



Российская Федерация  
Баскетбола



# БАЗОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ БАСКЕТБОЛЬНОГО СУДЕЙСТВА

версия 2.1

Данное руководство для судей основывается на Официальных правилах баскетбола ФИБА 2022.

В случае расхождений в редакциях на разных языках в значении или интерпретации слова или фразы, приоритет имеет текст на английском языке.

Содержимое не может быть изменено и представлено с логотипом ФИБА без письменного разрешения от FIBA Referee Operations.

В тексте руководства для судей все упоминания игрока, тренера, судьи и т.д., сделанные в мужском роде, также применимы для женщин. Необходимо понимать, что это сделано исключительно из практических соображений.

Данный материал разработан FIBA Referee Operations. В случае обнаружения ошибок или расхождений просьба уведомить об этом по электронной почте [ostrovskiy@russibasket.ru](mailto:ostrovskiy@russibasket.ru)



Термин	Перевод	Сокр.	Значение
45° (Forty five degrees)	45° (Сорок пять градусов)	45°	Относится к предпочтительному углу положения судьи, особенно в позиции Ведущего и Ведомого, а в некоторых случаях также Центрального. Судьи в позициях L и T обычно стоят лицом к корзине и сохраняют угол 45° для того, чтобы держать как можно больше игроков в поле своего зрения. Базовое положение Центрального – в основном спиной параллельно к боковой линии, но, как правило, адаптирует позицию примерно к 45° при проходах со слабой стороны.



Термин	Перевод	Сокр.	Значение
Act of Shooting	Процесс броска	AOS	<p>Процесс броска при броске:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Начинается, когда игрок, по мнению судьи, начинает движение мячом вверх по направлению к корзине соперников.</li><li>Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока, или если начинается совершенно новый процесс броска и в случае, если игрок выполнял бросок в прыжке – обе ноги приземлились на игровую площадку.</li></ul> <p>Процесс броска при непрерывном движении при проходе к корзине и других бросках в движении:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Начинается, когда мяч оказывается в руке(-ах) игрока после завершения ведения или ловле мяч в воздухе, и игрок начинает, по мнению судьи, бросковое движение, предшествующее выпуску мяча.</li><li>Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока, или если начат совершенно новый процесс броска, и в случае, если игрок выполнял бросок в прыжке – обе ноги приземлились на игровую площадку.</li></ul>

<b>Action Area</b>	Область действия	AA	Область действия может включать игроков с мячом или без него. Знание множества игровых ситуаций (пик-н-роллы, заслоны, пост-апы, подборы) поможет судьям определить области действий в их первичной зоне ответственности или при продлении и расширении охвата.
<b>Active Mindset</b>	Активное мышление	AMI	Судейство – это не только всегда быть наготове. Хорошие судьи постоянно анализируют движения и действия игроков с целью выбрать позицию, чтобы увидеть неправильные действия. Ищите причины, чтобы дать свисток.
<b>Active Referee</b>	Активный судья	AR	Судья, передающий мяч игроку, выполняющему штрафной бросок или вбрасывание, или проводящий спорный бросок для начала игры.
<b>Alternating Possession</b>	Поочередное владение	AP	Поочередное владение – способ заставить мяч стать живым с помощью вбрасывания вместо спорного броска.
<b>Alternating Possession Arrow</b>	Стрелка поочередного владения	APA	Команда, имеющая право на вбрасывание в результате поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной к корзине соперников. Направление стрелки поочередного владения должно быть немедленно изменено, когда заканчивается вбрасывание в результате поочередного владения.
<b>Angle(s)</b>	Угол (углы)	-	Рабочие углы – это попытка обеспечить поле зрения, когда судья может видеть между игроками для того, чтобы сохранить обзор областей с наиболее вероятным контактом.
<b>Anticipate (call)</b>	Предвидеть (свисток)	AC	Описывает ситуацию, когда судья предвосхищает, что произойдет определенное событие и дает свисток до того, как на самом деле увидит и отреагирует на это событие. Обычно это относится к случаям, когда судья допускает ошибку, потому что то, что он предполагал, на самом деле не произошло.
<b>Anticipate (play)</b>	Предвидеть (действие)	APL	Описывает ситуацию, когда судья способен читать игровое действие и предугадать следующие движения, вследствие чего правильно заранее адаптировать позицию/угол для охвата предстоящей игровой ситуации.

<b>Assistant Scorer</b>	Помощник секретаря	ASC	Помощник секретаря должен управлять табло и помогать секретарю. В случае расхождений между табло и протоколом и невозможности установить истину, протокол должен иметь приоритет, а показания на табло должны быть исправлены соответствующим образом.
<b>At the Disposal (Ball)</b>	В распоряжении (мяч)	BATD	Когда судья передает мяч игроку, выполняющему вбрасывание или штрафной бросок, или помещает мяч в распоряжение игрока.
<b>Authorised Signals</b>	Утвержденные жесты	-	Утвержденные жесты – жесты, демонстрируемые судьями для официальной коммуникации с игроками или скамейкой, предусмотренные Правилами баскетбола ФИБА.

## B

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Backboard</b>	Щит	BB	Деревянный или стеклянный прямоугольник, на котором установлено кольцо. Официальные размеры – 1,8м ширина и 1,05м высота. Кольцо находится в центре щита в 15 см от его основания.
<b>Backcourt</b>	Тыловая зона	BC	Тыловая зона команды включает в себя собственную корзину, наружную часть щита и часть игровой площадки, ограниченную лицевой линией за собственной корзиной, боковыми линиями и центральной линией.
<b>Backcourt Violation</b>	Нарушение правила «Зона»	BCV	Когда нападающий с мячом в своей передовой зоне возвращает мяч в тыловую зону, где его первым касается он сам или его партнер по команде. Также называется «over and back».
<b>Ball Side</b>	Сторона мяча	BS	Относится к положению мяча. Если разделить игровую площадку воображаемой линией от корзины до корзины, сторона, на которой находится мяч, называется стороной мяча.

<b>Basket Interference</b>	Помеха мячу	VI	<p>Помеха мячу происходит, когда:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• После броска с игры или последнего штрафного броска игрок касается корзины или щита в тот момент, когда мяч находится в контакте с кольцом.</li> <li>• После штрафного броска, за которым следует(-ют) дополнительный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки), игрок касается мяча, корзины или щита в тот момент, когда все еще сохраняется возможность попадания мяча в корзину.</li> <li>• Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча.</li> <li>• Защитник касается мяча или корзины в тот момент, когда мяч находится внутри корзины, тем самым препятствуя прохождению мяча через корзину.</li> <li>• Игрок вызывает вибрацию или захватывает корзину таким образом, что, по мнению судьи, это помешало попаданию мяча либо привело к попаданию мяча в корзину.</li> <li>• Игрок захватывает корзину и играет в мяч.</li> </ul>
<b>Bench Control</b>	Контроль скамейки	-	Судьи обеспечивают то, что игроки и тренеры, сидящие на скамейке, не нарушают правила спортивного соперничества.
<b>Blocking</b>	Блокировка	BL	Блокировка – это неправильный персональный контакт, который ограничивает продвижение соперника с мячом или без него.
<b>Bonus</b>	Бонус	-	Предоставление 2 штрафных бросков игроку, на котором совершен фол, когда команда соперников достигла лимита четырех командных фолов в четверти.
<b>Boundary Lines</b>	Ограничивающие линии	-	Игровая площадка должна быть ограничена соответствующими линиями, состоящими из лицевых и боковых линий. Эти линии не являются частью игровой площадки.
<b>Buzzer</b>	Баззер	-	Сигнал с секретарского стола, используемый для сообщения о заменах, тайм-аутах, дисквалификациях и окончаниях четвертей. Также может быть использован судьями-секретарями для того, чтобы позвать судью для пояснения в случае недопонимания решения.

