



РУКОВОДСТВО ФИБА ДЛЯ СУДЕЙ ИНДИВИДУАЛЬНАЯ СУДЕЙСКАЯ ТЕХНИКА (IOT)

ВЕРСИЯ 1.1A.2

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

Оглавление

1	Основы	5
1.1	Баскетбольное судейство	5
1.2	Образ элитного баскетбольного судьи.....	5
2	Индивидуальная судейская техника (IOT)	7
2.1	Введение	7
2.2	Дистанция и неподвижность	8
2.3	Судейство защиты	9
2.4	Оставаться с игрой.....	9
2.5	Выбор позиции, открытый угол (45°) и корректировка.....	10
2.6	Предыгровое совещание и использование Приложения FIBA IREF PG	11
2.7	Свисток, принятие решения и коммуникация.....	12
2.7.1	Принятие решения «нет свистка».....	12
2.7.2	Принятие решения «аут»	12
2.7.3	Принятие решения «фол»	12
2.8	Жесты и их демонстрация.....	13
2.8.1	Показ жестов.....	14
2.9	Спорный бросок / активный судья (подбрасывающий мяч)	15
2.10	Спорный бросок / Неактивный(-е) судья(-и).....	16
2.11	Оценка броска (защита бросающего)	16
2.12	Проведение вбрасывания (основы и лицевая линия в передовой зоне)	17
2.13	Имитация фола.....	18
2.14	Контроль игровых часов и таймера для броска.....	19
3	Жесты и терминология	23
3.1	Официальные жесты судей	23
3.2	Базовая терминология баскетбольного судейства.	34

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 более высокие стандарты судейской деятельности ожидаются каждый год. Скорость изменений требует применения слогана «То, что считалось исключительно хорошим вчера, рассматривается как стандартное качество сегодня и ниже среднего уровня завтра».

Данное руководство дополняет другие технические руководства ФИБА по судейству. Руководство по Индивидуальной судейской технике (IOT) представляет основы успешного баскетбольного судейства, а именно оценку одной игровой ситуации в каждый момент времени.

Содержание данного Руководства по IOT должно рассматриваться как базовый стандарт процедур механики и техники, которые выполняются индивидуально на площадке, и каждый судья уровня ФИБА должен иметь глубокие познания.

Для улучшения навыков IOT судьи должны тренировать и практиковать данные техники в свое свободное время, как на площадке, так и вне ее. Это должно выполняться для развития собственных навыков – помня, конечно, что тысячи повторений необходимы для развития мышечной памяти. Так создается разница между хорошим судьей и топ-судьей элитного уровня, а также базовый рабочий уровень вне зависимости от игры или обстановки.

В дополнение FIBA Referee Operations выпускает серию других технических руководств ФИБА и сопровождающих материалов, называемых «Улучши свой...» (например, «Улучши свою... позицию Ведущего»). Эти руководства предоставляют больше анализа и деталей о том, как работать с данными, упомянутым в настоящем руководстве.

ВВЕДЕНИЕ И ОСНОВЫ

ГЛАВА 1

1 Основы

1.1 Баскетбольное судейство

В общем, 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. Естественным, 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 показать 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 демонстрировать уверенность и ответственность или, как минимум, выглядеть так, что остальные воспринимают их в этом ключе (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 и содействует контролю игры.

Контроль – это отношение

Глава 2

2 Индивидуальная судейская техника (IOT)

2.1 Введение

Индивидуальная судейская техника (IOT) – самая важная разработка как для механики двойного судейства (2PO), так и для механики тройного судейства (3PO). Бесспорно, в последние 15 лет основной фокус был направлен на 3PO (а именно на механику передвижений судей на игровой площадке). Это привело к недостаточности знаний того, как на самом деле необходимо оценивать отдельные фазы ситуаций в игре – это фундаментальный навык, который необходим судьям для оценки и принятия правильного решения. Эти навыки наследуются из IOT и одинаково применимы как к 2PO, так и к 3PO.

При анализе игровых фаз и судействе игры необходимо следовать отдельным базовым принципам:	
Иметь правильную дистанцию до игровой ситуации – сохранять открытый угол и оставаться неподвижным. Не перемещаться слишком близко к игровой ситуации, сужая тем самым поле своего зрения.	Дистанция и неподвижность
Приоритет в судействе противоборства с мячом – фокусировать внимание на неправильных действиях защитника, держа нападающего с мячом в поле своего зрения.	Судейство защиты
Всегда искать неправильные действия для фиксации.	Активное мышление
Держать ключевых игроков (1 на 1) или как можно больше игроков в поле своего зрения для того, чтобы видеть любое неправильное действие.	45° и открытый угол
Понимать, когда заканчивается игровая ситуация, и можно перейти к следующей – психологически/физически.	Оставаться с ситуацией до ее окончания

Недостаточность применения вышеуказанных принципов является основной причиной принятия неправильных решений на площадке. Проще не бывает!

Когда судьи способны правильно оценивать все очевидные игровые ситуации в своей первичной зоне ответственности, это существенно улучшает качество судейства. Такие очевидные ситуации, в случае пропуска, являются определяющим фактором во мнении окружающих о том, что представляет собой приемлемый уровень судейства.

«Первичная зона ответственности в очевидных ситуациях»

2.2 Дистанция и неподвижность

Цель: *Определить и понять ключевые точки и влияние поддержания правильной дистанции до игровой ситуации и неподвижности при судействе противоборстве.*

Многие судьи имеют тенденцию думать, что перемещение выше и ниже по корту и нахождение очень близко к игровой ситуации поможет им принимать правильные решения.

Следовательно, мы должны понять и сфокусироваться на этих двух основных проблемах:

1. **Дистанция** – При оценке игровой ситуации важно сохранять подходящую дистанцию до игровой ситуации, не подходя слишком близко. Судья может потерять перспективу, поскольку все движения выглядят быстрее. Представьте себя, смотрящего игру с верхних рядов трибун, и вы поймете, что движения игроков выглядят медленнее, чем на уровне площадки. Они только так выглядят, хотя очевидно, что это не так.
2. **Неподвижность** – Часто судьи, вовлеченные в игровую ситуацию, не осознают, перемещаются они, когда начинается ситуация, или нет. Здравый смысл – если мы хотим на чем-то сконцентрироваться, лучше всего это делать, будучи неподвижным. Те же самые два принципа применимы и к судейству.

Если судья находится на достаточном расстоянии от ситуации (3-6 метров):

- a. Уменьшается вероятность эмоциональных свистков или поспешных свистков.
- b. Он может сохранять перспективу, поскольку движения выглядят медленнее.
- c. Он может сохранять широкий угол обзора, который увеличивает возможность наблюдения за большим количеством игроков в поле зрения.
- d. Он способен видеть большую картинку (следующие игровые действия, контроль часов и таймера, местонахождение партнеров).

Если судья неподвижен, когда принимает решение:

- a. Его глаза не подпрыгивают, а концентрация возрастает.
- b. Выше вероятность принятия правильного решения вследствие фокуса и концентрации.

Важно, что судья должен перемещаться для того, чтобы находиться в правильной позиции и видеть пространство (это отличается от улучшения позиции); и должен перемещаться как можно быстрее. Остановиться – Посмотреть – Решить.

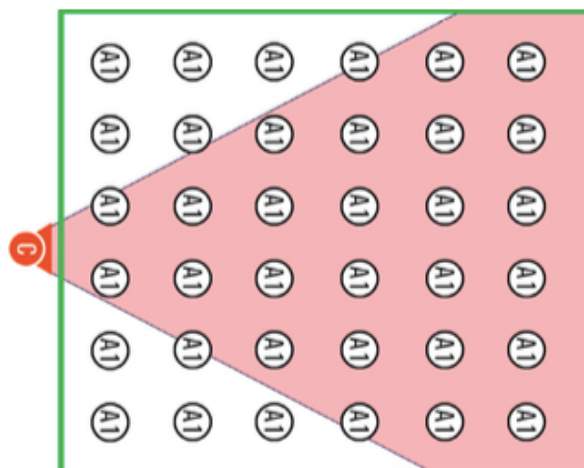


Рисунок 1. Правильная дистанция создает широкий угол обзора, и судья способен иметь больше игроков в поле зрения в то же самое время. Пример – в первом ряду 2 игрока, во втором – 3, в третьем – 4 и т.д. Итого 26 игроков из 36 (72%).

2.3 Судейство защиты

Цель: *Определить основной фокус при анализе игры 1 на 1.*

Концепция судейства защиты – один из краеугольных камней для хорошего баскетбольного судейства. По существу, это означает, что приоритетом судьи при контроле противоборств с мячом является концентрация на неправильных действиях защитника, держа при этом нападающего игрока с мячом в поле своего зрения. Судье необходимо занимать позицию, позволяющую ему четко видеть защитника.

Примечание: Мы не судим пространство между игроками, мы судим саму защиту – но для того, чтобы судить защиту, необходимо занимать позицию, позволяющую видеть пространство между игроками.

При судействе игровой ситуации с мячом фокусируйте свое внимание на неправильных действиях защитника!

2.4 Оставаться с игрой

Цель: *Понимать, как улучшить качество контроля игровых ситуаций.*

Случается, что судьи пропускают очевидный фол. К сожалению, это часто выглядит так, что единственными, кто не видел очевидный фол, являются двое или трое человек со свистком на площадке. Ключ к правильным решениям в таких очевидных ситуациях – применять профессиональную дисциплину – быть терпеливым и внимательным каждый раз при оценке игровой ситуации. Подразумевается, что судьи будут «оставаться с эпизодом до окончания действия» (сохранять взгляд и внимание на игровой ситуации до ее завершения).

На практике судьи должны применять следующие стратегии:

- мысленно концентрироваться на защитнике до завершения игровой ситуации, т.е. пока бросавший игрок не приземлился на площадку, при проходе – пока защитник не приземлился на площадку.
- физически не начинать движение. Ведомый/Центральный, делающий шаг назад при броске, имеют потенциал мысленно отдать игровую ситуацию до того, как мяч попадет в корзину или защитники установят контроль при подборе.

Рассмотрение игровой ситуации (Терпеливый свисток)

Перед тем, как дать свисток, судьи должны перед принятием решения рассмотреть всю ситуацию от начала – через развитие – до конца. Это приводит к более взвешенному решению, чем при просмотре только окончания действия и реакции на него (эмоциональное решение).

2.5 Выбор позиции, открытый угол (45°) и корректировка

Цель: Понимать влияние и технику обеспечения максимального количества игроков в поле своего зрения в любой момент времени.

Было сказано, что судьи всегда должны искать неправильные действия (что-то для свистка). Логично, что, если судья держит больше игроков в поле зрения, шанс увидеть неправильное действие существенно увеличивается. Таким образом, судьи, которые занимают позиции с надлежащим расстоянием и широким углом обзора, имеют более высокий уровень качества принятия решений, что приводит к более высокому уровню эффективности.

Анализ показывает, что концепция сохранения открытого угла не всегда хорошо понимается судьями. Часто судьи, занявшие позицию с открытым углом обзора, без необходимости перемещаются еще раз, теряя открытый угол и оказываясь на одной линии с игровой ситуацией.

Вторым ключевым принципом является то, что и Ведомый, и Ведущий должны находиться сбоку от игровой ситуации (игроки и мяч). Таким образом, судьи могут сохранять как можно больше игроков в поле своего зрения. Как результат, важно, чтобы Ведущий двигался по лицевой линии вместе с мячом (зеркально мячу), а Ведомый – всегда был за игровой ситуацией (между последним игроком и корзиной в тыловой зоне). Следующий рисунок демонстрирует преимущество нахождения «с краю игровой ситуации» и под углом 45°.

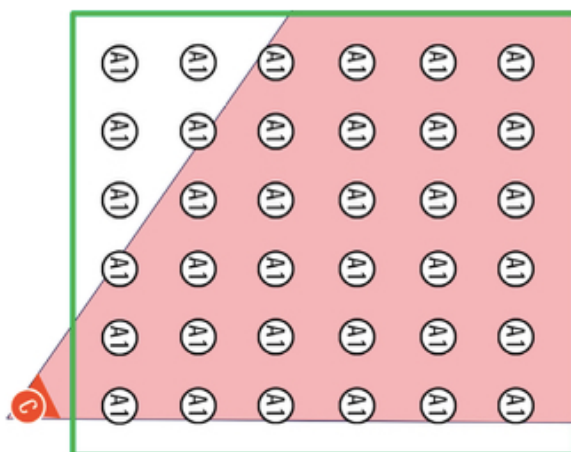


Рисунок 2. Важно найти позицию и угол на площадке, где судья может наблюдать за наибольшим количеством игроков. Если вы сравните количество игроков в поле зрения с Рисунком 1, вы увидите, что при изменении на позицию «с краю игровой ситуации» и под углом 45°, в то же самое время охвачено 32 игрока из 36 (89%).

Принципы выбора позиции и открытого угла:

- Переместиться в правильную точку и занять позицию с открытым углом обзора
- Предвидеть позицию (мысленно на один шаг впереди игровой ситуации), в которой необходимо находиться
- Корректировать позицию соответственно игровой ситуации для сохранения открытого угла (шаг туда, шаг сюда)
- Всегда перемещаться с целью, знать, куда и почему необходимо идти

- e. Идти туда, куда необходимо идти для того, чтобы оказаться в позиции, позволяющей судить игровой эпизод (отличается от Рабочей области)
- f. Если первоначальная позиция правильная – меньше необходимости перемещаться, но не будьте статичными (позиция все время должна корректироваться в соответствии с игровой ситуацией и движением игроков).

2.6 Предыгровое совещание и использование Приложения FIBA IREF PG

Цель: Знать темы, которые должны быть охвачены во время предыгрового совещания, и какую функциональность предлагает Приложение.

Предыгровое совещание абсолютно необходимо. Идея – обеспечение того, что вы и ваши партнеры находитесь на одной волне при совместном судействе. Это содействует хорошей командной работе и качественному судейству.

Некоторые основные темы для предыгрового совещания:

1. Знать свои зоны ответственности на площадке и предотвращать ситуации, когда оба судьи смотрят на мяч и игроков, непосредственно окружающих его.
2. Судить игру без мяча, когда она является вашей первичной ответственностью.
3. При двойных свистках устанавливать зрительный контакт с партнером до начала показа жестов. Запомните: судья, ближайший к ситуации или к которому двигалась игра, должен нести первичную ответственность.
4. Помогайте в случае необходимости при аутах, но только по просьбе партнера. Возьмите за правило устанавливать зрительный контакт.
5. Старайтесь всегда знать не только нахождение мяча и игроков, но и ваших партнеров.
6. В ситуациях быстрого отрыва, особенно когда нападающих больше, чем защитников, позвольте ближнему судье принять решение, фиксировать фол или нет. Избегайте соблазна дать свисток, когда вы в 10 или более метрах от игрового действия.
7. Давайте свисток на фол только тогда, когда он влияет на эпизод. Случайные незначительные контакты должны быть проигнорированы.
8. Установите свои стандарты в начале игры. Игра легче перейдет под контроль. Грубая и слишком агрессивная игра всегда должна наказываться. Игроки подстроят свою игру под то, как вы им разрешите играть.
9. Пытайтесь сохранять наилучшую возможную позицию и широкий угол обзора пространства между защитником и нападающим. Будьте на вершине игровой ситуации, располагайтесь неподвижно и на правильной дистанции в момент принятия решения (свисток или нет свистка).

