РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ БАСКЕТБОЛА СУДЕЙСКИЙ КОМИТЕТ РФБ ЗАО «ИНФОБАСКЕТ»



МЕТОДИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ

Издание четвертое - переработанное и дополненное



Москва – 2010 год

ВВЕДЕНИЕ:

«Современная баскетбольная игра высокого уровня Чемпионата России и международных соревнований не может обойтись без целого штата вспомогательного персонала, в том числе и судей-секретарей.

Их задача: регистрировать каждое событие игры в протоколе игры, на информационном табло, в статистической программе, а также максимально обеспечить своей квалифицированной работой точность отсчета времени игры, оперативное доведение информации до зрителей и команд.

Целью работы судей-секретарей является обеспечение проведения матча на высоком профессиональном уровне. Для этого необходимы такие качества, как: ответственность, собранность, внимательность, аккуратность, пунктуальность. И в первую очередь необходимо хорошее знание Правил баскетбола и особенностей работы на каждой позиции за секретарским столиком.

Во время игры необходимо исключить разговоры, не связанные с выполнением своих непосредственных должностных обязанностей, а также воздерживаться от комментариев судейства, действий игроков и тренеров.

Судьи-секретари должны иметь аккуратный вид, единую форму одежды, знать нюансы по выполняемой должности и особенности взаимодействия с коллегами, комиссаром и судьями на игровой площадке».

Адрес ИнфоБаскет:

119992, Москва, Лужнецкая набережная, 8.

тел. (495) 637-94-18, тел./факс (495) 637-94-19.

www.basket.ru, www.infobasket.ru, ref.basket.ru

Адрес эл. почты: webmaster@basket.ru, ref@basket.ru.





СОДЕРЖАНИЕ:

1.	ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ	4
2.	ПАМЯТКА БРИГАДИРУ	7
3.	СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА	9
4.	ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ (ОПЕРАТОР ТАБЛО)	17
5.	СЕКУНДОМЕТРИСТ	19
6.	ОПЕРАТОР УСТРОЙСТВА ДВАДЦАТИ ЧЕТЫРЕХ СЕКУНД	21
7.	СУДЬЯ-ИНФОРМАТОР (ДИКТОР)	25
8.	РУКОВОДСТВО ДЛЯ БАСКЕТБОЛЬНЫХ СТАТИСТИКОВ	32
9.	ПАМЯТКА ГЛАВНОМУ СЕКРЕТАРЮ	48



1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Ниже в тексте приведены термины и определения, которые используются при проведении Чемпионатов Евролиги, Евролиги ФИБА, России, Первенств России, Еврокубков ФИБА и УЛЕБ.

- **AVC** автоматизированная информационная система, включающая в себя компьютерную технику, программное обеспечение и специалистов для ведения баскетбольной статистики.
- **Агрессивное поведение** это враждебные действия или поведение, направленные на причинение морального, физического и иного ущерба человеку без применения физического воздействия.
- **Акт насилия** физическое воздействие одного человека на другого, выраженное в непосредственном воздействии на организм человека: нанесение толчков, ударов, побоев, телесных повреждений различными способами.
- Апелляционное жюри (в дальнейшем Жюри) является независимым выборным органом, созданным по инициативе Российской Федерации баскетбола (в дальнейшем РФБ) и Баскетбольной Суперлиги (в дальнейшем БС) и действует на основании законодательства Российской Федерации, Уставов и других регламентирующих документов ФИБА, ФИБА-Европа и РФБ.
- Бюро Исполкома РФБ орган РФБ, подотчетный Исполкому РФБ.
- Департамент РФБ по организации и проведению Чемпионатов и Первенств России (далее Департамент) орган, созданный в установленном порядке РФБ осуществляющий организацию и проведение Чемпионатов и Первенств России, Кубка России, Чемпионатов России среди клубов команд Высшей лиги, Чемпионатов молодежных команд мужских и женских клубов и Первенства ДЮБЛ.
- Департамент консалтинга и развития спортивных технологий в РФБ внутреннее структурное подразделение Общероссийской общественной организации «Российская Федерация баскетбола», осуществляющее допуск и сертификацию спортивных сооружений, и сертификацию спортивного оборудования, предназначенных для проведения Официальных соревнований РФБ.
- ДЮБЛ Детско-юношеская баскетбольная лига, созданная по инициативе РФБ.
- **Игрок** это спортсмен, обладающий необходимыми навыками для игры в баскетбол и принимающий участие в баскетбольных соревнованиях.
- Игрок, имеющий паспорт категории «Р» это спортсмен, имеющий российское гражданство, который принимает участие в баскетбольных соревнованиях (Кубке России, Чемпионатах России, Чемпионатах молодежных команд мужских и женских клубов) и в соответствии с нормами Регламента ФИБА и ФИБА-Европа имеет право выступать за национальную (молодежную, юниорскую, кадетскую) сборную команду России.
- Игрок, имеющий паспорт категории «Е» это спортсмен, имеющий европейское гражданство, который принимает участие в баскетбольных соревнованиях (Кубке России, Чемпионатах России, Чемпионатах молодежных команд мужских и женских клубов) и в соответствии с нормами Регламента ФИБА и ФИБА-Европа не имеет права выступать за национальную (молодежную, юниорскую, кадетскую) сборную команду России.
- Игрок, имеющий паспорт категории «А» это спортсмен, имеющий неевропейское гражданство, который принимает участие в баскетбольных соревнованиях (Кубке России, Чемпионатах России, Чемпионатах молодежных команд мужских и женских клубов) и в соответствии с нормами Регламента ФИБА



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Август 2010 Стр. 5 из 50

- и ФИБА-Европа **не имеет права** выступать за национальную (молодежную, юниорскую, кадетскую) сборную команду России.
- **Инспектор** лицо, назначаемое РФБ на игры Кубка России, Чемпионата России, Чемпионата молодежных команд мужских и женских клубов и исполняющее свои обязанности в соответствии с настоящим Регламентом.
- **Исполком РФБ** постоянно действующий руководящий орган РФБ, осуществляющий права юридического лица от имени РФБ и исполняющий ее обязанности в соответствии с Уставом РФБ.
- **Клуб** юридическое лицо, созданное и действующее в соответствии с законодательством Российской Федерации, осуществляющее учебнотренировочную, соревновательную, физкультурную и воспитательную деятельность, имеющее баскетбольную команду, а также состоящее с РФБ в договорных и/или членских отношениях.
- Клуб-визитер клуб, принимающий участие в матче на площадке соперника.
- Клуб-хозяин клуб, отвечающий за проведение матча на своей площадке.
- Команда коллектив игроков, тренеров и других лиц внесенных в паспорт команды.
- Кубок России (далее Кубок) неотъемлемая часть Чемпионата России.
- Молодежная команда мужского или женского клуба Профессиональной Баскетбольной Лиги или Премьер-лиги команда, образованная внутри клуба для участия в Чемпионате молодежных команд мужских или женских клубов с целью подготовки резерва и имеющая с этим клубом юридическую, организационно-правовую и финансовую общность.
- Основная команда команда баскетбольного клуба, имеющая вторую команду в Чемпионате молодежных команд мужских или женских клубов Профессиональной баскетбольной Лиги или Премьер-лиги.
- Официальные лица клуба/команды лица, имеющие право представлять интересы клуба/команды (Президент, Вице-президент, Директор и др.).
- «Официальные Правила баскетбола» документ, утвержденный ФИБА.
- **Паспорт игрока** документ РФБ, удостоверяющий принадлежность спортсмена к клубу/команде и дающий право выступать за данный клуб/команду.
- Паспорт команды основной документ, содержащий перечень игроков, тренеров и сопровождающих лиц, которые имеют право принимать участие в матчах Чемпионата за данную команду.
- Паспорт судьи/комиссара документ РФБ, дающий право исполнять обязанности судьи/комиссара на играх Чемпионата, который выдается по итогам прохождения предсезонного семинара и после внесения добровольного денежного взноса в сумме, определяемой настоящим Регламентом.
- Паспорт тренера документ РФБ, дающий право исполнять обязанности тренера на играх Чемпионата, который выдается по итогам прохождения семинара для тренеров, получения лицензии и после внесения добровольного денежного взноса в сумме, определяемой настоящим Регламентом.
- **Представитель клуба на матче** лицо, внесённое в паспорт команды и записанное в техническую заявку на игру как официальное лицо, представляющее интересы клуба.
- **Регламент** нормативный документ РФБ, определяющий порядок и условия участия баскетбольных клубов/команд, игроков, тренеров, официальных и сопровождающих лиц, спонсоров, судей, комиссаров, инспекторов и судейсекретарей в соревнованиях Чемпионата России, Чемпионата молодежных команд мужских или женских клубов, Первенстве ДЮБЛ.
- РФБ Общероссийская общественная организация «Российская Федерация баскетбола» юридическое лицо, созданное и действующее в соответствии с законодательством Российской Федерации, аккредитованное Федеральным



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 2. ПАМЯТКА БРИГАДИРУ

Август 2010 Стр. 6 из 50

органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта, являющееся членом ФИБА и Олимпийского комитета России и признанное ими в качестве единственной организации, обладающей исключительными полномочиями по управлению баскетболом в России, проведению под своей эгидой официальных соревнований по баскетболу на территории Российской Федерации и представляющей российский баскетбол на международной арене; субъект физкультурного (физкультурно-спортивного) движения в Российской Федерации.

- Сопровождающие лица лица, включенные в паспорт команды и имеющие право находиться на скамейке команды во время игры.
- **Спонсор** юридическое или физическое лицо, предоставляющее денежные средства, продукцию или услуги взамен рекламных, маркетинговых и иных услуг для достижения своих деловых задач и содействия развитию баскетбола.
- Спортивный Арбитражный Суд при автономной некоммерческой организации «Спортивная арбитражная палата» самостоятельный постоянно действующий спортивный третейский суд, рассматривающий посредством третейского разбирательства споры, возникающие в сфере физической культуры и спорта.
- Спортсмен физическое лицо, занимающееся выбранным видом или видами спорта и выступающее на спортивных соревнованиях.
- «Статус игрока в РФБ» нормативный документ, принятый в установленном порядке Исполкомом РФБ в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации, определяющий совокупность прав и обязанностей игрока, принимающего участие в мероприятиях, проводимых под эгидой РФБ.
- **Судья**, **комиссар**, **судья-секретарь** лица, имеющие соответствующие паспорта РФБ и исполняющие свои обязанности в соответствии с «Официальными Правилами баскетбола» и настоящим Регламентом.
- **ФИБА** Международная Федерация баскетбола, признанная Международным Олимпийским комитетом и являющаяся членом Генеральной Ассоциации международных спортивных федераций.
- ФИБА-Европа одно из пяти подразделений ФИБА, отвечающее за развитие баскетбола в Европе.
- Чемпионат молодежных команд мужских или женских клубов Профессиональной Баскетбольной Лиги или Премьер-лиги совокупность молодежных команд мужских или женских клубов Профессиональной баскетбольной Лиги или Премьер-лиги для проведения Чемпионата молодежных команд мужских или женских клубов.
- **Чемпионат России (далее Чемпионат)** совокупность и каждый отдельный матч регулярного Чемпионата России.



2. ПАМЯТКА БРИГАДИРУ

2.1. **Бригадир** (или старший бригады судей-секретарей) – судья-секретарь, отвечающий за назначение на игры судей-секретарей, их оповещение и прибытие на матч, а также координирующий работу бригады судей за секретарским столиком непосредственно до начала игры, во время проведения матча и после его окончания под непосредственным контролем комиссара. Бригадир назначается либо местной Коллегией судей, либо местной Федерацией, либо клубом из числа наиболее опытных судей-секретарей, выполняющих требования Регламента Чемпионата и «Официальных Правил баскетбола».

Бригадир входит в состав секретарской бригады, назначенной на матч. Он должен знать и уметь квалифицированно выполнять функциональные обязанности любого судьи за секретарским столиком.

Бригадир несет ответственность за работу всей бригады судей-секретарей. Он подчиняется комиссару и судьям игры.

2.2. Обязанности бригадира.

- 2.2.1. **Не позднее чем за три** (3) **дня** до даты матча бригадир должен оповестить судей-секретарей об их назначении для того, чтобы дать членам секретарской бригады время на подготовку и, в случае необходимости, иметь возможность внести коррективы в назначения.
- 2.2.2. **Бригадир** должен следить за соблюдением пунктов Регламента в отношении судей-секретарей со стороны клуба-хозяина по материально-техническому и информационному обеспечению матча. Координировать действия бригады с программой проведения матча.
- 2.2.3. **За сорок** (40) **минут** до начала игры бригадир обязан проверить явку всех членов бригады. В случае отсутствия кого-либо из них выяснить причину и принять меры к замене отсутствующего.
- 2.2.4. Получить от клуба и подготовить к игре: униформу для бригады судейсекретарей, Официальный протокол (в трех (3) экземплярах), указатели фолов игрока, указатели командных фолов, два (2) резервных секундомера, стрелку поочередного владения, проверить наличие и подключение пультов: табло, игровых часов и устройства двадцати четырех секунд, компьютера и принтера для ведения статистики, подключения к сети Интернет. Проконтролировать проверку работоспособности игровых часов, устройства двадцати четырех секунд и табло счета судьямисекретарями.
- * Примечание: необходимо иметь на секретарском столике устройства связи со службами спортивного сооружения.
- 2.2.5. **Не позднее чем за тридцать** (30) **минут** до начала игры обеспечить присутствие всех членов бригады судей-секретарей непосредственно на своих рабочих местах и представить их комиссару матча. Согласовать с комиссаром и довести до всех членов бригады порядок действий в нештатных ситуациях, которые не оговорены в «Официальных Правилах баскетбола» и Регламенте.
- 2.2.6. Проконтролировать, чтобы не позднее чем за двадцать (20) минут до начала игры тренер или администратор каждой команды предоставили секретарю техническую заявку команды на игру с фамилиями, именами и соответствующими номерами игроков, допущенных к участию в игре, а также фамилиями тренера, помощника тренера и сопровождающих лиц, имеющих право находиться в пределах зоны скамейки команды (всего не более 19 человек). Кроме того, в заявке обязательно



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 2. ПАМЯТКА БРИГАДИРУ

Август 2010 Стр. 8 из 50

должен быть указан капитан команды и представитель клуба/команды на матче. Следует отметить, что в протокол игры может быть внесен только один (1) помощник тренера.

- **2.2.7. Во время игры** следить за четким выполнением судьями-секретарями их должностных обязанностей и соблюдением рабочей дисциплины.
- 2.2.8. Проследить, чтобы во время игры тренеры обеих команд и комиссар оперативно получали текущую статистику согласно Регламенту Чемпионата. После окончания игры передать каждому тренеру соответствующую копию Официального протокола игры и официальный статистический отчет, а комиссару оригинал Официального протокола игры и официальный статистический отчет.
- В случае если во время матча произошел сбой в работе статистической программы проследить, чтобы секретари-статистики устранили неисправность, восстановили статистику игры по рукописным записям и не покидали своих рабочих мест до тех пор, пока официальный статистический отчет не будет передан тренерам и комиссару, а также соответствующим образом отправлен в адрес РФБ.
- 2.2.9. Только после выполнения всех обязанностей, предписанных данным Руководством и с разрешения комиссара матча, работа бригады считается завершенной и судьи-секретари могут покинуть рабочее место.

2.3. Начало игры.

В процедуру начала игры входят: разминка команд, приветственное выступление группы поддержки или видеоклип, представление игроков, тренеров, помощников тренеров и судей зрителям, трехминутная разминка и непосредственно розыгрыш начального спорного броска в центральном круге, когда включаются игровые часы.

Рекомендуется знать четкий сценарий данной процедуры, организаторами игры, и неукоснительно следовать ему. Комиссар, а вместе с ним и старший бригады, должны проконтролировать исполнение сценария, в связи с чем уместно будет упомянуть пресловутую фразу: «Сверим часы» и добиться того, чтобы матч стартовал в четко назначенное время. Для этого старшему бригады необходимо получить в свое распоряжение распечатанный на бумаге сценарий, который согласован с руководством клуба, и убедиться, что все те люди, которые имеют к нему отношение, также ознакомлены с ним и их действия будут синхронизированы согласно ему. Кроме того, рекомендуется ознакомить с вышеуказанным документом секундометриста, который подает сигналы судьям на игровой площадке и командам согласно своим должностным обязанностям и сможет в случае непредвиденной заминки оповестить старшего судью.

Вышеуказанные требования обусловлены тем, что некоторые игры транслируются по телевидению, а также (особенно это касается туровых систем проведения соревнований) проходят с ограниченным промежутком времени между играми в один день. Представители ФИБА не раз подчеркивали важность соблюдения данного требования на международных матчах, что, по мнению руководителей Департамента по проведению Чемпионатов и Первенств России, также является актуальным и для российских игр.

Далее представлен примерный сценарий процедуры начала игры.

- « 18.40 фанфары.
 - 18.41 выступление группы поддержки.
 - 18.46 приветственный видеоклип.
 - 18.53 представление игроков, тренеров, помощников тренеров и судей зрителям.
 - 18.56 исполнение гимна Российской Федерации.
 - 18.57 трехминутная разминка команд.
 - 18.59 команды уходят с игровой площадки.
 - 19.00 розыгрыш спорного броска в центральном круге (начало матча)».



МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ИГРЫ

3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА

3.1. **Секретарь основного протокола** игры организационно подчиняется старшему бригады судей-секретарей (если он сам не является старшим бригады), а во время матча – непосредственно комиссару.

Он занимает место за секретарским столиком между комиссаром и помощником секретаря (оператором табло).

3.2. Обязанности секретаря основного протокола.

- 3.2.1. Не менее чем **за тридцать** (30) **минут** до назначенного времени начала игры секретарь должен находиться на своем рабочем месте за секретарским столиком. С этого момента он должен заниматься оформлением официального протокола игры.
- 3.2.2. Секретарь должен подготовить необходимые принадлежности для своей работы: сигнальное устройство (его звук должен отличаться от сигналов судей на игровой площадке и оператора двадцати четырех секунд), по две (2) ручки контрастных цветов: красного и синего, либо красного и чёрного; линейку, планшет (при отсутствии протоколов-самокопиров копирку и скрепки). Также проверить наличие указателей фолов игрока, указателей командных фолов, указателя поочередного владения, бланка официального протокола. Получить от тренеров или администраторов команд технические заявки на игру с фамилиями, именами и соответствующими номерами игроков, допущенных к участию в игре, а также фамилиями тренера, помощника тренера и сопровождающих лиц, имеющих право находиться в пределах зоны скамейки команды (всего не более 19 человек). Кроме того, в заявке обязательно должен быть указан капитан команды и представитель клуба/команды на матче.
- 3.2.3. Не позднее чем **за двадцать** (20) **минут** секретарю необходимо начинать заполнять протокол игры. Записи в протоколе составов играющих команд производятся по техническим заявкам, проверенным комиссаром. Запись игроков в протоколе следует вести в порядке возрастания игровых номеров это облегчает работу секретаря, комиссара и оператора табло. Записи в протоколе каждого периода игры и дополнительных периодов ведутся ручками с пастой (чернилами) разного цвета.

При этом запись «шапки» протокола и состава команд перед началом игры ведется синим или черным цветом, а для записи первого и третьего периодов (включая записи фолов) рекомендуется использовать красный цвет.

- 3.2.4. Не позднее чем **за десять** (10) **минут** до назначенного времени начала игры секретарь должен:
- получить у тренеров подтверждение полноты и правильности записей в протоколе списочного состава команд, номеров игроков, фамилий тренеров и помощников тренеров;
- проконтролировать, чтобы главный тренер каждой из команд отметил в протоколе пять (5) игроков, которые начнут игру, и подписал протокол.

Первым такую процедуру должен выполнить тренер команды «А», которая указана в расписании первой (команды-хозяина).



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА

Август 2010 Стр. 10 из 50

Секретарь должен познакомиться перед игрой с тренерами и помощниками тренеров играющих команд. Это поможет избежать возможных ошибок и недоразумений до начала игры и в течение всей игры.

- 3.2.5. При выходе команд на игровую площадку для розыгрыша начального спорного броска в центральном круге секретарь совместно с помощником секретаря должен сверить номера игроков на игровой площадке со стартовыми пятерками, отмеченными в протоколе. После этого, получив подтверждение о готовности к игре от остальных членов бригады судей-секретарей, можно дать судье на игровой площадке информацию жестом о своей готовности к работе («большой палец вверх»). Если обнаруживается несоответствие в стартовых составах, необходимо незамедлительно проинформировать об этом судей.
- 3.2.6. После того, как одна из команд установила контроль над мячом на игровой площадке после розыгрыша спорного броска в начале игры, секретарь должен установить/включить стрелку поочередного владения в сторону направления атаки при следующей ситуации спорного броска.
- 3.2.7. **Во время игры** секретарь должен вести в хронологическом порядке изменение суммарного счета очков, записывать фолы игроков и тренеров, отмечать тайм-ауты, четко, аккуратно и быстро внося записи в протокол. При попадании мяча в корзину следует смотреть за жестом судьи на игровой площадке. Не надо судить за него. Если судья не обозначил жест или секретарь не понял его и сомневается в количестве засчитанных очков, в первый момент мертвого мяча, когда игровые часы остановлены, секретарю следует привлечь внимание судьи на игровой площадке и уточнить решение.
- 3.2.8. Если примерно в одно и то же время произошло несколько событий, секретарю рекомендуется действовать в следующей последовательности:
- записать изменение счета и номер игрока, забросившего мяч;
- записать и показать указкой фол (т.к. возможно, что это пятый (5-й) фол игрока, в случае которого необходимо подать сигнал и проинформировать об этом судей на игровой площадке);
 - * **Примечание**: В случае если игрок совершил свой пятый (5-ый) фол или дисквалифицирован и одна из команд запросила тайм-аут, то сначала должна быть проведена соответствующая процедура замены удаленного или дисквалифицированного игрока, только после чего секретарь подает свой сигнал о предоставлении тайм-аута.
- подать сигнал на замену или тайм-аут;
- отметить фолы команды и при четвертом (4-м) командном фоле предупредить об этом комиссара и подготовить указатель командных фолов;
- произвести при необходимости остальные записи (фиксацию тайм-аута, выход на площадку нового игрока и т.д.);
- сверить информацию в протоколе с показаниями на табло.
- **3.2.9. При замене игроков**, прежде чем дать сигнал об этом, необходимо проверить, могут ли заменяющие игроки вступить в игру (внесены ли они в протокол и не имеют ли они 5 фолов). По возможности, следует получить информацию у заменяющих игроков о номерах тех игроков, которых они заменяют.
- 3.2.10. В тот момент, когда мяч станет живым вслед за четвертым (4-м) командным фолом, необходимо поставить указатель командных фолов со стороны скамейки команды, подлежащей наказанию за командные фолы.
- 3.2.11. Фолы игрокам, полученные в перерыве в игре (двадцать (20) минут до начала игры также входят в определение «перерыв»), записываются в графу «Персональные фолы» и в графу «Командные фолы» периода, следующего за перерывом. В случае



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА

Август 2010 Стр. 11 из 50

если к этому моменту игрок имеет пять (5) фолов, запись производится только в графу тренера (за исключением дисквалифицирующего фола игроку, когда в свободное поле после графы «Персональные фолы» в строке игрока проставляется «D»).

- 3.2.12. Обязанность секретаря подавать сигнал на замену и тайм-аут. Сигнал секретаря не останавливает игры. В случае если мяч стал живым, необходимо воздержаться от подачи сигнала. Во время подачи сигнала следует сопровождать его достаточно продолжительным жестом, чтобы было понятно, о чем подаётся сигнал.
- 3.2.13. В случае если судья очень быстро показывает номер игрока и наказание за фол, следует попросить его чуть замедлить жестикуляцию.
- **3.2.14**. Необходимо быть особенно внимательным в последние секунды каждого периода. Следует договориться заранее с оператором табло и секундометристом о взаимодействии в этих моментах.

В случае если старший судья просит консультацию, следует дать четкие разъяснения.

- 3.2.15. Следует постоянно сверять записи в протоколе с информацией на табло. В случае любого расхождения между показаниями на табло и записями в протоколе и невозможности установить причину данного расхождения, за истину принимаются записи в протоколе, в соответствии с которыми должны быть исправлены показания на табло. Однако необходимо проинформировать об этом старшего судью при первой возможности, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены и выяснить, где допущена ошибка.
- **3.2.16**. Секретарю следует каждую свою запись игрового события в протоколе дублировать вслух голосом, тем самым взаимодействуя с помощником секретаря.
- **3.2.17.** При обнаружении ошибок в протоколе в первый момент, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены, необходимо информировать об этом старшего судью и исправить ошибку с просьбой утвердить исправление подписью.

При ошибочной записи в графе «Персональные фолы» рекомендуется перечеркивать эту запись ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ ЧЕРТОЙ. Если этот же игрок получает снова фол, то эта запись перечеркивается КОСОЙ ЧЕРТОЙ «слева направо сверху вниз» ($\$).

Это будет свидетельствовать о том, что запись фола действительна.

Пример:

						_			
A-757	СМОДИШ М.	8	X	P_1	P_3	7	2		

При ошибочной записи в графе «изменение счета» запись перечеркивается ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ ЧЕРТОЙ, а новая запись счета перечеркивается КОСОЙ ЧЕРТОЙ (\), если она попадает на ошибочную запись.

- 3.2.18. Сразу же после окончания первой половины игры секретарь в присутствии старшего судьи должен изменить направление стрелки поочередного владения, поскольку команды должны поменяться корзинами перед третьим периодом. В перерывах необходимо отчеркнуть жирной чертой текущий счёт, фолы закончившегося периода и записать его счёт в нижней части протокола. Не оставляйте протокол без присмотра!
- 3.2.18. После окончания игры необходимо еще раз проверить правильность всех записей в протоколе, проследить, чтобы секундометрист, оператор двадцати четырех секунд и помощник секретаря внесли свои фамилии в протокол аккуратно и разборчиво в соответствующих строчках. Затем вписать свою фамилию в соответствующей строке и передать протокол для подписи судьям.
- 3.2.19. После подписания протокола судьями первый экземпляр (оригинал) передается комиссару игры для отправки в Департамент, второй экземпляр (розового цвета) передается тренеру выигравшей команды, третий экземпляр (желтого цвета) проигравшей.



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА

Август 2010 Стр. 12 из 50

По окончании игры секретарь не имеет права покидать рабочее место до разрешения комиссара.

- 3.3. Инструкция по ведению Официального протокола игры.
 - 3.3.1. **Официальный протокол** (в дальнейшем протокол) утвержден Всемирной Технической Комиссией ФИБА.

Для международных соревнований протокол состоит из одного (1) оригинала и трёх (3) копий на бумаге разных цветов. Оригинал на белой бумаге предназначен для ФИБА. Первая копия на голубой бумаге – для организаторов соревнования, вторая копия на розовой бумаге – для победителей, последняя копия на желтой бумаге – для проигравшей команды.

Для Чемпионата России используется протокол, состоящий из оригинала и двух (2) копий (за отсутствием надобности передачи в ФИБА), где оригинал – голубого цвета. В случае если нет цветных копий, то все три (3) экземпляра протокола – белого цвета и протокол ведется с использованием копирки.

Примечание:

- **а)** рекомендуется, чтобы секретарь все записи в протоколе вел, используя ручки двух (2) различных цветов: одну для первого и третьего периодов, другую для второго четвертого периодов (рекомендуются красный и синий или красный и черный). Следует также иметь в виду рекомендации, изложенные в п. 3.2.3 настоящего Руководства.
- **б)** протокол может быть подготовлен и заполнен электронным способом.
- 3.3.2. Не позднее чем **за двадцать** (20) **минут до начала игры** секретарь должен подготовить протокол следующим образом:
- **a)** В соответствующих графах верхней части протокола записываются названия обеих команд. Первой всегда записывается местная команда (команда-хозяин).

Для турниров или игр, проводимых на нейтральной игровой площадке, первой записывается команда, которая указана в программе первой. Первая команда обозначается как команда «А», вторая – как команда «В».

- **б)** Секретарь должен записать:
- наименование соревнования;
- порядковый номер игры;
- дату, время и место проведения игры;
- фамилии старшего судьи и судей.
- **в)** Затем секретарь записывает фамилии членов обеих команд, используя списки, предоставленные тренерами или их представителями. Команда «А» занимает верхнюю часть протокола, команда «В» нижнюю.
- В первом столбце секретарь записывает номер (последние три цифры) лицензии каждого игрока (для Чемпионата России паспорта игрока). На турнирах номер лицензии игрока указывается только для первого матча команды.
- **г)** Во втором столбце секретарь записывает ПЕЧАТНЫМИ БУКВАМИ фамилию и инициалы игрока рядом с соответствующим номером, под которым он будет играть. Капитан команды обозначается записью (КАП.) сразу же после его фамилии.
- **д)** Если в команде менее двенадцати (12) игроков, секретарь прочеркивает в протоколе пустые места в столбцах номера лицензии, фамилии, номера и т.д. игрока(ов), который(-ые) не принимает(-ют) участия в игре.
- * **Примечание**: это рекомендуется делать после того, как тренеры подпишут протокол после указания «стартовых пятерок».



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА

Август 2010 Стр. 13 из 50

- **e)** В нижней части раздела для каждой команды секретарь вписывает ПЕЧАТНЫМИ буквами фамилии тренера команды и помощника тренера.
- 3.3.3. Не позднее чем за десять (10) минут до начала игры оба тренера должны:
- подтвердить свое согласие с фамилиями и соответствующими номерами своих игроков;
- подтвердить фамилии тренера и помощника тренера;
- отметить пять (5) игроков, которые должны начать игру, поставив маленький значок «х» рядом с номером игрока в колонке «Уч. в игре»;
- подписать протокол.

Тренер команды «А» должен первым выполнить эту функцию.

- 3.3.4. **В начале игры** секретарь должен обвести в кружок значок «х» для пяти (5) игроков каждой команды, которые начинают игру. В случае несоответствия игроков на игровой площадке, которые начинают игру, с теми, которые были отмечены тренером в протоколе перед началом игры, секретарь должен немедленно подать свой сигнал, привлечь внимание старшего судьи и совместно исправить ситуацию.
- Во время игры, когда запасной <u>впервые</u> выходит на игровую площадку в качестве игрока, секретарь должен поставить маленький значок «х» рядом с номером игрока в колонке «Уч. в игре», не обводя его в кружок.
- 3.3.5. В случае если до начала игры или во время игры обнаруживается, что у одной из команд номера игроков в протоколе не совпадают с теми, которые указаны на их майках, то неправильные номера исправляются без какого-либо наказания.
- 3.3.6. В случае если до начала игры обнаруживается, что у одной из команд фамилия игрока ошибочно не была внесена в протокол, хотя была в списке команды, который был предоставлен тренером секретарю в положенное время, то фамилия игрока добавляется в протокол без какого-либо наказания (даже в том случае, если протокол уже был подписан тренером).
- * **Примечание**: Однако фамилия игрока не может быть добавлена в протокол в том случае, если ее отсутствие в протоколе обнаруживается после начала игры.
- 3.3.7. Игроки, которые опоздали на игру, но были надлежащим образом внесены в протокол, могут играть.
- 3.3.8. Если после того, как игрок совершил **свой пятый фол**, он остается в игре или снова вступает в игру, либо если у команды на игровой площадке одновременно находится **более пяти игроков**, тогда игрок, незаконно участвующий в игре, должен покинуть игровую площадку немедленно при обнаружении ошибки.

Если данное незаконное участие в игре игрока обнаруживается секретарем, он должен действовать следующим образом:

- А) Если мяч контролирует **команда соперников** той команды, в которой играет игрок, совершивший пятый фол, либо у которой на игровой площадке одновременно находится более пяти игроков секретарь должен дождаться, пока данная команда завершит игровое действие, либо ситуации первого мертвого мяча после обнаружения ошибки прежде, чем подать свой сигнал и привлечь внимание судей.
- Б) Если мяч контролирует **команда**, в которой играет игрок, совершивший пятый фол, либо у которой на игровой площадке одновременно находится более пяти игроков секретарь должен подать свой сигнал **немедленно** и привлечь внимание судей.
- В любой ситуации все набранные очки, совершенные фолы и сыгранное время не должны быть отменены.
- 3.3.9. **Тайм-ауты**. Предоставленные тайм-ауты должны записываться в протоколе внесением минуты игрового времени периода в соответствующих клетках,

РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА

Август 2010 Стр. 14 из 50

расположенных снизу под названием команд. По окончании каждого периода внутри неиспользованных клеток проводятся две (2) параллельные горизонтальные линии.

3.3.10. Фолы игроков и тренеров.

- **а)** Фолы игрока могут быть персональными, техническими, неспортивными или дисквалифицирующими и должны быть записаны напротив фамилии игрока.
- **б**) Фолы тренера, помощника тренера, запасного или сопровождающего команду могут быть техническими или дисквалифицирующими и должны записываться напротив фамилии тренера.
- в) Запись всех фолов производится следующим образом:
- * Персональный фол обозначается записью буквы «Р».
- * Технический фол игроку обозначается записью буквы «Т».
- * Неспортивный фол обозначается записью буквы «U». Второй (2-й) неспортивный фол также обозначается записью буквы «U» с последующей записью буквы «D» в оставшихся клетках.
- * Дисквалифицирующий фол обозначается записью буквы «D».
- * Технический фол тренеру за его личное неспортивное поведение обозначается записью буквы «С». Второй (2-й) подобный технический фол также обозначается записью буквы «С» с последующей записью буквы «D» в оставшихся клетках.
- * Технический фол, который записывается тренеру по любой другой причине, обозначается записью буквы **«В»**.
- * **Примечание**: Технические или дисквалифицирующие фолы тренера НЕ ЯВЛЯЮТСЯ КОМАНДНЫМИ.
- * Любой фол, влекущий за собой наказание в виде одного (1) или нескольких штрафных бросков, обозначается добавлением цифры, соответствующей количеству штрафных бросков (1, 2 или 3), рядом с буквами «Р», «Т», «U», «С», «В» или «D» (например: P₂).
- * Все фолы против обеих команд, влекущие наказания одинаковой степени тяжести и компенсирующиеся согласно Ст. 42 «Официальных Правил баскетбола» («Особые ситуации»), должны обозначаться добавлением маленькой буквы "с" рядом с буквами «Р», «Т», «U», «С», «В» или «D» (например: P_c).

