

Доктор Джеймс Найсмит

Доктор Джеймс Найсмит известен во всем мире, как изобретатель баскетбола. Он родился в 1861 году в Рэмсэй (Ramsay) городке, близ Элмонта (Almonte), штат Онтарио, Канада...

Концепция баскетбола у него зародилась, еще в школьные годы, во время игры в "duck-on-a-rock"...

Смысл этой популярной, в то время, игры заключался в следующем: подбрасывая один, не большой камень, необходимо было поразить им вершину другого камня, большего по размеру.

После работы Атлетическим Директором Университета McGill, Найсмит переходит в YMCA Обучающую Школу в Спрингфилде (Springfield), штата Массачусетс (Massachusetts).

Уже, будучи преподавателем физкультуры, профессором колледжа в Спрингфелде, Джеймс Найсмит столкнулся с проблемой создания игры для зимы штата Массачусетс, периода между соревнованиями по бейсболу и футболу. Найсмит полагал, что в связи с погодой этого времени года, лучшим решением будет изобрести игру для закрытых помещений.

Найсмит хотел создать подвижную игру для студентов Школы Христианских Рабочих, которая предполагала бы не только использование исключительно силы. Он нуждался в игре, которую можно было бы проводить в закрытом помещении в относительно малом пространстве.

И вот, в декабре 1891 года, Джеймс Найсмит представил своему гимнастическому классу в Спрингфилде (YMCA) свое безымянное изобретение.





- **Первая Игра**

- Первая игра была сыграна футбольным мячом, а вместо колец, к перилам балкона, по обе стороны спортивного зала, Найсмит прикрепил две простые корзины, и в довершение всего, вывесил на доске объявлений список тринадцати правил, которые должны были управлять этой новой игрой...
- Но вскоре, после первой игры, листок с правилами пропал...
- А, несколько дней спустя, один из студентов Найсмита, Франк Мэйхон (Frank Mahon), сознался в "преступлении"...
- "Я взял их" – сказал Мэйхон своему учителю. "Я знал, что эта игра будет иметь большой успех и я взял их как сувенир. Но сейчас я думаю, они должны принадлежать Вам..."

- **Первые
Правила
Баскетбола**

-
- Меньше чем за час, Джеймс Найсмит, сидя за столом в своем офисе в YMCA сформулировал тринадцать правил игры в баскетбол.
- Вот они:
- Мяч может быть брошен в любом направлении одной или двумя руками
- По мячу можно бить одной или двумя руками в любом направлении, но ни в коем случае кулаком
- Игрок не может бегать с мячом. Игрок должен отдать пас или бросить мяч в корзину с той точки, в которой он его поймал, исключение делается для игрока бегущего на хорошей скорости.
- Мяч должен удерживаться одной или двумя руками. Нельзя использовать для удержания мяча предплечья и тело.
- В любом случае не допускаются удары, захваты, удержание и толкание противника. Первое нарушение этого правила любым игроком, должно фиксироваться как фол (грязная игра); второй фол дисквалифицирует его, пока не будет забит следующий мяч и если имелось очевидное намерение травмировать игрока, на всю игру. Никакая замена не допускается.
- Удар по мячу кулаком – нарушение пунктов правил 2 и 4, наказание описано в пункте 5.
- Если одна из сторон совершает три фола подряд, они должны фиксироваться как гол, для противников (это значит, что за это время противники не должны совершить ни одного фола).
- Гол засчитывается, – если брошенный или отскочивший от пола мяч попадает в корзину и остается там. Защищающимся игрокам не разрешается касаться мяча или корзины в момент броска. Если мяч касается края, и противники перемещают корзину, то засчитывается гол.
- Если мяч уходит в аут (за пределы площадки), то он должен быть выброшен в поле и первым коснувшимся его игроком. В случае спора выбросить мяч в поле, должен судья. Вбрасывающему игроку разрешается удерживать мяч пять секунд. Если он удерживает его дольше, то мяч отдается противнику. Если любая из сторон пытается затягивать время, судья должен дать им фол.
- Судья должен следить за действиями игроков и за фолами, а также уведомлять рефери, о трех, совершенных подряд фолах. Он наделяется властью дисквалифицировать игроков согласно Правилу 5.
- Рефери должен следить за мячом и определять, когда мяч находится в игре (в пределах площадки) и когда уходит в аут (за пределы площадки), какая из сторон должна владеть мячом, а также контролировать время. Он должен определять поражение цели, вести запись забитых мячей, а также выполнять любые другие действия, которые обычно выполняются рефери.
- Игра состоит из двух половин по 15 минут каждая с перерывом в пять минут между ними.
- Сторона, забросившая больше мячей в этот период времени является победителем.



- С течением времени баскетбол изменялся...
- По началу это была игра терпения и стратегии...
Большинство первых игр имели счет, который никогда не превышал 15 или 20 очков.
- Найсмит внимательно следил за развитием спорта, представленным во многих нациях движением YMCA, уже 1893 году.
- Впервые на Олимпийских играх баскетбол был представлен в Берлине в 1936 году.
- На пике развития игры, Найсмит был принят в Зал Баскетбольной Славы, несмотря на то, что он уже был назван в его честь.
- Баскетбол, начиная с Джеймса Найсмита, прошел длинный путь.
И сегодня является одним из наиболее популярных спортивных состязаний в мире, чего не было бы возможно без Доктора Джеймса Найсмита, основателя этой великолепной игры.

- **Разогрев**

- Период разогрева является важным и необходимым пунктом тренировки.

Он должен длиться не менее 5-10 минут и предшествовать всем упражнениям и тренировочным заданиям.

- Эта часть тренировки должна состоять из движений, имитирующих настоящие упражнения, которые вы будете выполнять в последствии.

Разогрев необходимо проводить с небольшим сопротивлением или совсем без него.

Однотипные движения вызывают приток крови к мышцам и соединительным тканям и готовят суставы и связки к более интенсивной работе и непосредственно к растягиванию.

- **Растягивание**

- Растягивающие упражнения всегда следуют за разогревом и являются обязательными.
- Первая цель любой программы по растягиванию увеличить амплитуду движения различных частей вашего тела. Хорошая амплитуда движения является ключевым компонентом хорошего состояния и здоровья. Обладание полной амплитудой движения наиболее важно для атлетов. Почему?
Потому что физическое благополучие игроков и их игра, напрямую связаны, со способностью мускулов двигаться с полной амплитудой движения.
- Если ранее, вы не уделяли достаточного внимания растягиванию, то начав выполнение программы растягивания, в полном объеме, вы почувствуете положительный эффект увеличения гибкости:

- Увеличение мощности и скорости работы мышц, уменьшение времени мышечного восстановления и закрепленности.
- Растягивание, так же помогает игроку подготовиться к тренировкам и играм, не только физически, но и психологически (позволяет сконцентрироваться).
- Тщательно выполняя растягивания, вы снизите мышечное напряжение, предотвратите различные повреждения и уменьшите риск получения травм, связанных с чрезмерным использованием (неправильная техника движений, анатомические особенности опорно-двигательного аппарата, неправильно подобранная обувь или плохое тренировочное покрытие).
- Растягивание помогает уменьшить общую мышечную боль, а так же спазм и болевые ощущения в поясничном отделе спины, свойственные профессиональным спортсменам.
- Растягивание осуществляется медленным пассивным вытяжением мышц и сухожилий.

Не дёргать! В противном случае, возникает риск повреждения мышечной фасции и получения мышечного растяжения, особенно в период напряженной подготовки, когда мышцы теряют эластичность и становятся жесткими...

- **Внимание!** Дыхание и концентрация являются очень важными в достижении гибкости. Сосредоточьтесь на растягиваемой области в попытке смягчить (ослабить) часть тела, которую растягиваете. Старайтесь дышать спокойно, при этом не задерживайте дыхание. При растягивании, дышите медленно и ритмично. Выдыхайте в начале движения, затем, в процессе растягивания дышите медленно. Ведите счет при выполнении растягивания, считайте не громко, это поможет вам предотвратить задержку дыхания.

● **Методы Растягивания**

- Существует четыре метода растягивания:

- **СТАТИЧЕСКОЕ РАСТЯГИВАНИЕ.** –

- Выполняется методом удержания определенных позиций на заданный отрезок времени, в максимально возможной амплитуде движения.

При выполнении статического растягивания, движения выполняются медленно, до ощущения натяжения в мышцах. Вы можете ощущать дискомфорт, но не в коем случае боль.

- **Правила статического растягивания:**

- Удерживайте каждую позицию минимум 15-20 секунд.
- Повторяйте каждое движение дважды
- Выполняйте растяжку минимум 5-7 раз в неделю (даже если не тренируетесь)
- Старайтесь выполнять программу статического растягивания полностью.

- ДИНАМИЧЕСКОЕ РАСТЯГИВАНИЕ. –
- Выполняется с наиболее полной амплитудой движения и более активно, чем статическое растяжение. Выполняйте динамическое растягивание после статического.
Это поможет лучше подготовиться к тренировке и игре. Динамическое растягивание помогает активизировать нейромышечную систему. Вы как бы даете понять мышцам и суставам, что готовите их к более интенсивной игровой или беговой нагрузке. Динамическое растягивание является промежуточным этапом, между статическим растягиванием и тренировкой.
- Существует две формы динамического растягивания:
 - Выполнение упражнений в положении стоя на месте.
 - Выполнение специфических скоростных движений.

- ПАССИВНОЕ РАСТЯГИВАНИЕ. –
- Чрезвычайно эффективно для достижения максимальной амплитуды движения.
Для выполнения пассивного растяжения необходима помощь партнера по команде или тренера по физической подготовке. Помощник, выполняя растягивание должен быть осторожен, чтобы не травмировать растягиваемую область.
- Доводы за использование пассивного растягивания:
Позволяет добиться увеличения амплитуды движения за более короткое время, потому что помощь партнера помогает изолировать растягиваемую группу мышц и позволяет вам полностью расслабиться.
Позволяет спортсменам, помогая, друг другу, понять механизм растягивания и научиться, правильно определять диапазон амплитуды движения.
Кто бы ни помогал вам, он должен соблюдать правильную технику выполнения.
- Правила выполнения:
 - Помощник, выполняющий растягивание, должен контролировать движение и выполнять его медленно.
 - Пассивное растяжение не должно быть болезненным: максимально, что должен чувствовать спортсмен, это натяжение, в зоне растягивания.
 - Продолжительность растягивания должен контролировать сам спортсмен, пока он или она не почувствует, что этого достаточно. Больше не всегда значит лучше.
 - Помощник и игрок должны поддерживать постоянную устную связь, которая гарантирует, что растягивание безопасно и адекватно.

- ПРОПРИОЦЕПТИВНАЯ НЕЙРОМЫШЕЧНАЯ ПОМОЩЬ (ПНП). –
- Данный вид растягивания представлен здесь скорее, как пример, а не как руководство к действию...
ПНП является более сложной формой пассивного растягивания и требует большой осторожности при выполнении.
- **Внимание!** Обязательное условие, – помощник должен быть квалифицированным специалистом и иметь достаточные знания ПНП, для гарантированной безопасности спортсмена.
- Существует две техники выполнения ПНП:
 - Спортсмен в статическом положении сокращает определенную группу мышц.
В тоже время помощник создает сопротивление в противоположную сторону.
Спортсмен удерживает изометрическое сокращение в течение 5-10 секунд, затем расслабляет мышцы на 10 секунд, распрямляя растягиваемую часть тела.
Выполняется три раза.
 - Эта техника выполнения схожа с предыдущей, но здесь спортсмен, сокращая мышцы в сторону сопротивления, пытается согнуть или разогнуть растягиваемую часть тела. Партнер должен позволять движение в определенной амплитуде. Затем следует расслабление, в период которого партнер изменяет позицию (угол сгибания) и далее следует повторение.
Выполняется три раза.

- **Внимание!** Необходимым условием являются устные команды помощника о сокращении и расслаблении.
- ПНП применяется в основном в НБА, где достаточно специалистов, – тренеров и физиотерапевтов, обученных этому методу.
- **Внимание!** Важным аспектом растягивания является порядок выполнения упражнений.
Сначала растягивают более крупные группы мышц: тазовой области, бедра, паха и голени (икроножные), затем переходят к более мелким: плечевой пояс, руки, кисти и шея.
Помните, растянув сначала более крупные мышечные группы, вам будет легче растянуть остальные.

- **Охлаждение**
Выход из работы

- По окончании любой тренировочной программы должен следовать короткий период охлаждения (выхода из рабочего, напряжённого состояния).

- Период охлаждения – это работа на более низком уровне интенсивности.

Эти упражнения позволят восстановиться вашему пульсу, избежать ненужной нагрузки на сердце и подготовиться к заключительной фазе тренировки, – после тренировочному растягиванию.

- **После тренировочное Растягивание**

- Всегда выполняется в конце занятия.

- Эти упражнения повторяют программу статического или пассивного растягивания.

Они позволят вашим мышцам лучше расслабиться и быстрее восстановиться.

- После всего выше сказанного можно выделить три фазы разминки
- Период разогрева 5-10 минут.
- Статическое или пассивное (с партнером) растягивание 12-15 минут.
- Динамическое растягивание
- **Внимание!** Никогда не пренебрегайте разогревом и растягиванием!
Относитесь к этому серьезно и сосредоточено!
Этим Вы оградите себя от излишнего травматизма, увеличите амплитуду своих движений и улучшите свою игру.
Уделяйте этому достаточное количество времени. Лучше пожертвовать тренировочным временем, чем потратить 1-2 недели (минимум) на восстановление после травмы.
С этих же позиций, не пренебрегайте после тренировочным растягиванием (одна из наиболее распространенных ошибок).

- **Ботинки и кроссовки**

- Обувь, пожалуй, является одним из основных компонентов экипировки спортсмена.
- Но прежде чем продолжить, позволю дать вам совет, используйте обувь только общепризнанных производителей. Это не реклама и не дань моде, это необходимость. Понятно, что такая обувь дорога, но если вы хотите избежать излишнего травматизма и продлить свою спортивную карьеру, изыщите средства.
- Поверьте, обувь в спорте, это то, на чем стоит экономить в последнюю очередь.
- Выбирайте обувь соответственно виду спорта и виду тренировки.
Например, не стоит использовать волейбольные кроссовки для игры в баскетбол, также как и беговые кроссовки. Они для этого **не предназначены!**
- Только баскетбольные ботинки обладают всеми необходимыми для игры свойствами.
Они обеспечивают необходимую устойчивость,
- упругость и вместе с тем мягкость подошвы,
- хорошо держат Голеностоп и обладают
- хорошей боковой поддержкой.



- Баскетбольные ботинки хороши для работы на баскетбольной площадке, но для работы на стадионе на беговой дорожке или на травяном газоне более подходят беговые кроссовки.



- Как правило, они сделаны из легких синтетических материалов с более мягкой и рифленой подошвой. Такая подошва уменьшит ударную нагрузку при беге (как правило, покрытие беговой дорожки тверже покрытия баскетбольной площадки) и обеспечит хорошее сцепление при работе на травяном газоне.
- Подбирайте обувь в соответствии со своим размером. Не обязательно останавливать свой выбор на дорогих моделях. Выберите, что ни будь из более дешевых, но более тщательно подойдите к их подбору. Потому, что даже у лидеров в производстве спортивной обуви встречаются неудачные модели, причем не так уж редко.
- У вас может возникнуть вопрос, какие игровые ботинки использовать высокие или низкие?
- Обычно высокими и укороченными ботинками высотой в

3/4



- пользуются высокие игроки: центровые и нападающие.
- Ботинки высотой в 3/4 полностью закрывают голеностопный сустав, но при этом оставляют больше свободы движения.
Многие разыгрывающие и атакующие защитники пользуются ботинками в 3/4.
- Что выбрать?
Думаю, ответ на этот вопрос каждый найдет сам.
- Если вы увлекаетесь стритболом (streetball-уличный баскетбол) и играете на асфальте, то выбирайте специально предназначенные для этого игровые ботинки.
- Их подошва более стойка к истиранию и они послужат вам намного дольше.



- Их подошва более стойка к истиранию и они послужат вам намного дольше.



