

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ БАСКЕТБОЛА
ЗАО «ИНФОБАСКЕТ»



МЕТОДИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ ПО БАСКЕТБОЛУ

Издание третье - переработанное и дополненное

Москва – 2006 год



ВВЕДЕНИЕ:

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

Их задача: регистрировать каждое событие матча в протоколе, 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.

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 выглядеть опрятно, иметь единую форму одежды, знать нюансы по выполняемой должности и особенности взаимодействия с коллегами, комиссаром и судьями на площадке.»

Адрес ИнфоБаскет:

119992, Москва, Лужнецкая набережная, 8

тел. (495) 201-94-19, тел./факс (495) 201-94-18

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

Адрес электронной почты: webmaster@basket.ru.



СОДЕРЖАНИЕ

1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ	4
2. ПАМЯТКА БРИГАДИРУ	6
<u>МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ:</u>	
3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА.....	7
4. ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ (ОПЕРАТОР ТАБЛО)	14
5. СЕКУНДОМЕТРИСТ	15
6. ОПЕРАТОР УСТРОЙСТВА ДВАДЦАТИ ЧЕТЫРЕХ (24) СЕКУНД	17
7. СУДЬЯ-ИНФОРМАТОР (ДИКТОР)	20
8. РУКОВОДСТВО ДЛЯ БАСКЕТБОЛЬНЫХ СТАТИСТИКОВ.....	27

1. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

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

- **АСУ** – автоматизированная система управления, включающая в себя компьютерную технику, программное обеспечение и специалистов для ведения баскетбольной статистики.
- **Баскетбольная Суперлига (далее – БС)** – некоммерческое учреждение, осуществляющее организацию, подготовку и проведение Чемпионата Суперлиги в рамках Чемпионата России.
- **Департамент по организации и проведению Чемпионатов России и Суперлиги (далее – Департамент)** – орган, созданный в установленном порядке РФБ и БС и осуществляющий организацию и управление проведением Чемпионатов России и Баскетбольной Суперлиги, а также Первенством ДЮБЛ.
- **ДЮБЛ** – Детско-юношеская баскетбольная лига, созданная по инициативе РФБ и БС.
- **Игрок** – физическое лицо, обладающее необходимыми навыками для игры в баскетбол, в качестве игрока-любителя или игрока-профессионала систематически занимающееся баскетболом и принимающее участие в баскетбольных соревнованиях.
- **Игрок, имеющий паспорт категории «Р»** – это игрок, принимающий участие в баскетбольных соревнованиях, который 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 игрок, имеющий **европейское гражданство**, который принимает участие в баскетбольных соревнованиях 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 игрок, имеющий **неевропейское гражданство**, который принимает участие в баскетбольных соревнованиях и в соответствии с нормами Регламента ФИБА и ФИБА-Европа **не имеет права** выступать за национальную (молодежную, юниорскую, кадетскую) сборную команду России.
- **Инспектор** – лицо, исполняющее свои обязанности в соответствии с настоящим Регламентом.
- **Клуб-визитер** – клуб, принимающий участие в матче на площадке соперников.
- **Клуб-хозяин** – клуб, отвечающий за проведение матча на своей площадке.
- **Команда** – коллектив игроков, тренеров и других работников клуба.
- **Основная команда** – команда баскетбольного клуба, имеющего в более низких дивизионах/лигах свою фарм-команду.
- **«Официальные Правила баскетбола»** – документ, утвержденный ФИБА.



- **Паспорт игрока** – документ РФБ, удостоверяющий принадлежность физического лица к команде и дающий право включения его в паспорт данной команды, который выдается после внесения добровольного денежного взноса в сумме, определяемой Регламентом.
- **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 после внесения добровольного денежного взноса в сумме, определяемой Регламентом.
- **Паспорт тренера** – документ РФБ, дающий право исполнять обязанности тренера на играх Чемпионата, который выдается после внесения добровольного денежного взноса в сумме, определяемой Регламентом.
- **Регламент** – нормативный документ РФБ, определяющий порядок и условия участия профессиональных баскетбольных клубов, нелюбительских команд, игроков, тренеров, официальных и сопровождающих лиц, спонсоров, судей, комиссаров, инспекторов и судей-секретарей в соревнованиях Чемпионата России и Баскетбольной Суперлиги.
- **РФБ** – Общероссийская общественная организация «Российская Федерация баскетбола» – юридическое лицо, созданное и действующее в соответствии с законодательством Российской Федерации, аккредитованное Федеральным 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.
- **Совет Лиги** – коллегиальный орган управления БС.
- **Сопровождающие лица** – лица, включенные в паспорт команды и имеющие право находиться на скамейке команды во время игры.
- **Судья, комиссар, судья-секретарь** – лица, имеющие соответствующие паспорта РФБ и исполняющие свои обязанности в соответствии с «Официальными Правилами баскетбола» и настоящим Регламентом.
- **Фарм-команда** – команда, образованная внутри клуба для участия в соревнованиях более низких дивизионов/лиг с целью подготовки резерва и имеющая с этим клубом юридическую, организационно-правовую и финансовую общность.
- **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 России и Баскетбольной Суперлиги** – совокупность и каждый отдельный матч регулярного Чемпионата среди женских и мужских клубов/команд.

2. ПАМЯТКА БРИГАДИРУ

2.1. **Бригадир** (или – старший бригады судей-секретарей) – судья-секретарь, отвечающий за назначение на матчи судей-секретарей, их оповещение и прибытие на матч, а также координирующий работу бригады судей-секретарей за секретарским столиком непосредственно до и во время матча. Бригадир назначается либо местной Коллегией судей, либо местной Федерацией баскетбола, либо клубом из числа наиболее опытных судей-секретарей, знающих 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 полную ответственность за работу всей бригады судей-секретарей. Он подчиняется комиссару и судьям матча.

2.2. Обязанности бригадира.

2.2.1. **Не позднее чем за три (3) дня** до даты проведения игры бригадир должен оповестить судей-секретарей об их назначении, для того чтобы дать членам секретарской бригады время на подготовку, а также в случае необходимости иметь возможность внести коррективы в назначения.

2.2.2. Бригадир должен следить за соблюдением требований Регламента в отношении судей-секретарей со стороны клуба-хозяина по материально-техническому и информационному обеспечению матча, а также координировать действия бригады с программой проведения игры.

2.2.3. **За сорок (40) минут** до начала игры бригадир обязан проверить явку всех членов бригады. В случае отсутствия кого-либо из них необходимо выяснить причину и принять меры по замене отсутствующего.

2.2.4. Получить от клуба и подготовить к игре: униформу для бригады, Официальный протокол, указатели фолов игрока, указатели командных фолов, два (2) резервных секундомера, указатель поочередного владения (стрелку), проверить наличие и подключение пультов: табло, времени игры и устройства двадцати четырех (24) секунд, компьютера и принтера для ведения статистики, подключения к сети Интернет (для клубов Дивизиона «А» Суперлиги). Проконтролировать проверку работоспособности игровых часов, устройства двадцати четырех (24) секунд и табло счета судьями-секретарями.

Примечание: рекомендуется 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 нестандартных ситуациях, которые не оговорены в Правилах и Регламенте.

2.2.6. Проконтролировать, чтобы **не позднее чем за двадцать (20) минут** до начала игры тренер каждой команды предоставил секретарю список команды с фамилиями и соответствующими номерами игроков, допущенных к участию в игре, а также фамилиями капитана, тренера и помощника тренера (кроме того, для игр Евролиги – фамилий и должностей сопровождающих лиц, имеющих право находиться в пределах зоны скамейки команды во время игры).



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 получали текущую статистику согласно требований Регламента. 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 игры произошел сбой в работе статистической программы, бригадир обязан проследить за тем, 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 и соответствующим образом отправлен в адрес РФБ.

2.2.9. Только после выполнения всех обязанностей, предписанных данным Руководством и с разрешения комиссара матча, считать работу бригады завершенной и покинуть рабочее место.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ **ДЛЯ СУДЕЙ-СЕКРЕТАРЕЙ**

3. СЕКРЕТАРЬ ОСНОВНОГО ПРОТОКОЛА

3.1. **Секретарь основного протокола** игры организационно подчиняется старшему бригады судей-секретарей (если он сам не является старшим бригады).