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
Cadence whistle	Темповой свисток	CW	Свисток вне зоны первичной ответственности с задержкой для того, чтобы дать партнеру первому сделать свисток в своей первичной зоне ответственности (см. Оказание помощи)
Cancel the Score (basket)	Отмена попадания	-	Жест судьи, сигнализирующий о том, что попадание не засчитывается, т.е. когда игрок сталкивается с соперником до того, как мяч покинул руки бросающего – судья отменяет попадание, показывая секретарскому столу, что попадание не засчитывается.
Captain	Капитан	CAP	Капитан (кап.) – игрок, назначенный главным тренером представлять свою команду на игровой площадке. Капитан может обращаться в уважительной форме к судьям во время игры для получения информации, однако, только когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.
Center (Referee)	Центральный (судья)	C	Центральный судья (ЗРО) – судья, находящийся на противоположной стороне передовой зоны от Ведущего судьи (обычно на противоположной стороне от мяча) на продолжении линии штрафного броска (базовая позиция). В зависимости от местонахождения мяча, Центральный может быть на любой стороне передовой зоны.
Centre Line	Центральная линия	-	Линия, обозначающая середину площадки.
Charge (Charging)	Столкновение	CH	Столкновение – неправильный персональный контакт с мячом или без него, толчком или движением в тело соперника.
Check-in – Check-in – Check out (triple-C)	Чек-ин – Чек-ин – Чек-аут (Triple-C)	CCC	Относится к процедуре/технике, в которой как минимум один судья всегда отвечает за игровую ситуацию с мячом.
Close Down	Клоуз даун	CD	Позиция Ведущего, куда он должен переместиться перед тем, как начать ротацию.

<b>Closed Angle</b>	Закрытый угол	CA	Закрытый обзор или позиция на одной линии с областью действия в первичной/вторичной зоне ответственности.
<b>Comissioner</b>	Комиссар	COM	Комиссар должен сидеть между секретарем и секундометристом. Его основными обязанностями во время игры являются наблюдение за работой судей-секретарей и оказание помощи Старшему судье и судье(-ям) в нормальном проведении игры.
<b>Consistency</b>	Последовательность	-	Судья, который интерпретирует игровые ситуации одинаково в течение всей игры, называется последовательным.
<b>Control of the Ball</b>	Контроль мяча	COB	Команда называется контролирующей мяч, когда игрок этой команды первым установил владение в площадке или когда мяч оказался в его распоряжении для вбрасывания. Контроль распространяется до того, как выполнен бросок, звучит свисток, или игрок противоположной команды устанавливает контроль. Игрок контролирует мяч, когда он держит живой мяч в руках или ведет его, или когда мяч находится в его распоряжении для вбрасывания или штрафного броска.
<b>Correctable Errors</b>	Исправляемые ошибки	CE	Судьи могут исправить ошибку в том случае, если правило было проигнорировано из-за невнимательности только в следующих ситуациях: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).</li> <li>• Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).</li> <li>• Ошибочное засчитывание или отмена очка(-ов) судьями.</li> <li>• Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку.</li> </ul>
<b>Coverage</b>	Охват	CG	Обзор игры двумя/тремя судьями, хороший охват означает, что судьи держат в поле зрения всех игроков как с мячом, так и без него.



<b>Crew Chief</b>	Старший судья	СС	Старший судья (СС) обычно более возрастной и/или опытный из двоих/троих судей. Обязанности Старшего судьи такие же, как и у остальных, за исключением того, что он: 1. Иницирует начало игры и каждой четверти. 2. Проверяет и утверждает все оборудование, которое будет использоваться в игре. 3. Имеет полномочия на принятие окончательного решения по любой ситуации, не оговоренной в правилах.
<b>Cross step</b>	Скрестный шаг	CS	Когда игрок начинает продвижение в одном направлении, судья делает шаги в противоположном. Данная адаптация позиции может использоваться во всех позициях – Ведомый, Ведущий, Центральный.
<b>Cylinder (principle)</b>	Цилиндр (принцип)	CP	Воображаемое вертикальное продолжение игрока. Игроки имеют право занять место на полу и также цилиндр над ним (т.е. они могут выпрыгнуть вертикально вверх, не потеряв свою позицию).

## D

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Dead Ball</b>	Мертвый мяч	DB	Мяч становится мертвым, когда: 1. Заброшен любой мяч с игры или со штрафного броска. 2. Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой. 3. Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(-ют): 3.1. Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки). 3.2. Дальнейшее наказание (штрафной(-ые) бросок(-ки) и/или владение). 4. Звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма. 5. Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч.

<b>Dead Ball Officiating</b>	Судейство при мертвом мяче	DBO	Относится к любым действиям, которые происходят после того, как судья дал свисток и до того, как мяч снова стал живым. Судейство при мертвом мяче является, в основном, предупредительным и требует, чтобы остальные неактивные судьи работали во время периода мертвого мяча.
<b>Delay of Game (Warning)</b>	Задержка игры (Предупреждение)	DOG	Предупреждение, вынесенное, когда игра задерживается из-за умышленного касания мяча после того, как тот проходит через корзину, или помеха оперативному выполнению вбрасывания или штрафного броска, или позднее появление на площадке перед началом игры или второй половины.
<b>Distance &amp; Stationary</b>	Дистанция и неподвижность	DS	При судействе игровой ситуации важно сохранять подходящую дистанцию до нее, не подходя слишком близко и быть неподвижным при анализе и оценке игровой ситуации.
<b>Disqualification</b>	Дисквалификация	DQ	Дисквалифицирующий фол – любое вопиющее неспортивное действие игрока или лиц на скамейке команды.
<b>Double Dribble</b>	Двойное ведение	DD	Это неправильное ведение, когда игрок прекращает вести мяч, позволяя ему коснуться обеих рук или задержаться на руке, а затем начинает ведение заново.
<b>Double Foul</b>	Обоюдный фол	DOF	Обоюдный фол – это ситуация, в которой 2 соперника совершают персональные или неспортивные/дисквалифицирующие фолы друг против друга приблизительно в одно и то же время. Чтобы рассматривать 2 фола как обоюдный фол, должны применяться следующие условия: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Оба фола являются фолами игрока.</li> <li>• Оба фола включают физический контакт.</li> <li>• Оба фола происходят между 2 соперниками, которые фолят друг на друге.</li> <li>• Оба фола либо персональные, либо любая комбинация неспортивных и дисквалифицирующих фолов</li> </ul>
<b>Double Whistle</b>	Двойной свисток	DW	Когда двое судей одновременно дают свисток.

