


РФБ

Российская Федерация  
Баскетбола



ПРОТОКОЛ  
ДЛЯ СУДЕЙ

СИСТЕМА  
НЕМЕДЛЕННОГО  
ВИДЕОПОВТОРА

	<b>ПРОТОКОЛ ДЛЯ СУДЕЙ СИСТЕМА НЕМЕДЛЕННОГО ВИДЕОПОВТОРА</b>	Стр. 2 из 16
--	---	--------------

**Данное руководство для судей и операторов системы немедленного видеоповтора (IRS) составлено для правильного использования IRS, коммуникации между судьями, взаимодействию с оператором IRS и непосредственных последовательностях принятия решения.**

**Считается, что пользователь ознакомлен в совершенстве со статьями Правил и Интерпретаций в части, касающейся использования IRS, а также использования Челленджа главного тренера (НСС)**

## **ГЛАВА 1 Общее руководство при использовании видеоповтора**

### **1.1. Протокол**

Каждый раз, когда судьям необходимо использовать IRS, им необходимо следовать определенному протоколу.

Ситуации IRS связаны с важными, напряженными, критическими моментами в игре. Именно поэтому коммуникация должна быть очень точной и полной.

Также для профессионального образа судьи важно контролировать свои жесты и проявление эмоций на лице, движение тела, положение рук и т.д. Необходимо понимать силу невербальной коммуникации.

Должны быть исключены неодобрительные жесты или ответы от партнера.

### **1.2. Ситуации для просмотра**

#### Конец четверти/овертайма



Нарушение  
"аут"  
бросающим  
игроком

Нарушение  
времени для  
броска  
бросающим  
игроком

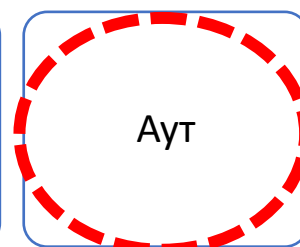
Нарушение  
8 секунд  
бросающим  
игроком



#### Последние 2 минуты 4-й четверти/овертайма



Бросок или  
фол без мяча



Помеха  
попаданию и  
помеха мячу

## В любое время в течение игры

2 или 3 очка

2 или 3 штрафных броска

PF, UF, DQF  
усиление или  
ослабление наказания

Игровое время и время  
на таймере для броска

Определение игрока,  
выполняющего  
штрафные броски

Определение  
вовлеченных в драку  
или акт насилия

### 1.3. Индивидуальные роли и обязанности

#### 1.3.1. Во время игры

##### Во время игры

###### Старший судья

1. Отвечает за **получение информации** от судьи, принимавшего первоначальное решение и при необходимости - от третьего судьи.
2. Отвечает за **оценку информации и принятие решения** о просмотре ситуации с помощью IRS.
3. Отвечает за **показ жеста** на использование IRS.

###### Судья, принимавший первоначальное решение

1. Отвечает за **показ первоначального решения**.
2. Отвечает за **сообщение информации** старшему судье для принятия решения об использовании IRS. Не является принимающим такое решение.
3. **Осуществляет совместный просмотр** ситуации со старшим судьей.

###### Неактивный судья

1. Отвечает за сообщение информации старшему судье (если имеет информацию, которую необходимо сообщить) для принятия решения об использовании IRS. Не является принимающим такое решение.
2. **Если требуется, осуществляет совместный просмотр** ситуации со старшим судьей.



### Оператор IRS

После жеста старшего судьи о просмотре IRS должен заранее **подготовить просмотр игровой ситуации.**

## 1.3.2. Индивидуальные роли и обязанности – при просмотре

### При просмотре

#### Старший судья ответственен за

1. **Подтверждение возможности и предмета** просмотра.
2. **Сбор информации**, относящейся к просмотру.
3. **Проведение просмотра** в целом.
4. **Оценку** всей информации и **принятие окончательного решения.**
5. **Подтверждение и проговаривание** голосом окончательного решения.
6. **Демонстрацию окончательного решения** перед секретарским столом.\*
7. **Коммуникацию с главными тренерами** (при необходимости).

#### Судья принимавший первоначальное решение

1. Отвечает за **подтверждение возможности и предмета** просмотра.
2. Отвечает за **предоставление информации** старшему судье.
3. Отвечает за **демонстрацию окончательного решения** перед секретарским столом.\*

#### Оператор IRS

1. Отвечает за **передачу информации** старшему судье.