По окончании каждого периода секретарь должен отделить жирной линией использованные клетки от тех, которые остались незаполненными.

По окончании игры секретарь должен прочеркнуть жирной горизонтальной линией оставшиеся пустыми клетки.

3.3.11. Примеры дисквалифицирующих фолов.

Дисквалифицирующие фолы тренерам, помощникам тренеров, запасным и сопровождающим команду за покидание зоны скамейки команды (Ст. 39 «Официальных Правил баскетбола» – «Драка») должны оформляться следующим образом:

* Если дисквалифицирован только тренер:

Тренер:	ЕРЕМИН С.	D_2	F	F
Помощник тренера:	БЕЛОВ С.			

* Если дисквалифицирован только помощник тренера:

Тренер:	ЕРЕМИН С.	B ₂		
Помощник тренера:	БЕЛОВ С.	F	F	F

* Если и тренер, и помощник тренера дисквалифицированы:

Тренер:	ЕРЕМИН С.	D_2	F	F
Помощник тренера:	БЕЛОВ С.	F	F	F



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА

Август 2010 Стр. 15 из 50

*	Если	запасной	игрок	имеет	менее	четырех	(4-x)	фолов,	тогда	буквы	«F»	должны
бь	іть заі	писаны во	всех о	ставши	хся кле	тках для	фолов	3:				

- 1									
	003	МИЛОСЕРДОВ А.	6	Ä	P_2	P_2	F	F	F

* Если это пятый (5-й) фол запасного, тогда буква «F» должна быть записана в последней клетке для фолов:

- 1									
	002	ПАШУТИН 3.	5	Ä	T_2	P_3	P_1	P_2	F

* Если запасной уже совершил пятый (5-й) фол (покинул игровую площадку), тогда запись «F» должна проставляться в колонке после последнего фола:

- 1										1
	015	Cabpacehko a.	11	C	T_2	P_3	P_2	P_1	P_2	F

* Кроме того, в вышеуказанных примерах дисквалификации запасных игроков или сопровождающего команду напротив фамилии тренера также должна быть сделана запись технического фола:

Тренер:	ВЛАСОВ А.	B ₂	
Помощник тренера:	КОЛОСКОВ В.		

- * **Примечание**: Технические или дисквалифицирующие фолы согласно Ст. 39 не считаются командными фолами.
- * Дисквалифицирующий фол запасному (за исключением Ст. 39 «Официальных Правил баскетбола») должен быть записан следующим образом:

	E-001	ХРЯПА В.		31	Ä	D			
И									
	Тренер) :	МЕССИН	٩Э.			B	2	
	Помоц	цник тренера:	ПАШУТИ	1H E.					

* Дисквалифицирующий фол помощнику тренера (за исключением Ст. 39 «Официальных Правил баскетбола») должен быть записан следующим образом:

Тренер:	БЛАТТ Д.	B ₂	
Помощник тренера:	ТИХОНЕНКО В.	D	

* Дисквалифицирующий фол удаленному после пятого (5-го) фола игроку (за исключением Ст. 39 «Официальных Правил баскетбола») должен быть записан следующим образом:

	015	КУДЕЛИН И.		11	C	T_2	P_3	P_2	P ₁	P_2	D
И											
	Трене	ep:	КАЗАРЖЕВСКИЙ С.				B ₂				

3.3.12. **Командные фолы**.

Для записи командных фолов в протоколе предусмотрены по четыре (4) клетки для каждого периода (снизу под названием команды и сверху над фамилиями игроков). Каждый раз, когда игрок совершает персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол (за исключением Ст. 39 «Официальных Правил баскетбола») секретарь также должен записать фол команде этого игрока, зачеркивая большим значком «Х» соответствующую клетку.

3.3.13. Текущий счет.

а) Секретарь ведет счет, фиксируя хронологическое изменение суммарного количества очков для каждой команды.



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА

Август 2010 Стр. 16 из 50

В протоколе имеется четыре (4) столбца для изменения счета. Каждый из них состоит из четырех (4) вертикальных колонок. Две (2) колонки слева отводятся для команды «А», а две (2) колонки справа – для команды «В». Центральные колонки отводятся для текущего счета (160 очков) для каждой команды. Секретарь должен:

- * **сначала** провести диагональную черту (/) при любом правильно заброшенном мяче с игры и темный кружок (•) при любом правильно заброшенном мяче со штрафного броска поверх цифры **нового суммарного** количества очков для команды, которая забросила мяч.
- * **затем** в пустой клетке с той же стороны, где отмечено новое суммарное количество очков, рядом с новым значком (/) или (•) записать номер игрока, который забросил мяч с игры или со штрафного броска.

б) Секретарь должен соблюдать следующие дополнительные инструкции:

- * трехочковое попадание с игры должно быть отмечено кружком вокруг номера игрока;
- * мяч, случайно заброшенный с игры в собственную корзину, записывается как заброшенный капитаном команды соперников **на игровой площадке**;
- * Примечание: В случае если капитан команды соперников, отмеченный в протоколе, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены и секретарь не знает, кто из игроков заменил его в качестве капитана на игровой площадке, ему следует сначала записать суммарное изменение счета (всегда два (2) очка, независимо от того, откуда мяч был случайно заброшен в собственную корзину), а затем при следующей ситуации мертвого мяча, когда игровые часы остановлены, привлечь внимание судей и выяснить, кому из игроков на игровой площадке должны быть записаны два (2) очка.
- * очки, засчитанные в том случае, когда мяч не входит в корзину (Ст. 31 «Официальных Правил баскетбола» «Помеха попаданию и помеха мячу при броске»), должны быть записаны игроку, который выполнял бросок;
- * по окончании каждого периода секретарь обводит жирным кружком «О» цифру конечного количества очков для каждой команды, а также проводит жирную горизонтальную линию под этими очками и под номерами игроков, которые набрали эти последние очки;
- * в начале второго и каждого следующего периодов (включая возможные дополнительные периоды) секретарь продолжает отмечать набранные очки (как приведено выше) с той цифры, на которой он остановился (но ручкой с чернилами другого цвета);
- * каждый раз, когда предоставляется возможность, секретарь должен сверять текущий счет в протоколе с показаниями на табло. Если имеется расхождение и его счет правильный, секретарь должен немедленно принять меры к тому, чтобы показания на табло были исправлены. В случае если возникают сомнения или одна из команд заявляет несогласие с исправлением, секретарь должен проинформировать об этом старшего судью, как только мяч станет мертвым и игровые часы остановятся;
- 3.3.14. Секретарь должен управлять стрелкой поочередного владения следующим образом:
- * установить стрелку поочередного владения в направлении корзины команды соперников той команды, которая не устанавливает контроля над живым мячом на игровой площадке после розыгрыша начального спорного броска.
- * изменять направление стрелки поочередного владения каждый раз, когда в следующей ситуации спорного броска (или в начале любого периода) (а) мяча правильно касается игрок на игровой площадке, (б) команда, выполняющая



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 4. ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ (ОПЕРАТОР ТАБЛО)

Август 2010 Стр. 17 из 50

вбрасывание, совершает нарушение, (в) живой мяч застревает на опоре корзины во время вбрасывания.

- * в случае если команда, выполняющая вбрасывание в результате процесса поочередного владения, совершает **нарушение**, направление стрелки немедленно изменяется и после выполнения последующего вбрасывания остается **без изменений**, поскольку в данной ситуации нарушение заставляет команду **потерять** право на последующее вбрасывание в соответствии с процессом поочередного владения.
- * в случае если команда, выполняющая вбрасывание в результате процесса поочередного владения, совершает фол, направление стрелки не изменяется и после выполнения последующего вбрасывания остается без изменений, поскольку в данной ситуации фол не заставляет команду потерять право на последующее вбрасывание в соответствии с процессом поочередного владения.

в) Подведение итогов.

- * по окончании игры секретарь проводит две «жирные» горизонтальные линии под итоговым количеством очков каждой команды и номерами игроков, набравших эти последние очки. Затем он перечеркивает оставшиеся «нереализованные» цифры изменения счета для каждой команды длинной диагональной линией (слева направо сверху вниз);
- * по окончании каждого периода секретарь должен записывать счет данного периода в соответствующей графе нижней части протокола;
- * по окончании игры секретарь записывает окончательный счет и название победившей команды;
- * затем помощник секретаря, секундометрист и оператор двадцати четырех секунд, а после них и сам секретарь должны записать печатными буквами свои фамилии в протоколе;
- * после подписания протокола судьями старший судья должен последним утвердить и подписать его. Данное действие означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой.
- * **Примечание**: В случае если один из капитанов подписывает протокол в связи с протестом (в графе «Подпись капитана в случае протеста»), судьи-секретари и судьи на игровой площадке должны оставаться в распоряжении старшего судьи до тех пор, пока он не даст им разрешения уйти. Однако следует отметить, что данная подпись капитана должна быть поставлена <u>НЕМЕДЛЕННО ПО ОКОНЧАНИИ ИГРЫ</u>.

4. ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ (ОПЕРАТОР ТАБЛО)

- 3.1. **Помощник секретаря** (далее оператор табло) управляет табло счета и помогает секретарю, организационно подчиняется старшему бригады судей-секретарей, а во время игры непосредственно комиссару.
 - Он занимает место за секретарским столиком справа от секретаря основного протокола.

3.2. Обязанности оператора табло.

3.2.1. Оператор табло обязан прибыть к месту проведения игры **не позднее чем за сорок (40) минут до начала игры**, проверить наличие и исправность аппаратуры, проверить ее работоспособность и корректность вывода количества фолов, очков и другой информации на табло. Он должен установить связь и взаимодействие с аппаратной (если она есть).

SNEWLY WEST

РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 4. ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ (ОПЕРАТОР ТАБЛО)

Август 2010 Стр. 18 из 50

- 3.2.2. Он обязан занять свое рабочее место за секретарским столиком одновременно с секретарем и помочь секретарю при заполнении протокола (при необходимости).
- 3.2.3. Он обязан ввести в программу табло названия и составы команд и проверить правильность информации, выводимой на световое табло: первой (слева) на табло располагается название команды-хозяина игровой площадки (либо команды, указанной в расписании первой).
- **3.2.4.** Оператор табло помогает секретарю, наблюдая за ходом игры на игровой площадке, и дублирует ему голосом (по договоренности с секретарем):
- <u>при заброшенных мячах</u>: команда; № игрока; количество очков;
- <u>при фиксации фолов</u>: команда; № игрока, совершившего фол; количество предоставляемых штрафных бросков (по жесту судьи на игровой площадке);
- при заменах: команда; № выходящего на игровую площадку игрока;
- при тайм-аутах: команда, затребовавшая тайм-аут.
- **3.2.5.** Оператор табло регулярно сверяет (совместно с секретарем) правильность показаний на табло и в случае любого расхождения немедленно информирует секретаря.
- **3.2.6.** Необходимо быть особенно внимательным в том случае, если практически одновременно происходит несколько событий на игровой площадке (заброшен мяч; фол; тайм-аут; замены и т.д.) для того, чтобы правильно ввести полную информацию о событиях на табло и помочь секретарю правильно записать ее в протоколе.
- В этих случаях рекомендуется следующий порядок ввода информации на табло с одновременным сообщением секретарю:
 - изменение счета (команда; № игрока; количество набранных очков);
- фол игроку (команда; № игрока; количество предоставляемых штрафных бросков);
 - тайм-аут (команда);
 - количество командных фолов (если данная информация вводится вручную).
- **3.2.7.** В случае если на табло введена ошибочная информация (например, очки записаны не той команде либо фол записан не тому игроку и т.д.), необходимо исправить ошибку и попросить судью-информатора немедленно сообщить правильную информацию.
- 3.2.8. При расхождении информации на табло с записями в протоколе не следует спешить вносить изменения: необходимо попытаться совместно с секретарем восстановить объективную картину и только после этого исправлять показания на табло.
- 3.2.9. В случае если информация на табло не совпадает с записями в протоколе и при невозможности установить причину данного расхождения, в первый же момент, когда мяч становится мертвым и игровые часы остановлены, следует обратиться через секретаря к судьям на игровой площадке и комиссару игры для восстановления правильной информации на табло и/или в протоколе. О принятых решениях через судью-информатора необходимо сообщить играющим командам и зрителям.
- **3.2.10.** В случае если на табло выводится информация об отсчете времени тайм-аута, оператор табло должен включить устройство отсчета времени тайм-аута только после того, как судья подаст свисток и продемонстрирует соответствующий жест.
- 3.2.11. После окончания игры оператор табло имеет право покидать рабочее место только с разрешения комиссара.



5. СЕКУНДОМЕТРИСТ

5.1. **Секундометрист** организационно подчиняется старшему бригады судей-секретарей, а во время матча — непосредственно комиссару. Он располагается за секретарским столиком между оператором двадцати четырех секунд и комиссаром.

5.2. Обязанности секундометриста.

- 5.2.1. Секундометрист должен до начала игры изучить все особенности функционирования игровых часов, подачи автоматического сигнала (сирены), синхронность включения лампочек по периметру щитов с сигналом об окончании игрового времени периода, а также особенности взаимодействия основных игровых часов и устройства отсчета двадцати четырех секунд.
- 5.2.2. В случае если по окончании игрового времени периода на табло горят нули, а сирена звучит с задержкой и это не может быть исправлено, необходимо перед игрой предупредить об этом комиссара, судей и тренеров играющих команд.
- **5.2.2.** Секундометрист должен всегда иметь резервный секундомер и резервный сигнал (свисток) в рабочем состоянии.
- 5.2.3. Сигнал игровых часов (сирена) должен отличаться (по тону и/или громкости) от сигналов судей на игровой площадке и оператора двадцати четырех секунд.

5.2.4. Секундометрист обязан:

- подавать свой сигнал за три (3) минуты и за полторы (1:30) минуты до начала первого и третьего периодов, а также за тридцать (30) секунд до начала второго, четвертого и каждого дополнительного периодов;
- подготовить специальный секундомер для отсчета времени тайм-аутов и перерывов в игре (может быть использован резервный секундомер).
- 5.2.5. Секундометрист должен вести отсчет **игрового времени** следующим образом:
 - * включать игровые часы, когда:
 - во время розыгрыша спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих игроков (т.е. если один или оба игрока коснутся мяча на восходящей траектории при подбрасывании и судья зафиксирует нарушение, то игровые часы включать не следует);
 - после неудачного последнего или единственного штрафного броска мяч остается живым и касается игрока на игровой площадке или его касается игрок на игровой площадке;
 - во время вбрасывания из-за пределов игровой площадки мяч касается игрока на игровой площадке или его касается игрок на игровой площадке.
- * **Примечание**: если не видно момента касания мяча игроком, секундометристу следует ориентироваться на соответствующий жест судьи.
 - * останавливать игровые часы, когда:
 - истекает игровое время периода (если игровые часы не останавливаются автоматически);
 - судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой;
 - заброшен мяч с игры в корзину команды, которая затребовала тайм-аут (для этого необходима скоординированная работа секундометриста и секретаря основного протокола);
 - заброшен мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода и в последние две (2) минуты любого дополнительного периода;



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 5. СЕКУНДОМЕТРИСТ

Август 2010 Стр. 20 из 50

- звучит сигнал устройства двадцати четырех секунд в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч (за исключением случаев, когда данный сигнал звучит с опозданием и защищающаяся команда уже установила контроль над мячом).
- * **Примечание**: при шумной аудитории и когда сигналы недостаточно громкие, следует ориентироваться на жест судьи.
- 5.2.6. Секундометрист должен вести отсчет тайм-аута следующим образом:
- включать устройство отсчета времени тайм-аута сразу же после того, как судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута;
- подавать свой сигнал по истечении пятидесяти (50) секунд тайм-аута;
- подавать свой сигнал в тот момент, когда тайм-аут закончен (т.е. по истечении шестидесяти (60) секунд тайм-аута).
- В тех случаях, когда информация об отсчете времени тайм-аута выводится на информационное табло, секундометрист обязан проконтролировать включение времени тайм-аута оператором табло по жесту судьи, а также за десять (10) секунд до истечения положенного времени тайм-аута подать свой сигнал и проинформировать об этом команды и судей.
- 5.2.7. Секундометрист должен вести отсчет перерыва в игре следующим образом:
- включать устройство отсчета времени сразу же после того, как заканчивается предыдущий период (если данное включение происходит автоматически из программы табло или производится оператором табло, секундометрист обязан проконтролировать включение отсчета времени перерыва);
- подавать свой сигнал за три (3) минуты и за полторы (1:30) минуты до начала первого и третьего периодов;
- подавать свой сигнал за тридцать (30) секунд до начала второго, четвертого и каждого дополнительного периодов;
- подавать свой сигнал и одновременно остановить устройство отсчета времени сразу же, как только закончится перерыв в игре (если данное выключение происходит автоматически из программы табло или производится оператором табло, секундометрист обязан проконтролировать выключение времени перерыва).
- **5.2.8.** С целью снижения вероятности ошибок секундометристу следует визуально контролировать каждое включение и выключение игровых часов (или резервного секундомера).
- 5.2.9. При отсутствии нештатных ситуаций сигнал секундометриста должен прозвучать только на окончание времени соответствующего периода, дополнительных периодов и игры в целом, а также в ситуациях, когда заброшен мяч в корзину команды, запросившей тайм-аут.

