ПРИДНЕСТРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. Т.Г. ШЕВЧЕНКО
Факультет физической культуры и спорта
Кафедра спортивных игр

ПРАВИЛА И МЕТОДИКА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ

(баскетбол, баскетбол 3×3, футзал)

Учебно-методическое пособие

Тирасполь
Издательство Приднестровского Университета
2018

УДК [796.306.5 : 372.879.6] (075.8)
ББК Ч55,49-4я73+Ч426.75я73
П 68

Составители:
Ю.Н. Емельянова, канд. пед. наук, доц.
Т.Т. Чекате, преп.
А.Н. Шишкану, преп.

Рецензенты:
Т.И. Черба, доц., зав. каф. физического воспитания факультета физической культуры и спорта
Т.Н. Тимуш, МСМК, доц. каф. спортивных игр факультета физической культуры и спорта

Правила и методика судейства соревнований по спортивным играм (баскетбол, баскетбол 3×3, футзал): учебно-методическое пособие / сост.: Емельянова Ю.Н., Чекате Т.Т., Шишкану А.Н. – Тирасполь: Изд-во Приднестр. ун-та, 2018. – 144 с.

П 68

В учебно-методическом пособии содержатся правила соревнований по спортивным играм (баскетбол, баскетбол 3×3, футзал) с изменениями 2016–2017 годов, с комментариями к статьям правил, вопросы для самоконтроля, а так же даны практические советы по организации и проведению соревнований по спортивным играм в школе. Пособие рекомендовано для студентов факультета физической культуры и спорта, а также для учителей физической культуры и тренеров.

УДК [796.306.5 : 372.879.6] (075.8)
ББК Ч55,49-4я73+Ч426.75я73

Рекомендовано Научно-методическим советом ПГУ им. Т.Г. Шевченко

© Емельянова Ю.Н., Чекате Т.Т.,
А.Н. Шишкану, составление, 2018

ВВЕДЕНИЕ

Соревнования являются неотъемлемой частью учебно-воспитательного процесса по физической культуре в школе. Спортивные игры входят в содержание базовой части программы по физической культуре и организация соревнований будет способствовать закреплению и совершенствованию технико-тактических умений и физических способностей, воспитанию морально-волевых качеств учащихся.

В зависимости от поставленных задач соревнования по спортивным играм подразделяются на следующие виды: первенства (чемпионаты), соревнования на приз, кубок, матчевые встречи, показательные соревнования, сокращенные соревнования, классификационные, контрольные, отборочные, открытые и т.д.

Спортивные игры являются средством развития физической культуры в целом, приобщения учащихся к занятиям спортом, здоровому образу жизни. Спортивные соревнования – яркое, эмоциональное зрелище. Удовольствие от спортивных зрелищ возникает вследствие соучастия в них зрителя, которого привлекает высокий уровень развития двигательных качеств, смелые и решительные действия участников, их высокие достижения.

Важнейшим документом, регламентирующим проведение соревнований, являются правила их проведения. В них излагаются действия судей и участников, предусматриваются условия выявления победителей и, кроме того, определяются нормы поведения участников соревнований.

Педагогическая эффективность соревнований во многом зависит от профессионализма организаторов и судейская коллегии, а также судьи конкретно каждой игры. Спортивный судья ответствен не только за качество проведения соревнования, но, в первую очередь, и за здоровье их участников. Он должен, прежде всего, безукоризненно знать правила, быть честным, объективным, беспристрастным, решительным и в то же время уравновешенным и принципиальным человеком, пользоваться авторитетом и уважением.

Данное учебно-методическое пособие позволит ознакомиться с изменениями и интерпретациями в правилах баскетбола, правилами баскетбола 3 × 3 и футзала, рекомендациями по механике судейства этих видов спортивных игр и организации соревнований.

БАСКЕТБОЛ

Официальные Правила Баскетбола 2017 года утверждены Центральным Бюро ФИБА (Швейцария, 4 июля 2017 г., действуют с 1 октября 2017 г.)

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

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 за столиком и комиссар.

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

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

ПРАВИЛО ВТОРОЕ – ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Игровая площадка должна представлять собой плоскую твердую поверхность без каких-либо препятствий (рис. 1) с размерами

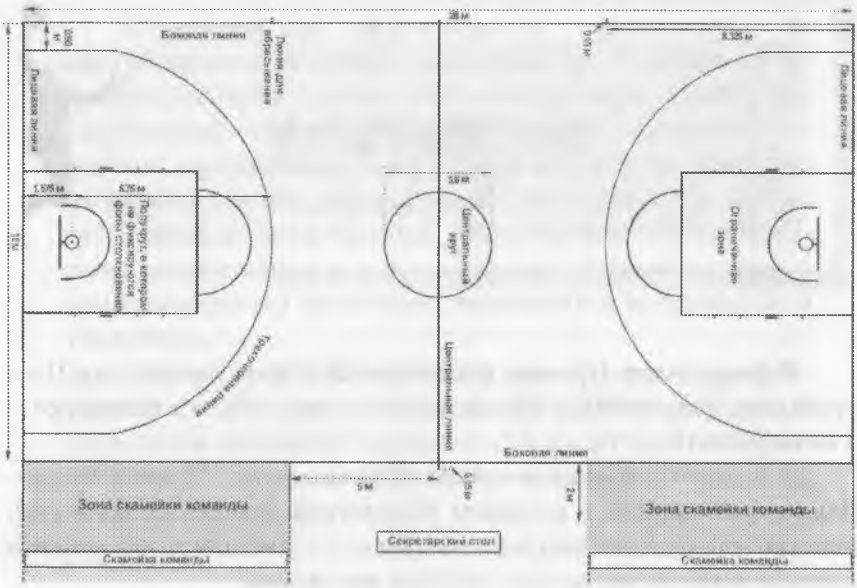


Рис. 1. Размеры игровой площадки

двадцать восемь (28) метров в длину и пятнадцать (15) метров в ширину, измеренными от внутренних краев ограничивающей линии.

Национальные Федерации имеют право утвердить для своих соревнований существующие игровые площадки с минимальными размерами двадцать шесть (26) метров в длину и четырнадцать (14) метров в ширину.

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

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.

Центральная линия наносится параллельно лицевым линиям от середин боковых линий. Она должна выступать на пятнадцать (15) см за каждую боковую линию.

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** радиусами 1,80 м, измеренными до внешнего края окружности, центры которых расположены на серединах линий штрафного броска. Изменения в разметке (2014 г.) представлены на рисунке красными линиями (рис. 2).

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

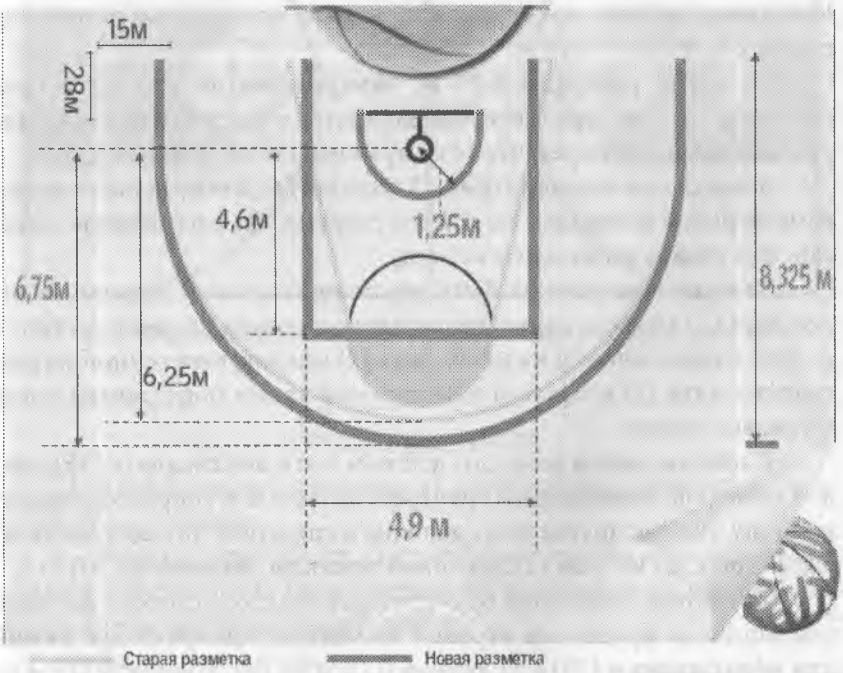


Рис. 2. Изменения в разметке площадки (2014 г.)

Вместо трапеции, ограниченная зона на игровой площадке выделяется прямоугольником, внешние края которого находятся на расстоянии двух метров, сорока пяти сантиметров (2,45) от середин лицевых линий и заканчиваются на внешнем крае линий штрафного броска. Эти линии, за исключением лицевых линий, являются частями ограниченной зоны. Ограниченные зоны могут быть окрашены, но они должны быть одного цвета с центральным кругом.

Места для борьбы за подбор вдоль ограниченных зон, предназначенные для игроков во время штрафных бросков, размечаются, как показано на рис 1.

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 параллельные линии, проведенные от лицевой линии и перпендикулярно ей, дальние края которых находятся на расстоянии **6,75 м** (с 2014 г.) от точки на игровой площадке, полученной на пересечении с ней перпендикуляра, опущенного из центра корзины соперников. Расстояние от этой точки до внутреннего края середины лицевой линии составляет 1,575 м.

Полукруг радиусом **6,75** м, измеренным до внешнего края окружности от центра (который находится в той же точке, как было указано выше) до пересечения с параллельными линиями.

Зоны скамеек команд (рис. 1) должны быть выделены за пределами игровой площадки на той же стороне, где расположен секретарский столик и скамейки команд.

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

В зоне скамейки команды должны быть шестнадцать (**16**) мест для тренеров, помощников тренеров, запасных и сопровождающих команду. Любые другие лица должны находиться на расстоянии не ближе двух (2) метров за скамейкой команды (изменения 2017 г.).

На противоположной от секретарского стола стороне на боковой линии за пределами игровой площадки наносятся две **линии для вбрасывания** (2014 г.) длиной 0,15 м на расстоянии 8,325 м от внутреннего края лицевых линий.

☑ Методические рекомендации

В спортивном зале, не имеющем стандартного для баскетбольной разметки размера, необходимо нанести боковые и лицевые линии на расстоянии 0,3-0,5 м от стен, для сохранения возможности вбрасывания мяча. Ограниченная зона (3-хсекундная) должна быть нанесена с соблюдением правил.

Полукруги под кольцом для проведения соревнований в школе можно не наносить. Трехочковая линия также может быть оставлена на расстоянии 6,25 м, при этом можно нанести дополнительную линию дальних бросков в соответствии с новыми правилами на расстоянии 6,75 м, выделив ее другим (отличным) цветом. Если спортивный зал узкий, можно провести дугу не доводя до лицевой линии, так, чтобы она уходила в боковые линии (рис. 3).

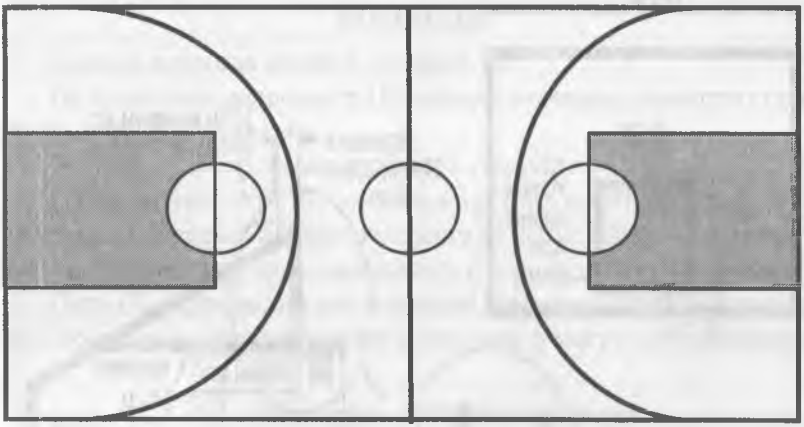


Рис. 3. Вариант разметки для спортивного зала размером 25х12 м.

ОБОРУДОВАНИЕ

Для проведения соревнований по баскетболу требуется следующее оборудование:

- Конструкции щитов, состоящие из: щитов, корзин, включающих в себя кольца (с амортизаторами) и сетки; опор, поддерживающих щиты, включая обивку (рис. 4);
- Баскетбольные мячи
- Игровые часы

- Табло счета
- Устройство двадцати четырех секунд (секундомер)
- Секундомер или другое подходящее (видимое) устройство (не игровые часы) для отсчета времени тайм-аутов
- Два (2) автономных, отчетливо различающихся, громких звуковых сигнала (или разных по звучанию свистка)
- Протокол (для официальных соревнований в 3-х экземплярах)
- Указатели фолов игрока (от 1до 5)
- Указатели командных фолов (2 флажка на подставке ярко красного цвета)
- Указатель поочередного владения (стрелочка)

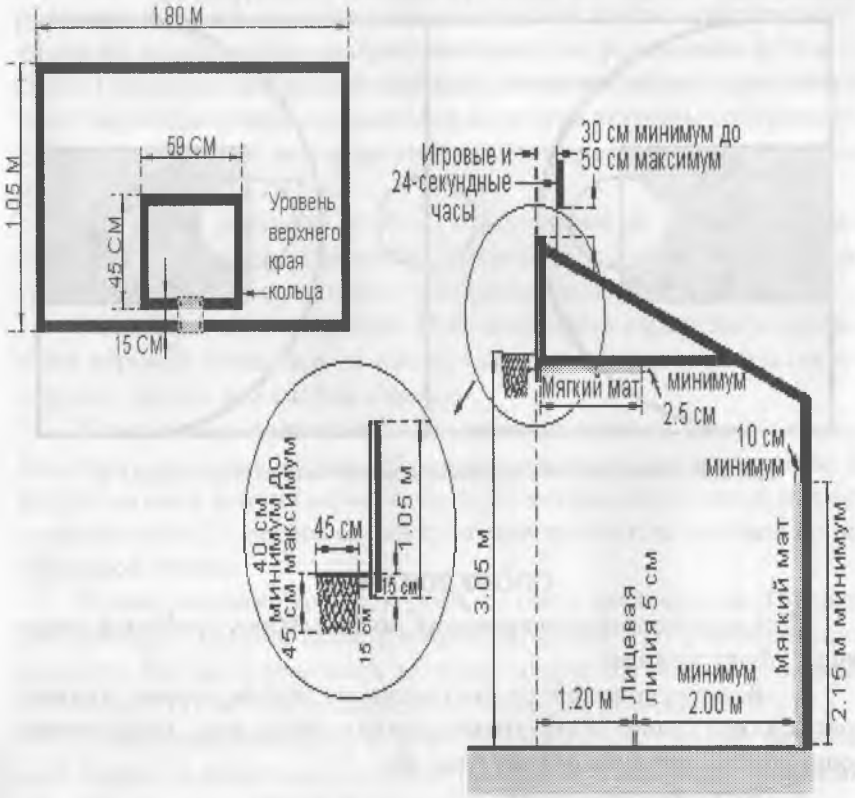


Рис. 4. Оборудование (конструкция щита и кольца)

☑ Методические рекомендации

Для организации и проведения соревнований по баскетболу в школе достаточно следующего набора оборудования: мячи, соответствующего размера (для детей до 12 лет № 5; для детей старше 12 лет у девушек № 6, у юношей № 7. Для судейского стола: протокол игры, секундомер для отсчета игрового времени, свисток (у секретаря); указатели командных фолов, указатель попеременного владения мячом. Если в зале нет электронного табло, желательно иметь перекидной счетчик очков.

ПРАВИЛО ТРЕТЬЕ – КОМАНДЫ

КОМАНДЫ

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, выполняющих специальные обязанности, такие как менеджер, врач, массажист, статистик, переводчик и др.

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

☑ Методические рекомендации

Важно научить игроков правильно выходить на замену по сигналу судьи в площадке, который жестом приглашает запасного на игровую площадку. Для игроков, готовящихся к замене желательно поставить вблизи секретарского стола два стула (со стороны скамеек команд).

ИГРОВАЯ ФОРМА

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.

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.

ДРУГАЯ ЭКИПИРОВКА

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.

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

Не разрешается следующее:

- Предохранительные покрытия пальцев, кистей, запястий, локтей или предплечий, 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**).

- Заколки и другие предметы для волос и драгоценности.

Разрешается следующее:

- Защитная экипировка плеча, предплечья, бедра или части ноги ниже колена, изготовленная из достаточно мягкого материала.

- Наколенники, если они надлежащим образом закрыты.

- Защитное приспособление для травмированного носа, даже если оно изготовлено из твердого материала.

- 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.

☑ Методические рекомендации

Если команда не имеет возможности выступать в единой форме, или у команд-соперниц форма одинакового цвета, организаторам желательно иметь в наличии комплект жилеток.

КАПИТАН: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА

Капитан – это игрок, который является представителем 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.

Капитан должен по окончании игры немедленно проинформировать старшего судью в том случае, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе «Подпись капитана в случае протеста».

ТРЕНЕРЫ: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА

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 фамилиями 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.

Не позднее, чем за десять (10) минут до начала игры 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.

Тренеры и помощники тренеров (а также запасные и сопровождающие команды) являются единственными лицами, которым разрешается находиться и оставаться в пределах зоны скамейки своей команды, за исключением случаев, изложенных в данных Правилах.

Тренер и помощник тренера могут подходить к секретарскому столику в течение игры для получения статистической информации только в то время, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены.

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.

Капитан должен исполнять обязанности тренера, если тренер отсутствует или не может продолжать исполнять свои обязанности и нет помощника тренера, внесенного в протокол (или он не может продолжать исполнять свои обязанности). Если капитан должен покинуть игровую площадку, он может продолжать исполнять обязанности тренера. Однако 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.

☑ Методические рекомендации

Учитель должен готовить игрока к роли капитана заранее, объяснив ему его права и обязанности. Судья перед началом игры должен уточнить у секретаря или тренера (представителя) команды, кто из игроков является капитаном команды. Важно уважительно относится к капитану команды в любом возрасте, тем самым воспитывая в юных спортсменах ответственность и уважительное отношение к сопернику, судьям.

ПРАВИЛО ЧЕТВЕРТОЕ – ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

ИГРОВОЕ ВРЕМЯ, НИЧЕЙНЫЙ СЧЕТ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРИОДЫ

Игра состоит из четырех (4) периодов по десять (10) минут.

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. Продолжительность перерыва между половинами игры составляет пятнадцать (15) минут.

☑ Методические рекомендации

При проведении соревнований в школе, необходимо заранее оговаривать продолжительность игровых периодов. Для детей

до 12 лет рекомендуется продолжительность игры из 2-х периодов по 10 минут, или 4-х периодов по 6-8 минут. Также можно оговаривать «чистое» (со всеми остановками) или «грязное» (с остановкой времени на фолы и тайм-ауты) время. Важно, чтобы принятые условия соблюдались во всех играх проводимых соревнований и все представители команд были заранее проинформированы об этом!

СТАТУС МЯЧА

Мяч становится живым, когда:

- Во время розыгрыша спорного броска мяч правильно отбит одним из спорящих игроков.
- Во время штрафного броска мяч находится в распоряжении игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Во время вбрасывания из-за пределов игровой площадки мяч находится в распоряжении игрока, выполняющего вбрасывание.

Мяч становится мертвым, когда:

- Любой мяч заброшен 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 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 секунд.

Мяч не становится мертвым и бросок с игры, 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 секунд.

Мяч находится в полете при штрафном броске, когда судья дает свисток при любом нарушении, кроме нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок.

Игрок совершает фол на любом из соперников в тот момент, когда мяч контролируется соперником, который находится в процессе броска с игры и заканчивает свой бросок непрерывным движением, которое началось прежде, чем произошел фол.

Данное положение не применяется и попадание не засчитывается, если после того, как судья дал свисток, сделано новое бросковое движение.

Данное положение не применяется и попадание не засчитывается, если во время непрерывного движения игрока, находящегося в процессе броска, звучит сигнал игровых часов об окончании периода либо сигнал устройства двадцати четырех секунд.

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ ИГРОКА И СУДЬИ

Местонахождение игрока определяется по тому месту, где он касается пола. Когда игрок находится в воздухе после прыжка, 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 и линии ограниченной зоны.

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.

☑ Методические рекомендации

Для соблюдения дисциплины и во избежание травмирования игроков важно соблюдать правило введение мяча в игру «через судью». Игроки должны понимать, что после свистка судьи, мяч становится «мертвым» и трогать его нельзя до разрешения судьи! Судья должен разъяснять это как до начала игры, так и после, тем самым реализуя воспитывающую функцию арбитра. Также судья должен строго следить за соблюдением правил и не допускать заступов на линии при вбрасывании мяча.

СПОРНЫЙ БРОСОК И ПООЧЕРЕДНОЕ ВЛАДЕНИЕ

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

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, чтобы одна стопа находилась рядом с центральной линией.

Игроки одной команды не могут занимать соседние места вокруг круга, если соперник желает занять одно из этих мест. Затем судья должен подбросить мяч вертикально вверх между двумя игроками соперничающих команд на высоту большую, чем любой из них может достать в прыжке. Мяч должен быть отбит рукой(-ами) одним или обоими спорящими игроками после того, как достигнет своей наивысшей точки. Ни один из спорящих игроков не должен покидать свою позицию до тех пор, пока мяч не будет правильно отбит. Ни один из спорящих игроков не может ловить мяч или отбивать его более двух раз до тех пор, пока тот не коснется одного из восьми непрыгавших игроков или пола. Если мяч не отбит, по крайней мере, одним из спорящих игроков, спорный бросок должен быть повторен. 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.

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 завладеть им без чрезмерно грубых действий. 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 на опоре кольца (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.

ПООЧЕРЕДНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Поочередное владение – это способ заставить мяч стать живым в результате вбрасывания вместо розыгрыша спорного броска. 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.

Команда, которая не устанавливает контроля над живым мячом на игровой площадке после розыгрыша спорного броска в начале первого периода, начнет процесс поочередного владения.

Команда, имеющая право на следующее поочередное владение по окончании периода, начинает следующий период вбрасыванием из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика.

Команда, имеющая право на вбрасывание в результате процесса поочередного владения, должна быть обозначена стрелкой поочередного владения, направленной в сторону корзины соперников. Направление стрелки изменяется сразу же, как только заканчивается вбрасывание в результате процесса поочередного владения.

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, как и после обычного нарушения (т.е. не вбрасывание в результате процесса поочередного владения).

☑ Методические рекомендации

Правило «поочередного владения» было введено в 2000 г. для сохранения темпа игры и исключения неравенства при розыгрыше спорного мяча. При проведении школьных соревнований соблюдение этого правила обязательно! Таким образом, спорный бросок применяется для ввода мяча в начале игры, после чего и вступает в силу правило поочередного владения, поэтому на секретарском столе обязательно должна быть стрелка для указания направления атаки.

КАК ИГРАЮТ МЯЧОМ

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.

Бежать с мячом, преднамеренно бить по нему ногой, блокировать любой частью ноги или ударять по мячу кулаком является нарушением. Однако случайное соприкосновение или касание мяча любой частью ноги не является нарушением.

Просовывать руку в корзину снизу и касаться мяча при передаче или подборе является нарушением.

КОНТРОЛЬ НАД МЯЧОМ

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

Командный контроль продолжается, когда:

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

Командный контроль заканчивается, когда:

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

ИГРОК В ПРОЦЕССЕ БРОСКА

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 одной или обеими руками направляется в корзину 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.

Процесс броска:

- Начинается, когда игрок совершает непрерывное движение, обычно предшествующее выпусканию 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 руки 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.

ЗАБРОШЕННЫЙ МЯЧ: КОГДА ОН ЗАБРОШЕН И ЕГО ЦЕНА

Мяч считается заброшенным, когда живой мяч входит в корзину сверху и остается в ней или проходит через нее. Мяч считается находящимся внутри корзины, когда даже незначительная его часть находится внутри и ниже уровня кольца.

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, засчитываются два (2) очка.
- За мяч, заброшенный из зоны трехочковых бросков, 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.

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

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

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

ВБРАСЫВАНИЕ

Вбрасывание происходит, когда игрок, находящийся за пределами игровой площадки, передает мяч на игровую площадку. 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, который должен выполнять вбрасывание.
- Игрок, который должен выполнять вбрасывание, находится в том месте, которое указано судьей.

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

Только в следующих ситуациях последующее вбрасывание должно выполняться из-за пределов игровой площадки на продолжении центральной линии напротив секретарского столика:

- В начале всех периодов, кроме первого.
- После выполнения штрафного(-ых) броска(-ов) в результате технического, неспортивного или дисквалифицирующего фола.
- Во время последних двух (2) минут четвертого (4го) периода и во время последних двух (2) минут каждого дополнительного периода после тайм-аута, предоставленного команде, которая имела право на владение мячом в своей тыловой зоне. Игрок должен расположить ноги по обе стороны от продолжения центральной линии и имеет право передавать мяч партнеру, находящемуся в любом месте на игровой площадке.

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

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.

