



Российская Федерация
Баскетбола



РУКОВОДСТВО ФИБА ДЛЯ СУДЕЙ МЕХАНИКА ТРОЙНОГО СУДЕЙСТВА



МЕХАНИКА ТРОЙНОГО СУДЕЙСТВА

ВЕРСИЯ 1.0, 2025

МЕХАНИКА ТРОЙНОГО СУДЕЙСТВА



ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ И ОСНОВЫ	4
МЕХАНИКА ТРОЙНОГО СУДЕЙСТВА (ЗРО)	8
ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	56

Данная механика тройного судейства основана на Официальных правилах баскетбола ФИБА 2024.

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

В случае обнаружения каких-либо несоответствий или ошибок, пожалуйста сообщите об этом на адрес: ostrovskiy@russiabasket.ru

ГЛАВА 1

ВВЕДЕНИЕ И ОСНОВЫ



1.1. Вступление

Динамичная природа баскетбола требует постоянной эволюции судейства игры. ФИБА разработала Механику тройного судейства для учебных программ Национальных федераций, предназначенную для прогресса судей и повышения стандартов судейства в целом.

Данное руководство предоставляет обновленные рекомендации и стратегии, специально разработанные для тройного судейства. Нашей целью является обеспечение судей инструментами и знаниями, необходимыми для эффективного управления сложностями современного баскетбола в рамках ЗРО. Оптимизируя зоны ответственности, процесс принятия решения и коммуникацию, судьи могут обеспечить честную игру, улучшить течение матча и в конечном итоге способствовать более приятному опыту для игроков и болельщиков.

Базируясь на основах, установленных Индивидуальной судейской техники (ИОТ), это руководство служит дополнительным ресурсом, предоставляя конкретные рекомендации для уникальных задач и возможностей, которые представляет ЗРО. Судьям рекомендуется гармонично интегрировать принципы ИОТ с механикой ЗРО, изложенной в этом руководстве. Таким образом, судьи могут развивать целостный подход, который не только улучшает индивидуальные навыки, но и способствует эффективному сотрудничеству, значительно улучшая общее качество судейства.

Когда вы начинаете этот путь открытий и совершенствования, помните, что судейство – это как искусство, так и наука. Хотя это руководство предоставляет основы, истинное мастерство в ЗРО заключается в вашей преданности постоянному обучению, адаптации и неустанному стремлению к совершенству. Думайте о себе как о поставщиках услуг, обеспечивающих честную и приятную игру для игроков и болельщиков. Ваша роль выходит за рамки простого применения правил; она заключается в обеспечении течения игры, поддержании ее целостности и создании положительного опыта для всех участников.

1.2. Баскетбольное судейство

В целом, спортивное судейство является сложным, и в большей степени в баскетболе, особенно когда десять атлетичных игроков быстро перемещаются в ограниченной области. Игра естественным образом изменилась, и площадка стала больше – не в реальных размерах, а в плане игры и судейства. Игровые ситуации распространились по всей площадке, каждый игрок может играть практически на любой позиции. Естественно, что это устанавливает новые требования к баскетбольному судейству. Необходимо запомнить, что ежедневный прогресс не должен рассматриваться как прогресс на самом деле, поскольку он предназначен только для соответствия скорости развития игры – это называется эволюцией и происходит независимо от нашего желания.

Временами проявляется тенденция определения баскетбольного судейства как сложной комбинации различных навыков. Это правда, что судейство требует большого количества умений от судей, но суть в том, что все эти навыки направлены на достижение одной цели – быть готовым к судейству игры или управлению ситуациями, которые могут произойти во время игры.

Предвидеть, что может произойти – активное мышление

Понимать, что происходит – понимание баскетбола

Правильно реагировать на то, что произошло – тренировка психологического образа

1.3. Трактовка игрового действия – качественное решение

В современном баскетболе судьи принимают приблизительно по 700 решений в каждой игре. Только 10% этих решений являются видимыми, т.е. когда звучит свисток. Баскетбол в настоящее время – крайне быстрая игра, и ее скорость добавляет сложности в принятии решений.

Принятие решений в баскетбольном судействе

Это мыслительный процесс, связанный с восприятием

1. Видеть – собрать всю соответствующую информацию
2. Обработать – Организовать соответствующую информацию
3. Решить – Определить требуемое действие.

От судей ожидается принятие решений, основанных на наблюдениях и фактах, которые были собраны в игровой ситуации. Прежде, чем дать свисток, судьи должны оценить всю ситуацию с начала – через развитие – до окончания, перед тем, как принять решение, свистеть или нет. Процесс принятия решения будет более аналитическим, в отличие от ситуации, когда обзревается только концовка действия и решение принимается по ней (называется «эмоциональное решение»).

Видеть всю ситуацию перед принятием решения.



Механика тройного судейства (ЗРО)



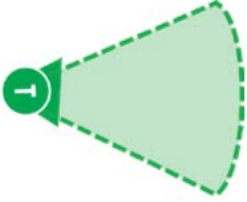
2.1. Введение

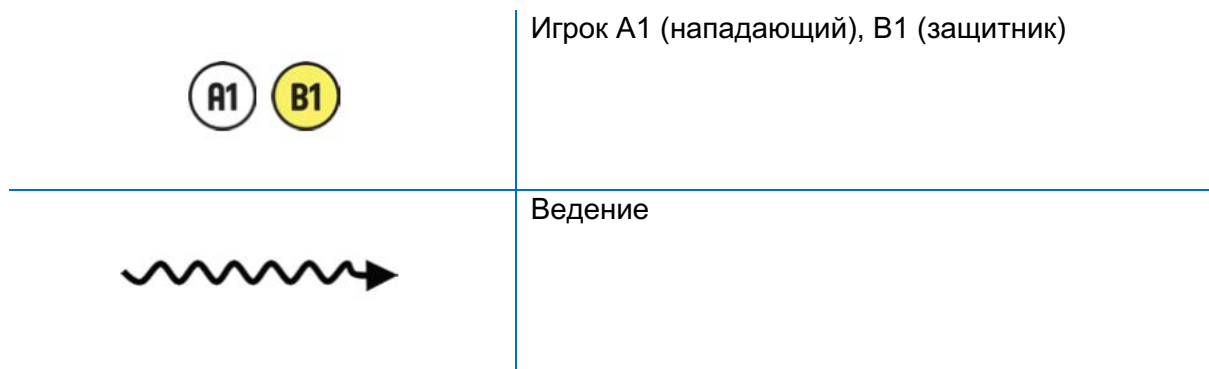
Тройная механика (ЗРО) – отличный инструмент для применения правильных принципов ИОТ и предоставления большего количества времени для анализа текущего процесса ситуации (начало – середина – конец эпизода) перед принятием решения. Анализ показывает, что количество правильных ситуаций «без свистка» выше в ЗРО, чем в 2РО, и фиксируются первые неправильные действия вместо ответных реакций.

Ключом к успешной ЗРО является одно простое слово – доверие. Вы должны доверять своим партнерам. Только тогда вы можете сконцентрироваться на своей первичной зоне ответственности, не беспокоясь о том, что происходит в зонах партнеров.

2.2. Используемые обозначения

Базовые обозначения, которые необходимо знать перед изучением материала:

	Ведомый судья или «Т» («ВД»), зеленым цветом на рисунках Ведущий судья или «L» («ВЩ»), синим цветом на рисунках Центральный судья или «С» («Ц»), красным цветом на рисунках Основанием треугольника является направление взгляда судьи
	Предыдущие позиции ведомого, ведущего и центрального
	Старший судья (CC), судья 1 (U1), судья 2 (U2)
	Направление игры
	Направление ведомого (зеленым), ведущего (синим) и центрального (красным) судей
	Судья, давший свисток
	Место действия – зафиксирован фол
	Зона ответственности
	Судья, демонстрирующий жесты, обозначен цветом рамки (Т – зеленым, L – синим, С – красным)



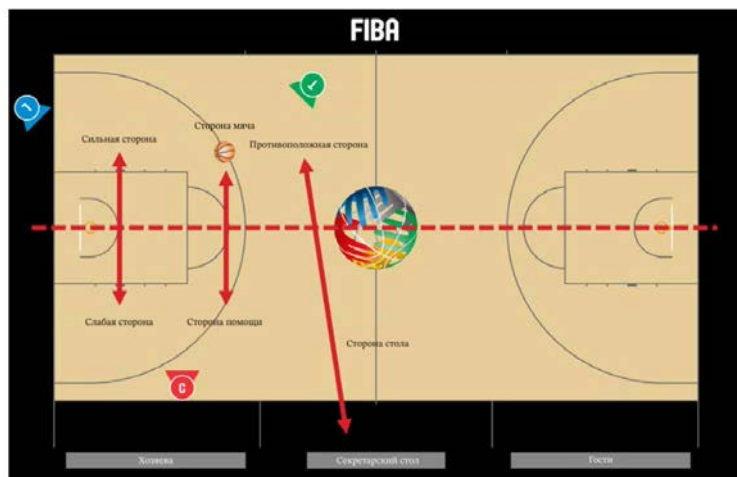
2.3. Основные позиции на площадке

Базовые позиции на площадке ведомого, ведущего и центрального в ЗРО

Базовые позиции на площадке, которые Вы должны знать перед изучением материала:

Давайте начнем с некоторых ключевых терминов относительно позиций на площадке.

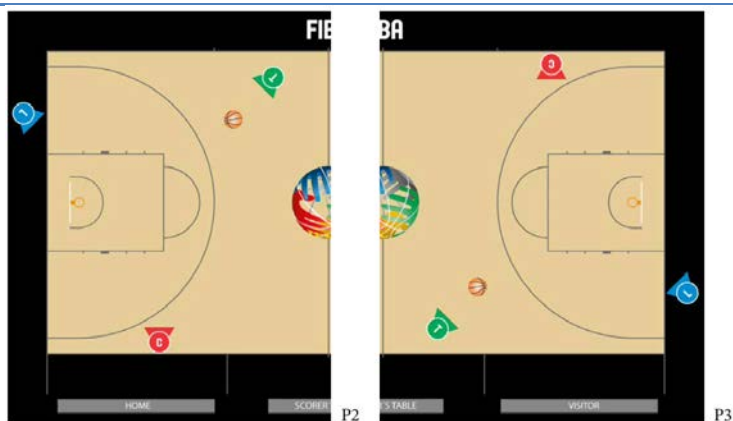
Термин	Значение
Сильная сторона (SSR)	Сторона площадки, на которой находятся Ведущий и Ведомый судья (в ЗРО)
Слабая сторона (WSR)	Сторона площадки, на которой находится Центральный судья (в ЗРО)
Сторона мяча (BS)	Относится к местоположению мяча. При разделении игровой площадки воображаемой линией, проведенной от корзины до корзины, сторона игровой площадки, на которой находится мяч, называется «стороной мяча»
Сторона помощи (HSB)	Половина передовой зоны напротив той, где находится мяч
Сторона стола (TS)	Сторона игровой площадки, ближайшая к секретарскому столу
Противоположная сторона (OPS)	Сторона игровой площадки напротив секретарского стола
Ведомый (T)	Ведомым является судья, располагающийся приблизительно на уровне края зоны скамейки команды со стороны центральной линии и на той же стороне, что и L (всегда сильная сторона) и который находится позади игры.
Ведущий (L)	Ведущим является судья, располагающийся на лицевой линии. Ведущий всегда должен быть на стороне мяча, когда это возможно (сильная сторона).
Центральный (C)	Центральным является судья, располагающийся на противоположной стороне от L (обычно напротив стороны мяча) на продолжении линии штрафного броска (базовая позиция). В зависимости от местонахождения мяча, C может быть на любой стороне передовой зоны. Стандартная область работы C – в площадке.