<b>Dribble</b>	Ведение	DR	Ведение – это перемещение живого мяча, вызванное игроком, контролирующим его, который бросает, отбивает или катит мяч по полу.
<b>Dual Coverage</b>	Двойной охват	DUCE	Зона ответственности и действий, в которой двое судей имеют перекрывающиеся зоны первичной ответственности в одной и той же области или ситуации.

# E

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Edge of the Play</b>	Край игровой ситуации	EPL	В позиции Ведущего крайне важно адаптировать положение относительно мяча и игроков вне ограниченной зоны, чтобы сохранять их в поле своего зрения и иметь открытый обзор. Находясь с края игровой ситуации, судья обычно способен видеть больше игроков и лучше предвидеть следующую игровую ситуацию. Эта позиция связана с термином «Угол 45°».
<b>Eight (8) Seconds Violation</b>	Нарушение правила восьми (8) секунд	8S	Когда команда устанавливает новый контроль над мячом в своей тыловой зоне, у нее есть восемь секунд, чтобы перевести мяч за центральную линию.
<b>Ejection</b>	Удаление	-	Когда судья требует у игрока покинуть площадку за дисквалифицирующий фол или за второй технический или неспортивный фол этого же игрока.
<b>Elbowing</b>	Игра локтем	ELW	Любой удар или контакт локтем, который подразумевает фол. Также – действие, заключающееся в чрезмерном размахивании локтями нападающим с мячом (без контакта).
<b>End Of the Game</b>	Окончание игры	EOG	Окончание игры
<b>End Of the Quarter</b>	Окончание четверти	EOQ	Окончание четверти
<b>Endline (Baseline)</b>	Лицевая линия	-	Ограничивающие линии, размеченные на обоих концах игровой площадки. Линия считается аутом. В американском баскетболе используется термин “baseline”.

Extended Coverage	Расширенный охват	EXCE	На высшем уровне судейства судья должен быть способен расширить зону охвата на две различные игровые ситуации одновременно.
-------------------	-------------------	------	---

# F

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
Fake (Basketball)	Имитация (баскетбол)	-	Обычно атакующий маневр, когда нападающий игрок имитирует движение в одну сторону, чтобы направить туда защитника, а затем попытаться пройти защитника в другом направлении.
Fake (Refereeing)	Имитация (судейство)	FK	Имитация (судейство) – это любое действие, в котором игрок делает вид, что на нем совершен фол или делает театральное преувеличенное движение для создания впечатления фола на себе, тем самым получая незаслуженное преимущество. Примеры имитаций: падение назад, падение вниз, движение назад головой и т.д., симулирующие контакт соперника, которого на самом деле либо не произошло, либо он был незначительный (см. «Флоп»).
Fantasy Call (Phantom Call)	Придуманный свисток (фантомный свисток)	FAC	Описывает ситуацию, когда судья дает свисток на фол, а на самом деле даже не было контакта (проблема с самодисциплиной / «не вижу – не свищу»). Отличается от незначительного контакта, ошибочно зафиксированного как фол (проблема с критериями).
Fast Break	Быстрый отрыв	FB	Быстрое изменение направления атаки, когда защищающаяся команда получает владение мячом после перехвата, подбора, нарушения или пропущенного мяча и быстро атакует на противоположном конце площадки, пытаясь получить численное или позиционное преимущество над соперниками и выполнить в результате бросок с большой вероятностью попадания.

<b>Feel for the Game</b>	Чувство игры	-	Способность судьи чувствовать, что происходит на площадке: повышается ли градус накала, высоки ли скорости, не происходит ли слишком много контактов и т.д. Судья с хорошим чувством игры имеет лучшую возможность обеспечивать контроль над игрой.
<b>Fighting</b>	Драка	FGT	Драка – физическое воздействие между 2 или более соперниками (игроками и/или лицами на скамейках команд).
<b>Five (5) Fouls</b>	Пять (5) фолов	5F	Игрок, совершивший 5 фолов, должен быть проинформирован судьей, немедленно покинуть игру и быть заменен в течение 30 секунд.
<b>Five (5) Seconds Violation</b>	Нарушение правила пяти (5) секунд	5S	Как только игрок получил в свое распоряжение мяч для выполнения вбрасывания или штрафного броска, он должен выпустить его в течение 5 секунд. Также плотноопаемый игрок, контролирующий мяч, должен в течение 5 секунд отдать передачу, выполнить бросок или начать ведение – не сделав этого, игрок совершает нарушение. Плотноопаемый игрок, ведущий мяч, не подпадает под правило 5 секунд.
<b>Flagrant Foul</b>	Вопиющий фол	FF	Может быть персональным или техническим фолом. Это всегда неспортивное поведение и может быть умышленным или неумышленным. Персональный фол включает в себя агрессивный или жесткий контакт, например, удар кулаком или локтем, удар ногой, коленом, перемещение под игроком, находящимся в воздухе, приседание или выставление бедра таким образом, что это может вызвать серьезную травму соперника. В случае фولا без контакта – включает в себя чрезмерное и иногда продолжительное непристойное и/или оскорбительное поведение.
<b>Flop (Refereeing)</b>	Флоп (судейство)	FL	Любая имитация, симуляция или преувеличенное действие игрока с мячом или без мяча – падение назад, вниз, запрокидывание головы и т.д. – имитация контакта соперника в неестественном виде вообще без контакта или с незначительным контактом.

<b>Foot (Kick) Violation</b>	Нарушение «игра (удар) ногой»	FVI	Игрок не должен бежать с мячом, умышленного бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или бить по мячу кулаком.  Однако, случайный контакт или касание мяча любой частью ноги не является нарушением (Умышленная игра ногой).
<b>Foul</b>	Фол	-	Фол – несоблюдение правил вследствие неправильного персонального контакта с соперником и/или неспортивного поведения.
<b>Foul Lane</b>	Ограниченная зона	-	Ограниченная область на обоих концах площадки, выделенная штрафной линией, линиями фолов и лицевыми линиями. Также называется «краска», «key» и «paint»
<b>Foul not in Act of shooting</b>	Фол не в процессе броска	FNAOS	Когда защитник совершает неправильный контакт и фол зафиксирован, но не в процессе броска (также применяется термин «Фол на полу» - «Foul on floor»).
<b>Fouled in Act of Shooting (AOS)</b>	Фол в процессе броска	FAOS	Когда защитник совершает неправильный контакт на игроке, выполняющем бросок или во время продолженного движения.
<b>Free Throw Line Extended</b>	Продолжение линии штрафного броска	FTEX	Воображаемая линия, представляющая собой продолжение линии штрафного броска через всю ширину площадки. Большинство тренеров используют ее для разработки указаний по действиям в защите. Когда мяч находится выше воображаемой линии, применяются одни принципы, когда ниже – другие. Также используется как отправная точка для координации действий нападающих. Является базовой (установочной) позицией на площадке для Центрального.
<b>Free Throw(s)</b>	Штрафной(-ые) бросок(-ки)	FT	Штрафной бросок – возможность, предоставляемая игроку набрать 1 очко без помех с позиции за линией штрафного броска и внутри полукруга.
<b>Freedom of Movement</b>	Свобода передвижения	FOM	Важнейший также и в Правилах термин, обозначающий возможность игрока перемещаться с одного места на площадке на другое без неправомерных препятствий. Если контакт, вызванный игроком, любым образом ограничивает свободу перемещения соперника, такой контакт является фолом.

