

Державний вищий навчальний заклад  
«Запорізький національний університет»  
Міністерства освіти і науки України

В.Б.Горбуля, В.О.Горбуля, О.В.Горбуля, М.С.Бессарабов

## **БАСКЕТБОЛ: ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ**

Навчально-методичний посібник для студентів  
освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр»  
усіх напрямів підготовки

Затверджено  
Вченою радою ЗНУ  
Протокол № від

Запоріжжя  
2014

УДК 796.323: 796. 093.5 (075.8)  
ББК Ч515.66 я 73  
Б 273

Горбуля В.Б., Горбуля В.О., Горбуля О.В., Бессарабов М.С. Баскетбол: організація та проведення змагань: навчально-методичний посібник для студентів освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр» усіх напрямів підготовки. – Запоріжжя: ЗНУ, 2014. – 118 с.

Посібник містить основні положення стосовно структури, програми, характеру змагань з баскетболу, особливостей поведінки учасників, тренерів і представників команд, функції суддів та механізми визначення переможців у змаганнях різного рівня. Зміст посібника базується на «Правилах проведення змагань з баскетболу ФІБА».

З метою перевірки рівня засвоєння знань запропоновано тестові питання.

Видання рекомендується для використання в процесі навчання та самопідготовки студентами під час ознайомлення, вивчення, організації та проведення змагань з баскетболу.

Рецензент к.пед.н., доц., зав. кафедри спорту  
А.В. Сватъєв

Відповідальний в.о. зав. кафедри фізичного виховання  
за випуск В.О. Горбуля

**ЗМІСТ**

Передмова.....	4
Коротка характеристика гри в баскетбол.....	5
Правило перше – гра.....	15
Правило друге – майданчик та обладнання.....	15
Правило третє – команди.....	23
Правило четверте – засади гри.....	27
Правило п'яте – порушення.....	40
Правило шосте – фоли.....	47
Правило сьоме – загальні засади.....	59
Правило восьме – судді, судді за столом, комісар: обов'язки та права.....	64
Жести суддів.....	70
Організація і планування змагань.....	83
Тестові питання.....	91
Рекомендована література.....	117

## ПЕРЕДМОВА

У наш час тренування в баскетболі – це багаторічний, спеціально організований процес всебічного розвитку, навчання та виховання спортсменів.

Обов'язковою умовою ефективності проведення змагань є забезпечення високого рівня суддівства. Спортивний суддя – це центральна фігура змагання: він одночасно – організатор, вихователь, представник органів керівництва і контролю. Отже, культура і виховний ефект змагань залежать від підготовленості й компетенції суддів, їх намагання добитися чіткої організації, святкової атмосфери спортивного змагання.

Для цього мало знати правила й розуміти гру. Необхідно усвідомлювати свою роль вихователя і своїми рішеннями впливати на хід поєдинку. Учасники та глядачі завжди повинні бути впевнені у правильності суддівських вчинків, справедливості прийнятих рішень. Своїми діями суддя має сприяти виявленню спортивної майстерності гравцями й одночасно унеможливити будь-які спроби досягнення ними переваги неспортивними засобами.

Матеріал навчально-методичного посібника спрямований на вирішення освітніх завдань широкого кола фахівців та студентів ВНЗ на заняттях з баскетболу. Зокрема він рекомендується для використання в процесі навчання та самопідготовки студентами освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр», які займаються в секціях з баскетболу, в навчально-тренувальних групах, у групах спортивного вдосконалення та в групах «Здоров'я».

Студентам необхідно засвоїти практичний і теоретичний матеріал, основні терміни, набути необхідних фізичних якостей, уміти здійснювати контроль за виконанням тренувальних навантажень, будувати загальну та особисту тренувальну діяльність на підставі сучасних наукових знань і технологій, постійно удосконалювати знання, уміння та навички, знати правила змагань з баскетболу, основні вимоги до місць проведення змагань і поведінки учасників, тренерів, представників, суддів.

## КОРОТКА ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ В БАСКЕТБОЛ

Кожну офіційну зустріч команд спортивних товариств і відомств судять три арбітри. І хоча один з них називається старшим суддею, а інші – суддями, жоден з них не може відмінити рішення свого колеги. Старший суддя несе повну відповідальність за все проведення гри, він перевіряє устаткування, вибирає ігровий м'яч, вирішує всі питання, спеціально не обумовлені в правилах, може перервати зустріч, якщо обставини цього вимагають, зараховує або не зараховує м'яч, вкинутий у корзину, якщо це відбувається майже одночасно із закінченням ігрового часу.

Ніхто не має права відмінити яке-небудь рішення суддів на майданчику. Під час гри судді зобов'язані фіксувати помічені ними порушення, незалежно від того, в якій частині майданчика вони відбулися. Проте для забезпечення більш чіткого суддівства арбітри перед матчем домовляються про умовне розділення майданчика на ділянки, де кожен із них здійснюватиме контроль. Звичайно один із суддів займає місце на лицьовій лінії під щитом, на який розгортається атака, а інший розташовується поблизу центральної лінії (якщо три судді, то третій суддя розташовується біля центральної лінії з іншої сторони від другого судді) і, залежно від ситуації, зміщується або ближче до лінії штрафного кидка, або до центру майданчика. При атаці протилежної корзини цей другий суддя займає місце на лицьовій лінії, а перший переміщується до центральної. Після кожного фолу або при розіграші спірного м'яча судді зобов'язані мінятися місцями.

Суддя, що знаходиться під щитом, більш уважно стежить за поштовхами, підсадками, затримками, скоюваними в трьохсекундній зоні. А той, хто в центрі майданчика, більше контролює фоли при кидках, гру з м'ячем над корзиною, порушення правил «трьох секунд» і «зони».

Мабуть, найскладніше в суддівстві – це визначення персональних зауважень і призначення покарань за них. Безпомилково визначити винуватця зіткнення, побачити поштовх або захоплення, оцінити, правильно або з

порушенням правил поставлений заслін, чи чисто вибитий м'яч з рук нападаючого, помітити щонайменше торкання кисті або ліктя гравця, що виконує кидок по корзині – це не завжди вдається навіть досвідченим арбітрам. Зіткнення і фоли тривають, як правило, десяти частки секунди, у зв'язку з чим арбітру необхідне спеціальне тренування «реакції на порушення». Суддя повинен уміти оцінити ігрову ситуацію, що призводить до порушення і викликає фол, – тільки в цьому випадку покарання понесе гравець, що дійсно провинився. Арбітру-початківцю, надзвичайно важливо не тільки судити самому, але й дивитися якомога більше ігор, що проводяться різними суддями, аналізувати їх дії, пояснювати собі ухвалюванні ними рішення.

На офіційних змаганнях, окрім трьох арбітрів, на майданчику в проведенні гри беруть участь судді секретарського апарату. Для чіткої взаємодії всіх членів суддівської бригади і для того, щоб усі рішення суддів на полі були правильно зрозумілі секретарями, правилами встановлені спеціальні жести баскетбольних арбітрів. Будь-який жест, що позначається однією або двома піднятими над головою руками, є сигналом негайної зупинки ігрового часу. Якщо зафіксований фол, то одночасно зі свистком суддя піднімає над головою руку з пальцями, стислими в кулак. Якщо зафіксовано інше порушення, то рука піднята над головою з відкритою долонею, зверненою до суддівського столу.

*Гра починається.* Гравці обох команд (по дванадцять осіб у кожній) вибігають і шикуються біля свого штрафного майданчика, голосно вітають своїх супротивників і глядачів. Якщо в зоні буде суддя-інформатор, він представить кожного з гравців глядачам. Коли гравець почує своє прізвище, робить крок уперед. Коли ж суддя називатиме прізвища супротивників, необхідно вітати кожного з них аплодисментами.

На майданчику залишається по п'ять гравців кожної команди. Гра починається в центральному колі. Тут розігрується спірний кидок. Два найвищі гравці обох команд стають один проти одного в колі біля середньої лінії (рис. 1).

Решта гравців розташовується по колу. Суддя підкидає м'яч вгору. Тоді ті два гравці, які стоять у центрі кола, підстрибують якомога вище, намагаючись перекинути м'яч своїм товаришам по команді. Так починається гра.

Гравці, що сперечаються, не мають права ловити м'яч, а тільки відбивають або скидають партнеру. Гравці команди, що володіє м'ячем, можуть передавати його один одному, за допомогою ведення м'яча рухатися по майданчику, намагатися закинути м'яч в корзину суперника. Вести м'яч можна тільки однією рукою. Якщо м'яч після ведення спійманий, знову вести м'яч не дозволяється. У цьому випадку м'яч потрібно або передати партнеру, або кинути в кільце. Виконувати кидок має право будь-який гравець нападаючої команди, при невдалому кидку оволодіти м'ячем, що відскочив, мають право гравці будь-якої команди. Для того, щоб виконати кидок, команді надається 24 секунди. При порушенні цього правила (якщо кидок не виконаний) м'яч передається іншій команді. Протягом 8 секунд команда, що володіє м'ячем, повинна перейти із зони захисту в зону нападу.

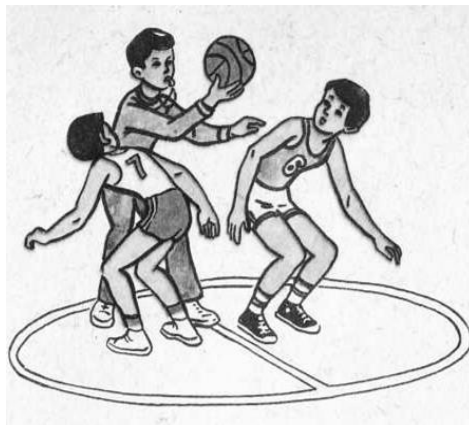


Рис.1 – Спірний кидок на початку гри

Та частина майданчика, де знаходиться корзина супротивника, називається майданчиком супротивника (передовою зоною). Та частина, де знаходиться корзина твоєї команди, називається своїм майданчиком (тиловою зоною).

Якщо команда, якій вдалося оволодіти м'ячем, закине його в корзину, суддя-секретар запише їй два очки. Гру продовжуватиме інша команда, яка

вкидає м'яч у гру через лицьову лінію.

А якщо м'яч викотиться або вилетить за бічні й лицьові лінії – це називається «м'яч в ауті». М'яч вважається в ауті і в тому випадку, якщо він зачепить лінії. Якщо зловити м'яч, стоячи на лінії, він теж буде в ауті. Якщо гравець викине, виб'є м'яч в аут, його поверне в гру супротивник. Якщо м'яч вилетить в аут від супротивника, в гру його поверне гравець твоєї команди.

Під час вкидання м'яча в гру треба бути уважним. Не переступати лінію (рис. 2). М'яч треба вкинути в гру протягом п'яти секунд. Перш ніж вкинути його на майданчик, м'яч треба передати судді. Тільки отримавши м'яч від судді, можна вкинути його на майданчик своїм товаришам.



Рис.2 – Вкидання м'яча із ауту

Коли м'яч вкидає в гру твій товариш, біжи назустріч м'ячу. Не виходь за межі майданчика, не переступай лицьові й бічні лінії. Пасивно тримати м'яч у руках можеш тільки п'ять секунд.

Не можна виходити за межі майданчика без дозволу судді.

**Граючи, необхідно м'яч закидати в корзину.**

Корзина прикріплена до невеликого щита. Розміри щита – 180 см завширшки і 105 см заввишки.

Щит необхідний не тільки для кріплення корзини, а й для прицілювання, щоб м'яч, відскочивши від щита, потрапив у корзину.

Або якщо кидок буде неточним, м'яч, ударившись об щит, відскочить назад на майданчик, і гра буде продовжена.

М'яч доводиться кидати досить високо. Корзина кріпиться до щита на



висоті 305 см від підлоги. Сама корзина достатньо велика, її діаметр – 45 см.

**Вага м'яча** – 567–650 г. Довжина окружності м'яча від 68 до 73 см. Щоб перевірити, чи добре м'яч накачаний, поклади його на долоню однієї руки, підними на висоту 180 см і дай йому вільно впасти. При падінні на підлогу м'яч повинен підскочити на висоту 120-140 см.

### **А скільки часу продовжується гра?**

Час гри **40 хвилин** чистого часу.

«Чистий час» – це час, який відлічується з моменту включення секундометристом годинника під час гри. Після кожного сигналу судді годинник вимикається. Значить, коли м'яч в ауті, коли гравці проводять штрафні кидки і т. п., годинник стоїть.

Гра складається з двох половин з п'ятнадцятихвилинною перервою між ними. Кожен тайм ділиться на дві частини, які називаються періодами. Перерви між ними – 2 хвилини.

Замінити баскетболіста в процесі гри тренер може тільки в тому випадку, якщо гравець припуститься помилки, одержить травму або отримає п'ять персональних фолів. Тоді його замінює запасний гравець.

Під час кожного періоду тренер може попросити в судді **хвилинну перерву**. Якщо м'яч біля твоєї команди і суддя зупинив годинник, тому що м'яч опинився в ауті або гравець зробив порушення, тренер просить у секундометриста хвилинну перерву. Тоді суддя на полі дає свисток або подає умовний знак. Така перерва триває одну хвилину.

У грі перемагає та команда, яка набирає найбільшу кількість очок. Нараховуються очки за закидання м'яча в корзину. Іноді за це команда одержує два очки, три очки, а іноді – одне. За попадання в корзину ближче трьохочкової лінії з гри нараховуються два очки, за попадання з-за трьохочкової лінії – 3 очки, за попадання в результаті штрафного кидка – 1 очко.

У грі можна передавати, ловити, вести, котити м'яч у будь-якому напрямі і, зрозуміло, закидати його в корзину. М'яч не можна ударяти ногою або відбивати кулаком. Якщо ударити м'яч ногою або відбити його кулаком (рис.

3), суддя дасть свисток, зупинить гру і передасть м'яч протилежній команді.

Не можна бігати з м'ячем у «руках (рис. 3). У цьому випадку суддя теж дасть свисток. Це порушення, яке називається «пробіжка».



Рис. 3 – Помилки під час гри в баскетбол

**Вести м'яч можна тільки однією рукою:** правою або лівою. Звичайно, можна вести м'яч поперемінно то правою, то лівою рукою. Тільки не обома руками відразу (рис. 3). Вести м'яч можна скільки завгодно, але, коли зупинишся і зловиш його, повторно почати вести не можна. Якщо вестимеш м'яч обома руками одночасно або почнеш його вести вдруге, зробиш порушення, яке називається **подвійним веденням**. Суддя і в цьому випадку передасть м'яч супротивнику.

Якщо зловиш м'яч на бігу і схочеш закинути його в корзину або передати товаришу не зупиняючись, можеш зробити два кроки.

**Одна команда може володіти м'ячем тільки протягом 24 с.** Потім м'яч переходить до іншої команди. Це так зване правило двадцяти чотирьох секунд. За цей час ви повинні знайти відповідний момент, щоб закинути м'яч у корзину. Якщо ви не зумієте цього зробити, суддя дасть свисток і зафіксує порушення, яке називається «двадцять чотири секунди».

Якщо протягом 24с ви закидатимете м'яч в корзину, але він не потрапить до неї і його знову зловить гравець вашої команди, ви маєте право знову грати ним протягом 24с.

Якщо при ловлі або веденні м'яча супротивник виб'є його в аут, 24с продовжуватимуться з того моменту, коли ти або твій товариш повернете м'яч з ауту на майданчик.

І нападаючи, і захищаючись, грати треба сміливо, але обережно. Стежити за тим, щоб не зіткнутися з супротивником, не штовхати його, не бити по руках. Гравець, який поводить на майданчику грубо, виходить із гри. Зрозуміло, під час гри важко не торкнутися супротивника. Якщо це відбудеться ненавмисно і не перешкодить грі, суддя не звертатиме на це уваги. Це не вважається порушенням.

**Коли м'яч у супротивника, ти – захисник.** Прагни не пропустити його з м'ячем до корзини, перешкодь йому закинути м'яч.

Якщо є можливість, намагайся заволодіти передаваним ним м'ячем. Тільки роби все це, не порушуючи правил. Ти можеш перехопити, відняти м'яч, зловити його або вибити в супротивника з рук, не торкаючись, не штовхаючи і не утримуючи його. Коли ти захисник, не затримуй супротивника (рис. 4), не обхвачуй його руками. Не став підніжку гравцю, що біжить по майданчику, або супротивнику, що обходить тебе (рис. 4).

Не перегороджуй дорогу супротивнику, що біжить, або гравцю, який веде м'яч, якщо він знаходиться близько до тебе: ви зіткнетесь, і винним будеш ти (рис. 4). Адже він не зможе уникнути зіткнення, коли ти раптово опинився на його шляху. Не штовхай супротивника (рис. 4). Якщо він кидає м'яч у корзину, не ударяй його по руках. Прагни торкнутися тільки м'яча.

