



Российская Федерация  
Баскетбола

# РУКОВОДСТВО ФИФА ДЛЯ СУДЕЙ ИНДИВИДУАЛЬНАЯ СУДЕЙСКАЯ ТЕХНИКА

версия 2.5



**РУКОВОДСТВО ФИФА ДЛЯ СУДЕЙ  
ИНДИВИДУАЛЬНАЯ СУДЕЙСКАЯ  
ТЕХНИКА**

ВЕРСИЯ 2.5

Данное руководство для судей основывается на Официальных правилах баскетбола ФИБА 2024.

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

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

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



# Вступление

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

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

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

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

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

# Оглавление

<b>ВСТУПЛЕНИЕ</b> .....	<b>3</b>
<b>ОГЛАВЛЕНИЕ</b> .....	<b>4</b>
<b>ГЛАВА 1 5</b>	
<b>1 ОСНОВЫ</b> .....	<b>5</b>
1.1 БАСКЕТБОЛЬНОЕ СУДЕЙСТВО .....	5
1.2 ОБРАЗ ЭЛИТНОГО БАСКЕТБОЛЬНОГО СУДЬИ.....	5
1.3 ТРАКТОВКА ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ – КАЧЕСТВО РЕШЕНИЯ .....	6
<b>ГЛАВА 2 7</b>	
<b>2 ИНДИВИДУАЛЬНАЯ СУДЕЙСКАЯ ТЕХНИКА (ИОТ)</b> .....	<b>7</b>
2.1 ВВЕДЕНИЕ .....	7
2.2 ДИСТАНЦИЯ И НЕПОДВИЖНОСТЬ .....	8
2.3 СУДЕЙСТВО ЗАЩИТЫ.....	9
2.4 ОСТАВАТЬСЯ С ИГРОЙ.....	9
2.5 ВЫБОР ПОЗИЦИИ, ОТКРЫТЫЙ УГОЛ (45°) И КОРРЕКТИРОВКА.....	10
2.6 ПРЕДЫГРОВОЕ СОВЕЩАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ FIBA IREF PG.....	11
2.7 СВИСТОК, ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ И КОММУНИКАЦИЯ.....	12
2.7.1 <i>Принятие решения «нет свистка»</i> .....	12
2.7.2 <i>Принятие решения «аут»</i> .....	12
2.7.3 <i>Принятие решения «фол»</i> .....	13
2.8 ЖЕСТЫ И ИХ ДЕМОСТРАЦИЯ .....	14
2.8.1 <i>Показ жестов</i> .....	14
2.9 СПОРНЫЙ БРОСОК / АКТИВНЫЙ СУДЬЯ (ПОДБРАСЫВАЮЩИЙ МЯЧ) .....	16
2.10 СПОРНЫЙ БРОСОК / НЕАКТИВНЫЙ(-Е) СУДЬЯ(-И) .....	16
2.11 ОЦЕНКА БРОСКА (ЗАЩИТА БРОСАЮЩЕГО).....	17
2.12 ПРОВЕДЕНИЕ ВБРАСЫВАНИЯ.....	18
2.12.1 <i>Предупредительный свисток</i> .....	19
2.13 ИМИТАЦИЯ ФОЛА.....	20
2.14 КОНТРОЛЬ ИГРОВЫХ ЧАСОВ И ТАЙМЕРА ДЛЯ БРОСКА .....	22
<b>3 ЖЕСТЫ И ТЕРМИНОЛОГИЯ</b> .....	<b>26</b>
3.1 БАЗОВАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ БАСКЕТБОЛЬНОГО СУДЕЙСТВА .....	26
3.2 ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ .....	26

Обновления	
<b>Версия 1.2</b>	2.12.1 Добавлен предупредительный свисток
	2.14 Добавлены процедуры, связанные со временем
	Обновлены рисунки
<b>Версия 2.0</b>	1.3 Добавлена глава
	2.9 Спорный бросок – обновлен Чек-лист
	3.2 Обновлены официальные жесты судей
<b>Версия 2.5</b>	1.3 Обновлен рисунок
	2.7 Свисток – обновлены текст и рисунок
	3.2 Обновлены официальные жесты судей

# ГЛАВА 1

## 1 Основы

### 1.1 Баскетбольное судейство

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

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

Судейство – это:

*Предвидеть, что может произойти – активное мышление*

*Понимать, что происходит – понимание баскетбола*

*Правильно реагировать на то, что произошло – тренировка психологического образа*

### 1.2 Образ элитного баскетбольного судьи

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

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

В свете вышесказанного так же важно, чтобы судьи выглядели и действовали как ответственные за игру. Судьи должны своим видом показывать, что они готовы и способны принимать решения. Ключевая функция судейства – принятие решений. Судьи должны себя чувствовать комфортно при принятии решений без нерешительности в процессе их принятия. Конечно, правильность решений может быть проанализирована после соревнований, и поэтому судьи должны демонстрировать уверенность и ответственность или, как минимум, выглядеть так, что остальные воспринимают их в этом ключе (восприятие).

По этой причине ФИБА добавила в свою обучающую программу тему «Образ на площадке», которая включает в себя психологическую подготовку с концепцией «Я ответственный». Это комбинируется с планом по физической подготовке для

создания образа сильного и атлетичного тела, и дополняет образ профессионализма и содействует контролю игры.

## Контроль – это отношение

### 1.3 Трактовка игрового действия – качество решения

В современном баскетболе судьи принимают приблизительно по 700 решений в каждой игре. Только 10% этих решений являются видимыми, т.е. когда звучит свисток. Баскетбол в настоящее время – крайне быстрая игра, и ее скорость добавляет сложности в принятии решений.

#### Принятие решений в баскетбольном судействе

Это мыслительный процесс, связанный с восприятием

1. Видеть – собрать всю соответствующую информацию
2. Обработать – Организовать соответствующую информацию
3. Решить – Определить требуемое действие.

От судей ФИБА ожидается принятие решений, основанных на наблюдениях и фактах, которые были собраны в игровой ситуации. Прежде, чем дать свисток, судьи должны оценить всю ситуацию с начала – через развитие – до окончания, перед тем, как принять решение, свистеть или нет. Процесс принятия решения будет более аналитическим, в отличие от ситуации, когда обзревается только концовка действия и решение принимается по ней (называется «эмоциональное решение»).



Рисунок 1: Видеть всю ситуацию перед принятием решения.

