



Официальные Правила Баскетбола **2020**

Утверждены

Центральным Бюро ФИБА

Мис, Швейцария, **27 марта 2020 г.**

Действуют с 1 октября **2020 г.**





Ст. 38	Дисквалифицирующий фол.....	51
Ст. 39	Драка.....	53
ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ – ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ		55
Ст. 40	5 фолов игрока	55
Ст. 41	Командные фолы: Наказание	55
Ст. 42	Особые ситуации	55
Ст. 43	Штрафные броски	56
Ст. 44	Исправляемые ошибки	59
ПРАВИЛО ВОСЬМОЕ – СУДЬИ, СУДЬИ-СЕКРЕТАРИ, КОМИССАР: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА		62
Ст. 45	Судьи, судьи-секретари и комиссар	62
Ст. 46	Старший судья: Обязанности и права	62
Ст. 47	Судьи: Обязанности и права	63
Ст. 48	Секретарь и помощник секретаря: Обязанности	64
Ст. 49	Секундометрист: Обязанности.....	65
Ст. 50	Оператор таймера для броска: Обязанности	66
А – ЖЕСТЫ СУДЕЙ.....		69
В – ПРОТОКОЛ.....		80
С – ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА		92
D – КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД		94
Е – МЕДИА-ТАЙМ-АУТЫ.....		104
F – СИСТЕМА НЕМЕДЛЕННОГО ВИДЕОПОВТОРА (IRS)		105
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ		106

ПЕРЕЧЕНЬ РИСУНКОВ

Рис. 1	Игровая площадка	7
Рис. 2	Ограниченная зона	9
Рис. 3	Зона 2-хочковых/3-хочковых попаданий с игры.....	10
Рис. 4	Секретарский стол и стулья для замены	10
Рис. 5	Принцип цилиндра.....	41
Рис. 6	Расположение игроков во время штрафных бросков	58
Рис. 7	Жесты судей	79
Рис. 8	Протокол.....	80
Рис. 9	Заголовок протокола	81
Рис. 10	Команды в протоколе (до начала игры).....	82
Рис. 11	Команды в протоколе (после игры)	83
Рис. 12	Текущий счет.....	89
Рис. 13	Подведение итогов	90
Рис. 14	Нижняя часть протокола	91

В тексте «Официальных Правил баскетбола» все формулировки, приведенные в мужском роде (игрок, тренер, судья и т.д.), действительны и для лиц женского пола. Следует понимать, что это сделано исключительно для удобства изложения.

ПРАВИЛО ПЕРВОЕ – ИГРА

Ст. 1 Определения

1.1 Игра в баскетбол

В баскетбол играют 2 команды, в каждой из которых по 5 игроков. Цель каждой команды – забросить мяч в корзину соперников и помешать другой команде забросить его в корзину.

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

1.2 Корзина: соперников/собственная

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

1.3 Победитель игры

Команда, которая набрала большее количество игровых очков по окончании игрового времени, должна считаться победителем.



ПРАВИЛО ВТОРОЕ – ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

Ст. 2 Игровая площадка

2.1 Игровая площадка

Игровая площадка должна иметь плоскую твердую поверхность без каких-либо препятствий (Рис. 1) с размерами 28 метров в длину и 15 метров в ширину, измеренными от внутреннего края ограничивающей линии.

2.2 Тыловая зона

Тыловая зона команды состоит из собственной корзины этой команды, лицевой части щита и той части игровой площадки, которая ограничена лицевой линией за ее собственной корзиной, боковыми линиями и центральной линией.

2.3 Передовая зона

Передовая зона команды состоит из корзины соперников, лицевой части щита и той части игровой площадки, которая ограничена лицевой линией за корзиной соперников, боковыми линиями и внутренним краем центральной линии, ближайшим к корзине соперников.

2.4 Линии

Все линии должны быть нанесены одним, белым или другим контрастным цветом, иметь ширину 5 см и быть отчетливо видимыми.

2.4.1 Ограничивающая линия

Игровая площадка должна быть выделена ограничивающей линией, состоящей из лицевых и боковых линий. Эти линии не являются частями игровой площадки.

Любые препятствия, включая **главного тренера, первого помощника тренера**, запасных, удаленных игроков и сопровождающих членов делегации, сидящих на скамейке команды, должны находиться на расстоянии не менее 2 метров от игровой площадки.

2.4.2 Центральная линия, центральный круг и полукруги штрафного броска

Центральная линия должна быть размечена параллельно лицевым линиям от середины боковых линий. Она должна выступать на 0,15 м за каждую боковую линию. Центральная линия является частью тыловой зоны.

Центральный круг должен быть размечен в центре игровой площадки и иметь радиус 1,80 м, измеренный до внешнего края окружности.

Полукруги штрафного броска должны быть размечены на игровой площадке радиусами 1,80 м, измеренными до внешнего края окружности, центры которых расположены в средних точках линий штрафного броска (Рис. 2).

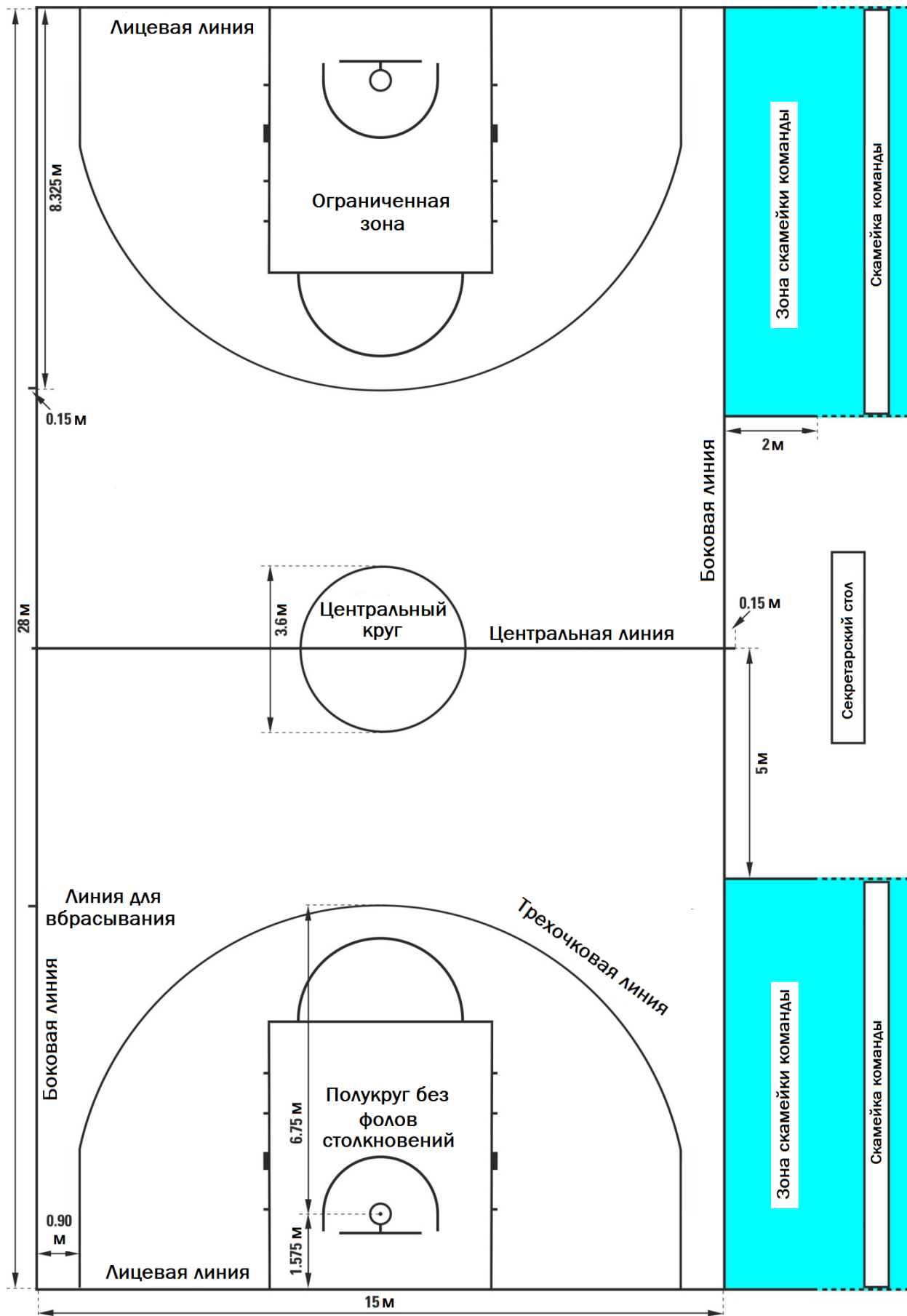


Рис. 1. Размеры игровой площадки



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

Линия штрафного броска должна быть нанесена параллельно каждой лицевой линии. Ее дальний край должен находиться на расстоянии 5,80 м от внутреннего края лицевой линии, а длина ее должна быть 3,60 м. Ее средняя точка должна находиться на воображаемой линии, соединяющей средние точки 2 лицевых линий.

Ограниченными зонами должны быть размеченные на игровой площадке прямоугольные области, ограниченные лицевыми линиями, продолжениями линий штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевых линий. Их внешние края находятся на расстоянии 2,45 м от средних точек лицевых линий и заканчиваются на внешних краях продолжений линий штрафного броска. Эти линии, за исключением лицевых линий, являются частями ограниченной зоны.

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

2.4.4 **Зона 3-хочковых попаданий с игры**

Зоной 3-хочковых попаданий с игры для команды (Рис. 1 и Рис.3) должна являться вся площадь игровой площадки, за исключением области около корзины соперников, ограниченной и включающей в себя:

- 2 параллельные линии, проведенные от лицевой линии и перпендикулярно ей, внешние края которых находятся на расстоянии 0,90 м от внутренних краев боковых линий.
- Полукруг радиусом 6,75 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины соперников до внешнего края полукруга. Расстояние от этой точки на полу до внутреннего края середины лицевой линии составляет 1,575 м. Полукруг переходит в параллельные линии.

3-хочковая линия не является частью зоны 3-хочковых попаданий с игры.

2.4.5 **Зоны скамеек команд**

Зоны скамеек команд должны быть размечены за пределами игровой площадки и ограничены 2 линиями, как на Рис. 1.

В каждой зоне скамейки команды должно быть по 16 мест для **главного тренера**, помощников тренера, запасных, удаленных игроков и сопровождающих членов делегации. Любые другие лица должны находиться на расстоянии не ближе 2 метров за скамейкой команды.

2.4.6 **Линии вбрасывания**

2 линии длиной 0,15 м должны быть размечены за пределами игровой площадки на боковой линии напротив секретарского стола, при этом

внешние края этих линий должны находиться на расстоянии 8,325 м от внутреннего края ближайшей лицевой.

2.4.7 Полуокруги без фолов столкновений

Полуокруги без фолов столкновений должны быть размечены на игровой площадке и ограничены:

- Полуокругом радиусом 1,25 м, измеренным от точки на полу непосредственно под точным центром корзины до внутреннего края полуокруга. Этот полуокруг соединяется с:
- 2 параллельными линиями, перпендикулярными лицевой линии, длиной 0,375 м, внутренние края которых находятся на расстоянии 1,25 м от точки на полу непосредственно под точным центром корзины, и заканчивающимися на расстоянии 1,20 м от внутреннего края лицевой линии.

В **полуокруги без фолов столкновений** входят воображаемые линии, соединяющие края параллельных линий непосредственно под лицевыми сторонами щитов.

Линии полуокругов являются частью **полуокругов без фолов столкновений**.

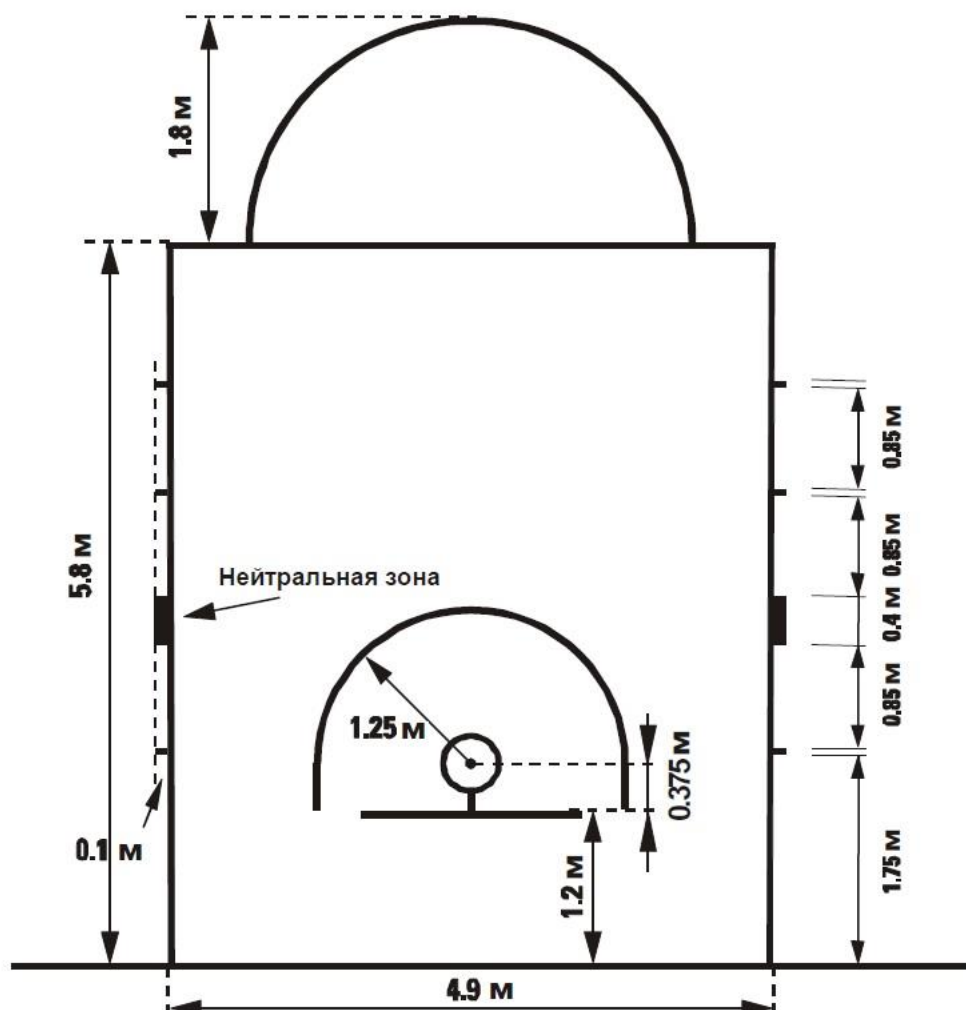


Рис. 2. Ограниченная зона

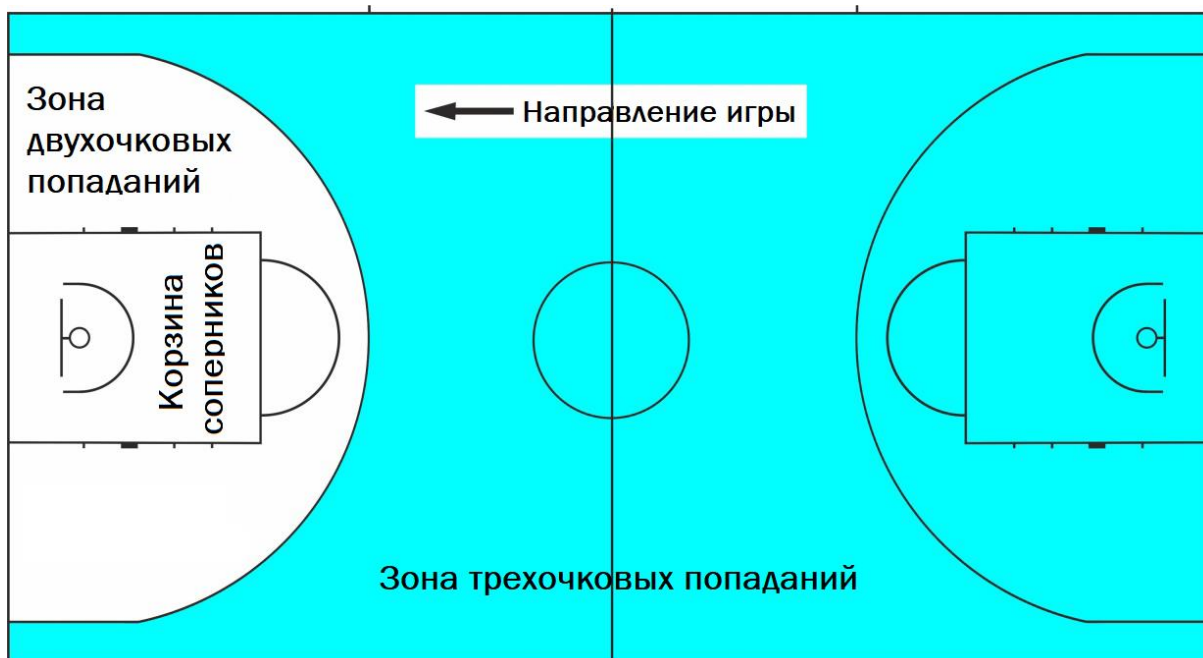


Рис. 3. Зона 2-х очковых/3-х очковых попаданий с игры

2.5 Положения секретарского стола и стульев для замены (Рис.4)

1 = Оператор таймера для броска

2 = Секундометрист

x = Стулья для замены

3 = Комиссар (если присутствует)

4 = Секретарь

5 = Помощник секретаря



Секретарский стол и его стулья должны располагаться на возвышении. Диктор и/или статистики (если присутствуют) могут сидеть с краю и/или позади секретарского стола.

Рис. 4 Секретарский стол и стулья для замены

Ст. 3 Оборудование

Должно требоваться следующее оборудование:

- Конструкции стоек, состоящих из:
 - Щитов
 - Корзин, включающих в себя кольца (с амортизаторами) и сетки
 - Опор, поддерживающих щиты, включая обивку.
- Баскетбольные мячи
- Игровые часы
- Табло
- Таймер для броска
- Секундомер или другое подходящее (видимое) устройство (не игровые часы) для отсчета времени тайм-аутов
- 2 автономных, отчетливо различающихся и громких сигнала, каждый из которых предназначен для:
 - оператора таймера для броска,
 - секундометриста.
- Протокол
- Указатели фолов игрока
- Указатели командных фолов
- Стрелка поочередного владения
- Игровое покрытие
- Игровая площадка
- Достаточное освещение.

Более подробное описание баскетбольного оборудования см. в Приложении «Баскетбольное Оборудование».



ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ – КОМАНДЫ

Ст. 4 Команды

4.1 Определение

- 4.1.1 Член команды является допущенным, когда он получил разрешение играть за команду в соответствии с регламентом организации, проводящей соревнование (включая положения, связанные с ограничением возраста).
- 4.1.2 Член команды имеет право играть, когда его фамилия была внесена в протокол перед началом игры и до тех пор, пока он не дисквалифицирован или не совершил 5 фолов.
- 4.1.3 В течение игрового времени член команды является:
- Игроком, когда он находится на игровой площадке и имеет право играть.
 - Запасным, когда он не находится на игровой площадке, но имеет право играть.
 - Удаленным игроком, когда он совершил 5 фолов и больше не имеет права играть.
- 4.1.4 Во время перерыва в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.

4.2 Правило

- 4.2.1 Каждая команда должна состоять из:
- Не более чем 12 членов команды, имеющих право играть, включая капитана.
 - **Главного тренера.**
 - **Не более чем 8 сопровождающих членов делегации, включая максимум 2 помощников тренера, которые могут сидеть на скамейке команды. В случае, если у команды есть помощники тренера, первый помощник тренера должен быть внесен в протокол.**
- 4.2.2 В течение игрового времени по 5 членов каждой команды должны находиться на игровой площадке и могут быть заменены.
- 4.2.3 Запасной становится игроком, а игрок становится запасным, когда:
- Судья приглашает запасного выйти на игровую площадку.
 - **Во время тайм-аута или перерыва в игре запасной обращается к секундометристу с просьбой о замене.**

4.3 Игровая форма

- 4.3.1 Игровая форма всех членов команды должна состоять из:
- Маек одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, того же цвета, что и шорты. Если у маек есть рукава, они должны заканчиваться выше локтя. Майки с длинными рукавами не разрешаются.
Все игроки должны заправлять майки в игровые шорты. Разрешены также обтягивающие комбинезоны.

- Футболки, независимо от фасона, не разрешается носить под майками.
 - Шорт одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, того же цвета, что и майки. Шорты должны заканчиваться выше колена.
 - Носков одного доминирующего цвета для всех членов команды. Носки должны быть видны.
- 4.3.2 Каждый член команды должен носить майку с нанесенными спереди и сзади одноцветными номерами, контрастирующими с цветом майки.
- Номера должны быть отчетливо видимыми и:
- Номера сзади должны быть высотой не менее 20 см.
 - Номера спереди должны быть высотой не менее 10 см.
 - Ширина номеров должна быть не менее 2 см.
 - Команды могут использовать только номера 0 и 00, а также от 1 до 99.
 - Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров.
 - Любая реклама или логотип должны находиться по крайней мере в 5 см от номеров.
- 4.3.3 Команды должны иметь не менее 2 комплектов маек и:
- Команда, указанная в расписании первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки.
 - Команда, указанная в расписании второй (команда гостей), должна быть одета в темные майки.
 - Однако если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.
- 4.4 Другая экипировка**
- 4.4.1 Вся экипировка, используемая игроками, должна быть подходящей для игры. Любая экипировка, которая предназначена для увеличения роста игрока, для растяжки или любыми другими способами дающая незаслуженное преимущество, не разрешается.
- 4.4.2 Игроки не должны носить экипировку (предметы), которая может нанести травму другим игрокам.
- Не разрешается следующее:
 - Защита пальцев, кистей, запястий, локтей или предплечий; шлемы, гипсовые повязки или биндажи, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого материала, даже покрытого мягкой обивкой.
 - Предметы, которые могут порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).
 - Аксессуары для волос и драгоценности.
 - Разрешается следующее:
 - Защитная экипировка плечевого сустава, плеча, бедра или голени, **если она достаточно мягкая**.
 - Компрессионные рукава и чулки.
 - Головной убор. Он не должен частично или полностью закрывать какую-либо часть лица (глаза, нос, губы и т.д.) и должен быть безопасен как для игрока, который его носит, так и для других игроков. Головной убор не должен иметь



открывающихся или закрывающихся элементов вокруг лица и (или) шеи, а также выступающих элементов.

- **Наколенники.**
- Защитное приспособление для травмированного носа, даже изготовленное из твердого материала.
- Бесцветная прозрачная капя для челюсти.
- Очки, если они не представляют опасности для других игроков.
- Напульсники и головные повязки шириной максимум 10 (десять) см, изготовленные из текстильного материала.
- Тейпы для рук, плеч, ног и т.п.
- Фиксаторы голеностопа.

Все игроки команды должны носить компрессионные рукава и чулки, головные уборы, напульсники, головные повязки и тейпы одного сплошного цвета.

