

РФБ

Российская Федерация
Баскетбола

**ПРОТОКОЛ
ДЛЯ СУДЕЙ**

**СИСТЕМА
НЕМЕДЛЕННОГО
ВИДЕОПОВТОРА**

	ПРОТОКОЛ ДЛЯ СУДЕЙ СИСТЕМА НЕМЕДЛЕННОГО ВИДЕОПОВТОРА	Стр. 2 из 16
--	---	--------------

Данное руководство для судей и операторов системы немедленного видеоповтора (IRS) составлено для правильного использования IRS, коммуникации между судьями, взаимодействию с оператором IRS и непосредственных последовательностях принятия решения.

Считается, что пользователь ознакомлен в совершенстве со статьями Правил и Интерпретаций в части, касающейся использования IRS, а также использования Челленджа главного тренера (НСС)

ГЛАВА 1 Общее руководство при использовании видеоповтора

1.1. Протокол

Каждый раз, когда судьям необходимо использовать IRS, им необходимо следовать определенному протоколу.

Ситуации IRS связаны с важными, напряженными, критическими моментами в игре. Именно поэтому коммуникация должна быть очень точной и полной.

Также для профессионального образа судьи важно контролировать свои жесты и проявление эмоций на лице, движение тела, положение рук и т.д. Необходимо понимать силу невербальной коммуникации.

Должны быть исключены неодобрительные жесты или ответы от партнера.

1.2. Ситуации для просмотра

Конец четверти/овертайма



Нарушение
"аут"
бросающим
игроком

Нарушение
времени для
броска
бросающим
игроком

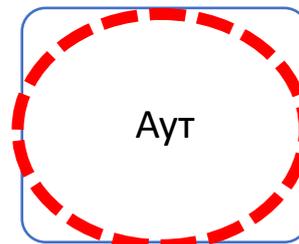
Нарушение
8 секунд
бросающим
игроком



Последние 2 минуты 4-й четверти/овертайма



Бросок или
фол без мяча



Помеха
попаданию и
помеха мячу



В любое время в течение игры

2 или 3 очка

2 или 3 штрафных
броска

PF, UF, DQF
усиление или
ослабление наказания

Игровое время и время
на таймере для броска

Определение игрока,
выполняющего
штрафные броски

Определение
вовлеченных в драку
или акт насилия

1.3. Индивидуальные роли и обязанности

1.3.1. Во время игры

Во время игры

Старший судья

1. Отвечает за **получение информации** от судьи, принимавшего первоначальное решение и при необходимости - от третьего судьи.
2. Отвечает за **оценку информации и принятие решения** о просмотре ситуации с помощью IRS.
3. Отвечает за **показ жеста** на использование IRS.

Судья, принимавший первоначальное решение

1. Отвечает за **показ первоначального решения**.
2. Отвечает за **сообщение информации** старшему судье для принятия решения об использовании IRS. Не является принимающим такое решение.
3. **Осуществляет совместный просмотр** ситуации со старшим судьей.

Неактивный судья

1. Отвечает за сообщение информации старшему судье (если имеет информацию, которую необходимо сообщить) для принятия решения об использовании IRS. Не является принимающим такое решение.
2. **Если требуется, осуществляет совместный просмотр** ситуации со старшим судьей.



Оператор IRS

После жеста старшего судьи о просмотре IRS должен заранее **подготовить просмотр игровой ситуации.**

1.3.2. Индивидуальные роли и обязанности – при просмотре

При просмотре

Старший судья ответственен за

1. **Подтверждение возможности и предмета** просмотра.
2. **Сбор информации**, относящейся к просмотру.
3. **Проведение просмотра** в целом.
4. **Оценку всей информации** и **принятие окончательного решения.**
5. **Подтверждение и проговаривание голосом окончательного решения.**
6. **Демонстрацию окончательного решения** перед секретарским столом.*
7. **Коммуникацию с главными тренерами** (при необходимости).

