



РУКОВОДСТВО ФИБА ДЛЯ СУДЕЙ РАСШИРЕННАЯ МЕХАНИКА ТРОЙНОГО СУДЕЙСТВА

ВЕРСИЯ 1.2.1



Данное руководство для судей основывается на Официальных правилах баскетбола ФИБА 2020.

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

Содержимое не может быть изменено и представлено с логотипом ФИБА без письменного разрешения от FIBA Referee Operations.

В тексте руководства для судей все упоминания игрока, тренера, судьи и т.д., сделанные в мужском роде, также применимы для женщин. Необходимо понимать, что это сделано исключительно из практических соображений.

Данный материал разработан FIBA Referee Operations. В случае обнаружения ошибок или расхождений просьба уведомить об этом по электронной почте ostrovskiy@russibasket.ru

ВСТУПЛЕНИЕ

Баскетбол как игра прогрессирует в мастерстве и скорости каждый день. Это естественный природный процесс развития, который происходит вне зависимости от каких-либо условий и называется эволюцией. Игра и, более того, судейство, полностью изменились за последние 10 лет. В настоящее время топ уровень судейства развивается, как минимум, с той же скоростью, как и сама игра, и каждый год ожидаются более высокие стандарты судейской деятельности. Скорость изменений требует применения слогана «То, что считалось исключительно хорошим вчера, рассматривается как стандартное качество сегодня и ниже среднего уровня завтра».

Данное руководство ФИБА по расширенной механике тройного судейства представляет более подробную механику, необходимую для успешного судейства на элитном уровне. Для успешной работы на самом высоком уровне от судей требуется тренировать и использовать эту механику во всех играх. Для использования расширенной механики от судей требуется прежде всего освоить Базовую механику ЗРО для создания прочной и надежной основы знаний.

Это расширенное руководство дополняет серию других технических руководств ФИБА. Базовые технические руководства ФИБА предлагают контент начального уровня для соответствия минимальному стандарту судейства, в то время как расширенные руководства дают более глубокий анализ и предназначены для более продвинутой группы судей. Расширенные материалы включают всю ту же информацию, изложенную в Базовом руководстве и дополнены более детальными инструкциями по разным темам. Важно, чтобы судьи использовали наиболее подходящие им руководства в соответствии с их уровнем навыков.

В дополнение FIBA Referee Operations выпустило серию сопровождающих материалов, называемых «Улучши свой...» (например, «Улучши свою... ротацию»). Эти краткие руководства предоставляют больше анализа и деталей о том, как работать с темами, внесенными в настоящее руководство.

В случае расхождения между любыми рекомендациями в руководстве и Официальными правилами баскетбола (OBR) и/или Официальными интерпретациями правил баскетбола (OBRI), приоритет имеют последние (OBR и OBRI).

ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА 1	5
1 ВВЕДЕНИЕ И ОСНОВЫ	5
1.1 БАСКЕТБОЛЬНОЕ СУДЕЙСТВО	5
1.2 ОБРАЗ ЭЛИТНОГО БАСКЕТБОЛЬНОГО СУДЬИ	5
ГЛАВА 2	7
2 РАСШИРЕННАЯ МЕХАНИКА ТРОЙНОГО СУДЕЙСТВА (ЗРО)	7
2.1 ВВЕДЕНИЕ	7
2.2 БАЗОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ БАСКЕТБОЛЬНОГО СУДЕЙСТВА	7
2.3 ИСПОЛЪЗУЕМЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ	7
2.4 ОСНОВНЫЕ ПОЗИЦИИ НА ПЛОЩАДКЕ	8
2.5 ПОЗИЦИИ ДО ИГРЫ / В БОЛЬШОМ ПЕРЕРЫВЕ	11
2.6 СПОРНЫЙ БРОСОК И НАЧАЛО ЧЕТВЕРТЕЙ	11
2.7 ЗОНЫ ОТВЕТСТВЕННОСТИ	13
2.8 РОТАЦИЯ	15
2.9 ВЕДУЩИЙ: ПОЗИЦИЯ И ПЕРЕХОД	20
2.10 ВЕДОМЫЙ: ПОЗИЦИЯ И ПЕРЕХОД	23
2.11 ЦЕНТРАЛЬНЫЙ: ПОЗИЦИЯ И ПЕРЕХОД	25
2.12 БЫСТРЫЙ ОТРЫВ	27
2.13 ЗАЩИТА ПРЕССИНГОМ	28
2.14 АУТ И ВБРАСЫВАНИЕ	29
2.15 КОНТРОЛЬ БРОСКА (ОСНОВЫ И 3-ХОЧКОВЫЕ БРОСКИ)	30
2.15.1 3-ХОЧКОВЫЕ БРОСКИ	31
2.16 ТАЙМ-АУТЫ	32
2.17 ЗАМЕНЫ	33
2.18 8 СЕКУНД И НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА ЗОНЫ	34
2.19 КОНТРОЛЬ ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА	34
2.20 ПОМЕХА ПОПАДАНИЮ И ПОМЕХА МЯЧУ	34
2.21 ПОКАЗ ЖЕСТОВ О ФОЛЕ И СМЕНЫ ПОЗИЦИЙ (ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ)	36
2.22 КОНТРОЛЬ ШТРАФНЫХ БРОСКОВ	43
2.23 КОНТРОЛЬ ПОДБОРОВ	44
2.24 ПОСЛЕДНИЙ БРОСОК	45
ГЛАВА 3	47
3 ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	47
3.1 ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ	47
3.2 БАЗОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ БАСКЕТБОЛЬНОГО СУДЕЙСТВА	57

Обновления

Версия 1.2	2.15.1	Добавлен контроль 3-хочковых бросков
		Обновлены рисунки

ГЛАВА 1

1 ВВЕДЕНИЕ И ОСНОВЫ

1.1 Баскетбольное судейство

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

Временами проявляется тенденция определения баскетбольного судейства как сложной комбинации различных навыков. Это правда, что судейство требует большого количества умений от судей, но сутью всех качеств является одно – быть готовым к судейству игры или управлению ситуациями, которые могут произойти во время игры.

Судейство – это:

Предвидеть, что может произойти – активное мышление

Понимать, что происходит – понимание баскетбола

Правильно реагировать на то, что произошло – тренировка психологического образа

1.2 Образ элитного баскетбольного судьи

У ФИБА есть золотое правило для расстановки приоритетов при подготовке судей для игр ФИБА – контроль игры. Цель этого – обеспечить нормальный ход и динамику игры, когда игроки могут продемонстрировать свои баскетбольные навыки. Это та картинка, которую ищет ФИБА. Двое или трое назначенных судей являются теми, кто отвечает за этот контроль игры.

Необходимо определить и запомнить, что контроль игры отличается от управления игрой. В конечном счете, судьи отвечают за игру. Они определяют, что разрешено, а что нет – и никто другой.

В свете вышесказанного так же важно, чтобы судьи выглядели и действовали как ответственные за игру. Судьи должны своим видом показывать, что они готовы и способны принимать решения. Ключевая функция судейства – принятие решений. Судьи должны себя чувствовать комфортно при принятии решений без нерешительности в процессе их принятия. Конечно, правильность решений может быть проанализирована после соревнований, и поэтому судьи должны излучать уверенность и вызывать доверие или, по меньшей мере, выставлять себя таким образом, чтобы их именно так и воспринимали (восприятие).



По этой причине ФИБА добавила в свою обучающую программу тему «Образ на площадке», которая включает в себя психологическую подготовку с концепцией «Я ответственный». Это комбинируется с планом по физической подготовке для создания образа сильного и атлетичного тела, и дополняет образ профессионализма, содействуя контролю игры.

Контроль – это отношение

ГЛАВА 2

2 Расширенная механика тройного судейства (ЗРО)

2.1 Введение

Тройная механика (ЗРО) – это лучший способ для судейства игр высшего уровня. Если бы это было не так, NBA, WNBA, NCAA, ФИБА и все сильнейшие лиги мира не использовали бы эту систему. В современном баскетболе игра распространяется по всей площадке, и одновременно происходит множество действий. ЗРО – отличный инструмент для применения правильных принципов ИОТ и предоставления большего количества времени для анализа текущего процесса ситуации (начало – середина – конец эпизода) перед принятием решения. Анализ показывает, что количество правильных ситуаций «без свистка» выше в ЗРО, чем в 2РО, и фиксируются первые неправильные действия вместо ответных реакций. Это одновременно уменьшает количество свистков и позволяет играть более динамично.




Ключом к успешной ЗРО является одно простое слово – доверие. Вы должны доверять своим партнерам. Только тогда вы можете сконцентрироваться на своей первичной зоне ответственности, не беспокоясь о том, что происходит в зонах партнеров. В идеале все трое судей должны работать в одной первичной зоне ответственности и не должно быть необходимости в судействе во вторичных зонах;

На высшем уровне судейства ЗРО – гладкая командная работа, когда все трое судей самостоятельно работают там, где не могут другие, каждый охватывает часть площадки, или – на продвинутом уровне – другую часть одного и того же действия. Однако, перед переходом на продвинутый уровень, необходимо иметь глубокие знания и понимание основ ЗРО.

2.2 Базовая терминология баскетбольного судейства

Базовые термины, используемые во всех руководствах ФИБА, описаны в документе «Базовая терминология баскетбольного судейства», которая доступна для скачивания в приложении FIBA iRef Academy Library. Советуем знать эти термины и их значения перед изучением данного материала.

2.3 Используемые обозначения

Символ	Значение	
	Ведомый судья или «Т» («ВД»), зеленым цветом на рисунках	
		Ведущий судья или «L» («ВЩ»), синим цветом на рисунках
		Центральный судья или «С» («Ц»), красным цветом на рисунках
	Основанием треугольника является направление взгляда судьи	

Символ	Значение
	Предыдущие позиции ведомого, ведущего и центрального
	Старший судья (CC), судья 1 (U1), судья 2 (U2)
	Направление игры
	Направление ведомого (зеленым), ведущего (синим) и центрального (красным) судей
	Судья, давший свисток
	Место действия – зафиксирован фол
	Зона ответственности
	Судья, демонстрирующий жесты, обозначен цветом рамки (Т – зеленым, L – синим, С – красным)
	Игрок A1 (нападающий), B1 (защитник)
	Ведение

2.4 Основные позиции на площадке

Цель: Понимание базовых позиций на площадке ведомого, ведущего и центрального в ЗРО, позиций до начала игры и во время тайм-аутов.

Давайте начнем с некоторых ключевых терминов относительно позиций на площадке.

Термин	Значение
Сильная сторона (SSR)	Сторона площадки, на которой находятся Ведущий и Ведомый судья (в ЗРО)

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



Рисунок 1. Ведомый, Ведущий, Центральный, сильная сторона, слабая сторона, сторона мяча, сторона помощи, сторона стола и противоположная сторона

Вся идея ЗРО основана на принципе, что двое судей (Т и L) находятся на стороне мяча всегда, когда это возможно. Это дает им как минимум два разных угла зрения на игровые ситуации на стороне мяча, и анализ показывает, что это приводит к улучшению эффективности принятия решений. Для достижения этого во время игры судьи должны подстраивать свой треугольник с помощью ротации (см. 2.8 «Ротация»).



Рисунок 2: Базовые позиции в передовой зоне для Ведомого, Ведущего и Центрального, когда L располагается на стороне стола



Рисунок 3: Базовые позиции в передовой зоне для Ведомого, Ведущего и Центрального, когда L располагается на противоположной стороне

2.5 Позиции до игры / в большом перерыве

Стандартные позиции до игры и в большом перерыве показаны на Рисунке 4.

Если судьи разминаются правильно, то один судья наблюдает за площадкой, а двое других разминаются за боковой линией (Рисунок 5). Судьи должны повернуться в разных направлениях для того, чтобы разминаться и наблюдать за командами. Больше на эту тему в публикации «Улучши свою... Предыгровую разминку и растяжку».