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 секретарю рекомендуется находиться на своем рабочем месте за секретарским столиком. С этого момента он должен заниматься оформлением официального протокола игры.

3.2.2. Секретарь должен подготовить все необходимые принадлежности для своей работы: свисток или другое сигнальное устройство (его звук должен отличаться от сигналов судей на площадке, секундометриста и оператора двадцати четырех (24) секунд), по две ручки контрастных цветов: красного и черного либо красного и синего, линейку, планшет (при отсутствии протоколов-самокопиров – копирку и скрепки). Также проверить наличие указателей фолов игрока, указателей командных фолов, указателя поочередного владения (стрелки), бланка официального протокола. Получить от старшего бригады списки команд с фамилиями и соответствующими номерами игроков, допущенных к участию в игре, а также фамилиями капитана, тренера и помощника тренера (кроме того, для игр Евролиги – фамилиями и должностями сопровождающих лиц, имеющих право находиться в пределах зоны скамейки команды во время игры).

3.2.3. Не позднее чем **за двадцать (20) минут** до назначенного времени начала игры начать заполнять протокол игры. Запись в протокол составов играющих команд производится по техническим заявкам, проверенным комиссаром матча. 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)).

Секретарь должен знать в лицо тренеров и помощников 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 площадку в начале игры секретарь должен до розыгрыша спорного броска проверить совпадение номеров игроков на площадке со стартовыми пятерками, отмеченными в протоколе. После этого, получив подтверждение готовности к игре остальных членов бригады, секретарь должен жестом сообщить судье о своей готовности к работе. Если обнаруживается несоответствие в стартовых составах, необходимо незамедлительно проинформировать об этом судей на площадке.

3.2.6. После того как одна из команд установила контроль над мячом после розыгрыша спорного броска в начале игры, секретарь должен установить/включить указатель поочередного владения (стрелку) в сторону направления вбрасывания 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. 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, секретарь должен уточнить решение судьи.

3.2.8. Если примерно в одно и то же время происходит несколько событий, которые необходимо внести в протокол, секретарю рекомендуется действовать в следующей последовательности:

- записать изменение счета и номер игрока;
- записать и показать указкой количество фолов игрока (т.к. возможен пятый (5-ый) фол игроку, и тогда необходимо подать сигнал и сообщить об этом судьям);
- подать сигнал на замену или тайм-аут;
- отметить фолы команды, и при четвертом (4-ом) командном фоле сообщить об этом комиссару, а также подготовить указатель командных фолов;
- произвести при необходимости остальные записи (фиксацию тайм-аута, выход на площадку нового игрока и т.д.);
- проверить соответствие информации в протоколе с показаниями на табло.

3.2.9. **Прежде чем подать сигнал о замене игроков** необходимо проверить, имеют ли право заменяющие игроки вступить в игру (внесены ли они в протокол и не совершили ли они пять (5) фолов). Можно получить информацию у заменяющих игроков о номерах тех игроков, которых они заменяют.



3.2.10. В тот момент, когда мяч становится «живым» вслед за четвертым (4-ым) командным фолом, необходимо поместить указатель командных фолов на край секретарского столика, ближайший к скамейке команды, совершившей фол.

3.2.11. Фолы игрокам, совершенные в перерывах в игре (период времени за двадцать (20) минут до начала игры также входит в определение «перерыва в игре»), записываются в графу «Персональные фолы» и в графу «Командные фолы» периода, следующего за перерывом. Если к этому моменту игрок уже совершил пять (5) фолов, запись производится только в графу фолов тренера (за исключением дисквалифицирующего фолы 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. Если мяч стал «живым», необходимо воздержаться от подачи сигнала. Во время подачи сигнала необходимо достаточно продолжительное время сопровождать его жестом для того, чтобы было понятно, какую информацию сообщает секретарь.

3.2.13. Если судья слишком 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 заранее договориться с оператором табло и секундометристом о взаимодействии в этих моментах.

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 этого расхождения, за истину принимаются записи в протоколе, в соответствии с которыми должны быть исправлены показания на табло. При этом необходимо известить об этом старшего судью при первой возможности, когда мяч «мертвый» и игровые часы остановлены.

3.2.16. В случае обнаружения ошибок в протоколе необходимо проинформировать об этом старшего судью в первый момент, когда мяч «мертвый» и игровые часы остановлены, а затем исправить ошибку, попросив старшего судью утвердить исправление подписью.

При ошибочной записи в графе «Персональные фолы» рекомендуется перечеркивать ошибочную запись ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ ЧЕРТОЙ. Если этот же игрок снова получает фол, то эта запись перечеркивается КОСОЙ ЧЕРТОЙ «слева направо-сверху вниз» (\). Это будет свидетельствовать о том, что запись фолы действительна.

Пример:

A-757	СМОДИШ М.	8	X	P ₁	P ₃	R₂			
-------	-----------	---	---	----------------	----------------	--------------------------	--	--	--

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

3.2.17. Сразу же после окончания первой половины игры секретарь должен изменить направление стрелки поочередного владения, поскольку команды должны поменяться корзинами перед началом третьего периода. В перерывах необходимо делать соответствующие отметки в протоколе и не оставлять его без присмотра.

3.2.18. После окончания игры необходимо еще раз проверить правильность всех записей в протоколе, проследить, чтобы секундометрист, оператор двадцати (24) 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 матча для отправки в Департамент, второй экземпляр (розового



цвета) передается тренеру выигравшей команды, третий экземпляр (желтого цвета) – тренеру проигравшей команды.

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.

Протокол состоит из одного (1) оригинала и трех (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 необходимости передачи в ФИБА), где оригинал – голубого цвета. Если нет цветных копий, то все три (3) экземпляра протокола – белого цвета и протокол ведется с использованием копирки.

Примечания: **а)** рекомендуется, чтобы секретарь все записи в протоколе делал, используя ручки двух (2) различных цветов: одну – для первого и третьего периодов, другую – для второго и четвертого периодов (рекомендуются: красный и синий или красный и черный). Следует также иметь в виду рекомендации, изложенные в п 3.2.3.

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:

а) 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 «стартовой пятерки».

е) 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 свои согласия с фамилиями и соответствующими номерами своих игроков;
- подтвердить фамилии тренера и помощника тренера;
- отметить пятерых (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 данную процедуру.

3.3.4. В начале игры секретарь должен обвести в кружок значок «х» для пяти (5) игроков каждой команды, которые начинают игру.

Во время игры, когда запасной игрок впервые вступает в игру, секретарь должен поставить маленький значок «х» рядом с номером игрока в колонке «Уч. в игре», не обводя его в кружок.

3.3.5. Тайм-ауты. Предоставленные тайм-ауты должны записываться в протокол внесением минуты игрового времени периода в соответствующих клетках, расположенных снизу под названием команд. По окончании каждого периода внутри неиспользованных клеток проводятся две (2) параллельные горизонтальные линии.

3.3.6. 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 «У». Второй неспортивный фол также обозначается записью буквы «У» 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 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 или нескольких штрафных бросков, обозначается добавлением цифры, соответствующей количеству штрафных бросков (1, 2 или 3), рядом с буквами «Р», «Т», «У», «С», «В» или «D» (например: P₂).
- Все фолы против обеих команд, влекущие за собой одинаковые наказания и компенсирующиеся согласно Ст. 42 Правил (Особые ситуации), должны обозначаться с добавлением маленькой буквы «с» рядом с буквами «Р», «Т», «У», «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.

3.3.7. Примеры дисквалифицирующих фолов.

Дисквалифицирующие фолы тренерам, помощникам тренеров, запасным и сопровождающим команду **за покидание зоны скамейки команды (Ст. 39 Правил - Драка)** должны записываться 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 дисквалифицирован и тренер, и помощник тренера:

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

Если запасной имеет менее четырех (4) фолов, тогда буквы «F» должны быть записаны во всех оставшихся клетках для фолов:

003	МИЛОСЕРДОВ А.	6	Ä	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	---------------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

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

002	ПАШУТИН З.	5	Ä	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	------------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

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

015	САВРАСЕНКО А.	11	C	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	---------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Кроме того, в вышеуказанных примерах дисквалификации 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 Правил) должен быть записан следующим образом:

E-001	ПАПАЛУКАС Т.	4	Ä	D				
-------	--------------	---	---	---	--	--	--	--

и

Тренер:	МЕССИНА Э.	B ₂		
Помощник тренера:	ПАШУТИН Е.			