# Глава 2

## 2 Индивидуальная судейская техника (ИОТ)

### 2.1 Введение

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

**При анализе игровых фаз и судействе игры необходимо следовать отдельным базовым принципам:**

**Иметь правильную дистанцию до игровой ситуации – сохранять открытый угол и оставаться неподвижным. Не перемещаться слишком близко к игровой ситуации, сужая тем самым поле своего зрения.**

**Дистанция и неподвижность**

**Приоритет в судействе противоборства с мячом – фокусировать внимание на неправильных действиях защитника, держа нападающего с мячом в поле своего зрения.**

**Судейство защиты**

**Всегда искать неправильные действия для фиксации.**

**Активное мышление**

**Держать ключевых игроков (1 на 1) или как можно больше игроков в поле своего зрения для того, чтобы видеть любое неправильное действие.**

**45° и открытый угол**

**Понимать, когда заканчивается игровая ситуация, и можно перейти к следующей – психологически/физически.**

**Остаться с ситуацией до ее окончания**

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

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

## «Первичная зона ответственности в очевидных ситуациях»

## 2.2 Дистанция и неподвижность

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

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

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

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

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

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

Если судья неподвижен, когда принимает решение:

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

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

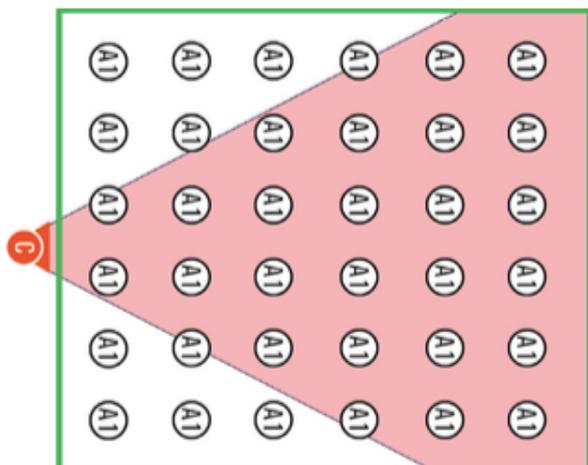


Рисунок 2. Правильная дистанция создает широкий угол обзора, и судья способен иметь больше игроков в поле зрения в то же самое время. Пример – в первом ряду 2 игрока, во втором – 3, в третьем – 4 и т.д. Итого 26 игроков из 36 (72%).

## 2.3 Судейство защиты

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

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

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

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

## 2.4 Оставаться с игрой

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

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

На практике судьи должны применять следующие стратегии:

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

### Рассмотрение игровой ситуации (Терпеливый свисток)

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

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

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

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

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

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

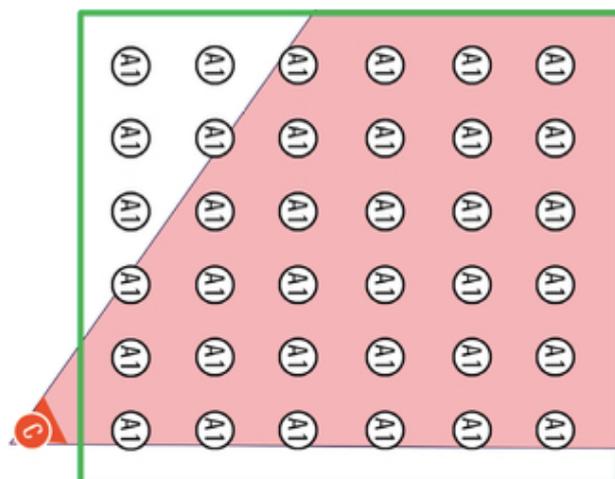


Рисунок 3. Важно найти позицию и угол на площадке, где судья может наблюдать за наибольшим количеством игроков. Если вы сравните количество игроков в поле зрения с Рисунок 2, вы увидите, что при изменении на позицию «с краю игровой ситуации» и под углом 45°, в то же самое время охвачено 32 игрока из 36 (89%).

Принципы выбора позиции и открытого угла:

- Переместиться в правильную точку и занять позицию с открытым углом обзора
- Предвидеть позицию (мысленно на один шаг впереди игровой ситуации), в которой необходимо находиться
- Корректировать позицию соответственно игровой ситуации для сохранения открытого угла (шаг туда, шаг сюда)
- Всегда перемещаться с целью, знать, куда и почему необходимо идти
- Идти туда, куда необходимо идти для того, чтобы оказаться в позиции, позволяющей судить игровой эпизод (отличается от Рабочей области)
- Если первоначальная позиция правильная – меньше необходимости перемещаться, но не будьте статичными (позиция все время должна корректироваться в соответствии с игровой ситуацией и движением игроков).

## 2.6 Предыгровое совещание и использование Приложения FIBA IREF PG

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

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

Некоторые основные темы для предыгрового совещания:

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

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

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

## 2.7 Свисток, принятие решения и коммуникация.

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

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

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

Поэтому важны следующие ключевые моменты:

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

### 2.7.1 Принятие решения «нет свистка»

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

### 2.7.2 Принятие решения «аут»

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

Не всегда легко правильно расценить ситуации с аутом, следовательно, временами судьям необходима помощь от партнеров. В данных ситуациях должны использоваться два протокола:

#### **Просьба о помощи (ООВН – помощь при ауте):**

1. Дать свисток и остановить игровые часы. Возможно, громко сказать «помощь».
2. Установить зрительный контакт с партнером(-ами) и попросить помощь.
3. Партнер дает свисток и показывает направление игры.
4. Если партнер(-ы) так же не уверен(-ы), дававший свисток судья показывает спорный мяч.

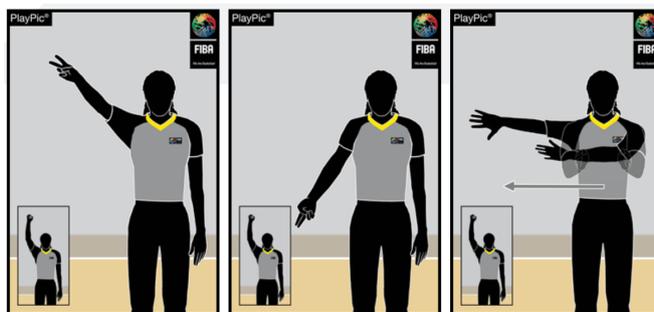
#### **Вмешательство (ООВІ – вмешательство при ауте):**

Судьи должны вмешаться в решение партнера при ООВ, только если они на 100% уверены.

1. Партнер свистит аут и принимает неправильное решение.
2. Подойти к партнеру и предоставить необходимую информацию (вмешательство).
3. Партнер меняет первоначальное решение и показывает новое направление игры, сопровождая решение голосом.

### 2.7.3 Принятие решения «фол»

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



Когда на игроке, находящемся в процессе броска, совершается фол, но затем игрок решает отдать передачу, это рассматривается как фол не в процессе броска, следовательно, должен быть использован жест «Передача после фола» для объяснения ситуации.

Фол в процессе броска (FAOS)

Фол не в процессе броска (FNAOS)

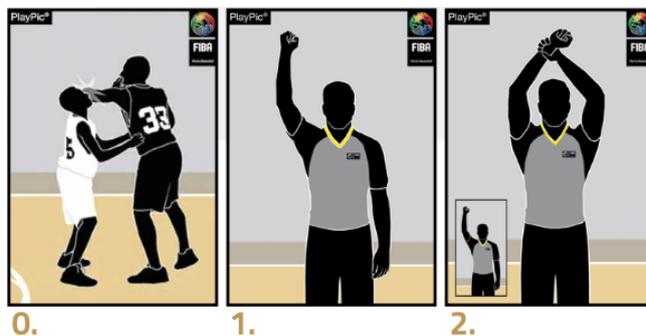
Передача после фола

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

#### Неспортивный фол – техника 0-1-2

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

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

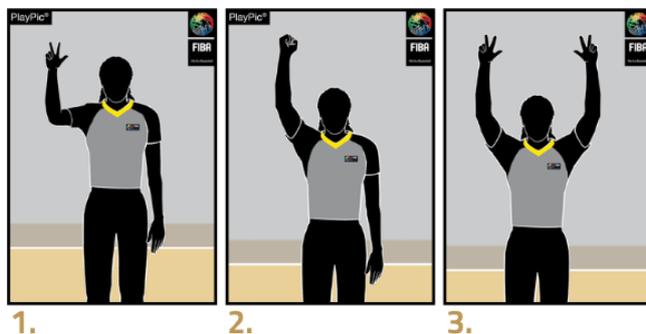


Судьи должны избегать показа жеста неспортивного фола непосредственно при фиксации.