Рисунок 4: Базовые позиции перед игрой



Рисунок 5: Возможные позиции до игры, когда двое судей могут разминаться все время

2.6 Спорный бросок и начало четвертей

Цель: Определить и понять процедуры во время стартового спорного броска и начала четвертей.

Позиции судей во время стартового спорного броска:

1. Старший судья (СС) ответственен за подброс мяча лицом к судейскому столу.

2. Судьи занимают позиции на противоположных боковых линиях. U1 на стороне стола вблизи центральной линии и U2 на противоположной стороне на уровне края зоны скамейки команды.
3. Ответственность U1:
 - A. Фиксация повтора спорного при плохом подбросе или нарушении прыгавшего игрока.
 - B. Жест на включение времени, когда мяч правильно отбит.
4. Ответственность U2: наблюдение за восемью (8) непрыгающими игроками на предмет возможных нарушений и фолов.



Рисунок 6: Старший судья проводит спорный бросок, U1 находится вблизи центральной линии для обзора за возможным плохим подбросом и нарушениями прыгающих игроков. U2 располагается на противоположной стороне, наблюдая за возможными нарушениями непрыгавших игроков.

Спорный бросок – игра идет влево от старшего судьи

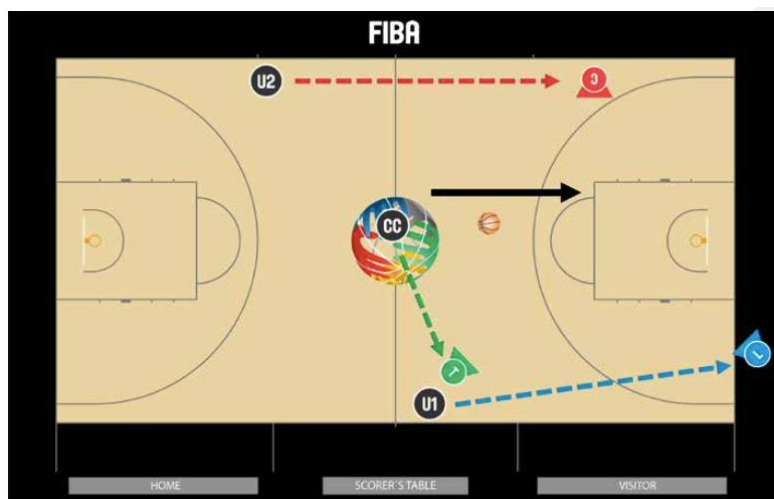


Рисунок 7. 1) U1 становится L, 2) U2 становится C, 3) Старший судья (CC) перемещается к боковой линии, где находился C1, и становится T.

Спорный бросок – игра идет вправо от старшего судьи

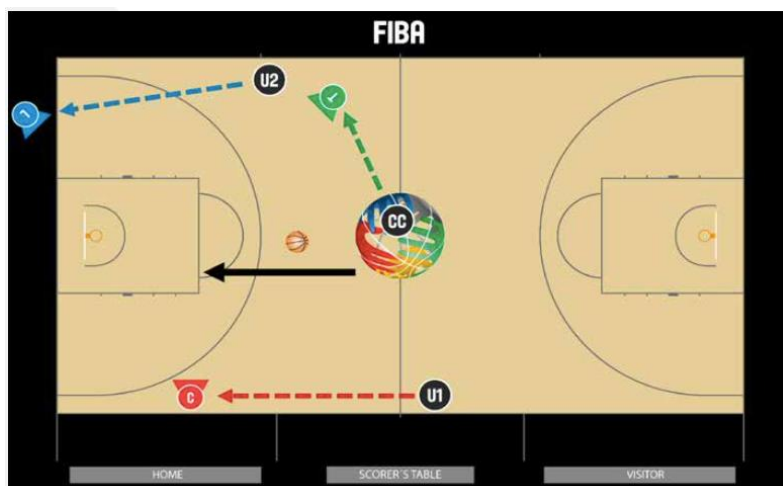


Рисунок 8. 1) U2 становится L, 2) U1 становится С, 3) Старший судья (СС) перемещается к боковой линии, где находился U2, и становится Т.

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

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



Рисунок 9. Старший судья всегда должен проводить вбрасывание на противоположной стороне для начала четверти. U1 и U2 располагаются в позиции L и С.

2.7 Зоны ответственности

Цель: Определить и понять базовые зоны ответственности в передовой зоне.

Когда ЗРО работает оптимально с опытными профессиональными судьями, им необходимо судить только в своих первичных зонах ответственности. Если все трое работают в своих первичных зонах, теоретически нет необходимости во вторичных зонах. Базовый принцип – судья должен иметь открытый угол обзора игровой ситуации и должен быть в позиции, позволяющий судить в той области площадки, которую не могут видеть двое других судей.

На рисунках ниже Ведущий имеет наименьшую по размеру зону ответственности, однако анализ четко показывает, что Ведущий до сих пор дает

около 50 – 60% всех свистков на фол за игру. Это – результат того, что называется «Область действия» (также известная как «автобусная остановка»), которая находится в «посте» на стороне мяча. Другими словами, большинство ситуаций заканчивается в области действия, и, если Ведущий находится на стороне мяча, где и должен быть, он имеет лучший угол обзора для работы в любой ситуации в этой области. Поэтому важно иметь двух судей (Т и L = сильная сторона) на стороне мяча всегда, когда это возможно.

Естественно, игра динамична, однако зоны ответственности в теории не изменяются. Поэтому существуют два различных описания зон ответственности: Принципиальная (статичная – Рисунки 10 и 11) и Функциональная (динамическая – Рисунки 12 и 13), в которой есть естественным образом перекрывающиеся зоны ответственности или зоны обоюдной ответственности в одной и той же зоне первичной ответственности.



Рисунок 10: Принципиальные зоны ответственности для L, Т и С, когда L находится на стороне стола



Рисунок 11: Принципиальные зоны ответственности для L, Т и С, когда L находится на противоположной стороне

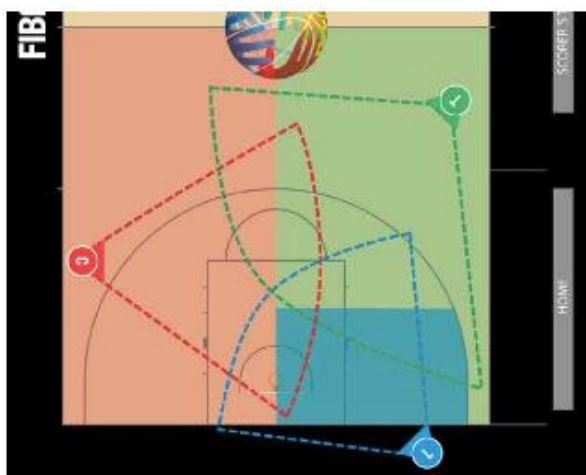


Рисунок 12: Функциональные зоны ответственности для L, Т и С, когда L находится на стороне стола

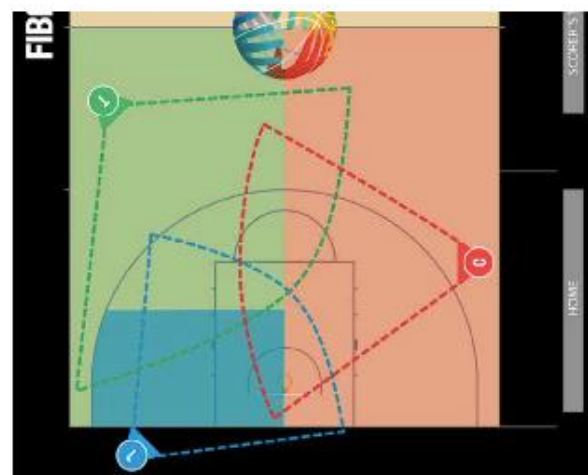


Рисунок 13: Функциональные зоны ответственности для L, Т и С, когда L находится на противоположной стороне

2.8 Ротация

Цель: *Определить необходимость, время и правильную технику ротации.*

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

Ведущий всегда инициирует и диктует ротацию. Очень важно, чтобы Ведущий всегда искал причину для ротации (нет причины – нет ротации). Такое активное мышление сохраняет полный охват ЗРО ситуаций в передовой зоне, обеспечивая двух судей на стороне мяча всегда, когда это возможно. Хотя для неопытных в ЗРО может показаться, что судьи просто перемещаются при ротации, и не так важно, как именно ротация выполняется, необходимо понимать, что в каждой позиции существует особая техника для ротации. L, T и C постоянно должны знать, когда и как делать ротацию, и когда изменяются их зоны ответственности.

Ключами к успешной технике правильной ротации, особенно для L, который ее инициирует, являются: (1) правильное расстояние для ротации (close down, клоуз даун), (2) правильное время для ротации (когда мяч перемещается на слабую сторону) и (3) правильная техника (оценка, резкое перемещение, без сомнений).

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

Анализируя ротации на продвинутом уровне, мы всегда должны понимать, была ли ротация возможна в случае прохода и/или броска со слабой стороны. Если ответ «да», значит, есть возможность для совершенствования. Но прежде всего, крайне важно научиться понимать концепцию и базовые техники ротации для того, чтобы ее эффективно выполнять.

Ротация в целом:

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

Ротация имеет 4 фазы:

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

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

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



Рисунок 14: Мяч перемещается и остается в прямоугольнике 2 – Ведущий перемещается в позицию Клоуз даун.



Рисунок 15: Если мяч возвращается обратно на сильную сторону, Ведущий отходит обратно в первоначальную позицию.

- 2. Фаза 2: Ротация Ведущего и Ведомого** Когда мяч перемещается на слабую сторону, Ведущий начинает ротацию как можно раньше. В это же время Ведомый перемещается в новую позицию Центрального.
 - а. Фаза 2а: Ротация Ведущего – Пауза** Когда мяч перемещается на слабую сторону, Ведущий должен анализировать, если ли вероятность быстрого броска или прохода со слабой стороны. Эта задержка в одну секунду («один вдох») называется Паузой. Если игрок с мячом выполняет бросок или проход к корзине, ротации быть не должно, а Центральный должен судить эпизод на слабой стороне. Почему – прежде всего должен соблюдаться принцип дистанции и неподвижности при судействе отдельного эпизода.
 - б. Фаза 2б: Ротация Ведущего – обзор ограниченной зоны** Во время ротации Ведущий должен идти прямо и быстро, при этом все время активно судить. Если в ограниченной зоне есть игроки, они обычно являются первичной зоной ответственности Ведущего. Если нет, Ведущий ищет следующие активные противоборства или игроков, которые могут переместиться в область действия (автобусную остановку) на новой сильной стороне.

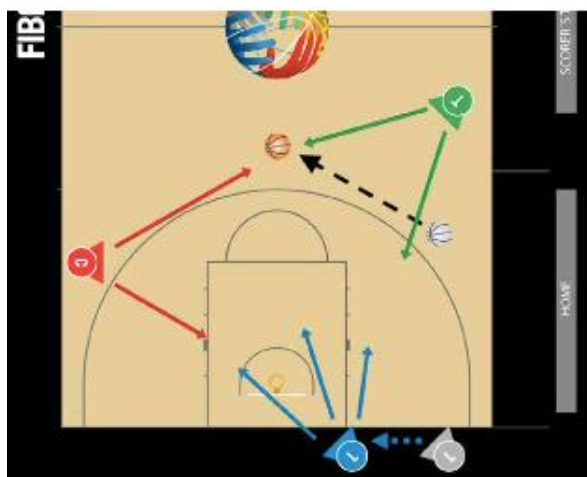


Рисунок 16: Мяч перемещается в середину площадки, Ведущий в Клоуз даун. С готов начать контролировать мяч.