Если игровые часы по какой-либо причине остановились, секундометрист должен как можно быстрее подать свой сигнал. Секундометрист должен отсчитывать промежуток (длительность) времени с момента своего сигнала и при необходимости проинформировать судей о величине этого промежутка времени.

- **5.2.10.** Если звуковой сигнал секундометриста не был услышан судьями, секундометрист должен использовать любые доступные ему способы для того, чтобы уведомить об этом старшего судью: поднять руку, встать из-за стола и др.
- 5.2.11. В конце каждого периода секундометристу рекомендуется последние пять секунд отсчитывать вслух по показанию игровых часов («Пять, четыре, три, две, одна, ноль!»), после чего должен прозвучать сигнал.
- В этих случаях секундометрист следит за показаниями времени на игровых часах, а комиссар, секретарь и оператор двадцати четырех секунд наблюдает за событиями на игровой площадке.

Август 2010 Стр. 21 из 50



Если в последние секунды любого периода игры устройство двадцати четырех секунд выключено, оператор двадцати четырех секунд помогает секундометристу, контролируя ход игры на игровой площадке.

- **5.2.12**. В случае если игровые часы вышли из строя и игра ведется по резервному секундомеру, секундометрист должен каждую минуту через судью-информатора сообщать играющим командам, комиссару и зрителям о том, сколько времени осталось до конца периода.
- В таких случаях в конце любого периода игры секундометрист должен последние пять (5) секунд отсчитывать вслух по показанию резервного секундомера, а по истечении игрового времени должен немедленно подать звуковой сигнал.
- 5.2.13. Секундометристу рекомендуется не торопиться высказывать свое мнение относительно момента окончания игрового времени до тех пор, пока старший судья или комиссар не попросят его об этом.
- 5.2.14. Секундометрист должен подать свой сигнал и остановить игру в том случае, если происходит ошибка, связанная с показаниями игрового времени, при этом при возможности не поставив ни одну из команд в невыгодное положение. Затем старший судья принимает окончательное решение относительно правильности показаний на игровых часах и при необходимости внесения соответствующих исправлений. Для принятия окончательного решения старший судья может проконсультироваться с секундометристом и комиссаром.
- 5.2.15. По окончании игры секундометрист обязан вписать свою фамилию печатными буквами в протокол игры. Он не имеет права покидать рабочее место до разрешения комиссара.

Примечание: Секундометрист обязан знать инструкцию оператора двадцати четырех секунд и в случае необходимости уметь выполнять его обязанности.

6. ОПЕРАТОР УСТРОЙСТВА ДВАДЦАТИ ЧЕТЫРЕХ СЕКУНД

- 6.1. **Оператор устройства двадцати четырех секунд** (далее оператор двадцати четырех секунд) организационно подчиняется старшему бригады судей-секретарей, а во время матча непосредственно комиссару. Он располагается за секретарским столиком слева от секундометриста.
- 6.2. Обязанности оператора двадцати четырех секунд:
 - 6.2.1. Судейское оборудование и аппаратура, на которых должен работать оператор двадцати четырех секунд, могут иметь специфические особенности. Поэтому оператор двадцати четырех секунд должен до начала игры изучить все особенности функционирования устройства двадцати четырех секунд, подачи автоматического сигнала (сирены), а также особенности взаимодействия игровых часов и устройства двадцати четырех секунд.
 - 6.2.2. Оператор двадцати четырех секунд должен всегда иметь готовым к работе резервный секундомер и резервный сигнал (свисток).
 - **6.2.3.** Сигнал устройства двадцати четырех секунд должен отличаться (по тону и/или громкости) от сигналов судей, секретаря и секундометриста.
 - 6.2.4. Оператор двадцати четырех секунд должен:

А) Включать или продолжать отсчет когда:

• Команда устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке.

Август 2010 Стр. 22 из 50



При вбрасывании мяч **касается** любого из игроков на игровой площадке или мяча правильно касается любой из игроков на игровой площадке.

Простое касание мяча соперником не дает права на начало нового 24-секундного периода в том случае, если та же команда продолжает контролировать мяч.

- **Б) Останавливать и сбрасывать показания** к двадцати четырем секундам (на устройстве не должно быть никаких показаний), как только:
 - мяч правильно входит в корзину;
 - мяч касается кольца корзины соперников, за исключением ситуации, когда мяч застревает на опоре кольца;
- * **Примечание**: Не имеет значения, касается ли мяч кольца корзины соперников после передачи, броска с игры или отбивания показания на устройстве двадцати четырех секунд должны быть сброшены после касания мячом кольца в любой ситуации!

Каждый раз, когда судья даёт свисток в результате:

- · Фола или нарушения (но не выхода мяча за пределы игровой площадки от команды, не контролировавшей мяч);
- Остановки игры по причине, не связанной с командой, контролировавшей мяч;
- Остановки игры по причине, не связанной ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение, показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд должны быть:
- 1. **Остановлены и сброшены к двадцати четырем** (24) **секундам** (на дисплее не должно быть никаких показаний), когда:
- Команде предоставляется вбрасывание в тыловой зоне или штрафной(-ые) бросок(-ки).
- Команда, контролирующая мяч, совершает несоблюдение Правил.
- 2. Остановлены, но не сброшены к двадцати четырем (24) секундам, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне и на устройстве двадцати четырех (24) секунд остается четырнадцать (14) секунд или более.
- 3. **Остановлены и сброшены к четырнадцати (14) секундам**, когда той же команде, которая контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне и на устройстве двадцати четырех (24) секунд остается тринадцать (13) секунд или менее.
- * **Примечание**: Сбрасывание показаний устройства 24-х секунд до 24-х или до 14-ти секунд следует производить только по жесту судьи. В данной ситуации будет иметь значение, в какой зоне (тыловой или передовой) будет производиться вбрасывание.
- **В) Останавливать, но не сбрасывать** показания к двадцати четырем секундам, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в результате:
 - выхода мяча за пределы игровой площадки;
 - травмы игрока этой же команды;
 - ситуации спорного броска;
 - обоюдного фола;
 - компенсации одинаковых наказаний против команд.
- * **Останавливать и выключать** устройство, когда команда устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке в тот момент, когда на игровых часах остается менее двадцати четырех секунд до окончания периода.
- **Г) Выключать** устройство после того, как мяч становится мертвым и игровые часы остановлены или происходит смена владения в тот момент, когда до окончания

Август 2010 Стр. 23 из 50



- любого периода на игровых часах остается менее двадцати четырех (24) секунд или менее четырнадцати (14) секунд.
- 6.3. Сигнал устройства двадцати четырех секунд не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым, за исключением ситуации, когда одна из команд контролирует мяч. Поэтому оператору необходимо быть предельно внимательным в ситуациях окончания владения мячом командой и успевать вовремя сбрасывать показания на устройстве двадцати четырех секунд для того, чтобы не допускать лишний раз «ложного» срабатывания сигнала и, как следствие этого, не усиливать напряжения в контакте с тренерским штабом команд.
- 6.4. Следует обратить внимание на то, что при розыгрыше начального спорного броска не может происходить синхронного включения отсчета двадцати четырех секунд и игровых часов, поскольку устройство двадцати четырех секунд включается только после установления контроля над мячом одной из команд на игровой площадке. В случае если после вбрасывания из-за пределов игровой площадки игрок любой из команд касается мяча или мяч касается любого игрока, устройство двадцати четырех секунд при данном касании сразу же включается, в отличии от ситуаций со сменой владения мяча или при подборе, когда следует дождаться момента контроля игроком мяча.
- 6.5. Отбивание мяча при попытке перехвата соперником не дает права на начало нового 24секундного периода, поэтому только в момент установления контроля над мячом игроком команды соперников после перехвата должен начинаться новый 24-секундный период.
- 6.6. В том случае, если имеются сомнения в том, произошла ли смена командного контроля мяча, необходимо сначала остановить показания на устройстве двадцати четырех секунд, не сбрасывая его, а затем, в зависимости от ситуации, либо произвести сброс, либо оставить прежние показания на устройстве двадцати четырех секунд (при продолжении контроля мяча командой).
- 6.7. В случае если судья подал сигнал на остановку игры, показания на устройстве двадцати четырех секунд должны быть остановлены (но не сброшены!). Дальнейшие действия оператора двадцати четырех секунд должны зависеть от конкретного решения судьи.
- 6.8. Обратите внимание на то, что устройство двадцати четырех секунд должно быть выключено (на устройстве не должно быть никаких показаний):
 - при выполнении штрафных бросков;

секунд (после консультации со старшим судьей).

- после бросков с игры или неудачного последнего штрафного броска в то время, пока идет борьба за подбор и происходят многократные касания мяча.
- 6.9. В случае если сигнал оператора двадцати четырех секунд (сирена, свисток) не был услышан судьями, оператор двадцати четырех секунд должен использовать любые доступные ему способы для того, чтобы проинформировать об этом старшего судью: поднять руку, встать из-за стола и др.
 В этом случае, если игровые часы не были остановлены, то игровое время должно быть восстановлено на момент совершения нарушения правила двадцати четырех
- 6.10. В случае если по какой-либо причине устройство двадцати четырех секунд выходит из строя, оператор двадцати четырех секунд должен как можно быстрее подать свой сигнал. Если сигнал не был услышан судьями и игра продолжается, оператор двадцати четырех секунд должен сделать все от него зависящее, чтобы судьи остановили игру (он может повторить сигнал, встать с места и др.). В таких случаях оператору двадцати четырех секунд следует четко уведомить старшего судью об оставшемся времени командного контроля.
- 6.11. В случае если устройство двадцати четырех секунд вышло из строя и игра ведется по резервному («контрольному») секундомеру, оператор двадцати четырех секунд должен через судью-информатора постоянно сообщать играющим командам о



Август 2010 Стр. 24 из 50

прошедшем времени командного контроля, начиная с оставшегося 15-тисекундного отрезка на владение мячом (команде осталось владеть мячом «15 секунд», «10 секунд», «5 секунд»). Последние пять (5) секунд 24-секундного командного контроля следует отсчитывать вслух (пять, четыре, три, две, одна) и по истечении их немедленно подать звуковой сигнал.

- 6.12. В последние секунды 24-секундного командного контроля мяча рекомендуется, чтобы секундометрист помогал оператору двадцати четырех секунд, контролируя при этом показания на устройстве двадцати четырех секунд, в то время как оператор двадцати четырех секунд контролирует ход игры на площадке. Оператору двадцати четырех секунд рекомендуется последние секунды контроля мяча командой отсчитывать вслух.
- 6.13. В случае если в последние секунды любого периода игры устройство двадцати четырех секунд выключено, оператор двадцати четырех секунд помогает секундометристу, контролируя ход игры на игровой площадке.
- **6.14.** По окончании игры оператор двадцати четырех секунд обязан вписать свою фамилию печатными буквами в протокол игры. Он не имеет права покидать рабочее место до разрешения комиссара.
 - * **Примечание**: Оператор двадцати четырех секунд обязан знать инструкцию секундометриста и в случае необходимости уметь выполнять его обязанности.



7. СУДЬЯ-ИНФОРМАТОР (ДИКТОР)

- 7.1. Судья-информатор (диктор) судья-секретарь, входящий в секретарскую бригаду игры и выполняющий функции по доведению до всех присутствующих в спортивном зале текущей информации о ходе матча. В своей работе он руководствуется «Официальными Правилами баскетбола», Регламентом Чемпионата России или международных соревнований, а также данными методическими рекомендациями и программой проведения матча.
 - Диктор обязан выполнять распоряжения комиссара и старшего бригады судейсекретарей, а также информировать их о полученных указаниях от других официальных лиц, присутствующих на игре, и просьбах третьих лиц.
- 7.2. На должность диктора рекомендуются судьи-секретари, имеющие судейскую категорию по баскетболу, обладающие хорошо поставленным голосом, грамотной речью и навыками общения с аудиторией (например, в качестве преподавателя, журналиста, ведущего или участника различных шоу-программ и т.п.). Судья-информатор обязан непрерывно повышать свою квалификацию, изучая Правила баскетбола и участвуя в судейских семинарах, критически оценивая свою деятельность, анализируя работу коллег и представителей средств массовой информации.

7.3. Оборудование рабочего места диктора.

Рабочее место диктора находится в стороне и/или позади секретарского столика, как правило, с левой стороны, рядом с оператором двадцати четырех секунд, поскольку только в этом случае он сможет оперативно информировать участников и зрителей в случае неисправности устройства двадцати четырех секунд, а также игровых часов и табло. На столе перед диктором должен быть установлен микрофон (радиомикрофон) с бесшумным выключателем и, по возможности, узким радиусом направленности, во избежание усиления посторонних шумов и служебных переговоров судейской бригады, а также пульт связи с аппаратной звукооператора.

Микрофон диктора должен быть выведен отдельно, независимо от коммутации других устройств: магнитофонов для музыкального сопровождения, микрофонов группы поддержки и ведущего, и иметь приоритет перед ними.

На международных соревнованиях на секретарском столике должен быть установлен аналогичный микрофон для диктора-переводчика.

7.4. Обязанности судьи-информатора.

- 7.4.1. В отличие от других членов секретарской бригады, судья-информатор, получив назначение за несколько дней до игры, должен просмотреть свои методические записи, статистические данные «ИнфоБаскет» или других источников, публикации средств массовой информации и иные материалы, имеющие отношение к данным соревнованиям. Проанализировав собранную информацию, диктор должен составить для себя фрагменты текстов и реплик во время игры. Таких заготовок никогда не бывает много, учитывая современные требования к проведению матчей уровня Суперлиги и международных соревнований.
- 7.4.2. **Не позднее чем за один (1) час** до начала игры диктор должен прибыть в спортзал и начать подготовку непосредственно к игре:
- собрать необходимую информацию для работы: составы команд, данные комиссара и судей, обслуживающих матч, программку или пресс-релиз матча, содержащие турнирную таблицу Чемпионата и дополнительные данные;



Август 2010 Стр. 26 из 50

- ознакомиться со сценарием проведения матча, составленным организаторами, а если таковой отсутствует, то его необходимо составить и согласовать со старшим бригады и комиссаром;
- установить контакт со звукооператором, ведущим (если таковой предусмотрен на матче), руководителем группы поддержки, пресс-атташе клуба и другими лицами, участвующими в организации и проведении матча, с которыми придется контактировать диктору.
- 7.4.3. Получив необходимую информацию, диктор должен уточнить правильность произношения названий команд, имен и фамилий игроков, сопровождающих лиц, наличие почетных званий у представляемых лиц; выяснить название соревнований И коллективов, выступающих качестве сопровождения игры: группы поддержки, приглашенных артистов и художественных коллективов, а также скоординировать свою работу с пунктами сценария, определив условные сигналы их начала и окончания. С особой осторожностью следует относиться к устным просьбам что-то объявить: лучше, если это будет санкционированный текст.
- **7.4.4.** Согласовать с комиссаром и старшим судьей время начала церемонии представления участников и уведомить об этом технические службы и старшего бригады судей-секретарей.
- 7.4.5. В течение часа перед игрой весьма целесообразно не пренебрегать правилами личной гигиены, не употреблять пищу и сильно газированные или охлажденные напитки. Желательно иметь при себе средства для устранения затруднений в работе голосового и дыхательного аппарата, но в то же время крайне нежелательно пользоваться успокоительными или возбуждающими средствами, так как при их случайной передозировке диктор не сможет надлежащим образом выполнять свои функциональные обязанности.
- 7.4.6. **За двадцать** (20) **минут** до начала игры диктор должен занять свое рабочее место, проверить работоспособность микрофона, совместно со звукооператором выставить уровень звука и подготовиться к началу церемонии представления участников. Рекомендуется неоднократно повторить текст-заставку, практически выучив его наизусть, проговорить составы команд, текст на трехминутную разминку, сообщить звукооператору последнюю фразу текста-заставки. Полезно попросить судью-секундометриста напомнить о хронометраже, а сотрудника службы безопасности или волонтера о том, чтобы он предотвращал посторонние шумы и действия во время церемонии представления, которые могут помешать диктору.
- **7.4.7. За** 6–10 **минут** до начала игры (в зависимости от продолжительности церемонии) диктор должен подать сигнал о готовности начать церемонию представления. Текст-заставка должен быть очень коротким: не более 30–40 секунд, учитывая, что его нельзя произносить скороговоркой.
- 7.4.8. Во время **трехминутной разминки** диктор в течение 2–2,5 минут читает заранее подготовленный текст в форме обсуждения предматчевой ситуации, в корректном стиле формулируя главную интригу предстоящей встречи. При этом ни в коей мере не должно ущемляться достоинство одной из команд. Здесь и далее следует помнить, что в Регламентах Чемпионатов предусмотрены значительные суммы штрафов за некорректность объявляемой информации, которая может привести к разжиганию нездоровых страстей и реакций на трибунах.
- **7.4.9.** По окончании разминки непосредственно перед началом игры диктор представляет стартовые пятерки команд, отмеченные тренерами в протоколе и, если необходимо, кратко объясняет зрителям, как будет работать судейско-информационная аппаратура.



