

---

Fédération Internationale  
de Basketball



**FIBA**

---

International Basketball  
Federation

We Are Basketball

# Официальные Правила Баскетбола 2010

Утверждены

**Центральным Бюро ФИБА**

Сан-Хуан, Пуэрто-Рико, 17 апреля 2010 г.

Действуют с 1 октября 2010 г.



**Русский текст «Официальных Правил баскетбола 2010» подготовили:  
судьи международной категории:**

Григорьев Михаил

Колычев Максим

**судья 1 категории:**

Барсуков Алексей

**При поддержке:**

- Российской Федерации баскетбола.
- Кафедры теории и методики баскетбола Российской Государственной Академии физической культуры, спорта и туризма (г. Москва).
- Судейского комитета РФБ.

**Русский текст «Официальных Правил баскетбола 2010» утвержден Исполкомом Российской Федерации баскетбола 21 мая 2010 г.**

Для всех соревнований, проводимых под эгидой Российской Федерации баскетбола, «Официальные Правила баскетбола 2010» вступают в силу с **1 сентября 2010 г.**

**Примечание:**

**Желтым цветом** в тексте выделены наиболее значительные смысловые дополнения и изменения в «Официальных Правилах баскетбола 2010» по сравнению с предыдущей версией 2008 г.

<b>ПРАВИЛО ПЕРВОЕ – ИГРА .....</b>	<b>5</b>
Ст. 1. Определения .....	5
<b>ПРАВИЛО ВТОРОЕ – ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ .....</b>	<b>5</b>
Ст. 2. Площадка .....	5
Ст. 3. Оборудование .....	12
<b>ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ – КОМАНДЫ .....</b>	<b>13</b>
Ст. 4. Команды .....	13
Ст. 5. Игроки: травмы .....	15
Ст. 6. Капитан: обязанности и права .....	16
Ст. 7. Тренеры: обязанности и права .....	16
<b>ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ – ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>18</b>
Ст. 8. Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды .....	18
Ст. 9. Начало и окончание периода или игры .....	18
Ст. 10. Статус мяча .....	19
Ст. 11. Местонахождение игрока и судьи .....	20
Ст. 12. Спорный бросок и поочередное владение .....	20
Ст. 13. Как играют мячом .....	22
Ст. 14. Контроль мяча .....	23
Ст. 15. Игрок в процессе броска .....	23
Ст. 16. Заброшенный мяч: когда он заброшен и его цена .....	24
Ст. 17. Вбрасывание .....	25
Ст. 18. Тайм-аут .....	27
Ст. 19. Замена .....	28
Ст. 20. Игра, проигранная «лишением права» .....	30
Ст. 21. Игра, проигранная «из-за нехватки игроков» .....	31
<b>ПРАВИЛО ПЯТОЕ – НАРУШЕНИЯ .....</b>	<b>32</b>
Ст. 22. Нарушения .....	32
Ст. 23. Игрок за пределами игровой площадки и мяч за пределами игровой площадки .....	32
Ст. 24. Ведение мяча .....	32
Ст. 25. Пробежка .....	33
Ст. 26. Три секунды .....	35
Ст. 27. Плотное опекаемый игрок .....	35
Ст. 28. Восемь секунд .....	35
Ст. 29. Двадцать четыре секунды .....	36
Ст. 30. Мяч, возвращенный в тыловую зону .....	37
Ст. 31. Помеха попаданию и помеха мячу при броске .....	38
<b>ПРАВИЛО ШЕСТОЕ – ФОЛЫ .....</b>	<b>40</b>
Ст. 32. Фолы .....	40
Ст. 33. Контакт: общие принципы .....	40
Ст. 34. Персональный фол .....	45
Ст. 35. Обоюдный фол .....	46
Ст. 36. Неспортивный фол .....	47
Ст. 37. Дисквалифицирующий фол .....	48
Ст. 38. Технический фол .....	48
Ст. 39. Драка .....	51

<b>ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ – ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ</b> .....	<b>53</b>
Ст. 40. Пять фолов игрока .....	53
Ст. 41. Командные фолы: наказание .....	53
Ст. 42. Особые ситуации.....	53
Ст. 43. Штрафные броски .....	54
Ст. 44. Исправляемые ошибки.....	56
<b>ПРАВИЛО ВОСЬМОЕ – СУДЬИ, СУДЬИ-СЕКРЕТАРИ, КОМИССАР: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА</b> .....	<b>59</b>
Ст. 45. Судьи, судьи-секретари и комиссар.....	59
Ст. 46. Старший судья: обязанности и права .....	59
Ст. 47. Судьи: обязанности и права .....	60
Ст. 48. Секретарь и помощник секретаря: обязанности .....	61
Ст. 49. Секундометрист: обязанности.....	62
Ст. 50. Оператор двадцати четырех (24) секунд: обязанности .....	63
<b>А – ЖЕСТЫ СУДЕЙ</b> .....	<b>66</b>
<b>В – ПРОТОКОЛ</b> .....	<b>72</b>
<b>С – ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА</b> .....	<b>80</b>
<b>D – КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД</b> .....	<b>82</b>
<b>Е – ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ (ТВ) ТАЙМ-АУТЫ</b> .....	<b>86</b>
<b>АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ</b> .....	<b>87</b>

## ПЕРЕЧЕНЬ РИСУНКОВ

Рис. 1	Размеры игровой площадки .....	8
<b>Рис. 2</b>	Ограниченная зона .....	10
Рис. 3	Зона двух/трехочковых бросков с игры .....	10
Рис. 4	Секретарский стол и стулья для замены .....	11
Рис. 5	Принцип цилиндра .....	40
Рис. 6	Расположение игроков во время штрафных бросков.....	55
Рис. 7	Жесты судей.....	71
Рис. 8	Протокол.....	72
Рис. 9	Заголовок протокола.....	73
Рис. 10	Команды в протоколе.....	74
Рис. 11	Текущий счет .....	77
Рис. 12	Подведение итогов .....	78
Рис. 13	Нижняя часть протокола.....	79

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

---

## ПРАВИЛО ПЕРВОЕ – ИГРА

---

### Ст. 1. Определения

#### 1.1 Игра в баскетбол

В баскетбол играют две (2) команды, в каждой из которых по пять (5) игроков. Цель каждой команды состоит в том, чтобы забросить мяч в корзину соперников и помешать другой команде забросить его в корзину.

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

#### 1.2 Корзины: соперников/собственная

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

#### 1.3 Победитель игры

Победителем становится команда, которая по окончании игрового времени набрала большее количество очков.

---

## ПРАВИЛО ВТОРОЕ – ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

---

### Ст. 2. Площадка

#### 2.1 Игровая площадка

Игровая площадка должна представлять собой плоскую твердую поверхность без каких-либо препятствий (Рис. 1) с размерами двадцать восемь (28) метров в длину и пятнадцать (15) метров в ширину, измеренными от внутренних краев ограничивающей линии.

#### 2.2 Тыловая зона

**Тыловая зона** команды включает в себя собственную корзину команды, лицевую часть щита и ту часть игровой площадки, которая ограничена лицевой линией за собственной корзиной команды, боковыми линиями и центральной линией.

#### 2.3 Передовая зона

**Передовая зона** команды включает в себя корзину соперников, лицевую часть щита и ту часть игровой площадки, которая ограничена лицевой линией за корзиной соперников, боковыми линиями и

внутренним краем центральной линии, ближайшим к корзине соперников.

## 2.4 Линии

Все линии должны быть нанесены краской белого цвета, иметь ширину пять (5) см и быть отчетливо видимыми.

### 2.4.1 Ограничивающая линия

Игровая площадка должна быть выделена ограничивающей линией, состоящей из лицевых (по коротким сторонам площадки) и боковых (по длинным сторонам площадки) линий. Эти линии не являются частями игровой площадки.

Любые препятствия, включая лиц, сидящих на скамейке команды, должны находиться на расстоянии не менее двух (2) метров от игровой площадки.

### 2.4.2 Центральная линия, центральный круг и полукруги штрафного броска

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

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

На игровую площадку наносятся полукруги штрафного броска радиусами 1,80 м, измеренными до внешнего края окружности, центры которых расположены на серединах линий штрафного броска (Рис. 2).

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

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 (2) лицевых линий.

Ограниченными зонами являются выделенные на игровой площадке **прямоугольные** области, ограниченные лицевыми линиями, **продолжениями** линий штрафного броска и линиями, которые начинаются от лицевых линий. Их внешние края находятся на расстоянии **2,45 м** от середин лицевых линий и заканчиваются на внешнем крае **продолжений** линий штрафного броска. Эти линии, за исключением лицевых линий, являются частями ограниченной зоны. **Ограниченные зоны должны быть окрашены.**

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

#### 2.4.4 Зона трехочковых бросков с игры

Зоной трехочковых бросков с игры для команды (Рис. 1 и Рис. 3) является вся игровая площадка, за исключением области около корзины соперников, ограниченной и включающей в себя:

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

Трехочковая линия не является частью зоны трехочковых бросков с игры.

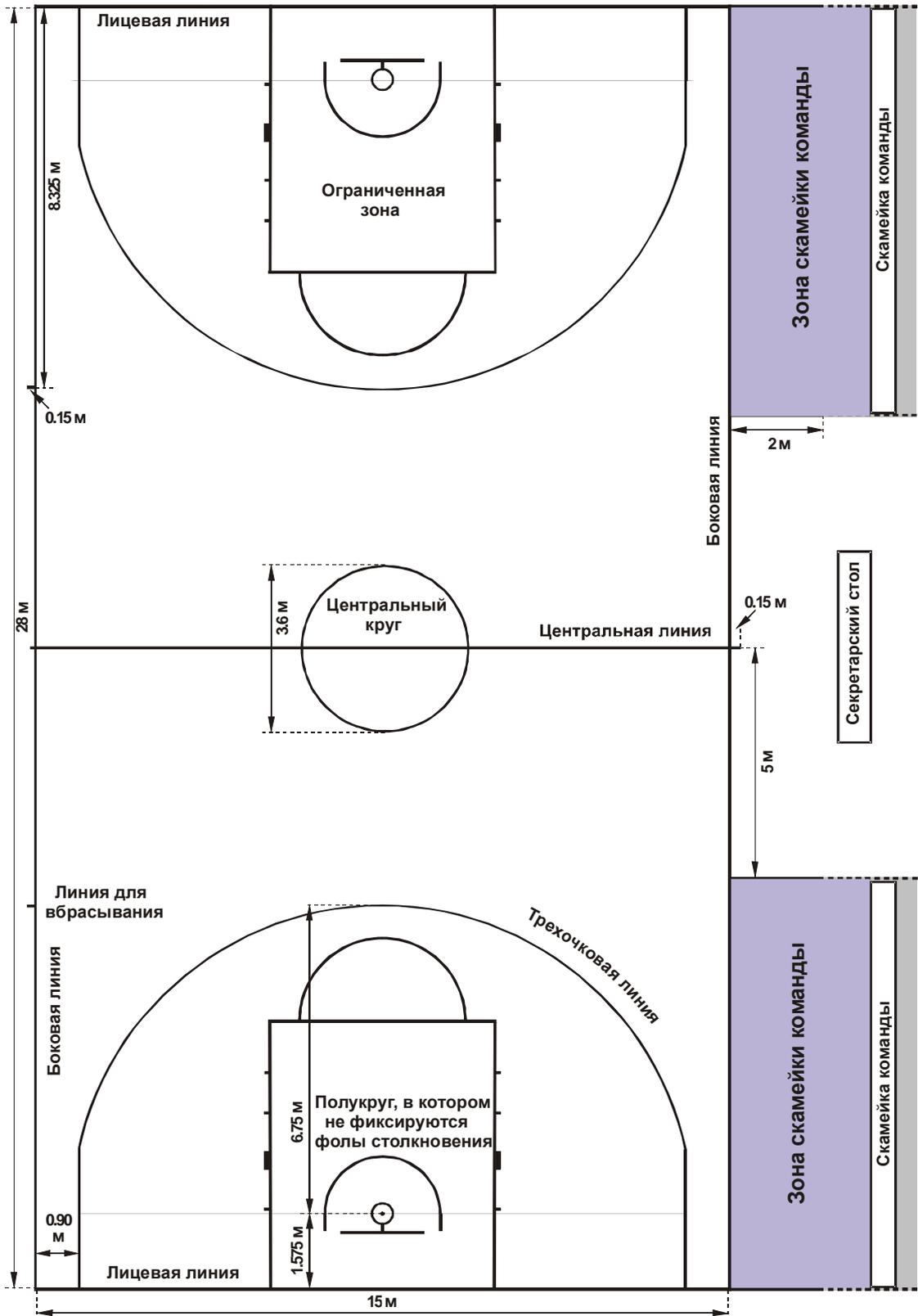


Рис. 1 Размеры игровой площадки

#### 2.4.5 Зоны скамеек команд

Зоны скамеек команд должны быть выделены за пределами игровой площадки двумя (2) линиями, как показано на Рис. 1.

В зоне скамейки команды должно быть четырнадцать (14) мест для тренеров, помощников тренеров, запасных и сопровождающих команду. Любые другие лица должны находиться на расстоянии не ближе двух (2) метров за скамейкой команды.

#### 2.4.6 Линии для вбрасывания

Две (2) линии длиной 0,15 м должны быть нанесены за пределами игровой площадки за боковой линией напротив секретарского столика, при этом внешние края этих линий должны находиться на расстоянии 8,325 м от внутренних краев ближайших лицевых линий.

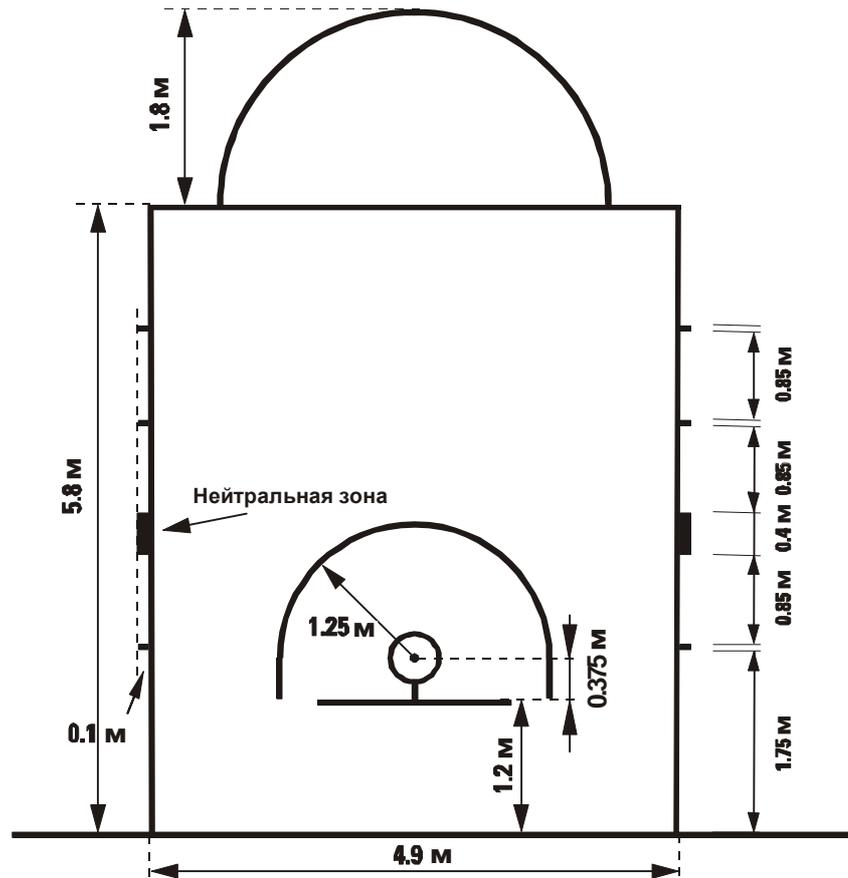
#### 2.4.7 Области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения

Линии полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения, должны быть нанесены на игровую площадку и ограничены:

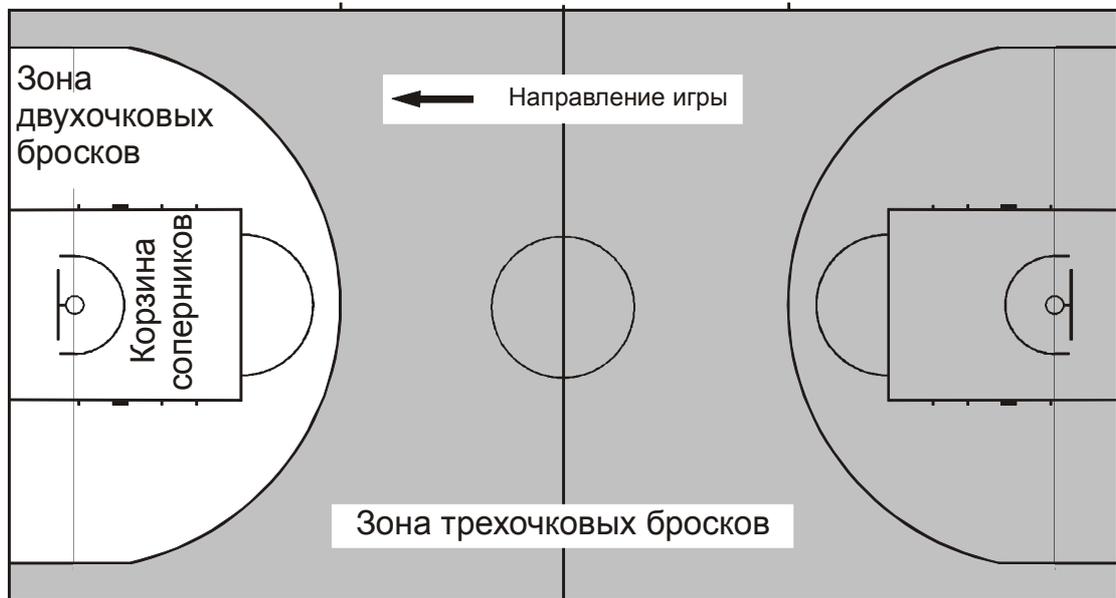
- Полукругом радиусом 1,25 м, измеренным от точки на полу непосредственно под центром корзины до внутреннего края полукруга. Этот полукруг соединяется:
- Двумя (2) параллельными линиями, перпендикулярными лицевой линии, длиной 0,375 м, внутренний край которых находится на расстоянии 1,25 м от точки на полу непосредственно под центром корзины, и заканчивающимися на расстоянии 1,20 м от внутреннего края лицевой линии.

