



КонсультантПлюс
надежная правовая поддержка

"Правила вида спорта "баскетбол"
(утв. Приказом Минспорттуризма России от
12.05.2010 N 482)

Документ предоставлен **КонсультантПлюс**

www.consultant.ru

Дата сохранения: 02.11.2016

Утверждены
Приказом
Минспорттуризма России
от 12 мая 2010 г. N 482

**ПРАВИЛА
ВИДА СПОРТА "БАСКЕТБОЛ"**

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

п. 1 Соревнования по виду спорта "баскетбол" на территории Российской Федерации проводятся в соответствии с настоящими правилами, правилами ФИБА, положениями и регламентами проведения соревнований.

п. 2 Соревнования проводятся в спортивных дисциплинах в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта.

п. 3 Возрастные категории участников соревнований определяются [ЕВСК](#).

БАСКЕТБОЛ

ПРАВИЛО ПЕРВОЕ - ИГРА

Ст. 1 Определения

1.1 Игра в баскетбол

В баскетбол играют две (2) команды, в каждой из которых по пять (5) игроков. Цель каждой команды состоит в том, чтобы забросить мяч в корзину соперников и помешать другой команде забросить его в корзину.

Игрой управляют судьи, судьи-секретари и комиссар (если присутствует).

1.2 Корзины: соперников/собственная

Корзина, которую команда атакует, называется корзиной соперников, а корзина, которую команда защищает, называется собственной корзиной команды.

1.3 Победитель игры

Победителем становится команда, которая по окончании игрового времени набрала большее количество очков.

ПРАВИЛО ВТОРОЕ - ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

Ст. 2 Площадка

2.1 Игровая площадка

Игровая площадка должна представлять собой плоскую твердую поверхность без каких-либо препятствий (Рис. 1) с размерами двадцать восемь (28) метров в длину и пятнадцать (15) метров в ширину, измеренными от внутренних краев ограничивающей линии.

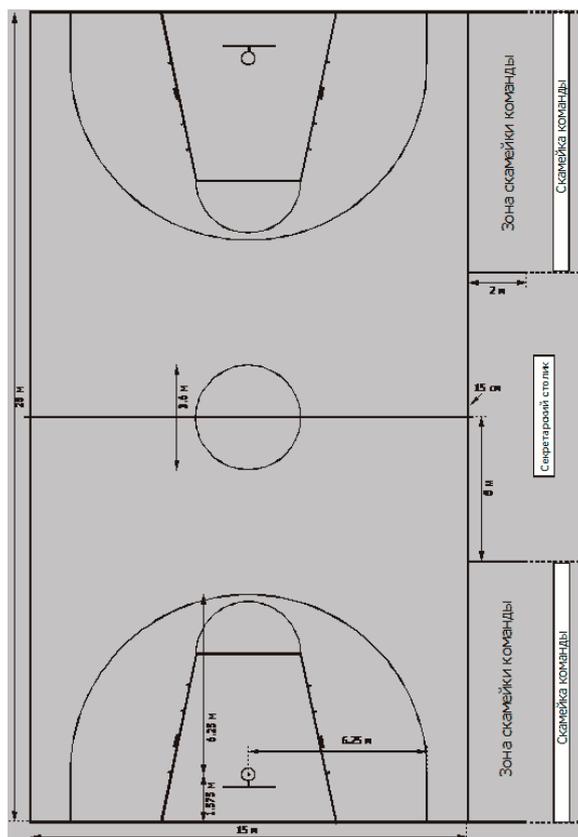


Рис. 1 Размеры игровой площадки

2.2 Линии

Все линии должны быть нанесены краской одного цвета (желательно белого), иметь ширину пять (5) см и быть отчетливо видимыми.

2.2.1 Ограничивающая линия

Игровая площадка должна быть выделена ограничивающей линией, состоящей из лицевых (по коротким сторонам площадки) и боковых (по длинным сторонам площадки) линий. Эти линии не являются частями игровой площадки.

Любые препятствия, включая лиц, сидящих на скамейке команды, должны находиться на расстоянии не менее двух (2) метров от игровой площадки.

2.2.2 Центральная линия, центральный круг и полукруги

Центральная линия наносится параллельно лицевым линиям от середин боковых линий. Она должна выступать на пятнадцать (15) см за каждую боковую линию.

Центральный круг размечается в центре игровой площадки и имеет радиус 1,80 м, измеренный до внешнего края окружности. Если центральный круг окрашен, он должен быть того же цвета, что и ограниченные зоны.

На игровую площадку наносятся полукруги радиусами 1,80 м, измеренными до внешнего края окружности, центры которых расположены на серединах линий штрафного броска (Рис. 2).

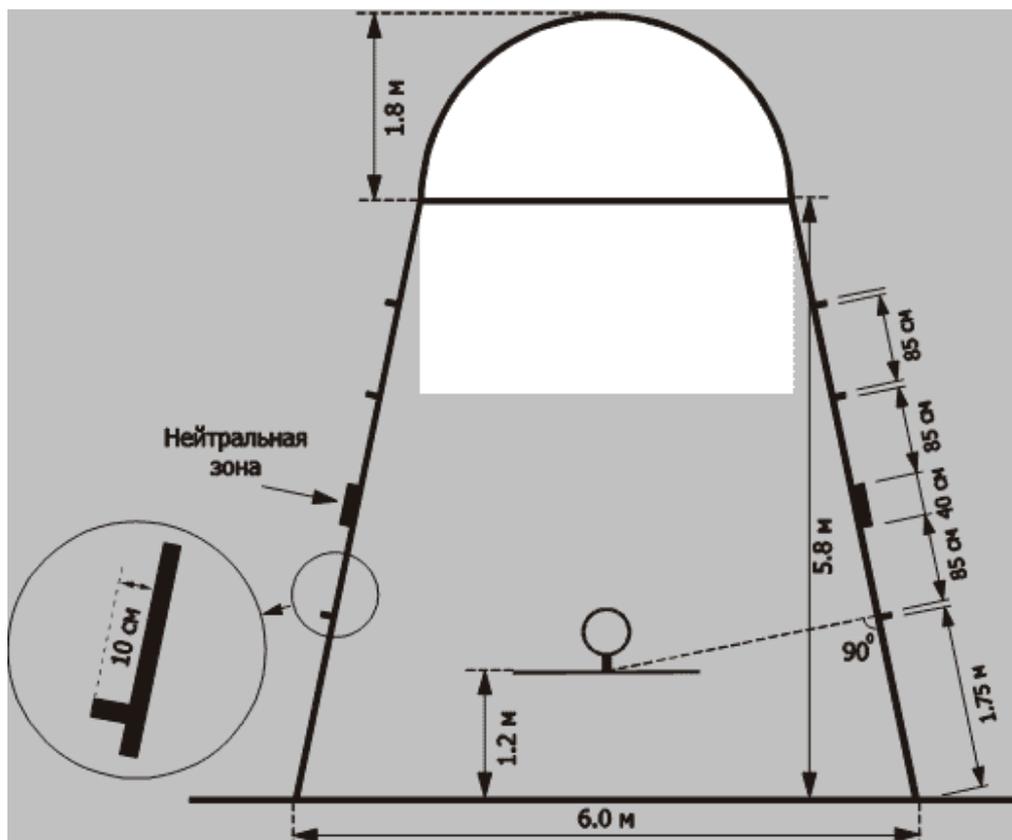


Рис. 2 Ограниченная зона

2.2.3 Линии штрафного броска, ограниченные зоны и места для борьбы за подбор при штрафном броске

Линия штрафного броска наносится параллельно каждой лицевой линии. Ее дальний край находится на расстоянии 5,80 м от внутреннего края лицевой линии, длина ее должна быть 3,60 м. Ее середина должна находиться на воображаемой линии, соединяющей середины двух лицевых линий.

Ограниченными зонами являются выделенные на игровой площадке области, ограниченные лицевыми линиями, линиями штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевых линий. Их внешние края находятся на расстоянии трех (3) метров от середин лицевых линий и заканчиваются на внешнем крае линий штрафного броска. Эти линии, за исключением лицевых линий, являются частями ограниченной зоны. Ограниченные зоны могут быть окрашены, но они должны быть одного цвета с центральным кругом.

Места для борьбы за подбор при штрафном броске вдоль ограниченных зон, предназначенные для игроков во время штрафных бросков, размечаются, как показано на Рис. 2.

2.2.4 Зона трехочковых бросков с игры

Зоной трехочковых бросков с игры для команды (Рис. 1 и Рис. 3) является вся игровая площадка, за исключением области около корзины соперников, ограниченной и включающей в себя:

- Две параллельные линии, проведенные от лицевой линии и перпендикулярно ей, дальние края которых находятся на расстоянии 6,25 м от точки на игровой площадке, полученной на пересечении с ней перпендикуляра, опущенного из центра корзины соперников. Расстояние от этой точки до внутреннего края середины лицевой линии составляет 1,575 м.

- Полукруг радиусом 6,25 м, измеренным до внешнего края окружности от центра (который находится в той же точке, как было указано выше) до пересечения с параллельными линиями.

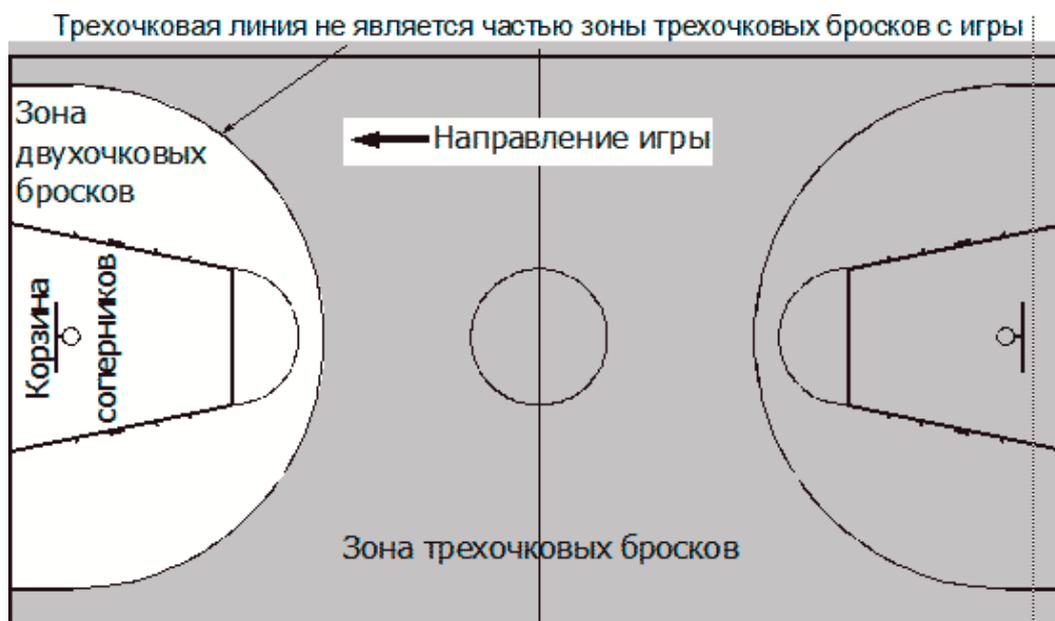


Рис. 3 Зона двух/трехочковых бросков с игры

2.2.5 Зоны скамеек команд

Зоны скамеек команд (Рис. 1) должны быть выделены за пределами игровой площадки на той же стороне, где расположен секретарский столик и скамейки команд.

Каждая зона должна быть ограничена линией длиной не менее двух (2) метров, являющейся продолжением лицевой линии, и другой линией длиной не менее двух (2) метров, нанесенной на расстоянии пяти (5) метров от центральной линии под прямым углом к боковой линии.

В зоне скамейки команды должны быть четырнадцать (14) мест для тренеров, помощников тренеров, запасных и сопровождающих команду. Любые другие лица должны находиться на расстоянии не ближе двух (2) метров за скамейкой команды.

2.3 Расположение секретарского столика и стульев для замены (Рис. 4)

- | | |
|--------------------------------------|------------------------|
| 1 = Оператор двадцати четырех секунд | 3 = Комиссар |
| 2 = Секундометрист | 4 = Секретарь |
| | 5 = Помощник секретаря |



Секретарский столик и его стулья должны располагаться на возвышении. Диктор и/или секретари-статистики (если присутствуют) могут сидеть в стороне и/или позади секретарского столика.

Рис. 4 Секретарский столик и стулья для замены

Ст. 3 Оборудование

Требуется следующее оборудование:

- Конструкции щитов, состоящие из:

Щитов

Корзин, включающих в себя кольца (с амортизаторами) и сетки

Опор, поддерживающих щиты, включая обивку

- Баскетбольные мячи

- Игровые часы

- Табло счета

- Устройство двадцати четырех секунд

- Секундомер или другое подходящее (видимое) устройство (не игровые часы) для отсчета времени

тайм-аутов

- Два (2) автономных, отчетливо различающихся, громких звуковых сигнала

- Протокол

- Указатели фолов игрока

- Указатели командных фолов

- Стрелка поочередного владения

- Игровое покрытие

- Игровая площадка

- Достаточное освещение

Более детальное описание баскетбольного оборудования см. в [Приложении](#) "Баскетбольное Оборудование".

ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ - КОМАНДЫ

Ст. 4 Команды

4.1 Определение

4.1.1 Член команды допущен к участию в игре, когда он получил разрешение играть за команду в соответствии с регламентом организации, проводящей соревнование (включая положения, связанные с ограничением возраста).

4.1.2 Член команды имеет право играть, если его фамилия была внесена в протокол перед началом игры и до тех пор, пока он не будет дисквалифицирован или не совершит пяти (5) фолов.

4.1.3 В течение игрового времени член команды является:

- Игроком, когда он находится на игровой площадке и имеет право играть.

- Запасным, когда он не находится на игровой площадке, но имеет право играть.

- Удаленным игроком, когда он совершил пять (5) фолов и больше не имеет права играть.

4.1.4 Во время перерыва в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.

4.2 Правило

4.2.1 Каждая команда должна состоять из:

- Не более чем двенадцати (12) членов команды, имеющих право играть, включая капитана.

- Тренера и, по желанию команды, помощника тренера.

- Не более чем пяти (5) сопровождающих команду, которые могут сидеть на скамейке команды, выполняющих специальные обязанности, такие как менеджер, врач, массажист, статистик, переводчик и др.

4.2.2 Пять (5) игроков каждой команды должны находиться на игровой площадке в течение игрового времени и могут быть заменены.

4.2.3 Запасной становится игроком, а игрок становится запасным, когда:

- Судья жестом приглашает запасного выйти на игровую площадку.

- Во время тайм-аута или перерыва в игре запасной обращается к секретарю с просьбой о замене.

4.3 Игровая форма

4.3.1 Игровая форма членов команды должна состоять из:

- Маек одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади.

Все игроки должны заправлять майки в игровые шорты. Разрешены также обтягивающие стрейч-комбинезоны.

- Шорт одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, но необязательно того же цвета, что и майки.

- Нижнего белья, которое выступает из-под шорт и может надеваться при условии, что оно того же

доминирующего цвета, что и шорты.

4.3.2 Каждый член команды должен иметь отчетливо видимый номер на майке спереди и сзади сплошного цвета, контрастирующего с цветом майки.

Номера должны быть отчетливо видимыми и:

- Номера на спине должны быть высотой не менее двадцати (20) см.

- Номера на груди должны быть высотой не менее десяти (10) см.

- Ширина номеров должна быть не менее двух (2) см.

- Команды должны использовать номера от четвертого (4) до пятнадцатого (15). Национальные Федерации имеют право утвердить для своих соревнований любые другие номера, состоящие не более чем из двух (2) цифр.

- Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров.

- Любые рекламные надписи или логотипы должны находиться, по крайней мере, в пяти (5) см от номеров.

4.3.3 Команды должны иметь не менее двух комплектов маек и:

- Команда, указанная в программе первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки.

- Команда, указанная в программе второй (команда гостей), должна быть одета в темные майки.

- Однако если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.

4.4 Другая экипировка

4.4.1 Вся экипировка, используемая игроками, должна быть предназначена для игры. Любая экипировка, которая предназначена для увеличения роста игрока, для растяжки или любыми другими способами дающая незаслуженное преимущество, не разрешена.

4.4.2 Игроки не должны носить экипировку (предметы), которая может нанести травму другим игрокам.

Не разрешается следующее:

- Предохранительные покрытия пальцев, кистей, запястий, локтей или предплечий, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого материала, даже покрытого мягкой обивкой.

- Предметы, которые могут порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).

- Головные уборы, заколки и другие предметы для волос и драгоценности.

Разрешается следующее:

- Защитная экипировка плеча, предплечья, бедра или части ноги ниже колена, изготовленная из достаточно мягкого материала.

- Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.

- Защитное приспособление для травмированного носа, даже если оно изготовлено из твердого материала.

- Очки, если они не создают опасности для других игроков.

- Головные повязки шириной не более пяти (5) см, изготовленные из неабразивной однотонной материи, мягкого пластика или резины.

4.4.3 Любая другая экипировка, специально не оговоренная в данной статье, должна быть одобрена Технической Комиссией ФИБА.

Ст. 5 Игроки: травмы

5.1 В случае травмы игрока(ов) судьи могут остановить игру.

5.2 Если мяч живой в тот момент, когда происходит травма, судья не должен давать свистка до тех пор, пока команда, контролирующая мяч, не выполнит броска с игры, не потеряет контроля над мячом, не выведет мяч из игры или мяч не станет мертвым. Если необходимо защитить травмированного игрока, судьи могут остановить игру немедленно.

5.3 Если травмированный игрок не может продолжать игру немедленно (приблизительно в течение 15 секунд) или ему оказана медицинская помощь, он должен быть заменен, за исключением ситуации, когда у команды остается менее пяти (5) игроков на игровой площадке.

5.4 Тренеры, помощники тренеров, запасные, удаленные игроки и сопровождающие команды могут выходить на игровую площадку с разрешения судьи для оказания помощи травмированному игроку, прежде чем он будет заменен.

5.5 Врач может выходить на игровую площадку без разрешения судьи в том случае, если, по мнению врача, травмированному игроку требуется немедленная медицинская помощь.

5.6 Во время игры любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, должен быть заменен. Он может вернуться на игровую площадку только после того, как кровотечение остановлено, а область повреждения или открытая рана полностью и надежно закрыта.

Если травмированный игрок или любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, восстанавливается во время тайм-аута, взятого любой из команд до сигнала секретаря о замене, этот игрок может продолжить игру.

5.7 Игроки, которые были определены тренером в стартовый состав, могут быть заменены в случае травмы. В данном случае команда соперников также имеет право заменить такое же количество игроков, если пожелает.

Ст. 6 Капитан: обязанности и права

6.1 Капитан (КАП.) - это игрок, который назначен тренером в качестве представителя своей команды на игровой площадке. Он может обращаться в вежливой форме к судьям в течение игры для получения информации, однако только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.

6.2 Капитан должен немедленно по окончании игры проинформировать старшего судью в том случае, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе "Подпись капитана в случае протеста".

Ст. 7 Тренеры: обязанности и права

7.1 Не позднее чем за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании, каждый тренер или его представитель должен передать секретарю список с фамилиями и соответствующими номерами членов команды, которые допущены к участию в игре, а также фамилией капитана команды, тренера и помощника тренера. Все члены команды, чьи фамилии внесены в протокол, имеют право играть, даже если они появляются в игровом зале после начала игры.

7.2 Не позднее чем за десять (10) минут до начала игры оба тренера должны подтвердить свои согласия с фамилиями и соответствующими номерами членов своих команд и фамилиями тренеров, расписываясь в протоколе. В то же время они должны указать пятерых (5) игроков, которые начнут игру. Тренер команды "А" первым предоставляет эту информацию.

7.3 Тренеры и помощники тренеров (а также запасные, удаленные игроки и сопровождающие команды) являются единственными лицами, которым разрешается находиться и оставаться в пределах зоны скамейки своей команды, за исключением случаев, изложенных в данных Правилах.

7.4 Тренер и помощник тренера могут подходить к секретарскому столу в течение игры для получения статистической информации только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.

7.5 Только тренеру разрешается стоять во время игры. Тренер может устно обращаться к игрокам во время игры при условии, что он остается в пределах зоны скамейки своей команды.

7.6 Если в команде есть помощник тренера, его фамилия должна быть внесена в протокол до начала игры (его подпись в протоколе не требуется). Он должен исполнять все обязанности тренера, если по какой-либо причине тренер не сможет продолжать исполнять их сам.

7.7 Когда капитан покидает игровую площадку, тренер должен сообщить судье номер игрока, который будет исполнять обязанности капитана на игровой площадке.

7.8 Капитан должен исполнять обязанности тренера, если тренер отсутствует или не может продолжать исполнять свои обязанности и нет помощника тренера, внесенного в протокол (или если и он не может продолжать исполнять свои обязанности). Если капитан должен покинуть игровую площадку, он может продолжать исполнять обязанности тренера. Если он должен покинуть игровую площадку в результате дисквалифицирующего фола или не может исполнять обязанности тренера из-за травмы, то игрок, заменивший его в качестве капитана, может заменить его и в качестве тренера.

7.9 Тренер должен указать игрока, выполняющего штрафные броски своей команды, во всех случаях, когда такой игрок не определен Правилами.

ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ - ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Ст. 8 Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды

8.1 Игра состоит из четырех (4) периодов по десять (10) минут.

8.2 Продолжительность перерывов в игре между первым и вторым периодами (первая половина), третьим и четвертым периодами (вторая половина) и перед каждым дополнительным периодом составляет две (2) минуты.

8.3 Продолжительность перерыва между половинами игры составляет пятнадцать (15) минут.

8.4 Продолжительность перерыва до времени начала игры, указанного в расписании, составляет двадцать (20) минут.

8.5 Перерыв в игре начинается:

- За двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании.
- Когда звучит сигнал игровых часов об окончании периода.

8.6 Перерыв в игре заканчивается:

- В начале первого периода, когда мяч правильно отбит одним из спорящих игроков во время розыгрыша спорного броска.

- В начале всех других периодов, когда мяч касается игрока на игровой площадке или мяча правильно касается игрок на игровой площадке после вбрасывания.

8.7 Если счет ничейный по окончании игрового времени четвертого периода, игра продлевается на такое количество дополнительных периодов продолжительностью по пять (5) минут, которое необходимо для того, чтобы нарушить равновесие в счете.

8.8 Если фол совершен одновременно или непосредственно перед тем, как прозвучал сигнал игровых часов об окончании игрового времени, любой(ые) возможный(е) штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть выполнен(ы) после окончания игрового времени.

8.9 Если в результате выполнения этого(их) штрафного(ых) броска(ов) необходимо провести дополнительный период, тогда все фолы, совершенные после окончания игрового времени, должны рассматриваться как произошедшие во время перерыва в игре и штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть выполнен(ы) перед началом дополнительного периода.

Ст. 9 Начало и окончание периода или игры

9.1 Первый период начинается, когда мяч правильно отбит одним из спорящих игроков во время розыгрыша спорного броска.

9.2 Все другие периоды начинаются, когда мяч касается игрока на игровой площадке или мяча правильно касается игрок на игровой площадке после вбрасывания.

9.3 Игра не может начаться, если у одной из команд на игровой площадке нет пяти (5) игроков, готовых играть.

9.4 Во всех играх команде, указанной в программе первой (команде-хозяину), предназначается скамейка и собственная корзина слева от секретарского столика, если обратиться лицом к игровой площадке.

Однако если обе команды согласны, они могут поменяться скамейками и/или корзинами.

9.5 Перед первым и третьим периодами команды имеют право разминаться на той половине игровой площадки, на которой находится корзина соперников.