Судья принимавший первоначальное решение

1. Отвечает за **подтверждение возможности и предмета** просмотра.
2. Отвечает за **предоставление информации** старшему судье.
3. Отвечает за **демонстрацию окончательного решения** перед секретарским столом.*

Оператор IRS

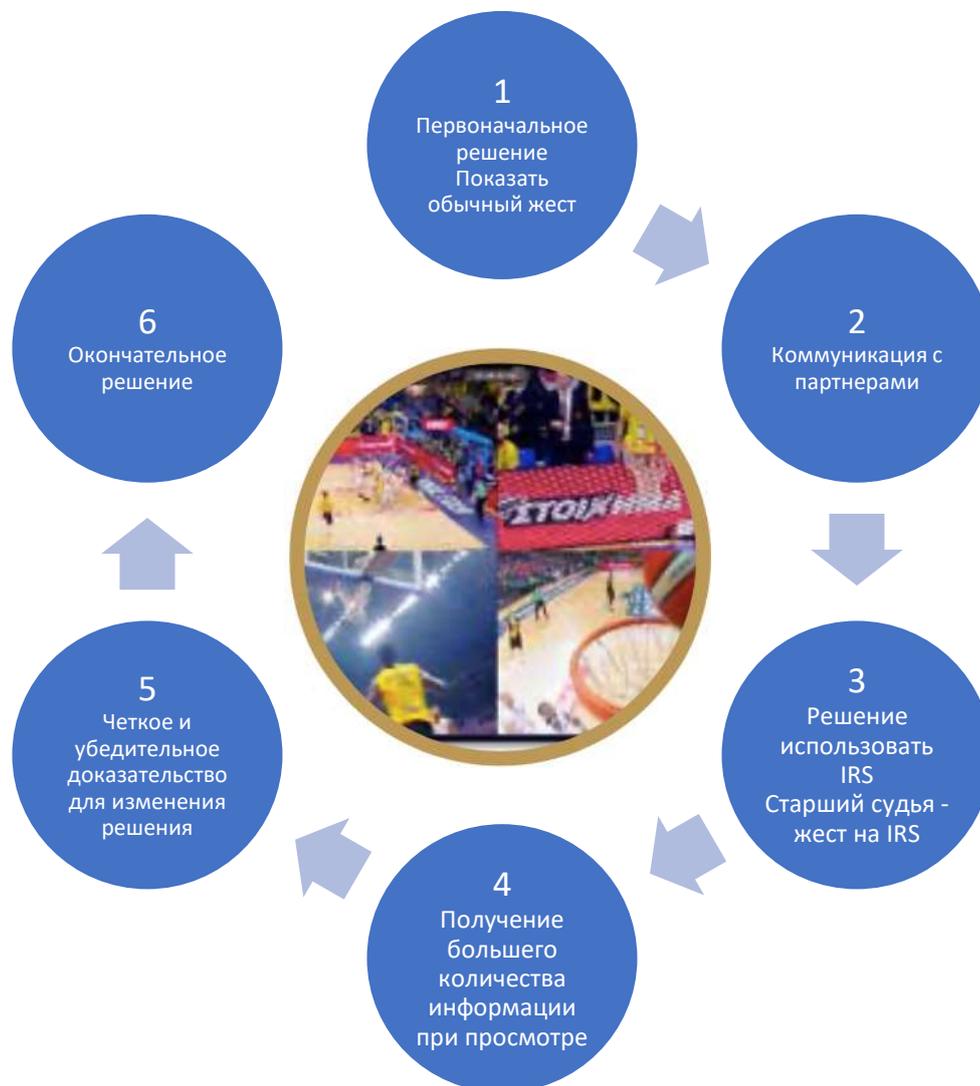
1. Отвечает за **передачу информации** старшему судье.

Неактивный судья

1. Если требуется **участвовать в процессе просмотра** - предоставляет информацию старшему судье.
2. Если не принимает участие в просмотре - **отвечает за управление ситуацией на площадке**, игроками и скамейками команд.
3. **Позиция - в 4-6 метрах от секретарского стола, на продолжении центральной линии.**

**В случае просмотра UF/PF (фола) или аута судья, принимавший первоначальное решение, демонстрирует окончательное решение*

1.4. Протокол просмотра IRS



ШАГ 1 – ПРИНЯТИЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНОГО РЕШЕНИЯ (ID)

Принять решение на площадке и показать обычный жест.

В ситуации возможного акта насилия сделать все возможное для принятия решения в игре.

Установить порядок на площадке, развести игроков перед коммуникацией.

ШАГ 2 – КОММУНИКАЦИЯ ПЕРЕД ТЕМ, КАК ИДТИ К IRS

Всегда быстрый и четкий обмен информацией – кто, что видел, на предмет необходимости использования видеоповтора, и возможно ли использование видеоповтора в данной игровой ситуации.