- **Как правильно выбрать игровые ботинки**

- При покупке игровых ботинок следуйте нескольким правилам:
- Покупайте ботинки во второй половине дня. В связи с тем, что к этому времени ваши ноги отекают также как и во время игры.
- Перед примеркой ботинок надевайте носки, такие же, как и те которые вы используете для игры.
- Всегда примеряйте оба ботинка.
Не останавливайте свой выбор на первой же приглянувшейся паре.
Примерьте ботинки других производителей.
- Не стесняйтесь.
Походите и даже попрыгайте в ботинках.
Сделайте несколько резких движений из стороны в сторону, вперед и назад.
- Завяжите шнурки так же, как вы это делаете во время тренировки или игры, чтобы определить насколько плотно сидят ботинки.
- Проверьте положение большого пальца на каждой ноге, прижав пальцем руки носок ботинка.
Расстояние между большим пальцем ноги и носком ботинка должно быть около 0,5-1 см. Большее расстояние вызовет повышенное скольжение стопы в ботинке.
Меньшее же расстояние вызовет критические ударные нагрузки на пальцы ног, при резком торможении и прыжках.
- Перефразировав старую поговорку "не верьте глазам своим...", что значит, очень часто присутствует несоответствие между заявленным размером и реальным размером, у разных производителей и даже между разными модельными линиями одного производителя.
Всегда примеряйте покупаемую обувь!
- И последнее.
Попробуйте согнуть ботинок пополам.
Если он сгибается в средней части арки стопы, то такие ботинки брать **не следует!**
Ботинок может сгибаться в месте основания большого пальца, что является физиологичным при беге.

- Хочу сказать несколько слов о защите голеностопных суставов.
Голеностопный сустав наиболее часто подвергается травмированию, так называемый подвывих (растяжение).
Для того чтобы уменьшить степень повреждения используют ряд средств защиты.
Одним из таких средств является "tape" ("тэйп" - специальный пластырь) который определенным образом накладывается на Голеностоп, тем самым, ограничивая чрезмерную подвижность сустава.
- Но это не очень дешевое средство, которое могут позволить себе использовать, только профессиональные команды, и то не все.
- Для индивидуального же пользования наилучшим образом подойдут голеностопники.



- Они делаются из специального плотного материала, надеваются поверх носка и закрепляются на ноге шнуровкой.
И хотя они тоже достаточно дороги, покупка их оправдывает себя.
Голеностопники также как и игровые ботинки подбираются по размеру.
- Еще один совет.
Если вы страдаете любой стадией или формой плоскостопия, то используйте супинаторы (специальные стельки и вкладыши используемые для коррекции положения и формы стопы).





- Дело в том, что при неправильном положении стопы происходит неравномерное распределение нагрузки на коленный сустав, от чего, как правило, страдают мениски (в этом плане, имею горький опыт :- (). Особенно это касается высокорослых игроков, как правило, обладающих достаточно большим весом.

- **Внимание**

Для определения степени плоскостопия и подбора формы супинатора обращайтесь за помощью к врачу ортопеду.

Позвольте сделать это специалисту.

- **Примечание:**

Если вы используете голеностопники или супинаторы учитывайте это при подборе спортивной обуви.

- **МЕЖДУНАРОДНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ БАСКЕТБОЛА**
F I B A Официальные Правила Баскетбола
Для Женских и Мужских Команд Разработано ЦЕНТРАЛЬНЫМ
ПРАВЛЕНИЕМ FIBA Мюнхен, Германия, 5 мая 2000 Ст.

1 Определения 1.1 Игра Баскетбол

В баскетбол играют две (2) команды, в каждой из которых по пять (5) Игроков. Цель каждой команды - забросить мяч в корзину соперника и помешать другой команде овладеть мячом, и забросить его в корзину.

1.2 Корзина: своя / соперников

Корзина, которую команда атакует, является корзиной соперника, а корзина, которую та же команда защищает, называется собственной корзиной команды.

1.3 Перемещение мяча

Мяч можно передавать, бросать, отбивать, катить или вести в любом направлении при условии соблюдения положений соответствующих статей, изложенных ниже Правил.

1.4 Победитель игры

Победителем игры становится команда, которая по окончании игрового времени четвертого периода или, если необходимо, дополнительного(-ых) периода(-ов) набрала большее количество

ПРАВИЛО ВТОРОЕ -- РАЗМЕРЫ И ОБОРУДОВАНИЕ Ст. 2 Площадка и размеры линий

2.1 Игровая площадка
Игровая площадка должна представлять собой плоскую прямоугольную твердую поверхность без каких-либо препятствий (Диаграмма 1). Для главных официальных соревнований ФИБА, а также для строящихся новых игровых площадок размеры, измеренные от внутреннего края ограничительных линий, должны быть 28 метров в длину и 15 метров ширину. Для всех других соревнований соответствующие структуры ФИБА, такие как Зональная комиссия или Национальные Федерации, имеют право утвердить существующие игровые площадки с минимальными размерами 26 метров в длину и 14 метров в ширину.

2.2 Потолок

Высота потолка или расстояние до самого низкого предмета над игровой площадкой должны быть не менее 7 метров.
2.3 Освещение
Игровая поверхность должна быть равномерно и достаточно освещена. Источники света должны находиться там, где они не будут мешать Игрокам и судьям. Диаграмма 1.

Размеры площадки

2.4 Линии
Все линии должны быть нанесены краской одного цвета (желательного белого), иметь ширину 5 см и быть отчетливо видимыми.

2.4.1 Лицевые и боковые линии

Игровая площадка должна быть ограничена двумя лицевыми (по коротким сторонам площадки) и двумя боковыми (по длинным сторонам площадки) линиями. Эти линии не являются частью площадки.

Игровая площадка должна быть на расстоянии не менее 2 метров от любых препятствий, включая скамейку команды.

2.4.2 Центральная линия
Центральная линия наносится параллельно лицевым линиям от середины боковых линий и должна выступать на 15 см за каждую боковую линию.

2.4.3 Линии штрафного броска, ограниченные зоны и области штрафного броска

Линия штрафного броска наносится параллельно каждой лицевой линии. Ее дальний край находится на расстоянии 5,80 м от внутреннего края лицевой линии, длина ее должна быть 3,60 м. Ее середина должна находиться на воображаемой линии, соединяющей середины двух лицевых линий.

Ограниченными зонами являются выделенные на площадке области, ограниченные лицевыми линиями, линиями штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевых линий. Их внешние края находятся на расстоянии 3 м от середины лицевых линий и заканчиваются на внешнем крае линий штрафного броска. Эти линии, исключая лицевые линии, являются частью ограниченной зоны.

Ограниченные зоны могут быть выкрашены в другой цвет, но они должны быть одного цвета с центральным кругом.

Области штрафного броска представляют собой ограниченные зоны, расширенные в сторону игровой площадки полукругами с радиусом 1,80 м, центры которых расположены на середине линий штрафного броска. Такие же полукруги должны быть нанесены пунктирными линиями внутри ограниченных зон.

Места вдоль областей штрафного броска, которые занимают Игроки во время штрафных бросков, размечаются, как показано на Диаграмме 2.

2.4.4 Центральный круг

Центральный круг размечается в центре площадки и имеет радиус 1,80 м, измеренный до внешнего края окружности. Если центральный круг выкрашен в другой цвет, он должен быть того же цвета, что и ограниченные зоны.

2.4.5 Зона трехочковых бросков (Диаграмма 1 и Диаграмма 3)
Зона трехочковых бросков с игры для команды является вся игровая площадка, за исключением области около корзины соперника, ограниченной:

- Двумя параллельными линиями, начинающимся с лицевой линии на расстоянии 6,25 м от точки на площадке, полученной на пересечении с ней перпендикуляра, опущенного из центра корзины соперника. Расстояние от этой точки до внутреннего края середины лицевой линии равно 1,575 м.

- Полукругом радиусом 6,25 м до внешнего края его линии с центром в той же точке, что указана выше, до соединения с параллельными линиями.

- Диаграмма 2. **Размеры области штрафного броска** Диаграмма 3. **Зоны двух/трехочковых бросков**

2.4.6 Зоны скамеек команд (Диаграмма 1)
Зоны скамеек команд должны быть выделены вне площадки на той же стороне, где расположен секретарский столик и скамейки команд.

Каждая зона должна быть ограничена линией, являющейся продолжением лицевой линии, длиной не менее 2 м, и другой линией длиной не менее 2 м, нанесенной на расстоянии 5 м от центральной линии под прямым углом к боковой линии.

2.5 Положение секретарского столика и скамеек/стульев для замен (Диаграмма 4)
Следующее размещение секретарского столика и скамеек/стульев для замен обязательно для главных официальных соревнований ФИБА и рекомендуется для других соревнований: Диаграмма 4.

Секретарский столик и скамейки/стулья для замен
Примечание: Судьи за столиком должны иметь возможность ясно видеть площадку. Поэтому скамейки/стулья для замен должны быть ниже стульев судей за столиком. Как вариант, Секретарский столик и его стулья могут располагаться на возвышении.

Ст. 3.1. Оборудование

Более детальное описание баскетбольного оборудования см. Приложение "Баскетбольное оборудование".

(Раздел пока не готов - прим. автора сайта). **3.1. Щиты и опоры щита** (Диаграмма 5) 3.1.1 Щиты должны быть изготовлены из соответствующего прозрачного материала (предпочтительно - закаленного небьющегося стекла), представляющего собой монолитный кусок.

Если они изготовлены из другого непрозрачного материала(-ов), они должны быть выкрашены в белый цвет. 3.1.2 Размеры щитов должны быть: 1,80 м по горизонтали и 1,05 м по вертикали. 3.1.3 **Все** линии на щите должны быть нанесены следующим образом:

- Белым цветом, если щит прозрачный.
- Черным цветом во всех других случаях.
- 5 см шириной.

3.1.4.3.1.4 Лицевая поверхность щитов должна быть гладкой и размечена следующим образом (Диаграмма 5) **Диаграмма 5. Разметка щита 3.1.5** Щиты должны жестко монтироваться следующим образом (Диаграмма 6):

• На обоих концах площадки под прямым углом к полу, параллельно лицевым линиям.

• Вертикальная осевая линия на их лицевой поверхности, продолженная вниз до пола, должна касаться точки на полу, лежащей на расстоянии 1,20 м от внутреннего края середины каждой лицевой линии, на воображаемой линии, проведенной под прямым углом к этой лицевой линии.

Диаграмма 6. Размеры опоры щита 3.1.6 Мягкая защита на щитах должна быть установлена следующим образом (Диаграмма 7): **Диаграмма 7. Мягкая защита щита 3.1.7** Опоры щита должны быть сконструированы следующим образом

(Диаграмма 6):

• Лицевая часть конструкции (включая обивку) должна размещаться на расстоянии не менее 2,00 м от внешнего края лицевой линии, быть окрашена в яркий цвет, контрастирующий с окраской стен, чтобы быть отчетливо видимой Игрокам.

• Опора щита должна быть так прикреплена к полу, чтобы ее нельзя было сместить.

• Любая конструкция, к которой крепится щит, должна иметь обивку мягким материалом позади щита по нижней поверхности конструкции на расстоянии 1,20 м от лицевой поверхности щита.

• Минимальная толщина обивки должна быть 5 см. Она должна иметь ту же плотность, что и обивка щитов.

• Все конструкции опоры щита должны быть полностью обиты мягким материалом на высоту минимум 2,15 м по поверхности со стороны площадки. Минимальная толщина обивки должна быть 10 см.

• 3.1.8 Обивка должна быть изготовлена таким образом, чтобы предотвращать травмы любой части тела. **3.2 Корзины** (Диаграмма 8)

Корзины состоят из колец и сеток. 3.2.1 **Кольца** должны иметь следующую конструкцию:

• Материал - прочная сталь, внутренний диаметр 45 см и окрашен в оранжевый цвет.

• Металлический прутко кольца должен иметь минимальный диаметр 16 мм, а максимальный 20 мм. На нижней части кольца должны быть приспособления для крепления сеток, такие, чтобы предотвращать травмы пальцев.

• Сетка должна крепиться к кольцу в двенадцати (12) равностоящих друг от друга точках по всему периметру кольца. Приспособления для крепления сеток не должны иметь острых краев и щелей, в которые могли бы попасть пальцы Игрока.

• Кольцо крепится к конструкции, поддерживающей корзину, таким образом, чтобы **никакое усилие, прикладываемое к кольцу, не передавалось непосредственной на щит**. Следовательно, не должно быть прямого контакта между кольцом и устройством, крепящим кольцо к щиту, и щитом. Однако, зазор должен быть достаточно мал, чтобы в него не смогли попасть пальцы.

• Верхний край каждого кольца должен располагаться горизонтально на высоте 3,05 м над поверхностью площадки на равном удалении от вертикальных краёв щита.

• Ближайшая точка внутренней части кольца должна располагаться на расстоянии 15 см от лицевой поверхности щита.

• 3.2.2 Можно использовать **кольца с амортизатором**. 3.2.3 **Сетки** должны быть изготовлены:

• Из белого шнура и сконструированы таким образом, чтобы они на мгновение задерживали мяч, когда он проходит через корзину. Длина сетки должна быть не менее 40 см и не более 45 см.

• Каждая сетка должна иметь 12 петель для крепления к кольцу.

• Верхние секции сетки должны быть достаточно жесткими, чтобы предотвратить:

- **Захлестывание сетки на кольцо и возможное ее запутывание.**
- **Застревание мяча в сетке или выкидывание его сеткой обратно из корзины.**

Диаграмма 8. Размеры кольца 3.3 Баскетбольный мяч 3.3.1 Мяч должен иметь сферическую форму и быть установленного оттенка оранжевого цвета с традиционным рисунком из восьми (8) вставок и черных швов. 3.3.2 Наружная поверхность мяча должна быть изготовлена из кожи, синтетической кожи, резины или синтетического материала. 3.3.3 Он должен быть накачан до такой величины воздушного давления, чтобы при падении на игровую поверхность с высоты около 1,80 м, измеренной от нижней поверхности мяча, отскакивал на высоту, измеренную до верхней поверхности мяча, не менее чем около 1,20 м и не более чем около 1,40 м. 3.3.4 Ширина швов на мяче не должна превышать 0,635 см. 3.3.5 Длина окружности мяча должна быть не менее 74,9 см и не более 78 см, размер (7). Вес мяча должен быть не менее 567 г и не более 650 г. 3.3.6 Команда - хозяин должна предоставить не менее двух (2) бывших в употреблении мячей, соответствующих вышеуказанным требованиям. Старший Судья является единственным лицом, определяющим пригодность мяча. Если предоставлены два мяча оказываются непригодными, Старший Судья может выбрать в качестве игрового мяч, предоставляемый командой гостей, либо один из мячей, используемый одной из команд во время разминки. **3.4**

Техническое оборудование

Команда - хозяин должна предоставить в распоряжение Судей и их Помощников следующее техническое оборудование: **3.4.1 Игровые часы и секундомер 3.4.1.1** Игровые часы должны использоваться для отсчета времени периодов игры и перерывов между ними и должны быть расположены так, чтобы их могли отчетливо видеть все, кто связан с игрой, включая зрителей. 3.4.1.2 Секундомер должен использоваться для отсчета времени

затребованных перерывов (тайм-аутов), но не для времени игры. 3.4.1.3 Если основные игровые часы располагаются над центром игровой площадки, они должны дублироваться игровыми часами по обеим лицевым сторонам игровой площадки на высоте, достаточной для того, чтобы быть видимыми всеми, кто связан с игрой, включая зрителей. Каждые дублирующие игровые часы должны показывать счет игры и оставшееся игровое время. **3.4.2**

Устройство отсчета 24 секунд 3.4.2.1 Устройство отсчета 24 секунд должно иметь пульт управления и табло, отвечающее следующим условиям:

• Цифровой отсчет по убыванию и показывающее время в секундах.