В области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения, входят воображаемые линии, соединяющие края параллельных линий (длиной 0,375 м) непосредственно под лицевыми сторонами щитов.

Линии полукругов не являются частями областей полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения.



**Рис. 2** Ограниченная зона



**Рис. 3** Зона двух/трехочковых бросков с игры

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


**Рис. 4 Секретарский стол и стулья для замены**

### Ст. 3. Оборудование

Требуется следующее оборудование:

- Конструкции щитов, состоящие из:
  - Щитов
  - Корзин, включающих в себя кольца (с амортизаторами) и сетки
  - Опор, поддерживающих щиты, включая обивку
- Баскетбольные мячи
- Игровые часы
- Табло счета
- Устройство двадцати четырех (24) секунд
- Секундомер или другое подходящее (видимое) устройство (не игровые часы) для отсчета времени тайм-аутов
- Два (2) автономных, отчетливо различающихся и громких звуковых сигнала
- Протокол
- Указатели фолов игрока
- Указатели командных фолов
- Стрелка поочередного владения
- Игровое покрытие
- Игровая площадка
- Достаточное освещение

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

---

## ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ – КОМАНДЫ

---

### Ст. 4. Команды

#### 4.1 Определение

4.1.1 Член команды допущен к участию в игре, когда он получил разрешение играть за команду в соответствии с регламентом организации, проводящей соревнование (включая положения, связанные с ограничением возраста).

4.1.2 Член команды имеет право играть, если его фамилия была внесена в протокол перед началом игры и до тех пор, пока он не будет дисквалифицирован или не совершит пяти (5) фолов.

4.1.3 В течение игрового времени член команды является:

- Игроком, когда он находится на игровой площадке и имеет право играть.
- Запасным, когда он не находится на игровой площадке, но имеет право играть.
- Удаленным игроком, когда он совершил пять (5) фолов и больше не имеет права играть.

4.1.4 Во время перерыва в игре все члены команды, имеющие право играть, считаются игроками.

#### 4.2 Правило

4.2.1 Каждая команда должна состоять из:

- Не более чем двенадцати (12) членов команды, имеющих право играть, включая капитана.
- Тренера и, по желанию команды, помощника тренера.
- Не более чем пяти (5) сопровождающих команду, которые могут сидеть на скамейке команды, выполняющих специальные обязанности, такие как менеджер, врач, массажист, статистик, переводчик и др.

4.2.2 Пять (5) игроков каждой команды должны находиться на игровой площадке в течение игрового времени и могут быть заменены.

4.2.3 Запасной становится игроком, а игрок становится запасным, когда:

- Судья жестом приглашает запасного выйти на игровую площадку.
- Во время тайм-аута или перерыва в игре запасной обращается к секретарю с просьбой о замене.

#### 4.3 Игровая форма

4.3.1 Игровая форма членов команды должна состоять из:

- Маек одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади.  
Все игроки должны заправлять майки в игровые шорты. Разрешены также обтягивающие стрейч-комбинезоны.
- Шорт одного доминирующего цвета как спереди, так и сзади, но необязательно того же цвета, что и майки.
- Носков одного доминирующего цвета для всех игроков команды.

4.3.2 Каждый член команды должен иметь отчетливо видимый номер на майке спереди и сзади сплошного цвета, контрастирующего с цветом майки.

Номера должны быть отчетливо видимыми и:

- Номера на спине должны быть высотой не менее двадцати (20) см.
- Номера на груди должны быть высотой не менее десяти (10) см.
- Ширина номеров должна быть не менее двух (2) см.
- Команды должны использовать номера от четвертого (4) до пятнадцатого (15). Национальные Федерации имеют право утвердить для своих соревнований любые другие номера, состоящие не более чем из двух (2) цифр.
- Игроки одной команды не должны иметь одинаковых номеров.
- Любые рекламные надписи или логотипы должны находиться по крайней мере в пяти (5) см от номеров.

4.3.3 Команды должны иметь не менее двух (2) комплектов маек и:

- Команда, указанная в программе первой (команда-хозяин), должна быть одета в светлые (желательно белые) майки.
- Команда, указанная в программе второй (команда гостей), должна быть одета в темные майки.
- Однако если обе команды согласны, они могут поменяться цветами маек.

#### 4.4 Другая экипировка

4.4.1 Вся экипировка, используемая игроками, должна быть предназначена для игры. Любая экипировка, которая предназначена для увеличения роста игрока, для растяжки или любыми другими способами дающая незаслуженное преимущество, не разрешена.

4.4.2 Игроки не должны носить экипировку (предметы), которая может нанести травму другим игрокам.

- **Не разрешается** следующее:
  - Предохранительные покрытия пальцев, кистей, запястий, локтей или предплечий, **гипсовые слепки или скобы**, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого материала, даже покрытого мягкой обивкой.
  - Предметы, которые могут порезать или поцарапать (ногти должны быть коротко подстрижены).
  - Головные уборы, предметы для волос и драгоценности.
- **Разрешается** следующее:
  - Защитная экипировка плеча, предплечья, бедра или части ноги ниже колена, изготовленная из достаточно мягкого материала.
  - Нижнее белье, которое выступает из-под шорт и может надеваться при условии, что оно того же доминирующего цвета, что и шорты.
  - **Компрессионные (уплотненные) рукава того же доминирующего цвета, что и майки.**
  - **Компрессионные (уплотненные) чулки того же доминирующего цвета, что и шорты. Для верхней части ноги они не должны**

быть ниже колена, а для нижней части ноги не должны быть выше колена.

- Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.
- Защитное приспособление для травмированного носа, даже если оно изготовлено из твердого материала.
- **Бесцветная капа для челюсти.**
- Очки, если они не создают опасности для других игроков.
- Головные повязки шириной не более пяти (5) см, изготовленные из неабразивной однотонной материи, мягкого пластика или резины.
- **Бесцветные тейпы для рук, плечей, ног и т.п.**

4.4.3 Любая другая экипировка, специально не оговоренная в данной статье, должна быть одобрена Технической Комиссией ФИБА.

## **Ст. 5. Игроки: травмы**

5.1 В случае травмы игрока(-ов) судьи могут остановить игру.

5.2 Если мяч живой в тот момент, когда происходит травма, судья не должен давать свистка до тех пор, пока команда, контролирующая мяч, не выполнит броска с игры, не потеряет контроля над мячом, не выведет мяч из игры или мяч не станет мертвым. Если необходимо защитить травмированного игрока, судьи могут остановить игру немедленно.

5.3 Если травмированный игрок не может продолжать игру немедленно (приблизительно в течение 15 секунд) или ему оказана медицинская помощь, он должен быть заменен, за исключением ситуации, когда у команды остается менее пяти (5) игроков на игровой площадке.

5.4 Тренеры, помощники тренеров, запасные, удаленные игроки и сопровождающие команду могут выходить на игровую площадку с разрешения судьи для оказания помощи травмированному игроку, прежде чем он будет заменен.

5.5 Врач может выходить на игровую площадку без разрешения судьи в том случае, если, по мнению врача, травмированному игроку требуется немедленная медицинская помощь.

5.6 Во время игры любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, должен быть заменен. Он может вернуться на игровую площадку только после того, как кровотечение остановлено, а область повреждения или открытая рана полностью и надежно закрыта.

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

5.7 Игроки, которые были определены тренером в стартовый состав, могут быть заменены в случае травмы. В данном случае команда соперников также имеет право заменить такое же количество игроков, если пожелает.

## **Ст. 6. Капитан: обязанности и права**

- 6.1 Капитан (КАП.) – это игрок, который назначен тренером в качестве представителя своей команды на игровой площадке. Он может обращаться в вежливой форме к судьям в течение игры для получения информации, однако только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.
- 6.2 Капитан должен немедленно по окончании игры проинформировать старшего судью в том случае, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе 'Подпись капитана в случае протеста'.

## **Ст. 7. Тренеры: обязанности и права**

- 7.1 Не позднее чем за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании, каждый тренер или его представитель должен передать секретарю список с фамилиями и соответствующими номерами членов команды, которые допущены к участию в игре, а также фамилией капитана команды, тренера и помощника тренера. Все члены команды, чьи фамилии внесены в протокол, имеют право играть, даже если они появляются в игровом зале после начала игры.
- 7.2 Не позднее чем за десять (10) минут до времени начала игры, указанного в расписании, оба тренера должны подтвердить свои согласия с фамилиями и соответствующими номерами членов своих команд и фамилиями тренеров, расписываясь в протоколе. В то же время они должны указать пятерых (5) игроков, которые начнут игру. Тренер команды 'А' первым предоставляет эту информацию.
- 7.3 Тренеры, помощники тренеров, члены команды и сопровождающие команды являются единственными лицами, которым разрешается находиться и оставаться в пределах зоны скамейки своей команды.
- 7.4 Тренер и помощник тренера могут подходить к секретарскому столу в течение игры для получения статистической информации только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.
- 7.5 Только тренеру разрешается стоять во время игры. Тренер может устно обращаться к игрокам во время игры при условии, что он остается в пределах зоны скамейки своей команды.
- 7.6 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 все обязанности тренера в том случае, если по какой-либо причине тренер не сможет продолжать исполнять их сам.
- 7.7 Когда капитан покидает игровую площадку, тренер должен сообщить судье номер игрока, который будет исполнять обязанности капитана на игровой площадке.
- 7.8 Капитан должен исполнять обязанности тренера, если тренер отсутствует или не может продолжать исполнять свои обязанности и

нет помощника тренера, внесенного в протокол (или если и он не может продолжать исполнять свои обязанности). Если капитан должен покинуть игровую площадку, он может продолжать исполнять обязанности тренера. Если он должен покинуть игровую площадку в результате дисквалифицирующего фола или не может исполнять обязанности тренера из-за травмы, то игрок, заменивший его в качестве капитана, может заменить его и в качестве тренера.

- 7.9 Тренер должен указать игрока, выполняющего штрафные броски своей команды, во всех случаях, когда такой игрок не определен Правилами.

## ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ – ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

### Ст. 8. Игровое время, ничейный счет и дополнительные периоды

- 8.1 Игра состоит из четырех (4) периодов по десять (10) минут.
- 8.2 Продолжительность перерыва до времени начала игры, указанного в расписании, составляет двадцать (20) минут.
- 8.3 Продолжительность перерывов в игре между первым и вторым периодами (первая половина), третьим и четвертым периодами (вторая половина) и перед каждым дополнительным периодом составляет две (2) минуты.
- 8.4 Продолжительность перерыва между половинами игры составляет пятнадцать (15) минут.
- 8.5 Перерыв в игре начинается:
- За двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании.
  - Когда звучит сигнал игровых часов об окончании периода.
- 8.6 Перерыв в игре заканчивается:
- В начале первого периода в тот момент, когда мяч покидает руку(-и) старшего судьи во время розыгрыша спорного броска.
  - В начале всех других периодов, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
- 8.7 Если счет ничейный по окончании игрового времени четвертого периода, игра продлевается на такое количество дополнительных периодов продолжительностью по пять (5) минут, которое необходимо для того, чтобы нарушить равновесие в счете.
- 8.8 Если фол совершен одновременно или непосредственно перед тем, как прозвучал сигнал игровых часов об окончании игрового времени, любой(-ые) возможный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) после окончания игрового времени.
- 8.9 Если в результате выполнения этого(-их) штрафного(-ых) броска(-ов) необходимо провести дополнительный период, тогда все фолы, совершенные после окончания игрового времени, должны рассматриваться как произошедшие во время перерыва в игре и штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) перед началом дополнительного периода.
- ### Ст. 9. Начало и окончание периода или игры
- 9.1 Первый период начинается в тот момент, когда мяч покидает руку(-и) старшего судьи во время розыгрыша спорного броска.

- 9.2 Все другие периоды начинаются, когда мяч **оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.**
- 9.3 Игра не может начаться, если у одной из команд на игровой площадке нет пяти (5) игроков, готовых играть.
- 9.4 Во всех играх команде, указанной в программе первой (команде-хозяину), предназначается скамейка и собственная корзина слева от секретарского стола, если обратиться лицом к игровой площадке. Однако если обе команды согласны, они могут поменяться скамейками и/или корзинами.
- 9.5 Перед первым и третьим периодами команды имеют право разминаться на той половине игровой площадки, на которой находится корзина соперников.
- 9.6 Команды должны поменяться корзинами перед второй половиной.
- 9.7 Во всех дополнительных периодах команды продолжают атаковать те же корзины, что и в четвертом периоде.
- 9.8 Период, дополнительный период или игра заканчиваются, когда звучит сигнал игровых часов об окончании периода.

## Ст. 10. Статус мяча

- 10.1 Мяч может быть живым или мертвым.
- 10.2 Мяч становится **живым** в тот момент, когда:
- Во время розыгрыша спорного броска мяч **покидает руку(-и) старшего судьи при подбрасывании.**
  - Во время штрафного броска мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.
  - Во время вбрасывания из-за пределов игровой площадки мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
- 10.3 Мяч становится **мертвым**, когда:
- Заброшен любой мяч с игры или со штрафного броска.
  - Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
  - Очевидно, что мяч не попадет в корзину при штрафном броске, за которым последует(-ют):
    - Другой(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки).
    - Дальнейшее наказание (штрафной(-ые) бросок(-ки) и/или вбрасывание).
  - Звучит сигнал игровых часов об окончании периода.
  - Звучит сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч.
  - Мяча, который находится в полете при броске с игры, касается игрок любой из команд после того, как:
    - Судья дал свисток.
    - Прозвучал сигнал игровых часов об окончании периода.
    - Прозвучал сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд.

10.4 Мяч **не становится мертвым** и бросок, если он удачен, засчитывается, когда:

- Мяч находится в полете при броске с игры и:
  - Судья дает свисток.
  - Звучит сигнал игровых часов об окончании периода.
  - Звучит сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд.
- Мяч находится в полете при штрафном броске, когда судья дает свисток при любом несоблюдении Правил, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Защитник совершает фол на любом из соперников в тот момент, когда игрок, контролирующий мяч, находится в процессе броска с игры и заканчивает броском непрерывное движение, которое началось прежде, чем произошел фол.

Данное положение не применяется и попадание не засчитывается, если:

- после того, как судья дал свисток, начинается совершенно новый процесс броска.
- во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, прозвучал сигнал игровых часов об окончании периода или сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд.

## Ст. 11. Местонахождение игрока и судьи

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

Когда игрок находится в воздухе, он сохраняет тот же статус, как и в том месте, где он в последний раз коснулся пола, включая ограничивающую линию, центральную линию, трехочковую линию, линию штрафного броска, линии ограниченной зоны **и линии, ограничивающие области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения.**

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

## Ст. 12. Спорный бросок и поочередное владение

### 12.1 Определение спорного броска

12.1.1 **Спорный бросок** происходит, когда судья подбрасывает мяч в центральном круге между двумя (2) любыми игроками соперничающих команд в начале первого периода.

12.1.2 **Спорный мяч** происходит, когда один или более игроков каждой из соперничающих команд держат мяч одной или обеими руками так крепко, что ни один из игроков не может установить контроль над ним без чрезмерно грубых действий.

### 12.2 Процедура спорного броска

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

- 12.2.2 Игроки одной команды не могут занимать соседние места вокруг круга в том случае, если соперник желает занять одно из этих мест.
- 12.2.3 Затем судья должен подбросить мяч вертикально вверх между двумя (2) игроками соперничающих команд на высоту большую, чем любой из них может достать в прыжке.
- 12.2.4 Мяч должен быть отбит рукой(-ами) по крайней мере одним из спорящих игроков **после того, как** достигнет своей наивысшей точки.
- 12.2.5 Ни один из спорящих игроков не должен покинуть свою позицию до тех пор, пока мяч не будет правильно отбит.
- 12.2.6 Ни один из спорящих игроков не может ловить мяч или отбивать его более двух раз до тех пор, пока тот не коснется одного из непрывагавших игроков или пола.
- 12.2.7 Если мяч не отбит по крайней мере одним из спорящих игроков, спорный бросок должен быть повторен.
- 12.2.8 Никакие части тела игроков, не участвующих в розыгрыше спорного броска, не могут находиться на или пересекать линию круга (цилиндра) до тех пор, пока мяч не будет отбит.

**Несоблюдение Ст. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 и 12.2.8 является нарушением.**

### 12.3 Ситуации спорного броска

Ситуация спорного броска происходит, когда:

- Фиксируется спорный мяч.
- Мяч выходит за пределы игровой площадки и судьи сомневаются или расходятся во мнении, кто из соперников последним коснулся мяча.
- Происходит обоюдное нарушение при штрафном броске во время неудачного последнего или единственного штрафного броска.
- Живой мяч застревает между кольцом и щитом (но не между штрафными бросками).
- Мяч становится мертвым в тот момент, когда ни одна из команд не контролирует мяч или не имеет права на владение мячом.
- После компенсации одинаковых наказаний против обеих команд нет никаких других наказаний за фолы, которые осталось выполнить, и ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом перед первым фолом или нарушением.
- Начинаются все периоды, кроме первого.

### 12.4 Определение поочередного владения

- 12.4.1 Поочередное владение – это способ заставить мяч стать живым в результате вбрасывания вместо розыгрыша спорного броска.
- 12.4.2 Вбрасывание в результате процесса поочередного владения:
- **Начинается**, когда мяч оказывается в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.
  - **Заканчивается**, когда:
    - Мяч касается игрока на игровой площадке или мяча правильно касается игрок на игровой площадке.