Freeze	Застыть	-	В случае одновременных свистков судья, который чувствует, что находится в выгодной позиции для того, чтобы дать свисток (обычно судья, находящийся дальше от инцидента), должен немедленно остановиться и оставаться неподвижным (застыть) для того, чтобы дать своему партнеру переместиться к инциденту и начать управлять ситуацией.
Frontcourt	Передовая зона	FC	Передовая зона команды состоит из корзины соперников, лицевой части щита и части игровой площадки, ограниченной лицевой линией за корзиной соперников, боковыми линиями и внутренним краем центральной линии, ближайшей к корзине соперников.



Термин	Перевод	Сокр.	Значение
Game Clock	Игровые часы	GC	
Game Clock Reset	Коррекция игровых часов	GCRS	Относится к изменению показаний Игровых часов на правильные.
Game Control	Контроль игры	GC	О судье говорят, что он контролирует игру, когда она протекает гладко, по правилам, как и предполагается, а правила спортивного соперничества выполняются строго, но справедливо. Контроль игры отличается от управления игрой.
Game Flow	Течение игры	GF	Скорость или темп, с которой проходит игра. Определяется участвующими командами, судьи должны стараться как можно реже останавливать течение игры.
Game Saver	Спасение игры	GS	Важное и правильное решение, принятое судьей независимо от его позиции или зоны ответственности в конце игры, которое являлось ключевым для защиты честности игры (фактически «спасение игры»). Если бы данное решение не было принято, могла сложиться ситуация, что команда, заслужившая победу, ее бы не одержала.
Gather the Ball	Брать мяч	-	«Брать мяч» относится к моменту, когда игрок располагает две руки на мяче или кладет руки под мяч таким образом, что не может правильно продолжить ведение.

<b>Giving Help</b>	Оказание помощи	GH	Судья, оказывающий помощь вне своей первичной зоны ответственности и дающий верный свисток после предоставления возможности партнеру дать данный свисток в своей первичной зоне ответственности (См. Cadence whistle).
<b>Goal (Field Goal)</b>	Попадание (с игры)	FG	Попадание засчитывается, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или проходит через нее. Мяч считается находящимся внутри корзины, если даже незначительная его часть находится внутри и ниже уровня кольца
<b>Goaltending</b>	Помеха попаданию	GT	Помеха попаданию происходит при броске и с игры, когда игрок касается мяча, полностью находящегося выше уровня кольца и: <ul style="list-style-type: none"> <li>• На нисходящей траектории его полета к корзине или</li> <li>• После касания им щита.</li> </ul>

# Н

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Hand Checking</b>	Неправильная игра руками	НС	Неправильная игра кистями или выставленными руками происходит, когда обороняющийся игрок находится в защитной стойке, а его кисти или руки располагаются на сопернике с мячом или без мяча и остаются в контакте для сдерживания продвижения соперника.
<b>Head Coach's Challenge</b>	Челлендж главного тренера	НСС	Во всех играх, где используется Система немедленного видеоповтора, главный тренер может запросить челлендж главного тренера, т.е. попросить ближайшего судью проверить решение судей с использованием IRS для просмотра игровой ситуации.
<b>Held Ball</b>	Спорный мяч	НВ	Спорный мяч происходит, когда один или более игроков соперничающих команд располагают одну или обе руки на мяче так крепко, что ни один из них не может установить контроль над мячом без чрезмерно грубых действий.



<b>Help Side</b>	Сторона помощи	HSB	Половина передовой зоны напротив той, где находится мяч (берется от воображаемой линии, проведенной от кольца через вершину ограниченной зоны к середине центрального круга).
<b>Holding</b>	Задержка	HOL	Задержка – это неправильный персональный контакт с соперником, который ограничивает свободу его перемещения. Данный контакт (задержка) может происходить с любой частью тела.
<b>Hooking</b>	Захват	HOK	Когда нападающий захватывает или заплетает руку или локоть защитника с целью не дать ему правильно играть в защите.



Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Illegal Dribble</b>	Неправильное ведение	IDR	Нарушение, совершенное игроком, ведущим мяч, при проносе мяча или двойном ведении.
<b>Illegal Use of Hands</b>	Неправильное использование рук	IUH	Неправильное использование рук для ограничения продвижения соперника. Обычно этот фол совершается на ведущем мяч игроке и заключается в ударе по рукам при попытке выбить мяч.
<b>Image of the Referee</b>	Образ судьи	IOR	Как судья воспринимается другими людьми. Например, если судья выглядит неряшливо, образ, создаваемый им, настраивает игроков и тренеров на то, что он и судить будет небрежно. Лучший образ судьи – «Сильный, Решительный и Доступный для общения»
<b>Individual Officiating Techniques</b>	Индивидуальная судейская техника	IOT	Технические аспекты индивидуального судейства – как оценивать игровую ситуацию, используя соответствующую технику, такую как «Дистанция и неподвижность», «Судейство защиты», «Активное мышление», «Оставаться с игровой ситуацией», «Адаптация позиции для сохранения открытого угла обзора» и т.д.

<b>Infraction</b>	Нарушение	-	Буквально – любое нарушение – это несоблюдение правил, т.е. фолы (технические и фолы контакта) и нарушения. Однако, обычно этот термин относится только к нарушениям (т.е. три секунды, пробежка и т.д.).
<b>Inside-Out (Angle)</b>	Изнутри-Наружу (угол)	IN-O	В основном относится к Ведущему судье, который может не быть с краю игровой ситуации, а смотреть изнутри наружу вместо того, чтобы судить под углом 45° и держать как можно больше игроков в поле своего зрения.
<b>Instant Replay System</b>	Система немедленного видеоповтора	IRS	Относится к системе видеоповтора, которая может быть использована в определенных игровых ситуациях. Просмотр IRS производится судьями. Если свисток и решение судей является предметом просмотра IRS, первоначальное решение должно быть продемонстрировано судьями на игровой площадке. После просмотра IRS первоначальное решение судей может быть изменено, только если просмотр IRS предоставляет четкое и убедительное доказательство для изменения.
<b>Interpretation of the Rules</b>	Интерпретация правил	-	Для хорошего судейства необходимо, чтобы судья не применял правила буквально (т.е. контакт не разрешен), а наоборот, оценивал каждую ситуацию с точки зрения влияния на игру, т.е. интерпретировал правила в соответствии с их духом и целью.
<b>Interval (of Play)</b>	Перерыв (в игре)	IOP	В игре должны быть следующие перерывы: <ul style="list-style-type: none"> <li>• продолжительностью 20 минут до времени начала игры, указанного в расписании,</li> <li>• продолжительностью 2 минуты между первой и второй четвертями (первая половина), между третьей и четвертой четвертями (вторая половина), и перед каждым овертаймом,</li> <li>• продолжительностью 15 минут между половинами игры.</li> </ul> Во время перерывов в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.