Дисквалифицирующий фол помощнику тренера (за исключением Ст. 39 Правил) должен быть записан следующим образом:

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

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

015	КУДЕЛИН И.	11	C	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

и

Тренер:	КАЗАРЖЕВСКИЙ С.	B ₂		
----------------	-----------------	----------------	--	--

3.3.8. Командные фолы.



Для записи командных фолов в протоколе предусмотрены по четыре (4) клетки для каждого периода (снизу под названием команды и над фамилиями игроков).

Каждый раз, когда игрок совершает персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол (за исключением Ст. 39 Правил), секретарь также должен записать фол команде этого игрока, зачеркивая большим значком «Х» соответствующую клетку.

3.3.9. Текущий счет.

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

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 с линии 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 с линии 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 свою собственную корзину, записывается как заброшенный капитаном команды соперников, **находящимся на игровой площадке**;
- очки, засчитанные в том случае, когда мяч не входит в корзину (Ст. 31 Правил – 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 периода (включая возможные дополнительные периоды) секретарь продолжает отмечать набранные очки (как приведено выше) с той цифры, на которой он остановился (но другим цветом);
- 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. 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.

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 этого 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 (24) 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; подписание протокола старшим судьей 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 полевые судьи должны оставаться в распоряжении старшего судьи до тех пор, пока он не даст им разрешения уйти.

4. ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ (ОПЕРАТОР ТАБЛО)

- 3.1. **Помощник секретаря** (далее – оператор табло) управляет табло счета и помогает секретарю, организационно подчиняется старшему бригады судей-секретарей. Он занимает место за секретарским столиком справа от секретаря основного протокола.
- 3.2. **Обязанности оператора табло.**
- 3.2.1. Оператор табло обязан появиться в игровом зале **не позднее чем за сорок (40) минут до назначенного времени начала игры**, проверить исправность аппаратуры и при неисправности обеспечить ее работоспособность. Он должен обеспечить связь и взаимодействие с аппаратной (если она есть).
- 3.2.2. Он обязан занять свое рабочее место за секретарским столиком одновременно с секретарем и помочь секретарю в заполнении протокола (при необходимости).
- 3.2.3. Он обязан проверить правильность информации, выводимой на табло (названия и составы команд): первой (слева) на табло указывается название команды-хозяина площадки или команды, указанной в расписании первой.
- 3.2.4. Оператор табло помогает секретарю, следя за ходом игры на площадке, и дублирует ему голосом (по договоренности с секретарем):
- при заброшенных мячах: команда; № игрока; количество очков;
 - при фиксации фолов: команда; № игрока, совершившего фол; количество предоставленных штрафных бросков (по жесту судьи);
 - при заменах: команда; № входящего на площадку игрока;
 - при тайм-аутах: команда, затребовавшая минутный перерыв.
- 3.2.5. Оператор табло регулярно проверяет (совместно с секретарем) правильность показаний на табло и в случае расхождений немедленно информирует об этом секретаря.
- 3.2.6. Необходимо быть особенно внимательным, если примерно в одно и то же время на площадке происходит несколько событий (заброшен мяч; зафиксирован фол; предоставлен тайм-аут; замены и т.д.) для того, чтобы правильно ввести всю информацию о событиях на табло и помочь секретарю правильно заполнить протокол. В подобных случаях рекомендуется следующий порядок ввода информации на табло с одновременным сообщением секретарю:
- изменение счета (команда; № игрока; количество набранных очков);
 - фол игроку (команда; № игрока; количество предоставленных штрафных бросков);
 - тайм-аут (команда);
 - количество командных фолов (если эта информация вводится вручную).



3.2.7. В случае если на табло введена ошибочная информация (два (2) очка записаны не той команде, фол не тому игроку и т.д.), необходимо исправить ошибку и попросить судью-информатора сообщить правильную информацию.

3.2.8. При расхождении информации на табло и в протоколе не следует спешить вносить изменения: надо попытаться совместно с секретарем восстановить объективную картину и только после этого исправить информацию на табло.

3.2.9. Если информация на табло не совпадает с протоколом и невозможно установить ее достоверность, в первый же момент, когда мяч становится «мертвым» и игровые часы остановлены, следует обратиться через секретаря к судьям на площадке и комиссару матча для восстановления правильности 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 сразу же после того, как судья даст свисток и продемонстрирует соответствующий жест.

3.2.11. После окончания игры оператор табло имеет право покинуть рабочее место только с разрешения комиссара.

5. СЕКУНДОМЕТРИСТ

5.1. **Секундометрист** организационно подчиняется старшему бригады судей-секретарей. Располагается за секретарским столиком между оператором двадцати четырех (24) секунд и комиссаром матча.

5.2. **Обязанности секундометриста.**

5.2.1. Секундометрист должен до начала игры изучить все особенности функционирования игровых часов, подачи автоматического сигнала (сирены), а также особенности взаимодействия основных игровых часов и устройства отсчета двадцати четырех (24) секунд.

5.2.2. Секундометрист должен всегда иметь готовым к работе резервный секундомер и резервный сигнал (свисток).

На случай чрезмерного шума в игровом зале, влияющего на слышимость сигнала секундометриста, ему рекомендуется иметь при себе стартовый пистолет.

5.2.3. Сигнал игровых часов (сирена) должен отличаться (по тону и/или громкости) от сигналов судей, секретаря и оператора двадцати четырех (24) секунд.

5.2.4. Секундометрист обязан:

- проинформировать судей за десять (10), шесть (6), три (3) минуты и полторы (1:30) минуты до начала игры и за три (3) минуты и полторы (1:30) минуты до начала третьего периода, а также за тридцать (30) секунд до начала второго, четвертого и каждого дополнительного периода;
- подготовить специальный секундомер для отсчета времени перерывов и тайм-аутов в игре (может быть использован резервный секундомер).

5.2.5. Во время игры секундометрист должен руководствоваться следующими принципами:

- включать игровые часы только по касанию мяча игроком на площадке (если не видно момента касания, секундометристу следует ориентироваться на соответствующий жест судьи);
- выключать часы только по свистку судьи и его одновременному жесту (при чрезмерном шуме зрителей следует ориентироваться на соответствующий жест судьи).

Исключения:



А) Секундометрист должен остановить игровые часы в том случае, когда заброшен мяч с игры в корзину команды, попросившей тайм-аут. После этого секретарь своим жестом должен сообщить судьям о том, что поступила просьба о предоставлении тайм-аута. Такая ситуация требует четкого взаимодействия между секундометристом и секретарем.

Б) Секундометрист должен остановить игровые часы в том случае, когда заброшен мяч с игры в корзину команды в последние две (2) минуты четвертого периода или в последние две (2) минуты любого дополнительного периода.

В) Секундометрист должен остановить игровые часы в том случае, когда звучит сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч.

5.2.6. За три (3) минуты и за полторы (1:30) минуты до начала первого и третьего периода, а также за тридцать (30) секунд до начала второго, четвертого и каждого дополнительного периода секундометрист должен подать свой сигнал.

5.2.7. При предоставлении тайм-аута секундометрист по жесту судьи должен включить специальный секундомер для отсчета времени тайм-аута. Он также должен подать свой сигнал за десять (10) секунд до истечения отведенного времени тайм-аута, а также когда тайм-аут закончен.

В тех случаях, когда информация о времени тайм-аута выводится на информационное табло, секундометрист обязан проконтролировать включение устройства отсчета времени тайм-аута оператором табло по соответствующему жесту и свистку судьи.

5.2.8. С целью снижения вероятности совершения ошибки секундометристу следует контролировать (визуально или каким-либо другим способом) каждое включение и остановку игровых часов (либо резервного секундомера).

5.2.9. Если игровые часы по какой-либо причине остановились, секундометрист должен как можно быстрее подать свой звуковой сигнал (сиреной, свистком или стартовым пистолетом). Секундометрист также должен отсчитывать период (продолжительность) времени с момента своего сигнала и при необходимости проинформировать судей о продолжительности этого периода времени.