Для помощи судьям в этом отношении ФИБА разработала Приложение FIBA iRef Pre-Game, которое с легкостью может быть использовано везде, чтобы помочь бригаде судей подготовиться к игре.

Вы можете загрузить Приложение из магазина Apple App Store или Google Play Store.

2.7 Свисток, принятие решения и коммуникация.

Цель: Знать, как дать свисток и иметь возможность немедленно сопроводить решение словами и стандартными жестами.

Иногда мы недооцениваем ценность простых базовых техник в создании твердого основания успешного баскетбольного судейства на высшем уровне.

Когда мы свистим в свисток без шарика, важно иметь достаточно воздуха (силы) в короткий период, который должен войти в свисток. Это создает сильный решительный звук. Понимая необходимость словесного сопровождения решения после свистка, крайне важно сохранить немного воздуха в легких.

Поэтому важны следующие ключевые моменты:

1. Техника того, как дуть в свисток – сильный короткий поток воздуха («плевок») в свисток – один раз.
2. Выпустить свисток изо рта после свистка.
3. Показать жесты, соответствующие решению.
4. Поддержать свое решение словами «Фол 5 синих, фол в нападении, пробежка и т.д.»
5. Чем меньше, тем лучше – запоминается меньшее, как только вы покажете/скажете что-нибудь, эффективность сообщения станет выше (практикуйте ключевые слова и как их четко произносить).

2.7.1 Принятие решения «нет свистка»

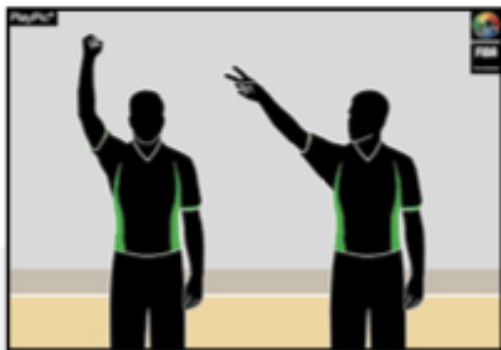
Судьи должны использовать только официальные жесты. Когда судья принимает решение по игровой ситуации, и свисток не происходит, судьи не должны демонстрировать или использовать другие жесты «нет свистка». В частности, это относится к ситуациям, когда ваш партнер видит неправильное действие в этой же игровой ситуации, потому что видит ее с другого угла, и дает свисток.

2.7.2 Принятие решения «аут»

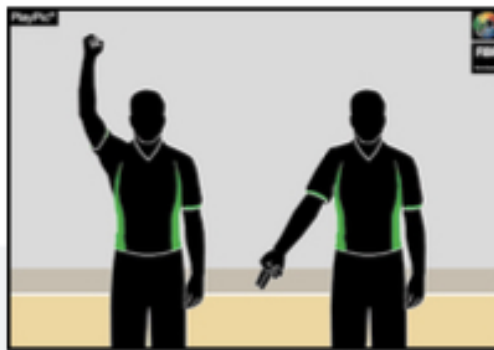
При принятии решения «аут» судья всегда должен словесно поддержать свое решение, т.е. сказав «мяч синих» одновременно с показом направления. Это будет очень полезно.

2.7.3 Принятие решения «фол»

Важно сообщить свое решение игрокам и другим участникам четко и быстро. В ситуациях броска людям хочется знать, будут пробиваться штрафные броски или нет. Во избежание недоразумений в таких ситуациях судьи должны сообщить свое решение немедленно, используя соответствующий официальный жест.



Фол в процессе броска (FAOS)



Фол не в процессе броска (FNAOS)

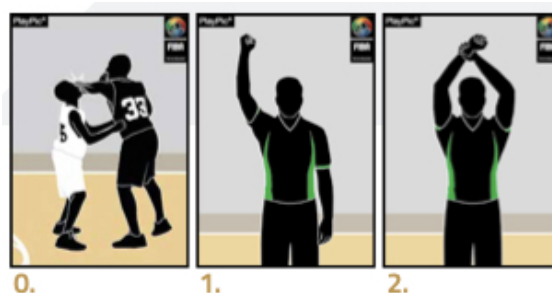
Примечание: эти жесты должны использоваться только в ситуациях процесса броска или потенциального процесса броска.

Неспортивный фол – техника 0-1-2

При фиксации фола в ситуации с возможным неспортивным фолом должен быть использован следующий порядок:

0. Принятие решение о фиксации чего-либо.
1. Сначала демонстрация жеста на фол (дает время определить критерий неспортивного фола).
2. Усиление жеста до неспортивного фола.

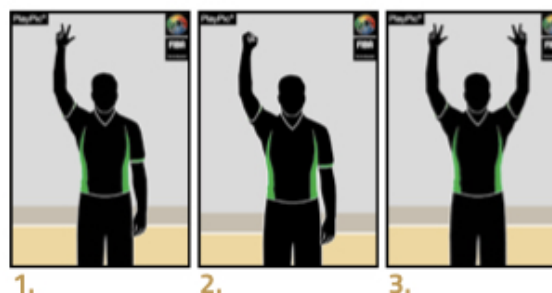
Судьи должны избегать показа жеста неспортивного фола непосредственно при фиксации.



Трехочковый бросок, фол и попадание

При фиксации фола защитнику при броске должен быть использован следующий порядок:

1. Бросок выполнен – жест попытки 3-хочкового броска
2. Фол зафиксирован – переключение на жест обычного фола (той же рукой)
3. Мяч попадает в корзину – жест удачного 3-хочкового броска



2.8 Жесты и их демонстрация

Цель: *Определить различные фазы и техники обладания сильными и решительными жестами как часть образа на площадке.*

Судьи должны использовать только официальные жесты, описанные в Правилах баскетбола ФИБА. Использование только официальных жестов – признак

профессионального подхода. Личные привычки и предпочтения демонстрируют недостаток понимания и профессионализма.

При демонстрации решений с помощью жестов необходимо запомнить, что использование жестов формирует мнение тех, кто смотрит на судей. Это одна из частей полной картины образа надежного и признаваемого судьи. Часто мы думаем, что нет смысла отрабатывать официальные жесты, однако, это крайне необходимо.

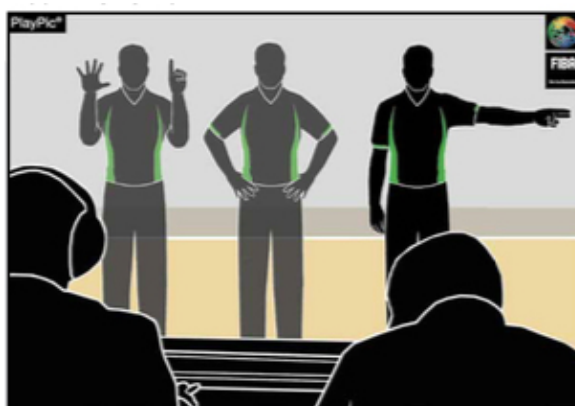
Чек-лист для успешного использования жестов:

1. Используйте официальные и утвержденные жесты ФИБА
2. Ритм
 - a. Каждый жест имеет начало и конец
 - b. При окончании жеста зафиксируйте его и мысленно сосчитайте «раз-два»
3. Сильные, отчетливые, наглядные и решительные жесты (тренируйте это перед зеркалом)
4. Используйте обе руки для показа направления атаки, в зависимости от того, какое плечо впереди.
5. Относитесь к каждой команде, игроку и игровой ситуации с едиными стандартами (без театральных представлений)
6. Запомните, что чем меньше, тем лучше (без повторов, один четкий и громкий сигнал)
7. Все время сопровождайте жесты голосом.

2.8.1 Показ жестов

Чек-лист для успешного показа жестов секретарскому столу:

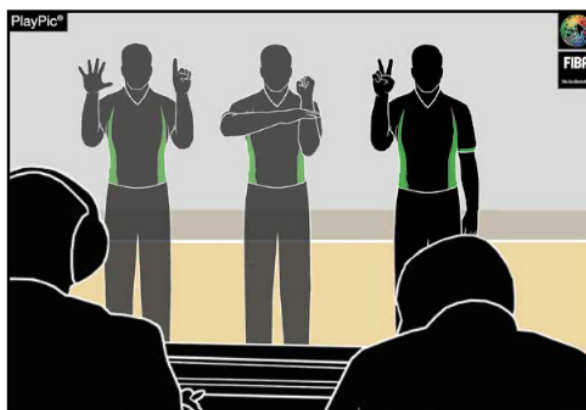
1. Четкая походка к месту, где у вас будет визуальный контакт со столиком. Минимизируйте расстояние – думайте, где будет ваша следующая позиция после показа жестов.
2. Остановитесь, обе ноги рядом на полу и выдохните (баланс тела – уровень плеч)
3. Ритм (начало – конец – «раз-два» / начало – конец – «раз-два» / начало – конец – «раз-два»)
4. Определите: Номер, вид фола и наказание (вбрасывание или штрафные броски)
5. Вид фола должен совпадать с тем, что на самом деле произошло в игре.
6. Сопровождайте голосом показ жестов секретарскому столу.

Фол и вбрасывание


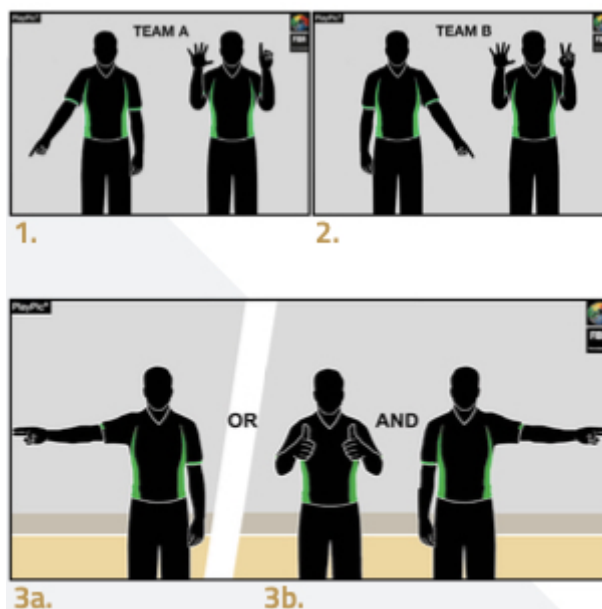
1. Номер - №6
2. Вид фолла - Блокировка
3. Наказание - Направление вбрасывания

Обоюдный фол

1. Укажите на скамейку команды А и покажите номер
2. Укажите на скамейку команды В и покажите номер
3. Покажите, как игра будет продолжаться
 - а. Направление вбрасывания ИЛИ
 - б. Ситуация спорного броска и направление вбрасывания

Фол и штрафные броски


1. Номер - №6
2. Вид фолла - Неправильный контакт в руку
3. Наказание - 2 штрафных броска


2.9 Спорный бросок / активный судья (подбрасывающий мяч)

Цель: Определить различные фазы и правильную технику при подбросе мяча.

Спорный бросок – увлекательное зрелище, однако, к сожалению, иногда проводящий его судья не может правильно подбросить мяч. Анализ показывает, что 50% нарушений при спорном броске вызваны плохим подбросом мяча судьей. Другими словами, они могут быть предотвращены. Подброс мяча – это то, что должно тренироваться на регулярной основе, чего, к сожалению, не хватает в настоящее время.

Чрезвычайно важно понимать, что прыгающие игроки напряжены и легко среагируют на любое движение судьи. Следовательно, необходимо избегать любых ненужных движений.

Чек-лист для успешного подброса мяча:

- а. Игроки напряжены – избегайте дополнительных движений

- b. Стил ь подброса мяча не имеет значения (две руки – низко или высоко, одна рука – низко или высоко)
- c. Более важно использовать одно цельное направленное вверх движение при подбросе мяча.
- d. Уровень мяча в начале – чем ниже мяч, тем дольше ему достигать «верхней точки».
- e. Скорость и интенсивность подброса (ниже начальная точка – более интенсивно и быстро)
- f. Отсутствие свистка во рту при выполнении подброса.

2.10 Спорный бросок / Неактивный(-е) судья(-и)

Цель: *Определить различные задачи и техники для судей, не выполняющих подброс (неактивные судьи) во время спорного броска.*

Судья(-и), не выполняющий(-е) подброс, имеет(-ют) очень ограниченное число обязанностей во время ситуаций спорного броска. Несмотря на это, время от времени мы наблюдаем очевидные нарушения или ошибки при проведении подброса, которые не оцениваются правильно. Возможной причиной этого является то, что неактивный(-е) судья(-и) не готов(-ы) реагировать на какие-либо неправильные действия игроков или ошибки своих партнеров. Активное мышление – ключ для надлежащей оценки. Неактивный(-е) судья(-и) должен (-ны) напомнить себе (сказать себе) о необходимости определения неправильных действий, а также соответствующие процедуры, которым необходимо следовать в случае, если неправильные действия произошли.

Чек-лист для успешной оценки эпизода неактивным(-и) судьей(-ями):

- a. Зафиксировать плохой подброс (слишком низко, не прямо, некорректные показания времени)
- b. Зафиксировать нарушение, если прыгавший игрок коснулся мяча на восходящем полете
- c. Зафиксировать нарушение, если непрыгавшие игроки не остаются вне круга до того, как мяч правильно отбит.
- d. Контролировать игровые часы (10:00) и таймер для броска (24'') – убедиться, что они сброшены, если нарушение зафиксировано до того, как мяч был правильно отбит.
- e. Убедиться, что вбрасывание в результате нарушения прыгавшего игрока проводится в новой передовой зоне вблизи центральной линии.
- f. Проверить, что стрелка поочередного владения установлена верно после того, как одна из команд установила первый контроль над живым мячом.

2.11 Оценка броска (защита бросающего)

Цель: *Иметь полный охват всех ситуаций процесса броска.*

Судьи должны полностью охватывать все очевидные ситуации в своей первичной зоне ответственности. Бросок всегда является очевидной ситуацией! Правильная методика судейства броска – применение техники 1–2–3 для бросковых ситуаций. При правильном применении данная техника дает детали

для оценки возможного фолоа или фиксации имитации. Действие должно включать в себя контакт для того, чтобы быть неправильным.

Техника 1-2-3 в ситуациях броска

- a. Всегда судите защиту
- b. Оценивайте ситуацию в следующем порядке: **1.** руки **2.** тело **3.** ноги (приземление)
- c. Оставайтесь с эпизодом до того момента, пока игрок, выполнявший бросок, не приземлится на пол.
- d. Только затем переключите свое внимание на мяч и подбор.



Рисунок 3:

Техника 1-2-3 для охвата ситуаций с процессом броска

2.12 Проведение вбрасывания

Цель: определить стандартные фазы и правильную процедуру проведения всех вбрасываний.

Проведение вбрасывания должно быть автоматическим (мышечная память). Если это делается каждый раз и с правильной техникой, судья всегда будет психологически и физически готов охватить множество видов игровых ситуаций, которые могут произойти во время вбрасывания.

Чек-лист основной процедуры вбрасывания для проводящего его судьи:

1. Всегда указывайте место вбрасывания
2. Используйте превентивное судейство, например: «на месте», «стойте» или «не двигайтесь»
3. Проверьте игровые часы и таймер для броска
4. Займите позицию и сохраняйте дистанцию до игровой ситуации
5. Возьмите свисток в рот, когда держите мяч
6. Передайте мяч игроку отскоком от пола
7. Начните визуальный отсчет
8. Контролируйте вбрасывание и происходящие вокруг действия
9. Используйте жест запуска игровых часов.