Август 2010 Стр. 27 из 50

- **7.4.10**. Во время игры, когда мяч живой, речь или музыка должны быть исключены. Информация о заменах, счете и времени игры, количестве фолов, количестве набранных игроком очков или имя автора заброшенного мяча и т.п. сообщается только в то время, когда мяч мертвый (при этом необязательно, чтобы игровые часы были остановлены). Как исключение на 1–2 секунды интервала живого мяча окончание фразы, не содержащее нового смысла и не отвлекающее от игры.
- 7.4.11. В нештатных ситуациях (например, отказ табло счета и/или демонстрационных секундомеров) диктор должен расположиться рядом с оператором двадцати четырех секунд и секундометристом, и информация должна строго соответствовать событию, независимо от статуса мяча, и даже быть превентивной, т.е. диктор обязан сообщать об оставшемся времени игры и времени командного владения мячом с разумной и/или объявленной периодичностью (например, «Команде осталось владеть мячом 15 секунд...10 секунд...5 секунд...три...две...одна...(сигнал)»).

Аналогично делаются сообщения об игровом времени в конце каждого периода, начиная от тридцати (30) секунд; в остальное время игры интервалы сообщений могут быть порядка одной (1) минуты. В дополнение к информации о событиях игры в то время, когда мяч был живым, диктор должен постоянно объявлять точное время, когда мяч станет мертвым (например, после фола и во время других остановок игры на 4–5 секунд).

- **7.4.12**. Во время тайм-аутов для разгрузки и переключения внимания зрителей, как правило, организуются выступления группы поддержки или музыкальные заставки, поэтому информация диктора может заменить их лишь в случаях крайней необходимости. Если тайм-ауты не заполнены музыкальным сопровождением, то диктор может дать разнообразную информацию, но таким образом, чтобы ее можно было завершить и через 10–15 секунд без ущерба смыслу.
- **7.4.13.** Практически всегда есть несколько секунд после выступления группы поддержки во время тайм-аутов, которые можно использовать для коротких объявлений (например, о месте и времени проведения послематчевой прессконференции).
- **7.4.14**. В перерывах между периодами текст объявления может содержать статистические сведения за прошедший отрезок данной игры или сообщение об интересных прошедших или предстоящих спортивных событиях (например, сообщения об играх, проходящих в то же время на других спортивных площадках города или страны).
- 7.4.15. По окончании игры диктор традиционно прощается со зрителями и благодарит их за внимание. Это «протокольная» фраза. Прощание не должно быть длительным, тем не менее, здесь уместно отметить лучших игроков матча в обеих командах по результативности, количеству подборов и результативных передач, зафиксировать рекорд чемпионата, если таковой имел место, и обязательно пригласить на ближайшие матчи. По просьбе пресс-службы может быть объявлено приглашение на прессконференцию.

7.5. Церемония открытия матча.

Если сценарий клуба-хозяина предусматривает выступление ведущего на церемонии открытия матча, то диктор начинает работать непосредственно с начала матча (п. 7.6.).

7.5.1. Если участие ведущего не предусмотрено, то церемония представления целиком возлагается на судью-информатора. Церемония начинается с музыкального «вступления» – как правило, это фонограмма фанфар. Но неплохо звучат и другие инструменты, на которых исполняется, например, музыкальная фраза из гимна города или популярной песни. Во время «вступления» на площадку может выйти группа поддержки и занять исходную позицию либо перед текстом-заставкой исполнить



Август 2010 Стр. 28 из 50

короткий танец. Сигнал к «вступлению» подает диктор по переговорному устройству в аппаратную звукооператора или другим заранее оговоренным способом после разрешения комиссара матча и/или старшего судьи, убедившись в том, что команда гостей готова через 30–50 секунд выйти на игровую площадку в единой форме.

7.5.2. Дикторский текст-заставка.

Это краткое сообщение, например: «Добрый вечер, уважаемые поклонники баскетбола! Сегодня в нашем дворце спорта матч XIV-го Чемпионата Суперлиги России. Встречаются команды Дивизиона А: «Урал-Грейт» и ЦСКА». По традиции участников приветствует группа поддержки БК ЦСКА».

Стиль этого текста – плакатный, первыми названы гости. Говорить о том, что это Универсальный спортивный комплекс Центрального спортивного клуба Армии, а команда «Урал-Грейт» из Перми, нет необходимости. Хронометраж текста составляет 16–18 секунд. (Наговорите эту фразу на диктофон или, что еще лучше, запишите на студийный магнитофон и прослушайте. Если Вы уложились в 7–8 секунд, значит, Вы представляли, что начинаете теле- или радиорепортаж, а не церемонию. Внимательно вслушайтесь, отчетливо ли звучат два раздельных звука «че».).

В случае если группа поддержки не выступает, можно расширить текст, добавив, например, что в Чемпионате сыграно больше половины игр («экватор»), а победитель сегодняшней встречи станет единоличным лидером. Здесь допустимо увеличить протяженность текста до 40–50 секунд. Фонограмму для группы поддержки звукооператор включает без дополнительного сигнала диктора, следуя заранее согласованному сценарию.

7.5.3. Представление команд.

Представление участников начинается с команды гостей:

- а) название команды по формуле: 1 + команда + 2 + город + 3, где:
 - 1 эпитет, например «Лидер Чемпионата...» или «Девятикратный Чемпион России...», или «Наши гости» и т.п.;
 - 2 полное название, например: «Центрального спортивного клуба Армии», а не ЦСКА;
 - 3 страна, если встреча международная.
- **б) игроки** по формуле: 1 + 2 + имя + фамилия или 1 + имя + фамилия или имя + фамилия + 1 (допускается), где:
 - 1 игровой номер на майке, например: «Номер пят<u>ый</u>», но никоим образом не «Номер пять»;
 - 2 спортивное звание, титул, например «Заслуженный мастер спорта, Олимпийский Чемпион...».
 - * **Примечание**: капитаны команд объявляются во время представления их как игроков с добавлением в данные формулы словосочетания «капитан команды» перед именем и фамилией.

Одна из трех формул (первая – предпочтительнее) выбирается самим диктором в соответствии с близким ему стилем, традициями клуба, города или пожеланиями тренеров. Например, в Москве на играх мужских команд Суперлиги тренеры просят, чтобы представление было как можно динамичнее, что соответствует второй и третьей формуле, а некоторые женские команды предпочитают более развернутую первую формулу. Кроме того, динамика представления команд зачастую определяется видеороликом, сопровождающим представление команд.

в) представление **тренеров** осуществляется с использованием тех же формул, но, естественно, без номера. Здесь возможно использование как терминов из «Официальных Правил баскетбола» («тренер» или «помощник тренера»), так и терминов «главный тренер», «старший тренер». Другие официальные и



Август 2010 Стр. 29 из 50

сопровождающие команду лица, как правило, не представляются, если только это не вменяется в обязанность диктору руководством клуба-хозяина.

- **7.5.4.** Представление **арбитров и комиссара** матча можно проводить, используя терминологию Правил, например:
- старший судья судья ФИБА (имя, фамилия, город);
- судья судья всесоюзной категории (имя, фамилия, город);
- судья судья республиканской категории (имя, фамилия, город);
- комиссар почетный судья ФИБА (имя, фамилия, город).

Но здесь, во-первых, текст звучит «неуклюже»: «судья – судья», а во-вторых, судейская этика должна подчеркивать равноправие судей в принятии решений на игровой площадке, поэтому предпочтительнее, на наш взгляд, следующий вариант текста:

- «Встречу судят арбитры: (имя, фамилия) судья ФИБА (город), (имя фамилия) судья всесоюзной категории (город), (имя фамилия) судья республиканской категории (город), комиссар встречи (имя, фамилия) почетный судья ФИБА (город)».
- **7.5.5.** Не следует забывать, что представление это церемония, которую необходимо хорошо «подать», а не «оттарабанить».

Нередко к диктору обращаются с просьбами включить в церемонию поздравление именинника, вручение награды, приза или выступление с приветствием почетного гостя. Это очень оживляет обстановку в зале, но прежде об этом необходимо поставить в известность комиссара и старшего судью и через тренеров предупредить игроков, что после представления судей и комиссара игры будет проведена торжественная процедура, иначе возможна заминка и «смазанность» самого торжественного момента. Диктор после представления комиссара, практически без паузы, должен дать текст: «Уважаемые зрители! Сегодня исполнилось 20 лет игроку...».

- * **Примечание**: Тексты нетрадиционных, небаскетбольных объявлений по просьбе третьих лиц, должны быть завизированы официальными лицами из руководства принимающего клуба и желательно представителями службы безопасности, а также одобрены комиссаром игры.
- 7.5.6. По окончании представления звучит фраза: **«Командам предоставляется трехминутная разминка»**. Далее звучит текст на 2,5 минуты или музыкальная заставка-разминка.
- **7.6. Перед началом игры** диктор объявляет отмеченные тренерами команд в протоколе стартовые пятерки игроков.

7.7. Во время игры.

Реплика (предельно краткий текст, одна–две фразы) – это то, что надо диктору научиться быстро слагать в уме и тут же объявлять в пределах паузы, когда мяч мертвый. Нельзя полагаться на умение импровизировать, большинство реплик должно быть составлено заранее, остальные – сконструированы в общих чертах.

Типовые фразы диктора во время игры, содержащие обязательную информацию:

а) <u>Время и счет игры:</u> «Прошло три минуты 30 секунд второго периода игры, счет 35:40, впереди ЦСКА» – данная реплика произносится изредка, подтверждая показания табло. В случае если для части зрителей обзор табло недостаточно хороший, то данные сообщаются чаще, примерно раз в минуту.

В случае если имеются расхождения с протоколом или контрольным секундомером, то при первой же возможности сообщаются точные данные, даже когда мяч живой.

Реплики диктора должны подтверждать, что мяч заброшен из трехочковой зоны, а также разъяснять, был ли засчитан или не засчитан судьями мяч при несоблюдениях Правил и в спорных ситуациях.



Август 2010 Стр. 30 из 50

Итоговый счет сообщается сразу по истечении периода игры.

- б) <u>Командные фолы:</u> «У Локомотива три командных фола» информация о количестве командных фолов может изредка предоставляться, особенно в том случае, если на табло отсутствует или не функционирует счетчик командных фолов; «Команда Урал-Грейт в третьем периоде встречи набрала четыре командных фола» данная реплика должна произноситься одновременно с установкой указателя командных фолов на краю секретарского столика.
- в) <u>Фолы игрока:</u> «*Сергей Панов, номер шестой, получает третий фол* (ни в коем случае не персональное замечание)» диктор должен объявлять все фолы игрока. Сообщая о пятом фоле игрока, уместно сказать, сколько очков набрал данный игрок или чем еще он отличился в матче.
- Реплика о **неспортивном или техническом фоле** игрока должна содержать разъяснения об особенностях наказания за эти типы фолов. «Техническим фолом наказан Александр Милосердов, игрок команды УНИКС. Судья назначает два штрафных броска и право на владение мячом предоставляется команде «Автодор».
- **г)** <u>Дисквалифицирующий фол игрока или тренера:</u> Несмотря на то, что данное событие редкое, реплика должна быть обязательно, причем в формулировке судьи, озвученной, когда он сообщает о своем решении секретарю или комиссару.
- **д)** Нарушение правил 24-х, 8-ми, 5-ти и 3-х секунд: В данной реплике, кроме констатации события, должно быть подтверждение того, засчитан или не засчитан мяч в том случае, если он попал в корзину «Нарушено правило 3-х секунд. Мяч не засчитан».
- е) <u>Тайм-аут</u> объявляется сразу же, как только судья дает свисток, причем рекомендуется указывать в реплике, какой по счету тайм-аут предоставлен команде «Второй тайм-аут берет команда «Динамо» (Москва)»; допускается укороченный вариант «тайм-аут для «Динамо» (Москва)». По истечении таймаута и в том случае, если лимит тайм-аутов для команды исчерпан, необходимо объявить об этом «команда Динамо в первой половине встречи использовала все тайм-ауты».
- ж) В реплике о <u>замене игроков</u> необходимо указывать лишь того, кто выходит на игровую площадку, поскольку высокий динамизм игры не позволяет выстраивать слишком длинные фразы, содержащие информацию и об уходящих с игровой площадки игроках тоже «В команде «Спартак» замена (либо: Замена в команде «Спартак»), на площадку выходит Евгений Кисурин, номер двенадцатый».
- з) В случае если судьи в перерыве или по окончании игры воспользовались техническим оборудованием для просмотра видеозаписи игры и старший судья принял решение об изменении счета игры, диктор обязан официально объявить об этом (например, следующим текстом: «Уважаемые зрители! Судьи, просмотрев видеозапись концовки четвертого периода, убедились в том, что игрок команды УНИКС Мартин Мююрсепп выпустил мяч из рук при броске в корзину на несколько мгновений раньше, чем окончилось игровое время. Поэтому счет игры на табло исправлен. 67 66. Победу одержала команда УНИКС (Казань)»).

Но в том случае, если после просмотра видеозаписи счет не изменяется, то лучше об этом не объявлять, предварительно посоветовавшись с комиссаром.

Включение других реплик в число обязательных определяется стилем диктора или указанием комиссара игры. Однако в течение сезона необходимо включать те реплики, а в перерывах – тексты, которые разъясняют зрителям изменения в Правилах игры.



Август 2010 Стр. 31 из 50

7.8. Стиль дикторского вещания.

Точная, своевременная, доходчивая и ненавязчивая информация обычно воспринимается как должное, поскольку органично дополняет картину баскетбольного действа. Скудная и неполная, лишенная стиля информация оставляет оттенок неудовлетворенности у зрителя, но при обилии других эмоций отношение к этому может быть снисходительным. Грубые ошибки и особенно навязчивость вызывают стойкое раздражение, с оттенком которого зритель приходит на следующие игры. Это и многие другие обстоятельства должны настраивать диктора на постоянный анализ, поиск правильного тона обращения к аудитории, которая, как правило, всегда такая неоднородная. Все замечания необходимо воспринимать с благодарностью, так как в них – отражение работы диктора, который лишен возможности одновременно говорить и слушать себя со стороны.

Трудно спорить о том, какой стиль наилучший: как говорится, сколько людей, столько и мнений. Личностные черты характера каждого в отдельности накладывают отпечаток на манеру общения со зрительным залом. Но все же рассмотрим несколько примеров, которые автор данного раздела наблюдал неоднократно в разных городах и залах:

Пример 1. Диктор читает составы команд с протокола игры: фамилия, имя, номер игрока... Или с технической заявки, написанной от руки не очень разборчиво, ошибается в фамилиях и ударениях. Ясно, что диктор совершенно не готов к игре, если только вообще имеет четкое представление о работе диктора.

Пример 2. Диктор после сигнала судьи на окончание разминки начинает читать текст о турнирном положении команд, системе соревнований, приводит технические результаты в течение 3-х минут (а это всего-то чуть больше страницы текста!). Игроки уже устали ждать и готовы выйти на игровую площадку без приглашения судьи. Диктор перестарался! Но он же готовился!

Пример 3. Диктор объявил засчитанным мяч, заброшенный одновременно с сигналом на окончание 24-хсекундного периода владения мячом. На замечание комиссара, что следовало бы подождать решения судей, обиделся (еще бы, он сам судья республиканской категории и все хорошо видел!). Прав диктор или нет, не подлежит обсуждению, так как он не понимает своей функции в данной игре, да и «прививки» от «мании величия» ему не повредят.

Данные примеры говорят больше о неумении, чем о дурном стиле.

Если диктор при заброшенном мяче называет имена каждого игрока «своей» команды и через одного в команде гостей – это плохо!

Если при заменах называются только фамилии – это не очень хорошо!

Когда диктор в конце основного времени игры говорит: *«Если игрок сейчас попадет оба штрафных броска, мы с вами увидим овертайм»* – абсолютно неприемлемо!

А что же – хорошо? Какой стиль лучший?

Наилучший стиль – Ваш, если Вы хорошо изучите Правила и саму игру, сочините и запишете в рабочую тетрадь десятки возможных реплик и не постесняетесь показать их опытному арбитру или диктору, будете писать фрагменты текстов заранее и т.д. В общем, если подойдете к делу профессионально, то сможете стать одним из ведущих специалистов в этой области.

Но самое главное: Ваш стиль должен строиться на максимальном уважении к Игре и Игрокам, а не на потакании сомнительным вкусам экзальтированной части болельщиков.

Спасибо за прочтение этого раздела, даже если Вы не диктор и не мечтаете им стать.

Заочные консультации по телефонам: (495) 158-44-08, 158-48-06 или по эл. почте: metod@mail.ru Леоненко Леонард Иванович.



8. РУКОВОДСТВО ДЛЯ БАСКЕТБОЛЬНЫХ СТАТИСТИКОВ

8.1. **Группа АИС** (для работы на одной статистической программе) состоит из оператора по вводу статистики и двух (2) секретарей-статистиков, один из которых диктует события, а другой записывает их на специальный бланк. Они входят в состав бригады судейсекретарей, назначенной на матч, подчиняются старшему бригады и комиссару и выполняют работу по вводу событий игры в специализированную компьютерную программу для получения статистики игроков и команд на игре.

8.2. Обязанности секретарей-статистиков.