Р1. Ведомый, Ведущий, Центральный, сильная сторона, слабая сторона, сторона мяча, сторона помощи, сторона стола и противоположная сторона

Вся идея ЗРО основана на принципе, что двое судей (Т и Л) находятся на стороне мяча всегда, когда это возможно. Это дает им как минимум два разных угла зрения на игровые ситуации на стороне мяча, и анализ показывает, что это приводит к улучшению эффективности принятия решений.

Для достижения этого во время игры судьи должны подстраивать свой треугольник с помощью ротации (см. 2.8 «Ротация»).



Р2: Базовые позиции в передовой зоне для Ведомого, Ведущего и Центрального, когда Л располагается на стороне стола

Р3: Базовые позиции в передовой зоне для Ведомого, Ведущего и Центрального, когда Л располагается на противоположной стороне

2.4. Позиции до игры / в большом перерыве

Стандартные позиции до игры и в большом перерыве показаны на Рисунке Р4.

Если судьи разминаются правильно, то один судья наблюдает за площадкой, а двое других разминаются за боковой линией (Р5). Судьи должны повернуться в разных направлениях для того, чтобы разминаться и наблюдать за командами. Больше на эту тему в публикации «Улучши свою... Предыгровую разминку и растяжку».



Р4: Базовые позиции перед игрой



Р5: Возможные позиции до игры, когда двое судей могут разминаться все время

2.5. Спорный бросок и начало четвертей

Процедуры во время стартового спорного броска и начала четвертей.

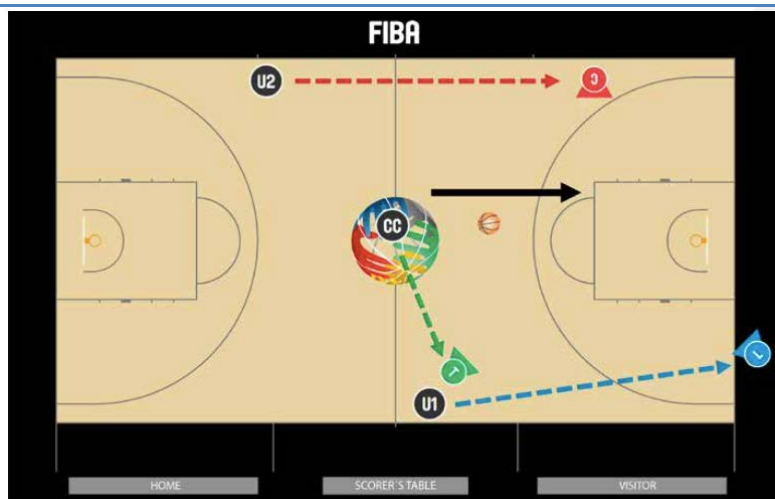
Позиции судей во время стартового спорного броска:

1. Старший судья (СС) ответственен за подброс мяча лицом к секретарскому столу.
2. Судьи занимают позиции на противоположных боковых линиях. U1 на стороне стола вблизи центральной линии и U2 на противоположной стороне на уровне края зоны скамейки команды.
3. Ответственность U1:
 - A. Фиксация повтора спорного при плохом подбросе или нарушении прыгавшего игрока.
 - B. Жест на включение времени, когда мяч правильно отбит.
4. Ответственность U2: наблюдение за восемью (8) не прыгающими игроками на предмет возможных нарушений и фолов.
5. Все судьи ответственны за проверку правильной установки направления стрелки поочередного владения после стартового спорного броска.



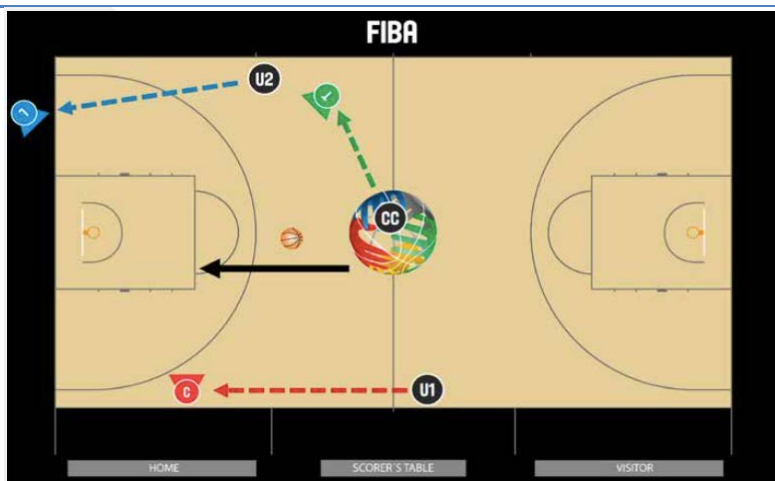
Р6: Старший судья проводит спорный бросок, U1 находится вблизи центральной линии для обзора за возможным плохим подбросом и нарушениями прыгающих игроков. U2 располагается на противоположной стороне, наблюдая за возможными нарушениями не прыгавших игроков.

Спорный бросок – игра идет влево от старшего судьи



Р7. 1) U1 становится L, 2) U2 становится С, 3) Старший судья (CC) перемещается к боковой линии, где находился U1, и становится Т.

Спорный бросок – игра идет вправо от старшего судьи



Р8. 1) U2 становится L, 2) U1 становится С, 3) Старший судья (CC) перемещается к боковой линии, где находился U2, и становится Т.

Начало 2-й, 3-й, 4-й четверти и овертайма:

Позиции судей: 1) Старший судья (CC) проводит вбрасывание в центре площадки и становится Т 2) U1/U2 располагаются в позиции С на стороне стола и L на противоположной стороне.

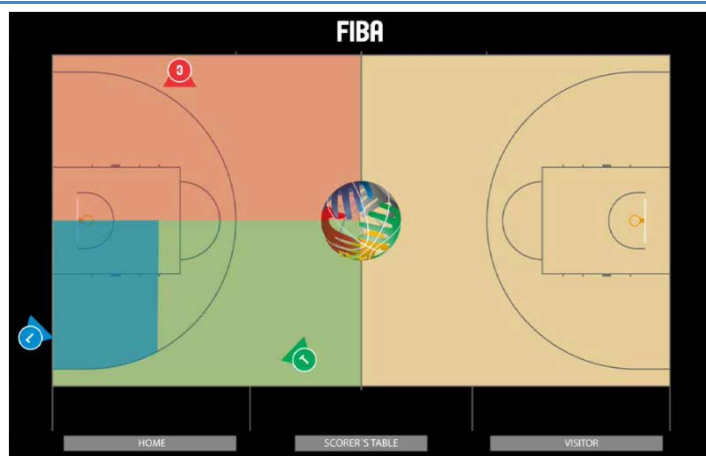


Р9. Старший судья всегда должен проводить вбрасывание на противоположной стороне для начала четверти. U1 и U2 располагаются в позиции С и L.

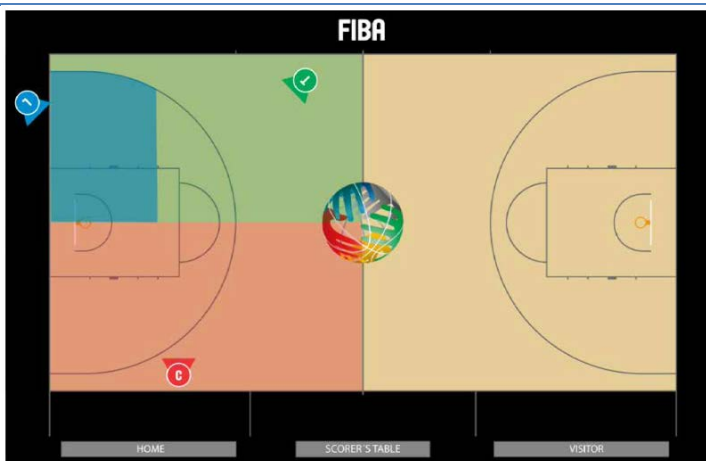
2.6. Зоны ответственности

Базовый принцип ЗРО – каждый судья отвечает за свою зону. Для достижения этого необходимо доверие к партнерам. Однако, как основное правило, крайне важно, чтобы два арбитра как

можно чаще находились на той же стороне площадки, что и мяч. Это обеспечивает эффективное судейство во время ситуаций с процессом броска.



P10: Принципы зон ответственности для L, T и C, когда L находится на стороне стола



P11: Принципы зон ответственности для L, T и C, когда L находится на противоположной стороне

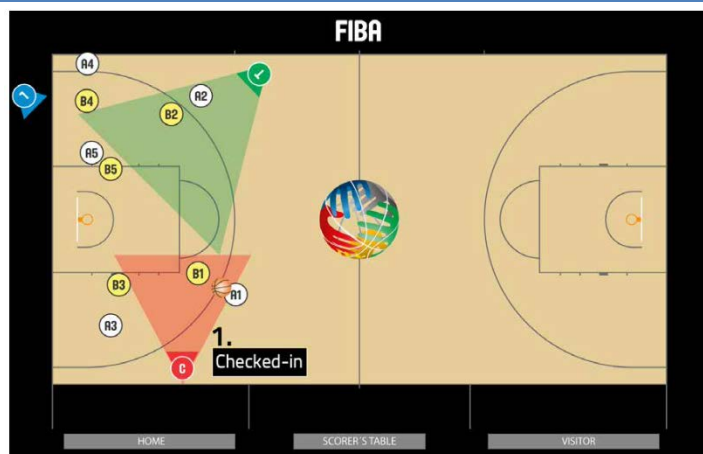
На рисунках выше Ведущий имеет наименьшую по размеру зону ответственности, однако анализ четко показывает, что Ведущий до сих пор дает около 50 – 60% всех свистков на фол за игру. Это – результат того, что называется «Область действия» (также известная как «автобусная остановка»), которая находится в «посте» на стороне мяча. Другими

словами, большинство ситуаций заканчивается в области действия, и, если Ведущий находится на стороне мяча, где и должен быть, он имеет лучший угол обзора для работы в любой ситуации в этой области. Поэтому важно иметь двух судей (Т и L = сильная сторона) на стороне мяча как можно чаще.