Примечание: когда вбрасывание выполняется из-за лицевой линии в передовой зоне, активный судья должен дать свисток перед тем, как передать мяч в распоряжение игрока для вбрасывания.

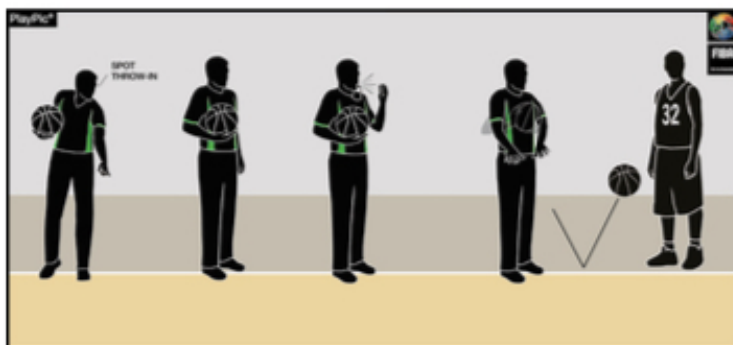


Рисунок 4:

Различные фазы
правильной процедуры
вбрасывания для
проводящего его судьи

2.13 Имитация фола

Цель: Знать, что такое имитация, и как контролировать ситуацию, когда она происходит.

Имитация – это поведение, не соответствующее духу спортивного соперничества и честной игры. По этой причине судьи являются теми, кто должны на ранней стадии определять и пресекать подобные действия.

Имитация происходит, когда игрок делает вид, что на нем совершен фол, или совершает преувеличенное театральное действие для создания впечатления фола на себе, получая тем самым незаслуженное преимущество. Примечание: флоп является отдельным видом действия защитника (блокировка/столкновение), но это все равно имитация. Имитация без какого-либо контакта с соперником должна рассматриваться как чрезмерная.

Когда игрок имитирует во время игры, судьи должны сделать предупреждение ему и главному тренеру. Это действует как предупреждение для всей команды. Каждая команда имеет право на одно предупреждение. Любая повторная имитация той же самой команды является техническим фолом.

Чрезмерная имитация ведет к прямому техническому фолу (предупреждение не требуется).

1. Протокол для стандартного предупреждения за имитацию во время игры:
 - а. Имитация игрока во время игры (без остановки).
 - б. Показать жест «Поднятие предплечья» для обозначения имитации
 - с. Сопровождение голосом – например, «Имитация 8 белых»
2. Протокол для предупреждения (следующая остановка игровых часов):
 - а. Сделать предупреждение провинившемуся игроку и тренеру, и сообщить партнерам
 - б. Показать жест «Поднятие предплечья» и продемонстрировать жест «Технический фол», сопровождая голосом.



3. При повторной или чрезмерной имитации, ведущей к техническому фолу, свисток и:
- Жест на остановку времени
 - Жест «Поднятие предплечья»
 - Следом жест на технический фол



Некоторые признаки имитации:

- Имитирующий ищет контакт первым (ему необходим контакт для имитации)
- Голова запрокидывается назад (имитация головой), хотя контакта с головой не происходит
- Происходят преувеличенные театральные действия
- Места выпрыгивания и приземления находятся рядом друг с другом
- Ноги взмывают вверх при падении, руки к нему готовы

Не все действия являются имитацией:

- Если дриблер выставляет руку для создания пространства – это все равно в теории фол в нападении
- Если игрок наступает на ногу другого игрока и теряет равновесие – это в теории не имитация.

Важно видеть ситуацию в целом, а не только реакцию игрока. Неправильный контакт должен быть наказан фолом, незначительные контакты – часть игры и являются правильными. Если в игровой ситуации происходит фол, то не может быть имитации (не может быть фола и предупреждения за имитацию в одной игровой ситуации). Фол = нет предупреждения, нет фола = предупреждение.

2.14 Контроль игровых часов и таймера для броска

Цель:

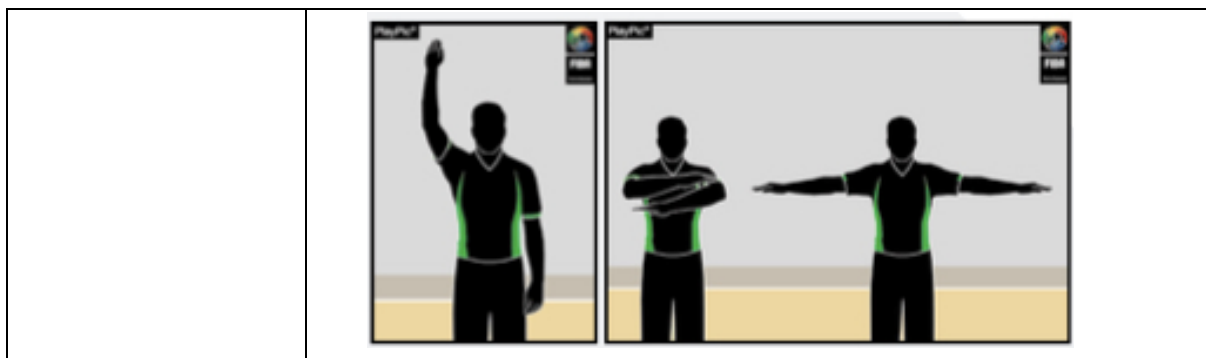
- **Определить правильную технику контроля игровых часов и таймера для броска.**
- **Определить часто встречающиеся ситуации, когда может произойти возможная ошибка.**
- **Определить правильную процедуру и способы, как восстановить показания на игровых часах или таймере для броска.**

Контроль игровых часов и таймера для броска стал привычным стандартом в нынешнее время. Пять лет назад этого практически не существовало или, как минимум, происходило очень редко. Ставилось под сомнение, что судьи практически все время могут контролировать игровые часы и таймер для броска, в то же время полностью концентрируясь на игровых ситуациях. Ключ – в правильной технике и выборе подходящего момента. Это, в сочетании с тысячами повторений (практика), обеспечит автоматический навык (развитие и поддержание мышечной памяти). Основной элемент – игровые часы должны контролироваться каждый раз, когда команда устанавливает новый контроль.

Примечание: Данная техника применима, когда дисплеи часов и таймера видимы для судей.

ФАЗА 1	УЧИТЕСЬ КОНТРОЛИРОВАТЬ ИГРОВЫЕ ЧАСЫ	
Игровые часы – когда должны быть запущены	Запуск игровых часов, когда: A. Во время спорного броска мяч правильно отбит одним из споривших игроком. B. После неудачного последнего или единственного штрафного броска, и мяч остается живым, мяча правильно касается или он правильно касается игрока на игровой площадке. C. Во время вбрасывания мяч касается или его правильно касается игрок на игровой площадке.	
Игровые часы – когда должны быть остановлены	Остановка игровых часов, когда: A. Истекает игровое время четверти (если игровые часы автоматически не останавливаются). B. Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой. C. Мяч заброшен в корзину команды, запросившей тайм-аут. D. Мяч заброшен, когда игровые часы показывают 2:00 или менее в четвертой четверти и каждом овертайме. E. Звучит сигнал таймера для броска, когда команда контролирует мяч.	
ФАЗА 2	УЧИТЕСЬ КОНТРОЛИРОВАТЬ ИГРОВЫЕ ЧАСЫ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА УСТАНОВЛИВАЕТСЯ НОВЫЙ КОМАНДНЫЙ КОНТРОЛЬ	
Команда устанавливает новый контроль (новый период таймера для броска)	Посмотрите на игровые часы: A. Запомните два последних знака на игровых часах. B. Пример: 6:26 -> запомните 26 C. Каждый раз, когда необходимо исправить показания на таймере для броска, вы знаете время на игровых часах и когда начался период отсчета на таймере для броска. D. Пример: 6:26 – новый командный контроль -> мяч уходит в аут, и таймер для броска ошибочно сброшен. Когда игровые часы показывают 6:10, судья может определить показания на таймере для броска простым математическим действием: $26 - 10 = 16$ (следовательно, прошло 16 секунд). Новые правильные показания на таймере для броска – 8 секунд.	
Наиболее часто встречающиеся ситуации, когда происходят	A. Спорный бросок – мяч правильно отбит (запуск игровых часов) и первое владение (таймер для броска) B. Аут (остановка игровых часов) C. Вбрасывание (запуск игровых часов)	

ошибки в отсчете времени	D. Борьба за подбор – новое владение (таймер для броска) E. Попытка спасти мяч из аута (есть новый контроль или нет – таймер для броска) F. Потеря мяча, но без смены командного контроля (ошибочный сброс таймера для броска)
Фаза 3	УЧИТЕСЬ КОНТРОЛИРОВАТЬ ИГРОВЫЕ ЧАСЫ И ТАЙМЕР ДЛЯ БРОСКА В КОНЦЕ ЧЕТВЕРТИ.
Новый командный контроль и 24.0/14.0 секунд или менее на игровых часах	Когда у вас 24.0/14.0* или менее секунд на игровых часах и установлен новый командный контроль 1. Один из судей указывает на это, показывая один палец 2. Остальные судьи копируют жест (зеркалят) 3. Это означает: возможно, четверть закончится во время этого командного контроля. 4. Все судьи должны быть готовы обратить пристальное внимание на игровые часы для того, чтобы оценить ситуацию при броске в последний момент – был ли бросок выполнен вовремя, засчитывается попадание или нет (отмена попадания). 
Процедура, когда звучит сигнал / загорается светодиодная рамка, сигнализирующие об окончании четверти	1. Судья немедленно дает свисток и поднимает руку.  2. Если попадание должно засчитываться (мяч выпущен до сигнала игровых часов/загоревшейся светодиодной рамки), судья держит руку наверху, и, когда мяч попадает в корзину, показывает жест засчитывания (2/3 очка).  3. Если попадание не будет засчитано (мяч все еще в руках бросающего, когда звучит сигнал игровых часов/загорается светодиодная рамка), судья немедленно показывает жест отмены попадания.

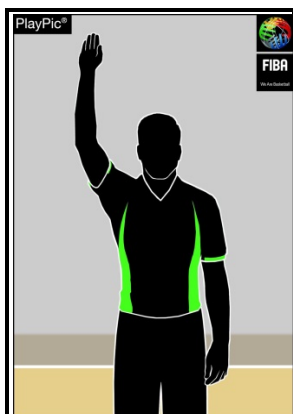


3 Жесты и терминология

3.1 Официальные жесты судей

Жесты, связанные с игровыми часами

ОСТАНОВКА ЧАСОВ



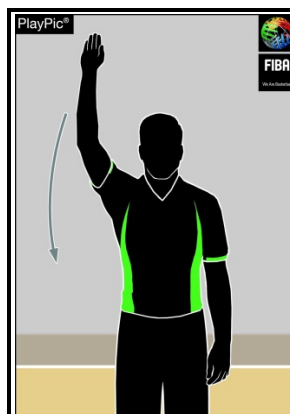
Открытая ладонь

ОСТАНОВКА ЧАСОВ ПРИ ФОЛЕ



Один сжатый
кулак

ВКЛЮЧЕНИЕ ЧАСОВ



Рубящее
движение рукой

Засчитывание очков

1 ОЧКО



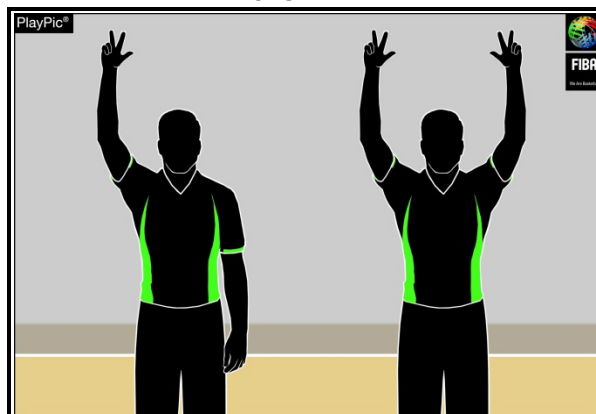
1 палец, опустить
кисть

2 ОЧКА



2 пальца,
опустить кисть

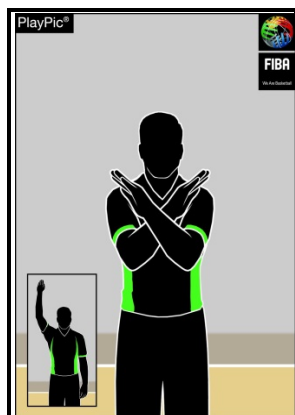
3 ОЧКА



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

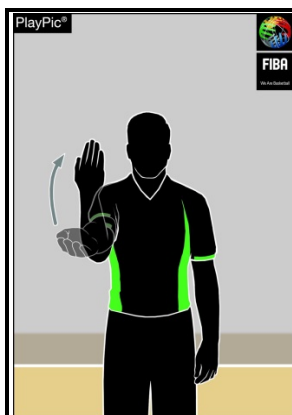
ЗАМЕНА И ТАЙМ-АУТ:

ЗАМЕНА



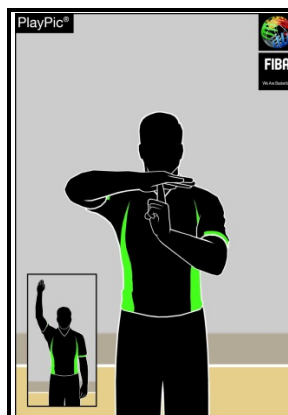
Скрещенные
предплечья

ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПЛОЩАДКУ



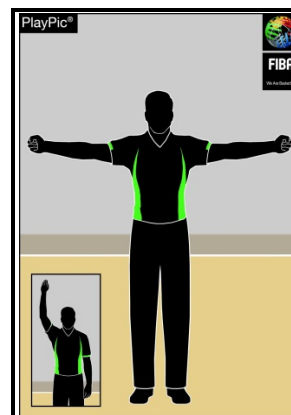
Открытая ладонь,
взмах к телу

ЗАТРЕБОВАННЫЙ ТАЙМ-АУТ



Ладонь и
указательный
палец образуют
букву 'Т'

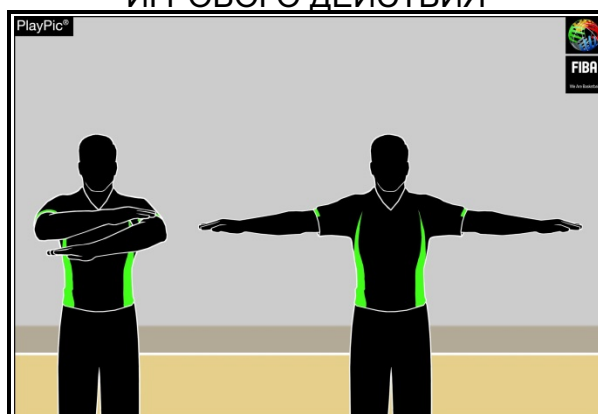
МЕДИА-ТАЙМ-АУТ



Руки в стороны со
сжатыми кулаки

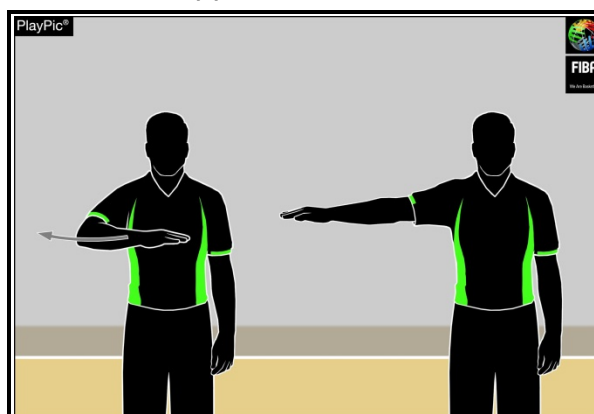
Информационные:

ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ, ОТМЕНА ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ

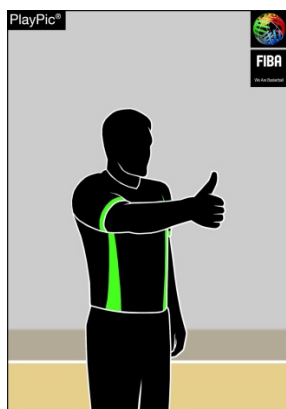


Сведение и разведение
рук перед
грудью

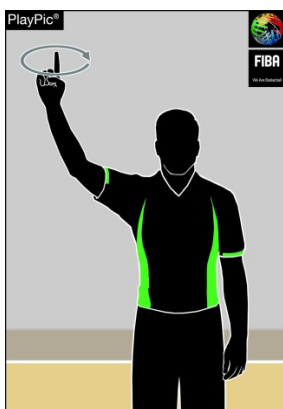
ВИДИМЫЙ ОТСЧЕТ



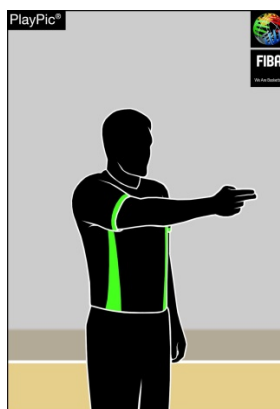
Отсчитывание при движении ладони

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ


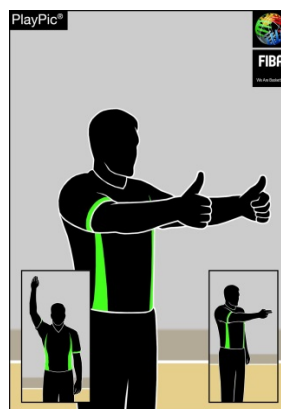
Большой палец
вверх

**СБРОС ТАЙМЕРА
ДЛЯ БРОСКА**


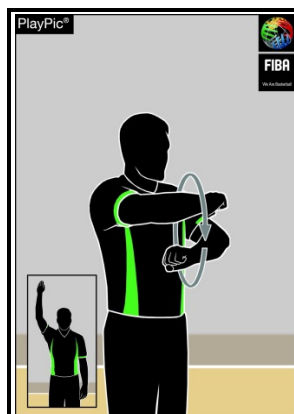
Вращение кистью
с вытянутым
указательным
пальцем

**НАПРАВЛЕНИЕ
ИГРЫ
И/ИЛИ
АУТ**


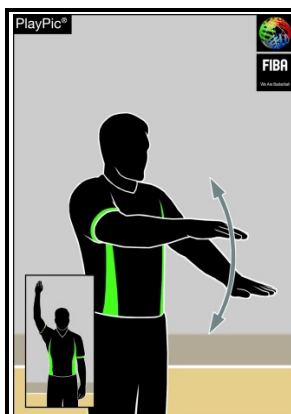
Указание
направления
игры, рука
параллельно
боковой линии

**СПОРНЫЙ МЯЧ/
СИТУАЦИЯ
СПОРНОГО
БРОСКА**


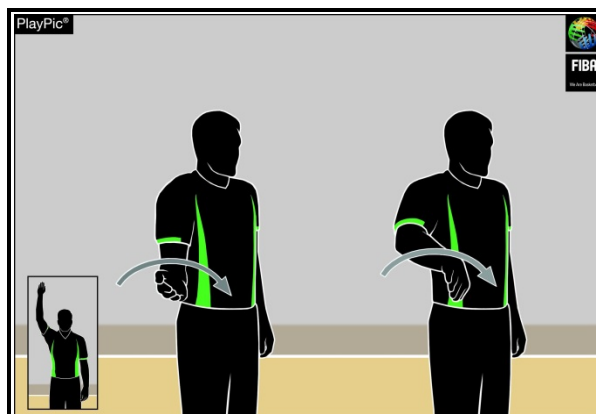
Поднятые вверх
большие пальцы
рук с
последующим
указанием
направления
вбрасывания,
используя
стрелку
поочередного
владения

Нарушения:
ПРОБЕЖКА


Вращение
кулаками

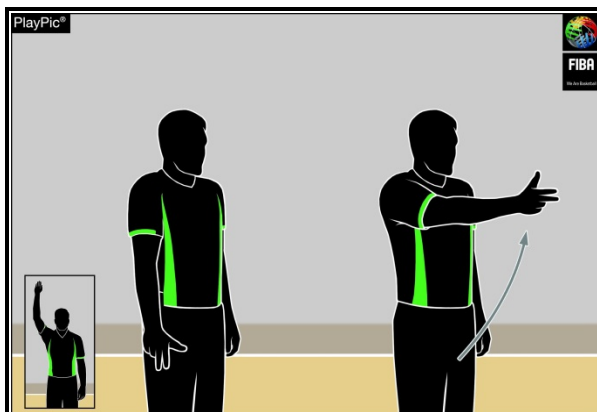
**НЕПРАВИЛЬНОЕ
ВЕДЕНИЕ:
ДВОЙНОЕ
ВЕДЕНИЕ**


Движение
ладонями вверх-
вниз

**НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ:
ПРОНОС МЯЧА**


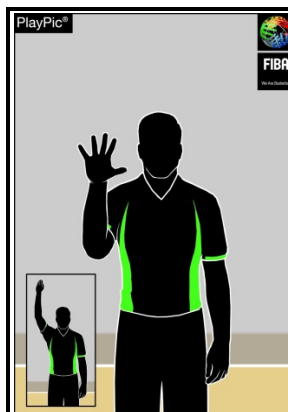
Полувращение ладонью

3 СЕКУНДЫ



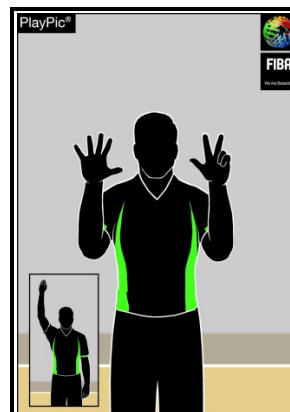
Вытянутая рука, показ 3 пальцев

5 СЕКУНД



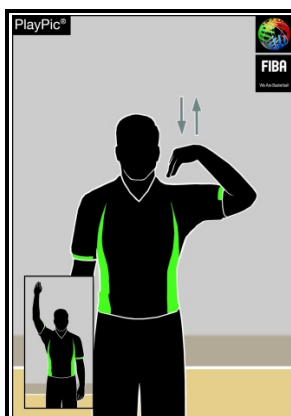
Показ 5 пальцев

8 СЕКУНД



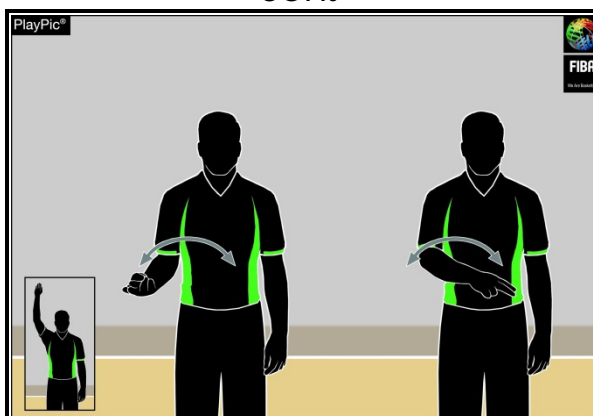
Показ 8 пальцев

24 СЕКУНДЫ



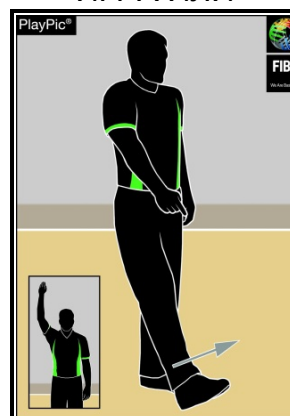
Касание
пальцами плеча

МЯЧ, ВОЗВРАЩЕННЫЙ В ТЫЛОВУЮ
ЗОНУ



Маховое движение руки перед телом

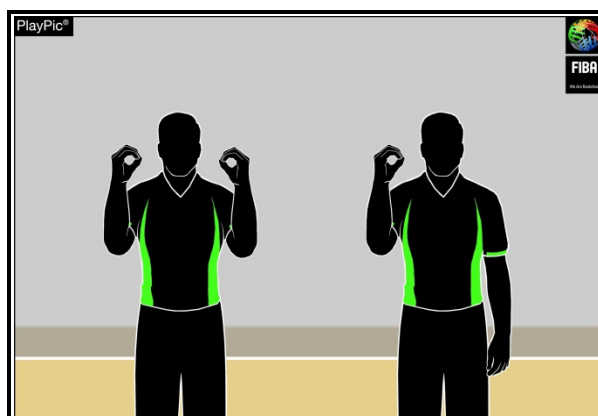
УМЫШЛЕННАЯ
ИГРА ИЛИ



Указание на ногу

Номера игроков:

No. 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



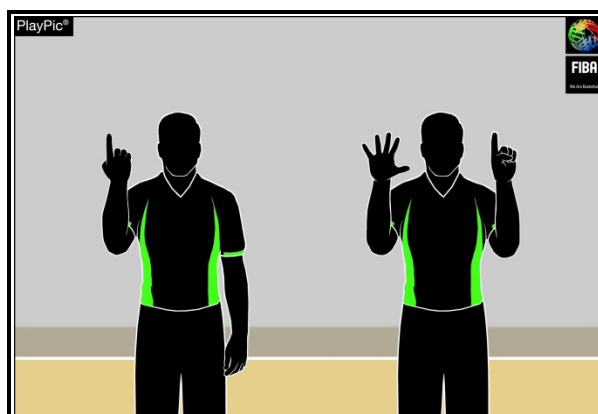
Показ правой
рукой цифры 5, а
левой рукой
цифры от 1 до 5

No. 11 - 15



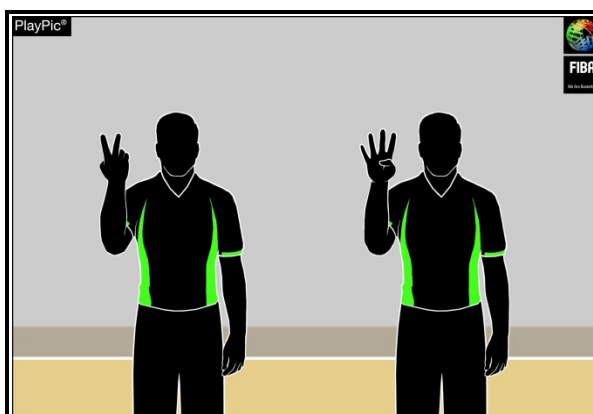
Правая рука
сжата в кулак,
показ левой рукой
цифры от 1 до 5

No. 16

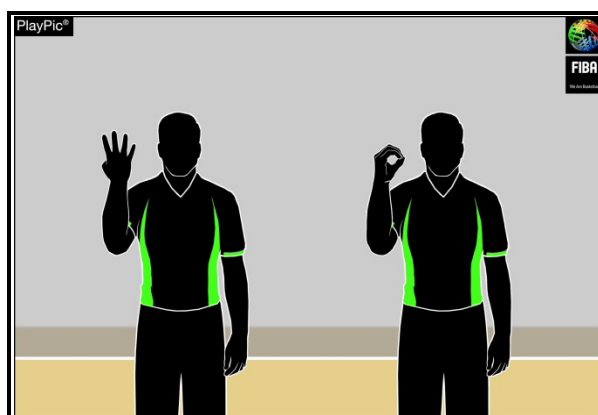


Сначала показ закрытой ладонью
цифры 1 для десятков – затем показ
открытыми ладонями цифры 6 для
No. 40

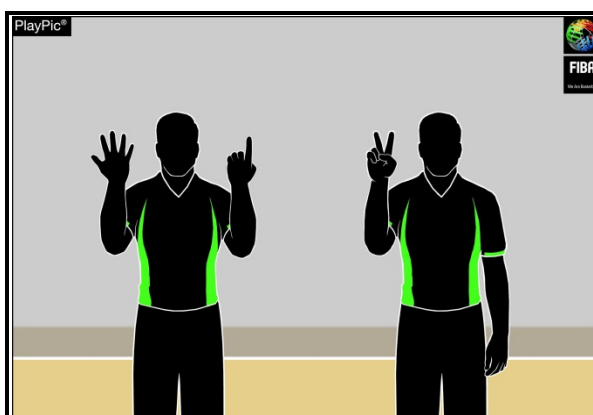
No. 24



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

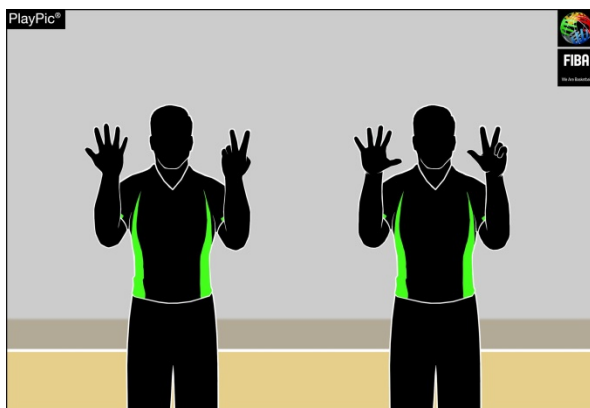


Сначала показ закрытой ладонью
цифры 4 для десятков – затем показ
открытой ладонью цифры 0 для
единиц



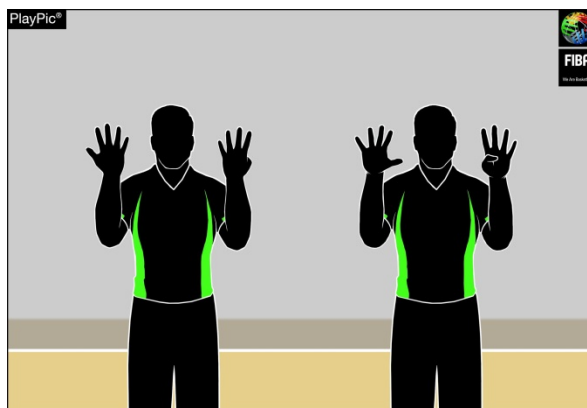
Сначала показ закрытыми ладонями
цифры 6 для десятков – затем показ
открытой ладонью цифры 2 для
единиц

№ 78



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

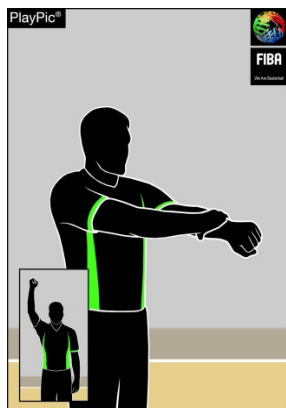
№ 99



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

Типы фолов:

ЗАДЕРЖКА



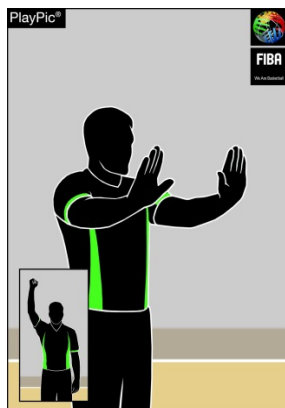
Захват запястья
вниз

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



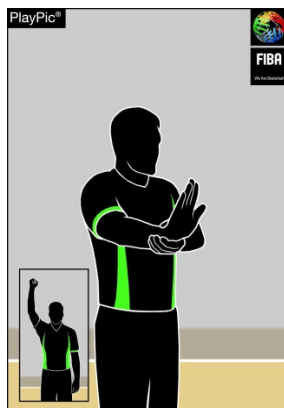
Обе руки на
бедрах

ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА



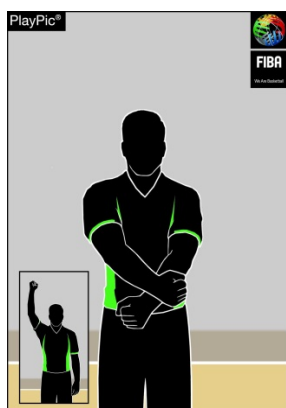
Имитация толчка

ЗАДЕРЖКА РУКАМИ



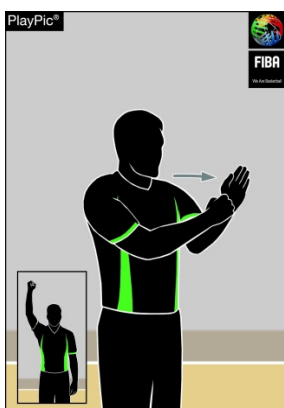
Захват ладони и
движение вперед

НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК



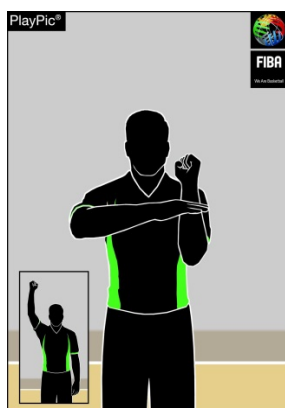
Удар по запястью

СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ



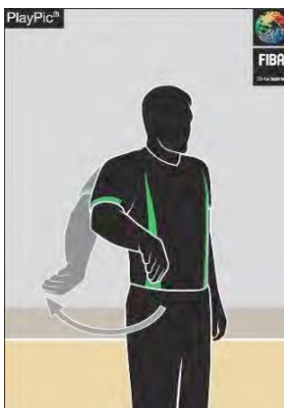
Удар кулаком в
открытую ладонь

НЕПРАВИЛЬНЫЙ КОНТАКТ В РУКУ



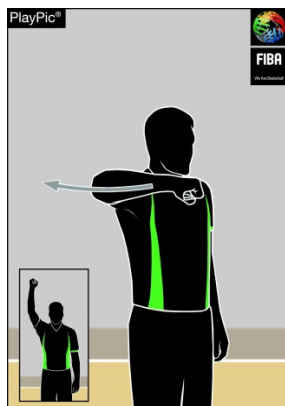
Удар кистью по
другому
предплечью

ЗАХВАТ



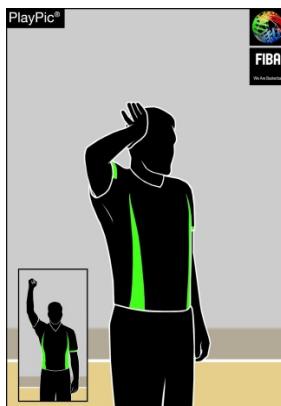
Движение
предплечьем
назад

ЧРЕЗМЕРНОЕ
РАЗМАХИВАНИЕ ЛОКТЕМ



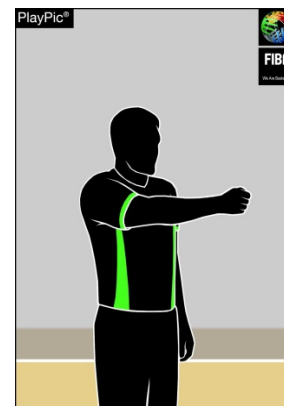
Движение локтем в сторону

УДАР ПО ГОЛОВЕ



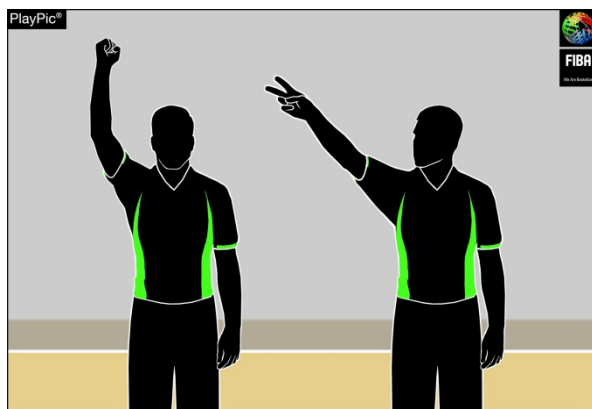
Имитация контакта с головой

ФОЛ КОМАНДЫ,
КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ
МЯЧ



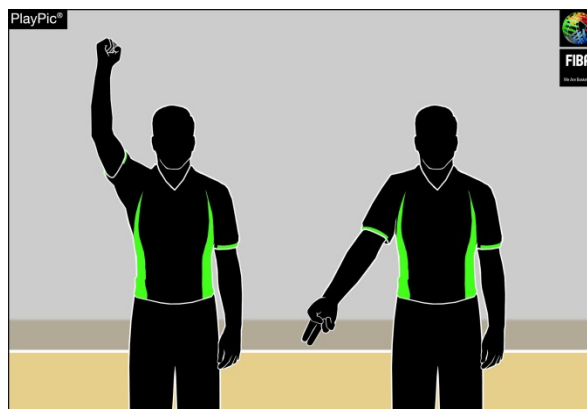
Указание кулаком в направлении корзины провинившейся команды

ФОЛ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



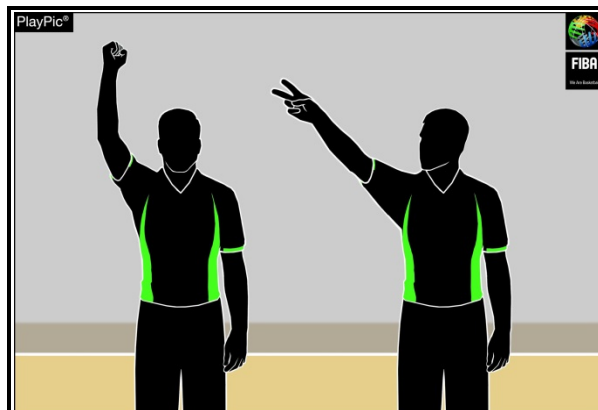
Одна рука сжата в кулак с последующим указанием количества штрафных бросков

ФОЛ НЕ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



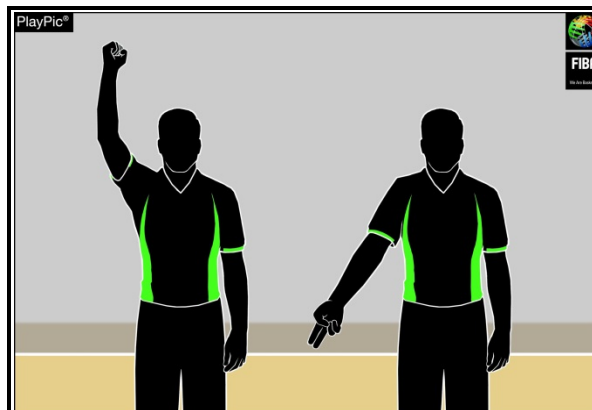
Одна рука сжата в кулак с последующим указанием на пол

ФОЛ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА

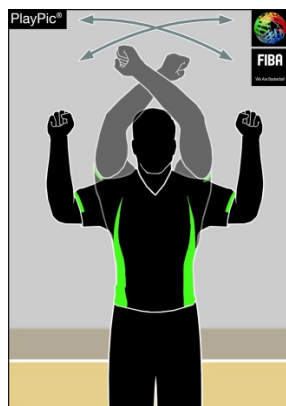


Одна рука сжата в кулак с последующим указанием количества

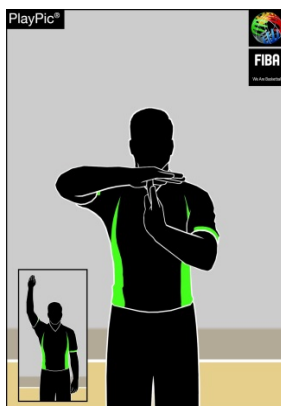
ФОЛ НЕ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



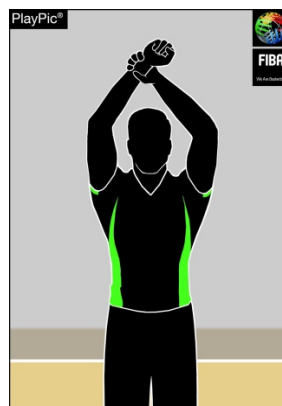
Одна рука сжата в кулак с последующим указанием на пол

Особые фолы:
ОБОЮДНЫЙ ФОЛ


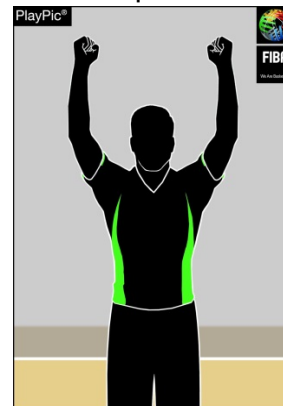
Движение скрещенными кулаками над головой

ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ


Ладони образуют букву 'Т'

НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ


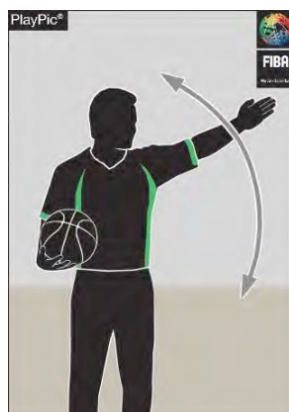
Перехват запястья наверху

ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ ФОЛ


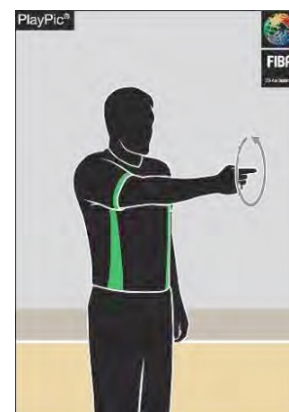
Обе руки вверх, сжатые в кулаки

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:

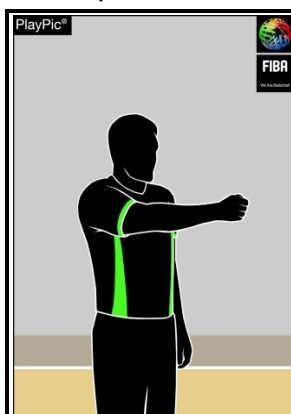
Показ перед секретарским столом:

ПОСЛЕ ФОЛА
БЕЗ
ШТРАФНОГО (-
ЫХ) БРОСКА(-



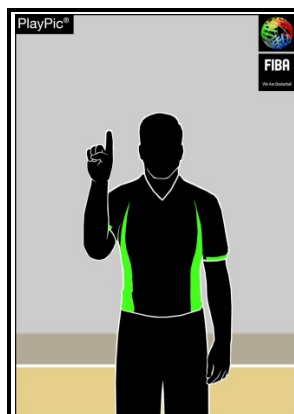
Указание
направления
вбрасывания,
рука параллельно
боковой линии

ПОСЛЕ ФОЛА
КОМАНДЫ,
КОНТРОЛИРУЮ-
ЩЕЙ МЯЧ



Указание кулаком
направления
вбрасывания,
рука параллельно
боковой линии

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



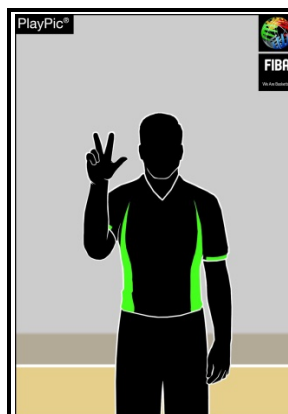
1 палец вверх

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



2 пальца вверх

3 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



3 пальца вверх

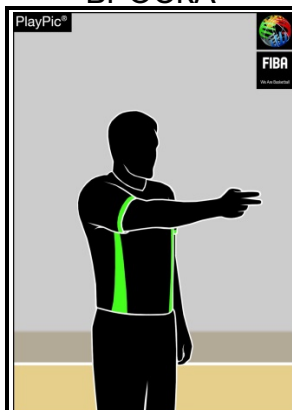
Проведение штрафных бросков – Активный судья (Ведущий):

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



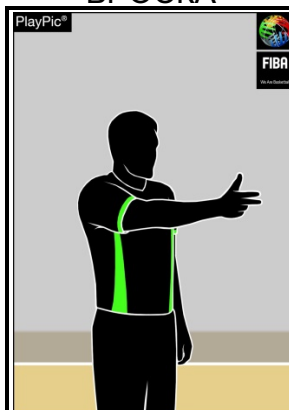
1 палец
горизонтально

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



2 пальца
горизонтально

3 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



3 пальца
горизонтально

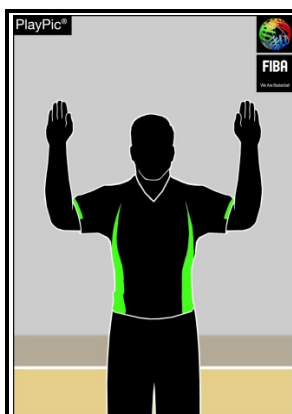
Проведение штрафных бросков – Пассивный судья (Ведомый в двойной механике и Центральный в тройной):

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.