• Когда ни одна из команд не контролирует мяч, на нем не должно быть показаний

- **ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ - СУДЬИ, СУДЬИ ЗА СТОЛИКОМ И КОМИССАР: ИХ ОБЯЗАННОСТИ Ст. 4 Судьи, Судьи за столиком и Комиссар 4.14.1 Судьями являются: Старший судья и Судья. Им помогают Судьи за столиком и Комиссар, если он присутствует.**
Дополнительно, соответствующие структуры ФИБА, такие как Зональная комиссия или Национальные Федерации имеют право использовать систему судейства 3-мя Судьями, т.е. Старший Судья и два Судьи. 4.2 **Судьями за столиком** являются Секретарь, Помощник секретаря Секундометрист и Оператор 24 секунд. 4.3 Может присутствовать **Комиссар**. Он должен сидеть между Секундометристом и Секретарем. Его обязанностями во время игры являются, прежде всего, организация успешной работы Судей за столиком, оказание помощи Старшему Судье и Судье в нормальном проведении игры. 4.4 Нет необходимости специально подчеркивать, что Старший Судья и Судья данной игры не должны никоим образом быть связаны ни с одной из организаций, представленных на площадке. 4.5 **Судьи, Судьи за столиком и Комиссар должны проводить игру в соответствии с настоящими Правилами и не имеют права соглашаться на их изменение.** 4.6 Форма Судей должна состоять из рубашки серого цвета, длинных брюк черного цвета, черных носков и черной баскетбольной обуви. 4.7 На главных официальных соревнованиях ФИБА Судьи за столиком должны быть в единой униформе.

- **Ст. 5 Старший судья: обязанности и права**

Старший судья должен: 5.1 Проверить и одобрить всё оборудование, используемое во время игры. 5.2 Определить официальные игровые часы, устройство отсчета 24-х секунд, секундомер и познакомиться с Судьями за столиком. 5.3 Не разрешать никому из Игроков носить предметы, которые могут нанести травму. 5.4 Разыграть спорный бросок в центральном круге, чтобы начать каждый период и дополнительный период. 5.5 Имеет право остановить игру, если этого требуют обстоятельства. 5.6 Имеет право определить, какой команде засчитывается поражение лишением права игры если она отказывается играть после получения на это указания или если команда своими действиями препятствует продолжению игры. 5.7 Тщательно проверить протокол в конце второго и четвертого периода и любого дополнительного периода или в любое другое время, когда он сочтет необходимым, и утвердить счет. 5.8 Принять окончательное решение, когда это необходимо или когда Судьи расходятся во мнении. Для того, чтобы принять окончательное решение, он может проконсультироваться с Судьей, Комиссаром и/или с Судьями за столиком. 5.9 **Имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в данных Правилах.**

● **Ст. 6 Судьи: время и место для принятия решений** 6.1 Судьи имеют право принимать решения при несоблюдении данных Правил, совершенных как в пределах, так и вне ограничительных линий, включая секретарский столик, скамейки команд и пространство непосредственно за ограничивающими линиями. 6.2 **Права Судей начинают** действовать, когда они появляются на площадке, что должно быть за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании, и **заканчиваются** с окончанием игрового времени, утвержденного Судьями. Утверждение протокола Старшим судьей и подписание протокола по окончании времени игры означает конец игровой юрисдикции Судей и **связь** их с игрой. 6.3 Если ранее, чем за 20 минут до начала игры, указанного в расписании или между окончанием игрового времени и моментом утверждения, и подписания протокола, имеет место неспортивное поведение Игроков, Тренеров, Помощников тренеров или Сопровождающих команду лиц, Старший судья должен отметить об инциденте на обратной стороне протокола перед тем, как подписать его, и Комиссар или Старший судья обязан послать подробный рапорт об инциденте в организацию, проводящую соревнование. 6.4 Если результат игры опротестован одной из команд, Комиссар или Старший судья должны в течение одного часа после окончания игрового времени, послать рапорт об этом инциденте в организацию, проводящую соревнование. 6.5 Если требуется провести дополнительный период, как результат выполнения штрафного (штрафных) броска (бросков) за фол, совершенный одновременно или непосредственно перед окончанием четвертого периода, или дополнительного периода, то все фолы, совершенные после сигнала об окончании игрового времени, но до завершения штрафного (штрафных) броска (бросков), следует считать совершенными в перерыве игры и наказывать соответственно. 6.6 **Ни один из Судей не имеет права отменять или подвергать сомнению решения, принятые другим Судьей в рамках его обязанностей, установленных Правилами.**

- **Ст. 7 Судьи: обязанности, при несоблюдении Правил 7.1**
Определение

Все нарушения или фолы, совершенные Игроком, Запасным, Тренером, Помощником тренера или лицом, Сопровождающим команду, являются **несоблюдением** Правил. **7.2 Процедура**
7.2.1 Когда **совершено нарушение** или **фол** Судья дает свисток и одновременно показывает жестом остановку игровых часов, заставляя мяч становиться мертвым (см. "Руководство для судей" Гл.7 Жесты и процедуры). (Раздел пока не готов, - прим. автора сайта). 7.2.2 Судья не должен давать свисток после удачного штрафного броска или заброшенного с игры мяча, или когда мяч становится живым. 7.2.3 После каждого фола или решения о спорном броске Судьи должны поменяться своими местами на площадке. 7.2.4 Для всех международных игр, если необходимо пояснить решение, все словесные разъяснения должны быть сделаны на английском языке.

- **Ст. 8 Судьи: травма**

Если Судья травмирован или по любой другой причине не может продолжать выполнять свои обязанности в течение 10 минут после происшедшего, игра должна быть возобновлена, и другой Судья будет осуществлять судейство один до конца игры, если нет возможности замены травмированного Судьи квалифицированным Запасным Судьей. Решение о замене травмированного Судьи принимает оставшийся на площадке Судья после консультации с Комиссаром, если он присутствует.

- **Ст. 9 Секретарь и Помощник секретаря: обязанности** 9.1 **Секретарь** должен заполнить Протокол:
- Записать фамилии и номера Игроков, которые начинают игру и всех Запасных, которые должны войти в игру. Когда происходит несоблюдение Правил, касающееся пяти (5) Игроков, которые должны начать игру, Запасных или номеров Игроков, он должен как можно быстрее после обнаружения такого несоблюдения Правил, уведомить об этом ближайшего Судью.
- Вести в хронологическом порядке изменения суммарного счета очков, записывая попадания с игры и со штрафных бросков.
- Регистрировать персональные и технические фолы, назначаемые каждому Игроку и немедленно уведомлять Судью, когда кому-либо из Игроков назначен пятый фол. Также он должен регистрировать технические фолы назначенные каждому Тренеру и немедленно уведомлять Судью, когда Тренер должен быть дисквалифицирован и удален из игры.
- **9.2 Секретарь** также должен:
- Уведомить Судей при первой возможности о затребованном командой минутном перерыве, отметить в протоколе этот перерыв и уведомить Тренера через Судью, когда Тренер больше не имеет минутные перерывы в текущем периоде.
- Показывать количество фолов, полученных каждым Игроком. Каждый раз, когда Игрок получает фол, он должен поднять указатель с цифрой, соответствующей числу фолов этого Игрока и, таким образом, чтобы оба Тренера отчетливо это видели.
- Поместить указатель командных фолов на край судейского стола, ближайший к команде, совершившей четвертый фол (персональный или технический) в периоде, в момент, когда мяч стал живым после этого фола.
- Сигнализировать о замене Игроков.
- Подавать свой сигнал только в тот момент, когда мяч мертвый и до того, как мяч снова становится живым. Звук сигнала Секретаря **не останавливает** игровые часы или игру, а также не заставляет мяч становиться мертвым.
- **9.3 Помощник секретаря** управляет табло счета и помогает Секретарю. В случае любого расхождения между записью в Протоколе и показанием на табло и невозможности установить причину этого расхождения, за истину принимаются записи, указанные в Протоколе, в соответствии с которыми должны быть исправлены показания табло.
- **9.4 Следующие значительные ошибки могут быть допущены при записи заброшенных очков в Протоколе игры:**
- Зброшен 3-х очковый бросок, но в Протокол занесено 2 очка.
- Зброшен 2-очковый бросок, но в Протокол занесено 3 очка.
- Если такая ошибка обнаружена в течение игры, то Секретарь должен, перед тем как дать свой сигнал и обратить внимание Судей, чтобы они остановили игру, дождаться ситуации, когда мяч станет мертвым. Если ошибка в счете обнаружена после звукового сигнала об окончании игры, при проверке Протокола Старшим судьей, но до подписания Протокола обоими Судьями, Старший судья должен исправить ошибку и возможно окончательный результат игры, если это вызвано допущенной ошибкой. Если такая ошибка обнаружена после того, как оба Судьи подписали Протокол, ошибка уже не может быть исправлена. Старший Судья должен послать рапорт с описанием случившегося в организацию, проводящую соревнование.

● **Ст. 10 Секундометрист: обязанности 10.1 В распоряжении Секундометриста должны быть игровые часы и секундомер и он должен:**

- Вести отсчет игрового времени и остановок игры.
 - Ставить в известность команды, Судей или сделать так, чтобы они были проинформированы, по крайней мере, за 3 минуты до начала первого и третьего периодов.
 - При затребованном перерыве включать секундомер и давать сигнал по истечении 50 секунд с начала минутного перерыва.
 - Убедиться, что сигнал об истечении игрового времени каждого периода или дополнительного периода звучит очень громко и автоматически. Если сигнал Секундометриста не прозвучал или не был услышан, Секундометрист должен использовать все возможные средства, имеющиеся в его распоряжении, чтобы немедленно поставить в известность Судей.
 - Сигнал Секундометриста заставляет мяч стать мертвым, а игровые часы остановиться. Однако, его сигнал не делает мяч мертвым, когда мяч находится в воздухе при броске с игры или штрафном броске.
- ## 10.2 Игровые часы должны быть включены, когда:
- Во время розыгрыша спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих Игроков.
 - После неудачного штрафного броска мяч остается "живым" и его касается Игрок на площадке.
 - После вбрасывания из-за пределов площадки мяча касается Игрок на площадке.
- ## 10.3 Игровые часы должны быть остановлены, когда:
- Истекает время периода или дополнительного периода.
 - Судья дает свисток, когда мяч живой.
 - Звучит сигнал 24 секунд, когда мяч живой.
 - Засчитан мяч после броска с игры в корзину команды, запросившей минутный перерыв.
 - Засчитан мяч после броска с игры в последние 2 минуты четвертого периода или любого дополнительного периода.

● **Ст. 11 Оператор 24 секунд: обязанности**

В распоряжении оператора 24 секунд должно быть устройство отсчета 24 секунд, которым он должен управлять следующим образом: **11.1 Включать или продолжить отсчет 24 секунд**, как только Игрок, установил контроль над живым мячом на площадке. **11.2 Останавливать и сбрасывать показания к 24 секундам** (на счетчике не должно быть никаких показаний), как только:

- Судья дает свисток при фоле, спорном броске или нарушении, но не при выходе мяча за пределы площадки, когда вбрасывание будет производить та же команда, которая контролировала мяч.

- Мяч входит в корзину после броска с игры.

- Мяч касается кольца после броска с игры.

- Игра остановлена из-за действия (действий) соперника (соперников) команды, контролирующей мяч.

- **11.3 Сбрасывать показания к 24 секундам и вновь включать устройство**, когда соперник установит контроль над живым мячом на площадке.

Простое касание мяча соперником не дает права на начало нового 24-секундного исчисления команде, которая продолжает контролировать мяч. **11.4**

Останавливать, но не возвращать показания к новым 24 секундам, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, присужден для вбрасывания в результате того, что:

- Мяч вышел за пределы площадки.

- Обоюдный фол.

- Игра была остановлена по любой причине из-за действий команды, контролирующей мяч.

- **11.5 Останавливать и не включать** (на счетчике не должно быть никаких показаний) в случае, когда на игровых часах остается менее 24 секунд и в этот момент Игрок устанавливает контроль над живым мячом на площадке.

- **ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ -- КОМАНДЫ Ст. 12**
Команды 12.1
Определение 12.1.1 **Быть допущенным к игре** означает получить разрешение играть за команду, как это определено в регламенте организации, проводящей соревнования. Ограничения возраста также учитываются.
12.1.2 Член команды **имеет право играть**, если он внесен в протокол перед началом игры и пока он не дисквалифицирован или не совершил пяти (5) фолов.
12.1.3 В течение игрового времени каждый член команды является или Игроком, или Запасным.
12.1.4 На скамейке команды могут сидеть **Сопровождающие команду**, выполняющие специальные обязанности, такие как менеджер, врач, массажист, статистик, переводчик. Игрок, совершивший пять (5) фолов, также становится Сопровождающим команду.
12.2 **Правило Каждая команда** должна состоять из:
 - Не более чем десяти (10) членов команды, имеющих право играть.
 - Не более чем двенадцати (12) членов команды, имеющих право играть, для турниров, в которых команда должна сыграть более чем три (3) игры.
 - Тренера и, по желанию команды, Помощника тренера.
 - Капитана, который должен быть одним из членов команды, имеющего право играть.
 - Максимум пяти (5) Сопровождающих лиц с особыми обязанностями.

- **Ст. 13Игроки и Запасные 13.1Определение**Член команды является Игроком, когда он находится на игровой площадке и имеет право играть. Член команды является Запасным, когда он не играет на площадке или находится на площадке, но не имеет права играть вследствие того, что был дисквалифицирован или получил пять (5) фолов. **13.2Правило 13.2.1**Пять (5) Игроков каждой команды должны находиться на площадке в течение игрового времени и они могут быть заменены. **13.2.2 Запасной становится Игроком**, когда Судья жестом приглашает его на игровую площадку, а **Игрок становится Запасным**, когда Судья приглашает жестом Запасного игрока на игровую площадку. **13.2.3**Форма Игроков каждой команды должна состоять из:
 - **Маек** одного доминирующего цвета, как спереди, так и сзади. Все Игроки (**мужчины и женщины**) должны заправлять майки в трусы в течение игры. Разрешены также "велокомбинезоны".
 - **Майки-полурукавки** независимо от фасона нельзя носить под майками, если на то нет письменного медицинского разрешения. Если такое разрешение дано, майка-полурукавка должна быть того же цвета, что и игровая майка.
 - **Трусов** одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, но не обязательно того же цвета, что и майки.
 - **Нижнего белья**, которое выступает из-под трусов и может надеваться при условии, что оно того же цвета, как и трусы.
 - 13.2.4Каждый Игрок должен иметь отчетливо видимый номер на майке спереди и сзади сплошного цвета, контрастирующего с цветом майки.
Номера должны быть ясно видимы и:
 - Номера на спине должны быть высотой, по крайней мере, 20 см.
 - Номера на груди должны быть высотой, по крайней мере, 10 см.
 - Ширина номеров должна быть не менее 2 см.
 - Команды должны использовать номера от 4 до 15.
 - Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров.
 - Разрешенные рекламные надписи должны соответствовать Регламентам проведения соответствующего соревнования и не должны мешать различать номера на майках спереди и сзади. 13.2.5Старший Судья не должен разрешать ни одному Игроку носить экипировку, опасную для других Игроков.
 - **Не разрешается** следующее:
 - Предохранительные покрытия пальцев, кистей, запястий, локтей и предплечий, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или другого твердого вещества, даже покрытого мягкой обивкой.
 - Экипировка, которая может порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).
 - Головные уборы, украшения и драгоценности.
 - **Разрешается** следующее:
 - Защитные повязки плеча, предплечья, бедра или голеностопа, изготовленные из мягкого материала, не создающего опасности для других Игроков.
 - Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.
 - Защитное приспособление для поврежденного носа, даже если оно изготовлено из твердого материала.
 - Очки, если они не создают опасности для других Игроков.
 - Головные повязки шириной максимум 5 см, изготовленные из неабразивной однотонной матери, мягкого пластика или резины.
 - 13.2.6Вся экипировка, используемая Игроками, должна быть предназначена для баскетбола. Любая экипировка, которая предназначена для увеличения роста Игроков, или для "растяжки", или любыми другими способами дающая незаслуженное преимущество, должна быть запрещена. 13.2.7Любая другая экипировка, специально не оговоренная в этих Правилах, должна быть предварительно одобрена Всемирной Технической Комиссией ФИБА. 13.2.813.2.8 Команды должны иметь как минимум два комплекта маек и:
 - Команда, стоящая в программе первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки.
 - Команда, стоящая в программе второй (гости), должна быть одета в темные майки.
 - Однако, если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.
 - 13.2.9**Для главных соревнований ФИБА все Игроки одной команды должны носить:**
 - **Обувь одного цвета или комбинации цветов.**
 - **Носки одно цвета или комбинации цветов.**

- **Ст. 14 Игроки: Травмы** 14.1 В случае травмы Игроков судьи могут остановить игру. 14.2 Если мяч живой в момент, когда случается травма, Судьи должны воздержаться от свистка, пока игровая ситуация не завершится, то есть команда, контролирующая мяч, не сделает бросок по кольцу, не потеряет контроль над мячом, не выведет мяч из игры, или мяч не станет мертвым. Однако, когда необходимо защитить травмированного Игрока, Судьи могут остановить игру немедленно. 14.3 Замена травмированного игрока:
 - Если травмированный Игрок не может продолжать игру немедленно (приблизительно в течение 15 секунд) или ему оказывают медицинскую помощь, он должен быть заменен в течение одной (1) минуты или, как можно быстрее.
 - Однако, травмированный Игрок, получивший медицинскую помощь или восстановившийся в течение одной (1) минуты, **может остаться** в игре, но его команде записывается минутный перерыв.
 - Травмированный Игрок **не может оставаться** в игре и должен быть заменен, если он не может продолжать играть в течение одной (1) минуты или его команда не имеет ни одного неиспользованного затребованного перерыва.
 - Исключение: команде предстоит продолжить игру менее, чем 5 Игроками. 14.4 Если травмированный Игрок получил право на штрафные броски, они выполняются заменившим его Игроком. Если травмированный Игрок должен участвовать в спорном броске, в нем участвует заменивший его Игрок. Игрок, заменивший травмированного Игрока, не может быть заменен до тех пор, пока не произойдет фаза отсчета игрового времени. 14.5 Игрок, который определен Тренером в стартовый состав, может быть заменен в случае травмы, при условии, что Старший Судья согласен, что травма подлинная. В этом случае команда соперников также может сделать одну замену, если пожелает. 14.6 Во время игры Судья должен указать любому Игроку, у которого имеется кровотечение или открытая рана, покинуть игровую площадку и заставить произвести замену Игрока. Игрок может вернуться на площадку только после того, как кровотечение остановлено, а область повреждения или открытая рана полностью и надежно закрыты.