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, где был заброшен мяч. 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 или удачного последнего или единственного штрафного броска.
- Игрок, выполняющий вбрасывание, может двигаться в сторону и/или назад, а мяч может передаваться друг другу партнерами, находящимися на или за лицевой линией, но отсчет пяти (5) секунд начинается с того момента, когда мяч оказывается в распоряжении первого игрока, находящегося за пределами игровой площадки.

Игрок, выполняющий вбрасывание, не должен:

- Затрачивать более пяти (5) секунд до момента освобождения от мяча.
- Наступать на игровую площадку в тот момент, когда мяч находится в его руке(-ах).
- Заставлять мяч касаться пола за пределами игровой площадки после вбрасывания.
- Касаться мяча на игровой площадке прежде, чем тот коснется другого игрока.
- Заставлять мяч входить в корзину непосредственно после вбрасывания.
- Перемещаться на общее расстояние более одного (1) метра в сторону в одном или разных направлениях от места вбрасывания, указанного судьей, прежде чем выпустить мяч из рук. Однако раз-

решается отступать непосредственно назад от линии настолько далеко, насколько позволяют обстоятельства.

Другие игроки не должны:

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

Несоблюдение этих правил является нарушением.

Наказание: мяч предоставляется команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места первоначального вбрасывания.

☑ Методические рекомендации

Если при проведении соревнований в спортивном зале недостаточно места для нанесения боковых и лицевых линий, то вбрасывание можно проводить у стены, при этом игрок противоположной команды не может располагаться ближе чем 1м от вбрасывающего игрока. Судья должен постоянно следить и напоминать об этом игрокам. Важно научить игроков вводить мяч только через судью в соответствии с Правилами!

ТАЙМ-АУТ

Тайм-аут – это остановка игры по просьбе тренера или помощника тренера. Каждый тайм-аут должен длиться одну (1) минуту.

Возможность для предоставления тайм-аута появляется, когда:

- Мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столику.
- Мяч становится мертвым после последнего или единственного удачного штрафного броска.
- Заброшен мяч с игры в корзину команды, которая попросила тайм-аут.

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

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, но не более двух (2) в последние две (2) минуты игры и один (1) – в любое время в течение каждого дополнительного периода.

Неиспользованные тайм-ауты не могут быть перенесены на следующую половину или дополнительный период. Только тренер или помощник тренера имеет право попросить тайм-аут. Он должен установить визуальную связь с секретарем или подойти к секретарскому столику и отчетливо попросить о предоставлении тайм-аута, надлежащим образом показав руками принятый жест.

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, попросившей тайм-аут, секундометрист должен немедленно остановить игровые часы и подать свой сигнал.

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

Если просьба о предоставлении тайм-аута поступила после того, как мяч оказался в распоряжении игрока, выполняющего штрафной(-ые) бросок(-ки), то тайм-аут может быть предоставлен любой из команд в том случае, если:

- Последний или единственный штрафной бросок будет удачен.
- За ним следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки от продолжения центральной линии.
- Фол фиксируется между штрафными бросками. В этом случае штрафной(-ые) бросок(-ки) должны быть выполнены, 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.

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 ситуаций, когда:

- Судья останавливает игру.
- Команде, в корзину которой заброшен мяч, предоставляется тайм-аут или замена.

☑ Методические рекомендации

Если команда берет тайм-аут в последние две (2) минуты игры, при этом владение мячом принадлежит ей, то введение мяча в игру осуществляется с отметки на боковой линии (см. правило второе «Игровая площадка») на стороне команды, не затребовавшей перерыв.

ЗАМЕНА

Замена – это остановка игры по просьбе запасного для того, чтобы стать игроком. Команда может заменить игрока(-ов), когда появляется возможность для замены.

Возможность для замены появляется, когда:

- Мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил процедуру показа жестов секретарскому столику.
- Мяч становится мертвым после последнего или единственного 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.

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

Игрок, который стал запасным, и запасной, который стал игроком, не могут соответственно вернуться в игру и 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.

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

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

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

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

Замены должны быть произведены настолько быстро, насколько возможно. Игрок, который совершил пятый (5ый) фол или был дисквалифицирован, должен быть заменен немедленно (приблизительно в течение 30 секунд). Если, по мнению судьи, происходит неоправданная задержка игры, провинившейся команде должен быть записан тайм-аут. Если у команды не осталось тайм-аута, техническим фолом ('B') может быть наказан тренер.

Если замена производится во время тайм-аута или во время перерыва в игре, запасной должен сообщить об этом секретарю прежде, чем вступить в игру.

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.

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 может быть предоставлена в том случае, если:

- Последний или единственный штрафной бросок будет удачен.
- За ним следует вбрасывание из-за пределов игровой площадки от продолжения центральной линии.
- 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.

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 ситуаций, когда:

- Судья останавливает игру.
- Команде, в корзину которой заброшен мяч, предоставляется тайм-аут или замена.

☑ Методические рекомендации

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

ИГРА, ПРОИГРАННАЯ «ЛИШЕНИЕМ ПРАВА»

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.

Наказание: Победа присуждается команде соперников со счетом двадцать – ноль (20:0). Кроме того, команда, проигравшая игру «лишением права», получает в классификации ноль (0) очков.

ИГРА, ПРОИГРАННАЯ «ИЗ-ЗА НЕХВАТКИ ИГРОКОВ»

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

Наказание: 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.

ПРАВИЛО ПЯТОЕ – НАРУШЕНИЯ

Нарушение – это несоблюдение Правил.

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.

ИГРОК ЗА ПРЕДЕЛАМИ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ И МЯЧ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ:

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

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.

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.

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.

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

ВЕДЕНИЕ МЯЧА

Ведение начинается, когда игрок, установивший контроль над живым мячом на игровой площадке, бросает, отбивает, катит или ударяет его в пол 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 раньше, чем игрок, который подбросил мяч, снова коснется его своей рукой. Количество шагов, которые игрок может сделать, когда мяч не находится в контакте с его рукой, не ограничено.

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

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 до касания им пола при условии, что игрок не совершает пробежки.

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.

ПРОБЕЖКА

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.

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.

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

Когда игрок ловит мяч в тот момент, когда **обе ноги находятся** на полу, то в момент смещения или отрыва от пола одной ноги другая нога становится **опорной**.

Если игрок ловит мяч в процессе или по завершении ведения может сделать два шага для того, чтобы остановиться, отдать передачу либо выполнить бросок:

- Получив мяч, игрок должен выпустить его из рук (-и) для того, чтобы начать ведение прежде, чем совершить свой второй шаг.
- Первый шаг происходит, когда одна либо обе ноги касаются пола после установки контроля над мячом.
- Второй шаг происходит после первого шага, когда другая нога касается пола либо обе ноги касаются пола одновременно.
- Если у игрока, который останавливается на первом шаге, обе ноги находятся на полу либо обе ноги коснулись пола одновременно, то игрок может выполнять повороты, используя любую из ног в качестве опорной. Если после этого игрок выпрыгивает с двух ног, то ни одна из ног не может снова коснуться пола, прежде чем мяч будет выпущен из рук (-и).

- Если игрок приземляется на одну ногу, тогда эта нога становится опорной.

- Если игрок выпрыгивает с одной ноги на первом шаге, то он может приземлиться на две ноги одновременно на втором шаге. В этой ситуации, игрок не может использовать ни одну из ног в качестве опорной. 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).

- Если обе ноги не находились на полу и игрок приземляется на две ноги одновременно, то в момент смещения или отрыва от пола одной ноги другая нога становится опорной.

- Игрок не должен касаться пола последовательно одной и той же ногой или обеими ногами после завершения ведения либо установки контроля над мячом.

Игрок, падающий, лежащий или сидящий на полу:

- Не является нарушением, когда игрок падает на пол, держа мяч в руках, либо, лежа или сидя на полу, устанавливает контроль над мячом.

- Нарушение происходит, если игрок затем скользит, перекатывается или пытается встать с мячом в руках.

☑ Методические рекомендации

*Новая редакция Правил 2017 г. не содержит понятия «Нулевой шаг», однако для понимания внесенных изменений данный термин используется для трактовки передвижений игрока с мячом. «Нулевой шаг» применяется **до** или **после** ведения, но относится только к игроку, находящемуся **в движении**!*

*Если игрок начинает ведение или поворот **с места** (не в движении), то опорная нога и пробежка определяются по старым правилам!*

*При остановке **двумя шагами** можно идти в проход с любой ноги. При остановке на две ноги одновременно, в момент отрыва от пола одной из ног другая становится опорной. Когда игрок находится в движении и одна из его ног находится на полу в момент ловли мяча или окончания ведения, то как только другая нога (или ноги) коснется пола, эта вторая нога становится опорной и происходит 1-ый шаг. То есть после ловли мяча в движении (если только одна его нога касается площадки и он продолжает двигаться) игрок может*

сделать еще два шага! Следует помнить, что прыжок с опорной ноги после «нулевого» шага также является пробежкой и данное нарушение должно быть наказано в соответствии с Правилами!

ТРИ СЕКУНДЫ

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.

Исключение должно быть сделано игроку, который:

- Пытается покинуть ограниченную зону.
- Находится в ограниченной зоне, 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.

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

☑ Методические рекомендации

При проведении соревнований в школе следует учить детей соблюдению правила 3-х секунд. Строгое судейство этого правило необходимо вводить после 12 лет. Важно помнить, что если игрок находится в движении (то есть пытается выйти из ограниченной зоны, или намеревается атаковать кольцо) то правило 3-х секунд не судится.

ПЛОТНООПЕКАЕМЫЙ ИГРОК

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

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

ВОСЕМЬ СЕКУНД

Тыловая зона команды включает в себя собственную корзину команды, лицевую часть щита и ту часть игровой площадки, кото-

рая ограничена лицевой линией за собственной корзиной команды, боковыми линиями и центральной линией.

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.

Мяч переходит в передовую зону команды, когда:

- Он касается передовой зоны.
- Он касается игрока или судьи, который частью своего тела находится в контакте с передовой зоной.

Каждый раз, когда игрок устанавливает контроль над живым мячом в своей тыловой зоне, его команда должна в течение восьми (8) секунд перевести мяч в свою передовую зону.

Отсчет восьми (8) секунд продолжается со времени остановки, когда 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.

ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ СЕКУНДЫ

Каждый раз, когда игрок устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке, его 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 секунд;
- После того, как мяч покинул руку(-и) игрока, он должен коснуться кольца или попасть в корзину.

Когда бросок с игры выполняется непосредственно перед окончанием 24-секундного периода и сигнал звучит в тот момент, когда мяч находится в воздухе:

- 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 касается щита (но не кольца) или не попадает по кольцу, происходит нарушение, за исключением ситуации, когда команда соперников устанавливает немедленный и очевидный контроль над мячом, в случае которого сигнал игнорируется и игра продолжается. Все ограничения, связанные с помехой попаданию и помехой мячу при броске, должны учитываться.

Если совершается фол или мяч уходит в аут команды, не контролирующей мяч, то:

- Если на момент нарушения остается более 14 секунд, то время, отведенное на атаку продолжается.

- Если остается менее 13 и менее секунд, то команде, контролирующей мяч, дается еще 14 секунд на атаку.

- Также, если после броска контроль над мячом устанавливает команда, находящаяся в атаке, то на повторную атаку ей отводится новые 14 секунд!

Наказание: Мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки с места, ближайшего к тому, где судья остановил игру, за исключением места непосредственно за щитом.

☑ Методические рекомендации

При проведении соревнований в школе соблюдение правила 24 секунд должно быть обязательно! Для этого за секретарским столом должен быть судья-секундометрист, который отвечает за соблюдение данного правила. Если нет электронного табло с функцией отсчета 24 секунд, секундометрист должен быть оснащен хронометром (секундомером).

МЯЧ, ВОЗВРАЩЕННЫЙ В ТЫЛОВУЮ ЗОНУ

Мяч переходит в тыловую зону команды, когда:

- Он касается тыловой зоны.

- Он касается игрока или судьи, который частью своего тела находится в контакте с тыловой зоной.

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.

- Последним, кто коснулся мяча в своей тыловой зоне, после чего мяч коснулся передовой зоны, а затем этот игрок или его партнер первым касается мяча в тыловой зоне.

Это ограничение относится ко всем ситуациям в передовой зоне команды, включая вбрасывания.

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

ПОМЕХА ПОПАДАНИЮ И ПОМЕХА МЯЧУ ПРИ БРОСКЕ

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.

Помеха попаданию при броске 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.
- После удара о щит.

Помеха попаданию при штрафном броске происходит, когда игрок касается мяча в тот момент, когда мяч находится в полете к корзине и прежде, чем он коснулся кольца.

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

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

Помеха мячу при броске с игры происходит, когда:

- Игрок касается корзины или щита в тот момент, когда мяч находится в контакте с кольцом.

- Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча.
- Защитник касается мяча или корзины в тот момент, когда мяч находится внутри корзины, и, по мнению судьи, это препятствует попаданию мяча в корзину.
- Защитник вызывает вибрацию щита или кольца таким образом, что, по мнению судьи, это препятствует попаданию мяча в корзину.
- Нападающий вызывает вибрацию щита или кольца таким образом, что, по мнению судьи, в результате этого мяч попадает в корзину.

Помеха мячу при штрафном броске происходит, когда:

- При штрафном броске, за которым последует(-ют) дальнейший(-е) штрафной(-ые) бросок(-ки), игрок касается мяча, корзины или щита в тот момент, когда мяч сохраняет возможность попадания в корзину.
- При последнем или единственном штрафном броске игрок касается корзины или щита в тот момент, когда мяч находится в контакте с кольцом.
- Игрок просовывает руку в корзину снизу и касается мяча.
- При последнем или единственном штрафном броске и в тот момент, когда мяч сохраняет возможность попадания в корзину и после касания кольца, защитник вызывает вибрацию щита или кольца таким образом, что, по мнению судьи, это препятствует попаданию мяча в корзину.
- При последнем или единственном штрафном броске и в тот момент, когда после касания кольца мяч сохраняет возможность попадания в корзину, нападающий вызывает вибрацию щита или кольца таким образом, что, по мнению судьи, в результате этого мяч попадает в корзину.

В то время, когда мяч находится в полете при броске с игры и после того, как:

- судья дал свисток,
- прозвучал сигнал игровых часов об окончании периода, никто из игроков не должен касаться мяча после того, как тот коснулся кольца, до тех пор пока мяч все еще сохраняет возможность попадания в корзину.

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

Наказание: 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.

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.
- Три (3) очка, если мяч был выпущен из зоны трехочковых бросков. Процедура засчитывания очков является такой же, как и в случае попадания мяча в корзину.

Если нарушение совершается защитником при последнем или единственном штрафном броске, тогда одно (1) очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом наказывается этот защитник.

ПРАВИЛО ШЕСТОЕ – ФОЛЫ

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

Контакт: общие принципы

Принцип цилиндра: Под цилиндром понимается пространство внутри воображаемого цилиндра, занятого 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 (рис. 5).

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.

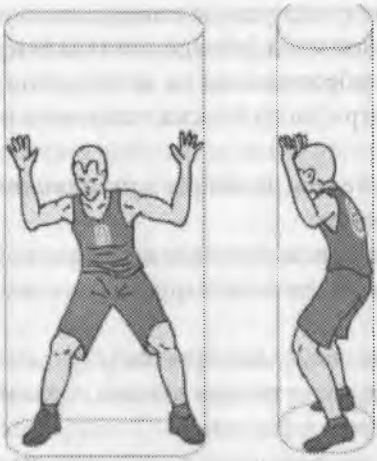


Рис. 5. Принцип цилиндра

Принцип вертикальности: Во время игры каждый игрок имеет право занимать любую позицию (цилиндр) на игровой площадке, еще не занятую соперником. Этот 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.
- Выставляя ноги или руки с целью вызвать контакт во время или сразу же после выполнения броска с игры.

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.

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 и тем самым вызывать контакт с целью 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 случае если приведенные выше принципы соблюдены, фол должен быть зафиксирован игроку с мячом.

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 этот контакт.

Как только защитник занял правильное исходное положение при опеке, он может перемещаться для того, чтобы опекать своего соперника. Он не должен мешать игроку обойти себя, выставляя руки, плечи, бедра или ноги на его пути. Он может повернуться или выставить руку(-и) перед собой и близко к телу внутри своего цилиндра с целью избежать травмы.

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.

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.

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

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.

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 вытянутых(-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 вытянутой руки и 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.

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.

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.

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

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

Имитация фола (2017 г.) – это любое действие игрока с целью симулировать совершение фола на себе или совершение преувеличенных телодвижений с целью создать впечатление, что на нем совершен фол, тем самым получить преимущество.

Персональный фол – это фол игроку вследствие контакта с соперником, независимо от того, является ли мяч живым или мертвым. Игрок не должен держать, блокировать, толкать, сталкивать-

ся, ставить подножку или препятствовать передвижению соперника, выставляя кисть, руку, локоть, плечо, бедро, колено или ступню ноги либо сгибаясь неестественным образом (вне своего цилиндра), а также совершать любые грубые или насильственные действия.

Наказание: Персональным фолом должен быть наказан провинившийся игрок. Если фол совершается на игроке, который не находится в процессе броска:

- Игра должна быть возобновлена вбрасыванием из-за пределов игровой площадки непровинившейся командой с места, ближайшего к тому, где произошел фол.
- Если провинившаяся команда подлежит наказанию за командные фолы, тогда применяется правило «Командные фолы» (наказание).

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 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.

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

Наказание: Персональным фолом должен быть наказан каждый провинившийся игрок. Никакие штрафные броски не предоставляются. Игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Если практически в то же самое время 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 с любого места за лицевой линией.

- Если 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 произошел обоюдный фол.

- Если ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

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.

Неспортивные фолы должны трактоваться одинаково в течение всей игры. Судья должен оценивать только действие. Для того чтобы расценить фол как неспортивный, судьи должны применять следующие принципы:

- Если игрок не пытается сыграть в мяч и происходит контакт, это является неспортивным фолом.

- Если при попытке сыграть в мяч игрок вызывает чрезмерный контакт (жесткий фол), тогда этот контакт должен считаться неспортивным фолом.

- Если игрок совершает фол, предпринимая законную попытку сыграть в мяч (нормальная игра), этот фол не является неспортивным.

Наказание: Неспортивным фолом должен быть наказан провинившийся игрок. 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 столика.

- 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.

Дисквалифицирующим фолом является любое вопиющее неспортивное действие игрока, запасного, удаленного игрока, тренера, помощника тренера или сопровождающего команду. Игрок также должен быть дисквалифицирован, когда он наказан двумя (2) неспортивными фолами.

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, записанными в результате неспортивного поведения лиц, находящихся на скамейке команды ('B') (помощника тренера, запасного или сопровождающего команду), или комбинацией из трех (3) технических фолов, одним из которых был наказан тренер ('C').

Тренер, который был дисквалифицирован, должен быть замещен помощником тренера, если тот внесен в протокол. Если нет помощника тренера, внесенного в протокол, тогда тренер должен быть замещен капитаном.

Наказание: Дисквалифицирующим фолом должен быть наказан провинившийся. Он должен быть дисквалифицирован и отправиться в раздевалку своей команды, где должен оставаться на протяжении всей игры, либо, по своему усмотрению, он может покинуть здание.

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

- Любому игроку соперничающей команды 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 столика.
- 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, или происходит технический фол, 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.

Технический фол

Проведение игры на должном уровне требует полного и лояльного сотрудничества членов обеих команд (игроков, запасных, тренеров, помощников тренеров и сопровождающих команды) с судьями, судьями за столиком и комиссаром. Каждая команда имеет право прилагать все усилия для достижения победы, но это должно быть сделано в духе спортивного соперничества и честной игры.

Любое преднамеренное или неоднократное игнорирование этого сотрудничества или духа данных Правил должно считаться техническим фолом. 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.

Если техническое нарушение обнаруживается после того, как мяч стал живым, игра должна быть остановлена и технический фол назначен. 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.

Насилие. Акты насилия могут происходить во время игры в противовес духу спортивного соперничества и честной игры. Эти акты должны быть немедленно прекращены судьями, а в случае необходимости – служащими сил общественного порядка.

Каждый раз, когда акты насилия между игроками, запасными, тренерами, помощниками тренеров или сопровождающими команды происходят на игровой площадке или в непосредственной близости от нее, судьи должны принять необходимые меры для того, чтобы прекратить их.

Любые вышеназванные лица, виновные в очевидных актах агрессии против соперников или судей, должны быть дисквалифи-

цированы. Судьи должны сообщить об инциденте в организацию, проводящую соревнование.

Физические действия игроков, запасных, тренеров, помощников тренеров и сопровождающих команды, которые могут привести к порче игрового оборудования, не должны допускаться судьями.

Как только судьи замечают подобные действия, они должны немедленно сделать предупреждение тренеру соответствующей команды. Если подобные действия повторяются, технический фол должен быть немедленно назначен провинившемуся лицу. Решения судей являются окончательными и не могут быть оспорены или проигнорированы.

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 за столиком или лиц на скамейке команды.
- Неуважительно обращается к судьям, комиссару, судьям за столиком или соперникам.
- Использует выражения или жесты, оскорбляющие или провоцирующие зрителей.
- Дразнит соперника или мешает его обзору, размахивая руками перед его глазами.
- Задерживает игру, умышленно касаясь мяча после того, как тот проходит через корзину, либо мешая команде соперников 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 при последнем или единственном штрафном броске. В этом случае одно (1) очко должно быть засчитано нападающей команде, после чего техническим фолом должен быть наказан защитник.

Технический фол тренера, помощника тренера, запасного или сопровождающего команду – это фол за неуважительное обраще-

ние или касание судей, комиссара, судей за столиком или соперников либо за нарушения процедурного или административного характера.

Наказание: 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') или сопровождающим команду ('B'), тогда этот технический фол должен быть записан тренеру и не должен считаться одним из командных фолов.

Один (1) штрафных броска должны быть предоставлены команде соперников, за которыми последует:

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

Драка – это физическое воздействие друг на друга двух или более соперников (игроков, запасных, тренеров, помощников тренеров и сопровождающих команды). Данная статья относится только к запасным, тренерам, помощникам тренеров и сопровождающим команды, которые покидают пределы зоны скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке.

Запасные или сопровождающие команды, которые покидают зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, должны быть дисквалифицированы.

Только тренеру и/или помощнику тренера разрешается покидать 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 этой ситуации они не должны быть дисквалифицированы.

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.

Наказание: Независимо от количества дисквалифицированных тренеров, помощников тренеров, запасных или сопровождающих команду за покидание зоны скамейки команды, единственный технический фол ('B') должен быть записан тренеру.

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 с любого места за лицевой линией.
- Если 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 столика.
- Если ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

☑ Методические рекомендации

При судействе фолов важно соблюдать правило одинаковой трактовки нарушения во всех игровых ситуациях. При повторяющихся нарушениях судья может сделать устное предупреждение как игроку, так и капитану, тренеру команды, прежде чем назначить технический фол. При судействе игр в школьных соревнованиях судья может объяснять за какое нарушение назначен фол, тем самым формируя у игроков правильное представление о Правилах игры.

ПРАВИЛО СЕДЬМОЕ – ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

ПЯТЬ ФОЛОВ ИГРОКА

Игрок, который совершил пять (5) фолов (персональных и/или технических), должен быть проинформирован об этом старшим судьей и немедленно покинуть игру. Он должен быть заменен в течение тридцати (30) секунд.

Фол, совершенный игроком, ранее получившим пятый фол, рассматривается как фол удаленного игрока и записывается в протоколе тренеру ('B').

Командные фолы: наказание

Команда подлежит наказанию за командные фолы, когда она совершает четыре (4) командных фола в периоде.

Все командные фолы, совершенные в перерыве в игре, должны считаться совершенными в следующем периоде или в следующем дополнительном периоде.

Все командные фолы, совершенные в дополнительном периоде, должны считаться совершенными в четвертом периоде.

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.

Если персональный фол совершается игроком команды, контролирующей живой мяч или имеющей право на владение мячом, такой фол должен наказываться предоставлением вбрасывания команде соперников.

ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

В один и тот же период остановки часов после фиксации фола или нарушения могут возникнуть особые ситуации, когда совершается(-ются) дополнительный(-ые) фол(-ы). Все фолы должны быть назначены и все наказания определены. Необходимо определить очередность, в которой произошли фолы. Все одинаковые наказания против команд и все наказания за обоюдные фолы должны быть отменены. После этого они не принимаются во внимание. Право на владение мячом как часть последнего наказания, которое должно быть выполнено, отменяет все предыдущие права на владение мячом.

Как только мяч стал живым для выполнения первого или единственного штрафного броска или вбрасывания, это наказание больше не может быть использовано для компенсации другого наказания.

Все оставшиеся наказания должны быть выполнены в той последовательности, в которой они были зафиксированы.

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 с любого места за лицевой линией.

- Если 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.

- Если ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

Штрафной бросок – это предоставляемая игроку возможность набрать одно (1) очко броском в корзину без помех с позиции за линией штрафного броска и внутри полукруга.