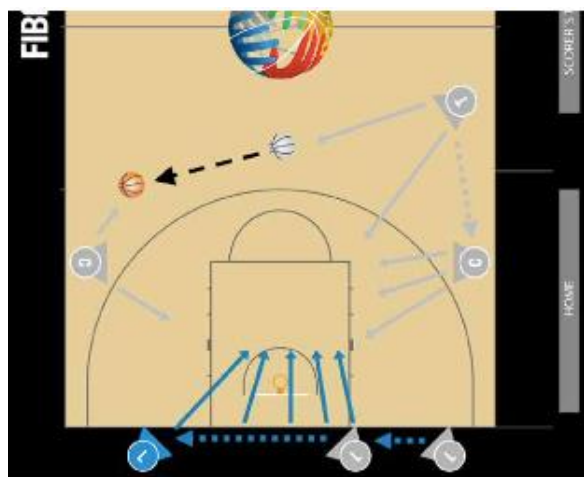


Рисунок 17: Мяч перемещается на слабую сторону, L делает ротацию и просматривает ограниченную зону или ближайшее противоборство.

- с. Фаза 2с: Ротация Ведомого в позицию Центрального** Как только Ведомый убедился, что Центральный «забрал» ситуацию с мячом на слабой стороне, Ведомый должен переориентироваться и забрать игру центровых на новой слабой стороне перед тем, как начать ротацию. Исследования показывают, что это одно из слабых мест процедуры ротации, поскольку часто Ведомый остается с мячом во время ротации без перевода своего взгляда на действия на слабой стороне.



Рисунок 18. Когда центральный забрал ситуацию с мячом на слабой стороне, Ведомый должен немедленно сконцентрироваться на игре центровых на новой слабой стороне.

- d. Фаза 2d. Незавершенная Ведущим ротация** Когда Ведущий использует правильную технику ротации (ранний старт, быстрый шаг), он имеет возможность остановить ротацию в любой момент и вернуться в первоначальную позицию. Самые часто встречающиеся ситуации – проход/бросок со слабой стороны во время ротации или обратная передача на противоположную сторону площадки. Когда это происходит, Центральный еще никуда не переместился и остается в

своей позиции. Ведомый должен вернуться в свою первоначальную позицию Ведомого. Правило – если Ведущий прошел середину щита или ограниченной зоны, ротация должна быть завершена, поскольку эта точка является точкой невозврата.



Рисунок 19: Проход/бросок со слабой стороны и Ведущий способен прервать ротацию и вернуться назад для того, чтобы судить эпизод.

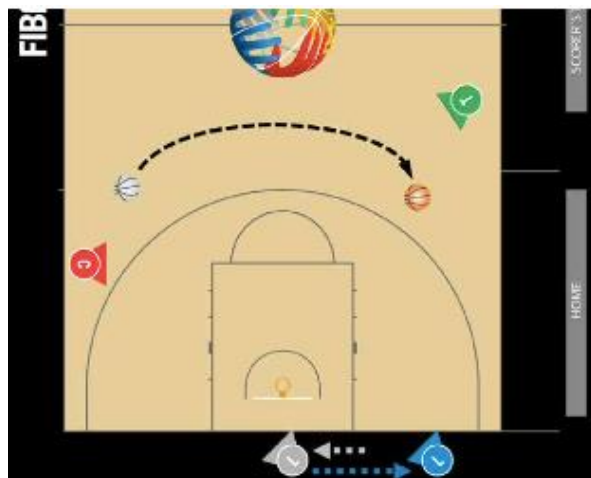


Рисунок 20: Обратная передача на противоположную сторону, Ведущий способен прервать ротацию и вернуться назад на сторону мяча.

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

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

- a. Фаза 3а: Зона ответственности Центрального и Ведущего**
Центральный остается в своей позиции и судит ситуацию с мячом и действия вокруг нее до того момента, пока Ведущий не завершит ротацию и будет готов судить ситуацию, и данная ситуация больше не является активной. Если во время ротации Ведущего ситуация с мячом развивается, Центральный остается с этим эпизодом до его завершения, после чего перемещается в новую позицию Ведомого (ротация). Наша основная задача – продолжать судить любой эпизод и только затем переместиться в новую позицию (ротация). В результате во всех случаях в какой-то момент будет два Центральных.
- b. Фаза 3б: Ротация Центрального в новую позицию Ведомого**
Когда Центральный поднимается в позицию Ведомого, это перемещение должно быть спиной вперед и все время лицом к корзине (45°).



Рисунок 21: С остается с игрой до того, как L завершит ротацию и будет готов судить.



Рисунок 22: Прежний С всегда является последним, кто перемещается в новую позицию Т (двигаясь назад), и теперь ротация завершена.

4. **Дисбаланс – партнеры не заметили ротацию** Хотя это и не должно происходить, случаются ситуации, когда не все судьи в курсе того, что происходит ротация, а затем меняется направление игры. Если это случилось, судьи не должны поддаваться панике, поскольку существует два способа правильного исправления ситуации во время перехода. Обычно как минимум один (а чаще двое) судей в курсе ситуации.
 - a. **Способ 1: Новый Ведущий и Центральный** всегда должны искать своих партнеров и баланс на площадке во время перехода. Необходимо определить, на какой стороне в тыловой зоне находится Ведомый и соответствующим образом скорректировать свои позиции для того, чтобы сохранить баланс при перемещении в передовую зону. Вы можете использовать голос или определенные судейской бригадой заранее сигналы для привлечения внимания судьи, пропустившего первоначальную ротацию.
 - b. **Способ 2: Новый Ведомый** всегда имеет последний шанс при переходе сбалансировать охват площадки после пропущенной ротации. Обычно у нового Ведомого больше времени и идеальный обзор развития перехода. При необходимости, новый ведомый может во время перехода переместиться на противоположную сторону площадки для того, чтобы быть на одной стороне с Ведущим. Однако, это должно быть сделано в тыловой зоне.

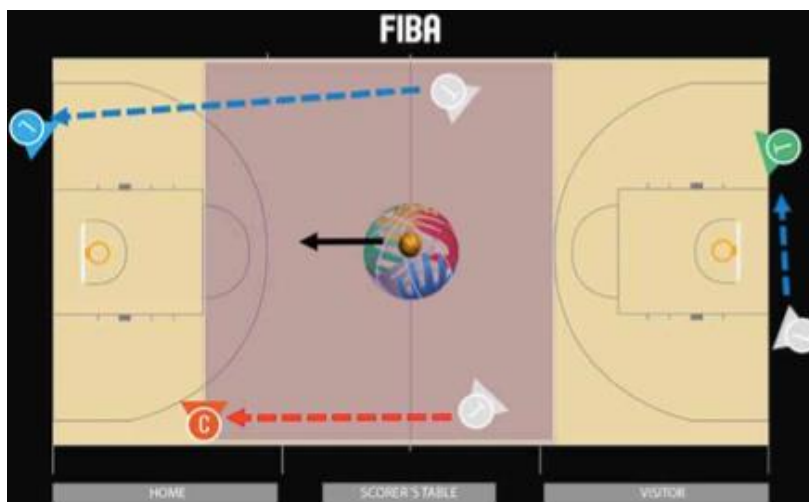


Рисунок 23. Новый С и L всегда должны контролировать площадку при переходе до того, как они окажутся на продолжении линии штрафного броска в передовой зоне.

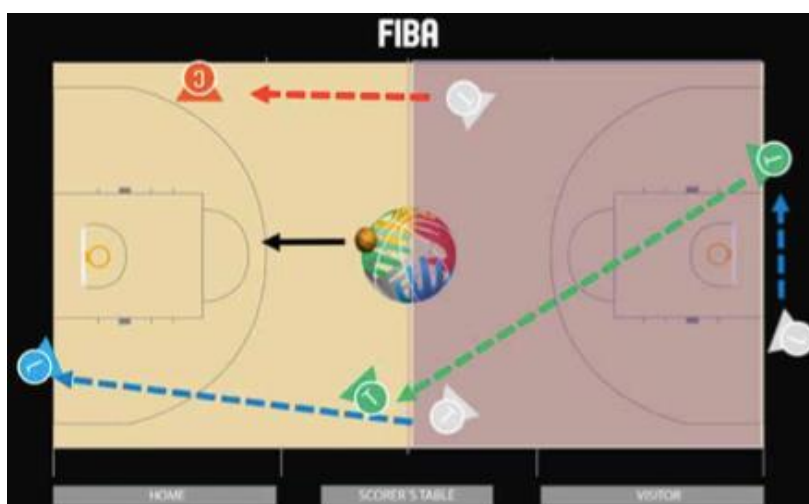


Рисунок 24. Второй способ – новый Т сбалансировал обзор площадки, пересекая площадку по диагонали в тыловой зоне.

2.9 Ведущий: позиция и переход

Цель: *Определить правильную рабочую область и зону ответственности в позиции Ведущего*

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

- a. Остаться с предыдущей игровой ситуацией до нового перехода, то есть ждать, пока мяч не войдет в корзину в случае успешного броска, или пока защитник не установит контроль при подборе;
- b. После поворота с энергичным шагом, быть уверенным в том, что видишь площадку все время (когда это выполняется правильно, судья также способен видеть игровые часы);
- c. Начинать переход на максимальной скорости и поддерживать ее до того момента, как окажешься на лицевой линии.

- d. Смотреть на площадку во время всего перехода (активно искать следующую приходящую игровую ситуацию и судить защиту);
- e. Бежать прямо на лицевую линию в базовую позицию (постоянно сохраняя одинаковую дистанцию от игровой ситуации) – угол «снаружи-сбоку/снаружи-сбоку»;
- f. Останавливаться на лицевой линии на счет «раз-два» в стационарную позицию и быть готовым судить игровую ситуацию, когда она начнется.



Рисунок 25: L правильно перемещается по прямой линии на лицевую, сохраняя одинаковую дистанцию до игровой ситуации – скорость и размеры игроков остаются неизменными от начала до конца.



Рисунок 26. L неправильно срезает угол ближе к корзине, и игровая ситуация приходит к L. Угол полностью изменяется, поскольку игроки выглядят больше и быстрее.

Ведущий работает на лицевой линии под углом 45° лицом к корзине. Его позиция должна быть на расстоянии не более 1 метра от лицевой линии и обычно вне ограниченной зоны. Рабочая область Ведущего – от трехочковой линии до края щита.

Стандартная базовая точка Ведущего находится между линией ограниченной зоны и трехочковой линией. Ведущий должен перемещаться вдоль лицевой линии в соответствии с движением мяча, обеспечивая положение сбоку от игровой ситуации. Ведущий должен работать вне площадки.

Ведущий обычно должен свистеть все нарушения/фолы на сильной стороне площадки ниже линии штрафного броска. Исследования подтверждают, что когда Ведущий дает свистки на слабой стороне (другой стороне площадки), особенно при проходах (контакт наверху), решения являются неверными и, во многих случаях, происходят выдуманные свистки с гаданием (фол фиксируется, когда контакт был правильный или его не было вовсе). Такой вид свистка называется «перекрестный свисток» – «cross call», «кросс кол» и не должен иметь место. Ведущий должен верить, что Центральный даст свисток, если произойдет неправильный контакт (доверяющий Ведущий и активный Центральный). На проходах со слабой стороны Ведущий может зафиксировать удары вниз и спереди и неправильные контакты руками со стороны Ведущего, которые Центральный не может видеть. Ведущий должен иметь открытый угол для того, чтобы дать свисток.



Рисунок 27: Рабочая область Ведущего между трехочковой линией и краем щита. Для понимания, находитесь ли вы в правильной позиции – убедитесь, что вы видите переднюю часть дужки.



Рисунок 28: Ведущий должен доверять Центральному, который должен быть активным и готовым работать в своей основной зоне ответственности. Рисунок показывает «Кросс кол» Ведущего, который является неверным.

Когда мяч приходит в пост на сильной стороне (стороне Ведущего), Ведущий должен подготовиться к возможному проходу к корзине, сделав несколько шагов шире. Это называется «Скрестный шаг Ведущего» - «Кросс степ Ведущего». Это позволит Ведущему видеть возможный проход к корзине, определить возможную помощь защиты со слабой стороны и применить такой же принцип «Дистанция и неподвижность», как и при переходе.