- Команда, выполняющая вбрасывание, совершает нарушение.
- Живой мяч застревает между кольцом и щитом во время вбрасывания.

## 12.5 Процедура поочередного владения

- 12.5.1 Во всех ситуациях спорного броска команды поочередно получают право на владение мячом для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где происходит ситуация спорного броска.
- 12.5.2 Команда, которая не устанавливает контроля над живым мячом на игровой площадке после розыгрыша спорного броска, будет иметь право на первое поочередное владение.
- 12.5.3 Команда, имеющая право на следующее поочередное владение по окончании любого периода, начинает следующий период вбрасыванием из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола, если только не должно проводиться дальнейшего наказания в виде предоставления штрафных бросков и права на владение мячом.
- 12.5.4 Команда, имеющая право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной в сторону корзины соперников. Направление стрелки поочередного владения изменяется сразу же, как только заканчивается вбрасывание в результате процесса поочередного владения.
- 12.5.5 Нарушение, совершенное командой во время выполнения своего вбрасывания в результате процесса поочередного владения, заставляет эту команду потерять право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения. Направление стрелки поочередного владения немедленно изменяется, указывая на то, что соперники команды, совершившей нарушение, будут иметь право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения при следующей ситуации спорного броска. Затем игра должна быть возобновлена предоставлением мяча соперникам команды, совершившей нарушение, для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места первоначального вбрасывания.
- 12.5.6 Фол, совершенный любой из команд:
- До начала любого периода, кроме первого, или
  - Во время вбрасывания в результате процесса поочередного владения,
- не заставляет команду, имеющую право на вбрасывание, потерять свое право на поочередное владение.

## Ст. 13. Как играют мячом

### 13.1 Определение

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

## 13.2 Правило

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

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

**Несоблюдение Ст. 13.2 является нарушением.**

## Ст. 14. Контроль мяча

### 14.1 Определение

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

14.1.2 Командный контроль **продолжается**, когда:

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

14.1.3 Командный контроль **заканчивается**, когда:

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

## Ст. 15. Игрок в процессе броска

### 15.1 Определение

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

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

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

Добивание и бросок сверху также считаются бросками с игры.

### 15.1.2 Процесс броска:

- **Начинается**, когда игрок совершает непрерывное движение, обычно предшествующее выпуску мяча из рук и, по мнению судьи, он начал попытку забросить мяч в корзину соперников броском, добиванием или броском сверху.
- **Заканчивается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока и, в случае если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.

Иногда соперник держит руку(-и) игрока, выполняющего бросок, таким образом, что тот не может выпустить мяч из рук. Однако даже тогда игрок считается выполнявшим попытку броска. В данном случае неважно, покинул ли мяч руку(-и) игрока.

Нет никакой связи между количеством правильно сделанных шагов и процессом броска.

### 15.1.3 Непрерывное движение в процессе броска:

- Начинается, когда мяч находится в руке(-ах) игрока и бросковое движение, обычно направленное вверх, началось.
- Может включать движение рук(-и) и/или тела, используемое игроком при попытке броска с игры.
- Заканчивается, когда мяч покидает руку(-и) игрока или если начат совершенно новый процесс броска.

## Ст. 16. Заброшенный мяч: когда он заброшен и его цена

### 16.1 Определение

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

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

### 16.2 Правило

16.2.1 Заброшенный мяч засчитывается команде, атакующей корзину соперников, в которую он заброшен, следующим образом:

- За мяч, заброшенный со штрафного броска, засчитывается одно (1) очко.
- За мяч, заброшенный из зоны двухочковых бросков с игры, засчитываются два (2) очка.
- За мяч, заброшенный из зоны трехочковых бросков с игры, засчитываются три (3) очка.
- Если после того, как мяч коснулся кольца при последнем или единственном штрафном броске, мяча правильно касается нападающий или защитник перед тем, как тот попадает в корзину, засчитываются два (2) очка.

16.2.2 Если игрок **случайно** забрасывает мяч с игры в **собственную корзину своей команды**, два (2) очка записываются капитану команды соперников на игровой площадке.

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

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

16.2.5 Когда на игровых часах остается 0:00.3 (три десятых доли секунды) и более, игрок, установивший владение над мячом после вбрасывания или при подборе после последнего или единственного штрафного броска, имеет возможность выполнить бросок с игры. В случае если игровые часы показывают 0:00.2 (две десятых доли секунды) или 0:00.1 (одну десятую долю секунды), единственным способом забросить мяч с игры является добивание или непосредственно бросок сверху.

## Ст. 17. Вбрасывание

### 17.1 Определение

17.1.1 Вбрасывание происходит, когда игрок, находящийся за пределами игровой площадки и выполняющий вбрасывание, передает мяч на игровую площадку.

### 17.2 Процедура

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

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

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

17.2.3 В следующих ситуациях последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола:

- В начале всех периодов, кроме первого.
- После выполнения штрафного(-ых) броска(-ов) в результате технического, неспортивного или дисквалифицирующего фола.

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

17.2.4 **Во время последних двух (2) минут четвертого (4<sup>го</sup>) периода и во время последних двух (2) минут каждого дополнительного периода после тайм-аута, взятого командой, имеющей право на владение мячом в своей тыловой зоне, вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки с линии вбрасывания напротив секретарского стола в передовой зоне команды.**

17.2.5 После персонального фола, совершенного игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.

17.2.6 Каждый раз, когда мяч попадает в корзину, но бросок с игры или штрафной бросок не засчитывается, последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска.



17.2.7 После заброшенного мяча с игры или удачного последнего или единственного штрафного броска:

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

### 17.3 Правило

17.3.1 Игрок, выполняющий вбрасывание, **не должен**:

- Затрачивать более пяти (5) секунд до момента выпуска мяча из рук.
- Наступать на игровую площадку в то время, когда мяч находится в его руке(-ах).
- Заставлять мяч касаться пола за пределами игровой площадки после того, как мяч был выпущен из рук при вбрасывании.
- Касаться мяча на игровой площадке прежде, чем тот коснется другого игрока.
- Заставлять мяч входить в корзину непосредственно после вбрасывания.
- Перемещаться в сторону от места вбрасывания за ограничивающей линией, указанного судьей, в одном (1) или разных направлениях на общее расстояние более одного (1) метра прежде, чем выпустить мяч из рук, **за исключением ситуации, когда вбрасывание выполняется из-за лицевой линии команды после заброшенного мяча с игры либо удачного последнего или единственного штрафного броска.** Однако ему разрешается отступить непосредственно назад от линии настолько далеко, насколько позволяют обстоятельства.

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

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

**Несоблюдение Ст. 17.3 является нарушением.**

**17.4 Наказание**

Мяч предоставляется команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места первоначального вбрасывания.

**Ст. 18. Тайм-аут****18.1 Определение**

Тайм-аут – это остановка игры по просьбе тренера или помощника тренера.

**18.2 Правило**

18.2.1 Каждый тайм-аут должен длиться одну (1) минуту.

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

18.2.3 Возможность для предоставления тайм-аута появляется:

- Обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столу.
- Обеим командам, когда мяч становится мертвым после последнего или единственного удачного штрафного броска.
- Зброшен мяч с игры в корзину команды, которая затребовала тайм-аут.

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

18.2.5 Два (2) тайм-аута могут быть предоставлены каждой команде в любое время в течение первой половины; три (3) – в любое время в течение второй половины и один (1) – в течение каждого дополнительного периода.

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

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

18.2.8 Тайм-аут не разрешается команде, забросившей мяч с игры во время последних двух (2) минут четвертого периода или последних двух (2) минут каждого дополнительного периода, когда игровые часы останавливаются, за исключением ситуации, когда судья останавливает игру.

**18.3 Процедура**

18.3.1 Только тренер или помощник тренера имеет право затребовать тайм-аут. Он должен установить визуальную связь с секретарем или подойти к секретарскому столу и отчетливо попросить о предоставлении тайм-аута, надлежащим образом показав руками принятый жест.



18.3.2 Просьба о предоставлении тайм-аута может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря о его предоставлении.

18.3.3 **Время тайм-аута:**

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

18.3.4 Как только появляется возможность для предоставления тайм-аута, секретарь должен подать свой сигнал и сообщить судьям о том, что поступила просьба о предоставлении тайм-аута.

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

18.3.5 Во время тайм-аута, а также во время перерыва в игре перед началом второго (2<sup>го</sup>), четвертого (4<sup>го</sup>) или каждого дополнительного периода игрокам разрешается покинуть игровую площадку и сидеть на скамейке команды, а лица, которым разрешено находиться в зоне скамейки команды, могут выходить на игровую площадку при условии, что они остаются в непосредственной близости от зоны скамейки своей команды.

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

- Последний или единственный штрафной бросок удачен.
- За последним или единственным штрафным броском следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола.
- Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), и тайм-аут разрешается до проведения наказания за новый фол.
- Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае тайм-аут разрешается до проведения наказания за новый фол.
- Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае тайм-аут разрешается до проведения вбрасывания.

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

## Ст. 19. Замена

### 19.1 Определение

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

## 19.2 **Правило**

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

19.2.2 Возможность для замены появляется:

- Для обеих команд, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столу.
- Для обеих команд, когда мяч становится мертвым после последнего или единственного удачного штрафного броска.
- В корзину команды, попросившей замену, заброшен мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода или в последние две (2) минуты каждого дополнительного периода.

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

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

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

19.2.5 Замена не разрешается команде, забросившей мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода или в последние две (2) минуты каждого дополнительного периода, когда игровые часы останавливаются, за исключением ситуации, когда судья останавливает игру.

## 19.3 **Процедура**

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

19.3.2 Просьба о замене может быть отменена только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря о ее предоставлении.

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

19.3.4 Запасной, который выходит на замену, должен оставаться за ограничивающей линией до тех пор, пока судья не даст свистка, не продемонстрирует сигнала о замене и жестом не пригласит его выйти на игровую площадку.

19.3.5 Игроку, который был заменен, разрешается сразу направляться на скамейку своей команды, не сообщая о замене секретарю или судье.

- 19.3.6 Замены должны быть произведены настолько быстро, насколько возможно. Игрок, который совершил пятый (5<sup>ый</sup>) фол или был дисквалифицирован, должен быть заменен немедленно (приблизительно в течение 30 секунд). Если, по мнению судьи, происходит неоправданная задержка игры, провинившаяся команда должна быть наказана предоставлением тайм-аута. Если у команды не осталось тайм-аута, техническим фолом за задержку игры может быть наказан тренер (записывается в протоколе как 'B').
- 19.3.7 Если замена производится во время тайм-аута или во время перерыва в игре (за исключением перерыва между половинами игры), запасной должен сообщить об этом секретарю прежде, чем вступить в игру.
- 19.3.8 Если игрок, выполняющий штрафной(-ые) бросок(-ки), должен быть заменен, потому что он:
- травмирован,
  - совершил пятый фол,
  - был дисквалифицирован,
- тогда штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) заменившим его игроком, который не может быть снова заменен до тех пор, пока не сыграет в следующей фазе отсчета времени игры.
- 19.3.9 Если просьба о замене поступила от любой из команд после того, как мяч оказался в распоряжении игрока для выполнения первого или единственного штрафного броска, то замена должна быть предоставлена в том случае, если:
- Последний или единственный штрафной бросок удачен.
  - За последним или единственным штрафным броском следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола.
  - Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы), и замена разрешается до проведения наказания за новый фол.
  - Фол фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена разрешается до проведения наказания за новый фол.
  - Нарушение фиксируется прежде, чем мяч становится живым после последнего или единственного штрафного броска. В этом случае замена разрешается до проведения вбрасывания.
- В случае последовательных серий штрафных бросков, вызванных более чем одним (1) наказанием за фол, каждая серия должна рассматриваться отдельно.

## **Ст. 20. Игра, проигранная «лишением права»**

### **20.1 Правило**

Команда проигрывает игру «лишением права», если:

- Через пятнадцать (15) минут после времени начала игры, указанного в расписании, команда отсутствует или не может выставить на игровую площадку пятерых (5) игроков, готовых к игре.
- Своими действиями она мешает проведению игры.

- Она отказывается играть после того, как старший судья предложил ей начать игру.

## 20.2 Наказание

- 20.2.1 Победа присуждается команде соперников со счетом двадцать – ноль (20:0). Кроме того, команда, проигравшая игру «лишением права», получает в классификации ноль (0) очков.
- 20.2.2 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 плей-офф «лишением права». Это не относится к серии плей-офф до трех (3) побед.
- 20.2.3 В случае если в турнире команда повторно проигрывает игру «лишением права», она должна быть дисквалифицирована из турнира, а результаты всех игр, сыгранных данной командой, должны быть аннулированы.

## Ст. 21. Игра, проигранная «из-за нехватки игроков»

### 21.1 Правило

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

### 21.2 Наказание

- 21.2.1 Если команда, которой присуждается победа, ведет в счете, результат на момент остановки игры остается. Если команда, которой присуждается победа, не ведет в счете, записывается результат два – ноль (2:0) в ее пользу. Команда, проигравшая игру «из-за нехватки игроков», получает в классификации одно (1) очко.
- 21.2.2 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 ПЯТОЕ – НАРУШЕНИЯ

### Ст. 22. Нарушения

#### 22.1 Определение

**Нарушение** – это несоблюдение Правил.

#### 22.2 Наказание

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

### Ст. 23. Игрок за пределами игровой площадки и мяч за пределами игровой площадки

#### 23.1 Определение

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

23.1.2 **Мяч** находится за пределами игровой площадки, когда он касается:

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

#### 23.2 Правило

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

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

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

### Ст. 24. Ведение мяча

#### 24.1 Определение

24.1.1 **Ведением** является процесс перемещения живого мяча, когда игрок, контролирующий мяч, бросает, отбивает, катит его по полу или умышленно бросает мяч в щит.

24.1.2 **Ведение начинается**, когда игрок, установивший контроль над живым мячом на игровой площадке, бросает, отбивает, катит, ударяет мяч в

пол или умышленно бросает его в щит и касается мяча снова прежде, чем мяч коснется другого игрока.

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

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

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

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

24.1.4 Следующие действия не являются ведением:

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

## 24.2 Правило

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

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

## Ст. 25. Пробежка

### 25.1 Определение

25.1.1 **Пробежка** – это запрещенное перемещение одной или обеих ног в любом направлении во время контроля над живым мячом на игровой площадке сверх ограничений, изложенных в данной статье.

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

### 25.2 Правило

25.2.1 Определение опорной ноги для игрока, который ловит живой мяч на игровой площадке:



- В тот момент, когда обе ноги находятся на полу:
  - В момент смещения или отрыва от пола одной ноги другая нога становится опорной.
- Во время движения:
  - Если одна нога касается пола, то эта нога становится опорной.
  - Если обе ноги не касаются пола и игрок приземляется на обе ноги одновременно, то в момент смещения или отрыва от пола одной ноги другая нога становится опорной.
  - Если обе ноги не касаются пола и игрок приземляется на одну ногу, тогда эта нога становится опорной. Если игрок выпрыгивает с этой ноги и совершает остановку, приземляясь на обе ноги одновременно, тогда ни одна из ног не является опорной.

25.2.2 Передвижение с мячом для игрока, который определил опорную ногу во время контроля над живым мячом на игровой площадке:

- В тот момент, когда обе ноги находятся на полу:
  - В начале ведения опорная нога не может быть смещена или оторвана от пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
  - При выполнении передачи или броска с игры игрок может выпрыгнуть с опорной ноги, но ни одна из ног не может коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
- Во время движения:
  - При выполнении передачи или броска с игры игрок может выпрыгнуть с опорной ноги и приземлиться на любую ногу или обе ноги одновременно. После этого одна или обе ноги могут быть оторваны от пола, но ни одна из них не может коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
  - В начале ведения опорная нога не может быть смещена или оторвана от пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
- Во время совершения остановки, когда ни одна из ног не является опорной:
  - В начале ведения ни одна из ног не может быть смещена или оторвана от пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).
  - При выполнении передачи или броска с игры одна или обе ноги могут быть оторваны от пола, но не могут снова коснуться пола до тех пор, пока мяч не будет выпущен из рук(-и).

25.2.3 Игрок, падающий, лежащий или сидящий на полу:

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

**Ст. 26. Три секунды****26.1 Правило**

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

26.1.2 Исключение должно быть сделано игроку, который:

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

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

**Ст. 27. Плотноеопаемый игрок****27.1 Определение**

Игрок, который держит живой мяч на игровой площадке, считается плотноопаемым, когда соперник находится в активной защитной стойке на расстоянии не более одного (1) метра.

**27.2 Правило**

Плотноеопаемый игрок должен передать, бросить в корзину или повести мяч в течение пяти (5) секунд.

**Ст. 28. Восемь секунд****28.1 Правило****28.1.1 Каждый раз, когда:**

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

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

**28.1.2 Команда переводит мяч в свою передовую зону, когда:**

- Мяч, который не контролирует никто из игроков, касается передовой зоны.
- Мяч касается или мяча правильно касается нападающий, который обеими ногами находится в контакте со своей передовой зоной.
- Мяч касается или мяча правильно касается защитник, который частью своего тела находится в контакте со своей тыловой зоной.
- Мяч касается судьи, который частью своего тела находится в передовой зоне команды, контролирующей мяч.
- Во время ведения из тыловой зоны в передовую мяч и обе ноги игрока, который его ведет, находятся в контакте с передовой зоной.

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

- Выхода мяча за пределы игровой площадки.
- Травмы игрока этой же команды.
- Ситуации спорного броска.
- Обоюдного фола.
- Компенсации одинаковых наказаний против обеих команд.

## Ст. 29. Двадцать четыре секунды

### 29.1 Правило

29.1.1 Каждый раз, когда:

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

Для того чтобы считать бросок с игры выполненным в течение двадцати четырех (24) секунд:

- Мяч должен покинуть руку(-и) игрока прежде, чем прозвучит сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд и
- После того, как мяч покинул руку(-и) игрока, он должен коснуться кольца или войти в корзину.