Якщо ти знехтуєш нашими порадами, суддя визначить тобі серйозне порушення: **персональну помилку.**

Персональну помилку частіше за все скоюють захисники. Але і тоді, коли м'яч у тебе, коли ти нападаючий, ти можеш вчинити персональну помилку. Тому, якщо ти нападаючий, грай сміливо, але обережно. Уникай яких би то не було зіткнень, торкань супротивника. Навчися обходити його так, щоб не зачепити і не штовхнути (рис. 4). Якщо ти, кидаючи м'яч в корзину з розгону або ведучи його, наскочиш на захисника (рис. 4), що стоїть на місці, тобі теж буде зарахована персональна помилка.

Як тільки гравець скоює персональну помилку, суддя дає свисток, бере в руки м'яч і показує на пальцях судді-секретарю номер гравця, що провинився.

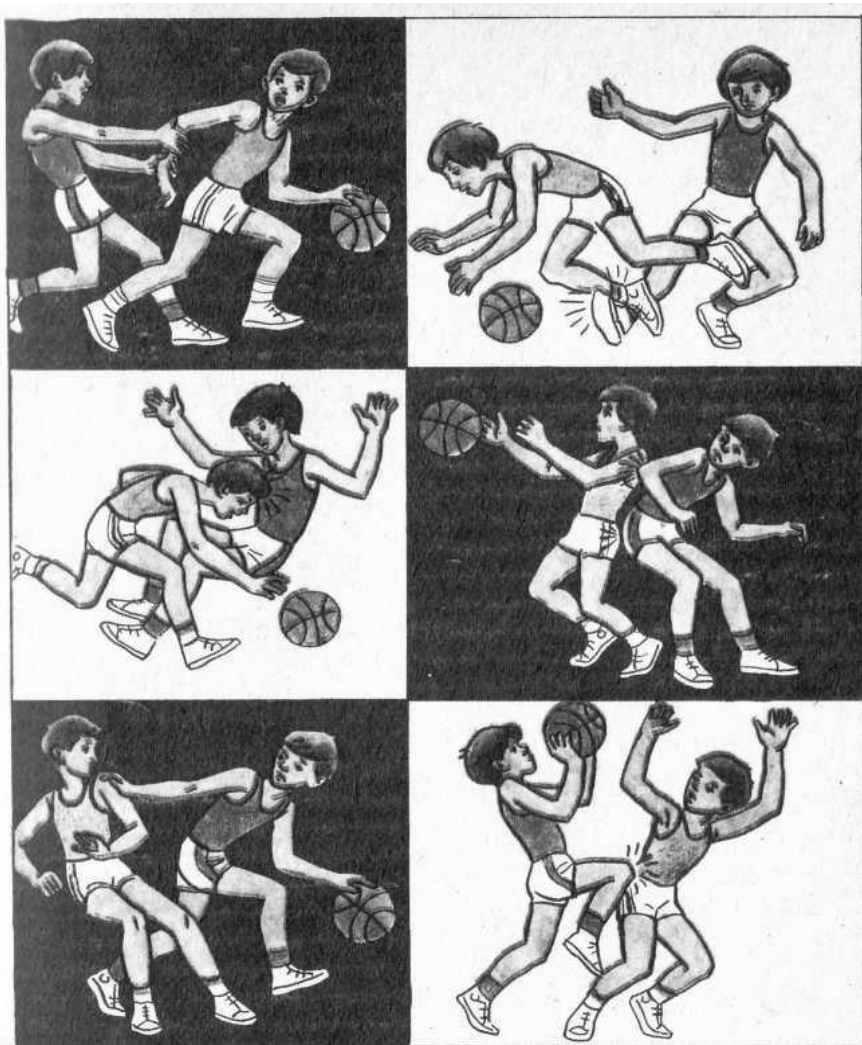


Рис. 4 – Помилки гравців під час нападу та захисту в баскетболі

Персональні помилки бувають різні, тому і покарання за них різні. Якщо ти винуватий у зіткненні з супротивником, ти торкнувся його, але зробив це ненавмисно, без грубості, в чесній грі, це проста **персональна помилка** (рис. 5). Секретар заносить її в протокол змагань, а суддя передає м'яч супротивнику, який введе його в гру з ауту, з місця, де було визначено порушення правил.

Якщо ти умисне штовхнеш супротивника, триматимеш його, заважаючи йому грати, удариш його по руках, проявиш грубість, суддя зарахує тобі умисну персональну помилку (рис. 5). За це тебе чекає більш серйозне покарання: в протокол тобі запишуть персональну помилку, а суддя призначить два штрафні кидки. Штрафні кидки зробить потерпілий гравець.

Усі персональні помилки, які ти зробиш, коли супротивник кидає м'яч у

корзину, вважатимуться умисними (рис. 5).

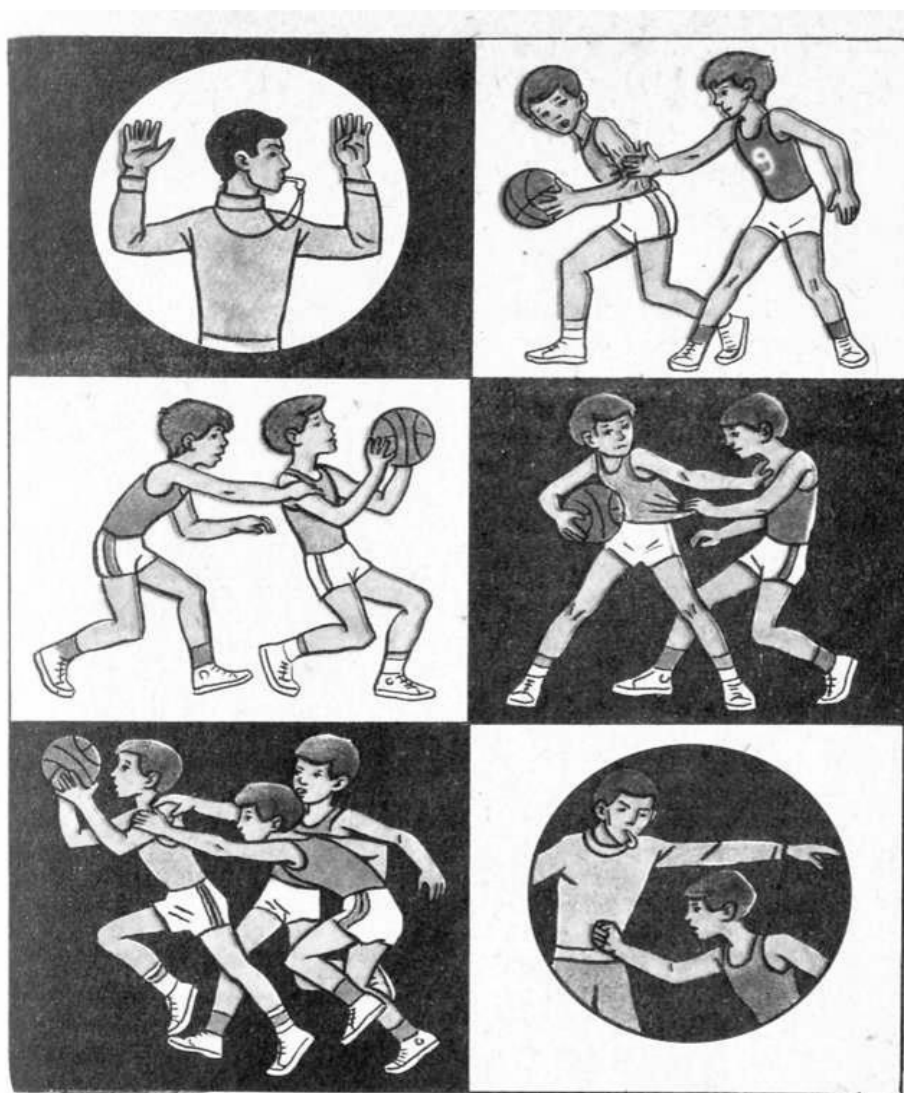


Рис. 5 – Персональні помилки та умисні персональні помилки

І якщо кинутий супротивником м'яч не потрапив у корзину, він одержить право на два штрафні кидки.

А якщо ти, пересуваючись по майданчику або ведучи м'яч, зіткнешся з супротивником і винними в цьому станете ви обидва? Або обидва одночасно штовхнете один одного (рис. 5)? Така помилка називається **обопільною**. Суддя зарахує вам обом по простій персональній помилці.

Найстрогіше покарання присуджується за **дискваліфікаційну помилку**. Це робиться в тому випадку, якщо гравець проявив навмисну грубість, негідно поведився на майданчику, образив супротивника, суддю, вилаявся (рис. 5). Він

негайно видаляється з майданчика, а супротивник одержує право на два штрафні кидки. Видаленого гравця може замінити інший член команди.

*Ти виконуєш штрафний кидок.*

Що ти повинен робити, якщо суддя призначить тобі виконати два штрафні кидки? Стань біля лінії штрафного кидка (біля корзини супротивника). Суддя подає тобі м'яч (рис. 6). Ти можеш добре прицілитися – у тебе є на це п'ять секунд. Пам'ятай, що ти заробиш для своєї команди очко. А якщо закинеш обидва рази, то два очка, якщо закинеш три рази, то заробиш три очка.

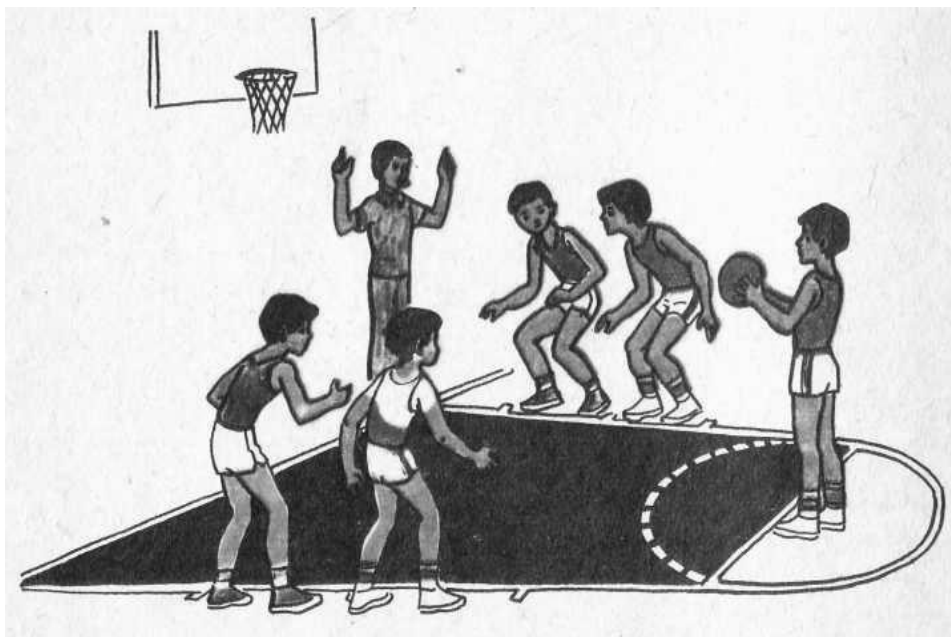


Рис. 6 – Розташування гравців під час пробиття штрафних кидків

Пам'ятай, якщо другий (третій) штрафний кидок буде невдалим, гра продовжуватиметься. Тоді обидві команди борються за м'яч, що відскочив від корзини. Коли кинеш м'яч, не поспішай бігти до корзини. Ти можеш переступити лінію штрафного кидка тільки тоді, коли посланий тобою м'яч досягне корзини. Якщо ти переступиш лінію раніше, суддя не зарахує очко навіть у разі попадання і передасть м'яч супротивнику. Якщо при другому штрафному кидку кинутий тобою м'яч не потрапить у корзину (не торкнеться навіть кільця), суддя передасть його супротивнику.

## ПРАВИЛО ПЕРШЕ – ГРА

### Ст. 1 ВИЗНАЧЕННЯ

#### 1.1 Гра в баскетбол

У баскетбол грають дві (2) команди, в кожній з яких по п'ять (5) гравців.

Мета кожної з команд – закинути м'яч у кошик суперників та перешкодити іншій команді закинути його у власний кошик.

Гру контролюють судді, судді за столом і комісар, якщо він присутній.

#### 1.2 Кошик: суперників/власний

Кошик, який команда атакує, є кошиком суперників, а кошик, який команда захищає, є власним кошиком команди.

#### 1.3 Переможець гри

Переможцем гри стає команда, яка на завершення ігрового часу набрала більшу кількість очок.

## ПРАВИЛО ДРУГЕ – МАЙДАНЧИК ТА ОБЛАДНАННЯ

### Ст. 2. МАЙДАНЧИК І РОЗМІРИ ЛІНІЙ

#### 2.1 Ігровий майданчик

Ігровий майданчик має бути твердою плоскою поверхнею без будь-яких перешкод (рис. 1) і мати розміри: двадцять вісім (28) метрів завдовжки й п'ятнадцять (15) метрів завширшки, що вимірюють від внутрішніх країв обмежувальних ліній.

#### 2.2 Тилова зона

**Тилова зона** команди складається з її власного кошика, лицьової частини щита й тієї частини ігрового майданчика, що обмежена лицьовою лінією за власним кошиком команди, бічними лініями й центральною лінією.

#### 2.3 Передова зона

**Передова зона** команди складається з кошика суперників, лицьової частини щита й тієї частини ігрового майданчика, що обмежена лицьовою лінією за кошиком суперників, бічними лініями та внутрішнім краєм центральної лінії, найближчим до кошика суперників.

#### 2.4 Лінії

Усі лінії повинні бути нанесені фарбою білого кольору, мати ширину п'ять (5) см; їх має бути чітко видно.

##### 2.4.1 Обмежувальна лінія

Ігровий майданчик повинен бути відокремлений обмежувальною лінією, що складається з лицьових та бічних ліній. Ці лінії не є частиною ігрового майданчика. Будь-які перешкоди, включно з

особами, які сидять на лаві команди, повинні бути на відстані не менше двох (2) метрів від ігрового майданчика.

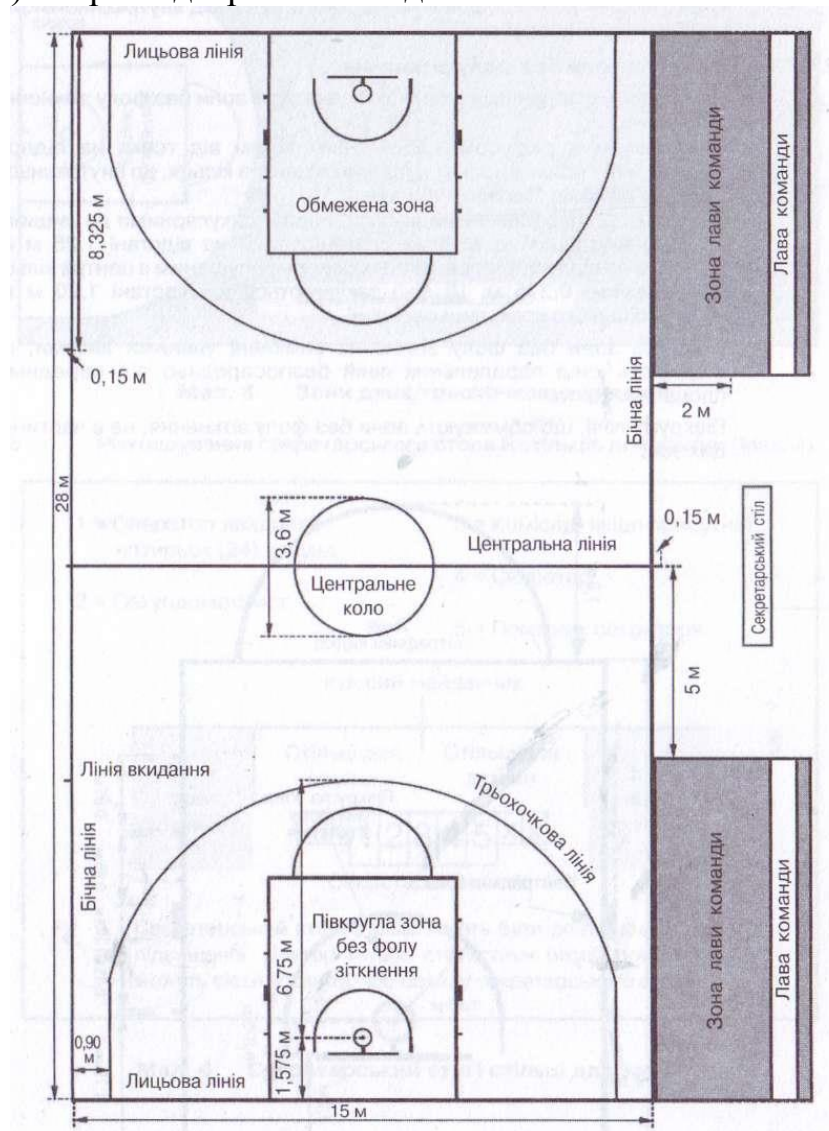


Рисунок 1 – Ігровий майданчик

#### 2.4.2 Центральна лінія, центральне коло та півкола для виконання штрафних кидків

Центральну лінію наносять паралельно лицьовим лініям від середини бічних ліній. Вона повинна виступати на п'ятнадцять (15) см за кожну бічну лінію. Центральна лінія є частиною тилової зони.

