

# "ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА ИГРЫ "БАСКЕТБОЛ"

Сергиевский Илья



# Баскетбол: судьи на площадке и судейская коллегия.

- Матчи в баскетболе обслуживает судейская бригада. В состав бригады входят опытные обладающие четкими знаниями правил судейства и имеющие многолетний опыт. Судьи руководствуются не только постулатами прописанных правил. Судья обязан придерживаться здравого смысла в оценке ситуации, учитывая настрой и отношения к игре командами. Не правильно судить профессионалов и новичков одинаково. Новички в игре часто допускают множество технических ошибок. Только лишь фиксация всех таких ошибок сильно затормозит всю игру. Фундаментальные принципы в вынесении решения о нарушении правил — это основа построения целостной игры.
- Рефери не должен делать без явной необходимости паузы в игре. Любая агрессия и грубость на площадке должны немедленно пресекаться, но не стоит наказывать фолом игрока за непредумышленный контакт, тем более, если он не дает никакого преимущества в конкретной игровой ситуации. От действий и умения рефери зависит целостность и непосредственный ход игры.
- В состав судейской бригады, обслуживающий баскетбольный на профессиональном уровне матч должны входить:

# Главный судья и судьи площадки.

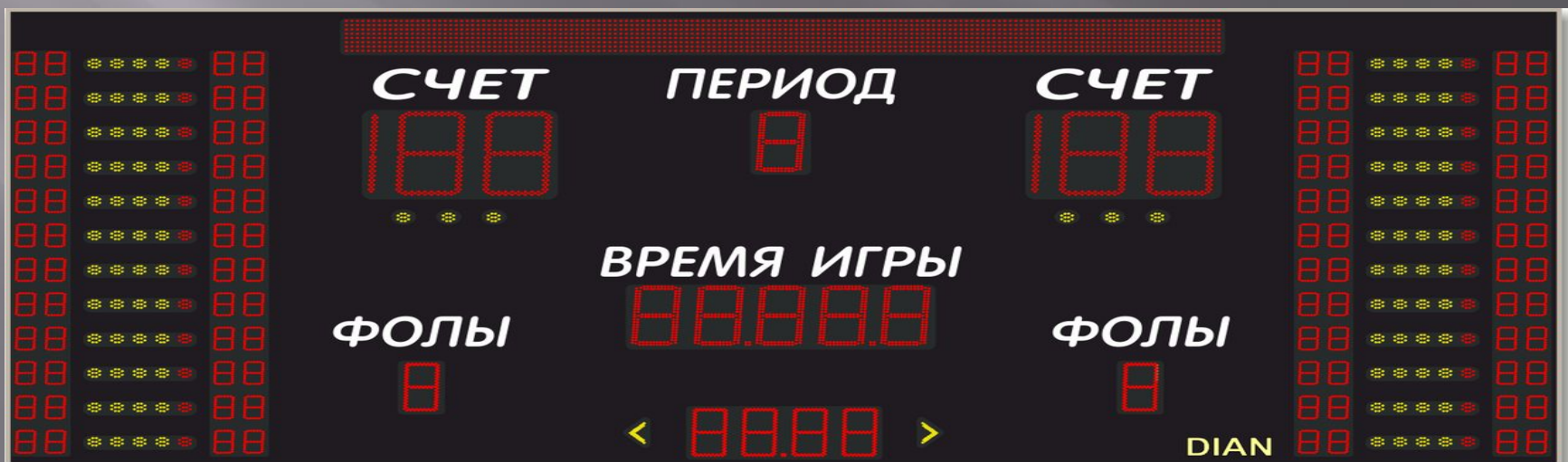
- Для фиксации ошибок на площадке игру обслуживают два или три рефери. У них достаточно широкие полномочия. Главный судья принимает значимые решения по соответствию инвентаря, оборудования, формы игроков требованиям правил. При серьезных нарушениях Главный судья может засчитать поражение. За 20 минут до начала матча к выполнению своих обязанностей приступают рефери. По ходу матча судьи четко придерживаются правил. Решения коллег сомнению не подвергаются. Обслуживание игры судьями на площадке прекращаются по звуку сирены. **Секретарь и его помощник.**
- За правильное ведение протокола игры отвечает Секретарь. Через него тренерами подаются заявки на участие в игре, содержащие данные игроков. Максимальное количество игроков одной команды не может превышать 12-ти человек (5 основных и 7 запасных игроков). Фиксация игрового счета, взаимодействие с командами при необходимости производства замены или тайм-аута, вот основные обязанности Секретаря.
- Обратится к арбитру секретарь может только в ситуации мертвого мяча. Контроль за количеством фолов, так же возлагается на Секретаря. Он доводит эту информацию до судей и команд.



# Секундометрист.

Секундометрист в баскетболе обязан хорошо знать жесты судей и знать правила игры. Он обязан своевременно включать и останавливать время на табло, руководствуясь жестами судей (свистку), а также самостоятельно принимая решение при вводе мяча в игру, объявленного тайм-аута, перерывах, спорного или штрафного бросках. В последней четверти за 2 минуты до окончания игрового времени Секундометрист останавливает его отсчет после каждого результативного броска. **Оператор времени для броска**

Основная функция оператора времени броска следить за соблюдением правил времени 24 секунд. Он включает таймер каждый раз, когда команда завладевает мячом и выключает при выходе мяча за пределы баскетбольной площадки. Сброс таймера производится после успешно завершённой атаки или потери контроля мяча командой. Секундометрист обязан сбросить время владения к 14 секундам в ситуации, когда на команде владеющей мячом совершен фол или мячом завладела атакующая команда после неудачной попытки поразить кольцо. В этом случае мяч должен задеть само кольцо, а на секундомере быть любая цифра меньше четырнадцати секунд.



