або 2 судді на майданчику та секретарі і секундометристи.

Ст. 4 Початок гри

4.1 Обидві команди перед початком гри розминаються одночасно.

4.2 Команду, яка отримує перше володіння м'ячем, визначають жеребом (підкиданням монети). Команда, яка виграла жеребкування, може обирати – володіти м'ячем на початку гри чи на початку можливого додаткового періоду.

4.3 Гру розпочинають, коли на майданчику присутні троє гравців кожної команди.

Примітка: статті 4.3 і 6.4 застосовують тільки для матчів офіційних змагань з баскетболу 3x3 ФІБА (ніякого примусу не може бути у змаганнях для широких мас гравців).*

**Офіційні змагання ФІБА – це Олімпійські турніри, Чемпіонати світу з баскетболу 3x3 (включно з U18), зональні чемпіонати (включно з U18), світовий тур з баскетболу 3x3 і матчі Всіх зірок баскетболу 3x3.*

Ст. 5 Зарахування очок

5.1 За м'яч, закинтий із середини лінії дальніх кидків, зараховують одне (1) очко.

5.2 За м'яч, закинтий із-за лінії дальніх кидків, зараховують два (2) очка.

5.3 За м'яч, закинтий зі штрафного кидка, зараховують одне (1) очко.



Ст. 6 Ігровий час або Переможець гри

6.1 Основний час гри такий: один період у 10 хвилин ігрового часу. Ігровий годинник зупиняють, коли м'яч мертвий, та під час штрафних кидків. Ігровий годинник вмикають, як тільки передача володіння м'ячем закінчилася (як тільки м'яч опиняється в руках гравця команди нападу).

6.2 Проте, команда, яка першою набрала 21 очко чи більше, стає переможцем гри, якщо це відбувається до закінчення основного часу гри. Це правило застосовують тільки для основного часу гри (а не для можливого овертайму).

6.3 Якщо на кінець ігрового часу рахунок нічийний, призначають овертайм. Перед початком овертайму має бути перерва тривалістю в 1 хвилину. Команда, яка у овертаймі першою набере 2 очка, стає переможцем гри.

6.4 Команда програє гру позбавленням права, якщо на час початку гри, зазначений у розкладі, вона не представлена на ігровому майданчику 3 гравцями, готовими грати. У разі поразки позбавленням права рахунок гри записують як w-0 або 0-w (літерою w позначають переможця гри).

6.5 Команда програє гру через нестачу гравців, якщо вона залишає майданчик до закінчення гри або всі гравці команди травмовані та/або дискваліфіковані. У разі, якщо гра закінчилася поразкою через нестачу гравців, команда-переможець може обирати, чи зберегти її рахунок набраних очок, чи зафіксувати перемогу, як при позбавленні права, при цьому команді, яка програла через нестачу гравців, рахунок набраних очок завжди записують як 0.

6.6 Команду, що програла через нестачу гравців або позбавленням права через порушення правил чесної гри, дискваліфікують і виключають зі змагань.

Примітка: Якщо ігрового годинника нема, тривалість ігрового часу та виграшний ліміт очок визначають організатори змагань на власний розсуд. ФІБА рекомендує встановлювати виграшний ліміт очок відповідно до тривалості ігрового часу (10 хвилин – 10 очок; 15 хвилин – 15 очок; 21 хвилина – 21 очко).

Ст. 7 Фоли/Штрафні кидки

7.1 Команда підлягає покаранню за командні фоли, коли вона вчинила 6 фолів. Гравця не видаляють з гри через кількість персональних фолів, він може бути видалений з гри відповідно до ст. 15.

7.2 За фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка в середині лінії дальніх кидків, призначають 1 штрафний кидок, а за фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка з-за лінії дальніх кидків, призначають 2 штрафних кидки.

7.3 За фол, учинений проти гравця, який перебував у процесі кидка, і кидок з гри влучний, призначають додатково 1 штрафний кидок.

7.4 За командні фоли 7-й, 8-й і 9-й завжди призначають 2 штрафних кидки. За командні фоли 10-й і подальші призначають 2 штрафних кидки, з збереженням



володіння м'ячем за командою яка виконувала штрафні кидки. Це положення стосується також фолів, учинених проти гравця, який перебував у процесі кидка, і має перевагу над положеннями ст. 7.2 і ст. 7.3.

7.5 За всі технічні фоли завжди призначають 1 штрафний кидок, і володіння м'ячем; за неспортивні фоли призначають 2 штрафних кидки, і володіння м'ячем. Після технічного або неспортивного фолу гру продовжують тим, що гравці обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків.

Примітка: ніяких штрафних кидків не призначають, якщо команда, гравець якої вчинив фол, контролювала м'яч.