Центральне коло розмічають у центрі ігрового майданчика. Воно має радіус 1,80 м, що вимірюють до зовнішнього краю кола. Якщо центральне коло пофарбоване, його колір має бути таким самим, як і колір обмежених зон.

На ігровий майданчик наносять півкола для виконання штрафних кидків радіусами 1,80 м, що вимірюють до зовнішнього краю кола, з центрами на серединах ліній штрафних кидків (рис. 2).

#### 2.4.3 Лінії штрафних кидків, обмежені зони та місця для гравців для боротьби за підбір при виконанні штрафного кидка



Лінію штрафних кидків наносять паралельно кожній лицьовій лінії, її віддалений край розташований на відстані 5,80 м від внутрішнього краю лицьової лінії, довжина її повинна бути 3,60 м. Середина лінії штрафних кидків повинна бути на уявній лінії, що з'єднує середини двох (2) лицьових ліній.

Обмеженими зонами є виділені на ігровому майданчику прямокутні простори, відокремлені лицьовими лініями, продовженими лініями штрафних кидків і лініями, що починаються від лицьових ліній, їх зовнішні краї розташовані на відстані 2,45 м від середини лицьових ліній та закінчуються на зовнішніх краях продовжених ліній штрафних кидків. Ці лінії, за винятком лицьових, є частиною обмеженої зони. Обмежені зони всередині мають бути пофарбовані.

Місця для боротьби за підбір при штрафному кидку уздовж обмежених зон, що призначені для гравців під час штрафних кидків, розмічають, як показано на рис. 2.

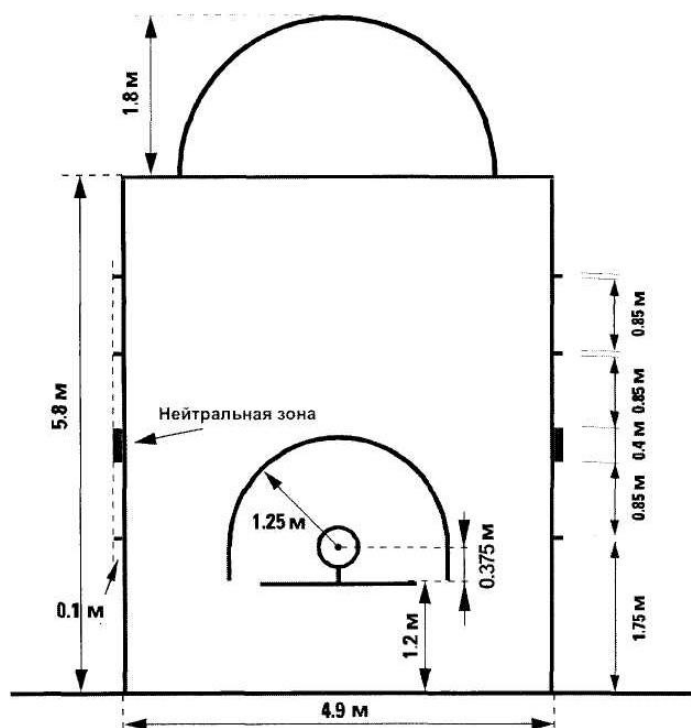


Рис. 2 Обмежена зона

#### 2.4.4 Зона трьохочкових кидків

Зоною трьохочкових кидків команди з гри (рис. 1 і рис. 3) є весь ігровий майданчик, за винятком простору біля кошика суперників, що включає в себе і обмежений:

- двома (2) паралельними лініями, що починаються на лицьовій лінії і перпендикулярні до неї, зовнішній край яких розташований на відстані 0,90 м від внутрішнього краю бічних ліній.
- Півколом з радіусом 6,75 м, виміряним до зовнішнього краю лінії від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця

суперників. Відстань цієї точки від центра лицьової лінії, виміряна від її внутрішнього краю, складає 1,575 м. Півколо з'єднане з паралельними лініями.

Трьохочкова лінія не є частиною зони трьохочкових кидків.



Рис. 3 Зони двох/трьох очкових кидків

#### 2.4.5 Зони лав команди

Зони лав команди розмічають за межами ігрового майданчика двома (2) лініями, як показано на рис. 1.

У зоні лави команди має бути чотирнадцять (14) місць для тренерів, помічників тренерів, запасних та осіб, які супроводжують команду. Будь-які інші особи мають перебувати на відстані не менше ніж два (2) метри за лавою команди.

#### 2.4.6 Лінії вкидання

Дві (2) лінії вкидання завдовжки 0,15 м розмічають назовні ігрового майданчика на бічній лінії навпроти секретарського стола. Зовнішній край цих ліній розташований на відстані 8,325 м від внутрішнього краю найближчої лицьової лінії.

#### 2.4.6 Півкруглі зони без фолу зіткнення

На ігровому майданчику розмічають півкруглі зони без фолу зіткнення, обмежені:

- півколом з радіусом 1,25 м, виміряним від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця, до внутрішнього краю півкола. Півколо з'єднане з:
- двома (2) паралельними лініями, перпендикулярними до лицьової лінії, внутрішній край яких розташований на відстані 1,25 м від точки на підлозі, утвореної прямовисом, опущеним з центра кільця, завдовжки 0,375 м. Ці лінії закінчуються на відстані 1,20 м від внутрішнього краю лицьової лінії.

Півкруглі зони без фолу зіткнення замкнені уявними лініями, що з'єднують кінці паралельних ліній безпосередньо під передньою площиною щита.

Півкруглі лінії, що обмежують зони без фолу зіткнення, не є частиною

цих зон.

## 2.5 Розташування секретарського стола й стільця для заміни

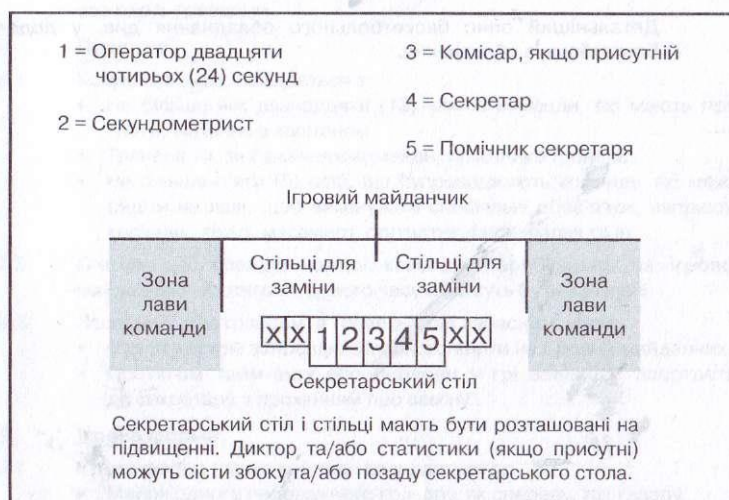


Рис. 4 Секретарський стіл і стільці для заміни

## Ст.3. ОБЛАДНАННЯ

### 3.1 Щити й опори щита

Щити повинні бути виготовлені з відповідного монолітного шматка прозорого матеріалу (переважно – загартованого, такого, що не розбивається, скла). Якщо вони виготовлені з іншого непрозорого матеріалу, то їх потрібно пофарбувати в білий колір.

Розміри щитів: 1,80x1,05 м. Усі лінії на щиті повинні бути нанесені білим кольором, якщо щит прозорий або чорним кольором у всіх інших випадках. Ширина лінії – 5 см.

Лицьова поверхня щитів повинна бути гладкою й розмічена як показано на рис.4.

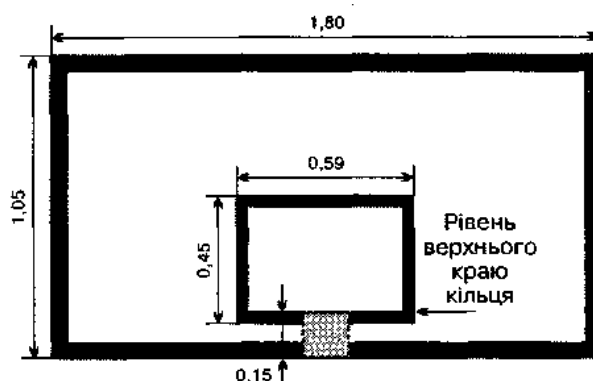


Рис. 4. Розмітка щита

#### 3.1.1 Щити жорстко монтуються в такий спосіб (рис.5):

- під прямим кутом до підлоги, паралельно до лицьових ліній.
- вертикальна осьова лінія на їх лицьовій поверхні, продовжена вниз,

повинна торкатися точки на підлозі, розміщеній на відстані 1,20 м від внутрішнього краю лицьової лінії.

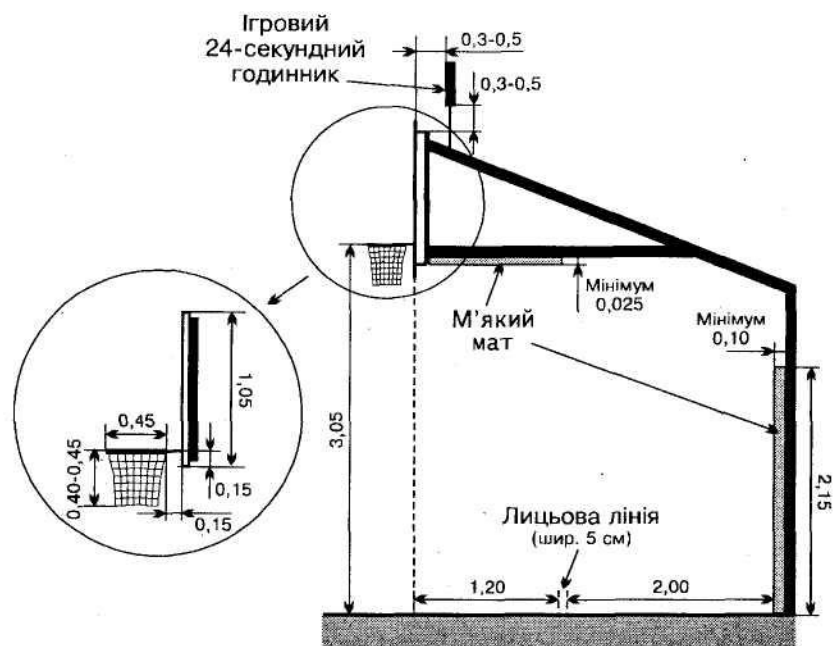


Рис. 5.

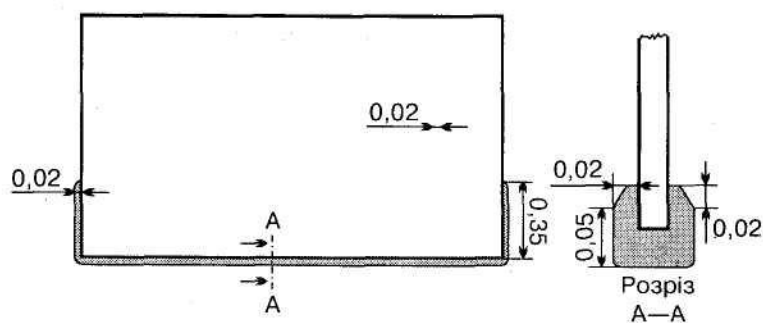


Рис. 6 Оббивка щита

3.1.2 Оббивка щитів здійснюється як показано на рис.6. Опори щита повинні бути сконструйовані в такий спосіб (Рис.5):

- лицьова частина конструкції (включаючи оббивку) повинна розміщатися на відстані не менше 2,00 м від зовнішнього краю лицьової лінії, бути пофарбована в яскравий колір, що контрастує з фарбуванням стін.
- Опора щита повинна бути так прикріплена до підлоги, щоб її не можна було змістити. Будь-яка конструкція, до якої кріпиться щит, повинна мати оббивку м'яким матеріалом за щитом по нижній поверхні конструкції на відстані 1,20 м від лицьової поверхні щита.

### 3.2 Корзини

Корзини складаються з кілець та сіток.

Кільця повинні бути такої конструкції:

- матеріал – пруток з міцної сталі діаметром від 16 до 20 мм.

- Внутрішній діаметр кільця – 45 см, колір – оранжевий.
- Верхній край кожного кільця повинен бути розміщений горизонтально на висоті 3,05 м над поверхнею майданчика і на однаковій відстані від вертикальних країв щита.
  - Найближча точка внутрішньої частини кільця повинна розміщатися на відстані 15 см від лицьової поверхні щита.

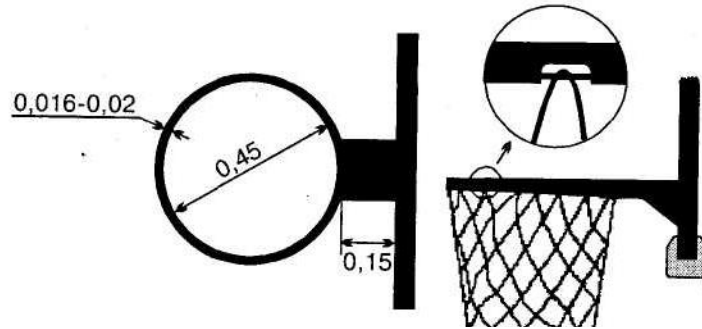


Рис. 7. Розміри кільця

### 3.3 Баскетбольний м'яч

- 3.3.1 М'яч повинен мати сферичну форму, жовтогарячий колір, малюнок із восьми вставок і чорних швів.
- 3.3.2 Зовнішня поверхня м'яча повинна бути виготовлена з натуральної або синтетичної шкіри, гуми чи іншого синтетичного матеріалу.
- 3.3.3 Він повинен бути накачаний до такої величини повітряного тиску, щоб при падінні на ігрову поверхню з висоти близько 1,80 м, обмірюваної від нижньої поверхні м'яча, відскакував на висоту, обмірювану до верхньої поверхні м'яча, не менше ніж 1,20 м і не більше ніж 1,40 м.
- 3.3.4 Ширина швів на м'ячі не більше 0,635 см.
- 3.3.5 Довжина окружності м'яча: 74,9 см – 78 см (розмір 7), вага: 567–650 г.  
Команда – господар повинна надати не менше двох уживаних м'ячів, що відповідають вищевказаним вимогам. Старший Суддя є єдиною особою, що визначає придатність м'яча. Якщо надані два м'ячі виявляються непридатними, то Старший Суддя може вибрати в якості ігрового м'яч, наданий командою гостей, або один із м'ячів, використовуваний командами під час розминки.

### 3.4 Технічне устаткування

Команда-господар повинна надати в розпорядження Суддів і їхніх Помічників вказане нижче технічне устаткування:

#### 3.4.1 Ігровий годинник і секундомір

Ігровий годинник використовується для відліку часу періодів гри і перерв між ними і повинен бути розташований так, щоб його могли чітко бачити усі, хто пов'язаний із грою, включаючи глядачів.

Секундомір використовується для відліку часу наданих перерв (тайм-аутів), але не для відліку часу гри.

Якщо основний ігровий годинник розташовується над центром ігрового

майданчика, він повинен дублюватися ігровими годинниками, які розміщуються по обидві лицьові сторони ігрового майданчика на висоті, достатній для того, щоб їх бачили усі, хто зв'язаний із грою, включаючи глядачів. Кожний дублюючий ігровий годинник повинен показувати рахунок гри й ігровий час, що залишився.

### 3.4.2 Пристрій відліку 24 секунд

Пристрій відліку 24 секунд повинен мати пульт керування і табло, яке відповідає наступним вимогам:

- Вести цифровий відлік з убунням, показувати час у секундах.
- Коли жодна з команд не контролює м'яч, на ньому не повинно бути показань.,
- Здатність зупинятися і продовжувати відлік із моменту зупинки.

Табло пристрою повинні бути розташовані так:

- Два табло розміщуються над кожним щитом на відстані від 30 см до 50 см за щитом (рис. 5 і рис. 8 – А), чи:
- Чотири табло розміщуються на підлозі в усіх чотирьох кутах за лицьовою лінією (рис. 8 – В), чи:
- Два табло розміщуються на підлозі в кутах по діагоналі. Лічильник ліворуч від секретарського столика повинен бути розташований у найближчому куті. Обидва табло повинні бути в 2 м позаду кожної лицьової лінії і на відстані 2 м від продовження бічної лінії (рис. 8 С).