9.6 Команды должны поменяться корзинами перед второй половиной.

9.7 Во всех дополнительных периодах команды продолжают атаковать те же корзины, что и в четвертом периоде.

9.8 Период, дополнительный период или игра заканчиваются, когда звучит сигнал игровых часов об окончании игрового времени.

Ст. 10 Статус мяча

10.1 Мяч может быть живым или мертвым.

10.2 Мяч становится живым, когда:

- Во время розыгрыша спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих игроков.
- Во время штрафного броска мяч находится в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Во время вбрасывания из-за пределов игровой площадки мяч находится в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.

10.3 Мяч становится мертвым, когда:

- Заброшен любой мяч с игры или со штрафного броска.
- Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
- Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(ют):
- Другой(ие) штрафной(ые) бросок(ки).
- Дальнейшее наказание (штрафной(ые) бросок(ки) и/или вбрасывание).
- Звучит сигнал игровых часов об окончании периода.
- Звучит сигнал устройства двадцати четырех секунд в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч.

- Мяча, который находится в полете при броске с игры, касается игрок любой из команд после того, как:

- Судья дал свисток.
- Прозвучал сигнал игровых часов об окончании периода.
- Прозвучал сигнал устройства двадцати четырех секунд.

10.4 Мяч не становится мертвым и бросок с игры, если он удачен, засчитывается, когда:

- Мяч находится в полете при броске с игры и:
- Судья дает свисток.
- Звучит сигнал игровых часов об окончании периода.
- Звучит сигнал устройства двадцати четырех секунд.
- Мяч находится в полете при штрафном броске, когда судья дает свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.

- Игрок совершает фол на любом из соперников в тот момент, когда мяч контролируется соперником, который находится в процессе броска с игры и заканчивает свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем произошел фол.

Данное положение не применяется и попадание не засчитывается, если после того, как судья дал свисток, начинается совершенно новый процесс броска.

Данное положение не применяется и попадание не засчитывается, если во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, звучит сигнал игровых часов об окончании периода либо сигнал устройства двадцати четырех секунд.

Ст. 11 Местонахождение игрока и судьи

11.1 Местонахождение игрока определяется по тому месту, где он касается пола.

Когда игрок находится в воздухе после прыжка, он сохраняет тот же статус, как и в том месте, где он в последний раз коснулся пола, включая ограничивающую линию, центральную линию, трехочковую линию, линию штрафного броска и линии ограниченной зоны.

11.2 Местонахождение судьи определяется таким же образом, что и местонахождение игрока. Когда мяч касается судьи, это означает то же, что и касание пола в том месте, где находится судья.

Ст. 12 Спорный бросок и поочередное владение

12.1 Определение

12.1.1 Спорный бросок происходит, когда судья подбрасывает мяч в центральном круге между двумя любыми игроками соперничающих команд в начале первого периода.

12.1.2 Спорный мяч происходит, когда один или более игроков каждой из соперничающих команд держат мяч одной или обеими руками так крепко, что ни один из игроков не может установить контроль над ним без чрезмерно грубых действий.

12.2 Процедура

12.2.1 Каждый спорящий игрок должен встать таким образом, чтобы обе стопы располагались внутри той половины центрального круга, которая ближе к собственной корзине его команды, при этом чтобы одна стопа находилась рядом с центральной линией.

12.2.2 Игроки одной команды не могут занимать соседние места вокруг круга в том случае, если соперник желает занять одно из этих мест.

12.2.3 Затем судья должен подбросить мяч вертикально вверх между двумя игроками соперничающих команд на высоту большую, чем любой из них может достать в прыжке.

12.2.4 Мяч должен быть отбит рукой(ами) одним или обоими спорящими игроками после того, как достигнет своей наивысшей точки.

12.2.5 Ни один из спорящих игроков не должен покидать свою позицию до тех пор, пока мяч не будет правильно отбит.

12.2.6 Ни один из спорящих игроков не может ловить мяч или отбивать его более двух раз до тех пор, пока тот не коснется одного из восьми не прыгавших игроков или пола.

12.2.7 Если мяч не отбит, по крайней мере, одним из спорящих игроков, спорный бросок должен быть повторен.

12.2.8 Никакие части тела игроков, не участвующих в розыгрыше спорного броска, не могут находиться на или пересекать линию круга (цилиндра) до тех пор, пока мяч не будет отбит.

Несоблюдение Ст. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 и 12.2.8 является нарушением.

12.3 Ситуации спорного броска

Ситуация спорного броска происходит, когда:

- Фиксируется спорный мяч.

- Мяч выходит за пределы игровой площадки и судьи сомневаются или расходятся во мнении, кто из соперников последним коснулся мяча.

- Происходит обоюдное нарушение при штрафном броске во время неудачного последнего или единственного штрафного броска.

- Живой мяч застревает на опоре корзины (но не между штрафными бросками).

- Мяч становится мертвым в тот момент, когда ни одна из команд не контролирует мяч или не имеет права на владение мячом.

- После компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет никаких других наказаний за фолы, которые осталось выполнить, и ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом перед первым фолом или нарушением.

- Начинаются все периоды, кроме первого.

12.4 Поочередное владение

12.4.1 Поочередное владение - это способ заставить мяч стать живым в результате вбрасывания вместо розыгрыша спорного броска.

12.4.2 Во всех ситуациях спорного броска команды поочередно получают право на владение мячом для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где происходит ситуация спорного броска.

12.4.3 Команда, которая не устанавливает контроля над живым мячом на игровой площадке после розыгрыша спорного броска в начале первого периода, начнет процесс поочередного владения.

12.4.4 Команда, имеющая право на следующее поочередное владение по окончании периода, начинает

следующий период вбрасыванием из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.

12.4.5 Поочередное владение:

Начинается, когда мяч находится в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.

Заканчивается, когда:

- Мяч касается игрока на игровой площадке или мяча правильно касается игрок на игровой площадке.
- Команда, выполняющая вбрасывание, совершает нарушение.
- Живой мяч застревает на опоре корзины во время вбрасывания.

12.4.6 Команда, имеющая право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной в сторону корзины соперников. Направление стрелки поочередного владения изменяется сразу же, как только заканчивается вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

12.4.7 Нарушение, совершенное командой во время выполнения своего вбрасывания в результате процесса поочередного владения, заставляет эту команду потерять право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения. Направление стрелки поочередного владения немедленно изменяется, указывая на то, что соперники команды, совершившей нарушение, будут иметь право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения при следующей ситуации спорного броска. Затем игра должна быть возобновлена предоставлением мяча соперникам команды, совершившей нарушение, для вбрасывания из-за пределов площадки с места первоначального вбрасывания.

12.4.8 Фол, совершенный любой из команд:

- до начала любого периода, кроме первого, или
- во время вбрасывания в результате процесса поочередного владения, не заставляет команду, выполняющую вбрасывание, потерять право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

Если такой фол происходит во время вбрасывания в начале периода после того, как мяч был передан в распоряжение игрока, выполняющего вбрасывание, но прежде чем он коснулся игрока на игровой площадке, тогда этот фол рассматривается как произошедший в течение игрового времени и наказывается соответственно.

Ст. 13 Как играют мячом

13.1 Определение

13.1.1 В баскетболе мячом играют только руками и его можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения ограничений, изложенных в данных Правилах.

13.2 Правило

Игрок не должен бежать с мячом, преднамеренно бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или ударять по мячу кулаком.

Однако случайное соприкосновение или касание мяча любой частью ноги не является нарушением.

Несоблюдение Ст. 13.2 является нарушением.

Ст. 14 Контроль над мячом

14.1 Командный контроль начинается, когда игрок данной команды контролирует живой мяч, т.е. он держит или ведет его либо живой мяч находится в его распоряжении.

14.2 Командный контроль продолжается, когда:

- Игрок данной команды контролирует живой мяч.
- Игроки одной команды передают мяч друг другу.

14.3 Командный контроль заканчивается, когда:

- Соперник устанавливает контроль над мячом.
- Мяч становится мертвым.
- Мяч покидает руку(и) игрока, выполняющего бросок с игры или штрафной бросок.

Ст. 15 Игрок в процессе броска

15.1 Бросок с игры или штрафной бросок происходит, когда мяч, который игрок держит в руке(ах), затем посылается по воздуху в направлении корзины соперников.

Добивание происходит, когда мяч одной или обеими руками направляется в корзину соперников.

Бросок сверху происходит, когда мяч одной или обеими руками с силой направляется сверху вниз в корзину соперников.

Добивание и бросок сверху также считаются бросками с игры.

15.2 Процесс броска:

- Начинается, когда игрок совершает непрерывное движение, обычно предшествующее выпуску мяча из рук и, по мнению судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперников броском, добиванием или броском сверху.

- Заканчивается, когда мяч покидает руку(и) игрока и, в случае если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.

Иногда соперник держит руку(и) игрока, выполняющего бросок, таким образом, что тот не может выпустить мяч из рук. Однако даже тогда игрок считается выполнявшим попытку броска. В данном случае неважно, покинул ли мяч руку(и) игрока.

Нет никакой связи между количеством правильно сделанных шагов и процессом броска.

15.3 Непрерывное движение в процессе броска:

- Начинается, когда мяч находится в руке(ах) игрока и бросковое движение, обычно направленное вверх, началось.

- Может включать движение рук(и) и/или тела, используемое игроком при попытке броска с игры.

- Заканчивается, когда мяч покидает руку(и) игрока либо если начат совершенно новый процесс броска.

Ст. 16 Заброшенный мяч: когда он заброшен и его цена

16.1 Определение

16.1.1 Мяч считается заброшенным, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или проходит через нее.

16.1.2 Мяч считается находящимся внутри корзины, когда даже незначительная его часть находится внутри и ниже уровня кольца.

16.2 Правило

16.2.1 Заброшенный мяч засчитывается команде, атакующей корзину соперников, в которую он заброшен, следующим образом:

- За мяч, заброшенный со штрафного броска, засчитывается одно (1) очко.

- За мяч, заброшенный из зоны двухочковых бросков с игры, засчитываются два (2) очка.

- За мяч, заброшенный из зоны трехочковых бросков с игры, засчитываются три (3) очка.

- Если после того, как мяч коснулся кольца при последнем или единственном штрафном броске, мяча правильно касается нападающий или защитник перед тем, как тот попадает в корзину, засчитываются два (2) очка.

16.2.2 Если игрок случайно забрасывает мяч с игры в собственную корзину своей команды, два (2) очка записываются капитану команды соперников на игровой площадке.

16.2.3 Если игрок умышленно забрасывает мяч с игры в собственную корзину своей команды, это является нарушением и попадание не засчитывается.

16.2.4 Если игрок заставляет мяч полностью пройти через корзину снизу, это является нарушением.

Ст. 17 Вбрасывание

17.1 Определение

17.1.1 Вбрасывание происходит, когда игрок, находящийся за пределами игровой площадки и выполняющий вбрасывание, передает мяч на игровую площадку.

17.2 Процедура

17.2.1 Судья должен передать мяч из рук в руки или положить его на то место на полу, где он окажется в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание. Он также может бросить или передать мяч отскоком от пола при условии, что:

- Судья находится на расстоянии не более четырех (4) метров от игрока, выполняющего вбрасывание.

- Игрок, выполняющий вбрасывание, находится в том месте, которое указано судьей.

17.2.2 Игрок должен выполнять вбрасывание с места за пределами игровой площадки, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил или где игра была остановлена судьей, за исключением места непосредственно за щитом.

17.2.3 В следующих ситуациях последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика:

- В начале всех периодов, кроме первого.

- После выполнения штрафного(ых) броска(ов) в результате технического, неспортивного или дисквалифицирующего фола.

- Во время последних двух (2) минут четвертого (4-го) периода и во время последних двух (2) минут каждого дополнительного периода после тайм-аута, предоставленного команде, которая имела право на владение мячом в своей тыловой зоне.

Игрок, выполняющий вбрасывание, должен расположить ноги по обе стороны от продолжения центральной линии и имеет право передавать мяч партнеру, находящемуся в любом месте на игровой площадке.

17.2.4 После персонального фола, совершенного игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.

17.2.5 Каждый раз, когда мяч попадает в корзину, но бросок с игры или штрафной бросок не засчитывается, последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска.

17.2.6 После заброшенного мяча с игры или удачного последнего или единственного штрафного броска:

- Любой игрок команды, в корзину которой заброшен мяч, должен выполнить вбрасывание из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией, где был заброшен мяч. Это положение также применяется после того, как судья передает мяч или кладет его на то место на полу, где он окажется в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание, после тайм-аута или любой остановки игры после заброшенного мяча с игры или удачного последнего или единственного штрафного броска.

- Игрок, выполняющий вбрасывание, может двигаться в сторону и/или назад, а мяч может передаваться друг другу партнерами, находящимися на или за лицевой линией, но отсчет пяти (5) секунд начинается с того момента, когда мяч оказывается в распоряжении первого игрока, находящегося за пределами игровой площадки.

17.3 Правило

17.3.1 Игрок, выполняющий вбрасывание, не должен:

- Затрачивать более пяти (5) секунд до момента выпуска мяча из рук.

- Наступать на игровую площадку в тот момент, когда мяч находится в его руке(ах).

- Заставлять мяч касаться пола за пределами игровой площадки после того, как мяч был выпущен из рук при вбрасывании.

- Касаться мяча на игровой площадке прежде, чем тот коснется другого игрока.

- Заставлять мяч входить в корзину непосредственно после вбрасывания.

- Перемещаться на общее расстояние более одного (1) метра в сторону в одном или разных направлениях от места вбрасывания, указанного судьей, прежде чем выпустить мяч из рук. Однако разрешается отступить непосредственно назад от линии настолько далеко, насколько позволяют обстоятельства.

17.3.2 Во время вбрасывания другие игроки не должны:

- Находиться любой частью тела над ограничивающей линией до тех пор, пока мяч не будет брошен через эту линию.

- Находиться на расстоянии ближе одного (1) метра от игрока, выполняющего вбрасывание, когда область за пределами игровой площадки, свободная от препятствий, в месте вбрасывания составляет менее двух (2) метров до ограничивающей линии.

Несоблюдение Ст. 17.3 является нарушением.

17.4 Наказание

Мяч предоставляется команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места первоначального вбрасывания.

Ст. 18 Тайм-аут

18.1 Определение

Тайм-аут - это остановка игры по просьбе тренера или помощника тренера.

18.2 Правило

18.2.1 Каждый тайм-аут должен длиться одну (1) минуту.

18.2.2 Тайм-аут может быть предоставлен, когда имеется возможность для его предоставления.

18.2.3 Возможность для предоставления тайм-аута появляется:

- Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столику.

- Обеим командам, когда мяч становится мертвым после последнего или единственного удачного штрафного броска.

- Заброшен мяч с игры в корзину команды, которая затребовала тайм-аут.

18.2.4 Возможность для предоставления тайм-аута заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого или единственного штрафного броска.

18.2.5 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 течение каждого дополнительного периода.

18.2.6 Неиспользованные тайм-ауты не могут быть перенесены на следующую половину или дополнительный период.

18.2.7 Тайм-аут записывается команде, тренер которой первым его затребовал, если только тайм-аут не предоставляется после заброшенного мяча с игры командой соперников и при этом не было зафиксировано несоблюдения Правил.

18.2.8 Тайм-аут не разрешается команде, забросившей мяч с игры во время последних двух (2) минут четвертого периода или последних двух (2) минут каждого дополнительного периода, когда игровые часы останавливаются, за исключением ситуации, когда судья останавливает игру.

18.3 Процедура

18.3.1 Только тренер или помощник тренера имеет право затребовать тайм-аут. Он должен установить визуальную связь с секретарем или подойти к секретарскому столику и отчетливо попросить о предоставлении

тайм-аута, надлежащим образом показав руками принятый жест.

18.3.2 Просьба о предоставлении тайм-аута может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря о его предоставлении.

18.3.3 Тайм-аут:

- Начинается, когда судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.

- Заканчивается, когда судья дает свисток и приглашает команды вернуться на игровую площадку.

18.3.4 Как только появляется возможность для предоставления тайм-аута, секретарь должен подать свой сигнал и сообщить судьям о том, что поступила просьба о предоставлении тайм-аута.

В случае если заброшен мяч с игры в корзину команды, затребовавшей тайм-аут, секундометрист должен немедленно остановить игровые часы и подать свой сигнал.

18.3.5 Во время тайм-аута, а также во время перерыва в игре перед началом второго (2-го), четвертого (4-го) или каждого дополнительного периода игрокам разрешается покинуть игровую площадку и сидеть на скамейке команды, а лица, которым разрешено находиться в зоне скамейки команды, могут выйти на игровую площадку при условии, что они остаются в непосредственной близости от зоны скамейки своей команды.

18.3.6 Если просьба о предоставлении тайм-аута от любой из команд поступила после того, как мяч оказался в распоряжении игрока, выполняющего штрафной(ые) бросок(ки), то тайм-аут должен быть предоставлен в том случае, если:

- Последний или единственный штрафной бросок удачен.

- За ним следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки от продолжения центральной линии напротив секретарского столика.

- Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть выполнен(ы), и тайм-аут разрешается до проведения наказания за новый фол.

- Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае тайм-аут разрешается до проведения наказания за новый фол.

- Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае тайм-аут разрешается до проведения вбрасывания.

В случае последовательных серий штрафных бросков и/или владения мячом, вызванных более чем одним (1) наказанием за фол, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

Ст. 19 Замена

19.1 Определение

Замена - это остановка игры по просьбе запасного для того, чтобы стать игроком.

19.2 Правило

19.2.1 Команда может заменить игрока(ов), когда появляется возможность для замены.

19.2.2 Возможность для замены появляется:

- Для обеих команд, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столику.

- Для обеих команд, когда мяч становится мертвым после последнего или единственного удачного штрафного броска.

- В корзину команды, попросившей замену, заброшен мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода или в последние две (2) минуты каждого дополнительного периода.

19.2.3 Возможность для замены заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого или единственного штрафного броска.

19.2.4 Игрок, который стал запасным, и запасной, который стал игроком, не могут соответственно вернуться в игру или покинуть игру до тех пор, пока мяч снова не станет мертвым после фазы отсчета времени игры, за исключением ситуаций, когда:

- В команде осталось менее пяти (5) игроков на игровой площадке.

- Игрок, имеющий право на выполнение штрафных бросков в результате исправления ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены.

19.2.5 Замена не разрешается команде, забросившей мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода или в последние две (2) минуты каждого дополнительного периода, когда игровые часы останавливаются, за исключением ситуации, когда судья останавливает игру.

19.3 Процедура

19.3.1 Только запасной имеет право попросить замену. Он (не тренер или помощник тренера) должен подойти к секретарскому столику и отчетливо попросить замену, надлежащим образом показав руками принятый жест или сев на стул для замены. Он должен быть готов вступить в игру немедленно.

19.3.2 Просьба о замене может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря о ее предоставлении.

19.3.3 Как только появляется возможность для замены, секретарь должен подать свой сигнал и сообщить судьям о том, что поступила просьба о замене.

19.3.4 Запасной, который выходит на замену, должен оставаться за ограничивающей линией до тех пор, пока судья не подаст сигнала о замене и жестом не пригласит его выйти на игровую площадку.

19.3.5 Игроку, который был заменен, разрешается сразу направиться на скамейку своей команды, не сообщая о замене секретарю или судье.

19.3.6 Замены должны быть произведены настолько быстро, насколько возможно. Игрок, который совершил пятый (5-ый) фол или был дисквалифицирован, должен быть заменен немедленно (приблизительно в течение 30 секунд). Если, по мнению судьи, происходит неоправданная задержка игры, провинившейся команде должен быть записан тайм-аут. Если у команды не осталось тайм-аута, техническим фолом ("В") может быть наказан тренер.

19.3.7 Если замена производится во время тайм-аута или во время перерыва в игре, запасной должен сообщить об этом секретарю прежде, чем вступить в игру.

19.3.8 Если игрок, выполняющий штрафной(ые) бросок(ки), должен быть заменен, потому что он:

- травмирован,
- совершил пятый фол,
- был дисквалифицирован,

тогда штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть выполнен(ы) заменившим его игроком, который не может быть снова заменен до тех пор, пока не сыграет в следующей фазе отсчета времени игры.

19.3.9 Если просьба о замене поступила от любой из команд после того, как мяч оказался в распоряжении игрока для выполнения первого или единственного штрафного броска, то замена должна быть предоставлена в том случае, если:

- Последний или единственный штрафной бросок удачен.
- За ним следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки от продолжения центральной линии напротив секретарского столика.

- Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть выполнен(ы), и замена разрешается до проведения наказания за новый фол.

- Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена разрешается до проведения наказания за новый фол.

- Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена разрешается до проведения вбрасывания.

В случае последовательных серий штрафных бросков, вызванных более чем одним (1) наказанием за фол, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

Ст. 20 Игра, проигранная "лишением права"

20.1 Правило

Команда проигрывает игру "лишением права", если:

- Через пятнадцать (15) минут после времени начала игры, указанного в расписании, команда отсутствует или не может выставить на игровую площадку пятерых (5) игроков, готовых к игре.

- Своими действиями она мешает проведению игры.

- Она отказывается играть после того, как старший судья предложил ей начать игру.

20.2 Наказание

20.2.1 Победа присуждается команде соперников со счетом двадцать-ноль (20:0). Кроме того, команда, проигравшая игру "лишением права", получает в классификации ноль (0) очков.

20.2.2 В серии из двух игр (дома и на выезде) и в серии плей-офф до двух (2) побед команда, проигравшая первую, вторую или третью игру "лишением права", проигрывает всю серию плей-офф "лишением права". Это не относится к серии плей-офф до трех (3) побед.

Ст. 21 Игра, проигранная "из-за нехватки игроков"

21.1 Правило

Команда проигрывает игру "из-за нехватки игроков", если во время игры количество игроков этой команды на игровой площадке, готовых играть, оказывается меньше двух (2).

21.2 Наказание

21.2.1 Если команда, которой присуждается победа, ведет в счете, результат на момент остановки игры остается. Если команда, которой присуждается победа, не ведет в счете, записывается результат два-ноль (2:0) в ее пользу. Команда, проигравшая игру "из-за нехватки игроков", получает в классификации одно (1) очко.

21.2.2 В серии из двух игр (дома и на выезде) команда, проигравшая "из-за нехватки игроков" первую или вторую игру, проигрывает всю серию "из-за нехватки игроков".

ПРАВИЛО ПЯТОЕ - НАРУШЕНИЯ

Ст. 22 Нарушения

22.1 Определение

Нарушение - это несоблюдение Правил.

22.2 Наказание

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло нарушение, за исключением места непосредственно за щитом, если иное не оговорено в Правилах.

Ст. 23 Игрок за пределами игровой площадки и мяч за пределами игровой площадки

23.1 Определение

23.1.1 Игрок находится за пределами игровой площадки, когда любая часть его тела касается пола или любого предмета, кроме игрока, на, над или за ограничивающей линией.

23.1.2 Мяч находится за пределами игровой площадки, когда он касается:

- Игрока или любого другого лица, находящегося за пределами игровой площадки.

- Пола или любого предмета на, над или за ограничивающей линией.

- Опоры, поддерживающей щит, задней стороны щита или любого предмета над игровой площадкой.

23.2 Правило

23.2.1 Мяч заставляет выйти за пределы игровой площадки последний коснувшийся мяча игрок или игрок, которого коснулся мяч прежде, чем выйти за пределы игровой площадки, даже если мяч затем выходит за пределы игровой площадки после касания чего-либо другого, помимо игрока.