Ст. 8 Як грають м'ячем

8.1 Після кожного закинутого з гри м'яча або останнього влучного штрафного кидка (за винятком ситуацій, коли призначене володіння м'ячем):

– Гравець команди, у кошик якої було закинуто м'яч, поновлює гру тим, що веде або передає м'яч до середини майданчика з місця безпосередньо під кошиком (не з-за лицьової лінії) у будь-яке місце майданчика за лінією дальніх кидків.

– Команді, яка захищається, не дозволено намагатися оволодіти м'ячем у півкруглій зоні без фолу зіткнення під кошиком.

8.2 Після кожного невдалого кидка з гри або останнього штрафного кидка (за винятком ситуацій, коли призначене володіння м'ячем):

– Якщо м'яч підбирає команда, яка атакувала, вона може й далі намагатися закинути м'яч, і не виводити м'яч за лінію дальніх кидків.

– Якщо м'яч підбирає команда, яка захищалася, вона повинна вивести м'яч за лінію дальніх кидків (передачею або веденням).

8.3 Якщо команда, яка захищається, перехоплює чи блокує м'яч, вона повинна вивести м'яч за лінію дальніх кидків (передачею або веденням).

8.4 Володіння м'ячем, надане команді після будь-якої ситуації мертвого м'яча, починається з того, що гравець команди, яка захищалася, і гравець команди, яка нападає, обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків.

8.5 Вважають, що гравець перебуває за лінією дальніх кидків, якщо жодна з його ніг не перебуває всередині чи на лінії дальніх кидків.

8.6 У разі ситуації спірного кидка м'яч передають команді, яка захищається.

Ст. 9 Імітація активної гри

9.1 Якщо команда імітує активну гру, чи їй не вдається грати активно (тобто вона не робить спроби кидка) – це порушення.

9.2 Якщо ігровий майданчик обладнаний годинником кидка, команда повинна виконати спробу кидка з гри протягом 12 секунд. Годинник вмикають, як тільки



м'яч опиняється в руках гравця команди нападу (після того як гравці обмінялися м'ячем, або під кошиком після закинутого з гри м'яча).

9.3 Якщо після того, як м'яч виведений за лінію дальніх кидків, гравець нападаючої команди виконує ведення в середині лінії дальніх кидків спиною або боком до кошику більше п'яти секунд, це вважається порушенням.

Примітка: Якщо ігровий майданчик не обладнаний годинником кидка, і команда не виявляє достатньо активних спроб атакувати кошик, суддя попереджає команду тим, що починає відлік останніх 5 секунд.

Ст. 10 Заміни

Заміна дозволена будь-якій команді, коли м'яч мертвий, перед уведенням м'яча у гру або штрафними кидками. Запасний може увійти у гру після того, як його партнер вийде з майданчика та партнери торкнуться один одного. Заміни можуть відбуватися тільки за лицьовою лінією, що протилежна кошику. Запасним не потрібно дозволу чи запрошення від суддів або суддів за столом.

Ст. 11 Тайм-аути

11.1 Кожній команді надають один командний тайм-аут. Будь-який гравець може просити тайм-аут, коли м'яч мертвий.

11.2 Якщо відбувається ТВ-трансляція, організатори можуть вирішити використати два ТВ-тайм-аути, які можна взяти одразу, як тільки м'яч стане мертвим після того, як ігровий годинник покаже відповідно 6:59 і 3:59 у всіх іграх.

11.3 Кожен тайм-аут триває 30 секунд.

Примітка: Тайм-аути й заміни можна просити, тільки коли м'яч мертвий, і не можна просити, коли м'яч живий відповідно до ст. 8.1.

Ст. 12 Процедура подання протесту

Якщо команда вважає, що її права були утиснені рішенням одного з суддів, чи будь-якою подією, що сталася протягом гри, вона має діяти таким чином:

1. Будь-який гравець цієї команди має підписати протокол одразу після закінчення гри й до того, як його підпише старший суддя.
2. Протягом 30 хвилин команда має подати керівникові змагань письмове пояснення цього випадку, а також як заставу суму, еквівалентну 200 доларам США. Якщо протест задовольняють, грошову заставу повертають.
3. Відеозаписи можуть бути використаними тільки для того, щоб вирішити, чи був м'яч під час останнього кидка з гри у момент її закінчення випущений з рук в ігровий час, та/або чи оцінювати цей кидок 1 чи 2 очками.



Ст. 13 Класифікація команд

Наведені нижче правила класифікації застосовують як для матчів у підгрупах, так і для остаточного підсумку змагань. Якщо команди рівні за першим показником, використовують наступний показник, і т.д.

1. Більша кількість перемог (або співвідношення перемог і поразок у разі, якщо кількість команд у підгрупах нерівна – коли порівнюють показники команд з різних підгруп).
2. Результати особистих зустрічей (беруть до уваги тільки кількість перемог і поразок, і цей показник застосовують, тільки щоб визначити місця у підгрупах).
3. Більша середня кількість ігрових очок (без урахування ігрових очок, набраних в іграх, програних позбавленням права).

Якщо команди все ще рівні після того, як ці показники були застосовані, перевагу має команда (-ди) з вищим показником розсіювання.