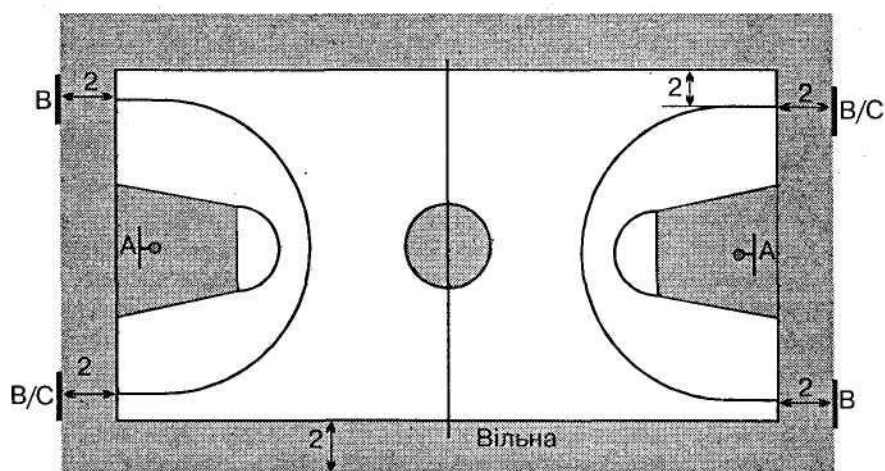


Рис. 8 Положення 24-секундного табло

Табло повинні бути чітко видні кожному, хто пов'язаний із грою.

### 3.4.2 Сигнали

Необхідно мати устаткування, принаймні, для двох різних звукових сигналів із виразним і дуже голосним звучанням:

- Один – для Секундометриста і Секретаря. Для Секундометриста він має звучати автоматично й вказувати на закінчення ігрового часу основного чи додаткового періоду. Для Секретаря й Секундометриста він повинен працювати в ручному режимі, коли необхідно привернути увагу Суддів під час надання перерв, при замінах та ін. випадках, у

т.ч., коли пройшло 50 секунд із моменту надання перерви чи у випадку ситуації «помилки, що виправляється»:

- Один – для Оператора 24 секунд, що має звучати автоматично, вказуючи на закінчення 24 секунд. Обидва сигнали повинні бути досить гучними, щоб їх було виразно чути, незважаючи на шум.

- 3.4.3 **Табло рахунку** має бути чітко видне кожному, хто зв'язаний із грою, включаючи глядачів, і, як мінімум, повинне показувати: ігровий час, рахунок гри, номер поточного періоду, число наданих на вимогу перерв.
- 3.4.4 **Протокол.** Для всіх головних офіційних змагань ФІБА повинен використовуватися офіційний Протокол, затверджений Всесвітньою Технічною комісією ФІБА.
- 3.4.5 **Показчики фолів Гравця.** У розпорядженні Секретаря повинні бути показчики фолів Гравця: білого кольору з цифрою від 1 до 5 (цифри від 1 до 4 чорного кольору, цифра 5 – червоного кольору), розміром мінімум 20 x 10 см.
- 3.4.6 **Показчики командних фолів.** У розпорядженні Секретаря повинні бути два показчики командних фолів: червоного кольору, мінімум 20 см у ширину і 35 см у висоту, виготовлені таким чином, щоб із секретарського столика були чітко видні кожному, хто зв'язаний із грою, включаючи глядачів. Це можуть бути електричні чи електронні пристрої, але вони повинні відповідати вимогам, зазначеним вище.
- 3.4.7 **Індикатор командних фолів.** Повинен бути відповідний пристрій для показу кількості командних фолів. Цей пристрій повинен зупинятися на кількості командних фолів, рівному 5-ти, вказуючи на те, що команда досягла визначеного статусу покарання.
- 3.4.8 А також показчик альтернативного (почергового) володіння м'ячем – добре видимий пристрій ручного чи електронного типу.

## ПРАВИЛО ТРЕТЄ – КОМАНДИ

### Ст.4. КОМАНДИ

#### 4.1 Визначення

- 4.1.1 Члена команди допущено до гри, якщо він отримав дозвіл грати за команду відповідно до регламенту організації, що проводить змагання (включно з правилами, що пов'язані з обмеженням віку).
- 4.1.2 Член команди має право грати, якщо його прізвище внесене у протокол перед початком гри, поки його не буде дискваліфіковано, або він не вчинить п'яти (5) фолів.
- 4.1.3 Протягом ігрового часу член команди є:
- Гравцем, якщо він перебуває на ігровому майданчику й має право грати.
  - Запасним, якщо він не перебуває на ігровому майданчику, але має

право грати.

- Видаленим гравцем, якщо він вчинив п'ять (5) фолів та більше не має права грати.

4.1.4 Протягом перерви у грі всіх членів команди, які мають право грати, вважають гравцями.

## 4.2 **Правило**

4.2.1 Кожна команда складається з:

- Не більше ніж дванадцяти (12) членів команди, які мають право грати, включно з капітаном.
- Тренера та, за бажанням команди, помічника тренера.
- Не більше п'яти (5) осіб, що супроводжують команду, які можуть сидіти на лаві, щоб виконувати спеціальні обов'язки, наприклад, керівник, лікар, масажист, статистик, перекладач та ін.

4.2.2 П'ятеро (5) гравців кожної команди перебувають на ігровому майданчику протягом ігрового часу й можуть бути замінені.

4.2.3 Запасний стає гравцем, а гравець стає запасним, коли:

- Суддя жестом запрошує запасного вийти на ігровий майданчик.
- Протягом тайм-ауту або перерви у грі запасний звертається до секретаря з проханням про заміну .

## 4.3 **Ігрова форма**

4.3.1 Ігрова форма членів команди складається з:

- Майок одного переважного кольору, як спереду, так і ззаду. Усі гравці мають заправляти майки в ігрові шорти. Дозволені також суцільні комбінезони.
- Шортів одного переважного кольору, як спереду, так і ззаду, але не обов'язково того ж кольору, що й майки.
- Шкарпеток одного переважного кольору для всіх гравців команди.

4.3.2 Кожен член команди повинен мати на майці спереду і ззаду номер, виконаний звичайним шрифтом, суцільного кольору, який контрастує з кольором майки

- Номер на спині має висоту не менше двадцяти (20) см.
- Номер на грудях має висоту не менше десяти (10) см.
- Ширина ліній номерів має бути не менше двох (2) см.
- Команди повинні використовувати номери від четвертого (4) до п'ятнадцятого (15). Національні федерації мають право затвердити для власних змагань будь-які номери, що складені найбільше з двох (2) цифр.
- Гравці однієї команди не повинні мати однакових номерів.
- Будь-які рекламні написи або логотипи повинні бути нанесені принаймні у п'яти (5) см від номерів.

4.3.3 Команди повинні мати щонайменше два комплекти майок та:

- Команда, що зазначена у програмі першою (команда-господар), має бути одягнена у світлі (бажано білі) майки.
- Команда, що зазначена у програмі другою (команда гостей), має бути



одягнена у темні майки.

- Проте, якщо обидві команди згодні, вони можуть помінятися кольорами майок.

#### 4.4 Інше спорядження

- 4.4.1 Усе спорядження, яке використовують гравці, має бути призначеним для баскетболу. Будь-яке спорядження, розраховане для збільшення зросту гравців чи збільшення здатності стрибати, або таке, що будь-яким іншим чином надає незаслужену перевагу, не дозволене.
- 4.4.2 Гравці не повинні носити спорядження (предметів), що можуть призвести до травм інших гравців.
- Не дозволено такого:
    - Захисного покриття пальців, кистей, зап'ясть, ліктів і передпліч, гіпсових пов'язок, обв'язок, зроблених зі шкіри, пластика, металу чи іншої твердої речовини, навіть якщо вони покриті м'яким матеріалом.
    - Предметів, що можуть порізати чи подряпати (нігті мають бути коротко підстрижені).
    - Головних уборів, аксесуарів для волосся та прикрас.
  - Дозволено таке:
    - Захисне спорядження плеча, стегна чи гомілки, що належним чином закрито м'яким матеріалом.
    - Спідня білизна, що виступає з-під шортів і має такий самий переважний колір, що й шорти.
    - Бандажі-фіксатори (рукави) такого ж переважного кольору, що й майка.
    - Бандажі-фіксатори (панчохи) такого ж переважного кольору, що й шорти. Якщо бандаж призначений для верхньої частини ноги, він має закінчуватися вище коліна, якщо бандаж призначений для нижньої частини ноги, він має починатися нижче коліна.
    - Наколінники, якщо вони належним чином закриті.
    - Захисний пристрій для ушкодженого носа, навіть якщо пристрій виготовлений з твердої речовини.
    - Безбарвний захисний пристрій для зубів, щодо призначення якого нема сумнівів.
    - Окуляри, якщо вони не створюють небезпеки для інших гравців.
    - Головні пов'язки шириною не більше п'яти (5) см, що виготовлені з неабразивної однотонної матерії, м'якого пластику чи гуми.
    - Безбарвні пов'язки для рук, плечей, ніг і т.д., щодо призначення яких нема сумнівів.
- 4.4.3 Протягом гри гравець не може демонструвати жодних комерційних, рекламних чи добродійних найменувань, марок, логотипів чи інших ідентифікаторів включно, та не обмежуючись: на тілі, на зачісці чи будь-яким іншим чином.
- 4.4.4 Будь-яке інше спорядження, що спеціально не обумовлене в цій статті,

має бути схвалене Технічною Комісією ФІБА.

## 5. **Гравці: травми**

- 5.1 У випадку травми гравця (-ів) судді можуть зупинити гру.
- 5.2 Якщо м'яч живий у той момент, коли стається травма, суддя не повинен давати свистка, поки команда, що контролює м'яч, не зробить кидка з гри, не втратить контролю над м'ячем, не виведе м'яч з гри, чи м'яч не стане мертвим. Якщо необхідно захистити травмованого гравця, судді можуть зупинити гру негайно.
- 5.3 Якщо травмований гравець не може грати далі негайно (протягом приблизно 15 секунд), чи йому надають медичну допомогу, його слід замінити, за винятком ситуації, коли у команди залишилося менше п'яти (5) гравців на ігровому майданчику.
- 5.4 Тренери, помічники тренерів, запасні, видалені гравці та особи, які супроводжують команду, можуть вийти на ігровий майданчик з дозволу судді, щоб надати допомогу травмованому гравцеві, перш ніж його буде замінено.
- 5.5 Лікар може вийти на ігровий майданчик без дозволу судді, якщо, на думку лікаря, травмований гравець потребує негайної медичної допомоги.
- 5.6 Під час гри будь-який гравець, який має кровотечу або відкриту рану, має бути замінений. Він може повернутися на ігровий майданчик тільки після того, як кровотеча буде зупинена, а місце ушкодження або відкрита рана цілком та надійно закрита.  
Якщо травмований гравець, або будь-який гравець, який має кровотечу або відкриту рану, відновлюється протягом тайм-ауту, що його взяла будь-яка з команд до сигналу секретаря про заміну, цей гравець може грати далі.
- 5.7 Гравців, які були визначені тренером у стартовий склад команди, можна замінити у випадку травми. У такому разі команда суперників також має право замінити таку ж кількість гравців, якщо побажає.

## 6. **Капітан: обов'язки та права**

- 6.1 Капітан (КАП) – це гравець, який призначений тренером як представник своєї команди на ігровому майданчику. Він може звертатися у ввічливій формі до суддів під час гри, щоб отримати потрібну інформацію, але тільки тоді, коли м'яч мертвий та ігровий годинник зупинений.
- 6.2 Капітан повинен негайно після закінчення гри поінформувати старшого суддю у разі, якщо його команда подає протест на результат гри, та підписати протокол у графі «Підпис капітана в разі протесту».

## 7. **Тренери: обов'язки та права**

- 7.1 Не пізніше ніж за двадцять (20) хвилин до початку гри за розкладом кожен тренер або його представник має передати секретареві список з прізвищами та відповідними номерами членів команди, які мають право брати участь у грі, а також прізвища капітана команди, тренера й помічника тренера. Усі члени команди, прізвища яких внесено у протокол, мають право грати, навіть якщо вони з'являються у залі після

початку гри.

- 7.2 Не пізніше ніж за десять (10) хвилин до початку гри обоє тренерів підтверджують свою згоду з прізвищами та відповідними номерами членів своїх команд і прізвищами тренерів підписом у протоколі. У той самий час вони визначають п'ятеро (5) гравців, які мають почати гру. Тренер команди А першим подає цю інформацію.
- 7.3 Тренери, помічники тренерів, члени команди та особи, які супроводжують команду, – це єдині особи, яким дозволено перебувати на лаві команди й залишатися в межах зони лави своєї команди.
- 7.4 Тренер і помічник тренера можуть підходити до секретарського стола під час гри, щоб отримати статистичну інформацію, тільки тоді, коли м'яч мертвий та ігровий годинник зупинений.
- 7.5 Тільки тренеру дозволено стояти під час гри. Тренер може усно звертатися до гравців під час гри за умови, що він залишається в межах зони лави своєї команди.
- 7.6 Якщо у команді є помічник тренера, його прізвище повинно бути внесене у протокол до початку гри (його підпис у протоколі не обов'язків). Він має прийняти всі права та обов'язки тренера, якщо тренер з будь-якої причини не зможе виконувати їх сам.
- 7.7 Коли капітан залишає ігровий майданчик, тренер зобов'язаний повідомити суддю про номер гравця, який буде виконувати обов'язки капітана на ігровому майданчику.
- 7.8 Капітан повинен виконувати обов'язки тренера, якщо тренер відсутній або не може далі виконувати своїх обов'язків, і нема помічника тренера, прізвище якого внесено у протокол (або він не може далі виконувати своїх обов'язків). Якщо капітан має залишити ігровий майданчик, він може далі виконувати обов'язки тренера. Якщо він повинен залишити ігровий майданчик внаслідок фолу з дискваліфікацією або не може виконувати обов'язків тренера через травму, то гравець, який замінює його як капітана, може замінити його і як тренера.
- 7.9 Тренер повинен визначати гравця, який буде виконувати штрафні кидки своєї команди, в усіх випадках, коли такого гравця не визначено Правилами.

## **ПРАВИЛО 4. ЗАСАДИ ГРИ**

### **СТ.8. КОМАНДИ**

#### **Ст. 8 Ігровий час, нічийний рахунок і додаткові періоди**

- 8.1 Гра складається з чотирьох (4) періодів по десять (10) хвилин.
- 8.2 Тривалість перерви до початку гри, час якого зазначений у розкладі, складає двадцять (20) хвилин.
- 8.3 Тривалість перерв між першим і другим (перша половина), третім і

четвертим періодами (друга половина) та перед кожним додатковим періодом складає дві (2) хвилини.

8.4 Тривалість перерви між половинами гри - п'ятнадцять (15) хвилин.

8.5 Перерва у грі починається:

- За двадцять (20) хвилин до початку гри, час якого зазначений у розкладі.
- Коли лунає сигнал ігрового годинника про закінчення періоду.

8.6 Перерва у грі закінчується:

- На початку першого періоду, коли м'яч залишає руку (-и) старшого судді під час спірного кидка.
- На початку усіх інших періодів, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання.

8.7 Якщо рахунок нічийний на закінчення ігрового часу четвертого періоду, гру продовжують на стільки додаткових періодів по п'ять (5) хвилин, скільки потрібно, щоб порушити рівновагу в рахунку.

8.8 Якщо фол відбувається одночасно або безпосередньо перед тим, як пролунав сигнал ігрового годинника про закінчення ігрового часу, будь-який можливий штрафний кидок (-ки) виконують після закінчення ігрового часу.

8.9 Якщо внаслідок такого штрафного кидка (-ів) необхідно провести додатковий період, тоді усі фоли, що відбуваються після закінчення ігрового часу, розглядають як такі, що відбулися під час перерви у грі, і штрафні кидки виконують перед початком додаткового періоду.

## Ст. 9 Початок та закінчення періоду або гри

9.1 Перший період починається, коли м'яч залишає руку (-и) старшого судді під час спірного кидка.

9.2 Усі інші періоди починаються, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання.

9.3 Гри не можна розпочинати, якщо в одній з команд на ігровому майданчику нема п'ятьох (5) гравців, які готові грати.

9.4 Для всіх ігор команді, яка визначена у програмі першою (команді-господарю), призначена лава й власний кошик ліворуч від секретарського стола, якщо стати обличчям до ігрового майданчика. Проте якщо обидві команди згодні, вони можуть помінятися лавами та/або кошиками.

9.5 Перед першим і третім періодами команди мають право розминатися на тій половині ігрового майданчика, на якій розташований кошик суперників.