#### Трехочковый бросок, фол и попадание

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

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



## 2.8 Жесты и их демонстрация

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

Судьи должны использовать только официальные жесты, описанные в Правилах баскетбола ФИБА. Использование только официальных жестов – признак профессионального подхода. Личные привычки и предпочтения демонстрируют недостаток понимания и профессионализма.

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

Чек-лист для успешного использования жестов:

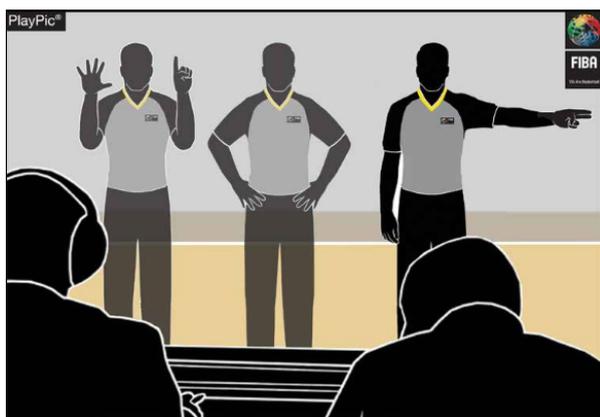
1. Используйте официальные и утвержденные жесты ФИБА
2. Ритм
  - a. Каждый жест имеет начало и конец
  - b. При окончании жеста зафиксируйте его и мысленно сосчитайте «раз-два»
3. Сильные, отчетливые, наглядные и решительные жесты (тренируйте это перед зеркалом)
4. Используйте обе руки для показа направления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

### 2.8.1 Показ жестов

Чек-лист для успешного показа жестов секретарскому столу:

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

## Фол и вбрасывание

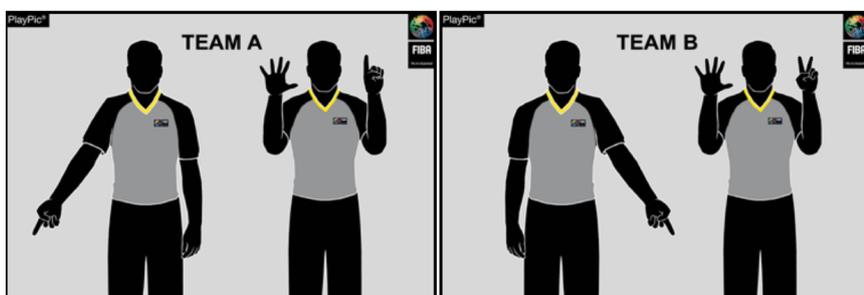


1. Номер - №6
2. Тип фола - Блокировка
3. Наказание - Направление вбрасывания

## Фол и штрафные броски

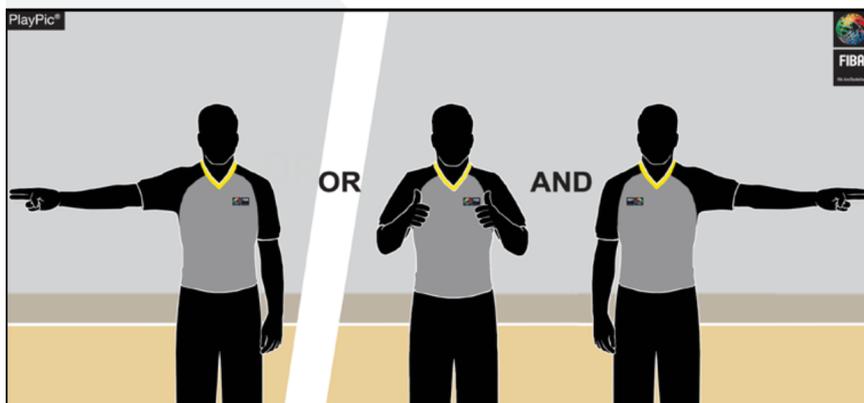


1. Номер - №6
2. Тип фола - Неправильный контакт в руку
3. Наказание - 2 штрафных броска



1.

2.



3а.

3б.

## Обоюдный фол

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

## 2.9 Спорный бросок / активный судья (подбрасывающий мяч)

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

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

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

Чек-лист для успешного подброса мяча:

- a. Игроки напряжены – избегать дополнительных движений
- b. Стил подброса мяча не имеет значения (две руки – низко или высоко, одна рука – низко или высоко)
- c. Более важно использовать одно цельное направленное вверх движение при подбросе мяча.
- d. Уровень мяча в начале – чем ниже мяч, тем дальше ему достигать «верхней точки».
- e. Скорость и интенсивность подброса (ниже начальная точка – более интенсивно и быстро)
- f. Отсутствие свистка во рту при выполнении подброса.
- g. Проверка правильности установки стрелки поочередного владения после того, как одна из команд установила первый контроль над живым мячом.

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

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

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

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

- a. Зафиксировать плохой подброс (слишком низко, не прямо, некорректные показания времени)
- b. Зафиксировать нарушение, если прыгавший игрок коснулся мяча на восходящем полете
- c. Зафиксировать нарушение, если непрыгавшие игроки не остаются вне круга до того, как мяч правильно отбит.
- d. Контролировать игровые часы (10:00) и таймер для броска (24'') – убедиться, что они сброшены, если нарушение зафиксировано до того, как мяч был правильно отбит.

- e. Убедиться, что вбрасывание в результате нарушения прыгавшего игрока проводится в новой передовой зоне вблизи центральной линии.
- f. Проверить, что стрелка поочередного владения установлена правильно после того, как одна из команд установила первый контроль над живым мячом.

## 2.11 Оценка броска (защита бросающего)

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

Судьи должны полностью охватывать все очевидные ситуации в своей первичной зоне ответственности. Бросок всегда является очевидной ситуацией! Правильная методика судейства броска – применение техники 1–2–3 для бросковых ситуаций. При правильном применении данная техника дает детали для оценки возможного фола или фиксации имитации. Действие должно включать в себя контакт для того, чтобы быть неправильным.

### Техника 1-2-3 в ситуациях броска

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



Рисунок 4:

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

## 2.12 Проведение вбрасывания

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

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

Чек-лист основной процедуры вбрасывания для проводящего его судьи:

1. Всегда указывайте место вбрасывания
2. Используйте превентивное судейство, например: «на месте», «стойте» или «не двигайтесь»
3. Проверьте игровые часы и таймер для броска
4. Займите позицию и сохраняйте дистанцию до игровой ситуации
5. Возьмите свисток в рот, когда держите мяч
6. В L2M покажите жест неправильного пересечения ограничивающей линии (№54)
7. Передайте мяч игроку отскоком от пола
8. Начните визуальный отсчет
9. Контролируйте вбрасывание и происходящие вокруг действия
10. Используйте жест запуска игровых часов.