Рисунок 29: Когда мяч приходит вниз в лоу пост, Ведущий готовится к следующей игровой ситуации, делая кросс-степы для обеспечения более широкого угла обзора следующей возможной игровой ситуации.

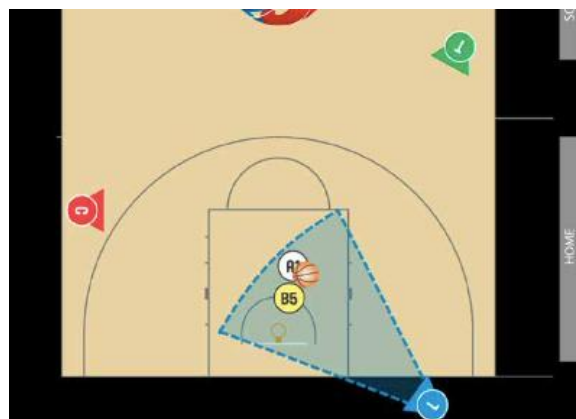


Рисунок 30: Ведущий сделал кросс-степы и немного повернулся к кольцу. Новый угол обзора позволяет арбитру судить защиту при проходе и подготовил к подстраховке.

2.10 Ведомый: позиция и переход

Цель: *Определить правильную рабочую область и зону ответственности в позиции Ведомого*

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

- a. Ждать за лицевой линией до того, как мяч передается партнеру по команде на площадке после заброшенного мяча, и вбрасывающий входит в площадку (новый Ведомый должен ждать до того момента, как дистанция до мяча будет минимум 3 метра перед тем, как выйти в площадку).
- b. Всегда сохранять правильную дистанцию позади игры – 1-2 шага (не бегая туда-сюда);
- c. Быть последним, кто оказывается в передовой зоне, и сохранять угол 45° лицом к корзине (все игроки должны быть между вытянутыми прямыми руками = правая/левая боковая линия и левая/правая сторона центральной линии).

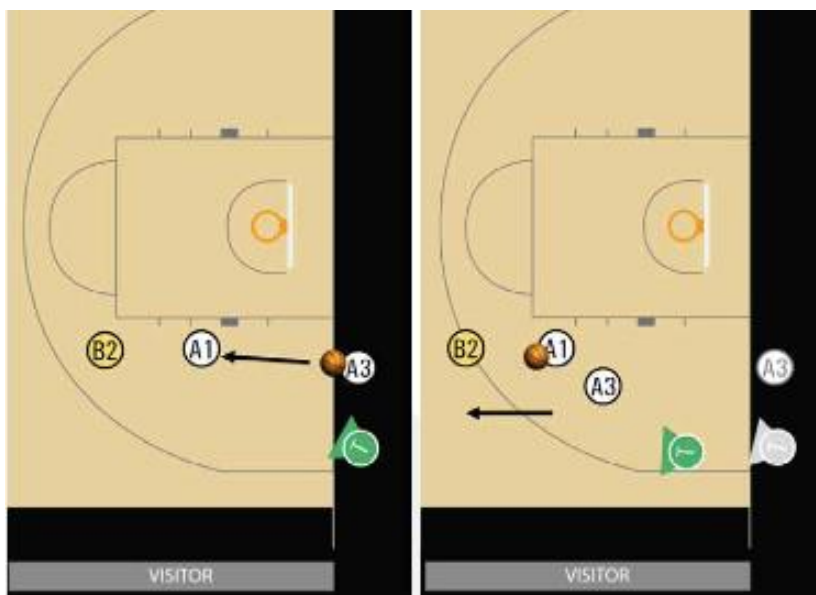


Рисунок 31. Новый Т применяет правильную технику, ожидая за лицевой линией, пока мяч не будет передан партнеру на площадку, и вбрасывающий не войдет в площадку.



Рисунок 32. Т сохраняет правильную дистанцию всегда позади игры (не бегая туда-сюда), обеспечивая постоянный широкий угол, способен контролировать часы и таймер и видеть занимаемые игроками позиции в передовой зоне.

Рабочая область Ведомого находится между зоной скамейки команды и центральной линией. Ведомый должен быть способен контролировать широкую область, если он поддерживает достаточную дистанцию до игроков и имеет активное мышление для анализа следующих передвижений игроков. Ведомый обычно работает в площадке.

Когда мяч перемещается ближе к боковой линии Ведомого, Ведомый должен переместиться глубже в площадку для сохранения широкого угла обзора. Каждый раз, когда игрок, ведущий мяч, располагается перед Ведомым, Ведомый должен оценить, в каком направлении будет затем двигаться дриблер. Каждый раз, когда игрок двигается в одном направлении, Ведомый должен двигаться в противоположном – это называется «Кросс степ Ведомого». Когда игровая ситуация завершится, Ведомый должен вернуться ближе к боковой линии в стандартную рабочую позицию.



Рисунок 33: Рабочая зона Ведомого находится между зоной скамейки команды и центральной линией. Если мяч перемещается ближе к боковой линии сильной стороны, Т должен сделать один-два шага в площадку для сохранения широкого угла обзора.



Рисунок 34: Каждый раз, когда Т находится на одной линии, необходимо оценить, в какую сторону затем будет двигаться игрок. Когда игрок перемещается, Т должен отреагировать и сделать кросс-степ в противоположном направлении.

2.11 Центральный: позиция и переход

Цель: Определить правильную рабочую область и зону ответственности в позиции Центрального

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

- a. Оставаться с предыдущей игровой ситуацией до нового перехода. То есть ждать, пока мяч войдет в корзину в случае успешного броска, или защитник установит контроль при подборе;
- b. Смотреть на площадку во время всего перехода (активно искать следующую приходящую игровую ситуацию и судить защиту);
- c. Бежать прямо на продолжение линии штрафного броска в передовой зоне (базовая позиция);
- d. Когда во время перехода игровая ситуация развивается на слабой стороне, Центральному может потребоваться немедленно остановиться и судить игровую ситуацию (сохранить дистанцию до игровой ситуации – предвидеть).

Рабочая область Центрального находится между вершиной полукруга штрафного броска и воображаемой нижней частью этого полукруга. На практике это означает линию штрафного броска, несколько шагов выше, несколько шагов ниже. Рабочая позиция Центрального обычно находится в площадке.

Любая игровая ситуация на слабой стороне, развивающаяся по направлению к корзине, является первичной зоной ответственности Центрального. Центральный должен помнить, что он должен быть готов дать свисток при неправильном контакте или действии. Если Центральный пропускает неправильный контакт и является неактивным, это приводит к большей активности Ведущего, и, в худших случаях, к кросс-коллам Ведущего (доверяющий Ведущий и активный Центральный).



Рисунок 35: При переходе из тыловой зоны в передовую Центральный обычно перемещается на продолжение линии штрафного броска в передовой зоне, смотря на площадку и просматривая возможный переход на слабой стороне.

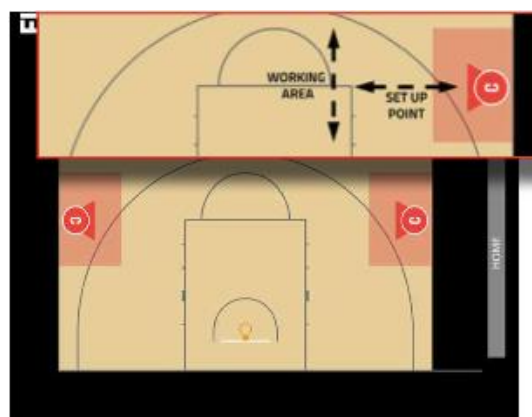


Рисунок 36: Базовая позиция Центрального на продолжении линии штрафного броска, и рабочая область от вершины полукруга штрафного броска до воображаемой нижней части этого полукруга.

Когда проход к корзине осуществляется со слабой стороны, Центральный должен сделать шаг(-и) в площадку по диагонали по направлению к центральной линии, или по тому же принципу, что и Ведомый. Каждый раз, когда игрок перемещается в одном направлении, Центральный должен двигаться в противоположном. Это называется «Кросс-степ Центрального». В любом случае, в какой-то момент С окажется на одной линии в начале прохода, но это только кратковременно и минимизируется кросс-степом.



Рисунок 37: Мяч на слабой стороне и С готовится судить проход к корзине (психологически готов сделать кросс-степ).



Рисунок 38: Дриблер переместился влево, и С правильно сделал кросс-степ вправо, сохранив открытый угол обзора.

В ситуации ловушки на слабой стороне в передовой зоне вблизи центральной линии, С перемещается ближе к центральной линии для того, чтобы судить игровую ситуацию («идите туда, куда необходимо для судейства игрового эпизода»). После завершения игровой ситуации Центральный возвращается в обычную позиции на продолжении линии штрафного броска, если только Ведущий не сделал ротацию во время ловушки (хотя должен был сделать ротацию до ловушки).



Рисунок 39: Когда играется ловушка вблизи центральной линии на слабой стороне, С должен переместиться ближе к центральной линии, чтобы правильно оценить игровую ситуацию, но это не ротация (если только L не делает ротацию).



Рисунок 40: После окончания игровой ситуации с ловушкой С возвращается в первоначальную позицию и рабочую область на продолжении линии штрафного броска (если L не сделал ротацию во время игровой ситуации – первая опция).

2.12 Быстрый отрыв

Цель: Определить правильные зоны ответственности и совместную работу Ведущего и Центрального во время быстрого отрыва

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

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

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

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

Важно, чтобы Центральный быстро оказался в передовой зоне на продолжении линии штрафного броска для того, чтобы иметь лучший обзор возможной помехи попаданию или помехи мячу (см. Также «2.20 Помеха попаданию и помеха мячу» для деталей).



Рисунок 41. С должен быстро бежать при любом быстром отрыве. Важно, чтобы L, и С могли быть в стационарной позиции для судейства, когда начинается игровая ситуация. Это нормальная ситуация обоюдной зоны ответственности.

2.13 Защита прессингом

Цель: Определить правильные зоны ответственности и совместную работу Ведомого-Центрального при прессинге

Когда более, чем две пары соперников располагаются в тыловой зоне, Центральный должен быть активным и помочь Ведомому оценить игровую ситуацию. Если все игроки находятся в тыловой зоне, Ведущий также должен адаптировать свою позицию ближе к игре, будучи готовым оценить любую возможную длинную передачу.

Все игроки в тыловой зоне



Рисунок 42. Т и С судят игровое действие в тыловой зоне

Более 4 соперников в тыловой зоне



Рисунок 43. Т судит, находясь позади игровой ситуации. С занимает позицию вблизи центральной линии для судейства игроков впереди себя или в тыловой зоне. L занимает позицию на лицевой линии для судейства игроков в передовой зоне.

2.14 Аут и вбрасывание

Цель: Понимать зоны ответственности при игровых ситуациях с аутом для обеспечения того, чтобы только один судья всегда давал свисток на аут.

ЗРО охватывает все ограничивающие линии в передовой зоне. Только Ведомый контролирует две линии. Базовое правило – Ведущий контролирует лицевую линию, Центральный контролирует боковую линию на слабой стороне, а Ведомый контролирует боковую линию на сильной стороне и центральную линию.

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



Рисунок 44. L и С имеют по одной ограничивающей линии для контроля, когда Т контролирует две линии (боковую и центральную)



Рисунок 45. Когда вбрасывание происходит на лицевой линии в передовой зоне между трехочковой линией и краем щита, позиция L находится снаружи от точки вбрасывания (С должен быть готов контролировать слабую сторону). Т дублирует жест на включение времени стола.



Рисунок 46. Когда вбрасывание происходит на лицевой линии в передовой зоне между трехочковой и боковой линиями, позиция L находится между корзиной и точкой вбрасывания. Т дублирует жест на включение времени стола.

2.15 Контроль броска (Основы и 3-хочковые броски)

Цель: Определить и понять зоны ответственности каждого судьи при бросках с игры.

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

Центральный отвечает за все броски на слабой стороне (см. Рисунок 47).