23.2.2 Если мяч выходит за пределы игровой площадки, коснувшись игрока или будучи задетым этим игроком, который находится на или за ограничивающей линией, то этот игрок является причиной выхода мяча за пределы игровой площадки.

23.2.3 Если игрок(и) выходит(ят) за пределы игровой площадки или в свою тыловую зону во время спорного мяча, происходит ситуация спорного броска.

Ст. 24 Ведение мяча

24.1 Определение

24.1.1 Ведение начинается, когда игрок, установивший контроль над живым мячом на игровой площадке, бросает, отбивает, катит, ударяет мяч в пол или умышленно бросает его в щит и касается мяча снова прежде, чем мяч коснется другого игрока.

Ведение заканчивается, когда игрок касается мяча двумя руками одновременно или допускает задержку мяча в одной или обеих руках.

Во время ведения мяч может быть подброшен в воздух при условии, что он коснется пола или другого игрока раньше, чем игрок, который подбросил мяч, снова коснется его своей рукой.

Количество шагов, которые игрок может сделать, когда мяч не находится в контакте с его рукой, не ограничено.

24.1.2 Игрок, который случайно теряет, а затем восстанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке, считается совершившим случайную потерю мяча.

24.1.3 Следующие действия не являются ведением:

- Последовательные броски с игры.

- Случайная потеря мяча в начале или в конце ведения.

- Попытки установить контроль над мячом путем выбивания его из области расположения других игроков.

- Выбивание мяча из-под контроля другого игрока.

- Прерывание передачи и установление контроля над мячом.

- Перебрасывание мяча из руки в руку и задержка его до касания им пола при условии, что игрок не совершает пробежки.

24.2 Правило

Игрок не должен вести мяч во второй раз после того, как его первое ведение закончилось, если только между первым и вторым ведением игрок не потерял контроля над живым мячом на игровой площадке из-за:

- Броска с игры.

- Касания мяча соперником.

- Передачи или случайной потери мяча, который затем коснулся другого игрока или которого коснулся другой игрок.

Ст. 25 Пробежка

25.1 Определение

25.1.1 Пробежка - это запрещенное перемещение одной или обеих ног в любом направлении во время контроля над живым мячом на игровой площадке сверх ограничений, изложенных в данной статье.

25.1.2 Поворот - это разрешенное перемещение, при котором игрок, держащий живой мяч на игровой площадке, вышагивает один или несколько раз в любом направлении одной и той же ногой, в то время как другая нога, называемая опорной, сохраняет свою точку контакта с полом.

25.2 Правило

25.2.1 Определение опорной ноги для игрока, который ловит живой мяч на игровой площадке:

- Во время ведения из тыловой зоны в передовую обе ноги игрока, который ведет мяч, и сам мяч находятся в контакте с передовой зоной.

28.2 Правило

28.2.1 Каждый раз, когда игрок устанавливает контроль над живым мячом в своей тыловой зоне, его команда должна в течение восьми (8) секунд перевести мяч в свою передовую зону.

28.2.2 Отсчет восьми (8) секунд продолжается со времени остановки, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в тыловой зоне в результате:

- Выхода мяча за пределы игровой площадки.
- Травмы игрока этой же команды.
- Ситуации спорного броска.
- Обоюдного фола.
- Компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.

Ст. 29 Двадцать четыре секунды

29.1 Правило

29.1.1 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.

Для того чтобы считать бросок с игры выполненным в течение двадцати четырех (24) секунд:

- Мяч должен покинуть руку(и) игрока прежде, чем прозвучит сигнал устройства двадцати четырех секунд и
- После того, как мяч покинул руку(и) игрока, он должен коснуться кольца или попасть в корзину.

29.1.2 Когда бросок с игры выполняется непосредственно перед окончанием 24-секундного периода и сигнал звучит в тот момент, когда мяч находится в воздухе, то:

- 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. Однако если команда соперников устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, сигнал игнорируется и игра продолжается.

Все ограничения, связанные с помехой попаданию и помехой мячу при броске, должны учитываться.

29.2 Процедура

29.2.1 Если судья останавливает игру по любой причине, не связанной ни с одной из команд (ошибочный сброс показаний на устройстве двадцати четырех секунд и т.п.) либо связанной с соперниками команды, контролирующей мяч, тогда владение мячом и новый 24-секундный период должны быть предоставлены команде, которая перед этим контролировала мяч.

Однако если, по мнению судей, команда соперников будет поставлена в невыгодное положение, отсчет двадцати четырех секунд должен продолжаться со времени остановки.

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

Однако если, по мнению судей, команда, контролировавшая мяч, была поставлена в невыгодное положение, игра должна быть остановлена, показания времени на устройстве двадцати четырех секунд должны быть исправлены и мяч должен быть предоставлен этой же команде.

Ст. 30 Мяч, возвращенный в тыловую зону

30.1 Определение

30.1.1 Мяч переходит в тыловую зону команды, когда:

- Он касается тыловой зоны.
- Он касается игрока или судьи, который частью своего тела находится в контакте с тыловой зоной.

30.1.2 Мяч неправильно возвращен в тыловую зону, когда игрок команды, контролирующей живой мяч, является:

- Последним, кто коснулся мяча в своей передовой зоне, после чего этот игрок или его партнер первым касается мяча в тыловой зоне.

- Последним, кто коснулся мяча в своей тыловой зоне, после чего мяч коснулся передовой зоны, а затем этот игрок или его партнер первым касается мяча в тыловой зоне.

Данное ограничение относится ко всем ситуациям в передовой зоне команды, включая вбрасывания. Однако оно не относится к игроку, который выпрыгивает из своей передовой зоны, устанавливает новый командный контроль, все еще находясь в воздухе, а затем приземляется в тыловой зоне своей команды.

30.2 Правило

Игрок, команда которого контролирует живой мяч, не может неправильно возвращать его в свою тыловую зону.

Ст. 31 Помеха попаданию и помеха мячу при броске

31.1 Определение

31.1.1 Бросок с игры или штрафной бросок:

Начинается, когда мяч покидает руку(и) игрока, находящегося в процессе броска.

Заканчивается, когда мяч:

- Входит в корзину непосредственно сверху и остается в ней или проходит через нее.
- Больше не имеет возможности попасть в корзину.
- Касается кольца.
- Касается пола.
- Становится мертвым.

31.2 Правило

31.2.1 Помеха попаданию при броске с игры происходит, когда игрок касается мяча в тот момент, когда тот находится полностью выше уровня кольца и:

- На нисходящей траектории своего полета к корзине или
- После удара о щит.

31.2.2 Помеха попаданию при штрафном броске происходит, когда игрок касается мяча в тот момент, когда мяч находится в полете к корзине и прежде, чем он коснулся кольца.

31.2.3 Ограничения, связанные с помехой попаданию, перестают действовать, когда:

- Мяч больше не имеет возможности попасть в корзину во время броска.
- Мяч касается кольца.

31.2.4 Помеха мячу при броске с игры происходит, когда:

- Игрок касается корзины или щита в тот момент, когда мяч находится в контакте с кольцом.
- Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча. Это положение также действует и при передаче, а также после того, как мяч касается кольца.
- Защитник касается мяча или корзины в тот момент, когда мяч находится внутри корзины, и это препятствует попаданию мяча в корзину.
- Защитник вызывает вибрацию щита или захватывает кольцо таким образом, что, по мнению судьи, это препятствует попаданию мяча в корзину.
- Нападающий вызывает вибрацию щита или захватывает кольцо таким образом, что, по мнению судьи, в результате этого мяч попадает в корзину.
- Игрок захватывает кольцо для того, чтобы сыграть в мяч. Это положение также действует и после того, как мяч касается кольца.

31.2.5 Помеха мячу при штрафном броске происходит, когда:

- Во время штрафного броска, за которым последует(ют) дальнейший(е) штрафной(ые) бросок(ки), игрок касается мяча, корзины или щита в тот момент, когда мяч сохраняет возможность попадания в корзину.
- Во время последнего или единственного штрафного броска игрок касается корзины или щита в тот момент, когда мяч находится в контакте с кольцом.
- Защитник просовывает руку в корзину снизу и касается мяча. Это положение также действует и после того, как мяч касается кольца.
- Во время последнего или единственного штрафного броска и в тот момент, когда мяч сохраняет возможность попадания в корзину или после касания мячом кольца, защитник вызывает вибрацию щита или захватывает кольцо таким образом, что, по мнению судьи, это препятствует попаданию мяча в корзину.
- Во время последнего или единственного штрафного броска и в тот момент, когда после касания кольца мяч сохраняет возможность попадания в корзину, нападающий вызывает вибрацию щита или захватывает кольцо таким образом, что, по мнению судьи, в результате этого мяч попадает в корзину.

31.2.6 Никто из игроков не должен касаться мяча после касания им кольца в то время, когда мяч все еще сохраняет возможность попадания в корзину, после того как:

судья дал свисток в тот момент, когда мяч находится:

- в руках игрока, находящегося в процессе броска, или
- в полете при броске с игры,

прозвучал сигнал игровых часов об окончании периода в тот момент, когда мяч находится в полете при броске с игры.

Все ограничения, связанные с помехой попаданию и помехой мячу при броске, должны учитываться.

31.3 Наказание

31.3.1 Если нарушение совершается нападающим, никакие очки не засчитываются. Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если иное не оговорено в Правилах.

31.3.2 Если нарушение совершается защитником, нападающей команде засчитывается:

- Одно (1) очко, если мяч был выпущен со штрафного броска.

- Два (2) очка, если мяч был выпущен из зоны двухочковых бросков с игры.

- Три (3) очка, если мяч был выпущен из зоны трехочковых бросков с игры.

Процедура засчитывания очков является такой же, как и в случае попадания мяча в корзину.

Если нарушение совершается защитником во время последнего или единственного штрафного броска, тогда одно (1) очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом наказывается этот защитник.

ПРАВИЛО ШЕСТОЕ - ФОЛЫ

Ст. 32 Фолы

32.1 Определение

32.1.1 Фол - это несоблюдение Правил вследствие неправильного персонального контакта с соперником и/или неспортивного поведения.

32.1.2 Любое количество фолов может быть назначено каждой из команд. Независимо от наказания, каждый фол должен быть зафиксирован, записан в протоколе провинившемуся лицу и наказываться соответственно.

Ст. 33 Контакт: общие принципы

33.1 Принцип цилиндра

Под цилиндром понимается пространство внутри воображаемого цилиндра, занимаемого игроком на полу. Он включает в себя пространство над игроком и ограничен:

- Спереди - ладонями игрока,

- Сзади - ягодицами и

- По бокам - внешними поверхностями рук и ног.

Руки могут быть расположены перед туловищем, но не далее положения ног, при этом они должны быть согнуты в локтях таким образом, чтобы предплечья и кисти были подняты вертикально вверх. Расстояние между ногами будет различным в зависимости от роста.

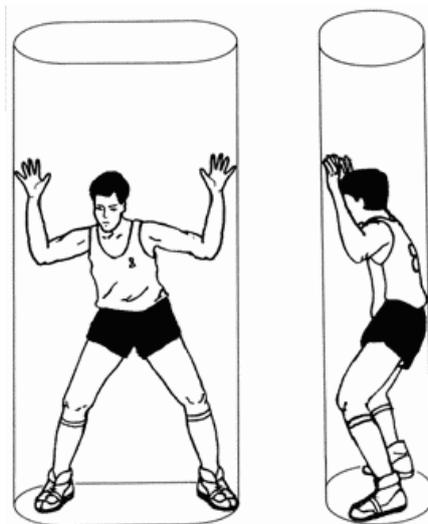


Рис. 5 Принцип цилиндра

33.2 Принцип вертикальности

Во время игры каждый игрок имеет право занимать любую позицию (цилиндр) на игровой площадке, еще не занятую соперником.

Данный принцип защищает пространство на полу, которое занимает игрок, а также пространство над ним, когда он выпрыгивает вертикально вверх внутри этого пространства.

Как только игрок покидает свою вертикальную позицию (цилиндр) и происходит контакт с телом соперника, который уже занял свое собственное вертикальное положение (цилиндр), то игрок, который утратил свою вертикальную позицию (цилиндр), является ответственным за контакт.

Защитник не должен быть наказан за вертикальный прыжок (внутри своего цилиндра) или за то, что он поднимает руки вверх над собой в пределах своего цилиндра.

Нападающий, находящийся как на полу, так и в воздухе, не должен вызывать контакта с защитником,

занимающим правильное положение при опеке:

- Используя руки для того, чтобы создать себе дополнительное пространство.
- Выставляя ноги или руки с целью вызвать контакт во время или сразу же после выполнения броска с игры.

33.3 Правильное положение при опеке

Защитник занимает правильное исходное положение при опеке, когда:

- Он находится лицом к своему сопернику и
- Обе его ноги находятся на полу.

Правильное положение при опеке распространяется на вертикальное пространство над игроком (цилиндр) от пола до потолка. Он может поднимать руки над головой или выпрыгивать вертикально вверх, но должен сохранять их в вертикальном положении внутри воображаемого цилиндра.

33.4 Опека игрока, контролирующего мяч

При опеке игрока, который контролирует (держит или ведет) мяч, факторы времени и расстояния не учитываются.

Игрок с мячом должен ожидать опеки и быть готовым остановиться или изменить направление своего движения каждый раз, когда соперник занимает правильное исходное положение при опеке перед ним, даже если это сделано за доли секунды.

Опекающий игрок (защитник) должен занять правильное исходное положение при опеке, не вызывая контакта с телом соперника прежде, чем занять свою позицию.

Как только защитник занял правильное исходное положение при опеке, он может перемещаться для того, чтобы опекать своего соперника, но он не может выставлять руки, плечи, бедра или ноги и тем самым вызывать контакт с целью помешать игроку, который ведет мяч, обойти себя.

Принимая решение в ситуации блокировки/столкновения, в которой участвует игрок с мячом, судья должен руководствоваться следующими принципами:

- Защитник должен занять правильное исходное положение при опеке, находясь лицом к игроку с мячом и стоя обеими ногами на полу.
- Защитник может оставаться неподвижным, выпрыгивать вертикально вверх, двигаться в сторону или назад для того, чтобы сохранить правильное исходное положение при опеке.
- При перемещении с целью сохранить правильное исходное положение при опеке одна или обе ноги могут быть на мгновение оторваны от пола, но движение должно быть сделано в сторону или назад, но не по направлению к игроку с мячом.
- Если контакт происходит с туловищем, то защитник должен рассматриваться как оказавшийся на месте контакта первым.
- Заняв правильное положение при опеке, защитник может повернуться в пределах своего цилиндра для того, чтобы смягчить удар или избежать травмы.

В случае если приведенные выше принципы соблюдены, контакт должен рассматриваться как вызванный игроком с мячом.

33.5 Опека игрока, не контролирующего мяч

Игрок, который не контролирует мяч, имеет право свободно перемещаться по игровой площадке и занимать любую позицию, еще не занятую другим игроком.

При опеке игрока, который не контролирует мяч, должны учитываться факторы времени и расстояния. Защитник не может занимать позицию настолько близко и/или настолько быстро на пути движущегося соперника, что у последнего не остается достаточно времени или расстояния для того, чтобы либо остановиться, либо изменить направление своего движения.

Это расстояние прямо пропорционально скорости движения соперника, но оно никогда не должно быть менее одного (1) и более двух (2) нормальных шагов.

Если защитник игнорирует факторы времени и расстояния, занимая свое правильное исходное положение при опеке, и происходит контакт с телом соперника, он является ответственным за данный контакт.

Как только защитник занял правильное исходное положение при опеке, он может перемещаться для того, чтобы опекать своего соперника. Он не должен мешать игроку обойти себя, выставляя руки, плечи, бедра или ноги на его пути. Он может повернуться или выставить руку(и) перед собой и близко к телу внутри своего цилиндра с целью избежать травмы.

33.6 Игрок, находящийся в воздухе

Игрок, который выпрыгнул вверх из точки на игровой площадке, имеет право приземлиться в этой же точке.

Он имеет право приземлиться в другой точке на игровой площадке при условии, что точка приземления и прямой путь между точками отрыва и приземления еще не заняты соперником(ами) в момент выпрыгивания.

Если игрок выпрыгнул и приземлился, но по инерции столкнулся с соперником, который занял правильное положение при опеке вблизи точки приземления, тогда игрок, совершивший прыжок, является ответственным за

контакт.

Соперник не может перемещаться на путь игрока после того, как этот игрок выпрыгнул в воздух.

Перемещение под игроком, который находится в воздухе, вызвавшее контакт, обычно является неспортивным фолом, а в определенных случаях может быть и дисквалифицирующим фолом.

33.7 Заслон: правильный и неправильный

Заслон - это попытка задержать или помешать сопернику без мяча занять желаемую позицию на игровой площадке.

Правильный заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- неподвижен (внутри своего цилиндра) в тот момент, когда происходит контакт.

- Стоит обеими ногами на полу в тот момент, когда происходит контакт.

Неправильный заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- Находится в движении в тот момент, когда происходит контакт.

- Не оставляет достаточного расстояния, ставя заслон вне поля зрения неподвижного соперника, когда происходит контакт.

- Не принимает во внимание факторы времени и расстояния в отношении соперника, находящегося в движении, когда происходит контакт.

Если заслон ставится в поле зрения неподвижного соперника (спереди или сбоку), игрок может ставить заслон так близко к нему, не вызывая контакта, как пожелает.

Если заслон ставится вне поля зрения неподвижного соперника, игрок, ставящий заслон, должен дать сопернику возможность сделать один (1) нормальный шаг в сторону заслона, не вызывая контакта.

Если соперник находится в движении, должны учитываться факторы времени и расстояния. Игрок, ставящий заслон, должен оставить достаточно пространства для того, чтобы игрок, которому ставится заслон, мог избежать заслона, остановившись или изменив направление своего движения.

Требуемое расстояние никогда не должно быть менее одного (1) и более двух (2) нормальных шагов.

Игрок, которому правильно поставлен заслон, ответственен за любой контакт с игроком, который поставил заслон.

33.8 Столкновение

Столкновение - это неправильный персональный контакт игрока с мячом или без мяча толчком или движением в туловище соперника.

33.9 Блокировка

Блокировка - это неправильный персональный контакт, который препятствует передвижению соперника с мячом или без мяча.

Игрок, который пытается поставить заслон, совершает фол блокировки, если контакт происходит в тот момент, когда он находится в движении, а его соперник неподвижен или отступает от него.

Если игрок, не обращая внимания на мяч, находится лицом к сопернику и меняет свое положение относительно перемещения соперника, он, в первую очередь, ответственен за любой возникающий контакт, если не имеют место другие факторы.

Выражение "если не имеют место другие факторы" относится к умышленному толчку, столкновению или задержке игрока, которому ставится заслон.

Игроку разрешается выставлять руку(и) или локоть(ти) вне своего цилиндра, занимая позицию на игровой площадке, но они должны быть возвращены внутрь цилиндра, когда соперник пытается обойти игрока. Если рука(и) или локоть(ти) находятся вне его цилиндра и происходит контакт, это является блокировкой или задержкой.

33.10 Касание соперника кистью(ями) и/или рукой(ами)

Само по себе касание соперника рукой(ами) необязательно является фолом.

Судьи должны решить, получил ли игрок, который вызвал контакт, незаслуженное преимущество. Если контакт, вызванный игроком, каким-либо образом ограничивает свободу перемещения соперника, такой контакт является фолом.

Неправильное использование кисти(ей) или выставленных(ой) рук(и) происходит, когда защитник находится в защитной стойке и его кисть(и) или рука(и) касаются и остаются в контакте с соперником, находящимся с мячом или без мяча, с целью помешать его передвижению.

Повторяющееся касание или "тычки" соперника с мячом или без мяча являются фолом, поскольку могут привести к грубой игре.

Следующие действия нападающего с мячом являются фолом:

- Захват или заплетание руки или локтя защитника для получения незаслуженного преимущества.

- Отталкивание от защитника с целью помешать ему сыграть или попытаться сыграть в мяч или с целью создать больше пространства между собой и защитником.

- Использование выставленного предплечья или кисти во время ведения с целью помешать сопернику установить контроль над мячом.

Является фолом нападающего без мяча, когда он отталкивается от соперника с целью:

- Освободиться для получения мяча.
- Помешать защитнику сыграть или попытаться сыграть в мяч.
- Создать больше пространства между собой и защитником.

33.11 Игра центровых

Принцип вертикальности (принцип цилиндра) также применим к игре центровых.

Нападающий в позиции центрового и защитник, опекающий его, должны соблюдать права друг друга на вертикальную позицию (цилиндр).

Фолом являются попытки нападающего или защитника в позиции центрового вытолкнуть своего соперника плечом или бедром с занимаемой им позиции или помешать свободе его перемещения, используя выставленные локти, руки, колени или другие части тела.

33.12 Неправильная опека со спины

Неправильная опека со спины - это персональный контакт защитника, находящегося позади соперника. Тот факт, что защитник пытается сыграть в мяч, не оправдывает его контакта с соперником со спины.

33.13 Задержка

Задержка - это неправильный персональный контакт с соперником, который мешает свободе его перемещения. Данный контакт (задержка) может происходить с любой частью тела.

33.14 Толчок

Толчок - это неправильный персональный контакт с любой частью тела, при котором игрок насильно сдвигает или пытается сдвинуть соперника, контролирующего или не контролирующего мяч.

Ст. 34 Персональный фол

34.1 Определение

34.1.1 Персональный фол - это фол игроку вследствие контакта с соперником, независимо от того, является ли мяч живым или мертвым.

Игрок не должен держать, блокировать, толкать, сталкиваться, ставить подножку или препятствовать передвижению соперника, выставляя кисть, руку, локоть, плечо, бедро, колено или ступню ноги либо сгибаясь неестественным образом (вне своего цилиндра), а также совершать любые грубые или насильственные действия.

34.2 Наказание

Персональным фолом должен быть наказан провинившийся игрок.

34.2.1 Если фол совершается на игроке, который не находится в процессе броска:

- Игра должна быть возобновлена вбрасыванием из-за пределов игровой площадки провинившейся командой с места, ближайшего к тому, где произошел фол.

- Если провинившаяся команда подлежит наказанию за командные фолы, тогда применяется [Ст. 41](#) (Командные фолы: наказание).

34.2.2 Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, этому игроку должно быть предоставлено следующее количество штрафных бросков:

- Если бросок с игры удачен, попадание засчитывается и предоставляется один (1) дополнительный штрафной бросок.

- Если бросок с игры из зоны двухочковых бросков неудачен, предоставляются два (2) штрафных броска.

- Если бросок с игры из зоны трехочковых бросков неудачен, предоставляются три (3) штрафных броска.

- Если на игроке совершается фол одновременно или непосредственно перед сигналом игровых часов об окончании периода или сигналом устройства двадцати четырех секунд в тот момент, когда мяч все еще находится в руке(ах) игрока и бросок с игры удачен, попадание не засчитывается и предоставляются два (2) или три (3) штрафных броска.

Ст. 35 Обоюдный фол

35.1 Определение

Обоюдным фолом является ситуация, в которой два игрока соперничающих команд совершают персональные фолы друг против друга приблизительно в одно и то же время.

35.2 Наказание

35.2.1 Персональным фолом должен быть наказан каждый провинившийся игрок. Никакие штрафные броски не предоставляются, и игра возобновляется следующим образом:

Если практически одновременно с обоюдным фолом:

- Правильно заброшен мяч с игры или удачен последний или единственный штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией.

- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.

- Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

Ст. 36 Неспортивный фол

36.1 Определение

36.1.1 Неспортивный фол - это фол, совершенный вследствие контакта игроком, который, по мнению судьи, не пытался законным образом непосредственно сыграть в мяч в соответствии с духом и целью Правил.

36.1.2 Неспортивные фолы должны трактоваться одинаково в течение всей игры.