- 8.2.1. **Не позднее чем за сорок** (40) **минут** до игры проверить установку и подключение компьютера и принтера (бумаги в принтере), наличие и работоспособность статистической программы, включая последние обновления, и ее готовность к проведению матча, а также наличие подключения к сети Интернет.
- 8.2.2. **За тридцать** (30) **минут** до начала игры получить списки команд с фамилиями и соответствующими номерами игроков, допущенных к участию в игре, а также фамилиями капитана, тренера и помощника тренера, выяснить у комиссара его фамилию, а также фамилии и категории судей и ввести эти данные в программу ведения статистики. Не позднее чем за пятнадцать (15) минут до начала игры необходимо предоставить стартовые составы команд комиссару, диктору (если он не ведет собственные записи), представителям прессы и, по желанию, тренерам команд и другим официальным лицам, присутствующим на матче. Для Интернет-трансляций игр в режиме реального времени («on-line») установить интервал отправки данных и убедиться в том, что информация поступает на сайт РФБ, открыв страницу «живой» статистики матча.
- 8.2.3. Проверить соответствие цветов формы команд на игровой площадке с отображенными на пульте в программе. Секретарю-статистику, ведущему запись хода игры подготовить соответствующий специальный бланк (его можно распечатать из информационной системы «Web-Баскет»). Рекомендуется непременно вести запись хода игры, поскольку в случае сбоя в статистической программе данная запись будет единственным источником событий, произошедших на игровой площадке.
- * **Примечание**: Стартовые пятерки команд лучше отмечать непосредственно при выходе команд на игровую площадку.
- 8.2.4. **Во время матча** оператор АИС по окончании каждого периода должен незамедлительно выдавать статистический отчет тренерам играющих команд и комиссару, а также по возможности представителям прессы и другим официальным лицам.
- 8.2.5. **После матча** необходимо убедиться, что нет никаких ошибок в статистике матча и незамедлительно выдать официальный статистический отчет тренерам команд и комиссару, а также по возможности представителям прессы и другим официальным лицам. Сразу по окончании игры отправить убедиться, что все игровые события отправлены на сервер информационной системы Web-баскет. Если подключение к Интернет на спортивной арене отсутствовало, необходимо не позднее чем через два (2) часа после игры отправить в электронном виде информацию об игре по электронной почте webmaster@basket.ru.
- * **Примечание**: В случае если во время игры происходит сбой в статистической программе или технические неполадки с компьютером или принтером, секретаристатистики продолжают свою работу по диктовке и записи хода игры, а оператор



Август 2010 Стр. 33 из 50



восстанавливает работу программы и ликвидирует неполадки в технике. Затем по записи хода игры события вводятся в программу, и выдается статистический отчет. Группа АИС покидает свое рабочее место только когда выполнит свои обязанности в полном объеме и с разрешения комиссара игры.

Далее приведена установленная и общепринятая трактовка игровых событий.

А. ПОПАДАНИЯ С ИГРЫ.

Попытка броска с игры (FGA) записывается игроку каждый раз, когда он бросает или добивает живой мяч в корзину соперников при попытке забросить мяч, и бросок неудачен или не засчитывается. Попытка броска с игры (FGA) может происходить с любого места на игровой площадке независимо от броскового движения или истечения времени.

Заброшенный мяч с игры (FGM) записывается игроку каждый раз, когда попытка броска с игры (FGA) в его исполнении удачна или расценивается как удачная в результате помехи мячу (помехи попаданию) со стороны защитника.

Когда на игроке или любом из его партнеров совершается фол в процессе броска и мяч заброшен, тогда попытка броска с игры (FGA) также должна быть записана.

Попытка броска с игры (FGA) не записывается игроку, выполнявшему бросок, в том случае, если попадание не засчитывается в результате помехи мячу (помехи попаданию) со стороны нападающего. Попытка броска с игры (FGA) не записывается, если игрок выполняет бросок в тот момент, когда его партнер совершает нарушение или фол непосредственно перед тем, как мяч был выпущен из рук. Судья фиксирует нарушение или фол и демонстрирует жест о том, что попадание или игровое действие, произошедшее после свистка, отменяется. Это указывает на то, что мяч не был выпущен из рук при броске перед несоблюдением Правил, поэтому никакая попытка броска с игры (FGA) не записывается.

Попытка броска с игры (FGA) **не записывается** в том случае, если на игроке совершается фол в процессе броска и попытка броска с игры (FGA) неудачна.

Когда нарушение или фол совершается игроком, выполнявшим бросок, или игроком любой из команд <u>после того, как</u> мяч был выпущен из рук при броске, попытка броска с игры (FGA) записывается, потому что очки будут засчитаны в том случае, если мяч попадет в корзину.

Когда защищающаяся команда подлежит наказанию за командные фолы и защитник фолит на нападающем, выполняющем попытку двух- или трёхочкового броска с игры, может быть трудно определить, оказался ли мяч в полете перед тем, как был выполнен бросок. Это связано с тем, что судья может предоставить два штрафных броска нападающему по двум причинам: либо потому, что игрок находился в процессе броска, либо потому, что команда подлежит наказанию за командные фолы. Статистикам необходимо обращать особое внимание на судью в том случае, когда он демонстрирует жестом, что бросок с игры отменяется или делает комментарий о том, что «фол произошел до броска». Если остаются некоторые сомнения, статистики должны принять решение самостоятельно и, как правило, в случае сомнения, предположить, что сначала произошел фол, поэтому попытка броска с игры (FGA) нападающему не записывается. Если в подобной ситуации нападающий выполнял попытку трехочкового броска с игры прежде, чем на нем был совершен фол, но игроку предоставляются только два штрафных броска, тогда является очевидным, что фол произошел после броска.

Когда попадание с игры является результатом того, что защитник случайно забрасывает мяч с собственную корзину своей команды, всегда два (2) очка

РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 8. РУКОВОДСТВО ДЛЯ БАСКЕТБОЛЬНЫХ СТАТИСТИКОВ

Август 2010 Стр. 34 из 50



записываются <u>капитану</u> команды соперников <u>на игровой площадке</u>. Капитану на площадке записываются как попытка броска с игры, так и заброшенный мяч с игры.

Добивание со стороны нападающего расценивается как попытка броска с игры (FGA) (и подбор на чужом щите) в том случае, если игрок добивает мяч, установив **достаточный контроль над ним** и предпринимая истинную попытку забросить мяч в корзину. Если добивание приводит к заброшенному мячу с игры (FGM), тогда контроль принимается во внимание.

Блок-шоты учитываются как попытки в том случае, если нападающий находился в процессе броска перед тем, как мяч был накрыт. Если существуют сомнения относительно того, намеревался ли игрок выполнить бросок, это не должно расцениваться как попытка. С этой целью мы определяем процесс броска как непрерывное движение, обычно направленное вверх и/или вперед по направлению к корзине с целью произвести бросок.

Определенные сложности у статистиков может вызвать вопрос, связанный с тем, выполнялась ли передача или бросок. Нападающий часто имитирует бросок исключительно для того, чтобы в последний момент сбросить мяч своему партнеру. Комбинация «парашют», вероятнее всего, наиболее противоречива, особенно когда игрок, который должен получить передачу, не предпринимает никакой попытки поймать мяч и выполнить бросок. В данном случае записывается потеря вместо попытки броска с игры (FGA).

ПРИМЕРЫ:

- 1. А5 выполняет бросок, но фолит на В5 (а) прежде, чем мяч оказался в полете или (b) после того, как мяч оказался в полете.
 - (a) Поскольку мяч стал мертвым прежде, чем оказался в полете, попытка броска с игры (FGA) А5 не записывается, а записывается техническая потеря (фол в нападении) и персональный фол. (b) А5 записываются попытка броска с игры (FGA) и персональный фол, а команде В записывается подбор на своем щите.
 - Если существуют сомнения относительно того, произошел ли фол до того, как мяч оказался в полете или после того, как мяч оказался в полете, действия судей укажут правильное решение. Если фол произошел прежде, чем мяч оказался в полете, он будет продемонстрирован жестом как «фол команды, контролирующей мяч». Если фол произошел после того, как мяч оказался в полете, судья не продемонстрирует этого жеста.
- 2. **А**2 выполняет попытку броска с игры (FGA), и при борьбе за подбор **В**5 случайно добивает мяч в свою собственную корзину.
 - Если касание мяча В5 произошло после броска, который был очевидно неудачным и защищающаяся команда не установила контроля над мячом, тогда попытка броска с игры (FGA) и заброшенный мяч с игры (FGM) записываются капитану нападающей команды на игровой площадке (команды A).
- 3. За одну секунду до окончания третьего периода В4 забирает подбор на своем щите на своей половине игровой площадки, разворачивается и бросает мяч в корзину соперников.
 - В4 записывается попытка броска с игры (FGA), и если бросок удачен, ему также записывается заброшенный мяч с игры (FGM).
 - Поскольку действие В4 является попыткой забросить мяч в корзину, ему должна быть записана попытка броска с игры (FGA), независимо от того, насколько далеко он находится от корзины.
- 4. А1 выполняет попытку броска с игры, и мяч застревает на опоре кольца.

РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 8. РУКОВОДСТВО ДЛЯ БАСКЕТБОЛЬНЫХ СТАТИСТИКОВ

Август 2010 Стр. 35 из 50



A1 записывается попытка броска с игры (FGA). Никаких подборов не записывается, поскольку это подбор мертвого мяча.

Б. ШТРАФНЫЕ БРОСКИ.

Попытка штрафного броска (FTA) записывается игроку, когда тот выполняет штрафной бросок, <u>за исключением</u> ситуации, когда происходит нарушение со стороны защитника <u>и</u> бросок неудачен. Это означает, что игроку не должна быть записана попытка штрафного броска (FTA), на которую оказывают влияние неправильные действия соперников, если только штрафной бросок не удачен (FTM).

Заброшенный штрафной бросок (FTM) записывается игроку каждый раз, когда за попытку штрафного броска, выполненную этим игроком, присуждается одно очко.

Если происходит нарушение во время выполнения штрафных бросков, статистикам следует крайне внимательно следить за тем, какое решение принимают судьи, кому зафиксировано нарушение и каков результат данного решения. Применяется следующая статистика:

Когда игрок защищающейся команды совершает нарушение:

Если штрафной бросок удачен, попадание засчитывается, даже несмотря на нарушение защищающейся команды. Таким образом, игроку, выполнявшему штрафной бросок, записываются попытка штрафного броска (FTA) и заброшенный штрафной бросок (FTM).

Если штрафной бросок неудачен, попытка штрафного броска (FTA) не записывается игроку, выполнявшему штрафной бросок, потому что ему будет предоставлен дополнительный штрафной бросок. Неудачный штрафной бросок, при котором произошло нарушение, игнорируется, потому что он аннулируется в результате нарушения, совершенного защитником. Попытка штрафного броска (FTA) (а также заброшенный штрафной бросок (FTM), если удачен) записывается при дополнительном штрафном броске.

Когда игрок, выполняющий штрафной бросок, совершает нарушение:

Если штрафной бросок удачен, он отменяется.

Во всех случаях, независимо от того, первым, вторым или третьим броском из серии штрафных бросков является данный бросок, попытка штрафного броска (FTA) записывается игроку, выполнявшему штрафной бросок. Примерами нарушений, совершаемых игроком, выполняющим штрафной бросок, являются следующие:

- Мяч не касается кольца.
- Игрок, выполняющий штрафной бросок, затрачивает более 5 секунд до момента выпуска мяча из рук.
- Игрок, выполняющий штрафной бросок, переступает или наступает на линию штрафного броска прежде, чем мяч коснулся кольца.
- Игрок, выполняющий штрафной бросок, имитирует бросок.

Если штрафной бросок являлся последним из серии штрафных бросков, защищающейся команде предоставляется вбрасывание из-за пределов площадки. Защищающейся команде записывается командный подбор.

Когда партнер игрока, выполняющего штрафной бросок, совершает нарушение:

Судьи не отменяют удачный штрафной бросок, когда нарушение совершает нападающий. Таким образом, попытка штрафного броска (FTA) и заброшенный штрафной бросок (FTM) записываются игроку, выполнявшему штрафной бросок.

РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 8. РУКОВОДСТВО ДЛЯ БАСКЕТБОЛЬНЫХ СТАТИСТИКОВ

Август 2010 Стр. 36 из 50



Если штрафной бросок неудачен, игроку, выполнявшему штрафной бросок, также записывается попытка штрафного броска (FTA), поскольку бросок был выполнен и должен учитываться. Если штрафной бросок являлся последним из серии штрафных бросков, защищающейся команде будет предоставлено вбрасывание из-за пределов игровой площадки. Защищающейся команде записывается командный подбор.

В заключении:

- Если дополнительный штрафной бросок предоставляется в результате нарушения, совершенного защитником, первоначальный, неудачный, штрафной бросок игнорируется, а записывается статистика дополнительного штрафного броска.
- Если нарушение совершает нападающий (включая игрока, выполняющего штрафной бросок), попытка штрафного броска (FTA) записывается.

Во всех ситуациях, рассмотренных выше, НИКАКИХ потерь не происходит, потому что считается, что нападающая команда выполнила попытку штрафного броска (см. определение потерь).

Если не тот игрок выполняет штрафной бросок, попытка штрафного броска (FTA) в результате ошибки и все действия, связанные с ней, должны быть отменены, за исключением технического, неспортивного или дисквалифицирующего фолов, зафиксированных во время действия после ошибки. Игра будет продолжена после исправления ошибки. Все (FTM) и (FTA), записанные не тому игроку, должны быть отменены.

Если в результате технического фола штрафные броски выполняются непосредственно перед началом периода, попытка штрафного броска (FTA) (а также заброшенный штрафной бросок (FTM), если удачен) должна считаться выполненной в новом периоде. Он рассматривается как фол во время перерыва в игре и наказывается как произошедший во время периода, следующего за перерывом.

В случае если штрафные броски в результате технического фола выполняются после того, как команды покинули площадку непосредственно после окончания периода, попытка штрафного броска (а также заброшенный штрафной бросок, если удачен) должна считаться выполненной в только что закончившемся периоде. В любом случае статистические показатели должны соответствовать записям в протоколе.

ПРИМЕР:

- A1 выполняет штрафной бросок. Во время броска В3 совершает нарушение при штрафном броске. (a) Штрафной бросок удачен или (b) штрафной бросок неудачен.
- (a) A1 записывается попытка штрафного броска (FTA) и заброшенный штрафной бросок (FTM). (b) A1 не записывается попытка штрафного броска (FTA) будет предоставлен дополнительный штрафной бросок.

В. ПОДБОРЫ.

Подбором является установление контроля над живым мячом игроком после неудачной попытки штрафного броска (FTA) или неудачной попытки броска с игры (FGA) либо командой, имеющей право на вбрасывание в том случае, если мяч вышел за пределы игровой площадки после неудачной попытки штрафного броска (FTA) или неудачной попытки броска с игры (FGA), но прежде чем игрок установил контроль. Если существуют сомнения относительно того, устанавливает контроль над мячом игрок или команда, статистикам следует расценивать это как установление контроля.

Подборы делятся на подборы на ЧУЖОМ щите и подборы на СВОЕМ щите. Командный подбор записывается, когда:

Август 2010 Стр. 37 из 50



- Мяч выходит за пределы игровой площадки сразу же после неудачной попытки броска с игры (FGA) или неудачной попытки штрафного броска (FTA) и прежде, чем любой игрок устанавливает контроль над мячом.
- Фол происходит сразу же после неудачной попытки броска с игры (FGA) или неудачной попытки штрафного броска (FTA) и прежде, чем любой игрок устанавливает контроль над мячом.

Подборы мертвого мяча записываются только в том случае, когда используется компьютерная статистика и программа автоматически записывает подборы мертвого мяча.

Подбор может быть совершен игроком, который:

- Первым устанавливает контроль над мячом, даже если мяч коснулся нескольких рук, отскочил или катился по площадке.
- Добивает мяч при попытке забросить его в корзину.
- Отбивает или направляет мяч контролируемым способом, контролируемый им, своему партнеру.
- Овладевает отскочившим мячом одновременно с игроком соперничающей команды, после чего его команда получает право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения. Подбор записывается игроку, участвовавшему в спорном мяче, а не игроку, который вбрасывает мяч.

После броска мяч <u>необязательно</u> должен коснуться кольца или щита для того, чтобы подбор мог быть записан. Например, после попытки броска с игры (FGA), когда мяч не касается кольца или щита, после блок-шота и т.д.

Когда игрок отбивает мяч, которым затем овладевает его партнер, решение необходимо принимать на основании того, установил ли игрок контроль над мячом прежде, чем отбить его, или нет и, соответственно, кому записывается подбор. Если отбивание было очевидно умышленным, подбор записывается игроку, отбившему мяч. Если статистики полагают, что игрок, отбивавший мяч, лишь пытался выбить его из «опасной зоны», подбор записывается партнеру игрока, овладевшему мячом.

Нападающему, который добивает мяч в корзину после неудачного броска, записываются подбор на чужом щите и попытка броска с игры (FGA) при условии, что перед добиванием он установил контроль над мячом.

Если после броска с игры мяч правильно накрыт и не становится мертвым, когда им овладевает любой игрок, то подбор записывается тому игроку, который первым овладевает мячом сразу же после блок-шота. Помните, что мяч необязательно должен коснуться кольца или щита для того, чтобы подбор мог быть записан.

Различают подборы на CBOEM щите и на ЧУЖОМ щите, а также <u>командные</u> подборы в случаях, когда ни один из игроков не установил контроля над мячом после броска.