В случае обоюдной ответственности (ограниченная зона, прямоугольник 2), основной принцип – соответствующий судья оценивает игровой эпизод со своей стороны (см. Рисунок 48).

См. также «2.11 Контроль броска (защита бросающего)», «2.3 Судейство защиты» и «2.4 Оставаться с эпизодом» в Руководстве ФИБА для судей – Индивидуальная судейская техника (ИОТ).

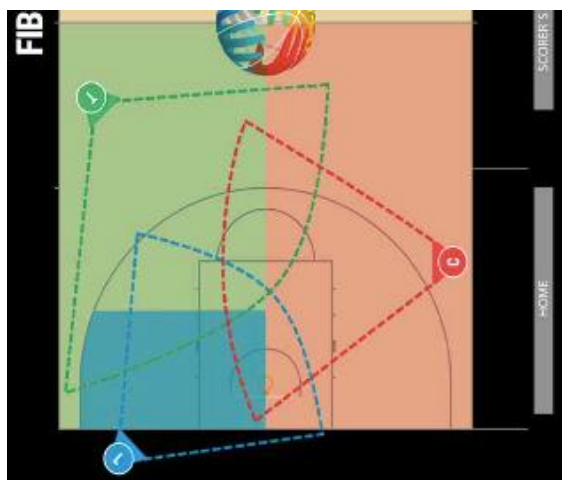


Рисунок 47. L обычно отвечает за синюю зону, Т – зеленую, С – красную.

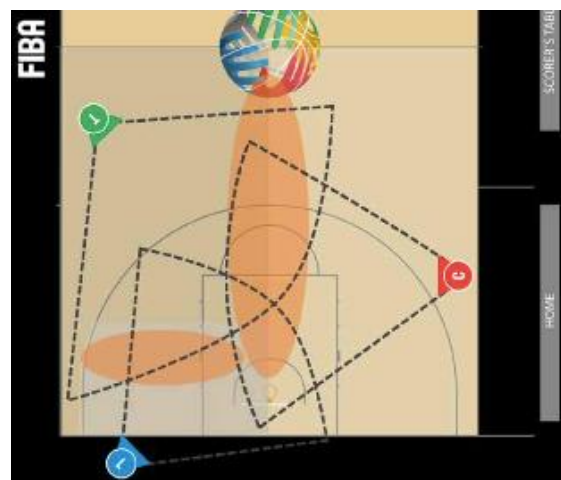


Рисунок 41. При обоюдной ответственности важно, что оба судьи дисциплинированы при оценке всей игровой ситуации и пытаются сфокусироваться только на своей стороне игроков защиты.

2.15.1 3-хочковые броски

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

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

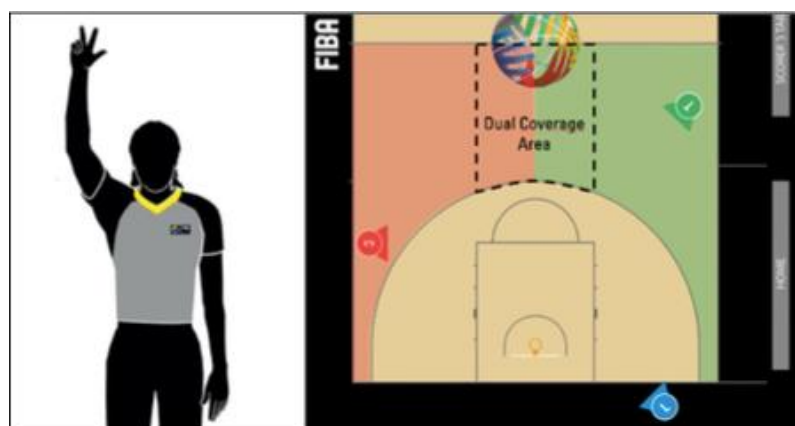


Рисунок 49. Когда выполняется 3-хочковый бросок, судья, несущий основную ответственность за него (Ведомый или Центральный), поднимает руку и показывает жест попытки 3-хочкового броска.

Рисунок 50. Если бросок выполняется из зоны обочудной ответственности (прямоугольник 2), оба судьи могут показывать жест.

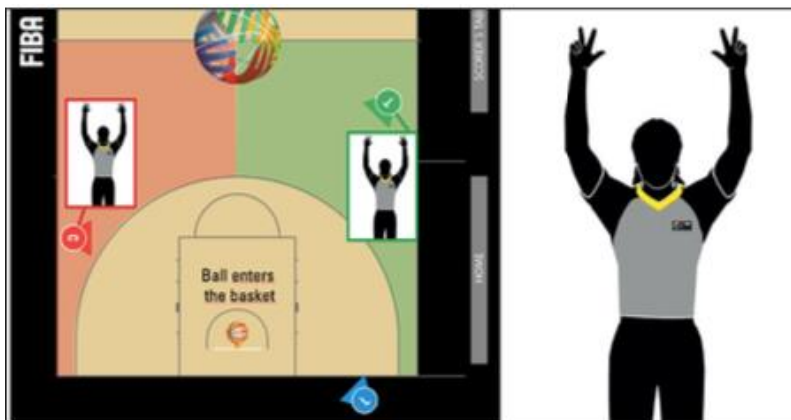


Рисунок 51. Когда мяч попадает в корзину, Ведомый и Центральный показывают жест 3-хочкового попадания.

2.16 Тайм-ауты

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

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

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



Рисунок 52. Три стандартные позиции в тайм-ауте, всегда на противоположной стороне.

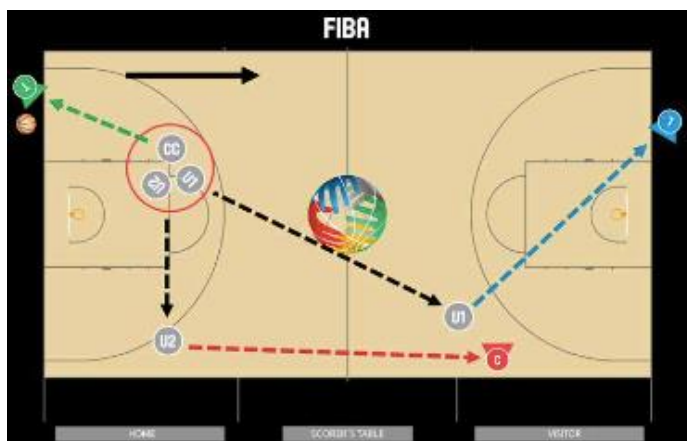


Рисунок 53. Когда до окончания тайм-аута остается 20 секунд, двое судей перемещаются к зонам скамеек команд.

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

(когда команда имеет возможность перевести мяч в передовую зону)

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

- Существует три стандартных позиции судей во время тайм-аутов (всегда на противоположной стороне). Судьи могут выбирать любую из трех позиций, которую считают наиболее подходящей.
- Во время тайм-аута мяч находится в руках старшего судьи (это сигнализирует о том, что решение о месте вбрасывания еще не сделано).
- Когда до окончания тайм-аута остается 20 секунд, старший судья и один из судей перемещаются к зонам скамеек команд. Старший судья идет к команде, имеющей право на владение мячом.
- Когда звучит сигнал через 50 секунд после начала тайм-аута, судьи активизируют возвращение команд на игровую площадку.
- Старший судья спрашивает у главного тренера решение, останется ли вбрасывание в тыловой зоне или будет перенесено в передовую. Старший судья словами подтверждает решение главного тренера (например, «Вбрасывание будет в тыловой/передовой зоне»). Старший судья указывает жестом на место вбрасывания и перемещается туда для проведения вбрасывания. Жест сопровождается голосом.
- Старший судья, как правило, проводит вбрасывание, другие двое судей занимают соответствующие позиции.
- Судьи должны убедиться, что показания таймера для броска установлены соответственно (сброшены/оставлены) перед вбрасыванием.

2.17 Замены

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

Замена после фиксации фола

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



Рисунок 54. Т завершил показ жестов и перемещается в новую позицию для штрафных бросков. Новый С затем проводит замены.

2.18 8 секунд и нарушение правила зоны.

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

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

2.19 Контроль таймера для броска.

Как правило, судьи наверху (Ведомый и Центральный) несут основную ответственность за нарушение времени для броска. Также Ведущий должен знать время на таймере для броска и быть готовым помочь Ведомому/Центральному при принятии решения. Судьям жизненно необходимо знать, когда время на таймере для броска истекает, для того, чтобы иметь возможность принять правильное решение в ситуациях с сигналом таймера для броска.

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

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

2.20 Помеха попаданию и помеха мячу

Как правило, Ведомый или Центральный ответственны за определение, произошли ли помеха попаданию или помеха мячу. Судья на противоположной от броска стороне несет основную ответственность за полет мяча и нарушения помехи попадания и помехи мячу. Смотри также Рисунки 93 и 94.

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

Помеха мячу и помеха попаданию при быстром отрыве

В ситуациях быстрого отрыва основной ответственностью Центрального и вторичной – Ведущего – является оценка возможной помехи мячу или помехи попаданию. Если Центральный не готов контролировать быстрый отрыв (физически не вовлечен в игровую ситуацию), контроль быстрого отрыва становится ответственностью Ведущего. Он должен остановиться перед лицевой линией, чтобы иметь возможность видеть кольцо и переднюю часть щита.



Рисунок 55. Обычно в ситуациях быстрого отрыва Центральный отвечает за нарушения помехи попаданию и помехи мячу.



Рисунок 56. Если Центральный не вовлечен в быстрый отрыв, то ответственностью Ведущего становится контроль помехи попадания/помехи мячу. В этом случае ведущий должен остановиться перед лицевой линией, чтобы иметь возможность видеть кольцо и лицевую часть щита.

Помеха мячу и помеха попаданию при фоле

Во всех игровых ситуациях, приведших к фолу, Ведомый и Центральный не должны расслабляться после свистка. Вместо этого, они должны оставаться на

своих позициях, сохраняя концентрацию, следить за ситуацией до конца (пока мяч больше не будет иметь возможность попасть в корзину) и быть готовыми зафиксировать возможную помеху мячу/помеху попаданию.

2.21 Показ жестов о фоле и смены позиций (переключения)

Цель: Определить и знать правильные позиции после фиксации фола.

Принцип переключения:

Штрафные броски (мяч остается в передовой зоне):

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

Вбрасывание (мяч остается в передовой зоне):

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

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

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

Показ жестов:

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

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

Игра остается в передовой зоне, продолжаясь вбрасыванием



Рисунок 57. Фол фиксирует L, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание)



Рисунок 58. Фол фиксирует Т, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание)



Рисунок 59. Фол фиксирует L, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Рисунок 60. Фол фиксирует T, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Рисунок 61. Фол фиксирует C, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Рисунок 62. Фол фиксирует C, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Рисунок 63. Двойной свисток T и C, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание)..



Рисунок 64. Двойной свисток T и C, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Рисунок 65. Двойной свисток Т и L, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Рисунок 66. Двойной свисток Т и L, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Рисунок 67. Двойной свисток L и C, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).



Рисунок 68. Двойной свисток L и C, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (вбрасывание).

Игра остается в передовой зоне, продолжаясь штрафными бросками



Рисунок 69. Фол фиксирует L, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 70. Фол фиксирует T, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 71. Фол фиксирует L, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 72. Фол фиксирует T, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 73. Фол фиксирует C, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 74. Фол фиксирует C, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 75. Двойной свисток T и C, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 76. Двойной свисток T и C, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 77. Двойной свисток Т и L, передовая зона сторона стола – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 78. Двойной свисток Т и L, передовая зона противоположная сторона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 79. Двойной свисток С и L, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).



Рисунок 80. Двойной свисток С и L, передовая зона – мяч остается в передовой зоне (штрафные броски).

Игра продолжается вбрасыванием в новой тыловой зоне

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



Рисунок 81. Фол фиксирует L, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



Рисунок 82. Фол фиксирует L, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



Рисунок 83. Фол фиксирует T, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



Рисунок 84. Фол фиксирует T, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



Рисунок 85. Фол фиксирует C, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).