5.2.10. Если звуковой сигнал секундометриста (сирена, свисток, пистолет) не услышан судьями, секундометрист должен использовать любые доступные ему средства для того, чтобы уведомить старшего судью: поднять руку, встать из-за стола и т.п.

5.2.11. В конце каждого периода секундометристу рекомендуется последние пять (5) секунд отсчитывать вслух по показанию игровых часов («Пять, четыре, три, две, одна!»), отбивать соответствующий такт свободной рукой (не очень громко, но так, чтобы это было понятно комиссару), а при слове «Ноль!» должен прозвучать сигнал.

В этих случаях секундометрист следит за показаниями времени на игровых часах, а комиссар (и оператор двадцати четырех (24) секунд) наблюдает за событиями на площадке.

В случае если в последние секунды любого периода игры устройство двадцати четырех (24) секунд выключено, оператор двадцати четырех (24) секунд помогает секундометристу, контролируя ход игры на игровой площадке.

5.2.12. Если игровые часы вышли из строя и игровое время ведется по резервному секундомеру, секундометрист должен каждую минуту через судью-информатора сообщать играющим командам, комиссару и зрителям о том, сколько времени осталось до окончания периода.

В таких случаях в конце любого периода игры секундометрист должен последние пять (5) секунд отсчитывать вслух по показанию резервного секундомера и по истечении игрового времени должен немедленно подать звуковой сигнал.

5.2.13. Мяч становится «мертвым» и игровые часы должны быть немедленно остановлены, когда звучит сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч.



Поэтому в последние секунды 24-секундного командного контроля мяча секундометристу рекомендуется помогать оператору двадцати четырех (24) секунд (контролировать показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд), в то время как оператору двадцати четырех (24) секунд следует контролировать ход игры на площадке.

Исключение: Если сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд звучит ошибочно в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч или ни одна из команд не контролирует мяча, сигнал игнорируется и игра продолжается.

5.2.14. Секундометристу рекомендуется не торопиться высказывать свое мнение относительно момента окончания игрового времени до тех пор, пока старший судья и/или комиссар не попросят его об этом.

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 (24) секунд и при необходимости уметь выполнять его функции.

Статья 18 Правил. Тайм-аут.

1. Каждый тайм-аут должен длиться одну (1) минуту. Не разрешается возобновлять игру раньше отведенного времени (к примеру, в том случае, если команда, затребовавшая тайм-аут, готова к продолжению игры до его окончания).

2. Два (2) тайм-аута могут быть предоставлены каждой команде в любое время в течение первой половины; три (3) – в любое время в течение второй половины и один (1) – в любое время в течение каждого дополнительного периода.

3. Возможность для предоставления тайм-аута появляется, когда:

а) мяч становится «мертвым», игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столику;

б) мяч становится мертвым после последнего или единственного штрафного броска;

в) заброшен мяч в корзину команды, которая запросила тайм-аут.

Секретарь должен подать свой сигнал до тех пор, пока мяч не станет «живым», т.е. не окажется в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого или единственного штрафного броска.

4. Каждый раз, когда судья останавливает игру, имеется возможность для предоставления тайм-аута обеим командам.

6. ОПЕРАТОР УСТРОЙСТВА ДВАДЦАТИ ЧЕТЫРЕХ (24) СЕКУНД

6.1. Оператор устройства двадцати четырех (24) секунд (далее – оператор двадцати четырех (24) секунд) организационно подчиняется старшему бригады судей-секретарей. Располагается за секретарским столиком слева от секундометриста.

До игры:

1. Судейское оборудование и аппаратура, предоставленные для работы оператору двадцати четырех (24) секунд, могут иметь специфические особенности. Поэтому оператор двадцати четырех (24) секунд должен до начала игры изучить все особенности функционирования устройства двадцати четырех (24) секунд, подачи автоматического сигнала (сирены), а также особенности взаимодействия игровых часов и устройства двадцати четырех (24) секунд.

2. Оператор двадцати четырех (24) секунд должен всегда иметь готовым к работе резервный секундомер и резервный сигнал (свисток).



На случай чрезмерного шума в игровом зале, влияющего на слышимость сигнала устройства двадцати четырех (24) секунд и резервного сигнала, оператору двадцати четырех (24) секунд следует иметь стартовый пистолет.

3. Сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд должен отличаться (по тону и/или громкости) от сигналов судей, секретаря и секундометриста.

Игра:

1. Оператор двадцати четырех (24) секунд должен руководствоваться следующими принципами:

- включать или продолжать отсчет времени на устройстве двадцати четырех (24) секунд каждый раз, когда игрок устанавливает контроль над «живым» мячом на игровой площадке;

- останавливать и сбрасывать показания к новым двадцати четырем (24) секундам (на устройстве не должно быть никаких показаний), как только:

а) судья дает свисток при фоле или нарушении;

б) мяч попадает в корзину после броска с игры или передачи;

в) мяч касается кольца после броска с игры (но не при передаче!)

Исключение: Если живой мяч застревает на опоре кольца и в результате процесса поочередного владения мяч предоставляется той же команде, которая перед этим контролировала мяч, показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд НЕ ДОЛЖНЫ быть сброшены.

г) игра остановлена из-за действия, связанного с командой, не контролирующей мяч.

д) игра остановлена из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только, по мнению судьи на площадке, команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение.

- сбрасывать показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд (на устройстве не должно быть никаких показаний) и вновь включать устройство, как только команда, соперников устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке;

- останавливать, но не сбрасывать показания к двадцати четырем (24) секундам, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в результате:

а) выхода мяча за пределы игровой площадки;

б) травмы игрока этой же команды;

в) ситуации спорного броска;

г) обоюдного фола;

д) компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.

2. Во время розыгрыша начального спорного броска не может происходить синхронного включения устройства двадцати четырех (24) секунд и основных игровых часов, потому что устройство двадцати четырех (24) секунд включается только после установления контроля над мячом одной из команд. Если при вбрасывании мяча из-за пределов игровой площадки игрок любой из команд касается мяча, но не овладевает им, то устройство двадцати четырех (24) секунд при этом касании не включается. Отсчет двадцати четырех (24) секунд начинается только в тот момент, когда один из игроков установит контроль над мячом.

3. Простое касание или отбивание мяча при попытке перехвата соперником не дает права на начало нового 24-секундного периода для команды, которая продолжает контролировать мяч. Только в момент установления контроля над мячом соперником после перехвата должен начинаться новый 24-секундный период.

Если команда соперников пыталась перехватить мяч, но не установила контроля над ним (игрок касается мяча, но не овладевает им), то показания на устройстве двадцати



четыре (24) секунд не сбрасываются и не возвращаются к двадцати четырем (24) секундам.

4. Во всех случаях, когда не происходит явной смены командного контроля мяча, оператору следует сначала остановить показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд, не сбрасывая их, а затем, в зависимости от ситуации, либо произвести сброс показаний, либо оставить показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд (при продолжении командного контроля мяча).

6. Каждый раз, когда судья дает свисток и останавливает игру, показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд должны быть остановлены (но не сброшены!). Дальнейшие действия оператора двадцати четырех (24) секунд будут зависеть от конкретного решения судьи.

7. Устройство двадцати четырех (24) секунд должно быть выключено (на табло не должно быть никаких показаний):

- при выполнении штрафных бросков;
- после броска с игры или неудачного последнего или единственного штрафного броска, когда идет борьба за подбор и происходят многократные касания мяча;
- когда команда устанавливает контроль над «живым» мячом на игровой площадке и на игровых часах остается менее двадцати четырех (24) секунд до окончания периода.

8. В случае если сигнал оператора двадцати четырех (24) секунд (сирена, свисток, стартовый пистолет) не был услышан судьями, оператор двадцати четырех (24) секунд должен использовать любые доступные ему средства для того, чтобы проинформировать старшего судью: поднять руку, встать из-за стола и т.п.

В подобном случае, если игровые часы не были остановлены, то игровое время следует восстановить на момент нарушения правила двадцати четырех (24) секунд.

9. В случае если по какой-либо причине устройство двадцати четырех (24) секунд выходит из строя, тогда оператор двадцати четырех (24) секунд должен как можно быстрее подать свой сигнал. Если сигнал не был услышан и игра продолжается, оператор двадцати четырех (24) секунд должен сделать все от него зависящее, чтобы судьи немедленно остановили игру (он может повторить сигнал, встать из-за стола и т.п.). В таких случаях оператор двадцати четырех (24) секунд должен сообщить старшему судье точное количество оставшегося времени командного контроля.