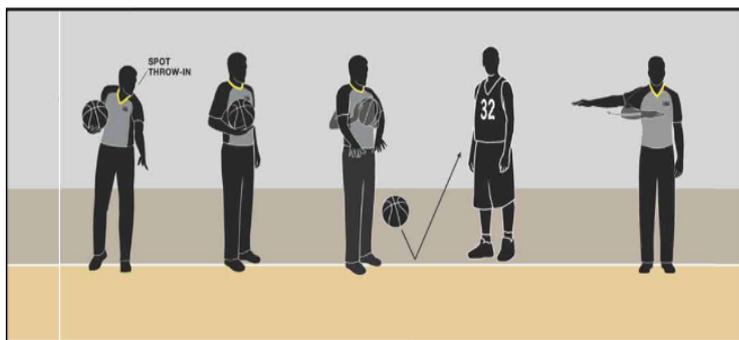


Рисунок 5:

Различные фазы правильной процедуры вбрасывания для проводящего его судьи

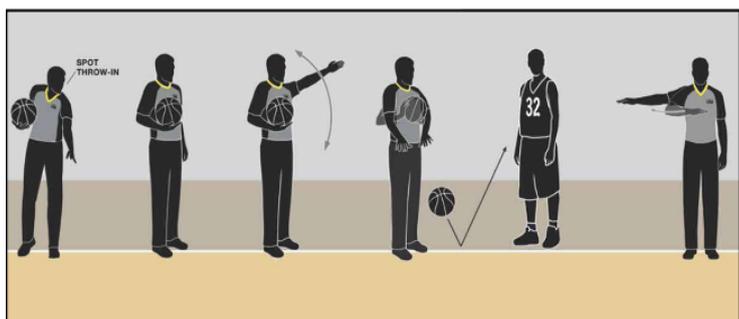


Рисунок 6:

Различные фазы правильной процедуры вбрасывания в последние 2 минуты 4 четверти или овертайма

## 2.12.1 Предупредительный свисток

Для предупреждения игроков перед возобновлением игры после длительной остановки активный судья дает свисток (предупредительный свисток) перед тем, как мяч окажется в распоряжении игрока для вбрасывания. Это также применяется перед стартовым спорным броском.

Предупредительный свисток дается перед тем, как:

- Старший судья входит в центральный круг для проведения стартового спорного броска
- Производится вбрасывание в начале каждой четверти
- Производится вбрасывание на лицевой линии в передовой зоне
- Производится вбрасывание после тайм-аута.

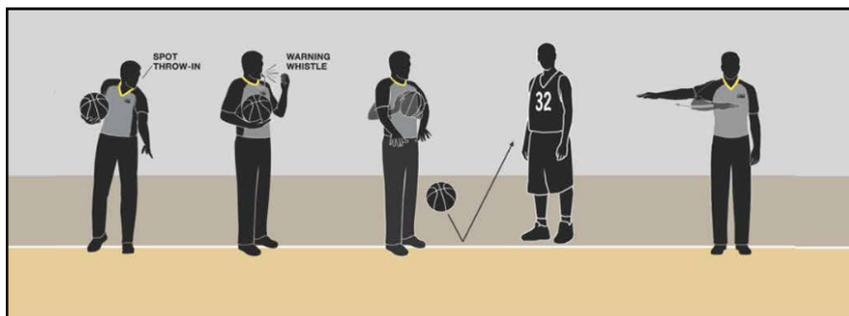


Рисунок 7:  
Различные фазы  
правильной процедуры  
вбрасывания с  
предупредительным  
свистком

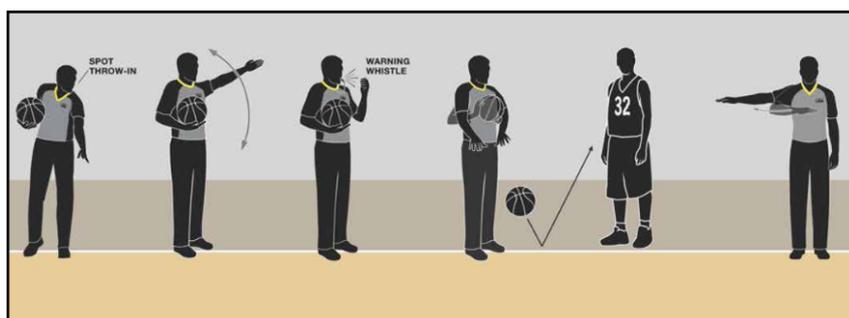


Рисунок 8:  
Различные фазы  
правильной процедуры  
вбрасывания с  
предупредительным  
свистком в последние 2  
минуты 4 четверти или  
овертайма

## 2.13 Имитация фола

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

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

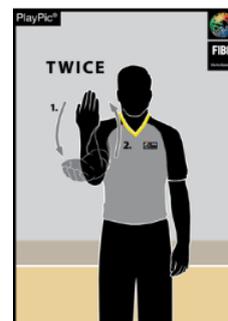
Имитация происходит, когда игрок делает вид, что на нем совершен фол, или совершает преувеличенное театральное действие для создания впечатления фола на себе, получая тем самым незаслуженное преимущество. Примечание: флоп является отдельным видом действия защитника (блокировка/столкновение), но это все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

Судьям важно понимать баскетбол, тактику и технику движений игроков для оценки имитаций, особенно когда игроки преувеличивают влияние незначительного контакта.

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

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

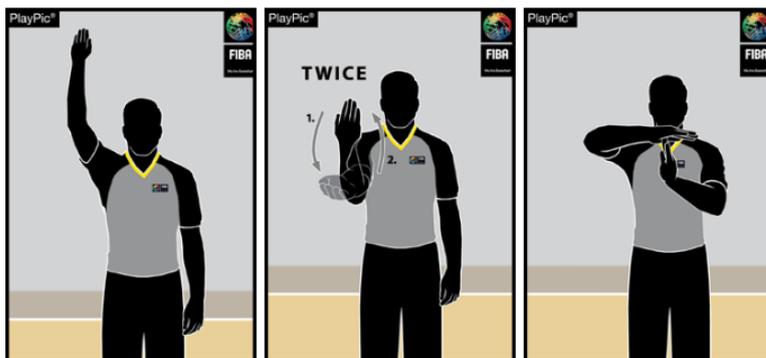
1. Протокол для стандартного предупреждения за имитацию во время игры:
  - a. Имитация игрока во время игры (без остановки).
  - b. Показать жест «Поднятие предплечья» для обозначения имитации
  - c. Сопровождение голосом – например, «Имитация 8 белых»



2. Протокол для предупреждения (следующая остановка игровых часов):
  - a. Сделать предупреждение провинившемуся игроку и тренеру, и сообщить партнерам
  - b. Показать жест «Поднятие предплечья» и продемонстрировать жест «Технический фол», сопровождая голосом.



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



Некоторые признаки имитации:

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

Не все действия являются имитацией:

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

Важно видеть ситуацию в целом, а не только реакцию игрока. Неправильный контакт должен быть наказан фолом, незначительные контакты – часть игры и являются правильными.

Во всех случаях имитации должно быть сделано соответствующее предупреждение независимо от того, были ли зафиксированы фол или нарушение в этой игровой ситуации.

Игрок может быть наказан и фолом, и предупреждением за имитацию в любой ситуации, или игрок, на котором совершается фол, может также быть наказан предупреждением за имитацию.

Когда любой игрок этой же команды получает еще одно предупреждение за имитацию, второе предупреждение превращается в технический фол игроку, совершившему эту имитацию.

В случае чрезмерной имитации (без контакта) игроку может быть зафиксирован прямой технический фол.