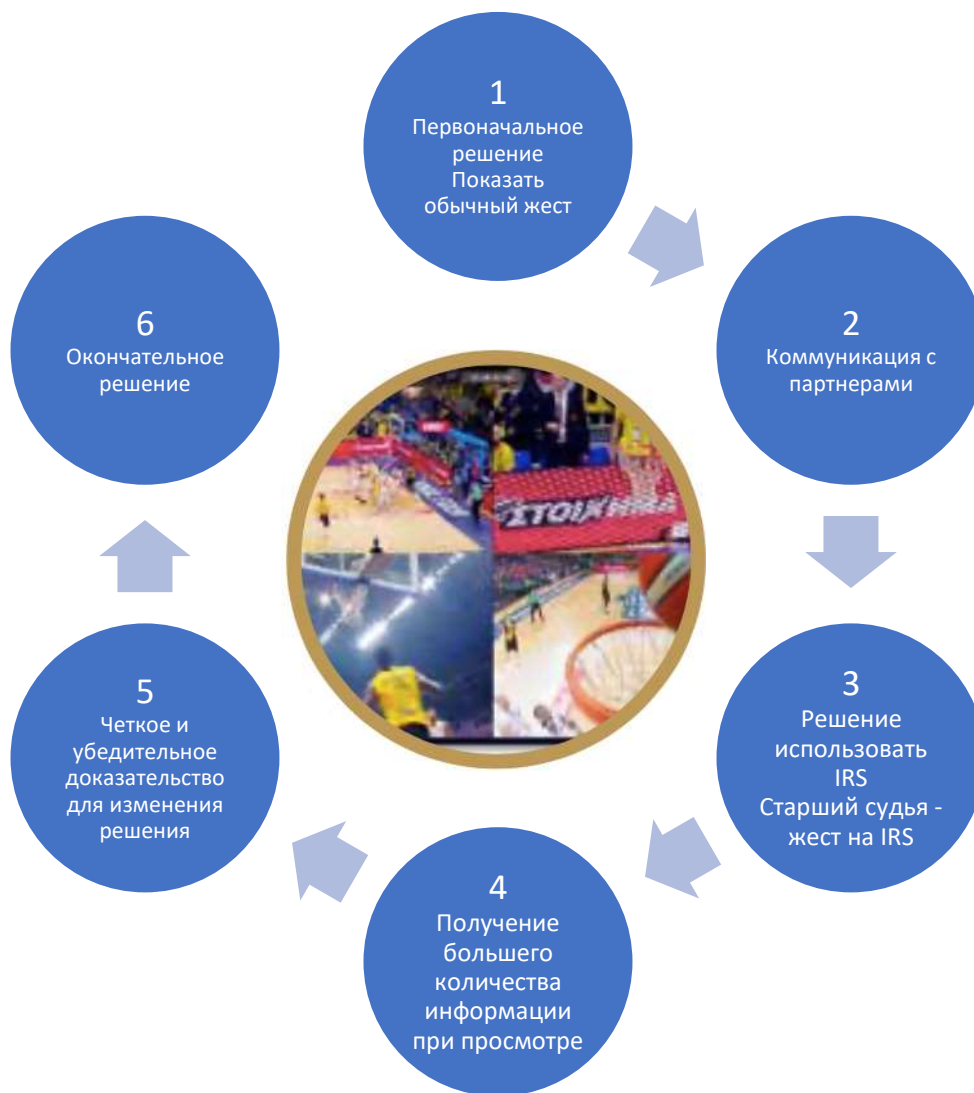
#### Неактивный судья

1. Если требуется **участвовать в процессе просмотра** - предоставляет информацию старшему судье.
2. Если не принимает участие в просмотре - **отвечает за управление ситуацией на площадке**, игроками и скамейками команд.
3. **Позиция - в 4-6 метрах от секретарского стола, на продолжении центральной линии.**

*\*В случае просмотра UF/PF (фола) или аута судья, принимавший первоначальное решение, демонстрирует окончательное решение*



#### 1.4. Протокол просмотра IRS



#### **ШАГ 1 – ПРИНЯТИЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНОГО РЕШЕНИЯ (ID)**

Принять решение на площадке и показать обычный жест.

В ситуации возможного акта насилия сделать все возможное для принятия решения в игре.

Установить порядок на площадке, развести игроков перед коммуникацией.

#### **ШАГ 2 – КОММУНИКАЦИЯ ПЕРЕД ТЕМ, КАК ИДТИ К IRS**

Всегда быстрый и четкий обмен информацией – кто, что видел, на предмет необходимости использования видеоповтора, и возможно ли использование видеоповтора в данной игровой ситуации.