Рисунок 86. Фол фиксирует C, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (вбрасывание).

Игра с противоположного конца площадки продолжается штрафными бросками



Рисунок 87. Фол фиксирует L, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Рисунок 88. Фол фиксирует L, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Рисунок 89. Фол фиксирует T, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Рисунок 90. Фол фиксирует T, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Рисунок 91. Фол фиксирует C, тыловая зона сторона стола – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).



Рисунок 92. Фол фиксирует C, тыловая зона противоположная сторона – мяч перемещается в новом направлении (штрафные броски).

2.22 Контроль штрафных бросков

Цель: Понимать зоны ответственности и обязанности в ситуациях штрафных бросков и при последующей борьбе за подбор.

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

Центральный показывает количество штрафных бросков, используя официальные жесты. При всех штрафных бросках Центральный следит за отсутствием нарушений бросающим игроком. При последнем штрафном броске Центральный отвечает за игроков на позициях борьбы за подбор на противоположной стороне ограниченной зоны. Во время штрафных бросков Центральный должен располагаться вблизи боковой линии в своей обычной позиции.

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

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

Если мяч попадает в корзину:

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



Рисунок 93. Только Центральный показывает количество штрафных бросков, используя официальные жесты.



Рисунок 94. Основные зоны ответственности во время последнего или единственного штрафного броска.

Когда при последнем штрафном броске соперники находятся в новой передней зоне: Ведомый перемещается в направлении новой передней зоны

(позиция зависит от количества игроков в передовой зоне и времени на игровых часах).



Рисунок 95. Ведомый во время последнего штрафного броска перемещается в направлении новой передовой зоны, если в ней находятся игроки обеих команд.

2.23 Контроль подборов

Цель: *Определить правильную технику для полного контроля в ситуациях борьбы за подбор, чтобы обеспечить не более 1-2 активных противоборств, контролируемых каждым судьей*

Для качественного судейства борьбы за подбор важно понимать принципы техник подбора, используемых игроками (позиции, время и т.д.). В данной теме мы сконцентрируемся на применении этих принципов на практике, и как это относится к судейству.

Прежде всего, необходимо понимать, что ключевым моментом для начала перемещения игроков с целью занять самую выгодную позицию для подбора является момент выполнения броска. В ряде случаев судьи полагают, что таким ключевым моментом является момент отскока мяча от дужки, что на самом деле слишком поздно. Принимая во внимание вышеперечисленные ключевые принципы, в момент выполнения броска судьям необходимо уже находиться в позиции, позволяющей контролировать ситуацию борьбы за подбор (активное мышление, соответствующая позиция для следующего эпизода). Применяя это, судьи реализуют базовые элементы ИОТ – Дистанция и неподвижность, активное мышление – тем самым увеличивая возможность контролировать ситуацию в целом (аналитическое решение), а не только увидеть и среагировать на концовку (эмоциональное решение).

Второй успешный прием – определение принципа, что каждый судья в ситуациях борьбы за подбор должен забрать не более 1-2 активных соперничающих пар. Проще, когда судья концентрируется только на нескольких игроках, чем когда пытается охватить всю игровую площадку и десять игроков. Задача состоит в том, чтобы судьи забирали разные противоборства. Безусловно, предыгровое совещание играет существенную роль в правильном планировании, подходе и выполнении этой задачи.

Как правило, каждый судья забирает ближайшее к себе активное противоборство и, возможно, еще одно. Обычно, во время борьбы за подбор вы можете исключить одно неактивное противоборство, не требующее пристального внимания.

Бросок с сильной стороны: Ведущий контролирует противоборство вблизи корзины (фолы задержки и захвата), Ведомый и Центральный фокусируются на подборе на периметре (толчки, падения, «через спину») на своих соответствующих сторонах. Центральный несет основную ответственность за помеху попаданию/помеху мячу, поскольку Ведомый отвечает за бросок (Рисунок 96).

Бросок со слабой стороны: Ведущий контролирует противоборство вблизи корзины (фолы задержки и захвата), Ведомый и Центральный фокусируются на подборе на периметре (толчки, падения, «через спину») на своих соответствующих сторонах. Ведомый несет основную ответственность за помеху попаданию/помеху мячу, поскольку Центральный отвечает за бросок (Рисунок 97).

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

(СВЯЗАНО НЕ С МЕХАНИКОЙ, А С ИГРОЙ + АКТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ)

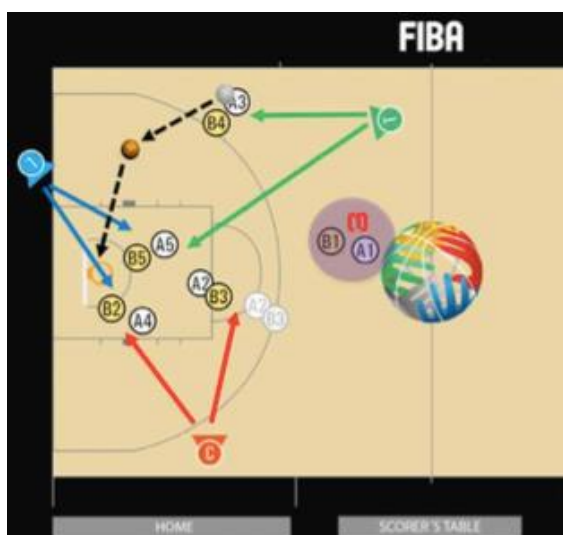


Рисунок 96. Бросок с сильной стороны, L фокусируется на игроках вблизи корзины, T и C фокусируются на игроках периметра, и C несет основную ответственность за возможную помеху попаданию и помеху мячу. (1) – неактивное противоборство.



Рисунок 97. Бросок со слабой стороны, L фокусируется на игроках вблизи корзины, T и C фокусируются на игроках периметра, и T несет основную ответственность за возможную помеху попаданию и помеху мячу. (1) – неактивное противоборство.

2.24 Последний бросок

Цель: Определить судью, контролирующего последний бросок, и кто отвечает за контроль игровых часов/таймера для броска в конце четверти или игры.

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



Рисунок 98. Последний бросок на противоположной стороне:

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



Рисунок 99. Последний бросок на стороне стола:

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

Если любой из судей, не контролировавших последний бросок, имеет информацию относительно последнего броска и игровых часов, ему необходимо немедленно пойти к судье, отвечавшему за последний бросок и поделиться данной информацией с членами бригады (вспомогательный способ).

В случае несогласия судей друг с другом, окончательное решение всегда принимает Старший судья.

См. также «2.14 Контроль игровых часов и таймера для броска» в Руководстве ФИБА для судей – Индивидуальная судейская техника (ИОТ) и публикацию «Улучши свою... Коммуникацию в бригаде» для правильной техники и процедуры.

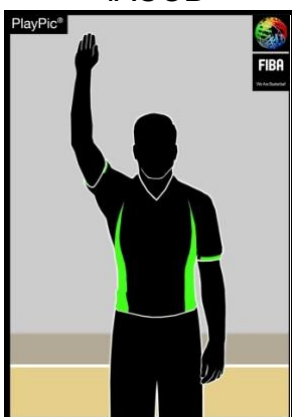
ГЛАВА 3

3 Вспомогательные материалы

3.1 Официальные жесты судей

Жесты, связанные с игровыми часами

ОСТАНОВКА
ЧАСОВ



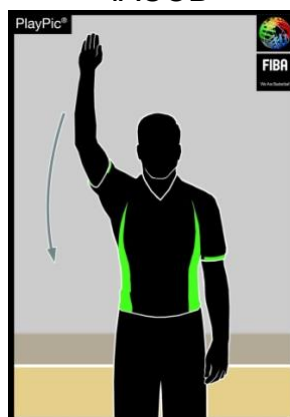
Открытая ладонь

ОСТАНОВКА
ЧАСОВ ПРИ



Один сжатый
кулак

ВКЛЮЧЕНИЕ
ЧАСОВ



Рубящее
движение рукой

Засчитывание очков

1 ОЧКО



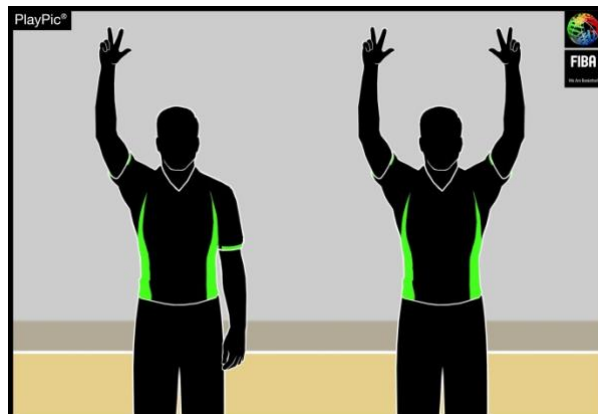
1 палец, опустить
кисть

2 ОЧКА



2 пальца,
опустить кисть

3 ОЧКА



3 вытянутых пальца
Одна рука: Попытка броска
Обе руки: Удачный бросок

Замена и тайм-аут:

ЗАМЕНА



Скрещенные
предплечья

ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПЛОЩАДКУ



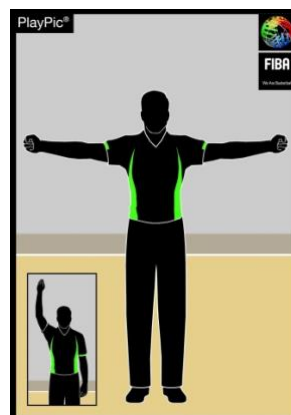
Открытая ладонь,
взмах к телу

ЗАТРЕБОВАННЫЙ ТАЙМ-АУТ



Ладонь и
указательный
палец образуют
букву 'Т'

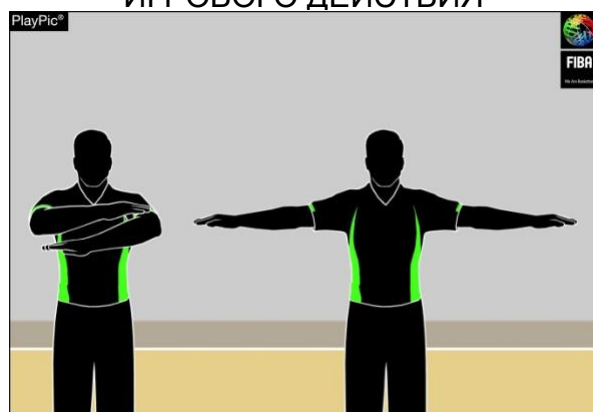
МЕДИА-ТАЙМ-АУТ



Руки в стороны со
сжатыми кулаки

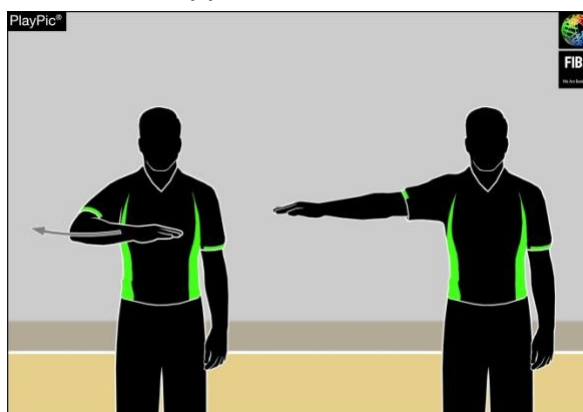
Информационные:

ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ, ОТМЕНА ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ



Сведение и разведение рук перед
грудью

ВИДИМЫЙ ОТСЧЕТ



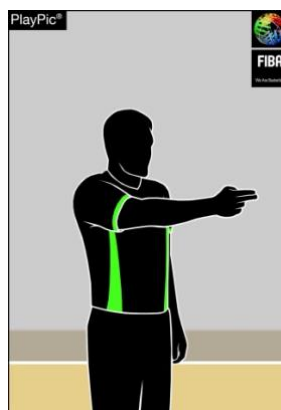
Отсчитывание при движении ладони

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

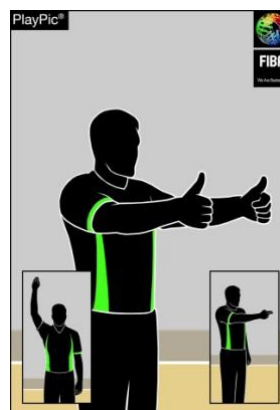

Большой палец
вверх

**СБРОС ТАЙМЕРА
 ДЛЯ БРОСКА**

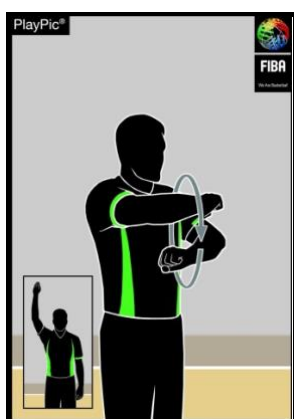

Вращение кистью
с вытянутым
указательным
пальцем

**НАПРАВЛЕНИЕ
 ИГРЫ
 И/ИЛИ
 АУТ**


Указание
направления
игры, рука
параллельно
боковой линии

**СПОРНЫЙ МЯЧ/
 СИТУАЦИЯ
 СПОРНОГО
 БРОСКА**


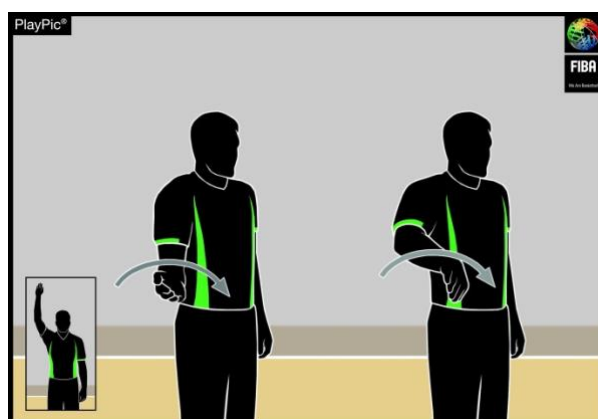
Поднятые вверх
большие пальцы
рук с
последующим
указанием
направления
вбрасывания,
используя
стрелку
поочередного
владения

Нарушения:
ПРОБЕЖКА


Вращение
кулаками

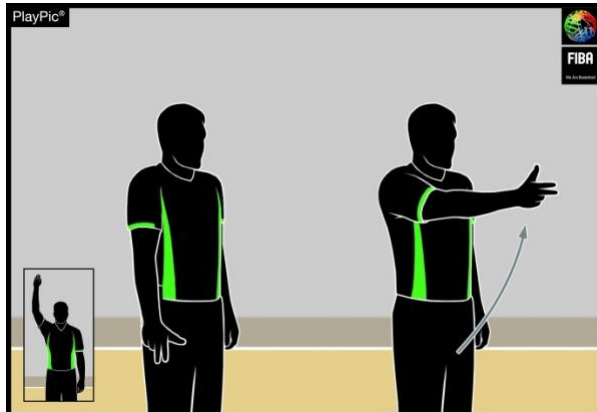
**НЕПРАВИЛЬНОЕ
 ВЕДЕНИЕ:
 ДВОЙНОЕ
 ВЕДЕНИЕ**


Движение
ладонями вверх-
вниз

**НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ:
 ПРОНОС МЯЧА**


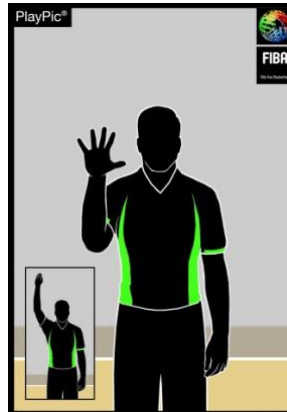
Полувращение ладонью

3 СЕКУНДЫ



Вытянутая рука, показ 3 пальцев

5 СЕКУНД



Показ 5 пальцев

8 СЕКУНД



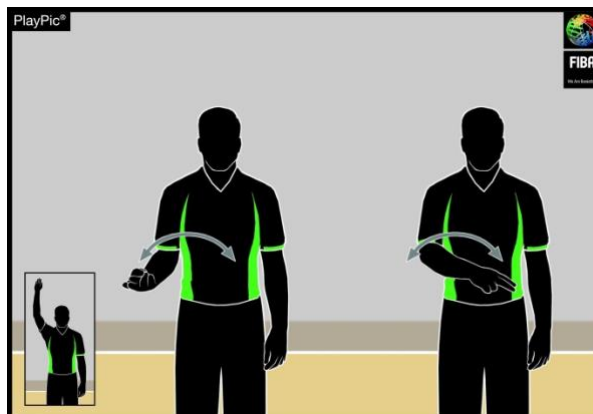
Показ 8 пальцев

24 СЕКУНДЫ

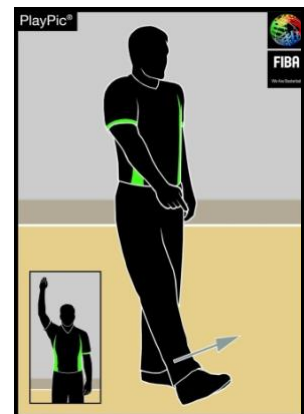
МЯЧ, ВОЗВРАЩЕННЫЙ В ТЫЛОВУЮ
ЗОНУ



Касание
пальцами плеча



Маховое движение руки перед телом

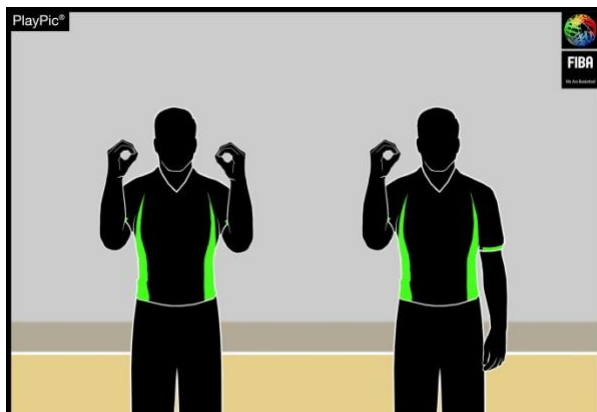


Указание на ногу

УМЫШЛЕННАЯ
ИГРА ИЛИ
БЛОКИРОВКА
МЯЧА НОГОЙ

Номера игроков:

Но. 00 и 0



Показ обеими
руками цифры 0

Показ правой
рукой цифры 0

No. 1 – 5



Показ правой
рукой цифры от 1
до 5

No. 6 - 10



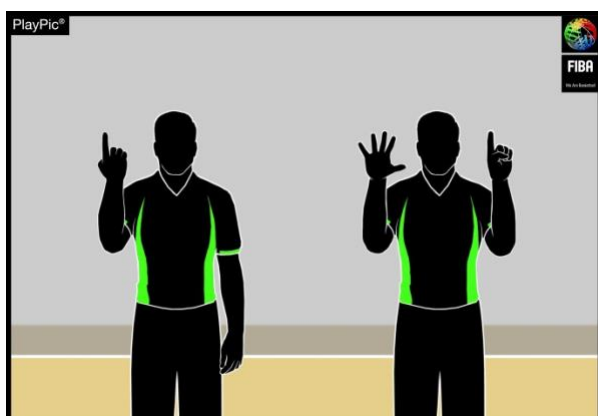
Показ правой
рукой цифры 5, а
левой рукой
цифры от 1 до 5

No. 11 - 15



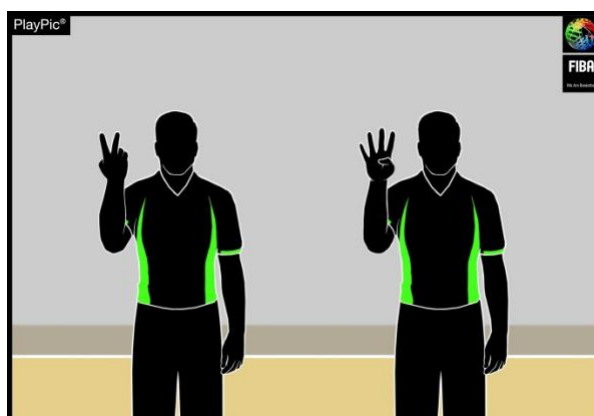
Правая рука
сжата в кулак,
показ левой рукой
цифры от 1 до 5

No. 16

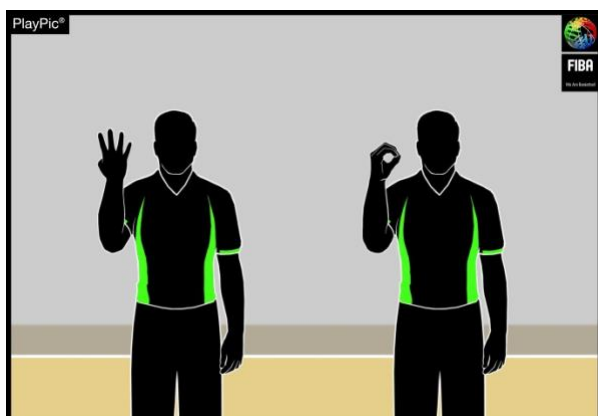


Сначала показ закрытой ладонью
цифры 1 для десятков – затем показ
открытыми ладонями цифры 6 для
No. 40

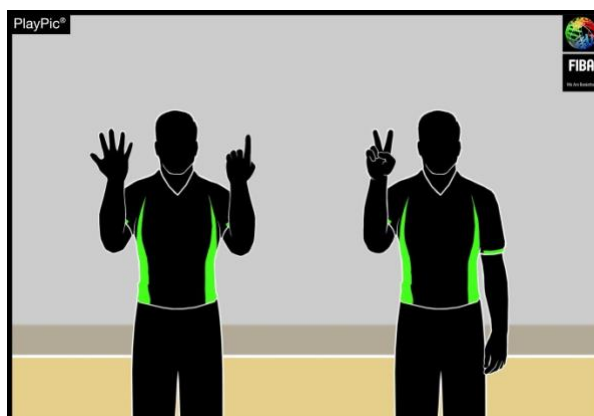
No. 24



Сначала показ закрытой ладонью
цифры 2 для десятков – затем показ
открытой ладонью цифры 4 для
No. 62

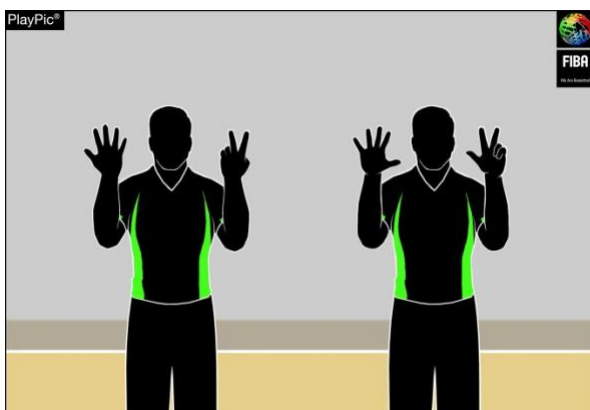


Сначала показ закрытой ладонью
цифры 4 для десятков – затем показ
открытой ладонью цифры 0 для
единиц



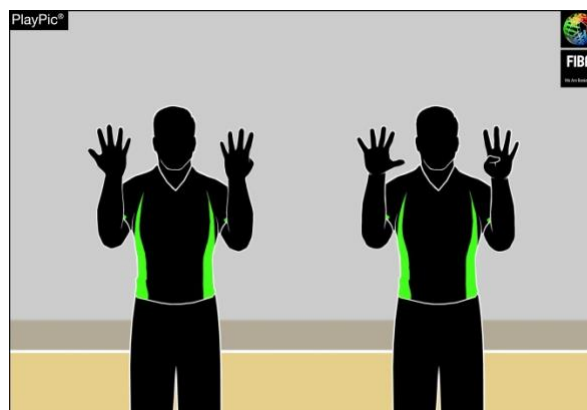
Сначала показ закрытыми ладонями
цифры 6 для десятков – затем показ
открытой ладонью цифры 2 для
единиц