- **Ст.1515 Капитан: Обязанности и права** 15.1В случае необходимости Капитан, являясь представителем своей команды на площадке, может обращаться к Судье за получением необходимой информации. Это должно быть сделано в вежливой, корректной форме и только, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены. 15.2Когда Капитан покидает игровую площадку по любой уважительной причине, Тренер должен сообщить Судье номер Игрока, который заменит его как Капитана на время его отсутствия. 15.3 Капитан команды может выполнять функции Тренера. 15.4 Капитан должен указать Игрока, участвующего в розыгрыше спорного мяча или пробитии штрафных бросков, во всех случаях, когда такой игрок не определяется Правилами. 15.5 Капитан должен по окончании игры немедленно проинформировать Старшего судью, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол вместе, отмеченном как 'Подпись капитана в случае протеста'.

● **Ст. 16 Тренеры: Обязанности и права** 16.1 Тренер или Помощник тренера являются единственными представителями команды, которые могут общаться с Судьями за секретарским столиком во время игры для получения статистической информации. Это должно быть сделано в спокойной и вежливой манере, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены. Они не должны вмешиваться в нормальный ход игры. 16.2 Не позднее, чем за 20 минут до начала игры по расписанию каждый Тренер или его представитель должен передать Секретарю список с фамилиями и номерами членов команды, которые должны участвовать в игре, а также фамилии Капитана команды, Тренера и Помощника тренера. 16.3 Не позднее, чем **за 10 минут до начала игры** оба Тренера подтверждают фамилии и номера членов своих команд и Тренеров, расписываясь в протоколе. При этом они должны отметить пять (5) Игроков, которые начнут игру. Тренер команды 'А' первым сообщает эту информацию. 16.4 Запасные Игроки, опоздавшие на игру, могут играть, если Тренер включил их в список членов команды, поданный Секретарю за 20 минут до начала игры. 16.5 Только Тренер или Помощник тренера имеет право просить затребованные перерывы. 16.6 Только Тренер **или** Помощник тренера, но не оба, имеют право стоять во время игры. Это право также применимо к Капитану, заменяющему Тренера по той или иной причине. 16.7 Когда Тренер или Помощник тренера решают произвести замену, Запасной Игрок должен сообщить об этом Секретарю и быть готовым немедленно войти в игру. 16.8 Если в команде есть Помощник тренера, его фамилия должна быть внесена в Протокол до начала игры (его подпись в Протоколе не требуется). Он должен исполнять обязанности Тренера, если по какой-либо причине Тренер не сможет продолжать их исполнять сам. 16.9 Капитан команды может выполнять обязанности Тренера, если Тренер отсутствует или не может продолжать выполнять свои обязанности и нет Помощника тренера, внесенного в Протокол (или он не может продолжать выполнять свои обязанности). Если Капитан должен покинуть игровую площадку по любой уважительной причине, он может продолжать выполнять обязанности Тренера. Однако, если он должен покинуть площадку из-за дисквалифицирующего фола или он не может выполнять обязанности Тренера; из-за травмы, то Игрок, заменивший его как Капитана, должен заменить его и как Тренера

- **ПРАВИЛО ПЯТОЕ - ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ Ст. 17**
Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды
17.1 Игра состоит из четырех (4) периодов по десять (10) минут. 17.2 Продолжительность перерыва между первым и вторым, третьим и четвертым периодами игры и перед каждым дополнительным периодом составляет две (2) минуты. 17.3 Продолжительность перерыва между половинами игры - пятнадцать (15) минут. 17.4 Если счет **ничейный** по окончании игрового времени четвертого периода, игра продлевается на **дополнительный период** продолжительностью пять (5) минут или на столько периодов по пять (5) минут, сколько необходимо, чтобы нарушить равновесие в счете. 17.5 Во всех дополнительных периодах команды продолжают атаковать в те же корзины, что и в третьем и четвертом периодах.

- **Ст. 18 Начало игры 18.1 Для всех игр команда, стоящая в расписании первой (команда - хозяин), имеет право выбора корзины и скамейки команды.**

Об этом выборе Старшему судье должно быть сообщено по крайней мере, за 20 минут до времени начала игры, указанного в расписании.

18.2 Перед первым и третьим периодом команды имеют право разминаться на той половине площадки, на которой находится корзина соперника. 18.3 Команды должны поменяться корзинами перед третьим периодом. 18.4 Игра не может начаться, если в одной из команд на площадке нет пяти (5) Игроков, готовых играть. 18.5 Игра официально начинается спорным броском в центральном круге, когда мяч правильно отбит одним из спорящих.

Ст. 19 Статус мяча
Мяч может быть **живым** или **мертвым**. 19.1 Мяч становится **живым** когда:

- Во время спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих.
- Во время штрафного броска Судья передает мяч в распоряжение Игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Во время вбрасывания из-за пределов площадки мяч находится в распоряжении Игрока, выполняющего вбрасывание.

- 19.2 Мяч становится **мертвым** когда:
- Любой мяч заброшен с игры или со штрафного броска.
- Звучит свисток Судьи, когда мяч живой.
- Очевидно, что мяч не попадёт в корзину при штрафном броске, за которым последует:
 - Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-и).
 - Дальнейшее наказание (штрафной бросок и/или вбрасывание).
- Звучит сигнал об окончании каждого периода игры или дополнительного периода.
- Звучит сигнал устройства 24 секунд, когда, мяч живой.
- Мяча, который уже находится в полёте при броске в корзину, касается Игрок какой-либо команды, после того, как:
 - Судья дал свисток.
 - Истекло время периода или дополнительного периода.
 - Прозвучал сигнал устройства 24 секунд.
- 19.3 Мяч **не становится мертвым** и бросок с площадки, если он точен, засчитывается, когда:
- Мяч находится в полёте при броске в корзину с площадки, когда судья дает свисток или звучит сигнал игровых часов, или устройства 24 секунд.
- Мяч находится в полете при штрафном броске, когда судья дает свисток при любом нарушении, кроме нарушения Игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Соперник совершает фол в тот момент, когда мяч всё еще контролируется Игроком, который находится в процессе броска в корзину и который заканчивает свой бросок продолженным движением, начавшимся до того, как был совершен.

- **Ст. 20 Местонахождение Игрока и Судьи**

20.1 Местонахождение Игрока определяется по тому месту, где он касается пола.

Когда он находится в воздухе после прыжка, он сохраняет тот же статус, как в том месте, где он последний раз коснулся пола, включая ограничивающие линии, центральную линию, линию 3-х очкового броска, линию штрафного броска, и линии, ограничивающие область штрафного броска.

20.2 Местонахождение Судьи определяется таким же образом, что и местонахождение Игрока.

Когда мяч касается Судьи, это означает то же, что и касание пола в месте, где находится Судья.

● **Ст. 21 Спорный бросок 21.1 Определение 21.1.1 Спорный бросок** происходит, когда Судья подбрасывает мяч между двумя Игроками - соперниками в любом круге на площадке. **21.1.2 Спорный мяч** имеет место, когда один или более Игроков соперничающих команд держат мяч одной или обеими руками так крепко, что ни один из Игроков не может завладеть им без чрезмерно грубых действий. **21.2 Правило 21.2.1 Спорный бросок** разыгрывается в центральном круге между двумя Игроками соперничающих команд в начале каждого периода или дополнительного периода. **21.2.2** Когда зафиксирован спорный мяч или когда спорный бросок назначен в результате обоюдного фола, спорный бросок должен разыгрываться **в ближайшем круге между двумя вовлеченными Игроками.**

Если в споре участвует более двух Игроков, спорный бросок должен быть разыгран между двумя соперниками приблизительно одинакового роста, по определению Судьи. **21.2.3** Если игра должна возобновиться спорным броском в любых других ситуациях, кроме описанных в Ст.21.2.1 или 21.2.2, включая ситуацию, когда живой мяч застревает на опоре кольца, спорный бросок разыгрывается в ближайшем круге между двумя любыми Игроками соперничающих команд. **21.2.4** Когда ближайший круг для розыгрыша спорного броска не может быть определен, розыгрыш спорного должен быть произведен в центральном круге.

21.3 Процедура 21.3.1 Оба спорящих должны встать так, чтобы их стопы находились внутри той половины круга, которая ближе к их собственной корзине, при этом одна стопа находилась рядом с центром линии, находящейся между ними. **21.3.2** Судья должен подбросить мяч вверх (вертикально) между спорящими Игроками на высоту, большую, чем любой из Игроков может достать в прыжке. **21.3.3** Мяч должен быть правильно отбит рукой (руками) одним или обоими Игроками после того, как он достигнет наивысшей точки. **21.3.4** Ни один из спорящих Игроков не должен оставлять свою позицию, пока мяч не будет правильно отбит. **21.3.5** Ни один из спорящих Игроков не может ловить мяч или касаться его более двух раз до тех пор, пока тот не коснется одного из восьми не прыгавших Игроков, пола, корзины или щита. **21.3.6** Другие Игроки должны оставаться вне круга (цилиндра) до тех пор, пока мяч не будет отбит. **21.3.7** Если мяч не отбит ни одним из спорящих Игроков или, если он коснулся пола, не будучи отбитым, по крайней мере одним из них, спорный бросок должен быть повторен. **21.3.8** Игроки одной команды не могут занимать соседние места вокруг круга, если соперник хочет занять одно из этих мест. **21.3.9** Если Игрок, принимающий участие в розыгрыше, травмирован, совершил пятый фол, или удален с площадки, заменивший его Игрок должен принять участие в розыгрыше спорного. Если больше нет запасных, в розыгрыше спорного принимает участие любой Игрок, назначенный Капитаном.

Несоблюдение условий Ст. 21.3.1, 21.3.3, 21.3.4, 21.3.5 и 21.3.6 является нарушением.

- **Ст. 22 Как играют мячом 22.1** В баскетболе мячом играют только руками. 22.2 Бежать с мячом, **преднамеренно** бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или бить по нему кулаком является нарушением. 22.3 **Случайное** соприкосновение или касание мяча стопой или ногой не является нарушением.

- **Ст. 23 Контроль мяча**
23.1 Игрок контролирует мяч, когда он держит или ведет живой мяч, или живой мяч находится в его распоряжении. **23.2 Команда** контролирует мяч, когда Игрок этой команды контролирует живой мяч или Игроки этой команды передают мяч друг другу. **23.3 Командный контроль продолжается** до тех пор, пока соперник не получит контроль над мячом, или мяч не станет мертвым, или мяч покинет руку (руки) Игрока, бросающего по кольцу с игры или со штрафного.

- **Ст. 24 Игрок в процессе броска** 24.1 Процесс броска начинается, когда Игрок предпринимает обычное движение, предшествующее этому броску и по мнению Судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперника броском, броском сверху или добиванием. Процесс броска продолжается до тех пор, пока мяч не покинет руки бросающего.
Иногда соперник держит руки бросающего так, что он не может выпустить мяч, однако, даже в этом случае, по мнению Судьи, Игрок может выполнять попытку броска. В этом случае не важно, покинул ли мяч руку (-и) бросающего. Нет никакой связи между числом правильно сделанных шагов и процессом броска. 24.2 В случае броска в прыжке, процесс броска продолжается до тех пор, пока не завершится попытка броска, (т.е. пока мяч не покинет руку (-и) бросающего) и обе ноги Игрока не коснутся пола.
Однако, командный контроль заканчивается, когда мяч выпущен из рук (-и) игрока. 24.3 Чтобы фол считался совершенным против Игрока, находящегося в процессе броска, этот фол должен произойти, по мнению Судьи, после того, как Игрок начал непрерывное движение рукой (руками) и/или телом в попытке броска с игры.
Непрерывное движение:
 - Начинается, когда мяч находится в руке (руках) Игрока и бросковое движение, обычно направленное вверх, уже началось.
 - Может включать движение рук (и) и/или тела, используемое Игроком в попытке броска с игры.
 - Заканчивается, если сделано новое движение.
 - Если критерии, касающиеся непрерывного движения, перечисленные выше, выполняются, то Игрок считается находящимся в процессе броска.

- **Ст. 25** **Заброшенный мяч - когда он заброшен и его цена 25.1**
Определение 25.1.1 Мяч считается заброшенным, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или проходит через нее.
25.1.2 Считается, что мяч находится **внутри корзины**, даже когда незначительная часть его находится внутри и ниже уровня верхней плоскости кольца. **25.2** **Правило 25.2.1** Мяч, заброшенный с площадки, засчитывается команде, атакующей корзину, в которую он заброшен, следующим образом:
 - За мяч, заброшенный со штрафного броска, засчитывается одно (1) очко.
 - За мяч, заброшенный с игры, из 2-х очковой зоны засчитывается два (2) очка.
 - За мяч, заброшенный из 3-х очковой зоны, засчитывается три (3) очка.
 - 25.2.2 Если Игрок **случайно** забрасывает мяч с площадки в **свою корзину**, очки записываются Капитану соперников. 25.2.3 Если Игрок **умышленно** забрасывает мяч с площадки в **свою корзину**, это является нарушением и очки не засчитываются. 25.2.4 Если Игрок заставляет мяч войти **в корзину снизу**, это является нарушением.

● **26.2 После заброшенного с площадки мяча или успешного последнего штрафного броска:** 26.2.1

Любой соперник команды, набравшей очки, имеет право вбросить мяч с любого места из-за пределов площадки за лицевой линией у того края площадки, где был заброшен мяч.

Это положение также применяется после того, как Судья передает мяч Игроку или отдает мяч в его распоряжение после затребованного перерыва, или любой остановки игры после заброшенного мяча.

26.2.2 Игрок, выполняющий вбрасывание, может двигаться вбок и/или назад, и/или передать мяч партнеру по команде, находящемуся на или позади лицевой линии, но пять (5) секунд начинают отсчитываться в тот момент, когда мяч оказался в распоряжении первого Игрока, находящегося за пределами площадки. 26.2.3 Соперники Игрока, выполняющего вбрасывание, не должны касаться мяча после того, как он прошел через корзину.