	ПРОТОКОЛ ДЛЯ СУДЕЙ СИСТЕМА НЕМЕДЛЕННОГО ВИДЕОПОВТОРА	Стр. 7 из 16
--	---	--------------

Если у судей во время коммуникации есть четкое мнение о моменте и решение не требует использования видеоповтора, то такое решение должно быть принято после коммуникации.

Если есть сомнение об игровом эпизоде или информации недостаточно – старший судья принимает решение об использовании видеоповтора.

**ШАГ 3 – ПРОСМОТР IRS – СТАРШИЙ СУДЬЯ ПОКАЗЫВАЕТ ЖЕСТ IRS,** проговаривает столу, что просматривается, используя официальные формулировки, И НАПРАВЛЯЕТСЯ К МОНИТОРУ.

**ШАГ 4 – ПОЛУЧЕНИЕ БОЛЬШЕГО КОЛИЧЕСТВА ИНФОРМАЦИИ – ПРОСМОТР ИГРОВОЙ СИТУАЦИИ**

Просмотр с подготовленного оператором видеоповтора ракурса, использование других углов и разной скорости воспроизведения.

Не использовать видео с одной камеры более 2 раз, если нет четкого понимания.

**ШАГ 5 – ЯВНОЕ И УБЕДИТЕЛЬНОЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ РЕШЕНИЯ**

Если такое обнаружено или нет – соответствующее решение.

**ШАГ 6 – ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ**

Четкая последовательность фраз перед монитором в соответствии протоколам. Ответственный судья демонстрирует решение после возможной коммуникации с партнерами для четкого понимания ими решения, особенно в случае нескольких наказаний/сложного момента

## **ГЛАВА 2 Коммуникация - общие фразы при коммуникации перед использованием видеоповтора и перед монитором**

### **2.1. Общие принципы коммуникации**

Больше говоришь - больше возможности для ошибки и недопонимания.

Дыхание перед фразой, замедляй скорость разговора, чтобы быть понятным.

Следуй шагам протокола, изложенным ниже для конкретных ситуаций.

Каждый раз – «начало - конец коммуникации».

Начало: *Мы просматриваем...*

Конец: *По видеоповтору мы видим...*

Выбирайте нужное направление коммуникации, в соответствии с конкретной игровой ситуацией, все по протоколу должно быть проговорено перед монитором во время и после просмотра.

### **2.2. Примеры коммуникации в каждой игровой ситуации**

#### **2.2.1. Просмотр фола (PF-UF-DQF)**

- Оператору: видео с главной камеры, **первый показ в нормальной скорости.**
- Судьям: первый просмотр в нормальной скорости с главной камеры, затем найти точку контакта с нужного угла, затем просмотр в нормальной скорости с нужного угла и при необходимости с других углов.

Не использовать видео с одной камеры более 2 раз, если нет четкого понимания игрового действия.

#### **Коммуникация**

Начало:

«Мы просматриваем обычный/неспортивный фол игрока на возможное повышение/понижение».

Пример фраз:

«Какой именно контакт мы просматриваем (точка контакта).»

«Является ли действие игрока баскетбольным действием?» (или Соответствует ли фол игрока критериям неспортивного фола).

Конец:

*«После видеопросмотра ...*





1. ... контакт соответствует Критерию C1/C2/C3/C4 неспортивного фола». и

1А ... персональный/неспортивный фол /игроку№/цвет/ повышаем до неспортивного фола или до дисквалифицирующего фола (вопиющее неспортивное действие игрока)».

1Б... неспортивный фол /игроку№/цвет/ остается неспортивным».

2. ... контакт НЕ соответствует критериям неспортивного фола».

2А... персональный фол /игроку№/цвет/ остается персональным фолом».

2Б... неспортивный фол /игроку№/цвет/ понижен до персонального фола».

### **2.2.2. Просмотр времени:**

Оператору: подготовить момент с основной камеры, где есть ошибка во времени.

- Судьям: Просмотр с главной камеры (камера общего плана)  
\*при необходимости использовать секундомер

Начало:

«Мы просматриваем ошибку на ...

... игровом времени»

... времени для броска»

Конец:

«После видеопросмотра...

... игровое время должно быть установлено на: ...»

или

... время для броска должно быть установлено на: ...»

### **2.2.3. Просмотр 2-3 очка, 2-3 ШБ:**

- Оператору: подготовить момент броска с оптимальной камеры – **стоп-кадр**.
- Судьям: просмотр в замедленном повторе момента броска – найти точку отрыва игрока при броске.