№. 78



Сначала показ закрытыми ладонями
цифры 7 для десятков – затем показ
открытыми ладонями цифры 8 для
единиц

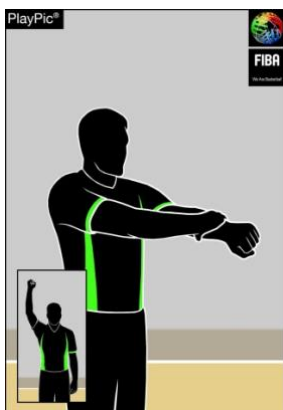
№. 99



Сначала показ закрытыми ладонями
цифры 9 для десятков – затем показ
открытыми ладонями цифры 9 для
единиц

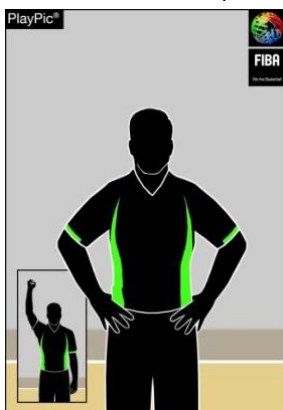
Типы фолов:

ЗАДЕРЖКА



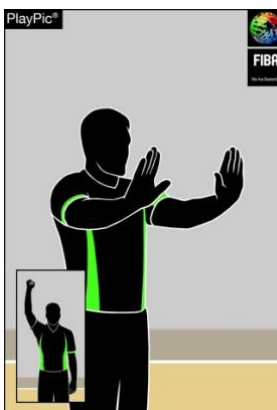
Захват запястья
вниз

БЛОКИРОВКА (в защите), НЕПРАВИЛЬНЫЙ ЗАСЛОН (в нападении)



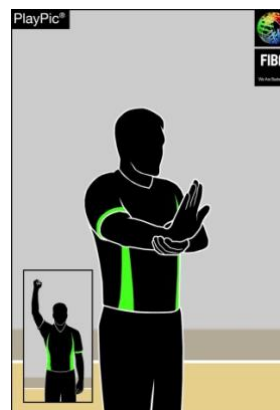
Обе руки на
бедрях

ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА



Имитация толчка

ЗАДЕРЖКА РУКАМИ



Захват ладони и
движение вперед

НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК



Удар по запястью

СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ



Удар кулаком в
открытую ладонь

НЕПРАВИЛЬНЫЙ КОНТАКТ В РУКУ



Удар кистью по
другому
предплечью

ЗАХВАТ



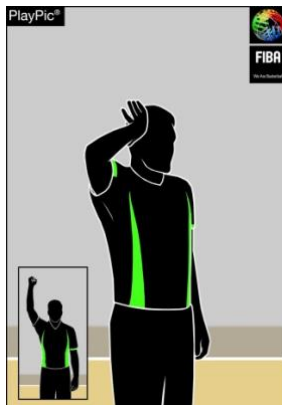
Движение
предплечьем
назад

**ЧРЕЗМЕРНОЕ
РАЗМАХИВАНИЕ ЛОКТЕМ**



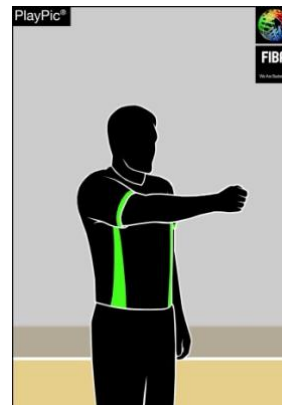
Движение локтем в сторону

УДАР ПО ГОЛОВЕ



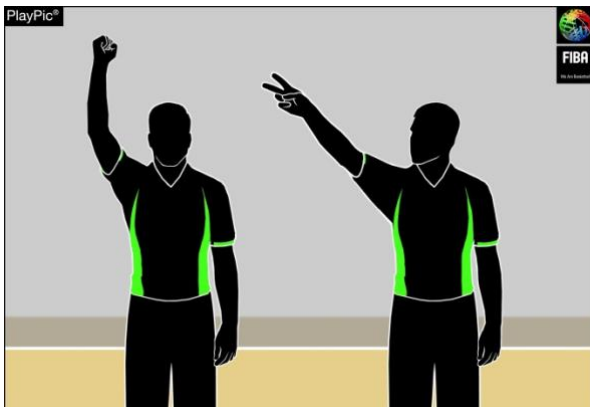
Имитация контакта с головой

**ФОЛ КОМАНДЫ,
КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ
МЯЧ**



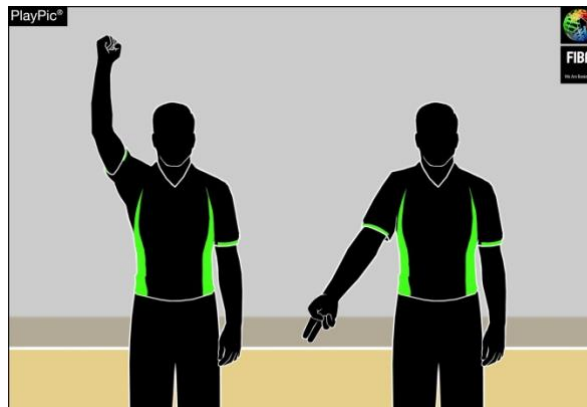
Указание кулаком в направлении корзины провинившейся команды

ФОЛ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



Одна рука сжата в кулак с последующим указанием количества штрафных бросков

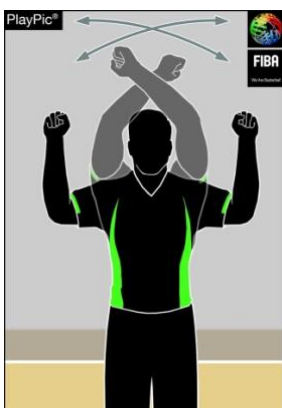
ФОЛ НЕ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



Одна рука сжата в кулак с последующим указанием на пол

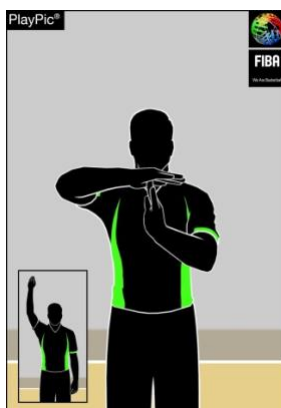
Особые фолы:

ОБОЮДНЫЙ ФОЛ



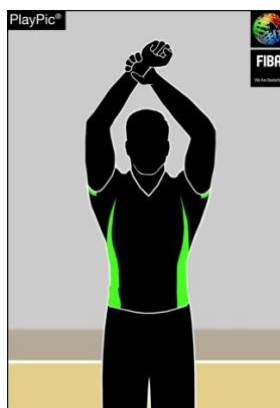
Движение скрещенными кулаками над головой

**ТЕХНИЧЕСКИЙ
ФОЛ**



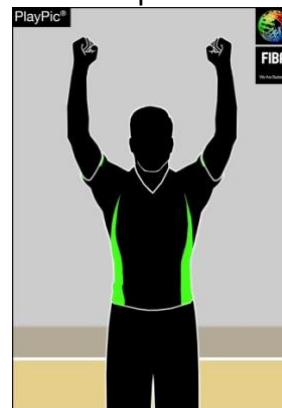
Ладони образуют букву 'Т'

**НЕСПОРТИВНЫЙ
ФОЛ**



Перехват запястья наверху

**ДИСКВАЛИФИЦИ-
РУЮЩИЙ ФОЛ**



Обе руки вверх, сжатые в кулаки

ИМИТАЦИЯ ФОЛА



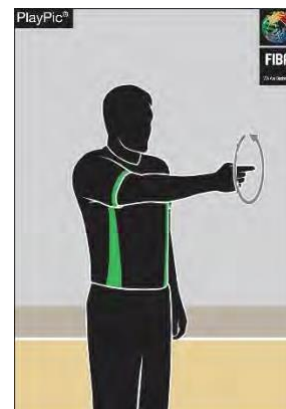
Поднятие
предплечья
дважды

НЕПРАВИЛЬНОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ОГРАНИЧИВАЮЩЕЙ ЛИНИИ ПРИ ВБРАСЫВАНИИ



Взмах рукой
параллельно
ограничивающей
линии (в последние 2
минуты четвертой
четверти и
овертайма)

ПРОСМОТР IRS



Вращение руки с
горизонтально
вытянутым
указательным
пальцем

Проведение наказания за фол:

Показ перед секретарским столом:

ПОСЛЕ ФОЛА БЕЗ
ШТРАФНОГО(-
ЫХ) БРОСКА(-ОВ)



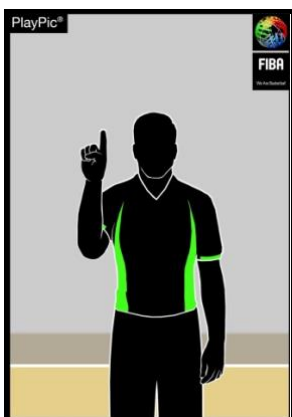
Указание
направления
вбрасывания,
рука параллельно
боковой линии

ПОСЛЕ ФОЛА
КОМАНДЫ,
КОНТРОЛИРУЮ-
ЩЕЙ МЯЧ



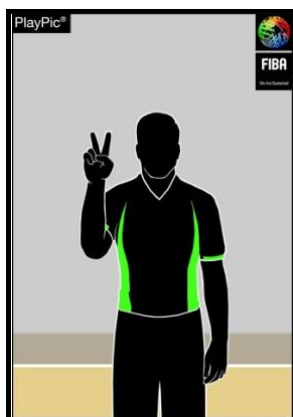
Указание кулаком
направления
вбрасывания,
рука параллельно
боковой линии

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



1 палец вверх

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



2 пальца вверх

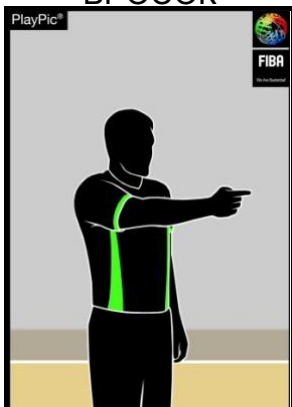
3 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



3 пальца вверх

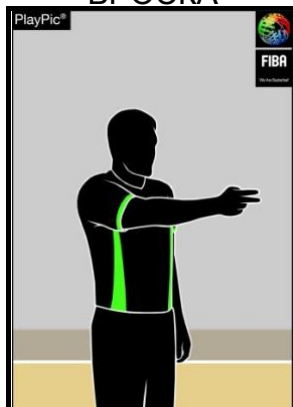
Проведение штрафных бросков – Активный судья (Ведущий):

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



1 палец
горизонтально

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



2 пальца
горизонтально

3 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



3 пальца
горизонтально

Проведение штрафных бросков – Пассивный судья (Ведомый в двойной механике и Центральный в тройной):

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



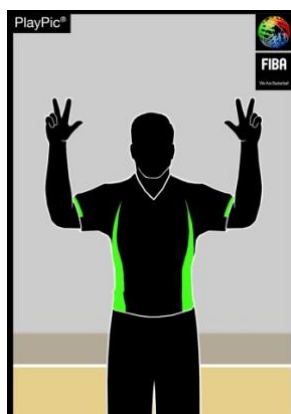
Указательный
палец

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



Пальцы вместе
на обеих руках

3 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



3 вытянутых
пальца на обеих
руках

3.2 Базовая терминология баскетбольного судейства.

Для помощи в использовании всеми заинтересованными сторонами единого языка баскетбольного судейства FIBA Referee Operations и Российская федерация баскетбола опубликовали Руководство «Базовая терминология баскетбольного судейства». Оно содержит словарь терминов и аббревиатур, используемых в современном судействе баскетбола и доступно для скачивания на официальном сайте РФБ на русском языке.