9.6 Команди повинні помінятися кошиками перед другою половиною гри.

9.7 У всіх додаткових періодах команди й далі атакують ті ж самі кошики, що й у четвертому періоді.

9.8 Період, додатковий період або гра закінчуються, коли лунає сигнал ігрового годинника про закінчення періоду.

## Ст. 10 Статус м'яча

- 10.1 М'яч може бути живим або мертвим.
- 10.2 М'яч стає **живим**, коли:
- Під час спірного кидка м'яч залишає руку (-и) старшого судді, коли він його підкидає.
  - Перед штрафним кидком м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує штрафний кидок.
  - Під час вкидання м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання.
- 10.3 М'яч стає **мертвим**, коли:
- Будь-який м'яч закинуто з гри чи зі штрафного кидка.
  - Суддя дає свисток тоді, коли м'яч живий.
  - Очевидно, що м'яч не увійде в кошик при штрафному кидку, за яким слідує:
    - Інший (-ші) штрафний (-ні) кидок (-ки).
    - Подальше покарання (штрафний (-ні) кидок (-ки) та/або володіння м'ячем).
  - Лунає сигнал ігрового годинника про закінчення періоду.
  - Лунає сигнал годинника двадцяти чотирьох (24) секунд, коли команда контролює м'яч.
  - М'яча, що вже перебуває в польоті під час кидка з гри, торкається гравець будь-якої команди, після того, як:
    - Суддя дав свисток.
    - Пролунав сигнал ігрового годинника про закінчення періоду.
    - Пролунав сигнал годинника двадцяти чотирьох (24) секунд.
- 10.4 М'яч **не стає мертвим**, і кидок з гри, якщо він влучний, зараховують, коли:
- М'яч перебуває в польоті під час кидка з гри, і:
    - Суддя дає свисток.
    - Лунає сигнал ігрового годинника про закінчення періоду.
    - Лунає сигнал годинника двадцяти чотирьох (24) секунд.
  - М'яч перебуває в польоті під час штрафного кидка, коли суддя дає свисток при будь-якому недодержанні Правил, крім порушення Правил гравцем, який виконує штрафний кидок.
  - Гравець вчиняє фол на будь-якому суперникові в момент, коли суперник контролює м'яч і перебуває в процесі кидка з гри та завершує свій кидок безперервним рухом, що почався до того, як стався фол.
    - Цього правила не застосовують і влучення не зараховують, якщо:
      - Після того, як суддя дав свисток, зроблено зовсім новий рух для кидка.
      - Протягом безперервного руху гравця у процесі кидка лунає сигнал ігрового годинника про закінчення періоду або лунає сигнал годинника двадцяти чотирьох (24) секунд.

## Ст. 11 Місце, де перебуває гравець і суддя

- 11.1 Місце, де перебуває **гравець**, визначають за тим місцем, де він торкається підлоги.  
Коли він перебуває в повітрі, він зберігає той самий статус, який він мав, коли востаннє торкався підлоги, включно з обмежувальною лінією, центральною лінією, лінією трьохочкових кидків, лінією штрафних кидків, лініями, що визначають обмежену зону, і лініями, що визначають півкруглу зону без фолу зіткнення.
- 11.2 Місце, де перебуває **суддя**, визначають таким самим чином, що й місце, де перебуває гравець. Коли м'яч торкається судці, це означає те ж саме, якби м'яч торкнувся підлоги в місці, де перебуває суддя.

## **Ст. 12 Спірний кидок і володіння за чергою**

### 12.1 Визначення спірного кидка

- 12.1.1 **Спірний кидок** відбувається, коли суддя підкидає м'яч у центральному колі між будь-якими двома (2) гравцями-суперниками на початку першого періоду.
- 12.1.2 **Спірний м'яч** відбувається, коли один чи більше гравців команд-суперників тримають м'яч однією чи обома руками так міцно, що жоден гравець не може встановити контроль над м'ячем без надмірно грубих дій.

### 12.2 Процедура спірного кидка

- 12.2.1 Кожен з гравців, які беруть участь у спірному кидку, повинен стати таким чином, щоб обидві його стопи перебували всередині тієї половини центрального кола, що ближча до його власного кошика, при цьому одна стопа має бути розташована поряд з центральною лінією.
- 12.2.2 Гравці однієї команди не можуть займати місце поруч один з одним навколо центрального кола, якщо суперник бажає зайняти одне з цих місць.
- 12.2.3 Після цього суддя підкидає м'яч вертикально вгору між двома (2) гравцями команд-суперників на висоту більшу, ніж кожний з гравців може дістати у стрибку.
- 12.2.4 М'яч повинен бути відбитим рукою (-ами) одного чи обох гравців, які беруть участь у спірному кидку, **після** того, як він досягне найвищої точки.
- 12.2.5 Жоден з гравців, які беруть участь у спірному кидку, не повинен залишати своєї позиції, поки м'яч не буде правильно відбито.
- 12.2.6 Жоден з гравців, які беруть участь у спірному кидку, не може ловити чи торкатися м'яча більше двох разів доти, доки той не торкнеться одного з гравців, які не брали участі у спірному кидку, або підлоги.
- 12.2.7 Якщо м'яч не відбито жодним з гравців, які беруть участь у спірному кидку, спірний кидок необхідно повторити.
- 12.2.8 Жодні частини тіл гравців, що не беруть участі у спірному кидку, не можуть бути на або перетинати лінії центрального кола (циліндра), поки м'яч не буде відбито.

Недодержання умов Ст. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 та 12.2.8 є порушенням.

### 12.3 Ситуації спірного кидка

Ситуація спірного кидка відбувається, коли:

- Фіксують спірний м'яч.
- М'яч виходить за межі ігрового майданчика, і судці вагаються або приймають різні рішення стосовно того, хто з суперників останнім торкнувся м'яча.
- Відбувається обопільне порушення при штрафному кидку протягом невдалого останнього чи єдиного штрафного кидка.
- Живий м'яч застрягає між кільцем і щитом (але не між штрафними кидками).
- М'яч стає мертвим у той момент, коли жодна з команд не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем.
- Після компенсації рівних покарань проти обох команд нема інших покарань за фол, які належить виконати, і жодна з команд не контролювала м'яч або не мала права на володіння м'ячем перед першим фолом або порушенням.
- Починаються усі періоди, крім першого.

### 12.4 Визначення володіння за чергою

12.4.1 Володіння за чергою - це спосіб зробити м'яч живим вкиданням його у гру замість розіграшу спірного кидка.

12.4.2 Вкидання при володінні за чергою:

- **Починається**, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання.
- **Закінчується**, коли:
  - М'яч торкається гравця на ігровому майданчику, або м'яча правильно торкається гравець на ігровому майданчику.
  - Команда, що виконує вкидання, вчиняє порушення.
  - Живий м'яч застрягає між кільцем і щитом під час вкидання.

### 12.5 Процедура володіння за чергою

12.5.1 У всіх ситуаціях спірного кидка команди поперемінно отримують право на володіння м'ячем для вкидання його з місця, найближчого до того, де відбувається ситуація спірного кидка.

12.5.2 Команда, яка не встановила контролю над живим м'ячем на ігровому майданчику після розіграшу спірного кидка на початку першого періоду, має право першою володіти м'ячем за чергою.

12.5.3 Команда, яка має право на наступне володіння м'ячем за чергою після закінчення періоду, починає наступний період вкиданням його з продовження центральної лінії навпроти секретарського стола, за винятком ситуації, коли виконують покарання у вигляді штрафних кидків та володіння м'ячем.

12.5.4 Команду, яка має право на володіння за чергою, позначають стрілкою володіння за чергою, що спрямована в бік кошика суперників. Напрямок стрілки змінюють одразу після того, як закінчується вкидання внаслідок володіння за чергою.

12.5.5 **Порушення, що його вчиняє команда, коли виконує своє вкидання внаслідок володіння за чергою, позбавляє цю команду права на вкидання внаслідок володіння за чергою. Напрямок стрілки володіння за чергою негайно змінюють, вказуючи на те, що суперники команди, яка вчинила порушення, будуть мати право на вкидання внаслідок володіння за чергою при наступній ситуації спірного кидка. Після цього гру відновлюють наданням м'яча суперникам команди, яка вчинила порушення, для вкидання з місця первинного вкидання.**

12.5.6 **Фол, який вчиняє одна з команд:**

- До початку будь-якого періоду, крім першого, або
- Під час вкидання внаслідок володіння за чергою, не позбавляє команду, яка виконує вкидання, права на це вкидання внаслідок володіння за чергою.

## **Ст. 13 Як грають м'ячем**

### **13.1 Визначення**

Під час гри м'ячем грають тільки руками, і його можна передавати, кидати, відбивати, котити, або вести у будь-якому напрямку за умови додержання обмежень, що визначені цими Правилами.

### **13.2 Правило**

Гравець не може бігти з м'ячем, **навмисно** бити по ньому або блокувати будь-якою частиною ноги чи бити по ньому кулаком.

Проте, випадкове торкання м'яча ногою чи випадкове торкання м'ячем будь-якої частини ноги не є порушенням.

Недодержання умов Ст. 13.2 є порушенням.

## **Ст. 14 Контроль над м'ячем**

### **14.1 Визначення**

14.1.1 Командний контроль **починається**, коли гравець цієї команди контролює живий м'яч, тобто він тримає або веде його, або живий м'яч опиняється у його розпорядженні.

14.1.2 Командний контроль **триває**, коли:

- Гравець цієї команди контролює живий м'яч.
- Гравці однієї команди передають м'яч один одному.

14.1.3 Командний контроль **закінчується**, коли:

- Суперник встановлює контроль над м'ячем.
- М'яч стає мертвим.
- М'яч залишив руку (-и) гравця, який виконує кидок з гри або штрафний кидок.

## **Ст. 15 Гравець у процесі кидка**

### **15.1 Визначення**

15.1.1 **Кидок** з гри або штрафний кидок відбувається, коли м'яч, що його тримає у руці (-ках) гравець, він потім посилає повітрям у напрямку кошика суперників.

**Добивання** відбувається, коли м'яч однією або двома руками спрямовують у кошик суперників.



**Кидок згори** відбувається, коли м'яч однією або двома руками з силою спрямовують згори вниз у кошик суперників. Добивання й кидок згори також розглядають як кидки з гри.

#### 15.1.2 Процес кидка:

- **Починається**, коли гравець робить безперервний рух, що відбувається зазвичай перед тим, як він випустить м'яч з рук, і, на думку судді, він розпочав спробу закинути м'яч у кошик суперників кидком з гри, добиванням, або кидком згори.
- **Закінчується**, коли м'яч залишає руку (-и) гравця та, у разі, якщо гравець, який виконує кидок, перебуває в повітрі, коли обидві його ноги приземляються на підлогу.

Іноді суперник тримає руку (-и) гравця, який намагається виконати кидок, таким чином, що не дає йому можливості кинути. Проте, навіть у такому разі гравця вважають таким, що виконує спробу кидка. У цьому разі не має значення, чи залишив м'яч руку (-и) гравця, чи ні. Нема ніякого зв'язку між кількістю правильно зроблених кроків і процесом кидка.

#### 15.1.3 Безперервний рух у процесі кидка:

- Починається, коли м'яч перебуває у руці (-ках) гравця, і рух для кидка, що зазвичай спрямований вгору, почався.
- Може включати рух рук (-и) та/або тіла, що його робить гравець при спробі кидка з гри.
- Закінчується, коли м'яч залишив руку (-и) гравця, або зроблено зовсім новий рух для кидка.

### Ст. 16 Закинутий м'яч: коли він закинутий і його ціна

#### 16.1 Визначення

- 16.1.1 М'яч закинутий, коли живий м'яч входить у кошик згори і залишається в ньому або проходить крізь нього.
- 16.1.2 М'яч вважають таким, що перебуває всередині кошика, навіть тоді, коли мала його частина перебуває всередині та нижче рівня кільця.

#### 16.2 Правило

- 16.2.1 М'яч зараховують команді, що атакує кошик суперників, у який влучив м'яч, таким чином:
- За м'яч, закинутий зі штрафного кидка, зараховують одне (1) очко.
  - За м'яч, закинутий із зони двохочкових кидків з гри, зараховують два (2) очка.
  - За м'яч, закинутий із зони трьохочкових кидків з гри, зараховують три (3) очка.
  - Після того, як м'яч торкнувся кільця при останньому чи єдиному штрафному кидку, і м'яча правильно торкається нападник або захисник перед тим, як м'яч увійшов у кошик, зараховують два (2) очка.
- 16.2.2 Якщо гравець **випадково** закидає м'яч з гри у свій **власний кошик**, два (2) очка записують капітанові команди суперників на ігровому

майданчику.

- 16.2.3 Якщо гравець **навмисно** закидає м'яч з гри у свій **власний кошик**, це є порушенням, і влучення не зараховують.
- 16.2.4 Якщо гравець змушує м'яч пройти повністю крізь кошик знизу, це є порушенням.
- 16.2.5 Ігровий годинник має показувати 0:00,3 (три десятих секунди) чи більше для того, щоб гравець ще міг володіти м'ячем після вкидання або підбору після останнього чи єдиного штрафного кидка, і здійснити спробу кидка з гри. Якщо ігровий годинник показує 0:00,2 або 0:00,1, єдиний спосіб здійснити кидок з гри, який буде зарахований - торкнутися або одним рухом спрямувати м'яч згори у кошик.

## **Ст. 17 Вкидання**

### **17.1 Визначення**

- 17.1.1 Вкидання відбувається тоді, коли гравець, який перебуває за межами ігрового майданчика, передає м'яч на ігровий майданчик.

### **17.2 Процедура**

- 17.2.1 Суддя повинен передати м'яч з рук у руки, або покласти його на місце на підлозі, де він опиняється у розпорядженні гравця, який виконує вкидання. Він також може кинути або передати м'яч відскоком від підлоги, за умови того, що:
- Суддя перебуває на відстані не більше чотирьох (4) метрів від гравця, який має виконувати вкидання.
  - Гравець, який має виконувати вкидання, перебуває у належному місці, що визначене суддею.
- 17.2.2 Гравець має виконувати вкидання з місця, найближчого до того, де сталося недодержання Правил, або де суддею була зупинена гра, за винятком простору безпосередньо за щитом
- 17.2.3 У таких ситуаціях подальше вкидання виконують з продовження центральної лінії навпроти секретарського стола:
- На початку усіх періодів, крім першого.
  - Після штрафного кидка (-ів), призначених унаслідок технічного, неспортивного або фолу з дискваліфікацією.
- Гравець, який виконує вкидання, повинен розташувати ноги по обох сторонах від продовження центральної лінії навпроти секретарського стола й має право передавати м'яч партнерові, який перебуває у будь-якому місці ігрового майданчика.
- 17.2.4 Протягом останніх двох (2) хвилин четвертого (4) періоду й останніх двох (2) хвилин будь-якого додаткового періоду після тайм-ауту, наданого команді, що мала право на володіння м'ячем у своїй тилій зоні, вкидання виконують з лінії вкидання навпроти секретарського стопа у передовій зоні команди.
- 17.2.5 Після персонального фолу, який вчинений гравцем команди, яка контролює живий м'яч, або має право на володіння м'ячем, подальше вкидання виконують з місця, найближчого до того, де сталося

недодержання Правил.

17.2.6 Кожного разу, коли м'яч входить у кошик, але кидок з гри чи штрафний кидок не зарахований, подальше вкидання виконують з-за бічної лінії на рівні продовження лінії штрафних кидків.

17.2.7 Після закинутого з гри м'яча або влучного останнього чи єдиного штрафного кидка:

- Будь-який гравець команди, у кошик якої закинуто м'яч, виконує вкидання з будь-якого місця з-за лицьової лінії, де м'яч було закинуто. Це правило також застосовують після того, як суддя передає м'яч або кладе його на те місце на підлозі, де він опиниться у розпорядженні гравця, який виконує вкидання після тайм-ауту чи будь-якої зупинки гри після закинутого м'яча з гри або зі штрафного кидка.
- Гравець, який виконує вкидання, може рухатися в обидві сторони та/або назад, а м'яч можна передавати один одному партнерами, які перебувають на або за лицьовою лінією, але відлік п'яти (5) секунд починають з моменту, коли м'яч опиняється у розпорядженні першого гравця, який перебуває за межами ігрового майданчика.