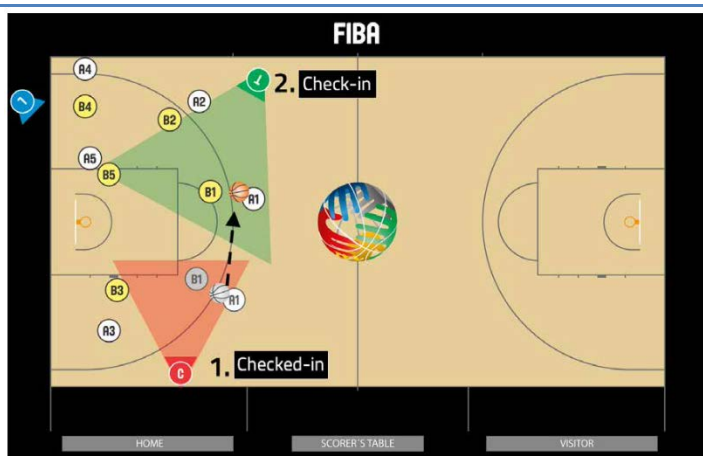
Принцип Чек-ин – Чек-ин – Чек-аут (Triple-C)

Для того, чтобы не оставлять без внимания игровые ситуации с мячом, а также чтобы двое судей без необходимости не отвечали за одну и ту же игровую ситуацию с мячом, должна выполняться базовая процедура. Для того, чтобы принять решение о переключении

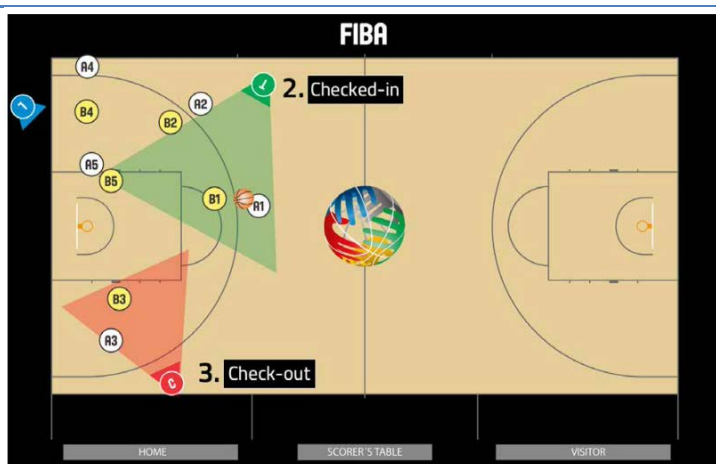
ответственности за игровую ситуацию с мячом между двумя судьями (Ведомый – Центральный или Ведомый – Ведущий) как можно более плавным и эффективным, используется принцип Чек-ин – Чек-ин – Чек-аут (также называемый «Triple-C»).



Р12: В данном примере игровая ситуация с мячом на стороне С, С отвечает за игру.



Р13: Когда мяч переходит со стороны С к Т, С должен следить за игровой ситуацией, пока Т не начнет (Чек-ин) за нее отвечать. Затем С переключает внимание на игру без мяча в своей основной зоне.



Р14: После того, как Т начал отвечать (Чек-ин) за ситуацию, С переключается (Чек-аут) с нее на игру без мяча в своей основной зоне.

2.7. Базовые позиции

Правильные рабочие области и зоны ответственности во всех позициях.

ПОЗИЦИЯ ВЕДУЩЕГО

Ведущий работает на лицевой линии под углом 45° , лицом к кольцу. Позиция должна находиться не более чем в 1 метре от лицевой линии и, как правило, за пределами ограниченной зоны. Рабочая зона Ведущего простирается от линии трехочковых бросков до края щита. Базовая точка для Ведущего находится между линией ограниченной зоны и линией трехочковых бросков. Ведущий должен перемещаться по лицевой линии в зависимости от движения мяча, обеспечивая себе позицию с краю игровой ситуации. Ведущий должен работать за пределами площадки.

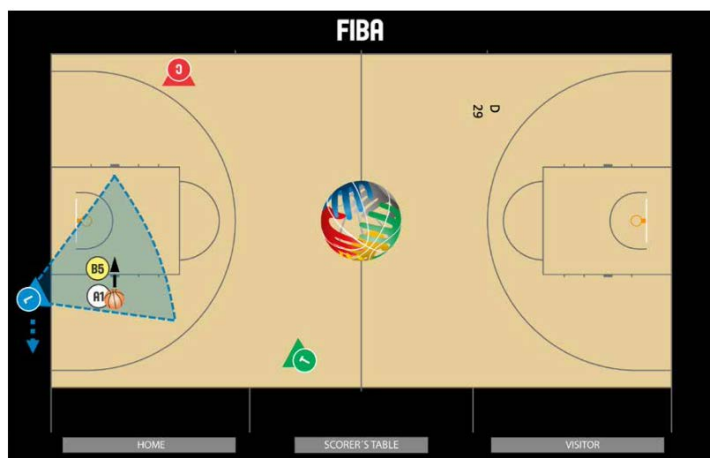
Ведущий обычно фиксирует все нарушения/фолы на сильной стороне площадки ниже линии штрафного броска. Исследования показали, что, когда Ведущий фиксирует нарушения на слабой стороне (другая сторона площадки), особенно при проходах (контакт наверху), решения часто оказываются неверными, и во многих случаях происходят придуманные свистки (фиксируется фол, где контакт был правильным или его вообще не было). Такой тип свистка называется «кросс-колл ведущего» и не должен происходить. Ведущий должен доверять Центральному, который зафиксирует нарушение, если произойдет незаконный контакт (доверяющий Ведущий и активный Центральный). При проходах со слабой стороны Ведущий может фиксировать удары внизу спереди, а также неправильные контакты руками со своей стороны, которые Центральный не может увидеть. Ведущий должен иметь открытый угол для того, чтобы дать свисток.



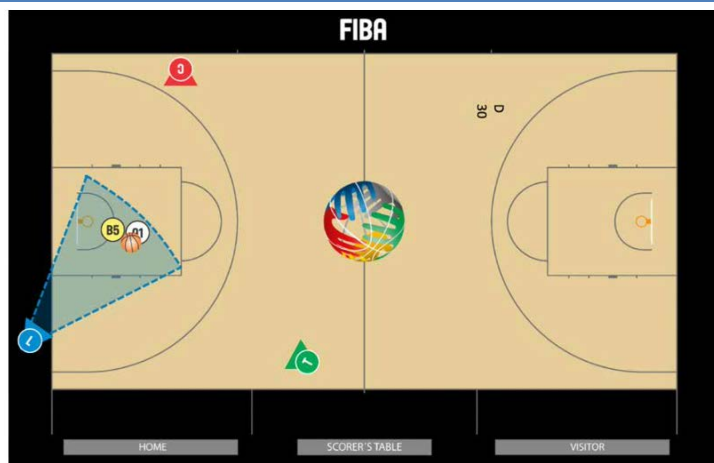
Р15 – Рабочая зона
Ведущего находится между линией трехочковых бросков и краем щита. Чтобы убедиться, что вы находитесь в правильной позиции, проверьте, видите ли вы переднюю часть дужки.

Р16 – Ведущий должен доверять Центральному, который должен быть активным и готовым закрывать свою основную зону. На рисунке показан неправильный «кросс-колл» со стороны Ведущего.

Когда мяч переходит в пост на сильную сторону, Ведущий должен подготовиться к возможному проходу к кольцу, сделав несколько шагов в сторону. Это называется «кросс-степ Ведущего». Это позволяет Ведущему увидеть возможный проход к кольцу, идентифицировать возможную страховку защиты со слабой стороны и применить тот же принцип «Дистанция и неподвижность», что и в переходе.



Р17 – Когда мяч переходит на сильную сторону в лоу пост, Ведущий готовится к следующей игровой ситуации, делая кросс-степы, чтобы иметь более широкий угол для обзора следующей возможной игровой ситуации.



Р18 – L сделал кросс-степ и слегка развернулся в сторону кольца. Этот новый угол позволяет судить защиту при проходе и подготовиться к страховке защиты.

ПОЗИЦИЯ ВЕДОМОГО

Рабочая зона Ведомого находится между линией зоны скамейки команды и центральной линией. Ведомый должен иметь возможность контролировать широкую зону, если он сохраняет правильную дистанцию от игроков и активно анализирует следующие движения игроков. Ведомый обычно работает в площадке.

Когда мяч приближается к боковой линии со стороны Ведомого, он должен переместиться дальше в площадку, чтобы сохранить открытый угол. Когда игрок, ведущий мяч, находится перед Ведомым, он должен оценить, в каком направлении этот игрок будет двигаться дальше. Когда игрок движется в одном направлении, Ведомый должен двигаться в противоположном направлении – это называется «кросс-степ Ведомого». Когда игровая ситуация завершена, Ведомый должен вернуться ближе к боковой линии в стандартную рабочую позицию.



P19 – Рабочая зона Ведомого находится между линией зоны скамейки команды и центральной линией. Если мяч приближается к боковой линии на сильной стороне, Т должен сделать один-два шага в площадку, чтобы сохранить широкий угол.



P20 – Когда Ведомый находится на одной линии с игроком, он должен оценить, в какую сторону игрок будет двигаться дальше. Когда игрок движется, Trail должен среагировать и сделать кросс-степ в противоположном направлении.

ПОЗИЦИЯ ЦЕНТРАЛЬНОГО

Рабочая зона Центрального находится между верхней частью круга штрафного броска и воображаемой нижней частью круга штрафного броска. Практически это означает продолжение линии штрафного броска, несколько шагов вверх и несколько шагов вниз. Рабочая зона Центрального обычно всегда находится в площадке.

Любая игровая ситуация на слабой стороне в направлении кольца является основной зоной ответственности Центрального. Центральный должен помнить, что он должен быть готов дать свисток, если произойдет неправильный контакт или действие. Если Центральный пропустит неправильный контакт и будет пассивным, это заставит Ведущего быть более активным, и в худшем случае приведет к «кросс-коллам Ведущего» (доверяющий Ведущий и активный Центральный).

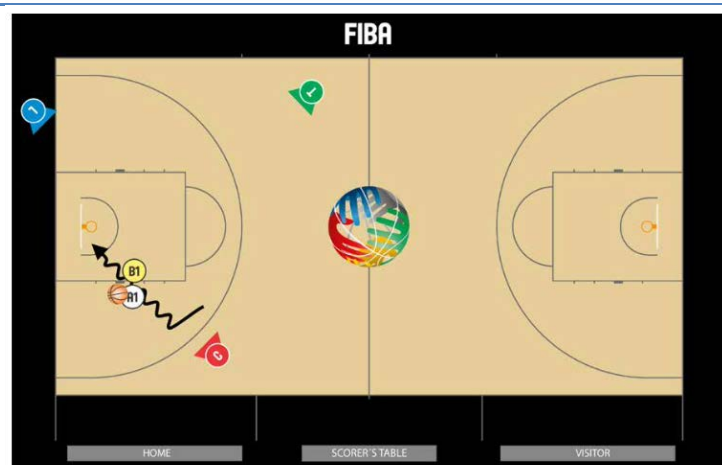


P21 – Базовая позиция Центрального находится на продолжении линии штрафного броска, а рабочая зона – от верхней части круга штрафного броска до воображаемой нижней части круга.