## 2.14 Контроль игровых часов и таймера для броска

### Цель:

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

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

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

### Фаза 1

### Учитесь контролировать игровые часы

Игровые часы – когда должны быть запущены

#### Запуск игровых часов, когда:

- A.** Во время спорного броска мяч правильно отбит одним из споривших игроком.
- B.** После неудачного последнего или единственного штрафного броска, и мяч остается живым, мяча правильно касается или он правильно касается игрока на игровой площадке.
- C.** Во время вбрасывания мяч касается или его правильно касается игрок на игровой площадке.

Игровые часы – когда должны быть остановлены

#### Остановка игровых часов, когда:

- A.** Истекает игровое время четверти (если игровые часы автоматически не останавливаются).
- B.** Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
- C.** Мяч заброшен в корзину команды, запросившей тайм-аут.
- D.** Мяч заброшен, когда игровые часы показывают 2:00 или менее в четвертой четверти и каждом овертайме.
- E.** Звучит сигнал таймера для броска, когда команда контролирует мяч.

### Фаза 2

### Учитесь контролировать игровые часы каждый раз, когда устанавливается новый командный контроль

Команда устанавливает новый контроль (новый период таймера для броска)

#### Посмотрите на игровые часы:

- A.** Запомните два последних знака на игровых часах.
- B.** Пример: 6:26 -> запомните 26
- C.** Каждый раз, когда необходимо исправить показания на таймере для броска, вы знаете время на игровых часах и когда

начался период отсчета на таймере для броска.



- D. Пример: 6:26 – новый командный контроль - > мяч уходит в аут, и таймер для броска ошибочно сброшен. Когда игровые часы показывают 6:10, судья может определить показания на таймере для броска простым математическим действием:  $26-10=16$  (следовательно, прошло 16 секунд). Новые правильные показания на таймере для броска – 8 секунд.

Наиболее часто встречающиеся ситуации, когда происходят ошибки в отсчете времени

- A. Спорный бросок – мяч правильно отбит (запуск игровых часов) и первое владение (таймер для броска)
- B. Аут (остановка игровых часов)
- C. Вбрасывание (запуск игровых часов)
- D. Борьба за подбор – новое владение (таймер для броска)
- E. Попытка спасти мяч из аута (есть новый контроль или нет – таймер для броска)
- F. Потеря мяча, но без смены командного контроля (ошибочный сброс таймера для броска)

### Фаза 3

*Учитесь контролировать игровые часы и таймер для броска в конце четверти.*

Новый командный контроль и 24.0/14.0 секунд или менее на игровых часах

**Когда у вас 24.0/14.0\* или менее секунд на игровых часах и установлен новый командный контроль**

1. Один из судей указывает на это, показывая один палец
2. Остальные судьи копируют жест (зеркалят)
3. Это означает: возможно, четверть закончится во время этого командного контроля.
4. Все судьи должны быть готовы обратить пристальное внимание на игровые часы для того, чтобы оценить ситуацию при броске в последний момент – был ли бросок выполнен вовремя, засчитывается попадание или нет (отмена попадания).



нет (отмена)

#### Процедура по окончании четверти:

Когда звучит сигнал / загорается светодиодная рамка, сигнализирующие об окончании четверти.

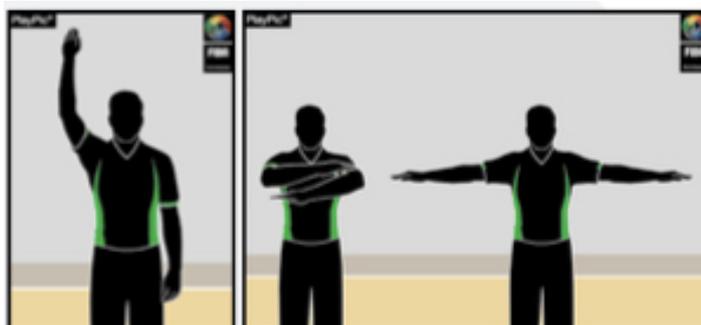
- Судья немедленно дает свисток и поднимает руку.



- Если попадание должно засчитываться (мяч выпущен до сигнала игровых часов/загоревшейся светодиодной рамки), судья держит руку наверху, и, когда мяч попадает в корзину, показывает жест засчитывания (2/3 очка).



- Если попадание не будет засчитано (мяч все еще в руках бросающего, когда звучит сигнал игровых часов/загорается светодиодная рамка), судья немедленно показывает жест отмены попадания.



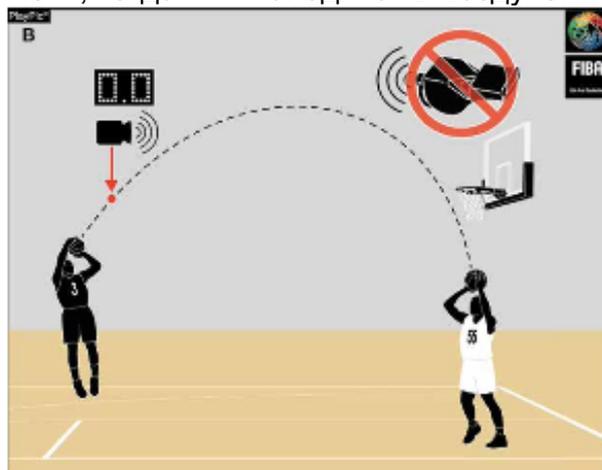
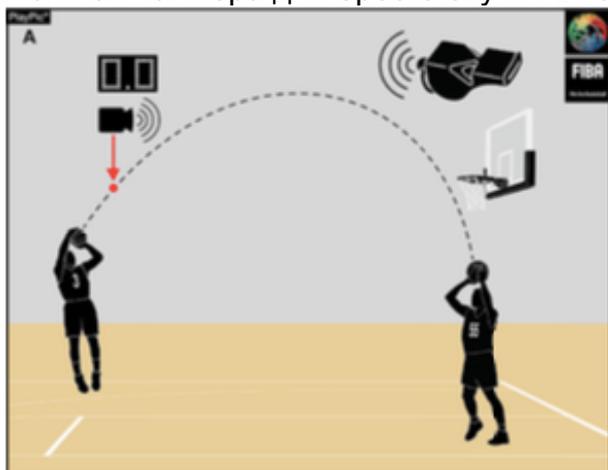
### Процедура при нарушении времени для броска:

Когда происходит нарушение времени для броска:

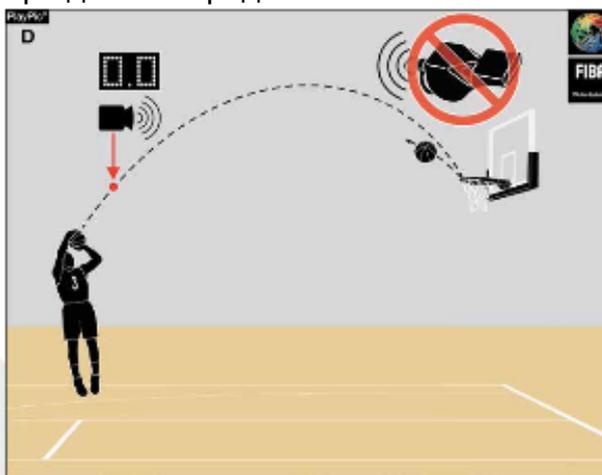
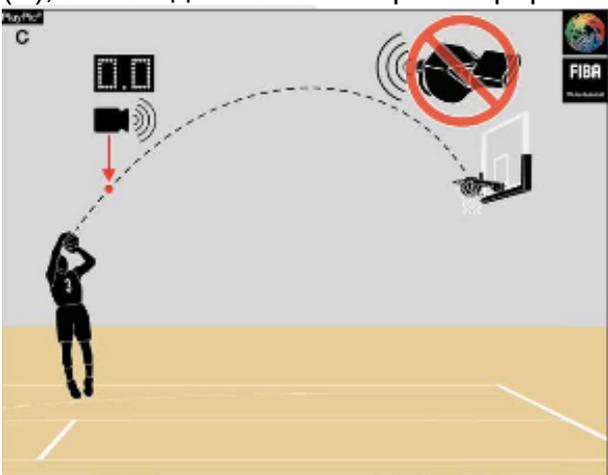
1. Ведомый и/или Центральный судья немедленно дает свисток и поднимает руку для остановки игровых часов, и
2. Затем фиксирующий судья показывает официальный жест на нарушение времени для броска