Допускается случайное или инстинктивное касание мяча, но, если после первого предупреждения такая помеха задерживает вбрасывание - это технический фол. **26.3 После несоблюдения Правил или**

любой другой остановки игры: 26.3.1 Игрок, который должен вбрасывать мяч, должен стоять за пределами площадки, в указанном Судьей месте, ближайшем к тому, где совершено нарушение или остановке игры, **за исключением места непосредственно за щитом.** 26.3.2 Судья должен передать мяч из рук в руки, пасом или положить его на место, где он окажется в распоряжении Игрока, который производит вбрасывание из-за пределов площадки. **26.4 Правило** 26.4.1 Игрок, совершающий вбрасывание, **не должен:**

● Касаться мяча на площадке раньше, чем его коснется другой Игрок.

● Наступать на площадку до того момента или в тот момент, когда он выпускает мяч из рук.

● Затрачивать более пяти (5) секунд до момента освобождения от мяча.

● Заставлять мяч касаться пола за пределами площадки до касания Игроком на площадке.

● Заставлять мяч войти в корзину непосредственно после вбрасывания.

● Двигаться на расстояние более одного (1) метра в сторону или более, чем в одном направлении от места, указанного Судьей, прежде, чем вбросить мяч. Разрешается, однако, двигаться назад перпендикулярно линии так далеко насколько позволяют обстоятельства.

● 26.4.2 Ни один другой Игрок не должен:

● находиться любой частью тела над ограничивающей линией до тех пор, пока мяч не вброшен через эту линию.

● находиться в пределах одного (1) метра от Игрока, производящего вбрасывание, когда область за пределами площадки, свободная от препятствий, составляет менее двух (2) метров.

● **Несоблюдение Ст. 26.4 является нарушением. 26.5 Наказание** Мяч передается соперникам для вбрасывания с места первоначального вбрасывания.

Ст. 27Затребованный перерыв 27.1Определение

Затребованный перерыв - остановка в игре по просьбе Тренера или Помощника тренера команды. 27.2Правило 27.2.1Каждый затребованный перерыв должен длиться одну (1) минуту. 27.2.2Возможность предоставления перерыва появляется, когда:

- Мяч становится мертвым и игровые часы остановлены и, когда судья закончил показ фола или нарушения секретарскому столику.
- Зброшен мяч в корзину команды, которая запросила минутный перерыв до или после попадания.
- 27.2.3Возможность предоставления затребованного перерыва заканчивается, когда:
- Судья с мячом входит в круг для розыгрыша спорного броска.

Судья входит в ограниченную зону с мячом или без него для выполнения первого или единственного штрафного броска. Мяч находится в распоряжении Игрока, вбрасывающего его из-за пределов площадки.

27.2.4Один (1) затребованный перерыв может быть предоставлен каждой команде в течение каждого из первых трех (3) периодов, два (2) затребованных перерыва в течение четвертого периода и один (1) затребованный перерыв в течение каждого дополнительного периода. 27.2.5Затребованный перерыв предоставляется команде, Тренер которой первым его попросил, за исключением случая, когда затребованный перерыв предоставляется после заброшенного соперником мяча с игры, и при этом, не был зафиксирован фол. 27.2.6Отказаться от затребованного перерыва можно только до того момента, пока не прозвучал сигнал Секретаря о предоставлении затребованного перерыва. 27.2.7Во время затребованного перерыва Игрокам разрешается покинуть игровую площадку и сидеть на скамейке команды. Лица, которым разрешено находиться в зоне скамейки команды, могут выйти на площадку при условии, что они будут находиться в непосредственной близости от зоны скамейки команды. **27.3Процедура** 27.3.1Право просить затребованный перерыв имеет Тренер или Помощник тренера. Он должен сделать это лично, обратившись к Секретарю, и отчетливо попросить о перерыве, наглядно показав руками принятый жест. 27.3.2Как только появляется возможность предоставления затребованного перерыва, Секретарь своим сигналом сообщает Судьям о затребованном перерыве.

В случае, если заброшен мяч в корзину команды, запросившей минутный перерыв, Секундометрист должен немедленно остановить игровые часы и подать свой сигнал. 27.3.3Затребованный перерыв начинается с момента, когда Судья дает свисток и показывает жест затребованного перерыва. 27.3.4Затребованный перерыв заканчивается, когда Судья подает звуковой сигнал и приглашает команды вернуться на площадку. **27.4Ограничения** 27.4.1Затребованный перерыв не разрешается между или после штрафного броска (бросков) за одно наказание до тех пор, пока мяч не станет снова мертвым после фазы отсчета времени игры.

Исключения:

- Когда фол был совершен между штрафными бросками. В этом случае штрафные броски должны быть выполнены и затребованный перерыв может быть взят до того, как начнется выполнение наказания за новый фол.
- Когда фол совершен до того, как мяч станет живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае затребованный перерыв должен быть взят до того, как начнется выполнение наказания за новый фол.
- Когда нарушение зафиксировано до того, как мяч стал живым после последнего или единственного штрафного броска, наказанием за что является спорный мяч или вбрасывание.
- В случае серии штрафных бросков, вызванных несколькими фолами, каждая серия должна рассматриваться отдельно. 27.4.2 **Затребованный перерыв не предоставляется** команде, забросившей мяч в последние две (2) минуты четвертого периода или любого дополнительного периода, когда игровые часы останавливаются. 27.4.3 **Неиспользованные затребованные перерывы** не могут быть перенесены на следующий период или дополнительный период.

- **Ст. 28.Замены 28.1.1** Команда может произвести замену игрока, когда возможность для замены. 28.1.2 Возможность для замены появляется, когда:
 - Мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и Судья завершил показ фолы или нарушения Секретарскому столику.
 - В корзину команды, попросившей замену, заброшен мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода или любого дополнительного периода.
- Возможность для замены заканчивается, когда:
 - Судья с мячом входит в круг для розыгрыша спорного мяча.
 - Судья входит в зону штрафных бросков с мячом или без мяча для выполнения первого или единственного штрафного броска.
 - Мяч находится в распоряжении Игрока, вбрасывающего его из-за пределов площадки.
- 28.1.3 Игрок, который был заменен, и Запасной, который стал Игроком, не могут соответственно вернуться в игру и выйти из игры, пока мяч снова не станет мертвым после фазы отсчета игрового времени.

Исключения:

- В команде осталось менее пяти (5) игроков.
- Игрок, участвующий в исправлении ошибки, оказался на скамейке команды после правильно произведенной замены.
- **28.2 Процедура** 28.2.1 Право попросить замену имеет Запасной игрок. Он должен подойти к Секретарю сам и ясно попросить замену, показав при этом жест на замену. Он должен сесть на скамейку для выходящих на замену, пока не появится возможность для замены. 28.2.2 Когда появится возможность для замены, Секретарь дает сигнал и сообщает Судьям, что поступила просьба о замене. 28.2.3 Заменяющий Игрок должен оставаться за пределами площадки, пока Судья не подаст сигнал на замену. 28.2.4 Замененный Игрок может не сообщать Секретарю или Судьям о замене, он имеет право прямо уйти на скамейку команды. 28.2.5 Замены должны быть выполнены, как можно быстрее. Игрок, совершивший пятый фол или дисквалифицированный, должен быть заменен в течение 30 секунд. Если по мнению Судьи, происходит неоправданная задержка времени, нарушающей команде должен быть записан затребованный перерыв. 28.2.6 Если замена производится во время минутного перерыва, заменяющий Игрок должен сообщить об этом Секретарю, прежде, чем выйти на площадку. 28.2.7 Просьба о замене может быть аннулирована только до того, как прозвучит сигнал Секретаря. **28.3 Замены не разрешаются:** 28.3.1 После нарушения команде, не владеющей мячом для вбрасывания.

Исключения:

- Команда, вбрасывающая мяч, производит замену.
- Назначен фол любой из команд.
- Предоставлен затребованный минутный перерыв любой из команд.
- Судья остановил игру.
- 28.3.2 Между или после штрафного броска (бросков), вызванного одним (1) наказанием за фол, до тех пор, пока мяч не станет мертвым после фазы отсчета игрового времени.

Исключения:

- Фол совершен между штрафными бросками. В этом случае штрафные броски должны быть выполнены и замена должна быть произведена до выполнения наказания за новый фол.
- Фол совершен прежде, чем мяч стал живым после выполнения последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена должна быть произведена до выполнения наказания за новый фол.
- Нарушение произошло прежде, чем мяч стал живым после выполнения последнего или единственного штрафного броска, наказание за которое - спорный мяч или вбрасывание из-за ограничительных линий.
- В случае серии штрафных бросков, вызванных несколькими фолами, каждая серия должна рассматриваться отдельно. 28.3.3 Игрока, участвующего в розыгрыше спорного мяча или выполняющего штрафной бросок (броски).

Исключения:

- Он травмирован.
- Он совершил пятый фол.
- Он был дисквалифицирован.
- 28.3.4 Когда остановлены игровые часы после забитого мяча командой, которая просит замену, в последние две (2) минуты четвертого периода или любого дополнительного периода.

Исключения:

- Во время затребованного минутного перерыва.
- Команда, в корзину которой заброшен мяч, также просит замену.
- Судья остановил игру.

28.4 Замена Игрока, выполняющего штрафные броски

- Игрок, выполняющий штрафной бросок (броски), может быть заменен при условии, что:
 - Просьба о замене была сделана прежде, чем закончилась возможность для замены перед первым или единственным штрафным броском.
 - В случае серии штрафных бросков, вызванных наказаниями за несколько фолов, каждая серия рассматривается отдельно.
 - Мяч становится мертвым после последнего или единственного штрафного броска.
 - Если Игрок, выполнивший штрафной бросок, заменен, команде соперников также предоставляется возможность одной замены, при условии, что просьба о замене была сделана прежде, чем мяч стал живым для выполнения последнего или единственного штрафного броска.

- **Ст. 29** Когда период или игра заканчиваются 29.1 Период, дополнительный период или игра заканчиваются, когда прозвучит сигнал Секундометриста об окончании игрового времени. 29.2 Когда фол совершен одновременно с сигналом Секундометриста об окончании любого периода или дополнительного периода, любой положенный штрафной бросок (броски) в качестве наказания за фол должен(-ы) быть выполнен(-ы).

- **Ст. 30 Игра, проигранная лишением права 30.1 Правило**
Команда проигрывает игру лишением права, если:
 - Она отказывается играть после того, как Старший Судья предложил ей начать игру.
 - Своими действиями она мешает проведению игры.
 - Через 15 минут после времени начала игры, указанного в расписании, команда отсутствует или не может выставить на площадку пять (5) Игроков, готовых к игре.
- **30.2 Наказание**
30.2.1 Победа присуждается соперникам со счетом двадцать - ноль (20:0). В дальнейшем команда, проигравшая игру лишением права, получает в классификации ноль (0) очков.
30.2.2 В серии из двух игр (дома и на выезде) и в серии плей-офф до двух (2) побед команда, проигравшая первую, вторую или третью игру "лишением права", проигрывает всю серию "лишением права". Это не относится к серии плей-офф до трех (3) побед.

- **Ст. 31 Игра, проигранная из-за нехватки Игроков**

- **31.1 Правило**

Команда проигрывает игру из-за нехватки Игроков, если во время игры число Игроков этой команды на площадке оказывается меньше двух (2). **31.2 Наказание**

31.2.1 Если команда, которой присуждается победа, ведет в счете, результат на момент прекращения игры остается.

Если команда, которой присуждается победа, не ведет в счете, записывается результат два - ноль (2:0) в её пользу. В дальнейшем команда, проигравшая из-за

нехватки Игроков, получает в классификации одно (1)

очко. **31.2.2** В серии из двух игр (дома и на выезде)

команда, проигравшая из-за нехватки Игроков первую или вторую игру, проигрывает всю серию "из-за нехватки Игроков".

- **ПРАВИЛО ШЕСТОЕ - НАРУШЕНИЯ Ст. 32Нарушения 32.1**

- **Определение**

Нарушение - это несоблюдение Правил. **32.2Процедура**

Принимая решение о нарушении, Судья должен руководствоваться следующими фундаментальными принципами:

- Дух и цель правил, и необходимость защищать чистоту игры.
- Постоянство, последовательность в применении здравого смысла в каждой игре, учитывая способности игроков их моральные позиции и поведение в течение игры.
- Постоянство в поддержании баланса между контролем за игрой и протеканием игры, т.е. обладать чувством того, что участники игры пытаются сделать и выявлять то, что допустимо для игры.

- **32.3Наказание**

Мяч передается сопернику для вбрасывания из-за пределов площадки с места, ближайшего к тому, где совершено нарушение, помимо находящегося непосредственно за щитом.

Исключения Ст. **Ошибка! Источник ссылки не найден., Ошибка!**

Источник ссылки не найден., Ошибка! Источник ссылки не найден. и Ошибка! Источник ссылки не найден.

- **Ст. 33 Игрок за пределами площадки, мяч за пределами площадки 33.1 Определение**
33.1.1 Игрок находится за пределами площадки, когда любая часть его тела касается пола или любого предмета, кроме Игрока на, над или за ограничивающими линиями.
33.1.2 **Мяч** находится за пределами площадки, когда он касается:
 - Игрока или любого другого лица, находящегося за пределами площадки.
 - Пола или любого другого предмета на, над или за ограничивающими линиями.
 - Конструкции, поддерживающей щит, задней стороны щита или любого объекта над и (или) за щитом.
- **33.2 Правило 33.2.1 Мяч вынуждает** выйти за пределы площадки последний касавшийся мяча Игрок или Игрок, которого коснулся мяч перед тем, как выйти за пределы площадки, даже, если мяч вышел за пределы площадки от касания чего-либо другого, помимо Игрока.
33.2.2 Если мяч выходит за пределы площадки, коснувшись Игрока или, будучи задетым этим Игроком, который находится на или за ограничительными линиями, этот Игрок является причиной выхода мяча за пределы площадки.

- **Ст. 34 Введение мяча 34.1 Определение 34.1.1 Введение начинается**, когда Игрок, получивший контроль над живым мячом на площадке, бросает, отбивает его в пол или катит его по полу и касается мяча опять, прежде, чем его коснется другой Игрок.

Ведение **заканчивается** в тот момент, когда Игрок касается мяча одновременно двумя руками или допускает задержку мяча в одной или обеих руках.

При ведении мяч может быть подброшен в воздух при условии, что мяч коснется пола раньше, чем Игрок снова коснется мяча своей рукой.

Число шагов, которые Игрок может сделать, когда мяч не находится в контакте с его рукой, не ограничено. 34.1.2 Игрок, который случайно теряет, а затем восстанавливает контроль над живым мячом на площадке, считается совершившим **случайную потерю** мяча. 34.1.3 Следующие действия не являются ведением:

- Последовательные броски в корзину противника.
- 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.
- Препятствование передаче и перехват мяча.
- Перебрасывание мяча из руки (рук) в руку (руки) и задержка его прежде, чем он коснется пола, при условии, что Игрок не совершает нарушения в передвижении с мячом.

● **34.2 Правило**

Игрок не должен вести мяч второй раз после того, как его первое ведение закончилось, если это только не происходит после потери контроля над живым мячом на площадке из-за:

- Броска по корзине,
- Касания мяча соперником, или
- Передачи или случайной потери мяча, который затем коснулся или которого касался другой Игрок.