Когда происходит проход на слабой стороне к кольцу, Центральный должен сделать шаг(-и) в площадку по диагонали в направлении центральной линии, или применить тот же принцип, что и Ведомый. Когда игрок движется в одном направлении, Центральный должен двигаться в противоположном направлении. Это называется «кросс-степ Центрального». Всегда будет момент, когда Центральный находится на одной линии в начале прохода, но это лишь мгновение и минимизируется с помощью кросс-степа.



Р22 – Мяч на слабой стороне, и С готовится судить проход к кольцу (психологически готов сделать кросс-степ).



Р23 – Игрок, ведущий мяч, движется влево, и Центральный правильно делает кросс-степ вправо, сохраняя открытый угол.

В ситуации с ловушкой в передовой зоне на слабой стороне и вблизи центральной линии, Центральный должен приблизиться к центральной линии, чтобы судить игровую ситуацию («иди туда, где тебе нужно судить игровую ситуацию»). После завершения ситуации с ловушкой Центральный вернется в базовую позицию на продолжении линии штрафного броска, если только Ведущий не совершил ротацию во время ловушки (хотя ротация должна была произойти до ловушки).



P24 – Когда происходит ловушка вблизи центральной линии на слабой стороне, Центральный должен приблизиться к центральной линии, чтобы правильно охватить игровую ситуацию, но это не является ротацией (если только Ведущий не совершает ротацию).



P25 – После завершения ловушки Центральный вернется в исходную позицию и рабочую зону на продолжении линии штрафного броска (если только Ведущий не совершил ротацию во время ловушки – первый вариант).

2.8. Ротация

Успешный результат ЗРО зависит от того, сколько игровых ситуаций, включающих мяч, охвачено судьями на сильной стороне (L и T). Для этой цели ЗРО содержит перемещение «ротация», которое позволяет Ведущему поменять позицию (ротация) на лицевой линии, переместившись на другую сторону игровой площадки.

Ведущий всегда инициирует и диктует ротацию. Очень важно, чтобы Ведущий всегда искал причину для ротации (а не причины, чтобы ее не сделать). Такое активное мышление сохраняет полный охват ЗРО ситуаций в передовой зоне, обеспечивая, чтобы двое судей как можно чаще находились на стороне мяча.

Следующие техники помогут успешно выполнить ротацию: (1) правильное расстояние для ротации (клоуз даун), (2) правильное время для ротации (когда мяч перемещается на слабую сторону) и (3) правильная техника (оценка, резкое перемещение, без сомнений).

Анализ отдельных игр показал, что проходом или броском со слабой стороны заканчивается больше игровых ситуаций, чем с сильной. Это означает, что только один судья (С) отвечает за игру с мячом, что противоречит философии и сути ЗРО.

Анализируя ротации на продвинутом уровне, мы всегда должны понимать, была ли ротация возможна в случае прохода и/или броска со слабой стороны. Если ответ «да», значит, есть возможность для

совершенствования. Но прежде всего, крайне важно научиться понимать концепцию и базовые техники ротации для того, чтобы ее эффективно выполнять.

РОТАЦИЯ В ЦЕЛОМ:

1. Мяч перемещается в середину площадки (Зона/Прямоугольник 2) -> Ведущий идет в клоуз даун
2. Мяч перемещается на слабую сторону (вне Зоны/Прямоугольника 2) -> А) Ведущий делает ротацию на слабую сторону и Б) Ведомый перемещается в новую позицию Центрального.
3. Ведущий заканчивает ротацию и готов судить игровую ситуацию -> Центральный перемещается в позицию нового Ведомого. Ротация завершена.
4. Когда происходит быстрый бросок или проход со слабой стороны, не должно быть ротации, инициированной Ведущим.
5. Во время ротации Ведущий идет резко (но никогда не бежит). Это позволяет Ведущему прервать ротацию в случае быстрого броска или прохода со слабой стороны, либо при изменении направления игры.

РОТАЦИЯ СОСТОИТ ИЗ 3 ФАЗ:

1. **Фаза 1: Клоуз даун.** Когда мяч находится в середине площадки (прямоугольник 2), Ведущий должен прийти в позицию Клоуз даун для того, чтобы быть готовым к ротации, когда мяч переместится на слабую сторону (вне прямоугольника 2).

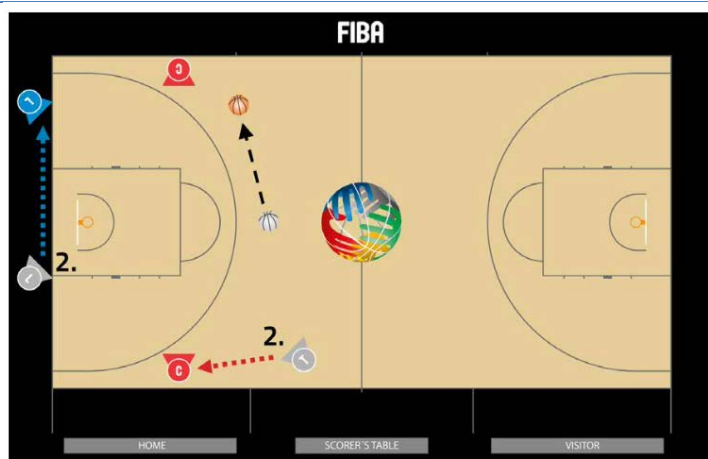
Если мяч возвращается обратно на сильную сторону, Ведущий отходит обратно в обычную базовую позицию.

Примечание: Позиция Клоуз даун – это не позиция для судейства игровой ситуации. Если осуществляется проход к корзине или бросок, Ведущий должен отойти из позиции Клоуз даун для того, чтобы иметь достаточные дистанцию и угол обзора игровой ситуации.

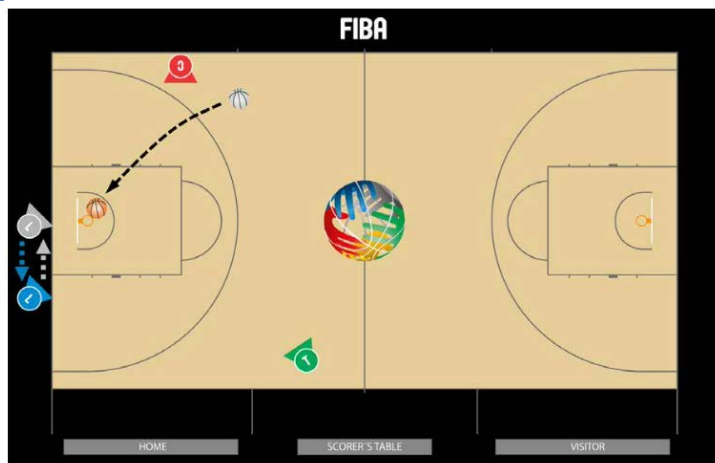


P26: Мяч перемещается и остается в прямоугольнике 2 – Ведущий перемещается в позицию Клоуз даун.

- 2. Фаза 2: Ротация Ведущего и Ведомого** Когда мяч перемещается на слабую сторону, Ведущий начинает ротацию как можно раньше. В это же время Ведомый перемещается в новую позицию Центрального.
- а. Ротация Ведущего – обзор ограниченной зоны** Во время ротации Ведущий должен идти быстро, просматривая ограниченную зону, при этом все время активно судить. Если в ограниченной зоне есть игроки, они обычно являются первичной зоной ответственности Ведущего.
- б. Ротация Ведомого в позицию Центрального** Как только Ведомый убедился, что Центральный взял под контроль ситуацию с мячом на слабой стороне, Ведомый должен переключиться и забрать игру центровых на новой слабой стороне перед тем, как начать ротацию. Исследования показывают, что это одно из слабых мест процедуры ротации, поскольку часто Ведомый остается с мячом во время ротации без перевода своего взгляда на действия на слабой стороне.
- с. Незавершенная Ведущим ротация** Когда Ведущий использует правильную технику ротации (ранний старт, быстрый шаг), он имеет возможность остановить ротацию в любой момент и вернуться в первоначальную позицию (быстрый проход/бросок со слабой стороны).



P27: Мяч перемещается на слабую сторону, L делает ротацию и просматривает ограниченную зону или ближайшее противоборство. Как только центральный забрал ситуацию с мячом на слабой стороне, Ведомый должен немедленно сконцентрироваться на игре центровых на новой слабой стороне



P28: Проход/бросок со слабой стороны и Ведущий способен прервать ротацию и вернуться назад для того, чтобы судить эпизод.

3. Фаза 3: Ведущий приходит на сторону мяча, и Центральный делает ротацию в новую позицию Ведомого

После того, как Ведущий завершил ротацию, Центральный является последним судьей, который делает ротацию в новую позицию Ведомого.

a. **Зона ответственности Центрального и Ведущего**
Центральный остается в своей позиции и судит ситуацию с мячом и действия вокруг нее до того момента, пока Ведущий не завершит

b. **Ротация Центрального в новую позицию Ведомого**
Когда Центральный поднимается в позицию Ведомого, это перемещение должно быть спиной вперед и все время лицом к корзине (45°).

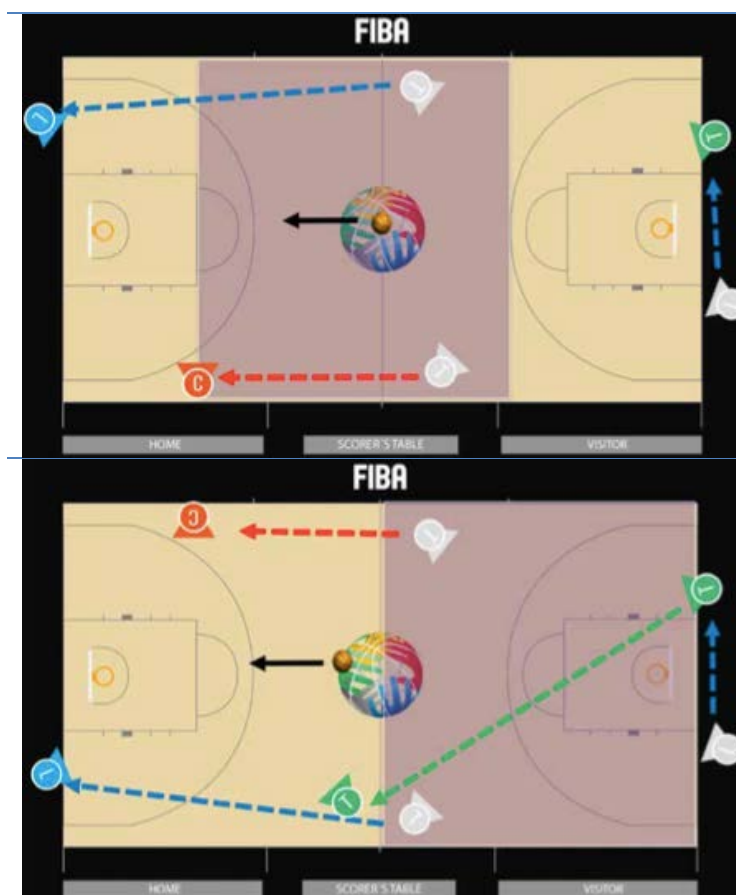


P29: С остается с игрой до того, как L завершит ротацию и будет готов судить. Прежний С всегда является последним, кто перемещается в новую позицию Т (двигаясь назад), и теперь ротация завершена.