Серия штрафных бросков – это все штрафные броски и/или последующее право на владение мячом в результате наказания за один фол.

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.

Когда фиксируется технический фол, любой член команды соперников может выполнить штрафной(-ые) бросок(-ки).

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 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.

Игроки, находящиеся на местах для борьбы за подбор вдоль области штрафного броска, имеют право занимать позиции на этих местах глубиной в один (1) метр, как показано на рис. 6.???????

Эти игроки не должны:

- Занимать места для борьбы за подбор, которые им не предназначены.
- Входить в ограниченную зону, нейтральную зону или оставлять позицию до тех пор, пока мяч не покинет рук(-и) игрока, выполняющего штрафной бросок.
- Соперники игрока, выполняющего штрафной бросок, не должны мешать ему своими действиями.

Игроки, не занимающие мест для борьбы за подбор вдоль области штрафного броска, должны оставаться за воображаемым продолжением линии штрафного броска и за линией трехочковых бросков до тех пор, пока мяч не коснется кольца или штрафной бросок не закончится.

Во время выполнения штрафного(-ых) броска(-ов), за которым(-и) должна следовать другая серия штрафных бросков или вбрасывание, все игроки должны находиться за воображаемым продолжением линии штрафного броска и за линией трехочковых бросков.

Наказание: Если нарушение совершается игроком, выполняющим штрафной бросок:

- Никакие очки не засчитываются.
- Любое другое нарушение, совершенное любым другим игроком непосредственно перед, приблизительно в то же самое время или после нарушения игрока, выполняющего штрафной бросок, не должно приниматься во внимание.

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

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

- Если мяч попадает в корзину, очки засчитываются.
- Нарушение(-я) не принимается(-ются) во внимание.

В случае выполнения последнего или единственного штрафного броска мяч должен быть предоставлен команде соперников для вбрасывания с любого места за лицевой линией.

Если штрафной бросок неудачен и нарушение совершается:

- Партнером игрока, выполнявшего 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, выполнявшего 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.

ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ

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

- Предоставление незаслуженного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).
- Непредоставление заслуженного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов).
- Ошибочное засчитывание или отмена попадания.
- Разрешение выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки) не тому игроку.

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

Судья может остановить игру немедленно при обнаружении исправляемой ошибки при условии, что ни одна из команд не будет поставлена в невыгодное положение.

Любые совершенные фолы, набранные очки, сыгранное время и дополнительные действия, которые произошли после ошибки, но до ее обнаружения, не должны быть отменены.

Если ошибка заключается в предоставлении незаслуженного(-ых) штрафного(-ых) броска(-ов), тогда ошибочно выполнен-

ный(-ые) штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть отменен(-ы) и игра должна быть возобновлена следующим образом:

- Если игровые часы не были включены после ошибки, то мяч должен быть предоставлен для вбрасывания из-за пределов игровой площадки команде, чьи штрафные броски были отменены.
- Если игровые часы были включены после ошибки и:
- Команда, контролирующая мяч (или имеющая право на владение мячом) на момент обнаружения ошибки та же, что и контролировала мяч в тот момент, когда ошибка произошла, или
- Ни одна из команд не контролирует мяч в тот момент, когда ошибка обнаруживается, то мяч должен быть предоставлен команде, имеющей право на вбрасывание 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.

Если ошибка заключается в непредоставлении заслуженного(-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.
- После исправления ошибочного засчитывания или отмены попадания игра должна быть возобновлена в той точке, где она была прервана для исправления ошибки, командой, имевшей право на владение мячом в тот момент, когда игра была остановлена для исправления ошибки.

Если ошибка заключается в выполнении штрафного(-ых) броска(-ов) не тем игроком, тогда штрафной(-ые) бросок(-ки), выпол-

ненные в результате ошибки, должен(-ны) быть отменен(-ы), а мяч предоставлен команде соперников для вбрасывания из-за пределов игровой площадки напротив линии штрафного броска.

Как только ошибка, которая все еще является исправляемой, обнаружена:

- Если игрок, необходимый для исправления ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены (не был дисквалифицирован и не совершил пятого фола), он должен снова выйти на игровую площадку для участия в исправлении ошибки (с этого момента он становится игроком).

После исправления ошибки он может остаться в игре, если только снова своевременно не поступила просьба о его замене, в случае которой игрок может покинуть игровую площадку.

Если игрок был заменен в результате того, что совершил пятый фол или был дисквалифицирован, тогда заменивший его игрок должен участвовать в исправлении ошибки.

Исправляемые ошибки не могут быть исправлены после того, как старший судья подписал протокол.

Любые оплошности или 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.

ПРАВИЛО ВОСЬМОЕ – СУДЬИ, СУДЬИ ЗА СТОЛИКОМ И КОМИССАР: ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА

СУДЬИ, СУДЬИ ЗА СТОЛИКОМ И КОМИССАР

Судьями являются: старший судья и один или два судьи. Им помогают судьи за столиком и комиссар.

Судьями за столиком являются секретарь, помощник секретаря, секундометрист и оператор двадцати четырех секунд.

Комиссар должен сидеть между секретарем и секундометристом. Его обязанностями во время игры являются в первую очередь наблюдение за работой судей за столиком и оказание помощи старшему судье и судье(-ям) в нормальном проведении игры.

Судьи данной игры не должны никоим образом быть связаны ни с одной из команд, находящихся на игровой площадке.

Судьи, судьи за столиком и комиссар должны проводить игру в соответствии с настоящими Правилами и не имеют права изменять их.

Форма судей должна состоять из судейской рубашки, длинных брюк черного цвета, черных носков и черной баскетбольной обуви.

Судьи и судьи за столиком должны быть в единой униформе.

СТАРШИЙ СУДЬЯ: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА

Старший судья должен:

Проверить и одобрить все оборудование, используемое во время игры.

Определить официальные игровые часы, устройство двадцати четырех секунд, секундомер и познакомиться с судьями за столиком. 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. Не разрешать никому из игроков носить предметы, которые могут нанести травму другим игрокам. Проводить розыгрыш спорного броска в начале первого периода и вбрасывание в начале всех других периодов.

Имеет право остановить игру, когда этого требуют обстоятельства; определить, какой команде засчитывается поражение «лишением права».

Тщательно проверить протокол по окончании игрового времени или в любое другое время, когда он сочтет необходимым.

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 с окончанием игрового времени, утвержденного судьями. Сделать запись на обратной стороне протокола прежде, чем подписать его, в том случае, если одной из команд засчитывается поражение «лишением права», или 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 таком случае старший судья (комиссар, если присутствует) должен послать рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

Принять окончательное решение каждый раз, когда это необходимо или когда судьи расходятся во мнении. Для того чтобы принять окончательное решение, он может посовещаться с судьей, комиссаром и/или судьями за столиком.

Уполномочен использовать техническое оборудование до подписания им протокола для определения того, был ли последний бросок по окончании каждого периода либо каждого дополнительного периода выполнен в игровое время.

Имеет право принимать решения по любым вопросам, специально не оговоренным в данных Правилах.

СУДЬИ: ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА

Судьи имеют право принимать решения при несоблюдениях Правил, совершенных как в пределах, так и за ограничивающей линией, включая секретарский столик, скамейки команд и пространство непосредственно за линиями.

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.

Принимая решение при персональном контакте или нарушении, судьи в каждом случае должны руководствоваться следующими фундаментальными принципами:

- Необходимость поддерживать целостность игры, исходя из духа и намерений Правил.

- Последовательность в применении принципа «преимущества/нет преимущества», при котором судьи должны не прерывать течения игры без необходимости и не наказывать случайного персонального контакта, 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, их отношение и поведение во время игры.

- Последовательность в поддержании баланса между контролем за игрой и течением игры, т.е. обладать чувством того, что участники пытаются сделать, и определять только то, что будет правильным для игры.

Если результат игры опротестован одной из команд, старший судья (комиссар, если присутствует) должен в течение часа после окончания игрового времени послать рапорт с описанием происшедшего в организацию, проводящую соревнование.

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. Другой судья будет осуществлять судейство один 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.

Для всех международных игр, если необходимо пояснить решение, все словесные разъяснения должны быть сделаны на английском языке.

Каждый судья имеет право принимать решения в рамках своих обязанностей, но не вправе отменять или подвергать сомнению решения, принятые другим(-и) судьей(-ями).

СЕКРЕТАРЬ И ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ: ОБЯЗАННОСТИ

В распоряжение секретаря должен быть предоставлен протокол, и он должен:

- Записывать фамилии и номера игроков, которые должны начать игру, и всех запасных, которые должны вступить в игру. Когда происходит несоблюдение Правил, связанное с пятью (5) игроками, которые должны начать игру, заменами или номерами игроков, он должен сообщить об этом ближайшему судье настолько быстро, насколько возможно.

- Вести в хронологическом порядке изменение суммарного счета 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, зафиксирован-

ные 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 фола и должен быть дисквалифицирован.

- Тайм-ауты. Он должен сообщить судьям при первой возможности о том, что команда запросила 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.

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 столика, ближайший к скамейке команды, подлежащей наказанию за командные фолы, в тот момент, когда мяч становится живым после четвертого фола этой 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.

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

СЕКУНДОМЕТРИСТ: ОБЯЗАННОСТИ

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 об окончании игрового времени периода звучит очень громко и автоматически.

- Использовать все возможные средства, имеющиеся в его распоряжении, 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.

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.

- Судья дает свисток в тот момент, когда мяч живой.

- Заброшен мяч с игры в корзину команды, которая попросила тайм-аут.

- Заброшен мяч с игры в последние две (2) минуты четвертого периода и в последние две (2) минуты любого дополнительного периода.

- Звучит сигнал устройства двадцати четырех секунд в тот момент, когда одна из команд контролирует мяч.

Секундометрист должен вести отсчет тайм-аута следующим образом:

- Включать устройство отсчета времени, когда судья дает сигнал о предоставлении тайм-аута.

- Подавать свой сигнал по истечении пятидесяти (50) секунд тайм-аута.

- Подавать свой сигнал, когда тайм-аут закончен.

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.

ОПЕРАТОР ДВАДЦАТИ ЧЕТЫРЕХ СЕКУНД: ОБЯЗАННОСТИ

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

Включать или продолжать отсчет каждый раз, когда команда устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке.

Останавливать и сбрасывать показания к двадцати четырем (24) секундам (на устройстве не должно быть никаких показаний), как только:

- Судья дает свисток при фоле или нарушении.
- Мяч попадает в корзину после броска с игры или передачи.
- Мяч касается кольца после броска с игры, за исключением ситуации, когда мяч застревает на опоре кольца.
- Игра остановлена из-за действия, связанного с командой, не контролирующей мяч.
- Игра остановлена из-за действия, не связанного ни с одной из команд, если только команда соперников не будет поставлена в невыгодное положение.

Останавливать, но не сбрасывать показания к двадцати четырем (24) секундам, 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.

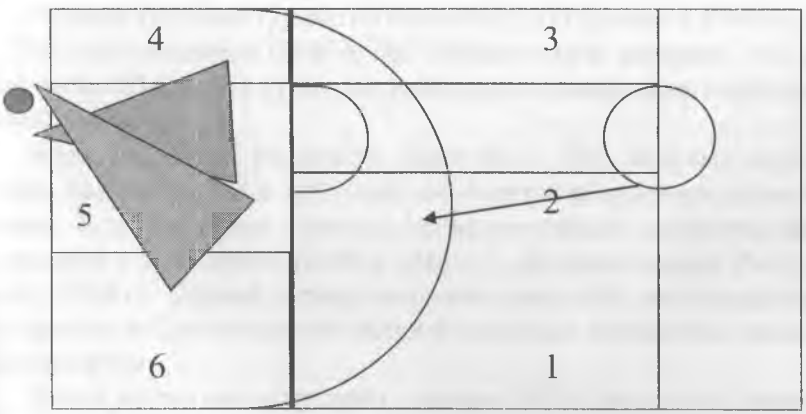
Останавливать и выключать устройство, когда команда устанавливает контроль над живым мячом на игровой площадке и на игровых часах остается менее двадцати четырех (24) секунд до окончания периода.

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

☑ Методичесие рекомендации к механике судейства

1. Судейская бригада должна состоять как минимум из 5 человек: 2 судьи в поле, 1 секретарь и 2 секундометриста. С учащимися 4-6 классов правило 24 секунд можно не учитывать.

2. При судействе двумя судьями «ведущий» судья под кольцом, «ведомый» располагается наверху (рис. 6). Когда мяч в зонах 1-2-6 – зоны действия Ведомого. Следует помнить, что 90% игроков «правши», поэтому в 80-85% атака происходит справа. Когда мяч в зонах 4-5 – зоны внимания Ведущего арбитра. Зона 5 (трехсекундная зона) – зона ответственности обоих арбитров, при этом Ведомый смещается на продолжение штрафной линии.



3. Смена положения судей на площадке происходит после фола и перед спорным мячом.

4. Фиксация нарушения – рука вверх. После этого показать нарушение и место вбрасывания. Если фол – показать номер игрока, нарушение и наказание. Пока первый рефери показывает нарушение, второй наблюдает за площадкой и игроками. Направление атаки показывается боком вдоль боковой линии вытянутой вперед рукой параллельно площадке.

5. При вбрасывании мяча из-за боковой (лицевой) линий арбитр передает мяч игроку из рук в руки или отскоком об пол, если он находится далеко. После передачи мяча судья начинает отсчет 5-ти секунд, отведенных на вбрасывание отмашкой согнутой руки от груди наружу, ладонь вниз.

6. Отсчет нарушения правила 3-х секунд начинается, когда мяч находится в передовой зоне и обе ноги игрока атакующей команды находятся в ограниченной зоне, а игрок не делает попытки выйти из нее.

ЛИТЕРАТУРА

1. Баскетбол. Подготовка судей: учеб. пособие / под ред. С.В. Чернова. – М.: Физическая культура, 2009. – 256 с..

2. Официальные правила FIBA по баскетболу для мужчин и женщин 2017 года.

БАСКЕТБОЛ 3х3

История баскетбола 3х3 начинается в середине прошлого столетия США. Баскетбол является одним из самых популярных видов спорта в Америке, там играют в баскетбол повсеместно, в том числе и на улице. Первоначальное название этой разновидности баскетбола было образовано от английского *street* (улица) и *ball* (мяч) От обычного баскетбола эта игра отличается количеством игроков – их три (3) и размерами игровой площадки, составляющей половину баскетбольного игрового поля.

Первый крупный турнир по баскетболу 3х3 прошел в 1989 году в США, он назывался *Hoop It Up*. Организаторы заявляют, что с 1989-го по 2014 годы в турнирах этой серии приняло участие более 500000 человек.

Международная федерация баскетбола FIBA впервые опробовала баскетбол 3х3 в 2007 году на Азиатских зальных играх в Макао. В дальнейшем крупные международные соревнования проходили в Индонезии (2008 и 2013 г.г.), Доминиканской Республике (2008 г.). Первый турнир мирового масштаба по баскетболу 3х3 прошел в Сингапуре, это были Всемирные юношеские олимпийские игры.

После успеха сингапурского турнира ФИБА запустила полноценную программу по развитию этого вида баскетбола. С 2020 года баскетбол 3х3 будет включен в олимпийскую программу.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ 3Х3 (ФИБА)

Официальные правила баскетбола ФИБА действуют во всех игровых ситуациях, специально не оговоренных в этих Правилах игры 3х3.

ПЛОЩАДКА И МЯЧ

Игра проводится на баскетбольной площадке 3х3 с одной корзиной. Стандартная игровая площадка 3х3 имеет размеры 15 м (ширина) х 11 м (длина). На площадке для баскетбола 3х3 располагаются элементы площадки для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (4,225 м от проекции центра кольца на площадку), дугу – линию двухочковых бросков (6,75 м от проекции центра кольца на площадку) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения» (1,25 м от проекции центра кольца на площадку). В качестве площадки для баскетбола 3х3 также может использоваться половина площадки для классического баскетбола.

Игры во всех категориях проводятся официальным мячом 3х3.

☑ Методические рекомендации

На массовом уровне в баскетбол 3х3 можно играть везде; площадка размечается исходя из имеющегося пространства. Также можно использовать соответствующий возрасту баскетбольный мяч.

КОМАНДЫ

Каждая команда должна состоять из 4 игроков (3 игрока на площадке и 1 запасной).

☑ Методические рекомендации

Тренер не может присутствовать на площадке; не допускается удаленное влияние тренера на игру с трибуны.

СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА

Судейская бригада состоит из 1 или 2 судей, а также секретарей и секундометристов.

☑ Методические рекомендации

При проведении школьных соревнований функции секретаря и секундометриста может выполнять один человек.

НАЧАЛО ИГРЫ

· Разминка перед игрой происходит на одной половине одновременно.

· Команда, которая первой будет владеть мячом, определяется жребием. Выигравшая жребий команда, выбирает владение мячом или в начале игры, или в начале возможного овертайма.

· Игра должна начинаться при наличии 3-х игроков в команде на площадке.

☑ Методические рекомендации

При проведении массовых турниров можно допускать для начала игры команду с неполным составом (при условии договоренности с командой соперника).

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

· За мяч, заброшенный внутри дуги дальних бросков, начисляется 1 очко.

· За мяч, заброшенный из-за дуги (дальний бросок), начисляется 2 очка.

· За мяч, заброшенный штрафным броском, начисляется 1 очко.

ВРЕМЯ ИГРЫ / ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

· Основное время игры – один период длительностью 10 минут. Игровые часы останавливаются, когда мяч мертвый, и при штрафных бросках. Отсчет времени возобновляется, когда обмен мячом завершен (как только мяч оказывается в руках игрока атакующей команды).

· Однако команда, первой набравшая 21 очко или больше, выигрывает игру, если это происходит до окончания основного времени игры. Это правило действует только в основное время игры (не в овертайме).

· Если по окончании основного времени игры (10 минут) счет ничейный, играется овертайм. Перед началом овертайма – перерыв продолжительностью 1 минута. Команда, которая первой набирает 2 очка в овертайме, выигрывает игру.

· Команда проигрывает «лишением права» [англ. forfeit], если во время начала игры по расписанию на площадке нет 3-х ее игроков, готовых играть. В этом случае результат матча записывается как w-0 или 0-w (w - победа).

· Команда проигрывает «из-за нехватки игроков» [англ. default], если она покидает площадку до окончания игры или все

игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В этом случае выигравшая команда выбирает фиксацию набранных ею очков или победу «лишением права»; проигравшей команде в любом случае фиксируется 0 очков.

· Команда, проигравшая «лишением права» в результате намеренной неявки или отказа выйти на игру, дисквалифицируется из турнира.

☑ Методические рекомендации

Правило «Лишение права» действительно только для официальных турниров, проводимых под эгидой FIBA. В остальных случаях это оговаривается в Положении или решается в ходе турнира на совещании судейской коллегии и представителей команд. Если игровых часов нет в наличии, игра проводится с «грязным» временем (без остановок часов во всех или некоторых ситуациях, описанных в пункте «основное время игры»); длительность и порядок отсчета времени игры, а также лимит счета определяет организатор; ФИБА рекомендует устанавливать лимит счета в зависимости от времени игры (10 минут / 10 очков; 15 минут / 15 очков; 21 минута / 21 очко).

ФОЛЫ / ШТРАФНЫЕ БРОСКИ

· Команда оказывается в ситуации «штрафных командных фолов», когда она совершает 6 фолов. Игрок не удалятся из игры за какое бы то ни было количество персональных фолов, кроме ситуаций, описанных в статье «Дисквалификация».

· За фол в процессе броска, совершенный внутри дуги, предоставляется 1 штрафной бросок. За фол в процессе броска, совершенный из-за дуги, предоставляется 2 штрафных броска.

· Если фол совершен в процессе броска, который удачен, предоставляется 1 дополнительный штрафной бросок.

· 7-й, 8-й и 9-й командные фолы наказываются 2 штрафными бросками. 10-й и каждый последующий командный фол наказываются 2 штрафными бросками с сохранением владения мячом за командой, исполнившей эти броски. Данное правило применяется и для фолов в процессе броска; если бросок удачен, мяч засчитывается плюс назначается наказание с учетом количества командных фо-

лов (один штрафной бросок, если это 7-9 фол, два штрафных броска и владение мячом, если это 10-й и последующий фол).

· Все технические фолы всегда наказываются 1 штрафным броском и владением, неспортивные фолы – 2 штрафными бросками и владением. После технического или неспортивного фола игра продолжается «**чеком**» (обмена мячом между игроками защищающейся и атакующей команд) за вершиной дуги.

☑ Методические рекомендации

Фолы в нападении не наказываются штрафными.

КАК ИГРАЮТ МЯЧОМ

· После каждого заброшенного мяча с игры или результативного штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом исполняющей штрафной бросок командой):

– Игрок команды, пропустившей мяч, возобновляет игру ведением или передачей мяча прямо из-под корзины (не из-за пределов площадки) в любое место площадки за дугой;

– Команда, забросившая мяч, не имеет права мешать игроку с мячом, который находится в области «полукруга под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения».

· После каждого неудачного броска с игры или штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом):

– если подбор берет команда, выполнявшая штрафной бросок, она может продолжить атаковать, не выводя мяч за дугу;

– если подбор берет команда, не выполнявшая штрафной бросок, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

· После своего перехвата или блок-шота команда должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

· Владение мячом, предоставляемое любой команде после ситуации мертвого мяча, начинается с «чека» (обмена мячом между игроками защищающейся и атакующей команд) за вершиной дуги.

· Игрок считается находящимся за дугой, когда ни одна его нога не находится внутри дуги и не касается дуги.

· В ситуации спорного мяча владение мячом получает защищавшаяся команда.

ПАССИВНАЯ АТАКА

· Пассивная атака (без попытки забросить мяч) является нарушением.

· Если площадка оборудована счетчиком времени на атаку, команда должна совершить бросок в течение 12 секунд. Счетчик запускается, как только мяч оказывается в руках нападающего после «чека» или под корзиной после заброшенного мяча.

· Если после того, как мяч выведен за дугу, игрок нападающей команды выполняет дриблинг внутри дуги спиной или боком к корзине более 5 секунд, это считается нарушением.

☑ Методические рекомендации

Если площадка не оборудована счетчиком времени на атаку и команда не пытается атаковать корзину, судья предупреждает ее отсчетом последних 5 секунд времени на атаку.

ЗАМЕНЫ

Замены могут производиться любой командой, когда мяч становится мертвым, до того, как будет совершен «чек» или штрафной бросок. Запасной может войти в игру после того, как партнер покинул площадку и коснулся его. Замена может производиться только за линией, противоположной лицевой, и не требует никаких согласований с судьями, секретарем или секундометристом.

ТАЙМ-АУТЫ

· Каждой команде может быть предоставлен один тайм-аут. Любой игрок может затребовать тайм-аут, когда мяч мертвый.

· В случае ТВ-трансляции организатор имеет право назначить 2 телевизионных тайм-аута при первой ситуации мертвого мяча после того, как игровые часы показывают 6:59 и 3:59 соответственно.

· Длительность любого тайм-аута – 30 секунд.

☑ Методические рекомендации

В ситуации после заброшенного мяча, мяч, оставаясь в пределах площадки, не считается мертвым, тайм-ауты и замены в этой ситуации не могут быть затребованы.

ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА

Если команда считает, что ее права были ущемлены решением представителей судейской бригады или каким-либо событием, произошедшим в течение игры, она может действовать следующим образом:

· Игрок этой команды должен подписать протокол сразу после окончания игры, прежде чем протокол подпишет судья.

· В течение 30 минут команда должна представить письменное объяснение ситуации, а также гарантийную сумму 200 долларов США спортивному директору турнира. Если протест будет удовлетворен, гарантийная сумма будет возвращена команде.

· Видеозапись может использоваться только для определения:

– Был ли бросок в конце игры выполнен до истечения игрового времени;

– Был ли бросок в конце игры 1-очковым или 2-очковым.

☑ Методические рекомендации

Данное положение действительно только для официальных турниров ФИБА. Во всех остальных случаях процедура подачи протеста оговаривается организаторами в Положении.

КЛАССИФИКАЦИЯ КОМАНД

Следующее правило используется для классификации команд как в группах, так и в турнире в целом. В случае равенства команд после первого шага следует перейти к следующему, и так далее.

1. Большее количество побед (или соотношение победы/игры в случае неравного количества игр при классификации команд из разных групп).

2. Результаты личных встреч вовлеченных команд (учитываются только победы/поражения, применяется только для классификации внутри группы).

3. Большее количество набранных очков (без учета очков, начисленных за победу, но не поражение, «лишением права»).

Если у команд после применения этих критериев по-прежнему равенство, выше классифицируется команда с более высоким посевом (см. «Правила посева»). Повторно критерии 1–3 для сузившегося круга команд не применяются.