36.1.3 Судья должен оценивать только действие.

36.1.4 Для того чтобы расценить фол как неспортивный, судьи должны применять следующие принципы:

- Если игрок не пытается сыграть в мяч и происходит контакт, это является неспортивным фолом.

- Если при попытке сыграть в мяч игрок вызывает чрезмерный контакт (жесткий фол), тогда этот контакт должен считаться неспортивным фолом.

- Если защитник вызывает контакт с соперником со спины или сбоку при попытке остановить быстрый прорыв и нет никого из соперников на пути между нападающим и корзиной соперников, тогда данный контакт должен быть расценен как неспортивный фол.

- Если игрок совершает фол, предпринимаемая законную попытку сыграть в мяч (нормальная игра), этот фол не является неспортивным.

36.2 Наказание

36.2.1 Неспортивным фолом должен быть наказан провинившийся игрок.

36.2.2 Штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть предоставлен(ы) игроку, на котором был совершен фол, за которым(и) последует:

- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.

- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.

Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска, предоставляются два (2) штрафных броска.

- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен, то попадание засчитывается и дополнительно предоставляется один (1) штрафной бросок.

- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину, предоставляются два (2) или три (3) штрафных броска.

36.2.3 Игрок должен быть дисквалифицирован, когда он наказан двумя (2) неспортивными фоломи.

36.2.4 Если игрок дисквалифицируется согласно [Ст. 36.2.3](#), тогда только данный неспортивный фол должен подлежать наказанию и никакое дополнительное наказание за дисквалификацию не проводится.

Ст. 37 Дисквалифицирующий фол

37.1 Определение

37.1.1 Дисквалифицирующим фолом является любое вопиющее неспортивное действие игрока, запасного, удаленного игрока, тренера, помощника тренера или сопровождающего команду.

37.1.2 Тренер, который был дисквалифицирован, должен быть замещен помощником тренера, если тот внесен в протокол. Если нет помощника тренера, внесенного в протокол, тогда тренер должен быть замещен капитаном (КАП.).

37.2 Наказание

37.2.1 Дисквалифицирующим фолом должен быть наказан провинившийся.

37.2.2 Каждый раз, когда провинившийся дисквалифицируется согласно соответствующим статьям данных Правил, он должен отправиться в раздевалку своей команды и оставаться там на протяжении всей игры либо, по своему усмотрению, он может покинуть здание.

37.2.3 Штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть предоставлен(ы):

- Любому игроку соперничающей команды, указанному тренером, в случае фола, не вызванного контактом с соперником.

- Игроку, на котором был совершен фол, в случае фола, вызванного контактом с соперником.

За которым(и) последует:

- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.

- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.

37.2.4 Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска, или происходит технический фол, предоставляются два (2) штрафных броска.

- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен, то попадание засчитывается и дополнительно предоставляется один (1) штрафной бросок.

- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину, предоставляются два (2) или три (3) штрафных броска.

Ст. 38 Технический фол

38.1 Правила поведения

38.1.1 Проведение игры на должном уровне требует полного и лояльного сотрудничества членов обеих команд (игроков, запасных, тренеров, помощников тренеров, удаленных игроков и сопровождающих команды) с судьями, судьями-секретарями и комиссаром (если присутствует).

38.1.2 Каждая команда имеет право прилагать все усилия для достижения победы, но это должно быть сделано в духе спортивного соперничества и честной игры.

38.1.3 Любое преднамеренное или неоднократное игнорирование этого сотрудничества или духа данного правила должно рассматриваться как технический фол.

38.1.4 Судьи могут предотвращать технические фолы, делая предупреждения или даже пропуская небольшие технические нарушения административного характера, которые очевидно неумышленны и не оказывают непосредственного влияния на игру, если только подобное нарушение не повторяется после предупреждения.

38.1.5 Если техническое нарушение обнаруживается после того, как мяч стал живым, игра должна быть остановлена и назначен технический фол. Наказание должно быть проведено таким же образом, как если бы технический фол произошел в тот момент, когда он был зафиксирован. Все, что произошло в промежутке времени между техническим нарушением и остановкой игры, остается в силе.

38.2 Насилие

38.2.1 Акты насилия могут происходить во время игры в противовес духу спортивного соперничества и честной игры. Они должны быть немедленно прекращены судьями, а в случае необходимости - служащими сил общественного порядка.

38.2.2 Каждый раз, когда акты насилия между игроками, запасными, тренерами, помощниками тренеров или сопровождающими команды происходят на игровой площадке или в непосредственной близости от нее, судьи должны предпринять необходимые меры для того, чтобы прекратить их.

38.2.3 Любые вышеназванные лица, виновные в очевидных актах агрессии против соперников или судей, должны быть дисквалифицированы. Судьи должны сообщить об инциденте в организацию, проводящую соревнование.

38.2.4 Служащие сил общественного порядка могут выходить на игровую площадку только по просьбе судей. Однако если зрители выходят на игровую площадку с очевидным намерением совершить акт насилия, служащие сил общественного порядка должны немедленно вмешаться для того, чтобы защитить команды и судей.

38.2.5 Все другие области, включая входы, выходы, коридоры, раздевалки и т.д., находятся в ведении организаторов и служащих сил общественного порядка.

38.2.6 Физические действия игроков, запасных, удаленных игроков, тренеров, помощников тренеров и сопровождающих команды, которые могут привести к порче игрового оборудования, не должны допускаться судьями.

Как только судьи замечают подобные действия, они должны немедленно сделать предупреждение тренеру провинившейся команды.

Если подобное(ые) действие(я) повторяется(ются), технический фол должен быть немедленно назначен провинившемуся(имся) лицу(ам).

Решения, принятые судьями, являются окончательными и не могут быть оспорены или проигнорированы.

38.3 Определение

38.3.1 Технический фол игрока - это фол, не вызванный контактом с соперником, включая, но не ограничиваясь таким поведением игрока, когда он:

- Пренебрегает предупреждениями судей.
- Неуважительно касается судей, комиссара, судей-секретарей или лиц на скамейке команды.
- Неуважительно обращается к судьям, комиссару, судьям-секретарям или соперникам.
- Использует выражения или жесты, оскорбляющие или провоцирующие зрителей.
- Дразнит соперника или мешает его обзору, размахивая руками перед его глазами.
- Чрезмерно размахивает локтями.
- Задерживает игру, умышленно касаясь мяча после того, как тот проходит через корзину, либо мешая команде соперников быстро выполнить вбрасывание.
- Падает на пол, имитируя фол.
- Виснет на кольце таким образом, что кольцо удерживает вес игрока, за исключением ситуации, когда игрок на мгновение захватывает кольцо после выполнения броска сверху или, по мнению судьи, пытается избежать травмы или предотвратить травму другого игрока.
- Защитник совершает помеху попаданию или помеху мячу при последнем или единственном штрафном

броске. В этом случае одно (1) очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом должен быть наказан защитник.

38.3.2 Технический фол тренера, помощника тренера, запасного, удаленного игрока или сопровождающего команду - это фол за неуважительное обращение или касание судей, комиссара, судей-секретарей или соперников либо за нарушения процедурного или административного характера.

38.3.3 Тренер также должен быть дисквалифицирован, когда:

- Он наказан двумя (2) техническими фолами ("С") в результате своего личного неспортивного поведения.
- Он наказан тремя (3) техническими фолами, записанными в результате неспортивного поведения лиц, находящихся на скамейке команды ("В") (помощника тренера, запасного, удаленного игрока или сопровождающего команду), или комбинацией из трех (3) технических фолов, одним из которых был наказан тренер ("С").

38.4 Наказание

38.4.1 Если технический фол совершается:

- Игроком, тогда этот технический фол должен быть записан ему как фол игрока и считаться одним из командных фолов.

- Тренером ("С"), помощником тренера ("В"), запасным ("В"), удаленным игроком ("В") или сопровождающим команду ("В"), тогда этот технический фол должен быть записан тренеру и не должен считаться одним из командных фолов.

38.4.2 Два (2) штрафных броска должны быть предоставлены команде соперников, за которыми последует:

- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.

- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.

Ст. 39 Драка

39.1 Определение

Драка - это физическое воздействие друг на друга двух или более соперников (игроков, запасных, удаленных игроков, тренеров, помощников тренеров и сопровождающих команды).

Данная статья относится только к запасным, удаленным игрокам, тренерам, помощникам тренеров и сопровождающим команды, которые покидают пределы зоны скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке.

39.2 Правило

39.2.1 Запасные, удаленные игроки или сопровождающие команды, которые покидают зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, должны быть дисквалифицированы.

39.2.2 Только тренеру и/или помощнику тренера разрешается покинуть зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, для оказания судьям помощи в поддержании или наведении порядка. В данной ситуации они не должны быть дисквалифицированы.

39.2.3 Если тренер и/или помощник тренера покидают зону скамейки команды и не помогают или не предпринимают попытку оказать судьям помощь в поддержании или наведении порядка, они должны быть дисквалифицированы.

39.3 Наказание

39.3.1 Независимо от количества дисквалифицированных тренеров, помощников тренеров, запасных, удаленных игроков или сопровождающих команду за покидание зоны скамейки команды, единственный технический фол ("В") должен быть записан тренеру.

39.3.2 В случае если в соответствии с данной статьей дисквалифицированы члены обеих команд и нет никаких наказаний за другие фолы, которые осталось провести, игра должна быть возобновлена следующим образом:

Если практически в то же самое время, когда игра была остановлена в связи с дракой:

- Правильно заброшен мяч с игры, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией.

- Если одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.

- Если ни одна из команд не контролировала мяча или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

39.3.3 Все дисквалифицирующие фолы должны быть записаны в соответствии с **В.8.3** и не считаются как командные фолы.

39.3.4 Все наказания за фолы, произошедшие до ситуации драки, должны быть проведены в соответствии со **Ст. 42** (Особые ситуации).

ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ - ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Ст. 40 Пять фолов игрока

40.1 Игрок, который совершил пять (5) фолов (персональных и/или технических), должен быть проинформирован об этом старшим судьей и немедленно покинуть игру. Он должен быть заменен в течение тридцати (30) секунд.

40.2 Фол, совершенный игроком, ранее получившим пятый фол, рассматривается как фол удаленного игрока и записывается в протоколе тренеру ("В").

Ст. 41 Командные фолы: наказание

41.1 Определение

41.1.1 Команда подлежит наказанию за командные фолы, когда она совершает четыре (4) командных фولا в периоде.

41.1.2 Все командные фолы, совершенные в перерыве в игре, должны считаться совершенными в следующем периоде или в следующем дополнительном периоде.

41.1.3 Все командные фолы, совершенные в дополнительном периоде, должны считаться совершенными в четвертом периоде.

41.2 Правило

41.2.1 Когда команда подлежит наказанию за командные фолы, все последующие персональные фолы, совершенные на игроке, не находившемся в процессе броска, должны наказываться предоставлением двух (2) штрафных бросков вместо вбрасывания.

41.2.2 Если персональный фол совершается игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, такой фол должен наказываться предоставлением вбрасывания команде соперников.

Ст. 42 Особые ситуации

42.1 Определение

В один и тот же период остановки часов после фиксации несоблюдения Правил могут возникнуть особые ситуации, когда совершается(ются) дополнительный(ые) фол(ы).

42.2 Процедура

42.2.1 Все фолы должны быть назначены и все наказания определены.

42.2.2 Необходимо определить очередность, в которой произошли фолы.

42.2.3 Все одинаковые наказания против команд и все наказания за обоюдные фолы должны быть отменены в том порядке, в котором они были зафиксированы. После этого они не принимаются во внимание.

42.2.4 Право на владение мячом как часть последнего наказания, которое должно быть выполнено, отменяет все предыдущие права на владение мячом.

42.2.5 Как только мяч стал живым для выполнения первого или единственного штрафного броска или вбрасывания, это наказание больше не может быть использовано для компенсации другого наказания.

42.2.6 Все оставшиеся наказания должны быть проведены в той последовательности, в которой они были зафиксированы.

42.2.7 В случае если после компенсации одинаковых наказаний против команд нет других наказаний, которые осталось выполнить, игра должна быть возобновлена следующим образом:

Если практически одновременно с первым несоблюдением Правил:

- Правильно заброшен мяч с игры, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для вбрасывания из-за пределов площадки с любого места за лицевой линией.

- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло первое несоблюдение Правил.

- Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

Ст. 43 Штрафные броски

43.1 Определение

43.1.1 Штрафной бросок - это предоставляемая игроку возможность набрать одно (1) очко броском в корзину без помех с позиции за линией штрафного броска и внутри полукруга.

43.1.2 Серия штрафных бросков - это все штрафные броски и/или последующее право на владение мячом в результате наказания за один фол.

43.2 Правило

43.2.1 Когда фиксируется персональный фол, наказанием за который является предоставление штрафного(ых) броска(ов):

- Игрок, против которого был совершен фол, должен выполнить штрафной(ые) бросок(ки).

- Если поступила просьба о его замене, он должен выполнить штрафной(ые) бросок(ки) прежде, чем

покинуть игру.

- Если он должен покинуть игру из-за травмы, совершения пятого фола или дисквалификации, тогда заменивший его игрок должен выполнить штрафной(ые) бросок(ки). Если у команды больше не осталось запасных, штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть выполнен(ы) любым игроком этой команды.

43.2.2 Когда фиксируется технический фол, любой член команды соперников, указанный тренером, должен выполнить штрафной(ые) бросок(ки).

43.2.3 Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен:

- Занять положение за линией штрафного броска и внутри полукруга.

- Использовать любой способ выполнения штрафного броска таким образом, чтобы мяч вошел в корзину сверху или коснулся кольца.

- Выпустить мяч из рук в течение пяти (5) секунд с того момента, когда он передан судьей в его распоряжение.

- Не касаться линии штрафного броска и не входить в ограниченную зону до тех пор, пока мяч не попадет в корзину или не коснется кольца.

- Не имитировать штрафной бросок.

43.2.4 Игроки, находящиеся на местах для борьбы за подбор при штрафном броске, имеют право занимать позиции на этих местах глубиной в один (1) метр, как показано на Рис. 6.

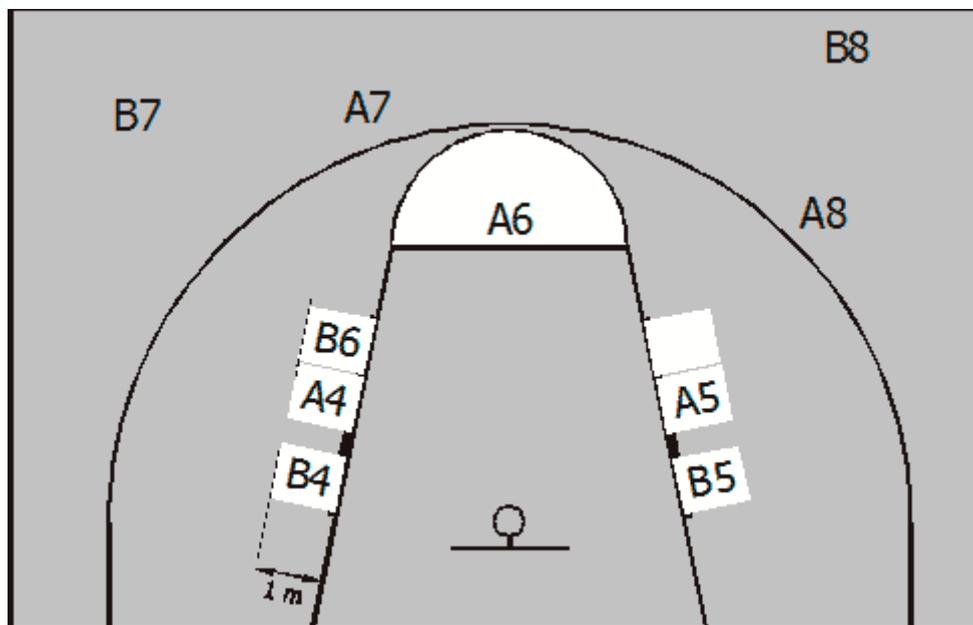


Рис. 6 Расположение игроков во время штрафных бросков

Эти игроки не должны:

- Занимать места для борьбы за подбор при штрафном броске, которые им не предназначены.

- Входить в ограниченную зону, нейтральную зону или оставлять место для борьбы за подбор при штрафном броске до тех пор, пока мяч не покинет рук(и) игрока, выполняющего штрафной бросок.

- Соперники игрока, выполняющего штрафной бросок, не должны мешать ему своими действиями.

43.2.5 Игроки, не занимающие мест для борьбы за подбор при штрафном броске, должны оставаться за воображаемым продолжением линии штрафного броска и за линией трехочковых бросков с игры до тех пор, пока мяч не коснется кольца или штрафной бросок не закончится.

43.2.6 Во время выполнения штрафного(ых) броска(ов), за которым(и) должна следовать другая серия штрафных бросков или вбрасывание, все игроки должны находиться за воображаемым продолжением линии штрафного броска и за линией трехочковых бросков с игры.

Несоблюдение Ст. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 или 43.2.6 является нарушением.

43.3 Наказание

43.3.1 Если нарушение совершается игроком, выполняющим штрафной бросок:

- Никакие очки не засчитываются.

- Любое другое нарушение любого другого игрока, которое происходит непосредственно перед, практически в то же самое время или после нарушения, совершенного игроком, выполняющим штрафной

бросок, не должно приниматься во внимание.

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если только не должен(ны) выполняться дальнейший(ие) штрафной(ые) бросок(ки) либо наказание в виде владения мячом.

43.3.2 Если штрафной бросок удален и нарушение(я) совершается(ются) любым(и) другим(и) игроком(ами), кроме игрока, выполняющего штрафной бросок, то:

- Если мяч попадает в корзину, очки засчитываются.
- Нарушение(я) не принимается(ются) во внимание.

В случае выполнения последнего или единственного штрафного броска мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией.

43.3.3 Если штрафной бросок неудачен и нарушение совершается:

- Партнером игрока, выполняющим штрафной бросок, при последнем или единственном штрафном броске, то мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если только эта команда не имеет права на дальнейшее владение мячом.

- Соперником игрока, выполняющего штрафной бросок, то дополнительный штрафной бросок должен быть предоставлен игроку, выполнявшему этот бросок.

- Обеими командами при последнем или единственном штрафном броске, то происходит ситуация спорного броска.

Ст. 44 Исправляемые ошибки

44.1 Определение

Судьи могут исправить ошибку в том случае, если правило было проигнорировано из-за невнимательности только в следующих ситуациях:

- Предоставление неположенного(ых) штрафного(ых) броска(ов).
- Непредоставление неположенного(ых) штрафного(ых) броска(ов).
- Ошибочное засчитывание или отмена попадания судьями.
- Разрешение выполнять штрафной(ые) бросок(ки) не тому игроку.

44.2 Процедура

44.2.1 Для того чтобы вышеперечисленные ошибки могли быть исправлены, они должны быть обнаружены судьями, комиссаром (если присутствует) или судьями-секретарями прежде, чем мяч станет живым после того, как он в первый раз стал мертвым после включения игровых часов вслед за ошибкой.

44.2.2 Судья может остановить игру немедленно при обнаружении исправляемой ошибки при условии, что ни одна из команд не будет поставлена в невыгодное положение.

44.2.3 Любые совершенные фолы, набранные очки, сыгранное время и дополнительные действия, которые произошли после ошибки, но до ее обнаружения, не должны быть отменены.

44.2.4 После исправления ошибки (если иное не оговорено в Правилах) игра должна быть возобновлена в том месте, где она была остановлена для исправления ошибки. Мяч должен быть предоставлен команде, имеющей право на владение мячом в тот момент, когда игра была прервана для исправления ошибки.

44.2.5 Как только ошибка, которая все еще является исправляемой, обнаружена:

- Если игрок, участвующий в исправлении ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены (не был дисквалифицирован и не совершил пятого фола), он должен снова выйти на игровую площадку для участия в исправлении ошибки (в этот момент он становится игроком).

После исправления ошибки он может остаться в игре, если только снова своевременно не поступила просьба о его замене, в случае которой игрок может покинуть игровую площадку.

- Если игрок был заменен в результате того, что совершил свой пятый фол или был дисквалифицирован, тогда заменивший его игрок должен участвовать в исправлении ошибки.

44.2.6 Исправляемые ошибки не могут быть исправлены после того, как старший судья подписал протокол.

44.2.7 Любые оплошности или ошибки, допущенные секретарем в записях или секундометристом при отсчете времени, которые связаны со счетом, количеством фолов, количеством тайм-аутов либо истекшим или оставшимся временем, могут быть исправлены судьями в любое время до того, как старший судья подпишет протокол.

44.3 Особая процедура

44.3.1 Предоставление неположенного(ых) штрафного(ых) броска(ов)

Ошибочно выполненный(ые) штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть отменен(ы) и игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Если игровые часы не были включены, то мяч должен быть предоставлен для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска команде, чьи штрафные броски были отменены.

- Если игровые часы были включены и:

Команда, контролирующая мяч (или имеющая право на владение мячом) на момент обнаружения ошибки

та же, что и контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка, или

Ни одна из команд не контролирует мяч в тот момент, когда ошибка обнаруживается, то мяч должен быть предоставлен команде, имеющей право на владение мячом на момент совершения ошибки.

- Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, мяч контролирует (или имеет право на владение мячом) команда соперников той команды, которая контролировала мяч на момент ошибки, происходит ситуация спорного броска.

- Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, предоставляется(ются) штрафной(ые) бросок(ки) в качестве наказания за фол, тогда штрафной(ые) бросок(ки) должен(ны) быть проведен(ы) и мяч предоставлен для вбрасывания из-за пределов игровой площадки команде, которая контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка.

44.3.2 Непредоставление положенного(ых) штрафного(ых) броска(ов):

- Если не произошло смены во владении мячом с момента совершения ошибки, то игра должна быть возобновлена после исправления ошибки, как и после любого обычного штрафного броска.

- Если та же команда забрасывает мяч после ошибочно предоставленного права на владение мячом в виде вбрасывания, ошибка должна быть проигнорирована.

44.3.3 Выполнение штрафного(ых) броска(ов) не тем игроком

Штрафной(ые) бросок(ки), выполненный в результате ошибки, должен(ны) быть отменен(ы), а мяч предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если только не должны быть проведены наказания за дальнейшие несоблюдения Правил.

ПРАВИЛО ВОСЬМОЕ - СУДЬИ, СУДЬИ-СЕКРЕТАРИ И КОМИССАР: ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА

Ст. 45 Судьи, судьи-секретари и комиссар

45.1 Судьями являются: старший судья и один или два судьи. Им помогают судьи-секретари и комиссар.

45.2 Судьями-секретарями являются секретарь, помощник секретаря, секундометрист и оператор двадцати четырех секунд.

45.3 Комиссар должен сидеть между секретарем и секундометристом. Его обязанностями во время игры являются, в первую очередь, наблюдение за работой судей-секретарей и оказание помощи старшему судье и судье(ям) в нормальном проведении игры.

45.4 Судьи данной игры не должны никоим образом быть связаны ни с одной из команд, находящихся на игровой площадке.

45.5 Судьи, судьи-секретари и комиссар должны проводить игру в соответствии с настоящими Правилами и не имеют права изменять их.

45.6 Форма судей должна состоять из судейской рубашки, длинных брюк черного цвета, черных носков и черной баскетбольной обуви.

45.7 Судьи и судьи-секретари должны быть в единой униформе.

Ст. 46 Старший судья: обязанности и права

Старший судья должен:

46.1 Проверить и одобрить все оборудование, используемое во время игры.

46.2 Определить официальные игровые часы, устройство двадцати четырех секунд, секундомер и познакомиться с судьями-секретарями.