# J

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
Jab (hand-checking)	Тычок (неправильная игра руками)	JAB	Повторяющееся касание или тычок соперника с мячом или без него является фолом, поскольку может привести к грубой игре.
Judgement	Усмотрение	-	Способность судьи оценивать каждую ситуацию с момента ее возникновения и принимать решение в зависимости от наличия или отсутствия влияния на игру, и действовать соответствующе ситуации.
Jump Ball (Situation)	Спорный бросок (ситуация)	JB	Спорный бросок происходит, когда судья подбрасывает мяч в центральном круге между любыми 2 соперниками в начале первой четверти. Также относится к «Ситуации спорного броска».

# L

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
Last Shot	Последний бросок	LS	Относится к ситуации, когда команда устанавливает новый командный контроль над мячом, и игровые часы показывают 24.0 секунды или менее, означая возможность завершения четверти во время этого командного владения.
Last 2 minutes of the game	Последние 2 минуты игры	L2M	Относится к последним 2 минутам четвертой четверти и овертайма.
Lead (Referee)	Ведущий (судья)	L	Ведущий (2РО/3РО) – судья, который встречает атаку, и чья зона ответственности включает в себя охват ситуаций вдоль лицевой линии в передовой зоне атакующей команды.
Legal Guarding Position	Правильная защитная стойка	LGP	Защитник находится в правильной изначальной защитной стойке, когда: <ul style="list-style-type: none"> <li>• находится лицом к своему сопернику</li> <li>• обе его ноги находятся на полу</li> </ul>
Line Up	Места для борьбы за подбор	-	Во время штрафного броска игроки занимают места для борьбы за подбор с обеих сторон от бросающего игрока

<b>Live Ball</b>	Живой мяч	LB	Мяч становится живым, когда: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Во время спорного броска мяч покидает руку(-и) судьи при подбросе.</li> <li>2. Во время штрафного броска мяч оказывается в расположении игрока, выполняющего штрафной бросок.</li> <li>3. Во время вбрасывания мяч оказывается в расположении игрока, выполняющего вбрасывание.</li> </ol>
<b>Loose Ball</b>	Свободный мяч	LOB	Когда мяч не контролируется ни одним из игроков, а катится или скачет по площадке, и игроки обеих команд пытаются установить над ним контроль. Также применяется в ситуациях подбора. Командный контроль не меняется до тех пор, пока соперники не установят контроль над мячом, означая, например, что может произойти нарушение времени для броска в тот момент, когда мяч свободный.

# M

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Manufactured (Shot)</b>	Искусственный (бросок)	MS	Происходит тогда, когда игрок не находился в процессе броска в момент неправильного контакта, но после этого контакта начинает процесс броска в надежде, что будут предоставлены штрафные броски
<b>Marginal Contact</b>	Незначительный контакт	MC	Несмотря на то, что баскетбол – бесконтактный вид спорта, невозможно игрокам перемещаться по площадке, не касаясь друг друга. Если контакт влияет на игру, то должен быть зафиксирован фол. Другие контакты, не оказывающие влияние на игру, считаются незначительными и несущественными, и должны быть проигнорированы
<b>Mechanics</b>	Механика	MEC	Технические аспекты судейства, т.е. как судьи перемещаются, охватывают зоны, демонстрируют жесты, проводят штрафные броски, ситуации спорного броска, вбрасывания и т.д.

<b>Media Time-Out(s)</b>	Медиа тайм-аут(ы)	МТО	Организаторы соревнований могут принять решение, должны ли использоваться медиа тайм-ауты, и, если должны, какой продолжительности (т.е. 60, 75, 90 или 100 секунд)
--------------------------	-------------------	-----	---

# N

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>No-Call</b>	Без свистка	NC	Одно из лучших решений судьи, который может воздерживаться от свистка, когда он считает, что возможный фол или нарушение не противоречит цели и духу правил.
<b>Non-Active Referee</b>	Неактивный судья	NAR	Судья, который не проводит штрафной бросок или вбрасывание, или не подбрасывает мяч во время спорного броска в начале игры.

# O

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Obvious Play</b>	Очевидный момент	OP	Ситуация, которая очевидна для большинства участников игры, включая судей, тренеров, игроков и зрителей. Судьи должны быть на 100% правильны в таких ситуациях, не имея права на ошибку.
<b>Off the Ball</b>	Без мяча	OFB	Затрагивает все аспекты игровых ситуаций, в которые не вовлечен игрок с мячом и ближайšie к нему игроки.
<b>Offensive End</b>	Сторона нападения	-	Сторона площадки, которую команда атакует и где пытается попасть в корзину (передовая зона).
<b>Official Basketball Rules Interpretations</b>	Официальные интерпретации правил баскетбола	OBRI	Документ, опубликованный ФИБА, который включает все установленные ФИБА официальные интерпретации.
<b>Open Angle</b>	Открытый угол	OA	Четкий обзор игровой ситуации в первичной/вторичной зоне ответственности судьи. Никогда не меняйте позицию с открытым углом.
<b>Opposite Side</b>	Противоположная сторона	OPS	Относится к стороне игровой площадки, дальней от судейского стола.

<b>Out-of-Bounds</b>	Аут	OOB	Область вне игровой площадки – расходящаяся от нее и включающая ограничивающие линии.
<b>Outside-In</b>	Снаружи-вовнутрь (угол)	O-IN	Предпочтительная позиция Ведущего, который располагается под углом 45° и держит как можно больше игроков в поле своего зрения.

## P

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Palming (the ball)</b>	На ладони (мяч)	PLM	Смотри «пронос мяча»
<b>Pass</b>	Передача	-	Способ перемещения мяча путем его переброса от одного игрока нападения к другому.
<b>Pass-Off</b>	Отменяющая передача	POFF	Ситуация, когда игрок начал AOS, и зафиксирован фол, однако игрок не продолжает бросковое движение, а заканчивает его передачей партнеру. Это считается как фол не в процессе броска.
<b>Patience Whistle</b>	Терпение со свистком	PW	Когда судья способен оценить всю игровую ситуацию (начало/середина/конец) перед тем, как дать свисток.
<b>Peripheral Vision</b>	Периферическое зрение	PV	Способность видеть широко в обе стороны, когда смотришь вперед.
<b>Personal Foul</b>	Персональный фол	PF	Персональный фол – это неправильный контакт игрока с соперником, независимо от того, живой мяч или мертвый.
<b>Phantom Call (Fantasy Call)</b>	Фантомный свисток (выдуманный свисток)	FAC	Описывает ситуацию, когда судья дает свисток на фол, а на самом деле не было даже контакта (проблема с самодисциплиной / «не вижу – не свищу»). Это отличается от незначительного контакта, который неправильно фиксируется как фол (проблемы с критериями).
<b>Pick</b>	Пик	SC	Заслон в нападении
<b>Pivot Foot</b>	Опорная нога	PF	Когда игрок владеет мячом и не ведет его, он имеет право вышагивать одной ногой при условии, что другая нога, называемая опорной, остается в том же месте на полу.