Классификация в Турах (где Тур – это серия связанных турниров) рассчитывается для знаменателя Тура, т.е. либо для игроков (если игроки могут создавать новые команды в каждом турнире), либо для команд (если игроки привязаны к одной команде в течение всего тура). Порядок критериев для классификации в туре:

1) место в Финальном турнире тура, или – если он еще не состоялся – место (по суммарным рейтинговым очкам в туре) среди уже известных участников Финального турнира тура;

2) суммарные рейтинговые очки, набранные по итогам всех турниров в рамках тура;

3) далее применяются критерии из вышестоящих подпунктов 1, 2 и 3.

Если турнир проходит в рамках тура, для классификации команд в случае их равенства после применения вышестоящих подпунктов 1, 2 и 3 вместо посева применяется положение команд в туре на момент начала турнира.

☑ Методические рекомендации

Положение команд в туре рассчитывается для всех команд, участвующих в туре, независимо от того, участвуют они в наступающем турнире или нет. Данное положение действительно для официальных соревнований ФИБА. При организации соревнований различного уровня организаторы решают, каким образом классифицировать команды. Если турнир включен в календарь ежегодных соревнований, то можно применять данное правило.

ПРАВИЛА ПОСЕВА

Посев команд перед турниром производится в соответствии с командным рейтингом (суммарным количеством рейтинговых очков 3 лучших игроков команды в рейтинговой системе 3х3 ФИБА на момент начала турнира). В случае равенства командных рейтинговых очков посев производится случайным образом (жеребьевкой).

☑ Методические рекомендации

В соревнованиях сборных команд посев производится на основании рейтинга федераций 3х3.

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Игрок, совершивший 2 неспортивных фола (не касается технических фолов), дисквалифицируется из игры судьями и может дисквалифицироваться из турнира организатором. Помимо этого, организатор может дисквалифицировать из турнира любого игрока, причастного к актам насилия, словесной и физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр, нарушениям Антидопинговых правил ФИБА (Книга 4 Внутреннего регламента ФИБА) или любым другим нарушениям Кодекса этики ФИБА (Книга 1, глава II Внутреннего регламента ФИБА). Организатор также может дисквалифицировать из турнира всю команду, если другие ее члены своими действиями (или бездействием) внесли вклад в вышеупомянутое поведение. Дисквалификация по данной статье никак не влияет на право ФИБА налагать дисциплинарные санкции в соответствии с нормативно-правовой базой турнира, положениями и условиями баскетбола 3х3 и Внутренним регламентом ФИБА.

АДАПТАЦИЯ ДЛЯ КАТЕГОРИИ U12

Для категории U12 рекомендуются следующие адаптации правил:

- Кольцо может быть опущено до высоты 2,60 м, если это возможно.
- Команда, которая первой забрасывает мяч в овертайме, выигрывает.
- Счетчик времени на атаку не используется; если команда не пытается атаковать корзину, судья предупреждает ее отсчетом последних 5 секунд времени на атаку.
- Лимит командных фолов не применяется; следовательно, после фолов игра продолжается «чеком», за исключением фолов при броске, технических и неспортивных.
- Тайм-ауты не предоставляются.

☑ Методические рекомендации

Варианты, предлагаемые примечанием к статье «ВРЕМЯ ИГРЫ / ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ»*, применяются для категории U12 по усмотрению организаторов.*

Футзал – это спортивная игра, проходящая в спортивном зале с полем размером 40м × 20м, между командами по 5 человек. Цель игры – забить как можно больше мячей в ворота соперника и не дать забить в свои.

В футзал играют 5 человек – из них 4 полевых игрока и вратарь. Матч не может начинаться, если в составе одной из команд менее трех игроков.

Игра длиться 2 тайма по 20 минут чистого времени. Время игры останавливается, если мяч выходит в аут, совершается нарушение правил.

Замены в футзале проводятся прямо по ходу матча, причем, их количество ничем не ограничивается. Игрок может быть заменен в любой момент игры, в отведенном для замен месте. В футзале игроки в поле могут касаться мяча любой частью тела за исключением рук. Основная задача, которая стоит перед командами в футзале – это поразить ворота соперника максимальное количество раз и оставить в неприкосновенности свои. Наиболее существенное отличие футзала от футбола проявляется в тактике игры. Меньшие размеры площадки, ограниченное число игроков, меньшая «контактность» самой игры (в футзале запрещаются, в частности, подкаты) предопределяют особую тактику игры в футзал, которая больше походит на тактику других игры иных видов спорта, которые проходят в залах (к примеру, баскетбола или гандбола). В подавляющем большинстве случаев команды в футзале играют «один на один», т. е. каждый полевой игрок одной команды контролирует действия игрока другой команды по футзалу. Также ограниченное число игроков подразумевает то, что все игроки участвует и в атакующих действиях и в защитных.

Каждый забитый мяч приносит одно очко. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

В футзале отсутствует положение «вне игры».

История возникновения мини-футбола своими корнями уходит глубоко в прошлый век. В странах Латинской Америки уже в 20–30-х гг. XX в. школьники и студенты играли в футбол в уменьшенных составах не только на открытых площадках, но и в спортивных залах. Постепенно стали оформляться правила игры в зальный футбол, проводиться многочисленные соревнования, в которых принимали участие только любительские команды. Демократическая по своей сути, доступная для малообеспеченных слоев общества, эта игра становилась все более и более популярной в таких странах, как Бразилия, Уругвай, Аргентина. Нередко ведущие футбольные клубы этих стран черпали таланты именно из зального футбола.

В Европу зальный футбол пришел значительно позже – в этом свою роль сыграло латиноамериканское влияние. Считается, что первыми на европейском континенте в мини-футбол начали играть австрийцы. В 1958 году один из руководителей национальной сборной команды Австрии Йозеф Аргауэр привез идею этой игры из Швеции с чемпионата мира. Там он увидел двусторонний тренировочный матч бразильской сборной, который проходил в зале. Йозеф увлекся идеей проведения матчей по мини-футболу и, вернувшись домой, предложил организовать в венском «Штадхалле» турнир с участием ведущих футбольных клубов страны. Игра-эксперимент пришлась по душе и участникам, и зрителям, и организаторам. Турниры по мини-футболу стали проводиться в этой стране постоянно в зимний период. Постепенно соревнования по мини-футболу стали завоевывать популярность и в других европейских странах.

В России турниры по мини-футболу стали регулярно проводиться с 1972 г. А в 1974 г. в Москве в зимний период состоялся первый Всесоюзный турнир на приз популярного в то время еженедельника «Неделя», в котором играли команды мастеров – участники чемпионата СССР по футболу. Победителями этих соревнований, привлекших во Дворец спорта «Лужники» большое число зрителей, стали московские спартаковцы, показавшие искрометную, с острыми комбинациями игру. С этого времени турнир на приз «Недели» стал традиционным. На следующий год участником этих

соревнований стала уже и зарубежная команда. Тогда свои силы в мини-футболе испытал болгарский клуб «Академик» из Софии. Успешнее же других в этом турнире выступил московский «Локомотив», продемонстрировавший наиболее слаженную игру. Своей квинтэссенции мини-футбольный турнир на приз «Недели» достиг в 1976 г. Сначала в пяти различных городах страны были проведены предварительные соревнования. Их победители стали участниками финального турнира, в котором также приняли участие польский клуб «Висла» из Варшавы и два болгарских коллектива из Софии – «Локомотив» и «Академик». Показав надежную игру во всех линиях, победителем этих соревнований стал ленинградский «Зенит».

В 1977 г. формула мини-футбольного турнира на приз еженедельника «Неделя» была изменена. В Москве, Ленинграде, Киеве и Тбилиси футбольные клубы участвовали в местных соревнованиях. Финальные же соревнования в этот год уже не проводились. В дальнейшем, когда в нашей стране появились крытые футбольные манежи, соревнования на приз еженедельника «Неделя» для футбольных команд мастеров, в основном выполнявшие функцию подготовки игроков к очередному сезону, потеряли свою актуальность. Теперь в подготовительный период футбольные клубы стали участвовать в турнирах по футболу, которые проводились в таких манежах.

Между тем, в ряде других европейских стран турниры по мини-футболу в зимний период с участием футбольных клубов популярны до сих пор. Например, в Германии на таких турнирах всегда аншлаг, и многие зарубежные футбольные клубы мечтают получить туда приглашение.

Следующим шагом ФИФА в развитии этой игры стал первый чемпионат мира, который прошел в 1989 году в Голландии. Его особенностью было участие в данном турнире команд не по спортивному принципу, а по приглашению ФИФА. И это понятно, ведь национальные чемпионаты по мини-футболу тогда проводились лишь в нескольких странах, и организовывать предварительные отборочные турниры просто не было смысла. Первыми чемпионами мира по футзалу стали бразильцы, переигравшие в финальном матче этого мирового футзального форума сильную команду Голландии.

С этих пор соревнования по футзалу в мире стали проводиться по единым правилам. Их участниками стали уже игроки, специали-

зирующиеся в данной игре. Так, практически произошло отделение футзала от футбола, несмотря на принадлежность того и другого вида к единой международной футзальной организации – ФИФА

В мини-футбол в Молдове играют давно - всем любителям футбола памятны достижения в Чемпионате СССР. Уже в первые годы независимости РМ известные футболисты, полюбившие этот искрометный вид футбола, такие как Игорь Овчаренко, Петр Сырбу, Игорь Гуменюк, Андрей Кройтор зарегистрировали Ассоциацию футзала РМ. Это произошло 23 февраля 1993 года. Первым Президентом Ассоциации был избран Александр Бурлак, который вот уже 18 лет руководит и помогает развитию мини-футбола в РМ.

В 1994 году сборная страны вошла в 16 лучших команд мира и участвовала в финальной части Чемпионата Мира в Аргентине. Переломное событие в развитии футзала произошло в 1997 году, когда ФИФА официально признало футзал и включило его в программу развития и в официальный календарь. В 1999 году Президент ФМФ Павел Чебану подписал Указ о признании футзала и принятии Федерации Футзала ассоциированным членом Федерации Молдовы по футболу.

На протяжении этих лет регулярно проводится Чемпионат страны в трех Дивизиях – Национальной, А и Б. первым чемпионом Молдовы по футзалу в Национальной дивизии была команда «Мемфис» из г. Тирасполя. В 2002 года это команда получила название «Сокол» с. 2010 года выступает под названием «Сокол-ПГУ». Бессменными тренерами этой командой являются Т.Т. Чекате и С.В. Радионов

В 2008 и 2010 годах прошли Чемпионаты среди женских команд. Молодежная сборная до 21 года ежегодно принимала участие в известном турнире Санкт-Петербургская Осень, а в 2009 году приняла участие в первом официальном Чемпионате Европы под эгидой УЕФА.

Чемпион Молдовы ежегодно участвует в Лиге Чемпионов УЕФА по футзалу.

ПРАВИЛО 1. ПЛОЩАДКА ДЛЯ ИГРЫ

Площадка должна быть прямоугольной. Длина боковой линии должна быть больше длины линии ворот. Поле для игры имеет форму прямоугольника. Боковая линия должна быть длиннее линии ворот. Длина: минимум 25м, максимум 42м Ширина: минимум 15м, максимум 25м *Международные матчи* Длина: минимум 38 м, максимум 42м Ширина: минимум 18м, максимум 22м

Разметка. Площадка размечается линиями. Эти линии входят в размеры площадей, которые они ограничивают. Две длинные линии площадки называются боковыми линиями. Две короткие называются линиями ворот. Все линии имеют ширину 8см. Площадка разделена на 2-е равные половины средней линией. Центральная отметка делит среднюю линию на две равные части. Вокруг неё проводят окружность радиусом 3м.

Штрафная площадь

Штрафная площадь располагается на обеих половинах площадки следующим образом: четверть окружности радиусом 6м проводится с внешней стороны стоек ворот до воображаемой линии, проводимой под прямым углом от линии ворот из стоек ворот. Верхние точки четвертей окружностей соединяются линией, длиной 3,16м, проходящей параллельно линии ворот между двумя стойками.

Отметка для пробития пенальти

Отметка для пробития пенальти наносится на расстоянии 6м от средней точки между двумя стойками равноудаленно от них.

Отметка для пробития дабл-пенальти

Отметка для пробития дабл-пенальти наносится на расстоянии 10м от средней точки между двумя стойками ворот равноудалено от них.

Угловой сектор

В каждом углу площадки внутрь площадки проводится четверть окружности радиусом 25см.

Зона замены

Зоны замены находятся на той же стороне площадки, где расположены скамейки запасных, и прямо перед ними. В них игроки уходят с площадки и выходят на нее.

· зоны замены длиной 5м расположены прямо напротив скамеек запасных. Они размечаются в обе стороны от боковой линии под прямым углом к ней линиями длиной 80см: 40см внутри площадки и 40см за её пределами.

· между ограничительными линиями зоны замены и пересечением средней и боковой линий расстояние 5м. Это пространство прямо перед столиками хронометриста остается свободным.

Ворота

Ворота должны находиться в середине каждой линии ворот. Они состоят из двух вертикальных стоек, равноудаленных от углов площадки и соединенных вверху горизонтальной перекладиной. Расстояние (по внутреннему измерению) между стойками – 3м; расстояние от нижней точки перекладины и поверхности площадки – 2м.

Обе стойки и перекладина имеют одинаковую ширину и глубину – 8см. Сетки, изготовленные из пеньки, джута или нейлона, присоединены к стойкам ворот и перекладине с внешней стороны площадки. Нижняя часть прикрепляется к изогнутому стержню, либо другому подобному основанию.

Глубина ворот, измеряемая от внутреннего края стоек за пределами площадки, должна быть не менее 80см в верхней части и не менее 100см в нижней части.

Безопасность

Ворота могут быть передвижными, но во время игры они должны быть надёжно прикреплены к поверхности площадки.

Покрытие площадки

Покрытие площадки ровное и гладкое, оно не должно быть абразивным. Рекомендуется использование деревянного или искусственного покрытия. Использование бетонного или асфальтового покрытия исключается.

Решения:

Решение 1

В случае, когда линия ворот имеет размеры между 15 – 16м, то радиус штрафном площади должен быть уменьшен до 4м. В этом случае отметка для пробития пенальти расположена не на линии штрафной площади, а наносится на расстоянии 6м от средней точки между стойками ворот равноудалено от них.

Решение 2

Использование натурального или искусственного травяного, а также земляного покрытия разрешается для проведения матчей национальных чемпионатов, но не для международных матчей.

Решение 3

Разрешается проводить за пределами площадки под прямым углом к линии ворот линию на расстоянии 5м от углового сектора, показывающую расстояние, на котором должны находиться игроки защищающейся команды при выполнении углового удара. Ширина линии – 8 см.

Решение 4

Скамейки запасных расположены за боковой линией поля в непосредственной близости от свободного пространства, окружающего столик хронометриста.

☑ Методические указания

При изучении этого правила используют макет футбольного поля. Обратить внимание на способ нанесения разметки на футбольное поле, а также выполнение требований к оборудованию.

Контрольные вопросы:

1. Каковы размеры футзального поля, установленные правилами игры?
2. Можно ли судье проводить официальный матч, если на воротах нет сеток?
3. Чему равна максимальная ширина линий разметки поля?

ПРАВИЛО 2. МЯЧ

КАЧЕСТВО И РАЗМЕРЫ

Мяч:

- Имеет сферическую форму
- Сделан из кожи или другого пригодного материала
- Длина окружности не менее 62 см и не более 64 см
- Вес не менее 400 и не более 440 граммов на начало матча
- Давление 0,4-0,6 атмосферы (400 - 600 г/см^2) на уровне моря

Замена мяча, пришедего в негодность

Если мяч потеряет форму или придет в негодность во время матча:

· Игра должна быть остановлена

· Игра возобновляется сбрасыванием «спорного» мяча в месте, где мяч пришел в негодность

Если мяч потеряет форму или придет в негодность, когда он не был в игре (при начальном ударе, броске от ворот, угловом ударе, штрафном или свободном ударе, пенальти или вводе мяча с боковой линии):

· Игра возобновляется в соответствии с Правилами

Во время игры мяч не может быть заменен без разрешения судьи.

Решения:

Решение 1

В международных матчах не разрешается использование войлочных мячей.

Решение 2

Мяч должен иметь первый отскок не менее 50 см и не более 65 см при броске с высоты 2 м. В матчах разрешается использовать мячи, соответствующие минимальным техническим требованиям, описанным в Правиле 2.

На официальных соревнованиях к использованию допускаются только такие футбольные мячи, которые отвечают минимальным техническим требованиям, изложенным в Правиле 2. На матчах соревнований ФИФА и соревнований, организуемых под эгидой конфедераций, разрешается пользоваться только теми мячами, которые имеют одну из трех следующих маркировок:

· официальный логотип «FIFA APPOROVED» («Одобрен ФИФА»)

· официальный логотип «FIFA INSPECTED» («Инспектирован ФИФА»)

· слова «INTERNATIONAL MATCHBALL STANDARD» («Мяч соответствует международному стандарту»).

Такая маркировка мяча указывает, что он прошел официальную проверку и по ее результатам соответствует особым техническим требованиям, которые имеют различия по каждой из категорий и которые дополняют минимальные технические требования, приведенные в Правиле 2. Перечень дополнительных требований по каждой из соответствующих категорий должен утверждаться Международным советом. ФИФА утверждает соответствующие

организации, производящие проверку мячей. Национальные федерации имеют право потребовать, чтобы во время их соревнований использовались мячи с любой из данных трех маркировок.

☑ Методические указания

При изучении данного правила следует обратить внимание на то, что правилами предусмотрена масса мяча в начале игры и на способы ввода мяча в игру после того как он пришёл в негодность.

Контрольные вопросы:

1. Чему равна длина окружности мяча?
2. Чему равна масса нормально накаченного мяча?
3. Кто определяет качество и пригодность мяча для игры?
4. Если мяч, по мнению судьи, пришёл в негодность, и он решил его заменить, то, как возобновляется игра?

ПРАВИЛО 3 - ЧИСЛО ИГРОКОВ

ИГРОКИ

В игре принимают участие две команды, каждая из которых состоит не более чем из 5-ти игроков, включая вратаря.

Процедура замены

Замены могут быть использованы в любых матчах, проводимых по Правилам официальных соревнований на уровне ФИФА, конфедераций или национальных ассоциаций. Максимальное число запасных – семь. Количество замен в ходе матча не ограничено. Игрок, которого заменили, может вернуться на площадку, заменив другого игрока. Замены, которые происходят, когда мяч находится в игре или не в игре, производятся при соблюдении следующих условий:

- Запасной игрок, покидающий площадку, должен сделать это в своей зоне замены
- Запасной игрок, выходящий на площадку, должен сделать это в своей зоне замены и только после того, как уходящий игрок полностью пересечет боковую линию
- Замена полностью контролируется судьями в соответствии с Правилами, и только они определяют, можно ли продолжать игру или нет

· Замена считается выполненной, когда запасной игрок выйдет на площадку. С этого момента он становится игроком основного состава, а игрок, покинувший площадку, перестает им быть

Вратарь может поменяться местами с любым игроком.

Нарушения/наказания

Если, в процессе замены, заменяющий игрок выйдет на площадку до того, как заменяемый игрок полностью покинет площадку:

· Игра должна быть остановлена

· Запасной игрок должен покинуть площадку

· Запасной игрок должен быть предупрежден с показом желтой карточки

· Игра возобновляется свободным ударом, выполняемым противоположной командой, с места, где находился мяч в момент остановки игры. Если мяч находился в штрафной площади, то удар выполняется с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где находился мяч в момент остановки игры.

Если в процессе замены запасной или заменяемый игрок выйдет или покинет площадку за пределами зоны замены:

· Игра должна быть остановлена

· Игрок, нарушивший правила, должен быть предупрежден с показом желтой карточки

· Игра возобновляется свободным ударом, выполняемым противоположной командой. с места, где находился мяч в момент остановки игры. Если мяч находился в штрафной площади, то удар выполняется с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где находился мяч в момент остановки игры.

Решения:

Решение 1

В начале матча в каждой команде должно быть не менее 5 игроков, включая вратаря.

Решение 2

Если после удаления игроков в любой команде осталось менее трёх игроков, включая вратаря, то игра должна быть прекращена.

☑ Методические указания

При изучении этой темы следует хорошо запомнить максимальное и минимальное количество игроков, которые могут принимать уча-

стие в игре, а также порядок входа на поле и выхода игроков с футзального поля и предусмотренные правилами наказания за эти нарушения.

Контрольные вопросы:

1. При каком минимальном количестве игроков команда может начать или продолжать игру?
2. Чему равно максимальное количество запасных игроков ?
3. Когда и с какого места запасной игрок может войти на поле?
4. Может ли игрок поменяться местами с вратарём?

ПРАВИЛО 4 - ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ

БЕЗОПАСНОСТЬ

Игроки не должны использовать экипировку или одежду, представляющую опасность для себя самого или для других игроков, включая любые виды ювелирных украшений.

Основная экипировка

Обязательная основная экипировка игрока:

- Майка или футболка
- Трусы - если используются подтрусники, то они должны быть того же цвета, что и основной цвет трусов
- Гетры
- Щитки
- Обувь - разрешается использовать брезентовые или замшевые тренировочные или гимнастические тапочки с подошвой из резины или другого подобного материала. Использование обуви - обязательно

Майка или футболка

- На обратной стороне майки или футболки наносится номер от 1 до 15
- Цвет номера должен четко отличаться от цвета футболки

В матчах Чемпионата и Первенства России у футболистов на правой стороне трусов должен быть номер, соответствующий номеру на футболке (размер 3х10см)

Щитки

- Должны быть полностью закрыты гетрами
- Сделаны из пригодного материала (резины, пластика или подобного материала)
- Должны обеспечивать достаточную степень защиты

Вратари

· Вратарю разрешается надевать длинные брюки

· Одежда каждого вратаря должна легко отличаться по цвету от других игроков, судей и вратарей команды соперника

Если полевой игрок меняется местами с вратарем, то на его запасной экипировке должен быть тот номер, под которым он внесен в протокол матча.

Нарушения/наказания

За любое нарушение Правила 4:

· Игрок, нарушивший правила, по требованию судьи должен покинуть площадку для приведения экипировки в порядок или ее дополнения. Игрок не может вернуться на площадку без разрешения одного из судей, который должен проверить, приведена ли экипировка в порядок. Игрок может вернуться на площадку в своей зоне замены только в момент, когда мяч выйдет из игры.

☑ **Методические указания**

При изучении этой темы следует акцентировать внимание на требованиях к обуви футзалиста.

Контрольные вопросы:

1. Из чего состоит обмундирование игроков?
2. Какое требование предъявляется к обуви игрока?
3. Можно ли допустить к игре футзалиста с гипсовой повязкой на руке?
4. Может ли игрок без обуви играть, если все остальные игроки в обуви?
5. Можно ли игроку в очках принимать участие в официальном матче?

ПРАВИЛО 5 - СУДЬЯ

ПОЛНОМОЧИЯ СУДЬИ

Каждый матч проводится судьей, который наделен всеми полномочиями по строгому соблюдению Правил игры, связанных с матчем, действие которых начинается с момента прибытия его к месту, где располагается площадка, и заканчивается, когда судья покинет это место.

ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ

Судья:

- обеспечивает строгое соблюдение Правил игры
- не останавливает игру, когда команда, против которой нарушены правила, получит от этого преимущество, и наказывает команду, нарушившую правила, если предоставленное преимущество не реализуется в данный момент времени
- записывает в протокол матча все вынесенные санкции, которые включают информацию о любых дисциплинарных нарушениях игроками и (или) официальными лицами, а также о любых инцидентах, произошедших до, во время и после окончания матча
- ведет хронометраж матча в случае отсутствия хронометриста
- останавливает, прерывает или прекращает матч в случае нарушения Правил или любом постороннем вмешательстве
- выносит дисциплинарные санкции игрокам, совершившим нарушения, за которые они заслуживают предупреждения или удаления
- следит за тем, чтобы посторонние лица не выходили на площадку без разрешения судьи
- останавливает игру, если, по его мнению, игрок получил серьезную травму, и следит за тем, чтобы игрок покинул площадку
- если, по его мнению, травма не серьезная, позволяет продолжить игру до выхода мяча из игры
- обеспечивает соответствие используемого мяча требованиям Правила 2.

Решения судьи

Решения судьи, вынесенные по фактам, связанным с игрой, являются окончательными.

Решения:

Решение 1

Если судья и второй судья одновременно фиксируют нарушение и их решения не совпадают, то превалирует решение судьи.

Решение 2

Судья и второй судья имеют право выносить предупреждение игроку или удалять игрока, но если их решения не совпадают, то превалирует решение судьи.

☑ Методические указания

При изучении данной темы надо уделить большее внимание обязанностям и правам судей во время проведения игры. Следует изучить жестикуляцию и уметь её применять.

Контрольные вопросы:

1. Должен ли судья фиксировать абсолютно все нарушения правил игры?
2. Как следует понимать «принцип о преимуществе»?
3. Каким жестом судья обозначает назначение свободного удара?
4. Может ли и в каких случаях судья должен принимать во внимание информацию второго судьи по тому или иному инциденту, который он не видел?
5. Может ли и в каких случаях судья может изменить свое первоначальное решение?