46.3 Выбрать игровой мяч из не менее чем двух (2) мячей, бывших в употреблении, предоставляемых командой-хозяином. Если ни один из этих мячей не подходит в качестве игрового, он может выбрать любой другой мяч наилучшего качества, имеющийся в распоряжении.

46.4 Не разрешать никому из игроков носить предметы, которые могут нанести травму другим игрокам.

46.5 Проводить розыгрыш спорного броска в начале первого периода и вбрасывание в начале всех других периодов.

46.6 Имеет право остановить игру, когда этого требуют обстоятельства.

46.7 Имеет право определить, какой команде засчитывается поражение "лишением права".

46.8 Тщательно проверить протокол по окончании игрового времени или в любое другое время, когда он сочтет необходимым.

46.9 Утвердить и подписать протокол по окончании игрового времени, что означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой. Права судей вступают в силу, когда они появляются на игровой площадке за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании, и заканчивают действовать с окончанием игрового времени, утвержденного судьями.

46.10 Сделать запись на обратной стороне протокола прежде, чем подписать его, в том случае, если одной из команд засчитывается поражение "лишением права", либо в случае любого дисквалифицирующего фола или неспортивного поведения игроков, тренеров, помощников тренеров или сопровождающих команды,

которое происходит ранее чем за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании, или между окончанием игрового времени и утверждением и подписанием протокола. В таком случае старший судья (комиссар, если присутствует) должен направить рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

46.11 Принять окончательное решение каждый раз, когда это необходимо или когда судьи расходятся во мнении. Для того чтобы принять окончательное решение, он может посоветоваться с судьей, комиссаром (если присутствует) и/или судьями-секретарями.

46.12 Уполномочен утверждать и использовать техническое оборудование (если имеется в распоряжении) до подписания им протокола для определения того, был ли последний бросок по окончании каждого периода либо каждого дополнительного периода выполнен в игровое время.

46.13 Имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в данных Правилах.

Ст. 47 Судьи: обязанности и права

47.1 Судьи имеют право принимать решения при несоблюдениях Правил, совершенных как в пределах, так и за ограничивающей линией, включая секретарский столик, скамейки команд и пространство непосредственно за линиями.

47.2 Судьи дают свистки, когда происходит несоблюдение Правил, заканчивается период или когда они считают необходимым остановить игру. Судьи не должны давать свистков после заброшенного мяча с игры, удачного штрафного броска или когда мяч становится живым.

47.3 Принимая решение о персональном контакте или нарушении, судьи в каждом случае должны руководствоваться следующими фундаментальными принципами:

- Дух и цель Правил и необходимость поддерживать целостность игры.

- Последовательность в применении принципа "преимущество/нет преимущества", при котором судьям не следует прерывать течения игры без необходимости и не наказывать случайного персонального контакта, который не дает игроку преимущества и не ставит соперника в невыгодное положение.

- Последовательность в применении здравого смысла в каждой игре, принимая во внимание способности игроков, их отношение и поведение во время игры.

- Последовательность в поддержании баланса между контролем за игрой и течением игры, обладая "чувством" того, что участники пытаются сделать, и определяя только то, что будет правильным для игры.

47.4 Если подан протест одной из команд, старший судья (комиссар, если присутствует) должен в течение часа после окончания игрового времени направить рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

47.5 Если судья травмирован или по любой другой причине не может продолжать исполнять свои обязанности в течение пяти (5) минут после происшедшего, игра должна быть возобновлена. Другой судья будет осуществлять судейство один до конца игры, если нет возможности замены травмированного судьи квалифицированным запасным судьей. Решение о возможной замене принимает оставшийся на игровой площадке судья после консультации с комиссаром (если присутствует).

47.6 Для всех международных игр, если необходимо пояснить решение, все словесные разъяснения должны быть сделаны на английском языке.

47.7 Каждый судья имеет право принимать решения в рамках своих обязанностей, но не вправе отменять или подвергать сомнению решения, принятые другим(и) судьей(ями).

Ст. 48 Секретарь и помощник секретаря: обязанности

48.1 В распоряжение секретаря должен быть предоставлен протокол, и он должен:

- Записывать фамилии и номера игроков, которые должны начать игру, и всех запасных, которые должны вступить в игру. Когда происходит несоблюдение Правил, связанное с пятью (5) игроками, которые должны начать игру, заменами или номерами игроков, он должен сообщить об этом ближайшему судье настолько быстро, насколько возможно.

- Вести в хронологическом порядке изменение суммарного счета очков, записывая заброшенные мячи с игры и со штрафных бросков.

- Записывать фолы, зафиксированные каждому игроку. Секретарь должен немедленно сообщить судье, когда кто-либо из игроков наказан пятым фолом. Он должен записывать фолы, зафиксированные каждому тренеру, и немедленно сообщить судье, когда тренер должен быть дисквалифицирован. Точно так же он должен немедленно сообщить судье, когда игрок совершил два (2) неспортивных фолы и должен быть дисквалифицирован.

- Тайм-ауты. Он должен сообщить судьям при первой возможности для предоставления тайм-аута о том, что команда затребовала тайм-аут, а также уведомить тренера через судью в том случае, когда у тренера больше не осталось ни одного тайм-аута в половине или дополнительном периоде.

- Определять следующее поочередное владение, управляя стрелкой поочередного владения. Секретарь должен изменить направление стрелки поочередного владения сразу же после окончания первой половины,

поскольку команды должны поменяться корзинами во второй половине.

48.2 Секретарь также должен:

- Показывать количество фолов, совершенных каждым игроком, поднимая указатель с цифрой, соответствующей числу фолов этого игрока, таким образом, чтобы оба тренера отчетливо это видели.

- Поместить указатель командных фолов на край секретарского столика, ближайший к скамейке команды, подлежащей наказанию за командные фолы, в тот момент, когда мяч становится живым после четвертого фола данной команды в периоде.

- Производить замены.

- Подавать свой сигнал только в то время, когда мяч мертвый и прежде, чем мяч снова станет живым. Звук сигнала секретаря не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым.

48.3 Помощник секретаря управляет табло счета и помогает секретарю. В случае любого расхождения между показаниями на табло и записями в протоколе и при невозможности установить причину данного расхождения за истину принимаются записи в протоколе, в соответствии с которыми должны быть исправлены показания на табло.

48.4 Если ошибка в протоколе обнаруживается:

- Во время игры, то секретарь должен подождать до тех пор, пока мяч в первый раз не станет мертвым, прежде чем подать свой сигнал.

- После окончания игрового времени, но до подписания протокола старшим судьей, то ошибка должна быть исправлена, даже если внесенное исправление повлияет на окончательный результат игры.

- После подписания протокола старшим судьей, то ошибка больше не может быть исправлена. Старший судья или комиссар (если присутствует) должен направить рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

Ст. 49 Секундометрист: обязанности

49.1 В распоряжение секундометриста должны быть предоставлены игровые часы и секундомер, и он должен:

- Вести отсчет игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре.

- Убедиться, что сигнал об окончании игрового времени периода звучит очень громко и автоматически.

- Использовать все возможные средства для того, чтобы немедленно проинформировать судей в том случае, если его сигнал не прозвучал или не был услышан.

- Уведомить команды и судей, по крайней мере, за три (3) минуты до начала третьего периода.

49.2 Секундометрист должен вести отсчет игрового времени следующим образом:

Включать игровые часы, когда:

- Во время розыгрыша спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих игроков.

- После неудачного последнего или единственного штрафного броска мяч остается живым и касается игрока на игровой площадке или его касается игрок на игровой площадке.

- Во время вбрасывания мяч касается игрока на игровой площадке или его касается игрок на игровой площадке.

Останавливать игровые часы, когда:

- Истекает игровое время периода.

- Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.

- Заброшен мяч с игры в корзину команды, которая затребовала тайм-аут.

- Заброшен мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода и в последние две (2) минуты любого дополнительного периода.

- Звучит сигнал устройства двадцати четырех секунд в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч.

49.3 Секундометрист должен вести отсчет тайм-аута следующим образом:

- Включать устройство отсчета времени сразу же после того, как судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.

- Подавать свой сигнал по истечении пятидесяти (50) секунд тайм-аута.

- Подавать свой сигнал, когда тайм-аут закончен.

49.4 Секундометрист должен вести отсчет перерыва в игре следующим образом:

- Включать устройство отсчета времени сразу же после того, как заканчивается предыдущий период.

- Подавать свой сигнал за три (3) минуты и за полторы (1:30) минуты до начала первого и третьего периодов.

- Подавать свой сигнал за тридцать (30) секунд до начала второго, четвертого и каждого дополнительного периодов.

- Подать свой сигнал и одновременно остановить устройство отсчета времени сразу же, как только закончится перерыв в игре.

Ст. 50 Оператор двадцати четырех секунд: обязанности

В распоряжение оператора двадцати четырех секунд должно быть предоставлено устройство двадцати четырех секунд, которым он должен управлять следующим образом:

50.1 Включать или продолжать отсчет каждый раз, когда команда устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке.

50.2 Останавливать и сбрасывать показания к двадцати четырем (24) секундам (при этом на устройстве не должно быть никаких показаний), как только:

- Судья дает свисток при фоле или нарушении.
- Мяч правильно попадает в корзину.
- Мяч касается кольца корзины соперников, за исключением ситуации, когда мяч застревает на опоре корзины.
- Игра остановлена из-за действия, связанного с командой, не контролирующей мяч.
- Игра остановлена из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение.

50.3 Сбрасывать показания к двадцати четырем (24) секундам (при этом на устройстве не должно быть никаких показаний) и вновь включать устройство, как только команда соперников устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке.

Простое касание мяча соперником не дает права на начало нового 24-секундного периода для команды, которая продолжает контролировать мяч.

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

- Выхода мяча за пределы игровой площадки.
- Травмы игрока этой же команды.
- Ситуации спорного броска.
- Обоюдного фола.
- Компенсации одинаковых наказаний против команд.

50.5 Останавливать и выключать устройство, когда команда устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке и на игровых часах остается менее двадцати четырех (24) секунд до окончания любого периода.

Сигнал устройства двадцати четырех секунд не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым, за исключением ситуации, когда одна из команд контролирует мяч.

А - ЖЕСТЫ СУДЕЙ

А.1 Жесты, приведенные в данных Правилах, являются единственными официальными жестами. Они должны использоваться всеми судьями во всех играх.

А.2 Важно, чтобы судьи-секретари также были знакомы с этими жестами.

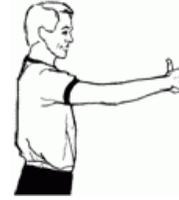
1. ЗАСЧИТЫВАНИЕ ПОПАДАНИЯ

1 ОДНО ОЧКО  Один палец, опустить кисть	2 ДВА ОЧКА  Два пальца, опустить кисть	3 ПОПЫТКА ТРЕХОЧКОВОГО БРОСКА  Три пальца	4 УСПЕШНЫЙ ТРЕХОЧКОВЫЙ БРОСОВ  Три пальца на каждой руке	5 ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ ИЛИ ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ  Однократное сведение и разведение рук
--	--	---	--	--

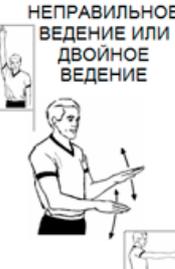
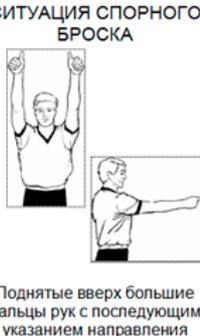
II. СВЯЗАННЫЕ С ИГРОВЫМ ВРЕМЕНЕМ

<p>6 ОСТАНОВКА ЧАСОВ (одновременно со свистком) ИЛИ ЧАСЫ НЕ ВКЛЮЧАТЬ</p>  <p>Открытая ладонь</p>	<p>7 ОСТАНОВКА ЧАСОВ ПРИ ФОЛЕ (одновременно со свистком)</p>  <p>Одна ладонь сжата в кулак, а другая направлена на талию провинившегося</p>	<p>8 ВКЛЮЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ</p>  <p>Отмашка рукой</p>	<p>9 НОВЫЙ ОТСЧЕТ 24 СЕКУНД</p>  <p>Вращение кистью с вытянутым указательным пальцем</p>
---	--	---	--

III. АДМИНИСТРАТИВНЫЕ

<p>10 ЗАМЕНА (одновременно со свистком)</p>  <p>Скрещенные руки перед грудью</p>	<p>11 ПРИГЛАШЕНИЕ НА ИГРОВУЮ ПЛОЩАДКУ</p>  <p>Взмах открытой ладонью к телу</p>	<p>12 ТАЙМ-АУТ (одновременно со свистком)</p>  <p>Ладонь и указательный палец образуют <...></p>	<p>13 СВЯЗЬ МЕЖДУ СУДЬЯМИ И СУДЬЯМИ-СЕКРЕТАРЯМИ</p>  <p>Большой палец вверх</p>	<p>14 ВИДИМЫЙ ОТСЧЕТ (пять и восемь секунд)</p>  <p>Отсчет пальцами</p>
---	--	---	--	--

IV. ВИД НАРУШЕНИЙ

<p>15 ПРОБЕЖКА</p>  <p>Вращение кулаками</p>	<p>16 НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ ИЛИ ДВОЙНОЕ ВЕДЕНИЕ</p>  <p>Движение вверх-вниз</p>	<p>17 ПРОНОС МЯЧА</p>  <p>Полувращение вперед</p>	<p>18 ТРИ СЕКУНДЫ</p>  <p>Вытянутая вперед рука с тремя пальцами</p>
<p>19 ПЯТЬ СЕКУНД</p>  <p>Показ 5-ти пальцев</p>	<p>20 ВОСЕМЬ СЕКУНД</p>  <p>Показ 8-ми пальцев</p>	<p>21 ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ СЕКУНДЫ</p>  <p>Касание плеча пальцами</p>	<p>22 МЯЧ, ВОЗВРАЩЕН- НЫЙ В ТЫЛОВУЮ ЗОНУ</p>  <p>Маховое движение рукой с указательным пальцем</p>
<p>23 УМЫШЛЕННАЯ ИГРА НОГОЙ</p>  <p>Указание пальцем на ногу</p>		<p>24 МЯЧ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПЛОЩАДКИ И/ИЛИ НАПРАВЛЕНИЕ ВБРАСЫВАНИЯ</p>  <p>Указание пальцем параллельно боковой линии</p>	<p>25 СИТУАЦИЯ СПОРНОГО БРОСКА</p>  <p>Поднятые вверх большие пальцы рук с последующим указанием направления вбрасывания</p>

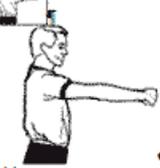
V. ПОКАЗ ЖЕСТОВ О ФОЛЕ СЕКРЕТАРСКОМУ СТОЛИКУ (3 ШАГА)

ШАГ 1 - НОМЕР ИГРОКА

<p>26 N 4</p> 	<p>27 N 5</p> 	<p>28 N 6</p> 	<p>29 N 7</p> 
<p>30 N 8</p>	<p>31 N 9</p>	<p>32 N 10</p>	<p>33 N 11</p>

			
34 N 12	35 N 13	36 N 14	37 N 15
			

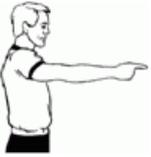
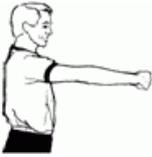
ШАГ 2 - ТИП ФОЛА

<p>38 НЕПРАВИЛЬНАЯ ИГРА РУКАМИ</p>  <p>Удар по запястью</p>	<p>39 БЛОКИРОВКА (в нападении или в защите)</p>  <p>Обе руки на бедрах</p>	<p>40 ШИРОКО-РАССТАВЛЕННЫЕ ЛОКТИ</p>  <p>Движение локтем в сторону</p>	<p>41 ЗАДЕРЖКА</p>  <p>Перехват запястья</p>
<p>42 ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА</p>  <p>Имитация толчка</p>	<p>43 СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ</p>  <p>Удар кулаком в открытую ладонь</p>	<p>44 ФОЛ КОМАНДЫ КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ</p>  <p>Указание кулаком в сторону корзины провинившейся команды</p>	<p>45 ОБОЮДНЫЙ ФОЛ</p>  <p>Движение скрещенными кулаками над головой</p>
<p>46 ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ</p>  <p>Две открытые ладони образуют букву "Т"</p>	<p>47 НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ</p>  <p>Перехват запястья над головой</p>	<p>48 ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ ФОЛ</p>  <p>Поднятые вверх кулаки</p>	

ШАГ 3 - КОЛИЧЕСТВО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ ШТРАФНЫХ БРОСКОВ

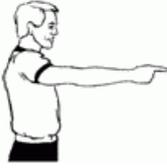
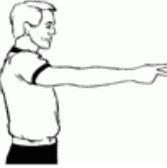
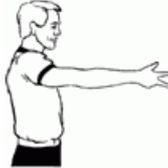
<p>49 ОДИН ШТРАФНОЙ БРОСОК</p>  <p>Поднять вверх 1 палец</p>	<p>50 ДВА ШТРАФНЫХ БРОСКА</p>  <p>Поднять вверх 2 пальца</p>	<p>51 ТРИ ШТРАФНЫХ БРОСКА</p>  <p>Поднять вверх 3 пальца</p>
---	---	--

ИЛИ
- НАПРАВЛЕНИЕ ИГРЫ

<p>52</p>  <p>Указание пальцем, рука параллельно боковой линии</p>	<p>53 ПОСЛЕ ФОЛА КОМАНДЫ, КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ</p>  <p>Ладонь сжата в кулак, рука параллельно боковой линии</p>
--	---

VI. ПРОВЕДЕНИЕ ШТРАФНЫХ БРОСКОВ (2 ШАГА)

ШАГ 1 - ВНУТРИ ОГРАНИЧЕННОЙ ЗОНЫ

<p>54 ОДИН ШТРАФНОЙ БРОСОК</p>  <p>1 палец горизонтально</p>	<p>55 ДВА ШТРАФНЫХ БРОСКА</p>  <p>2 пальца горизонтально</p>	<p>56 ТРИ ШТРАФНЫХ БРОСКА</p>  <p>3 пальца горизонтально</p>
---	---	--

ШАГ 2 - ВНЕ ОГРАНИЧЕННОЙ ЗОНЫ

<p>57 ОДИН ШТРАФНОЙ БРОСОК</p>	<p>58 ДВА ШТРАФНЫХ БРОСКА</p>	<p>59 ТРИ ШТРАФНЫХ БРОСКА</p>
--	---------------------------------------	---------------------------------------



Рис. 7 Жесты судей

В - ПРОТОКОЛ

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Competition _____		Date _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Game No. _____		Time _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Referee _____		Umpire 1 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Team A Time-outs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Team fouls Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods _____		RUNNING SCORE <table border="1"> <thead> <tr> <th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A	B	A	B	A	B	A	B	1	1	41	41	81	81	121	121	2	2	42	42	82	82	122	122	3	3	43	43	83	83	123	123	4	4	44	44	84	84	124	124	5	5	45	45	85	85	125	125	6	6	46	46	86	86	126	126	7	7	47	47	87	87	127	127	8	8	48	48	88	88	128	128	9	9	49	49	89	89	129	129	10	10	50	50	90	90	130	130	11	11	51	51	91	91	131	131	12	12	52	52	92	92	132	132	13	13	53	53	93	93	133	133	14	14	54	54	94	94	134	134	15	15	55	55	95	95	135	135	16	16	56	56	96	96	136	136	17	17	57	57	97	97	137	137	18	18	58	58	98	98	138	138	19	19	59	59	99	99	139	139	20	20	60	60	100	100	140	140	21	21	61	61	101	101	141	141	22	22	62	62	102	102	142	142	23	23	63	63	103	103	143	143	24	24	64	64	104	104	144	144	25	25	65	65	105	105	145	145	26	26	66	66	106	106	146	146	27	27	67	67	107	107	147	147	28	28	68	68	108	108	148	148	29	29	69	69	109	109	149	149	30	30	70	70	110	110	150	150	31	31	71	71	111	111	151	151	32	32	72	72	112	112	152	152	33	33	73	73	113	113	153	153	34	34	74	74	114	114	154	154	35	35	75	75	115	115	155	155	36	36	76	76	116	116	156	156	37	37	77	77	117	117	157	157	38	38	78	78	118	118	158	158	39	39	79	79	119	119	159	159	40	40	80	80	120	120	160	160
A	B	A	B	A	B	A	B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
Coach _____ Assistant Coach _____		Coach _____ Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Team B Time-outs <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Team fouls Period ① <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ② <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Period ③ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ④ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Extra periods _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Player no.</th><th>Players</th><th>No.</th><th>Play in</th><th>Fouls</th></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </thead> <tbody> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		Player no.	Players	No.	Play in	Fouls				1	2	3	4	5	4								5								6								7								8								9								10								11								12								13								14								15																																																																																																																																																																																																																																				
Player no.	Players	No.	Play in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
			1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																				
4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
6																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
7																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
11																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
13																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
14																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
15																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Coach _____ Assistant Coach _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
Scorekeeper _____ Assistant scorekeeper _____ Timekeeper _____ 24" operator _____		Scores Period ① A _____ B _____ Period ② A _____ B _____ Period ③ A _____ B _____ Period ④ A _____ B _____ Extra periods A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
Referee _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____ Captain's signature in case of protest _____		Final Score Team A _____ Team B _____ Name of winning team _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									

Рис. 8 Протокол

В.1 Протокол, изображенный на Рис. 8, утвержден Технической Комиссией ФИБА.

В.2 Он состоит из одного оригинала и трех копий на бумаге разных цветов. Оригинал на белой бумаге предназначен для ФИБА. Первая копия на голубой бумаге - для организации, проводящей соревнование, вторая копия на розовой бумаге - для победившей команды, а последняя копия на желтой бумаге - для проигравшей команды.

Примечание:

1. Рекомендуется, чтобы секретарь все записи в протоколе делал, используя ручки двух различных цветов: одну - для первого и третьего периодов, а другую - для второго и четвертого периодов.
2. Протокол может быть подготовлен и заполнен электронным способом.

В.3 Не позднее чем за двадцать (20) минут до начала игры секретарь должен подготовить протокол следующим образом:

В.3.1 Он должен записать названия обеих команд в соответствующих графах верхней части протокола. Первой всегда записывается местная команда (команда-хозяин).

Для турниров или игр, проводимых на нейтральной игровой площадке, первой должна быть записана команда, указанная в расписании первой.

Первая команда обозначается как команда "А", а вторая команда - как команда "В".

В.3.2 Затем секретарь должен записать:

- Наименование соревнования.
- Порядковый номер игры.
- Дату, время и место проведения игры.
- Фамилии старшего судьи и судьи(ей).

		FIBA <small>We Are Basketball</small>		FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET			
Team A <u>HOOPERS</u>			Team B <u>POINTERS</u>				
Competition	<u>VCM</u>	Date	<u>20.11.2004</u>	Time	<u>20:00</u>	Referee	<u>WALTON, M.</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y.</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K.</u>

Рис. 9 Заголовок протокола

В.3.3 Затем секретарь записывает фамилии членов каждой команды, используя список членов команды, предоставленный тренером или его представителем. Команда "А" занимает верхнюю часть протокола, а команда "В" - нижнюю.

В.3.3.1 В первом столбце секретарь должен записать номер (последние три цифры) лицензии каждого игрока. Для турниров номер лицензии игрока указывается только для первой игры его команды.

В.3.3.2 Во втором столбце секретарь должен записать ПЕЧАТНЫМИ буквами фамилию и инициалы каждого игрока рядом с соответствующим номером, под которым он будет играть. Капитан команды обозначается записью (КАП.) сразу же после его фамилии.