Ст. 14 Правила розсіювання команд

Команди розсіюють відповідно до рейтингових очок команд (сума рейтингових очок 3 кращих гравців команди до початку змагань). Якщо кількість рейтингових очок команд рівна, розсіювання визначають довільно до початку змагань.

Примітка: У змаганнях національних команд розсіювання відбувається відповідно до рейтингу національної федерації баскетболу 3x3.

Ст. 15 Дискваліфікація

Гравця, який учинив 2 неспортивних фоли (це не стосується технічних фолів), судді дискваліфікують і вилучають із гри, і він може бути дискваліфікований організаторами до кінця змагань. Незалежно від цього, організатори дискваліфікують до кінця змагань гравця (-ів), який пов'язаний з актами насильства, словесної чи фізичної агресії, нечесним впливом на результати ігор, порушенням антидопінгових правил ФІБА (Book 4 of the FIBA Internal Regulations – частина 4 Внутрішнього регламенту ФІБА). Організатори також можуть дискваліфікувати до кінця змагань всю команду на підставі співучасті інших членів команди (також і через бездіяльність) за поведінку, згадану вище. ФІБА має право накладати дисциплінарні санкції, якщо положення про змагання, терміни та умови, визначені на 3x3planet.com і Внутрішній регламент ФІБА залишаються без уваги, без огляду на дискваліфікацію по цій ст. 15.

Ст. 16 Адаптація для категорії U-12

Для категорії U-12 рекомендуються такі адаптації правил:

- Кошик може бути висотою 2.60 м., якщо це можливо
- Команда, яка першою закидає м'яч в овер-таймі, виграє.



Підготовка суддів у баскетболі

- Лічильник часу на атаку не використовується; якщо команда не намагається атакувати кошик, суддя попереджає її відліком останніх п'яти секунд часу на атаку.
- Ліміт командних фолів не застосовується; отже, після фолів гру продовжують тим, що гравці обмінюються м'ячем за лінією дальніх кидків на місці навпроти лінії штрафних кидків, за винятком фолів в процесі кидка, технічних та неспортивних.
- Тай-маути не надаються

Примітка: варіанти, запропоновані приміткою до (ст. 6) застосовуються для категорії U-12 на розсуд організаторів.



РОЗДІЛ 4 КЛАСИФІКАЦІЯ СПОРТИВНИХ РОЗРЯДІВ З БАСКЕТБОЛУ ТА БАСКЕТБОЛУ 3x3

Чоловіки та жінки

Вікові групи спортсменів:

юнаки, дівчата - до 12 років;

кадети, кадетки - 13-14 років (U 14), 15-16 років (U 16);

юніори, юніорки - 17-18 років (U 18);

молодь - 19-20 років (U 20);

дорослі (чоловіки, жінки) - 21 рік і старші.

Посісти місце на одному з перелічених змагань:

Майстер спорту України міжнародного класу

4-12 - на Олімпійських іграх;

4-12 - на чемпіонаті світу;

2-8 - на чемпіонаті Європи;

1-3 - на Всесвітній Універсіаді;

1-4 - на чемпіонаті світу серед молоді;

1-2 - на чемпіонаті Європи серед молоді;

1-4 - у розіграші Європейських кубків ФІБА серед клубних команд у складі українського баскетбольного клубу.

Майстер спорту України

13-16 - на чемпіонаті світу;

9-10 - на чемпіонаті Європи;

4-6 - на Всесвітній Універсіаді;

5-8 - на чемпіонаті світу серед молоді;

3-6 - на чемпіонаті Європи серед молоді;

1-3 - на чемпіонаті Європи серед юніорів, юніорок;

1 - на чемпіонаті Європи серед кадетів, кадеток;

1-3 - на Юнацьких Олімпійських іграх;

5-6 - у розіграші Європейських кубків ФІБА серед клубних команд у складі українського баскетбольного клубу;

1-3 - на чемпіонаті України серед команд дивізіону «А»

1-2 - у розіграші Кубка України.

Кандидат у майстри спорту України

4-6 - на Юнацьких Олімпійських іграх;

4-6 - на чемпіонаті України серед команд дивізіону «А»

1-3 - на чемпіонаті України серед команд дивізіону «Б»;

1 - на чемпіонаті України серед команд дивізіону «В»;

1-3 - на чемпіонаті України серед молодіжних команд;

1-3 - на чемпіонаті України серед студентських команд (Студентська баскетбольна ліга України).



I розряд

- 4-6 - на чемпіонаті України серед команд дивізіону «Б»;
- 2-3 - на чемпіонаті України серед команд дивізіону «В»;
- 4-6 - на чемпіонаті України серед молодіжних команд;
- 4-6 - на чемпіонаті України серед студентських команд (Студентська баскетбольна ліга України);
- 1-3 - на Спартакіаді школярів України за умови участі не менше 12 команд;
- 1-3 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «А» за умови участі не менше 12 команд;
- 1 - на чемпіонатах областей, міста Києва за умови участі не менше 6 команд для кадеток, юніорок або 8 команд для кадетів, юніорів;
- 1 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 6 команд для кадеток, юніорок або 8 команд для кадетів, юніорів.