- 4.4.3 Во время игры игрок может носить кроссовки любой комбинации цветов, но левый и правый кроссовок должны совпадать. Не разрешается мигающая подсветка, отражающие материалы или другие украшения.
- 4.4.4 Во время игры игрок не может демонстрировать никаких названий, торговых марок, логотипов и т.п. в коммерческих, рекламных или благотворительных целях, включая (но не ограничиваясь) использование для этого своего тела, волос и др.
- 4.4.5 Любая другая экипировка, специально не оговоренная в данной статье, должна быть одобрена Технической Комиссией ФИБА.

Ст. 5 Игроки: Травма и помощь

- 5.1 В случае травмы игрока(-ов) судьи могут остановить игру.
- 5.2 Если мяч живой в тот момент, когда происходит травма, судья не должен давать свисток до тех пор, пока команда, контролирующая мяч, не выполнит бросок с игры, не потеряет контроль над мячом, не выведет мяч из игры или мяч не станет мертвым. Если необходимо защитить травмированного игрока, судьи могут остановить игру немедленно.
- 5.3 Если травмированный игрок не может продолжать игру немедленно (приблизительно в течение 15 секунд) или ему оказана **медицинская или какая-либо другая помощь от главного тренера, помощников тренера, членов команды и/или сопровождающих членов делегации его команды,** он должен быть заменен, за исключением ситуации, когда у команды остается менее 5 игроков на игровой площадке.
- 5.4 **Главный тренер,** помощники тренера, запасные, удаленные игроки и сопровождающие члены делегации могут выходить на игровую площадку только с разрешения судьи для оказания помощи травмированному игроку, прежде чем он будет заменен.
- 5.5 Врач может выходить на игровую площадку без разрешения судьи в том случае, если, по мнению врача, травмированному игроку требуется немедленная медицинская помощь.
- 5.6 Во время игры любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, должен быть заменен. Он может вернуться на игровую площадку только после того, как кровотечение остановлено, а область повреждения или открытая рана полностью и надежно закрыта.

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

5.8 Игроки, которые были определены **главным тренером** в стартовый состав или которым оказана помощь между штрафными бросками, могут быть заменены в случае травмы. В данном случае команда соперников также имеет право заменить такое же количество игроков, если пожелает.

Ст. 6 Капитан: Обязанности и права

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

6.2 Капитан, не позднее чем через 15 (пятнадцать) минут после окончания игры, должен проинформировать старшего судью, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе ‘Подпись капитана в случае протеста’.

Ст. 7 **Главный тренер и первый помощник тренера: Обязанности и права**

7.1 Не позднее чем за 40 (сорок) минут до времени начала игры, указанного в расписании каждый **главный тренер** или его представитель должен передать секретарю список с фамилиями и соответствующими номерами членов команды, которые являются допущенными к участию в игре, а также фамилией капитана команды, **главного тренера и первого помощника тренера**. Все члены команды, чьи фамилии внесены в протокол, имеют право играть, даже если они появляются в игровом зале после начала игры.

7.2 Не позднее чем за 10 минут до времени начала игры, указанного в расписании, каждый **главный тренер** должен подтвердить свое согласие с фамилиями и соответствующими номерами членов своих команд, фамилиями **главного тренера и первого помощника тренера**, расписавшись в протоколе. В то же время он должен указать 5 игроков, которые начнут игру. **Главный тренер** команды ‘А’ должен первым предоставить данную информацию.

7.3 **Главные тренеры**, помощники тренеров, запасные, удаленные игроки и сопровождающие члены делегации являются единственными лицами, которым разрешается сидеть на скамейке команды и оставаться в пределах зоны скамейки своей команды. В течение игрового времени все запасные, удаленные игроки и сопровождающие члены делегации должны оставаться сидящими.

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



- 7.5 Во время игры **главный тренер** может общаться с судьями в вежливой форме для получения информации только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.
- 7.6 **Главному тренеру** или **первому помощнику тренера** (но только одному из них в любой момент) разрешается оставаться стоящими во время игры. Они могут устно обращаться к игрокам в течение игры при условии, что остаются в пределах зоны скамейки своей команды. **Первый помощник тренера** не должен общаться с судьями.
- 7.7 Если в команде есть **первый помощник тренера**, его фамилия должна быть внесена в протокол до начала игры (его подпись в протоколе не требуется). Он должен принять на себя все обязанности и права **главного тренера** в том случае, если по какой-либо причине **главный тренер** не сможет продолжать исполнять их сам.
- 7.8 Если капитан покидает игровую площадку, **главный тренер** должен сообщить судье номер игрока, который должен выступить в качестве капитана на игровой площадке.
- 7.9 Капитан должен выступать в качестве играющего тренера в том случае, если **главный тренер** отсутствует или не может продолжать исполнять свои обязанности и нет **первого помощника тренера**, внесенного в протокол (либо если и тот не может продолжать исполнять свои обязанности). Если капитан должен покинуть игровую площадку, он может продолжать выступать в качестве **главного тренера**. Если он должен покинуть игровую площадку в результате дисквалифицирующего фола или не может выступать в качестве **главного тренера** из-за травмы, то игрок, заменивший его как капитана, может заменить его и как **главный тренер**.
- 7.10 **Главный тренер** должен указать игрока, выполняющего штрафной(-ые) бросок(-ки) своей команды, во всех случаях, когда такой игрок не определен Правилами.

ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ – ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Ст. 8 Игровое время, ничейный счет и овертайм

- 8.1 Игра должна состоять из 4 четвертей по 10 минут каждая.
- 8.2 Перерыв до времени начала игры, указанного в расписании, должен составлять 20 минут.
- 8.3 Перерывы в игре между первой и второй четвертями (первая половина), третьей и четвертой четвертями (вторая половина) и перед каждым овертаймом должны составлять 2 минуты.
- 8.4 Перерыв между половинами игры должен составлять 15 минут.
- 8.5 Перерыв в игре начинается:
- За 20 минут до времени начала игры, указанного в расписании.
 - Когда звучит сигнал игровых часов об окончании четвертей или овертаймов.
- 8.6 Перерыв в игре заканчивается:
- В начале первой четверти в тот момент, когда мяч покидает руку(-и) Старшего судьи при подбрасывании во время розыгрыша спорного броска.
 - В начале всех других четвертей и овертаймов, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
- 8.7 Если счет ничейный по окончании четвертой четверти, игра должна продолжиться с таким количеством овертаймов продолжительностью по 5 минут каждый, которое необходимо для того, чтобы нарушить равенство в счете.
Если в серии системы розыгрыша из двух игр дома и на выезде суммарный счет по итогам обеих игр ничейный по окончании второй игры, данная игра должна продолжиться с таким количеством овертаймов продолжительностью по 5 минут, которое необходимо для того, чтобы нарушить равенство в счете.
- 8.8 Если фол совершен во время перерыва в игре, любой(-ые) возможный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть проведен(-ы) перед началом следующей четверти или овертайма.

Ст. 9 Начало и окончание четверти, овертайма или игры

- 9.1 Первая четверть начинается, когда мяч покидает руку(-и) Старшего судьи при подбрасывании во время розыгрыша спорного броска в центральном круге.
- 9.2 Все другие четверти или овертаймы начинаются, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
- 9.3 Игра не может начаться, если у одной из команд на игровой площадке нет 5 игроков, готовых играть.
- 9.4 Во всех играх команде, указанной в расписании первой (команде-хозяину), предназначается скамейка и ее собственная корзина слева от секретарского стола, если обратиться лицом к игровой площадке.



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

- 9.5 Перед первой и третьей четвертями команды имеют право разминаться на той половине игровой площадки, на которой находится корзина соперников.
- 9.6 Команды должны поменяться корзинами перед второй половиной.
- 9.7 Во всех овертаймах команды должны продолжать атаковать те же корзины, что и в четвертой четверти.
- 9.8 Четверть, овертайм или игра должны заканчиваться, когда звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма. В случае если щит оборудован красным световым сигналом по периметру, то световой сигнал имеет преимущество над звуковым сигналом игровых часов.

Ст. 10 Статус мяча

- 10.1 Мяч может быть живым или мертвым.
- 10.2 Мяч становится **живым** в тот момент, когда:
- Во время розыгрыша спорного броска мяч покидает руку(-и) Старшего судьи при подбрасывании.
 - Во время штрафного броска мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.
 - Во время вбрасывания мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
- 10.3 Мяч становится **мертвым**, когда:
- Зброшен любой мяч с игры или со штрафного броска.
 - Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
 - Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(-ют):
 - Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки).
 - Дальнейшее наказание (штрафной(-ые) бросок(-ки) и/или владение).
 - Звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма.
 - Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч.
 - Мяча, который находится в полете при броске с игры, касается игрок любой из команд после того, как:
 - Судья дал свисток.
 - Прозвучал сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма.
 - Прозвучал сигнал таймера для броска.
- 10.4 Мяч не становится мертвым и попадание засчитывается, когда:
- Мяч находится в полете при броске с игры и:
 - Судья дает свисток.
 - Звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма.
 - Звучит сигнал таймера для броска.

- Мяч находится в полете при штрафном броске и судья дает свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Мяч контролируется игроком, находящимся в процессе броска с игры, и заканчивающим свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем фолом наказан любой игрок команды соперников или любое лицо, которому разрешено сидеть на скамейке команды соперников.

Данное положение не применяется и попадание не должно засчитываться, если:

- После того, как судья дал свисток, начинается совершенно новый процесс броска.
- Во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, звучит сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма или сигнал таймера для броска.

Ст. 11 Местонахождение игрока и судьи

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

Когда игрок находится в воздухе, он сохраняет тот же статус, который имел в том месте, где он в последний раз коснулся пола. Это включает ограничивающую линию, центральную линию, 3-хочковую линию, линию штрафного броска, линии ограниченной зоны и линии, ограничивающие области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения.

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

Ст. 12 Спорный бросок и поочередное владение

12.1 Определение спорного броска

12.1.1 Спорный бросок происходит, когда судья подбрасывает мяч между любыми 2 соперниками.

12.1.2 Спорный мяч происходит, когда один или более игроков соперничающих команд удерживают одну или обе руки на мяче так крепко, что ни один из игроков не может установить контроль над ним без чрезмерно грубых действий.

12.2 Процедура спорного броска

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

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

12.2.3 Затем судья должен подбросить мяч вертикально вверх между 2 соперниками на высоту большую, чем любой из них может достать в прыжке.



- 12.2.4 Мяч должен быть отбит кистью(-ями) по крайней мере одним из спорящих игроков после того, как достигнет своей наивысшей точки.
- 12.2.5 Ни один из спорящих игроков не должен покидать свою позицию до тех пор, пока мяч не будет правильно отбит.
- 12.2.6 Ни один из спорящих игроков не может ловить мяч или отбивать его более 2 раз до тех пор, пока тот не коснется одного из неспоривших игроков или пола.
- 12.2.7 Если мяч не отбит по крайней мере одним из спорящих игроков, то спорный бросок должен быть повторен.
- 12.2.8 Никакие части тела неспоривших игроков, не могут находиться на или над линией круга (цилиндра) до тех пор, пока мяч не будет отбит.
- Несоблюдение Ст. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 и 12.2.8 является нарушением.**

12.3 Ситуации спорного броска

Ситуация спорного броска происходит, когда:

- Фиксируется спорный мяч.
- Мяч выходит в аут и судьи сомневаются или расходятся во мнении, кто из соперников последним коснулся мяча.
- Происходит обоюдное нарушение при штрафном броске во время неудачного последнего штрафного броска.
- Живой мяч застревает между кольцом и щитом за исключением ситуации:
 - Между штрафными бросками,
 - После последнего штрафного броска, за которым следует вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне команды.
- Мяч становится мертвым в тот момент, когда ни одна из команд не контролирует мяч или не имеет права на владение мячом.
- После компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет никаких других наказаний за фолы, которые осталось провести, и ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом перед первым фолом или нарушением.
- Начинаются все четверти, кроме первой, и все овертаймы.

12.4 Определение поочередного владения

- 12.4.1 Поочередное владение – это способ заставить мяч стать живым с помощью вбрасывания вместо розыгрыша спорного броска.
- 12.4.2 Вбрасывание в результате поочередного владения:
- **Начинается**, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
 - **Заканчивается**, когда:
 - Мяч касается или мяча правильно касается игрок на игровой площадке.
 - Команда, выполняющая вбрасывание, совершает нарушение.
 - Живой мяч застревает между кольцом и щитом во время вбрасывания.

12.5 Процедура поочередного владения

- 12.5.1 Во всех ситуациях спорного броска команды должны поочередно получать право на владение мячом для вбрасывания с места, ближайшего к тому, где происходит ситуация спорного броска, **за исключением места непосредственно за щитом.**
- 12.5.2 Команда, которая не устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке после розыгрыша спорного броска, должна иметь право на первое поочередное владение.
- 12.5.3 Команда, имеющая право на следующее поочередное владение по окончании любой четверти или овертайма, должна начинать следующую четверть или овертайм вбрасыванием с продолжения центральной линии напротив секретарского стола, если только не должно проводиться дальнейшее наказание в виде предоставления штрафных бросков и права на владение мячом.
- 12.5.4 Команда, имеющая право на вбрасывание в результате поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной в сторону корзины соперников. Направление стрелки поочередного владения должно быть изменено сразу же, как только заканчивается вбрасывание в результате поочередного владения.
- 12.5.5 Нарушение, совершенное командой во время выполнения своего вбрасывания в результате поочередного владения, заставляет эту команду потерять право на вбрасывание в результате поочередного владения. Направление стрелки поочередного владения должно быть немедленно изменено, указывая на то, что соперники команды, совершившей нарушение, должны иметь право на вбрасывание в результате поочередного владения при следующей ситуации спорного броска. Затем игра должна быть возобновлена предоставлением мяча соперникам команды, совершившей нарушение, для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места первоначального вбрасывания.
- 12.5.6 Фол, совершенный любой из команд:
- До начала любой четверти, кроме первой, или овертайма, или
 - Во время вбрасывания в результате поочередного владения, не заставляет команду, имеющую право на вбрасывание, потерять свое право на поочередное владение.

Ст. 13 Как играют мячом

13.1 Определение

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

13.2 Правило

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

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



Несоблюдение Ст. 13.2 является нарушением.

Ст. 14 Контроль мяча

14.1 Определение

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

14.1.2 Командный контроль **продолжается**, когда:

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

14.1.3 Командный контроль **заканчивается**, когда:

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

Ст. 15 Игрок в процессе броска

15.1 Определение

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

Добивание с игры происходит, когда мяч рукой(-ами) направляется в сторону корзины соперников.

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

Непрерывное движение при проходе к корзине или других бросках в движении – это действие игрока, который ловит мяч в движении или после завершения ведения и затем продолжает бросковым движением, обычно направленным вверх.

15.1.2 Процесс броска **при обычном броске**:

- **Начинается**, когда игрок, по мнению судьи, **начинает движение мяча вверх по направлению к корзине соперников.**
- **Заканчивается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока **или если начат совершенно новый процесс броска**, и в случае, если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.

15.1.3 **Процесс броска в непрерывном движении при проходе к корзине или других бросках в движении:**

- **Начинается**, когда мяч оказывается в руке(-ах) игрока после завершения ведения или ловли в воздухе, и по мнению судьи игрок **начинает бросковое движение, предшествующее выпуску мяча при попытке забросить мяч.**
- **Заканчивается**, когда мяч покинул руку(-и) игрока **или если начался совершенно новый процесс броска**, и в случае, если игрок,

выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.

15.1.4 Нет никакой взаимосвязи между количеством правильно сделанных шагов и процессом броска.

15.1.5 Во время процесса броска рука(-и) игрока может(-ут) удерживаться соперником таким образом, что тот не может забросить мяч. В этом случае не существенно, покинул ли мяч руку(-и) игрока.

15.1.6 Когда на игроке, находящемся в процессе броска, совершен фол, и после этого он отдает передачу, то данный игрок больше не рассматривается как находящийся в процессе броска.

Ст. 16 Зброшеный мяч: Когда зброшен и его цена

16.1 Определение

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

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

16.2 Правило

16.2.1 Зброшенный мяч засчитывается команде, атакующей корзину соперников, в которую он вошел, следующим образом:

- За мяч, выпущенный со штрафного броска, засчитывается 1 очко.
- За мяч, выпущенный из зоны 2-хочковых попаданий с игры, засчитываются 2 очка.
- За мяч, выпущенный из зоны 3-хочковых попаданий с игры, засчитываются 3 очка.
- Если после того, как мяч коснулся кольца при последнем штрафном броске, мяча правильно касается нападающий или защитник перед тем, как тот попадает в корзину, засчитываются 2 очка.

16.2.2 Если игрок **случайно** забрасывает мяч с игры в корзину своей команды, засчитываются 2 очка и должны быть записаны капитану команды соперников на игровой площадке.

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

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

16.2.5 Игровые часы должны показывать **0.3** (3 десятых доли секунды) или более для того, чтобы игрок, установивший контроль над мячом после вбрасывания или при подборе после последнего штрафного броска, имел возможность выполнить бросок с игры. Если игровые часы показывают **0.2** или **0.1**, то способом забросить мяч с игры является только добивание или непосредственно бросок сверху, **при условии, что рука(-и) игрока больше не касаются мяча, когда игровые часы показывают 0.0.**



Ст. 17 Вбрасывание

17.1 Определение

17.1.1 Вбрасывание происходит, когда мяч передается на игровую площадку игроком, находящимся за пределами площадки и выполняющим вбрасывание.

17.2 Процедура

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

- Судья находится на расстоянии не более 4 метров от игрока, выполняющего вбрасывание.
- Игрок, выполняющий вбрасывание, находится в том месте, которое указано судьей.

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

17.2.3 В начале всех четвертей, кроме первой, и всех овертаймов, вбрасывание должно быть проведено с продолжения центральной линии напротив секретарского стола.

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

17.2.4 Когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти или овертайме после тайм-аута, взятого командой, имеющей право на владение мячом в своей тыловой зоне, **главный тренер** данной команды имеет право определить, должна ли игра быть возобновлена вбрасыванием с линии вбрасывания в передовой зоне команды или в тыловой зоне команды с места, ближайшего к тому, где игра была остановлена.

17.2.5 После персонального фола, совершенного игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, игра должна быть возобновлена вбрасыванием с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.

17.2.6 После технического фола игра должна быть возобновлена вбрасыванием с места, ближайшего к тому, где находился мяч, когда был зафиксирован технический фол, если иное не оговорено в настоящих Правилах.

17.2.7 После неспортивного или дисквалифицирующего фола игра должна быть возобновлена вбрасыванием с линии вбрасывания в передовой зоне команды, если иное не оговорено в настоящих Правилах.

17.2.8 После драки игра должна быть возобновлена как указано в Ст.39.

17.2.9 Каждый раз, когда мяч попадает в корзину, но попадание с игры или штрафной бросок не засчитывается, игра должна быть возобновлена вбрасыванием с продолжения линии штрафного броска.

17.2.10 После заброшенного мяча с игры либо удачного последнего штрафного броска:

- Любой игрок команды, в корзину которой заброшен мяч, должен выполнить вбрасывание с любого места за лицевой линией данной команды. Это положение также применяется после того, как судья передает или кладет мяч на то место на полу, где он окажется в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание, после тайм-аута или любой остановки игры после попадания с игры либо удачного последнего штрафного броска.
- Игрок, выполняющий вбрасывание, может перемещаться в сторону и/или назад, а мяч может передаваться друг другу партнерами, находящимися за лицевой линией, но отсчет 5 секунд начинается с того момента, когда мяч оказывается в распоряжении первого игрока, находящегося за пределами игровой площадки.

17.3 Правило

17.3.1 Игрок, выполняющий вбрасывание, не должен:

- Затрачивать более 5 секунд до момента выпуска мяча из рук.
- Наступать на игровую площадку, пока мяч находится в его руке(-ах).
- Заставлять мяч касаться пола за пределами игровой площадки после того, как мяч был выпущен из рук при вбрасывании.
- Касаться мяча на игровой площадке прежде, чем тот коснется другого игрока.
- Заставлять мяч входить в корзину непосредственно после вбрасывания.
- Перемещаться в сторону от указанного судьей места вбрасывания за ограничивающей линией в одном или разных направлениях на суммарное расстояние более 1 метра прежде, чем выпустить мяч из рук. Однако ему разрешается отступать непосредственно назад от ограничивающей линии настолько далеко, насколько позволяют обстоятельства.

17.3.2 Во время вбрасывания другой(-ие) игрок(-и) не должен(-ны):

- Находиться любой частью тела над ограничивающей линией до тех пор, пока мяч не будет брошен через эту линию.
- Находиться ближе 1 метра от игрока, выполняющего вбрасывание, когда расстояние в месте вбрасывания составляет менее 2 метров от ограничивающей линии до любого препятствия за пределами игровой площадки.

17.3.3 Когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в каждом овертайме, и предоставляется вбрасывание, судья должен использовать жест неправильного пересечения ограничивающей линии в качестве предупреждения при проведении вбрасывания.

Если защитник:



- Перемещает любую часть своего тела над ограничивающей линией для того, чтобы помешать вбрасыванию, или
- Находится ближе 1 метра от игрока, выполняющего вбрасывание, когда расстояние в месте вбрасывания менее 2 метров, это является нарушением и должно привести к техническому фолу.

Несоблюдение Ст. 17.3 является нарушением.

17.4 Наказание

Мяч предоставляется команде соперников для вбрасывания с места первоначального вбрасывания.

Ст. 18 Тайм-аут

18.1 Определение

Тайм-аут – это остановка игры по запросу **главного тренера** или **первого помощника тренера**.

18.2 Правило

18.2.1 Каждый тайм-аут должен продолжаться 1 минуту.

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

18.2.3 Возможность для предоставления тайм-аута появляется:

- Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил взаимодействие с секретарским столом.
- Обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего штрафного броска.
- Команде, в корзину которой заброшен мяч с игры.

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

18.2.5 Каждой команде могут быть предоставлены:

- 2 тайм-аута во время первой половины.
- 3 тайм-аута во время второй половины, при этом не более 2 из этих тайм-аутов, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти.
- 1 тайм-аут во время каждого овертайма.

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

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

18.2.8 Тайм-аут не должен быть разрешен команде, забросившей мяч с игры в тот момент, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и каждом овертайме, а также после любого

заброшенного мяча с игры, за исключением ситуации, когда судья прервал игру.

18.3 Процедура

18.3.1 Только **главный тренер** или **первый помощник тренера** имеет право запросить тайм-аут. Он должен установить визуальный контакт с **секретарским столом** или подойти к **нему** и отчетливо попросить тайм-аут, надлежащим образом показав руками принятый жест.

18.3.2 Запрос тайм-аута может быть отменен только до того момента, пока не прозвучал сигнал **секундометриста** об этом запросе.

18.3.3 Время тайм-аута:

- Начинается, когда судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.
- Заканчивается, когда судья дает свисток и приглашает команды вернуться на игровую площадку.

18.3.4 Как только появляется возможность для предоставления тайм-аута, **секундометрист** должен подать свой сигнал и сообщить судьям о том, что команда запросила тайм-аут.

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

18.3.5 Во время тайм-аута и во время перерыва в игре перед началом второй и четвертой четверти или каждого овертайма игроки могут покинуть игровую площадку и сидеть на скамейке команды, а любое лицо, которому разрешено сидеть на скамейке команды, может выходить на игровую площадку при условии, что они остаются вблизи от зоны скамейки своей команды.