В.3.3.3 Если команда представлена менее чем двенадцатью (12) игроками, секретарь должен прочеркнуть в протоколе пустые графы в столбцах номера лицензии, фамилии, номера и т.д. игрока(ов), который(ые) не принимает(ют) участия в игре.

В.3.4 В нижней части раздела для каждой команды секретарь должен записать (ПЕЧАТНЫМИ буквами) фамилии тренера команды и помощника тренера.

В.4 Не позднее чем за десять (10) минут до начала игры оба тренера должны:

В.4.1 Подтвердить свое согласие с фамилиями и соответствующими номерами членов своих команд.

В.4.2 Подтвердить фамилии тренера и помощника тренера.

В.4.3 Указать пятерых (5) игроков, которые должны начать игру, поставив маленький значок "х" рядом с номером игрока в колонке "Уч. в игре".

В.4.4 Подписать протокол.

Тренер команды "А" должен первым предоставить эту информацию.

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

В.6 Во время игры секретарь должен поставить маленький значок "х" рядом с номером игрока в колонке "Уч. в игре", не обводя его в кружок, когда запасной впервые вступает в игру.

Time-outs		Team fouls						
7	Period ①	①	②					
8 4 10	Period ③	③	④					
	Extra periods							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
001	MAYER, F.	4	⊗ P ₂					
002	JONES, M.	5	⊗ P	P	P ₂			
003	SMITH, E.	6	⊗ P ₂	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK, Y.	7	⊗ T ₂	P ₂				
010	NANCE, L.	8	⊗ P	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	9	⊗ P ₁	P				
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	⊗ P ₃	P ₂				
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	⊗ P ₂	P	P ₂	T ₀		
022	SANCHES, N.	14	⊗ P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂	
024	MANOS, K.	15	⊗ P ₂	D ₂				
	Coach	LOOR, A.			C ₂	B ₂		
	Assistant Coach	MONTA, B.						

Рис. 10 Команды в протоколе

В.7 Тайм-ауты

В.7.1 Предоставленные тайм-ауты должны записываться в протокол внесением минуты игрового времени периода или дополнительного периода в соответствующих клетках, расположенных снизу под названием команд.

В.7.2 По окончании каждой половины и дополнительного периода внутри неиспользованных клеток проводятся две параллельные горизонтальные линии.

В.8 Фолы

В.8.1 Фолы игрока могут быть персональными, техническими, неспортивными или дисквалифицирующими и должны быть записаны напротив фамилии игрока.

В.8.2 Фолы тренера, помощника тренера, запасного и сопровождающего команду могут быть техническими или дисквалифицирующими и должны быть записаны напротив фамилии тренера.

В.8.3 Запись всех фолов должна производиться следующим образом:

В.8.3.1 Персональный фол обозначается записью буквы "P".

В.8.3.2 Технический фол игроку обозначается записью буквы "T".

В.8.3.3 Технический фол тренеру за его личное неспортивное поведение обозначается записью буквы "C". Второй подобный технический фол также обозначается записью буквы "C" с последующей записью буквы "D" в оставшейся клетке.

В.8.3.4 Технический фол тренеру по любой другой причине обозначается записью буквы "B".

В.8.3.5 Неспортивный фол обозначается записью буквы "U". Второй неспортивный фол также обозначается записью буквы "U" с последующей записью буквы "D" в оставшихся клетках.

В.8.3.6 Дисквалифицирующий фол обозначается записью буквы "D".

В.8.3.7 Любой фол, влекущий за собой наказание в виде предоставления штрафного(ых) броска(ов), обозначается добавлением цифры, соответствующей количеству штрафных бросков (1, 2 или 3), рядом с "P", "T", "C", "B", "U" или "D".

В.8.3.8 Все фолы против обеих команд, влекущие наказания одинаковой степени тяжести и

компенсирующиеся согласно [Ст. 42](#) (Особые ситуации), должны обозначаться добавлением маленькой буквы "с" рядом с "P", "T", "C", "B", "U" или "D".

В.8.3.9 По окончании каждого периода секретарь должен отделить жирной линией использованные клетки от тех, которые остались неиспользованными.

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

В.8.3.10 Примеры дисквалифицирующих фолов:

Дисквалифицирующие фолы тренерам, помощникам тренеров, запасным, удаленным игрокам и сопровождающим команды за покидание зоны скамейки команды ([Ст. 39](#)) должны оформляться, как указано ниже. Во всех оставшихся клетках для фолов дисквалифицированного лица записывается буква "F".

Если дисквалифицирован только тренер:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Если дисквалифицирован только помощник тренера:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Если дисквалифицированы и тренер, и помощник тренера:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Если запасной имеет менее четырех фолов, тогда буквы "F" должны быть записаны во всех оставшихся клетках для фолов:

003	SMITH, E.	6	X	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	--------------	----------------	----------------	---	---	---

Если это пятый фол запасного, тогда буква "F" должна быть записана внутри последней клетки для фолов:

002	JONES, M.	5	X	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	--------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Если удаленный игрок уже совершил пять фолов (покинул игровую площадку), тогда буква "F" должна быть записана в колонке после последнего фола:

015	RUSH, S.	11	X	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Кроме того, в вышеуказанных примерах дисквалификации игроков или сопровождающего команду должен быть записан технический фол:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Примечание: Технические или дисквалифицирующие фолы согласно [Ст. 39](#) не считаются командными фолами.

В.8.3.11 Дисквалифицирующий фол запасному (за исключением [Ст. 39](#)) должен быть записан следующим образом:

001	MAYER, F.	4	X	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

и

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

В.8.3.12 Дисквалифицирующий фол помощнику тренера (за исключением Ст. 39) должен быть записан следующим образом:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

В.8.3.13 Дисквалифицирующий фол удаленному игроку после пятого фولا (за исключением Ст. 39) должен быть записан следующим образом:

015	RUSH, S.	11	X	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

и

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

В.9 Командные фолы

В.9.1 Для записи командных фолов в протоколе предусмотрены по четыре клетки для каждого периода (снизу под названием команды и над фамилиями игроков).

В.9.2 Каждый раз, когда игрок совершает персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, секретарь должен записать фол команде этого игрока, зачеркивая большим значком "X" соответствующую клетку.

В.10 Текущий счет

В.10.1 Секретарь должен записывать хронологическое изменение суммарного количества очков, набранных каждой командой.

В.10.2 В протоколе имеются четыре столбца для изменения счета.

В.10.3 Каждый из столбцов делится на четыре вертикальные колонки. Две колонки слева отводятся для команды "А", а две колонки справа - для команды "В". Центральные колонки отводятся для текущего счета (160 очков) для каждой команды.

Секретарь должен:

- Сначала провести диагональную черту "/" при любом правильно заброшенном мяче с игры и темный кружок "•" при любом правильно заброшенном мяче со штрафного броска поверх цифры нового суммарного количества очков для команды, которая забросила мяч.

- Затем в пустой клетке с той же стороны, где отмечено новое суммарное количество очков (рядом с новым значком "/" или "•"), записать номер игрока, который забросил мяч с игры или со штрафного броска.

В.11 Текущий счет: дополнительные инструкции

Рис. 11 Изменение счета

Не приводится.

В.11.1 Трехочковое попадание с игры должно быть отмечено кружком вокруг номера игрока.

В.11.2 Мяч, случайно заброшенный с игры в свою собственную корзину, записывается как заброшенный капитаном команды соперников на игровой площадке.

В.11.3 Очки, засчитанные в том случае, когда мяч не входит в корзину (Ст. 31 - Помеха попаданию и помеха мячу), должны быть записаны игроку, который выполнял бросок.

В.11.4 По окончании каждого периода секретарь должен обвести жирным кружком "О" цифру

конечного количества очков для каждой команды, а также провести жирную горизонтальную линию под этими очками и под номерами игроков, которые набрали эти последние очки.

В.11.5 В начале каждого периода секретарь продолжает отмечать в хронологическом порядке набранные очки с той цифры, на которой он остановился.

В.11.6 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 с тем, чтобы показания на табло были исправлены. Если возникают сомнения или одна из команд заявляет несогласие с исправлением, секретарь должен проинформировать старшего судью, как только мяч станет мертвым и игровые часы остановятся.

В.12 Текущий счет: подведение итогов

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Рис. 12 Подведение итогов

В.12.1 По окончании игры секретарь проводит две жирные горизонтальные линии под итоговым количеством очков каждой команды и номерами игроков, набравших последние очки. Затем он должен прочертить диагональную линию до конца колонки, перечеркивая оставшиеся цифры (текущий счет) для каждой команды.

В.12.2 По окончании каждого периода секретарь должен записать счет этого периода в соответствующей графе нижней части протокола.

В.12.3 По окончании игры секретарь должен записать окончательный счет и название победившей команды.

В.12.4 Затем секретарь должен записать свою фамилию печатными буквами в протоколе после того, как это сделают помощник секретаря, секундометрист и оператор двадцати четырех секунд.

В.12.5 После подписания протокола судьей(ями) старший судья должен последним утвердить и подписать его. Это действие означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой.

Примечание: В случае если один из капитанов (КАП.) подписывает протокол в связи с протестом (в графе "Подпись капитана в случае протеста"), судьи-секретари и судья(и) должны оставаться в распоряжении старшего судьи до тех пор, пока он не даст им разрешения уйти.

Scorekeeper	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorekeeper	<u>O. SABAY</u>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timekeeper	<u>R. LEBLANC</u>		Period ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
24" operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
			Extra periods	A <u>/</u>	B <u>/</u>
Referee	<u>M. Wadley</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B
Umpire 1	<u>Y. Gady</u>			<u>72</u>	
Umpire 2	<u>A. Hly</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>		
Captain's signature in case of protest					

Рис. 13 Нижняя часть протокола

С - ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА

Если во время официальных соревнований ФИБА команда полагает, что ее права были ущемлены решением судьи (старшего судьи или судьи(ей)) или каким-либо событием, произошедшим в течение игры, она должна действовать следующим образом:

С.1 Немедленно по окончании игры капитан этой команды должен проинформировать старшего судью о том, что его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе "Подпись капитана в случае протеста".

Для того чтобы этот протест стал действительным, необходимо, чтобы официальный представитель Национальной Федерации или клуба подтвердил этот протест в письменной форме. Это должно быть сделано в течение двадцати (20) минут после окончания игры.

Подробные разъяснения необязательны. Достаточно написать: "Национальная Федерация (или клуб) X протестует против результата игры между командами X и Y". Затем он должен передать задаток Представителю ФИБА или Президенту Технического Комитета в сумме, эквивалентной двумстам пятидесяти (250) долларам США.

Национальная Федерация команды или клуб, обратившиеся с протестом, должны представить на рассмотрение Представителю ФИБА или Президенту Технического Комитета текст своего протеста в течение часа после окончания игры.

Если протест удовлетворяется, денежный задаток возвращается.

С.2 Комиссар или старший судья должны в течение часа после окончания игры подать рапорт об инциденте, который привел к протесту, Представителю ФИБА или Президенту Технического Комитета.

С.3 В случае если Национальная Федерация команды или клуб, обратившиеся с протестом, либо команда соперников не согласны с решением Технического Комитета, они могут направить апелляцию в Апелляционное Жюри.

Для того чтобы эта апелляция стала действительной, она должна быть подана в письменной форме в течение двадцати (20) минут после вынесения решения Техническим Комитетом и сопровождаться задатком в сумме, эквивалентной пятистам (500) долларам США.

Апелляционное Жюри обсуждает апелляцию в последней инстанции, и его решение является окончательным.

С.4 Видеозаписи, пленки, изображения или любое оборудование (визуальное, электронное, цифровое или другое) могут быть использованы исключительно для:

- Определения того, был ли последний бросок по окончании каждого периода или любого дополнительного периода выполнен в игровое время.
- Определения ответственности в случае наложения дисциплинарных санкций или в образовательных (тренировочных) целях после окончания игры.

D - КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД

D.1 Процедура

Команды должны классифицироваться на основании очков в соответствии с показателями их побед и поражений, а именно: два (2) очка за каждую выигранную игру, одно (1) очко за каждую проигранную игру (включая поражение "из-за нехватки игроков") и ноль (0) очков за игру, проигранную "лишением права".

D.1.1 Если имеются две команды с равным количеством очков, то для определения мест должен(ны) быть использован(ы) результат(ы) игры (игр) между этими двумя командами.

D.1.2 Если в играх между двумя командами общее количество заброшенных и пропущенных мячей одинаково, классификация определяется соотношением заброшенных и пропущенных мячей во всех играх, проведенных в группе каждой командой.

D.1.3 Если более двух команд при определении мест оказываются равными, проводится вторая классификация. При этом принимаются во внимание только результаты игр между командами, имеющими одинаковые показатели.

D.1.4 Если после второй классификации все еще сохраняется равенство команд, тогда для определения мест учитывается соотношение заброшенных и пропущенных мячей в играх между этими командами.

D.1.5 Если и после этого все еще сохраняется равенство команд, места должны определяться с учетом соотношения заброшенных и пропущенных мячей по результатам всех игр, проведенных в группе.

D.1.6 Если на любом этапе при использовании критериев, приведенных выше, равенство нескольких команд сокращается до двух, то автоматически должна быть применена процедура, приведенная в [D.1.1](#) и [D.1.2](#).

D.1.7 Если сохраняется равенство все еще более двух команд, процедура, начинающаяся с D.1.3, повторяется.

D.1.8 Соотношение заброшенных и пропущенных мячей всегда подсчитывается делением.

D.2 Исключение:

Если в соревновании принимают участие только три команды и ситуация не может быть прояснена с использованием критериев, приведенных выше (соотношение заброшенных и пропущенных мячей одинаково), тогда места команд определяют заброшенные мячи.

Пример:

Результаты игр между командами А, Б и В:	А против Б	82 - 75
	А против В	64 - 71
	Б против В	91 - 84

Команда	Игры	Победы	Поражения	Очки	Разность очков	Соотношение очков
А	2	1	1	3	146:146	1,000
Б	2	1	1	3	166:166	1,000
В	2	1	1	3	155:155	1,000

Следовательно:	1-ая	Б - 166 набранных очков
	2-ая	В - 155 набранных очков
	3-я	А - 146 набранных очков

Если команды все еще равны после того, как все вышеуказанные действия были выполнены, для определения итоговых мест используется жребий. Процедура проведения жребия определяется комиссаром или компетентным местным организатором соревнований.

D.3 Дополнительные примеры правила классификации:

D.3.1 Две команды имеют равное количество очков, и между ними проведена только одна игра:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Очки
А	5	4	1	9
Б	5	4	1	9
В	5	3	2	8
Г	5	2	3	7
Д	5	2	3	7
Е	5	0	5	5

Победитель игры между командами А и Б будет классифицирован первым, а победитель игры между командами Г и Д - четвертым.

D.3.2 Две команды имеют равное количество очков, и между ними сыграны два матча:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Очки
А	10	7	3	17
Б	10	7	3	17
В	10	6	4	16
Г	10	5	5	15
Д	10	3	7	13
Е	10	2	8	12

Возможные результаты игр между А и Б:

D.3.2.1 Команда А выиграла оба матча:

Следовательно:

1-ая	А
2-ая	Б

D.3.2.2 Каждая команда выиграла одну игру:

	А против Б	90 - 82
	Б против А	69 - 62
Разность очков:	А	152 - 151
	Б	151 - 152
Соотношение очков:	А	1,0066
	Б	0,9934
Следовательно:	1-ая	А
	2-ая	Б

D.3.2.3 Каждая команда выиграла одну игру:

А против Б	90 - 82
Б против А	70 - 62

Две команды имеют одинаковую разницу заброшенных и пропущенных мячей (152 - 152) и одинаковое соотношение, полученное делением (1,000).

Классификация проводится с использованием соотношения заброшенных и пропущенных мячей по результатам всех игр, проведенных в группе.

D.3.3 Более двух команд имеют равное количество очков:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Очки
А	5	4	1	9
Б	5	4	1	9
В	5	4	1	9
Г	5	2	3	7
Д	5	1	4	6
Е	5	0	5	5

Результаты игр между командами А, Б и В:

А против Б	82 - 75
А против В	77 - 80
Б против В	88 - 77

Команда	Игры	Победы	Поражения	Очки	Разность очков	Соотношение очков
А	2	1	1	3	159 - 155	1,0258
Б	2	1	1	3	163 - 159	1,0251
В	2	1	1	3	157 - 165	0,9515

Следовательно:

1-ая	А
2-ая	Б
3-я	В

Если у этих трех команд соотношение заброшенных и пропущенных мячей, полученное делением, одинаково, окончательные места будут определяться по результатам всех игр, проведенных в группе.

D.3.4 Более двух команд имеют равное количество очков:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Очки
А	5	3	2	8
Б	5	3	2	8
В	5	3	2	8
Г	5	3	2	8
Д	5	2	3	7
Е	5	1	4	6

Вторая классификация определяется только по результатам игр между этими командами.
Возможны два варианта:

Команда	I.		II.	
	Победы	Поражения	Победы	Поражения
А	3	0	2	1
Б	1	2	2	1
В	1	2	1	2
Г	1	2	1	2

В случае I: 1-ая А
Места команд Б, В, Г будут определяться, как и в примере [D.3.3](#), приведенном выше.

В случае II: Классификация команд А и Б, а также В и Г определяется, как и в примере [D.3.2](#), приведенном выше.

Команда, которая без уважительной причины не является на матч, предусмотренный расписанием, или покидает игровую площадку до окончания матча, проигрывает игру "лишением права" и получает ноль (0) очков в классификации.

Кроме того, Технический Комитет может решить перевести команду на последнее место в классификации. Это делается автоматически, если та же команда совершает аналогичное нарушение повторно. Тем не менее, результаты матчей, сыгранных этой командой, остаются в силе при проведении общей классификации по итогам соревнования.

Приложение

БАСКЕТБОЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Все формулировки в тексте "Баскетбольного Оборудования", приведенные в мужском роде (секундометрист, секретарь, оператор двадцати четырех секунд и т.д.), действительны и для лиц женского пола. Следует понимать, что это сделано исключительно для удобства изложения.

Введение

Раздел "Баскетбольное Оборудование" "Официальных Правил баскетбола" детализирует все баскетбольное оборудование, необходимое для проведения игры. Ссылка на соревнования высокого уровня означает, что оборудование является обязательным для данного уровня и настоятельно рекомендуется для среднего уровня и всех других соревнований. Ссылка на соревнования среднего уровня означает, что оборудование является обязательным для данного уровня и настоятельно рекомендуется для всех других соревнований.

Данное Приложение должно использоваться всеми сторонами, участвующими непосредственно в игре, а также производителями баскетбольного оборудования, местными организаторами и ФИБА в своей программе утверждения оборудования и для установления национальных и международных стандартов.

Соревнования подразделяются на три уровня:

- Соревнования высокого уровня (Уровень 1):

Главные официальные соревнования ФИБА, указанные в Ст. Е.1.1 Регламента ФИБА,

регулирующего соревнования ФИБА.

Инвентарь и оборудование, необходимые для следующих главных официальных соревнований ФИБА, должны быть одобрены ФИБА (Уровни 1 и 2): Олимпийские турниры; Чемпионаты Мира среди мужчин, женщин, кадетов, кадеток, юниоров, юниорок; Чемпионаты континентов среди мужчин, женщин, юниоров, юниорок.

Все оборудование на этих соревнованиях, одобренное ФИБА, должно иметь логотип ФИБА.

- Соревнования среднего уровня (Уровень 2):

Все другие официальные соревнования ФИБА, описанные в Ст. Е.1.1 Регламента ФИБА, регулирующего соревнования ФИБА, а также соревнования высокого уровня, проводимые Национальными Федерациями.

- Другие соревнования (Уровень 3):

Все другие соревнования, не относящиеся к вышеуказанным.

Примечание:

1. Все допустимые отклонения от размеров приведены согласно DIN ISO Standard 286, за исключением тех, где четко установлены другие стандарты.

2. Ссылки приведены по публикациям ФИБА "Руководство по баскетбольному оборудованию для соревнований высокого уровня" и "Руководство по малому баскетбольному оборудованию".

1 Конструкция щита

Две (2) конструкции щитов (Рис. 14) должны быть расположены в игровом зале (по одной - по обеим лицевым сторонам игровой площадки), каждая из которых должна состоять из следующих частей:

- Один (1) щит.
- Одна (1) корзина с кольцом, прикрепленным к щиту.
- Одна (1) сетка.
- Одна (1) опора, поддерживающая щит.
- Обивка.

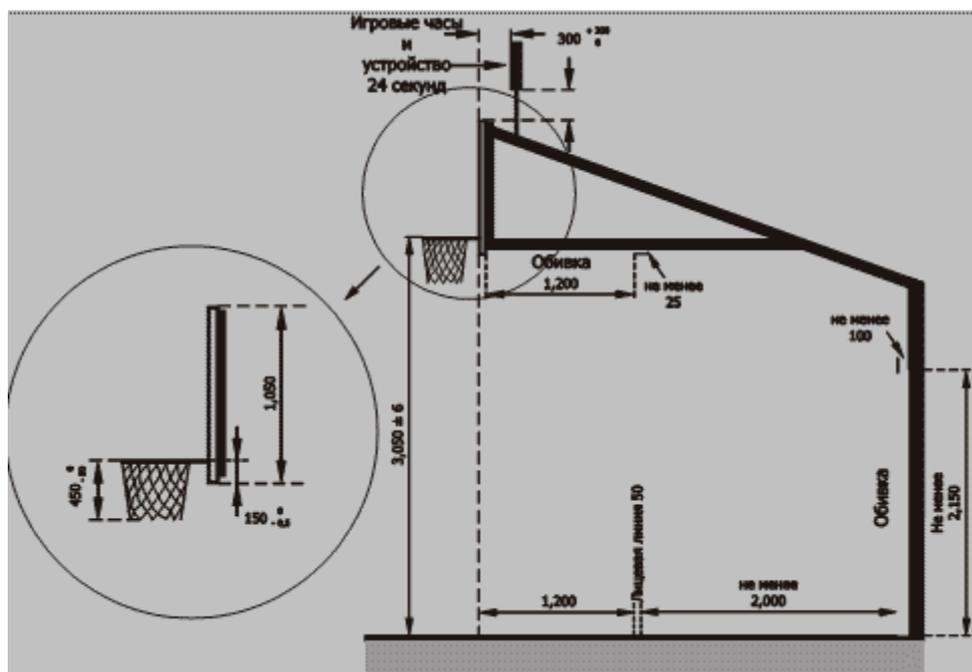


Рис. 14 Конструкция щита

2 Щит

2.1 Щиты должны быть изготовлены из соответствующего прозрачного материала (для Уровней 1 и 2 - из закаленного небьющегося стекла), представляющего собой монолитный кусок, не должны отражать света, иметь гладкую лицевую поверхность, а также должны:

- Иметь защитный каркас по внешнему краю опоры, поддерживающей щит.
- Быть изготовлены таким образом, чтобы в случае разрушения куски стекла не откалывались.

2.2 Для Уровня 3 щиты могут быть изготовлены из другого(их) материала(ов), окрашенного(ых) в белый цвет, но они должны соответствовать другим вышеуказанным требованиям.

2.3 Размеры щитов должны составлять 1,800 мм (+ максимум 30 мм) по горизонтали и 1,050 мм (+ максимум 20 мм) по вертикали.

2.4 Все линии на щитах должны быть:

- Нанесены белым цветом, если щиты прозрачные.
- Нанесены черным цветом, если щиты окрашены в белый цвет и не являются прозрачными.
- Шириной 50 мм.