II розряд

- 4-6 - на чемпіонаті України серед команд дивізіону «В»;
- 4-6 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «А» за умови участі не менше 12 команд;
- 1 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «Б» за умови участі не менше 8 команд;
- 1 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «Б» за умови участі не менше 6 команд;
- 4-5 - на Спартакіаді школярів України за умови участі не менше 12 команд;
- 2-3 - на чемпіонатах областей, міста Києва за умови участі не менше 6 команд для кадеток, юніорок або 8 команд для кадетів, юніорів;
- 2-3 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 6 команд для кадеток, юніорок або 8 команд для кадетів, юніорів.

III розряд

- 7-8 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «А» за умови участі не менше 12 команд;
- 2-3 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «Б» за умови участі не менше 8 команд;
- 1 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «В» за умови участі не менше 8 команд;
- 2-3 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «Б» за умови участі не менше 6 команд;



4-5 - на чемпіонатах областей, міста Києва за умови участі не менше 6 команд для кадеток, юніорок або 8 команд для кадетів, юніорів;

4-5 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 6 команд для кадеток, юніорок або 8 команд для кадетів, юніорів;

1-2 - на чемпіонатах областей, міста Києва за умови участі не менше 6 команд для дівчат або 8 команд для юнаків;

1 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 6 команд для дівчат або 8 команд для юнаків;

1 - на чемпіонатах міст - обласних центрів.

I юнацький розряд

4-6 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «Б» за умови участі не менше 8 команд;

2-3 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «В» за умови участі не менше 8 команд;

4-6 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «Б» за умови участі не менше 6 команд;

3-4 - на чемпіонатах областей, міста Києва за умови участі не менше 6 команд для дівчат або 8 команд для юнаків;

2-3 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 6 команд для дівчат або 8 команд для юнаків;

2-3 - на чемпіонатах міст - обласних центрів або за умови виконання нормативів загальної фізичної підготовленості, в яких потрібно набрати 14 балів у трьох вправах за вибором (таблиця).

II юнацький розряд

7-8 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «А» за умови участі не менше 12 команд;

7-8 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «Б» за умови участі не менше 8 команд;

4-6 - на чемпіонаті України серед юнацьких команд (Всеукраїнська юнацька баскетбольна ліга) у дивізіоні «А» у віковій групі «В» за умови участі не менше 8 команд;

5-6 - на чемпіонатах областей, міста Києва за умови участі не менше 6 команд для дівчат або 8 команд для юнаків;

4-6 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 6 команд для дівчат або 8 команд для юнаків;

4-6 - на чемпіонатах міст - обласних центрів або за умови виконання нормативів загальної фізичної підготовленості, в яких потрібно набрати 12 балів у трьох вправах за вибором (таблиця).



БАСКЕТБОЛ 3x3

Чоловіки та жінки

Вікові групи спортсменів:

юнаки, дівчата - до 12 років;

кадети, кадетки - 13-14 років (U 14),

юніори, юніорки - 15-16 років (U 16);

молодь - 17-18 років (U 18);

дорослі (чоловіки, жінки) - 19 років і старші.

Посісти місце на одному з перелічених змагань:

Майстер спорту України міжнародного класу

1-4 - на чемпіонаті світу;

1-3 - на чемпіонаті Європи;

1-3 - на Європейських іграх.

Майстер спорту України

5-8 - на чемпіонаті світу;

4-8 - на чемпіонаті Європи;

4-8 - на Європейських іграх;

1-3 - на Юнацьких олімпійських іграх;

1 - на чемпіонаті України впродовж двох років за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів кожного сезону.

Кандидат у майстри спорту України

1-4 - на чемпіонаті світу серед молоді;

1-4 - на чемпіонаті Європи серед молоді;

9-12 - на Європейських іграх;

4-6 - на Юнацьких олімпійських іграх;

2-4 - на чемпіонаті України впродовж двох років за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів кожного сезону;

1 - на чемпіонаті України серед молоді впродовж двох років за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів кожного сезону;

1 - на Кубку України впродовж двох років за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів кожного сезону.

I розряд

5-8 - на чемпіонаті України впродовж року за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів;

2-4 - на чемпіонаті України серед молоді впродовж року за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів;

2-4 - на Кубку України впродовж двох років за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів кожного сезону;

1-3 - на чемпіонаті України серед юніорів, юніорок протягом року за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів;

1 - на чемпіонаті України (Юнацька баскетбольна ліга України);



Підготовка суддів у баскетболі

1 - на чемпіонатах областей, міста Києва (Юнацька баскетбольна ліга України) за умови участі не менше 12 команд серед юніорів;

1 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 12 команд серед юніорів.