4. **Дисбаланс – партнеры не заметили ротацию** Хотя этого следует избегать, случаются ситуации, когда не все судьи осознают, что происходит ротация, а затем меняется направление игры. Если это случилось, судьи не должны поддаваться панике, поскольку существует два способа правильного исправления ситуации во время перехода.

a. **Вариант 1: Новый Ведущий и Центральный** смотрят друг на друга и используют голос для исправления ситуации (рисунок Р30).

b. **Способ 2: Новый Ведомый** смотрит на площадку и занимает свободное место. Это может означать бег по диагонали через площадку (рисунок Р31).



Р30. Новый С и L всегда должны контролировать площадку при переходе до того, как они окажутся на продолжении линии штрафного броска в передовой зоне.

Р31. Второй способ – новый Т сбалансировал обзор площадки, пересекая площадку по диагонали в тыловой зоне.

2.9. Переход / Ведущий

Во время перехода новый Ведущий должен быть впереди игры и оказаться на лицевой линии за 4 секунды или менее и должен быть готов судить. Новый Ведущий также должен быть в хорошей позиции для судейства игры при переходе вниз. Это возможно, только если применяется следующая правильная техника:

- a. Оставаться с предыдущей игровой ситуацией до нового перехода, то есть ждать, пока мяч не войдет в корзину в случае успешного броска, или пока защитник не установит контроль при подборе;
- b. После поворота с энергичным шагом, быть уверенным в том, что видишь площадку все время (когда это выполняется правильно, судья также способен видеть игровые часы);
- c. Начинать переход на максимальной скорости и поддерживать ее до того момента, как окажешься на лицевой линии.
- d. Смотреть на площадку во время всего перехода (активно искать следующую приходящую игровую ситуацию и судить защиту);
- e. Бежать прямо на лицевую линию в базовую позицию (постоянно сохраняя одинаковую дистанцию от игровой ситуации) – угол «снаружи-сбоку/снаружи-сбоку»;
- f. Останавливаться на лицевой линии на счет «раз-два» в стационарную позицию и быть готовым судить игровую ситуацию, когда она начнется.



Р32: L правильно перемещается по прямой линии на лицевую, сохраняя одинаковую дистанцию до игровой ситуации – скорость и размеры игроков остаются неизменными от начала до конца.



Р33. L неправильно срезает угол ближе к корзине, и игровая ситуация приходит к L. Угол полностью изменяется, поскольку игроки выглядят больше и быстрее.

2.10. Переход / Ведомый

Во время перехода новый Ведомый всегда должен сопровождать игру (находиться за игрой – не на одной линии или перед ней). Таким образом Ведомый способен легко контролировать часы и таймер и анализировать следующие возможные игровые ситуации. Это возможно, только когда применяется следующая правильная техника:

Ждать за лицевой линией до того, как мяч передается партнеру по команде на площадке после заброшенного (новый Ведомый должен ждать

до того момента, как дистанция до мяча будет минимум 3 метра перед тем, как войти в площадку).

Всегда сохранять правильную дистанцию позади игры – 1-2 шага (не бегая туда-сюда);

Быть последним, кто оказывается в передовой зоне, и сохранять угол 45° лицом к корзине (все игроки должны быть между вытянутыми прямыми руками = правая/левая боковая линия и левая/правая сторона центральной линии).



Р34. Новый Т применяет правильную технику, ожидая за лицевой линией, пока мяч не будет передан партнеру на площадку, и вбрасывающий не войдет в площадку.

Р35. Т сохраняет правильную дистанцию всегда позади игры (не бегая туда-сюда), обеспечивая постоянный широкий угол, способен контролировать часы и таймер и видеть занимаемые игроками позиции в передовой зоне.

2.11. Центральный: позиция и переход

Во время перехода из Центрального в Центрального, данный судья должен использовать следующую технику:

- a. Оставаться с предыдущей игровой ситуацией до нового перехода. То есть ждать, пока мяч войдет в корзину в случае успешного броска, или защитник установит контроль при подборе;
- b. Смотреть на площадку во время всего перехода (активно искать следующую приходящую игровую ситуацию и судить защиту);

Бежать прямо на продолжение линии штрафного броска в передовой зоне (базовая позиция);

- d. Когда во время перехода игровая ситуация развивается на слабой стороне, Центральному может потребоваться на какое-то время остановиться и судить игровую ситуацию (сохранить дистанцию до игровой ситуации – предвидеть).



Р36 Центральный обычно перемещается на продолжение линии штрафного броска в передовой зоне, смотря на площадку и просматривая возможный переход на слабой стороне.

2.12. Быстрый отрыв

Во время быстрого отрыва важно понимать, что Центральный должен быть активным и отвечать за 50% общей зоны (слабая сторона).

Любое действие или контакт на слабой стороне должен быть оценен Центральным, любое действие на сильной стороне – Ведущим. Правильное исполнение этого и есть красота ЗРО.

Хорошая практика – во время бега из позиции Ведомого в позицию Ведущего при переходе автоматически определить, где находится Центральный на другой стороне площадки. Когда это становится привычной процедурой, то начинает также получаться во время быстрого отрыва, когда время ограничено.

Ведущий и Центральный должны бежать на полной скорости, анализируя, когда игровая ситуация начнется, затем остановиться и судить ее, фокусируясь на защите (судейство защиты). Слабое место в зонах ответственности во время быстрого отрыва появляется, когда новый Ведущий срезает угол к корзине и пытается судить действия на слабой стороне. Это разрушает концепцию ЗРО, в которой каждый судья отвечает за свою первичную зону ответственности и не должно быть необходимости во вторичной.

Важно, чтобы Центральный быстро оказался в передовой зоне на продолжении линии штрафного броска для того, чтобы иметь лучший обзор возможной помехи попаданию или помехи мячу (см. Также «2.21 Помеха попаданию и помеха мячу» для более подробной информации).



Р37. С должен быстро бежать при любом быстром отрыве. Важно, чтобы и L, и С могли быть в стационарной позиции для судейства, когда начинается игровая ситуация. Это нормальная ситуация обоюдной зоны ответственности.

2.13. Защита прессингом

Когда более, чем две пары соперников располагаются в тыловой зоне, Центральный должен быть активным и помочь Ведомому оценить игровую ситуацию.

Если все игроки находятся в тыловой зоне, Ведущий также должен адаптировать свою позицию ближе к игре, будучи готовым оценить любые возможные длинные передачи.

Все игроки в тыловой зоне



Р38. Т и С судят игровое действие в тыловой зоне

Более 4 соперников в тыловой зоне



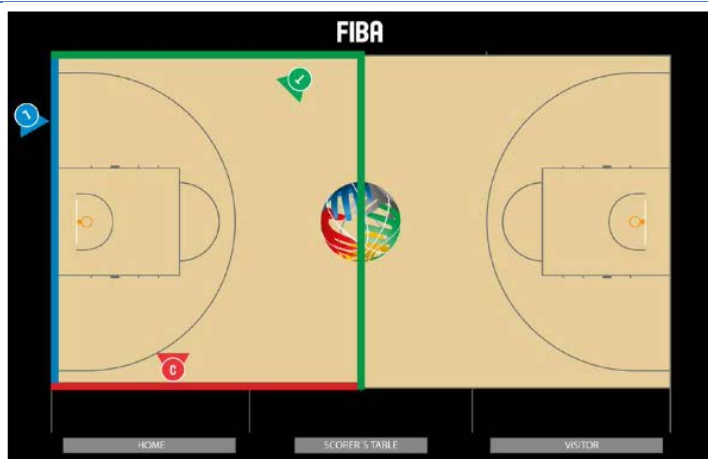
Р39. Т судит, находясь позади игровой ситуации. С занимает позицию вблизи центральной линии для судейства игроков впереди себя или в тыловой зоне. L занимает позицию на лицевой линии для судейства игроков в передовой зоне.

2.14. Аут и вбрасывание

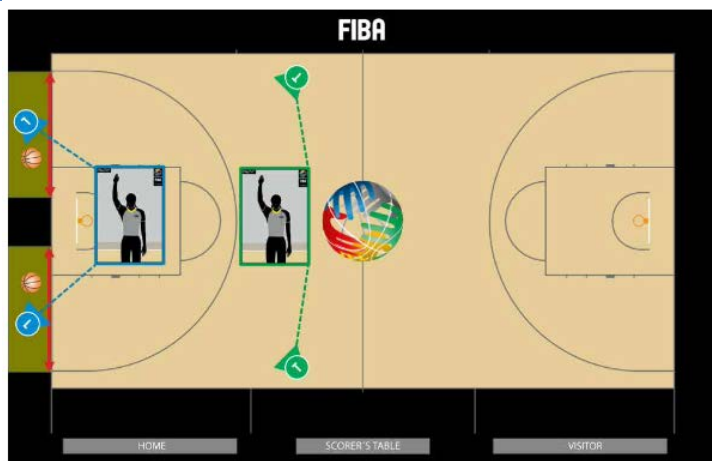
ЗРО охватывает все ограничивающие линии в передовой зоне. Только Ведомый контролирует две линии. Цель – обеспечить, чтобы только один судья давал свисток на аут.

Базовое правило – Ведущий контролирует лицевую линию, Центральный контролирует боковую линию на слабой стороне, а Ведомый контролирует боковую линию на сильной стороне и центральную линию.

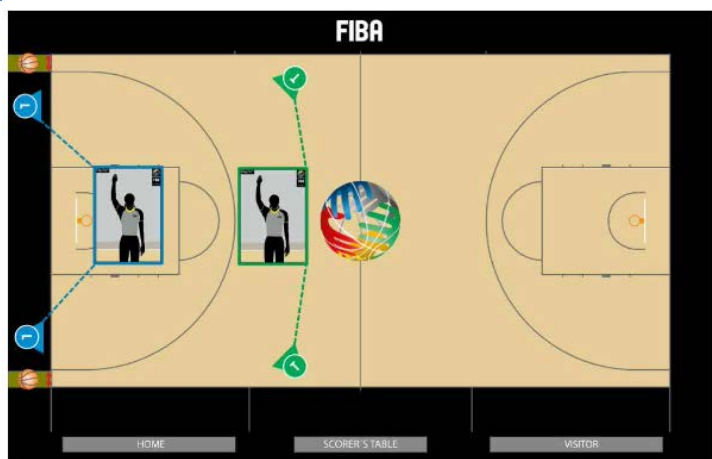
Когда игра возобновляется вбрасыванием, на стороне вбрасывания всегда должно быть двое судей (Ведущий и Ведомый).