2.5 Границы щитов должны быть выделены ограничивающей линией (Рис. 15) и дополнительным прямоугольником позади кольца следующим образом:

- Внешние размеры: 590 мм (+ максимум 20 мм) по горизонтали и 450 мм (+ максимум 8 мм) по вертикали.

- Верхний край основания прямоугольника должен находиться на одном уровне с кольцом и на 150 мм (-2 мм) выше нижнего края щита.

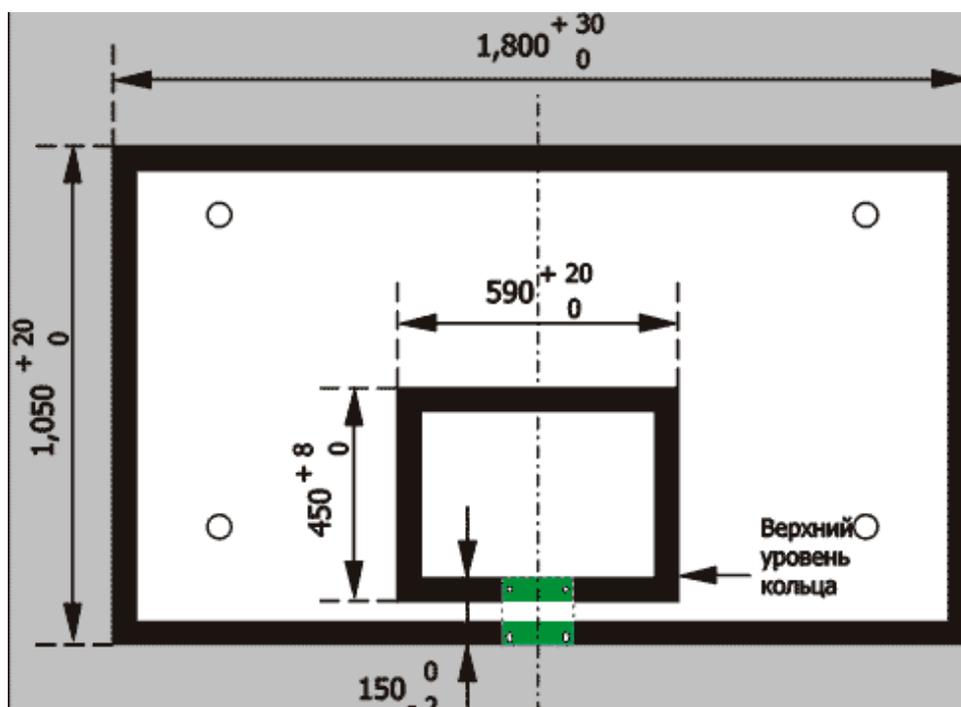


Рис. 15 Разметка щита

2.6 Для Уровня 1 каждый щит должен быть оснащен световыми устройствами по его периметру, прикрепленными к внутренним границам щитов и загорающимися красным цветом, когда звучит сигнал игровых часов об окончании периода. Это рекомендуется и для Уровня 2. Световые устройства должны быть шириной не менее 10 мм и занимать не менее 90% пространства вдоль края щита.

2.7 Щиты должны жестко монтироваться на опорах, поддерживающих щиты, по обеим лицевым сторонам игровой площадки под прямым углом к полу и параллельно лицевым линиям (Рис. 14).

Вертикальная осевая линия на их лицевых поверхностях, продолженная вниз до пола, должна касаться точки на полу, которая находится в 1,200 мм от центральной точки внутреннего края каждой лицевой линии на воображаемой линии, проведенной под прямым углом к этой лицевой линии.

2.8 Испытание жесткости щита, изготовленного из закаленного небьющегося стекла:

- Когда предмет квадратной формы весом 50 кг (шириной и высотой 250 мм и длиной 1,100 мм), располагающийся горизонтально на двух параллельных деревянных перекладинах на расстоянии 1,200 мм друг от друга (Рис. 16), прикладывается к центру стеклянного щита (не принимая во внимание его раму), то максимальная вертикальная деформация должна составлять 3 мм.

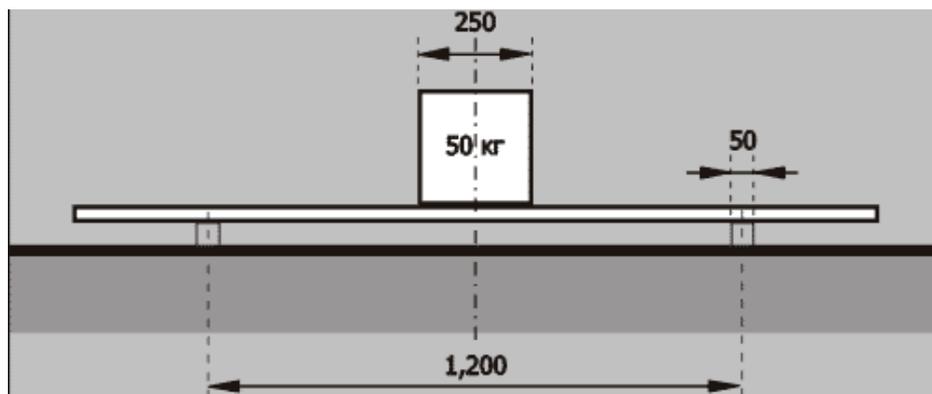


Рис. 16 Жесткость стеклянного щита

- Когда баскетбольный мяч ударяется о щит, он должен отскакивать от него с минимальной высотой отскока 50%.

3 Кольцо

3.1 Кольца должны быть изготовлены из твердой стали и:

- Иметь внутренний диаметр не менее 450 мм и не более 459 мм.

- Быть окрашенными в оранжевый цвет в соответствии со следующим спектром Системы Естественных Цветов (NCS), одобренным ФИБА:

0080-Y70R

0090-Y70R

1080-Y70R

- Иметь толщину металлического прутка не менее 16 мм и не более 20 мм.

3.2 Сетка должна быть прикреплена к кольцу в 12 местах. Приспособления для крепления сетки не должны:

- Иметь острых краев или щелей.

- Иметь щелей более 8 мм, чтобы в них не могли попасть пальцы игроков.

- Быть спроектированы, как крючки для Уровней 1 и 2.

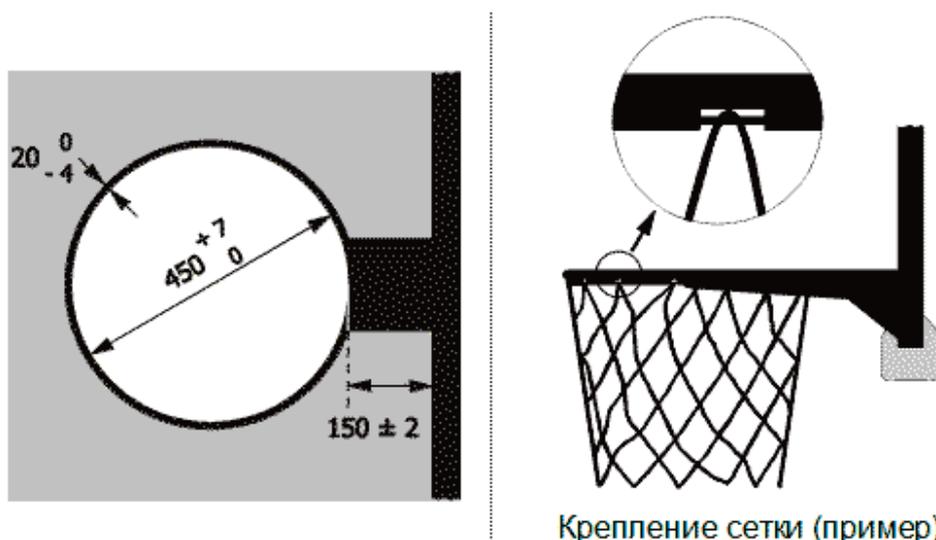


Рис. 17 Кольцо

3.3 Кольца должны быть закреплены на опорах, поддерживающих щиты, таким образом, чтобы никакое усилие, прикладываемое к кольцу, не передавалось непосредственно на щит. Следовательно, не

должно быть прямого контакта между кольцом, прикрепленным к щиту, и щитом (Рис. 18).

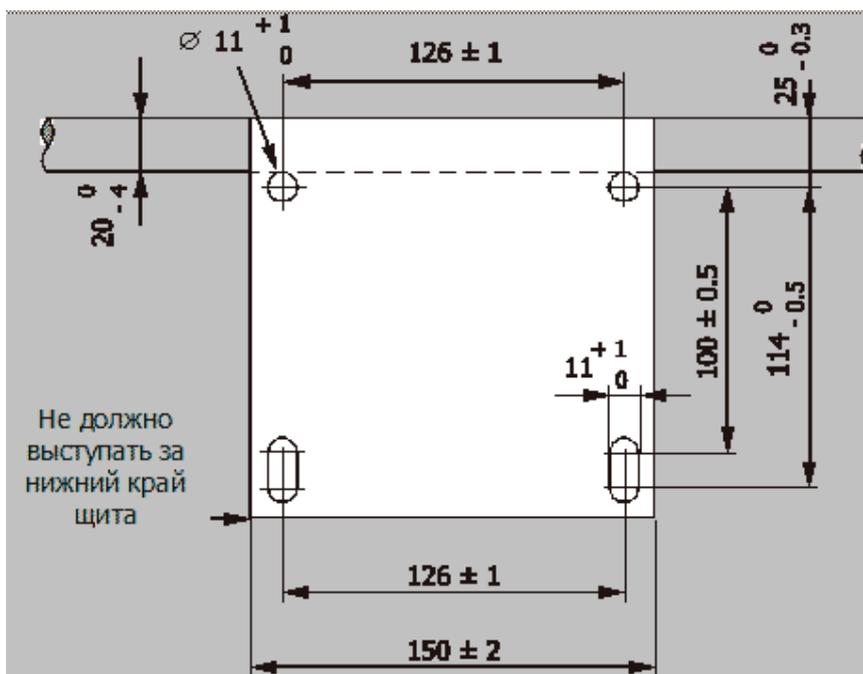


Рис. 18 Кольцо, прикрепленное к щиту

3.4 Верхний край каждого кольца должен быть расположен горизонтально на высоте 3,050 мм (+/- максимум 6 мм) над поверхностью площадки на равном удалении от двух вертикальных краев щита.

3.5 Точка внутренней окружности кольца, ближайшая к щиту, должна находиться на расстоянии 151 мм (+/- максимум 2 мм) от лицевой поверхности щита.

3.6 Для существующих опор, поддерживающих щиты, рекомендуется, чтобы кольцо было прикреплено к каркасу щита в соответствии с размерами, указанными на Рис. 19.

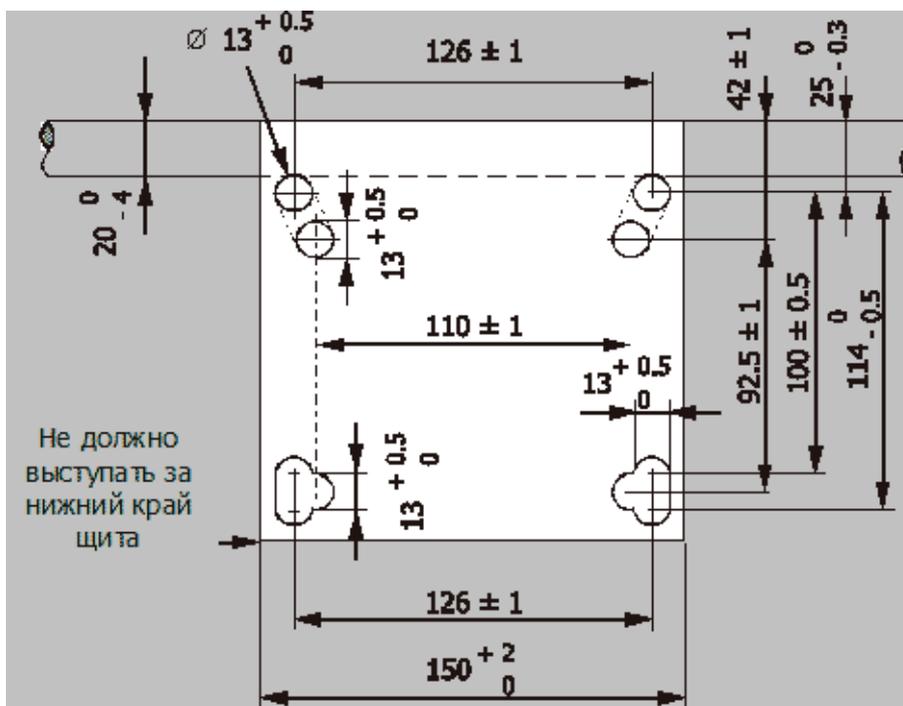


Рис. 19 Кольцо, прикрепленное к щиту,
для существующих корзин

3.7 Кольца с амортизаторами, соответствующие следующим требованиям, должны использоваться для Уровней 1 и 2 и рекомендуются для Уровня 3:

- Они должны иметь качества отскока мяча, близкие к закрепленному кольцу. Механизм амортизации должен обеспечивать данные характеристики, но не вызывать никакого повреждения кольца или щита. Проект кольца и его конструкция должны гарантировать безопасность игроков.

- Кольца с амортизаторами в закрепленном состоянии не должны отрываться под воздействием статичной нагрузки весом не менее 82 кг и не более 105 кг, приложенной вертикально к вершине кольца в наиболее отдаленной от щита точке. Механизм амортизации кольца должен быть испытан данной статичной нагрузкой.

- В процессе действия механизма амортизации лицевая или боковая часть кольца должна отклоняться не более чем на 30 градусов и не менее чем на 10 градусов вниз от первоначального горизонтального положения.

- После прекращения действия механизма амортизации и без воздействия нагрузки кольцо должно автоматически и мгновенно возвращаться в свое первоначальное положение. При этом не должно наблюдаться никаких трещин и постоянной деформации кольца.

- Оба кольца должны обладать одинаковыми характеристиками отскока мяча.

3.8 Для Уровня 1 могут использоваться только одобренные ФИБА устройства тестирования для измерения правильной высоты и отскока/упругости кольца.

Отскок/упругость кольца и системы опоры должны лежать в пределах 35% - 50% ряда поглощения энергии от общей энергии удара и различаться не более чем на 5% между обеими корзинами на одной игровой площадке.

Для Уровней 2 и 3 одобренные ФИБА устройства тестирования должны использоваться регулярно и не менее двух (2) раз в год.

4 Сетка

4.1 Сетки должны быть изготовлены из белого шнура и:

- Привязаны к кольцам.
- Сконструированы таким образом, чтобы на мгновение задерживать мяч, когда он проходит через корзину.

- Быть длиной не менее 400 мм и не более 450 мм.

- Иметь 12 петель для крепления их к кольцу.

4.2 Верхние секции сетки должны быть достаточно жесткими для того, чтобы предотвращать:

- Захлестывание сетки на кольцо и возможное ее запутывание.

- Застревание мяча в сетке и выбрасывание его сеткой обратно из корзины.

5 Опора, поддерживающая щит

5.1 Для Уровня 1 должны использоваться только передвижные или закрепленные на полу опоры, поддерживающие щиты. Они рекомендуются и для Уровня 2.

Для Уровней 2 и 3 могут также использоваться опоры, поддерживающие щиты, прикрепленные к потолку или стене. Прикрепленные к потолку щиты не должны использоваться в игровых залах с высотой потолка, превышающей 10,000 мм.

5.2 Опора, поддерживающая щит, должна быть:

- Для Уровней 1 и 2 на расстоянии не менее 2,000 мм (включая обивку) от внешнего края лицевой линии (Рис. 14).

- Яркого цвета, контрастирующего с цветом заднего плана таким образом, чтобы быть отчетливо видимым для игроков.

- Прикреплена к полу таким образом, чтобы предотвращать любое перемещение. Если крепление на полу невозможно, должен использоваться дополнительный вес на основании опоры, поддерживающей щит, для того чтобы предотвращать любое перемещение.

- Установлена таким образом, чтобы верхний край кольца не менял своей высоты, находясь на уровне 3,050 мм над игровой площадкой.

5.3 Жесткость опоры, поддерживающей щит, с кольцом должна соответствовать требованиям норм EN 1270.

5.4 Видимая вибрация опоры, поддерживающей щит, должна прекращаться в течение не более чем четырех (4) секунд после выполнения броска сверху.

6 Обивка

6.1 Щит и опора, поддерживающая щит, должны быть покрыты обивкой.

6.2 Обивка должна быть одного доминирующего цвета, одинакового для обоих щитов.

6.3 Обивка щита должна иметь толщину 20 - 27 мм с лицевой, тыловой и боковой сторон. С нижнего края щитов обивка должна быть толщиной 48 - 55 мм.

6.4 Обивка должна покрывать нижнюю часть каждого щита, а также боковую часть на высоте 350 - 450 мм от нижнего края. Лицевая и тыловая стороны должны быть покрыты обивкой на расстоянии не менее 20 - 25 мм от нижнего края каждого щита.

6.5 Обивка опоры, поддерживающей щит, должна покрывать:

- Вертикальные края с каждой стороны высотой не менее 2,150 мм от поверхности площадки и быть толщиной не менее 100 мм (Рис. 14).

- Нижнюю и боковые поверхности поддерживающей стрелы щита длиной не менее 1,200 мм от задней поверхности щита вдоль стрелы и быть толщиной не менее 25 мм (Рис. 14).

6.6 Вся обивка должна:

- Быть сконструирована таким образом, чтобы предотвращать застревание конечностей.
- Иметь фактор зазора не более 50%. Это означает, что когда сила прикладывается внезапно к обивке, зазор в обивке не превышает 50% от ее первоначальной толщины.
- Пройти испытание согласно EN 913, приложение С.
- Быть синего цвета согласно NCS 0090-B10G для Уровня 1.

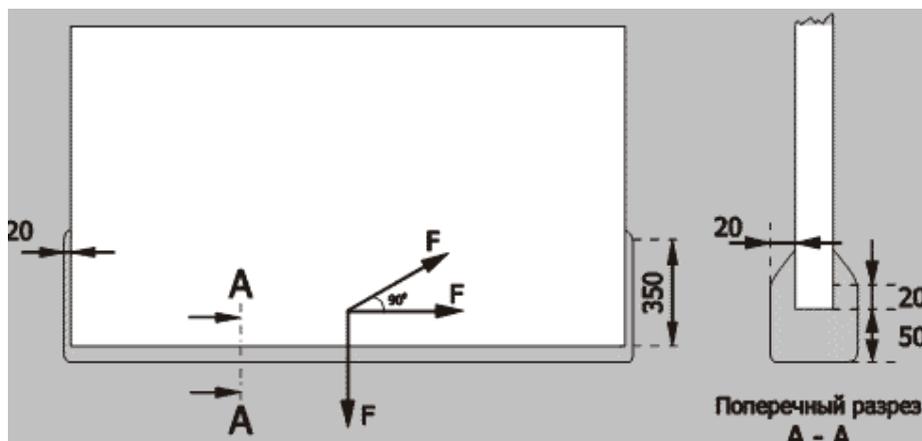


Рис. 20 Обивка щита

7 Баскетбольные мячи

7.1 Для Уровней 1 и 2 внешняя поверхность мяча должна быть изготовлена из естественной, искусственной, комбинированной или синтетической кожи.

Для Уровня 3 внешняя поверхность мяча может быть изготовлена из резины.

7.2 Поверхность мяча не должна содержать токсичных веществ или любых веществ, которые могут вызвать аллергическую реакцию. Мяч также не должен содержать тяжелых металлов (EN 71).

7.3 Мяч должен:

- Иметь сферическую форму с черными швами и быть установленного ФИБА оттенка оранжевого цвета или комбинации оранжевого и светло-серого цветов.

- Иметь либо восемь (8), либо двенадцать (12) швов, не превышающих 6,35 мм в ширину.

- Быть накачан до такой величины давления воздуха, чтобы при падении на игровую поверхность с высоты около 1,800 мм, измеренной от нижней точки мяча, он отскакивал на высоту не менее 1,200 мм и не более 1,400 мм, измеренную от верхней точки мяча.

- Быть помечен цифрой, соответствующей его собственному размеру.

7.4 Для всех мужских соревнований во всех категориях длина окружности мяча должна быть не менее 749 мм и не более 780 мм (размер 7). Вес мяча должен быть не менее 567 г и не более 650 г.

7.5 Для всех женских соревнований во всех категориях длина окружности мяча должна быть не менее 724 мм и не более 737 мм (размер 6). Вес мяча должен быть не менее 510 г и не более 567 г.

7.6 Кроме того, для проверки соответствия вышеуказанным требованиям должны быть проведены следующие испытания:

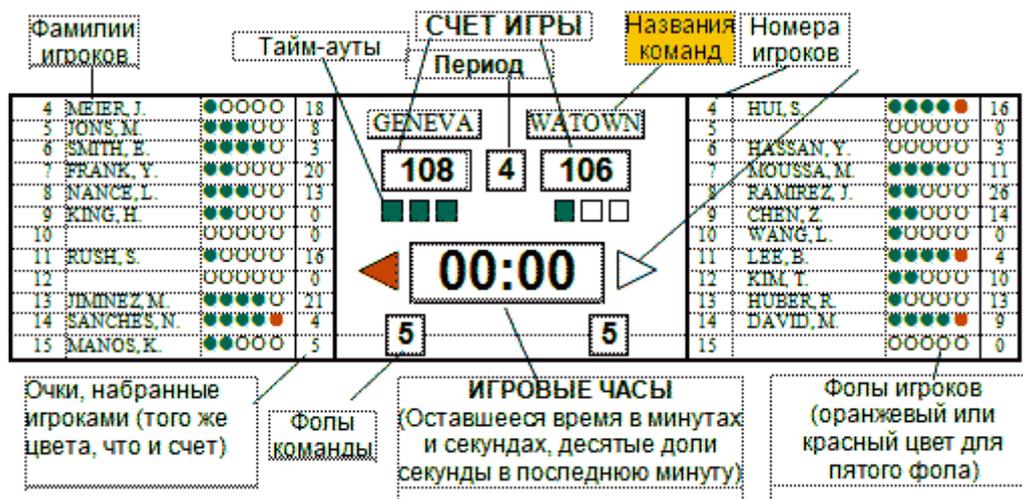
- Тест на силовую выносливость.
- Тест на хранение в тепле.
- Тест на водонепроницаемость.
- Практический тест.
- Для Уровней 1 и 2 - "черный" тест для мяча 1-ой категории.

7.7 Для Уровней 1 и 2 организаторы должны предоставлять по крайней мере 12 мячей для тренировок и разминок, соответствующих вышеуказанным требованиям.

8 Игровые часы

8.1 Для Уровней 1 и 2 основные игровые часы (Рис. 8) должны:

- Иметь устройство цифрового отсчета времени с автоматическим сигналом, звучащим по окончании периода, как только на дисплее демонстрируются нули (00:00).
- Обладать способностью показывать оставшееся время с точностью до десятых (1/10) долей секунды по крайней мере в течение последней минуты периода.
- Располагаться таким образом, чтобы быть отчетливо видимыми каждому, кто связан с игрой, включая зрителей.



КонсультантПлюс: примечание.

Нумерация рисунков дана в соответствии с официальным текстом документа.

Рис. 8 Табло счета для Уровня 1 (пример оборудования)

8.2 Если основные игровые часы располагаются над центром игровой площадки, они должны дублироваться синхронными игровыми часами по обеим лицевым сторонам игровой площадки, каждые из которых должны находиться достаточно высоко, чтобы быть отчетливо видимыми каждому, кто связан с игрой, включая зрителей. Каждые дублирующие игровые часы должны показывать счет и оставшееся игровое время в течение игры.