II розряд

5-8 - на чемпіонаті України серед молоді впродовж року за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів;

5-8 - на Кубку України впродовж двох років за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів кожного сезону;

4-6 - на чемпіонаті України серед юніорів, юніорок впродовж року за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів;

2-4 - на чемпіонаті України (Юнацька баскетбольна ліга України);

1-4 - на чемпіонаті України серед кадетів, кадеток впродовж року за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів;

2-3 - на чемпіонатах областей, міста Києва (Юнацька баскетбольна ліга України) за умови участі не менше 12 команд серед юніорів;

2-3 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 10 команд серед юніорів.

Нормативи загальної фізичної підготовленості (бали)

Вправа	Стать	Розряд					
		I юнацький			II юнацький		
		5	4	3	5	4	3
Біг 30 м, с	юнаки	4,4	4,8	5,3	4,6	5,0	5,5
	дівчата	4,8	5,3	5,7	5,1	5,5	5,9
Човниковий біг 4 x 9 м, с	юнаки	10,5	11,1	11,7	10,8	11,4	12,0
	дівчата	11,4	11,9	12,5	11,6	12,2	12,8
Стрибок з місця вгору, см	юнаки	64	59	55	61	56	53
	дівчата	50	48	45	49	46	43
Згинання та розгинання рук в упорі лежачи на підлозі, разів	юнаки	30	27	24	28	25	21
	дівчата	21	17	15	20	16	14

III розряд

7-8 - на чемпіонаті України серед юніорів, юніорок впродовж року за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів;

5-6 - на чемпіонаті України (Юнацька баскетбольна ліга України);

5-6 - на чемпіонаті України серед кадетів, кадеток впродовж року за умови участі не менше ніж у 50 % відбіркових етапів;

4-6 - на чемпіонатах областей, міста Києва (Юнацька баскетбольна ліга України) за умови участі не менше 12 команд серед юніорів;



Підготовка суддів у баскетболі

4-6 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 12 команд серед юніорів;

1-3 - на чемпіонатах областей, міста Києва (Юнацька баскетбольна ліга України) за умови участі не менше 12 команд серед кадетів;

1-3 - на кубках міст обласного значення за умови участі не менше 12 команд серед кадетів.



ДОДАТКИ



**«Затверджено»
Рішенням Виконкому
Федерації баскетболу України
05.06.2018 р.
Президент
Федерації баскетболу України**


_____ **М.Ю. Бродський**

ПОЛОЖЕННЯ
про СУПЕРКУБОК України з
баскетболу серед чоловічих команд

Київ 2018



1. Цілі та завдання

Суперкубок України з баскетболу серед чоловічих команд (далі – Змагання) проводиться з метою популяризації та розвитку баскетболу в Україні, пропаганди здорового способу життя та залучення молоді до активних занять спортом.

2. Строки і місце проведення заходу

Змагання проводиться згідно з Єдиним календарним планом фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів на 2018 р., затверджений Міністерством молоді та спорту України (далі – Мінмолодьспорт).

3. Організація та керівництво проведенням заходу

Загальне керівництво здійснюється Мінмолодьспортом та ФБУ.

Безпосереднє проведення змагання покладається на Директорат чемпіонату України (далі за текстом – Директорат), який безпосередньо здійснює організацію та проведення змагання та має право приймати рішення відповідно до регламентних документів ФБУ.

4. Офіційна назва змагання

Офіційна назва змагання – Суперкубок України з баскетболу серед чоловічих команд.

Найменування компанії – титульного спонсора змагання використовується у назві змагання та зазначається на початку його назви.

5. Учасники заходу

Суперкубок розігрується між переможцем XXVII Чемпіонату України з баскетболу серед чоловічих команд Дивізіону «А» (Суперліги) сезону 2017/2018 рр. та переможцем Кубка України з баскетболу серед чоловічих команд сезону 2017/2018 рр.

6. Характер заходу

Матч за Суперкубок є початком змагань чергового змагального сезону. Участь команд у змаганні є обов'язковою.

У разі відмови від участі у змаганні, клуб повинен впродовж десяти днів перерахувати обов'язковий грошовий внесок у розмірі 500 000 (п'ятсот тисяч) гривень: 250 000 (двісті п'ятдесят тисяч) гривень до клубу-супернику) та 250 000 (двісті п'ятдесят тисяч) гривень до ФБУ.

Клуби зобов'язані забезпечити участь у змаганні основних складів своїх команд.



7. Програма проведення змагання

Система проведення: дві гри як одна (за кубковою системою).

Команда-господар майданчику першої гри визначається за допомогою жеребкування, що проводить Директорат.

Дату та час початку матчу за Суперкубок визначає Директорат.

Члени команди, які не відбули термін дискваліфікації від участі в офіційних змаганнях ФБУ, до матчу за Суперкубок не допускаються.