29.1.2 Когда бросок с игры выполняется непосредственно перед окончанием 24-секундного периода и сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд звучит в тот момент, когда мяч находится в воздухе, то:

- Если мяч входит в корзину, никакого нарушения не происходит, сигнал игнорируется и попадание засчитывается.
- Если мяч касается кольца, но не попадает в корзину, никакого нарушения не происходит, сигнал игнорируется и игра продолжается.
- Если мяч не касается кольца, происходит нарушение. Однако если команда соперников устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, сигнал игнорируется и игра продолжается.

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

### 29.2 Процедура

29.2.1 Если судья останавливает игру:

- При фоле или нарушении (но не при выходе мяча за пределы игровой площадки), совершенном командой, не контролирующей мяч,
- По любой другой причине, связанной с командой, не контролирующей мяч,

- По любой причине, не связанной ни с одной из команд, то право на владение мячом должно быть предоставлено той же команде, которая перед этим контролировала мяч.

В случае если вбрасывание проводится в тыловой зоне, показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд должны быть сброшены к двадцати четырем (24) секундам.

В случае если вбрасывание проводится в передовой зоне, показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд должны быть установлены следующим образом:

- Если на момент остановки игры на устройстве двадцати четырех (24) секунд остается четырнадцать (14) секунд и более, то показания на устройстве не должны быть сброшены, а отсчет должен продолжаться со времени остановки.
- Если на момент остановки игры на устройстве двадцати четырех (24) секунд остается тринадцать (13) секунд и менее, то показания на устройстве должны быть сброшены к четырнадцати (14) секундам.

Однако если, по мнению судьи, команда соперников будет поставлена в невыгодное положение, отсчет двадцати четырех (24) секунд должен продолжаться со времени остановки.

- 29.2.2 Если сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд **звучит ошибочно** в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч или ни одна из команд не контролирует мяча, сигнал игнорируется и игра продолжается.

Однако если, по мнению судьи, команда, контролировавшая мяч, была поставлена в невыгодное положение, игра должна быть остановлена, показания времени на устройстве двадцати четырех (24) секунд должны быть исправлены и мяч должен быть предоставлен этой же команде.

## **Ст. 30. Мяч, возвращенный в тыловую зону**

### **30.1 Определение**

#### **30.1.1 Мяч переходит в тыловую зону команды, когда:**

- Он касается тыловой зоны.
- Он касается или его правильно касается нападающий, который частью своего тела находится в контакте с тыловой зоной.
- Он касается судьи, который частью своего тела находится в контакте с тыловой зоной.

#### **30.1.2 Мяч неправильно возвращен в тыловую зону, когда игрок команды, контролирующей живой мяч, является последним, кто коснулся мяча в своей передовой зоне, после чего этот игрок или его партнер первым касается мяча в тыловой зоне.**

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

## 30.2 **Правило**

Игрок, команда которого контролирует живой мяч, не может неправильно возвращать его в свою тыловую зону.

## 30.3 **Наказание**

Мяч предоставляется команде соперников для вбрасывания в своей передовой зоне с места за пределами игровой площадки, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил, за исключением места непосредственно за щитом.

## **Ст. 31. Помеха попаданию и помеха мячу при броске**

### 31.1 **Определение**

#### 31.1.1 Бросок с игры или штрафной бросок:

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

### 31.2 **Правило**

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

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

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

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

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

#### 31.2.4 **Помеха мячу** происходит, когда:

- После броска с игры либо последнего или единственного штрафного броска игрок касается корзины или щита в тот момент, когда мяч находится в контакте с кольцом.
- После штрафного броска, за которым следует(-ют) дополнительный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки), игрок касается мяча, корзины или щита в тот момент, когда все еще сохраняется возможность попадания мяча в корзину.
- Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча.
- Защитник касается мяча или корзины в тот момент, когда мяч находится внутри корзины, и это препятствует попаданию мяча в корзину.

- **Игрок** вызывает вибрацию **корзины** или **захватывает корзину** таким образом, что, по мнению судьи, это препятствует попаданию мяча в корзину либо **способствует попаданию мяча в корзину**.
- Игрок захватывает **корзину** для того, чтобы сыграть в мяч.

#### 31.2.5 В случае если:

- Судья дает свисток в тот момент, когда мяч находится в руках игрока, находящегося в процессе броска, или в полете при броске с игры,
  - Звучит сигнал игровых часов об окончании периода в тот момент, когда мяч находится в полете при броске с игры,
- никто из игроков не должен касаться мяча после касания им кольца в то время, пока мяч все еще сохраняет возможность попадания в корзину.

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

### 31.3 **Наказание**

31.3.1 Если нарушение совершается **нападающим**, никакие очки не засчитываются. Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если иное не оговорено в Правилах.

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

- Одно (1) очко, если мяч был выпущен со штрафного броска.
- Два (2) очка, если мяч был выпущен из зоны двухочковых бросков с игры.
- Три (3) очка, если мяч был выпущен из зоны трехочковых бросков с игры.

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

31.3.3 Если нарушение совершается **защитником** во время последнего или единственного штрафного броска, тогда одно (1) очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом наказывается этот защитник.

## ПРАВИЛО ШЕСТОЕ – ФОЛЫ

### Ст. 32. Фолы

#### 32.1 Определение

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

32.1.2 Любое количество фолов может быть назначено каждой из команд. Независимо от наказания, каждый фол должен быть зафиксирован, записан в протоколе провинившемуся лицу и наказываться соответственно.

### Ст. 33. Контакт: общие принципы

#### 33.1 Принцип цилиндра

Под цилиндром понимается пространство внутри воображаемого цилиндра, занимаемого игроком на полу. Он включает в себя 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 не далее положения ног, при этом они должны быть согнуты в локтях таким образом, чтобы предплечья и кисти были подняты вертикально вверх. Расстояние между ногами будет различным в зависимости от роста.

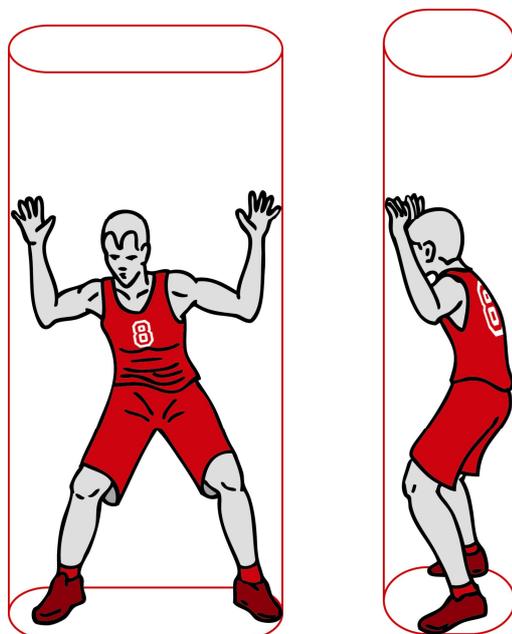


Рис. 5 Принцип цилиндра

#### 33.2 Принцип вертикальности

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

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

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

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

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

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

### 33.3 Правильное положение при опеке

Защитник занимает правильное исходное положение при опеке, когда:

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

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

### 33.4 Опека игрока, контролирующего мяч

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

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

Опекающий игрок (защитник) должен занять правильное исходное положение при опеке, не вызывая контакта с телом соперника прежде, чем занять свою позицию.

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

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

- Защитник должен занять правильное исходное положение при опеке, находясь лицом к игроку с мячом и стоя обеими ногами на полу.

- Защитник может оставаться неподвижным, выпрыгивать вертикально вверх, двигаться в сторону или назад для того, чтобы сохранить правильное исходное положение при опеке.
- При перемещении с целью сохранить правильное исходное положение при опеке одна или обе ноги могут быть на мгновение оторваны от пола, но движение должно быть сделано 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 контакта первым.
- Заняв правильное положение при опеке, защитник может повернуться **в пределах** своего цилиндра для того, чтобы смягчить удар или избежать травмы.

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

### 33.5 **Опека игрока, не контролирующего мяч**

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

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

Это расстояние прямо пропорционально скорости движения соперника, но оно никогда не должно быть менее одного (1) и более двух (2) нормальных шагов.

Если защитник игнорирует факторы времени и расстояния, занимая свое правильное исходное положение при опеке, и происходит контакт с телом соперника, он является ответственным за данный контакт.

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

### 33.6 **Игрок, находящийся в воздухе**

Игрок, который выпрыгнул вверх из точки на игровой площадке, имеет право приземлиться в этой же точке.

Он имеет право приземлиться в другой точке на игровой площадке при условии, что точка приземления и прямой путь между точками отрыва и приземления еще не заняты соперником(-ами) в момент выпрыгивания.

Если игрок выпрыгнул и приземлился, но по инерции столкнулся с соперником, который занял правильное положение при опеке вблизи точки приземления, тогда игрок, совершивший прыжок, является ответственным за контакт.

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

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

### 33.7 **Заслон: правильный и неправильный**

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

**Правильный** заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

- **Неподвижен** (внутри своего цилиндра) в тот момент, когда происходит контакт.
- Стоит обеими ногами на полу в тот момент, когда происходит контакт.

**Неправильный** заслон происходит, когда игрок, ставящий заслон сопернику:

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

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

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

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

Требуемое расстояние никогда не должно быть менее одного (1) и более двух (2) нормальных шагов.

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

### 33.8 **Столкновение**

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

### 33.9 **Блокировка**

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

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

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

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

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

### 33.10 **Области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения**

Области полукругов, в которых не фиксируются фолы столкновения, наносятся на игровую площадку с целью обозначения особой зоны для трактовки ситуаций столкновения/блокировки под корзиной.

При любой игровой ситуации прохода в область полукруга, в которой не фиксируются фолы столкновения, контакт, вызванный нападающим по отношению к защитнику, находящемуся внутри полукруга, не должен наказываться фолом нападающему, за исключением ситуаций, когда нападающий неправильно использует свои руки, ноги или тело в тот момент, когда:

- нападающий контролирует мяч, находясь в воздухе, и
- он выполняет бросок или отдает передачу и
- обе ноги защитника находятся на полу **полностью внутри** области полукруга, в которой не фиксируются фолы столкновения.

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

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

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

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

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

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

- Захват или заплетание руки или локтя защитника для получения незаслуженного преимущества.
- Отталкивание от защитника с целью помешать ему сыграть или попытаться сыграть в мяч или с целью создать больше пространства между собой и защитником.
- Использование выставленного предплечья или кисти во время ведения с целью помешать сопернику установить контроль над мячом.

Является фолом **нападающего без мяча**, когда он отталкивается от соперника с целью:

- Освободиться для получения мяча.
- Помешать защитнику сыграть или попытаться сыграть в мяч.
- Создать больше пространства между собой и защитником.

### 33.12 **Игра центровых**

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

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

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

### 33.13 **Неправильная опека со спины**

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

### 33.14 **Задержка**

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

### 33.15 **Толчок**

Толчок – это неправильный персональный контакт с любой частью тела, при котором игрок насильно сдвигает или пытается сдвинуть соперника, контролирующего или не контролирующего мяч.

## Ст. 34. **Персональный фол**

### 34.1 **Определение**

34.1.1 Персональный фол – это фол игроку вследствие контакта с соперником, независимо от того, является ли мяч живым или мертвым.

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



## 34.2 **Наказание**

Персональным фолом должен быть наказан провинившийся игрок.

### 34.2.1 Если фол совершается на игроке, который не находится в процессе броска:

- Игра должна быть возобновлена вбрасыванием из-за пределов игровой площадки не провинившейся командой с места, ближайшего к тому, где произошел фол.
- Если провинившаяся команда подлежит наказанию за командные фолы, тогда применяется Ст. 41 (Командные фолы: наказание).

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

- Если бросок с игры удачен, попадание засчитывается и предоставляется один (1) дополнительный штрафной бросок.
- Если бросок с игры из зоны двухочковых бросков неудачен, предоставляются два (2) штрафных броска.
- Если бросок с игры из зоны трехочковых бросков неудачен, предоставляются три (3) штрафных броска.
- Если на игроке совершается фол одновременно или непосредственно перед сигналом игровых часов об окончании периода или сигналом устройства двадцати четырех (24) секунд в тот момент, когда мяч все еще находится в руке(-ах) игрока и бросок с игры удачен, попадание не засчитывается и предоставляются два (2) или три (3) штрафных броска.

## **Ст. 35. Обоюдный фол**

### 35.1 **Определение**

#### 35.1.1 Обоюдным фолом является ситуация, в которой два (2) игрока соперничающих команд совершают персональные фолы друг против друга приблизительно в одно и то же время.

### 35.2 **Наказание**

Персональным фолом должен быть наказан каждый провинившийся игрок. Никакие штрафные броски не предоставляются, и игра возобновляется следующим образом:

Если практически одновременно с обоюдным фолом:

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

**Ст. 36. Неспортивный фол****36.1 Определение**

- 36.1.1 Неспортивный фол – это фол, совершенный вследствие контакта игроком, который, по мнению судьи, не пытался законным образом непосредственно сыграть в мяч в соответствии с духом и целью Правил.
- 36.1.2 Судьи должны трактовать неспортивные фолы одинаково в течение всей игры и оценивать только действие.
- 36.1.3 Для того чтобы расценить фол как неспортивный, судьям следует применять следующие принципы:
- Если игрок не предпринимает попытки сыграть в мяч и происходит контакт, это является неспортивным фолом.
  - Если при попытке сыграть в мяч игрок вызывает чрезмерный контакт (жесткий фол), это является неспортивным фолом.
  - Если защитник вызывает контакт с соперником со спины или сбоку при попытке остановить быстрый прорыв и нет никого из соперников на пути между нападающим и корзиной соперников, это является неспортивным фолом.
  - Если игрок совершает фол, предпринимая законную попытку сыграть в мяч (нормальная игра), этот фол не является неспортивным.

**36.2 Наказание**

- 36.2.1 Неспортивным фолом должен быть наказан провинившийся игрок.
- 36.2.2 Штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлен(-ы) игроку, на котором был совершен фол, за которым(-и) последует:
- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола.
  - Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.
- Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:
- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска, предоставляются два (2) штрафных броска.
  - Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен, то попадание засчитывается и дополнительно предоставляется один (1) штрафной бросок.
  - Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину, предоставляются два (2) или три (3) штрафных броска.
- 36.2.3 Игрок должен быть дисквалифицирован, когда он наказан двумя (2) неспортивными фолами.
- 36.2.4 Если игрок дисквалифицируется согласно Ст. 36.2.3, тогда только данный неспортивный фол должен подлежать наказанию и никакое дополнительное наказание за дисквалификацию не проводится.

## **Ст. 37. Дисквалифицирующий фол**

### **37.1 Определение**

37.1.1 Дисквалифицирующим фолом является любое вопиющее неспортивное действие игрока, запасного, удаленного игрока, тренера, помощника тренера или сопровождающего команду.

37.1.2 Тренер, который получил дисквалифицирующий фол, должен быть замещен помощником тренера, если тот внесен в протокол. Если нет помощника тренера, внесенного в протокол, тогда тренер должен быть замещен капитаном (КАП.).

### **37.2 Наказание**

37.2.1 Дисквалифицирующим фолом должен быть наказан провинившийся.

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

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

- Любому игроку соперничающей команды, указанному тренером, в случае фола, не вызванного контактом с соперником.
- Игроку, на котором был совершен фол, в случае фола, вызванного контактом с соперником.

За которым(-и) последует:

- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола.
- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.

37.2.4 Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска, предоставляются два (2) штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен, то попадание засчитывается и дополнительно предоставляется один (1) штрафной бросок.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину, предоставляются два (2) или три (3) штрафных броска.

## **Ст. 38. Технический фол**

### **38.1 Правила поведения**

38.1.1 Проведение игры на должном уровне требует полного и лояльного сотрудничества членов обеих команд (игроков, запасных, тренеров, помощников тренеров, удаленных игроков и сопровождающих команды) с судьями, судьями-секретарями и комиссаром (если присутствует).

38.1.2 Каждая команда имеет право прилагать все усилия для достижения победы, но это должно быть сделано в духе спортивного соперничества и честной игры.

- 38.1.3 Любое преднамеренное или неоднократное игнорирование этого сотрудничества или духа данного правила должно рассматриваться как технический фол.
- 38.1.4 Судьи могут предотвращать технические фолы, делая предупреждения или даже пропуская небольшие технические нарушения административного характера, которые очевидно неумышленны и не оказывают непосредственного влияния на игру, если только подобное нарушение не повторяется после предупреждения.
- 38.1.5 Если техническое нарушение обнаруживается после того, как мяч стал живым, игра должна быть остановлена и назначен технический фол. Наказание должно быть проведено таким же образом, как если бы технический фол произошел в тот момент, когда он был зафиксирован. Все, что произошло в промежутке времени между техническим нарушением и остановкой игры, остается в силе.

## 38.2 **Насилие**

- 38.2.1 Акты насилия могут происходить во время игры в противовес духу спортивного соперничества и честной игры. Они должны быть немедленно прекращены судьями, а в случае необходимости – служащими сил общественного порядка.
- 38.2.2 Каждый раз, когда акты насилия между игроками, запасными, удаленными игроками, тренерами, помощниками тренеров или сопровождающими команды происходят на игровой площадке или в непосредственной близости от нее, судьи должны предпринять необходимые меры для того, чтобы прекратить их.
- 38.2.3 Любые вышеназванные лица, виновные в очевидных актах агрессии против соперников или судей, должны быть дисквалифицированы. Судьи должны сообщить об инциденте в организацию, проводящую соревнование.
- 38.2.4 Служащие сил общественного порядка могут выходить на игровую площадку только по просьбе судей. Однако если зрители выходят на игровую площадку с очевидным намерением совершить акты насилия, служащие сил общественного порядка должны немедленно вмешаться для того, чтобы защитить команды и судей.
- 38.2.5 Все другие области, включая входы, выходы, коридоры, раздевалки и т.д., находятся в ведении организации, проводящей соревнование, и служащих сил общественного порядка.
- 38.2.6 Физические действия игроков, запасных, удаленных игроков, тренеров, помощников тренеров и сопровождающих команды, которые могут привести к порче игрового оборудования, не должны допускаться судьями.