ПРИМЕРЫ:

- 1. После неудачного броска с игры А5 и В4 одновременно овладевают мячом.
 - Подбор записывается игроку, команда которого получает право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения. Заметьте, что это должен быть только один из игроков, вызвавших ситуацию спорного броска, а НЕ тот игрок, который первым устанавливает контроль над мячом после вбрасывания в результате процесса поочередного владения.
- 2. После неудачного броска с игры A5 выпрыгивает и ловит мяч, но затем падает и теряет контроль над мячом, которым овладевает B4.

Август 2010 Стр. 38 из 50



Подбор записывается А5 при условии, что Вы уверены в том, что он установил контроль над мячом перед падением. В этом случае также записывается техническая потеря мяча. Если Вы в этом не уверены, установил ли А5 контроль над мячом, тогда В4 записывается подбор.

3. После неудачного броска с игры B4 ловит мяч практически в тот самый момент, когда на нем фолит A5.

Статистики должны определить, установил ли В4 контроль над мячом за мгновение до того момента, когда на нем совершен фол. В случае если контроль был установлен, В4 записывается подбор. В противном случае команде В записывается командный подбор на своем щите.

- 4. A4 выпрыгивает и выполняет бросок, после чего В5 накрывает мяч, который еще не покинул рук А4. А4 приземляется на игровую площадку с мячом в руках, и фиксируется пробежка.
 - A4 выполнил бросок, поэтому после блок-шота, но прежде чем произошло нарушение, должен иметь место подбор. В данной ситуации применяется следующая статистика: A4 попытка броска с игры (FGA), B5 блок-шот, A4 подбор на чужом щите, A4 техническая потеря (нарушение).
- 5. После неудачного броска В2 обе руки В4 и А4 после подбора оказываются на мяче в ситуации спорного мяча. (а) Команда А имеет право на поочередное владение или (b) Команда В имеет право на поочередное владение.
 - (a) A4 записывается подбор на чужом щите. (b) Команде В записывается командный подбор на своем щите.
- 6. АЗ выполняет неудачную попытку броска с игры (FGA). Когда игроки борются за подбор, (a) А4 фиксируется фол со спины на В2 (b) В1 фиксируется фол задержки на А1 (c) В4 выбивает мяч за пределы игровой площадки.
 - (a) Команде В записывается командный подбор на своем щите. (b) Команде А записывается командный подбор на чужом щите. (c) Команде А записывается командный подбор на чужом щите.
- 7. А1 выполняет неудачную попытку броска с игры (FGA) непосредственно перед тем, как звучит сигнал устройства двадцати четырех секунд, и мяч не касается кольца. (а) В2 ловит мяч сразу же после того, как прозвучал сигнал. (b) А2 ловит мяч прежде, чем прозвучал сигнал. (c) А2 ловит мяч после того, как прозвучал сигнал.
 - (a) А1 записывается попытка броска с игры (FGA), В2 записывается подбор на своем щите. (b) А1 записывается попытка броска с игры (FGA), А2 записывается подбор на чужом щите и команде А записывается командная потеря (24 секунды). (c) А1 записывается попытка броска с игры (FGA) и команде А записывается командная потеря (24 секунды). Никакого подбора не записывается, поскольку мяч мертвый.
- 8. **Первый из двух штрафных бросков А**2 **неудачен**. Не происходит подбора, поскольку А2 имеет право на выполнение второго штрафного броска и мяч мертвый.
- 9. A2 выполняет неудачную попытку броска с игры непосредственно перед окончанием периода, а также прежде, чем любой игрок овладел подбором.
 - A2 записывается попытка броска с игры (FGA) и не записывается никакого подбора, поскольку мяч мертвый.

Август 2010 Стр. 39 из 50



Г. ПОТЕРИ.

Потеря – это ошибка, совершенная нападающим, которая приводит к тому, что защищающаяся команда устанавливает контроль над мячом без выполнения нападающей командой броска с игры или штрафного броска, за исключением ситуации, когда период заканчивается без выполнения попытки броска с игры (FGA).

Любое нарушение, совершенное игроком в нападении, приводит к записи потери (например, нарушение правила 3 секунд, фол в нападении, помеха попаданию в нападении, нарушение двойного ведения и др.). Точно так же ошибка в нападении (такая, как передача мяча непосредственно за пределы игровой площадки или случайная потеря мяча таким образом, что им овладевает защищающаяся команда) приводит к записи потери.

Важно понимать, когда команда контролирует мяч, чтобы статистики знали, когда мяч потерян и другая команда устанавливает контроль над ним. Команда контролирует мяч, когда:

- Игрок данной команды держит или ведет живой мяч.
- Мяч находится в ее распоряжении для вбрасывания из-за пределов площадки.
- Мяч находится в ее распоряжении для выполнения штрафного броска одним из игроков.
- Игроки этой команды передают мяч друг другу.

Если в результате действий защитника нападающая команда вовлечена в спорный мяч, тогда результат правила поочередного владения определит, какие статистические показатели должны быть записаны:

- Если вбрасывание в результате процесса поочередного владения предоставляется нападающей команде **НИКАКИЕ статистические показатели** не записываются.
- Если вбрасывание в результате процесса поочередного владения предоставляется защищающейся команде техническая потеря записывается нападающему за ошибку, а перехват защитнику, вызвавшему потерю.

Потери классифицируются по следующим типам:

Технические потери мяча:

Нападающий теряет контроль над мячом в тот момент, когда он держит или ведет его или не ловит передачу, которая очевидно должна быть поймана.

Нарушение:

Потерю вызывает нарушение, совершенное нападающим (например, пробежка, нарушение правил 3, 5, 8 или 24 секунд, выход за пределы игровой площадки в момент контроля над живым мячом и др.).

Фол в нападении:

Нападающий (с мячом или без мяча) совершает фол в то время, когда его команда владеет мячом и прежде, чем бросок выполнен. Как только бросок был выполнен, команда, выполнившая его, больше не считается контролирующей мяч. Таким образом, фол нападающего больше не является фолом в нападении или потерей.

Потеря при передаче:

Потеря в результате плохой передачи. Потеря всегда должна записываться игроку, отдававшему передачу, если только статистики не считают, что передача должна быль быть поймана, в случае чего потеря должна быть записана игроку, получающему передачу.

Август 2010 Стр. 40 из 50



В некоторых ситуациях потеря может быть отнесена в классификации более чем к одному типу (например, когда плохая передача заставляет партнера игрока совершить нарушение, наступая за пределы игровой площадки на ограничивающую линию для того, чтобы достать мяч). Статистики должны определить, чем первоначально была вызвана потеря. В данном примере нарушение было вызвано плохой передачей, поэтому игроку, отдававшему передачу, записывается потеря при передаче.

Все нарушения правил 3 и 5 секунд записываются как потери **игрока**. Все нарушения правил 8 и 24 секунд записываются как **командные** потери.

Существуют определенные ситуации, в которых две и более потерь происходят практически одновременно. Статистики должны определить, установила ли команда контроль над мячом прежде, чем снова потерять его. Хорошей практикой является наблюдение за показаниями на устройстве двадцати четырех секунд. Если показания были сброшены к 24 секундам и начался новый отсчет, тогда командный контроль установлен и записываются потеря-перехват. Если отсчет 24 секунд продолжается, тогда не произошло смены командного контроля, и поэтому никаких статистических показателей не должно записываться.

ПРИМЕРЫ:

1. А5 теряет мяч во время ведения по игровой площадке.

А5 записывается техническая потеря мяча.

2. А2 отдает передачу мяча, и тот выходит непосредственно за пределы игровой площадки.

А2 записывается потеря при передаче.

3. А1 отдает хорошую передачу, но А4 отбивает мяч, в результате чего В4 подбирает его.

А4 записывается техническая потеря мяча. Перехват В4 не записывается, поскольку он лишь извлек пользу из ошибки соперников.

4. A2 совершает нарушение (пробежку, двойное ведение и т.п.), в результате чего другая команда получает мяч.

Техническая потеря (нарушение) записывается А2.

5. **А**5 совершает фол в то время, когда его команда играет в нападении (столкновение, заслон в движении и т.п.).

Потеря в результате фола в нападении записывается А5.

6. Команда A не успевает выполнить бросок и совершает нарушение правила двадцати четырех секунд.

Команде А записывается потеря (нарушение).

7. A2 берет мяч в руки после окончания ведения, и его плотно опекает В2. Он не может выполнить бросок или отдать передачу мяча и совершает нарушение правила пяти секунд.

А2 записывается потеря (нарушение).

8. А1 владеет мячом в тот момент, когда А4 и В4 одновременно совершают обоюдный фол.

Август 2010 Стр. 41 из 50



Поскольку наказания за фолы компенсируются и команде А предоставляется мяч для вбрасывания из-за пределов игровой площадки, никакие другие статистические показатели, помимо обоюдного фола игроков, не записываются.

- АЗ держит мяч в тот момент, когда ВЗ выбивает его. АЗ и ВЗ «ныряют» за ним на пол, и происходит ситуация спорного мяча между двумя игроками.
 (а) Команда А имеет право на поочередное владение.
 (b) Команда В имеет право на поочередное владение.
 - (a) Никакие статистические показатели не записываются. (b) А3 записывается техническая потеря мяча, а В3 записывается перехват.

Д. АТАКУЮЩИЕ ПЕРЕДАЧИ.

Атакующая передача – это передача, которая непосредственно приводит к тому, что партнер игрока забрасывает мяч в корзину. Атакующая передача записывается только в том случае, если игрок, забросивший мяч, совершает **немедленное движение** по направлению к корзине. Только одна атакующая передача может быть записана при любом попадании мяча в корзину. Даже когда один из игроков передает мяч своему партнеру, который затем отдает атакующую передачу, первая передача не является атакующей передачей. Атакующая передача необязательно должна быть зрелищной.

Атакующая передача записывается в том случае, когда игрок отдает передачу своему партнеру, который выполняет бросок и забрасывает мяч в корзину, при условии что игрок, выполняющий бросок, нацелен выполнить его немедленно после получения мяча и данное намерение сохраняется до того момента, пока бросок не будет выполнен. Это не отменяет атакующую передачу в том случае, когда игрок, выполняющий бросок, затрачивает время для того, чтобы подготовить бросок или совершает небольшое игровое действие для того, чтобы забросить мяч в корзину, при условии что при этом он постоянно нацелен на выполнение броска.

Передача мяча игроку, который находится в благоприятной позиции для атаки корзины, но выбирает другое продолжение игрового действия прежде, чем принять решение выполнить бросок и забросить мяч в корзину, не является атакующей передачей, поскольку попадание является результатом исключительно действий игрока, выполнявшего бросок, а не игрока, отдавшего передачу. Атакующая передача записывается в том случае, когда передача приводит к итоговому игровому действию для броска. Когда данное игровое действие создает сам игрок, выполняющий бросок, никакой атакующей передачи не должно быть записано.

Расстояние, с которого выполняется бросок, способ выполнения броска и легкость, с которой игрок выполняет бросок, <u>не являются</u> теми факторами, которые учитываются при определении того, является ли передача атакующей. Точно так же количество ведений мяча, сделанных игроком, который забрасывает мяч в корзину, также не является таким фактором, если только игрок не прилагает усилий таким образом, что, по Вашему мнению, они направлены на то, чтобы забросить мяч в корзину, а не на выполнение передачи.

Передача мяча в середину игровой площадки игроку, который ведет его непосредственно к корзине и успешно завершает проход, является атакующей. Однако если этот игрок должен отклониться от траектории своего движения с тем, чтобы обвести защитника, никакой атакующей передачи не записывается.

Статистикам следует принимать во внимание, что чем больше усилий игрок должен приложить для того, чтобы забросить мяч в корзину, тем меньше вероятности, что данная передача является атакующей.

Август 2010 Стр. 42 из 50



Атакующая передача может быть записана при передаче игроку в позиции центрового внизу ограниченной зоны при условии, что тот совершает немедленное действие при попытке забросить мяч в корзину.

В продолжение вышесказанного, атакующая передача не записывается только тогда, когда она лишь является последней передачей перед тем, как мяч заброшен в корзину, либо просто потому, что это была «хорошая передача». Определяющим фактором для атакующей передачи должны быть те усилия, которые прилагает игрок, забрасывающий мяч в корзину, а также его непосредственное намерение забросить мяч в корзину.

Кроме того, атакующая передача должна быть записана в ситуации, когда игрок, на которого была сделана данная передача, забивает с фолом либо пробивает штрафные броски в результате фола и хотя бы один из них удачен.

ПРИМЕРЫ:

1. После овладения подбором на своем щите A5 отдает передачу через всю игровую площадку на A4, который не забрасывает мяч в корзину после совершения прохода, но у него остается достаточно времени для того, чтобы без помех забросить мяч в корзину после подбора.

Никакая атакующая передача не присуждается, а записывается попытка броска с игры (FGA) и подбор на чужом щите, совершенный между моментом получения передачи и забрасыванием мяча в корзину.

2. А5 отдает передачу мяча A4, который колеблется, ищет возможность отдать передачу A3, но тот закрыт. Тогда он выполняет бросок и забрасывает мяч в корзину.

Никакой атакующей передачи не записывается.

3. А5 отдает передачу мяча A4, который делает один удар мячом в пол для установления равновесия, а затем выполняет бросок, забрасывая мяч в корзину.

A5 записывается атакующая передача при условии, что A4 сохранял намерение выполнить бросок.

4. A4 отдает великолепную передачу через всю игровую площадку на A5, который лишь переправляет мяч рукой A3, и тот беспрепятственно совершает проход и забрасывает мяч в корзину.

Даже несмотря на то, что передача от A4 привела к попаданию, она не была последней передачей перед забрасыванием мяча в корзину. Атакующая передача записывается A5.

5. АЗ отдает передачу мяча А5, который имитирует бросок, совершает поворот, делает один удар мячом в пол и забрасывает мяч в корзину броском сверху.

НИКАКОЙ атакующей передачи не записывается, поскольку игровое действие самостоятельно создал A5, а не A3.

 А1 выполняет вбрасывание из-за лицевой линии за корзиной команды соперников и отдает передачу А3, который забрасывает мяч в корзину с игры.

А1 записывается атакующая передача.

Август 2010 Стр. 43 из 50

Е. ПЕРЕХВАТЫ.

Перехват записывается защитнику в том случае, когда его целенаправленные активные действия заставляют соперника совершить потерю мяча. Никакой перехват не записывается в том случае, если мяч становится мертвым и защищающейся команде предоставляется вбрасывание из-за пределов игровой площадки. Командного перехвата **не существует**, и поэтому он не может быть записан.

Защитник может заработать перехват следующими способами:

- Выхватыванием мяча из рук соперника, который держит или ведет его.
- Перехватом передачи соперника.
- Выбиванием мяча из рук нападающего, контролирующего мяч, или прерыванием передачи соперника:
 - непосредственно на своего партнера.
 - таким образом, что никто не контролирует мяч и затем его партнер овладевает мячом.
 - таким образом, что никто не контролирует мяч, после чего его партнер и соперник одновременно овладевают мячом, что приводит к ситуации спорного броска и защищавшейся команде предоставляется мяч в соответствии с правилом поочередного владения (очевидно, что этого не может происходить в том случае, когда вбрасывание в результате процесса поочередного владения предоставляется в начале периода). Отбивание или прерывание передачи мяча необязательно означают установление контроля над ним.

Только в одном случае может быть записан перехват, когда мяч становится мертвым – если действия защитника вызывают ситуацию спорного броска и его команда имеет право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

Для того чтобы заработать перехват, защитник должен быть инициатором действия, вызвавшего потерю, а не просто извлечь из нее пользу. Например, если нападающий отдает передачу мяча непосредственно в руки защитника таким образом, что тому нет необходимости перемещаться для того, чтобы перехватить мяч, никакой перехват не записывается.

Если перехват записывается защитнику, то, соответственно, и потеря обязательно должна быть записана нападающему игроку. Обратное может и не применяться – потеря не всегда означает, что произошел перехват (может иметь место нарушение, плохая передача или фол в нападении). Статистики должны определить, что мяч действительно был потерян, для того чтобы записать перехват.

Во всех данных ситуациях перехват записывается игроку, который первым отбивает мяч, вызывая его потерю, а не его партнеру, который овладевает неконтролируемым мячом. Игроку, на котором совершен фол в нападении, перехват **не записывается**.

ПРИМЕРЫ:

1. А5 ведет мяч, когда тот выскакивает у него из рук и отскакивает к В4, который овладевает мячом, стоя на месте.

A5 записывается техническая потеря мяча, но перехват B4 не записывается, поскольку он не вызвал данного действия.

- 2. А5 ведет мяч в тот момент, когда В5 выбивает его у него из рук к В2.
 - А5 записывается техническая потеря мяча, а В5 перехват.
- 3. **В**2 применяет плотный защитный прессинг, который заставляет **А**2 совершить нарушение без касания мяча **В**2.

Август 2010 Стр. 44 из 50



А2 записывается техническая потеря мяча, но перехват В2 не записывается.

4. В5 прерывает передачу мяча от A4 в направлении A5, который инстинктивно пытается поймать мяч, но может лишь отбить его за боковую линию. Команде В предоставляется право на вбрасывание из-за боковой линии.

А4 записывается потеря при передаче, но перехват В5 не записывается.

5. В5 прерывает передачу мяча от A4 в направлении A5 в свободную часть игровой площадки, где A5 и B2 одновременно овладевают мячом и фиксируется спорный мяч. Команде В предоставляется мяч для вбрасывания из-за боковой линии (правило поочередного владения).