Команди зобов'язані взяти участь у церемоніях відкриття змагання та нагородження. У разі відмови (неучасті) у таких церемоніях, клуб має впродовж десяти днів перерахувати на п/р ФБУ обов'язковий грошовий внесок розміром 200 000 (двісті тисяч) гривень.

Під час організації ігор команди мають дотримуватися вимог, передбачених сценарію урочистих церемоній, що затверджені Директоратом.

На ігровій формі гравців команд-учасниць розміщується логотип Титульного спонсора змагання або офіційна емблема змагання з елементами логотипу та корпоративного стилю Титульного спонсора змагання, який визначає Директорат. Розмір логотипу – не більше 10x10 см.

Під час організації та проведення ігор Змагання клуби учасники мають дотримуватись всіх вимог, передбачених «Правилами проведення XXVIII Чемпіонату та Кубку України з баскетболу серед чоловічих команд сезону 2018/2019 рр.» для клубів Чемпіонату України серед чоловічих команд Дивізіону «А» (Суперліга).

Під час ігор Змагання діють дисциплінарні правила та порядок застосування дисциплінарних санкцій за їх порушення, передбачені «Правилами проведення XXVIII Чемпіонату та Кубку України з баскетболу серед чоловічих команд сезону 2018/2019 рр.».

8. Безпека та підготовка місць проведення заходу

Порядок підготовки спортивних споруд та дотримання безпеки учасників і глядачів під час проведення змагань проводиться у відповідності до постанови Кабінету Міністрів України від 18 грудня 1998 року № 2025 "Про порядок підготовки спортивних споруд та інших спеціально відведених місць для проведення масових спортивних та культурно-видовищних заходів".

З метою забезпечення безпеки глядачів та учасників змагань спортивні змагання проводяться тільки на спортивних спорудах, прийнятих до експлуатації державними комісіями, і за наявності актів технічного обстеження придатності спортивної споруди для проведення заходу.

Відповідальність за технічну підготовленість і безпеку учасників під час проведення змагань покладається на керівників організацій/клубів/команд, представників організацій/клубів/команд та



особистих тренерів спортсменів. До участі у змаганнях не допускаються спортсмени без договорів добровільного страхування від нещасних випадків під час занять спортом.

Забезпечення безпеки спортсменів при проведенні змагань покладається на організацію/клуб/команду-господаря майданчику.

9. Умови визначення першості та нагородження переможців і призерів

Клуби-учасники змагання не пізніше ніж за 5 діб до дати проведення змагання надають до Директорату списки осіб для нагородження відповідно до заявкових листів команд.

Команда, що перемогла у змаганні, нагороджується призом «Суперкубок України». Гравці, тренери, інші члени команди та офіційні представники команди (не більш ніж 20 осіб в команді) нагороджуються медалями «Володар Суперкубку України».

Гравці, тренери, інші члени команди та офіційні представники команди (не більш ніж 20 осіб в команді), що прогала у матчі за Суперкубок, нагороджуються медалями «Фіналіст Суперкубку України».

Індивідуальним призом нагороджується найкращий гравець Змагання.

10. Умови фінансування заходу та матеріального забезпечення учасників

Клуби – учасники Змагання при проведенні ігор несуть витрати, передбачені «Правилами проведення XXVIII Чемпіонату та Кубку України з баскетболу серед чоловічих команд сезону 2018/2019 рр.» (далі - Правила). Витрати по оплаті суддівства здійснюються клубами в розмірі, встановленому Правилами при оплаті суддівства ігор серії плей-офф «Фіналу чотирьох», 1/2 фіналу, ігор за 1-2 та 3-4 місця.

Витрати на страхування, відрядження представників команд, учасників, тренерів: проїзд до місця змагань та зворотно, добові в дорозі, харчування, проживання під час змагань тощо – за рахунок організації, що відряджає.

При організації та проведенні Змагання ФБУ несе витрати, в т.ч. за рахунок бюджетних коштів, в межах асигнувань, що передбачені Єдиним календарним планом фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів України на 2018 р., пов'язані з:

- проведенням та оперативним керуванням Змаганнями;
- виготовленням нагородної атрибутики для переможців та призерів Змагання;
- нагородженням нагородною атрибутикою переможців та призерів Змагання, кращого гравця Змагання (кубки, медалі, дипломи тощо);
- оплатою роботи коментаторів трансляцій матчів Змагання;
- забезпеченням роботи серверів для зберігання медіафайлів (відео, фото);
- забезпеченням функціонування системи відеоповторів під час ігор



Змагання;

- іншими витратами, пов'язаними з організацією Змагання.

11. Строки та порядок подання заявок на участь у заході

Попередню заявку та лист, що підтверджує участь команди у змаганнях, з назвою команди клубу/юридичної особи, що зареєстрований в Україні – власника команди, подаються до ФБУ до 15.08.2018 р. по факсу (044) 239 86 00 або електронною поштою на адресу **info@ukrbasket.net** , поштою - адреса: Спортивна площа, 1, Палац спорту, Федерація Баскетболу України, офіс 315, м. Київ, 01001.