10. В случае если устройство двадцати четырех (24) секунд вышло из строя и игра ведется по резервному («контрольному») секундомеру, оператор двадцати четырех (24) секунд должен через судью-информатора постоянно сообщать играющим командам о прошедшем времени командного контроля начиная с пятнадцати (15) секунд владения мячом («15 секунд», «20 секунд» и т.п.). Последние четыре (4) секунды времени 24-секундного командного контроля следует отсчитывать вслух, и по истечении их немедленно подать звуковой сигнал.

11. В последние секунды 24-секундного периода рекомендуется, чтобы секундометрист помогал оператору двадцати четырех (24) секунд, контролируя при этом показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд, в то время как оператор двадцати четырех (24) секунд контролирует ход игры на площадке. Оператору двадцати четырех (24) секунд рекомендуется последние секунды командного контроля отсчитывать вслух.

12. В случае если в последние секунды любого периода устройство двадцати четырех (24) секунд выключено, оператор двадцати четырех (24) секунд должен помогать секундометристу, контролируя ход игры на площадке.

13. По окончании игры оператор двадцати четырех (24) секунд обязан вписать свою фамилию печатными буквами в протокол игры. Он не имеет права покидать рабочее место до разрешения комиссара.

Примечание: Оператор двадцати четырех (24) секунд обязан знать инструкцию секундометриста и при необходимости уметь выполнять его функции.

Статья 29 Правил. Двадцать четыре секунды.

1. Каждый раз, когда игрок устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке, его команда должна выполнить бросок с игры в течение двадцати четырех (24) секунд.

2. Для того чтобы считать бросок с игры выполненным в течение двадцати четырех (24) секунд, мяч должен покинуть руки игрока прежде, чем прозвучит сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд, и после того, как мяч покинул руки игрока, он должен коснуться кольца или попасть в корзину.

Особое внимание следует уделить ситуациям, когда сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд звучит в тот момент, когда мяч находится в полете после броска с игры:

§ Если мяч входит в корзину, никакого нарушения не происходит, сигнал игнорируется и попадание засчитывается.

§ Если мяч касается кольца, но не попадает в корзину, никакого нарушения не происходит, сигнал игнорируется и игра продолжается.

§ Если мяч касается щита (но не кольца) или не попадает по кольцу, происходит нарушение, за исключением ситуации, когда команда соперников устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, в случае которого сигнал игнорируется и игра продолжается.

3. Если сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд звучит ошибочно в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч или ни одна из команд не контролирует мяча, сигнал игнорируется и игра продолжается.

Примечание: Однако если, по мнению судьи на площадке, команда, контролирующая мяч, была поставлена в невыгодное положение, игра должна быть остановлена, показания времени на устройстве двадцати четырех (24) секунд должны быть исправлены и мяч должен быть предоставлен этой же команде.

7. СУДЬЯ-ИНФОРМАТОР (ДИКТОР)

7.1. **Судья-информатор (диктор)** – судья-секретарь, входящий в секретарскую бригаду матча и выполняющий функции по доведению до всех присутствующих в спортивном зале текущей информации о ходе игры. 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 судей-секретарей, а также информировать их о полученных указаниях других официальных лиц, присутствующих на матче, 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 «Официальные Правила баскетбола» и участвуя в судейских семинарах, критически оценивая свою деятельность, анализируя работу коллег и представителей СМИ.

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 устройства двадцати четырех (24)



секунд, потому что только в этом случае он сможет оперативно информировать участников и зрителей при неисправностях устройства двадцати четырех (24) секунд, игровых часов или 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 СМИ 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 Чемпионата 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 о комиссаре и судьях, обслуживающих игру, программку или пресс-релиз матча, содержащие турнирную таблицу Чемпионата и дополнительные данные;
- ознакомиться со сценарием проведения матча, составленным организаторами (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 всю необходимую информацию, диктор должен уточнить правильность произношения названий команд, имен и фамилий игроков, тренеров и сопровождающих лиц, наличие почетных званий у представляемых лиц; выяснить полное название соревнований и коллективов, выступающих в 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 шесть (6) – десять (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: продолжительностью не более 30–40 секунд (принимая во внимание, 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 любой 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 при необходимости кратко объясняет зрителям, как будет работать судейско-информационная аппаратура.

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 забитого мяча и т.п. сообщается только 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 (отказ табло счета и/или демонстрационных секундомеров) диктор должен расположиться рядом с оператором устройства двадцати четырех (24) секунд и секундометристом. Информация должна строго соответствовать событию, независимо от статуса мяча, и даже быть превентивной. Диктор обязан сообщать об оставшемся времени игры и времени командного контроля мяча с разумной и/или объявленной периодичностью, например: **«Команде осталось владеть мячом 15 секунд... 10 секунд... 5 секунд... три... две... одна... (сигнал)»**.

Аналогично выдается информация об оставшемся 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 крайней необходимости. Если тайм-ауты не заполнены музыкальным сопровождением, то диктор может выдать разнообразную информацию, но таким образом, чтобы ее можно было завершить и через 10–15 секунд без ущерба смыслу.

7.4.13. Практически всегда остается несколько секунд после выступления группы поддержки в тайм-ауте, которые можно использовать для коротких объявлений (например, для сообщения о послематчевой пресс-конференции и т.п.).

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 передано приглашение на пресс-конференцию.

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 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, что команда гостей готова через 30–50 секунд выйти на 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 XIII-го Чемпионата Суперлиги России. Встречаются команды Дивизиона «А»: «Урал-Грейт» и ЦСКА. По традиции участников приветствует группа поддержки 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 отдельных звука «че»).

Если группа поддержки не выступает, можно расширить текст, добавив, например, что в Чемпионате сыграно больше половины игр («экватор»), а победитель сегодняшнего матча 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 тексту.

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 пятьй», но ни в коем случае 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 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 международной категории (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 площадке, поэтому предпочтительнее, на наш взгляд, такой 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 международной категории (город)».

7.5.5. Не следует забывать, что представление – это церемония, которую надо 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 надо поставить в известность комиссара и старшего судью и через тренеров предупредить игроков, что после представления арбитров матча будет 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 клуба-



хотя ина и желательны представителями службы безопасности, а также одобрены комиссаром встречи.

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, содержащие обязательную информацию, во время игры:

а) время и счет игры: **«Прошло три минуты 30 секунд второго периода встречи, счет 35 – 40, впереди ЦСКА»** – данная реплика произносится изредка, подтверждая показания табло. Если для части зрителей обзор табло недостаточно хороший, то данные сообщаются чаще, примерно раз в минуту.

Если есть 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 то, был ли засчитан или не засчитан арбитрами мяч при фолах, нарушениях и в спорных ситуациях.

Итоговый счет сообщается сразу по истечении периода игры.

б) командные фолы: **«У Локомотива – три командных фола»** – информация о количестве командных фолов может изредка даваться, особенно 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 судейском столике.

в) фолы игрока: **«Сергей Панов, номер шестой, получает третий фол (ни в коем случае не – персональное замечание!)»** – диктор должен объявлять все фолы игрока. Сообщая о пятом (5-ом) 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 виды фола. **«Техническим фолом наказан Александр Милосердов, игрок команды УНИКС. Судья назначает два штрафных броска и владение мячом отдается команде Автодор»**.

г) дисквалифицирующий фол игрока или тренера: несмотря на то, что это событие редкое, реплика должна быть обязательно, причем в формулировке судьи, озвученной, когда он сообщает о своем решении секретарю или комиссару.

д) Нарушение правил 24, 8, 5 и 3 секунд: в данной реплике, кроме констатации события, должно быть подтверждение того, засчитан или не засчитан мяч, если он попал в корзину – **«Нарушено правило 3-х секунд. Мяч не засчитан.»**

е) тайм-аут объявляется сразу, 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 тайм-аута, если лимит исчерпан, необходимо объявить об этом – **«команда Динамо в первой половине встречи использовала все минутные перерывы»**.