	ПРОТОКОЛ ДЛЯ СУДЕЙ СИСТЕМА НЕМЕДЛЕННОГО ВИДЕОПОВТОРА	Стр. 7 из 16
--	---	--------------

Если у судей во время коммуникации есть четкое мнение о моменте и решение не требует использования видеоповтора, то такое решение должно быть принято после коммуникации.

Если есть сомнение об игровом эпизоде или информации недостаточно – старший судья принимает решение об использовании видеоповтора.

ШАГ 3 – ПРОСМОТР IRS – СТАРШИЙ СУДЬЯ ПОКАЗЫВАЕТ ЖЕСТ IRS, проговаривает столу, что просматривается, используя официальные формулировки, И НАПРАВЛЯЕТСЯ К МОНИТОРУ.

ШАГ 4 – ПОЛУЧЕНИЕ БОЛЬШЕГО КОЛИЧЕСТВА ИНФОРМАЦИИ – ПРОСМОТР ИГРОВОЙ СИТУАЦИИ

Просмотр с подготовленного оператором видеоповтора ракурса, использование других углов и разной скорости воспроизведения.

Не использовать видео с одной камеры более 2 раз, если нет четкого понимания.

ШАГ 5 – ЯВНОЕ И УБЕДИТЕЛЬНОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ РЕШЕНИЯ

Если такое обнаружено или нет – соответствующее решение.

ШАГ 6 – ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ

Четкая последовательность фраз перед монитором в соответствии протоколам. Ответственный судья демонстрирует решение после возможной коммуникации с партнерами для четкого понимания ими решения, особенно в случае нескольких наказаний/сложного момента

ГЛАВА 2 Коммуникация - общие фразы при коммуникации перед использованием видеоповтора и перед монитором

2.1. Общие принципы коммуникации

Больше говоришь - больше возможности для ошибки и недопонимания.

Дыхание перед фразой, замедляй скорость разговора, чтобы быть понятным.

Следуй шагам протокола, изложенным ниже для конкретных ситуаций.

Каждый раз – «начало - конец коммуникации».

Начало: *Мы просматриваем...*

Конец: *По видеоповтору мы видим...*

Выбирайте нужное направление коммуникации, в соответствии с конкретной игровой ситуацией, все по протоколу должно быть проговорено перед монитором во время и после просмотра.

2.2. Примеры коммуникации в каждой игровой ситуации

2.2.1. Просмотр фола (PF-UF-DQF)

- Оператору: видео с главной камеры, **первый показ в нормальной скорости.**
- Судьям: первый просмотр в нормальной скорости с главной камеры, затем найти точку контакта с нужного угла, затем просмотр в нормальной скорости с нужного угла и при необходимости с других углов.
Не использовать видео с одной камеры более 2 раз, если нет четкого понимания игрового действия.

Коммуникация

Начало:

«Мы просматриваем обычный/неспортивный фол игрока на возможное повышение/понижение».

Пример фраз:

«Какой именно контакт мы просматриваем (точка контакта).»

«Является ли действие игрока баскетбольным действием?» (или Соответствует ли фол игрока критериям неспортивного фола).

Конец:

«После видеопросмотра ...



1. ... контакт соответствует Критерию С1/С2/С3/С4 неспортивного фола». и

1А ... персональный/неспортивный фол /игроку№/цвет/ повышаем до неспортивного фола или до дисквалифицирующего фола (вопиющее неспортивное действие игрока)».

1Б... неспортивный фол /игроку№/цвет/ остается неспортивным».

2. ... контакт НЕ соответствует критериям неспортивного фола».

2А... персональный фол /игроку№/цвет/ остается персональным фолом».

2Б... неспортивный фол /игроку№/цвет/ понижен до персонального фола».

2.2.2. Просмотр времени:

Оператору: подготовить момент с основной камеры, где есть ошибка во времени.

- Судьям: Просмотр с главной камеры (камера общего плана)
*при необходимости использовать секундомер

Начало:

«Мы просматриваем ошибку на ...

... игровом времени»

... времени для броска»

Конец:

«После видеопросмотра...

... игровое время должно быть установлено на: ...»

или

... время для броска должно быть установлено на: ...»

2.2.3. Просмотр 2-3 очка, 2-3 ШБ:

- Оператору: подготовить момент броска с оптимальной камеры – **стоп-кадр**.
- Судьям: просмотр в замедленном повторе момента броска – найти точку отрыва игрока при броске.