P40. L и С имеют по одной ограничивающей линии для контроля, в то время как Т контролирует две линии (боковую и центральную)



Р41. Когда вбрасывание происходит на лицевой линии в передовой зоне между трехочковой линией и краем щита, позиция L находится снаружи от точки вбрасывания (С должен быть готов контролировать слабую сторону). Т дублирует жест на включение времени стола.



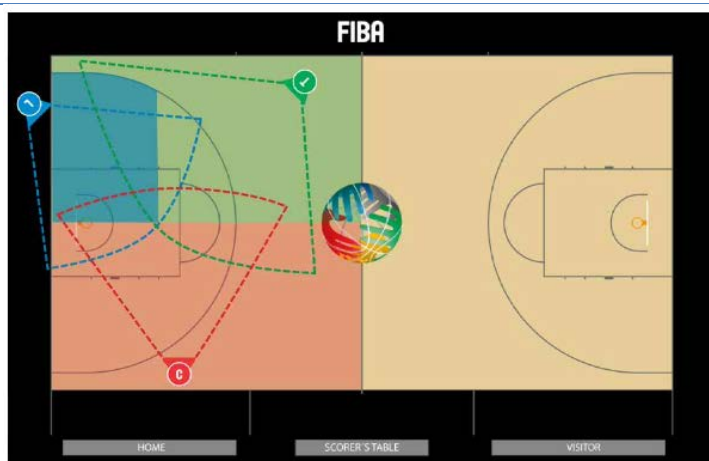
Р42. Когда вбрасывание происходит на лицевой линии в передовой зоне между трехочковой и боковой линиями, позиция L находится между корзиной и точкой вбрасывания. Т дублирует жест на включение времени стола.

2.15. Контроль броска (Основы и 3-хочковые броски)

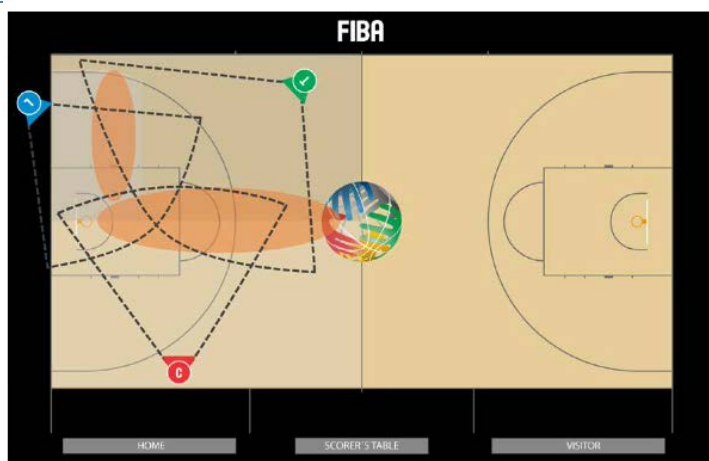
Базовый принцип – Ведущий отвечает за 2-хочковые броски на сильной стороне в своей основной зоне ответственности (как показано ниже, синяя зона), а Ведомый отвечает за все 3-хочковые броски и 2-хочковые броски на сильной стороне.

Все броски на слабой стороне – основная зона ответственности Центрального.

В случае обоюдной ответственности (ограниченная зона, прямоугольник 2), основной принцип – соответствующий судья оценивает игровой эпизод со своей стороны.



Р43. L обычно отвечает за синюю зону, Т – зеленую, С – красную.

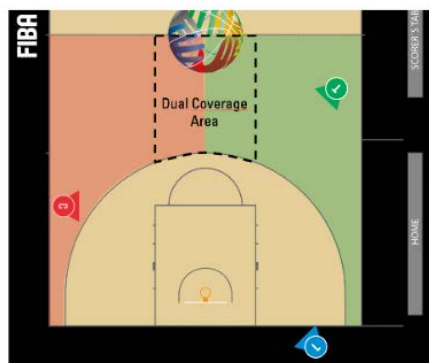


Р44. При обоюдной ответственности важно, что оба судьи дисциплинированы при оценке всей игровой ситуации и пытаются сфокусироваться только на своей стороне игроков защиты.

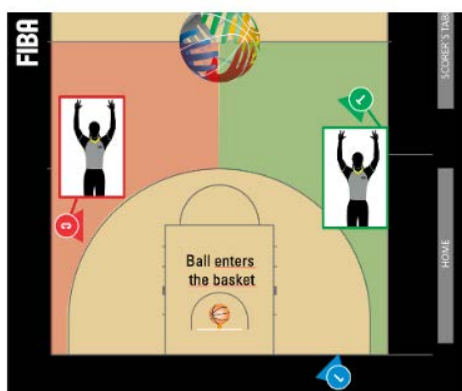
2.16. 3-хочковые броски

При попытке 3-хочкового броска только судья, ответственный за ситуацию, демонстрирует жест попытки броска. Второй судья наверху фокусируется на своей первичной зоне ответственности и не должен демонстрировать жест на попытку броска. Конечно, существует зона обоюдной ответственности Ведомого и Центрального. Если бросок выполняется из обоюдной зоны, совершенно нормально для обоих судей (Т и L) показать жест попытки броска.

Когда мяч попадает в корзину, оба судьи наверху показывают жест 3-хочкового попадания. Судья на противоположной от броска стороне несет основную ответственность за помеху попаданию, и, следовательно, первым засчитывает попадание (официальный жест ФИБА №6). Судья, отвечающий за попытку броска, также засчитывает 3-хочковое попадание после того, как закончит судейство попытки броска (протокол 1-2-3).



Р45. Когда выполняется 3-хочковый бросок, судья, несущий основную ответственность за него (Ведомый или Центральный), поднимает руку и показывает жест попытки 3-хочкового броска. Если бросок выполняется из зоны обоюдной ответственности (прямоугольник 2), оба судьи могут показывать жест.



Р52. Когда мяч попадает в корзину, Ведомый и Центральный показывают жест 3-хочкового попадания.

2.17. Тайм-ауты

После того, как судьи-секретари уведомили судей о запросе тайм-аута, обычно Ведомый или Центральный, ближайший к столу, дает сигнал на тайм-аут.

Существует три стандартных позиции судей во время тайм-аутов (всегда на противоположной стороне). Они могут выбрать любую из этих трех позиций, которую считают наиболее подходящей (примечание: мяч оставляется на площадке в том месте, откуда будет возобновлена игра).



Р47. Три стандартные позиции в тайм-ауте, всегда на противоположной стороне.

Когда до конца тайм-аута остается 20 секунд, двое судей перемещаются к зонам скамеек команд для того, чтобы быть готовыми активизировать возвращение команд на игровую площадку, когда прозвучит предупреждающий сигнал через 50 секунд после начала тайм-аута. Судьи не должны вмешиваться в тайм-аут команды до 50-секундного сигнала.



Р48. Когда до окончания тайм-аута остается 20 секунд, двое судей перемещаются к зонам скамеек команд.

Протокол тайм-аута в последние 2:00 минуты (L2M)

(когда команда имеет возможность перевести мяч в передовую зону)

Когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в овертайме, и команда, запрашивающая тайм-аут, имеет право на владение мячом в своей тыловой зоне:

Существуют три стандартных позиции судей во время тайм-аутов (всегда на противоположной стороне). Судьи могут выбирать любую из трех позиций, которую считают наиболее подходящей.

Во время тайм-аута мяч должен находиться в месте первоначального вбрасывания для обозначения места вбрасывания (сторона стола или противоположная сторона).

Когда до окончания тайм-аута остается 20 секунд, старший судья и один из судей перемещаются к зонам скамеек команд. Старший судья идет к команде, имеющей право на владение мячом.

Когда звучит сигнал через 50 секунд после начала тайм-аута, судьи активизируют возвращение команд на игровую площадку.

Старший судья спрашивает у главного тренера решение, останется ли вбрасывание в тыловой зоне или будет перенесено в передовую (и сторону площадки, если Главный тренер имеет право ее выбрать). Старший судья словами подтверждает решение главного тренера (например, «Вбрасывание будет в тыловой/передовой зоне и на стороне стола/противоположной стороне»). Старший судья указывает жестом на место вбрасывания и перемещается туда для проведения вбрасывания. Жест сопровождается голосом.

Старший судья, как правило, проводит вбрасывание, другие двое судей занимают соответствующие позиции.

Судьи должны убедиться, что показания таймера для броска установлены соответственно (сброшены/оставлены) перед вбрасыванием.

2.18. Замены

Ведомый или Центральный, ближайший к столу, проводят замены. Все замены должны быть проведены как можно быстрее. Как только все замены завершены, проводивший их судья должен убедиться, что на площадке находится правильное количество игроков и затем сообщить об этом активному судье с мячом с помощью визуального контакта.

Замена после фиксации фола

После того, как фиксирующий фол судья завершил показ жестов секретарскому столу, ответственностью нового судьи на стороне стола (Ведомого или Центрального) является проведение замен.



Р49. Т завершил показ жестов и перемещается в новую позицию для штрафных бросков. Новый С затем проводит замены.

2.19. 8 секунд и нарушение правила зоны.

Как правило, Т несет основную ответственность за отсчет 8 секунд. Во всех ситуациях прессинга Центральный должен быть готов помочь Ведомому (физически и психологически вовлечен в игровую ситуацию). Ведомый также ответственен за

все нарушения центральной линии. Иногда Центральный тоже может оказать помощь с возможными нарушениями правила зоны, когда игровая ситуация с мячом происходит на слабой стороне перед тем, как мяч возвращается в тыловую зону.

2.20. Контроль таймера для броска.

Как правило, судьи наверху (Ведомый и Центральный) несут основную ответственность за нарушение времени для броска. Также Ведущий должен знать время на таймере для броска и быть готовым помочь Ведомому/Центральному при принятии решения.

Судьям жизненно необходимо знать, когда время на таймере для броска истекает, для того, чтобы иметь возможность принять правильное решение в ситуациях с сигналом таймера для броска.

Активный судья, проводящий вбрасывание, во всех случаях должен проверить, что показания таймера для броска установлены верно. Это должно быть сделано до того, как судья передает мяч для вбрасывания.



Примечание: Когда щит оборудован желтой световой полосой по периметру сверху, данная световая полоса имеет приоритет над звуковым сигналом таймера для броска.