Когда попытка броска с игры выполняется близко к окончанию 24-секундного периода, и сигнал таймера для броска звучит в тот момент, когда мяч находится в воздухе:



А) Если мяч не касается кольца, происходит нарушение, и судья должен дать свисток. Однако, если соперник устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом (В), сигнал должен быть проигнорирован, и игра должна продолжаться.



С) Если мяч попадает в корзину, нарушение не происходит, сигнал должен быть проигнорирован, и попадание должно засчитываться.

Д) Если мяч касается кольца, но не попадает в корзину, нарушение не происходит, сигнал должен быть проигнорирован, и игра должна продолжаться.

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

## 3 Жесты и терминология

### 3.1 Базовая терминология баскетбольного судейства

Для того, чтобы помочь всем участникам разговаривать за одним языком баскетбольного судейства, Российская федерация баскетбола опубликовала руководство «Базовая терминология баскетбольного судейства». Оно содержит словарь терминов и аббревиатур, используемых в современном баскетбольном судействе.

### 3.2 Официальные жесты судей

#### Жесты, связанные с игровыми часами

##### ОСТАНОВКА ЧАСОВ



Открытая ладонь

##### ОСТАНОВКА ЧАСОВ ПРИ ФОЛЕ



Один сжатый кулак

##### ВКЛЮЧЕНИЕ ЧАСОВ



Рубящее движение  
рукой

#### Засчитывание очков

##### 1 ОЧКО



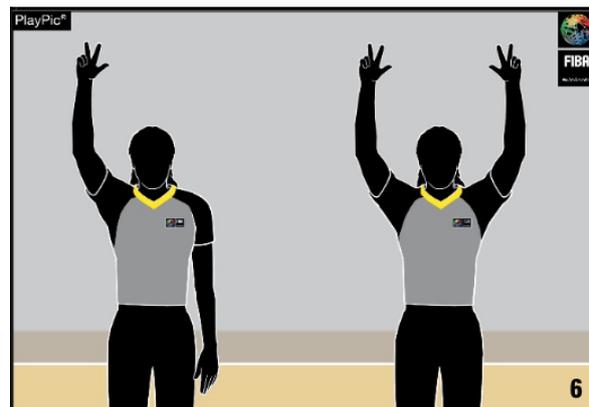
1 палец, опустить  
кисть

##### 2 ОЧКА



2 пальца, опустить  
кисть

##### 3 ОЧКА



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

## Замена и Тайм-аут

### ЗАМЕНА



Скрещенные предплечья

### ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПЛОЩАДКУ



Открытая ладонь, взмах к телу

### ЗАТРЕБОВАННЫЙ ТАЙМ-АУТ



Ладонь и указательный палец образуют букву 'Т'

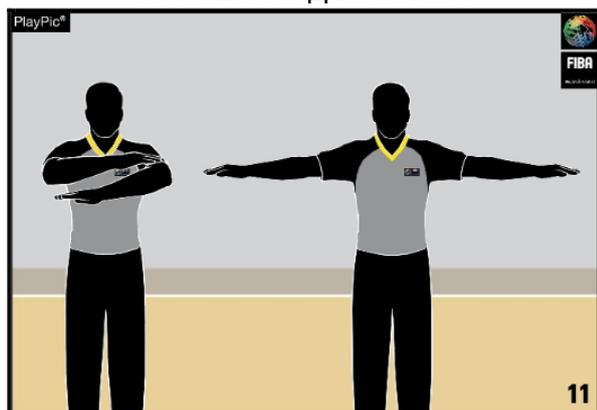
### МЕДИА-ТАЙМ-АУТ



Руки в стороны со сжатыми кулаками

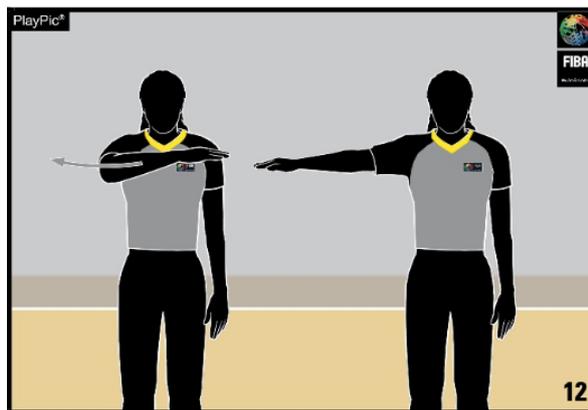
## Информативные

### 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



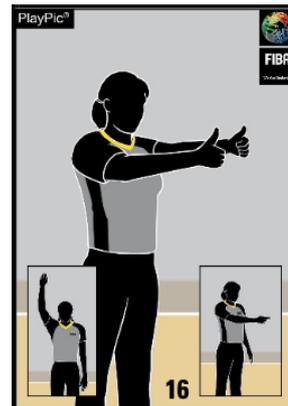
Вращение кистью с  
вытянутым  
указательным  
пальцем