Начало:

«Мы просматриваем был ли бросок 2/3 очковым.»

Конец:

*«После видеопросмотра мы определяем, что игрок наступил/не наступил на трехочковую линию и ...*

*... бросок был 2/3 очковым (если мяч забит)».*

*... назначено 2/3 ШБ (если назначен фол)».*

#### **2.2.4. Просмотр акта насилия:**

- Оператору: подготовить эпизод с возможным актом насилия с основной камеры.
- Судьям: просмотр действия с основной камеры, затем найти точку контакта, во всех моментах с нужных углов, затем в нормальной скорости просмотреть все моменты с нужных углов до получения исчерпывающей информации.  
\*При необходимости записать на бумагу все фолы для окончательных решений о наказаниях и продолжении игры.

Начало:

*«Мы просматриваем...*

*... соответствуют ли контакты критериям акта насилия».*

Конец:

*«Контакты соответствуют критериям акта насилия и*

*... неспортивный фол назначен игроку/цвет.»*

*... дисквалифицирующий фол назначен игроку/цвет.»*

*... технический фол назначен игроку номер/цвет.»*

ИЛИ

*... контакты не соответствуют критериям акта насилия.»*

И

*«Мы продолжаем игру...*

*... вбрасывание - откуда, (цвет)».*

*... игровое время устанавливается на...».*

*... таймер для броска устанавливается на...».*

\*При нескольких наказаниях с использованием записей на бумаге, судья помогает старшему судье четко воспроизвести информацию секретарскому столу.



### **2.2.5. Просмотр аута**

- Оператору: подготовить нужный угол для просмотра.
- Судьям: использовать замедленное воспроизведение, если нужно - покадровое. Не использовать видео с одной камеры более 2 раз, если нет четкого понимания.

#### Начало:

*«Мы просматриваем от кого мяч ушел в аут».*

Использовать последовательность касаний.

#### Пример:

*«Вижу касание белого, вижу касание красного, не вижу других касаний - мяч белым».*

или

*«Вижу касание белого, не вижу других касаний – мяч красным».*

#### Конец:

*«решение остается, мяч /цвет/»*

*«решение меняется, мяч /цвет/»*

### **2.2.6. Просмотр Помеха мячу/попаданию (VI/GT)**

- Оператору: подготовить видео с основной камеры.
- Судьям: использовать замедленное воспроизведение, если нужно - покадровое. Не использовать видео с одной камеры более 2 раз, если нет четкого понимания.

#### Начало:

*«Мы просматриваем, правильно ли зафиксировано ...*

*... помеха мячу (VI)».*

*... помеха попаданию (GT)».*

#### Конец:

*«По видеоповтору...»*



... решение правильное, нарушение защитником - мяч засчитан вбрасывание для /цвет/ из-за лицевой»

... решение правильное, нарушение нападающим, - мяч не засчитан, вбрасывание /цвет/ из-за боковой на продолжении линии штрафного броска.»

... решение изменено, нет нарушения защитником, мяч не засчитан и...

... /цвет/ контролировали мяч - вбрасывание для /цвет/ - место, таймер для броска устанавливается на...

... нет контроля мяча - спорный мяч, по стрелке играют /цвет/, таймер для броска устанавливается на...

... решение изменено, нет нарушения нападающим, мяч засчитан, вбрасывание из-за лицевой для /цвет/.

### **2.2.7. Просмотр нарушения времени для броска**

- Оператору: подготовить видео с основной камеры, либо камеры, где виден игрок выполняющий бросок и желтый световой сигнал на щите.
- Судьям: использовать камеру, где виден желтый световой сигнал на щите и игрок выполняющий бросок, использовать покадровое воспроизведение найти **первый кадр**, где горит желтый световой сигнал на щите.

Начало:

«Мы просматриваем горит ли желтый световой сигнал до того, как мяч был выпущен при броске».

Конец:

«После видеоповтора ...

... время на бросок истекло до того, как мяч покинул руки игрока выполняющего бросок - **МЯЧ НЕ ЗАСЧИТАН**, вбрасывание из-за боковой на продолжении линии штрафного броска, игровое время устанавливается на ...»

... время на бросок **НЕ** истекло до того, как мяч покинул руки игрока выполняющего бросок – **МЯЧ ЗАСЧИТАН**, игровое время устанавливается на ...»

### **2.2.8. Просмотр окончания четверти/игры**

- Оператору: подготовить видео с основной камеры, либо камеру, где виден игрок выполняющий бросок и красный световой сигнал на щите.