ж) в реплике о **замене игроков** необходимо указывать лишь того, кто выходит на площадку, так как высокий динамизм игры не позволяет выстраивать слишком длинные фразы, содержащие информацию и об уходящих с площадки игроках тоже – **«В команде Спартак – замена (либо: Замена в команде Спартак), на площадку выходит Евгений Кисурин, номер двенадцатый».**

з) 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, таким текстом: **«Уважаемые зрители! Арбитры, 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 закончилось игровое время. Поэтому счет игры на табло исправлен. 67 – 66. Победу одержала команда УНИКС (Казань)».**

Но 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 матча. Однако в течение сезона необходимо включать те реплики, а в перерывах – тексты, которые разъясняют зрителям изменения в Правилах игры.

7.8. Стиль дикторского вещания.

Точная, своевременная, доходчивая и ненавязчивая информация обычно воспринимается как должное, поскольку органично дополняет картину баскетбольного действия. Скучная 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. Эти и многие другие обстоятельства должны настраивать диктора на постоянный анализ, поиск правильного тона обращения к аудитории, которая как правило всегда 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 трех минут (а это всего-то чуть больше страницы текста!). Игроки уже устали ждать и готовы выйти на площадку без приглашения судьи. Диктор перестарался! Но он же готовился!

Пример 3. Диктор объявил засчитанным мяч, брошенный одновременно с сигналом об окончании двадцати четырех (24) секунд владения. 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 электронной почте: metod@mail.ru Леоненко Леонард Иванович.

8. РУКОВОДСТВО ДЛЯ БАСКЕТБОЛЬНЫХ СТАТИСТИКОВ

8.1. **Группа АСУ** (для работы на одной (1) статистической программе) состоит из оператора по вводу статистики и двух секретарей-статистиков, один из которых диктует события, а другой записывает их на специальный бланк. Они входят в состав бригады судей-секретарей, назначенной на матч, и подчиняются старшему бригады и комиссару, выполняя работу по вводу событий игры в специализированную компьютерную программу для получения статистики игроков и команд на матче.

8.2. Обязанности секретарей-статистиков.

8.2.1. **Не позднее чем за сорок (40) минут** до времени начала 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 (для клубов Дивизиона «А» Суперлиги).

8.2.2. **За тридцать (30) минут** до времени 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 всех судей и ввести эти данные в программу ведения статистики. Не позднее чем за пятнадцать (15) минут до времени начала игры необходимо предоставить стартовые составы команд в распечатанном виде комиссару, диктору (если он не ведет собственных записей), представителям СМИ 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 площадке с отображенными на пульте в программе. Секретарю-статистику, ведущему запись хода игры, подготовить соответствующий специальный бланк (его можно распечатать из программы ведения статистики «ИнфоБаскет»). Рекомендуется непременно вести



запись хода игры, т.к. в случае сбоя в статистической программе данная запись будет единственным источником событий, произошедших на площадке.

Примечание: Стартовые пятерки команд лучше отмечать непосредственно при выходе команд на площадку.

8.2.4. Во время матча оператор АСУ по окончании каждого периода должен незамедлительно выдавать статистический отчет в распечатанном виде тренерам играющих команд и комиссару, а также по возможности представителям СМИ 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 итоговый bbtm-файл со статистикой через web-форму на сайт РФБ, но не позднее чем через два (2) часа с момента окончания игры. В крайнем случае, при наличии ошибок в статистике или временного отсутствия доступа к серверу РФБ, можно воспользоваться отправкой файла по электронной почте: webmaster@basket.ru.

Примечание: Если во время игры происходит сбой в статистической программе или технические неполадки с компьютером или принтером, секретари-статистики продолжают свою работу по диктовке и записи хода игры, а оператор восстанавливает работу программы и ликвидирует неполадки в технике. Затем по записи хода игры события вводятся в программу и выдается официальный статистический отчет.

Группа АСУ покидает свое рабочее место только тогда, когда выполнит свои обязанности в полном объеме и с разрешения комиссара матча.

Ниже 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, за исключением ситуации, когда на игроке совершается фол в процессе броска и мяч не попадает в корзину или попадание не засчитывается.

Попытка броска с игры (FGA) не записывается игроку, выполнявшему бросок, если бросок аннулируется в результате помехи мячу (помехи попаданию), совершенной нападающим.

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

Когда на игроке совершается фол в процессе броска и мяч заброшен, попытка броска с игры также должна быть записана.

Попытка броска с игры не записывается, если игрок, выполняющий бросок, его партнер или защитник 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 не записывается.

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

Исключение: Никакая попытка броска с игры не записывается, если нападающий аннулирует бросок в результате помехи мячу (помехи попаданию).



Когда защищающаяся команда подлежит наказанию за командные фолы и защитник фолит на нападающем, выполняющем попытку трехочкового броска с игры, может оказаться сложным 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 определить: если сначала произошел фол, то попытка броска с игры 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 записываются капитану команды соперников на площадке, если только судья не показывает, что попадание должно быть присуждено ближайшему нападающему игроку. Капитану на площадке или ближайшему нападающему игроку записываются как попытка броска с игры, так и заброшенный мяч с игры.

В том случае, если в результате розыгрыша начального спорного броска один из игроков, участвующих в розыгрыше, выполняет попытку броска с игры, тогда эта попытка броска (и три (3) очка, если мяч попадет в корзину) будет записана.

Добивание со стороны нападающего расценивается как попытка броска с игры (и подбор на чужом щите) в том случае, если игрок устанавливает достаточный контроль над мячом при добивании. Если происходит попадание, то контроль принимается во внимание.

Если существуют сомнения относительно того, контролирует ли нападающий мяч, принимайте во внимание достаточный контроль в том случае, если мяч касается либо кольца, либо щита после того, как покинул руки игрока.

Блок-шоты учитываются как попытки, 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 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. Имитация, вероятнее всего, наиболее противоречива, особенно когда игрок, который должен получить передачу, не предпринимает никакой попытки поймать мяч и выполнить бросок. В данном случае может понадобиться записать потерю вместо попытки броска с игры.

ПРИМЕРЫ:

Ситуация 1: *Красные 10 выполняет бросок, но фолит на Синие 12 (а) прежде, чем мяч оказался в полете или (б) после того, как мяч оказался в полете.*

Решение: *а) Поскольку мяч стал мертвым прежде, чем оказался в полете, попытка броска с игры Красные 10 не записывается, а записывается техническая потеря (фол в нападении) и персональный фол.*

б) Красные 10 записываются попытка броска с игры и персональный фол.

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 демонстрирует этого жеста.

Ситуация 2: Когда команда соперников случайно забрасывает мяч с игры после того, как защитник последним коснулся мяча:

Решение: а) Если касание мяча защищающейся командой являлось попыткой накрыть бросок и не оказало значительного влияния на траекторию полета мяча, тогда такое касание должно быть проигнорировано. Если нападающему, который выполнял бросок, записываются очки, никакой блок-шот не может быть записан.

б) Если касание мяча защищающейся командой следовало после броска, при котором является очевидным, что мяч не попадет в корзину, а защищающаяся команда не установила контроля над мячом, попытка броска с игры и заброшенный мяч с игры записываются капитану нападающей команды на площадке. Если судья указывает, что попадание должно быть записано ближайшему нападающему игроку, а не капитану команды на площадке, то попытка броска с игры и заброшенный мяч с игры записываются этому игроку. В обеих данных ситуациях статистикам необходимо определить, кому из игроков секретарский столик засчитывает очки.

Б. ШТРАФНЫЕ БРОСКИ.

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

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 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 и заброшенный штрафной бросок.

Если штрафной бросок неудачен, попытка штрафного броска 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 (а также заброшенный штрафной бросок, 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 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 освобождения от мяча.
- 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.

Когда игрок нападающей команды (за исключением игрока, выполняющего штрафной бросок) совершает нарушение:

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

Если штрафной бросок неудачен, игроку, выполнявшему штрафной бросок, также записывается попытка штрафного броска. Поскольку бросок был выполнен, он должен учитываться. Если штрафной бросок являлся последним из серии штрафных бросков, защищающейся команде предоставляется вбрасывание из-за пределов площадки.

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 игрок нападающей команды (включая игрока, выполняющего штрафной бросок), попытка штрафного броска записывается.