## НАПРАВЛЕНИЕ ИГРЫ И/ИЛИ АУТ



Указание  
направления игры,  
рука параллельно  
боковым линиям

## СПОРНЫЙ МЯЧ/ СИТУАЦИЯ СПОРНОГО БРОСКА



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

## Нарушения

### ПРОБЕЖКА



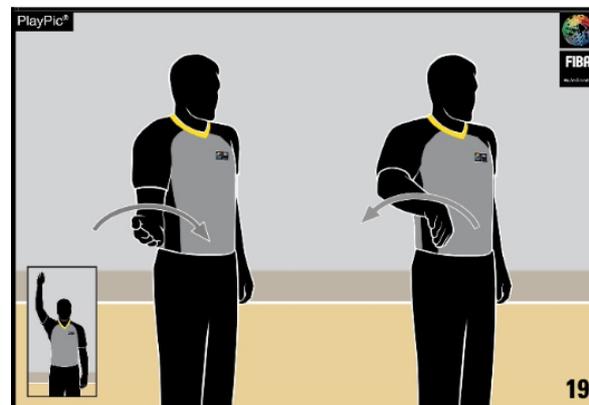
Вращение  
кулаками

### НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ: ДВОЙНОЕ ВЕДЕНИЕ



Движение  
ладонями вверх-  
вниз

### НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ: ПРОНОС МЯЧА



Полувращение ладонью

3 СЕКУНДЫ

5 СЕКУНД

8 СЕКУНД

НАРУШЕНИЕ  
ВРЕМЕНИ ДЛЯ  
БРОСКА



Вытянутая рука,  
показ 3 пальцев



Показ 5 пальцев

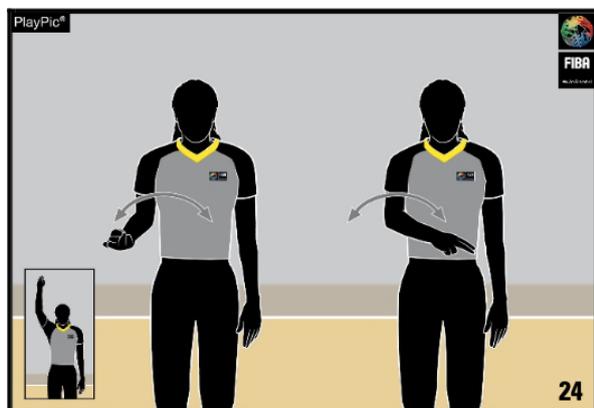


Показ 8 пальцев



Касание плеча  
пальцами

МЯЧ, ВОЗВРАЩЕННЫЙ В ТЫЛОВУЮ  
ЗОНУ



Маховое движение руки перед телом

УМЫШЛЕННАЯ ИГРА ИЛИ  
БЛОКИРОВКА МЯЧА НОГОЙ



Указание на ногу

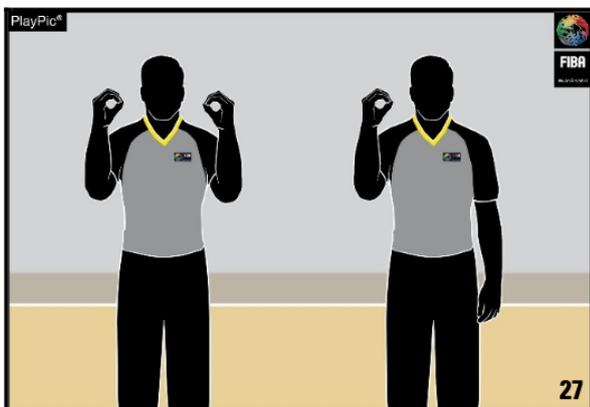
ПОМЕХА ПОПАДАНИЮ/  
ПОМЕХА МЯЧУ



Вращение  
вытянутым  
указательным  
пальцем над другой  
рукой, обводя ее

### Номера игроков

Но. 00 и 0



Показ обеими  
руками цифры 0

Показ правой рукой  
цифры 0

No. 1 – 5



Показ правой рукой  
цифры от 1 до 5

No. 6 - 10



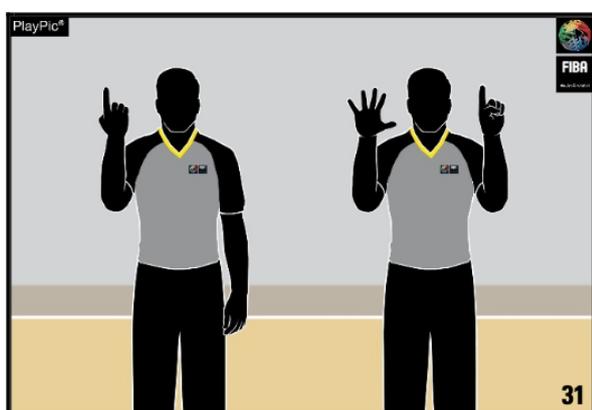
Показ правой рукой  
цифры 5, а левой  
рукой цифры от 1  
до 5

No. 11 - 15



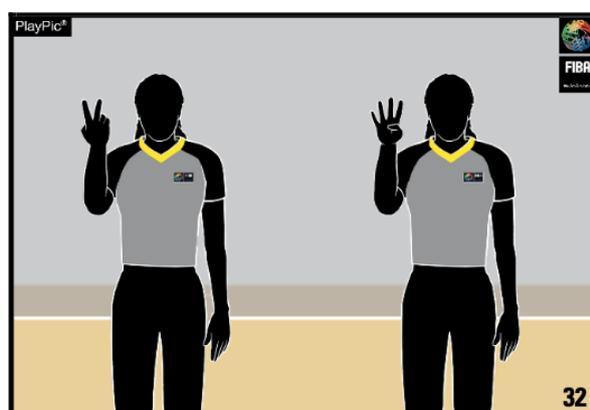
Правая рука сжата  
в кулак,  
показ левой рукой  
цифры от 1 до 5

No. 16



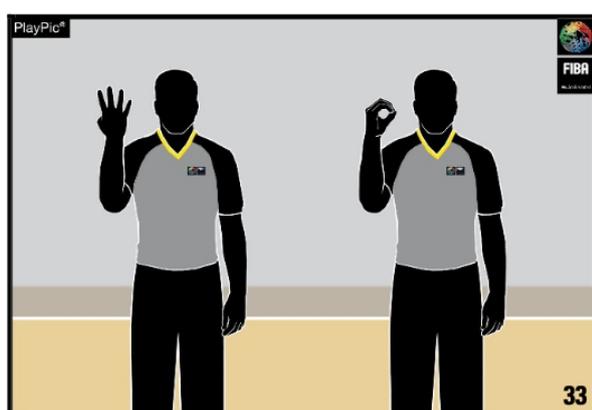
Сначала показ закрытой ладонью цифры  
1 для десятков – затем показ открытыми  
ладонями цифры 6 для единиц

No. 24



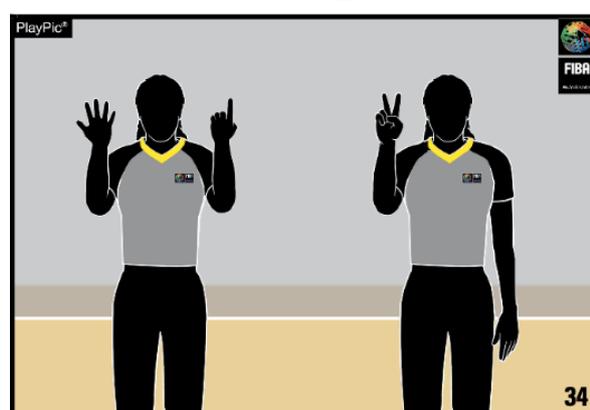
Сначала показ закрытой ладонью цифры  
2 для десятков – затем показ открытой  
ладонью цифры 4 для единиц

No. 40



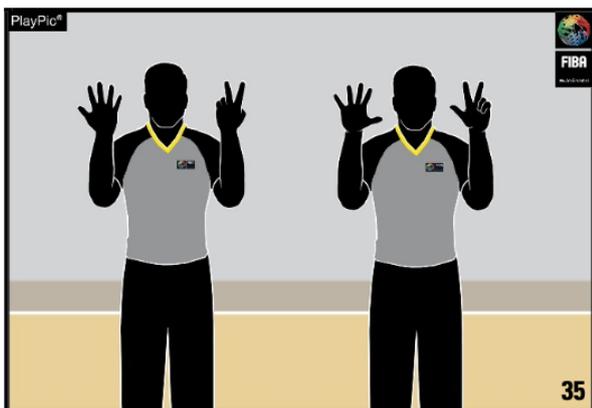
Сначала показ закрытой ладонью цифры  
4 для десятков – затем показ открытой  
ладонью цифры 0 для единиц