Как только судьи замечают подобные действия, тренеру провинившейся команды должно быть сделано предупреждение.

Если действие(-я) повторяется(-ются), технический фол должен быть немедленно зафиксирован провинившемуся(-имся) лицу(-ам).

### 38.3 Определение

38.3.1 Технический фол игрока – это фол, не вызванный контактом с соперником, включая, но не ограничиваясь таким поведением игрока, когда он:

- Пренебрегает предупреждениями судей.
- Неуважительно касается судей, комиссара, судей-секретарей или лиц на скамейке команды.
- Неуважительно обращается к судьям, комиссару, судьям-секретарям или соперникам.
- Использует выражения или жесты, оскорбляющие или провоцирующие зрителей.
- Дразнит соперника или мешает его обзору, размахивая руками перед его глазами.
- Чрезмерно размахивает локтями.
- Задерживает игру, умышленно касаясь мяча после того, как тот проходит через корзину, либо мешая быстро выполнить вбрасывание.
- Падает на пол, имитируя фол.
- Виснет на кольце таким образом, что кольцо удерживает вес игрока, за исключением ситуации, когда игрок на мгновение захватывает кольцо после выполнения броска сверху или, по мнению судьи, пытается избежать травмы или предотвратить травму другого игрока.
- Защитник совершает помеху попаданию или помеху мячу во время последнего или единственного штрафного броска. В этом случае одно (1) очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом должен быть наказан защитник.

38.3.2 Технический фол тренера, помощника тренера, запасного, удаленного игрока или сопровождающего команду – это фол за неуважительное обращение или касание судей, комиссара, судей-секретарей или соперников либо за нарушения процедурного или административного характера.

38.3.3 Тренер также должен быть дисквалифицирован, когда:

- Он наказан двумя (2) техническими фолами ('C') в результате своего личного неспортивного поведения.
- Он наказан тремя (3) техническими фолами (либо все из них 'B', либо один из них 'C'), записанными в результате неспортивного поведения лиц, находящихся на скамейке команды (помощника тренера, запасного, удаленного игрока или сопровождающего команду).

38.3.4 Если тренер дисквалифицируется согласно Ст. 38.3.3, тогда только данный технический фол должен подлежать наказанию и никакое дополнительное наказание за дисквалификацию не проводится.

### 38.4 Наказание

38.4.1 Если технический фол совершается:

- Игроком, тогда этот технический фол должен быть записан ему как фол игрока и считаться одним из командных фолов.
- Тренером ('C'), помощником тренера ('B'), запасным ('B'), удаленным игроком ('B') или сопровождающим команду ('B'), тогда

этот технический фол должен быть записан тренеру и не должен считаться одним из командных фолов.

- 38.4.2 Два (2) штрафных броска должны быть предоставлены команде соперников, за которыми последует:
- Вбрасывание из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола.
  - Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первого периода.

## **Ст. 39. Драка**

### **39.1 Определение**

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

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

### **39.2 Правило**

- 39.2.1 Запасные, удаленные игроки или сопровождающие команды, которые покидают зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, должны быть дисквалифицированы.
- 39.2.2 Только тренеру и/или помощнику тренера разрешается покинуть зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, для оказания судьям помощи в поддержании или наведении порядка. В данной ситуации они не должны быть дисквалифицированы.
- 39.2.3 Если тренер и/или помощник тренера покидают зону скамейки команды и не помогают или не предпринимают попытки оказать судьям помощь в поддержании или наведении порядка, они должны быть дисквалифицированы.

### **39.3 Наказание**

- 39.3.1 Независимо от количества тренеров, помощников тренеров, запасных, удаленных игроков или сопровождающих команды, дисквалифицированных за покидание зоны скамейки команды, единственный технический фол ('В') должен быть записан тренеру.
- 39.3.2 В случае если в соответствии с данной статьей дисквалифицированы члены обеих команд и нет никаких наказаний за другие фолы, которые осталось провести, игра должна быть возобновлена следующим образом:

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

- Правильно заброшен мяч с игры, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для



вбрасывания из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией.

- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского стола.
- Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

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

39.3.4 Все наказания за возможные фолы игрокам на игровой площадке, участвовавшим в драке или любой ситуации, которая приводит к драке, должны быть проведены в соответствии со Ст. 42 (Особые ситуации).

---

## ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ – ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

---

### Ст. 40. Пять фолов игрока

- 40.1 Игрок, который совершил пять (5) фолов (персональных и/или технических), должен быть проинформирован об этом **судьей** и немедленно покинуть игру. Он должен быть заменен в течение тридцати (30) секунд.
- 40.2 Фол, совершенный игроком, ранее получившим пятый фол, рассматривается как фол удаленного игрока и записывается в протоколе тренеру ('B').

### Ст. 41. Командные фолы: наказание

#### 41.1 Определение

- 41.1.1 Команда подлежит наказанию за командные фолы, когда она совершает четыре (4) командных фолы в периоде.
- 41.1.2 Все командные фолы, совершенные в перерыве в игре, должны считаться совершенными в следующем периоде или дополнительном периоде.
- 41.1.3 Все командные фолы, совершенные в дополнительном периоде, должны считаться совершенными в четвертом периоде.

#### 41.2 Правило

- 41.2.1 Когда команда подлежит наказанию за командные фолы, все последующие персональные фолы, совершенные на игроке, не находившемся в процессе броска, должны наказываться предоставлением двух (2) штрафных бросков вместо вбрасывания.
- 41.2.2 Если персональный фол совершается игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, такой фол должен наказываться предоставлением вбрасывания команде соперников.

### Ст. 42. Особые ситуации

#### 42.1 Определение

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

#### 42.2 Процедура

- 42.2.1 Все фолы должны быть назначены и все наказания определены.
- 42.2.2 Необходимо определить очередность, в которой произошли фолы.
- 42.2.3 Все одинаковые наказания против команд и все наказания за обоюдные фолы должны быть отменены в том порядке, в котором они были зафиксированы. После этого они не принимаются во внимание.

- 42.2.4 Право на владение мячом как часть последнего наказания отменяет все предыдущие права на владение мячом.
- 42.2.5 Как только мяч стал живым для выполнения первого или единственного штрафного броска или вбрасывания, это наказание больше не может быть использовано для компенсации любых других наказаний.
- 42.2.6 Все оставшиеся наказания должны быть проведены в той последовательности, в которой они были зафиксированы.
- 42.2.7 В случае если после компенсации одинаковых наказаний против команд нет других наказаний, которые осталось выполнить, игра должна быть возобновлена следующим образом:
- Если практически одновременно с первым несоблюдением Правил:
- Правильно заброшен мяч с игры, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для вбрасывания из-за пределов площадки с любого места за лицевой линией.
  - Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где произошло первое несоблюдение Правил.
  - Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

## **Ст. 43. Штрафные броски**

### **43.1 Определение**

- 43.1.1 Штрафной бросок – это предоставляемая игроку возможность набрать одно (1) очко броском в корзину без помех с позиции за линией штрафного броска и внутри полукруга.
- 43.1.2 Серия штрафных бросков – это все штрафные броски и/или последующее право на владение мячом в результате наказания за один фол.

### **43.2 Правило**

- 43.2.1 Когда фиксируется персональный фол, наказанием за который является предоставление штрафного(-ых) броска(-ов):
- Игрок, против которого был совершен фол, должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).
  - Если поступила просьба о его замене, он должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки) прежде, чем покинуть игру.
  - Если он должен покинуть игру из-за травмы, совершения пятого фола или дисквалификации, тогда заменивший его игрок должен выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки). Если у команды больше не осталось запасных, штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть выполнен(-ы) любым игроком этой команды, **указанным тренером**.
- 43.2.2 Когда фиксируется технический фол, любой член команды соперников, указанный тренером, должен выполнить штрафные броски.

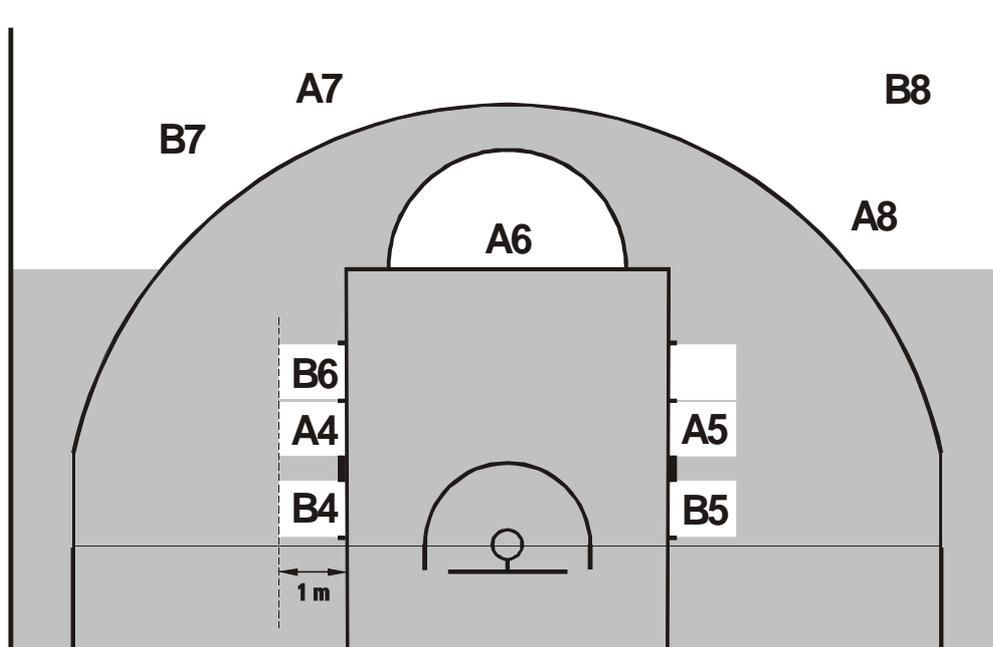
43.2.3 Игрок, выполняющий штрафной бросок, должен:

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

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

**Во время штрафных бросков** эти игроки не должны:

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



**Рис. 6** Расположение игроков во время штрафных бросков

43.2.5 Игроки, не занимающие мест для борьбы за подбор при штрафном броске, должны оставаться за воображаемым продолжением линии штрафного броска и за линией трехочковых бросков с игры до тех пор, пока **штрафной бросок не закончится**.

43.2.6 Во время выполнения штрафного(-ых) броска(-ов), за которым(-и) должна(-ы) следовать другая(-ие) серия(-и) штрафных бросков или вбрасывание, все игроки должны находиться за воображаемым

продолжением линии штрафного броска и за линией трехочковых бросков с игры.

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

#### 43.3 **Наказание**

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

Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если только не должен(-ны) проводиться дальнейший(-ие) штрафной(-ые) бросок(-ки) либо наказание в виде владения мячом.

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

- Очко(-и) засчитывается(-ются).
- Нарушение(-я) не принимается(-ются) во внимание.

В случае последнего или единственного штрафного броска мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с любого места за лицевой линией.

43.3.3 Если **штрафной бросок неудачен** и нарушение совершается:

- **Партнером** игрока, выполняющего штрафной бросок, при последнем или единственном штрафном броске, то мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если только эта команда не имеет права на дальнейшее владение мячом.
- **Соперником** игрока, выполняющего штрафной бросок, то дополнительный штрафной бросок должен быть предоставлен игроку, выполнявшему этот бросок.
- **Обеими командами** при последнем или единственном штрафном броске, то происходит ситуация спорного броска.

### Ст. 44. **Исправляемые ошибки**

#### 44.1 **Определение**

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

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

#### 44.2 **Общая процедура**

44.2.1 Для того чтобы вышеперечисленные ошибки могли быть исправлены, они должны быть обнаружены судьями, комиссаром (если присутствует) или судьями-секретарями прежде, чем мяч станет живым после того, как он в первый раз стал мертвым после включения игровых часов вслед за ошибкой.

- 44.2.2 Судья может остановить игру немедленно при обнаружении исправляемой ошибки при условии, что ни одна из команд не будет поставлена в невыгодное положение.
- 44.2.3 Любые совершенные фолы, набранные очки, сыгранное время и дополнительные действия, которые произошли после ошибки, но до ее обнаружения, не должны быть отменены.
- 44.2.4 После исправления ошибки игра должна быть возобновлена в том месте, где она была остановлена для исправления ошибки, если иное не оговорено в Правилах. Мяч должен быть предоставлен команде, имевшей право на владение мячом в тот момент, когда игра была прервана для исправления ошибки.
- 44.2.5 Как только ошибка, которая все еще является исправляемой, обнаружена:
- Если игрок, участвующий в исправлении ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены (не совершил пятого фола и не был дисквалифицирован), он должен снова выйти на игровую площадку (если только он не травмирован) для участия в исправлении ошибки (в этот момент он становится игроком).  
После исправления ошибки он может остаться в игре, если только снова своевременно не поступила просьба о его замене, в случае которой игрок может покинуть игровую площадку.
  - Если игрок был заменен из-за травмы, в результате того, что совершил свой пятый фол или был дисквалифицирован, тогда заменивший его игрок должен участвовать в исправлении ошибки.
- 44.2.6 Исправляемые ошибки не могут быть исправлены после того, как старший судья подписал протокол.
- 44.2.7 Любые ошибки, допущенные секретарем в записях или секундометристом при отсчете времени, которые связаны со счетом, количеством фолов, количеством тайм-аутов либо истекшим или оставшимся временем, могут быть исправлены судьями в любое время до того, как старший судья подпишет протокол.
- 44.3 **Особая процедура**
- 44.3.1 Предоставление неположенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов). Штрафной(-ые) бросок(-ки), выполненный(-ые) в результате ошибки, должен(-ны) быть отменен(-ы), и игра должна быть возобновлена следующим образом:
- Если игровые часы не были включены, то мяч должен быть предоставлен для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска команде, чьи штрафные броски были отменены.
  - Если игровые часы были включены и:
    - Команда, контролирующая мяч или имеющая право на владение мячом на момент обнаружения ошибки та же, что и контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка, или
    - Ни одна из команд не контролирует мяч в тот момент, когда ошибка обнаруживается,



то мяч должен быть предоставлен команде, имеющей право на владение мячом на момент совершения ошибки.

- Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, мяч контролирует или имеет право на владение мячом команда соперников той команды, которая контролировала мяч на момент ошибки, происходит ситуация спорного броска.
- Если игровые часы были включены и в тот момент, когда ошибка обнаруживается, предоставляется(-ются) штрафной(-ые) бросок(-ки) в качестве наказания за фол, тогда штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть проведен(-ы) и мяч предоставлен для вбрасывания из-за пределов игровой площадки команде, которая контролировала мяч в тот момент, когда произошла ошибка.

#### 44.3.2 Непредоставление положенного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).

- Если не произошло смены во владении мячом с момента совершения ошибки, то игра должна быть возобновлена после исправления ошибки, как и после любого обычного штрафного броска.
- Если та же команда забрасывает мяч после ошибочно предоставленного права на владение мячом в виде вбрасывания, ошибка должна быть проигнорирована.

#### 44.3.3 Выполнение штрафного(-ых) броска(-ов) не тем игроком.

Выполненный(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки), а также право на владение мячом (если оно является частью наказания) должны быть отменены, и мяч предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска, если только не должны быть проведены наказания за дальнейшие несоблюдения Правил.

---

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

---

**Ст. 45. Судьи, судьи-секретари и комиссар**

- 45.1 **Судьями** являются: старший судья и один (1) или два (2) судьи. Им помогают судьи-секретари и комиссар **(если присутствует)**.
- 45.2 **Судьями-секретарями** являются секретарь, помощник секретаря, секундометрист и оператор двадцати четырех (24) секунд.
- 45.3 **Комиссар** должен сидеть между секретарем и секундометристом. Его основными обязанностями во время игры являются наблюдение за работой судей-секретарей и оказание помощи старшему судье и судье(-ям) в нормальном проведении игры.
- 45.4 Судьи данной игры не должны никоим образом быть связаны ни с одной из команд, находящихся на игровой площадке.
- 45.5 **Судьи, судьи-секретари и комиссар должны проводить игру в соответствии с настоящими Правилами и не имеют права изменять их.**
- 45.6 Форма судей должна состоять из судейской рубашки, длинных брюк черного цвета, черных носков и черной баскетбольной обуви.
- 45.7 Судьи и судьи-секретари должны быть в единой униформе.