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

- Последний штрафной бросок удачен.
- За последним штрафным броском, если он неудачен, последует вбрасывание.
- Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), а тайм-аут должен быть разрешен до проведения наказания за новый фол, если иное не оговорено в настоящих Правилах.
- Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего штрафного броска. В этом случае тайм-аут должен быть разрешен до проведения наказания за новый фол.
- Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего штрафного броска. В этом случае тайм-аут должен быть разрешен до проведения вбрасывания.

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

**Ст. 19 Замена****19.1 Определение**

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

19.2 Правило

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

19.2.2 Возможность для замены появляется:

- 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.

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

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

- В команде осталось менее 5 игроков на игровой площадке.
- Игрок, имеющий право на выполнение штрафных бросков в результате исправления ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены.

19.2.5 Замена не должна быть разрешена команде, забросившей мяч с игры в тот момент, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и каждом овертайме, за исключением ситуации, когда судья прервал игру.

19.2.6 Если игроку оказана медицинская или какая-либо другая помощь, он должен быть заменён за исключением ситуации, когда у команды остается менее 5 игроков на игровой площадке.

19.3 Процедура

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

19.3.2 Просьба о замене может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал **секундометриста** об этой просьбе.

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

- 19.3.4 Запасной должен оставаться за ограничивающей линией до тех пор, пока судья не даст свисток, не продемонстрирует жест о замене и не пригласит его выйти на игровую площадку.
- 19.3.5 Игроку, который был заменен, разрешается сразу направляться на скамейку своей команды, не сообщая о замене **секундометристу** или судье.
- 19.3.6 Замены должны быть произведены как можно быстрее. Игрок, который совершил 5 фолов или был дисквалифицирован, должен быть заменен немедленно (не более, чем в течение 30 секунд). Если, по мнению судьи, происходит задержка игры, провинившаяся команда должна быть наказана предоставлением тайм-аута. Если у команды не осталось тайм-аута, тогда техническим фолом за задержку игры может быть наказан **главный тренер** (записанный как 'B').
- 19.3.7 Если замена производится во время тайм-аута или во время перерыва в игре (за исключением перерыва между половинами игры), запасной должен сообщить об этом **секундометристу** прежде, чем вступить в игру.
- 19.3.8 Если игрок, выполняющий штрафной(-ые) бросок(-ки), должен быть заменен, потому что он:
- Травмирован, или
 - Совершил 5 фолов, или
 - Был дисквалифицирован,
- данный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) заменившим его игроком, который не может быть снова заменен до тех пор, пока не сыграет в следующей фазе отсчета времени игры.
- 19.3.9 Если просьба о замене поступила от любой из команд после того, как мяч оказался в распоряжении игрока для выполнения первого штрафного броска, то замена должна быть предоставлена в том случае, если:
- Последний штрафной бросок удачен.
 - За последним штрафным броском, если он неудачен, последует вбрасывание.
 - Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), а замена должна быть разрешена до проведения наказания за новый фол, если иное не оговорено в настоящих Правилах.
 - Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего штрафного броска. В этом случае замена должна быть разрешена до проведения наказания за новый фол.
 - Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего штрафного броска. В этом случае замена должна быть разрешена до проведения вбрасывания.
- В случае последовательных серий штрафных бросков и/или владения мячом, вызванных более чем 1 наказанием за фол, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

**Ст. 20 Игра, проигранная «лишением права»****20.1 Правило**

Команда должна проиграть игру «лишением права», если:

- Команда отсутствует или не может выставить на игровую площадку 5 игроков, готовых играть, через 15 минут после времени начала игры, указанного в расписании.
- Своими действиями она мешает проведению игры.
- Она отказывается играть после того, как это было предложено Старшим судьей.

20.2 Наказание

20.2.1 Победа присуждается команде соперников со счетом 20:0. Кроме того, команда, проигравшая игру «лишением права», должна получить 0 классификационных очков.

20.2.2 В сериях из 2 игр (по сумме очков дома и на выезде) и в сериях плей-офф до 2 побед команда, проигравшая первую, вторую или третью игру «лишением права», должна проиграть всю серию плей-офф «лишением права». Это не относится к сериям плей-офф до 3 побед и до 4 побед.

20.2.3 В случае, если в турнире команда повторно проигрывает игру «лишением права», она должна быть дисквалифицирована из турнира, а результаты всех игр, сыгранных данной командой, должны быть аннулированы.

Ст. 21 Игра, проигранная «из-за нехватки игроков»**21.1 Правило**

Команда должна проиграть игру «из-за нехватки игроков», если во время игры количество игроков этой команды на игровой площадке, готовых играть, оказывается меньше 2.

21.2 Наказание

21.2.1 Если команда, которой присуждается победа, ведет в счете, результат на момент остановки игры должен остаться. Если команда, которой присуждается победа, не ведет в счете, должен быть записан счет 2:0 в ее пользу. Команда, проигравшая игру «из-за нехватки игроков», должна получить одно 1 классификационное очко.

21.2.2 В серии из 2 игр (по сумме очков дома и на выезде) команда, проигравшая «из-за нехватки игроков» первую или вторую игру, должна проиграть всю серию «из-за нехватки игроков».

ПРАВИЛО ПЯТОЕ – НАРУШЕНИЯ

Ст. 22 Нарушения

22.1 Определение

Нарушение – это несоблюдение Правил.

22.2 Наказание

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

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

23.1 Определение

23.1.1 **Игрок** находится в ауте, когда любая часть его тела касается пола или любого предмета, кроме игрока, над, на или за ограничивающей линией.

23.1.2 **Мяч** выходит в аут, когда он касается:

- Игрока или любого другого лица, находящегося в ауте.
- Пола или любого предмета над, на или за ограничивающей линией.
- Опоры, поддерживающей щит, задней стороны щита или любого предмета над игровой площадкой.

23.2 Правило

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

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

23.2.3 Если игрок(-и) выходит(-ят) в аут или в свою тыловую зону **во время** спорного мяча, происходит ситуация спорного броска.

Ст. 24 Ведение мяча

24.1 Определение

24.1.1 **Ведение** – это процесс перемещения живого мяча, когда игрок, контролирующий мяч, бросает, отбивает, катит или ударяет его в пол.

24.1.2 **Ведение начинается**, когда игрок, установив контроль над живым мячом на игровой площадке, бросает, отбивает, катит или ударяет мяч в пол и касается мяча снова прежде, чем тот коснется другого игрока.

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

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

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



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

24.1.4 Следующие действия не являются ведением:

- Последовательные броски с игры.
- Случайная потеря мяча в начале или в конце ведения.
- Попытки установить контроль над мячом путем выбивания его из области расположения других игроков.
- Выбивание мяча из-под контроля другого игрока.
- Прерывание передачи и установление контроля над мячом.
- Перебрасывание мяча из руки в руку и задержка его в одной или обеих руках до касания им пола при условии, что игрок не совершает пробежки.
- Бросок мяча в щит и восстановление контроля над мячом.

24.2 Правило

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

- Броска с игры.
- Касания мяча соперником.
- Передачи или случайной потери мяча, который затем коснулся другого игрока или которого коснулся другой игрок.

Ст. 25 Пробежка

25.1 Определение

25.1.1 **Пробежка** – это запрещенное перемещение одной или обеих ног в любом направлении в то время, когда игрок держит живой мяч на игровой площадке, сверх ограничений, изложенных в данной статье.

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

25.2 Правило

25.2.1 **Определение опорной ноги игроком, который ловит живой мяч на игровой площадке:**

- Игрок, который ловит мяч в тот момент, когда обе его ноги находятся на полу:
 - В момент отрыва от пола одной ноги, другая нога становится опорной.
 - В начале ведения опорная нога не может быть оторвана от пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
 - Для выполнения передачи или броска с игры игрок может выпрыгнуть с опорной ноги, но ни одна из ног не может коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).

- Игрок, который ловит мяч, находясь в движении или после того, как закончил ведение, может сделать два шага для того, чтобы остановиться, выполнить передачу или бросок с игры:
 - После ловли мяча, чтобы начать ведение, игрок должен выпустить мяч из рук(-и) до того, как сделает второй шаг.
 - Первый шаг происходит, когда одна нога или обе ноги касаются пола после того, как игрок установил контроль над мячом.
 - Второй шаг происходит в тот момент, когда после первого шага другая нога касается пола или обе ноги касаются пола одновременно.
 - Если игрок останавливается на первом шаге и обе его ноги касаются пола либо он приземляется на обе ноги одновременно, то он может использовать любую ногу в качестве опорной для выполнения поворота. Если после этого игрок выпрыгивает с обеих ног, то ни одна из ног не может коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
 - Если игрок приземляется на одну ногу, он может выполнять поворот, только используя эту ногу как опорную ногу.
 - Если на первом шаге игрок выпрыгивает с одной ноги, то в качестве второго шага он может приземлиться на обе ноги одновременно. В этом случае игрок не может совершать повороты ни на одной из ног. Если после этого приземления одна или обе ноги оторваны от пола, то они не могут снова коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
 - Если ни одна из ног не касается пола и игрок приземляется на обе ноги одновременно, то в момент отрыва одной ноги другая нога становится опорной.
 - Игрок не имеет права последовательно касаться пола одной и той же ногой или обеими ногами после того как закончил ведение или установил контроль над мячом.

25.2.2 Игрок, падающий, лежащий или сидящий на полу:

- Игроку разрешается падать и скользить по полу, держа мяч в руках, либо, лежа или сидя на полу, устанавливать контроль над мячом.
- Нарушение происходит, если игрок затем перекачивается или пытается встать, держа мяч.

Ст. 26 3 секунды

26.1 Правило

26.1.1 Игрок **не должен** оставаться в ограниченной зоне команды соперников более 3 секунд подряд в то время, когда его команда контролирует живой мяч в передовой зоне и игровые часы включены.

26.1.2 Исключение должно быть сделано игроку, который:

- Предпринимает попытку покинуть ограниченную зону.
- Находится в ограниченной зоне в то время, когда он или его партнер находится в процессе броска и мяч покидает или уже покинул руку(-и) игрока при выполнении броска с игры.
- Ведет мяч в ограниченной зоне с целью выполнить бросок с игры после того, как находился в ней менее 3 секунд подряд.



26.1.3 Для того чтобы считаться находящимся вне ограниченной зоны, игрок должен расположить обе ноги на полу вне этой зоны.

Ст. 27 Плотнорежаемый игрок

27.1 Определение

Игрок, который держит живой мяч на игровой площадке, считается плотнорежаемым, когда соперник находится в активной правильной защитной стойке на расстоянии не более 1 метра.

27.2 Правило

Плотнорежаемый игрок должен передать, выполнить бросок или повести мяч в течение 5 секунд.

Ст. 28 8 секунд

28.1 Правило

28.1.1 Каждый раз, когда:

- Игрок в тыловой зоне устанавливает контроль над живым мячом, или
- При вбрасывании мяч касается или мяча правильно касается любой из игроков в тыловой зоне и команда игрока, выполнявшего вбрасывание, продолжает контролировать мяч в своей тыловой зоне,

эта команда должна перевести мяч в свою передовую зону в течение 8 секунд.

28.1.2 Команда переводит мяч в свою передовую зону каждый раз, когда:

- Мяч, который не контролирует никто из игроков, касается передовой зоны.
- Мяч касается или мяча правильно касается нападающий, который обеими стопами полностью контактирует со своей передовой зоной.
- Мяч касается или мяча правильно касается защитник, который частью своего тела контактирует со своей тыловой зоной.
- Мяч касается судьи, который частью своего тела контактирует с передовой зоной команды, контролирующей мяч.
- Во время ведения из тыловой зоны в передовую мяч и обе стопы игрока, который его ведет, полностью контактируют с передовой зоной.

28.1.3 Отсчет 8 секунд должен продолжаться с любого оставшегося времени на момент остановки, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в тыловой зоне в результате:

- Выхода мяча в аут.
- Травмы игрока этой же команды.
- Технического фола, совершенного этой командой.
- Ситуации спорного броска.
- Обоюдного фола.
- Компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.

Ст. 29 24 секунды**29.1 Правило****29.1.1** Каждый раз, когда:

- Игрок устанавливает контроль над **живым мячом на игровой площадке**,
- При вбрасывании мяч касается или мяча правильно касается любой из игроков на игровой площадке и команда игрока, выполнявшего вбрасывание, продолжает контролировать мяч, эта команда должна выполнить бросок с игры в течение 24 секунд.

Для того чтобы считать бросок с игры выполненным в течение 24 секунд:

- Мяч должен покинуть руку(-и) игрока прежде, чем прозвучит сигнал таймера для броска и
- После того, как мяч покинул руку(-и) игрока, он должен коснуться кольца или войти в корзину.

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

- Если мяч входит в корзину, никакого нарушения не произошло, сигнал должен быть проигнорирован и попадание должно засчитываться.
- Если мяч касается кольца, но не попадает в корзину, никакого нарушения не произошло, сигнал должен быть проигнорирован и игра должна продолжаться.
- Если мяч не касается кольца, происходит нарушение. Однако если команда соперников устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, сигнал должен быть проигнорирован и игра должна продолжаться.

Когда щит оборудован желтым световым сигналом по периметру сверху, световой сигнал имеет преимущество над звуковым сигналом таймера для броска.

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

29.2 Процедура**29.2.1** Таймер для броска должен быть сброшен, когда судья останавливает игру:

- При фоле или нарушении (но не при выходе мяча в аут), совершенном командой, не контролирующей мяч,
- По любой уважительной причине, связанной с командой, не контролирующей мяч,
- По любой уважительной причине, не связанной ни с одной из команд.

В данных ситуациях владение мячом должно быть предоставлено той же команде, которая перед этим контролировала мяч. Если затем вбрасывание проводится в своей:

- Тыловой зоне, то таймер для броска должен быть сброшен к 24 секундам.



- Передовой зоне, то таймер для броска должен быть сброшен следующим образом:
 - Если 14 секунд или более отображается на таймере для броска на момент остановки игры, таймер для броска не должен быть сброшен, а должен продолжать отсчет с момента остановки.
 - Если 13 секунд или менее отображается на таймере для броска на момент остановки игры, таймер для броска должен быть сброшен к 14 секундам

Однако если судья останавливает игру по любой уважительной причине, не связанной ни с одной из команд, и, по мнению судьи, сброс таймера для броска поставит команду соперников в невыгодное положение, таймер для броска должен продолжать отсчет с момента остановки.

- 29.2.2 Таймер для броска должен быть сброшен каждый раз, когда вбрасывание предоставляется команде соперников после того, как судья останавливает игру при фоле или нарушении (включая выход мяча в аут), совершенном **командой, контролирующей мяч**.

Таймер для броска также должен быть сброшен, если новой нападающей команде предоставляется вбрасывание в соответствии с процедурой поочередного владения.

Если затем вбрасывание проводится в:

- Тыловой зоне команды, то таймер для броска должен быть сброшен к новым 24 секундам.
- Передовой зоне команды, то таймер для броска должен быть сброшен к 14 секундам.

- 29.2.3 Каждый раз, когда судья останавливает игру при техническом фоле, совершенном командой, контролирующей мяч, игра должна быть возобновлена вбрасыванием с места, ближайшего к тому, где игра была остановлена. Таймер для броска не должен быть сброшен, а должен продолжать отсчет со времени остановки.

- 29.2.4 Когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти или овертайме, после тайм-аута, взятого командой, которая имеет право на владение мячом в своей тыловой зоне, **главный тренер** данной команды имеет право определить, должна ли игра быть возобновлена вбрасыванием с линии вбрасывания в передовой зоне команды или в тыловой зоне команды с места, ближайшего к тому, где игра была остановлена.

После тайм-аута вбрасывание должно быть проведено следующим образом:

- Если в результате выхода мяча в аут вбрасывание проводится в:
 - Тыловой зоне команды, таймер для броска должен продолжать отсчет со времени остановки.
 - Передовой зоне команды: если таймер для броска показывает 13 или менее секунд, он должен продолжать отсчет со времени остановки. Если таймер для броска показывает 14 или более секунд, он должен быть сброшен к 14 секундам.
- Если в результате фولا или нарушения (но не выхода мяча в аут) и вбрасывание проводится в:

- Тыловой зоне команды, таймер для броска должен быть сброшен к 24 секундам.
 - Передовой зоне команды, таймер для броска должен быть сброшен к 14 секундам.
 - Если тайм-аут взят командой, установившей новый контроль над мячом и вбрасывание проводится в:
 - Тыловой зоне команды, таймер для броска должен быть сброшен к 24 секундам.
 - Передовой зоне команды, таймер для броска должен быть сброшен к 14 секундам.
- 29.2.5 Когда команде предоставляется вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне команды как часть наказания за неспортивный или дисквалифицирующий фол, таймер для броска должен быть сброшен к 14 секундам.
- 29.2.6 После того как мяч коснулся кольца корзины соперников, таймер для броска должен быть сброшен к:
- 24 секундам, если контроль над мячом устанавливает команда соперников.
 - 14 секундам, если контроль над мячом устанавливает та же команда, которая контролировала мяч перед тем, как мяч коснулся кольца.
- 29.2.7 Если сигнал таймера для броска **звучит ошибочно** в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч или ни одна из команд не контролирует мяч, сигнал должен быть проигнорирован и игра должна продолжаться.
- Однако если, по мнению судьи, команда, контролировавшая мяч, была поставлена в невыгодное положение, игра должна быть остановлена, показания на таймере для броска должны быть исправлены и владение мячом должно быть предоставлено этой же команде.

Ст. 30 Мяч, возвращенный в тыловую зону

30.1 Определение

- 30.1.1 Команда контролирует живой мяч в своей передовой зоне, когда:
- Обе стопы игрока данной команды касаются его передовой зоны в то время, когда он держит, ловит или ведет мяч в своей передовой зоне, или
 - Игроки данной команды передают мяч друг другу в своей передовой зоне.
- 30.1.2 Команда, контролирующая живой мяч в передовой зоне, неправильно возвращает его в свою тыловую зону, если игрок данной команды является последним, кто коснулся мяча в своей передовой зоне, а затем мяча первым касается игрок данной команды:
- Который частью своего тела контактирует с тыловой зоной, или
 - После того, как мяч коснулся тыловой зоны этой команды.

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



30.2 Правило

Команда, которая контролирует живой мяч в своей передовой зоне, не может неправильно возвращать его в свою тыловую зону.

30.3 Наказание

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания в своей передовой зоне с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил, за исключением места непосредственно за щитом.

Ст. 31 Помеха попаданию и помеха мячу

31.1 Определение

31.1.1 Бросок с игры или штрафной бросок:

- **Начинается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока, находящегося в процессе броска.
- **Заканчивается**, когда мяч:
 - Входит в корзину непосредственно сверху и остается в корзине или полностью проходит через нее.
 - Больше не имеет возможности попасть в корзину.
 - Касается кольца.
 - Касается пола.
 - Становится мертвым.

31.2 Правило

31.2.1 **Помеха попаданию** во время **броска с игры** происходит, когда игрок касается мяча в тот момент, когда мяч находится полностью выше уровня кольца и:

- На нисходящей траектории своего полета к корзине или
- После касания им щита.

31.2.2 **Помеха попаданию** во время **штрафного броска** происходит, когда игрок касается мяча в тот момент, когда мяч находится в полете к корзине и прежде, чем он коснулся кольца.

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

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

31.2.4 **Помеха мячу** происходит, когда:

- После броска с игры или последнего штрафного броска игрок касается корзины или щита в тот момент, когда мяч находится в контакте с кольцом.
- 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.
- Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча.
- Защитник касается мяча или корзины в тот момент, когда мяч находится внутри корзины, тем самым препятствуя прохождению мяча через корзину.

- Игрок вызывает вибрацию или захватывает корзину таким образом, что, по мнению судьи, это помешало попаданию мяча либо привело к попаданию мяча в корзину.
- Игрок захватывает корзину и играет в мяч.

31.2.5 Когда:

- Судья дал свисток в тот момент, пока:
 - Мяч находился в руках игрока, находившегося в процессе броска, или
 - Мяч находился в полете при броске с игры, или при последнем штрафном броске.
- Прозвучал сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма,

Никто из игроков не должен касаться мяча после касания им кольца в то время, пока мяч все еще сохраняет возможность попадания в корзину.

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

31.3 Наказание

31.3.1 Если нарушение совершается **нападающим**, никакие очки не могут быть засчитаны. Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания с продолжения линии штрафного броска, если иное не оговорено в настоящих Правилах.

31.3.2 Если нарушение совершается **защитником**, нападающей команде засчитывается:

- 1 очко, если мяч был выпущен со штрафного броска.
- 2 очка, если мяч был выпущен из зоны 2-хочковых попаданий.
- 3 очка, если мяч был выпущен из зоны 3-хочковых попаданий.

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

31.3.3 Если помеха попаданию совершается **защитником** во время последнего штрафного броска, тогда 1 очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом наказывается этот защитник.

ПРАВИЛО ШЕСТОЕ – ФОЛЫ

Ст. 32 Фолы

32.1 Определение

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

32.1.2 Любое количество фолов может быть зафиксировано каждой из команд. Независимо от наказания, каждый фол должен быть назначен, записан в протоколе провинившемуся и наказываться в соответствии с настоящими Правилами.

Ст. 33 Контакт: Общие принципы

33.1 Принцип цилиндра

Под принципом цилиндра понимается пространство внутри воображаемого цилиндра, занимаемого игроком на полу. Эти размеры и расстояние между его стопами, должны различаться в зависимости от роста и размеров игрока. Он включает в себя пространство над игроком и ограничен границами цилиндра защитника или нападающего без мяча, которыми являются:

- Спереди – ладони игрока,
- Сзади – ягодицы и
- По бокам – внешние поверхности рук и ног.

Руки и кисти могут быть выставлены перед туловищем, но не далее положения стоп и коленей, при этом руки должны быть согнуты в локтях таким образом, чтобы предплечья и кисти были подняты в правильной защитной стойке.

Защитник не может входить в цилиндр нападающего с мячом и вызывать неправильный контакт, когда нападающий выполняет нормальное баскетбольное движение внутри своего цилиндра.

Границы цилиндра нападающего с мячом:

- Спереди – стопы, согнутые колени и руки, держащие мяч выше бедер,
- Сзади – ягодицы и
- По бокам – внешние поверхности локтей и ног.

Нападающему с мячом должно быть оставлено достаточно места для нормального баскетбольного действия внутри своего цилиндра. Нормальное баскетбольное действие включает в себя начало ведения, повороты, бросок и передачу.

Нападающий не может выставлять свои ноги и руки за пределы своего цилиндра и вызывать неправильный контакт с защитником для получения дополнительного пространства.