- **Ст. 35Пробежка 35.1Определение 35.1.1Пробежка** - запрещенное перемещение одной или обеих ног в любом направлении, во время контроля живого мяча на площадке сверх ограничений, изложенных в этой статье. **35.1.2Поворот** происходит, когда Игрок держит живой мяч на площадке и шагает один или несколько раз в любом направлении одной и той же ногой, в то время, как другая нога, называемая опорной, сохраняет свое место контакта с полом. **35.2Правило 35.2.1Определение опорной ноги**
- Игрок, который ловит мяч, когда обе ноги находятся на полу, может использовать **любую ногу, как опорную**. В момент перемещения одной ноги, **другая** становится опорной.
- Игрок, который ловит мяч во время **движения или ведения** может остановиться следующим образом:
 - Если **одна нога** касается пола:
 - Эта нога становится опорной, как только другая нога касается пола.
 - Игрок может выпрыгнуть с этой ноги и приземлиться на обе ноги одновременно. В этом случае ни та, ни другая нога не может быть опорной.
 - Если **обе ноги** не касаются пола и Игрок:
 - Приземляется на обе ноги одновременно, тогда любая нога может быть опорной. В момент отрыва одной ноги, другая становится опорной.
 - Приземляется одной ногой вслед за другой, тогда первая нога, коснувшаяся пола, становится опорной ногой.
 - Приземляется на одну ногу. Игрок может выпрыгнуть с этой ноги и приземлиться на обе ноги одновременно, после чего ни одна из ног не может быть опорной.
- **35.2.2Передвижение с мячом**
- После определения опорной ноги при условии контроля над живым мячом на площадке:
 - Опорная нога может быть **поднята** при передаче или броске в корзину, но **не может** опять коснуться пола, пока мяч не будет выпущен из рук(-и),
 - В начале ведения опорная нога не может быть смещена до того, как мяч не будет выпущен из рук(-и).
- После совершения **остановки**, когда **ни одна** из ног не является опорной:
 - Одна или обе ноги могут быть подняты при передаче или броске в корзину, но не могут вновь касаться пола, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
 - В начале ведения ни одна из ног не может быть оторвана от пола прежде, чем мяч не будет выпущен из рук(-и).
- **35.2.3Игрок, падающий, лежащий или сидящий на полу**
Не является нарушением, когда Игрок, держа мяч, падает на пол, или лежа или сидя на полу, получает контроль над мячом.
Если Игрок затем скользит, перекачивается, или пытается встать с мячом в руках - **это нарушение**.

- **Ст. 36 Три секунды 36.1 Правило 36.1.1 Игрок не должен** оставаться более трех (3) секунд подряд в ограниченной зоне соперника, когда его **команда** контролирует живой мяч **на площадке** и игровые часы включены. 36.1.2 Исключение должно быть сделано Игроку, который:
 - Пытается выйти из ограниченной зоны.
 - Находится в ограниченной зоне, когда он или его партнер по команде производит бросок и мяч покинул или покидает руку (руки) бросающего.
 - Находясь в ограниченной зоне менее трех (3) секунд, ведет мяч с целью произвести бросок.
 - 36.1.3 Для того, чтобы Игрок рассматривался находящимся вне ограниченной зоны, он должен расположить **обе ноги** на полу **вне** этой зоны.

- **Ст. 37 Плотнo oпeкaeмый Игрок 37.1**
Определение
Игрок, который держит живой мяч на площадке, считается **плотнo oпeкaeмым**, когда его соперник находится в активной защитной стойке на расстоянии не более одного (1) метра.
37.2 Правило
Плотнo oпeкaeмый Игрок должен передать, бросить по кольцу, покатить или повести мяч в течение пяти (5) секунд.

- **Ст. 38 Восемь секунд 38.1 Правило 38.1.1** Каждый раз, когда Игрок устанавливает контроль над **живым мячом** в своей **тыловой зоне**, его команда должна в течение восьми (8) секунд перевести мяч в свою передовую зону.
38.1.2 Тыловая зона команды включает в себя корзину команды, лицевую часть щита и ту часть площадки, которая ограничена лицевой линией за своей корзиной команды, боковыми линиями и центральной линией.
38.1.3 Передовая зона команды включает в себя корзину соперника, лицевую часть щита и ту часть площадки, которая ограничена лицевой линией за корзиной соперника, боковыми линиями и краем центральной линии, ближайшим к корзине соперника.
38.1.4 Мяч переходит в передовую зону команды, когда он касается передовой зоны или касается Игрока или Судьи, который частью своего тела находится в контакте с передовой зоной.

- **Ст. 39 Двадцать четыре секунды 39.1 Правило 39.1.1** Каждый раз, когда Игрок получает контроль над живым мячом на площадке, попытка броска по корзине должна быть реализована его командой в течение двадцати четырех (24) секунд.
Чтобы считать бросок по корзине произведенным, должны быть выполнены следующие условия:
 - Мяч должен покинуть руку (руки) Игрока при броске по корзине до того, как прозвучал сигнал устройства 24-секунд и
 - После того, как мяч покинул руку (руки) Игрока при броске по корзине, он должен коснуться кольца до того, как прозвучал сигнал устройства 24-секунд.
- 39.1.2 Отсутствие броска по корзине в течение 24 секунд при контроле мяча командой фиксируется звуковым сигналом устройства 24 секунд. 39.1.3 Когда бросок по корзине произведен близко к окончанию 24-секундного периода и сигнал устройства 24 секунд звучит, а мяч находится в воздухе после того, как покинул руку (руки) бросающего, и мяч входит в корзину, попадание должно засчитываться. **39.2 Процедура 39.2.1** Если показания устройства 24-секунд **сброшено по ошибке**, Судья может немедленно остановить игру, если это не ставит ни одну из команд в невыгодное положение. Время 24-секундного устройства должно быть исправлено, а владение мячом должно быть возвращено команде, контролировавшей мяч до этого. 39.2.2 Если сигнал 24-секундного устройства **звучит ошибочно** в то время, когда команда контролирует мяч, Судья должен немедленно остановить игру. Этой команде должны быть возвращены владение мячом и новый 24-секундный период. Должны применяться все ограничения, связанные с помехой попадания мяча. 39.2.3 Если сигнал 24-секундного устройства **звучит ошибочно** в то время, **когда ни одна из команд не контролирует мяч**, игра возобновляется спорным броском.

- **Ст. 40** **Мяч, возвращенный в тыловую зону 40.1** **Определение 40.1.1** Мяч входит в тыловую зону команды, когда:
 - Он касается тыловой зоны.
 - Он касается Игрока или Судьи, который частью своего тела касается тыловой зоны.
 - 40.1.2 Мяч считается переведенным в тыловую зону, когда Игрок команды, контролирующей мяч:
 - Является **последним**, кто касался мяча в передовой зоне, и затем Игрок той же команды **первым** касается мяча,
 - После того, как он коснулся тыловой зоны, или
 - Если этот Игрок контактирует с тыловой зоной.
 - Является **последним**, кто касался мяча в своей тыловой зоне, после чего мяч перешел в передовую зону и коснулся ее, а затем Игрок той же команды, контактирующий с тыловой зоной, **первым**, коснулся мяча.
 - Это ограничение относится ко **всем** ситуациям в передовой зоне команды, включая вбрасывание из-за пределов площадки. **40.2** **Правило** Игрок, контролирующий живой мяч, в своей передовой зоне, не может перевести мяч в свою тыловую зону.

Это ограничение **не** относится к вбрасыванию от середины боковой линии после штрафного(-ых) броска(-ов), за которыми следует владение мячом.

● **Ст. 41 Помехи попаданию мяча 41.1 Определение 41.1.1 Бросок** по корзине происходит, когда мяч, который держат в руке (руках), затем посылается по воздуху в направлении корзины соперника.

Добивание происходит, когда мяч одной или двумя руками направляется в корзину соперника.

Бросок сверху происходит, когда мяч одной или двумя руками с силой направляют или пытаются направить сверху вниз в корзину соперника.

Добивание и бросок сверху также считаются броском по корзине. 41.1.2 **Бросок** по корзине **начинается**, когда мяч покидает руку (руки) Игрока, находящегося в процессе броска. 41.1.3 **Бросок** по корзине **заканчивается**, когда мяч:

- Входит непосредственно в корзину сверху и остается внутри или проходит сквозь нее.
- Не имеет больше возможности попасть в корзину или непосредственно, или после касания кольца.
- Правильно касается Игроком после того, как мяч коснулся кольца.
- Касается пола.
- Становится мертвым.
- **41.2 Правило 41.2.1 Помеха попаданию** при броске по корзине происходит, когда:
 - Игрок касается мяча в момент, когда мяч находится на снижающейся траектории и полностью выше уровня кольца.
 - Игрок касается мяча в момент, когда мяч после удара о щит полностью находится выше уровня кольца.
- Эти ограничения перестают действовать, как только мяч не имеет больше возможности попасть непосредственно в корзину или касается кольца. 41.2.2 **Помеха мячу** при броске по корзине происходит, когда:
 - Игрок касается корзины или щита, пока мяч находится в контакте с кольцом.
 - Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча.
 - Защитник касается мяча или корзины, пока мяч находится внутри корзины.
 - Защитник вызывает вибрацию щита или кольца, таким образом, что по мнению Судьи, это препятствует попаданию мяча в корзину.
- 41.2.3 Когда мяч находится в полете при броске с площадки после того, как Судья дал свисток или прозвучал сигнал игровых часов или устройства 24-секунд, применяются все положения, касающиеся помехи попаданию и помехи мячу. **41.3 Наказание 41.3.1** Если нарушение совершается **в нападении**, никакие очки не засчитываются и мяч передается сопернику для вбрасывания из-за пределов площадки напротив линии штрафного броска. 41.3.2 Если нарушение совершается **в защите**, атакующей команде засчитываются:
 - два (2) очка, если мяч был выпущен из 2-очковой зоны.
 - три (3) очка, если мяч был выпущен из 3-очковой зоны.
- Засчитывание мяча и последующая процедура таковы, как в случае попадания мяча в корзину. 41.3.3 Если нарушение совершается одновременно Игроками обеих команд, никакие очки не засчитываются. Игра возобновляется спорным броском

- **ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ -- ФОЛЫ Ст. 42**
Фолы 42.1 **Определение**
Фол - это несоблюдение Правил, вследствие персонального контакта с соперником и/или неспортивного поведения. **42.2** **Правило**
Фол фиксируется провинившемуся и наказывается согласно положениям соответствующей статьи Правил.

- **Ст. 43 Контакт 43.1 Определение** 43.1.1 Во время игры в баскетбол, когда 10 Игроков двигаются по площадке с большой скоростью на ограниченном пространстве, нельзя полностью избежать **персонального контакта**. 43.1.2 Решая наказывать такой контакт или нет, Судьи должны иметь в виду, следующие фундаментальные принципы:
 - Необходимость поддерживать целостность игры, исходя из духа и намерений Правил.
 - Последовательность в использовании принципа 'преимущество / нет преимущества'. Судьи должны стараться не прерывать течение игры без необходимости и не наказывать случайный контакт Игрока, который не дает ему преимущества и не ставит соперника в невыгодное положение.
 - Одинаковый подход к любой игре, однако, всегда имея в виду технические и физические возможности Игроков, их отношение к игре, их поведение во время игры.
 - Последовательность в установлении баланса между контролем над игрой и течением игры. Предвидеть, что участники собираются сделать и определять только то, что будет "правильным" для игры.

- **Ст. 44.1 Персональный фол 44.1.1 Определение** 44.1.1 **Персональный фол** - это фол игроку вследствие контакта с игроком команды соперников, независимо от того, является ли мяч живым или мертвым. Игрок не должен блокировать соперника, держать, толкать, сталкиваться с ним, ставить подножку, препятствовать его перемещению, выставляя руку, плечо, колено, бедро или ступню ноги. Он не должен сгибаться неестественным образом (вне своего цилиндра) и применять любую грубую тактику.
- **44.1.2 Блокировка** - это неправильный персональный контакт, который препятствует передвижению соперника с мячом или без него. 44.1.3
- **Столкновение** - это персональный контакт Игроков с мячом или без мяча толчком или движением в корпус соперника. 44.1.4 **Неправильная опека сзади** - это персональный контакт Защитника, находящегося позади соперника. Тот факт, что Защитник пытается сыграть в мяч, не оправдывает его контакта с соперником. 44.1.5 **Задержка** - это персональный контакт с соперником, который мешает свободе его передвижения. Этот контакт (задержка) может происходить с любой частью тела. 44.1.6 **Неправильный заслон** - это попытка неправильно задержать или помешать сопернику, который не контролирует мяч, занять желаемую позицию на игровой площадке. 44.1.7 **Неправильное использование рук** происходит, когда Защитник, опекая соперника с мячом или без мяча, помещает руку (руки) и оставляет ее (их) в контакте с соперником, чтобы задержать его продвижение. 44.1.8 **Толчок** - это персональный контакт с любой частью тела, который имеет место, когда Игрок насильно сдвигает или пытается сдвинуть соперника, который контролирует или не контролирует мяч. **44.2 Наказание**
- Во всех случаях персональный фол должен быть зафиксирован Игроку, нарушившему Правила. Кроме того: 44.2.1 **Если фол совершен по отношению к Игроку, который не находится в процессе броска**,
 - Игра должна быть возобновлена вбрасыванием не провинившейся команды из-за пределов площадки с места, ближайшего к тому, где был совершен фол.
 - Если провинившаяся команда подлежит наказанию за командные фолы, то вступает в действие Ст. 55 (Командные фолы: наказание).
- **44.2.2 Если фол совершен против Игрока, который находится в процессе броска**,
 - И мяч заброшен, он засчитывается, и дается право на один (1) штрафной бросок.
 - И бросок из 2-очковой области не удачен, дается право на два (2) штрафных броска.
 - И бросок из 3-очковой области не удачен, дается право на три (3) штрафных броска.
 - И на Игроке совершается фол в момент или непосредственно перед сигналом об окончании любого, периода или дополнительного периода, или когда звучит сигнал устройства 24-секунд, а мяч все еще находится в руках (руке) Игрока, и бросок удачен, он не засчитывается. Должны быть назначены два (2) или три (3) штрафных броска.
- **44.3 Принцип цилиндра**
Под цилиндром понимается пространство внутри воображаемого цилиндра, занятого Игроком на полу. Он включает пространство над Игроком и ограничен:
 - **Спереди** - ладонями Игрока,
 - **Сзади** - ягодицами, и
 - **По бокам** - внешними поверхностями рук и ног.
 Руки могут быть расположены перед туловищем, но их нельзя выставлять не далее положения ног. Ноги полусогнуты, а руки согнуты в локтях, так чтобы предплечья были подняты вертикально вверх. Расстояние между ногами должно быть пропорционально росту. Диаграмма 13.
- **Принцип цилиндра 44.4 Принцип вертикальности** 44.4.1 Каждый Игрок на баскетбольной площадке имеет право занять любую позицию (цилиндр) при условии, что она уже не занята соперником. 44.4.2 Этот принцип защищает пространство на полу, которое занимает Игрок и пространство над ним, когда он выпрыгивает вертикально внутри этого пространства. 44.4.3 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), является ответственным за контакт. 44.4.4 Защитник **не должен** быть наказан за вертикальный прыжок (в пределах цилиндра) или за то, что он поднимает руки вверх в пределах своего цилиндра. 4.4.5 Нападающий, находящийся на полу или в воздухе, **не должен** создавать контакт с Защитником, находящимся в правильной защитной стойке:
 - Используя руки для того, чтобы создать себе дополнительное пространство.
 - Выставляя ноги или руки, чтобы вызвать контакт во время или сразу после броска.
- **44.5 Правильное положение при опеке** 44.5.1 Защитник занимает правильное исходное положение при опеке, когда:
 - Он находится лицом к своему сопернику и
 - Обе его ноги находятся на полу.
- 44.5.2 Правильное положение при опеке распространяется на пространство над Игроком (цилиндр) от пола до потолка. Он может поднимать руки над головой или выпрыгнуть вертикально вверх, но должен держать их в вертикальном положении внутри воображаемого цилиндра. **44.6 Опека Игрока, контролирующего мяч** 44.6.1 При опеке Игрока, контролирующего мяч (он его держит или ведет), **факторы времени и расстояния не учитываются**. 44.6.2 Игрок с мячом должен ожидать опеки и быть готовым остановиться, или изменить направление своего движения всякий раз, когда соперник занимает правильную позицию опеки перед ним, даже, если это сделано в долю секунды. 44.6.3 Опекающий Игрок (Защитник) должен занять правильную исходную позицию опеки, не создавая контакта с телом соперника до того, как занял свою позицию. 44.6.4 После того, как Защитник занял правильную исходную позицию опеки, он может двигаться, чтобы опекать своего соперника, но он не должен расставлять руки, выставлять плечи, бедра или ноги, чтобы помешать Игроку, ведущему мяч, обойти его. 44.6.5 Принимаемая решение о блокировке или столкновении в ситуации, когда один из игроков владеет мячом, Судья должен руководствоваться следующими принципами:
 - Защитник должен занимать правильную первоначальную позицию опеки лицом к Игроку с мячом, стоя обеими ногами на полу.
 - Защитник может оставаться неподвижным, прыгнуть вертикально вверх или двигаться в сторону, или назад для того, чтобы сохранять правильную позицию опеки.
 - При движении с целью сохранить правильную исходную позицию опеки одна или обе ноги могут на мгновение оторваться от пола и движение должно быть в сторону, или назад, но **не по направлению** к игроку с мячом.
 - Если контакт происходит с туловищем, то Защитник должен рассматриваться, как оказавшийся на месте первым.
 - Заняв правильную исходную защитную позицию, Защитник может, в пределах своего цилиндра, повернуться, чтобы погасить удар и избежать травмы.
- **Если приведенные выше принципы имеют место, то фол назначается Игроку с мячом.** **44.7 Игрок, который находится в воздухе** 44.7.1 Игрок, который выпрыгнул вверх из точки, находящейся на площадке, имеет право снова приземлиться в этой же точке. 44.7.2 Он имеет право приземляться в другой точке площадки при условии, что точка приземления еще не занята соперником (соперниками) во время его нахождения в воздухе и прямой путь между точками отрыва и приземления еще не занят соперником (соперниками). 44.7.3 Если Игрок выпрыгнул и приземлился, но

- **Ст. 45 Обоюдный фол 45.1 Определение**
Обоюдным фолом является ситуация, в которой два соперничающих Игрока совершают фолы (вследствие контакта) друг против друга приблизительно в одно и то же время. **45.2 Наказание** 45.2.1 Персональный фол должен быть записан каждому провинившемуся Игроку. Никакие штрафные броски **не назначаются**. 45.2.2 Игра должна быть возобновлена:
 - Если в то же самое время с площадки правильно заброшен мяч, он должен быть введен в игру с лицевой линии соперниками команды, которая забросила мяч.
 - Вбрасыванием мяча из-за ограничительных линий в месте, ближайшем к месту несоблюдения правил, командой, которая контролировала мяч или имела право на владение мячом, когда был совершен обоюдный фол.
 - Розыгрышем спорного мяча, в круге, ближайшем к месту нарушения, если в момент фола ни одна из команд не контролировала мяч или не имела право на владение мячом.