**Ст. 46. Старший судья: обязанности и права**

Старший судья должен:

- 46.1 Проверить и одобрить все оборудование, используемое во время игры.
- 46.2 Определить официальные игровые часы, устройство двадцати четырех (24) секунд, секундомер и познакомиться с судьями-секретарями.
- 46.3 Выбрать игровой мяч из не менее чем двух (2) мячей, бывших в употреблении, предоставляемых командой-хозяином. Если ни один из этих мячей не подходит в качестве игрового, он может выбрать любой другой мяч наилучшего качества, имеющийся в распоряжении.
- 46.4 Не разрешать никому из игроков носить предметы, которые могут нанести травму другим игрокам.
- 46.5 Проводить розыгрыш спорного броска в начале первого периода и вбрасывание в начале всех других периодов.
- 46.6 Имеет право остановить игру, когда этого требуют обстоятельства.
- 46.7 Имеет право определить, какой команде засчитывается поражение «лишением права».
- 46.8 Тщательно проверить протокол по окончании игрового времени или в любое другое время, когда он сочтет необходимым.
- 46.9 Утвердить и подписать протокол по окончании игрового времени, что означает **окончание** игровой юрисдикции судей и их **связи** с игрой. **Права** судей **вступают в силу**, когда они появляются на игровой площадке за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного



в расписании, и **заканчивают действовать**, когда **звучит сигнал игровых часов об окончании игрового времени, утвержденный судьями.**

- 46.10 Сделать запись на обратной стороне протокола прежде, чем подписать его:
- В случае присуждения поражения «лишением права» или дисквалифицирующего фола,
  - В случае любого неспортивного поведения игроков, тренеров, помощников тренеров или сопровождающих команды, которое происходит ранее чем за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании, или между окончанием игрового времени и утверждением и подписанием протокола.
- В подобной ситуации старший судья (комиссар, если присутствует) должен направить подробный рапорт в организацию, проводящую соревнование.
- 46.11 Принять окончательное решение каждый раз, когда это необходимо или когда судьи расходятся во мнении. Для того чтобы принять окончательное решение, он может посоветоваться с судьей(-ями), комиссаром (если присутствует) и/или судьями-секретарями.
- 46.12 Уполномочен утверждать и использовать техническое оборудование (если имеется в распоряжении) для определения (до подписания им протокола) того, был ли последний бросок с игры по окончании каждого периода или любого дополнительного периода выполнен в игровое время **и/или два (2) или три (3) очка необходимо засчитать в результате этого броска с игры.**
- 46.13 **Имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в данных Правилах.**

#### **Ст. 47. Судьи: обязанности и права**

- 47.1 Судьи имеют право принимать решения при несоблюдениях Правил, совершенных как в пределах, так и за ограничивающей линией, включая секретарский стол, скамейки команд и пространство непосредственно за линиями.
- 47.2 Судьи дают свистки, когда происходит несоблюдение Правил, заканчивается период или когда они считают необходимым остановить игру. Судьи не должны давать свистков после заброшенного мяча с игры, удачного штрафного броска или когда мяч становится живым.
- 47.3 Принимая решение о персональном контакте или нарушении, судьи в каждом случае должны руководствоваться следующими фундаментальными принципами:
- Дух и цель Правил и необходимость поддерживать целостность игры.
  - Последовательность в применении принципа «преимущество/нет преимущества». Судьям не следует прерывать течения игры без необходимости и не наказывать случайный персональный контакт, который не дает игроку преимущества и не ставит соперника в невыгодное положение.
  - Последовательность в применении здравого смысла в каждой игре, принимая во внимание способности игроков, а также их отношение и поведение во время игры.

- Последовательность в поддержании баланса между контролем за игрой и течением игры, обладая «чувством» того, что участники пытаются сделать, и определяя только то, что будет правильным для игры.
- 47.4 Если подан протест одной из команд, старший судья (комиссар, если присутствует) должен в течение одного (1) часа после окончания игрового времени направить рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.
- 47.5 Если судья травмирован или по любой другой причине не может продолжать исполнять свои обязанности в течение пяти (5) минут после происшедшего, игра должна быть возобновлена. Оставшийся(-еся) судья(-и) будет(-ут) осуществлять судейство один(-ни) до конца игры, если нет возможности замены травмированного судьи квалифицированным запасным судьей. Решение о возможной замене принимает оставшийся на игровой площадке судья после консультации с комиссаром (если присутствует).
- 47.6 Для всех международных игр, если необходимо пояснить решение голосом, все словесные разъяснения должны быть сделаны на английском языке.
- 47.7 **Каждый судья имеет право принимать решения в рамках своих обязанностей, но не вправе отменять или подвергать сомнению решения, принятые другим(-и) судьей(-ями).**
- 47.8 **Решения, принятые судьями, являются окончательными и не могут быть оспорены или проигнорированы.**

#### **Ст. 48. Секретарь и помощник секретаря: обязанности**

- 48.1 В распоряжение **секретаря** должен быть предоставлен протокол, и он должен:
- Записывать фамилии и номера игроков, которые должны начать игру, и всех запасных, которые могут вступить в игру. Когда происходит несоблюдение Правил, связанное с пятью (5) игроками, которые должны начать игру, заменами или номерами игроков, он должен как можно быстрее сообщить об этом ближайшему судье.
  - Вести в хронологическом порядке изменение суммарного счета набранных очков, записывая заброшенные мячи с игры и со штрафных бросков.
  - Записывать фолы, зафиксированные каждому игроку. Секретарь должен немедленно сообщить судье, когда кто-либо из игроков наказан пятым фолом. Он должен записывать фолы, зафиксированные каждому тренеру, и немедленно сообщить судье, когда тренер должен быть дисквалифицирован. Точно так же, он должен немедленно сообщить судье, когда игрок совершил два (2) неспортивных фолы и должен быть дисквалифицирован.
  - Регистрировать тайм-ауты. Он должен сообщить судьям при первой возможности для предоставления тайм-аута о том, что команда затребовала тайм-аут, а также уведомить тренера через судью в том случае, когда у тренера больше не осталось ни одного тайм-аута в половине или дополнительном периоде.



- Определять следующее поочередное владение, управляя стрелкой поочередного владения. Секретарь должен изменить направление стрелки поочередного владения сразу же после окончания первой половины, поскольку команды должны поменяться корзинами во второй половине.

48.2 **Секретарь** также должен:

- Показывать количество фолов, совершенных каждым игроком, поднимая указатель с цифрой, соответствующей числу фолов этого игрока, таким образом, чтобы оба тренера отчетливо это видели.
- Поместить указатель командных фолов на край секретарского стола, ближайший к скамейке команды, подлежащей наказанию за командные фолы, в тот момент, когда мяч становится живым после четвертого фолоа данной команды в периоде.
- Производить замены.
- Подавать свой сигнал **только** в то время, когда мяч мертвый и прежде, чем мяч снова станет живым. Звук сигнала секретаря **не останавливает** игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым.

48.3 **Помощник секретаря** управляет табло счета и помогает секретарю. В случае любого расхождения между показаниями на табло счета и записями в протоколе и при невозможности установить причину данного расхождения, за истину принимаются записи в протоколе, в соответствии с которыми должны быть исправлены показания на табло счета.

48.4 Если ошибка в протоколе обнаруживается:

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

**Ст. 49. Секундометрист: обязанности**

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

- Вести отсчет игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре.
- Убедиться, что сигнал игровых часов звучит очень громко и автоматически.
- Использовать все возможные средства для того, чтобы немедленно проинформировать судей в том случае, если его сигнал не прозвучал или не был услышан.

- Уведомить команды и судей по крайней мере за три (3) минуты до начала третьего периода.
- 49.2 Секундометрист должен вести отсчет **игрового времени** следующим образом:
- Включать игровые часы, когда:
    - Во время розыгрыша спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих игроков.
    - После неудачного последнего или единственного штрафного броска мяч остается живым и касается игрока на игровой площадке или его касается игрок на игровой площадке.
    - Во время вбрасывания мяч касается игрока на игровой площадке или его касается игрок на игровой площадке.
  - Останавливать игровые часы, когда:
    - Истекает игровое время периода (если игровые часы не останавливаются автоматически).
    - Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.
    - Зброшен мяч с игры в корзину команды, которая затребовала тайм-аут.
    - Зброшен мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода и в последние две (2) минуты каждого дополнительного периода.
    - Звучит сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч.
- 49.3 Секундометрист должен вести отсчет **тайм-аута** следующим образом:
- Включать устройство отсчета времени сразу же после того, как судья дает свисток и демонстрирует жест о предоставлении тайм-аута.
  - Подавать свой сигнал по истечении пятидесяти (50) секунд тайм-аута.
  - Подавать свой сигнал, когда тайм-аут закончен.
- 49.4 Секундометрист должен вести отсчет **перерыва в игре** следующим образом:
- Включать устройство отсчета времени сразу же после того, как заканчивается предыдущий период.
  - Подавать свой сигнал за три (3) минуты и за полторы (1:30) минуты до начала первого и третьего периодов.
  - Подавать свой сигнал за тридцать (30) секунд до начала второго, четвертого и каждого дополнительного периодов.
  - Подать свой сигнал и одновременно остановить устройство отсчета времени сразу же, как только закончится перерыв в игре.

#### **Ст. 50. Оператор двадцати четырех (24) секунд: обязанности**

В распоряжение оператора двадцати четырех (24) секунд должно быть предоставлено устройство двадцати четырех (24) секунд, которым он должен управлять следующим образом:



- 50.1 **Включать или продолжать** отсчет, когда:
- Команда устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке.
  - При вбрасывании мяч касается любого из игроков на игровой площадке или мяча правильно касается любой из игроков на игровой площадке.
- Простое касание мяча соперником не дает права на начало нового 24-секундного периода в том случае, если та же команда продолжает контролировать мяч.
- 50.2 Каждый раз, когда судья дает свисток в результате:
- Фола или нарушения (но не выхода мяча за пределы игровой площадки от команды, не контролировавшей мяч),
  - Остановки игры по причине, не связанной с командой, контролировавшей мяч,
  - Остановки игры по причине, не связанной ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение,
- показания на устройстве двадцати четырех (24) секунд должны быть:
1. **Остановлены и сброшены к двадцати четырем (24) секундам** (на дисплее не должно быть никаких показаний), когда:
    - Мяч правильно входит в корзину.
    - Мяч касается кольца корзины соперников (за исключением ситуации, когда мяч застревает между кольцом и щитом).
    - Команде предоставляется вбрасывание в тыловой зоне или штрафной(-ые) бросок(-ки).
    - Команда, контролирующая мяч, совершает несоблюдение Правил.
  2. **Остановлены, но не сброшены к двадцати четырем (24) секундам**, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне и на устройстве двадцати четырех (24) секунд остается четырнадцать (14) секунд или более.
  3. **Остановлены и сброшены к четырнадцати (14) секундам**, когда той же команде, которая контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в передовой зоне и на устройстве двадцати четырех (24) секунд остается тринадцать (13) секунд или менее.
- 50.3 **Останавливать, но не сбрасывать** показания, когда той же команде, которая перед этим контролировала мяч, предоставляется вбрасывание в результате:
- Выхода мяча за пределы игровой площадки.
  - Травмы игрока этой же команды.
  - Ситуации спорного броска.
  - Обоюдного фола.
  - Компенсации одинаковых наказаний против команд.
- 50.4 **Выключать** устройство после того, как мяч становится мертвым и игровые часы остановлены в тот момент, когда до окончания любого периода на игровых часах остается менее двадцати четырех (24) секунд или менее четырнадцати (14) секунд.



Сигнал устройства двадцати четырех (24) секунд не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым, за исключением ситуации, когда одна из команд контролирует мяч.

## А – ЖЕСТЫ СУДЕЙ

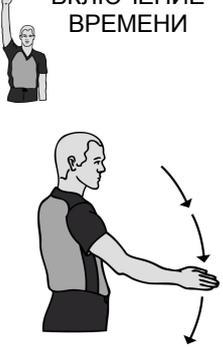
А.1 Жесты, приведенные в данных Правилах, являются единственными официальными жестами. Они должны использоваться всеми судьями во всех играх.

А.2 Важно, чтобы судьи-секретари также были знакомы с этими жестами.

### I. ЗАСЧИТЫВАНИЕ ПОПАДАНИЯ

<p>1 ОДНО ОЧКО</p>  <p>1 палец, опустить кисть</p>	<p>2 ДВА ОЧКА</p>  <p>2 пальца, опустить кисть</p>	<p>3 ПОПЫТКА ТРЕХОЧКОВОГО БРОСКА</p>  <p>3 пальца</p>	<p>4 УДАЧНЫЙ ТРЕХОЧКОВЫЙ БРОСОК</p>  <p>3 пальца на каждой руке</p>	<p>5 ОТМЕНА ПОПАДАНИЯ ИЛИ ИГРОВОГО ДЕЙСТВИЯ</p>  <p>Однократное сведение и разведение рук</p>
---	---	--	---	--

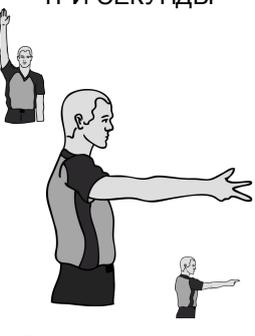
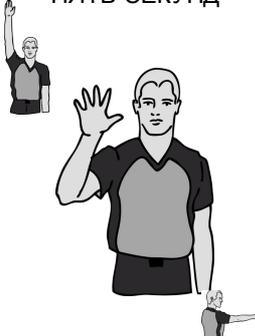
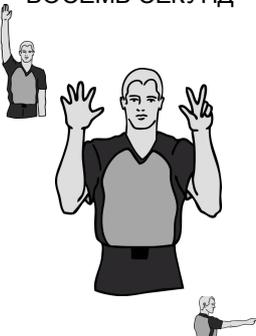
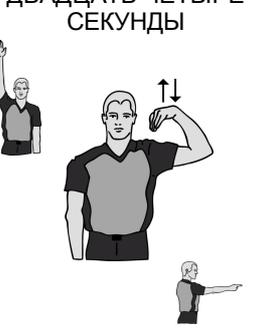
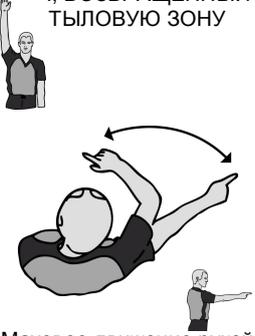
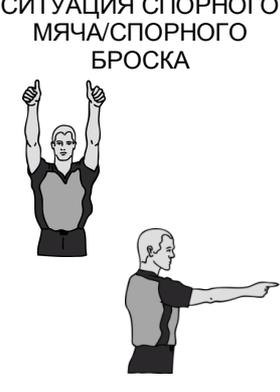
### II. СВЯЗАННЫЕ С ИГРОВЫМ ВРЕМЕНЕМ

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

### III. АДМИНИСТРАТИВНЫЕ

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

**IV. ВИД НАРУШЕНИЙ**

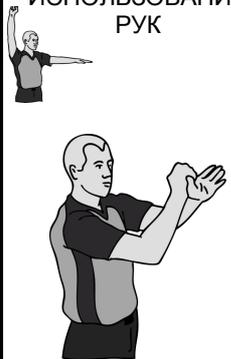
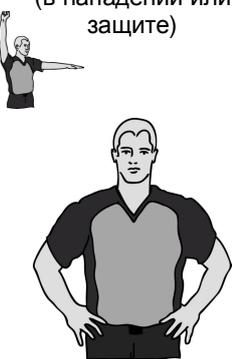
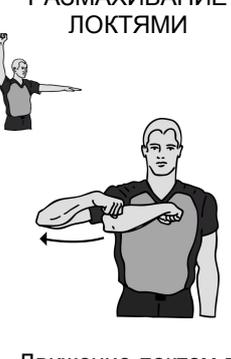
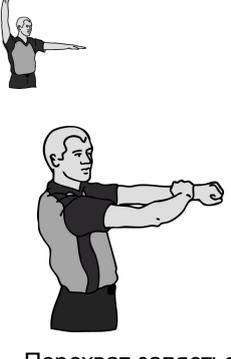
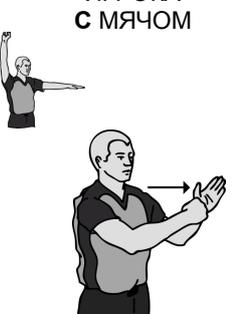
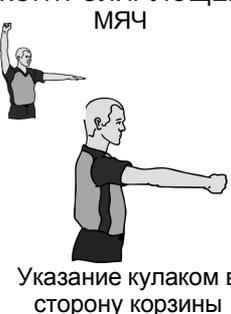
<p>15 ПРОБЕЖКА</p>  <p>Вращение кулаками</p>	<p>16 НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ: ДВОЙНОЕ ВЕДЕНИЕ</p>  <p>Движение вверх-вниз</p>	<p>17 НЕПРАВИЛЬНОЕ ВЕДЕНИЕ: ПРОНОС МЯЧА</p>  <p>Полувращение вперед</p>	<p>18 ТРИ СЕКУНДЫ</p>  <p>Вытянутая вперед рука с 3 пальцами</p>
<p>19 ПЯТЬ СЕКУНД</p>  <p>Показ 5 пальцев</p>	<p>20 ВОСЕМЬ СЕКУНД</p>  <p>Показ 8 пальцев</p>	<p>21 ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ СЕКУНДЫ</p>  <p>Касание плеча пальцами</p>	<p>22 МЯЧ, ВОЗВРАЩЕННЫЙ ТЫЛОВУЮ ЗОНУ</p>  <p>Маховое движение рукой с указательным пальцем</p>
<p>23 УМЫШЛЕННАЯ ИГРА НОГОЙ</p>  <p>Указание пальцем на ногу</p>	<p>24 МЯЧ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПЛОЩАДКИ И/ИЛИ НАПРАВЛЕНИЕ ВБРАСЫВАНИЯ</p>  <p>Указание пальцем параллельно боковым линиям</p>	<p>25 СИТУАЦИЯ СПОРНОГО МЯЧА/СПОРНОГО БРОСКА</p>  <p>Поднятые вверх большие пальцы рук с последующим указанием в направлении стрелки поочередного владения</p>	

## V. ПОКАЗ ЖЕСТОВ О ФОЛЕ СЕКРЕТАРСКОМУ СТОЛУ (3 ШАГА)

### ШАГ 1 – НОМЕР ИГРОКА

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

**ШАГ 2 – ТИП ФОЛА**

<p>38 НЕПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РУК</p>  <p>Удар по запястью</p>	<p>39 БЛОКИРОВКА (в нападении или защите)</p>  <p>Обе руки на бедрах</p>	<p>40 ЧРЕЗМЕРНОЕ РАЗМАХИВАНИЕ ЛОКТЯМИ</p>  <p>Движение локтем в сторону</p>	<p>41 ЗАДЕРЖКА</p>  <p>Перехват запястья</p>
<p>42 ТОЛЧОК ИЛИ СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА БЕЗ МЯЧА</p>  <p>Имитация толчка</p>	<p>43 СТОЛКНОВЕНИЕ ИГРОКА С МЯЧОМ</p>  <p>Удар кулаком в открытую ладонь</p>	<p>44 КОМАНДЫ, КОНТРОЛИРУЮЩЕЙ МЯЧ</p>  <p>Указание кулаком в сторону корзины провинившейся команды</p>	<p>45 ОБОЮДНЫЙ</p>  <p>Движение скрещенными кулаками над головой</p>
<p>46 ТЕХНИЧЕСКИЙ</p>  <p>Две открытые ладони образуют букву 'Т'</p>	<p>47 НЕСПОРТИВНЫЙ</p>  <p>Перехват запястья над головой</p>	<p>48 ДИСКВАЛИФИЦИРУЮ- ЩИЙ</p>  <p>Поднятые вверх кулаки</p>	