# Основные жесты баскетбольного судьи можно разделить на группы в порядке важности значимости для игрока:

## Жесты судьи

- Нарушение правил



# Жесты судей по баскетболу

## 5) Жесты о типе фола

<p>38 НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК</p>  <p>Удар по запястью</p>	<p>39 БЛОКИРОВКА (в нападении или защите)</p>  <p>Обе руки на бедрах</p>	<p>40 ЧРЕЗМЕРНОЕ РАЗМАХИВАНИЕ ЛЮКТИМИ</p>  <p>Движение локтем в сторону</p>	<p>41 ЗАДЕРЖКА</p>  <p>Перехват запястья</p>	<p>42 ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА</p>  <p>Имитация толчка</p>	<p>43 СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ</p>  <p>Удар кулаком в открытую ладонь</p>	<p>44 КОМАНДЫ, КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ</p>  <p>Указание кулаком в сторону корзины провинившейся команды</p>	<p>45 ОБОЮДНЫЙ</p>  <p>Движение скрещенными кулаками над головой</p>
---	---	--	---	---	---	---	---

<p>46 ТЕХНИЧЕСКИЙ</p>  <p>Две открытые ладони образуют букву 'Т'</p>	<p>47 НЕСПОРТИВНЫЙ</p>  <p>Перехват запястья над головой</p>	<p>48 ДИСКВАЛИФИЦИРУЮЩИЙ</p>  <p>Поднятые вверх кулаки</p>
--	---	--

# Игровое время

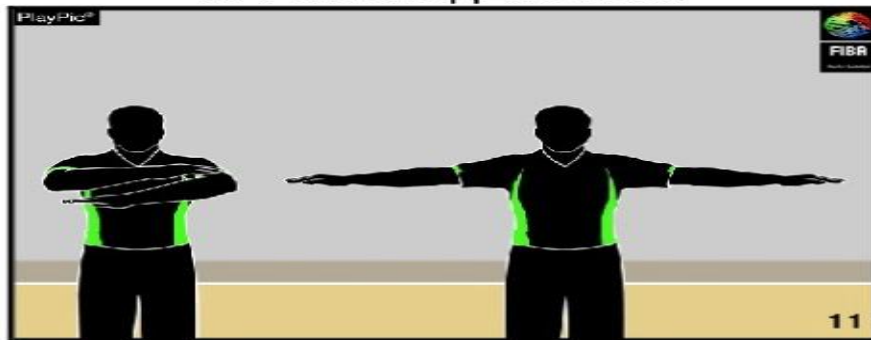
<p>6 <b>ОСТАНОВКА ЧАСОВ НА НАРУШЕНИЕ</b> (одновременно со свистком) <b>ИЛИ ЧАСЫ НЕ ВКЛЮЧАТЬ</b></p>  <p>Открытая ладонь</p>	<p>7 <b>ОСТАНОВКА ЧАСОВ ПРИ ФОЛЕ</b> (одновременно со свистком)</p>  <p>Одна ладонь сжата в кулак, а другая направлена на талию провинившегося</p>	<p>8 <b>ВКЛЮЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ</b></p>  <p>Отмашка рукой</p>	<p>9 <b>НОВЫЙ ОТСЧЕТ 24 ИЛИ 14 СЕКУНД</b></p>  <p>Вращение кистью с вытянутым указательным пальцем</p>
--	---	--	---

## АДМИНИСТРАТИВНЫЕ ЖЕСТЫ

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

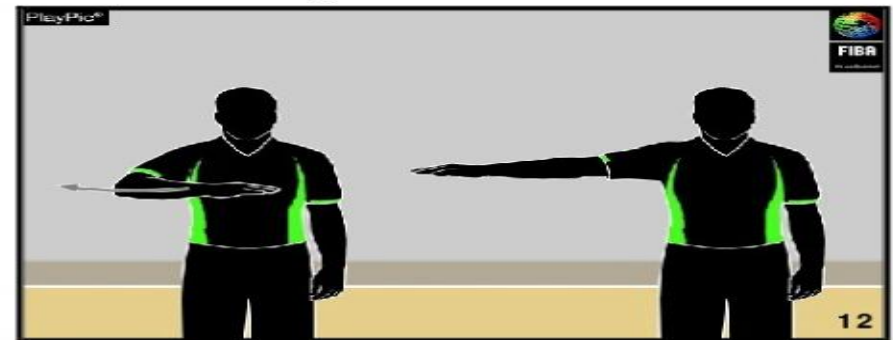
# информативные жесты

## ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ, ОТМЕНА ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ



Однократное сведение и разведение рук перед грудью

## ВИДИМЫЙ ОТСЧЕТ



Отсчитывание движением руки с открытой ладонью

## НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК



Удар по запястью

## СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ



Удар кулаком в открытую ладонь

## НЕПРАВИЛЬНЫЙ КОНТАКТ В РУКУ



Удар кистью по другому предплечью

## ЧРЕЗМЕРНОЕ РАЗМАХИВАНИЕ ЛОКТЕМ



Движение локтем в сторону



# жесты набора очков

No. 1 – 5



Показ правой рукой  
цифры от 1 до 5

No. 6 - 10



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

No. 11 - 15



Правая рука сжата  
в кулак,  
а левая показывает  
цифры от 1 до 5