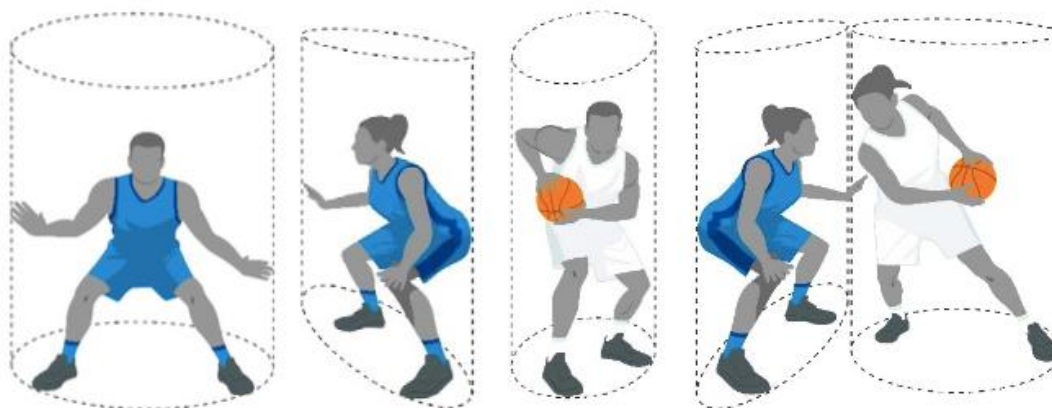


Рис. 5 Принцип цилиндра

33.2 Принцип вертикальности

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

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

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

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

Нападающий, находящийся как на полу, так и в воздухе, не должен вызывать контакт с защитником, занимающим правильное положение при опеке:

- Используя руки для того, чтобы создать себе больше пространства (отталкивание).
- Выставляя ноги или руки с целью вызвать контакт во время или сразу же после выполнения броска с игры.

33.3 Правильное положение при опеке

Защитник занимает правильное исходное положение при опеке, когда:

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

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

33.4 Опека игрока, контролирующего мяч

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

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

Опекающий игрок (защитник) должен занять правильное исходное положение при опеке, не вызывая контакт до занятия своей позиции.

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

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

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

В любой из вышеуказанных ситуаций контакт должен рассматриваться как вызванный игроком с мячом.

33.5 Опека игрока, не контролирующего мяч

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

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

Это расстояние прямо пропорционально скорости движения соперника, но оно никогда не должно быть менее 1 нормального шага.

Если защитник игнорирует факторы времени и расстояния, занимая свое правильное исходное положение при опеке, и происходит контакт с соперником, то он ответственен за данный контакт.

Как только защитник занял правильное исходное положение при опеке, он может перемещаться для того, чтобы опекать своего соперника. Он не может мешать игроку обойти себя, выставляя свои руки, плечи, бедра или ноги на его пути. Он может повернуться внутри своего цилиндра с целью избежать травмы.

33.6 Игрок, находящийся в воздухе

Игрок, который выпрыгнул вверх с места на игровой площадке, имеет право снова приземлиться в этом же месте.

Он имеет право приземлиться в другом месте на игровой площадке при условии, что место приземления и прямой путь между местами отрыва и приземления еще не заняты соперником(-ами) в момент выпрыгивания.

Если игрок выпрыгнул и приземлился, но по инерции столкнулся с соперником, который занял правильное положение при опеке за пределами места приземления, тогда игрок, совершивший прыжок, ответственен за контакт.

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

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

33.7 Заслон: Правильный и неправильный

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

Правильный заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- **Был неподвижен** (внутри своего цилиндра) в тот момент, когда произошел контакт.
- Находился обеими ногами на полу в тот момент, когда произошел контакт.

Неправильный заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- **Был в движении** в тот момент, когда происходит контакт.
- Не оставляет достаточного расстояния, ставя заслон вне поля зрения **неподвижного** соперника, когда происходит контакт.
- Не принимает во внимание факторы времени и расстояния в отношении соперника, находящегося **в движении**, когда происходит контакт.

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



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

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

Требуемое расстояние никогда не должно быть менее 1 и более 2 нормальных шагов.

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

33.8 Столкновение

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

33.9 Блокировка

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

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

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

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

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

33.10 Полукруги без фолов столкновений

Полукруги без фолов столкновений, наносятся на игровую площадку с целью обозначения особой зоны для трактовки ситуаций столкновения/блокировки под корзиной.

При любом проходе в область **полукруга без фолов столкновений**, любой контакт, вызванный нападающим, находящимся в воздухе, с защитником, располагающимся внутри полукруга, не должен быть зафиксирован как фол нападающему, за исключением ситуаций, когда нападающий неправильно использует свои руки, ноги или тело. Данное правило применяется, когда:

- Нападающий контролирует мяч, находясь в воздухе, и
- Он выполняет бросок с игры или отдает передачу мяча и
- **Одна или обе стопы защитника контактируют с полукругом без фолов столкновений.**

33.11 Касание соперника кистью(-ями) и/или рукой(-ами)

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

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

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

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

Следующие действия **нападающего с мячом** являются фолом:

- Захват или «загребание» рукой или локтем защитника для получения преимущества.
- Отталкивание от защитника с целью помешать ему сыграть или попытаться сыграть в мяч или с целью создать для себя больше пространства.
- Использование выставленного предплечья или кисти во время ведения с целью помешать сопернику установить контроль над мячом.

Фолом **нападающего без мяча** является отталкивание от соперника для того, чтобы:

- Освободиться для получения мяча.
- Помешать защитнику сыграть или попытаться сыграть в мяч.
- Создать для себя больше пространства.

33.12 Игра центровых

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

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

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

**33.13 Неправильная опека со спины**

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

33.14 Задержка

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

33.15 Толчок

Толчок – это неправильный персональный контакт с любой частью тела, при котором игрок насильно сдвигает или пытается сдвинуть соперника с мячом или без мяча.

33.16 Имитация фола

Имитация – это любое действие игрока, направленное на то, чтобы имитировать, что на нем совершен фол или сделать чрезмерно театральное движение, чтобы создать впечатление фола на себе, и, следовательно, получить незаслуженное преимущество.

Ст. 34 Персональный фол**34.1 Определение**

34.1.1 Персональный фол – это неправильный контакт игрока с соперником, независимо от того, является ли мяч живым или мертвым.

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

34.2 Наказание

Персональным фолом должен быть наказан провинившийся.

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

- Игра должна быть возобновлена вбрасыванием не провинившейся командой с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.
- Если провинившаяся команда подлежит наказанию за командные фолы, тогда должна применяться Ст. 41.

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

- Если бросок с игры удачен, попадание должно засчитываться и предоставляться 1 дополнительный штрафной бросок.
- Если бросок, выполненный из зоны 2-хочковых попаданий с игры, неудачен, должно предоставляться 2 штрафных броска.

- Если бросок, выполненный из зоны 3-хочковых попаданий с игры, неудачен, должно предоставляться 3 штрафных броска.
- Если на игроке совершается фол одновременно или непосредственно перед сигналом игровых часов об окончании четверти или овертайма или сигналом таймера для броска в тот момент, когда мяч все еще находится в руке(-ах) игрока и бросок с игры удачен, то попадание не должно засчитываться и должно быть предоставлено 2 или 3 штрафных броска.

Ст. 35 Обоюдный фол

35.1 Определение

35.1.1 **Обоюдный фол** – это ситуация, в которой 2 соперника совершают персональные **или неспортивные/дисквалифицирующие** фолы друг против друга приблизительно в одно и то же время.

35.1.2 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.**

35.2 Наказание

Персональным **или неспортивным/дисквалифицирующим** фолом должен быть наказан каждый провинившийся. Никакие штрафные броски не должны быть предоставлены и игра должна быть возобновлена следующим образом:

Если практически одновременно с обоюдным фолом:

- Правильно заброшен мяч с игры или удачен последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для вбрасывания с любого места за лицевой линией этой команды.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.
- Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

Ст. 36 Технический фол

36.1 Правила поведения

36.1.1 Проведение игры на должном уровне требует полного и лояльного сотрудничества игроков, **главных тренеров**, помощников тренеров, запасных, удаленных игроков и сопровождающих членов делегации с судьями, судьями-секретарями и комиссаром (если присутствует).



- 36.1.2 Каждая команда должна прилагать все усилия для достижения победы, но это должно быть сделано в духе спортивного соперничества и честной игры.
- 36.1.3 Любое преднамеренное или неоднократное игнорирование этого сотрудничества или несоблюдение духа и цели данного правила должно рассматриваться как технический фол.
- 36.1.4 Судьи могут предотвращать технические фолы, делая предупреждения или даже пропуская незначительные несоблюдения Правил, которые очевидно неумышленны и не оказывают непосредственного влияния на игру, если только подобное несоблюдение не повторяется после предупреждения.
- 36.1.5 Если несоблюдение Правил обнаруживается после того, как мяч стал живым, игра должна быть остановлена и назначен технический фол. Наказание должно быть проведено таким же образом, как если бы технический фол произошел в тот момент, когда он был назначен. Все, что произошло в промежутке времени между несоблюдением Правил и остановкой игры, должно оставаться в силе.

36.2 Определение

- 36.2.1 Технический фол игрока – это фол, не вызванный контактом с соперником, включая, но не ограничиваясь таким поведением игрока, когда он:
- Пренебрегает предупреждениями судей.
 - Неуважительно ведёт себя и/или общается с судьями, комиссаром, судьями-секретарями, соперниками или лицами, которым разрешается сидеть на скамейках команд.
 - Использует выражения или жесты, оскорбляющие или провоцирующие зрителей.
 - Дразнит или насмехается над соперником.
 - Мешает обзору соперника, размахивая или удерживая руку(-и) рядом с его глазами.
 - Чрезмерно размахивает локтями.
 - Задерживает игру, умышленно касаясь мяча после того, как тот проходит через корзину, либо мешая быстро выполнить вбрасывание.
 - Имитирует, что на нем совершен фол.
 - Виснет на кольце таким образом, что кольцо удерживает вес игрока, за исключением ситуации, когда игрок на мгновение захватывает кольцо после выполнения броска сверху или, по мнению судьи, пытается избежать травмы или предотвратить травму другого игрока.
 - Защитник совершает помеху попаданию при последнем штрафном броске. В этом случае нападающей команде должно быть засчитано 1 очко, после чего техническим фолом наказывается защитник.
- 36.2.2 Технический фол любого лица, которому разрешено сидеть на скамейке команды – это фол за неуважительное обращение или касание судей, комиссара, судей-секретарей или соперников либо за нарушения процедурного или административного характера.

- 36.2.3 Игрок должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда он наказан 2 техническими фолами либо 2 неспортивными фолами, либо 1 техническим и 1 неспортивным фолом.
- 36.2.4 **Главный тренер** должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда:
- Он наказан 2 техническими фолами ('С') в результате своего личного неспортивного поведения.
 - Он наказан 3 техническими фолами (либо все из которых 'В', либо один из которых 'С') в результате неспортивного поведения других лиц, которым разрешено сидеть на скамейке команды.
- 36.2.5 Если игрок или **главный тренер** дисквалифицируется согласно Ст. 36.2.3 или Ст. 36.2.4, тогда только данный технический фол должен подлежать наказанию и никакое дополнительное наказание за дисквалификацию не должно быть проведено.
- 36.3 Наказание**
- 36.3.1 Если технический фол совершается:
- Игроком, то техническим фолом должен быть наказан этот игрок, должен считаться фолом игрока и одним из командных фолов.
 - Любым лицом, которому разрешено сидеть на скамейке команды, то техническим фолом должен быть наказан **главный тренер** и не должен считаться одним из командных фолов.
- 36.3.2 Команде соперников должен быть предоставлен 1 штрафной бросок. Игра должна быть возобновлена следующим образом:
- Штрафной бросок должен быть проведен немедленно. После штрафного броска вбрасывание должно быть проведено командой, которая контролировала мяч или имела право на владение мячом, когда был зафиксирован технический фол, с места, ближайшего к тому, где находился мяч в момент остановки игры.
 - Штрафной бросок также должен быть проведен немедленно, независимо от того, был ли определен порядок проведения других возможных наказаний за любые другие фолы или проведение этих наказаний уже началось. После штрафного броска за технический фол игра должна быть возобновлена командой, которая контролировала мяч или имела право на владение мячом, когда был зафиксирован технический фол, с места, где игра была прервана для проведения наказания за технический фол.
 - Если правильно заброшен мяч с игры или последний штрафной бросок, то игра должна быть возобновлена вбрасыванием с любого места за лицевой линией.
 - Если ни одна из команд не контролировала мяч или не имела право на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.
 - Розыгрышем спорного броска в центральном круге в начале первой четверти.



Ст. 37 Неспортивный фол

37.1 Определение

37.1.1 Неспортивный фол – это **контакт игрока, который**, по мнению судьи, является:

- **Контактом с соперником, без законной попытки** сыграть непосредственно в мяч в соответствии с духом и целью Правил.
- Чрезмерным, жестким контактом, вызванным игроком при попытке сыграть в мяч или соперника.
- 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.
- **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.
- Контактom 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.

37.1.2 Судья должен трактовать неспортивные фолы одинаково в течение всей игры и оценивать только действие.

37.2 Наказание

37.2.1 Неспортивным фолом должен быть наказан провинившийся.

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

- Вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне команды.
- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первой четверти.

Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска: 2 штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен: попадание должно засчитываться и дополнительно предоставляется 1 штрафной бросок.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину: 2 или 3 штрафных броска.

37.2.3 Игрок должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда он наказан 2 неспортивными фолами либо 2 техническими фолами, либо 1 неспортивным и 1 техническим фолом.

37.2.4 Если игрок дисквалифицируется в соответствии со Ст. 37.2.3, тогда только данный неспортивный фол должен подлежать наказанию и

никакое дополнительное наказание за дисквалификацию не должно быть проведено.

Ст. 38 Дисквалифицирующий фол

38.1 Определение

38.1.1 Дисквалифицирующий фол – это любое вопиющее неспортивное действие игроков, запасных, **главных тренеров**, помощников тренеров, удаленных игроков и сопровождающих членов делегации.

38.1.2 **Главный тренер**, который получил дисквалифицирующий фол, должен быть замещен **первым помощником тренера**, если тот внесен в протокол. Если нет **первого помощника тренера**, внесенного в протокол, тогда **главный тренер** должен быть замещен капитаном (КАП.).

38.2 Насилие

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

38.2.2 Каждый раз, когда акты насилия с участием игроков происходят на игровой площадке или в непосредственной близости от нее, судьи должны предпринять необходимые меры для того, чтобы прекратить их.

38.2.3 Любые вышеназванные лица, виновные в вопиющих актах агрессии против соперников или судей, должны быть дисквалифицированы. Старший судья должен сообщить об инциденте в организацию, проводящую соревнование.

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

38.2.5 Все области за пределами игровой площадки или непосредственной близости от нее, включая входы, выходы, коридоры, раздевалки и т.д., находятся под юрисдикцией организации, проводящей соревнование, и служащих сил общественного порядка.

38.2.6 Физические действия игроков или любого лица, которому разрешается сидеть на скамейке команды, которые могут привести к повреждению игрового оборудования, не должны разрешаться судьями.

Когда поведение такого рода замечено судьями, **главный тренер** провинившейся команды должен быть предупрежден.

В случае если подобное(-ые) действие(-я) повторяется(-ются), технический или даже дисквалифицирующий фол должен быть немедленно зафиксирован провинившемуся(-имся) лицу(-ам).

38.3 Наказание

38.3.1 Дисквалифицирующим фолом должен быть наказан провинившийся.



38.3.2 Каждый раз, когда провинившийся дисквалифицируется согласно соответствующих статей настоящих Правил, он должен отправиться в раздевалку своей команды и оставаться там на протяжении всей игры, либо, по своему желанию, он может покинуть здание.

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

- Любому сопернику, указанному **главным тренером** его команды, в случае фолла без контакта.
- Игроку, на котором был совершен фол, в случае фолла с контактом.

За которым(-и) последует:

- Вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне команды.
- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первой четверти.

38.3.4 Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол является фолом без контакта: 2 штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска: 2 штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен: попадание должно засчитываться и дополнительно предоставлен 1 штрафной бросок.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину: 2 или 3 штрафных броска.
- Если фол является дисквалификацией **главного тренера**: 2 штрафных броска.
- Если фол является дисквалификацией **первого помощника тренера**, запасного, удаленного игрока или сопровождающего члена делегации, за этот фол наказывается **главный тренер** техническим фолом: 2 штрафных броска.

Кроме того, если дисквалификация **первого помощника тренера**, запасного, удаленного игрока или сопровождающего члена делегации после выхода из зоны скамейки команды происходит за активное участие в драке:

- За каждый отдельный дисквалифицирующий фол **первого помощника тренера**, запасного и удаленного игрока: 2 штрафных броска. Дисквалифицирующими фоллами должен быть наказан каждый из провинившихся.
- За каждый отдельный дисквалифицирующий фол любого сопровождающего члена делегации: 2 штрафных броска. Дисквалифицирующими фоллами должен быть наказан **главный тренер**.

Все наказания в виде штрафных бросков должны быть выполнены, если они не компенсируются с одинаковыми наказаниями команды соперников.

Ст. 39 Драка**39.1 Определение**

Драка – это физическое воздействие друг на друга 2 или более соперников (игроков, запасных, **главных тренеров**, помощников тренеров, удаленных игроков и сопровождающих членов).

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

39.2 Правило

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

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

39.2.3 Если **главный тренер** и/или **первый помощник тренера** покидают зону скамейки команды и не помогают или не предпринимают попытки оказать судьям помощь в поддержании или восстановлении порядка, они должны быть дисквалифицированы.

39.3 Наказание

39.3.1 Независимо от количества лиц, дисквалифицированных за покидание зоны скамейки команды, единственным техническим фолом ('B') должен быть наказан **главный тренер**.

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

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

- Правильно заброшен мяч с игры или последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для вбрасывания с любого места за лицевой линией этой команды.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания **с места, ближайшего к тому, где находился мяч в тот момент, когда началась драка**.
- Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

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



- 39.3.4 Все наказания за возможные фолы игрокам на игровой площадке, участвовавшим в драке или любой ситуации, которая ведет к драке, должны быть проведены в соответствии со Ст. 42.
- 39.3.5 Все наказания за возможные дисквалифицирующие фолы **первого помощника тренера**, запасного, удаленного игрока или сопровождающего члена делегации, участвовавших в драке или любой ситуации, которая ведет к драке, должны быть проведены в соответствии со Ст. 38.3.4, шестой пункт.

ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ – ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Ст. 40 5 фолов игрока

- 40.1 Игрок, который совершил 5 фолов, должен быть проинформирован судьей и немедленно покинуть игру. Он должен быть заменен в течение 30 секунд.
- 40.2 Фол, совершенный игроком, ранее получившим 5 фолов, рассматривается как фол удаленного игрока, за который наказывается **главный тренер** и записывается в протоколе ('B').

Ст. 41 Командные фолы: Наказание**41.1 Определение**

- 41.1.1 Командный фол – это персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, совершенный игроком. Команда подлежит наказанию за командные фолы, после того, как она совершила 4 командных фолы в четверти.
- 41.1.2 Все командные фолы, совершенные в перерыве в игре, должны считаться совершенными в следующей четверти или овертайме.
- 41.1.3 Все командные фолы, совершенные в каждом овертайме, должны считаться совершенными в четвертой четверти.

41.2 Правило

- 41.2.1 Когда команда подлежит наказанию за командные фолы, все последующие персональные фолы, совершенные на игроке, не находившемся в процессе броска, должны быть наказаны предоставлением 2 штрафных бросков вместо вбрасывания. Игрок, против которого был совершен фол, должен выполнить данные штрафные броски.
- 41.2.2 Если персональный фол совершается игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, такой фол должен быть наказан предоставлением вбрасывания команде соперников.

Ст. 42 Особые ситуации**42.1 Определение**

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

42.2 Процедура

- 42.2.1 Все фолы должны быть назначены и все наказания определены.
- 42.2.2 Должен быть установлен порядок, в котором произошли все несоблюдения Правил.



- 42.2.3 Все одинаковые наказания против команд и все наказания за обоюдные фолы должны быть отменены в том порядке, в котором они были зафиксированы. Как только наказания записаны в протоколе и отменены, они считаются как не произошедшие.
- 42.2.4 Если зафиксирован технический фол, данное наказание за него должно быть проведено первым, независимо от того, был ли определен порядок проведения других наказаний или проведение этих наказаний уже началось.
- Если технический фол фиксируется главному тренеру за дисквалификацию первого помощника тренера, запасного, удаленного игрока или сопровождающего члена делегации, наказание за него не должно быть проведено первым. Оно должно быть проведено в том порядке, в котором произошли все фолы и нарушения, если они не компенсированы.
- 42.2.5 Право на владение мячом как часть последнего проведенного наказания, должно отменять все предыдущие права на владение мячом.
- 42.2.6 Как только мяч стал живым для выполнения первого штрафного броска или вбрасывания, это наказание больше не может быть использовано для компенсации любых оставшихся наказаний.
- 42.2.7 Все оставшиеся наказания должны быть проведены в той последовательности, в которой они были зафиксированы.
- 42.2.8 В случае если после компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет других наказаний, которые осталось провести, игра должна быть возобновлена следующим образом.

Если практически одновременно с первым несоблюдением Правил:

- Правильно заброшен мяч с игры или последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для вбрасывания с любого места за лицевой линией данной команды.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания с места, ближайшего к тому, где произошло первое несоблюдение Правил.
- Ни одна из команд не контролировала мяча или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

Ст. 43 Штрафные броски

43.1 Определение

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

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

43.2 Правило

43.2.1 Когда фиксируется персональный, неспортивный или дисквалифицирующий фол, штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлены следующим образом:

- Игрок, против которого был совершен фол, должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).
- Если поступила просьба о его замене, он должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки) прежде, чем покинуть игру.
- Если он должен покинуть игру из-за травмы, совершения 5 фолов или дисквалификации, тогда заменивший его игрок должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки). Если у команды больше не осталось запасных, штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) любым его партнером, указанным ее **главным тренером**.

43.2.2 Когда фиксируется технический фол или дисквалифицирующий фол без контакта, любой член команды соперников, указанный ее **главным тренером**, должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).

43.2.3 Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен:

- Занять положение за линией штрафного броска и внутри полукруга.
- Использовать любой способ выполнения штрафного броска таким образом, чтобы мяч вошел в корзину сверху или коснулся кольца.
- Выпустить мяч из рук в течение 5 секунд с того момента, когда он передан судьей в его распоряжение.
- Не касаться линии штрафного броска и не входить в ограниченную зону до тех пор, пока мяч не попадет в корзину или не коснется кольца.
- Не имитировать штрафной бросок.

43.2.4 Игроки, находящиеся на местах для борьбы за подбор при штрафном броске, должны иметь право занимать поочередные позиции на этих местах глубиной в 1 метр (**Рис.6**).

Во время штрафных бросков эти игроки не должны:

- Занимать места для борьбы за подбор при штрафном броске, которые им не предназначены.
- Входить в ограниченную зону, нейтральную зону или оставлять место для борьбы за подбор при штрафном броске до тех пор, пока мяч не покинет рук(-и) игрока, выполняющего штрафной бросок.
- **Отвлекать** своими действиями игрока, выполняющего штрафной бросок.