- **Ст. 46 Неспортивный фол 46.1 Определение 46.1.1 Неспортивный фол** - это персональный фол совершенный Игроком, который, по мнению Судьи, не пытался законным образом непосредственно сыграть в мяч в соответствии с духом и целью Правил. 46.1.2 Неспортивные фолы должны трактоваться одинаково в течение всей игры. 46.1.3 **Судья должен оценивать только действие.** 46.1.4 Чтобы оценить фол как неспортивный, Судьи должны применять следующие принципы:
 - Если Игрок не пытается сыграть в мяч и происходит контакт, это рассматривается как неспортивный фол.
 - Если в попытке сыграть в мяч, Игрок создает чрезмерный контакт (жесткий фол), то этот контакт должен считаться неспортивным фолом.
 - Если Игрок задерживает, бьет или умышленно толкает соперника - это неспортивный фол.
 - Если Игрок совершает фол, делая законную попытку играть в мяч (нормальная игра в баскетбол), то этот фол **не является** неспортивным.
 - 46.1.5 Игрок, который повторно совершает неспортивный фол, должен быть дисквалифицирован. **46.2 Наказание** 46.2.1 Неспортивный фол должен быть записан провинившемуся. 46.2.2 Штрафной бросок (броски) должен быть присужден команде соперников, после которого мяч передается этой команде для вбрасывания с середины площадки. Количество назначенных штрафных бросков должно быть следующим:
 - Если фол совершен против Игрока, не находящегося в процессе броска, назначаются два (2) штрафных броска.
 - Если фол совершен против Игрока, находящегося в процессе броска, и мяч заброшен, и попадание засчитывается, то дополнительно назначается один (1) штрафной бросок.
 - Если фол совершен против Игрока, находящегося в процессе броска и мяч не попадает в корзину, должны быть назначены два (2) или три (3) штрафных броска в зависимости от того места, с которого была произведена попытка броска в корзину.

- **Ст. 47 Дисквалифицирующий фол 47.1 Определение** 47.1.1 Любое вопиющее неспортивное поведение Игрока, Запасного, Тренера, Помощника тренера или лица, Сопровождающего команду является **дисквалифицирующим фолом**. 47.1.2 Кроме того, Тренер должен быть дисквалифицирован, когда:
 - Он наказан двумя (2) техническими фолами ('C') в результате его собственного неспортивного поведения.
 - Он наказан тремя (3) техническими фолами как результат неспортивного поведения Помощника тренера, Запасного или лица, Сопровождающего команду, которые находятся на скамейке команды ('B'), или комбинацией из трех технических фолов, одним из которых наказан лично Тренер ('C').
 - 47.1.3 Дисквалифицированный Тренер может быть замещен Помощником тренера, если тот записан в Протокол. Если нет Помощника тренера, записанного в Протокол, то Тренер может быть замещен Капитаном команды. **47.2 Наказание** 47.2.1 Дисквалифицирующий фол должен быть записан провинившемуся. 47.2.2 Он должен быть дисквалифицирован, направлен в раздевалку своей команды, где должен оставаться на протяжении всей игры или, на его усмотрение, он может покинуть здание. 47.2.3 Штрафной бросок (броски) должен быть присужден команде соперников, после чего мяч передается этой команде для вбрасывания в центре площадки. Количество назначаемых штрафных бросков определяется таким же образом, как и для неспортивного фола, Ст. 46.2.2.

● **Ст. 48 Правила поведения 48.1 Определение 48.1.1 Проведение игры на должном уровне требует полного и лояльного сотрудничества членов обеих команд (Игроков, Запасных, Тренеров, Помощников тренеров и Сопровождающих команды) с Судьями, Судьями за столиком и Комиссаром.** 48.1.2 Обе команды имеют право сделать все от них зависящее для достижения победы, но это должно быть сделано в духе спортивного соперничества и честной игры. 48.1.3 Любое преднамеренное или неоднократное игнорирование этого сотрудничества, или духа данных Правил должно рассматриваться, как **технический фол** и наказываться соответствующим образом. 48.1.4 Судьи могут предотвратить технические фолы, предупреждая членов команды или даже пропуская небольшие технические нарушения административного характера, которые очевидно не умышленны и не оказывают непосредственное влияние на игру, если только подобное нарушение не повторяется после предупреждения. 48.1.5 Если техническое нарушение обнаружено после того, как мяч стал живым, игра должна быть остановлена и назначен технический фол. Наказание выполняется, как если бы технический фол произошел в момент, когда он был назначен. Все что произошло между техническим нарушением и остановкой игры остается в силе. **48.2 Правило**

Акты насилия могут совершаться в течение игры в противовес спортивной честной игре. Эти акты должны быть немедленно прекращены Судьями, а в случае необходимости силами общественного порядка. 48.2.1 Всякий раз, когда происходят акты насилия между Игроками, Запасными, Тренерами и лицами, Сопровождающими команду, Судьи должны принять необходимые меры, чтобы прекратить их. 48.2.2 Любые вышеназванные лица, виновные в очевидных актах агрессии против соперников или Судей, должны быть немедленно дисквалифицированы. Судьи должны сообщить об инциденте в организацию, ответственную за проведение соревнований. 48.2.3 Служащие сил общественного порядка могут выйти на площадку только по просьбе Судей. Однако, если зрители выйдут на площадку с явным намерением совершить акт насилия, служащие сил общественного порядка должны немедленно вмешаться, чтобы защитить команды и Судей. 48.2.4 Все другие места, включая входы, выходы, коридоры, раздевалки и т.д. находятся в ведении организаторов и сил, ответственных за поддержание общественного порядка. 48.2.5 Физические действия Игроков, Запасных, Тренеров, Помощников тренеров лиц, Сопровождающих команду, которые могут привести к порче игрового оборудования, не должны разрешаться Судьями. Как только Судьи заметят подобные действия, они немедленно должны предупредить Тренера соответствующей команды.

При повторении подобных действий провинившемуся должен быть немедленно назначен технический фол. Если его фамилия не занесена в Протокол, технический фол записывается Тренеру и обозначается, как "В". Решения Судей являются окончательными и не могут быть игнорированы или оспорены.

- **Ст. 49 Технический фол Игрока 49.1 Определение 49.1.1 Технические фолы Игрока** - это фолы Игрока, не вызванные контактом с соперником. 49.1.2 Технический фол происходит, когда Игрок пренебрегает предупреждениями Судей или использует следующую тактику:
 - Неуважительно обращается или касается Судей, Комиссара, Судей за секретарским столиком, или соперников.
 - Использует выражения или жесты, наносящие оскорбления, или провоцирующие зрителей.
 - Дразнит соперника или мешает его обзору, размахивая руками перед его глазами.
 - Задерживает игру, мешая сопернику быстро вбросить мяч.
 - Не поднимает правильно руку по просьбе Судьи после того, как ему зафиксирован фол.
 - Меняет свой игровой номер, не сообщая об этом Секретарю и Судье.
 - Покидает площадку по неуважительной причине.
 - Виснет на кольце таким образом, что кольцо удерживает вес Игрока. В ситуации броска в кольцо сверху Игрок может:
 - На мгновение и случайно захватить кольцо.
 - Повиснуть на кольце, если, по мнению Судьи, он пытается избежать травмы или предотвратить травму другого Игрока.
- **49.2 Наказание 49.2.1 Технический фол должен быть назначен провинившемуся Игроку. 49.2.2 Соперникам предоставляется один (1) штрафной бросок с последующим владением мячом в середине площадки.**

- **Ст. 50 Технический фол Тренеров, Помощников тренеров, Запасных и Сопровождающих команду 50.1** **Определение** 50.1.1 Тренеры, Помощники тренеров, Запасные и Сопровождающие команду не должны **неуважительно обращаться или касаться** Судей, Комиссара, Судей за секретарским столиком, или соперников. 50.1.2 Только Тренерам, Помощникам тренеров, Запасным и Сопровождающим команду разрешено находиться в зоне скамейки команды, где они должны оставаться, за исключением:
 - Тренер, Помощник тренера, Запасные или Сопровождающие команду могут выйти на игровую площадку, чтобы помочь травмированному Игроку после получения на это разрешения Судьи.
 - Врач может выйти на площадку без разрешения Судьи, если по его мнению, травмированный Игрок в опасности и требуется немедленная помощь.
 - Запасной может попросить замену у секретарского столика.
 - Тренер или Помощник тренера могут попросить затребованный перерыв.
 - Тренер, Помощник тренера, Запасные или Сопровождающие команду могут выйти на площадку во время затребованного перерыва, чтобы обратиться к членам своей команды при условии, что они остаются поблизости от зоны скамейки своей команды.
Однако, во время игры Тренер может обращаться к своим Игрокам при условии, что он остается в пределах зоны скамейки своей команды.
- Когда игровые часы остановлены, Тренер или Помощник тренера могут подойти к секретарскому столику, чтобы получить статистическую информацию. Это должно быть сделано вежливо, не мешая нормальному ходу игры.
- **50.2 Наказание** 50.2.1 Технический фол должен быть назначен Тренеру. 50.2.2 Соперникам предоставляются два (2) штрафных броска с последующим владением мячом в середине площадки.

- **Ст. 51 Технический фол во время перерыва в игре 51.1 Определение**
Технические фолы могут быть зафиксированы **во время перерыва в игре**, которым считается период времени до начала игры (20 минут) и перерыв между любыми периодами, половинами игры и перерыв перед каждым дополнительным периодом.
Перерыв в игре начинается за 20 минут до начала игры и с сигналом секундометриста об окончании игрового времени любого периода. Перерыв в игре заканчивается вместе с розыгрышем спорного мяча в центральном круге в начале следующего периода, когда мяч правильно отбит спорящим игроком. 51.2
Наказание
Если технический фол зафиксирован:
 - Члену команды, имеющему право играть, он записывается как фол Игрока команды и соперникам предоставляются два (2) штрафных броска. Он должен расцениваться, как один из фолов команды.
 - Тренеру, Помощнику тренера, Играющему тренеру или Сопровождающему команду, он записывается Тренеру и соперникам предоставляются два (2) штрафных броска. Он **не** должен расцениваться, как один из фолов команды.
 - Если назначено более одного технического фола см.Ст.56 (Особые ситуации).51.3**Процедура**
После выполнения штрафных бросков игра, период или дополнительный период должны быть начаты спорным броском в центральном круге.

● **Ст. 52 Драка 52.1 Определение Драка** - это физическое воздействие друг на друга двух или более лиц (Игроков, Запасных, Тренеров, Помощников тренеров и Сопровождающих команду).

Эта статья относится только к Запасным, Тренерам, Помощникам тренеров и Сопровождающим команду, которые покидают зону скамейки команды во время драки или в любых ситуациях, которые могут привести к драке. 52.2 Правило

52.2.1 Запасные или лица Сопровождающие команду, которые покидают зону скамейки команды во время драки или в любых ситуациях, которые могут привести к драке, должны быть дисквалифицированы. **52.2.2** Только Тренеру команды и/или Помощнику тренера разрешается покинуть пределы зоны скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, для того, чтобы помочь Судьям поддержать или восстановить порядок.

В этой ситуации Тренер и Помощник тренера **не** наказываются дисквалифицирующим фолом. **52.2.3** Если Тренер или Помощник тренера, покинув зону скамейки команды, **не** помогают или не делают попытки помочь Судьям поддержать, или восстановить порядок, они должны быть дисквалифицированы. **52.3 Наказание**

52.3.1 Независимо от количества дисквалифицированных Запасных или Сопровождающих команду за покидание зоны скамейки команды, единственный технический фол ('B') должен быть записан Тренеру. **52.3.2** В случае, когда в соответствии с этой статьей дисквалифицированы члены обеих команд и нет наказаний за другие фолы (см. ниже Ст.52.3.4), игра должна быть продолжена розыгрышем спорного мяча.

52.3.3 Все дисквалифицирующие фолы должны быть записаны в соответствии с В.8.3 и не считаются как фолы команды. **52.3.4** Все наказания, произошедшие до замен и покидания зоны скамейки команды Сопровождающими лицами, должны выполняться в соответствии со Ст.56 (Особые ситуации).

- **ВОСЬМОЕ - ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ Ст. 53 Основные принципы**
53.1 Каждый Судья имеет право фиксировать фолы независимо от другого в любое время игры, вне зависимости от того живой мяч или мертвый.
53.2 Любое количество фолов может быть зафиксировано одной или обеим командам. Независимо от наказания каждый фол должен быть записан в Протокол провинившемуся.

- **Ст. 54 Пять фолов Игрока** 54.1 Игрок, который совершил пять (5) фолов (персональных и/или технических), должен быть проинформирован об этом и немедленно удален из игры. Он должен быть заменен в течение 30 секунд. 54.2 Фол, совершенный Игроком, ранее получившим пятый фол, должен быть назначен Тренеру и записан в протокол как фол 'В'.

- **Ст. 55 Командные фолы: наказание 55.1**
55.1.1 Команда подлежит наказанию за командные фолы, когда ей записаны четыре (4) командных фолы за период в результате персональных или технических фолов, назначенных любому Игроку этой команды. **55.1.2** Все фолы, совершенные во время любого **перерыва в игре**, считаются совершенными в предстоящем периоде или дополнительном периоде **55.1.3** Все командные фолы, совершенные в любом **дополнительном периоде**, считаются совершенными в четвертом периоде. **55.2 Правило**
55.2.1 Когда команда подлежит наказанию за командные фолы, все последующие персональные фолы, совершенные против Игроков, не находящихся в процессе броска, должны быть наказаны двумя (2) штрафными бросками, вместо предоставления мяча для вбрасывания. **55.2.2** В случае, если персональный фол был совершен Игроком в тот момент, когда его команда контролировала живой мяч или команде было присуждено вбрасывание, то такой фол не наказывается двумя (2) штрафными бросками.