### ШАГ 3 – КОЛИЧЕСТВО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ ШТРАФНЫХ БРОСКОВ



### ИЛИ - НАПРАВЛЕНИЕ ИГРЫ



## VI. ПРОВЕДЕНИЕ ШТРАФНЫХ БРОСКОВ (2 ШАГА)

### ШАГ 1 – ВНУТРИ ОГРАНИЧЕННОЙ ЗОНЫ



### ШАГ 2 – ВНЕ ОГРАНИЧЕННОЙ ЗОНЫ



**Рис. 7 Жесты судей**

**В – ПРОТОКОЛ**



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A \_\_\_\_\_

Team B \_\_\_\_\_

Competition \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_ Time \_\_\_\_\_ Referee \_\_\_\_\_  
Game No. \_\_\_\_\_ Place \_\_\_\_\_ Umpire 1 \_\_\_\_\_ Umpire 2 \_\_\_\_\_

**Team A**  
Time-outs \_\_\_\_\_ Team fouls \_\_\_\_\_  
Period j 

1	2	3	4
---	---	---	---

 k 

1	2	3	4
---	---	---	---

  
Period l 

1	2	3	4
---	---	---	---

 m 

1	2	3	4
---	---	---	---

  
Extra periods \_\_\_\_\_

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Coach \_\_\_\_\_  
Assistant Coach \_\_\_\_\_

**Team B**  
Time-outs \_\_\_\_\_ Team fouls \_\_\_\_\_  
Period j 

1	2	3	4
---	---	---	---

 k 

1	2	3	4
---	---	---	---

  
Period l 

1	2	3	4
---	---	---	---

 m 

1	2	3	4
---	---	---	---

  
Extra periods \_\_\_\_\_

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Coach \_\_\_\_\_  
Assistant Coach \_\_\_\_\_

Scorer \_\_\_\_\_  
Assistant scorer \_\_\_\_\_  
Timer \_\_\_\_\_  
24" operator \_\_\_\_\_

Referee \_\_\_\_\_  
Umpire 1 \_\_\_\_\_ Umpire 2 \_\_\_\_\_  
Captain's signature in case of protest \_\_\_\_\_

RUNNING SCORE											
A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81		121
2	2			42	42			82	82		122
3	3			43	43			83	83		123
4	4			44	44			84	84		124
5	5			45	45			85	85		125
6	6			46	46			86	86		126
7	7			47	47			87	87		127
8	8			48	48			88	88		128
9	9			49	49			89	89		129
10	10			50	50			90	90		130
11	11			51	51			91	91		131
12	12			52	52			92	92		132
13	13			53	53			93	93		133
14	14			54	54			94	94		134
15	15			55	55			95	95		135
16	16			56	56			96	96		136
17	17			57	57			97	97		137
18	18			58	58			98	98		138
19	19			59	59			99	99		139
20	20			60	60			100	100		140
21	21			61	61			101	101		141
22	22			62	62			102	102		142
23	23			63	63			103	103		143
24	24			64	64			104	104		144
25	25			65	65			105	105		145
26	26			66	66			106	106		146
27	27			67	67			107	107		147
28	28			68	68			108	108		148
29	29			69	69			109	109		149
30	30			70	70			110	110		150
31	31			71	71			111	111		151
32	32			72	72			112	112		152
33	33			73	73			113	113		153
34	34			74	74			114	114		154
35	35			75	75			115	115		155
36	36			76	76			116	116		156
37	37			77	77			117	117		157
38	38			78	78			118	118		158
39	39			79	79			119	119		159
40	40			80	80			120	120		160

Scores Period j A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
Period k A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
Period l A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
Period m A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
Extra periods A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Final Score Team A \_\_\_\_\_ Team B \_\_\_\_\_  
Name of winning team \_\_\_\_\_

Рис. 8

Протокол

- В.1** Протокол, изображенный на Рис. 8, утвержден Технической Комиссией ФИБА.
- В.2** Он состоит из одного (1) оригинала и трех (3) копий на бумаге разных цветов. Оригинал на белой бумаге предназначен для ФИБА. Первая копия на голубой бумаге – для организации, проводящей соревнование, вторая копия на розовой бумаге – для победившей команды, а последняя копия на желтой бумаге – для проигравшей команды.
- Примечание: 1. Рекомендуется, чтобы секретарь все записи в протоколе делал, используя ручки двух (2) различных цветов: одну – для первого и третьего периодов, а другую – для второго и четвертого периодов.
2. Протокол может быть подготовлен и заполнен электронным способом.
- В.3 Не позднее чем за двадцать (20) минут до времени начала игры, указанного в расписании, секретарь должен подготовить протокол следующим образом:**
- В.3.1** Он должен записать названия обеих команд в соответствующих графах верхней части протокола. **Командой 'А'** всегда должна быть местная команда (команда-хозяин) или команда, указанная в программе первой (для турниров или игр, проводимых на нейтральной игровой площадке). Другая команда обозначается как **команда 'В'**.
- В.3.2** Затем секретарь должен записать:
- Наименование соревнования.
  - Порядковый номер игры.
  - Дату, время и место проведения игры.
  - Фамилии старшего судьи и судьи(-ей).

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**Team A HOOPERSTeam B POINTERS

Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>20.11.2004</u>	Time	<u>20:00</u>	Referee	<u>WALTON, M.</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y.</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K.</u>

**Рис. 9 Заголовок протокола**

- В.3.3** Затем секретарь записывает фамилии членов каждой команды, используя список членов команды, предоставленный тренером или его представителем. Команда 'А' занимает верхнюю часть протокола, а команда 'В' – нижнюю.
- В.3.3.1** В первом столбце секретарь должен записать номер (последние три (3) цифры) лицензии каждого игрока. Для турниров номер лицензии игрока указывается только для первой игры его команды.
- В.3.3.2** Во втором столбце секретарь должен записать ПЕЧАТНЫМИ буквами фамилию и инициалы каждого игрока рядом с соответствующим номером, под которым он будет играть. Капитан команды обозначается записью (КАП.) сразу же после его фамилии.
- В.3.3.3** Если команда представлена менее чем двенадцатью (12) игроками, секретарь должен прочеркнуть в протоколе пустые графы в столбцах

- номера лицензии, фамилии, номера и т.д. игрока(-ов), который(-ые) не принимает(-ют) участия в игре.
- B.3.4** В нижней части раздела для каждой команды секретарь должен записать (ПЕЧАТНЫМИ буквами) фамилии тренера команды и помощника тренера.
- B.4 Не позднее чем за десять (10) минут до начала игры, указанного в расписании, оба тренера должны:**
- B.4.1** Подтвердить свое согласие с фамилиями и соответствующими номерами членов своих команд.
- B.4.2** Подтвердить фамилии тренера и помощника тренера.
- B.4.3** Указать пятерых (5) игроков, которые должны начать игру, поставив маленький значок 'x' рядом с номером игрока в колонке 'Уч. в игре'.
- B.4.4** Подписать протокол.  
Тренер команды 'А' должен первым предоставить вышеуказанную информацию.
- B.5 В начале игры** секретарь должен обвести в кружок маленький значок 'x' для пяти (5) игроков каждой команды, которые начинают игру.
- B.6 Во время игры** секретарь должен поставить маленький значок 'x' рядом с номером игрока в колонке 'Уч. в игре', не обводя его в кружок, когда запасной впервые вступает в игру **в качестве игрока**.

Time-outs		Team fouls						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Period j	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Period l	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Extra periods	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	5	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	6	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	7	<input checked="" type="checkbox"/>	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	9	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>0</sub>	
022	SANCHES, N.	14	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>
024	MANOS, K.	15	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Coach	LOOR, A.				C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MONTA, B.							

**Рис. 10 Команды в протоколе**

- B.7 Тайм-ауты**
- B.7.1** Предоставленные тайм-ауты должны записываться в протокол внесением минуты игрового времени периода или дополнительного периода в соответствующих клетках, расположенных снизу под названием команды.

В.7.2 По окончании каждой половины и дополнительного периода внутри неиспользованных клеток проводятся две (2) параллельные горизонтальные линии.

## **В.8 Фолы**

В.8.1 Фолы игрока могут быть персональными, техническими, неспортивными или дисквалифицирующими и должны записываться напротив фамилии игрока.

В.8.2 Фолы тренера, помощника тренера, запасного и сопровождающего команду могут быть техническими или дисквалифицирующими и должны записываться напротив фамилии тренера.

В.8.3 Все фолы должны записываться следующим образом:

В.8.3.1 Персональный фол обозначается записью буквы 'P'.

В.8.3.2 Технический фол игроку обозначается записью буквы 'T'.

В.8.3.3 Технический фол тренеру за его личное неспортивное поведение обозначается записью буквы 'C'. Второй подобный технический фол также обозначается записью буквы 'C' с последующей записью буквы 'D' в оставшейся клетке.

В.8.3.4 Технический фол тренеру по любой другой причине обозначается записью буквы 'B'.

В.8.3.5 Неспортивный фол **игроку** обозначается записью буквы 'U'. Вторым неспортивным фол также обозначается записью буквы 'U' с последующей записью буквы 'D' в оставшихся клетках.

В.8.3.6 Дисквалифицирующий фол обозначается записью буквы 'D'.

В.8.3.7 Любой фол, влекущий за собой наказание в виде предоставления штрафного(-ых) броска(-ов), обозначается добавлением цифры, соответствующей количеству штрафных бросков (1, 2 или 3) рядом с 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' или 'D'.

В.8.3.8 Все фолы против обеих команд, влекущие наказания одинаковой степени тяжести и компенсирующиеся согласно Ст. 42 (Особые ситуации), должны обозначаться добавлением маленькой буквы 'c' рядом с 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' или 'D'.

В.8.3.9 По окончании каждого периода секретарь должен отделить жирной линией использованные клетки от тех, которые остались неиспользованными.

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

### **В.8.3.10 Примеры дисквалифицирующих фолов:**

Дисквалифицирующие фолы тренерам, помощникам тренеров, запасным, удаленным игрокам и сопровождающим команды за покидание зоны скамейки команды (Ст. 39) должны оформляться, как указано ниже. Во всех оставшихся клетках для фолов дисквалифицированного лица записывается буква 'F'.

Если дисквалифицирован только тренер:

Coach	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
Assistant Coach	MCNTA, B.			

Если дисквалифицирован только помощник тренера:

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MCNTA, B.	F	F	F

Если дисквалифицированы и тренер, и помощник тренера:

Coach	LOOR, A.	D <sub>2</sub>	F	F
Assistant Coach	MCNTA, B.	F	F	F

Если запасной имеет менее четырех фолов, тогда буквы 'F' должны быть записаны во всех оставшихся клетках для фолов:

003	SMITH, E.	6	<del>X</del>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
-----	-----------	---	--------------	----------------	----------------	---	---	---

Если это пятый фол запасного, тогда буква 'F' должна быть записана внутри последней клетки для фолов:

002	JONES, M.	5	<del>X</del>	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	-----------	---	--------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Если удаленный игрок уже совершил пять фолов (покинул игровую площадку), тогда буква 'F' должна быть записана в колонке после последнего фола:

015	RUSH, S.	11	X	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Кроме того, в вышеуказанных примерах дисквалификации игроков или сопровождающего команду, должен быть записан технический фол:

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MCNTA, B.			

**Примечание:** Технические или дисквалифицирующие фолы согласно Ст. 39 не считаются командными фолами.

В.8.3.11 Дисквалифицирующий фол запасному (за исключением Ст. 39) должен записываться следующим образом:

001	MAYER, F.	4	<del>X</del>	D				
-----	-----------	---	--------------	---	--	--	--	--

И

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MCNTA, B.			

В.8.3.12 Дисквалифицирующий фол помощнику тренера (за исключением Ст. 39) должен записываться следующим образом:

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MCNTA, B.	D		

В.8.3.13 Дисквалифицирующий фол удаленному игроку после пятого фола (за исключением Ст. 39) должен записываться следующим образом:

015	RUSH, S.	11	X	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

И

Coach	LOOR, A.	B <sub>2</sub>		
Assistant Coach	MCNTA, B.			

## В.9 Командные фолы

В.9.1 Для записи командных фолов в протоколе предусмотрены по четыре клетки для каждого периода (снизу под названием команды и над фамилиями игроков).

В.9.2 Каждый раз, когда игрок совершает персональный, технический, неспортивный или дисквалифицирующий фол, секретарь должен записать фол команде этого игрока, зачеркивая большим значком 'X' соответствующую клетку.

## В.10 Текущий счет

В.10.1 Секретарь должен записывать хронологическое изменение суммарного количества очков, набранных каждой командой.

В.10.2 В протоколе имеются четыре (4) столбца для изменения счета.

В.10.3 Каждый из столбцов делится на четыре вертикальные колонки. Две (2) колонки слева отводятся для команды 'А', а две (2) колонки справа – для команды 'В'. Центральные колонки отводятся для текущего счета (160 очков) для каждой команды.

Секретарь должен:

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

## В.11 Текущий счет: дополнительные инструкции

В.11.1 Трехочковое попадание с игры должно быть отмечено кружком вокруг номера игрока.

В.11.2 Мяч, случайно заброшенный с игры в свою собственную корзину, записывается как заброшенный капитаном команды соперников на игровой площадке.

В.11.3 Очки, засчитанные в том случае, когда мяч не входит в корзину (Ст. 31 – Помеха попаданию и помеха мячу при броске), должны быть записаны игроку, который выполнял бросок.

В.11.4 По окончании каждого периода секретарь должен обвести жирным кружком 'Ф' цифру конечного

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

**Рис. 11**  
**Текущий**  
**счет**

количества очков для каждой команды, после чего провести жирную горизонтальную линию под этими очками и под номерами игроков, которые набрали эти последние очки.

- V.11.5 В начале каждого периода секретарь продолжает отмечать в хронологическом порядке набранные очки с той цифры, на которой он остановился.
- V.11.6 Каждый раз, когда предоставляется возможность, секретарю следует сверять текущий счет в протоколе с показаниями на табло счета. Если имеется расхождение и его счет правильный, секретарь должен немедленно принять меры с тем, чтобы показания на табло счета были исправлены. Если возникают сомнения или одна из команд заявляет несогласие с исправлением, секретарь должен проинформировать старшего судью, как только мяч станет мертвым и игровые часы остановятся.

**V.12 Текущий счет: подведение итогов**

- V.12.1 По окончании каждого периода секретарь должен записать счет этого периода в соответствующей графе нижней части протокола.
- V.12.2 По окончании игры секретарь проводит две (2) жирные горизонтальные линии под итоговым количеством очков каждой команды и номерами игроков, набравших последние очки. Он также должен прочертить диагональную линию до конца колонки, перечеркивая оставшиеся цифры (текущий счет) для каждой команды.
- V.12.3 По окончании игры секретарь должен записать окончательный счет и название победившей команды.
- V.12.4 Затем секретарь должен записать свою фамилию печатными буквами в протоколе после того, как это сделают помощник секретаря, секундометрист и оператор двадцати четырех (24) секунд.
- V.12.5 После подписания протокола судьей(-ями), старший судья должен последним утвердить и подписать его. Это действие означает окончание игровой юрисдикции судей и их связи с игрой.

7	<del>70</del>	<del>70</del>	6
7	<del>71</del>	71	
7	<del>72</del>	<del>72</del>	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	<del>76</del>	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**Рис. 12**  
**Подведение**  
**итогов**

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

Scorer	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A	<u>15</u>	B	<u>18</u>	
Assistant scorer	<u>O. SABAY</u>		Period ②	A	<u>19</u>	B	<u>10</u>	
Timer	<u>R. LEBLANC</u>		Period ③	A	<u>26</u>	B	<u>19</u>	
24" operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A	<u>16</u>	B	<u>25</u>	
			Extra periods	A	<u>/</u>	B	<u>/</u>	
Referee	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B	<u>72</u>		
Umpire 1	<u>F. Myx</u>	Umpire 2	<u>K. Parkh</u>	Name of winning team				<u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest								

**Рис. 13**      **Нижняя часть протокола**

## С – ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА

Если во время официальных соревнований ФИБА команда полагает, что ее права были ущемлены решением судьи [старшего судьи или судьи(-ей)] или каким-либо событием, произошедшим в течение игры, она должна действовать следующим образом:

- С.1 Немедленно по окончании игры капитан (КАП.) этой команды должен проинформировать старшего судью о том, что его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе 'Подпись капитана в случае протеста'.

Для того чтобы этот протест стал действительным, необходимо, чтобы официальный представитель Национальной Федерации баскетбола или официальный представитель клуба подтвердил этот протест в письменной форме. Это должно быть сделано в течение двадцати (20) минут после окончания игры.

Подробные разъяснения необязательны. Достаточно написать: 'Национальная Федерация баскетбола (или клуб) X протестует против результата игры между командами X и Y'. Затем он должен передать задаток представителю ФИБА или Президенту Технического Комитета в сумме, эквивалентной двумстам пятидесяти (US\$ 250) долларам США.

Национальная Федерация баскетбола команды или клуб, обратившиеся с протестом, должны представить на рассмотрение представителю ФИБА или Президенту Технического Комитета текст своего протеста в течение одного (1) часа после окончания игры.

Если протест удовлетворяется, денежный задаток возвращается.