### 17.3 Правило

17.3.1 Гравець, який виконує вкидання, **не повинен**:

- Витратити більше п'яти (5) секунд для того, щоб випустити м'яч з рук.
- Наступати на ігровий майданчик, коли він тримає м'яч у своїй руці (-ках).
- Змушувати м'яч торкатися підлоги за межами ігрового майданчика після того як випустить його з рук при вкиданні.
- Торкатися м'яча на ігровому майданчику раніше, ніж його торкнеться інший гравець.
- Змушувати м'яч входити безпосередньо у кошик.
- Переміщатися від місця, визначеного суддею за обмежувальною лінією, іншого, ніж за лицьовою лінією власної команди після закинутого з гри м'яча або влучного штрафного кидка, на загальну відстань більше одного (1) метра в одному чи в обох напрямках перед тим, як випустить м'яч з рук. Проте, дозволено відступати безпосередньо назад від лінії так далеко, як дають змогу обставини.

17.3.2 Під час вкидання інші гравці **не повинні**:

- Розташовувати будь-яку частину тіла над обмежувальною лінією доти, поки м'яч не буде вкинутий через цю лінію.
- Перебувати на відстані менше одного (1) метра від гравця, який виконує вкидання, якщо простір за межами ігрового майданчика, вільний від перешкод у місці вкидання, складає менше двох (2) метрів від обмежувальної лінії.

Недодержання умов Ст. 17.3 є порушенням.

### 17.4 Покарання

М'яч передають команді суперників для вкидання з місця первинного вкидання.

## **Ст. 18 Тайм-аут**

### **18.1 Визначення**

Тайм-аут – це переривання гри на прохання тренера чи помічника тренера.

### **18.2 Правило**

18.2.1 Кожний тайм-аут триває одну (1) хвилину.

18.2.2 Тайм-аут може бути наданий тоді, коли є можливість надання тайм-ауту.

18.2.3 Можливість надання тайм-ауту з'являється, коли:

- Для обох команд: м'яч стає мертвим, ігровий годинник зупинений, і суддя закінчив процедуру показу жестів секретарському столу.
- Для обох команд: м'яч стає мертвим після влучного останнього чи єдиного штрафного кидка.
- Для команди, у кошик якої закинута м'яч з гри: коли закинута м'яч.

18.2.4 Можливість надання тайм-ауту закінчується, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця для вкидання або для виконання першого чи єдиного штрафного кидка.

18.2.5 Два (2) тайм-аути можуть бути надані кожній команді у будь-який час протягом першої половини гри, три (3) – у будь-який час протягом другої половини гри, один (1) – у будь-який час протягом кожного додаткового періоду.

18.2.6 Невикористані тайм-аути не можуть бути перенесені на наступну половину або додатковий період.

18.2.7 Тайм-аут записують команді, тренер якої першим висловив прохання про його надання, якщо тільки тайм-ауту не надають після закинутаго командою суперників м'яча з гри, і при цьому не було зафіксовано недодержання Правил.

18.2.8 Тайм-ауту не надають команді, яка закинула м'яч з гри, підчас останніх двох (2) хвилин четвертого або останніх двох (2) хвилин кожного додаткового періоду, коли ігровий годинник зупиняють, за винятком ситуації, коли судді зупиняють гру.

### **18.3 Процедура**

18.3.1 Тільки тренер чи помічник тренера має право звертатися з проханням про надання тайм-ауту. Він має встановити візуальний контакт із секретарем або підійти до секретарського стола та чітко запросити тайм-аут належним чином, тобто показати руками встановлений жест.

18.3.2 Прохання про надання тайм-ауту може бути скасованим тільки до того моменту, поки не пролунав сигнал секретаря про надання тайм-ауту.

18.3.3 Період тайм-ауту:

- Починається, коли суддя дає свисток і демонструє жест про надання тайм-ауту.

- Закінчується, коли суддя дає свисток і жестом запрошує команди повернутися на ігровий майданчик.

18.3.4 Як тільки з'являється можливість надання тайм-ауту, секретар дає свій сигнал та повідомляє суддів про те, що надійшло прохання про надання тайм-ауту.

Якщо у кошик команди, що запросила тайм-аут, закинуто м'яч з гри, секундометрист негайно зупиняє ігровий годинник і подає свій сигнал.

18.3.5. Під час тайм-ауту (а також протягом перерви у грі перед початком другого (2), четвертого (4), або кожного додаткового періоду) гравці можуть залишати ігровий майданчик і сидіти на лаві команди, а особи, яким дозволено перебувати у зоні лави своєї команди, можуть вийти на ігровий майданчик за умови, що вони залишаються у безпосередній близькості від зони лави команди.

18.3.6 Якщо прохання про надання тайм-ауту надійшло від будь-якої команди після того, як м'яч опинився у розпорядженні гравця для виконання першого чи єдиного штрафного кидка, тайм-аут надають, якщо:

- Останній чи єдиний штрафний кидок влучний.
- Після останнього чи єдиного штрафного кидка виконують вкидання з продовження центральної лінії навпроти секретарського стола.
- Фол зафіксовано між штрафними кидками. У цьому разі виконання штрафного кидка (-ів) завершують, і тайм-аут надають до виконання покарання за новий фол.
- Фол зафіксовано до того, як м'яч став живим після виконання останнього чи єдиного штрафного кидка. У цьому разі тайм-аут надають до виконання покарання за новий фол
- Порушення зафіксовано до того, як мяч став живим після виконання останнього чи єдиного штрафного кидка. У цьому разі тайм-аут надають до виконання вкидання.

У разі послідовних серій штрафних кидків та/або володіння м'ячем, спричинених більше ніж одним (1) покаранням за фол, кожну серію розглядають окремо.

## **Ст. 19 Заміна**

### **19.1 Визначення**

Заміна – це переривання гри на прохання запасного, висловлене для того, щоб стати гравцем.

### **19.2 Правило**

19.2.1 Команда може замінити гравця (-ів) тоді, коли є можливість заміни.

19.2.2 Можливість заміни з'являється, коли:

- Для обох команд: м'яч стає мертвим, ігровий годинник зупинений, і суддя закінчив процедуру показу жестів секретарському столу.
- Для обох команд: м'яч стає мертвим після влучного останнього чи єдиного штрафного кидка.
- Для команди, у кошик якої закинуто м'яч з гри: коли м'яч закинуто під час останніх двох (2) хвилин четвертого або останніх двох (2)

хвилин кожного додаткового періоду

- 19.2.3 Можливість заміни закінчується, коли м'яч опиняється у розпорядженні гравця для вкидання або для виконання першого чи єдиного штрафного кидка,
- 19.2.4 Гравець, який став запасним, та запасний, який став гравцем, не можуть відповідно повернутися у гру і залишити гру, поки м'яч знову не стане мертвим після фази відліку часу гри, за винятком ситуацій, коли:
- У команді залишилося менше п'яти (5) гравців на ігровому майданчику.
  - Гравець, який має виконувати штрафні кидки внаслідок виправлення помилки, перебуває на лаві команди після того, як він був замінений і має право грати.
- 19.2.5 Заміни не дозволяють команді, яка закинула м'яч з гри, під час останніх двох (2) хвилин четвертого або останніх двох (2) хвилин кожного додаткового періоду, коли ігровий годинник зупиняють, за винятком ситуації, коли судді зупиняють гру.

### 19.3 Процедура

- 19.3.1 Тільки запасний гравець має право запросити заміну. Він (а не тренер або помічник тренера) підходить до секретарського стола й чітко просить заміну належним чином або сідає на стілець для заміни. Він має бути готовим увійти у гру негайно.
- 19.3.2 Прохання про заміну може бути скасоване тільки до того моменту, поки не пролунав сигнал секретаря про надання заміни.
- 19.3.3 Як тільки з'являється можливість для заміни, секретар дає свій сигнал і повідомляє судців про те, що надійшло прохання про заміну.
- 19.3.4 Запасний має залишатися за обмежувальною лінією доти, поки суддя не дасть свистком сигналу про заміну й жестом не запросить його вийти на ігровий майданчик.
- 19.3.5 Гравцеві, який був замінений, дозволено одразу піти до лави команди, не сповіщаючи про заміну секретаря чи суддю.
- 19.3.6 Заміни повинні бути проведені якнайшвидше. Гравець, який вчинив п'ятий (5) фол, або якого було дискваліфіковано, має бути замінений негайно (приблизно протягом 30 секунд). Якщо, на думку судді, відбувається невинуватене затримування гри, команді, що порушує, записують тайм-аут. Якщо у команди не залишилося тайм-ауту, тренер цієї команди може бути покараним технічним фолом («В»).
- 19.3.7 Якщо заміну просять під час тайм-ауту або перерви у грі, іншої, ніж перерва між половинами гри, запасний має сповістити про це секретаря до того, як увійде у гру.
- 19.3.8 Якщо гравець, який виконує штрафні кидки, повинен бути замінений через те, що він:
- Травмований,
  - Отримав п'ятий фол,
  - Дискваліфікований,

тоді штрафні кидки має виконувати гравець, який його замінив, та який не може бути замінений знову, доки не зіграє у наступній фазі відліку часу гри.

19.3.9 Якщо прохання про заміну надійшло від будь-якої команди після того, як м'яч опинився у розпорядженні гравця для виконання першого чи єдиного штрафного кидка, заміну надають, якщо:

- Останній чи єдиний штрафний кидок влучний.
- Після останнього чи єдиного штрафного кидка виконують вкидання з продовження центральної лінії навпроти секретарського стола.
- Фол зафіксовано між штрафними кидками. У цьому разі виконання штрафного кидка (-ів) завершують, і заміну дозволяють до виконання покарання за новий фол.
- Фол зафіксовано до того, як м'яч став живим після виконання останнього чи єдиного штрафного кидка. У цьому разі заміну дозволяють до виконання покарання за новий фол.
- Порушення зафіксовано до того, як м'яч став живим після виконання останнього чи єдиного штрафного кидка. У цьому разі заміну дозволяють до виконання вкидання.

У разі послідовних серій штрафних кидків та/або володіння м'ячем, спричинених більше ніж одним (1) покаранням за фол, кожен серію розглядають окремо.

## **Ст. 20 Гра, програна позбавленням права**

### **20.1 Правило**

Команда програє гру позбавленням права, якщо:

- Через п'ятнадцять (15) хвилин після часу початку гри, який зазначений у розкладі, команда відсутня, або не може виставити п'ятьох (5) гравців, які готові до гри.
- Своїми діями вона заважає проведенню гри.
- Вона відмовляється грати після того, як отримала вказівку від старшого судді почати гру.

### **20.2 Покарання**

20.2.1 Перемогу присуджують суперникам з рахунком двадцять - нуль (20:0).

Крім того, команда, що програла гру позбавленням права, одержує у класифікації нуль (0) очок.

20.2.2. У серії з двох ігор (вдома й на виїзді) із загальним підрахунком очок, і в серії ігор плей-оф до двох перемог команда, що програла першу, другу чи третю гру позбавленням права, програє всю серію плей-оф позбавленням права. Це не стосується серії ігор плей-оф до трьох перемог.

20.2.3 Якщо команда грає у турнірі й програє гру позбавленням права удруге, команду дискваліфікують з виключенням з турніру, а всі набрані нею очки анулюють.

## **Ст. 21 Гра, програна через нестачу гравців**

### **21.1 Правило**

Команда програє гру через нестачу гравців, якщо під час гри у неї залишається на ігровому майданчику менше двох (2) гравців, готових грати.

## 21.2 Покарання

21.2.1 Якщо команда, якій присуджують перемогу, веде в рахунку, рахунок залишають таким, яким він був на момент, коли гру було припинено. Якщо команда, якій присуджують перемогу, не веде в рахунку, у протокол вносять результат два - нуль (2:0) на її користь. Команда, що програла через нестачу гравців, одержує у класифікації одне (1) очко.

21.2.3 У серії з двох ігор (вдома й на виїзді) із загальним підрахунком очок команда, що програла через нестачу гравців першу чи другу гру, програє всю серію через нестачу гравців.

## ПРАВИЛО ПЯТЕ – ПОРУШЕННЯ

### Ст. 22 Порухення

#### 22.1 Визначення

**Порухення** – це недодержання Правил.

#### 22.2 Покарання

М'яч надають суперникам для вкидання з місця, найближчого до того, де сталося недодержання Правил, крім простору безпосередньо за щитом, якщо іншого не обумовлено Правилами.

### Ст. 23 Гравець за межами ігрового майданчика, м'яч за межами ігрового майданчика

#### 23.1 Визначення

23.1.1 **Гравець** перебуває за межами ігрового майданчика, коли будь-яка частина його тіла торкається підлоги чи будь-якого предмета чи особи, іншої ніж гравець, на, над або за обмежувальною лінією.

23.1.2 **М'яч** перебуває за межами ігрового майданчика, коли він торкається:

- Гравця або будь-якої іншої особи, яка перебуває за межами ігрового майданчика.
- Підлоги або будь-якого предмета, на, над або за обмежувальною лінією.
- Опори, що підтримує щит, задньої сторони щита чи будь-якого предмета над ігровим майданчиком.

#### 23.2 Правило

23.2.1 М'яч змушує вийти за межі ігрового майданчика гравець, який останнім торкнувся м'яча, або до якого доторкнувся м'яч перед тим, як вийти за межі ігрового майданчика, навіть якщо потім м'яч вийшов за межі ігрового майданчика після торкання чогось іншого, ніж гравець.

23.2.2 Якщо м'яч виходить за межі ігрового майданчика внаслідок того, що він торкнувся гравця, або він був зачеплений гравцем, який перебуває на або за обмежувальною лінією, цей гравець є причиною виходу м'яча за



межі ігрового майданчика.

23.2.3 Якщо гравець (-І) виходить (-ять) за межі ігрового майданчика або у свою тилову зону **під час** спірного м'яча, відбувається ситуація спірного кидка.

## **Ст. 24 Ведення м'яча**

### **24.1 Визначення**

24.1.1 Ведення – це рух живого м'яча, до чого його змушує гравець, який контролює цей м'яч, і кидає, відбиває, котить або б'є ним об підлогу чи навмисно кидає ним у щит.

24.1.2 **Ведення починається**, коли гравець, який установив контроль над живим м'ячем на ігровому майданчику, кидає, відбиває, котить, або б'є ним об підлогу чи навмисно кидає ним у щит і торкається м'яча, перш ніж його торкнеться інший гравець.

**Ведення закінчується**, коли гравець торкається м'яча одночасно двома руками, або затримує м'яч в одній чи обох руках.

Під час ведення м'яч можна підкинути в повітря за умови, що він торкнеться підлоги або іншого гравця раніше, ніж гравець, який підкинув м'яч, знову торкнеться його рукою.

Число кроків, що може зробити гравець, коли м'яч не перебуває в контакті з його рукою, не обмежене.

24.1.3 Гравця, який випадково втрачає, а потім відновлює контроль над живим м'ячем на ігровому майданчику, вважають таким, що ненавмисно впустив м'яч.

24.1.4 Такі дії не є веденням:

- Послідовні кидки з гри.
- Випадкова втрата й відновлення контролю над м'ячем на початку чи наприкінці ведення (fumble).
- Спроба встановити контроль над м'ячем вибиванням його з простору розташування інших гравців.
- Вибивання м'яча з-під контролю іншого гравця.
- Переривання передачі та встановлення контролю над м'ячем.
- Перекидання м'яча з руки у руку й затримування його в одній чи обох руках до того, як він торкнеться підлоги, за умови, що гравець не робить зайвих кроків з м'ячем

### **24.2 Правило**

Гравець не може вести м'яч другий раз після того, як його перше ведення закінчилося, якщо тільки між двома (2) веденнями він не втрачав контроль над живим м'ячем на ігровому майданчику через:

- Кидок по кошику.
- Торкання м'яча суперником.
- Передачу або випадкову втрату м'яча (fumble), який потім торкнувся, або якого торкнувся інший гравець.

## **Ст. 25 Зайві кроки з м'ячем**

### **25.1 Визначення**

25.1.1 **Зайві кроки з м'ячем** – це заборонене переміщення однієї чи обох ніг у будь-якому напрямку, коли гравець тримає живий м'яч на ігровому майданчику, понад обмеження, викладені в цій статті.

25.1.2 **Поворот** - це дозволене переміщення, під час якого гравець, що тримає живий м'яч на ігровому майданчику, крокує один чи кілька разів у будь-якому напрямку тією ж самою ногою, у той час як інша нога, що називається опірною, зберігає свою точку контакту з підлогою.

## 25.2. Правило

25.2.1 **Визначення опірної ноги гравця, який ловить живий м'яч на ігровому майданчику:**

- Коли гравець стоїть на підлозі обома ногами:
  - У той момент, коли гравець зсуває чи відриває одну ногу від підлоги, інша нога стає опірною.
- Під час руху:
  - Якщо одна нога торкається підлоги, ця нога стає опірною.
  - Якщо обидві ноги не торкаються підлоги, і гравець приземлюється на обидві ноги одночасно, в момент, коли гравець зсуває чи відриває одну ногу від підлоги, інша нога стає опірною.
  - Якщо обидві ноги не торкаються підлоги, і гравець приземлюється на одну ногу, тоді ця нога стає опірною. Якщо гравець вистрибує з цієї ноги й зупиняється, приземлюючись на обидві ноги одночасно, тоді жодна нога не є опірною.