<b>Player</b>	Игрок	-	В течение игрового времени член команды является игроком, когда он находится на игровой площадке и имеет право играть.
<b>Point of Action</b>	Точка действия	POA	Относится к детализации действия для определения, по чему конкретно было зафиксировано нарушение (используется аналогично точке контакта).
<b>Point of Contact</b>	Точка контакта	POC	Относится к конкретному месту, где игрок контактирует с соперником (обычно используется для определения деталей неправильного контакта)
<b>Post-Play</b>	Игра центровых	PP	Относится к игре внутри ограниченной зоны и вокруг нее.
<b>Power Step</b>	Энергичный шаг	-	Энергичный шаг – это первый шаг, который делает судья при повороте и изменении направления с центра площадки и спринта к противоположной лицевой линии. Это должен быть мощный шаг параллельно боковой линии, который поможет судье начать спринт к противоположной лицевой линии.
<b>Processing the Play</b>	Трактовка игрового действия	PPL	Относится к способности судьи оценивать игровую ситуацию с ее начала, анализировать через фазу развития и до окончания игровой ситуации – и только затем принимать решение свистеть/не свистеть.
<b>Pre-Game Conference</b>	Предыгровое совещание	PGC	Перед началом важных соревнований судьям необходимо собраться вместе для знакомства друг с другом и разговора о механике и подготовке к игре.
<b>Pre-Game Routines</b>	Предыгровой распорядок	-	Распорядок, которому следует судья перед началом игры. Включает в себя проверку протокола, обеспечение того, что секундометрист знает временной регламент данного конкретного соревнования и т.д.
<b>Preventative Officiating</b>	Предупредительное судейство	PRO	Относится к действиям судей, предотвращающим возникновение проблем с помощью разговора с игроками и/или тренерами. Может происходить как во время живого мяча (игра в посту или на периметре), так и во время мертвого мяча.
<b>Primary (Coverage)</b>	Первичная (зона ответственности)	PCE	Зона ответственности и действия, которые судья всегда должен контролировать.

<b>Push-Off</b>	Выталкивание	PO	Когда нападающий отталкивается для того, чтобы помешать защитнику сыграть или попытаться сыграть в мяч, либо для создания большего пространства для себя.
<b>Pushing</b>	Толчок	PU	Толчок – неправильный персональный контакт с любой частью тела, когда игрок с силой двигает или пытается сдвинуть соперника с мячом или без него.

## Q

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Quick whistle</b>	Быстрый свисток	QW	Когда судья не способен оценить игровую ситуацию в целом перед тем, как дать свисток. Иногда быстрые свистки приводят к ненужным остановкам игры.

## R

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Rebound</b>	Подбор	RB	При промахе, последующая борьба двух команд за контроль над мячом называется подбором (мяч отскакивает от кольца или щита). Следовательно, взять подбор означает забрать мяч после промаха.
<b>Rectangle</b>	Прямоугольник	RC	Относится к передовой зоне, которая делится на 6 частей для определения зон ответственности.
<b>Ref</b>	Реф	-	Сокращение от рефери.
<b>Referee</b>	Судья	REF	В основном, используется для 2/3 судей, работающих на игре.
<b>Referees</b>	Судьи	-	Судьями являются старший судья и 1 или 2 судей. Им должны помогать судьи за столом и комиссар (если присутствует).
<b>Referee Instructor</b>	Инструктор судей	RI	Инструктор судей – человек, имеющий хорошие знания в методиках обучения и образовании, баскетболе и судействе. ФИБА сертифицирует и обучает инструкторов судей.



<b>Refereeing Defence</b>	Судейство защиты	RD	При судействе игры с мячом приоритет на концентрацию внимания на неправильные действия защитника, при этом сохраняя в поле зрения нападающего с мячом.
<b>Regular Call</b>	Обычный свисток	RC	Нормальный свисток судьи, ответственного за игровую ситуацию (без помощи).
<b>Ring</b>	Кольцо	-	Металлический круглый пруток корзины, через который должен пройти мяч для того, чтобы попадание было засчитано.
<b>Rotation</b>	Ротация	ROT	Относится к ситуациям, когда движение/местонахождение мяча заставляет Ведущего инициировать изменение позиции или «ротацию» на сторону мяча в передовой зоне. Ключом для ротации ведущего является ситуация, когда мяч перемещается на сторону Центрального (слабая сторона) и остается там. Изменение позиции Ведущего приводит к изменению позиции Центрального (на Ведомого) и Ведомого (на Центрального).

## S

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Scan (the Paint)</b>	Сканирование (ограниченной зоны)	SPA	Когда Ведущий делает ротацию на лицевой линии, он должен просматривать возможные неправильные действия без мяча в ограниченной зоне или, если там нет игроков, следующую зону действия.
<b>Score</b>	Очки/Счет	FG	Заброшенный мяч с игры или штрафной бросок. Также относится к количеству набранных командами очков – счет игры 50:47.
<b>Scorer</b>	Секретарь	SR	Секретарь должен вести протокол в соответствии с правилами баскетбола.
<b>Scoresheet</b>	Протокол	SS	Официальный документ с записями событий, который ведется всю игру. Протокол учитывает нарастающий счет набранных командой очков и личные очки и фолы.

<b>Screening</b>	Постановка заслона	SC	Постановка заслона – попытка задержать или помешать сопернику без мяча переместиться в желаемую позицию на игровой площадке.
<b>Secondary (Coverage)</b>	Вторичная (зона ответственности)	SCE	Зона ответственности и действий, которую судья контролирует после того, как убедился, что его первичная зона ответственности под контролем.
<b>Self-Evaluation</b>	Самоанализ	SEF	Процесс оценки собственного судейства.
<b>Selling the Call</b>	Продать свисток	STC	Акцентирование внимания на решении за счет более громкого голоса и свистка, и немного более демонстративной жестикуляции. Должно происходить только в случае спорного решения для того, чтобы оно было принято.
<b>Semi-Circle (No-Charge)</b>	Полукруг (без фолов столкновений)	NCSC	Области полукругов без фолов столкновений размечены на игровой площадке с целью определения особой области для оценки ситуаций блокировки/столкновения под корзиной. Линии полукругов без фолов столкновений являются их частью.
<b>Shot</b>	Бросок	-	Попытка забросить мяч в корзину.
<b>Shot Clock</b>	Таймер для броска	SC	
<b>Shot Clock Operator</b>	Оператор таймера для броска	SCO	Оператор должен управлять таймером для броска в соответствии с правилами баскетбола.
<b>Shot Clock Reset</b>	Коррекция таймера для броска	SCRS	Относится к сбросу таймера для броска на новые 14/24-секундный период или коррекции на правильные показания.
<b>Shot Clock Violation</b>	Нарушение времени для броска	SCV	Как только команда устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке, она должна выполнить бросок в течение 24/14 секунд. Невыполнение данного требования является нарушением.
<b>Sidelines</b>	Боковые линии	-	Ограничивающие линии, размеченные по бокам игровой площадки.
<b>Signals</b>	Жесты	-	Официальная коммуникация, описанная в правилах, с помощью которой судья объясняет свое решение игрокам и секретарскому столику.