12. Медико-санітарне забезпечення

Медичний контроль здійснюється на місці проведення змагань.

Генеральний секретар
Федерації баскетболу України

В.В. Драбіковський



Підготовка суддів у баскетболі

ЗАЯВКА НА УЧАСТЬ У ЧЕМПІОНАТІ / КУБКУ УКРАЇНИ З БАСКЕТБОЛУ
серед чоловічих / жіночих команд сезону 20__/20__ рр.

від команди _____ Ліга _____

№ п/п	Прізвище, ім'я та по батькові	Дата і рік народження	Зріст	Вага	Амплуа	Спортивне Звання/ Країна	Медичний допуск	Підпис лікаря
1	В АЛФАВІТНОМУ	01.01.1991					Дата	Підпис
2	ПОРЯДКУ						Дата	лікаря
3							Дата	Підпис
4							Дата	лікаря
							Дата	Підпис
...23							Дата	лікаря
24							Дата	Підпис
ТРЕНЕРСЬКО-АДМІНІСТРАТИВНИЙ СКЛАД								
1		03.10. 1948		Головний тренер		ЗТ України		
2...				Тренер		МС		
				Адміністратор				
...8				Лікар (масажист та ін.)				
ТРЕНЕРСЬКО-АДМІНІСТРАТИВНИЙ СКЛАД – ВСІ, КОМУ ПОТРІБНІ ПОСВІДЧЕННЯ УЧАСНИКА ЧЕМПІОНАТУ ДЛЯ ПЕРЕБУВАННЯ НА ЛАВІ КОМАНДИ ПІД ЧАС ГРИ								

Засвідчують керівники:

Міського або обласного управління фізичної культури та спорту _____ прізвище, ініціали, підпис, печатка

Місцевої федерації баскетболу _____ прізвище, ініціали, підпис, печатка

Клубу (президент, директор клубу) _____ прізвище, ініціали, підпис, печатка

Лікар (доп. _____ осіб) _____ прізвище, ініціали, підпис, печатка



Підготовка суддів у баскетболі

ТЕХНІЧНА ЗАЯВКА

Команда _____

Номер гри _____	Команда-господар _____	Команда-гість _____
Дата __.__.20__		

№№ реєстрації	Прізвище та ім'я гравця	Ігровий № (від меншого до більшого №№)

Тренер команди _____

Помічник тренера _____

та ін. для представлення _____

В чотирьох екземплярах на кожну гру:

одну для секретаря, одну для статистиків, одну для диктора, одну для телекоментатора



Підготовка суддів у баскетболі

ЗВІТ головної суддівської колегії про проведення спортивних змагань

Назва змагань _____
Вид спорту _____
Строки проведення з _____ по _____ 20__ року
Місце проведення _____

Наказ (інший розпорядчий документ) організатора спортивного змагання
від _____ 20__ року № _____, кошторис № _____

Кількість територій _____
Кількість команд-учасниць _____
Кількість учасників змагань:
спортсменів: _____ осіб
з них: чол. _____ осіб
жін. _____ осіб
інших офіційних представників _____ осіб
спортивних суддів _____ осіб

Умови:

харчування: самостійно або централізовано (підкреслити)

місце проживання учасників _____

(назви готелів, гуртожитків тощо)

Результати спортивних змагань (додаються протоколи змагань у друкованому або електронному вигляді).

Встановлені рекорди (вказати результат, прізвище рекордсмена):

світу _____

Європи _____

України _____

адміністративно-територіальної одиниці _____

Прізвища спортсменів, які отримали травми під час участі у змаганні (причини, що призвели до отримання травми, попередній діагноз лікаря та методи лікування, чи був страховий випадок)

Проблеми, які виникли під час проведення спортивного змагання _____

Висновки, зауваження та проблемні питання _____

Головний суддя змагань _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові, суддівська
категорія)

Головний секретар змагань _____
(підпис) (прізвище, ім'я, по батькові, суддівська
категорія)

_____ 20__ року



ЗВІТ ГОЛОВНОГО СУДДІ ЗМАГАНЬ

_____ (назва змагань)

1. Змагання проходили з _____ по _____ р.р.. в спортивних залах _____ і ін ..

2. У змаганнях брали участь _____ команд _____ учасника
(__ - МС, __ - КМС, ___ - 1 розряд, _____ - б / р.)

3. Змагання проводилися у двох підгрупах по 8 команд за коловою системою. За результатами попередніх ігор були сформовані 2 підгрупи, в яких команди розіграли I підгрупа – з 1 по 8 місце, II підгрупа з 9 по 16 місце, серед команд, що вийшли у фінал в серії ігор плей-оф були визначені переможців змагань.

Таблиця результатів додається.

4. Змагання обслуговувала суддівська бригада в такому складі:

5. При проведенні змагань протестів подано не було.

6. В іграх спортсмени серйозних травм не отримували.