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

Если в результате технического фола штрафные броски выполняются непосредственно перед началом периода, попытка штрафного броска (а также заброшенный штрафной бросок, если удачен) должна считаться выполненной в новом периоде. 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.

В. ПОДБОРЫ.

Подбором является установление игроком контроля над живым мячом после того, как был выполнен бросок. Контроль над мячом должен быть установлен прежде, чем мяч станет мертвым. Если существуют сомнения относительно того, установил ли игрок контроль над мячом, статистикам следует расценивать это как установление контроля.

Подбор совершается игроком, который:



- Первым устанавливает контроль над мячом, даже если мяч коснулся нескольких рук, отскочил или катился по площадке.
- Добывает мяч при попытке забросить его в корзину.
- Отбивает или передает мяч, контролируемый им, партнеру.
- Овладевает отскочившим мячом одновременно с игроком соперничающей команды, после чего его команда получает право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

После броска мяч необязательно должен коснуться кольца или щита для того, чтобы подбор мог быть записан.

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, кто овладел подбором. 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.

Как было сказано в разделе «ПОПАДАНИЯ С ИГРЫ», нападающему, который добывает мяч в корзину после неудачного броска с игры, записываются подбор на чужом щите и попытка броска с игры при условии, что перед добыванием он установил контроль над мячом. Когда мяч заброшен, такой контроль предполагается.

Если существуют сомнения относительно того, установил ли нападающий контроль над мячом при добывании, предполагайте, что достаточный контроль был установлен в том случае, если мяч коснется кольца или щита после того, как покинул руки игрока.

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 накрывания. Помните, что мяч необязательно должен коснуться кольца или щита для того, чтобы подбор мог быть записан.

Различают подборы на СВОЕМ щите и на ЧУЖОМ щите. Командные подборы не записываются, если только не используется соответствующая компьютерная программа, которая автоматически суммирует эти статистические показатели.

ПРИМЕРЫ:

Ситуация 1: *После неудачного броска с игры Красные 10 и Синие 12 одновременно овладевают мячом.*

Решение: *Подбор записывается игроку, команда которого получает право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения. Заметьте, что это должен быть только тот игрок, который вызвал ситуацию спорного броска и команда которого выполняет вбрасывание в результате процесса поочередного владения, НО необязательно именно тот игрок, который первым устанавливает контроль над мячом после вбрасывания.*

Ситуация 2: *После неудачного броска с игры Красные 10 выпрыгивает и ловит мяч, но затем падает и теряет контроль над мячом.*

Решение: *Подбор записывается Красные 10 при условии, что Вы уверены в том, что он установил контроль над мячом перед падением. В случае если владение мячом переходит к соперникам, также записывается техническая потеря мяча.*

Ситуация 3: *После неудачного броска с игры Синие 10 ловит мяч в тот самый момент, когда на нем фолит Красные 12.*



Решение: Статистики должны определить, установил ли Синие 10 контроль над мячом за мгновение до того момента, когда на нем совершен фол. В случае если контроль был установлен, Синие 10 записывается подбор.

Ситуация 4: Синие 10 выпрыгивает и выполняет бросок, после чего Красные 12 накрывает мяч, который еще не покинул рук Синие 10. Затем Синие 10 приземляется на площадку с мячом в руках, и судьи фиксируют пробежку.

Решение: Синие 10 выполнил бросок с игры, поэтому после накрывания мяча, но прежде чем произошло нарушение, должен иметь место подбор. В данной ситуации необходимо применять следующую статистику: Синие 10 попытка броска с игры, Красные 12 блок-шот, Синие 10 подбор на чужом щите, Синие 10 техническая потеря (нарушение).

Г. АТАКУЮЩИЕ ПЕРЕДАЧИ.

Атакующая передача – это передача, которая непосредственно приводит к тому, что партнер игрока забрасывает мяч в корзину. Игроку записывается атакующая передача, когда он отдает последнюю передачу, которая в первую очередь способствует тому, что мяч с игры заброшен. 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 записывается, 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 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 вместо принятия решения выполнить бросок и забросить мяч в корзину, не является атакующей передачей, поскольку попадание в результате такого действия является результатом исключительно действий игрока, выполнявшего бросок, а не игрока, отдавшего передачу.

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

В продолжение вышесказанного, атакующая передача не записывается, когда она не является последней передачей перед тем, как мяч заброшен в корзину, даже в том



случае, если она просто является «хорошей передачей». Атакующая передача должна записываться на основании тех усилий, которые прилагает игрок, забрасывающий мяч в корзину, а также на его непосредственном намерении забросить мяч в корзину.

ПРИМЕРЫ:

Ситуация 1: *После овладения подбором на своем щите Красные 10 отдает передачу через всю площадку на Красные 15, 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.*

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

Ситуация 2: *Красные 10 передает мяч на Красные 15, который колеблется, ищет возможность отдать передачу на Красные 21, но тот закрыт. Тогда он выполняет бросок и забрасывает мяч в корзину.*

Решение: *Никакая атакующая передача не записывается.*

Ситуация 3: *Красные 10 передает мяч на Красные 15, который начинает ведение для того, чтобы подготовить бросок, а затем выполняет его, забрасывая мяч в корзину.*

Решение: *Красные 10 записывается атакующая передача при условии, что Красные 15 сохранял намерение выполнить бросок.*

Ситуация 4: *Красные 15 отдает великолепную передачу через всю площадку на Красные 7, который лишь переправляет мяч рукой на Красные 4, и тот беспрепятственно совершает проход и забрасывает мяч в корзину.*

Решение: *Даже несмотря на то, что передача от Красные 15 привела к попаданию, она не была последней передачей перед забрасыванием мяча в корзину. Атакующая передача записывается Красные 7.*

Ситуация 5: *Красные 10 передает мяч на Красные 15, который имитирует бросок, совершает поворот, начинает ведение и забрасывает мяч в корзину броском сверху.*

Решение: *В большинстве случаев НИКАКАЯ атакующая передача не записывается, поскольку игрок, получивший мяч, приложил много усилий.*

Д. БЛОКШОТЫ.

Блок-шот записывается игроку каждый раз, когда он значительно изменяет траекторию полета мяча после попытки броска с игры и бросок неудачен. Им признается очевидное отклонение траектории полета мяча после броска, вызванное защитником. Мяч необязательно должен покинуть руку игрока, выполняющего бросок, для того чтобы блок-шот мог быть 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, обычно направленное вверх по направлению к корзине с целью произвести бросок.



В некоторых случаях, когда мяч потерян прежде, чем оказался в полете, может иметь место перехват при условии, что мяч оказывается в руках игрока защищающейся команды и статистики уверены, что не был выполнен бросок. При принятии решения может оказаться полезным задать себе вопрос: «Предоставил ли судья штрафные броски, если бы зафиксировал фол защитнику на нападающем?» Если ответ утвердительный, то записывается блок-шот, если отрицательный – перехват. Статистикам необходимо определять, когда выполняется бросок, и внимательно следить за тем, что происходит с мячом после того, как бросок накрыт.

За блок-шотом должен следовать подбор, если только мяч не становится мертвым прежде, чем игрок устанавливает контроль над мячом.

Блок-шот должен быть записан только в том случае, когда траектория полета мяча после броска изменена настолько, что этого достаточно для того, чтобы помешать мячу попасть в корзину. Необходимо заметить, что когда бросок удачен, блок-шот не может быть записан, даже несмотря на касание мяча.

ПРИМЕРЫ:

Ситуация 1: *Красные 10 выполняет бросок, и Синие 7 касается мяча при попытке накрыть бросок. Мяч продолжает свой полет и попадает в корзину.*

Решение: *Поскольку мяч продолжил свой полет и попал в корзину, касание мяча Синие 7 не оказало значительного влияния на траекторию его полета. Касание игнорируется, Красные 10 записывается попытка броска с игры и заброшенный мяч с игры, но блок-шот Синие 7 не записывается.*

Ситуация 2: *Красные 10 совершает проход к корзине и выполняет попытку броска сверху, но Синие 7 выбивает мяч у него из рук на уровне талии прежде, чем тот покинул руки Красные 10. Мячом овладевает Синие 12.*

Решение: *Красные 10 записывается попытка броска с игры, Синие 7 записывается блок-шот, а Синие 12 записывается подбор на своем щите. Несмотря на то, что мяч еще не покинул рук, это очевидно является попыткой броска.*

Ситуация 3: *Красные 10 ведет мяч в ограниченной зоне по направлению к корзине, когда Синие 7 выбивает мяч у него из рук. Мяч оказывается у Синие 12.*

Решение: *Если Вы решили, что Красные 10 не находился в процессе броска, Красные 10 записывается техническая потеря, а Синие 7 – перехват. Для того чтобы записать попытку броска с игры, блок-шот и т.п., Вы должны быть уверены, что Красные 10 выполнял попытку броска.*

Е. ПЕРЕХВАТЫ.