2.21. Помеха попаданию и помеха мячу

Как правило, Ведомый или Центральный ответственные за определение, произошли ли помеха попаданию или помеха мячу. Судья на противоположной от броска стороне несет основную ответственность за полет мяча и нарушения помехи попадания и помехи мячу.

Если попадание засчитывается вследствие помехи попадания или помехи мячу, фиксирующий это арбитр должен остановить игровые часы и засчитать попадание, показав соответствующий официальный жест.

2.22. Показ жестов о фоле и смены позиций

Принцип смены:

Штрафные броски (мяч остается в передовой зоне):

- a. Судья, показывающий жесты о фоле, перемещается на противоположную сторону в позицию Т
- b. Двое других судей занимают свободные места

Вбрасывание (мяч остается в передовой зоне):

- a. Судья, показывающий жесты о фоле, перемещается на противоположную сторону в позицию Т или С
- b. Двое других судей занимают свободные места

Минимизировать расстояние – четкий шаг – думать, где находится ваша следующая позиция после показа жестов. Если двое судей фиксируют один и тот же фол, судья, находящийся на противоположной стороне, показывает жесты о фоле.

Во всех ситуациях судьи должны стараться минимизировать перемещения. Иногда смена не требуется, все трое судей должны переместиться для того, чтобы вышеуказанные правила были соблюдены.

Показ жестов:

- a. Отчетливый голос
- b. Четкие жесты
- c. Ритм

Смотри также «2.8.1 Показ жестов» в Руководстве ФИБА для судей – Индивидуальная судейская техника (IOT) для техники показа жестов и процедур.

БАЗОВЫЕ СМЕНЫ

Игра остается в передовой зоне, продолжаясь вбрасыванием

Ниже показаны смены в отдельных базовых ситуациях фолов. В конце данной механики в 3.2 «Смены после фолов» находится более полный список примеров.



Р50. Фол защитнику, фиксирует L, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р51. Фол защитнику, фиксирует T, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р52. Фол защитнику, фиксирует C, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р53. Фол защитнику, фиксирует L, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р54. Фол защитнику, фиксирует Т, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р55. Свисток С, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).

Игра продолжается вбрасыванием из новой тыловой зоны



Р56. Свисток L, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



Р57. Свисток Т, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).

2.23. Контроль штрафных бросков

В ЗРО Ведущий является активным судьей во всех ситуациях штрафных бросков. Ведущий проводит все штрафные броски. Во время последнего штрафного броска Ведущий отвечает за игроков на позициях борьбы за подбор вдоль ограниченной зоны на стороне стола. При последнем штрафном броске Ведущий должен располагаться на своей обычной базовой позиции.

Центральный показывает количество штрафных бросков, используя официальные жесты. Жест необходим, только начиная с момента перед тем, как Ведущий входит в ограниченную зону для проведения каждого штрафного броска – и только до того момента, как мяч окажется в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок. Как только мяч становится живым, Центральный может опустить руки, более не показывая

соответствующий жест, и держать их в обычном положении по бокам. Также нет необходимости показывать жест удачного штрафного броска (1 очко) или запускать игровые часы после неудачного штрафного броска, когда игра продолжается. При всех штрафных бросках Центральный следит за отсутствием нарушений бросающим игроком. При последнем штрафном броске Центральный отвечает за игроков на позициях борьбы за подбор на противоположной стороне ограниченной зоны. Во время штрафных бросков Центральный должен располагаться вблизи боковой линии в своей обычной позиции.

Ведомый ответственен за остальных игроков выше продолжения линии штрафного броска и за трехочковой линией во время всех штрафных бросков.



P58. Только Центральный показывает количество штрафных бросков, используя официальные жесты. Как только мяч становится живым, Центральный может опустить руки и держать их в обычном положении по бокам.



P59. Основные зоны ответственности во время последнего или единственного штрафного броска.

Нарушения при штрафных бросках

Когда во время штрафного броска происходит нарушение, и мяч находится в воздухе, судья должен немедленно дать свисток и показать нарушение (исключение – имитация бросающим игроком). Это необходимо для минимизации ненужной эскалации физического контакта между игроками после того, как произошло нарушение. Нет необходимости ждать, попадет мяч в корзину или нет. Если мяч попадает в корзину:

- a. нарушение совершает бросающий игрок – мяч не засчитывается
- b. нарушение совершает другой игрок – мяч засчитывается, свисток должен быть проигнорирован, а игра должна продолжаться вбрасыванием как после любого удачного последнего штрафного броска.

2.24. Контроль подборов

В ситуациях борьбы за подбор каждый судья должен забрать 1-2 активных соперничающих в момент броска пары. Как правило, лучше всего выбирать тех, кто ближе всего. Необходимо использовать предыгровое совещание для обсуждения правильного плана, методов и выполнения этой задачи.

Бросок с сильной стороны: Ведущий контролирует противоборство вблизи корзины (фолы задержки и захвата), Ведомый и Центральный фокусируются на подборе на периметре (толчки, падения, «через спину») со своих соответствующих сторон. Центральный несет основную ответственность за помеху попаданию/помеху мячу, поскольку Ведомый отвечает за бросок (рисунок Р60).

Бросок со слабой стороны: Ведущий контролирует противоборство вблизи корзины (фолы задержки и захвата), Ведомый и Центральный фокусируются на подборе на периметре (толчки, падения, «через спину») со своих соответствующих сторон. Ведомый несет основную ответственность за помеху попаданию/помеху мячу, поскольку Центральный отвечает за бросок (рисунок Р61).

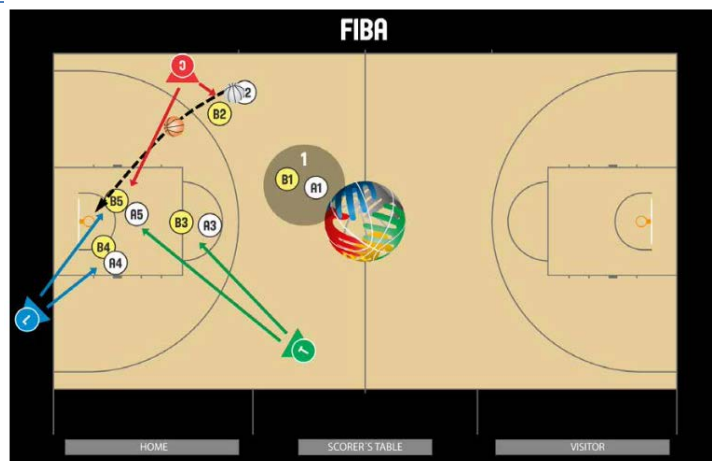


Если нет активных противоборств на вашей стороне, вы должны перейти к следующему активному противоборству!

(связано не с механикой, а с игрой + активное мышление)



Р60. Бросок с сильной стороны, L фокусируется на игроках вблизи корзины, Т и С фокусируются на игроках периметра, и С несет основную ответственность за возможную помеху попаданию и помеху мячу. (1) – неактивное противоборство.



Р61. Бросок со слабой стороны, L фокусируется на игроках вблизи корзины, Т и С фокусируются на игроках периметра, и Т несет основную ответственность за возможную помеху попаданию и помеху мячу. (1) – неактивное противоборство.

2.25. Последний бросок

Как правило, либо Ведомый, либо Центральный определяют, должен ли любой бросок, совершенный близко к окончанию четверти или игры, быть засчитан, или мяч не был выпущен из рук до светового/звукового сигнала.

Если любой из судей, не отвечавших за последний бросок, обладает информацией относительно броска и игровых часов, он обязан немедленно подойти к партнеру, давшему свисток и отвечавшему за последний бросок, и поделиться этой информацией (режим помощи).

В случае разногласий в бригаде окончательное решение всегда принимает Старший судья.



R62. Последний бросок на противоположной стороне:

- Ведомый или Центральный на стороне стола (Ведомый или Центральный) несет основную ответственность за игровые часы (основной способ)
- Ведомый или Центральный (кто контролирует ситуацию броска) на противоположной стороне несет вторичную ответственность за игровые часы (вспомогательный способ)



Р63. Последний бросок на стороне стола:

- Ведомый или Центральный на противоположной стороне (Ведомый или Центральный) несет основную ответственность за игровые часы (основной способ)
- Ведомый или Центральный (кто контролирует ситуацию броска) на стороне стола несет вторичную ответственность за игровые часы (вспомогательный способ)

Вспомогательные материалы



3.1. Официальные жесты судей

Жесты, связанные с игровыми часами	ОСТАНОВКА ЧАСОВ Жест: Открытая ладонь	 Р64
	ОСТАНОВКА ЧАСОВ ПРИ ФОЛЕ Жест: Один сжатый кулак	 Р65
	ВКЛЮЧЕНИЕ ЧАСОВ Жест: Рубящее движение рукой	 Р66

Засчитывание очков	1 очко Жест: 1 палец, опустить кисть	 P67
	2 очка Жест: 2 пальца, опустить кисть	 P68
	3 очка Жест: 3 вытянутых пальца Одна рука: Попытка броска Обе руки: Удачный бросок	 P69

Замена и тайм-аут	Замена Жест: Скрещенные предплечья Предшествующий жест: 	 P70
	ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПЛОЩАДКУ Жест: Открытая ладонь, взмах к телу	 P71
	ЗАТРЕБОВАННЫЙ ТАЙМ-АУТ Жест: Ладонь и указательный палец образуют букву 'Т' Предшествующий жест: 	 P72

	МЕДИА-ТАЙМ-АУТ Жест: Руки в стороны со сжатыми кулаками Предшествующий жест: 	 P73
Информативные	ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ, ОТМЕНА ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ Жест: Сведение и разведение рук один раз перед грудью	 P74
	ВИДИМЫЙ ОТСЧЕТ Жест: Отсчитывание при движении ладони	 P75

	ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ Жест: Большой палец вверх	 P76
	СБРОС ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА Жест: Вращение кистью с вытянутым указательным пальцем	 P77
	НАПРАВЛЕНИЕ ИГРЫ И/ИЛИ АУТ Жест: Указание направления игры, рука параллельно боковым линиям	 P78

	СПОРНЫЙ МЯЧ/ СИТУАЦИЯ СПОРНОГО БРОСКА Жест: Поднятые вверх большие пальцы рук с последующим указанием направления вбрасывания, используя стрелку поочередного владения Предшествующий жест: 	 P79
Нарушения	ПРОБЕЖКА Жест: Вращение кулаками Предшествующий жест: 	 P80
	НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ: ДВОЙНОЕ ВЕДЕНИЕ Жест: Движение ладонями вверх-вниз Предшествующий жест: 	 P81

	НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ: ПРОНОС МЯЧА Жест: Полувращение ладонью Предшествующий жест: 	 P82
	3 СЕКУНДЫ Жест: Взмах рукой, показ 3 пальцев Предшествующий жест: 	 P83
	5 СЕКУНД Жест: Показ 5 пальцев Предшествующий жест: 	 P84