Термин	Оригинал	Сокр.	Значение
45° (Сорок пять градусов)	45° (Forty five degrees)	45°	Относится к предпочтительному углу положения судьи, особенно в позиции Ведущего и Ведомого, а в некоторых случаях также Центрального. Судьи в позициях L и T обычно стоят лицом к корзине и сохраняют угол 45° для того, чтобы держать как можно больше игроков в поле своего зрения. Базовое положение Центрального – в основном спиной параллельно к боковой линии, но, как правило, адаптирует позицию примерно к 45° при проходах со слабой стороны.
Процесс броска	Act of Shooting	AOS	Процесс броска при броске: - Начинается, когда игрок, по мнению судьи, начинает движение мячом вверх по направлению к корзине соперников. - Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока, или если начинается совершенно новый процесс броска и в случае, если игрок выполнял бросок в прыжке – обе ноги приземлились на игровую площадку. Процесс броска при непрерывном движении при проходе к корзине и других бросках в движении: - Начинается, когда мяч оказывается в руке(-ах) игрока после завершения ведения или ловле мяч в воздухе, и игрок начинает, по мнению судьи, бросковое движение, предшествующее выпуску мяча. - Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока, или если начат совершенно новый процесс броска, и в случае, если игрок выполнял бросок в прыжке – обе ноги приземлились на игровую площадку.
Область действия	Action Area	AA	Область действия может включать игроков с мячом или без него. Знание множества игровых ситуаций (пик-н-роллы, заслоны, пост-апы, подборы) поможет судьям определить области

			действий в их первичной зоне ответственности или при продлении и расширении охвата.
Активное мышление	Active Mindset	AMI	Судейство – это не только всегда быть наготове. Хорошие судьи постоянно анализируют движения и действия игроков с целью выбрать позицию, чтобы увидеть неправильные действия. Ищите причины, чтобы дать свисток.
Активный судья	Active Referee	AR	Судья, передающий мяч игроку, выполняющему штрафной бросок или вбрасывание, или проводящий спорный бросок для начала игры.
Поочередное владение	Alternating Possession	AP	Поочередное владение – способ заставить мяч стать живым с помощью вбрасывания вместо спорного броска.
Стрелка поочередного владения	Alternating Possession Arrow	APR	Команда, имеющая право на вбрасывание в результате поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной к корзине соперников. Направление стрелки поочередного владения должно быть немедленно изменено, когда заканчивается вбрасывание в результате поочередного владения.
Угол (углы)	Angle(s)	-	Рабочие углы – это попытка обеспечить поле зрения, когда судья может видеть между игроками для того, чтобы сохранить обзор областей с наиболее вероятным контактом.
Предвидеть (свисток)	Anticipate (call)	AC	Описывает ситуацию, когда судья предвосхищает, что произойдет определенное событие и дает свисток до того, как на самом деле увидит иотреагирует на это событие. Обычно это относится к случаям, когда судья допускает ошибку, потому что то, что он предполагал, на самом деле не произошло.
Предвидеть (действие)	Anticipate (play)	APL	Описывает ситуацию, когда судья способен читать игровое действие и предугадать следующие движения, вследствие чего правильно заранее адаптировать позицию/угол для охвата предстоящей игровой ситуации.

Помощник секретаря	Assistant Scorer	ASC	Помощник секретаря должен управлять табло и помогать секретарю. В случае расхождений между табло и протоколом и невозможности установить истину, протокол должен иметь приоритет, а показания на табло должны быть исправлены соответствующим образом.
В распоряжении (мяч)	At the Disposal (Ball)	BATD	Когда судья передает мяч игроку, выполняющему вбрасывание или штрафной бросок, или помещает мяч в распоряжение игрока.
Утвержденные жесты	Authorised Signals	-	Утвержденные жесты – жесты, демонстрируемые судьями для официальной коммуникации с игроками или скамейкой, предусмотренные Правилами баскетбола ФИБА.
Щит	Backboard	BB	Деревянный или стеклянный прямоугольник, на котором установлено кольцо. Официальные размеры – 1,8м ширина и 1,05м высота. Кольцо находится в центре щита в 15 см от его основания.
Тыловая зона	Backcourt	BC	Тыловая зона команды включает в себя собственную корзину, наружную часть щита и часть игровой площадки, ограниченную лицевой линией за собственной корзиной, боковыми линиями и центральной линией.
Нарушение правила «Зона»	Backcourt Violation	BCV	Когда нападающий с мячом в своей передовой зоне возвращает мяч в тыловую зону, где его первым касается он сам или его партнер по команде. Также называется «over and back».
Сторона мяча	Ball Side	BS	Относится к положению мяча. Если разделить игровую площадку воображаемой линией от корзины до корзины, сторона, на которой находится мяч, называется стороной мяча.
Помеха мячу	Basket Interference	BI	Помеха мячу происходит, когда: 1 После броска с игры или последнего штрафного броска игрок касается корзины или щита

			в тот момент, когда мяч находится в контакте с кольцом. 2 После штрафного броска, за которым последует(-ют) дополнительный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки), игрок касается мяча, корзины или щита в тот момент, когда все еще сохраняется возможность попадания мяча в корзину. 3 Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча. 4 Защитник касается мяча или корзины в тот момент, когда мяч находится внутри корзины, тем самым препятствуя прохождению мяча через корзину. 5 Игрок вызывает вибрацию или захватывает корзину таким образом, что, по мнению судьи, это помешало попаданию мяча либо привело к попаданию мяча в корзину. 6 Игрок захватывает корзину и играет в мяч.
Контроль скамейки	Bench Control	-	Судьи обеспечивают то, что игроки и тренеры, сидящие на скамейке, не нарушают правила спортивного соперничества.
Блокировка	Blocking	BL	Блокировка – это неправильный персональный контакт, который ограничивает продвижение соперника с мячом или без него.
Бонус	Bonus	-	Предоставление 2 штрафных бросков игроку, на котором совершен фол, когда команда соперников достигла лимита четырех командных фолов в четверти.
Ограничивающие линии	Boundary Lines	-	Игровая площадка должна быть ограничена соответствующими линиями, состоящими из лицевых и боковых линий. Эти линии не являются частью игровой площадки.
Баззер	Buzzer	-	Сигнал с секретарского стола, используемый для сообщения о заменах, тайм-аутах, дисквалификациях и окончаниях четвертей. Также может быть

			использован судьями-секретарями для того, чтобы позвать судью для пояснения в случае недопонимания решения.
Отмена попадания	Cancel the Score (basket)	-	Жест судьи, сигнализирующий о том, что попадание не засчитывается, т.е. когда игрок сталкивается с соперником до того, как мяч покинул руки бросающего – судья отменяет попадание, показывая секретарскому столу, что попадание не засчитывается.
Капитан	Captain	CAP	Капитан (кап.) – игрок, назначенный главным тренером представлять свою команду на игровой площадке. Капитан может обращаться в уважительной форме к судьям во время игры для получения информации, однако, только когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.
Центральный (судья)	Center (Referee)	C	Центральный судья (ЗРО) – судья, находящийся на противоположной стороне передовой зоны от Ведущего судьи (обычно на противоположной стороне от мяча) на продолжении линии штрафного броска (базовая позиция). В зависимости от местонахождения мяча, Центральный может быть на любой стороне передовой зоны.
Центральная линия	Centre Line	-	Линия, обозначающая середину площадки.
Столкновение	Charge (Charging)	CH	Столкновение – неправильный персональный контакт с мячом или без него, толчком или движением в тело соперника.
Клоуз даун	Close Down	CD	Позиция Ведущего, куда он должен переместиться перед тем, как начать ротацию.
Закрытый угол	Closed Angle	CA	Закрытый обзор или позиция на одной линии с областью действия в первичной/вторичной зоне ответственности.
Комиссар	Comissioner	COM	Комиссар должен сидеть между секретарем и секундометристом. Его основными обязанностями во время игры являются наблюдение за работой судей-секретарей и оказание

			помощи Старшему судье и судье(-ям) в нормальном проведении игры.
Последовательность	Consistency	-	Судья, который интерпретирует игровые ситуации одинаково в течение всей игры, называется последовательным.
Фол контакта	Contact Foul	-	Персональный фол вследствие того, что игрок неправильно касается другого игрока, ставя того в невыгодное положение.
Контроль мяча	Control of the Ball	COB	Команда называется контролирующей мяч, когда игрок этой команды первым установил владение в площадке или когда мяч оказался в его распоряжении для вбрасывания. Контроль распространяется до того, как выполнен бросок, звучит свисток, или игрок противоположной команды устанавливает контроль. Игрок контролирует мяч, когда он держит живой мяч в руках или ведет его, или когда мяч находится в его распоряжении для вбрасывания или штрафного броска.
Исправляемые ошибки	Correctable Errors	CE	Судьи могут исправить ошибку в том случае, если правило было проигнорировано из-за невнимательности только в следующих ситуациях: 1 Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов). 2 Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов). 3 Ошибочное засчитывание или отмена очка(-ов) судьями. 4 Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку.
Охват	Coverage	CG	Обзор игры двумя/тремя судьями, хороший охват означает, что судьи держат в поле зрения всех игроков как с мячом, так и без него.
Старший судья	Crew Chief	CC	Старший судья (CC) обычно более возрастной и/или опытный из двоих/троих судей. Обязанности Старшего судьи такие же, как и у

			остальных, за исключением того, что он: 1. Иницирует начало игры и каждой четверти. 2. Проверяет и утверждает все оборудование, которое будет использоваться в игре. 3. Имеет полномочия на принятие окончательного решения по любой ситуации, не оговоренной в правилах.
Скрестный шаг	Cross step	CS	Когда игрок начинает продвижение в одном направлении, судья делает шаги в противоположном. Данная адаптация позиции может использоваться во всех позициях – Ведомый, Ведущий, Центральный.
Цилиндр (принцип)	Cylinder (principle)	CP	Воображаемое вертикальное продолжение игрока. Игроки имеют право занять место на полу и также цилиндр над ним (т.е. они могут выпрыгнуть вертикально вверх, не потеряв свою позицию).
Мертвый мяч	Dead Ball	DB	Мяч становится мертвым, когда: 1. Заброшен любой мяч с игры или со штрафного броска. 2. Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой. 3. Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(-ют): 3.1. Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки). 3.2. Дальнейшее наказание (штрафной(-ые) бросок(-ки) и/или владение). 4. Звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма. 5. Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч.
Судейство при мертвом мяче	Dead Ball Officiating	DBO	Относится к любым действиям, которые происходят после того, как судья дал свисток и до того, как мяч снова стал живым. Судейство при мертвом мяче является, в основном, предупредительным и требует, чтобы остальные неактивные судьи

			работали во время периода мертвого мяча.
Дисквалификация	Disqualification	DQ	Дисквалифицирующий фол – любое вопиющее неспортивное действие игрока или лиц на скамейке команды.
Двойное ведение	Double Dribble	DD	Это неправильное ведение, когда игрок прекращает вести мяч, позволяя ему коснуться обеих рук или задержаться на руке, а затем начинает ведение заново.
Обоюдный фол	Double Foul	DOF	Обоюдный фол – это ситуация, в которой 2 соперника совершают персональные или неспортивные/дисквалифицирующие фолы друг против друга приблизительно в одно и то же время. Чтобы рассматривать 2 фолы как обоюдный фол, должны применяться следующие условия: • Оба фолы являются фолами игрока. • Оба фолы включают физический контакт. • Оба фолы происходят между 2 соперниками, которые фолят друг на друге. • Оба фолы либо персональные, либо любая комбинация неспортивных и дисквалифицирующих фолов
Двойной свисток	Double Whistle	DW	Когда двое судей одновременно дают свисток.
Ведение	Dribble	DR	Ведение – это перемещение живого мяча, вызванное игроком, контролирующим его, который бросает, отбивает или катит мяч по полу.
Двойной охват	Dual Coverage	DUCE	Зона ответственности и действий, в которой двое судей имеют перекрывающиеся зоны первичной ответственности в одной и той же области или ситуации.
Край игровой ситуации	Edge of the Play	EPL	В позиции Ведущего крайне важно адаптировать положение относительно мяча и игроков вне ограниченной зоны, чтобы сохранять их в поле своего зрения и иметь открытый обзор. Находясь с краю игровой ситуации, судья обычно

			способен видеть больше игроков и лучше предвидеть следующую игровую ситуацию. Эта позиция связана с термином «Угол 45°».
Нарушение правила (восьми) секунд	8 Eight Seconds Violation	(8) 8S	Когда команда устанавливает новый контроль над мячом в своей тыловой зоне, у нее есть восемь секунд, чтобы перевести мяч за центральную линию.
Удаление	Ejection	-	Когда судья требует у игрока покинуть площадку за дисквалифицирующий фол или за второй технический или неспортивный фол этого же игрока.
Игра локтем	Elbowing	ELW	Любой удар или контакт локтем, который подразумевает фол. Также – действие, заключающееся в чрезмерном размахивании локтями нападающим с мячом (без контакта).
Окончание игры	End Of the Game	EOG	Окончание игры
Окончание четверти	End Of the Quarter	EOQ	Окончание четверти
Лицевая линия	Endline (Baseline)	-	Ограничивающие линии, размеченные на обоих концах игровой площадки. Линия считается аутом. В американском баскетболе используется термин “baseline”.
Расширенный охват (extended coverage)	Extended Coverage	EXCE	На высшем уровне судейства судья должен быть способен расширить зону охвата на две различные игровые ситуации одновременно.
Имитация (баскетбол)	Fake (Basketball)	-	Обычно атакующий маневр, когда нападающий игрок имитирует движение в одну сторону, чтобы направить туда защитника, а затем попытаться пройти защитника в другом направлении.
Имитация (судейство)	Fake (Refereeing)	FK	Имитация (судейство) – это любое действие, в котором игрок делает вид, что на нем совершен фол или делает театральное преувеличенное движение для создания впечатления фولا на себе, тем самым получая незаслуженное преимущество. Примеры имитаций: падение назад, падение вниз, движение назад головой и т.д., симулирующие контакт соперника, которого на самом деле

			либо не произошло, либо он был незначительный (см. «Флоп»).
Придуманный свисток (фантомный свисток)	Fantasy Call (Phantom Call)	FAC	Описывает ситуацию, когда судья дает свисток на фол, а на самом деле даже не было контакта (проблема с самодисциплиной / «не вижу – не свищу»). Отличается от незначительного контакта, ошибочно зафиксированного как фол (проблема с критериями).
Быстрый отрыв	Fast Break	FB	Быстрое изменение направления атаки, когда защищающаяся команда получает владение мячом после перехвата, подбора, нарушения или пропущенного мяча и быстро атакует на противоположном конце площадки, пытаясь получить численное или позиционное преимущество над соперниками и выполнить в результате бросок с большой вероятностью попадания.
Чувство игры	Feel for the Game	-	Способность судьи чувствовать, что происходит на площадке: повышается ли градус накала, высоки ли скорости, не происходит ли слишком много контактов и т.д. Судья с хорошим чувством игры имеет лучшую возможность обеспечивать контроль над игрой.
Драка	Fighting	FGT	Драка – физическое воздействие между 2 или более соперниками (игроками и/или лицами на скамейках команд).
Пять (5) фолов	Five (5) Fouls	5F	Игрок, совершивший 5 фолов, должен быть проинформирован судьей, немедленно покинуть игру и быть заменен в течение 30 секунд.
Нарушение пяти (5) секунд	Five (5) Seconds Violation	5S	Как только игрок получил в свое распоряжение мяч для выполнения вбрасывания или штрафного броска, он должен выпустить его в течение 5 секунд. Также плотноопаемый игрок, контролирующий мяч, должен в течение 5 секунд отдать передачу, выполнить бросок или начать ведение – не сделав этого, игрок совершает нарушение. Плотноопаемый игрок, ведущий мяч, не подпадает под правило 5 секунд.