A4 записывается потеря при передаче, а B5 – перехват. A5 и B2 никак не отмечаются в статистике. Если команде A предоставляется мяч для вбрасывания в результате правила поочередного владения, то никакие статистические показатели не записываются.

6. А2 отдает передачу мяча непосредственно за пределы игровой площадки.

Никакого перехвата не записывается, в то время как А2 записывается потеря при передаче.

7. А1 ведет мяч и непреднамеренно ударяет мяч в свою ногу. Мяч катится по игровой площадке, и им овладевает В2.

Никакого перехвата не записывается, поскольку B2 не вызвал потерю, в то время как A1 записывается техническая потеря мяча.

8. Команда А устанавливает контроль над мячом после начального розыгрыша спорного броска.

Никакого перехвата не записывается, поскольку ни одна из команд не установила контроля над мячом перед розыгрышем начального спорного броска.

9. **А**4 выполняет неудачную попытку броска с игры (FGA). **М**яч касается кольца, ударяется о пол, и его ловит **В**2.

Никакого перехвата не записывается. A4 записывается попытка броска с игры (FGA), а B2 – подбор на своем щите.

ж. БЛОКШОТЫ.

Блокшот записывается игроку каждый раз, когда он значительно изменяет траекторию полета мяча после попытки броска с игры (FGA) и бросок неудачен. Им признается очевидное отклонение траектории полета мяча после броска, вызванное защитником. Мяч может покинуть, а может и не покинуть руки игрока, выполняющего бросок, для того чтобы блокшот был записан.

Бросок может считаться накрытым, даже когда мяч не находился в полете перед накрыванием. Более того, мяч необязательно должен находиться выше уровня плеча перед тем, как бросок может быть накрыт. Как было сказано ранее, процессом броска для статистических целей является непрерывное движение вверх и/или вперед по направлению к корзине с целью выполнить бросок.

В некоторых случаях, когда мяч потерян прежде, чем оказался в полете, в статистике может иметь место перехват при условии, что мяч оказывается в руках игрока защищающейся команды. Критерии должны применяться таким образом, что если мяч выбит выше уровня плеча, тогда записываются попытка броска с игры (FGA), блокшот и подбор. Если мяч выбит ниже уровня плеча, тогда должны быть записаны

Август 2010 Стр. 45 из 50



техническая потеря мяча и перехват, за исключением ситуации, когда нападающая команда сохраняет владение мячом, в случае которого никакие статистические показатели не записываются.

За блокшотом должен следовать подбор, если только мяч не становится мертвым прежде, чем игрок устанавливает контроль над мячом. Если мяч становится мертвым, тогда командный подбор предоставляется команде, выполняющей вбрасывание.

Блокшот должен быть записан только в том случае, когда траектория полета мяча после броска изменена настолько, что этого достаточно для того, чтобы помешать попаданию. Необходимо заметить, что когда бросок удачен, блокшот не может быть записан, даже несмотря на касание мяча.

ПРИМЕРЫ:

1. A5 выполняет бросок, и B5 касается мяча при попытке накрыть бросок. Мяч продолжает свой полет и попадает в корзину.

Поскольку мяч продолжил свой полет и попал в корзину, касание мяча В5 не оказало значительного влияния на траекторию его полета. Касание игнорируется, В5 записывается попытка броска с игры (FGA) и заброшенный мяч с игры (FGM), но блокшот В5 не записывается.

2. А5 совершает проход к корзине и выполняет попытку броска сверху, но В5 выбивает мяч у него из рук на уровне талии прежде, чем тот покинул руки А5. Мячом овладевает В4.

A5 записывается техническая потеря мяча и B5 записывается перехват. A5 возможно мог начать выполнение броска, однако мяч был выбит на уровне талии и поэтому записываются потеря и перехват.

3. А5 ведет мяч в ограниченной зоне по направлению к корзине, когда В5 выбивает мяч у него из рук. Мяч оказывается у В4.

А5 записывается техническая потеря мяча, а В5 – перехват. Для того чтобы записать попытку броска с игры (FGA), блокшот и подбор, А5 должен был выполнить бросок.

- 4. После выполнения попытки броска с игры (FGA) A2 (a) мяч накрывает B4 в тот момент, когда мяч находится на восходящей траектории полета, и мяч выходит за пределы игровой площадки (b) мяч накрывает B4 в тот момент, когда мяч находится на нисходящей траектории полета к корзине, и судьи фиксируют нарушение помехи попаданию в защите.
 - (a) A2 записывается попытка броска с игры (FGA), B4 записывается блокшот, а команде A записывается командный подбор на чужом щите. (b) A2 записываются попытка броска с игры (FGA) и заброшенный мяч с игры (FGM).
- 5. АЗ выполняет трехочковый бросок в прыжке, и мяч накрывает В4. АЗ сразу же ловит мяч и выполняет еще один трехочковый бросок в прыжке, который удачен.

A3 записывается попытка броска с игры (FGA), B4 записывается блокшот, A3 записывается подбор на чужом щите, A3 записываются попытка броска с игры (FGA) и заброшенный мяч с игры (FGM).

3. ФОЛЫ.

Фол фиксируется игроку по решению судьи. Игроку могут быть зафиксированы персональный, технический, неспортивный и дисквалифицирующий фолы. Тренеру могут быть зафиксированы технический фол тренеру ('C'), технический фол скамейке

Август 2010 Стр. 46 из 50



('B') и дисквалифицирующий фол. Важно дифференцировать данные типы фолов, когда статистическая программа предоставляет такую возможность.

Фолы соперника

Каждый раз, когда на игроке совершается фол, данному игроку записывается «фол соперника». В случае дисквалифицирующего фола, когда фол совершается в результате физического контакта с игроком, «фол соперника» записывается игроку, на котором был совершен фол.

ПРИМЕРЫ:

1. АЗ ведет мяч и совершает фол столкновения с В2.

АЗ записывается потеря (фол в нападении) и персональный фол. В2 записывается фол соперника (но не перехват).

2. А2 держит мяч в тот момент, когда на нем фолит В2.

А2 записывается фол соперника, а В2 записывается персональный фол.

И. УЧАСТИЕ В ИГРЕ / СЫГРАННОЕ ВРЕМЯ.

Для статистических целей **участие в игре** записывается игроку каждый раз, когда он является одним из пяти действующих игроков на игровой площадке и часы включены и/или когда записывается статистическое событие.

Сыгранное время должно вестись и записываться либо до секунды в том случае, если используется компьютерная программа, либо до ближайшей минуты в том случае, если статистика ведется вручную.

Для отображения только полных минут в статистическом отчете те минуты, которые включают менее 30 секунд, должны округляться и показания времени 30 секунд и более должны округляться до следующей минуты. Если игрок играет более нуля секунд, но менее одной минуты, тогда ему должна быть записана полная минута.

Игроку, который внесен в протокол, но не участвовал в игре, должно быть записано «Н/И» («Не играл») под его сыгранным временем.

ПРИМЕРЫ:

1. **А**1 **играет** 50 **секунд в игре**.

Если для ведения статистики используется компьютерная программа, A1 записывается 50 сыгранных секунд. Если статистика ведется вручную, A1 записывается 1 сыгранная минута.

2. **А**2 играет 25 минут 10 секунд в игре.

Если для ведения статистики используется компьютерная программа, A2 записывается сыгранные 25 минут 10 секунд. Если статистика ведется вручную, A2 записывается 25 сыгранных минут.

3. А12 внесен в протокол, но ни разу не вступал в игру.

A12 не записывается участие в игре, а его сыгранное время записывается как «Н/И».

4. В6 впервые вступает в игру. Судья передал мяч А3 за боковой линией. Прежде чем А3 вбросил мяч, В6 совершает дисквалифицирующий фол на A2.

В6 записывается участие в игре, а его сыгранное время записывается как 0. В6 также записывается дисквалифицирующий персональный фол, а A2 — фол соперника.



К. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КРИТЕРИИ.

Очки из ограниченной зоны.

Общее количество очков, набранных командой в результате заброшенных мячей с игры (FGM) из области игровой площадки внутри ограниченной зоны. Они включают все броски в прыжке, броски полукрюком, проходы к корзине, броски сверху и т.п.

Очки после потерь.

Общее количество очков, набранных командой во время владения мячом после потери мяча командой соперников. Они записываются независимо от того, выходит ли мяч за пределы игровой площадки, а очки могут быть набраны в результате заброшенного(ых) мяча(-ей) с игры (FGM) и заброшенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов) (FTM).

Очки со второй попытки.

Общее количество очков, набранных командой после подбора на чужом щите и прежде, чем команда соперников установила контроль над мячом. Они записываются независимо от того, выходит ли мяч за пределы игровой площадки, а очки могут быть набраны в результате заброшенного(-ых) мяча(-ей) с игры (FGM) и заброшенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов) (FTM).

Очки в быстрых прорывах.

Общее количество очков, набранных командой прежде, чем их соперники имели возможность поставить свою защиту (обычно не более восьми секунд) при владении мячом после потери командой соперников и без выхода мяча за пределы игровой площадки. Очки могут быть набраны в результате заброшенного(-ых) мяча(-ей) с игры (FGM) и заброшенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов) (FTM).

Очки скамейки.

Общее количество очков, набранных командой, за исключением игроков стартовой пятерки.

Равенство счета.

Количество раз, когда счет был равным во время игры (за исключением 0:0).

Количество смен лидера.

Количество раз, когда лидерство менялось от одной команды к другой во время игры.

Наибольшее лидерство в счете.

Наибольшее лидерство в счете, которое имела каждая из команд во время игры, а также когда это происходило (период и время).

Наибольший рывок в счете.

Наибольшая разница очков подряд, набранных командой без набранных очков командой соперников.



9. ПАМЯТКА ГЛАВНОМУ СЕКРЕТАРЮ

9.1. Главный секретарь турнира — судья, включённый в состав Главной судейской коллегии на данный турнир. Он отвечает за комплектование и работу бригады судейсекретарей на матчах соревнований по баскетболу, а также за информационнотехническую поддержку и оформление всей документации турнира. На официальные соревнования, проводимые под эгидой РФБ и Суперлиги главный секретарь назначается Департаментом по организации и проведению Чемпионата из числа наиболее опытных судей, выполняющих требования Регламента Чемпионата и «Официальных Правил баскетбола». На все остальные турниры назначение может проводить местная Федерация или Коллегией судей из числа наиболее опытных судей. Главный секретарь подчиняется главному судье тура.

Главный секретарь не входит в состав секретарской бригады, назначенной на матч.

9.2. Обязанности главного секретаря.

До начала турнира:

- 9.2.1. **Не позднее чем за три (3) дня** до начала турнира связаться с главным судьёй и определить список необходимой документации, канцтоваров и технического оборудования, необходимого для проведения турнира. Подготовить бланки протоколов и отчёта о работе ГСК, турнирные таблицы, календарь игр (если он известен заранее) и оформить папки ГСК и команд.
- **9.2.2.** Главный секретарь должен принимать участие в мандатной комиссии турнира по допуску игроков либо, при отсутствии таковой, на техническом совещании накануне дня проведения игр и составить по его окончании протокол.
- 9.2.3. Главный секретарь должен следить за соблюдением пунктов Регламента в отношении судей-секретарей со стороны клуба-хозяина по материально-техническому и информационному обеспечению матча. Для этого необходимо получить от клуба-хозяина и подготовить к играм: униформу для бригады судей-секретарей, указатели фолов игрока, указатели командных фолов, два (2) резервных секундомера, стрелку поочередного владения, проверить наличие и подключение пультов: табло, игровых часов и устройства двадцати четырех секунд, компьютера с обновлённой базой данных для ведения статистики, принтера, подключения к сети Интернет (для игр Суперлиги).
- * Примечание: рекомендуется иметь на секретарском столике устройства связи со службами спортивного сооружения.
- **9.2.4.** Кроме того, необходимо проверить наличие информационного стенда, где будет размещаться текущая и итоговая информация о ходе турнира. Перед его началом рекомендуется разместить:
- турнирную таблицу текущего турнира;
- турнирную таблицу предыдущего турнира или текущее положение в соревнованиях, частью которого является данный тур;
- календарь игр (по-возможности: с расписанием тренировок команд), включая запланированные мероприятия: открытие и закрытие турнира, конкурса и т.п.;
- если планируется проведение конкурсов, можно разместить их условия;
- составы команд с указанием возраста игроков, роста, (по-возможности: веса), спортивного звания, игрового амплуа, баскетбольного гражданства, фамилий и имён тренера, помощника тренера и капитана команды;
- иной, касающейся данных соревнований, информации.



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 9. ПАМЯТКА ГЛАВНОМУ СЕКРЕТАРЮ

Август 2010 Стр. 49 из 50

9.2.5. Главный секретарь обязан координировать действия бригады с программой проведения турнира. Для этого в ГСК разрабатывается план проведения соревнований: назначается время проведения игр и дополнительные мероприятия, как то проведение конкурсов, парадов открытия и закрытия соревнований и т.п.

В течение игрового дня турнира:

- 9.2.6. **За сорок** (40) **минут** до начала игры главный секретарь обязан проверять явку всех членов бригады. В случае отсутствия кого-либо из них выяснить причину и принять меры к замене отсутствующего.
- * **Примечание**: главный секретарь турнира обязан знать и уметь выполнять функции каждого члена бригады судей-секретарей, чтобы в случае крайней необходимости быть способным заменить любого из них.
- 9.2.7. **Не позднее чем за тридцать** (30) **минут** до начала игры обеспечить присутствие всех членов бригады судей-секретарей непосредственно на своих рабочих местах и представить их комиссару матча. Согласовать с комиссаром и довести до всех членов бригады порядок действий в нештатных ситуациях, которые не оговорены в «Официальных Правилах баскетбола» и Регламенте. Проконтролировать проверку работоспособности игровых часов, устройства двадцати четырех секунд и табло счета судьями-секретарями.
- 9.2.8. Проконтролировать, чтобы **не позднее чем за двадцать** (20) **минут** до начала игры тренер или администратор каждой команды предоставили секретарю техническую заявку команды на игру с фамилиями, именами и соответствующими номерами игроков, допущенных к участию в игре, а также фамилиями тренера, помощника тренера и сопровождающих лиц, имеющих право находиться в пределах зоны скамейки команды. Кроме того, в заявке обязательно должен быть указан капитан команды и представитель клуба/команды на матче. Следует отметить, что в протокол игры может быть внесено не более одного (1) помощника тренера.
- * **Примечание**: для соревнований по туровой системе при отсутствии изменений в составах команд целесообразно получить технические заявки на мандатной комиссии или техническом совещании перед турниром!
- 9.2.9. Во время игры следить за четким выполнением судьями-секретарями их должностных обязанностей и соблюдением рабочей дисциплины. Проследить, чтобы во время игры тренеры обеих команд и комиссар оперативно получали текущую статистику.

9.2.10. После окончания игры:

- передать каждому тренеру соответствующую копию Официального протокола игры (в случае, если команда желает получить его сразу после игры, а не в итоговой папке) и официальный статистический отчет, а главному судье оригинал Официального протокола игры и официальный статистический отчет;
- проставить счет матча в таблице на информационном стенде и там же разместить статистический отчёт матча;
- в случае если во время матча произошел сбой в работе статистической программы проследить, чтобы секретари-статистики устранили неисправность, восстановили статистику игры по рукописным записям и не покидали своих рабочих мест до тех пор, пока официальный статистический отчет не будет передан тренерам и главному судье.

По-окончании игрового дня турнира:

9.2.11. Оформить информационный стенд:



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 9. ПАМЯТКА ГЛАВНОМУ СЕКРЕТАРЮ

Август 2010 Стр. 50 из 50

- проверить наличие всех результатов игрового дня в турнирной таблице (повозможности: вывесить текущее положение команд в турнире из Web-баскет);
- разместить текущий рейтинг игроков: по результативности, блокшотам, атакующим передачам и другим статистическим показателям;
- иную информацию о ходе турнира.
- 9.2.12. Разложить собранную в течение дня документацию по папкам ГСК и команд.
- 9.2.13. По поручению главного судьи турнира подготовить необходимые документы к следующему игровому дню.

По-окончании турнира:

- **9.2.14.** Заполнить окончательно турнирную таблицу и вывести итоговую классификацию команд.
- 9.2.15. Заполнить наградные бланки для команд и другую документацию.
- **9.2.16**. Разместить на информационном стенде итоговую информацию о турнире: классификацию, итоговый рейтинг и т.п.
- 9.2.17. Окончательно сформировать и раздать представителям команд отчётные папки по турниру.
- 9.2.18. Совместно с главным судьёй тура заполнить отчёт ГСК и проследить за наличием всей итоговой документации о проведении тура в папке ГСК:
- отчёт главной судейской коллегии;
- турнирная таблица и классификация команд;
- итоговые рейтинги игроков и команд;
- календарь игр и мероприятий на турнире;
- оригиналы протоколов и статистические отчёты всех игр турнира;
- назначения и оценки судей на матчах;
- технические заявки команд с указанием фамилий, имён, возраста игроков, роста, (по-возможности: веса), спортивного звания, игрового амплуа, баскетбольного гражданства, а также фамилии и имени тренера, помощника тренера и капитана команды;
- копии паспортов команд, выдаваемые Департаментом или заявки команд на участие в турнире с подписью врача и печатью физдиспансера;
- иная информация по турниру (как то: отчёты о проведении конкурсов и т.п.).