No. 62



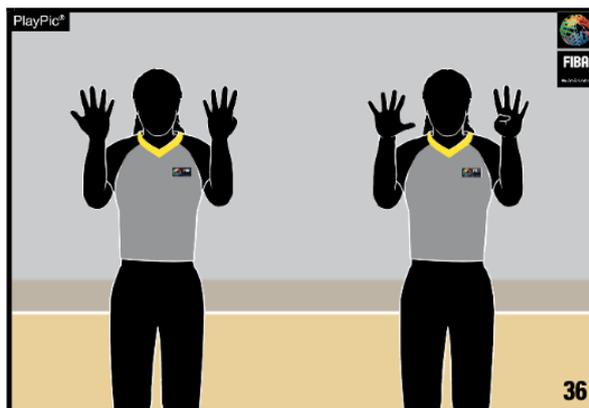
Сначала показ закрытыми ладонями  
цифры 6 для десятков – затем показ  
открытой ладонью цифры 2 для единиц

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

#### ЗАДЕРЖКА



Захват запястья вниз

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



Обе руки на бедрах

#### ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА



Имитация толчка

#### ЗАДЕРЖКА РУКАМИ



Захват ладони и движение вперед

#### НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК



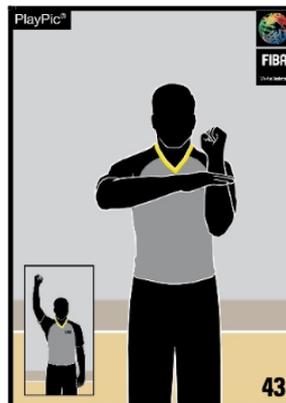
Удар по запястью

#### СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ



Удар кулаком в открытую ладонь

#### НЕПРАВИЛЬНЫЙ КОНТАКТ В РУКУ



Удар кистью по другому предплечью

#### ЗАХВАТ



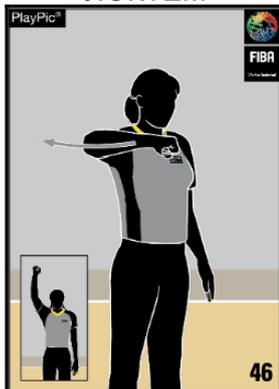
Движение предплечьем назад

### НЕПРАВИЛЬНЫЙ ЦИЛИНДР



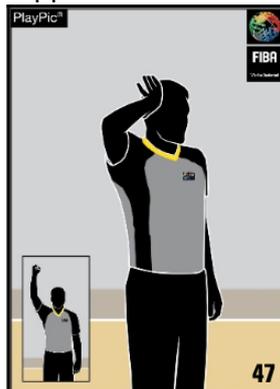
Движение обеих рук с открытыми ладонями вертикально вниз и вверх

### ЧРЕЗМЕРНОЕ РАЗМАХИВАНИЕ ЛОКТЕМ



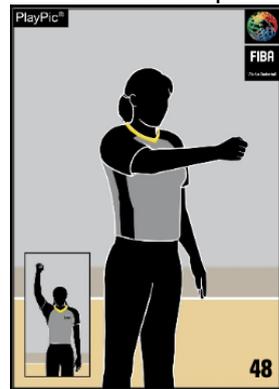
Движение локтем в сторону

### УДАР ПО ГОЛОВЕ



Имитация контакта с головой

### ФОЛ КОМАНДЫ, КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ



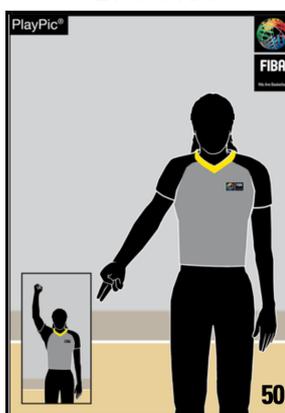
Указание кулаком в направлении корзины провинившейся команды

### ФОЛ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



Одна рука сжата в кулак с последующим указанием количества штрафных бросков

### ФОЛ НЕ В ПРОЦЕССЕ БРОСКА



Одна рука сжата в кулак с последующим указанием на площадку

### ПЕРЕДАЧА ПОСЛЕ ФОЛА



Движение обеих рук с открытыми ладонями в сторону

### 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



Дважды опустить предплечье

## НЕПРАВИЛЬНОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ОГРАНИЧИВАЮЩЕЙ ЛИНИИ



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

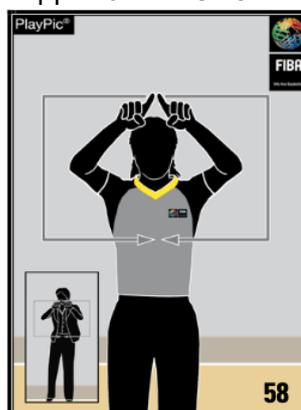
## Система немедленного видеоповтора

### ПРОСМОТР IRS



Вращение руки с горизонтально вытянутым указательным пальцем

### ЧЕЛЛЕНДЖ ГЛАВНОГО ТРЕНЕРА



Нарисовать прямоугольник в воздухе

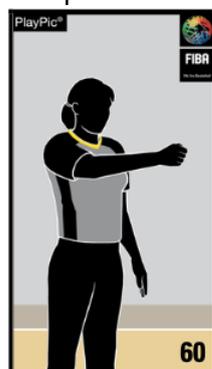
## Проведение наказания за фол - показ перед секретарским столом

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



Указание направления вбрасывания, рука параллельно боковым линиям

ПОСЛЕ ФОЛА КОМАНДЫ, КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ



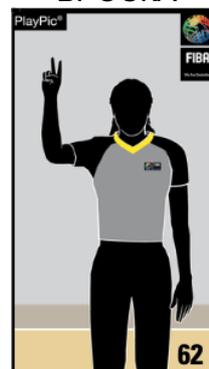
Указание кулаком направления вбрасывания, рука параллельно боковым линиям

**ОДИН** ШТРАФНОЙ БРОСОК



1 палец вверх

**ДВА** ШТРАФНЫХ БРОСКА



2 пальца вверх

**ТРИ** ШТРАФНЫХ БРОСКА



3 пальца вверх

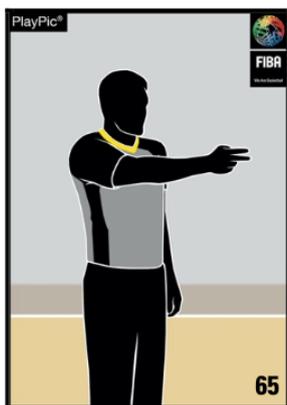
## Проведение штрафных бросков – Активный судья (Ведущий)

1 ШТРАФНОЙ БРОСОК



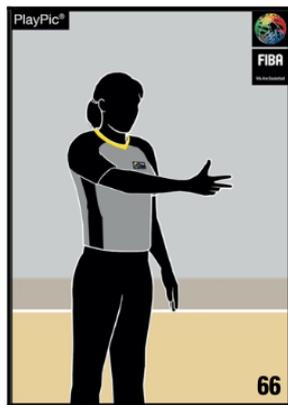
1 палец горизонтально

2 ШТРАФНЫХ БРОСКА



2 пальца

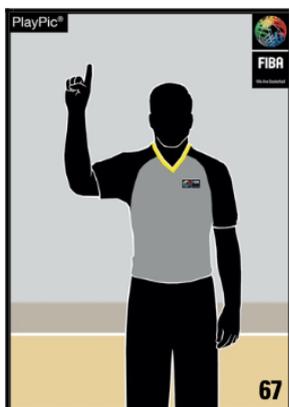
3 ШТРАФНЫХ БРОСКА



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