Вопиющий фол	Flagrant Foul	FF	Может быть персональным или техническим фолом. Это всегда неспортивное поведение и может быть умышленным или неумышленным. Персональный фол включает в себя агрессивный или жесткий контакт, например, удар кулаком или локтем, удар ногой, коленом, перемещение под игроком, находящимся в воздухе, приседание или выставление бедра таким образом, что это может вызвать серьезную травму соперника. В случае фولا без контакта – включает в себя чрезмерное и иногда продолжительное непристойное и/или оскорбительное поведение.
Флоп (судейство)	Flop (Refereeing)	FL	Любая имитация, симуляция или преувеличенное действие игрока с мячом или без мяча – падение назад, вниз, запрокидывание головы и т.д. – имитация контакта соперника в неестественном виде вообще без контакта или с незначительным контактом.
Нарушение «игра (удар) ногой»	Foot (Kick) Violation	FVI	Игрок не должен бежать с мячом, умышленно бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или бить по мячу кулаком. Однако, случайный контакт или касание мяча любой частью ноги не является нарушением (Умышленная игра ногой).
Фол	Foul	-	Фол – несоблюдение правил вследствие неправильного персонального контакта с соперником и/или неспортивного поведения.
Ограниченная зона	Foul Lane	-	Ограниченная область на обоих концах площадки, выделенная штрафной линией, линиями фолов и лицевыми линиями. Также называется «краска», «key» и «paint»
Фол не в процессе броска	Foul not in Act of shooting	FNAOS	Когда защитник совершает неправильный контакт и фол зафиксирован, но не в процессе броска (также применяется термин «Фол на полу» - «Foul on floor»).

Фол в процессе броска	Fouled in Act of Shooting (AOS)	FAOS	Когда защитник совершает неправильный контакт на игроке, выполняющем бросок или во время продолженного движения.
Продолжение линии штрафного броска	Free Throw Line Extended	FTEX	Воображаемая линия, представляющая собой продолжение линии штрафного броска через всю ширину площадки. Большинство тренеров используют ее для разработки указаний по действиям в защите. Когда мяч находится выше воображаемой линии, применяются одни принципы, когда ниже – другие. Также используется как отправная точка для координации действий нападающих. Является базовой (установочной) позицией на площадке для Центрального.
Штрафной(-ые) бросок(-ки)	Free Throw(s)	FT	Штрафной бросок – возможность, предоставляемая игроку набрать 1 очко без помех с позиции за линией штрафного броска и внутри полукруга.
Свобода передвижения	Freedom of Movement	FOM	Важнейший также и в Правилах термин, обозначающий возможность игрока перемещаться с одного места на площадке на другое без неправомерных препятствий. Если контакт, вызванный игроком, любым образом ограничивает свободу перемещения соперника, такой контакт является фолом.
Застыть	Freeze	-	В случае одновременных свистков судья, который чувствует, что находится в выгодной позиции для того, чтобы дать свисток (обычно судья, находящийся дальше от инцидента), должен немедленно остановиться и оставаться неподвижным (застыть) для того, чтобы дать своему партнеру переместиться к инциденту и начать управлять ситуацией.
Передовая зона	Frontcourt	FC	Передовая зона команды состоит из корзины соперников, лицевой части щита и части игровой площадки, ограниченной лицевой линией за корзиной соперников, боковыми линиями и внутренним краем

			центральной линии, ближайшей к корзине соперников.
Контроль игры	Game Control	GC	О судье говорят, что он контролирует игру, когда она протекает гладко, по правилам, как и предполагается, а правила спортивного соперничества выполняются строго, но справедливо. Контроль игры отличается от управления игрой.
Течение игры	Game Flow	GF	Скорость или темп, с которой проходит игра. Определяется участвующими командами, судьи должны стараться как можно реже останавливать течение игры.
Спасение игры	Game Saver	GS	Важное и правильное решение, принятое судьей независимо от его позиции или зоны ответственности в конце игры, которое являлось ключевым для защиты честности игры (фактически «спасение игры»). Если бы данное решение не было принято, могла сложиться ситуация, что команда, заслужившая победу, ее бы не одержала.
Оказание помощи	Giving Help	GH	Судья, оказывающий помощь вне своей первичной зоны ответственности и дающий верный свисток после предоставления возможности партнеру дать данный свисток в своей первичной зоне ответственности.
Попадание (с игры)	Goal (Field Goal)	FG	Попадание засчитывается, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или проходит через нее. Мяч считается находящимся внутри корзины, если даже незначительная его часть находится внутри и ниже уровня кольца
Помеха попаданию	Goaltending	GT	Помеха попаданию происходит при броске и с игры, когда игрок касается мяча, полностью находящегося выше уровня кольца и: • На нисходящей траектории его полета к корзине или • После касания им щита.
Неправильная игра руками	Hand Checking	HC	Неправильная игра кистями или выставленными руками происходит, когда обороняющийся игрок

			находится в защитной стойке, а его кисти или руки располагаются на сопернике с мячом или без мяча и остаются в контакте для сдерживания продвижения соперника.
Спорный мяч	Held Ball	HB	Спорный мяч происходит, когда один или более игроков соперничающих команд располагают одну или обе руки на мяче так крепко, что ни один из них не может установить контроль над мячом без чрезмерно грубых действий.
Сторона помощи	Help Side	HSB	Половина передовой зоны напротив той, где находится мяч (берется от воображаемой линии, проведенной от кольца через вершину ограниченной зоны к середине центрального круга).
Задержка	Holding	HOL	Задержка – это неправильный персональный контакт с соперником, который ограничивает свободу его перемещения. Данный контакт (задержка) может происходить с любой частью тела.
Захват	Hooking	HOK	Когда нападающий захватывает или заплетает руку или локоть защитника с целью не дать ему правильно играть в защите.
Неправильное ведение	Illegal Dribble	IDR	Нарушение, совершенное игроком, ведущим мяч, при проносе мяча или двойном ведении.
Неправильное использование рук	Illegal Use of Hands	IUH	Неправильное использование рук для ограничения продвижения соперника. Обычно этот фол совершается на ведущем мяч игроке и заключается в ударе по рукам при попытке выбить мяч.
Образ судьи	Image of the Referee	IOR	Как судья воспринимается другими людьми. Например, если судья выглядит неряшливо, образ, создаваемый им, настраивает игроков и тренеров на то, что он и судить будет небрежно. Лучший образ судьи – «Сильный, Решительный и Доступный для общения»

Индивидуальная судейская техника	Individual Officiating Techniques	IOT	Технические аспекты индивидуального судейства – как оценивать игровую ситуацию, используя соответствующую технику, такую как «Дистанция и неподвижность», «Судейство защиты», «Активное мышление», «Оставаться с игровой ситуацией», «Адаптация позиции для сохранения открытого угла обзора» и т.д.
Нарушение	Infraction	-	Буквально – любое нарушение – это несоблюдение правил, т.е. фолы (технические и фолы контакта) и нарушения. Однако, обычно этот термин относится только к нарушениям (т.е. три секунды, пробежка и т.д.).
Изнутри-Наружу (угол)	Inside-Out (Angle)	IN-O	В основном относится к Ведущему судье, который может не быть с краю игровой ситуации, а смотреть изнутри наружу вместо того, чтобы судить под углом 45° и держать как можно больше игроков в поле своего зрения.
Система немедленного видеоповтора	Instant Replay System	IRS	Относится к системе видеоповтора, которая может быть использована в определенных игровых ситуациях. Просмотр IRS производится судьями. Если свисток и решение судей является предметом просмотра IRS, первоначальное решение должно быть продемонстрировано судьями на игровой площадке. После просмотра IRS первоначальное решение судей может быть изменено, только если просмотр IRS предоставляет четкое и убедительное доказательство для изменения.
Интерпретация правил	Interpretation of the Rules	-	Для хорошего судейства необходимо, чтобы судья не применял правила буквально (т.е. контакт не разрешен), а наоборот, оценивал каждую ситуацию с точки зрения влияния на игру, т.е. интерпретировал правила в соответствии с их духом и целью.
Перерыв (в игре)	Interval (of Play)	IOP	В игре должны быть следующие перерывы:

			• продолжительностью 20 минут до времени начала игры, указанного в расписании, • продолжительностью 2 минуты между первой и второй четвертями (первая половина), между третьей и четвертой четвертями (вторая половина), и перед каждым овертаймом, • продолжительностью 15 минут между половинами игры. Во время перерывов в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.
Тычок (неправильная игра руками)	Jab (hand-checking)	JAB	Повторяющееся касание или тычок соперника с мячом или без него является фолом, поскольку может привести к грубой игре.
Усмотрение	Judgement	-	Способность судьи оценивать каждую ситуацию с момента ее возникновения и принимать решение в зависимости от наличия или отсутствия влияния на игру, и действовать соответствующе ситуации.
Спорный бросок (ситуация)	Jump Ball (Situation)	JB	Спорный бросок происходит, когда судья подбрасывает мяч в центральном круге между любыми 2 соперниками в начале первой четверти. Также относится к «Ситуации спорного броска».
Последний бросок	Last Shot	LS	Относится к ситуации, когда команда устанавливает новый командный контроль над мячом, и игровые часы показывают 24.0 секунды или менее, означая возможность завершения четверти во время этого командного владения.
Последние 2 минуты игры	Last 2 minutes of the game	L2M	Относится к последним 2 минутам четвертой четверти и овертайма.
Ведущий (судья)	Lead (Referee)	L	Ведущий (2PO/3PO) – судья, который встречает атаку, и чья зона ответственности включает в себя охват ситуаций вдоль лицевой линии в передовой зоне атакующей команды.

Правильная защитная стойка	Legal Guarding Position	LGP	Защитник находится в правильной изначальной защитной стойке, когда: • находится лицом к своему сопернику • обе его ноги находятся на полу
Места для борьбы за подбор	Line Up	-	Во время штрафного броска игроки занимают места для борьбы за подбор с обеих сторон от бросающего игрока
Живой мяч	Live Ball	LB	Мяч становится живым, когда: 1. Во время спорного броска мяч покидает руку(-и) судьи при подбросе. 2. Во время штрафного броска мяч оказывается в расположении игрока, выполняющего штрафной бросок. 3. Во время вбрасывания мяч оказывается в расположении игрока, выполняющего вбрасывание.
Свободный мяч	Loose Ball	LOB	Когда мяч не контролируется ни одним из игроков, а катится или скачет по площадке, и игроки обеих команд пытаются установить над ним контроль. Также применяется в ситуациях подбора. Командный контроль не меняется до тех пор, пока соперники не установят контроль над мячом, означая, например, что может произойти нарушение времени для броска в тот момент, когда мяч свободный.
Искусственный (бросок)	Manufactured (Shot)	MS	Происходит тогда, когда игрок не находился в процессе броска в момент неправильного контакта, но после этого контакта начинает процесс броска в надежде, что будут предоставлены штрафные броски
Незначительный контакт	Marginal Contact	MC	Несмотря на то, что баскетбол – бесконтактный вид спорта, невозможно игрокам перемещаться по площадке, не касаясь друг друга. Если контакт влияет на игру, то должен быть зафиксирован фол. Другие контакты, не оказывающие влияние на игру, считаются незначительными и

			несущественными, и должны быть проигнорированы
Механики	Mechanics	MEC	Технические аспекты судейства, т.е. как судьи перемещаются, охватывают зоны, демонстрируют жесты, проводят штрафные броски, ситуации спорного броска, вбрасывания и т.д.
Медиа тайм-аут(ы)	Media Time-Out(s)	MTO	Организаторы соревнований могут принять решение, должны ли использоваться медиа тайм-ауты, и, если должны, какой продолжительности (т.е. 60, 75, 90 или 100 секунд)
Нет свистка	No-Call	NC	Одно из лучших решений судьи, который может воздерживаться от свистка, когда он считает, что возможный фол или нарушение не противоречит цели и духу правил.
Неактивный судья	Non-Active Referee	NAR	Судья, который не проводит штрафной бросок или вбрасывание, или не подбрасывает мяч во время спорного броска в начале игры.
Очевидный момент	Obvious Play	OP	Ситуация, которая очевидна для большинства участников игры, включая судей, тренеров, игроков и зрителей. Судьи должны быть на 100% правильны в таких ситуациях, не имея права на ошибку.
Без мяча	Off the Ball	OFB	Затрагивает все аспекты игровых ситуаций, в которые не вовлечен игрок с мячом и ближайшие к нему игроки.
Сторона нападения	Offensive End	-	Сторона площадки, которую команда атакует и где пытается попасть в корзину (передовая зона).
Официальные интерпретации правил баскетбола	Official Basketball Rules Interpretations	OBRI	Документ, опубликованный ФИБА, который включает все установленные ФИБА официальные интерпретации.
Открытый угол	Open Angle	OA	Четкий обзор игровой ситуации в первичной/вторичной зоне ответственности судьи. Никогда не меняйте позицию с открытым углом.
Противоположная сторона	Opposite Side	OPS	Относится к стороне игровой площадки, дальней от судейского стола.

Аут	Out-of-Bounds	OOB	Область вне игровой площадки – расходящаяся от нее и включающая ограничивающие линии.
Снаружи-вовнутрь (угол)	Outside-In	O-IN	Предпочтительная позиция Ведущего, который располагается под углом 45° и держит как можно больше игроков в поле своего зрения.
На ладони (мяч)	Palming (the ball)	PLM	Смотри «пронос мяча»
Передача	Pass	-	Способ перемещения мяча путем его переброса от одного игрока нападения к другому.
Отменяющая передача	Pass-Off	POFF	Ситуация, когда игрок начал AOS, и зафиксирован фол, однако игрок не продолжает бросковое движение, а заканчивает его передачей партнеру. Это считается как фол не в процессе броска.
Терпение со свистком	Patience Whistle	PW	Когда судья способен оценить всю игровую ситуацию (начало/середина/конец) перед тем, как дать свисток.
Периферическое зрение	Peripheral Vision	PV	Способность видеть широко в обе стороны, когда смотришь вперед.
Персональный фол	Personal Foul	PF	Персональный фол – это неправильный контакт игрока с соперником, независимо от того, живой мяч или мертвый.
Фантомный свисток (выдуманный свисток)	Phantom Call (Fantasy Call)	FAC	Описывает ситуацию, когда судья дает свисток на фол, а на самом деле не было даже контакта (проблема с самодисциплиной / «не вижу – не свищу»). Это отличается от незначительного контакта, который неправильно фиксируется как фол (проблемы с критериями).
Пик	Pick	SC	Заслон в нападении
Опорная нога	Pivot Foot	PF	Когда игрок владеет мячом и не ведет его, он имеет право вышагивать одной ногой при условии, что другая нога, называемая опорной, остается в том же месте на полу.
Игрок	Player	-	В течение игрового времени член команды является игроком, когда он находится на игровой площадке и имеет право играть.

Предыгровое совещание	Pre-Game Conference	PGC	Перед началом важных соревнований судьям необходимо собраться вместе для знакомства друг с другом и разговора о механике и подготовке к игре.
Предыгровой распорядок	Pre-Game Routines	-	Распорядок, которому следует судья перед началом игры. Включает в себя проверку протокола, обеспечение того, что секундометрист знает временной регламент данного конкретного соревнования и т.д.
Предупредительное судейство	Prevetative Officiating	PRO	Относится к действиям судей, предотвращающим возникновение проблем с помощью разговора с игроками и/или тренерами. Может происходить как во время живого мяча (игра в посту или на периметре), так и во время мертвого мяча.
Первичная (зона ответственности)	Primary (Coverage)	PCE	Зона ответственности и действия, которые судья всегда должен контролировать.
Выталкивание	Push-Off	PO	Когда нападающий отталкивается для того, чтобы помешать защитнику сыграть или попытаться сыграть в мяч, либо для создания большего пространства для себя.
Толчок	Pushing	PU	Толчок – неправильный персональный контакт с любой частью тела, когда игрок с силой двигает или пытается сдвинуть соперника с мячом или без него.
Быстрый свисток	Quick whistle	QW	Когда судья не способен оценить игровую ситуацию в целом перед тем, как дать свисток. Иногда быстрые свистки приводят к ненужным остановкам игры.
Подбор	Rebound	RB	При промахе, последующая борьба двух команд за контроль над мячом называется подбором (мяч отскакивает от кольца или щита). Следовательно, взять подбор означает забрать мяч после промаха.
Прямоугольник	Rectangle	RC	Относится к передовой зоне, которая делится на 6 частей для определения зон ответственности.
Реф	Ref	-	Сокращение от рефери.