<b>Signals (communication among the crew)</b>	Жесты (коммуникация внутри судейской бригады)	-	Скрытые жесты, сделанные одним из судей для помощи в поддержании игры и командной работы – например, вопрос к другому судье, видел ли он последнее касание перед выходом мяча в аут. Каждая бригада может использовать свой собственный способ внутренней коммуникации.
<b>Special Situations</b>	Особые ситуации	SPS	В один и тот же период остановки игровых часов после несоблюдения правил могут возникнуть особые ситуации, когда совершаются дополнительные фолы.
<b>Spirit and Intent of the Rules</b>	Дух и цель правил	-	Правила написаны не для того, чтобы применять их буквально, а для того, чтобы не дать игрокам получить преимущество незаконными методами. Следовательно, не все контакты являются фолами – только контакт, который предоставляет незаслуженное преимущество его инициатору. Поэтому каждый момент должен быть оценен по его влиянию на игру, а не в отрыве от нее. Гибкая интерпретация правил – это то, что требуется, судейство игры по Духу и цели правил.
<b>Starting Five</b>	Стартовая пятерка	SF	Главный тренер должен отметить 5 игроков, которые начнут игру, не позднее, чем за 10 минут до игры.
<b>Stay with the Play</b>	Оставаться с эпизодом	SWP	Относится к IOT – судья не должен убирать взгляд и снижать концентрацию на эпизоде до его завершения.
<b>Strong Side (Refereeing/ ЗРО)</b>	Сильная сторона (Судейство/ЗРО)	SSR	Сторона площадки, на которой находятся Ведущий и Ведомый (ЗРО)

<b>Substitution Opportunity</b>	Возможность для замены	SUBO	<p>Возможность для замены появляется:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил взаимодействие с секретарским столом.</li> <li>• Обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего штрафного броска.</li> <li>• Команде, в корзину которой заброшен мяч с игры в тот момент, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в каждом овертайме.</li> </ul> <p>Возможность для замены заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого штрафного броска.</p>
<b>Substitution/ Substitute</b>	Замена/Запасной	SUB	В течение игрового времени член команды является запасным, когда не находится на игровой площадке, но имеет право играть.
<b>Switching (Referees)</b>	Смена (судей)	SW	Относится к смене позиций (ролей) Ведущего, Ведомого и Центрального после демонстрации жестов секретарскому столу. Обычно данная смена включает перемещение фиксировавшего судьи на новую позицию на игровой площадке.

# T

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Table side</b>	Сторона стола	TS	Относится к ближайшей к судейскому столу стороне площадки.
<b>Table Officials</b>	Судьи-секретари	TBO	Судьями-секретарями являются секретарь, помощник секретаря, секундометрист и оператор таймера для броска.
<b>Talk Through</b>	Обсуждение	-	Обсуждение – это упражнение, используемое в обучение судей (обычно во время РСС) и основанное на обучающих принципах объяснения самому себе. Упражнение стимулирует участников обсуждать ситуацию таким образом, что это строит связи новой информации с предыдущим опытом для упрощения запоминания (См. Walk Through).

Tap	Добивание	-	Добивание происходит, когда мяч направляется рукой(-ами) по направлению к корзине соперников.
Team / Team Member	Команда / Член команды	TM	Каждая команда должна состоять из: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Не более, чем 12 членов команды, имеющих право играть, включая капитана.</li> <li>• Главного тренера и, по желанию, первого помощника тренера.</li> <li>• Максимум 7 сопровождающих членов делегации, которые могут сидеть на скамейке команды и исполнять определенные обязанности, например, менеджер, врач, физиотерапевт, статистик, переводчик и т.д.</li> </ul>
Team A	Команда А	-	Относится к действиям атакующей (игровые ситуации) команды или команды-хозяина (в общем случае).
Team B	Команда В	-	Относится к действиям защищающейся (игровые ситуации) команды или команды гостей (в общем случае).
Team Bench Areas	Зоны скамеек команд	ТВА	Зоны скамеек команд размечаются вне игровой площадки и ограничиваются двумя линиями. В зоне скамейки команды должно быть 16 мест для лиц на скамейке команды, которыми являются главный тренер, первый помощник тренера, запасные, удаленные игроки и сопровождающие. Все остальные должны находиться на расстоянии не менее 2м за скамейкой команды.
Team Control (Ball)	Командный контроль (мяча)	ТС	Командный контроль начинается, когда игрок этой команды контролирует живой мяч, держа его в руках или выполняя ведение, либо живой мяч находится в распоряжении этой команды. Командный контроль продолжается, когда: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Игрок данной команды контролирует живой мяч.</li> <li>2. Игроки одной команды передают мяч друг другу.</li> </ol> Командный контроль заканчивается, когда: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Соперник устанавливает контроль.</li> <li>2. Мяч становится мертвым.</li> <li>3. Мяч покинул руку(-и) игрока, выполняющего бросок с игры или штрафной бросок.</li> </ol>

<b>Team Control Foul</b>	Фол командного контроля	TCF	Фол, совершенный нападающим игроком в тот момент, когда его команда контролировала мяч.
<b>Team Foul(s)</b>	Командный(-е) фол(-ы)	TFO	Командными фолами являются персональные, технические, неспортивные или дисквалифицирующие фолы, совершенные игроками. Команда подлежит наказанию за командные фолы, когда совершает 4 командных фола в четверти.
<b>Teamwork</b>	Командная работа	-	Нормальная работа судейской бригады по обеспечению правильного охвата и контроля игры.
<b>Technical Foul</b>	Технический фол	TF	Фол, зафиксированный игроку, главному тренеру, запасному или сопровождающему на скамейке команды за неспортивное поведение, не включающее в себя физический контакт (также известен как «Т»).
<b>Tempo</b>	Темп	-	Скорость, с которой проходит игра: бегают ли команды туда-сюда, в быстрый прорыв, совершают ли много потерь или наоборот, действуют продуманно и используют полное время на атаку.
<b>Three (3) Person Officiating</b>	Механика тройного судейства	ЗРО	Концепция судейства игры тремя арбитрами. Названия судей – Старший судья (Crew Chief, CC), Судья 1 (Umpire 1, U1) и Судья 2 (Umpire 2, U2). Все судьи во время игры работают в позициях Ведущего, Ведомого и Центрального.
<b>Three (3) seconds</b>	3 секунды	3S	Игрок не должен оставаться в ограниченной зоне соперника более 3-х секунд подряд, когда его команда контролирует живой мяч в передовой зоне и игровые часы запущены.
<b>Throw-In</b>	Вбрасывание	T-IN	Вбрасывание происходит, когда мяч передается на игровую площадку игроком, находящимся за ее пределами и выполняющим вбрасывание.
<b>Throw-in Foul</b>	Фол при вбрасывании	T-INF	Фол при вбрасывании – это персональный фол, совершенный защитником на сопернике на площадке, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в каждом овертайме и мяч находится в ауте для вбрасывания и все еще в руках судьи или распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.