Гл. суддя

Гл. секретар



Підготовка суддів у баскетболі

Затверджую _____

Табель

роботи суддівської колегії змагань _____ з баскетболу
терміни проведення змагань: з _____ по _____ 20__ р.

№	Ф.І.П.	Дані паспорту	адреса	посада	дата												Усього	

Головний суддя

Головний секретар



СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Баскетбол. Подготовка судей: Учебное пособие /Под редакцией С.В. Чернова. М.: Физическая культура, 2009. 256 с.
2. Вознюк Т.В. Сучасні ігрові види спорту: теорія та методика викладання : Навчальний посібник. Вінниця: ФОП Корзун Д.Ю., 2017. 248 с.
3. Давыдов М. А. Методические рекомендации по проведению семинаров судей по баскетболу. М. : Физическая культура и спорт, 1984. 91 с.
4. Давыдов М. А. Судейство соревнований по баскетболу. М. : Физическая культура и спорт, 1984. 117 с.
5. Дмитриев Ф. Б. Комплексная методика подготовки и критерии эффективности работы судей по баскетболу: Монография. Москва: ООО Издательский Центр «Наука», 2017. 128 с.
6. Дусь С. В. Соціально-педагогічні передумови розробки технології підготовки арбітрів з баскетболу в Україні. *Вісник Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Фізичне виховання, спорт і здоров'я людини*. 2015. С. 133-138.
7. Дусь С. В., Кулібаба С. О. Розробка технології підготовки арбітрів з баскетболу. Міжнародна науково-практична конференція "*Фізична культура, спорт та здоров'я*". 2015. С. 24-26.
8. Дусь С., Лисюк С. Оцінка рівня знань та вмінь арбітрів з баскетболу. *Фізична культура, спорт та здоров'я нації*. 2016. №. 20. С. 307-311.
9. Железнов А. В. Организация соревнований, практическое судейство матчей по баскетболу. Витебск : УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2012. 50 с.
10. Железнов А. В., Железнов А. А. Судейство в баскетболе: Механика трех судей. Методические рекомендации. Витебск : УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2016. 44 с.
11. Зуев В. Н. Спортивный арбитр : учеб. Пособие. М. : Советский спорт, 2004. 394 с.
12. Кафтанова Т. В. Актуальні проблеми фізичної підготовленості судді з баскетболу. *Будеущие исследования*. 2016. Т. 11. С. 41-43.
13. Костюкевич В.М. Організація і проведення змагань із спортивних ігор. Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів фізичного виховання. Вінниця: Планер, 2005. 216 с.
14. Кузин В. В. Кутепов М. Е., Холодняк Д. Г. Спортивный арбитраж. М. : Физкультура, образование и наука», 1996. 223 с.
15. Маслова О. В., Гопей М. М. Оцінка рівня тривожності суддів у баскетболі. *Вісник Прикарпатського університету. Фізична культура*. 2013. №. 18. С. 174-178.
16. Нефедов В. М. Подготовка судей по баскетболу. М.: Салам, 2009. 247 с.



17. Подготовка судей-секретарей по баскетболу в вузе: методическая разработка / сост.: Д. В. Романов, А. В. Световой, Т. В. Даньшина. Бишкек: КРСУ, 2016. 40 с.
18. Подтикан М. П., Помещикова И. П., Ширяева И. В. Рівень підготовленості баскетбольних арбітрів до змагань. *Спортивні ігри*. 2017. №. 4. С. 42-46.
19. Помещикова И. П., Микита П. П., Ломан С. А. Напрями підготовки арбітрів у баскетболі. *Проблеми і перспективи розвитку спортивних ігор і єдиноборств у вищих навчальних закладах*. 2018. Т. 2. С. 66-70.
20. Помещикова И. П., Пашенко Н. О., Печников О. Д. Підвищення рівня спеціальної підготовленості молодих баскетбольних арбітрів. *Слобожанський науково-спортивний вісник*. 2013. №. 5 (38). С.192-195.
21. Поплавський Л. Ю. Баскетбол. К. : Олімпійська література, 2004. 448 с.
22. Рачок М. М. Особливості психологічної підготовки баскетбольних арбітрів *Physical education, sports and health culture in modern society*. 2013. №. 1 (21). С. 367-370.
23. Суддя з виду спорту [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.jobs.ua/ukr/dkhp/articles-2777/>.
24. Тамашевський І.Я. Організація та проведення змагань з волейболу: Навчальнометодичні матеріали. Житомир: Житомирський державний університет імені Івана Франка, 2010. 32 с.
25. Фомин С. Г., Губа, В. П. Теоретические и практические основы подготовки молодых арбитров (на примере баскетбола), Москва : ТООИКА, 2000, 82 с.
26. <http://allbasketball.ru>
27. <http://bukvar.su/fizkultura-i-sport/59351-Sorevnovaniya-po-basketbolu.html>
28. <http://referypro.ru>
29. <http://www.basketclubs.ru/publ/>