ПРАВИЛО 6 - ВТОРОЙ СУДЬЯ

ОБЯЗАННОСТИ

Второй судья располагается на половине поля, противоположной той, где находится судья. Ему разрешается использовать свисток. Второй судья помогает судье контролировать ход игры в соответствии с Правилами.

Также второй судья:

- имеет право остановить игру при нарушении Правил
- следит за тем, чтобы замены выполнялись должным образом.

Решения:

Решение 1

В международных матчах использование второго судьи обязательно.

☑ Методические указания

При изучении этой темы необходимо обратить внимание на то, что второй судья является помощником судьи.

Контрольные вопросы:

1. Каковы права и обязанности второго судьи?
2. Может ли судья узнать мнение второго судьи о том, пересёк ли мяч линию ворот между стойками.

3. Имеет ли право второй судья спорить с главным судьёй, настаивая на своём мнении?

ПРАВИЛО 7 - ХРОНОМЕТРИСТ И ТРЕТИЙ СУДЬЯ

ОБЯЗАННОСТИ

Хронометрист и третий судья сидят вне площадки напротив средней линии с той стороны, где расположена зона замен. Хронометрист и третий судья должны располагать соответствующими часами (хронометром) и необходимым оборудованием для подсчета нарушений, которое должно быть предоставлено ассоциацией или клубом, на площадке которого проводится игра.

Хронометрист:

· следит за тем, чтобы продолжительность матча соответствовала Правилу 8:

· запускает часы (хронометр) одновременно с первым ударом по мячу

· останавливает часы (хронометр) когда мяч не в игре

· запускает часы после ввода мяча с боковой линии, броска от ворот, углового удара, свободного удара, удара с пенальти или дабл-пенальти, тайм-аута или спорного мяча

· контролирует минутный тайм-аут

· контролирует двухминутное удаление игрока

· подает сигнал об окончании первой половины матча, всего матча, дополнительного времени, тайм-аутов с помощью свистка или подает любой другой акустический сигнал, отличный от тех, что используют судьи

· ведет запись тайм-аутов, оставшихся у каждой команды, подает сигнал тренерам о разрешении тайм-аута

· ведет запись первых пяти фолов, полученных каждой командой в каждом периоде, и подает сигнал о получении каждой командой пятого фола

Третий судья:

Третий судья помогает хронометристу. Он:

· ведет запись первых пяти фолов, полученных каждой командой в каждом периоде, и подает сигнал о получении каждой командой пятого фола

· ведет запись остановок в игре и их причины

· ведет запись номеров игроков, которые забивали голы

· напоминает фамилии и номера игроков, которые предупреждены или удалены

· предоставляет любую другую информацию, относящуюся к игре. В случае травмы судьи или второго судьи третий судья может заменить любого из них.

Решения:

Решение 1

В международных матчах использование хронометриста и третьего судьи обязательно.

Решение 2

В международных матчах часы (хронометр) должны быть наделены всеми необходимыми функциями (точный отсчет времени, отсчет двухминутных штрафов и отображение количества суммарных фолов каждой команды в каждой половине игры).

☑ Методические указания

При изучении этой темы надо уделить внимание обязанностям хронометриста и третьего судьи.

Контрольные вопросы:

1. Кто следит за продолжительностью матча?
2. Кто ведет запись тайм-аутов и первых пяти фолов?
3. Кто ведет запись номеров игроков, которые забили голы?

ПРАВИЛО 8 - ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ МАТЧА

ИГРА

Матч состоит из двух равных периодов по 20 минут. Контроль времени осуществляется хронометристом, обязанности которого описаны в Правиле 7. Продолжительность каждой половины матча должна быть увеличена для выполнения пенальти.

ТАЙМ-АУТ

Команды могут взять тайм-аут продолжительностью 1 минута в каждой половине матча в любой момент при соблюдении следующих условий:

· только главные тренеры команд имеют право просить у хронометриста тайм-аут продолжительностью 1 минута

· тайм-аут, продолжительностью 1 минута, можно попросить в любой момент, но предоставить (разрешить) только тогда, когда команда владеет мячом

· хронометрист предоставляет (разрешает) тайм-аут, когда мяч вышел из игры, применяя свисток или другой акустический сигнал, отличающийся от используемых судьями

· во время тайм-аута игроки должны оставаться на площадке. Если они хотят получить инструкции от официальных лиц, то должны делать это у боковой линии напротив своей скамейки запасных. Официальные лица, инструктирующие игроков, не должны выходить на площадку

· команда, не использовавшая тайм-аут в первой половине матча, имеет право только на один тайм-аут во второй половине матча

ПЕРЕРЫВ МЕЖДУ ПЕРИОДАМИ

Перерыв между периодами не должен превышать 15 минут.

Решения:

Решение 1

Если на матче отсутствует хронометрист, то тренер обращается с просьбой о тайм-ауте к судье.

Решение 2

Если регламент соревнований предусматривает дополнительное время для определения победителя, то в течение дополнительного времени команды не могут использовать тайм-ауты.

☑ Методические указания

При изучении данного правила, прежде всего, следует уяснить, что контроль времени осуществляется хронометристом.

Контрольные вопросы:

1. Какова продолжительность матча?

2. Чему равна продолжительность перерыва между таймами?

3. Два капитана по окончанию первого тайма обратились к судье с предложением начать второй тайм без перерыва, однако один из игроков выразил несогласие с их решением и потребовал предоставить ему положенный перерыв между таймами. Как должен поступить судья?

ДО НАЧАЛА МАТЧА

Выбор сторон площадки осуществляется жеребьевкой. Команда, выигравшая жеребьевку, решает, какие ворота она будет атаковать в первой половине матча. Другая команда получает право на начальный удар. Команда, выигравшая жеребьевку, получает право на начальный удар во второй половине матча. Во второй половине матча команды меняются сторонами площадки и атакуют противоположные ворота.

Начальный удар

Начальный удар - это способ начала или возобновления игры:

- в начале матча
- после того, как был забит гол
- в начале второй половины матча
- в начале каждого периода дополнительного времени, если они назначены

Гол засчитывается, если мяч забит непосредственно с начального удара в ворота соперника.

Процедура

- все игроки находятся на своих половинах площадки
- соперники команды, выполняющей начальный удар, находятся не ближе 3м от мяча до тех пор, пока мяч не войдет в игру
- мяч неподвижно находится на центральной отметке площадки
- судья дает сигнал
- мяч находится в игре, когда по нему нанесен удар, направленный вперед
- игрок, выполняющий начальный удар, не может касаться мяча повторно, до тех пор, пока его не коснется любой другой игрок

После того, как был забит гол, начальный удар выполняется другой командой.

Нарушения/наказания

Если игрок, выполняющий начальный удар, коснется мяча повторно, до того, как его коснется другой игрок:

- свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади команды соперника, то свободный удар дол-

жен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение

При любом другом нарушении процедуры начальный удар повторяется.

Спорный мяч

Спорный мяч - это способ возобновления игры после временной остановки игры, ставшей необходимостью, когда мяч был в игре, и при условии, что непосредственно перед остановкой, он не пересекал боковую линию или линию ворот, по любой причине, не упомянутой нигде в Правилах игры.

Процедура

Судья производит вбрасывание спорного мяча в месте, где находился мяч в момент остановки игры, за исключением случая, когда мяч находился в штрафной площади; в этом случае вбрасывание производится на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где мяч находился в момент остановки игры. Игра возобновляется, когда мяч коснется площадки.

Нарушения/наказания

Вбрасывание спорного мяча повторяется:

- если игрок коснется мяча до того, как мяч коснется площадки
- если мяч покинет пределы площадки после того, как он коснется поверхности площадки, и никто из игроков не коснется мяча

☑ Методические указания

В результате изучения данной темы следует усвоить порядок проведения жеребьёвки на право выбора стороны поля или начального удара, требование, предъявляемые к выполнению начального удара, а также расположение игроков при начальном ударе.

Контрольные вопросы:

1. Имеет ли право капитан команды, выигравший жребий выбрать начальный удар или сторону поля?

2. Следует ли засчитать гол, если мяч попал в ворота непосредственно после начального удара?

3. Если мяч при начальном ударе направлен на свою половину поля, то следует ли остановить игру?

4. Как должны располагаться игроки обеих команд при начальном ударе?

5. При каких обстоятельствах игра возобновляется «спорным мячом»?

ПРАВИЛО 10 - МЯЧ В ИГРЕ И НЕ В ИГРЕ

МЯЧ НЕ В ИГРЕ

Мяч не в игре, когда:

- полностью пересечет линию ворот или боковую линию по земле или по воздуху
- игра остановлена судьей
- мяч коснется потолка

Мяч в игре

Мяч в игре в течение всего остального времени, включая, когда:

- отскочит от перекладины или стойки ворот внутрь площадки
- отскочит от судьи или второго судьи, когда они находились внутри площадки

Решения:

Решение 1

Когда матч проводится в закрытом помещении и мяч попадает в потолок, игра возобновляется вводом мяча из-за боковой линии, выполняемым командой, противоположной той, чей игрок последним коснулся мяча. Ввод мяча выполняется из ближайшей точки на боковой линии, находящейся на пересечении с воображаемой линией, проходящей параллельно линии ворот через точку, лежащую ниже того места, где мяч коснулся потолка.

☑ **Методические указания**

Вначале следует изучить все возможные случаи, когда мяч после ввода его в игру с начального удара находится в игре, а затем, когда мяч выходит из игры.

Контрольные вопросы:

1. Когда мяч считается вышедшим за приделы поля и кому принадлежит право определить это?

2. Если мяч, направленный за приделы поля попадает в судью или судью на линии и остаётся в приделах поля, следует ли судье остановить игру?

3. Следует ли засчитать гол, если мяч при ударе по воротам попал в судью, изменил направление и прошёл в ворота?

4. Почему нарушение правил, совершаемое на линии штрафной площади, считается как совершенное в самой штрафной площади?

ПРАВИЛО 11 - ЗАСЧИТАННЫЙ ГОЛ

ЗАСЧИТАННЫЙ ГОЛ

Исключаются другие способы засчитывания гола, кроме предусмотренного настоящими Правилами. Гол засчитывается, если мяч полностью пересечет линию, ворот между стойками и под перекладиной, кроме случаев, когда игрок атакующей команды, включая вратаря, рукой забросит, внесет или умышленно протолкнет мяч в ворота соперника.

Победившая команда

Команда, у которой количество засчитанных голов по окончании матча больше, считается победителем. Если у обеих команд равное количество засчитанных голов или засчитанные голы отсутствуют, то матч считается закончившимся вничью.

Регламент соревнований

Для матчей, закончившихся вничью, регламентом соревнований может устанавливаться положение, включающее дополнительное время или другие процедуры определения победителя матча.

☑ Методические указания

При изучении этого правила следует обратить внимание на то, когда мяч считается правильно забитым в ворота. Рассматривая вопрос о постороннем вмешательстве, следует точно запомнить, когда надо засчитать гол и когда судья не должен этого делать.

Контрольные вопросы:

1. Когда мяч считается забитым в ворота?

2. Какое решение должен принять судья, если до того как мячу пересечь линию ворот между стойками, зритель, находящийся у ворот выставил ногу и задержал мяч на линии ворот?

3. Мяч, направленный в ворота, попытался остановить выбежавший на поле зритель, но, не коснувшись мяча, потерпел неудачу, а мяч прошёл в ворота. Следует ли засчитать гол?

4. Вратарь из придела своей штрафной площади забросил мяч в ворота соперника. Следует ли засчитать гол?

5. Может ли судья отменить своё решение о засчитанном голе, если сразу убедился в ошибочности своего решения?

6. Кому принадлежит право засчитать мяч, забитый в ворота?

ПРАВИЛО 12 - НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ И НЕДИСЦИПЛИНИРОВАННОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Нарушения правил и недисциплинированное поведение наказываются следующим образом:

ШТРАФНОЙ УДАР

Штрафной удар назначается команде, чей игрок совершит любое из шести следующих нарушений, когда мяч в игре, при этом, судья должен обращать внимание, является ли характер воздействия (нарушения) неосторожным (небрежным), опрометчивым или с использованием чрезмерной силы:

- ударит или попытается ударить соперника ногой
- опрокинет или попытается опрокинуть соперника
- прыгнет на соперника
- атакует соперника, даже плечом
- ударит или попытается ударить соперника рукой
- толкнет соперника

Штрафной удар также назначается команде, чей игрок совершит любое из следующих нарушений:

- задержит соперника
- плюнет в соперника
- сыграет в подкате в попытке сыграть в мяч, когда им играет или пытается сыграть соперник (стелющийся подкат), за исключением вратаря в своей штрафной площади, при условии, что вратарь не играет неосторожно, опрометчиво или с чрезмерной силой
- умышленно сыграет в мяч рукой, за исключением вратаря в своей штрафной площади

Штрафной удар выполняется с места, где произошло нарушение. Все вышеперечисленные нарушения являются набранными нарушениями.

Пенальти. Пенальти назначается, если игрок совершит любое из вышеперечисленных нарушений в своей штрафной площади, не-

зависимо от того, где находился в этот момент мяч, лишь бы он был в игре.

Свободный удар

Свободный удар назначается противоположной команде, чей вратарь совершит одно из следующих нарушений:

- после того, как освободится от мяча, овладев им, получит мяч от партнера по команде, и при этом мяч не пересечет среднюю линию поля или его не коснется соперник
- коснется или будет контролировать мяч руками после того, как получит его непосредственно после паса ногой от партнера по команде
- коснётся или будет контролировать мяч руками после того, как получит его непосредственно после ввода мяч из-за боковой линии партнером по команде
- коснётся или будет контролировать мяч руками или ногами в любой части площадки более 4 секунд, за исключением случая, когда он касается или контролирует мяч на половине площадки соперника

Свободный удар, также, выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение, если, по мнению судьи, игрок:

- сыграл опасно
- не играя мячом, будет препятствовать продвижению соперника
- препятствует вратарю ввести мяч в игру, когда мяч в руках у вратаря
- совершит любое другое нарушение, не упомянутое в Правиле 12, за которое игра должна быть остановлена для предупреждения или удаления игрока

Свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади команды соперника, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ САНКЦИИ

Нарушения, наказуемые предупреждением

Игрок должен быть предупрежден показом желтой карточки, если он совершит следующие нарушения:

1. Виновен в неспортивном поведении.

2. Выражает несогласие словами или действиями.

3. Систематически нарушает Правила игры.

4. Задерживает возобновление игры.

5. Не соблюдает положенное расстояние, когда игра возобновляется угловым ударом, вводом мяча с боковой линии, штрафным или свободным ударом или броском от ворот.

6. Выйдет или вернется на площадку без разрешения судьи или нарушит правила замены.

7. Умышленно покинет площадку без разрешения судьи.

За любое из этих нарушений свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади команды соперника, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение. Игрок должен быть предупрежден даже в том случае, если совершенное нарушение не было серьезным.

Нарушения, наказуемые удалением с площадки

Игрок должен быть удален с площадки показом красной карточки, если он совершит следующие нарушения:

1. Виновен в серьезном нарушении правил

2. Виновен в агрессивном поведении

3. Плюнет в соперника или любое другое лицо

4. Лишит команду соперника явной возможности забить гол, сыграв в мяч рукой (это не относится к вратарю, находящемуся в своей штрафной площади)

5. Лишит соперника, имеющего явную возможность забить гол и движущегося к воротам, этой возможности, совершив нарушение, наказуемое штрафным ударом или пенальти

6. Использует оскорбительную, обидную или нецензурную речь

7. Получит повторное предупреждение в течение одного матча

Если игра остановлена для удаления игрока с площадки за нарушения, описанные в п.п. 6 и 7, и при этом не было совершено других нарушений, игра возобновляется свободным ударом, выполняемым противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади команды соперника, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

Решения:

Решение 1

Игрок, удалённый с площадки, не может вернуться на площадку в дальнейшем и не может находиться на скамейке запасных. Заменяющий его игрок может выйти на площадку по истечении 2-х минут чистого времени, отсчёт которых начинается после удаления партнёра по команде, если в течение этих 2-х минут не был забит гол, и после разрешения от хронометриста. Если при игре в неполных составах:

- команда, имеющая в своём составе 5 игроков, забьёт гол команде, в составе которой было 4 игрока, то команда, игравшая в меньшинстве, дополняет свой состав до 5 игроков
- в обеих команда было по 4 игрока и был забит гол, то команды остаются в тех же составах
- команда, имеющая 5 игроков, играет против 3-х, или 4 игрока играют против 3-х, и команда, играющая в большинстве, забивает гол, то команда, игравшая в меньшинстве, может выпустить только одного игрока
- в обеих командах по 3 игрока, и забивается гол, то игра продолжается в тех же составах
- если гол забивает команда, играющая в меньшинстве, то игра продолжается в тех же составах.

☑ Методические указания

Это правило является одним из основных и поэтому его изучению уделяют особое внимание. Следует отдельно разобрать единоборства в борьбе за мяч и способы его отбора. За какие нарушения в единоборствах игроков команда наказывается штрафным, а за какие свободным ударом. Детально следует изучить и персональное наказание игроком, то есть, за какие нарушения игрок предупреждается, а за какие удаляется с поля. Особенно следует обратить внимание при изучении данного правила на игру вратаря.

Контрольные вопросы:

1. За какие нарушения игрок наказывается штрафным ударом?
2. По каким причинам игрок может быть удалён с поля?
3. Какое решение должен принять судья, если он увидел, как вратарь умышленно бросил мяч в лицо соперника?

4. Может ли игрок в попытке достать высоко летящий мяч использовать партнёра в качестве опоры?

5. Будет ли назначен 6-ти метровый удар, если мяч находился в середине поля, а защитник в своей штрафной площади ударил соперника рукой?

6. В чём сущность правила «четырех секунд» для вратарей?

7. Что должен предпринять судья, если в то время, когда мяч был в игре, два футболиста одной и той же команды затеяли драку за пределами поля?

8. Если капитан команды заметил, что один из его партнёров совершил непрестольный поступок, может ли он, не дожидаясь решения судьи, удалить игрока с поля?

9. Какому наказанию подвергается игрок, систематически нарушающий правила игры?

10. Имеет ли право капитан команды вступать в пререкания и оспаривать решение судьи?

ПРАВИЛО 13 - ШТРАФНОЙ И СВОБОДНЫЙ УДАРЫ

ВИДЫ УДАРОВ

Удары могут быть штрафными и свободными. При выполнении штрафных и свободных ударов мяч должен быть неподвижно лежать на площадке; игрок, выполняющий удар, не может касаться мяча повторно, до тех пор, пока его не коснется любой другой игрок.

Штрафной удар

· если мяч забит в ворота соперника непосредственно после выполнения штрафного удара, то гол засчитывается

Свободный удар

· гол может быть засчитан, если после выполнения удара мяча коснется другой игрок до того, как он пройдет в ворота

Расположение игроков

· все игроки команды соперника находятся на расстоянии не ближе 5м от мяча, до тех пор, пока он не войдёт в игру

· мяч в игре после того, как игрок, выполняющий удар коснется или сыграет им

Нарушения/наказания

Если при выполнении удара соперник приблизится к мячу на расстояние, меньше положенного:

· удар повторяется

Если после того, как мяч войдет в игру, игрок, выполнивший удар, коснется мяча повторно, до того, как его коснется любой другой игрок:

· Свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки. ближайшей к месту, где произошло нарушение

Если команда, производящая штрафной или свободный удар, не выполняет его более 4 секунд:

· Свободный удар выполняется противоположной командой

Сигналы

· Штрафной удар: Судья держит одну руку в горизонтальном положении в том направлении, куда будет выполняться удар. Если нарушении было набранным, то судья указывает на площадку пальцами другой руки, показывая третьему судье или другому официальному лицу, находящемуся за судейским столиком, что это нарушение было набранным.

· Свободный удар: Судья обозначает свободный удар поднятой над головой рукой. Он держит руку в таком положении до тех пор, пока после выполнения удара мяча не коснется другой игрок или мяч не выйдет из игры.

☑ Методические указания

При изучении данной темы следует хорошо понять различия между штрафным и свободным ударом. Обратить внимание на то, что мяч, непосредственно забитый со штрафного в ворота засчитывается, если он был забит в ворота команды, нарушившей правила.

Контрольные вопросы:

1. Какая разница между штрафным и свободным ударом?

2. Можно ли выполнить штрафной или свободный удар по катящемуся мячу?

3. Обязательно штрафной или свободный удар должен выполняться по свистку судьи?

4. Назначен свободный удар. Каким жестом судья должен это показать, и до какого момента демонстрировать этот жест?

5. Какое решение должен принять судья, если после выполнения штрафного удара мяч ни кого не задев, влетел в собственные ворота?

6. Если мяч был забит в ворота соперников непосредственно со свободного удара, то следует ли засчитать гол?

ПРАВИЛО 14 - НАБРАННЫЕ НАРУШЕНИЯ

НАБРАННЫЕ НАРУШЕНИЯ

· все нарушения, наказуемые штрафным ударом, перечисленные в Правиле 12

· первые 5 набранных нарушений, совершенные каждой командой в каждом периоде, записываются в протокол матча

Расположение игроков

Для первых пяти набранных нарушений, зафиксированных у одной из команд в каждой половине матча:

· игроки нарушившей команды могут образовывать «стенку» как средство защиты от штрафного удара

· все игроки нарушившей команды располагаются не ближе 5м от мяча до тех пор, пока мяч не войдёт в игру

· гол может быть забит непосредственно со штрафного удара

Начиная с шестого набранного нарушения, зафиксированного у одной из команд в каждой половине матча:

· игроки нарушившей команды не могут образовывать «стенку» как средство защиты от штрафного удара

· игрок, выполняющий удар, должен быть четко определен

· вратарь должен оставаться в своей штрафной площади не ближе 5м от мяча

· все остальные игроки, находящиеся на площадке, должны оставаться за воображаемой линией, проходящей на уровне мяча и параллельной линии ворот и за пределами штрафной площади. Они располагаются не ближе 5м от мяча и не должны создавать помеху игроку, выполняющему удар. Никто из игроков не может пересекать воображаемую линию до тех пор, пока мяча не коснутся или не сыграют им

Процедура для шестого (и любого последующего) нарушения

· Игрок, выполняющий удар, должен пробить по мячу, имея цель забить гол, и не может сделать передачу другому игроку

· После того как штрафной удар был выполнен, никто из игроков не имеет права касаться мяча до тех пор, пока его не коснётся вратарь или мяч отскочит внутрь площадки от стойки или перекладины ворот или покинет площадку

· Штрафной и свободный удары не могут быть выполнены с расстояния менее 6м от линии ворот внутри штрафной площади. Если нарушение, за которое обычно назначается свободный удар, совершено в штрафной площади, то свободный удар выполняется с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение

· Если игрок совершит 6-е набранное командное нарушение на половине площадки соперника или на своей половине площадки перед воображаемой линией, параллельной средней линии поля и проходящей через 10-и метровую отметку для пробития дабл-пенальти, то штрафной удар выполняется 10-и метровой отметки. 10-и метровая отметка для пробития дабл-пенальти описывается в Правиле I. Штрафной удар выполняется в соответствии с условиями, описанными выше в п. Расположение игроков

· Если игрок совершит 6-е набранное командное нарушение на своей половине площадки между 10-метровой воображаемой линией и линией ворот, команда, выполняющая удар, может выбирать: пробивать ли с 10-метровой отметки для дабл-пенальти или с места, где произошло нарушение (если нарушение произошло не в штрафной площади)

· Если назначено дополнительное время, все набранные нарушения второй половины матча продолжают накапливаться в дополнительное время

Нарушения/наказания

Если игрок защищающейся команды нарушит Правило 14:

· Удар повторяется, если гол не был забит

· Удар не повторяется, если был забит гол

Если партнер по команде игрока, выполняющего удар, нарушит Правило 14:

· Удар повторяется, если был забит гол

· Удар не повторяется, если не был забит гол

Если игрок, выполняющий удар, нарушит Правило 14 после того, как мяч войдёт в игру:

· Свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

☑ Методические указания

Следует обратить внимание на точное соблюдение правил игроками обеих команд во время выполнения штрафного удара за первые 5 набранных нарушений и процедуру для шестого (и любого последующего) нарушения.

Контрольные вопросы:

1. Как должны располагаться игроки соперника при выполнении штрафного удара за первые 5 набранных нарушений?
2. Как должны располагаться игроки соперника при выполнении штрафного удара за шестое и последующие нарушения?
3. Засчитывается ли гол, если игрок защищающейся команды нарушил Правило 14?
4. Засчитывается ли гол, если партнер по команде, выполняющий удар, нарушил Правило 14.

ПРАВИЛО 15 - ПЕНАЛЬТИ

Пенальти назначается той команде, чей игрок совершит одно из нарушений, которое наказывается штрафным ударом, в своей штрафной площади и когда мяч был в игре.

Гол засчитывается, если мяч забит непосредственно с пенальти в ворота соперника.

Должно быть предоставлено время для выполнения пенальти в конце каждой половины матча и в конце каждого периода дополнительного времени.