	8 СЕКУНД Жест: Показ 8 пальцев Предшествующий жест: 	 P85
	НАРУШЕНИЕ ВРЕМЕНИ ДЛЯ БРОСКА Жест: Касание плеча пальцами Предшествующий жест: 	 P86
	МЯЧ, ВОЗВРАЩЕННЫЙ В ТЫЛОВУЮ ЗОНУ Жест: Маховое движение руки перед телом Предшествующий жест: 	 P87

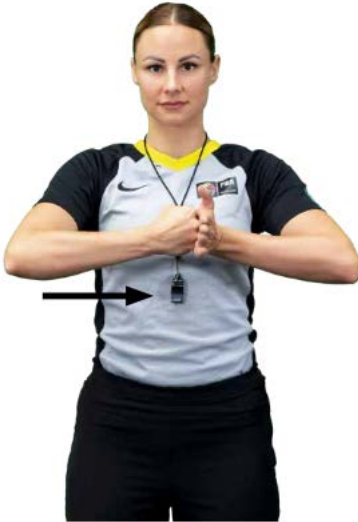
	УМЫШЛЕННАЯ ИГРА ИЛИ БЛОКИРОВКА МЯЧА НОГОЙ Жест: Указание на ногу Предшествующий жест: 	 P88
	НАРУШЕНИЕ ВРЕМЕНИ ДЛЯ БРОСКА Жест: Вращение вытянутым указательным пальцем над другой рукой, обводя ее Предшествующий жест: 	 P89
Номера игроков	№ 00 и 0 Жест: Для 00, показ обеими руками цифры 0 Для 0, показ правой рукой цифры 0	  P90

	№ 1 – 5 Жест: Показ правой рукой цифры от 1 до 5	  P91
	№ 6 – 10 Жест: Показ правой рукой цифры 5, а левой рукой цифры от 1 до 5	  P92
	№ 11 – 15 Жест: Правая рука сжата в кулак, показ левой рукой цифры от 1 до 5	  P91

	№ 16 Жест: Сначала показ закрытой ладонью цифры 1 для десятков – затем показ открытыми ладонями цифры 6 для единиц	 P94
	№ 24 Жест: Сначала показ закрытой ладонью цифры 2 для десятков – затем показ открытой ладонью цифры 4 для единиц	 P95
	№ 44 Жест: Сначала показ закрытой ладонью цифры 4 для десятков – затем показ открытой ладонью цифры 4 для единиц	 P96

	№ 62 Жест: Сначала показ закрытыми ладонями цифры 6 для десятков – затем показ открытой ладонью цифры 2 для единиц	 P97
	№ 78 Жест: Сначала показ закрытыми ладонями цифры 7 для десятков – затем показ открытыми ладонями цифры 8 для единиц	 P98
	№ 99 Жест: Сначала показ закрытыми ладонями цифры 9 для десятков – затем показ открытыми ладонями цифры 4 для единиц	 P99

Типы фолов	ЗАДЕРЖКА Жест: Захват запястья вниз Предшествующий жест: 	 P100
	БЛОКИРОВКА (в защите) НЕПРАВИЛЬНЫЙ ЗАСЛОН (в нападении) Жест: Обе руки на бедрах Предшествующий жест: 	 P101
	ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА Жест: Имитация толчка Предшествующий жест: 	 P102

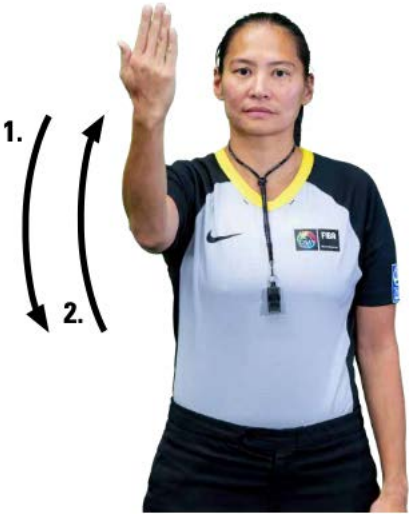
	ЗАДЕРЖКА РУКАМИ Жест: Захват ладони и движение вперед Предшествующий жест: 	 P103
	НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК Жест: Удар по запястью Предшествующий жест: 	 P104
	СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ Жест: Удар кулаком в открытую ладонь Предшествующий жест: 	 P105

	НЕПРАВИЛЬНЫЙ КОНТАКТ В РУКУ Жест: Удар кистью по другому предплечью Предшествующий жест: 	 P106
	ЗАХВАТ Жест: Движение предплечьем назад Предшествующий жест: 	 P107
	НЕПРАВИЛЬНЫЙ ЦИЛИНДР Жест: Движение обеих рук с открытыми ладонями вертикально вниз и вверх Предшествующий жест: 	 P108

	ЧРЕЗМЕРНОЕ РАЗМАХИВАНИЕ ЛОКТЕМ Жест: Движение локтем в сторону Предшествующий жест: 	 P109
	УДАР ПО ГОЛОВЕ Жест: Имитация контакта с головой Предшествующий жест: 	 P110
	ФОЛ КОМАНДЫ, КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ Жест: Указание кулаком в направлении корзины провинившейся команды Предшествующий жест: 	 P111

ФОЛ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА Жест: Одна рука сжата в кулак с последующим указанием количества штрафных бросков Предшествующий жест: 		 P112
ФОЛ НЕ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА Жест: Одна рука сжата в кулак с последующим указанием на площадку Предшествующий жест: 		 P113
ПЕРЕДАЧА ПОСЛЕ ФОЛА Жест: Движение обеих рук с открытыми ладонями в сторону Предшествующий жест: 		 P114

Особые фолы	ОБОЮДНЫЙ ФОЛ Жест: Движение скрещенными кулаками над головой Предшествующий жест: 	 P115
	ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ Жест: Ладони образуют букву 'Т' Предшествующий жест: 	 P116
	НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ Жест: Перехват запястья наверху Предшествующий жест: 	 P117

Особые фолы	ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ ФОЛ Жест: Обе руки вверх, сжатые в кулаки	 P118
	ИМИТАЦИЯ ФОЛА Жест: Дважды опустить предплечье	 P119
	НЕПРАВИЛЬНОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ОГРАНИЧИВАЮЩЕЙ ЛИНИИ ПРИ ВБРАСЫВАНИИ Жест: Взмах рукой параллельно ограничивающей линии (в последние 2 минуты четвертой четверти и овертайма)	 P120

Система немедленного видеоповтора	ПРОСМОТР IRS Жест: Вращение руки с горизонтально вытянутым указательным пальцем	 P121
	ЧЕЛЛЕНДЖ ГЛАВНОГО ТРЕНЕРА Жест: Судья подтверждает запрос челленджа главного тренера	 P122
Проведение наказания за фол - показ перед секретарским столом	ПОСЛЕ ФОЛА БЕЗ ШТРАФНОГО(-ЫХ) БРОСКА(-ОВ) Жест: Указание направления вбрасывания, рука параллельно боковым линиям	 P123

	ПОСЛЕ ФОЛА КОМАНДЫ, КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ Жест: Указание кулаком направления вбрасывания, рука параллельно боковым линиям	 P124
	1 ШТРАФНОЙ БРОСОК Жест: 1 палец вверх	 P125
	2 ШТРАФНЫХ БРОСКА Жест: 2 пальца вверх	 P126

	3 ШТРАФНЫХ БРОСКА Жест: 3 пальца вверх	 P127
Проведение штрафных бросков – Активный судья (Ведущий)	1 ШТРАФНОЙ БРОСОК Жест: 1 палец горизонтально	 P128
	2 ШТРАФНЫХ БРОСКА Жест: 2 пальца горизонтально	 P129

	3 ШТРАФНЫХ БРОСКА Жест: 3 пальца горизонтально	 P130
Проведение штрафных бросков – Пассивный судья (Ведомый в 2РО и Центральный в 3РО)	1 ШТРАФНОЙ БРОСОК Жест: Указательный палец	 P131
	2 ШТРАФНЫХ БРОСКА Жест: Пальцы вместе на обеих руках	 P132

**3 ШТРАФНЫХ
БРОСКА**

Жест: 3 вытянутых
пальца на обеих
руках



P133

3.2. Дополнительные смены после фиксации фолов

БОЛЕЕ ПОЛНЫЙ СПИСОК СМЕН ПОСЛЕ ФИКСАЦИИ ФОЛОВ

Игра продолжается вбрасыванием из новой тыловой зоны



P134. Фол фиксирует L, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



P135. Фол фиксирует Т, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание)



P136. Фол фиксирует L, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



P137. Фол фиксирует Т, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р138. Фол фиксирует С, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р139. Фол защитнику, передовая зона противоположная сторона, фиксирует С – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р140. Двойной свисток Т и С, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р141. Двойной свисток Т и С, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р142. Двойной свисток Т и L, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р143. Двойной свисток Т и L, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р144. Двойной свисток L и C, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Р145. Двойной свисток L и C, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).

Игра остается в передовой зоне, продолжаясь штрафным(-и) броском(-ами)



Р146. Фол защитнику, фиксирует L, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р147. Фол фиксирует Т, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р148. Фол фиксирует L, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р149. Фол фиксирует Т, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р150. Фол фиксирует С, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р151. Фол фиксирует С, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р152. Двойной свисток Т и С, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р153. Двойной свисток Т и С, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



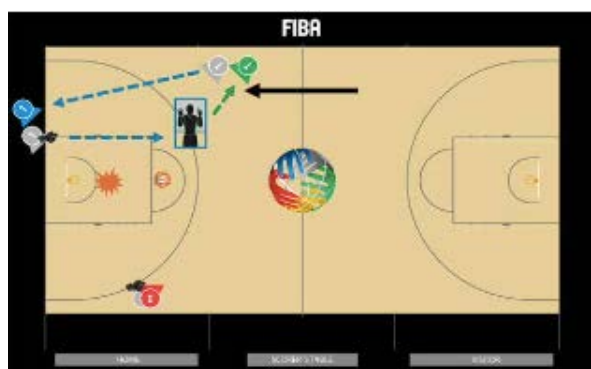
Р154. Двойной свисток Т и L, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р155. Двойной свисток Т и L, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р156. Двойной свисток С и L, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Р157. Двойной свисток С и L, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).

Игра продолжается вбрасыванием в новой тыловой зоне

Примечание: Когда фол зафиксирован в тыловой зоне или фол в нападении в передовой зоне, смена не происходит, за исключением ситуаций, когда это необходимо для обеспечения новой позиции судьи, фиксировавшего фол, на противоположной стороне (без длинных смен).



P158. Фол фиксирует L, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



P159. Фол фиксирует L, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



P160. Фол фиксирует T, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



P161. Фол фиксирует T, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



P162. Фол фиксирует C, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



P163. Фол фиксирует C, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



Р164. Фол фиксирует L, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Р165. Фол фиксирует L, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Р166. Фол фиксирует Т, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Р167. Фол фиксирует Т, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Р168. Фол фиксирует С, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Р169. Фол фиксирует С, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).