Начало:

«Мы просматриваем был ли бросок 2/3 очковым.»

Конец:

«После видеопросмотра мы определяем, что игрок наступил/не наступил на трехочковую линию и ...

... бросок был 2/3 очковым (если мяч забит)».

... назначено 2/3 ШБ (если назначен фол)».

2.2.4. Просмотр акта насилия:

- Оператору: подготовить эпизод с возможным актом насилия с основной камеры.
- Судьям: просмотр действия с основной камеры, затем найти точку контакта, во всех моментах с нужных углов, затем в нормальной скорости просмотреть все моменты с нужных углов до получения исчерпывающей информации.
*При необходимости записать на бумагу все фолы для окончательных решений о наказаниях и продолжении игры.

Начало:

«Мы просматриваем...

... соответствуют ли контакты критериям акта насилия».

Конец:

«Контакты соответствуют критериям акта насилия и

... неспортивный фол назначен игроку/цвет.»

... дисквалифицирующий фол назначен игроку/цвет.»

... технический фол назначен игроку номер/цвет.»

ИЛИ

... контакты не соответствуют критериям акта насилия.»

И

«Мы продолжаем игру...

... вбрасывание - откуда, (цвет)».

... игровое время устанавливается на...».

... таймер для броска устанавливается на...».

*При нескольких наказаниях с использованием записей на бумаге, судья помогает старшему судье четко воспроизвести информацию секретарскому столу.

2.2.5. Просмотр аута

- Оператору: подготовить нужный угол для просмотра.
- Судьям: использовать замедленное воспроизведение, если нужно - покадровое. Не использовать видео с одной камеры более 2 раз, если нет четкого понимания.

Начало:

«Мы просматриваем от кого мяч ушел в аут».

Использовать последовательность касаний.

Пример:

«Вижу касание белого, вижу касание красного, не вижу других касаний - мяч белым».

или

«Вижу касание белого, не вижу других касаний – мяч красным».

Конец:

«решение остается, мяч /цвет/»

«решение меняется, мяч /цвет/»

2.2.6. Просмотр Помеха мячу/попаданию (VI/GT)

- Оператору: подготовить видео с основной камеры.
- Судьям: использовать замедленное воспроизведение, если нужно - покадровое. Не использовать видео с одной камеры более 2 раз, если нет четкого понимания.

Начало:

«Мы просматриваем, правильно ли зафиксировано ...

... помеха мячу (VI)».

... помеха попаданию (GT)».

Конец:

«По видеоповтору...



... решение правильное, нарушение защитником - мяч засчитан вбрасывание для /цвет/ из-за лицевой»

... решение правильное, нарушение нападающим, - мяч не засчитан, вбрасывание /цвет/ из-за боковой на продолжении линии штрафного броска.»

... решение изменено, нет нарушения защитником, мяч не засчитан и...

... /цвет/ контролировали мяч - вбрасывание для /цвет/ - место, таймер для броска устанавливается на...

... нет контроля мяча - спорный мяч, по стрелке играют /цвет/, таймер для броска устанавливается на...

... решение изменено, нет нарушения нападающим, мяч засчитан, вбрасывание из-за лицевой для /цвет/.

2.2.7. Просмотр нарушения времени для броска

- Оператору: подготовить видео с основной камеры, либо камеры, где виден игрок выполняющий бросок и желтый световой сигнал на щите.
- Судьям: использовать камеру, где виден желтый световой сигнал на щите и игрок выполняющий бросок, использовать покадровое воспроизведение найти **первый кадр**, где горит желтый световой сигнал на щите.

Начало:

«Мы просматриваем горит ли желтый световой сигнал до того, как мяч был выпущен при броске».

Конец:

«После видеоповтора ...

... время на бросок истекло до того, как мяч покинул руки игрока выполняющего бросок - **МЯЧ НЕ ЗАСЧИТАН**, вбрасывание из-за боковой на продолжении линии штрафного броска, игровое время устанавливается на ...»

... время на бросок **НЕ** истекло до того, как мяч покинул руки игрока выполняющего бросок – **МЯЧ ЗАСЧИТАН**, игровое время устанавливается на ...»

2.2.8. Просмотр окончания четверти/игры

- Оператору: подготовить видео с основной камеры, либо камеру, где виден игрок выполняющий бросок и красный световой сигнал на щите.



- Судьям: использовать камеру, где виден красный световой сигнал на щите и игрок выполняющий бросок, использовать покадровое воспроизведение, найти первый кадр, где **горит** красный световой сигнал на щите.