РАСПОЛОЖЕНИЕ МЯЧА И ИГРОКОВ

Мяч:

· находится на отметке для пробития пенальти

Игрок, выполняющий пенальти:

· должен быть чётко определен

Вратарь защищающейся команды:

· остается на линии ворот лицом к игроку, выполняющему удар, до тех пор, пока не будет нанесён удар по мячу

Остальные игроки (кроме игрока, выполняющего удар) располагаются:

· внутри площадки
· за пределами штрафной площади
· позади или в стороне от отметки для пробития пенальти
· не ближе 3 м от мяча

Процедура

· игрок, выполняющий удар, должен направить мяч вперед
· не может касаться мяча повторно, до тех пор, пока его не коснется любой другой игрок
· мяч находится в игре, когда по нему нанесен удар, направленный вперед

Когда пенальти выполняется в течение времени игры, или во время, предоставленное для его выполнения в конце первой или второй половины матча или для его повторения, гол должен быть засчитан, если до того, как мяч пересечёт линию ворот между стойками ворот и под перекладиной:

· мяч коснётся одной или обеих стоек и (или) перекладины и (или) вратаря

Нарушения/наказания

Если игрок защищающейся команды нарушит Правило 15:

· удар повторяется, если гол не был забит
· удар не повторяется, если был забит гол

Если партнёр по команде игрока, выполняющего удар, нарушит Правило 15:

· удар повторяется, если был забит гол
· удар не повторяется, если не был забит гол

Если игрок, выполняющий удар, нарушит Правило 15 после того, как мяч войдёт в игру:

· свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

☑ Методические указания

Следует обратить внимание на точное соблюдение правил игроками обеих команд во время выполнения шестиметрового удара и на персональное наказание игроков за нарушение данного правила.

Контрольные вопросы:

1. За какие нарушения назначается шестиметровый удар?
2. Можно ли установить мяч в стороне от шестиметровой отметки при выполнении шестиметрового удара?
3. Можно ли выполнить шестиметровый удар без вратаря?
4. После пробития шестиметрового удара мяч, летевший в ворота, был остановлен выбежавшим на поле зрителем, что должен предпринять судья?
5. Где должен располагаться вратарь при выполнении шестиметрового удара?

ПРАВИЛО 16 - УДАР С БОКОВОЙ ЛИНИИ

Удар мяча с боковой линии - это способ возобновления игры. Гол не может быть засчитан, если мяч забит непосредственно ударом мяча с боковой линии. Удар мяча с боковой линии назначается:

- когда мяч полностью пересек боковую линию по земле или по воздуху или коснется потолка
- с места, где мяч пересек боковую линию
- соперникам игрока, который последним коснулся мяча

Расположение мяча и игроков

Мяч:

- должен неподвижно находиться на боковой линии
- ударом может быть введен в игру в любом направлении

Игрок, выполняющий удар мяча с боковой линии:

- может располагать ступни ног частично на боковой линии или за пределами площадки в момент ввода мяча

Игроки защищающейся команды:

- располагаются не ближе 5м от места, с которого выполняется удар по мячу с боковой линии

Процедура

- Игрок, выполняющий удар мяча с боковой линии, должен сделать это в течение 4 секунд с того момента, как взял мяч под контроль

· Игрок, выполняющий удар мяча с боковой линии, не может касаться мяча повторно, до того, как мяча не коснется другой игрок

· Мяч находится в игре немедленно после того, как был нанесен удар по нему или совершено касание

Нарушения/наказания

Свободный удар выполняется противоположной командой, если:

· игрок, выполняющий удар мяча с боковое линии, коснется повторно мяча до того. как мяча коснется другой игрок. Свободный удар выполняется с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение

Удар мяча с боковой линии повторяется игроком команды соперника, если:

· удар мяча с боковой был выполнен неправильно

· удар мяча с боковой выполнен не с того места, где мяч пересек боковую линию

· удар мяча с боковой не выполнен в течение 4 секунд с того момента, как игрок взял мяч под контроль

· произошло любое другое нарушение Правил.

☑ Методические указания

Основное внимание уделяется правильности удара с боковой линии. И здесь судьям необходимо внимательно проследить за расположением ног игрока, выполняющего удар с боковой линии.

Контрольные вопросы:

1. С какого места и как выполняют удар с боковой линии?

2. Где могут располагаться игроки противоположной команды в поле при выполнении удара с боковой линии?

3. Игрок правильно выполнил удар с боковой линии, а потом снова овладел им. Следует ли судье остановить игру?

5. Какое решение должен принять судья, если игрок непосредственно после удара с боковой линии направил мяч в собственные ворота?

ПРАВИЛО 17 - БРОСОК ОТ ВОРОТ

Бросок от ворот - это способ возобновления игры. Гол не может быть засчитан, если мяч забит непосредственно броском от ворот.

Бросок от ворот выполняется, когда:

· мяч полностью пересечет линию ворот по земле или по воздуху, последним его коснется игрок атакующей команды и при этом не будет засчитан гол в соответствии с Правилом 11

Процедура

· мяч выбрасывается из любой точки штрафной площади, вратарем защищающейся команды рукой

· соперники остаются за пределами штрафной площади до тех пор, пока мяч не войдет в игру

· когда мяч вошел в игру, вратарь не может касаться мяча повторно, до тех пор. пока его не коснется любой другой игрок

· мяч в игре, когда он выброшен непосредственно за пределы штрафной площади

Нарушения/наказания

Если мяч не выброшен непосредственно за пределы штрафной площади:

· бросок от ворот повторяется

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь коснется мяча повторно, до того, как мяча коснется другой игрок:

· свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение

Если после того, как мяч вошел в игру, вратарь получит его обратно от партнёра по команде:

· свободный удар выполняется противоположной командой с места, где произошло нарушение. Если нарушение произошло в штрафной площади, то свободный удар должен выполняться с линии штрафной площади, с точки, ближайшей к месту, где произошло нарушение.

☑ Методические указания

Следует изучить расположение игроков обеих команд при броске от ворот.

Контрольные вопросы:

1. Как и с какого места выполняется бросок от ворот?
2. Когда мяч считается в игре при броске от ворот?
3. Как располагаются игроки своей и противоположной команд при броске от ворот?
4. Вратарь выполнил бросок от ворот. Мяч попал в судью, находившегося за пределами штрафной площади, и отскочил в ворота. Какое решение должен принять судья?
5. Будет ли засчитан гол, если мяч попадёт в ворота соперника непосредственно с броска от ворот?

ПРАВИЛО 18 - УГЛОВОЙ УДАР

Угловой удар - это способ возобновления игры. Гол должен быть засчитан, если мяч забит в ворота соперника непосредственно с углового удара.

Угловой удар назначается, когда:

· мяч полностью пересечет линию ворот по земле или по воздуху, последним его коснётся игрок защищающейся команды и при этом не будет засчитан гол в соответствии с Правилом 11

Процедура

· мяч располагается полностью внутри углового сектора, ближайшего к месту выхода мяча

· соперники остаются на расстоянии не ближе 5м от мяча, до тех пор, пока мяч не войдёт в игру

· удар по мячу выполняется игроком атакующей команды

· мяч в игре, когда по нему нанесен удар или сделано касание мяча

· игрок, выполняющий удар, не может касаться мяча повторно, до тех пор, пока его не коснется любой другой игрок

Нарушения/наказания

Свободный удар выполняется противоположной командой, если:

· игрок, выполняющий угловой удар, коснется мяча повторно, до того, как его коснется другой игрок. Свободный удар выполняется с места, где произошло нарушение

· угловой удар не выполнен в течение 4 секунд с момента, когда игрок взял мяч под контроль. Свободный удар выполняется из углового сектора

За любое другое нарушение

· угловой удар повторяется.

☑ Методические указания

Следует обратить внимание на правильную установку мяча и расположение игроков обеих команд при выполнении углового удара.

Контрольные вопросы:

1. В каком случае назначается угловой удар?
2. Засчитывается ли гол, если мяч влетел в ворота непосредственно с углового удара?
3. На каком расстоянии от мяча располагаются игроки противоположной команды при угловом ударе?
4. Если игрок, выполнив угловой удар, потом первым снова коснется мяча, то будет ли это нарушением правил?

ПОСЛЕМАТЧЕВЫЕ УДАРЫ С ШЕСТИМЕТРОВОЙ ОТМЕТКИ

Выполнение послематчевых ударов с 6-метровой отметки – это способ определения победителя, если регламентом соревнований оговорен такой способ.

Процедура

· Судья выбирает ворота, в которые будут производиться удары

· Судья проводит жеребьёвку, и команда, чей капитан выиграл жребий, получает право на первый удар

· Судья ведёт запись выполняемых ударов

· В принципе, каждая команда выполняет 5 ударов по условиям, описанным далее

· Удары производятся по очереди

· Имена и номера игроков, выполняющих удары, предоставляются судье капитанами команд до начала ударов с 6-метровой отметки. Они до начала игры должны быть внесены в протокол матча в число 12 и игроков

· Если до того, как обе команды выполнят по 5 ударов, у одной из них засчитано больше мячей, чем у другой, даже если она выполнит все 5 ударов, то пробитие прекращается

ЖЕСТЫ СУДЬИ

Начало и возобновление игры

Продолжать игру!

Штрафной удар

Свободный удар

Отсчет четырех секунд

Пятый набранный фол

Предупреждение

Удаление

Тайм-аут

· Если после того, как обе команды выполнили по 5 ударов и было засчитано одинаковое число голов или не было засчитано ни одного гола, то удары продолжают выполняться в там же порядке до тех пор, пока у одной из команд не будет засчитан на один гол больше, чем у другой при одинаковом числе ударов

· Эти удары выполняются игроками, которые не участвовали в пробитии первых пяти ударов. После того, как каждый из них выполнит удар, игроки, начинавшие выполнение ударов, продолжают серию

· Любой игрок, удаленный с площадки, не имеет право принимать участие в пробитии ударов с 6-метровой отметки

· Любой игрок может поменяться местами с вратарём

· Только игрокам и судьям, обслуживающим матч. разрешается находиться на площадке во время выполнения ударов с 6-метровой отметки

· Все игроки, за исключением игрока, выполняющего удар, и двух вратарей, должны находиться на половине площадки, противоположной той, где выполняются удары. Второй судья контролирует эту часть площадки, где располагаются остальные игроки

· Вратарь той команды, чей игрок выполняет удар, должен находиться на площадке и не мешать выполнению удара

ПРАВИЛО СУДЬИ. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ

Футзал является состязательным видом спорта и судьи должны понимать, что физический контакт между игроками является нормальной и приемлемой частью игры. Однако, если игроки не соблюдают Правила игры и принципы спортивного поведения, т.е. честной игры, то судьи должны принять соответствующие меры для обеспечения соблюдения Правил. Судьи должны прервать матч, если, по их мнению, освещение недостаточно из-за неисправности любого рода. Если повреждение не может быть устранено, судьи прекращают матч. Если предмет, брошенный зрителем, попадает в судью, игрока или официальное лицо команды, судья может разрешить продолжить игру, прервать или прекратить матч в зависимости от серьезности инцидента. Он должен, в любом случае, сообщить о происшествии в проводящую организацию. Судьи имеют право предупреждать

или удалять игроков во время перерыва между таймами, а также в течение дополнительного времени и при выполнении серии ударов с 6-метровой отметки, т.к. дисциплинарные санкции находятся под их юрисдикцией в это время. Если один из судей временно по какой-либо причине не может выполнять свои обязанности, то игра может продолжаться под руководством другого судьи и ассистента судьи до ближайшего выхода мяча из игры. Принцип преимущества не применяется за нарушение правила четырех секунд, за исключением нарушения этого правила, совершенного вратарем при контроле мяча на своей половине площадки. В остальных случаях: при штрафном и свободном ударах, ударе с боковой линии, броске от ворот и угловом ударе судьи не могут применять принцип преимущества. Судьи, решая применять ли принцип преимущества или остановить игру, должны принимать во внимание следующие обстоятельства:

- серьезность нарушения: если нарушение заслуживает удаления, то судьи должны остановить игру и удалить игрока, если не возникла явная возможность взятия ворот
- место, где произошло нарушение: чем ближе к противоположным воротам, тем эффективнее может быть его применение
- возможность быстрой, перспективной атаки
- совершенное нарушение не должно быть для команды шестым или большим накопленным нарушением, если не возникла явная возможность взятия ворот
- атмосфера матча

Решение наказать за первоначальное нарушение должно быть принято в течение ближайших нескольких секунд, но к нему невозможно вернуться, если соответствующий жест не был показан или был разрешен новый эпизод игры. Если нарушение заслуживает предупреждения, то оно должно быть вынесено в ближайший момент остановки игры. Однако, если нет явного преимущества, то рекомендуется, чтобы судьи остановили игру и предупредили игрока немедленно. Если предупреждение не выносится в ближайший момент остановки игры, то оно не может быть вынесено позднее. Если нарушение таково, что требуется возобновить игру свободным ударом, то судьи должны применять принцип преимущества, чтобы позволить игре продолжится далее, при условии, что это не приводит к любым ответным действиям и не наносит ущерб команде, против которой было совершено нарушение.

СОВЕРШЕННЫЕ ОДНОВРЕМЕННО НАРУШЕНИЯ

• Нарушения, совершенные двумя или более игроками одной команды:

- судьи должны наказать более серьезное нарушение
- игра должна быть возобновлена в соответствии с совершенным более серьезным нарушением
- в добавление к двум вышеуказанным пунктам, в зависимости от характера совершенных нарушений судьи предупреждают или удаляют игроков или не выносят никаких дисциплинарных санкций
- если совершенные нарушения наказываются штрафным ударом, то судьи в соответствующем порядке засчитывают накопленные нарушения

• Нарушения, совершенные игроками разных команд:

- судьи останавливают матч, так как они не могут применять принцип преимущества, и возобновляют игру спорным мячом с места, где он находился в момент остановки игры. Если игра была остановлена в штрафной площади, то в этом случае один из судей вбрасывает спорный мяч на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где находился мяч в момент остановки игры
- в добавление к вышеуказанному пункту, в зависимости от характера совершенных нарушений судьи предупреждают или удаляют игроков или не принимают никаких дисциплинарных мер
- если совершенные нарушения должны быть наказаны штрафным ударом, то судьи засчитывают накопленные нарушения в соответствующем порядке.

☑ Методические рекомендации для судей

Отсчет четырех секунд, когда мяч находится в игре

Каждый раз, когда вратарь команды владеет мячом, находящимся в игре, на своей половине площадки, один из судей должен демонстрировать отсчет четырех секунд.

Возобновление игры

Судьи особенно обращают внимание на обеспечение быстрейшего возобновления игры, и позволяют сразу же возобновить игру

в тактических целях после временной остановки (удар с боковой линии, бросок от ворот, угловой удар или штрафной и свободный удары). В этих случаях ведется только отсчет четырех секунд, и нет необходимости использовать свисток для возобновления игры.

РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙ, КОГДА МЯЧ В ИГРЕ

Рекомендации:

• Игра должна проходить в пространстве между судьей и вторым судьей

• Судьи должны использовать широкую диагональную систему

• Расположение с внешней стороны боковой линии позволяет легко держать в поле зрения игру и другого судью

• Судья ближайший к игре должен быть в поле зрения другого судьи

• Один из судей должен быть достаточно близко к игровому моменту, не мешая ему

• Судьи входят на площадку только с целью лучшего обзора игры

• "То, что необходимо видеть" – это не всегда наблюдение непосредственной близости от мяча. Судьи должны также обращать внимание на:

- агрессивные действия отдельных игроков без мяча
- возможные нарушения в штрафной площади, к которой приближается игра
- нарушения, произошедшие после выполненной передачи мяча

ОСНОВНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ВО ВРЕМЯ МАТЧА

Один из судей должен находиться на одной линии с предпоследним игроком команд или с мячом, если он ближе к линии ворот, чем предпоследний игрок команды соперника. Судьи должны всегда располагаться лицом к площадке.

Вбрасывание мяча вратарем

Один из судей должен занять позицию на линии штрафной площади и контролировать, чтобы вратарь не касался руками мяча за ее пределами, а также показывать количество секунд владения

мячом .вратарем. Как только вратарь освободился от мяча, судья должен занять пригодную позицию для контроля игры.

Расположение в ситуациях выхода мяча из игры

Наилучшая позиция – это та, из которой судья может принять правильное решение. Все рекомендации по выбору позиции носят вероятностный характер и должны быть скорректированы с использованием конкретных сведений о командах, игроках и событиях по ходу матча. Позиции, предлагаемые на следующих схемах, являются основными; некоторые из них являются для арбитров рекомендуемыми, другие являются обязательными. Упоминание «зона» призвано подчеркнуть, что каждая рекомендованная позиция на самом деле является областью, находясь в которой судья с большей вероятностью действует более эффективно. Зона может быть больше, меньше или других очертаний в зависимости от обстоятельств.

Расположение при начальном ударе (обязательное)

В начале матча судья располагается на боковой линии, где находятся зоны замен, и должен быть на одном уровне со средней линии, чтобы контролировать выполнение начального удара в соответствии с установленной процедурой. Второй судья должен быть на одной линии с предпоследним защитником команды, которая не выполняет начальный удар (рис. 1).

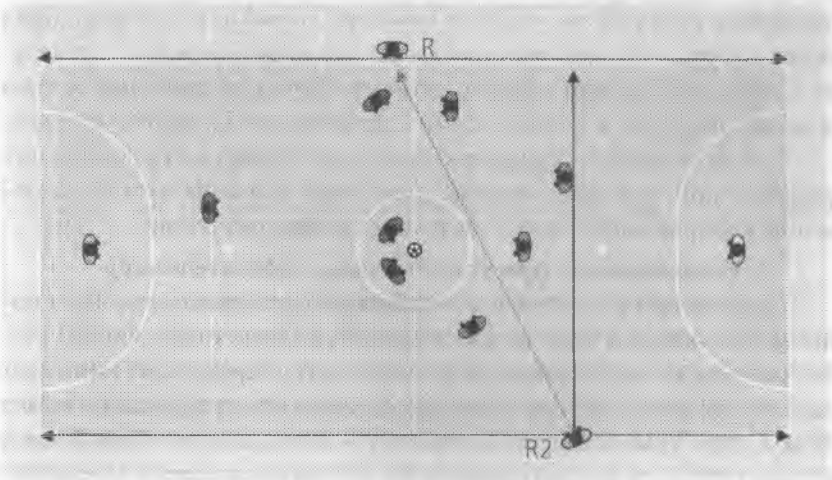


Рис.1.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ПРИ БРОСКЕ ОТ ВОРОТ

1. Один из судей в первую очередь должен контролировать, находится ли мяч в штрафной площади (рис. 2):

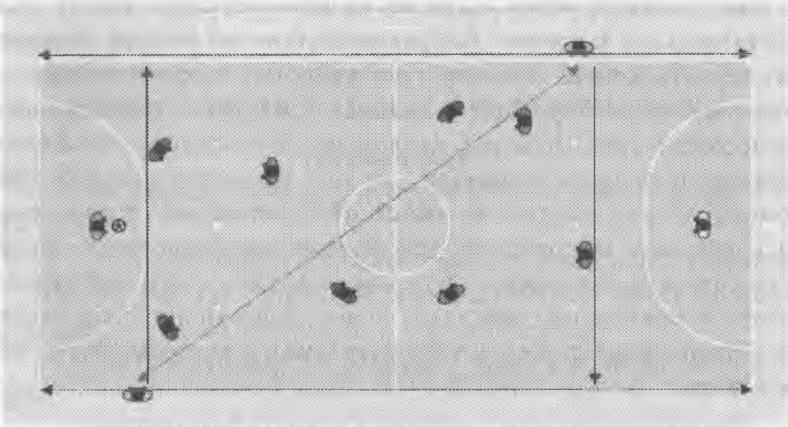


Рис.2.

• если мяч располагается не правильно (не в штрафной площади – авт.), то судья может начать отсчет четырех секунд, если он считает, что вратарь был готов выполнить бросок от ворот или по тактическим соображениям затягивает подбор мяча

2. Как только мяч находится в штрафной площади, один из судей должен занять позицию на линии границы штрафной площади, чтобы контролировать, что мяч покинул штрафную площадь (мяч вошел в игру) и что атакующие игроки располагаются за ее пределами. Кроме того, он ведет отсчет четырех секунд, независимо от того начал ли он отсчет в соответствии с предыдущим пунктом или нет.

3. В дальнейшем, судья, который контролировал выполнение броска от ворот, должен занять пригодную для контроля игры позицию, которая в любом случае является приоритетной.

Расположение при угловом ударе (обязательное)

При угловом ударе судья, ближайший к месту ввода, занимает позицию на боковой линии на расстоянии приблизительно 5 м от углового сектора. С этой позиции он должен контролировать, что мяч правильно установлен внутри углового сектора и что защитники отстоят в 5 м. Судья, удаленный от места, откуда выполняется угловой удар, занимает позицию позади углового сектора на линии ворот. С этой позиции он наблюдает за мячом и поведением игроков (рис. 3).

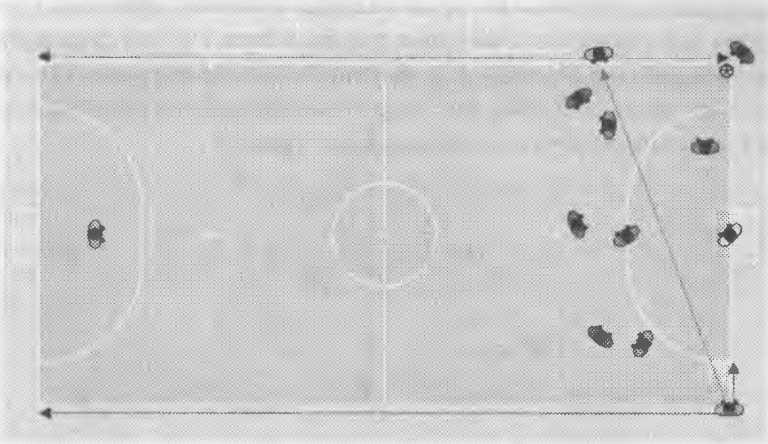


Рис.3.

Расположение при угловом ударе (обязательное)

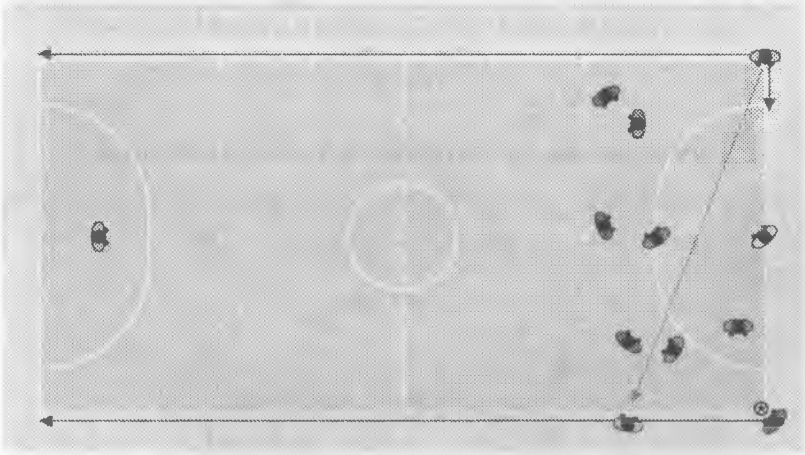


Рис. 4.

Расположение при штрафном и свободном ударах

При штрафном или свободном ударах судья занимает позицию на линии, ближайшей к месту выполнения удара и контролирует, чтобы мяч был правильно установлен, а также следит за возможными нарушениями игроков во время выполнения удара. Судья, удаленный от места, откуда будет выполняться удар, должен занять позицию на линии с предпоследним игроком или на линии ворот

в зависимости от того, которая позиция является приоритетной в конкретной ситуации. Оба судьи должны быть готовы следовать за летящим мячом и бежать вдоль боковой линии в направлении углового сектора, если штрафной удар выполнен в направлении ворот, и они не располагаются на линии ворот (рис. 5).