Перехват записывается защитнику в том случае, когда его целенаправленные активные действия заставляют соперника совершить потерю мяча. Никакой перехват не записывается, если мяч становится мертвым и защищающейся команде предоставляется вбрасывание из-за пределов площадки. 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 обязательно должен быть инициатором действия, вызвавшего потерю. 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. Однако 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.

Защитник может заработать перехват следующими способами:

- Выхватывание мяча из рук соперника, который держит или ведет его;
- Перехват передачи соперника;
- Выбивание мяча из рук нападающего, контролирующего мяч, или прерывание передачи соперника:
 - непосредственно на своего партнера;
 - таким образом, что никто не контролирует мяч и затем его партнер овладевает мячом, или
 - таким образом, что никто не контролирует мяч, после чего его партнер и соперник одновременно овладевают мячом, что вызывает ситуацию спорного броска и защищавшейся команде предоставляется вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

Отбивание или прерывание передачи мяча на партнера необязательно являются командным контролем мяча.

Во всех этих ситуациях перехват записывается игроку, который первым прерывает передачу мяча и тем самым вызывает его потерю, а не его партнеру, который овладевает потерянным мячом.

Игроку, на котором совершен фол в нападении, перехват не записывается.

ПРИМЕРЫ:

Ситуация 1: *Красные 10 ведет мяч, когда тот выскакивает у него из рук и катится по площадке к Синие 7, который овладевает мячом, стоя на месте.*

Решение: *Красные 10 записывается техническая потеря мяча, но перехват Синие 7 не записывается, поскольку он не вызвал данного действия.*

Ситуация 2: *Красные 10 ведет мяч, когда Синие 7 выбивает его у него из рук на Синие 12.*

Решение: *Красные 10 записывается техническая потеря мяча, а Синие 7 – перехват.*

Ситуация 3: *Синие 7 применяет плотный защитный прессинг, который заставляет Красные 10 совершить нарушение.*

Решение: *Красные 10 записывается техническая потеря, но перехват Синие 7 не записывается.*

Ситуация 4: *Синие 7 прерывает передачу мяча от Красные 4 в направлении Красные 6, который инстинктивно пытается поймать мяч, но лишь отбивает его за боковую линию. Синие предоставляется вбрасывание из-за пределов площадки.*

Решение: *Красные 4 записывается потеря при передаче, но перехват Синие 7 не записывается.*

Ситуация 5: *Синие 7 прерывает передачу мяча от Красные 4 в направлении Красные 6 в середину площадки, где Красные 6 и Синие 14 одновременно овладевают мячом и фиксируется ситуация спорного броска. Синие 10 первым получает мяч на площадке после вбрасывания в результате процесса поочередного владения.*

Решение: *Красные 4 записывается потеря при передаче, а Синие 7 – перехват. Красные 6, Синие 14 и Синие 10 никак не отмечаются в статистике. Если же право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения имеют Красные, то НИКАКИЕ статистические показатели не записываются.*

Ж. ПОТЕРИ.

Потеря – это ошибка, совершенная нападающим, в результате которой защищающаяся команда устанавливает контроль над мячом:

- либо непосредственно (т.е. перехват передачи или выхватывание мяча);
- либо после вбрасывания в результате процесса поочередного владения, вызванного ситуацией спорного броска после ошибки;
- либо после выхода мяча за пределы площадки.

Потеря может происходить независимо от того, остается ли мяч живым или становится мертвым, и может быть записана только игроку нападающей команды на момент ее совершения.

Потеря происходит, когда команда, контролирующая мяч, совершает ошибку, которая приводит к тому, что владение мячом переходит к команде соперников прежде, чем был выполнен бросок с игры или штрафной бросок.

Исключение: Если невыполнение броска связано с истечением игрового времени, никакая потеря не записывается.

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 ситуацию спорного броска, то направление стрелки поочередного владения будет определять, какие статистические показатели должны быть записаны:

- Если вбрасывание в результате процесса поочередного владения предоставляется нападавшей команде – НИКАКАЯ статистика не записывается.
- Если вбрасывание в результате процесса поочередного владения предоставляется защищавшейся команде – техническая потеря записывается нападающему, а перехват – защитнику, вызвавшему потерю.

В зависимости от статистического отчета и используемого программного обеспечения потери классифицируются по следующим типам:

Технические потери (или случайные 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. В некоторых статистических отчетах потеря при передаче также включается в данную категорию.



Нарушение:

Потерю вызывает нарушение нападающего игрока (например, пробежка, три секунды в ограниченной зоне, выход за пределы площадки в момент контакта с живым мячом и др.).

Фол в нападении:

Нападающий игрок (с мячом или без мяча) совершает фол прежде, чем бросок выполнен. Как только бросок был выполнен, команда, выполнившая его, больше не является контролирующей мяч. Таким образом, фол «нападающего» игрока после броска не является фолом в нападении.

Потеря при передаче (или плохая передача):

Потеря является результатом плохой передачи.

Иногда может быть достаточно сложно определить, кто из игроков (отдавший передачу или получающий мяч) ответственен за потерю мяча, когда игрок, получающий мяч, совершает случайную потерю мяча. Если статистики полагают, что передача очевидно должна быть поймана, то игроку, получающему мяч, записывается потеря, но общее правило следующее: игрок, выполняющий передачу мяча, ответственен за эту передачу.

В некоторых ситуациях потеря может быть отнесена в классификации более чем к одному типу (например, когда плохая передача заставляет партнера игрока совершить нарушение, наступив 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, который отдавал передачу, записывается потеря при передаче. Существуют два вида нарушений, когда потеря мяча может быть вызвана нападающей командой в целом:

- когда команда не переводит мяч в передовую зону в течение 8 секунд;
- когда команда не выполняет броска с игры до истечения времени, отведенного на атаку.

В обеих данных ситуациях статистики записывают потерю последнему игроку, который держал мяч перед тем, как судьи зафиксировали нарушение. Этому игроку может быть досадно, но это необходимо, потому что не существует такой категории, как «командные потери».

Происходят ситуации, когда нарушение игрока приводит к тому, что право на владение мячом получает команда соперников или предоставляются дополнительные штрафные броски. Однако это не является потерей, если только команда этого игрока не владела мячом. Например, нарушение, совершенное защитником во время выполнения штрафных бросков, в результате которого игроку предоставляется дополнительный штрафной бросок, не является потерей. Другим примером является нарушение во время розыгрыша спорного броска в начале игры. Потеря не может быть совершена, потому что ни одна из команд не контролировала мяч и поэтому владение не может быть потеряно.

ПРИМЕРЫ:

Ситуация 1: *Красные 10 теряет мяч во время ведения по площадке.*

Решение: *Красные 10 записывается техническая потеря мяча.*

Ситуация 2: *Красные 10 отдает передачу мяча, и тот выходит непосредственно за пределы площадки.*

Решение: *Красные 10 записывается потеря при передаче.*



Ситуация 3: *Красные 10 отдает хорошую передачу, но Красные 15 отбивает мяч, в результате чего Синие 7 подбирает его.*

Решение: *Красные 15 записывается техническая потеря мяча, но перехват Синие 7 не записывается, поскольку он лишь извлек пользу из ошибки.*

Ситуация 4: *Красные 10 совершает нарушение (пробежку, двойное ведение и т.п.), в результате чего другая команда получает мяч.*

Решение: *Техническая потеря (нарушение) записывается Красные 10.*

Ситуация 5: *Красные 10 совершает фол в то время, когда его команда играет в нападении (либо сталкивается с игроком, либо фолит без мяча).*

Решение: *Потеря в результате фола в нападении записывается Красные 10.*