

Протоколы ФИБА

<p><u>НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ (UF)</u></p>	<p>0. Принять решение о фиксации чего-то</p> <ol style="list-style-type: none">1. Сначала жест на фол2. Ужесточение жеста до UF <p>Сразу фиксировать UF только если 1000%</p> <p>Двое судей фиксируют UF на площадке = нет необходимости в IRS</p> <p><u>НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ (UF)</u></p> <p>Если у других судей нет дополнительной информации, фиксировавший судья не должен инициировать коммуникацию. Если фиксируете UF, это означает, что знаете, что это UF. Не просите коммуникацию.</p> <p><u>ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ UF</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Первоначальное решение- Точка контакта- Критерий- Шкала 0-10
<p>Система немедленного видеоповтора (IRS)</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Первоначальное решение. Показать обычный жест (за исключением акта насилия)2. Коммуникация в бригаде3. Решение об использовании IRS (старший судья (CC)) жест IRS)4. Больше информации. Ситуация просмотрена5. Явные визуальные доказательства6. Окончательное решение <p><u>КОММУНИКАЦИЯ ПЕРЕД IRS</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Какая ситуация обсуждается- Возможно ли использовать IRS в данной ситуации?- Необходимо ли использовать IRS?- Какое решение необходимо принять? <p><u>КОММУНИКАЦИЯ ВО ВРЕМЯ IRS</u></p> <p>Проговорить, что именно просматривается Минимум 2 судей</p> <p><u>СИТУАЦИЯ С КОНТАКТОМ</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Точка контакта

	<ul style="list-style-type: none"> - Кто инициатор контакта - Когда произошел контакт (не когда зафиксирован) - Это нормальная баскетбольная игра? (Если да – только С2, С4) - Если нет – критерий (исключением) - Шкала 0-10 <p><u>Бросок перед сигналом</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Когда был выпущен мяч - Красный сигнал на табло и время, когда мяч выпущен? <p><u>Драка</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Видеть игроков, покинувших скамейку - Видеть прямую агрессию - Помощь тренеров во время драки <p><u>Отсчет времени</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Нарушение: момент решения судьи - Фол: момент неправильного контакта <p><u>Процедура просмотра</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 10 секунд - Основная камера, нормальная скорость - Детализированные камеры - Основная камера <p>Окончательное решение показывает судья, принимавший первоначальное решение; При драке – СС СС проговаривает окончательное решение</p>
<p><u>ТАЙМЕР ДЛЯ БРОСКА (SC)</u></p>	<p>Последние две цифры на игровых часах в начале владения</p> <p>Коррекция, когда мяч входит в передовую зону Коррекция – от начала владения</p> <p>Бросок 50/50 – нарушение</p> <p>Фол/нарушение и 50/50 SCV – нарушение</p>
<p><u>Помеха попаданию (GT)</u></p>	<p>L2M 50/50: Зафиксировать GT и идти на IRS 50/50 GT или нет = GT</p>

<u>Нарушение при штрафном броске (FTV)</u>	Прочь сомнения, свисти немедленно
<u>EOQ</u>	Видишь рамку - свисти Прочь сомнения, свисток немедленно
<u>EOG</u>	50/50 это слишком поздно Все ответственные за бросок
<u>AOS</u>	50/50 - AOS Один судья фиксирует AOS, другие NAOS = AOS
<u>ИГРОВЫЕ ЧАСЫ (GC)</u>	Последние две цифры на игровых часах в начале владения EOQ / EOG: +0,3с, чтобы выполнить бросок - 0,2с – только добивание
<u>GC L2M (мяч попадает в сетку)</u>	<u>(мяч проходит через сетку)</u> После попадания: +0,2с (без irs)
<u>OOB</u>	Проговорить цвет Помогать, когда просят. Если есть другая информация, предоставить и поменять решение (судья, принимавший первоначальное решение может поменять решение). Необходимо 100% Просьба о помощи: L просит-> С или Т свистят и проговаривают цвет. Нет дополнительной информации = Спорный мяч Вмешательство / изменение решения партнера — судья, который знает, что принято неверное решение идет к партнеру принимавшему решение и сообщает информацию кто последним коснулся мяча. Судья, принимавший первоначальное решение может поменять решение Если у одного есть информация, которой нет у других, привлечите внимание свистком и примите решение

<u>Судейство броска (PS)</u>	<p>1. Руки 2. Корпус 3. Ноги</p> <p>Рука над или под мячом?/ идет со стороны?</p>
<u>Drive / HD</u>	<p>Защитник – защитник Открытый угол/ кто дольше всех контролирует защитника (Обычно Ведущий)</p>
<u>НАЧАЛО ЧЕТВЕРТИ</u>	<p>Проговорить цвет команды, владеющей мячом</p>
<u>TV</u>	<p>Ловля – Пивот – Выпуск</p>
<u>Кризис</u>	<p>Остановиться и выдохнуть</p>
<u>ИМИТАЦИЯ (FK)</u>	<p>Обычный FK: - Жест на площадке + Поддержка голосом + Запомнить время - Информировать игрока и тренера в первый мертвый мяч - Если повторение до мертвого мяча = TF</p> <p>Чрезмерный FK (в основном без контакта) или повторение обычного FK: - Остановить игру - Жест + Поддержка голосом</p> <p>Имитация + Фол = Фол</p> <p>Только 100% FK – имитация</p> <p>Признаки имитации: - Имитация головой (Нет контакта с головой) - Место прыжка = приземления - Для имитации, игрок первым создает контакт</p>
<u>УРОВЕНЬ КОНТАКТА</u>	<p>При большом контакте нам нужен свисток</p>
<u>VL / CH</u>	<p>50/50 – блокировка</p>

<u>ЦИЛИНДР</u>	<p>Кто рвет дистанцию</p> <p>ДВИЖЕНИЕ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Верх – верх - Низ – низ - Уровень груди - Руки горизонтально/вертикально
<u>ВРЕМЯ</u> <u>КОММУНИКАЦИИ</u> <u>ЦЕННО</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Факты - Позиции - Сценарии
<u>Переключение</u> <u>ответственности</u>	<p>Чек-ин – Чек-ин – Чек-аут (AOR) – зрительный контакт</p>
<u>T -> L</u>	<u>Энергичный шаг</u>