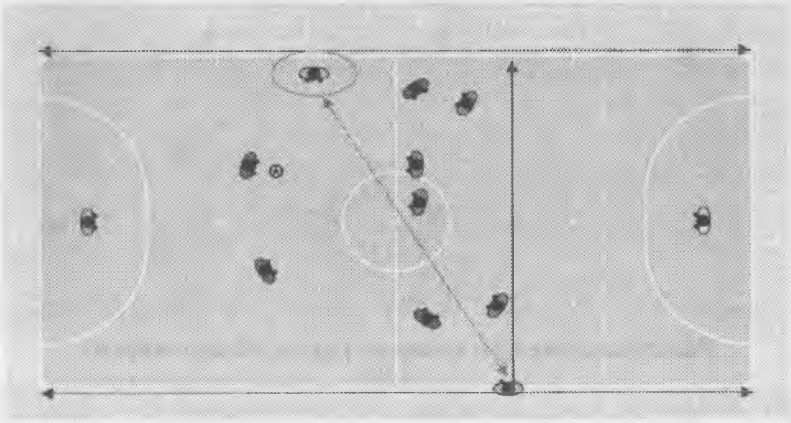


Рис. 5

Расположение при штрафном и свободном ударах

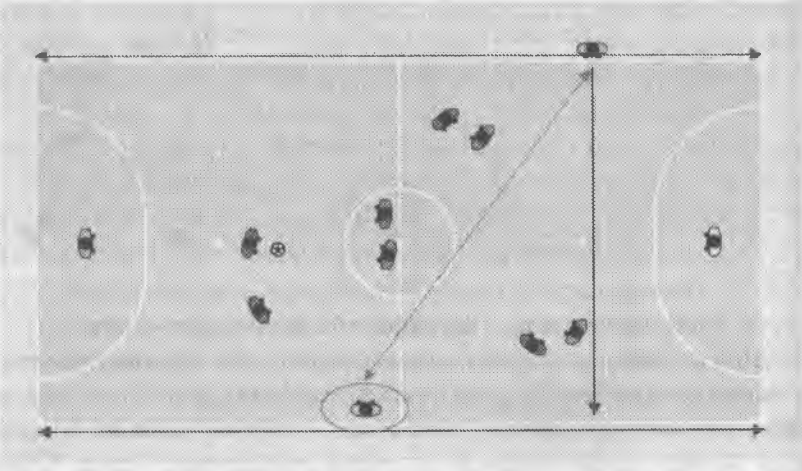


Рис. 6.

Расположение при штрафном и свободном ударах

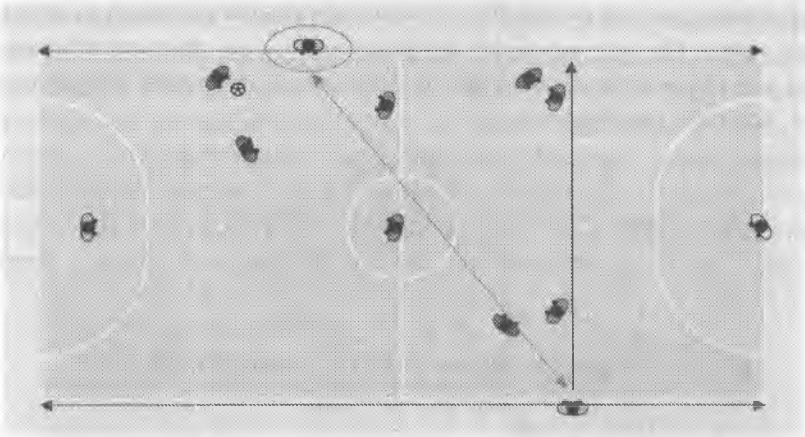


Рис. 7.

Расположение при штрафном и свободном ударах

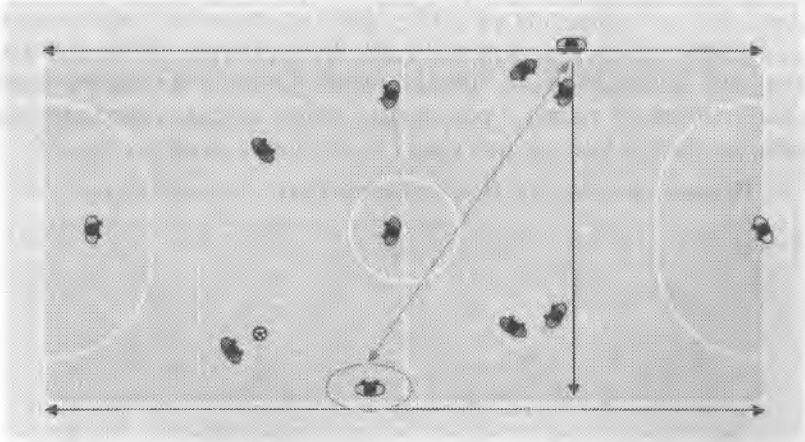


Рис. 8.

Расположение при 6-метровом ударе (обязательное)

Один из судей располагается на воображаемой линии, проходящей через 6-метровую отметку, на расстоянии приблизительно в 5 м от нее и контролирует, чтобы мяч был правильно установлен,

определяет игрока, выполняющего удар, и следит за возможными нарушениями положенной дистанции игроками во время выполнения удара. Он не разрешает выполнение удара, пока не убедится, что все игроки располагаются правильно, и помогает другому судье, если это необходимо.

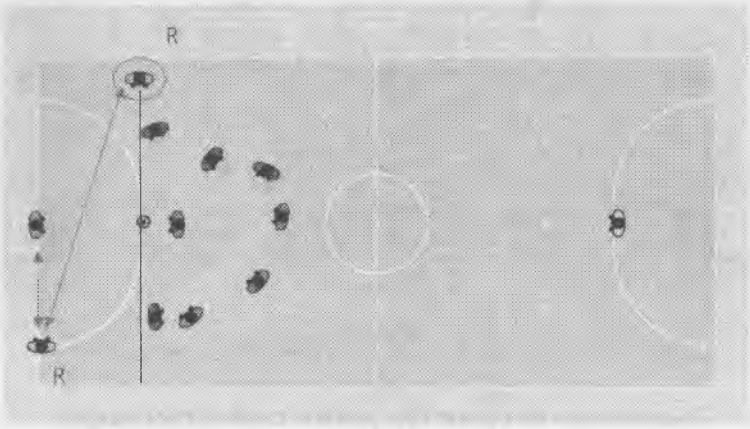


Рис. 9.

Другой судья располагается на пересечении линии ворот и штрафной площади. Если вратарь движется вперед с линии ворот до выполняемого удара, и гол не был забит, то судья дает свисток, чтобы назначить повторный удар с 6-метровой отметки (рис. 9).

Расположение при 10-метровом ударе (обязательное)

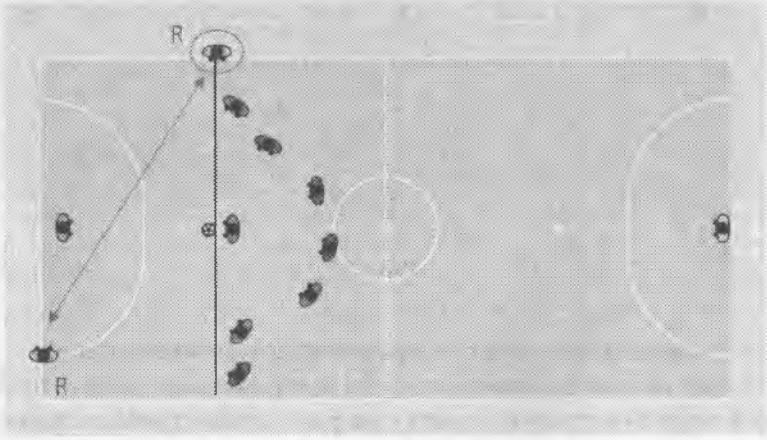


Рис. 10.

Один из судей располагается на воображаемой линии, проходящей через 10-метровую отметку, на расстоянии приблизительно в 5 м от нее и контролирует, чтобы мяч был правильно установлен, определяет игрока, выполняющего удар, и следит за нарушениями положенной дистанции игроками во время выполнения удара. Он не разрешает выполнение удара, пока не убедится, что все игроки располагаются правильно, и помогает другому судье, если это необходимо. Другой судья должен располагаться на пересечении линии ворот и штрафной площади и определяет взятие ворот (рис. 10).

Расположение при штрафном ударе, начиная с шестого накопленного нарушения

(Обязательно)

Один из судей располагается по линии, на которой находится мяч, по возможности на расстоянии приблизительно в 5 м, контролирует, чтобы мяч был правильно установлен, определяет игрока, выполняющего удар, и следит за возможными нарушениями положенной дистанции игроками во время выполнения удара. Он не разрешает выполнение удара, пока не убедится, что все игроки располагаются правильно, и помогает другому судье. Другой судья должен располагаться на пересечении линии ворот и штрафной площади и определяет взятие ворот (рис. 11).

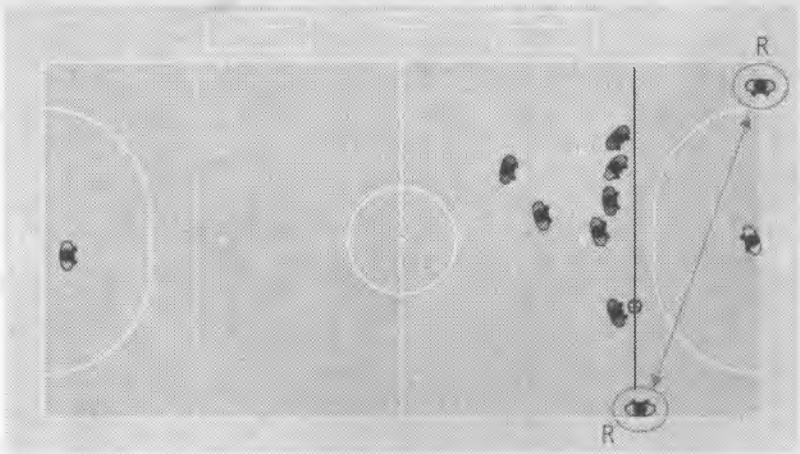


Рис. 11.

Расположение (обязательное) при штрафном ударе, начиная с шестого набранного нарушения

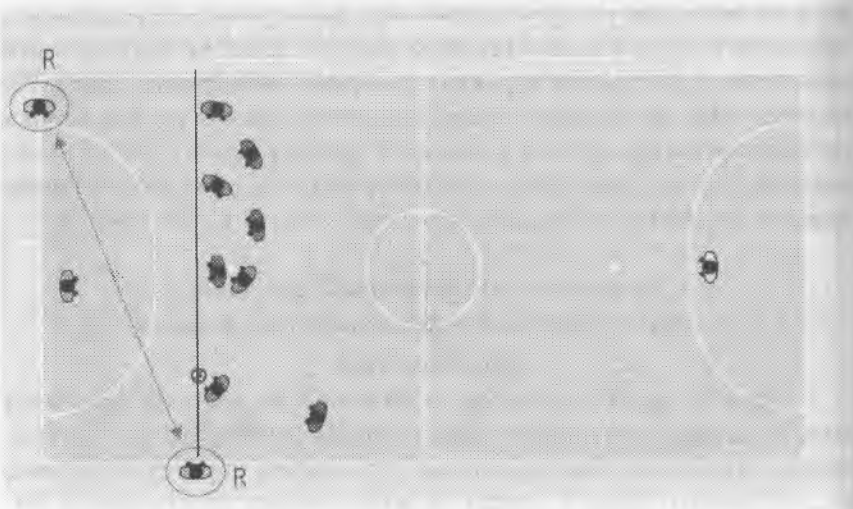


Рис. 12.

Расположение при ударе с боковой линии

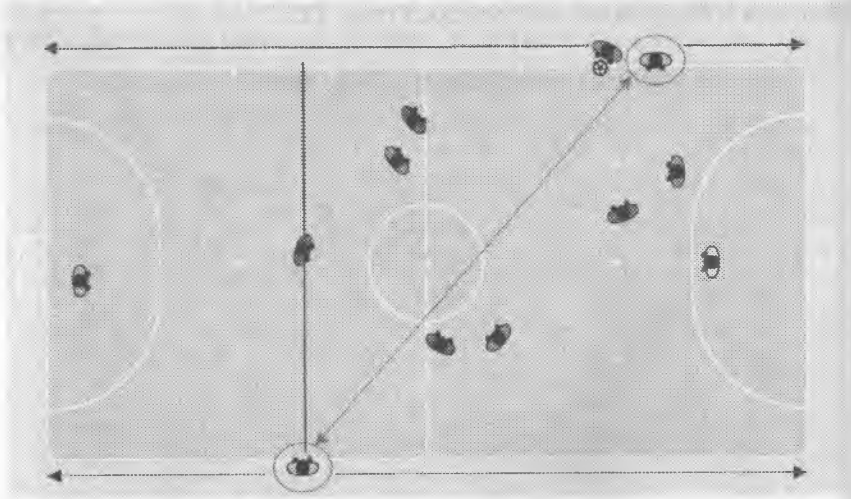


Рис. 13.

Расположение при ударе с боковой линии

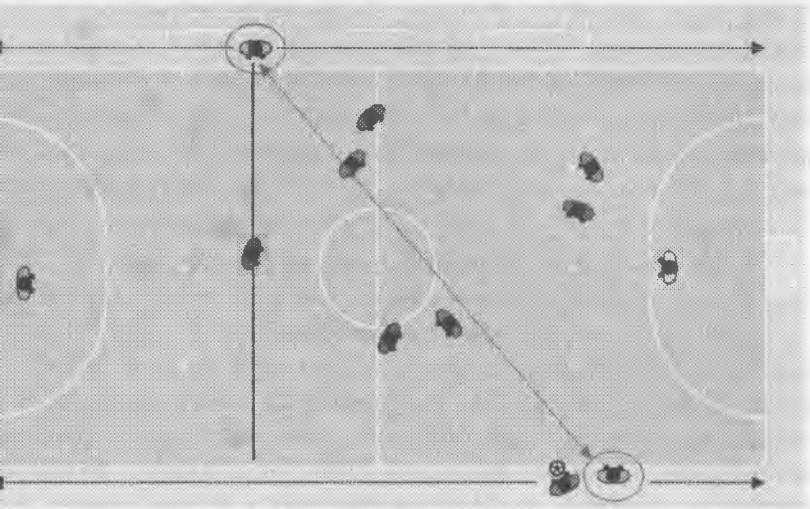


Рис. 14.

Расположение при ударе с боковой линии

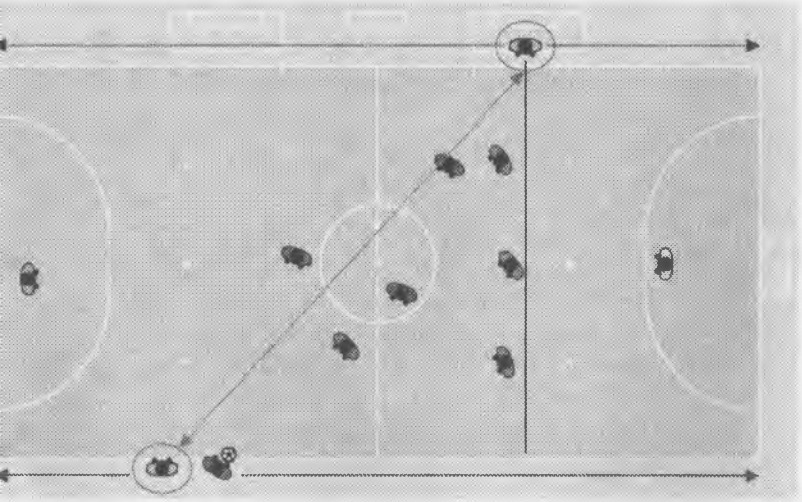


Рис. 15.

Расположение при ударе с боковой линии

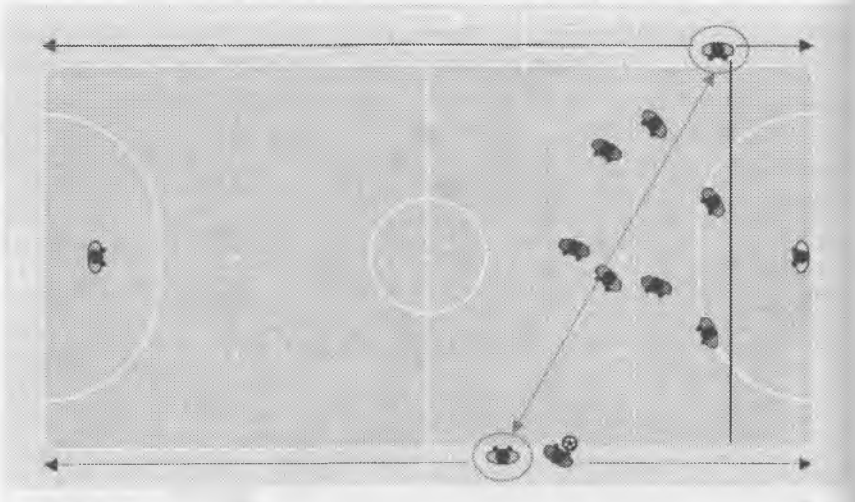


Рис. 16.

Расположение при ударе с боковой линии (Обязательное)

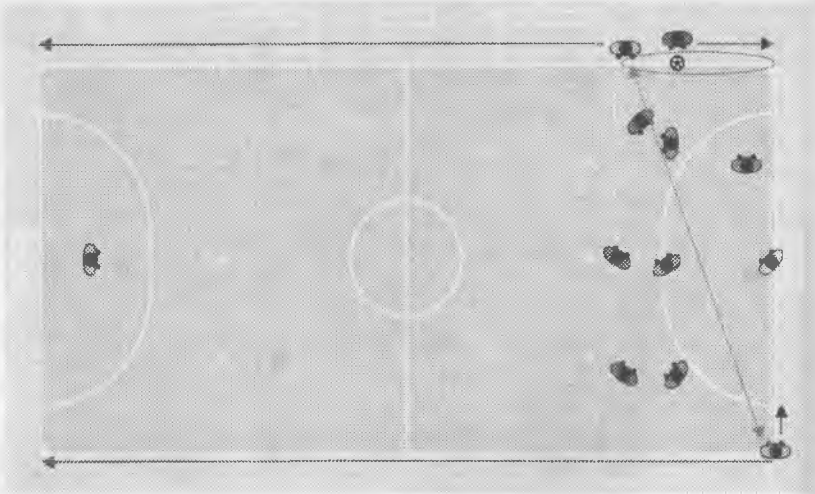


Рис. 17.

При ударе с боковой линии вблизи углового сектора атакующей командой судья, ближайший к месту, откуда должен быть выполнен удар, находится приблизительно в 5 м от углового сектора. С этой позиции он контролирует, чтобы удар с боковой линии выполнялся в соответствии с процедурой и, чтобы защитники отступили на 5 м от боковой линии. Судья, удаленный от места, откуда должен быть выполнен удар с боковой линии, занимает позицию позади углового сектора на линии ворот. С этой позиции он наблюдает за мячом и поведением игроков.

Расположение при ударах с 6-метровой отметки для определения победителя матча или встреч дома и на выезде (обязательное) (рис. 18)

Судья должен располагаться на линии ворот приблизительно в 2 м от ворот. Его главная обязанность располагаться так, чтобы контролировать, пересек ли мяч линию ворот и движется ли вратарь вперед с линии ворот: когда очевидно, что мяч пересек линию ворот, судья должен установить визуальный контакт со вторым судьей, чтобы убедиться, что не было совершено нарушение. Второй судья должен располагаться на воображаемой линии, проходящей через 6-метровую отметку, на расстоянии приблизительно в 3 м от нее и контролировать, чтобы мяч и вратарь команды игрока, выполняющего удар, располагались правильно.

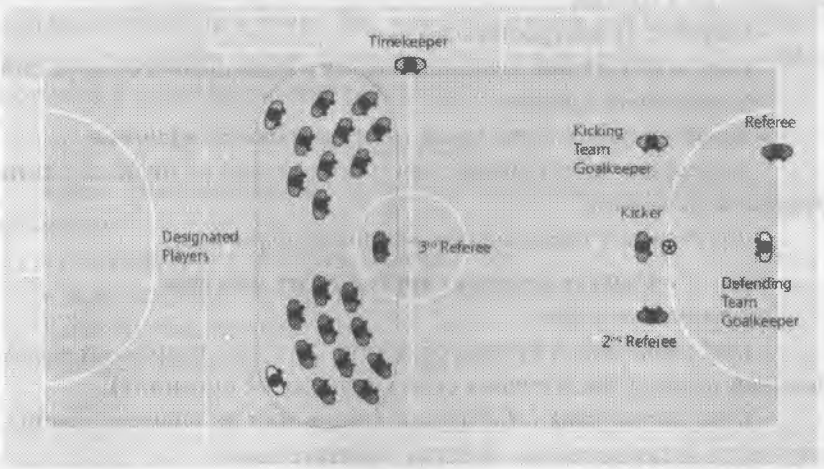


Рис. 18.

Третий судья должен располагаться в центральном круге, чтобы контролировать оставшихся игроков обеих команд.

Хронометрист должен располагаться у стола хронометриста и контролировать, чтобы игроки, не допущенные к выполнению 6- метровых ударов, и официальные лица команд вели себя корректно. Все судьи ведут запись выполненных ударов и номеров тех игроков, которые пробили пенальти.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВИСТКА

Использование свистка обязательно для:

• ***начальных ударов***:

- при начале игры (1-ой и 2-ой половин, а также 1-ой и 2-ой половин дополнительного времени, если оно назначено)
- при возобновлении игры после гола

• ***остановки игры***:

- при назначении штрафного, свободного, 6-метрового ударов
- если матч приостанавливается или прекращается, или для подтверждения акустического сигнала хронометриста, когда он сигнализирует об окончании тайма игры, или по завершении полета мяча, если он направлен в сторону одних из ворот по окончанию тайма

• ***возобновления игры***:

- штрафным или свободным ударами при соблюдении положенного расстояния
- ударом с 10-метровой отметки
- ударом без стенки, начиная с шестого накопленного нарушения
- 6-метровым ударом

• ***возобновления игры после ее остановки по причине***:

- вынесения предупреждения или удаления за недисциплинированное поведение
- получения травмы одним или более игроками

Использование свистка не нужно для:

• ***остановки игры***:

- при назначении броска от ворот, углового удара или удара с боковой линии (обязательно, если ситуация не очевидна)
- при взятии гола (обязательно, если мяч не очевидно забит в ворота, то использование свистка - обязательно)

• ***возобновления игры***:

- штрафным или свободным ударами, если расстояние 5 м не было запрошено, или игрок противоположной команды не совершил шестого накопленного нарушения, или броском от ворот, угловым ударом или ударом с боковой линии.

ЖЕСТЫ СУДЕЙ ПОМОЩНИКОВ

Свисток может не использоваться в случае:

• возобновления игры спорным мячом.

Свисток, который используется слишком часто, будет иметь меньшее воздействие, когда он действительно необходим. Когда команда, выполняющая штрафной, свободный удары, удар с боковой линии или угловой удар, требует соблюдения положенного расстояния или правильного расположения игроков соперника во время броска от ворот, судьи должны четко проинформировать игроков, что игра может быть возобновлена только после свистка. Если в этих случаях игрок возобновляет игру до свистка судьи, игрок предупреждается за затягивание возобновления игры. Если во время игры один из судей ошибочно подает свисток, то судьи должны остановить матч, если они считают, что это действие помешало игре. Если судьи остановили игру, они должны возобновить ее спорным мячом с места, где находился мяч в момент остановки игры, если только игра не была остановлена в штрафной площади. В этом случае один из судей вбрасывает спорный мяч на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где находился мяч в момент остановки игры. Если звук свистка не мешает игре, судьи дают ясный жест на продолжение игры.

ЯЗЫК ТЕЛА

Язык тела является инструментом, который используется судьями для:

• помощи себе в контроле матча

• демонстрации авторитетности и самоконтроля

Язык жестов не является:

• объяснением принятого решения.

ПРАВИЛО – АССИСТЕНТЫ СУДЬИ ОБЯЗАННОСТИ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

Третий судья и хронометрист помогают судьям контролировать матч в соответствии с Правилами игры. Они также помогают судьям во всех других вопросах, связанных с проведением матча, по просьбе и указаниям судей. Это обычно включает в себя такие вопросы как:

- осмотр площадки, используемых мячей и экипировки игроков
- определять, были ли решены проблемы, связанные с экипировкой или кровотечением
- контролировать процедуру замены
- ведение записи времени, засчитанных голов, накопленных нарушений и недисциплинированного поведения

РАСПОЛОЖЕНИЕ АССИСТЕНТОВ СУДЬИ И РАБОТА БРИГАДЫ

1. Начальный удар

Третий судья располагается за столом хронометриста и контролирует, чтобы запасные, официальные лица команды и другие лица располагались правильно. Хронометрист располагается за столом хронометриста и контролирует, чтобы начальный удар был выполнен правильно.

2. Основное расположение во время матча

Третий судья контролирует, чтобы запасные, официальные лица команды и другие лица располагались правильно. Для этого он может двигаться вдоль боковой линии, если необходимо, но, не выходя на площадку. Хронометрист располагается за столом хронометриста и обеспечивает, чтобы хронометр останавливался и включался в соответствии с развитием игры.

3. Замены

Третий судья контролирует, чтобы экипировка запасных была в порядке, а замены были выполнены правильно. Для этого он может двигаться вдоль боковой линии, если необходимо, но, не выходя на площадку.

4. Удары с 6-метровой отметки

Третий судья должен располагаться на той половине площадки, на которой не будут выполняться 6-метровые удары, вместе с

игроками, имеющими право на удар. С этой позиции он наблюдает за поведением игроков и контролирует, чтобы ни один игрок не выполнил 6-метровый удар повторно прежде, чем другие игроки, имеющие право на удар в его команде, еще не сделали это. Хронометрист располагается за столом хронометриста и записывает все забитые голы.