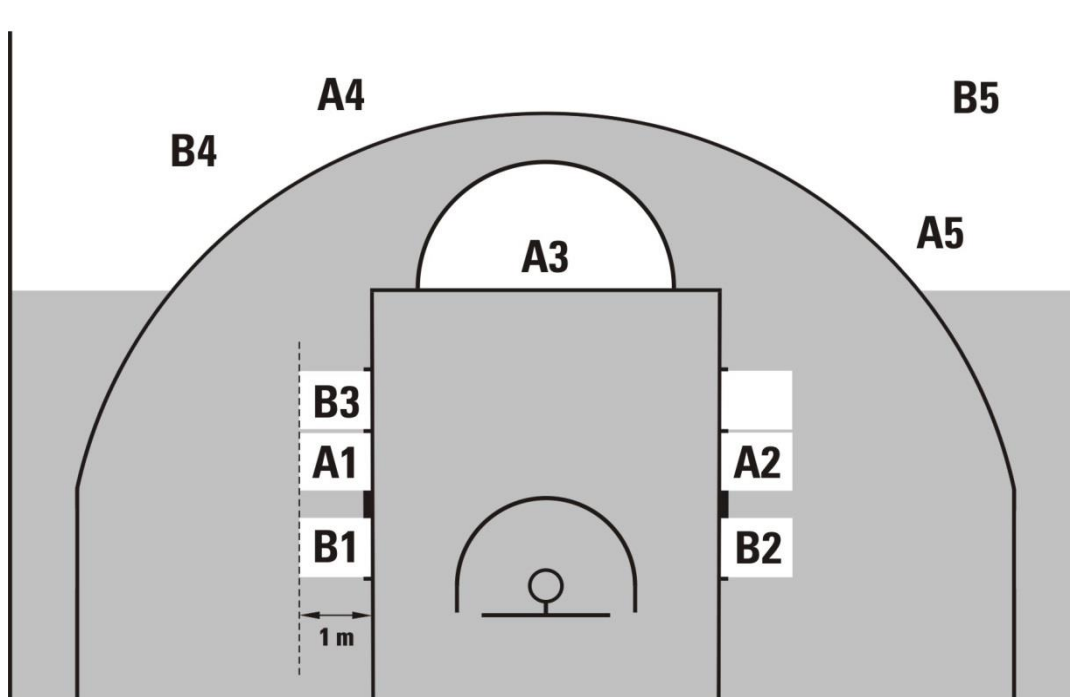


Рис. 6 Расположение игроков во время штрафных бросков

- 43.2.5 Игроки, не занимающие мест для борьбы за подбор при штрафном броске, должны оставаться за продолжением линии штрафного броска и за линией 3-хочковых попаданий с игры до тех пор, пока штрафной бросок не закончится.
- 43.2.6 Во время выполнения штрафного(-ых) броска(-ов), за которым(-и) последует(-ют) другая(-ие) серия(-и) штрафных бросков или вбрасывание, все игроки должны оставаться за продолжением линии штрафного броска и за линией 3-хочковых попаданий с игры.

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

43.3 Наказание

- 43.3.1 Если **штрафной бросок удачен** и нарушение(-я) совершается(-ются) игроком, выполняющим штрафной бросок, то очко не должно засчитываться.

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания с продолжения линии штрафного броска, если только не должно(-ы) проводиться дальнейшее(-ие) наказание(-я) в виде штрафного(-ых) броска(-ов) или наказание в виде владения мячом.

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

- Очко должно засчитываться.
- Нарушение(-я) должно(-ы) быть проигнорировано(-ы).

В случае выполнения последнего штрафного броска мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания с любого места за лицевой линией данной команды.

- 43.3.3 Если **штрафной бросок неудачен** и нарушение совершается:
- **Игроком, выполняющим штрафной бросок**, или его **партнером** при последнем штрафном броске, то мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания с продолжения линии штрафного броска, если только эта команда не имеет права на дальнейшее владение мячом.
 - **Соперником** игрока, выполняющего штрафной бросок, то дополнительный штрафной бросок должен быть предоставлен игроку, выполнявшему этот бросок.
 - **Обеими командами** при последнем штрафном броске, то происходит ситуация спорного броска.

Ст. 44 Исправляемые ошибки

44.1 Определение

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

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

44.2 Общая процедура

- 44.2.1 Для того чтобы вышеперечисленные ошибки могли быть исправлены, они должны быть обнаружены судьями, комиссаром (если присутствует) или судьями-секретарями прежде, чем мяч станет живым после того, как он в первый раз стал мертвым после включения игровых часов вслед за ошибкой.
- 44.2.2 Судья может остановить игру немедленно при обнаружении исправляемой ошибки при условии, что ни одна из команд не будет поставлена в невыгодное положение.
- 44.2.3 Любые совершенные фолы, набранные очки, сыгранное время и дополнительные действия, которые могут произойти после ошибки, но до ее обнаружения, должны оставаться в силе.
- 44.2.4 После исправления ошибки игра должна быть возобновлена в том месте, где она была остановлена для исправления ошибки (если иное не оговорено в настоящих Правилах). Мяч должен быть предоставлен команде, имеющей право на владение мячом в тот момент, когда игра была остановлена для исправления ошибки.
- 44.2.5 Как только ошибка, которая все еще является исправляемой, обнаружена, и:
- Игрок, участвующий в исправлении ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены, то он должен снова выйти на игровую площадку для участия в исправлении ошибки (в этот момент он становится игроком).
После исправления ошибки он может остаться в игре, если только снова своевременно не поступила просьба о его замене, в случае которой игрок может покинуть игровую площадку.



- Игрок был заменен из-за травмы или оказанной помощи, совершения 5 фолов или дисквалификации, тогда заменивший его игрок должен участвовать в исправлении ошибки.

- 44.2.6 Исправляемые ошибки не могут быть исправлены после того, как Старший судья подписал протокол.
- 44.2.7 Ошибка при ведении протокола, отсчете игрового времени или времени для броска, связанная со счетом, количеством фолов, количеством тайм-аутов, истекшим или не включенным временем на игровых часах или таймере для броска может быть исправлена судьями в любое время до того, как Старший судья подписал протокол.

44.3 Особая процедура

- 44.3.1 Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов). Штрафной(-ые) бросок(-ки), выполненный(-е) в результате ошибки, должен(-ны) быть отменен(-ы) и игра должна быть возобновлена следующим образом:
- Если игровые часы не были включены, то мяч должен быть предоставлен для вбрасывания с продолжения линии штрафного броска команде, чьи штрафные броски были отменены.
 - Если игровые часы были включены и:
 - Команда, контролирующая мяч или имеющая право на владение мячом на момент обнаружения ошибки та же, что и контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка, или
 - Ни одна из команд не контролирует мяч в тот момент, когда ошибка обнаруживается,то мяч должен быть предоставлен команде, имеющей право на владение мячом на момент совершения ошибки.
 - Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, мяч контролирует или имеет право на владение мячом команда соперников той команды, которая контролировала мяч на момент совершения ошибки, происходит ситуация спорного броска.
 - Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, назначено наказание за фол, включающее штрафной(-ые) бросок(-ки), тогда штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть проведен(-ы) и мяч предоставлен для вбрасывания из-за пределов игровой площадки команде, которая контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка.
- 44.3.2 Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).
- Если не произошло смены во владении мячом с момента совершения ошибки, то игра должна быть возобновлена после исправления ошибки, как и после любого обычного штрафного броска.
 - Если та же команда забрасывает мяч после ошибочно предоставленного владения мячом для вбрасывания, ошибка должна быть проигнорирована.
- 44.3.3 Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку. Выполненный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки), а также право на владение мячом (если является частью наказания) должны быть



отменены, а мяч предоставлен команде соперников для вбрасывания с продолжения линии штрафного броска, за исключением ситуации, когда игра продолжилась и была остановлена для исправления ошибки или должны быть проведены наказания за дальнейшие несоблюдения Правил. В таком случае игра должна быть возобновлена с места, где она была остановлена для исправления ошибки.



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

Ст. 45 Судьи, судьи-секретари и комиссар

- 45.1 **Судьями** должны быть: Старший судья и 1 или 2 судья(-и). Им должны помогать судьи-секретари и комиссар (если присутствует).
- 45.2 **Судьями-секретарями** должны быть секретарь, помощник секретаря, секундометрист и оператор таймера для броска.
- 45.3 **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.
- 45.4 Судьи данной игры не должны никоим образом быть связаны ни с одной из команд, находящихся на игровой площадке.
- 45.5 **Судьи, судьи-секретари и комиссар должны проводить игру в соответствии с настоящими Правилами и не имеют права изменять их.**
- 45.6 Форма судей должна состоять из судейской рубашки, длинных брюк черного цвета, черных носков и черной баскетбольной обуви.
- 45.7 Судьи и судьи-секретари должны быть в единой униформе.

Ст. 46 Старший судья: Обязанности и права

Старший судья должен:

- 46.1 Проверить и одобрить все оборудование, используемое во время игры.
- 46.2 Определить официальные игровые часы, таймер для броска, секундомер и познакомиться с судьями-секретарями.
- 46.3 Выбрать игровой мяч из не менее, чем 2 мячей, бывших в употреблении, предоставляемых командой-хозяином. Если ни один из этих мячей не подходит в качестве игрового, он может выбрать любой другой мяч наилучшего качества, имеющийся в распоряжении.
- 46.4 Не разрешать никому из игроков носить предметы, которые могут нанести травму другим игрокам.
- 46.5 Проводить розыгрыш спорного броска в начале первой четверти и вбрасывание в соответствии с процессом поочередного владения в начале всех других четвертей и овертаймов.
- 46.6 Иметь право остановить игру, когда этого требуют обстоятельства.
- 46.7 Иметь право определить, какой команде засчитывается поражение «лишением права».
- 46.8 Тщательно проверить протокол по окончании игрового времени или в любое другое время, когда он сочтет необходимым.
- 46.9 Утвердить и подписать протокол по окончании игрового времени, что означает **окончание** игровой юрисдикции судей и их **связи** с игрой. **Права** судей должны **вступать в силу**, когда они появляются на игровой площадке за 20 минут до времени начала игры, указанного в

расписании и **заканчиваться**, когда звучит сигнал игровых часов об окончании игры, утвержденный судьями.

46.10 В раздевалке сделать запись на обратной стороне протокола прежде, чем подписать протокол:

- В случае если одной из команд засчитывается поражение «лишением права» либо в случае дисквалифицирующего фола.
- В случае любого неспортивного поведения членов команды, **главных тренеров**, помощников тренеров и сопровождающих членов делегации, которое происходит ранее чем за 20 минут до времени начала игры, указанного в расписании или между окончанием игры и утверждением и подписанием протокола.

В таком случае Старший судья (**или** комиссар, если присутствует) должен направить рапорт с подробным описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

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

46.12 **Для игр, в которых используется система немедленного видеоповтора, необходимо руководствоваться Приложением F.**

46.13 После получения уведомления от секундометриста, должен дать свой свисток за 3 и 1,5 минуты до начала первой и третьей четверти. Старший судья также должен дать свой свисток за 30 секунд до начала второй или четвертой четверти и каждого овертайма.

46.14 **Имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в настоящих Правилах.**

Ст. 47 Судьи: Обязанности и права

47.1 Судьи должны иметь право принимать решения при несоблюдениях Правил, совершаемых как в пределах, так и за ограничивающей линией, включая секретарский стол, скамейки команд и области непосредственно за линиями.

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

47.3 Принимая решение о персональном контакте или нарушении, судьи в каждом случае должны учитывать и оценивать следующие фундаментальные принципы:

- Дух и цель Правил и необходимость поддерживать целостность игры.
- Последовательность в применении принципа «преимущество/нет преимущества». Судьи не должны стремиться прерывать течение игры без необходимости для наказания случайного персонального контакта, который не дает игроку преимущества и не ставит соперника в невыгодное положение.



- Последовательность в применении здравого смысла в каждой игре, принимая во внимание способности игроков, их отношение и поведение во время игры.
 - Последовательность в поддержании баланса между контролем за игрой и течением игры, обладая «чувством» того, что участники пытаются сделать, и определяя только то, что будет правильным для игры.
- 47.4 В случае если подан протест одной из команд, Старший судья (или комиссар, если присутствует) после получения обоснования причин протеста должен направить рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.
- 47.5 Если судья травмирован или по любой другой причине не может продолжать исполнять свои обязанности в течение 5 минут после происшедшего, игра должна быть возобновлена. Оставшийся(-еся) судья(-и) должен(-ны) осуществлять судейство один(-ни) до конца игры в том случае, если нет возможности замены травмированного судьи квалифицированным запасным судьей. Решение о возможной замене должен(-ны) принимать оставшийся(-еся) на игровой площадке судья(-и) после консультации с комиссаром (если присутствует).
- 47.6 Для всех международных игр, если необходимо устное общение для пояснения решения, оно должно осуществляться на английском языке.
- 47.7 **Каждый судья имеет право принимать решения в рамках своих обязанностей, но не вправе игнорировать или подвергать сомнению решения, принятые другим судьей.**
- 47.8 **Применение и интерпретация Официальных Правил Баскетбола судьями, независимо от того, было ли принято определённое решение или нет, являются окончательными и не могут быть оспорены или проигнорированы, за исключением случаев, в которых разрешается подача протеста (см. Приложение С).**
- Ст. 48 Секретарь и помощник секретаря: Обязанности**
- 48.1 В распоряжение **секретаря** должен быть предоставлен протокол, и он должен вести учёт:
- Команд, внося фамилии и номера игроков, которые начинают игру, а также всех запасных, которые вступают в игру. Когда происходит несоблюдение Правил, связанное с 5 игроками, которые должны начать игру, заменами или номерами игроков, он должен как можно быстрее уведомить об этом ближайшего судью.
 - Текущей суммы набранных очков, записывая заброшенные мячи с игры и со штрафных бросков.
 - Фолов, зафиксированных каждому игроку. Секретарь должен немедленно уведомить судью, когда кто-либо из игроков наказан 5 фоломи. Он должен записывать фолы, зафиксированные каждому **главному тренеру**, и немедленно уведомить судью, когда **главный тренер** должен быть дисквалифицирован. Аналогичным образом, он должен немедленно уведомить судью, что игрок должен быть

дисквалифицирован, если он совершил 2 технических фолла, или 2 неспортивных фолла, или 1 технический и 1 неспортивный фол.

- Тайм-аутов. Он должен уведомить судей о появлении возможности для предоставления тайм-аута, когда команда запросила тайм-аут, а также уведомить **главного тренера** через судью в том случае, когда у **главного тренера** больше не осталось ни одного тайм-аута в половине или овертайме.
- Следующего поочередного владения, управляя стрелкой поочередного владения. Секретарь должен изменять направление стрелки поочередного владения сразу же после окончания первой половины, поскольку команды должны поменяться корзинами во второй половине.

48.2 **Помощник секретаря** должен управлять табло и помогать секретарю и **секундометристу**. В случае любого расхождения между показаниями на табло и записями в протоколе и при невозможности установить причину данного расхождения, записи в протоколе должны иметь приоритет, и в соответствии с ними показания на табло должны быть исправлены.

48.3 Если ошибка в записях секретаря в протоколе обнаруживается:

- Во время игры, то **секундометрист** должен подождать до тех пор, пока мяч в первый раз не станет мертвым, прежде чем подать свой сигнал.
- После окончания игрового времени, но до подписания протокола Старшим судьей, то ошибка должна быть исправлена, даже если внесенное исправление повлияет на итоговый результат игры.
- После подписания протокола Старшим судьей, то ошибка больше не может быть исправлена. Старший судья или комиссар (если присутствует) должен направить рапорт с подробным описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

Ст. 49 Секундометрист: Обязанности

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

- Вести отсчет игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре.
- Убедиться, что сигнал игровых часов звучит очень громко и автоматически по окончании четверти или овертайма.
- Использовать все возможные средства для того, чтобы немедленно уведомить судей в том случае, если его сигнал не прозвучал или не был услышан.
- **Показывать количество фолов, совершенных каждым игроком, поднимая указатель с числом совершенных этим игроком фолов таким образом, чтобы оба главных тренера это видели.**
- **Поместить указатель командных фолов на край секретарского стола, ближайший к скамейке команды, подлежащей наказанию за командные фолы, когда мяч становится живым после четвертого командного фолла в четверти.**
- **Производить замены.**



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

49.2 Секундометрист должен вести отсчет **игрового времени** следующим образом:

- Включать игровые часы, когда:
 - Во время розыгрыша спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих игроков.
 - После неудачного последнего штрафного броска мяч остается живым и касается игрока на игровой площадке или его касается игрок на игровой площадке.
 - Во время вбрасывания мяч касается игрока на игровой площадке или его правильно касается игрок на игровой площадке.
- Останавливать игровые часы, когда:
 - Истекает время в конце четверти или овертайма (если игровые часы не останавливаются автоматически).
 - Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
 - Зброшен мяч с игры в корзину команды, которая запросила тайм-аут.
 - Зброшен мяч с игры в тот момент, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и каждом овертайме.
 - Звучит сигнал таймера для броска в тот момент, когда команда контролирует мяч.

49.3 Секундометрист должен вести отсчет **тайм-аута** следующим образом:

- Включать секундомер сразу же после того, как судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.
- Подавать свой сигнал по истечении 50 секунд тайм-аута.
- Подавать свой сигнал, когда тайм-аут закончен.

49.4 Секундометрист должен вести отсчет **перерыва в игре** следующим образом:

- Включать секундомер сразу же после того, как заканчивается предыдущая четверть или овертайм.
- Уведомить судей за 3 минуты и за 1,5 минуты до начала первой и третьей четверти.
- Подавать свой сигнал за 30 секунд перед второй и четвертой четвертью и каждым овертаймом.
- Подавать свой сигнал и одновременно останавливать секундомер сразу же, как только закончится перерыв в игре.

Ст. 50 Оператор таймера для броска: Обязанности

В распоряжение **оператора таймера для броска** должен быть предоставлен таймер для броска, и он должен:

50.1 **Включать или продолжать отсчет**, когда:

- На игровой площадке команда устанавливает контроль над живым мячом. После этого простое касание мяча соперником не начинает

новый отсчет таймера для броска в том случае, если та же команда продолжает контролировать мяч.

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

50.2 **Останавливать, но не сбрасывать** с видимым оставшимся временем, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в результате:

- Выхода мяча в аут.
- Травмы игрока этой же команды.
- Технического фола, совершенного данной командой.
- Ситуации спорного броска (но не когда мяч застревает между кольцом и щитом).
- Обоюдного фола.
- Компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.

Останавливать, но также не сбрасывать, с видимым оставшимся временем, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне в результате фола или нарушения и 14 или более секунд отображается на таймере для броска.

50.3 **Останавливать и сбрасывать к 24 секундам** (на таймере не должно быть никаких показаний), когда:

- Мяч правильно входит в корзину.
- Мяч касается кольца корзины соперников и контроль над ним устанавливает команда, которая не контролировала мяч перед тем, как он коснулся кольца.
- Команде предоставляется вбрасывание в тыловой зоне:
 - В результате фола или нарушения (но не при выходе мяча в аут).
 - В результате ситуации спорного броска для команды, перед этим не контролировавшей мяч.
 - В результате остановки игры из-за действия, не связанного с командой, контролирующей мяч.
 - В результате остановки игры из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение.
- Команде предоставляется(-ются) штрафной(-ые) бросок(-ки).

50.4 **Останавливать и сбрасывать к 14 секундам**, при видимых 14 секундах на таймере для броска, когда:

- Той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне и на таймере для броска остается 13 секунд или менее:
 - В результате фола или нарушения (но не при выходе мяча в аут).
 - В результате остановки игры из-за действия, не связанного с командой, контролирующей мяч.
 - В результате остановки игры из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение.



- Команде, которая перед этим не контролировала мяч, должно быть предоставлено вбрасывание в передовой зоне в результате:
 - Персонального фола или нарушения (включая выход мяча в аут).
 - Ситуации спорного броска.
- Команде должно быть предоставлено вбрасывание с линии вбрасывания в своей передовой зоне в результате неспортивного или дисквалифицирующего фола.
- После того как мяч коснулся кольца при неудачном броске с игры (включая ситуацию, когда мяч застревает между кольцом и щитом), последнем штрафном броске или при передаче, контроль над мячом устанавливает та же команда, которая контролировала мяч перед тем, как мяч коснулся кольца.
- Игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти или в каждом овертайме после тайм-аута, взятого командой, которая имеет право на владение мячом в своей тыловой зоне, и главный тренер решает, что игра должна быть возобновлена вбрасыванием для его команды с линии вбрасывания в передовой зоне команды, и на таймере для броска отображалось 14 секунд или более, когда игровые часы были остановлены.

50.5 **Выключать** после того, как мяч становится мертвым и игровые часы остановлены в любой четверти или овертайме, когда одна из команд устанавливает новый контроль над мячом и на игровых часах остается менее 14 секунд.

Сигнал таймера для броска не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым, за исключением ситуации, когда команда контролирует мяч.

А – ЖЕСТЫ СУДЕЙ

- A.1 Жесты, приведенные в настоящих Правилах, являются единственными действующими официальными жестами **судей**.
- A.2 Выполнение процедуры показа жестов секретарскому столу настоятельно рекомендуется дополнять голосом (для международных игр – на английском языке).
- A.3 Важно, чтобы судьи-секретари были знакомы с этими жестами.