25.2.2 **Пересування з м'ячем гравця, який визначив опірну ногу під час контролю живого м'яча на ігровому майданчику:**

- Коли він стоїть обома ногами на підлозі:
  - На початку ведення опірна нога не може бути зсунута чи відірвана від підлоги, поки м'яч не буде випущено з рук (-и).
  - При передачі або кидку з гри гравець може вистрибнути з опірної ноги, але жодна нога не може торкнутися підлоги раніше, ніж м'яч буде випущено з рук (-и).
- Під час руху:
  - При виконанні передачі або кидка з гри гравець може вистрибнути з опірної ноги й приземлитися на одну ногу, або одночасно на обидві ноги. Після цього одна чи обидві ноги можуть бути відірвані від підлоги, але жодна з ніг не може знову торкнутися підлоги доти, поки м'яч не буде випущено з рук (-и).
  - На початку ведення опірна нога не може бути зсунута чи відірвана від підлоги доти, поки м'яч не буде випущено з рук (-и).
- Протягом здійснення зупинки, коли жодна з ніг не є опірною:
  - На початку ведення жодна з ніг не може бути зсунута чи відірвана від підлоги, поки м'яч не буде випущено з рук (-и).
  - При виконанні передачі або кидка з гри одна або обидві ноги можуть бути відірвані від підлоги, але не зможуть знову торкнутися підлоги, поки м'яч не буде випущено з рук (-и).

### 25.2.3 Гравець, який падає, лежить або сидить на підлозі:

- **Не є порушенням**, коли гравець, який тримає м'яч, падає на підлогу або ковзає по ній, або, коли лежить чи сидить на ній, установлює контроль над м'ячем.
- **Є порушенням**, якщо після цього гравець перекочується по підлозі або намагається встати з м'ячем у руках.

## Ст. 26 Три секунди

### 26.1 Правило

26.1.1 Гравець **не може** залишатися в обмеженій зоні суперників більше трьох (3) секунд поспіль, коли його команда контролює живий м'яч у передовій зоні, та ігровий годинник увімкнений.

26.1.2 Виняток повинен бути зроблений для гравця, який:

- Намагається вийти з обмеженої зони.
- Перебуває в обмеженій зоні, коли він чи його партнер по команді перебуває в процесі кидка, і м'яч залишає чи вже залишив руку (-и) гравця, який виконує кидок з гри.
- Веде м'яч в обмеженій зоні з метою зробити кидок з гри, після того як він перебував там менше трьох (3) секунд поспіль.

26.1.3 Для того, щоб вважатися таким, що перебуває поза обмеженою зоною, гравець повинен розташувати обидві ноги на підлозі поза цією зоною.

## Ст. 27 Гравець під щільною опікою

### 27.1 Визначення

Гравця, який тримає живий м'яч на ігровому майданчику, вважають таким, що перебуває під щільною опікою, коли його суперник перебуває в активній захисній позиції на відстані не більше одного (1) метра від нього.

### 27.2 Правило

Гравець під щільною опікою повинен передати, зробити кидок або повести м'яч протягом п'яти (5) секунд.

## Ст. 28 Вісім секунд

### 28.1 Правило

28.1.1 Щоразу, коли:

- Гравець установлює контроль над **живим** м'ячем у своїй **тиловій зоні**,
- Під час вкидання м'яч торкається будь-якого гравця, або його правильно торкається будь-який гравець у тилівій зоні, ця команда протягом восьми (8) секунд повинна перевести м'яч у свою передову зону.

28.1.2 Команда перевела м'яч у свою передову зону щоразу, коли:

- М'яч, не перебуваючи під контролем жодного гравця, торкається передової зони,
- М'яч торкається будь-якого гравця, або його правильно торкається будь-який гравець команди, що атакує, обидві ноги якого перебувають у контакті з передовою зоною,
- М'яч торкається будь-якого гравця, або його правильно торкається

будь-який гравець команди, що захищається, частина тіла якого перебуває в контакті з його тиловою зоною,

- М'яч торкається судді, який частиною свого тіла перебуває в контакті з передовою зоною команди, що контролює м'яч,
- Під час ведення м'яча з тилової зони у передову обидві ноги гравця, який веде м'яч, і м'яч перебувають у контакті з передовою зоною.

28.1.3 Відлік восьми (8) секунд буде проваджений далі з урахуванням часу, що залишився на момент зупинки, коли тій самій команді, що контролювала м'яч, призначають вкидання у тилівій зоні внаслідок:

- Виходу м'яча за межі ігрового майданчика.
- Травми гравця цієї ж команди.
- Ситуації спірного кидка.
- Обопільного фолу.
- Скасування рівних покарань проти обох команд.

## **Ст. 29 Двадцять чотири секунди**

### **29.1 Правило**

29.1.1 Щоразу, коли:

- Гравець установлює контроль над **живим м'ячем на ігровому майданчику,**
- Під час вкидання м'яч торкається будь-якого гравця, або його правильно торкається будь-який гравець на ігровому майданчику, і команда гравця, який робив вкидання, зберігає контроль над м'ячем, ця команда має виконати спробу кидка з гри протягом двадцяти чотирьох(24)секунд.

Для того, щоб вважати кидок з гри виконаним протягом двадцяти чотирьох(24)секунд:

- М'яч має залишити руку (-и) гравця, перш ніж пролунає сигнал годинника двадцяти чотирьох (24) секунд, і
- Після того, як м'яч залишив руку (-и) гравця при кидку, він має торкнутися кільця або увійти в кошик.

29.1.2 Коли **кидок з гри виконують безпосередньо перед закінченням періоду двадцяти чотирьох (24) секунд,** і сигнал годинника двадцяти чотирьох (24) секунд лунає, коли м'яч перебуває в повітрі:

- Якщо м'яч входить у кошик, ніякого порушення не відбувається, сигнал ігнорують, і влучення зараховують
- Якщо м'яч торкається кільця, але не входить у кошик, ніякого порушення не відбувається, сигнал ігнорують, і гра триває далі.
- Якщо м'яч не торкається кільця, відбувається порушення. Проте, якщо команда суперників встановлює негайний і очевидний контроль над м'ячем, сигнал ігнорують, і гра триває далі.

**Усі обмеження, що пов'язані з перешкодою влученню й перешкодою м'ячу під час кидка, враховують.**

### **29.2 Процедура**

29.2.1 Якщо гра зупинена суддею:

- Через фол або порушення (але не через те, що м'яч вийшов за обмежувальні лінії) команди, що не контролювала м'яч,
- З будь-якої поважної причини, пов'язаної з командою, що не контролювала м'яч,
- З будь-якої поважної причини, не пов'язаної з жодною з команд, володіння м'ячем надають тій самій команді, що до того контролювала м'яч.

Якщо вкидання виконують у тилівій зоні, годинник двадцяти чотирьох (24) секунд скидають на двадцять чотири (24) секунди.

Якщо вкидання виконують у передовій зоні, годинник двадцяти чотирьох (24) секунд скидають таким чином:

- Якщо чотирнадцять (14) секунд чи більше демонструє годинник двадцяти чотирьох (24) секунд у той час, коли гра зупинена, годинник двадцяти чотирьох (24) секунд не скидають, він буде провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений.
- Якщо тринадцять (13) секунд чи менше демонструє годинник двадцяти чотирьох (24) секунд у той час, коли гра зупинена, годинник двадцяти чотирьох (24) секунд скидають на чотирнадцять (14) секунд.

Проте, якщо, на думку судді, суперники будуть поставлені у невігідне становище, годинник двадцяти чотирьох (24) секунд буде провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений.

29.2.2 Якщо сигнал годинника двадцяти чотирьох секунд (24) лунає помилково в той час, коли команда контролює м'яч, або жодна з команд не контролює м'яч, сигнал ігнорують, і гра триває далі. Проте, якщо, на думку судді, команда, що контролює м'яч, була поставлена у невігідне становище, гру зупиняють, показання годинника двадцяти чотирьох (24) секунд виправляють, і м'яч надають цій команді.

## **Ст. 30 М'яч, повернений у тилу зону**

### **30.1 Визначення**

#### **30.1.1 М'яч переходить у тилу зону команди, коли:**

- Він торкається тилової зони.
- Він торкається будь-якого гравця, або його правильно торкається будь-який гравець команди, що атакує, частина тіла якого перебуває в контакті з тиловою зоною.
- Він торкається судді, частина тіла якого перебуває в контакті з тиловою зоною.

30.1.2 М'яч неправильно повернений у тилу зону, якщо гравець команди, що контролює живий м'яч, є останнім, хто торкнувся м'яча у своїй передовій зоні, після чого цей гравець або його партнер першим торкається м'яча у тилівій зоні.

Це обмеження стосується всіх ситуацій у передовій зоні команди, включно з вкиданням. Проте, воно не стосується гравця, який вистрибує зі своєї передової зони, і, перебуваючи в повітрі, встановлює новий командний контроль над м'ячем, після чого приземлюється у своїй

тиловій зоні.

### 30.2 **Правило**

Гравець, команда якого контролює живий м'яч, не може неправильно повернути м'яч у свою тилу зону.

### 30.3 **Покарання**

М'яч надають суперникам для вкидання у їхній передовій зоні з місця, найближчого до того, де сталося недодержання Правил, крім простору безпосередньо за щитом.

## **Ст. 31 Перешкода влученню та перешкода м'ячу під час кидка**

### 31.1 **Визначення**

#### 31.1.1 **Кидок з гри або штрафний кидок:**

- **Починається**, коли м'яч залишає руку (-и) гравця, який перебуває в процесі кидка.
- **Закінчується, коли м'яч:**
  - Входить у кошик безпосередньо згори і залишається в ньому або проходить крізь нього.
  - Більше не має можливості увійти в кошик.
  - Торкається кільця.
  - Торкається підлоги.
  - Стає мертвим.

### 31.2 **Правило**

#### 31.2.1 **Перешкода влученню підчас кидка з гри** відбувається, коли гравець торкається м'яча, що перебуває повністю вище рівня кільця, і:

- М'яч перебуває на низхідній траєкторії польоту в кошик, або,
- Після того, як м'яч торкнувся щита.

#### 31.2.2 **Перешкода влученню під час штрафного кидка** відбувається, коли гравець торкається м'яча у той момент, коли він перебуває в польоті в кошик, і раніше, ніж м'яч торкнувся кільця.

#### 31.2.3 **Обмеження, пов'язані з перешкодою влученню м'яча, застосовують до того, як:**

- М'яч більше не має можливості увійти в кошик.
- М'яч торкається кільця.

#### 31.2.4 **Перешкода м'ячу** відбувається, коли:

- Після кидка з гри або останнього чи єдиного штрафного кидка гравець торкається кошика або щита в той момент, коли м'яч перебуває в контакті з кільцем.
- Після штрафного кидка, за яким мають виконувати наступний штрафний (-І) кидок (-и), гравець торкається м'яча, кошика або щита тоді, коли м'яч ще зберігає можливість увійти в кошик.
- Гравець просовує руку в кошик знизу й торкається м'яча.
- Захисник торкається м'яча або кошика, коли м'яч перебуває в кошику, і це заважає м'ячу пройти крізь нього.
- Гравець спричиняє вібрацію кошика або захоплює кошик таким чином, що, на думку судді, це перешкодило м'ячу увійти в кошик, або

змусило м'яч увійти в кошик.

- Гравець захоплює кошик, щоб зіграти м'ячем.

#### 31.2.5 Коли:

- Суддя дає свисток, коли м'яч перебуває в руках гравця в процесі кидка, або м'яч перебуває в польоті під час кидка з гри,
  - Лунає сигнал ігрового годинника про закінчення періоду, коли м'яч перебуває в польоті під час кидка з гри,
- жоден з гравців не повинен торкатися м'яча після того, як той торкнувся кільця, поки м'яч ще зберігає можливість увійти в кошик.  
**Усі обмеження, що пов'язані з перешкодою влученню й перешкодою м'ячу при кидку, враховують.**

### 31.3 Покарання

31.3.1 Якщо порушення вчиняє **нападник**, жодних очок не зараховують. М'яч передають команді суперників для вкидання з продовження лінії штрафних кидків, якщо іншого не обумовлено Правилами.

31.3.2 Якщо порушення вчиняє **захисник**, команді, що перебуває у нападі, зараховують:

- Одне (1) очко, якщо м'яч було кинуте зі штрафного кидка.
- Два (2) очка, якщо м'яч було кинуте з зони двохочкових кидків.
- Три (3) очка, якщо м'яч було кинуте з зони триочкових кидків.

Процедура зарахування очок є такою ж, якби м'яч увійшов у кошик.

31.3.3 Якщо порушення вчиняє **захисник** протягом останнього чи єдиного штрафного кидка, команді, що перебуває у нападі, зараховують одне (1) очко, після чого захисника карають технічним фолом.

## ПРАВИЛО ШОСТЕ – ФОЛИ

### Ст. 32 Фоли

#### 32.1 Визначення

32.1.1 Фол – це недодержання Правил, що полягає у неправильному персональному контакті з суперником та/або неспортивній поведінці.

32.1.2 Будь-яка кількість фолів може бути призначена кожній з команд. Незалежно від покарання, кожний фол повинен бути зафіксованим, записаним у протокол особі, яка має провину, і відповідно покараним.

### Ст. 33 Контакт: загальні принципи

#### 33.1 Принцип циліндра

Принцип циліндра визначений простором усередині уявного циліндра, що його займає гравець на підлозі. Він включає в себе простір над гравцем і обмежений:

- **Попереду** - долонями гравця,
- **Позаду** - сідницями гравця і
- **З боків** - зовнішніми поверхнями рук і ніг.

Руки можуть бути розташовані перед тулубом, але не далі, ніж

положення ніг, при цьому вони можуть бути зігнутими в ліктях таким чином, щоб передпліччя й долоні були підняті вертикально вгору. Відстань між ногами має бути пропорційною зросту.

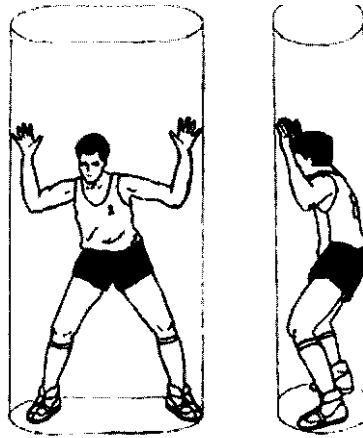


Рис. 9 Принцип циліндра

### 33.2 Принцип вертикальності

Упродовж гри кожний гравець має право зайняти на ігровому майданчику будь-яку позицію (циліндр), якої ще не зайняв суперник.

Цей принцип захищає простір на підлозі, що його займає гравець, і простір над ним, коли він вистрибує вертикально вгору в цьому просторі.

Як тільки гравець залишає свою вертикальну позицію (циліндр), і відбувається контакт з тілом суперника, який вже зайняв свою власну вертикальну позицію (циліндр), гравець, який утратив свою вертикальну позицію (циліндр), є відповідальним за контакт. Захисник не повинен бути покараним за вертикальний стрибок (у межах свого циліндра), чи за те, що він тримає руки піднятими вгору над собою в межах свого циліндра.

Нападник, який перебуває на підлозі або в повітрі, не повинен спричиняти контакту з захисником, який займає правильну захисну позицію:

- Використовуючи руки для того, щоб створити собі додатковий простір (відштовхування).
- Виставляючи ноги чи руки з метою спричинити контакт під час, або одразу після кидка з гри.

### 33.3 Правильна позиція при опіці

Захисник займає правильну вихідну позицію при опіці, коли:

- Він перебуває обличчям до свого суперника, і
- Обидві його ноги перебувають на підлозі.

Правильна позиція при опіці поширюється на простір над гравцем (циліндр) від підлоги до стелі. Він може піднімати руки над головою чи вистрибнути вертикально вгору, але має при цьому зберігати руки у



вертикальному положенні всередині уявного циліндра.

### 33.4 Опіка гравця, який контролює м'яч

При опіці гравця, що контролює м'яч (тримає або веде) **чинників часу й відстані не враховують.**

Гравець з м'ячем має очікувати опіки й бути готовим зупинитися чи змінити напрямок свого руху кожного разу, коли суперник займає правильну вихідну позицію опіки перед ним, навіть якщо це здійснено за частку секунди.

Гравець, який опікає (захисник), повинен займати правильну вихідну позицію опіки, не спричиняючи контакту до того, як він зайняв свою позицію.

Як тільки захисник зайняв правильну вихідну позицію, він може рухатися, щоб опікувати свого суперника, але він не може розставляти рук, виставляти плечей, стегон чи ніг з метою перешкодити гравцеві, який веде м'яч, обійти себе.