ЖЕСТЫ АССИСТЕНТОВ СУДЕЙ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Ассистенты судей должны подавать соответствующие жесты на пятое накопленное командой нарушение и на предоставленный тайм-аут, показывая рукой на скамейку запасных команды, которая совершила пятое набранное нарушение или которой предоставлен тайм-аут.

АКУСТИЧЕСКИЙ СИГНАЛ

Акустический сигнал является существенным сигналом в матче, который используется только в случае необходимости для привлечения внимание судей. Ситуации, когда акустический сигнал является обязательным:

- окончание таймов игры
- извещение о предоставлении тайм-аута
- извещение об окончании тайм-аута
- сообщение о пятом накопленном нарушении командой
- извещение о некорректном поведении запасных или официальных лиц команды
- извещение о неправильной замене
- извещение о дисциплинарных ошибках, совершенных судьями
- извещение о постороннем вмешательстве

Если во время матча хронометрист ошибочно подаст акустический сигнал, то судьи должны остановить матч, если они считают это действие вмешательством в игру. Если судьи остановили матч, они должны возобновить игру спорным мячом с места, где находился мяч в момент остановки игры, если только игра не была остановлена в штрафной площади. В этом случае один из судей вбрасывает спорный мяч на линии штрафной площади в точке, ближайшей к месту, где находился мяч в момент остановки игры. Если звук сигнала не помешал игре, судьи подают четкий жест на продолжение игры.

Если команда, которая совершила четыре накопленных нарушения, совершает пятое, и судьи решают применить принцип преимущества, то третий судья устанавливает знак пятого накопленного нарушения на столе хронометриста. Однако, если эта команда совершит новое нарушение (шестое – авт.) прежде, чем мяч выйдет из игры, ассистенты судьи должны подать акустический сигнал, если команда соперников не имеет явной возможности забить гол.

ХРОНОМЕТР

Если хронометр не работает должным образом, то ассистенты судьи информируют судей об этом факте. Хронометрист должен продолжать вести отсчет времени, используя ручной хронометр. В этой ситуации они приглашают официальных лиц каждой команды, чтобы сообщить им о реальном времени матча.

Если после остановки игры хронометрист забыл включить хронометр, судьи требуют добавить время, которое не было учтено. После возобновления игры хронометр включается следующим образом:

- начальный удар: после удара ногой по мячу и движения его вперед на половину площадки соперника в соответствии с процедурой;
- бросок от ворот: после того, как вратарь выпустит мяч из рук, и он покинет штрафную площадь в соответствии с процедурой;
- угловой удар: после удара ногой по мячу и когда он пришел в движение в соответствии с процедурой;
- удар с боковой линии: после удара ногой по мячу и когда он пришел в движение в соответствии с процедурой;
- штрафной удар за пределами штрафной площади: после удара по мячу ногой в соответствии с процедурой;
- свободный удар за пределами штрафной площади, выполняемый любой из команд или атакующей командой с линии штрафной площади: после удара по мячу ногой в соответствии с процедурой;
- штрафной или свободный удар внутри штрафной площади, выполняемый защищающейся командой: после выхода мяча из штрафной площади после удара по мячу ногой в соответствии с процедурой.

• 6-метровый удар: после удара по мячу ногой вперед в соответствии с процедурой

• 10-метровый удар или удар без стенки: после удара по мячу ногой с намерением забить гол в соответствии с процедурой

• спорный мяч: после того, как мяч будет выпущен из рук одного из судей и он касается площадки в соответствии с процедурой.

ЖЕСТЫ СУДЕЙ ПОМОЩНИКОВ

Тайм-аут

Пятое накопленное нарушение

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В течение футбольного сезона судье необходимо, наряду с судейством, поддерживать и совершенствовать уровень физической, теоретической и психологической подготовленности, занимаясь по индивидуальному плану. Физическая подготовка немыслима без соблюдения строго режима труда и отдыха с учетом индивидуальных особенностей судьи, условий труда и быта.

До начала игры судья обязан проверить:

1) пригодность оборудования и поля для игры, состояние разметки;

2) пригодность мячей (игровых и запасных); принимающая команда обязана предоставить судье не менее трех мячей;

3) наличие медицинского персонала на стадионе;

4) за 30 минут до начала игры проверить правильность заполнения протокола представителями команд и документацию на игроков, включенных в протокол;

5) проверить форму и обувь игроков. Обувь, которая не соответствует правилам игры, должна быть заменена или приведена в соответствие с правилами.

Судьи должны заранее установить цвета формы соревнующихся команд.

Судья не допускает к соревнованиям футболистов, нарушающих Правило IV и имеющих неопрятный вид.

6) Перед выходом на поле следует проинструктировать второго судью по вопросам взаимодействия в процессе судейства;

7) Начать игру в строго установленное время.

Ответственность за качество проведения соревнования несет судья.

Свои решения в ходе игры судья должен принимать сознательно, ибо все они являются окончательными и могут влиять на результат игры. Важно, чтобы судьи принимали решения не зависимо от того, какой команды или какого игрока это касается.

Одинаковые нарушения должны штрафоваться одинаковыми наказаниями, независимо от того, чья команда является виновной стороной. Судья должен твердо усвоить, что с самого начала игры он обязан полностью подчинить себе игрока обеих команд и не выпускать руководство игрой, в соответствии с духом, логикой и правилами игры. Судья должен принимать правильные решения даже в самые трудные моменты игры. Судья обязан принципиально и решительно бороться с грубостью и недисциплинированностью отдельных футболистов. При необходимости матч должен быть прекращен или отменен.

Судья кратко и четко указывает на проступок игрока и делает замечание, предупреждение или удаляет игрока с поля. Судья не может отменять своего решения по вынесению предупреждения или удаления игрока, он обязан отметить это в протоколе соревнований.

Судья не должен позволять запасным игрокам, тренерам или другим лицам выходить на поле в ходе игры до тех пор, пока они не получат от него сигнал, разрешающий это сделать.Одной из основных задач судьи после проведения матча является аккуратное и своевременное оформление протокола матча. Судья обязан внести в протокол матча со слов медицинского работника сведения о характере травм и оказанной медицинской помощи.

Если одна из команд подает протест на данную игру, то руководство этой команды обязательно после окончания игры должно предупредить судью, а судья в свою очередь должен информировать о протесте руководство другой команды.

Заявление подачи протеста обязательно фиксируется в протоколе матча руководителем команды, подающий протест, не позже окончательного оформления протокола. В обязанность судьи входит и извещение обо всех недостатках, имевших место при проведении соревнования. Судья до начала матча должен провести инструктаж со вторым судьей, чтобы избежать возможной неразберихи в самой игре. Второй судья должен полностью признавать приоритет судьи, даже если в их мнениях есть какие-либо расхождения.

Судья должен сообщить или указать второму судье:

1) половину поля, которую второй судья занимает в матче;

2) их обязанности перед началом игры;

3) кто будет главным, в случае необходимости;

4) положение, которое следует занять при угловом ударе;

5) жест о том, что он заметил сигнал второго судьи, но принял иное решение.

Порядок замены игроков должен строго соблюдаться, и особая ответственность за правильную замену возложена на судей. Хорошее взаимодействие судьи со вторым судьей оказывает положительно влияние на ход футбольного матча.

ЛИТЕРАТУРА

1. Андреев С.Н. Мини-футбол в школе / С.Н. Андреев, Э.Г. Алиев. – М.: Советский спорт, 2006.

2. Андреев С.Н. Мини-футбол: метод. пособие / С.Н. Андреев, В.С. Левин. – Липецк: Арес, 2004.

3. Вихров К.Л. Подготовка футбольного арбитра. – Киев, «Здоровье», 1987.

4. Кир Реднедж. Энциклопедия ФУТБОЛ. – М.: «Росмэн», 2002.

5. Футбол. Правила игры. – М.: Терра-Спорт, 2004.

ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ОСНОВЫ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Соревнования по спортивным играм в зависимости от задач, которые они решают, подразделяются на массовые и соревнования высоко-квалифицированных спортсменов. К массовым относятся первенства общеобразовательных школ, училищ, высших учебных заведений, производственных коллективов, военизированных подразделений, соревнования по месту жительства, в местах массового отдыха, летних лагерях и домах отдыха. Таким соревнованиям присуще большое число участников, использование упрощенных правил, доступность для всех желающих. К соревнованиям квалифицированных спортсменов относятся Чемпионаты и Кубки среди взрослых команд, республиканские, областные, городские первенства среди разрядных команд, международные соревнования (чемпионаты, первенства, кубковые встречи среди клубных команд). Проведение таких соревнований требует тщательной подготовки мест соревнований и судейского корпуса. К обслуживанию таких соревнований привлекаются наиболее квалифицированные и опытные судьи, а их проведение регламентируется официальными правилами игры, утвержденными федерациями.

По рангу различают соревнования календарные и товарищеские. К *календарным* относятся:

а) чемпионаты (ПМР, области, города, района), в которых принимают участие взрослые спортсмены. Их проводят соответствующие федерации совместно с государственными органами управления по физической культуре, спорту и туризму. В течение календарного года проводится в соответствующей территориально-административной единице не более одного чемпионата;

б) первенства (ПМР, области, города, района), в которых принимают участие юношеские и юниорские команды в отдельных возрастных группах. Первенства проводятся не более одного раза в течение календарного года;

в) кубковые соревнования, которые могут проводиться как по системе с выбыванием, так и турами.

К *товарищеским соревнованиям* относятся:

а) турниры, в которых принимают участие несколько команд. Они могут планироваться в календарном плане заранее и служить средством подготовки к официальным соревнованиям;

б) матчевые встречи двух команд;

в) уравнительные соревнования, в которых, чтобы уравнять возможности команд с различной подготовленностью, перед началом игры устанавливается определенная фора (несколько очков) более слабой команде. Она объявляется заранее или после окончания игры. Такие соревнования рекомендуется проводить в общеобразовательных школах, лагерях отдыха, где имеются разновозрастные участники;

г) блиц-турниры проводятся по сокращенной программе (уменьшенное количество очков в партиях, меньшее количество партий) в дни каких-либо спортивных праздников или как составная часть каких-либо развлекательных мероприятий.

ПОЛОЖЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИЯХ

Основным документом по проведению соревнований по спортивным играм является положение о соревнованиях – правовой документ, регламентирующий порядок проведения соревнования. Он утверждается организациями, проводящими соревнование. В положение включаются следующие основные разделы.

1. Цели и задачи. Определяются задачи по популяризации вида спорта в регионе, повышению спортивного мастерства участников, выявлению сильнейших команд и спортсменов и др.

2. Руководство проведением соревнований. Указывается, кто осуществляет общее руководство проведением соревнований и на кого возлагается их непосредственное проведение, их полномочия и функциональные обязанности.

3. Место и время проведения соревнований. При проведении туровых соревнований заранее определяются их место проведения и сроки, при разъездном календаре указываются принципы и условия составления календаря игр.

4. Участники соревнований. Указывается, какие команды, клубы, сборные могут принять участие в соревнованиях, возрастные ограничения (если они предусматриваются).

5. Порядок и сроки подачи заявок. Определяются форма заявки, количественный состав спортсменов и официальных лиц, имеющих право быть включенными в заявку и участия в отдельном туре или в ходе всего соревнования. Определяются размеры денежных взносов на участие в соревнованиях, сроки их перечисления проводящей организации, сроки предоставления заявок. Указываются при необходимости место и время проведения мандатной комиссии и жеребьевки участвующих команд.

6. Условия проведения соревнований. Указываются условия распределения команд на лиги, группы, системы розыгрыша, по которым будут проводиться соревнования, мячами какой фирмы могут играть команды, перспективы команд, занявших последние места в итоговой таблице.

7. Определение победителей. Победители соревнований определяются по наибольшему количеству набранных в соревновании очков. Во всех соревнованиях за победу команда получает два очка, за поражение – одно, за неявку – ноль очков. При неявке команды на игру ей засчитывается техническое поражение (по правилам соответствующей спортивной игры), также могут быть приняты санкции согласно «дисциплинарному кодексу». При равенстве очков у двух и более команд места определяются по следующим показателям:

а) результату личной встречи команд;

б) по разнице пропущенных и забитых мячей или по правилам соревнований соответствующей игры.

8. Награждение. Указываются, какими званиями, дипломами, кубками, медалями награждаются команда-победительница соревнований и команды-призеры, призы для игроков команд-призеров, тренеров, лучших игроков соревнований по амплуа и т д.

Системы розыгрыша

Конкретный способ организации непосредственных игр должен описываться в положении о соревнованиях, желательно в разделе «Условия проведения соревнований». В связи с большой значимостью данного пункта положения, а также учитывая методологическую сложность его применения авторы решили рассмотреть его отдельно.

Система розыгрыша, или способ проведения соревнований, зависит от количества команд, отведенного времени на проведение состязаний, количества задействованных спортивных сооружений и т.д.

При проведении соревнований по спортивным играм применяются две основные системы розыгрыша: круговая и с выбыванием. В настоящее время чаще всего, особенно на крупных соревнованиях, используют смешанную систему.

Круговая система организации соревнований бывает двух типов: с чередованием полей и без чередования полей. Круговая система является наиболее объективной в определении мест команд, так как позволяет «каждому сыграть с каждым» и определить действительную силу команды. Ее недостатком является то, что необходимо значительно большее количество игровых дней, чем при системе с выбыванием. При большом количестве участвующих команд их предварительно распределяют на подгруппы и затем проводят стыковые игры между командами разных подгрупп.

При проведении соревнований по круговой системе количество игровых дней равняется количеству участвующих команд (при их нечетном числе) или же числу, на одну единицу меньше, при четном числе участвующих команд. Количество игр, необходимое для проведения соревнований, определяется по формуле:

$$\mathbf{X = n \times (n - 1)/2}$$

где x – количество игр, n – количество команд.

Календарь игр составляется в зависимости от условий проведения без чередования полей для участвующих команд и с чередованием полей.

В случае участия в соревнованиях четного количества команд расписание игр составляется следующим образом.

По числу команд (-1) чертят соответствующее число вертикальных линий (обозначающих количество игровых дней). Слева и справа от вертикальной линии пишут порядковые номера участвующих команд. Слева вверху от каждой линии пишут № 1, а справа от каждой линии в арифметическом порядке – номера остальных участвующих команд. Таким образом, определяется первая игровая пара каждого дня, причем номер слева от линии считается «хозяином» встречи, а номер справа от линии – «гостем» встречи. Далее определяют остальные пары первого игрового дня. Для этого подсчитывают, сколько пар должно соревноваться в этот день. Затем справа от первой вертикальной линии сверху вниз опять же в арифметическом порядке записывают первую половину участвующих команд, дальше уже слева от вертикальной линии снизу вверх записывают опять же в арифметическом

порядке оставшуюся половину участвующих команд. Соединив горизонтальной черточкой расположенные напротив друг друга номера, определяют играющие пары команд первого игрового дня.

На второй и последующие игровые дни соревнующиеся пары составляют в результате смещения всех номеров участников на один номер влево (против часовой стрелки), при этом порядковый номер «1» всегда остается неподвижным.

Пример для 8 команд

1-2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-8
8-3	2-4	3-5	4-6	5-7	6-8	7-2
7-4	8-5	2-6	3-7	4-8	5-2	6-3
6-5	7-6	8-7	2-8	3-2	4-3	5-4

При нечетном количестве команд календарь игр составляют по вышеуказанному порядку для четного количества команд (+1).

Т.е. если необходимо составить календарь для семи команд, то в него следует включить восемь команд. После того, как будет составлена сетка расписания, вместо восьмой (условной) команды нужно написать цифру «ноль». Это значит, что соперник «нулевой» команды в этот игровой день не играет («выходной»).

Данный способ является наиболее оптимальным и справедливым для всех участвующих в соревнованиях команд, так как каждый участник имеет возможность равномерно чередовать игры дома и на выезде. Для составления календаря по этому способу применяют так называемое «правило вертикальных линий», или «способ змейки». Так же, как и в способе без чередования полей, чертят необходимое количество вертикальных линий на нечетное число команд. Внизу под первой линией пишут число «1», затем справа от первой линии снизу вверх в арифметическом порядке – первую половину номеров участников (без учета номера «1»). Вторую половину номеров в том же арифметическом порядке пишут слева от первой вертикальной линии сверху вниз.

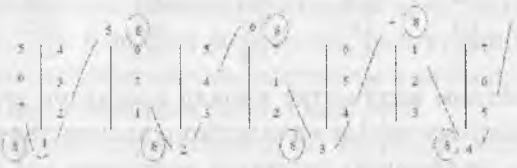
Вверху над второй вертикальной линией пишут число, следующее за предыдущим написанным верхним справа от первой вертикальной линии. Дальше цифры проставляют в том же арифметическом порядке, но уже сверху вниз справа от второй вертикальной линии, далее снизу вверх справа от третьей вертикальной линии и т.д. Порядок написания цифр похож на змейку, откуда и произошло название способа составления календаря.

Игровые пары образуют номера, расположенные слева («хозяева поля») и справа от вертикальной линии («гости»). Каждый столбик образует один календарный день или же тур.

При четном количестве команд дополнительную цифру приписывают к свободному номеру под или над вертикальной линией, причем внизу ее пишут слева от свободного номера, а вверху – справа от свободного номера.

Календарь игр удобнее составлять, начиная с верхних пар команд.

Пример для 7 команд



Результаты игр заносят в специальную таблицу розыгрыша, в которой фиксируется соотношение выигранных и проигранных партий в числителе и количество завоеванных очков в знаменателе как в каждой отдельной встрече, так и общие итоги по результатам всего соревнования. В последней графе проставляется итоговое место команды.

Таблица розыгрыша по круговой системе для 4 команд

№ п/п	Команды	1	2	3	4	Соотношение партий	Количество очков	Место
1.	Гродно	===== =====	3:0 2	3:1 2	3:2 2	9:3	6	I
2.	Минск	0:3 1	===== =====	1:3 1	0:3 1	1:9	3	IV
3.	Гомель	1:3 1	3:1 2	===== =====	2:3 1	6:7	4	III
4.	Брест	2:3 1	3:0 2	3:2 2	===== =====	8:5	5	II

Система с выбыванием. Иногда ее называют олимпийской, или кубковой. Данная система применяется при большом количестве команд и малом количестве игровых дней. Достоинством этой системы является возможность принять участие в соревнованиях большому количеству команд, что особенно важно при проведении массовых соревнований.

Недостатком ее является большая степень случайности при определении победителя, так как сильнейшие команды по результатам жеребьевки уже на первых этапах могут встречаться между

собой и проигравшая команда не будет иметь возможности участвовать в дальнейшей борьбе за призовые места. Дабы избежать подобных случайностей, применяют так называемую «зрячую жеребьевку», когда сильнейшие команды (по результатам предыдущих соревнований) заранее разводят по верхним и нижним половинам сетки розыгрыша. Также можно развести и следующие по силам команды, уменьшив, таким образом, элемент случайности в определении призеров соревнований.

Число игр, необходимых для проведения соревнований по системе с выбыванием, определяется по формуле:

$$x = n - 1,$$

где x – число игр, n – количество команд.

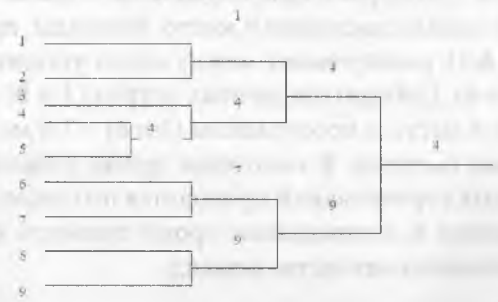
Если количество участников кратно двум (2^n – 4, 8, 16, 32 и т.д), то все команды играют без предварительных туров. Если же количество команд иное, то в предварительном туре должны сыграть столько команд, чтобы уже во втором туре играло количество команд, кратное двум. Для этого используют формулу:

$$x = (n - 2^n) \cdot 2,$$

где n – число участников, 2^n – число, кратное двум, ближайшее к общему числу участников.

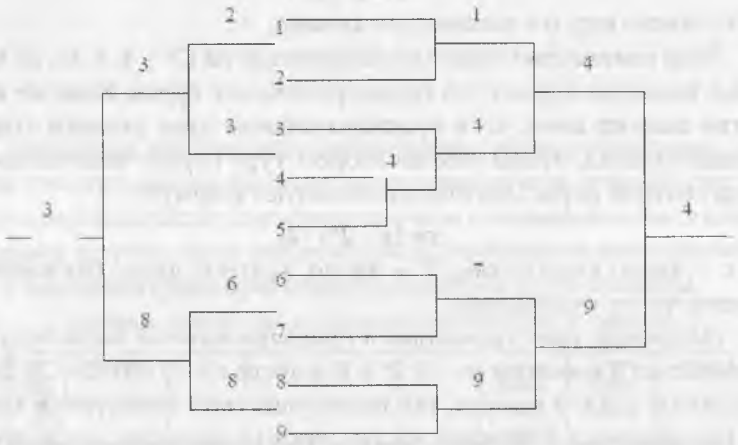
Например, при 9 командах в предварительной части будут соревноваться 2 команды (n = 9; 2^n = 8; и тогда $x = (9 - 8) \cdot 2 = 2$). В данном случае – 4 и 5 номера, так преимуществом пользуются команды, находящиеся в нижней части сетки розыгрыша, т.е. в первом туре свободны от игр 3 команды из верхней части сетки и 4 команды из нижней части сетки. При четном количестве команд в первом туре свободно от игр одинаковое количество команд из верхней и нижней половин сетки розыгрыша.

Сетка розыгрыша для 9 команд



Если соревнуются 9 команд, для выявления победителя необходимо провести восемь игр и, по предложенной версии, в полуфинале играли команды под номерами 1-4 и 7-9, в финале – 4-9, а победителем вышла команда под номером 4. Если необходимо определить всех призеров соревнований, дополнительно проводят встречу за 3-4 места между командами, проигравшими в полуфинале, в нашем случае – между 1 и 7 номерами.

Зачастую при проведении спартакиад требуется выявить места для всех участников. Для этого строят дополнительно сетку розыгрыша в обратном порядке. Пример для тех же 9 команд.



Чтобы определить места для всех команд, нужно провести 13 игр (по круговой системе требовалось бы 36 игр, т.е. экономия времени почти в три раза).

Самым невезучим номером в данном примере является команда под номером 5, которая после первого же поражения не попала в 1/4 финала и заняла последнее 9 место. Команды, проигравшие в ¼ финала (2,3,6,8), разыгрывают между собой утешительные полуфиналы (2-3, 6-8). Победители данных встреч (3 и 8) разыгрывают между собой 5-6 места, а проигравшие (2 и 6) – 7-8 места.

Смешанная система. В настоящее время большинство крупнейших мировых соревнований проводятся по смешанной системе, которая позволяет в оптимальные сроки провести соревнования среди значительного количества команд.

Эта система включает элементы двух основных систем розыгрыша: круговой и с выбыванием. На первом этапе соревнования могут проводиться по той или другой основной системе, а на последующих этапах – по иной системе. Чаще всего на предварительном этапе команды разбиваются на группы, сначала проводятся игры по круговой системе, а затем определенное количество команд из группы, занявших более высокие места, встречаются с соответствующими командами из других групп по системе с выбыванием.

Смешанная система отличается разнообразием вариантов, позволяет в наиболее полной мере учесть интересы участвующих команд, организаторов соревнований, зрителей, имеющиеся условия, спортивные сооружения. Она наиболее оптимальна для краткосрочных официальных соревнований (олимпийских игр, Чемпионатов мира, Европы).

При планировании участия в соревнованиях необходимо соблюдать следующие правила:

- нарастание физических и психических нагрузок должно быть постепенным, при этом нужно учитывать возраст и квалификацию спортсменов, а также характер соревнований и время их проведения;
- количество и характер соревнований по значимости должны обеспечить условия, чтобы к наиболее ответственным соревнованиям футболисты находились в наилучшей спортивной форме;
- продолжительность этапа основных соревнований должна определяться временем, в течение которого спортсмены могут находиться в спортивной форме;
- календарный план должен быть стабильным и традиционным.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3
БАСКЕТБОЛ 5
БАСКЕТБОЛ 3х3 65
ФУТЗАЛ 74
ЗАКЛЮЧЕНИЕ 132
ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ
ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ. 135

Учебное издание

ПРАВИЛА И МЕТОДИКА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ

(баскетбол, баскетбол 3×3, футзал)

Учебно-методическое пособие

Издается в авторской редакции
Компьютерная верстка *Л.В. Савицкая*

ИЛ № 06150. Сер. АЮ от 21.02.02. Подписано в печать 16.05.2018.
Формат 60х90/16. Усл. печ. л. 9. Тираж 25 экз. Заказ № 526.

Отпечатано в Изд-ве Приднестр. ун-та. 3300, г. Тирасполь, ул. Мира, 18.

Опубликовано
на Образовательном портале ПГУ им. Т.Г. Шевченко moodle@spsu.ru

ПРАВИЛА И МЕТОДИКА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ

ПО СПОРТИВНЫМ ИГРАМ

(баскетбол, баскетбол 3×3, футзал)