<b>Time &amp; Distanse (Basketball)</b>	Время и расстояние (баскетбол)	T&D	При защите игрока, не владеющего мячом, должны применяться факторы времени и расстояния. Защитник не может занимать позицию так близко и/или так быстро на пути перемещающегося соперника, что у того не остается достаточно времени или расстояния для того, чтобы остановиться, либо поменять направление. Расстояние прямо пропорционально скорости соперника, но не может быть меньше 1 нормального шага.
<b>Time-Out (Referees)</b>	Тайм-аут (судьи)	RTO	Арбитры также могут взять судейский тайм-аут, когда игрок травмирован или им необходимо посоветоваться друг с другом, игроком, судьями-секретарями или лицами на скамейках команд.
<b>Time-Out (Team)</b>	Тайм-аут (команда)	ТО	Тайм-аут – это перерыв в игре длительностью в одну минуту, когда тренер может обратиться к своей команде. Команда может взять два тайм-аута в любое время в первой половине, три во время второй половины и по одному в каждом овертайме.
<b>Time-Out Opportunity</b>	Возможность для тайм-аута	ТОО	Возможность для предоставления тайм-аута появляется: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил взаимодействие с секретарским столом.</li> <li>• Обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего штрафного броска.</li> <li>• Команде, в корзину которой заброшен мяч с игры.</li> <li>• Возможность для предоставления тайм-аута заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого штрафного броска.</li> </ul>
<b>Timer</b>	Секундометрист	TR	Секундометрист должен вести отсчет игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре в соответствии с Правилами Баскетбола.

<b>Trail (Referee)</b>	Ведомый (судья)	T	При двойном судействе один судья всегда встречается игру в конце площадки, а другой остается вблизи и немного позади игры для того, чтобы держать всех игроков в поле зрения. Обязанностью ведомого всегда является определение помехи мячу и засчитывание/отмена попадания.
<b>Travelling Violation</b>	Нарушение «пробежка»	TV	Происходит, когда игрок отрывает или перемещает опорную ногу с первоначального места на полу до того, как мяч выпущен из рук при ведении, либо делает слишком много шагов после ловли мяча при остановке, передаче или броске. Невозможно совершить пробежку при ведении мяча. Во время ведения нет ограничений по количеству шагов, которые может сделать игрок в то время, когда мяч не находится в контакте с его руками.
<b>Triple Whistle</b>	Тройной свисток	3W	Когда трое судей одновременно дают свисток в одной и той же игровой ситуации.
<b>Turnover</b>	Потеря	TOR	Когда атакующая команда теряет контроль над мячом, кроме выполнения броска – т.е. перехват, нарушение или фол в нападении.
<b>Two (2) Person Officiating</b>	Двойное судейства	2PO	Концепция судейства игры двумя арбитрами. Судьями являются Старший судья (Crew Chief, CC) и Судья (Umpire). Во время игры они работают в позициях Ведущего и Ведомого.

## U

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
<b>Umpire</b>	Судья (1, 2)	U (U1, U2)	В двойной механике один из судей определен как Старший, второй – как Судья. Судья обычно более молодой и/или менее опытный арбитр. Обязанности и права Судьи такие же, как и у Старшего Судьи, с исключениями, описанными под заголовком «Старший Судья» в данном словаре. В тройной механике – Старший Судья и двое Судей (U1 и U2).



<b>Unsportsmanlike Conduct (Behaviour)</b>	Неспортивное действие (поведение)	UC	Неспортивное – это поведение, неподобающее честному, этичному, благородному человеку. Включает в себя обман, неуважение, унижение или критические замечания к судьям или соперникам, вульгарность (например, использование мата), не обязательно направленные на кого-либо. Наказание за неспортивное поведение игрока на площадке, тренера или члена/сопровождающего команду – технический фол.
<b>Unsportsmanlike Foul</b>	Неспортивный фол	UF	Неспортивный фол – это контакт игрока, который, по мнению судьи, является: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Контакт с соперником, без законной попытки сыграть непосредственно в мяч в соответствии с духом и целью Правил. (C1)</li> <li>• Чрезмерным, жестким контактом, вызванным игроком при попытке сыграть в мяч или соперника. (C2)</li> <li>• Ненужным контактом защитника с целью остановить продвижение атакующей команды в переходе от защиты к нападению. Это применяется до тех пор, пока нападающий не начнет процесс броска. (C3)</li> <li>• Неправильным контактом, вызванным игроком сзади или сбоку с соперником, который продвигается по направлению к корзине соперников и нет других игроков между продвигающимся игроком, мячом и корзиной. Это применяется до тех пор, пока нападающий не начнет процесс броска. (C4)</li> <li>• Контакт защитника с соперником на игровой площадке, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в каждом овертайме, когда мяч находится за пределами игровой площадки для вбрасывания и все еще в руках судьи или в распоряжении игрока, выполняющего данное вбрасывание. (C5)</li> </ul>

# V

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
Verbal Support	Поддержка голосом	-	Поддержка свистка с помощью предоставления соответствующей информации голосом (в дополнение к официальной жестикуляции).
Video Operator	Видеооператор	VO	Видеооператор отмечает свистки судей в соревнованиях ФИБА. Основная функция – записывать данные о свистках судей при помощи компьютера и других устройств, для последующего анализа образа и статистических данных действий, зафиксированных судьями.
Violation	Нарушение	-	Нарушение – это несоблюдение правил. Наказание: Мяч должен быть предоставлен соперникам для вбрасывания с места, ближайшего к тому, где произошло нарушение, за исключением места непосредственно за щитом, если иное не указано в правилах.

# W

Термин	Перевод	Сокр.	Значение
Walk Through	Прохождение	-	Прохождение – это упражнение, используемое в обучении судей (обычно во время РСС) и основанное на обучающих принципах ролевой игры. Оно позволяет участникам просматривать реалистичные игровые ситуации, действовать в ответ и исследовать стратегии со своими партнерами в контролируемой обстановке (См. Talk Through).
Warning	Предупреждение	WAR	Относится ко всем ситуациям, когда судья принимает решение, что главный тренер или игрок должен быть предупрежден за некорректное действие – обычно за неподобающее поведение, задержку игры, имитацию.
Weak Side (Refereeing)	Слабая сторона (Судейство)	WSR	Сторона площадки, на которой находится Центральный (ЗРО).

<b>Wiping the Basket</b>	Отмена попадания	-	Незасчитывание очков (обычно используется в Северной Америке).
<b>Working Area</b>	Рабочая область	WA	Область, в которой судья обычно осуществляет свою деятельность в каждой из позиций.