- **Ст. 56 Особые ситуации 56.1 Определение**

В один и тот же период остановки часов после определения фола или нарушения могут возникнуть **особые ситуации**, когда может быть совершен дополнительный фол (фолы). **56.2 Процедура** 56.2.1 Все фолы должны быть назначены и все наказания определены. 56.2.2 Необходимо определить очередность, в которой совершены фолы. 56.2.3 Все одинаковые наказания против обеих команд и все наказания за обоюдные фолы должны быть отменены. После этого они не принимаются во внимание. 56.2.4 Право на владение мячом, как часть последнего наказания, которое должно быть выполнено, отменяет все предыдущие наказания в виде права на владение мячом. 56.2.5 Как только мяч становится живым при первом или единственном штрафном броске, или при вбрасывании, это наказание уже не может быть использовано для компенсации другого наказания. 56.2.6 Все оставшиеся наказания должны быть выполнены в последовательности, в которой они были назначены. 56.2.7 Если после компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет больше наказаний, которые необходимо выполнить, игра должна быть возобновлена согласно Ст. 45.2.2.

Становится мертвым.

57.2Когда зафиксирован персональный фол и в наказание назначен штрафной бросок (броски): 57.2.1Игрок, против которого был совершен фол, должен выполнить штрафной бросок (броски). 57.2.2Если поступила просьба о замене Игрока, против которого был совершен фол, прежде, чем выйти из игры, он должен выполнить штрафной бросок (броски). 57.2.3Если Игрок, назначенный для выполнения штрафного броска (бросков), должен покинуть игру из-за травмы, получения пятого фола или дисквалификации, штрафной бросок (броски) должен выполнить Игрок, вышедший на его замену. Если заменить Игрока больше нечем, бросок (броски) может выполнить любой Игрок, назначенный Капитаном. 57.3**Когда зафиксирован технический фол**, штрафные броски могут быть выполнены любым Игроком, которого назначит Капитан команды - соперника. 57.4**Игрок, выполняющий штрафной бросок:** 57.4.1Должен занять позицию за линией штрафного броска и внутри полукруга. 57.4.2Может использовать любой способ выполнения штрафного броска в корзину, но он должен бросать таким образом, чтобы мяч без касания пола вошел в корзину сверху или коснулся кольца. 57.4.3Должен выпустить мяч в течение пяти (5) секунд с того момента, когда он передан Судьей в его распоряжение. 57.4.4Не должен касаться линии штрафного броска или игровой площадки за линией штрафного броска, пока мяч не войдет в корзину или не коснется кольца. 57.4.5Не должен имитировать штрафной бросок.

Несоблюдение Ст. 57.4 является нарушением. 57.4.6Наказание

Если нарушение совершено Игроком, выполнявшим штрафной бросок, любое другое нарушение совершенное любым другим Игроком, немного ранее, в то же самое время или после него, не должно приниматься во внимание и никакие очки не могут быть засчитаны.

Мяч должен быть присужден соперникам для вбрасывания из-за боковой линии напротив линии штрафного броска, если только не должен выполняться другой штрафной бросок (броски). 57.5**Игроки на позициях вдоль области штрафного броска 57.5.1Занимаемые места:**

• Максимум пять (5) Игроков (3 защищающихся и 2 нападающих) могут занимать полосу вдоль области штрафного броска, глубиной в один (1) метр.

• Первая позиция по обе стороны ограниченной зоны может быть занята соперниками Игрока, выполняющего штрафной бросок (броски).

• Игроки должны занимать только те позиции, которые им определены.

57.5.2Все игроки на позициях вдоль области штрафного броска не должны: 57.5.2.1занимать позиции, которые им не предназначены. 57.5.2.2Входить в ограниченную зону, нейтральную зону или оставлять позицию до тех пор, пока мяч не сошел с руки Игрока, выполняющего штрафной бросок. 57.5.2.3 Касаться мяча, когда он летит в корзину, до тех пор, пока он не коснется кольца или станет очевидным, что он не коснется его. 57.5.2.4Касаться корзины или щита, пока мяч находится в контакте с кольцом. 57.5.2.5Просовывать руку через корзину снизу и касаться мяча. 57.5.2.6Касаться мяча, корзины или щита до тех пор, пока сохраняется возможность попадания мяча в корзину во время любого штрафного броска, за которым должен последовать следующий штрафной бросок (броски). 57.5.2.7Оставлять свои места, как только мяч стал живым при пробитии штрафного броска, до тех пор, пока мяч не покинул руку (-и) Игрока, выполняющего штрафной бросок. Диаграмма 14.

Размещение игроков во время штрафных бросков57.5.3Соперники Игрока, выполняющего штрафной бросок, не должны: 57.5.3.1Мешать своими действиями Игроку, выполняющему штрафной бросок. 57.5.3.2Касаться мяча или корзины в то время, как мяч находится внутри корзины. 57.5.3.3Вызывать вибрацию щита или кольца, когда мяч находится на пути к корзине таким образом, что, по мнению Судьи, это препятствует попаданию мяча в корзину.

Несоблюдение Ст. 57.5 является нарушением. 57.5.4Наказание 57.5.4.1Если штрафной бросок успешен и положения [Ст. 57.5.1](#) 57.5.4.1Если штрафной бросок успешен и положения [Ст. 57.5.1](#), [57.5.2.1](#), [57.5.2.2](#) 57.5.4.1Если штрафной бросок успешен и положения [Ст. 57.5.1](#), [57.5.2.1](#), [57.5.2.2](#), [57.5.2.7](#) 57.5.4.1

Если штрафной бросок успешен и положения [Ст. 57.5.1](#), [57.5.2.1](#), [57.5.2.2](#), [57.5.2.7](#) или [57.5.3.1](#) 57.5.4.1Если штрафной бросок успешен и положения [Ст. 57.5.1](#), [57.5.2.1](#), [57.5.2.2](#), [57.5.2.7](#) или [57.5.3.1](#) нарушены любым из Игроков на позиции вдоль области штрафного броска, нарушение не принимается во внимание и попадание засчитывается. 57.5.4.2Если штрафной бросок неудачен и положения [Ст. 57.5.1](#), [57.5.2.1](#), [57.5.2.2](#), [57.5.2.7](#) или [57.5.3.1](#) нарушены любым из Игроков на позиции вдоль области штрафного броска, нарушение не принимается во внимание и попадание засчитывается. 57.5.4.2Если штрафной бросок неудачен и положения [Ст. 57.5.1](#), [57.5.2.1](#), [57.5.2.2](#), [57.5.2.7](#) или [57.5.3.1](#) нарушены любым из Игроков на позиции вдоль области штрафного броска, нарушение не принимается во внимание и попадание засчитывается. 57.5.4.2Если штрафной бросок неудачен и положения [Ст. 57.5.1](#), [57.5.2.1](#), [57.5.2.2](#), [57.5.2.7](#) или [57.5.3.1](#) нарушены:

• Партнером Игрока, выполняющего штрафной бросок, то мяч должен быть передан соперникам для вбрасывания из-за пределов площадки на уровне линии штрафного броска.

• Соперником Игрока, выполняющего штрафной бросок, то Игрок, выполнявший штрафной бросок, должен повторить его.

• Обеими командами, то игра должна быть возобновлена спорным броском.

• 57.5.4.3Если совершено нарушение [Ст. 57.5.2.3](#), [57.5.2.4](#), [57.5.2.5](#), [57.5.2.6](#) 57.5.4.3Если совершено нарушение [Ст. 57.5.2.3](#), [57.5.2.4](#), [57.5.2.5](#), [57.5.2.6](#), [57.5.3.2](#) или [57.5.3.3](#):

• Партнером Игрока, выполняющего штрафной бросок, то никакие очки не могут быть присуждены и мяч должен быть передан соперникам для вбрасывания из-за пределов площадки на уровне линии штрафного броска.

• Соперником Игрока, выполняющего штрафной бросок, то штрафной бросок должен быть засчитан и присуждено одно (1) очко.

• Обеими командами, то никакие очки не могут быть засчитаны, и игра возобновляется спорным броском.

• 57.5.4.4Если во время последнего или единственного штрафного броска [Ст. 57.5.2.3](#) нарушена соперником Игрока, выполняющего штрафной бросок, штрафной бросок считается успешным, присуждается одно (1) очко и назначается технический фол Игроку, совершившему нарушение. 57.5.4.5Если выполняется более, чем один (1) штрафной бросок, наказание в виде вбрасывания или спорного броска присуждается только, если нарушение совершено при последнем или единственном штрафном броске. 57.6**Все Игроки, которые не находятся на позициях вдоль области штрафного броска, должны:**

57.6.1Не мешать своими действиями Игроку, выполняющему штрафной бросок. 57.6.2Оставаться за продолжением линии штрафного броска и за линией 3-х очкового броска до тех пор, пока мяч не коснется кольца или пока не завершится штрафной бросок.

Несоблюдение Ст. 57.6 является нарушением. 57.6.3Наказание

См. выше [Ст. 57.5.4](#). 57.7**Во время штрафного броска (бросков), за которым должна следовать** другая серия штрафных бросков, вбрасывание или спорный бросок: 57.7.1Игроки не должны занимать никакие места вдоль зоны штрафного броска. 57.7.2Все Игроки должны находиться за продолжением линии штрафного броска и за линией 3-х очкового броска.

Несоблюдение Ст. 57.7 является нарушением. 57.7.3Наказание

См. выше [Ст. 57.5.4](#). **Ст. 58Исправляемые ошибки**

● **Ст. 58 Исправляемые ошибки 58.1 Определение**

Судьи могут **исправить ошибку**, если Правило было проигнорировано из-за невнимательности, **только** в следующих ситуациях: 58.1.1 Назначение незаслуженного штрафного броска (бросков). 58.1.2 Разрешение пробивать штрафной бросок (броски) не тому Игроку. 58.1.3 Не назначение положенного штрафного броска (бросков). 58.1.4 Ошибочное засчитывание или отмена попадания Судьями. **58.2**

Процедура 58.2.1 Чтобы перечисленные выше ошибки могли быть исправлены, они должны быть обнаружены Судьей или к ошибке привлечено внимание Судей прежде, чем мяч станет живым, после того, как он первый раз стал мертвым после включения часов вслед за ошибкой, т.е.: Происходит ошибка-Все ошибки происходят в то время, когда мяч мертвый. Мяч живой-Ошибка исправляется. Часы включены или продолжают идти-Ошибка исправляется. Мяч мертвый-Ошибка исправляется. Мяч живой-Ошибка уже не исправляется. 58.2.2 Судья может остановить игру немедленно при обнаружении исправляемой ошибки, если только это не дает преимущества ни одной из команд. Если ошибка обнаружена во время игры Секретарем, то он должен дождаться, когда мяч станет мертвым, только после этого подать сигнал, чтобы Судья остановил игру. 58.2.3 Любые засчитанные очки, затраченное время и дополнительные действия, которые произошли **до** обнаружения ошибки, **не должны** быть отменены. 58.2.4 После того, как ошибка была обнаружена и все еще является исправляемой:

- Если Игрок, необходимый для исправления ошибки, находится на скамейке команды после правильной замены (не был дисквалифицирован, и не совершил пятый фол), он должен **снова выйти** на игровую площадку для участия в исправлении ошибки (с этого момента он становится Игроком). После исправления ошибки он может остаться в игре, **если только** снова своевременно не поступила просьба о его замене. В этом случае, Игрок может покинуть игровую площадку.
- Если Игрок был заменен из-за совершения пятого фола, или был дисквалифицирован, в исправлении ошибки должен участвовать заменивший его Игрок.
- 58.2.5 После исправления ошибки игра должна быть возобновлена в той точке, где она была прервана для исправления ошибки. Мяч должен быть передан команде, у которой он находился в тот момент, когда ошибка была обнаружена. 58.2.6 Исправляемые ошибки не могут быть исправлены после того, как Старший Судья подписал Протокол. 58.2.7 Любые оплошности или ошибки, допущенные Секретарем в записях, которые связаны со счетом, числом фолов или затребованных перерывов, не подпадают под определение 'исправляемая ошибка' и могут быть исправлены Судьями в любое время до того, как Старший Судья подпишет Протокол. **58.3 Исключение:** 58.3.1 Если ошибка заключается в незаслуженном штрафном броске (бросках) или попытке выполнения штрафного броска (бросков) не тем Игроком, ошибочно выполненный штрафной бросок (броски) и все действия, сопровождающие его, должны быть отменены за исключением технических, неспортивных, или дисквалифицирующих фолов, назначенные после ошибки. 58.3.2 Если ошибка заключается в попытке выполнения штрафного броска (бросков) не тем Игроком или не предоставлении положенного штрафного броска (бросков), и если владение мяча не изменилось после совершения ошибки, игра должна быть продолжена после исправления ошибки, как после любого обычного штрафного броска. 58.3.3 Если ошибка заключается в не предоставлении положенного штрафного броска (бросков), ошибка должна быть проигнорирована, если та же команда забросила мяч после ошибочно предоставленного владения мяча

- **А - ЖЕСТЫ СУДЕЙ**

- .1 Жесты, приведенные в этих Правилах, являются единственными официальными жестами. Они должны использоваться всеми Судьями во всех играх. А.2 Важно, чтобы Судьи за столиком также были знакомы с этими жестами. **І.**

ЗАСЧИТЫВАНИЕ МЯЧА



- 1. Одно очко опустить кисть



- 2. Два очка опустить кисть



- 3. Попытка трех очкового броска резкое движение



- 4. Успешный трех очковый бросок резкое движение



- 5.Очки не считать, игровое действие отменяется быстрое разведение рук



- **II. ОТНОСЯЩИЕСЯ КО ВРЕМЕНИ**



- 6. Остановка часов (вместе со свистком) или часы не включать открытая ладонь



- 7. Остановка часов для фола (вместе со свистком) ладонь направлена, на нарушителя



- 8. Включение игрового времени
отмашка рукой



- 9.Новый отчет 24-х секунд
вращение пальцем



● III. АДМИНИСТРАТИВНЫЕ



- 10. Замена скрещенные руки перед грудью



- 11. Приглашение на площадку взмах открытой ладонью



- 12. Затребованный перерывладонь и палец, образуют букву 'Г'



- 13.Связь между судьями на площадке и судьями за столом большой палец вверх



● IV. НАРУШЕНИЯ



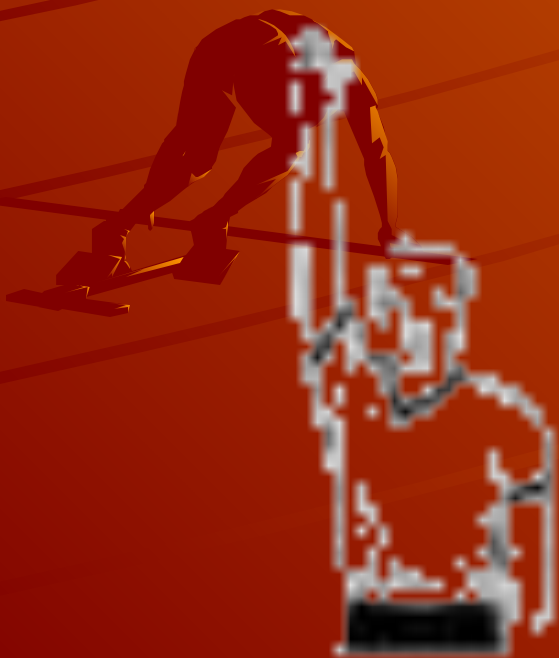
- 14.Пробежка

вращение кулаками



- 15. Неправильное ведение или двойное ведение

движение вверх-вниз



- 16.Задержка мяча

полу вращение, вперед



- 17.Нарушение правила 3-х секунд
вытянутая вперед рука с тремя
пальцами



- 18
- Нарушение правила 5-ти секунд
показ 5-ти пальцев



- 19
- Нарушение правила 8-ми секунд
показ 8-ми пальцев



- 20
- Нарушение правила 24-х секунд касание пальцами плеча



- 21
- Возвращение мяча в тыловую зону
указание пальцем



- 22. Умышленная игра ногой
указание пальцем на ногу



- 23. Мяч за пределами площадки и/или направление атаки поднятие пальца параллельно боковой линии



- 24. Спорный бросок поднятые большие пальцы рук