- С.2 **Старший судья** должен в течение одного (1) часа после окончания игры предоставить рапорт с описанием инцидента, который привел к протесту, представителю ФИБА или Президенту Технического Комитета.

- С.3 В случае если Национальная Федерация баскетбола команды или клуб, обратившиеся с протестом, либо команда соперников или клуб-соперник не согласны с решением Технического Комитета, они могут направить апелляцию в Апелляционное Жюри.

Для того чтобы эта апелляция стала действительной, она должна быть подана в письменной форме в течение двадцати (20) минут после вынесения решения Техническим Комитетом и сопровождаться задатком в сумме, эквивалентной пятистам (US\$ 500) долларам США.

Апелляционное Жюри обсуждает апелляцию в последней инстанции, и его решение является окончательным.

- С.4 Видеозаписи, пленки, изображения или любое оборудование (визуальное, электронное, цифровое или другое) могут быть использованы исключительно для:

- Определения того, был ли последний бросок по окончании каждого периода или любого дополнительного периода выполнен в игровое

время и/или два (2) или три (3) очка необходимо засчитать в результате этого броска с игры.

- Определения ответственности в случае наложения дисциплинарных санкций или в образовательных (тренировочных) целях после окончания игры.

---

## D – КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД

---

### D.1 Процедура

Команды должны классифицироваться на основании очков в соответствии с показателями их побед и поражений, а именно: два (2) очка за каждую выигранную игру, одно (1) очко за каждую проигранную игру (включая поражение «из-за нехватки игроков») и ноль (0) очков за игру, проигранную «лишением права».

D.1.1 Если имеются две (2) команды с равным количеством очков, то для определения мест должен(-ны) быть использован(-ы) результат(-ы) игры (игр) между этими двумя (2) командами.

D.1.2 Если в играх между двумя (2) командами общее соотношение заброшенных и пропущенных мячей одинаково, классификация определяется соотношением заброшенных и пропущенных мячей во всех играх, проведенных в группе каждой командой.

D.1.3 Если более двух (2) команд при определении мест имеют равное количество очков, проводится вторая классификация, при которой принимаются во внимание только результаты игр между этими командами.

D.1.4 Если на любом этапе при использовании данных критериев количество команд, имеющих равное количество очков, сокращается до двух (2), тогда должна быть применена процедура, приведенная в D.1.1 и D.1.2.

D.1.5 Если после второй классификации все еще сохраняется равенство команд, тогда для определения мест учитывается соотношение заброшенных и пропущенных мячей в играх между этими командами.

D.1.6 Если более чем у двух (2) команд соотношение заброшенных и пропущенных мячей одинаково, то для определения мест используется соотношение заброшенных и пропущенных мячей по результатам всех игр, проведенных в группе.

D.1.7 Если на любом этапе при использовании данных критериев сохраняется равенство все еще более двух (2) команд, процедура, начинающаяся с D.1.3, повторяется.

D.1.8 Соотношение заброшенных и пропущенных мячей всегда подсчитывается делением.

### D.2 Исключение:

Если в соревновании принимают участие только три (3) команды и ситуация не может быть прояснена с использованием критериев, приведенных выше (соотношение заброшенных и пропущенных мячей, полученное делением, одинаково), тогда места команд определяют заброшенные мячи.

**Пример:**

Результаты игр между командами А, Б и В:

А против Б	82 – 75
А против В	64 – 71
Б против В	91 – 84

Команда	Игры	Победы	Поражения	Очки	Разность очков	Соотношение очков
А	2	1	1	3	146 : 146	1.000
Б	2	1	1	3	166 : 166	1.000
В	2	1	1	3	155 : 155	1.000

Следовательно:

1 <sup>ая</sup>	Б – 166 набранных очков
2 <sup>ая</sup>	В – 155 набранных очков
3 <sup>я</sup>	А – 146 набранных очков

Если все еще сохраняется равенство команд после того, как все вышеуказанные критерии были применены, для определения итоговых мест используется жребий. Процедура проведения жребия определяется комиссаром или компетентным местным организатором соревнований.

**D.3 Дополнительные примеры правила классификации:**

D.3.1 Две (2) команды имеют равное количество очков, и между ними проведена только одна игра.

Команда	Игры	Победы	Поражения	Очки
А	5	4	1	9
Б	5	4	1	9
В	5	3	2	8
Г	5	2	3	7
Д	5	2	3	7
Е	5	0	5	5

Победитель игры между командами А и Б будет классифицирован первым, а победитель игры между командами Г и Д – четвертым.

D.3.2 Две (2) команды имеют одинаковое количество очков, и между ними проведены две (2) игры.

Команда	Игры	Победы	Поражения	Очки
А	10	7	3	17
Б	10	7	3	17
В	10	6	4	16
Г	10	5	5	15
Д	10	3	7	13
Е	10	2	8	12

Возможные результаты игр между командами А и Б:

D.3.2.1 Команда А выиграла обе игры:  
 Следовательно, 1<sup>ая</sup> А  
 2<sup>ая</sup> Б

D.3.2.2 Каждая команда выиграла одну игру:

	А против Б	90 – 82
	Б против А	69 – 62
Разность очков:	А	152 – 151
	Б	151 – 152
Соотношение очков:	А	1.0066
	Б	0.9934
Следовательно,	1 <sup>ая</sup>	А
	2 <sup>ая</sup>	Б

D.3.2.3 Каждая команда выиграла одну игру:

А против Б	90 – 82
Б против А	70 – 62

Две (2) команды имеют одинаковую разность очков (152–152) и одинаковое соотношение, полученное делением (1.000).

Классификация команд проводится с использованием соотношения заброшенных и пропущенных мячей по результатам всех игр, проведенных в группе.

D.3.3 Более двух (2) команд имеют равное количество очков:

Команда	Игры	Победы	Пораже- ния	Очки
А	5	4	1	9
Б	5	4	1	9
В	5	4	1	9
Г	5	2	3	7
Д	5	1	4	6
Е	5	0	5	5

Результаты игр между командами А, Б и В:	А против Б	82 – 75
	А против В	77 – 80
	Б против В	88 – 77

Коман- да	Игры	Победы	Пораже- ния	Очки	Разность очков	Соотн-е мячей
А	2	1	1	3	159 – 155	1.0258
Б	2	1	1	3	163 – 159	1.0251
В	2	1	1	3	157 – 165	0.9515

Следовательно,	1 <sup>ая</sup>	А
	2 <sup>ая</sup>	Б
	3 <sup>я</sup>	В

Если у этих трех (3) команд соотношение заброшенных и пропущенных мячей одинаково, окончательные места будут определяться по результатам всех игр, проведенных в группе.

D.3.4 Более двух (2) команд имеют равное количество очков:

Команда	Игры	Победы	Пораже- ния	Очки
A	5	3	2	8
Б	5	3	2	8
В	5	3	2	8
Г	5	3	2	8
Д	5	2	3	7
Е	5	1	4	6

Проводится вторая классификация, при которой принимаются во внимание только результаты игр между этими командами.

Возможны два (2) варианта:

Команда	I.		II.	
	Победы	Пораже- ния	Победы	Пораже- ния
A	3	0	2	1
Б	1	2	2	1
В	1	2	1	2
Г	1	2	1	2

В случае I: 1<sup>ая</sup> А  
 Места команд Б, В, Г будут определяться, как в примере D.3.3, приведенном выше.

В случае II: Классификация команд А и Б, а также В и Г определяется, как и в примере D.3.2, приведенном выше.

Команда, которая без уважительной причины не является на игру, предусмотренную расписанием, или покидает игровую площадку до окончания матча, проигрывает игру «лишением права» и получает ноль (0) очков в классификации.

Если команда повторно проигрывает игру «лишением права», результаты игр, сыгранных данной командой, должны быть аннулированы.

---

## Е – ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ (ТВ) ТАЙМ-АУТЫ

---

### Е.1 Определение

Организация, проводящая соревнование, может самостоятельно решить, будут ли использоваться телевизионные (ТВ) тайм-ауты и если будут, то какой продолжительности (60, 75, 90 или 100 секунд).

### Е.2 Правило

Е.2.1 Разрешается один (1) ТВ-тайм-аут в каждом периоде в дополнении к обычным тайм-аутам. ТВ-тайм-ауты в дополнительных периодах не разрешены.

Е.2.2 Первый тайм-аут в каждом периоде (командный или ТВ) должен быть продолжительностью 60, 75, 90 или 100 секунд.

Е.2.3 Продолжительность всех других тайм-аутов в периоде должна быть шестьдесят (60) секунд.

Е.2.4 Обе команды имеют право на два (2) тайм-аута во время первой половины и три (3) тайм-аута во время второй половины.

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

- 60, 75, 90 или 100 секунд, если тайм-аут рассматривается как ТВ-тайм-аут, т.е. первый в периоде, или
- Шестьдесят (60) секунд, если тайм-аут не рассматривается как ТВ-тайм-аут, т.е. затребован любой из команд после того, как ТВ-тайм-аут был предоставлен.

### Е.3 Процедура

Е.3.1 Идеально, чтобы ТВ-тайм-аут был взят за пять (5) минут до окончания периода. Однако **нет** никакой гарантии, что это произойдет.

Е.3.2 Если ни одна из команд не затребовала тайм-аута до того момента, когда останется пять (5) минут до окончания периода, тогда ТВ-тайм-аут должен быть предоставлен при первой же возможности, когда мяч становится мертвым и игровые часы останавливаются.

Е.3.3 Если любой команде предоставляется тайм-аут до того момента, когда останется пять (5) минут до окончания периода, этот тайм-аут используется как ТВ-тайм-аут.

Данный тайм-аут должен считаться одновременно и ТВ-тайм-аутом, и тайм-аутом для команды, затребовавшей его.

Е.3.4 В соответствии с данной процедурой могут быть не менее одного (1) тайм-аута в каждом периоде и не более шести (6) тайм-аутов в первой половине, а также не более восьми (8) тайм-аутов во второй половине.

**КОНЕЦ ПРАВИЛ  
И  
ИГРОВЫХ ПРОЦЕДУР**

---

**АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ**

---

Баскетбольное оборудование .....	12
Блокировка .....	44
Бросок с игры	
определение .....	38
Бросок сверху .....	23
Вбрасывание	
определение .....	25
пять секунд .....	26
Ведение мяча	
определение .....	32
Вертикальность	
определение .....	40
правильное положение при опеке .....	41
Возможность для замены .....	29
Восемь секунд .....	35
Врач .....	13
Двадцать четыре (24) секунды .....	36
Дисквалифицирующий фол .....	48
Добивание .....	23
Дополнительный период	
окончание .....	18
определение .....	18
перерывы .....	18
Допущен к игре .....	13
Драка .....	51
Другая экипировка .....	14
Живой мяч .....	19
За пределами площадки	
игрок .....	32
мяч .....	32
Заброшенный мяч	
в собственную корзину, случайно .....	24
в собственную корзину, умышленно .....	24
входит в корзину снизу .....	24
когда заброшен .....	24
цена .....	24
Задержка .....	45
Запасной	
становится игроком .....	13, 29
Заслон .....	43
Зона скамейки команды	
определение .....	9
Зона трехочковых бросков с игры .....	7
Игра	
игровое время .....	18
начало .....	18
окончание .....	18
победитель .....	5
проигранная .....	30, 31



Компрессионные рукава .....	14
Компрессионные чулки .....	15
Контакт .....	40
Контроль мяча .....	23
Контроль мяча игроком определение .....	23
Корзина	
мяч внутри .....	24
мяч входит в собственную .....	24
мяч входит снизу .....	24
смена перед второй половиной .....	19
собственная .....	5
соперников .....	5
Корзина соперников .....	5
Линии штрафного броска .....	6
<b>Линия для вбрасывания</b> определение .....	9
Майки	
номера .....	14
цвет .....	13
Массажист .....	13
Менеджер .....	13
Мертвый мяч .....	19
Места для борьбы за подбор при штрафном броске .....	6, 55
Местонахождение игрока .....	20
Местонахождение судьи .....	20
Мяч	
внутри корзины .....	24
возвращенный в тыловую зону .....	37
входит в корзину снизу .....	24
входит в собственную корзину .....	24
живой .....	19
контроль .....	23
мертвый .....	19
передвижение с .....	34
помеха попаданию .....	38
помеха при броске .....	38
статус .....	19
удар кулаком .....	23
удар ногой .....	23
Мяч застревает между кольцом и щитом .....	21
Наказание за	
дисквалифицирующий фол .....	48
драку .....	51
игру, проигранную .....	31
мяч, возвращенный в тыловую зону .....	38
нарушение при вбрасывании .....	26
нарушения .....	32
нарушения при штрафном броске .....	56
неспортивный фол .....	47
обоюдный фол .....	46
персональный фол .....	46

помеху мячу при броске.....	39
технический фол во время перерыва в игре.....	50
технический фол игрока .....	50
технический фол тренера.....	50
Нарушение	
определение.....	32
особые ситуации .....	53
Насилие .....	49
Начало игры .....	18
Начало периода .....	18
Неправильная опека со спины .....	45
Непрерывное движение.....	24
Неспортивное поведение	
рапорт комиссара.....	60
рапорт старшего судьи .....	60
Неспортивный фол.....	47
Нижнее белье .....	14
Ничейный счет.....	18
Ногти .....	14
Номера	
на майках .....	14
Нормальное положение игрока.....	40
<b>Носки</b> .....	13
Оборудование .....	12
Обоюдный фол.....	46
Обтягивающие стрейч-комбинезоны .....	13
Ограниченная зона.....	6
Окончание игры	
видеоповтор .....	60, 81
определение.....	18
права судей .....	60
Окончание периода.....	18
Опека	
игрока, контролирующего мяч.....	41
игрока, не контролирующего мяч .....	42
Оператор двадцати четырех (24) секунд	
обязанности.....	63
Опорная нога .....	33
Определение игры .....	5
Особые ситуации .....	53
Переводчик.....	13
Передвижение с мячом.....	34
Передовая зона	
мяч переходит в .....	35
определение.....	6
Перерыв в игре	
обязанности секундометриста .....	63
определение.....	18
Перерыв между половинами игры.....	18
Период	
начало.....	18
окончание.....	18

определение.....	18
Персональный контакт.....	40
Персональный фол.....	45
Плотноопекаемый игрок.....	35
Площадка	
линии.....	6
размеры.....	5
Победитель игры.....	5
Поворот.....	33
Подлежит наказанию.....	53
<b>Полукруг, в котором не фиксируются фолы столкновения</b> .....	44
<b>определение</b> .....	9
Полукруги.....	6
Помеха мячу при броске.....	38
Помеха попаданию	
определение.....	38
Помощник секретаря	
обязанности.....	62
Помощник тренера	
обязанности и права.....	16
протокол.....	16
Поочередное владение.....	20
Правила поведения	
определение.....	48
Правильное положение при опеке.....	41
Предметы	
носимые игроком.....	14, 59
Принцип.....	60
Принцип вертикальности.....	40
Принцип цилиндра	
определение.....	40
Пробежка	
определение.....	33
Протест	
процедура.....	80
рапорт комиссара.....	61
распорт старшего судьи.....	61
Протокол	
образец.....	73
проверка.....	59
процедура.....	73
Процесс броска	
определение.....	23
фол на игроке.....	46
Пять секунд	
вбрасывание.....	26
плотноопекаемый игрок.....	35
Пять фолов.....	13, 53
Решения	
время и место для принятия.....	60
Руки	
использование.....	44

касание соперника .....	44
Секретарский стол .....	11
Секретарь	
обязанности.....	61
Секундометрист	
обязанности.....	62
Ситуация спорного броска.....	21
Случайная потеря мяча.....	33
Собственная корзина.....	5
Соотношение заброшенных и пропущенных мячей.....	82
Сопровождающие команду.....	13
Спорный бросок .....	20
Спорный мяч.....	20
Стартовая пятерка игроков .....	16
Старший судья	
определение.....	59
права.....	59
Статистик.....	13
Столкновение .....	43
Столкновение игрока с мячом.....	41
Стулья для замены .....	11
Судьи	
время и место для принятия решений .....	60
жесты	
административные.....	66
засчитывание попадания.....	66
нарушения .....	67
показ жестов о фоле секретарскому столу .....	68
проведение штрафных бросков .....	71
связанные со временем.....	66
определение.....	59
права.....	60
расходятся во мнении.....	60
форма .....	59
Судьи-секретари	
определение.....	59
форма .....	59
Судья	
местонахождение.....	20
определение.....	59
Тайм-аут	
возможность для предоставления.....	27
обязанности секретаря.....	62
обязанности секундометриста .....	63
определение.....	27, 28
Тейпы .....	15
Телевизионные (ТВ) тайм-ауты .....	86
Толчок .....	45
Травма	
игрока.....	15
судьи .....	61
Тренер	

дисквалификация .....	48, 50
обязанности и права .....	16
разрешение стоять.....	16
список команды .....	16
технический фол .....	50
член команды .....	13
Три секунды .....	35
Тыловая зона	
мяч, возвращенный в.....	37
определение.....	5
Удаленный игрок	
определение.....	13
Удар по мячу кулаком .....	23
Удар по мячу ногой .....	23
Устройство двадцати четырех (24) секунд	
звучит ошибочно .....	37
сброшено по ошибке.....	37
Фол	
во время процесса поочередного владения .....	22
дисквалификация тренера .....	48, 50
дисквалифицирующий .....	48
драка .....	51
на игроке, находящемся в процессе броска.....	46
наказание.....	54
насилие .....	49
неспортивный .....	47
определение.....	40
особые ситуации .....	53
персональный.....	45
по окончании игрового времени.....	18
подлежит наказанию .....	53
после окончания игрового времени .....	18
пять игрока.....	13, 53
технический игрока .....	50
технический тренера.....	50
Форма	
игрока .....	13
судьи, старший судья и судья .....	59
судьи-секретари .....	59
Цвет маек.....	13
Центральная линия.....	6
Центральный круг.....	6
Четыре фола команды.....	53
Член команды	
определение.....	13
Шорты .....	13
Штрафные броски .....	54