8.3 Для Уровней 1 и 2 для остановки часов судьи могут использовать систему контроля времени свистком, взаимодействующую с игровыми часами, при условии, что данная система применяется во всех играх данного соревнования. Судьи также могут включать игровые часы, однако в то же время это должно быть сделано и секундометристом. Все табло счета, одобренные ФИБА, должны предоставлять взаимосвязь с системой контроля свистком.

9 Табло счета

9.1 Для Уровней 1 и 2 два (2) больших табло счета должны быть:

- Расположены по одному по обеим лицевым сторонам игровой площадки и, по желанию, дополнительное табло счета (в виде куба) может быть расположено над центром игровой площадки. Это не исключает необходимости наличия двух других табло счета, указанных выше.

- Отчетливо видимыми каждому, кто связан с игрой, включая зрителей.

В случае использования видеоповторов необходимо убедиться, чтобы вся необходимая

информация была видима в любое время в течение игры. Удобочитаемость отображаемой информации должна быть идентична показаниям на цифровом табло счета.

9.2 Пульт управления игровыми часами должен быть предоставлен в распоряжение секундометриста, а отдельный пульт управления табло счета должен находиться у помощника секретаря. Пультом управления не может быть компьютерная клавиатура. Каждый пульт должен давать возможность легко исправлять любые неверные показания и быть способен хранить в памяти все игровые данные не менее чем за тридцать (30) минут.

9.3 Табло счета должно включать в себя и/или демонстрировать:

- Игровые часы с цифровым отсчетом времени.
- Очки, набранные каждой командой, а также для Уровня 1 - общее количество очков, набранных каждым отдельным игроком.

- Номер каждого отдельного игрока, а также для Уровня 1 и их соответствующие фамилии.

- Названия команд.

- Количество фолов, совершенных каждым игроком команды от 1 до 5. Пятый фол должен быть обозначен красным или оранжевым цветом. Это количество может быть показано пятью (5) указателями или дисплеем количества фолов высотой не менее 135 мм. Кроме того, 5-ый фол может быть обозначен дисплеем с замедленным миганием (~ 1 Гц) в течение пяти (5) секунд.

- Количество командных фолов от 1 до 5 (с возможностью остановки на максимальном значении 5).

- Номер периода от 1 до 4 и "Е" для дополнительного периода.

- Количество затребованных тайм-аутов в половине от 0 до 3.

- Команду, которая будет выполнять вбрасывание в результате процесса поочередного владения при следующей ситуации спорного броска.

- Часы для отсчета времени тайм-аута (необязательно). Игровые часы не должны использоваться для этой цели.

9.4 Для Уровня 1 (обязательно) и Уровня 2 (рекомендуется):

- Дисплей на табло счета должен быть ярким контрастирующих цветов.

- Цвет заднего плана дисплея не должен ослеплять.

- Цифры дисплея, демонстрирующие игровое время и счет игры, должны быть высотой не менее 300 мм (Уровень 1) или 250 мм (Уровень 2) и шириной не менее 150 мм (Уровень 1) или 125 мм (Уровень 2).

- Цифры дисплея, демонстрирующие командные фолы и периоды, должны быть высотой не менее 250 мм и шириной не менее 125 мм.

- Табло игровых часов, счета игры и устройства двадцати четырех секунд должны иметь угол обзора не менее 130°.

9.5 Табло счета должно:

- Не иметь острых краев или выступов.

- Быть надежно закреплено.

- Быть способным выдерживать сильный удар мячом.

- В случае необходимости иметь особую защиту, которая не должна нарушать никаких функций табло.

- Обладать электромагнитной совместимостью согласно требованиям действующего законодательства соответствующей страны.

10 Устройство двадцати четырех секунд

10.1 Устройство двадцати четырех секунд должно иметь:

- Отдельный пульт управления, предоставленный в распоряжение оператора двадцати четырех секунд, с очень громким автоматическим сигналом, указывающим на окончание 24-секундного периода, когда на дисплее демонстрируется ноль (0).

- Дисплей с цифровым отсчетом времени, демонстрирующий время в секундах.

10.2 Устройство двадцати четырех секунд должно обладать способностью:

- Включаться с двадцати четырех (24) секунд.

- Останавливаться и показывать оставшиеся секунды на дисплее.

- Продолжать отсчет со времени остановки.

- При необходимости не демонстрировать никаких показаний.

10.3 Устройство двадцати четырех секунд должно быть связано с игровыми часами таким образом, чтобы, когда:

- Игровые часы останавливаются, устройство также останавливалось.

- Игровые часы включаются, была возможность включить устройство вручную.

- Устройство останавливается и звучит, отсчет игровых часов продолжался и при необходимости мог быть остановлен вручную.

10.4 Дисплей устройства двадцати четырех секунд (Рис. 9), вместе с дублирующими игровыми часами и красным световым сигналом, должен:

- Быть прикреплен к каждой опоре, поддерживающей щит, не менее чем в 300 мм над щитом и за ним (Рис. 14) или держаться на потолке.

- Иметь различающиеся по цвету цифры устройства двадцати четырех секунд и цифры дублирующих игровых часов.

- Иметь цифры на дисплее устройства двадцати четырех секунд высотой не менее 230 мм, размер которых должен быть больше размера цифр на дублирующих игровых часах.

- Для Уровня 1 иметь три (3) или четыре (4) грани для каждого устройства (рекомендуется для Уровней 2 и 3) для того, чтобы они были отчетливо видны каждому, кто связан с игрой, включая зрителей.

- Иметь вес трехгранного устройства двадцати четырех секунд, включая поддерживающую конструкцию, не превышающий 80 кг.

- Пройти испытание на устойчивость против ударов мячами согласно DIN 18032-3.

- Обладать электромагнитной совместимостью согласно требованиям действующего законодательства соответствующей страны.



Рис. 9 Дисплей устройства двадцати четырех секунд, дублирующие игровые часы и красный световой сигнал для Уровней 1 и 2 (пример оборудования)

10.5 Электрический световой сигнал на дисплее устройства двадцати четырех секунд должен быть:

- Ярко-красного цвета.

- Синхронизирован с игровыми часами таким образом, чтобы загораться, когда звучит сигнал об окончании игрового времени периода.

- Синхронизирован с устройством двадцати четырех секунд таким образом, чтобы загораться, когда звучит сигнал об окончании 24-секундного периода.

11 Сигналы

11.1 В игровом зале должно быть по крайней мере два (2) автономных, отчетливо различающихся, громких звуковых сигнала:

- Один (1) предоставлен в распоряжение секундометриста и секретаря и должен звучать автоматически, указывая на окончание игрового времени периода. Секундометрист и секретарь должны иметь возможность подавать сигнал в ручном режиме, когда необходимо привлечь внимание судей.

- Один (1) предоставлен в распоряжение оператора двадцати четырех секунд и должен звучать автоматически, указывая на окончание 24-секундного периода.

11.2 Оба сигнала должны быть достаточно мощными, чтобы их можно было легко услышать в наиболее неблагоприятных шумовых условиях. Громкость звука, измеренная на расстоянии одного (1) метра от источника звука, должна соответствовать 120 децибелам (согласно размерам игрового зала и шуму, создаваемому зрителями). Настоятельно рекомендуется, чтобы сигналы были связаны с усиливающей звук аппаратурой в игровом зале.

12 Указатели фолов игрока

Пять (5) указателей фолов игрока, предоставленные в распоряжение секретаря, должны быть:

- Белого цвета.

- С цифрами длиной не менее 200 мм и шириной не менее 100 мм.

- Пронумерованы от 1 до 5 (цифры от 1 до 4 - черного цвета, а цифра 5 - красного цвета).

13 Указатели командных фолов

13.1 Два (2) указателя командных фолов, предоставленные в распоряжение секретаря, должны быть:

- Красного цвета.
- Высотой не менее 350 мм и шириной не менее 200 мм.
- Отчетливо видимыми каждому, кто связан с игрой, включая зрителей, когда располагаются по обеим сторонам секретарского столика.
- Использованы для обозначения количества командных фолов перед пятью (5) и должны показывать, что команда подлежит наказанию за командные фолы.

13.2 Могут использоваться электрические или электронные устройства, но они должны соответствовать вышеуказанным требованиям.

14 Стрелка поочередного владения

14.1 Указатель поочередного владения (Рис. 10), предоставленный в распоряжение секретаря, должен:

- Иметь стрелку длиной не менее 100 мм и высотой не более 100 мм.
- При включении демонстрировать на лицевой стороне стрелку, светящуюся ярко-красным цветом, показывающую направление поочередного владения.
- Располагаться в центре секретарского столика и быть отчетливо видимым каждому, кто связан с игрой, включая зрителей.

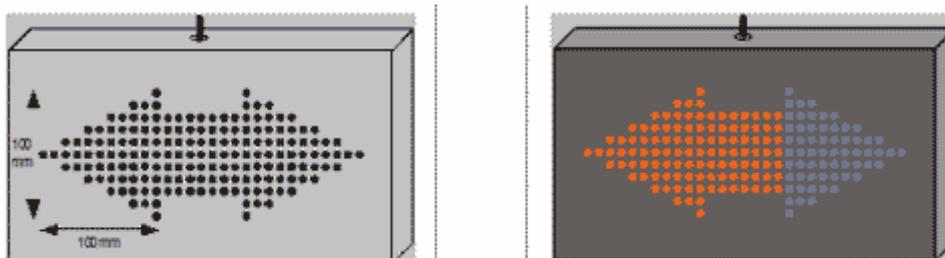


Рис. 10 Стрелка поочередного владения
(Пример оборудования)

15 Игровая поверхность

15.1 Поверхность игровой площадки может быть изготовлена из:

- Постоянного деревянного настила (Уровни 1 и 2).
- Переносного деревянного настила (Уровни 1 и 2).
- Постоянного синтетического настила (Уровни 2 и 3).
- Переносного синтетического настила (Уровни 2 и 3).

15.2 Игровая поверхность должна:

- Быть длиной не менее 32,000 мм и шириной не менее 19,000 мм.
- Иметь неослепляющую поверхность.
- Для Уровня 1 иметь постоянный деревянный настил согласно DIN 18032-2.

15.3 Для Уровня 1 постоянный деревянный настил со следующими требуемыми характеристиками:

Спортивные функциональные требования:

- | | |
|---|----------------|
| - Снижение силы (поглощение удара) согласно EN 14808: | минимум 50% |
| - Вертикальная деформация согласно EN 14809: | минимум 2,3 мм |
| - Вертикальный отскок мяча согласно EN 12235 (баскетбол): | минимум 93% |

- Характеристики скольжения согласно prEN 14903: мин. 0,4, макс. 0,7
- Требования к вышеуказанным характеристикам должны выполняться при каждом тестировании.
- Область отклонения согласно DIN 18032-2:2001-04: среднее по каждому направлению максимально 20% отдельные величины до 30%
- Требования, связанные с однородностью:
- Снижение силы +/- 5% (абсолютное) от среднего
 - Вертикальная деформация +/- 7 мм от среднего
 - Вертикальный отскок мяча +/- 3% (абсолютное) от среднего

15.4 Для Уровня 1 переносной деревянный настил со следующими требуемыми характеристиками:

Спортивные функциональные требования:

- Снижение силы (поглощение удара) согласно EN 14808: минимум 40%
- Вертикальная деформация согласно EN 14809: минимум 1,5 мм
- Вертикальный отскок мяча согласно EN 12235 (баскетбол): минимум 93%
- Характеристики скольжения согласно prEN 14903: мин. 0,4, макс. 0,7

Требования к вышеуказанным характеристикам должны выполняться при каждом тестировании.

Требования, связанные с однородностью:

- Снижение силы +/- 5% (абсолютное) от среднего
- Вертикальная деформация +/- 7 мм от среднего
- Вертикальный отскок мяча +/- 3% (абсолютное) от среднего

15.5 Производитель, совместно с компанией, производящей укладку настила, обязаны выпускать документацию для каждого заказчика, включающую в себя по крайней мере следующее: результаты испытаний образца, описание процедуры укладки, заключения по инспектированию и одобрение существующей укладки, вынесенные официальными инспектирующими лицами.

15.6 Высота потолка или расстояние до самого низкого предмета над игровой площадкой должны составлять не менее семи (7) метров.

15.7 На игровой площадке должны быть как переносные, так и крепящиеся к полу конструкции щитов, не нарушающие характеристик конструкции щита.

16 Игровая площадка

- 16.1 Игровая площадка должна быть выделена:
- Линиями шириной 50 мм, как указано в "Официальных Правилах баскетбола".
 - Дополнительной ограничительной линией (Рис. 11) резко контрастирующего цвета и имеющей ширину не менее 2,000 мм.

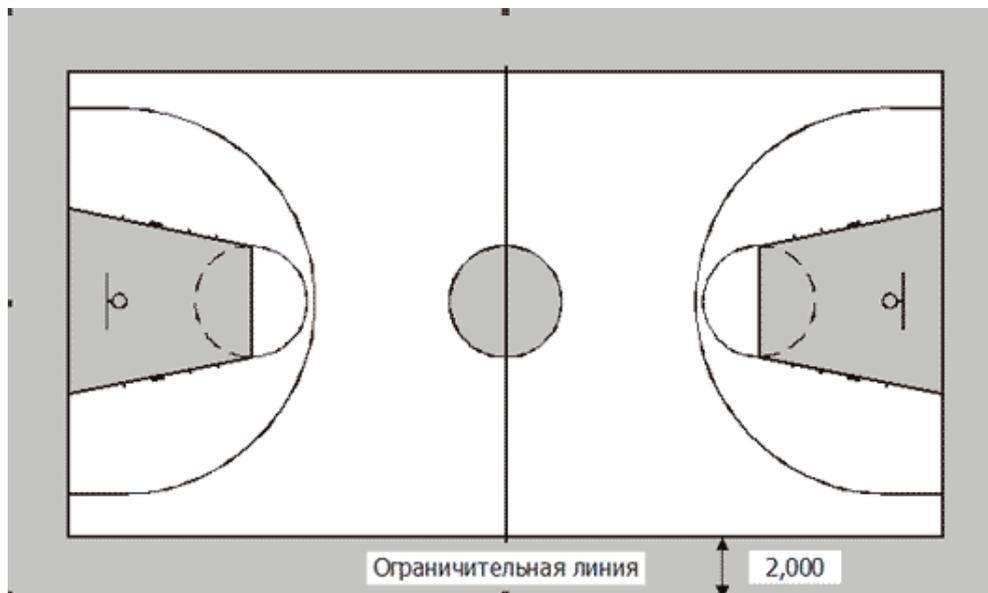


Рис. 11 Игровая площадка

Эта дополнительная ограничительная линия должна быть того же цвета, что и центральный круг и ограниченные зоны.

16.2 Секретарский столик длиной не менее 6,000 мм и высотой не менее 800 мм должен располагаться на возвышении высотой не менее 200 мм.

16.3 Все зрители должны сидеть на расстоянии не менее 5,000 мм от внешнего края ограничивающих линий игровой площадки.

17 Освещение

17.1 Игровая площадка должна быть равномерно и достаточно освещена. Источники света должны располагаться там, где они не будут мешать игрокам и судьям.

17.2 Таблица, приведенная ниже, определяет уровни освещения для соревнований ФИБА, транслируемых телевидением.

Ст. 51 Соревнование	Освещение - E (люкс)			Равномерность		Лампы/цвет	
	Описание	$E_{\text{ср.}}$	U.G %/2 m	U1 $E_{\text{min.}} / E_{\text{max.}}$	U2 $E_{\text{min.}} / E_{\text{ср.}}$	Температура цвета <3> Tc	Насыщенность цвета CRI/Ra
Уровень 1	Slo-mo <1> $E_{\text{cam.FOV}}$	1,800	5	0,5	0,7	3,000 <= 6,000	>= 90
	SDTV <2> $E_{\text{cam.FOV}}$	1,400	5	0,5	0,7		
	ГОРИЗОНТАЛЬ	1,500 - 3,000	5	0,6	0,7		
Уровень 2	SDTV <2> $E_{\text{cam.FOV}}$	1,400	5	0,5	0,7	3,000 <= 6,000	>= 90
	ГОРИЗОНТАЛЬ	1,500 - 2,500	5	0,6	0,7		
Уровень 3	$E_{\text{cam.FOV}}$	1,000	10	0,5	0,6	3,000 <= 6,000	>= 80
	ГОРИЗОНТАЛЬ	1,000 - 2,000	10	0,6	0,7		
Словарь:							
E Cam	Освещение камеры; качество света в направлении местонахождения камеры, измеренное grid на расстоянии 1,5 м над игровой площадкой (FOP)						
E h	Горизонтальное освещение; качество света, когда grid находится на уровне игровой площадки (FOP)						
E ave	Среднее освещение на grid						
E min	Минимальное освещение на grid						
E max	Максимальное освещение на grid						
FOP	Игровая площадка						

Grid	Основное оборудование для измерения и вычисления уровней освещенности над игровой площадкой
U1	Однородность освещения; рассчитывается как E_{\min} / E_{\max}
U2	Полная однородность освещения; рассчитывается как $E_{\min} / E_{\text{ave}}$
UG	Градиент равномерности; разница в процентах в освещении между соседними точками измерения

На соревнованиях требуются вышеуказанные средние уровни освещения. Обычно определяется коэффициент технического обслуживания для предотвращения изнашивания и порчи источников освещения, отражателей и передних стекол. В случае отсутствия соответствующей информации рекомендуется использовать коэффициент технического обслуживания, равный 0,8.

Среднее освещение по направлению к основной камере для первых 12 рядов сидений должно составлять от 10 до 25% среднего освещения игровой площадки (FOP) по направлению к основной камере. Выше первых 12 рядов сидений освещение должно быть равномерно снижено.

В отношении расположений камер, пожалуйста, обратитесь к "Руководству ФИБА по телевидению" (см. Ссылку [6]).

17.3 Все устройства освещения должны:

- Сокращать отражение света и тени, будучи правильно расположенными. Угол направления источника освещения (направленный вертикально вниз) должен составлять 65° и яркость источника освещения должна быть адаптирована в зависимости от высоты его расположения.

- Соответствовать национальным требованиям безопасности для электрического оборудования в соответствующей стране.

- Предоставлять условия Уровня 3 в случае серьезной неработоспособности.

17.4 Для Уровня 1 система освещения со стробоскопическими источниками света должна иметь:

- Электропроводку для установки четырех линий (по одной - в каждом углу игровой площадки).

- Каждую линию, обладающую способностью включать ряд из четырех световых сигналов со стробоскопическими источниками света.

- Каждый ряд с синхронно уложенным кабелем и доступом для фотографов через переключатель, расположенный в непосредственной близости от опоры, поддерживающей щит.

- Каждый ряд, расположенный на расстоянии не менее 5,000 мм от ограничивающей линии и на высоте 15,000 мм (рекомендуется).

- Четыре розетки для световых сигналов со стробоскопическими источниками света, расположенные в 2,000 мм от прожекторов. Каждая розетка должна быть отдельной и защищена от помех между лампами (теплого воздействия различных магнитов).

- Электропроводку, надежно установленную в местах, не доступных для зрителей.

- Прожекторы, надежно установленные для того, чтобы предотвратить их падение.

17.5 Частные фотосъемки с использованием вспышек не разрешены.

18 Рекламные щиты

18.1 Рекламные щиты могут размещаться вдоль игровой площадки и:

- Должны быть расположены на расстоянии не менее 2,000 мм от лицевых и боковых линий (Рис. 12)

- Рекламные щиты вдоль лицевых линий должны оставлять проход не менее 900 мм с каждой стороны от передвижных конструкций щитов таким образом, чтобы полотеры и портативные телекамеры могли проходить через эти проходы в случае необходимости.

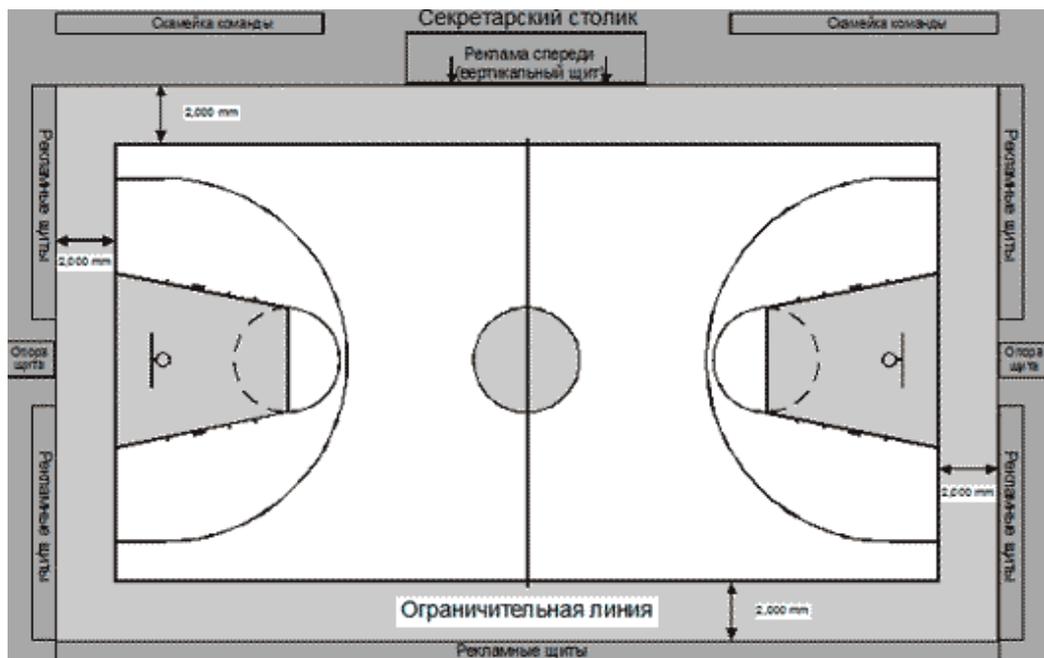


Рис. 12 Реклама в области игровой площадки

18.2 Рекламные щиты разрешается размещать перед секретарским столиком при условии, что они располагаются непосредственно перед ним и их размеры совпадают с размерами стола.

18.3 Рекламные щиты должны:

- Иметь высоту, не превышающую 1,000 мм над игровой площадкой.
- Быть покрыты обивкой вдоль их верхней части толщиной не менее 20 мм.
- Не иметь выступов, а все края должны быть закруглены.
- Соответствовать национальным требованиям безопасности для электрического оборудования в соответствующей стране.

- Иметь механическую защиту от внешнего воздействия для всех движущихся частей.

- Не быть легковоспламеняющимися.

18.4 Для Уровня 1 разрешены только моторизованные вращающиеся рекламные щиты.

19 Вспомогательные помещения для организации и проведения соревнований

19.1 Вспомогательными помещениями для организации и проведения соревнований являются помещения, в которых проводится существенная работа для организации и проведения соревнований и которые должны быть также полностью доступны для лиц с ограниченными возможностями.

19.2 Требуемыми помещениями являются:

- a) Раздевалки для команд.
- b) Раздевалки для судей и судей за столиком.
- c) Комнаты для комиссаров и представителей ФИБА.
- d) Пункт проведения допинг-контроля.
- e) Пункт оказания первой медицинской помощи для игроков.
- f) Раздевалка для обслуживающего персонала.
- g) Камера хранения и гардероб.
- h) Помещения для администрации.
- i) Пресс-центр.
- j) Помещение для VIP-гостей.

20 Зоны для зрителей

20.1 Зоны для зрителей должны:

- Допускать свободное перемещение людей, включая лиц с ограниченными возможностями.
- Предоставлять зрителям возможность удобного просмотра спортивного состязания.
- Иметь беспрепятственную видимость со всех сидений, как показано на Рис. 13, если только местные стандарты не допускают отклонений.