Судья	Referee	Ref	В основном, используется для 2/3 судей, работающих на игре.
Судьи	Referees	-	Судьями являются старший судья и 1 или 2 судей. Им должны помогать судьи за столиком и комиссар (если присутствует).
Инструктор судей	Referee Instructor	RI	Инструктор судей – человек, имеющий хорошие знания в методиках обучения и образовании, баскетболе и судействе. ФИБА сертифицирует и обучает инструкторов судей.
Судейство защиты	Refereeing Defence	KB	При судействе игры с мячом приоритет на концентрацию внимания на неправильные действия защитника, при этом сохраняя в поле зрения нападающего с мячом.
Обычный свисток	Regular Call	RC	Нормальный свисток судьи, ответственного за игровую ситуацию (без помощи).
Кольцо	Ring	-	Металлический круглый прут корзины, через который должен пройти мяч для того, чтобы попадание было засчитано.
Ротация	Rotation	ROT	Относится к ситуациям, когда движение/местонахождение мяча заставляет Ведущего инициировать изменение позиции или «ротацию» на сторону мяча в передовой зоне. Ключом для ротации ведущего является ситуация, когда мяч перемещается на сторону Центрального (слабая сторона) и остается там. Изменение позиции Ведущего приводит к изменению позиции Центрального (на Ведомого) и Ведомого (на Центрального).
Просмотр (ограниченной зоны)	Scan (the Paint)	SPA	Когда Ведущий делает ротацию на лицевой линии, он должен просматривать возможные неправильные действия без мяча в ограниченной зоне или, если там нет игроков, следующую зону действия.
Очки/Счет	Score	FG	Заброшенный мяч с игры или штрафной бросок. Также относится к количеству набранных командами очков – счет игры 50:47.

Секретарь	Scorer	SR	Секретарь должен вести протокол в соответствии с правилами баскетбола.
Протокол	Scoresheet	SS	Официальный документ с записями событий, который ведется всю игру. Протокол учитывает нарастающий счет набранных командой очков и личные очки и фолы.
Постановка заслона	Screening	SC	Постановка заслона – попытка задержать или помешать сопернику без мяча переместиться в желаемую позицию на игровой площадке.
Вторичная (зона ответственности)	Secondary (Coverage)	SCE	Зона ответственности и действий, которую судья контролирует после того, как убедился, что его первичная зона ответственности под контролем.
Самоанализ	Self-Evaluation	SEF	Процесс оценки собственного судейства.
Продать свисток	Selling the Call	STC	Акцентирование внимания на решении за счет более громкого голоса и свистка и немного более демонстративной жестикуляции. Должно происходить только в случае спорного решения для того, чтобы оно было принято.
Полукруг (без фолов столкновений)	Semi-Circle (No-Charge)	NCSC	Области полукругов без фолов столкновений размечены на игровой площадке с целью определения особой области для оценки ситуаций блокировки/столкновения под корзиной. Линии полукругов без фолов столкновений являются их частью.
Бросок	Shot	-	Попытка забросить мяч в корзину.
Оператор таймера для броска	Shot Clock Operator	SCO	Оператор должен управлять таймером для броска в соответствии с правилами баскетбола.
Нарушение времени для броска	Shot Clock Violation	SCV	Как только команда устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке, она должна выполнить бросок в течение 24/14 секунд. Невыполнение данного требования является нарушением.
Боковые линии	Sidelines	-	Ограничивающие линии, размеченные по бокам игровой площадки.

Жесты	Signals	-	Официальная коммуникация, описанная в правилах, с помощью которой судья объясняет свое решение игрокам и секретарскому столу.
Жесты (коммуникация внутри судейской бригады)	Signals (communication among the crew)	-	Скрытые жесты, сделанные одним из судей для помощи в поддержании игры и командной работы – например, вопрос к другому судье, видел ли он последнее касание перед выходом мяча в аут. Каждая бригада может использовать свой собственный способ внутренней коммуникации.
Особые ситуации	Special Situations	SPS	В один и тот же период остановки игровых часов после несоблюдения правил могут возникнуть особые ситуации, когда совершаются дополнительные фолы.
Дух и цель правил	Spirit and Intent of the Rules	-	Правила написаны не для того, чтобы применять их буквально, а для того, чтобы не дать игрокам получить преимущество незаконными методами. Следовательно, не все контакты являются фолами – только контакт, который предоставляет незаслуженное преимущество его инициатору. Поэтому каждый момент должен быть оценен по его влиянию на игру, а не в отрыве от нее. Гибкая интерпретация правил – это то, что требуется, судейство игры по Духу и цели правил.
Стартовая пятерка	Starting Five	SF	Главный тренер должен отметить 5 игроков, которые начнут игру, не позднее, чем за 10 минут до игры.
Оставаться с эпизодом	Stay with the Play	SWP	Относится к IOT – судья не должен убирать взгляд и снижать концентрацию на эпизоде до его завершения.
Сильная сторона (Судейство/ЗПО)	Strong Side (Refereeing/3P O)	SSR	Сторона площадки, на которой находятся Ведущий и Ведомый (ЗПО)
Возможность для замены	Substitution Opportunity	SUBO	Возможность для замены появляется: Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил взаимодействие с секретарским столом.

			- Обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего штрафного броска. - Команде, в корзину которой заброшен мяч с игры в тот момент, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в каждом овертайме. Возможность для замены заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого штрафного броска.
Замена/Запасной	Substitution/ Substitute	SUB	В течение игрового времени член команды является запасным, когда не находится на игровой площадке, но имеет право играть.
Смена (судьи)	Switching (Referees)	SW	Относится к смене позиций (ролей) Ведущего, Ведомого и Центрального после демонстрации жестов секретарскому столику. Обычно данная смена включает перемещение фиксировавшего судьи на новую позицию на игровой площадке.
Сторона столика	Table side	TS	Относится к ближайшей к судейскому столику стороне площадки.
Судьи-секретари	Table Officials	TBO	Судьями-секретарями являются секретарь, помощник секретаря, секундометрист и оператор таймера для броска.
Добивание	Tap	-	Добивание происходит, когда мяч направляется рукой(-ами) по направлению к корзине соперников.
Команда / Член команды	Team / Team Member	TM	Каждая команда должна состоять из: - Не более, чем 12 членов команды, имеющих право играть, включая капитана. - Главного тренера и, по желанию, первого помощника тренера. - Максимум 7 сопровождающих членов делегации, которые могут сидеть на скамейке команды и исполнять определенные обязанности, например, менеджер, врач, физиотерапевт, статистик, переводчик и т.д.

Зоны скамеек команд	Team Bench Areas	TBA	Зоны скамеек команд размечаются вне игровой площадки и ограничиваются двумя линиями. В зоне скамейки команды должно быть 16 мест для лиц на скамейке команды, которыми являются главный тренер, первый помощник тренера, запасные, удаленные игроки и сопровождающие. Все остальные должны находиться на расстоянии не менее 2м за скамейкой команды.
Командный контроль (мяча)	Team Control (Ball)	TC	Командный контроль начинается, когда игрок этой команды контролирует живой мяч, держа его в руках или выполняя ведение, либо живой мяч находится в распоряжении этой команды. Командный контроль продолжается, когда: 1. Игрок данной команды контролирует живой мяч. 2. Игроки одной команды передают мяч друг другу. Командный контроль заканчивается, когда: 1. Соперник устанавливает контроль. 2. Мяч становится мертвым. 3. Мяч покинул руку(-и) игрока, выполняющего бросок с игры или штрафной бросок.
Фол командного контроля	Team Control Foul	TCF	Фол в нападении. Фол, совершенный игроком в тот момент, когда его команда контролировала мяч.
Командный(-е) фол(-ы)	Team Foul(s)	TFO	Командными фолами являются персональные, технические, неспортивные или дисквалифицирующие фолы, совершенные игроками. Команда подлежит наказанию за командные фолы, когда совершает 4 командных фола в четверти.
Командная работа	Teamwork	-	Нормальная работа судейской бригады по обеспечению правильного охвата и контроля игры.
Технический фол	Technical Foul	TF	Фол, зафиксированный игроку, главному тренеру, запасному или сопровождающему на скамейке

			команды за неспортивное поведение, не включающее в себя физический контакт (также известен как «Т»).
Темп	Tempo	-	Скорость, с которой проходит игра: бегают ли команды туда-сюда, в быстрый прорыв, совершают ли много потерь или наоборот, действуют продуманно и используют полное время на атаку.
Механика тройного судейства	Three Person Officiating (3)	ЗРО	Концепция судейства игры тремя арбитрами. Названия судей – Старший судья (Crew Chief, CC), Судья 1 (Umpire 1, U1) и Судья 2 (Umpire 2, U2). Все судьи во время игры работают в позициях Ведущего, Ведомого и Центрального.
3 секунды	Three seconds (3)	ЗС	Игрок не должен оставаться в ограниченной зоне соперника более 3-х секунд подряд, когда его команда контролирует живой мяч в передовой зоне и игровые часы запущены.
Вбрасывание	Throw-In	T-IN	Вбрасывание происходит, когда мяч передается на игровую площадку игроком, находящимся за ее пределами и выполняющим вбрасывание.
Время и расстояние (баскетбол)	Time & Distance (Basketball)	T&D	При защите игрока, не владеющего мячом, должны применяться факторы времени и расстояния. Защитник не может занимать позицию так близко и/или так быстро на пути перемещающегося соперника, что у того не остается достаточно времени или расстояния для того, чтобы остановиться, либо поменять направление. Расстояние прямо пропорционально скорости соперника, но не может быть меньше 1 нормального шага.
Тайм-аут (судьи)	Time-Out (Referees)	RTO	Арбитры также могут взять судейский тайм-аут, когда игрок травмирован или им необходимо посоветоваться друг с другом, игроком, судьями-секретарями или лицами на скамейках команд.
Тайм-аут (команда)	Time-Out (Team)	ТО	Тайм-аут – это перерыв в игре длительностью в одну минуту, когда тренер может обратиться к своей команде. Команда может взять два

			тайм-аута в любое время в первой половине, три во время второй половины и по одному в каждом овертайме.
Возможность для тайм-аута	Time-Out Opportunity	TOO	Возможность для предоставления тайм-аута появляется: • Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил взаимодействие с секретарским столом. • Обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего штрафного броска. • Команде, в корзину которой заброшен мяч с игры. • Возможность для предоставления тайм-аута заканчивается, когда мяч оказывается в распоряжении игрока для вбрасывания либо выполнения первого штрафного броска.
Секундометрист	Timer	TR	Секундометрист должен вести отсчет игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре в соответствии с Правилами Баскетбола.
Ведомый (судья)	Trail (Referee)	T	При двойном судействе один судья всегда встречает игру в конце площадки, а другой остается вблизи и немного позади игры для того, чтобы держать всех игроков в поле зрения. Обязанностью ведомого всегда является определение помехи мячу и засчитывание/отмена попадания.
Нарушение «пробежка»	Travelling Violation	TV	Происходит, когда игрок отрывает или перемещает опорную ногу с первоначального места на полу до того, как мяч выпущен из рук при ведении, либо делает слишком много шагов после ловли мяча при остановке, передаче или броске. Невозможно совершить пробежку при ведении мяча. Во время ведения нет ограничений по количеству шагов, которые может сделать игрок в то время, когда мяч не находится в контакте с его руками.

Тройной свисток	Triple Whistle	3W	Когда трое судей одновременно дают свисток в одной и той же игровой ситуации.
Потеря	Turnover	TOR	Когда атакующая команда теряет контроль над мячом, кроме выполнения броска – т.е. перехват, нарушение или фол в нападении.
Двойное судейства	Two (2) Person Officiating	2PO	Концепция судейства игры двумя арбитрами. Судьями являются Старший судья (Crew Chief, CC) и Судья (Umpire). Во время игры они работают в позициях Ведущего и Ведомого.
Судья (1, 2)	Umpire	U (U1, U2)	В двойной механике один из судей определен как Старший, второй – как Судья. Судья обычно более молодой и/или менее опытный арбитр. Обязанности и права Судьи такие же, как и у Старшего Судьи, с исключениями, описанными под заголовком «Старший Судья» в данном словаре. В тройной механике – Старший Судья и двое Судей (U1 и U2).
Неспортивное действие (поведение)	Unsportsmanlike Conduct (Behaviour)	UC	Неспортивное – это поведение, неподобающее честному, этичному, благородному человеку. Включает в себя обман, неуважение, унижение или критические замечания к судьям или соперникам, вульгарность (например, использование мата), не обязательно направленные на кого-либо. Наказание за несportивное поведение игрока на площадке, тренера или члена/сопровождающего команду – технический фол.
Неспортивный фол	Unsportsmanlike Foul	UF	Неспортивный фол – это контакт игрока, который, по мнению судьи, является: • Контакт с соперником, без законной попытки сыграть непосредственно в мяч в соответствии с духом и целью Правил. (C1) • Чрезмерным, жестким контактом, вызванным игроком при попытке сыграть в мяч или соперника. (C2)

			• Ненужным контактом защитника с целью остановить продвижение атакующей команды в переходе от защиты к нападению. Это применяется до тех пор, пока нападающий не начнет процесс броска. (C3) • Неправильным контактом, вызванным игроком сзади или сбоку с соперником, который продвигается по направлению к корзине соперников и нет других игроков между продвигающимся игроком, мячом и корзиной. Это применяется до тех пор, пока нападающий не начнет процесс броска. (C4) • Контакт защитника с соперником на игровой площадке, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в каждом овертайме, когда мяч находится за пределами игровой площадки для вбрасывания и все еще в руках судьи или в распоряжении игрока, выполняющего данное вбрасывание. (C5)
Видеооператор	Video Operator	VO	Видеооператор отмечает свистки судей в соревнованиях ФИБА. Основная функция – записывать данные о свистках судей при помощи компьютера и других устройств, для последующего анализа образа и статистических данных действий, зафиксированных судьями.
Нарушение	Violation	-	Нарушение – это несоблюдение правил. Наказание: Мяч должен быть предоставлен соперникам для вбрасывания с места, ближайшего к тому, где произошло нарушение, за исключением места непосредственно за щитом, если иное не указано в правилах.
Предупреждение	Warning	WAR	Относится ко всем ситуациям, когда судья принимает решение, что главный тренер или игрок должен быть предупрежден за некорректное

			действие – обычно за неподобающее поведение, задержку игры, имитацию.
Слабая сторона (Судейство)	Weak Side (Refereeing)	WSR	Сторона площадки, на которой находится Центральный (ЗРО).
Отмена попадания	Wiping the Score	-	Незасчитывание очков (обычно используется в Северной Америке).
Рабочая область	Working Area	WA	Область, в которой судья обычно осуществляет свою деятельность в каждой из позиций.