Жесты, связанные с игровыми часами:

ОСТАНОВКА
ЧАСОВ



Открытая ладонь

ОСТАНОВКА
ЧАСОВ ПРИ ФОЛЕ



Один сжатый кулак

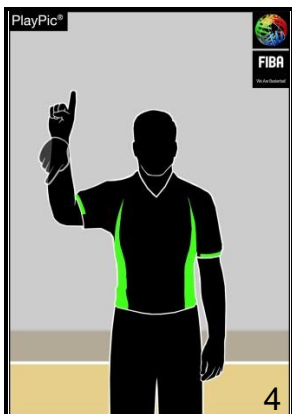
ВКЛЮЧЕНИЕ
ЧАСОВ



Рубящее движение
рукой

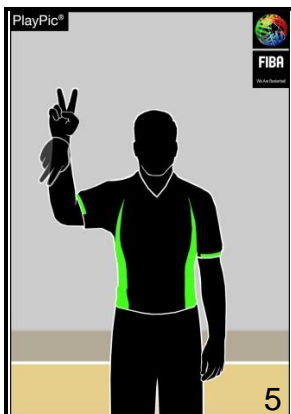
Засчитывание очков:

1 ОЧКО



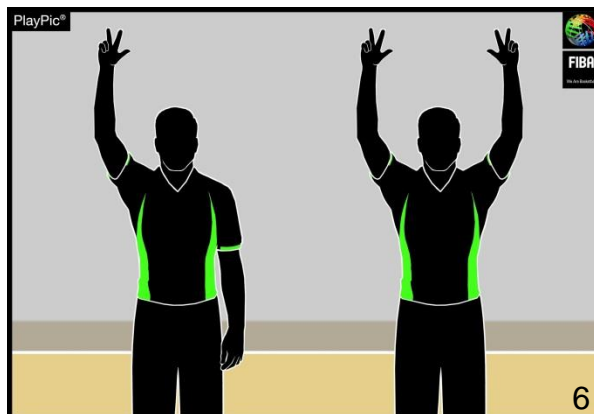
1 палец, опустить
кисть

2 ОЧКА

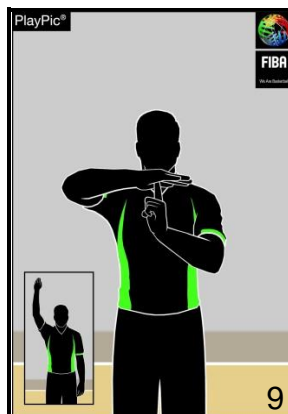
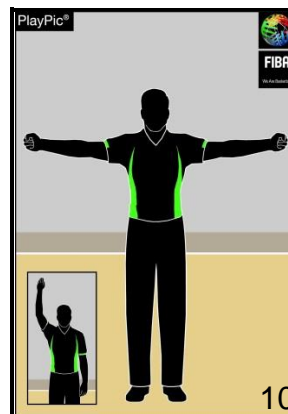
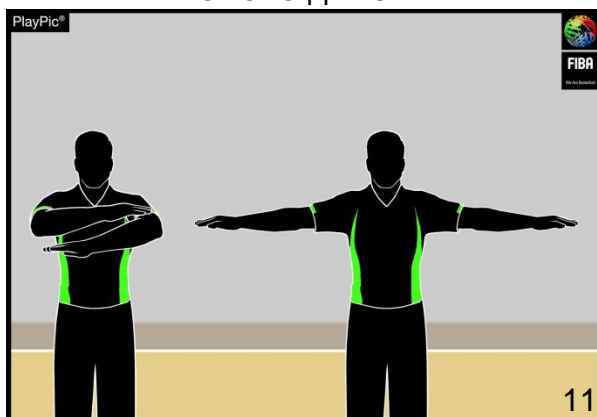


2 пальца, опустить
кисть

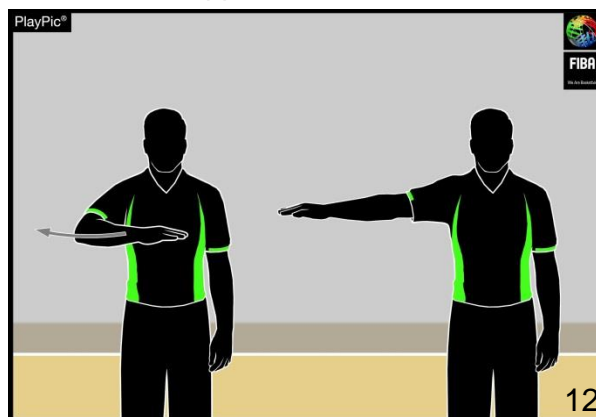
3 ОЧКА



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**Информативные:****ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ, ОТМЕНА
ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ**

Сведение и разведение рук перед грудью

ВИДИМЫЙ ОТСЧЕТ

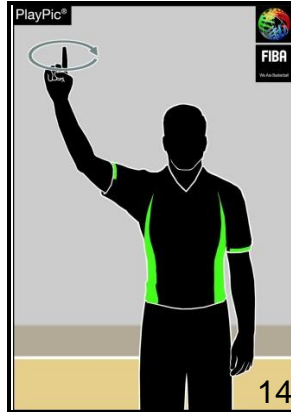
Отсчитывание при движении ладони

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ



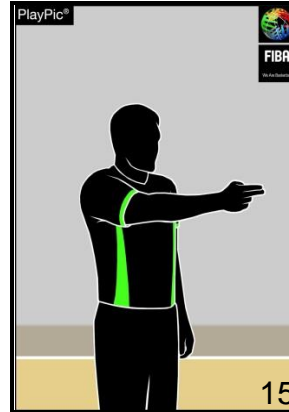
Большой палец
вверх

СБРОС ТАЙМЕРА
ДЛЯ БРОСКА



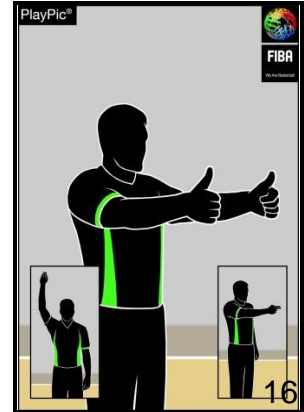
Вращение кистью с
вытянутым
указательным
пальцем

НАПРАВЛЕНИЕ
ИГРЫ
И/ИЛИ
АУТ



Указание
направления игры,
рука параллельно
боковой линии

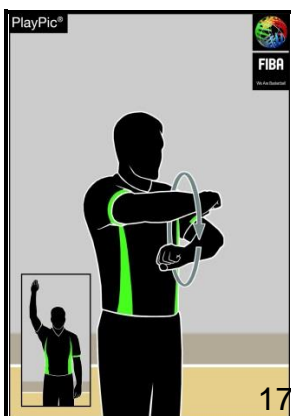
СПОРНЫЙ МЯЧ/
СИТУАЦИЯ
СПОРНОГО
БРОСКА



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

Нарушения:

ПРОБЕЖКА



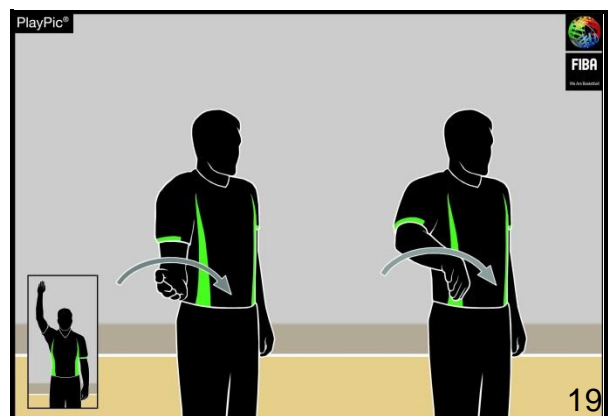
Вращение
кулаками

НЕПРАВИЛЬНОЕ
ВЕДЕНИЕ:
ДВОЙНОЕ
ВЕДЕНИЕ



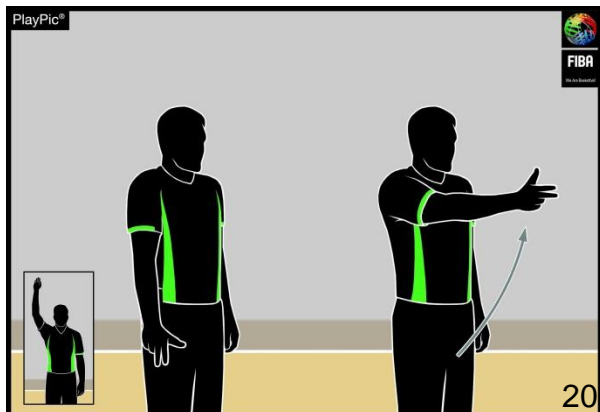
Движение
ладонями вверх-
вниз

НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ:
ПРОНОС МЯЧА



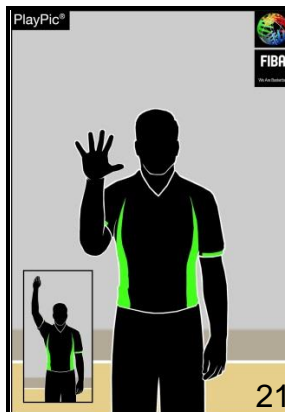
Полувращение ладонью

3 СЕКУНДЫ



Вытянутая рука, показ 3 пальцев

5 СЕКУНД



Показ 5 пальцев

8 СЕКУНД



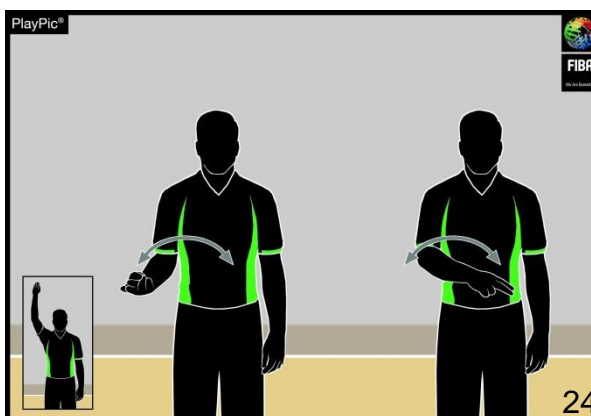
Показ 8 пальцев

24 СЕКУНДЫ



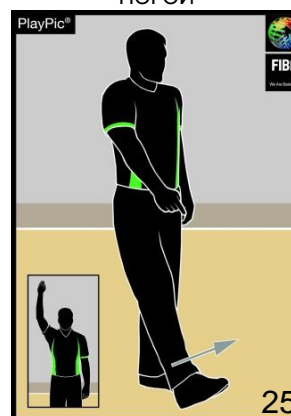
Касание пальцами плеча

МЯЧ, ВОЗВРАЩЕННЫЙ В ТЫЛОВУЮ ЗОНУ



Маховое движение руки перед телом

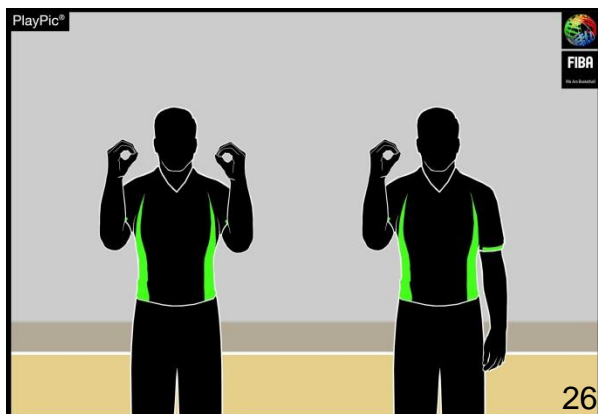
УМЫШЛЕННАЯ ИГРА ИЛИ БЛОКИРОВКА МЯЧА НОГОЙ



Указание на ногу

Номера игроков:

№. 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



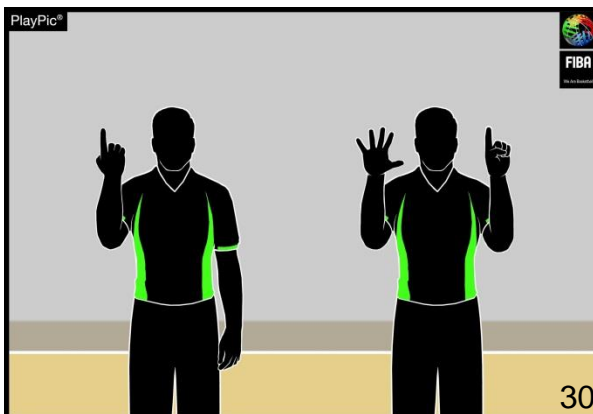
Показ правой рукой
цифры 5, а левой
рукой цифры от 1
до 5

No. 11 - 15



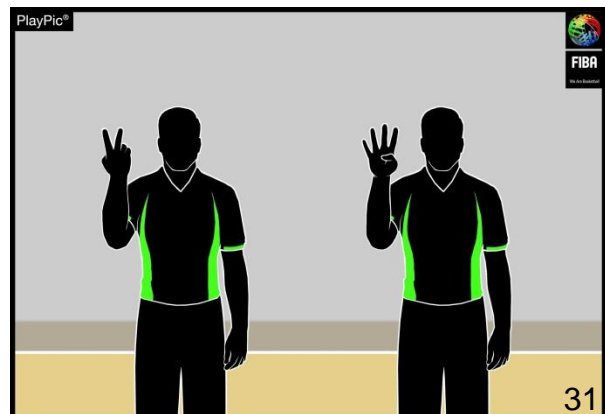
Правая рука сжата
в кулак,
показ левой рукой
цифры от 1 до 5

No. 16



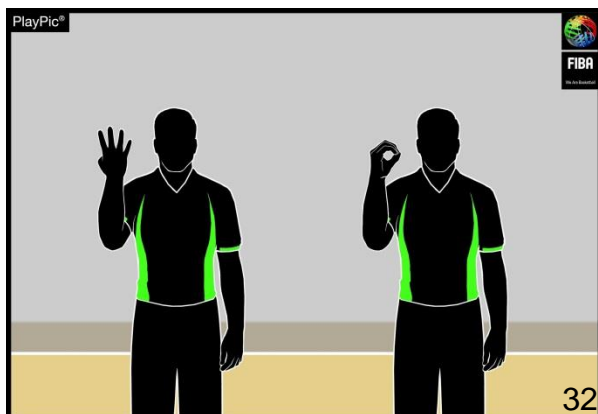
Сначала показ закрытой ладонью цифры
1 для десятков – затем показ открытыми
ладонями цифры 6 для единиц

No. 24



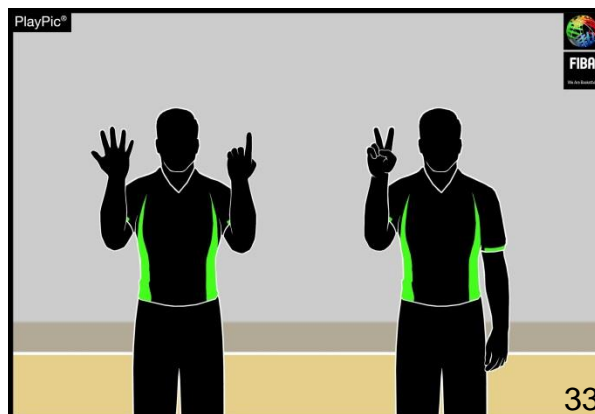
Сначала показ закрытой ладонью цифры
2 для десятков – затем показ открытой
ладонью цифры 4 для единиц

No. 40



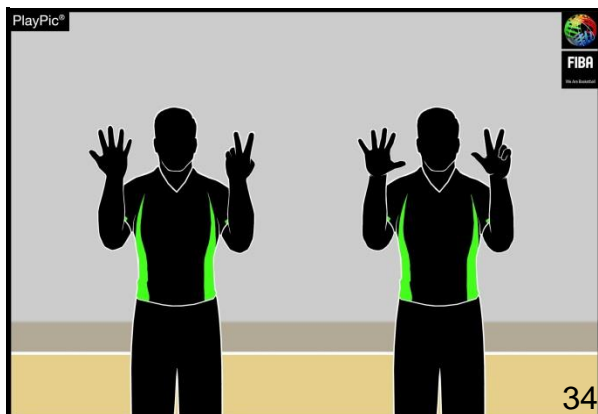
Сначала показ закрытой ладонью цифры 4 для десятков – затем показ открытой ладонью цифры 0 для единиц

No. 62



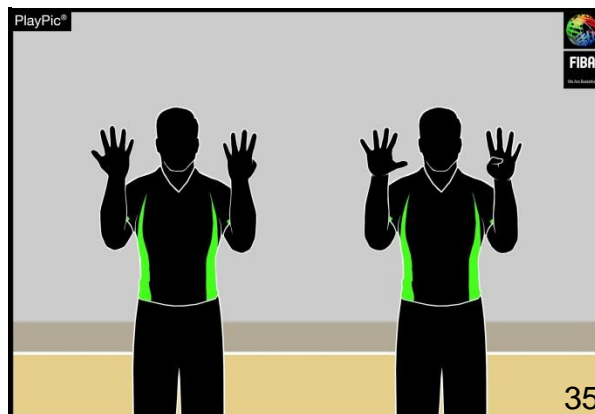
Сначала показ закрытыми ладонями цифры 6 для десятков – затем показ открытой ладонью цифры 2 для единиц

No. 78



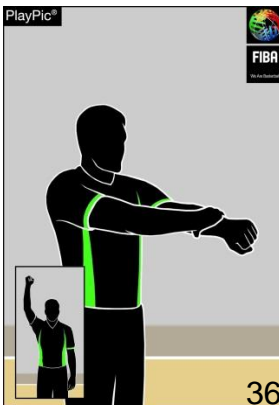
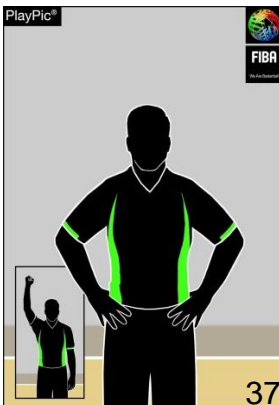
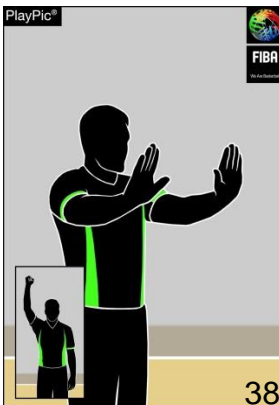
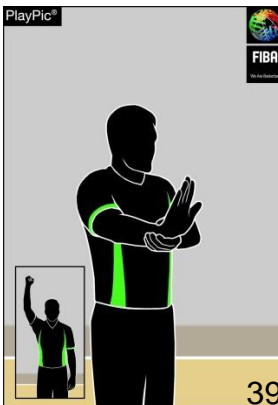
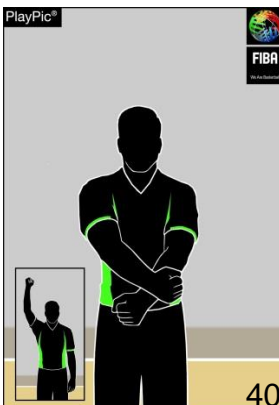
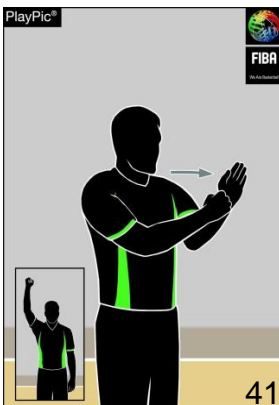


Сначала показ закрытыми ладонями цифры 7 для десятков – затем показ открытыми ладонями цифры 8 для единиц

No. 99



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

Типы фолов:

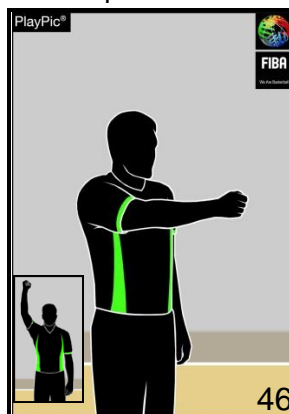
<p>ЗАДЕРЖКА</p>  <p>36</p> <p>Захват запястья вниз</p>	<p>БЛОКИРОВКА (в защите), НЕПРАВИЛЬНЫЙ ЗАСЛОН (в нападении)</p>  <p>37</p> <p>Обе руки на бедрах</p>	<p>ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА</p>  <p>38</p> <p>Имитация толчка</p>	<p>ЗАДЕРЖКА РУКАМИ</p>  <p>39</p> <p>Захват ладони и движение вперед</p>
<p>НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК</p>  <p>40</p> <p>Удар по запястью</p>	<p>СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ</p>  <p>41</p> <p>Удар кулаком в открытую ладонь</p>	<p>НЕПРАВИЛЬНЫЙ КОНТАКТ В РУКУ</p>  <p>42</p> <p>Удар кистью по другому предплечью</p>	<p>ЗАХВАТ</p>  <p>43</p> <p>Движение предплечьем назад</p>

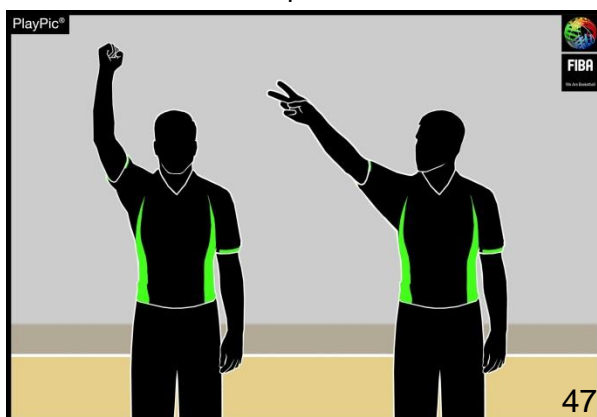
**ЧРЕЗМЕРНОЕ
РАЗМАХИВАНИЕ
ЛОКТЕМ**

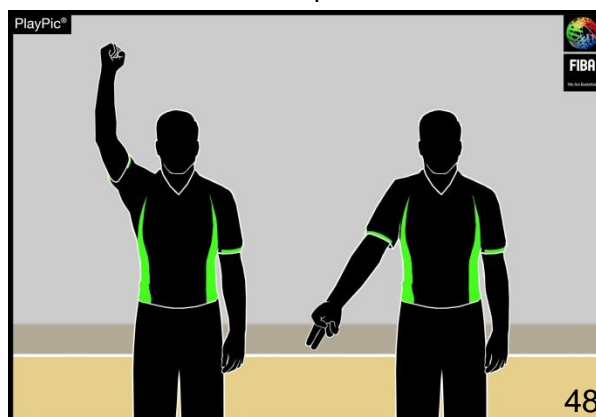
 Движение локтем в
сторону

УДАР ПО ГОЛОВЕ

 Имитация контакта
с головой

**ФОЛ КОМАНДЫ,
КОНТРОЛИРУЮ-
ЩЕЙ МЯЧ**

 Указание кулаком в
направлении
корзины
провинившейся
команды

ФОЛ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА

 Одна рука сжата в кулак с последующим
указанием количества штрафных бросков

ФОЛ НЕ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА

 Одна рука сжата в кулак с последующим
указанием на пол

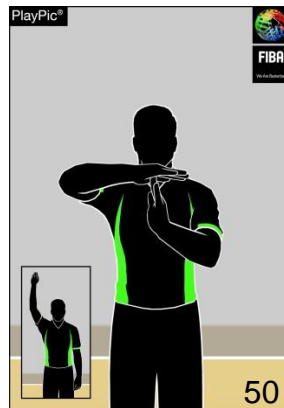
Особые фолы:

ОБОЮДНЫЙ ФОЛ



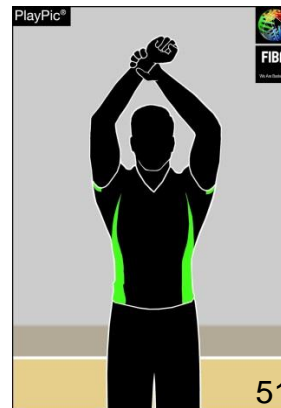
Движение скрещенными кулаками над головой

ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОЛ



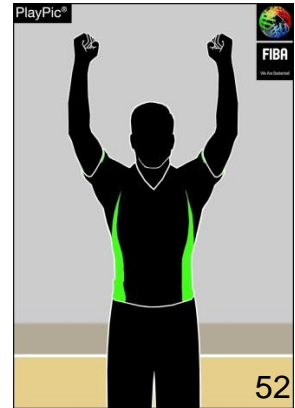
Ладони образуют букву 'Т'

НЕСПОРТИВНЫЙ ФОЛ



Перехват запястья наверху

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(-ОВ)Указание
направления
вбрасывания, рука
параллельно
боковой линииПОСЛЕ ФОЛА
КОМАНДЫ,
КОНТРОЛИРУЮ-
ЩЕЙ МЯЧУказание кулаком
направления
вбрасывания, рука
параллельно
боковой линии1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК

1 палец вверх

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА

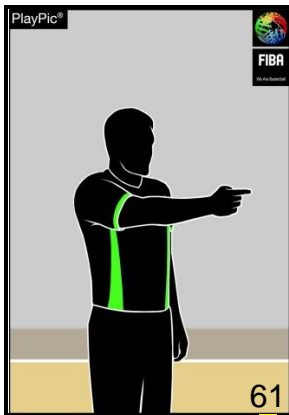
2 пальца вверх

3 ШТРАФНЫХ
БРОСКА

3 пальца вверх

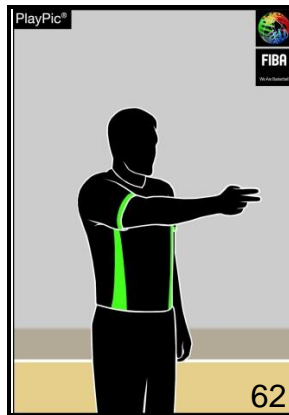
Проведение штрафных бросков – Активный судья (Ведущий):

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



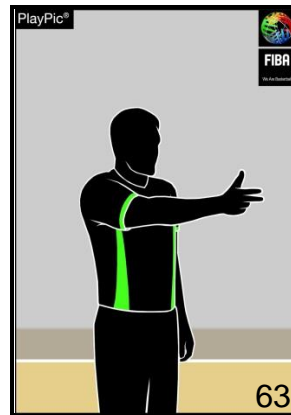
1 палец
горизонтально

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



2 пальца
горизонтально

3 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



3 пальца
горизонтально

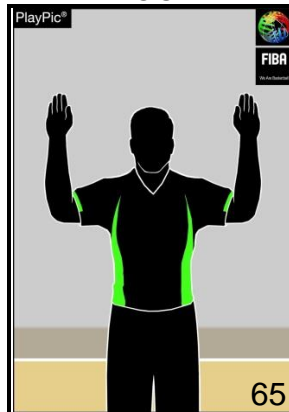
Проведение штрафных бросков – Пассивный судья (Ведомый в двойной механике и Центральный в тройной):

1 ШТРАФНОЙ
БРОСОК



Указательный
палец

2 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



Пальцы вместе на
обеих руках

3 ШТРАФНЫХ
БРОСКА



3 вытянутых пальца
на обеих руках

Рис. 7 Жесты судей



B – ПРОТОКОЛ



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

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

Head coach _____
First assistant coach _____

Team B

Time-outs _____ Team fouls _____
Quarter ① ②
Quarter ③ ④
Overtimes _____

Licence no. _____ Players _____ No. _____ Player in _____ Fouls _____
1 2 3 4 5

Head coach _____
First assistant coach _____

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores Quarter ① A _____ B _____
Quarter ② A _____ B _____
Quarter ③ A _____ B _____
Quarter ④ A _____ B _____
Overtimes A _____ B _____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A _____ Team B _____
Name of winning team _____
Game ended at (hh:mm) _____

Captain's signature in case of protest _____

Рис. 8. Протокол

- B.1** Протокол, изображенный на Рис. 8, является единственным утвержденным Технической Комиссией ФИБА.
- B.2** Он состоит из 1 оригинала и 3 копий на бумаге разных цветов. Оригинал на белой бумаге предназначен для ФИБА. Первая копия на голубой бумаге – для организации, проводящей соревнование, вторая копия на розовой бумаге – для победившей команды, а последняя копия на желтой бумаге – для проигравшей команды.
- Прим.: 1. Секретарь должен использовать ручки 2 различных цветов: КРАСНОГО – для первой и третьей четверти, СИНЕГО или ЧЁРНОГО – для второй и четвертой четверти. Для всех овертаймов, все записи должны быть сделаны СИНИМ или ЧЁРНЫМ (тем же цветом, как во второй и четвертой четверти).
2. Протокол может быть подготовлен и заполнен электронным способом.
- B.3** Не позднее, чем за 40 минут до начала игры секретарь должен подготовить протокол следующим образом:
- B.3.1** Он должен внести названия обеих команд в соответствующих графах верхней части протокола. **Командой 'А'** всегда должна быть местная команда (команда-хозяин) либо команда, указанная в расписании первой (для турниров или игр, проводимых на нейтральной игровой площадке). Другая команда должна быть **командой 'В'**.
- B.3.2** Затем он должен внести:
- Наименование соревнования.
 - Номер игры.
 - Дату, время и место проведения игры.
 - Фамилии Старшего судьи и судьи(-ей) с указанием гражданства (код МОК).



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A	<u>HOOPERS</u>	Team B	<u>POINTERS</u>				
Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>22.11.2017</u>	Time	<u>20:00</u>	Crew chief	<u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

Рис. 9. Заголовок протокола

- B.3.3** Команда 'А' должна занимать верхнюю часть протокола, а команда 'В' – нижнюю.
- B.3.3.1** В первом столбце секретарь должен внести номер (последние 3 цифры) лицензии каждого игрока, **главного тренера** и **первого помощника тренера**. Для турниров номера лицензий должны быть указаны только для первой игры команд.
- B.3.3.2** Во втором столбце секретарь должен внести **ЗАГЛАВНЫМИ ПЕЧАТНЫМИ** буквами фамилию и инициалы каждого игрока в порядке номеров на майках, используя список членов команды, предоставленный **главным тренером** или его представителем. Капитан

команды должен быть обозначен записью (КАП.) сразу же после его фамилии.

- В.3.3.3** Если команда представлена менее чем 12 игроками, секретарь должен прочертить линию в графах, предназначенных для номера лицензии игрока, фамилии и имени, номера игрока, участия в игре, следующих за данными о последнем записанном в протокол игроке. Если в команде заявлено менее 11 игроков, то линия должна быть прочерчена горизонтально до секции фолов, а затем продолжена диагонально вниз до конца столбца.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls					
					1	2	3	4	5	
001	MAYER,	F.	5							
002	JONES,	M.	8							
003	SMITH,	E.	9							
004	FRANK,	Y.	12							
010	NANCE,	L.	18							
012	KING,	H. (CAP)	22							
014	WONG,	P.	24							
015	RUSH,	S.	25							
021	MARTINEZ,	M.	33							
022	SANCHES,	N.	42							
Head coach					788	LOOR,	A.			
First assistant coach					555	MONTA,	B.			

Рис.10 Команды в протоколе (перед игрой)

- В.3.4** В нижней части раздела для каждой команды секретарь должен внести (ЗАГЛАВНЫМИ ПЕЧАТНЫМИ буквами) фамилии **главного тренера** и **первого помощника тренера** команды.

- В.3.5** В нижней части протокола секретарь должен внести (ЗАГЛАВНЫМИ ПЕЧАТНЫМИ буквами) свою фамилию, фамилии помощника секретаря, секундометриста и оператора таймера для броска.

- В.4** Не позднее чем за 10 минут до начала игры каждый **главный тренер** должен:

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

- В.4.2** Подтвердить фамилии **главного тренера** и **первого помощника тренера**. Если в команде отсутствует **главный тренер** и **первый помощник тренера**, капитан должен выступать в качестве играющего тренера, его фамилия должна быть внесена в графу с пометкой (КАП) после его фамилии.

Head coach	607	KING,	H. (CAP)			
First assistant coach						

- В.4.3** Указать 5 игроков, которые должны начать игру, поставив маленький значок 'x' рядом с номером игрока в колонке 'Уч. в игре'.

- В.4.4** Подписать протокол.

Главный тренер команды 'А' должен первым предоставить эту информацию.








В.5 В начале игры секретарь должен обвести в кружок значок 'х' для 5 игроков каждой команды, которые начнут игру.

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

В.7 Тайм-ауты

В.7.1 Предоставленные тайм-ауты должны быть записаны в протокол внесением минуты игрового времени четверти или овертайма в соответствующих клетках, расположенных под названием команд.

В.7.2 По окончании каждой половины и овертайма внутри неиспользованных клеток должны быть проведены 2 параллельные горизонтальные линии. В случае, если команде не предоставляется ее первый тайм-аут до того, как игровые часы показывают 2:00 минуты в четвертой четверти, секретарь должен провести 2 горизонтальные линии в первой клетке для второй половины у данной команды.

Time-outs		Team fouls	
	Quarter ①		② 
	Quarter ③		④ 
	Overtimes		












Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5		P ₂				
002	JONES, M.	8		P	P ₂			
003	SMITH, E.	9		P ₂	U ₂	P	P ₁	—
004	FRANK, Y.	12		T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18		P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	22		P ₁				
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25		P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33		T ₁	P ₂	T ₁	GD	—
022	SANCHES, N.	42		P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55		P ₂	D ₂			
Head coach	788	LOOR, A.				C ₁	B ₁	—
First assistant coach	555	MONTA, B.						

Рис. 11. Команды в протоколе (после игры)

В.8 Фолы

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



- В.8.2 Фолы, совершенные **главным тренером, первым помощником тренера, запасными, удаленными игроками и сопровождающими членами делегации, могут быть техническими или дисквалифицирующими и должны быть записаны главному тренеру. Кроме того, дисквалифицирующие фолы за драку, совершенные лицами, внесенными в протокол, должны быть записаны этим лицам.**
- В.8.3 Все фолы должны быть записаны следующим образом:
- В.8.3.1 Персональный фол должен быть обозначен внесением буквы 'P'.
- В.8.3.2 Технический фол игроку должен быть обозначен внесением буквы 'T'. Второй технический фол также должен быть обозначен внесением буквы 'T' с последующей записью 'GD' о дисквалификации на данную игру в следующей клетке.
- В.8.3.3 Технический фол **главному тренеру** за его личное неспортивное поведение должен быть обозначен внесением буквы 'C'. Второй подобный технический фол также должен быть обозначен внесением буквы 'C' с последующей записью 'GD' в следующей клетке.
- В.8.3.4 Технический фол **главному тренеру** по любой другой причине должен быть обозначен внесением буквы 'B'. Третий технический фол (один из которых может быть 'C') должен быть обозначен внесением буквы 'B' или 'C' с последующей записью 'GD' в следующей клетке.
- В.8.3.5 Неспортивный фол игроку должен быть обозначен внесением буквы 'U'. Второй неспортивный фол также должен быть обозначен внесением буквы 'U' с последующей записью 'GD' в следующей клетке.
- В.8.3.6 Технический фол игроку, который ранее получил неспортивный фол либо неспортивный фол игроку, ранее получившего технический фол, также должен быть обозначен внесением букв «U» или «T» с последующей записью 'GD' в следующей клетке.
- В.8.3.7 Дисквалифицирующий фол должен быть обозначен внесением буквы 'D'.
- В.8.3.8 Любой фол, предполагающий предоставление штрафного(-ых) броска(-ов), должен быть обозначен добавлением числа, соответствующего количеству штрафных бросков (1, 2 или 3) рядом с 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' или 'D'.
- В.8.3.9 Все фолы обеим командам, предполагающие наказания одинаковой степени тяжести и компенсирующиеся согласно Ст. 42, должны быть обозначены добавлением маленькой буквы 'c' рядом с 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' или 'D'.
- В.8.3.10 Дисквалифицирующий фол **первому помощнику тренера, запасному, удаленному игроку или сопровождающему члену делегации, включая покидание зоны скамейки в ситуации драки, должен быть обозначен как технический фол главному тренеру с внесением 'B2'.**
- В.8.3.11 **'F' должно быть внесено после 'D2' или 'D' во всех оставшихся клетках дисквалифицированного главного тренера, первого помощника тренера, запасного или удаленного игрока в драке.**

В.8.3.12 Примеры дисквалифицирующих фолов главному тренеру, первому помощнику тренера, запасному, удаленному игроку или сопровождающим членам делегации:

Дисквалифицирующий фол главному тренеру должен быть записан следующим образом:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Дисквалифицирующий фол первому помощнику тренера должен быть записан следующим образом:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

Дисквалифицирующий фол запасному должен быть записан следующим образом:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

и

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Дисквалифицирующий фол удаленному игроку после совершения им пятого фолола должен быть записан следующим образом:

015	RUSH, S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

и

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Дисквалифицирующий фол сопровождающему члену делегации должен быть записан следующим образом:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

В.8.3.13 Примеры дисквалифицирующих фолов за покидание зоны скамейки команды во время драки главному тренеру, первому помощнику тренера, запасному, удаленному игроку или сопровождающему члену делегации:

Независимо от количества лиц, дисквалифицированных за покидание зоны скамейки команды, единственным техническим фолом 'B₂' или 'D₂' должен быть наказан главный тренер.

Дисквалифицирующий фол главному тренеру и первому помощнику тренера должен быть записан следующим образом:

Если дисквалифицирован только главный тренер:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Если дисквалифицирован только первый помощник тренера:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Если дисквалифицированы и главный тренер, и первый помощник тренера:



Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Дисквалифицирующий фол **запасному** должен быть записан следующим образом:

Если у запасного менее 4 фолов, то должно быть внесено 'D', а затем буквы 'F' во всех оставшихся клетках для фолов:

003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

и

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Если это пятый фол запасного, тогда буква 'D' должна быть внесена внутри последней клетки для фолов, а затем буква 'F' должна быть внесена в колонке после последнего фола:

002	JONES, M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

и

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Дисквалифицирующий фол **удаленному игроку** должен быть записан следующим образом:

Поскольку у удаленного игрока нет места для записи фолов, то буквы 'D' и 'F' должны быть внесены в колонке после последнего фола:

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

и

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

За дисквалифицирующий фол **сопровождающему члену делегации** должен быть наказан **главный тренер** и записан следующим образом:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂ (B)		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

За каждую дисквалификацию сопровождающего члена делегации должен быть наказан **главный тренер**, записано как (B), но не должен считаться одним из трех технических фолов для его дисквалификации.

В.8.3.14 Примеры дисквалифицирующих фолов за активное участие в драке главному тренеру, первому помощнику тренера, запасному, удаленному игроку или сопровождающему члену делегации:

Независимо от количества дисквалифицированных за покидание зоны скамейки команды, единственным техническим фолом 'B₂' или 'D₂' должен быть наказан главный тренер.

Если главный тренер активно участвует в драке, он должен быть наказан только одним фолом 'D₂'.

Дисквалифицирующий фол главному тренеру и первому помощнику тренера должен быть записан следующим образом:

Если дисквалифицирован только **главный тренер**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Если дисквалифицирован только **первый помощник тренера**:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Если дисквалифицированы и **главный тренер**, и **первый помощник тренера**:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Дисквалифицирующий фол **запасному** должен быть записан следующим образом:

Если у запасного менее 4 фолов, то должно быть внесено 'D₂', а затем буквы 'F' во всех оставшихся клетках для фолов:

001	MAYER,	F.	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

и

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Если это пятый фол запасного, тогда 'D₂' должна быть внесена внутри последней клетки для фолов, а затем буква 'F' должна быть внесена в колонке после последнего фола:

002	JONES,	M.	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	--------	----	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

и

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Дисквалифицирующий фол **удаленному игроку** должен быть записан следующим образом:

Поскольку у удаленного игрока нет места для записи фолов, то 'D₂' и 'F' **должны быть внесены** в колонке после последнего фола:

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

и

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

За дисквалифицирующий фол **сопровождающему члену делегации** должен быть наказан **главный тренер** и записан следующим образом:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	(B ₂)	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

За дисквалифицирующий фол двум сопровождающим членам делегации должен быть наказан главный тренер и записан следующим образом:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	(B ₂)	(B ₂)
First assistant coach	555	MONTA, B.			

За каждую дисквалификацию сопровождающего члена делегации должен быть наказан **главный тренер**, записано как (B₂), но не должен считаться одним из трех технических фолов для его дисквалификации.



Примечание: Технические или дисквалифицирующие фолы согласно Ст. 39 не должны считаться командными фолами.

В.8.4 По окончании второй четверти, а также по окончании игры секретарь должен провести жирную линию, отделяющую использованные клетки от тех, которые остались неиспользованными.

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

В.9 Командные фолы

В.9.1 Для каждой четверти в протоколе предусмотрены по 4 клетки (непосредственно под названием команды и над фамилиями игроков) для записи командных фолов.

В.9.2 Каждый раз, когда игрок совершает персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, секретарь должен записать фол команде данного игрока, зачеркивая по очереди большим значком 'X' соответствующие клетки.

В.9.3 По окончании каждой четверти секретарь должен прочеркнуть оставшиеся клетки 2 горизонтальными параллельными линиями.

В.10 Текущий счет

- В.10.1 Секретарь должен вести в хронологическом порядке текущую сумму набранных каждой командой очков.
- В.10.2 В протоколе имеются 4 **основных** столбца для текущего счета.
- В.10.3 Каждый из **основных** столбцов делится на 4 колонки. 2 колонки слева отводятся для команды 'А', а 2 колонки справа – для команды 'В'. Центральные колонки отводятся для текущего счета (160 очков) для каждой из команд.

Секретарь должен:

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

В.11 Текущий счет: Дополнительные инструкции

- В.11.1 3-хочковое попадание с игры должно быть отмечено кружком вокруг номера игрока.
- В.11.2 Мяч, случайно заброшенный с игры игроком в свою собственную корзину, должен быть записан как заброшенный капитаном команды соперников на игровой площадке.
- В.11.3 Очки, засчитанные в том случае, когда мяч не входит в корзину (Ст. 31) , должны быть записаны как набранные игроком, который выполнял бросок.
- В.11.4 По окончании каждой четверти или овертаймов секретарь должен обвести жирным кружком (●) число конечного количества очков, набранных каждой командой, а затем провести жирную горизонтальную линию под этими очками и под номерами игроков, которые набрали эти последние очки.
- В.11.5 В начале каждой четверти или овертаймов секретарь должен продолжать вести в хронологическом порядке текущую сумму набранных очков, продолжая с числа, на котором остановился.
- В.11.6 Каждый раз, когда представляется возможность, секретарю следует сверять текущий счет в протоколе с показаниями на табло. Если имеется расхождение и его счет правильный, секретарь должен немедленно

	A		B
	1	●	6
	2	●	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	●	●	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	13	7
5	14	14	
5	15	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	23	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	26	7
5	27	27	
	28	28	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33	33	5
4	34	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	40	40	12

Рис. 12
Текущий счет

предпринять меры с тем, чтобы показания на табло были исправлены. Если возникают сомнения либо одна из команд выражает несогласие с исправлением, секретарь должен проинформировать об этом Старшего судью, как только мяч станет мертвым и игровые часы остановятся.

- V.11.7 Судьи имеют право исправить любые ошибки, связанные со счетом, количеством фолов или количеством тайм-аутов, согласно положениям Правил. Старший судья должен поставить подпись возле исправлений. Значительные исправления должны быть задокументированы на обратной стороне протокола.

V.12 Текущий счет: Подведение итогов

- V.12.1 По окончании каждой четверти и последнего овертайма секретарь должен записать счет данной четверти и всех овертаймов в соответствующей графе нижней части протокола.

- V.12.2 Сразу же по окончании игры секретарь должен записать время в графе «Игра завершена (чч:мм)».

- V.12.3 По окончании игры секретарь должен провести 2 жирные горизонтальные линии под итоговым количеством очков, набранных каждой командой, а также номерами игроков, набравших последние очки. Он также должен провести диагональную линию до конца колонки, перечеркивая оставшиеся цифры (текущий счет) для каждой команды.

- V.12.4 По окончании игры секретарь должен записать итоговый счет и название победившей команды.

- V.12.5 Затем все судьи-секретари должны поставить подпись возле своей фамилии.

- V.12.6 После подписания протокола судьей(-ями) Старший судья должен последним утвердить и подписать его. Это действие означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой.

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

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

Рис.13
Подведение
итогов



Scorer	<u>MAIER, N.</u> <i>SH</i>	Scores	Quarter ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>	
Assistant scorer	<u>SABAY, O.</u> <i>OS</i>		Quarter ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>	
Timer	<u>LEBLANC, R.</u> <i>RT</i>		Quarter ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>	
Shot clock operator	<u>AUSTIN, K.</u> <i>KZ</i>		Quarter ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>	
			Overtimes	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>	
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>		
Umpire 1	<u>G. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>					
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>					
Captain's signature in case of protest	_____							

Рис. 14 Нижняя часть протокола



С – ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА

- С.1** Команда имеет право подать протест, если её права были ущемлены:
- а) Ошибкой, связанной с протоколом, отсчётом времени игры или отсчётом времени для броска, которая не была исправлена судьями.
 - б) Решением о поражении «лишением права», отмене, переносе, не возобновлении или не проведении игры.
 - в) Нарушением действующих Правил допуска.
- С.2** Для того, чтобы протест был принят к рассмотрению, он должен быть подан в соответствии со следующей процедурой:
- а) Капитан (КАП.) этой команды, не позднее чем через 15 (пятнадцать) минут после окончания игры, должен проинформировать Старшего судью о том, что его команда подаёт протест на результат игры и подписать протокол в графе «Подпись капитана в случае протеста».
 - б) Команда должна предоставить причины подачи протеста в письменном виде старшему судье не позднее, чем через 1 (один) час после окончания игры.
 - в) Взнос в размере 1500 швейцарских франков должен быть применен к каждому протесту и должен быть выплачен в случае отклонения протеста.
- С.3** Старший судья (или комиссар, если присутствует), после получения причин подачи протеста, должен направить в письменном виде рапорт об инциденте, который привёл к протесту, представителю ФИБА или в компетентный орган.
- С.4** Компетентный орган должен предоставлять любые процедурные запросы, которые сочтет необходимыми, а также вынести решение по протесту в кратчайшие сроки, но ни в коем случае не позднее 24 часов после завершения игры. Компетентный орган должен использовать любые достоверные доказательства и имеет право принимать любые решения, в том числе включая, но не ограничиваясь полной или частичной переигровкой матча. Компетентный орган не имеет права принять решение об изменении результата игры, за исключением случаев, когда имеются очевидные и убедительные доказательства того, что, если бы не произошла ошибка, послужившая причиной подачи протеста, результат матча был бы абсолютно другим.
- С.5** Решение, принятое компетентным органом, приравнивается к решению, принятому в правовом поле Правил игры и не подлежит дальнейшему пересмотру или обжалованию. В исключительных случаях решения о правомерности допуска могут быть обжалованы в порядке, предусмотренном действующими Регламентами.
- С.6** Особые правила для соревнований ФИБА или соревнований, которые не предусматривают иное в своих регламентах:
- а) Если соревнования проводятся в формате турнира, то компетентным органом для рассмотрения всех протестов является Технический комиссия (Внутренний Регламент ФИБА, Книга 2)
 - б) В случае проведения соревнований в формате игр дома и на выезде, компетентным органом для рассмотрения протестов, связанных с



вопросами правомерности допуска, является Дисциплинарный комитет ФИБА. По всем другим вопросам, послужившим причиной подачи протеста, компетентным органом является ФИБА, действующая через одно или несколько лиц, имеющих специальные знания и опыт в применении и Интерпретации Официальных Правил Баскетбола (Внутренний Регламент ФИБА, Книга 2).



D – КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД

D.1 Процедура

D.1.1 Команды должны быть классифицированы в соответствии с показателями их побед и поражений, а именно: 2 классификационных очка за каждую выигранную игру, 1 классификационное очко за каждую проигранную игру (включая поражение «из-за нехватки игроков») и 0 классификационных очков за игру, проигранную «лишением права».

D.1.2 Данная процедура применяется для всех соревнований, проводящихся по круговой системе.

D.1.3 Если 2 и более команд имеют равные показатели их побед и поражений по итогам всех игр в группе, то для классификации должен(-ны) быть использован(-ы) результат(-ы) игр(-ы) между этими 2 или более командами. Если 2 или более команд имеют равные показатели побед и поражений по результатам игр между собой, дополнительные критерии должны быть применены в следующем порядке:

- Наибольшая разница игровых очков в играх между ними.
- Наибольшее количество набранных игровых очков в играх между ними.
- Наибольшая разница игровых очков во всех играх в группе.
- Наибольшее количество игровых очков во всех играх в группе.