Начало:

«Мы просматриваем, горит ли красный световой сигнал, до того как ...

... мяч выпущен из рук при броске/был ли заступ в аут/совершено ли нарушение времени на бросок/совершено ли нарушение 8 секунд в тыловой зоне».

... совершен ли фол».

Конец:

- *«Время закончилось до того, как мяч выпущен из рук, мяч не засчитан»*
- *«Время НЕ закончилось до того, как мяч выпущен из рук, мяч засчитан»*
- *«Время не закончилось до того, как мяч был выпущен из рук, НО совершено нарушение времени на атаку/заступ бросающим в аут/нарушение 8 секунд – мяч для /цвет/, игровое время устанавливается на...»*
- *«Время закончилось до того, как совершен фол - четверть/игра окончена»*
- *«Фол совершен до истечения времени четверти/игры - фол /цвет, номер/ подтвержден. Игровое время устанавливается на...».*

2.2.9. После видеопросмотра, где нет убедительного доказательства

Конец диалога:

«Видео не убедительно, первоначальное решение остается.»

ГЛАВА 3 Руководство для операторов видеоповтора

3.1. Перед началом игры

Не позднее, чем за час до начала игры оператор IRS должен:

- Проверить количество и названия ТВ камер, где они установлены, а также их характеристики.
- Узнать, какие камеры можно смотреть во время использования IRS и какие камеры не попадают в эфир.
- Договориться с режиссером трансляции, чтобы во время утверждения IRS старшим судьей все камеры были в рабочем состоянии и с видео операторами.

Совместно со старшим судьей, во время утверждения IRS:

- Показать старшему судье видео планы со всех доступных камер.
- Рассказать старшему судье какие камеры идут на трансляцию, а какие не попадают в эфир.
- Проверить синхронность загорания красного и желтого световых сигналов по периметру щита с окончанием игрового времени и таймера для броска.
- Если на видеоповторе видно табло, проверить синхронность игрового времени на табло счета и дублирующих игровых часов на дисплее таймера для броска.

3.2. Во время игры

Быть готовым к использованию судьями видеоповтора, следить за жестами судей на использование IRS, совещаниях судей, где возможен видеоповтор, где тренер может использовать челлендж.

3.3. Конкретные игровые эпизоды

При совещании или при использовании судьями во время игры жеста на использование видеоповтора, при использовании тренерами жеста на Челлендж главного тренера.

Подготовить видеоповтор с нужной камеры, а именно:

3.3.1. Просмотр фола (PF-UF-DOF)

- видео с основной камеры.

*первый показ в нормальной скорости.

	ПРОТОКОЛ ДЛЯ СУДЕЙ СИСТЕМА НЕМЕДЛЕННОГО ВИДЕОПОВТОРА	Стр. 15 из 16
--	---	---------------

3.3.2. Просмотр времени

Подготовить видео эпизода, где есть ошибка во времени, с основной камеры, подготовить секундомер.

3.3.3. Просмотр 2-3 очка, 2-3 ШБ

Подготовить момент броска с оптимальной камеры - **стоп-кадр**.

3.3.4. Акта насилия

Подготовить момент с возможным актом насилия с основной камеры.

3.3.5. Просмотр аута

Подготовить видео с нужного угла.

3.3.6. Просмотр помеха мячу/попаданию (GT/VI)

Подготовить видео с основной камеры.

3.3.7. Просмотр нарушения времени для броска

Подготовить видео с основной камеры, либо с камеры, где виден игрок выполняющий бросок и желтый световой сигнал на щите – **первый кадр, когда горит желтый световой сигнал на щите**.

3.3.8. Просмотр окончания четверти/игры

Подготовить видео с основной камеры, либо камеру, где виден игрок выполняющий бросок и красный световой сигнал на щите - **первый кадр, когда горит красный световой сигнал на щите**.

ГЛАВА 4 Расположение камер на играх РФБ относительно игровой площадки



Камера 1 - Основная камера (общий план). Устанавливается на видеоштативе с противоположной стороны от судейского стола и скамеек игроков, но при условии, что за судейским столом имеются в наличии трибуны для зрителей.

Камера 2 и 3 – Размещаются за лицевыми линиями площадки под кольцом со стороны основной камеры.

Камера 4 и 5 - На щите - монтируются за щитом выше уровня кольца (без оператора).