- Судьям: использовать камеру, где виден красный световой сигнал на щите и игрок выполняющий бросок, использовать покадровое воспроизведение, найти первый кадр, где **горит** красный световой сигнал на щите.

Начало:

*«Мы просматриваем, горит ли красный световой сигнал, до того как ...*

*... мяч выпущен из рук при броске/был ли заступ в аут/совершено ли нарушение времени на бросок/совершено ли нарушение 8 секунд в тыловой зоне».*

*... совершен ли фол».*

Конец:

- *«Время закончилось до того, как мяч выпущен из рук, мяч не засчитан»*
- *«Время НЕ закончилось до того, как мяч выпущен из рук, мяч засчитан»*
- *«Время не закончилось до того, как мяч был выпущен из рук, НО совершено нарушение времени на атаку/заступ бросающим в аут/нарушение 8 секунд – мяч для /цвет/, игровое время устанавливается на...»*
- *«Время закончилось до того, как совершен фол - четверть/игра окончена»*
- *«Фол совершен до истечения времени четверти/игры - фол /цвет, номер/ подтвержден. Игровое время устанавливается на...».*

### **2.2.9. После видеопросмотра, где нет убедительного доказательства**

Конец диалога:

*«Видео не убедительно, первоначальное решение остается.»*

## **ГЛАВА 3 Руководство для операторов видеоповтора**

### **3.1. Перед началом игры**

Не позднее, чем за час до начала игры оператор IRS должен:

- Проверить количество и названия ТВ камер, где они установлены, а также их характеристики.
- Узнать, какие камеры можно смотреть во время использования IRS и какие камеры не попадают в эфир.
- Договориться с режиссером трансляции, чтобы во время утверждения IRS старшим судьей все камеры были в рабочем состоянии и с видео операторами.

Совместно со старшим судьей, во время утверждения IRS:

- Показать старшему судье видео планы со всех доступных камер.
- Рассказать старшему судье какие камеры идут на трансляцию, а какие не попадают в эфир.
- Проверить синхронность загорания красного и желтого световых сигналов по периметру щита с окончанием игрового времени и таймера для броска.
- Если на видеоповторе видно табло, проверить синхронность игрового времени на табло счета и дублирующих игровых часов на дисплее таймера для броска.

### **3.2. Во время игры**

Быть готовым к использованию судьями видеоповтора, следить за жестами судей на использование IRS, совещаниях судей, где возможен видеоповтор, где тренер может использовать челлендж.

### **3.3. Конкретные игровые эпизоды**

При совещании или при использовании судьями во время игры жеста на использование видеоповтора, при использовании тренерами жеста на Челлендж главного тренера.

Подготовить видеоповтор с нужной камеры, а именно:

#### **3.3.1. Просмотр фола (PF-UF-DOF)**

- видео с основной камеры.

\*первый показ в нормальной скорости.



### **3.3.2. Просмотр времени**

Подготовить видео эпизода, где есть ошибка во времени, с основной камеры, подготовить секундомер.

### **3.3.3. Просмотр 2-3 очка, 2-3 ШБ**

Подготовить момент броска с оптимальной камеры - **стоп-кадр**.

### **3.3.4. Акта насилия**

Подготовить момент с возможным актом насилия с основной камеры.

### **3.3.5. Просмотр аута**

Подготовить видео с нужного угла.

### **3.3.6. Просмотр помеха мячу/попаданию (GT/VI)**

Подготовить видео с основной камеры.

### **3.3.7. Просмотр нарушения времени для броска**

Подготовить видео с основной камеры, либо с камеры, где виден игрок выполняющий бросок и желтый световой сигнал на щите – **первый кадр, когда горит желтый световой сигнал на щите**.

### **3.3.8. Просмотр окончания четверти/игры**

Подготовить видео с основной камеры, либо камеру, где виден игрок выполняющий бросок и красный световой сигнал на щите - **первый кадр, когда горит красный световой сигнал на щите**.

## ГЛАВА 4 Расположение камер на играх РФБ относительно игровой площадки



**Камера 1** - Основная камера (общий план). Устанавливается на видеоштативе с противоположной стороны от судейского стола и скамеек игроков, но при условии, что за судейским столом имеются в наличии трибуны для зрителей.

**Камера 2 и 3** – Размещаются за лицевыми линиями площадки под кольцом со стороны основной камеры.

**Камера 4 и 5** - На щите - монтируются за щитом выше уровня кольца (без оператора).