Если при использовании данных критериев все еще сохраняется равенство, жребий должен определить итоговую классификацию.

D.1.4 Если на любом этапе использования критериев, приведенных выше, одна или более команд могут быть классифицированы, то процедура, приведенная в D.1.3, должна быть применена с самого начала ко всем оставшимся командам, которые еще не были классифицированы.

D.2 Примеры:

D.2.1 Пример 1:

A против B	100 – 55	B против C	100 – 95
A против C	90 – 85	B против D	80 – 75
A против D	75 – 80	C против D	60 – 55

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Следовательно:

- 1^{ая} A – победитель против B
- 2^{ая} B
- 3^я C – победитель против D
- 4^{ая} D

D.2.2 Пример 2:

A против B	100 – 55	B против C	100 – 85
A против C	90 – 85	B против D	75 – 80
A против D	120 – 75	C против D	65 – 55

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Следовательно: 1^{ая} A

Классификация игр между B, C, D:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Следовательно: 2^{ая} B
3^я C – победитель против D
4^{ая} D

D.2.3 Пример 3:

A против B	85 – 90	B против C	100 – 95
A против C	55 – 100	B против D	75 – 85
A против D	75 – 120	C против D	65 – 55

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Следовательно: 4^{ая} A

Классификация игр между B, C, D:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Следовательно: 1^{ая} C 2^{ая} D 3^я B



D.2.4 Пример 4:

A против B	85 – 90	B против C	100 – 90
A против C	55 – 100	B против D	75 – 85
A против D	75 – 120	C против D	65 – 55

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Следовательно: 4^{ая} A

Классификация игр между B, C, D:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Следовательно: 1^{ая} B 2^{ая} C 3^я D

D.2.5 Пример 5:

A против B	100 – 55	B против F	110 - 90
A против C	85 – 90	C против D	55 - 60
A против D	120 – 75	C против E	90 - 75
A против E	80 – 100	C против F	105 - 75
A против F	85 – 80	D против E	70 - 45
B против C	100 – 95	D против F	65 – 60
B против D	80 – 75	E против F	75 – 80
B против E	75 – 80		

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Следовательно: 5^{ая} E 6^{ая} F

Классификация игр между A, B, C, D:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Следовательно: 1^{ая} A – победитель против B
2^{ая} B
3^я D – победитель против C
4^{ая} C

D.2.6 Пример 6:

A против B	71 – 65	B против F	95 - 90
A против C	85 – 86	C против D	95 - 100
A против D	77 – 75	C против E	82 - 75
A против E	80 – 86	C против F	105 - 75
A против F	85 – 80	D против E	68 - 67
B против C	88 – 87	D против F	65 – 60
B против D	80 – 75	E против F	80 – 75
B против E	75 – 76		

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Следовательно: 6^{ая} F

Классификация игр между A, B, C, D, E:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Следовательно: 1^{ая} C 2^{ая} A

Классификация игр между B, D, E:



Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Следовательно: 3^я B 4^{ая} E 5^{ая} D

D.2.7 Пример 7:

A против B	73 – 71	B против F	95 - 90
A против C	85 – 86	C против D	95 - 96
A против D	77 – 75	C против E	82 - 75
A против E	90 – 96	C против F	105 - 75
A против F	85 – 80	D против E	68 - 67
B против C	88 – 87	D против F	80 – 75
B против D	80 – 79	E против F	80 – 75
B против E	79 – 80		

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Следовательно: 6^{ая} F

Классификация игр между A, B, C, D, E:

Команда	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Следовательно: 1^{ая} C 5^{ая} A

Классификация игр между B, D, E:

Команды	Игры	Победы	Поражения	Классификационные очки	Игровые очки	Разница игровых очков
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Следовательно: 2^{ая} В
3^я D – победитель против E
4^{ая} E

D.3 Поражение «лишением права»

- D.3.1 Команда, которая без уважительной причины не является на игру, предусмотренную расписанием, или покидает игровую площадку до окончания игры, должна проигрывать игру «лишением права» и получать 0 классификационных очков.
- D.3.2. Если команда повторно проигрывает игру «лишением права», результаты всех игр, сыгранных этой командой, должны быть аннулированы.
- D.3.3 Если команда повторно проигрывает игру «лишением права» в соревнованиях, проводящихся в группах, и команда(-ы), занявшая(-ие) лучшая(-ие) место(-а) из каждой группы должна(-ы) квалифицироваться в следующий раунд соревнований, результаты всех игр, сыгранных командой, занявшей последнее место в стыковой группе, также должны быть аннулированы.

Пример:

Команда 4A в группе A дважды проигрывает «лишением права», следовательно, все ее игры должны быть аннулированы.

Итоговое положение:

Группа А	Побе-ды	Пора-жения	Классифика-ционные очки	Группа В	Побе-ды	Пора-жения	Классифика-ционные очки
Команда 1А	4	0	8	Команда 1В	6	0	12
Команда 2А	2	2	6	Команда 2В	4	2	10
Команда 3А	0	4	4	Команда 3В	1	5	7
Команда 4А				Команда 4В	1	5	7

Результаты игр, сыгранных между командами 3В и 4В:

3В против 4В 88 – 71

4В против 3В 76 – 75

Следовательно: 3^я 3В 4^я 4В

Пересмотренное итоговое положение в Группе В:

Группа В	Побе-ды	Пора-жения	Классифика-ционные очки
Команда 1В	4	0	8
Команда 2В	2	2	6
Команда 3В	0	4	4



D.3.4 В случае если команда повторно проигрывает игру «лишением права», в соревнованиях, проводящихся в группах, и для итоговой классификации в группах все команды во всех группах должны иметь одинаковое число сыгранных игр, результаты всех игр, сыгранных командами, занявшими последнее место во всех группах также должны быть аннулированы.

Пример

Команда 6B в группе B дважды проигрывает «лишением права», следовательно, все ее игры должны быть аннулированы.

Итоговое положение:

Группа А	Побе- ды	Пора- жения	Классифика- ционные очки	Группа В	Побе- ды	Пора- жения	Классифика- ционные очки
Команда 1А	10	0	20	Команда 1В	8	0	16
Команда 2А	8	2	18	Команда 2В	6	2	14
Команда 3А	6	4	16	Команда 3В	4	4	12
Команда 4А	4	6	14	Команда 4В	2	6	10
Команда 5А	2	8	12	Команда 5В	0	8	8
Команда 6А	0	10	10	Команда 6В			

Группа С	Побе- ды	Пора- жения	Классификац ионные очки	Группа D	Побе- ды	Пора- жения	Классифика -ционные очки
Команда 1С	10	0	20	Команда 1D	9	1	19
Команда 2С	8	2	18	Команда 2D	9	1	19
Команда 3С	5	5	15	Команда 3D	6	4	16
Команда 4С	5	5	15	Команда 4D	4	6	14
Команда 5С	2	8	12	Команда 5D	1	9	11
Команда 6С	0	10	10	Команда 6D	1	9	11

Результаты игр, сыгранных между командами 5D и 6D:

5D против 6D: 83 – 81

6D против 5D: 92 – 91

Следовательно: 5^я 5D 6^я 6D

Пересмотренное итоговое положение в Группах А, С и D:

Группа А	Побе-ды	Пора-жения	Классифика-ционные очки
Команда 1А	8	0	16
Команда 2А	6	2	14
Команда 3А	4	4	12
Команда 4А	2	6	10
Команда 5А	0	8	8
Группа С	Побе-ды	Пора-жения	Классифика-ционные очки
Команда 1С	8	0	16
Команда 2С	6	2	14
Команда 3С	3	5	11
Команда 4С	3	5	11
Команда 5С	0	8	8

Группа D	Побе-ды	Пора-жения	Классифика-ционные очки
Команда 1D	7	1	15
Команда 2D	7	1	15
Команда 3D	4	4	12
Команда 4D	2	6	10
Команда 5D	0	8	8

Примечание:

Если требуется установить сравнительный рейтинг между командами, занявшими одинаковые места в группах, должна быть создана одна группа из всех этих команд. Критерии должны применяться в следующем порядке:

- Лучший показатель побед и поражений по итогам всех сыгранных игр в пересмотренном положении команд в их группах.
- Наибольшая разница игровых очков во всех играх в пересмотренном положении команд в их группах.
- Наибольшее количество набранных игровых очков во всех играх в пересмотренном положении команд в их группах.
- Если при использовании данных критериев все еще сохраняется равенство, жребий должен определить итоговую классификацию.

Пример для команд, занявших вторые места в пересмотренном итоговом положении:

Группа X	Побе-ды	Пора-жения	Игровые очки	Классифика-ционные очки	Разница игровых очков
Команда 2D	7	1	628 – 521	15	
Команда 2B	6	2	551 – 488	14	+63
Команда 2A	6	2	531 – 506	14	+25



Команда 2С	6	2	525 – 500	14	+25
------------	---	---	-----------	----	-----

Команда	Победы	Поражения	Игровые очки	Классификационные очки	Разница игровых очков
Команда 2D	7	1	628 – 521	15	
Команда 2B	6	2	551 – 488	14	+63
Команда 2A	6	2	531 – 506	14	+25
Команда 2С	6	2	525 – 500	14	+25

Следовательно

- 1^я Команда 2D Лучший показатель побед и поражений
 2^я Команда 2B Наибольшая разница игровых очков, по сравнению с командами 2А и 2С
 3^я Команда 2А Одинаковая разница игровых очков с командой 2С, но большее количество набранных игровых очков
 4^я Команда 2С Одинаковая разница игровых очков с командой 2А, но меньшее количество набранных игровых очков

D.4 Игры дома и на выезде (суммарный счет)

- D.4.1 Для серии из 2-х игр (дома и на выезде), играющейся по сумме очков, 2 (две) игры должны рассматриваться как одна, продолжительностью 80 (восемьдесят) минут.
- D.4.2 Если по окончании первой игры счёт равный, то овертайм не должен быть сыгран.
- D.4.3 Если суммарный счёт по итогам двух игр равный, то вторая игра должна продолжаться столько овертаймов по 5 (пять) минут, сколько необходимо для того, чтобы нарушить равенство в счёте.
- D.4.4 Победителем в серии должна быть команда, которая:
- Выиграла обе игры.
 - По окончании второй игры набрала в сумме большее количество очков, если команды выиграли по одной игре.

D.5 Примеры

D.5.1 Пример 1

А против Б 80-75
 Б против А 72-73

Команда А – победитель серии (победитель обеих игр)

D.5.2 Пример 2

А против Б 80-75
 Б против А 73-72

Команда А – победитель серии (суммарный счёт 152-148)

D.5.3 Пример 3

А против Б 80-80

Б против А 92-85

Команда Б – победитель серии (суммарный счёт 165-172). В первой игре овертайм не проводится.

D.5.4 Пример 4

А против Б 80-85

Б против А 75-75

Команда Б – победитель серии (суммарный счёт 155-160). Во второй игре овертайм не проводится.

D.5.5 Пример 5

А против Б 83-81

Б против А 79-77

Суммарный счёт 160-160. После овертайма(-ов) второй игры:

Б против А 95-88

Команда Б – победитель серии (суммарный счёт 171-176).

D.5.6 Пример 6

А против Б 76-76

Б против А 84-84

Суммарный счёт 160-160. После овертайма(-ов) второй игры:

Б против А 94-91

Команда Б – победитель серии (суммарный счёт 167-170).



Е – МЕДИА-ТАЙМ-АУТЫ

Е.1 Определение

Организация, проводящая соревнование, может самостоятельно принять решение, должны ли использоваться медиа-тайм-ауты и, если должны, то какой продолжительности (60, 75, 90 или 100 секунд).

Е.2 Правило

Е.2.1 В каждой четверти разрешается 1 медиа-тайм-аут в дополнение к обычным тайм-аутам. Медиа-тайм-ауты в овертайме не разрешаются.

Е.2.2 Первый тайм-аут в каждой четверти (командный или медиа-) должен быть продолжительностью 60, 75, 90 или 100 секунд.

Е.2.3 Продолжительность всех других тайм-аутов в четверти должна составлять 60 секунд.

Е.2.4 Обе команды должны иметь право на 2 тайм-аута во время первой половины и 3 тайм-аута во время второй половины.

Эти тайм-ауты могут быть затребованы в любое время в течение игры и могут быть продолжительностью:

- 60, 75, 90 или 100 секунд, если тайм-аут рассматривается как медиа-тайм-аут, т.е. первый в четверти, или
- 60 секунд, если тайм-аут не рассматривается как медиа-тайм-аут, т.е. затребован любой из команд после того, как был предоставлен медиа-тайм-аут.

Е.3 Процедура

Е.3.1 Идеально, чтобы медиа-тайм-аут был взят до того момента, когда останется 5 минут до окончания четверти. Однако нет никакой гарантии, что это должно произойти.

Е.3.2 Если ни одна из команд не затребовала тайм-аута до того момента, когда останется 5 минут до окончания четверти, тогда медиа-тайм-аут должен быть предоставлен при первой же возможности, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены. Данный тайм-аут не должен быть записан ни одной из команд.

Е.3.3 Если любой команде предоставляется тайм-аут до того момента, когда останется 5 минут до окончания четверти, данный тайм-аут должен быть использован как медиа-тайм-аут.

Этот тайм-аут должен рассматриваться одновременно как медиа-тайм-аут и как тайм-аут для команды, запросившей его.

Е.3.4 В соответствии с данной процедурой могут быть не менее 1 тайм-аута в каждой четверти и не более 6 тайм-аутов в первой половине, а также не более 8 тайм-аутов во второй половине.

F – СИСТЕМА НЕМЕДЛЕННОГО ВИДЕОПОВТОРА (IRS)

F.1 Определение

Просмотр системы немедленного видеоповтора (IRS) – это рабочий метод, используемый судьями для проверки их решений посредством просмотра игровых ситуаций на экране утвержденной видеотехники.

F.2 Процедура

F.2.1 Судьи уполномочены использовать систему IRS до момента подписания протокола после игры, с учетом ограничений, представленных в данном Приложении.

F.2.2 Для использования IRS, должна применяться следующая процедура:

- Старший судья перед игрой должен утвердить оборудование IRS, если оно доступно.
- Старший судья принимает решение, должен ли быть использован просмотр IRS или нет.
- Если решение судей является предметом для просмотра IRS, то первоначальное решение должно быть продемонстрировано судьями на игровой площадке.
- После сбора всей информации от других судей, судей-секретарей, комиссара, просмотр должен начаться как можно быстрее.
- Старший судья и как минимум один судья (который давал свисток) должны принимать участие в просмотре. Если старший судья давал свисток, он должен выбрать одного из судей для совместного просмотра.
- Во время просмотра IRS старший судья должен обеспечить, чтобы никакие неправомочные лица не имели доступ к монитору IRS.
- Просмотр должен быть осуществлен до предоставления таймаутов, замен и до возобновления игры.
- После просмотра, судья, дававший свисток, должен показать окончательное решение, и игра должна быть возобновлена соответственно.
- Первоначальное решение судьи(-ей) может быть исправлено только в том случае, если просмотр IRS предоставляет судьям ясное и убедительное наглядное доказательство для исправления.
- После того, как старший судья подписал протокол, просмотр IRS больше не может быть выполнен.

F.3 Правило

Следующие игровые ситуации могут быть просмотрены:

F.3.1 По окончании четверти или овертайма:

- был ли мяч при удачном броске с игры выпущен прежде, чем прозвучал сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма.
- Должно ли и сколько времени должно отображаться на игровых часах в том случае, если:



- Произошло нарушение выхода в аут игрока, выполнявшего бросок.
- Произошло нарушение времени для броска.
- Произошло нарушение правила 8 секунд.
- Был зафиксирован фол до окончания четверти или овертайма.

F.3.2 Когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и каждом овертайме:

- был ли мяч при удачном броске с игры выпущен прежде, чем прозвучал сигнал таймера для броска.
- совершен ли фол в стороне от ситуации броска. В этом случае
 - истекло ли время на игровых часах или таймере для броска,
 - начался ли процесс броска,
 - был ли мяч все еще в руке(-ах) игрока, выполнявшего бросок.
- было ли нарушение помехи попаданию или помехи мячу зафиксировано правильно.
- для определения игрока, который заставил мяч выйти в аут.

F.3.3 В любое время в течение игры,

- 2 или 3 очка необходимо засчитать в результате удачного броска с игры.
- 2 или 3 штрафных броска должно быть предоставлено после фиксации фола на игроке, выполнившем неудачный бросок с игры.
- соответствует ли персональный, неспортивный или дисквалифицирующий фол критериям такого фола либо наказание должно быть усилено или ослаблено, или фол должен рассматриваться как технический.
- после некорректной работы игровых часов или таймера для броска, на сколько времени должны быть скорректированы часы или таймер.
- для определения правильности игрока, который должен выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки).
- для определения участия членов команды, **главных тренеров, первых помощников тренеров** и сопровождающих членов делегации в любом акте насилия.

**КОНЕЦ ПРАВИЛ И
ИГРОВЫХ ПРОЦЕДУР**



Команда гостей	15
Команда-хозяин	15
Командные фолы.....	60
Командный контроль	
определение	25
Команды	14
Комиссар	
определение	67
Компрессионные чулки.....	16
Контакт.....	45
Контроль мяча.....	25
Контроль мяча игроком	
определение	25
Корзина	
мяч внутри	26
мяч входит в собственную	27
мяч входит снизу.....	27
смена перед второй половиной	21
собственная	5
соперников	5
Корзина соперников.....	5
Линии штрафного броска	9
Линия для вбрасывания	
определение	10
Лица на скамейке команды	
определение	10
Лицевые линии.....	6
Майки	
цвет.....	15
Массажист	14
Медиа-тайм-аут.....	108
Менеджер	14
Мертвый мяч	21
Места для борьбы за подбор.....	62
Места для борьбы за подбор при штрафном броске.....	9, 62
Местонахождение игрока	22
Мяч	
внутри корзины	26
возвращенный в тыловую зону.....	41
входит в корзину снизу	27
входит в собственную корзину.....	27
живой	21
контроль	25
мертвый.....	21
помеха мячу	43
помеха попаданию.....	42
статус.....	21
удар кулаком	25
удар ногой	25
Наказание за	
дисквалифицирующий фол.....	57



драку	58
игру, проигранную из-за нехватки игроков	34
игру, проигранную лишением права	34
мяч, возвращенный в тыловую зону	42
нарушение при вбрасывании	29
нарушение при штрафном броске	63
нарушения	35
неспортивный фол	55
обоюдный фол	52
персональный фол	51
помеху мячу при броске	43
технический фол во время перерыва в игре	54
технический фол игрока	54
технический фол тренера	54
Нарушение	
определение	35
особые ситуации	60
Насилие	56
Начало игры	21
Начало периода	21
Неправильная опека со спины	50
Непрерывное движение	26
Неспортивное поведение	
рапорт комиссара	68
рапорт старшего судьи	68
Неспортивный фол	55
Ничейный счет	20
Ногти	15
Нормальное положение игрока	45
Носки	15
Оборудование	13
Обоюдный фол	52
Обтягивающие стрейч-комбинезоны	15
Ограниченная зона	9
Ограничивающая линия	6
Окончание игры	
определение	21
права судей	68
Окончание периода	21
Опека	
игрока, контролирующего мяч	46
игрока, не контролирующего мяч	47
Оператор времени для броска	
обязанности	73
Опорная нога	36
Определение игры	5
Особые ситуации	60
Переводчик	14
Передовая зона	
мяч переходит в	38
определение	6

Перерыв в игре	
обязанности секундометриста	72
определение	20
Перерыв между половинами игры.....	20
Период	
начало.....	21
окончание	21
определение	20
Персональный контакт	45
Персональный фол.....	51
Плотноопаеваемый игрок.....	38
Площадка	
линии	6
размеры.....	6
Победитель игры	6
Поворот	36
Подлежит наказанию.....	60
Подлежит наказанию за командные фолы	60
Полукруг, в котором не фиксируются фолы столкновения	49
определение	10
Полукруги	8
Помеха мячу.....	43
Помеха попаданию	
определение	42
Помощник секретаря	
обязанности.....	71
Помощник тренера	
обязанности и права.....	18
протокол	18
разрешение стоять	18
Поочередное владение	23
Правила поведения	
определение	52
Правильное положение при опеке	46
Предметы	
носимые игроком	15, 67
Принцип 'преимущество/нет преимущества'	70
Принцип вертикальности.....	46
Принцип цилиндра	
определение	45
Пробежка	
определение	36
Протест	
рапорт комиссара	70
рапорт старшего судьи.....	70
Протокол	
образец.....	88
проверка	68
процедура.....	88
Процесс броска	
определение	26



фол на игроке.....	51
Рапорт комиссара	68
Решения	
время и место для принятия.....	69
Руки	
использование	50
касание соперника	50
Секретарский стол.....	12
Секретарь	
обязанности.....	70
Секундометрист	
обязанности.....	72
Система немедленного видеоповтора	68
Ситуация спорного броска	23
Случайная потеря мяча.....	36
Собственная корзина.....	5
Сопровождающие лица	14
Спорный бросок	23
Спорный мяч	23
Стартовая пятерка игроков	18
Старший судья	
определение	67
права.....	67
Статистик.....	14
Столкновение.....	49
Столкновение игрока с мячом	47
Стулья для замены.....	12
Судьи	
время и место для принятия решений	69
определение	67
права.....	68
разногласие.....	68
форма	67
Судьи-секретари	
определение	67
форма	67
Судья	
жесты	75
жесты, связанные с игровыми часами	75
замена и тайм-аут.....	78
засчитывание очков.....	75
информативные	78
номера игроков	80
особые фолы.....	85
проведение наказания за фол	85
проведение штрафных бросков.....	85
типы фолов.....	82
определение	67
Тайм-аут	
возможность для предоставления.....	30
обязанности секретаря.....	71



обязанности секундометриста	72
определение	30, 31
Тейпы	16
Толчок	51
Травма	
игрока	17
судьи	70
Тренер	
дисквалификация	54, 57
обязанности и права	18
разрешение стоять	18
список команды	18
технический фол	54
член команды	14
Тыловая зона	
мяч, возвращенный в	41
определение	6
Удаленный игрок	
определение	14
Удар по мячу кулаком	25
Удар по мячу ногой	25
Устройство отсчета времени для броска	
звучит ошибочно	41
показания сброшены ошибочно	40
Фол	
5 игрока	14, 60
во время процесса поочередного владения	25
дисквалификация тренера	54, 57
дисквалифицирующий	56
драка	58
имитация	51
на игроке, находящемся в процессе броска	51
наказание	61
насилие	56
неспортивный	55
определение	45
особые ситуации	60
персональный	51
по окончании игрового времени	20
подлежит наказанию	60
после окончания игрового времени	20
технический игрока	53
технический тренера	54
Форма	
игрока	15
судей, старшего судьи и судей	67
судей-секретарей	67
Футболки	14
Цвет маек	15
Центральная линия	8
Центральный круг	8



Член команды определение	14
Шорты	15
Штрафные броски.....	61