Приймаючи рішення про ситуацію блокування/зіткнення, в якій бере участь гравець з м'ячем, судді повинні керуватися такими принципами:

- Захисник повинен займати правильну вихідну позицію опіки обличчям до гравця з м'ячем і стояти обома ногами на підлозі.
- Захисник може залишатися нерухомим, стрибати вертикально вгору чи рухатися вбік чи назад для того, щоб зберігати правильну вихідну позицію опіки.
- Під час руху з метою утримувати правильну вихідну позицію опіки, одна чи обидві ноги можуть на мить відірватися від підлоги, і рух має бути спрямований убік чи назад, але **не в напрямку до гравця з м'ячем.**
- Якщо контакт відбувається у грудях, вважають, що захисник був у місці контакту першим.
- Зайнявши правильну позицію при опіці, захисник може повертатися **в межах** свого циліндра, щоб уникнути травми.

У разі, якщо відбувається будь-яка ситуація з наведених вище, контакт розглядають таким, що його спричинив гравець з м'ячем.

### 33.5 Опіка гравця, який не контролює м'яч

Гравець, який не контролює м'яч, має право вільно пересуватися по ігровому майданчику й займати будь-яку позицію, якої ще не зайняв інший гравець.

При опіці гравця, який не контролює м'яч, **враховують чинники часу й відстані.** Захисник не може займати позиції так близько та/або так швидко на шляху суперника, який рухається, що у останнього не залишиться достатньо часу або відстані, щоб зупинитися чи змінити напрямок свого руху.

Ця відстань прямо пропорційна швидкості руху суперника, і в жодному разі не менша одного (1) та не більша двох (2) нормальних кроків. Якщо захисник ігнорує чинники часу й відстані, коли займає свою правильну

вихідну позицію при опіці, і виникає контакт з тілом суперника, він є відповідальним за цей контакт.

Як тільки захисник зайняв правильну захисну позицію, він може рухатися, щоб опікати свого суперника. Він не повинен перешкоджати гравцеві обійти себе, виставляючи руки, плечі, стегна чи ноги на його шляху. Він може повертатися в межах свого циліндра, щоб уникнути травми.

### 33.6 Гравець, який перебуває в повітрі

Гравець, який вистрибнув в повітря з місця на ігровому майданчику, має право знову приземлитися в цьому ж місці.

Він має право приземлитися в іншому місці ігрового майданчика за умови, що місце приземлення і прямий шлях між місцями відриву й приземлення ще не зайняті суперником (-ами) у момент, коли він вистрибнув.

Якщо гравець вистрибнув та приземлився, але за інерцією зіштовхнувся з суперником, який зайняв правильну захисну позицію поблизу місця приземлення, за цей контакт відповідає гравець, який здійснив стрибок. Після того, як гравець вистрибнув, суперник не може рухатися на його шляху.

Переміщення під гравця, який перебуває в повітрі, що призвело до контакту, є зазвичай неспортивним фолом, а в певних обставинах може бути й фолом з дискваліфікацією.

### 33.7 Заслон: правильний і неправильний

Заслон - це спроба затримати або перешкодити суперникові без м'яча зайняти бажану позицію на ігровому майданчику.

суперникові:

- **Був нерухомим** (в межах свого циліндра), коли відбувся контакт.
- Стояв обома ногами на підлозі, коли відбувся контакт.  
**Неправильний** заслон відбувається, коли гравець, який ставить заслон суперникові:
- **Рухався** в момент, коли стався контакт.
- Не залишив достатньої відстані, коли ставив заслон поза простором зору **нерухомого** суперника, коли стався контакт.
- Не взяв до уваги чинників часу й відстані стосовно суперника, який **рухався**, коли стався контакт.

Якщо заслон поставлено **в полі зору** нерухомого суперника (спереду чи збоку), гравець може ставити заслон так близько до нього, як забажає, якщо при цьому не відбувається контакту.

Якщо заслон поставлено **поза полем зору** нерухомого суперника, гравець, який ставить заслон, повинен дати суперникові можливість зробити один (1) нормальний крок у бік заслону, не спричиняючи контакту. Якщо суперник **рухається**, необхідно враховувати чинники часу й відстані. Гравець, який ставить заслон, повинен залишити достатній простір для того, щоб гравець, якому ставлять заслон, міг

уникнути заслону у спосіб зупинки або зміни напрямку свого руху.

Необхідна відстань завжди повинна бути не менше одного (1) й не більше двох (2) нормальних кроків.

Гравець, якому правильно поставлений заслон, відповідає за будь-який контакт з гравцем, який поставив заслон.

### 33.8 Зіткнення

Зіткнення – це неправильний персональний контакт гравця з м'ячем чи без м'яча, що відбувається при поштовху або руху в тулуб суперника.

### 33.9 Блокування

Блокування – це неправильний персональний контакт, що перешкоджає переміщенню суперника з м'ячем чи без м'яча. Гравець, який намагається поставити заслон, вчиняє фол блокування, якщо виникає контакт у момент, коли він рухається, а його суперник нерухомий або відступає від нього.

Якщо гравець, не звертаючи уваги на м'яч, перебуває обличчям до суперника й змінює свою позицію відповідно до переміщення суперника, він у першу чергу несе відповідальність за будь-який контакт, що виникає, якщо відсутні інші чинники. Вираз «якщо відсутні інші чинники» стосується навмисного поштовху, зіткнення чи затримки з боку гравця, якому ставлять заслон. Гравець може виставляти руку (-и) або лікоть (-ті) поза своїм циліндром, коли він займає позицію на ігровому майданчику, але вони повинні бути повернені до циліндра, коли суперник намагається обійти гравця. Якщо рука (-и) або лікоть (-ті) перебувають поза його циліндром, і відбувається контакт, це є блокуванням або затримкою.

### 33.10 Півкруглі зони без фолу зіткнення

Півкруглі зони без фолу зіткнення нанесені на ігровий майданчик для того, щоб визначити особливий простір для інтерпретації ситуацій зіткнення/блокування під кошиком.

У будь-якій ігровій ситуації проходу в півкруглу зону без фолу зіткнення, контакт, спричинений гравцем, який нападає й перебуває в повітрі, з гравцем, який захищається й перебуває всередині півкруглої зони без фолу зіткнення, не розглядають як фол у нападі, якщо тільки гравець, який нападає, не використовує неправильно своїх рук, ніг або тіла, коли:

- гравець, який нападає, контролює м'яч, перебуваючи в повітрі, і
- він робить спробу кидка або передає м'яч за межі півкруглої зони, і
- гравець, який захищається, перебуває **обома ногами всередині** півкруглої зони без фолу зіткнення.

### 33.11 Торкання суперника кистю (-ями) та/або рукою (-ами)

Само по собі торкання суперника рукою (-ами) необов'язково є фолом.

Судці повинні вирішити, чи одержав гравець, який спричинив контакт, незаслужену перевагу. Якщо контакт, що його спричинив гравець, будь-яким чином обмежує свободу руху суперника, такий контакт є фолом.

Неправильне використання кисти (-ей) або витягнутих рук (-и) відбувається, коли захисник перебуває в захисній позиції, і його кисть (-і) або рука (-и) торкаються й залишаються в контакті з суперником з м'ячем чи без м'яча з метою перешкодити його пересуванню. Постійні торкання або «штирхання» суперника з м'ячем чи без нього є фолом, тому що можуть призвести до грубої гри.

Такі дії **нападника з м'ячем** є фолом:

- Захоплення чи заплітання руки чи ліктя навкруг захисника з метою одержати незаслужену перевагу.
- Відштовхування захисника, щоб позбавити його можливості зіграти чи спробувати зіграти в м'яч або створити більший простір між собою та захисником.
- Використання витягнутого передпліччя або кисти руки під час ведення м'яча щоб перешкодити суперникові заволодіти м'ячем.

Дії **нападника без м'яча** є фолом, якщо він відштовхує суперника для того, щоб:

- Звільнитися, щоб отримати м'яч.
- Перешкодити захисникові грати чи намагатися зіграти м'ячем.
- Створити більше простору між захисником і собою.

### 33.12 **Гра центрових**

Принцип вертикальності (принцип циліндра) також стосується гри центрових.

Нападає у позиції центрального й захисник, який його опікає, повинні брати до уваги права один одного на вертикальну позицію (циліндр). Фолом вважають спроби нападника чи захисника в позиції центрального виштовхнути свого суперника плечем або стегном з позиції, яку той займає, або перешкоджати йому вільно пересуватися, використовуючи при цьому розставлені руки, плечі, стегна, ноги або інші частини тіла.

### 33.13 **Неправильна опіка з-за спини**

Неправильна опіка з-за спини - це персональний контакт з суперником захисника, який перебуває позаду нього. Той факт, що захисник намагається зіграти в м'яч, не виправдовує його контакту з суперником із-за спини.

### 33.14 **Затримка**

Затримка – це неправильний персональний контакт з суперником, що заважає свободі його пересування. Цей контакт (затримка) може відбуватися з будь-якою частиною тіла.

### 33.15 **Поштовх**

Поштовх – це неправильний персональний контакт з будь-якою частиною тіла, при якому гравець примусово посуває або спробує посувати суперника, який контролює або не контролює м'яч.

## Ст.34 **Персональний фол**

### 34.1 **Визначення**

34.1.1 Персональний фол – це фол гравця внаслідок його контакту з

суперником, незалежно від того, чи є м'яч живим або мертвим. Гравець не повинен тримати, блокувати, штовхати, зіштовхуватися, ставити підніжку, чи перешкоджати переміщенню суперника, виставляючи кисть, руку, лікоть, плече, коліно, стегно чи ступню ноги. Він не повинен згинатися неприродним чином (поза своїм циліндром) і дозволяти собі будь-які грубі чи насильницькі дії.

## 34.2 Покарання

Гравця, який вчинив недодержання Правил, карають персональним фолом.

### 34.2.1 Якщо фол вчинено проти гравця, який не перебував у процесі кидка:

- Гру відновлюють вкиданням командою, яка не вчиняла недодержання Правил, з місця, найближчого до того, де було вчинено фол.
- Якщо команда, що вчинила недодержання Правил, підлягає покаранню за командні фоли, застосовують Ст.41 (Командні фоли: покарання).

### 34.2.2 Якщо фол вчинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, цьому гравцеві надають таку кількість штрафних кидків:

- Якщо кидок з гри влучний, м'яч зараховують і надають один (1) додатковий штрафний кидок.
- Якщо кидок із зони двохочкових кидків невдалий, надають два (2) штрафних кидки.
- Якщо кидок із зони трьохочкових кидків невдалий, надають три (3) штрафних кидки.
- Якщо фол на гравцеві відбувається одночасно чи безпосередньо перед сигналом ігрового годинника про закінчення періоду, або одночасно чи безпосередньо перед сигналом годинника двадцяти чотирьох (24) секунд у той момент, коли м'яч ще перебуває в руці (-ах) гравця, і кидок з гри влучний, влучення не зараховують і призначають два (2) або три (3) штрафних кидки.

## Ст. 35 Обопільний фол

### 35.1 Визначення

35.1.1 Обопільний фол – це ситуація, в якій двоє (2) гравців, які є суперниками, чинять персональні фоли один проти одного приблизно одночасно.

### 35.2 Покарання

Персональним фолом карають кожного з гравців, які порушили Правила. Жодних штрафних кидків не призначають і гру поновлюють таким чином:

Якщо приблизно в той самий час, коли стався обопільний фол,

- Правильно закинута м'яч з гри, або влучний останній чи єдиний штрафний кидок, м'яч надають команді, в кошик якої він був закинтий, для вкидання з будь-якого місця за лицьовою лінією.
- Одна з команд контролювала м'яч, або мала право на володіння м'ячем, м'яч надають цій команді для вкидання його у гру з місця, найближчого до місця недодержання Правил.

- Жодна з команд не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка.

## **Ст. 36 Неспортивний фол**

### **36.1 Визначення**

36.1.1 Неспортивний фол – це фол внаслідок контакту гравця, який на думку судді, не намагався правильно зіграти безпосередньо в м'яч відповідно до духу та цілей цих Правил.

36.1.2 Судді повинні трактувати неспортивні фоли однаково протягом усієї гри й оцінювати тільки дію.

36.1.3 Щоб вирішити, чи є фол неспортивним, чи ні, судді повинні керуватися такими принципами:

- Якщо гравець не намагається зіграти в м'яч, і відбувається контакт з суперником - це неспортивний фол.
- Якщо у спробі зіграти в м'яч гравець здійснює надмірний контакт (жорсткий фол) - це неспортивний фол.
- Якщо захисник спричиняє контакт з суперником ззаду чи збоку, намагаючись зупинити швидкий прорив, і немає інших захисників між гравцем, який нападає, і кошиком його суперників – це неспортивний фол.
- Якщо гравець чинить фол, намагаючись правильно зіграти в м'яч (нормальна гра), цей фол не є неспортивним.

### **36.2 Покарання**

36.2.1 Неспортивний фол призначають гравцеві, який порушив Правила.

36.2.2 Штрафний кидок (-ки) надають гравцеві, на якому вчинено фол, після чого виконують:

- Вкидання м'яча з продовження центральної лінії навпроти секретарського стола.
- Спірний кидок у центральному колі на початку першого періоду.  
Призначають таку кількість штрафних кидків:
- Якщо фол вчинено проти гравця, який не перебував у процесі кидка, призначають два (2) штрафних кидки.
- Якщо фол вчинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, і кидок влучний, влучення зараховують і додатково призначають один (1) штрафний кидок.
- Якщо фол вчинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, і м'яч не увійшов у кошик, призначають два (2) або три (3) штрафних кидки.

36.2.3 Гравця дискваліфікують, коли він покараний двома (2) неспортивними фолами.

36.2.4 Якщо гравця дискваліфікують відповідно до Ст. 36.2.3, підлягає покаранню тільки неспортивний фол, і жодного додаткового покарання за дискваліфікацію не призначають.

## **Ст.37 Фол з дискваліфікацією**

### **37.1.1 Визначення**

37.1.1 Фол з дискваліфікацією – це будь-яка неспортивна брутальна дія гравця, запасного, видаленого гравця, тренера, помічника тренера, чи особи, яка супроводжує команду.

37.1.2 Тренер, який отримав фол з дискваліфікацією, повинен бути замінений помічником тренера, якщо його прізвище внесене у протокол. Якщо прізвища помічника тренера у протокол не внесене, тренера повинен замінити капітан (КАП).

## 37.2 Покарання

37.2.1 Фол з дискваліфікацією призначають порушникові.

37.2.2 Завжди, коли порушник дискваліфікований відповідно до певної статті цих Правил, він повинен піти у роздягальню своєї команди й залишатися там протягом усієї гри, або, на його розсуд, він має залишити будівлю.

37.2.3 Штрафний (-і) кидок (-ки) надають:

- Будь-якому членові команди суперників, як це визначене його тренером, у разі фолу, що не був спричинений контактом.
- Гравцеві, на якому було вчинено фол, у разі фолу, що був спричинений контактом з суперником.

За яким (-и) відбувається:

- Вкидання з продовження центральної лінії навпроти секретарського стола.
- Спірний кидок у центральному колі на початку першого періоду.

37.2.4 Призначають таку кількість штрафних кидків:

- Якщо фол вчинено проти гравця, який не перебував у процесі кидка, призначають два (2) штрафних кидки.
- Якщо фол вчинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, і кидок влучний, влучення зараховують і додатково призначають один (1) штрафний кидок.
- Якщо фол вчинено проти гравця, який перебував у процесі кидка, і м'яч не увійшов у кошик, признають два (2) або три (3) штрафних кидки.

## Ст.38 Технічний фол

### 38.1 Правила поведінки

38.1.1 Проведення гри на належному рівні вимагає повного й лояльного співробітництва членів обох команд (гравців, запасних, тренерів, помічників тренерів, видалених гравців та осіб, які супроводжують команди) з судцями, суддями за столом і комісаром, якщо він присутній.

38.1.2 Кожна команда має право докладати всіх зусиль, щоб досягти перемоги, але це має відповідати духу спортивного суперництва та чесної гри.

38.1.3 Коли це співробітництво будь-яким чином навмисно чи неодноразово ігнорують, чи не визнають духу та цілей цих Правил, це розглядають як технічний фол.

38.1.4 Судці можуть запобігати технічним фолам, попереджаючи членів

команди, чи навіть пропускаючи невеликі технічні недодержання Правил, що вочевидь ненавмисні й безпосередньо не впливають на гру, якщо тільки подібні недодержання не повторюють після попередження.

38.1.5 Якщо недодержання Правил виявлено після того, як м'яч став живим, гру зупиняють і призначають технічний фол. Покарання виконують таким чином, ніби технічний фол відбувся в той момент, коли його зафіксовано. Усе, що відбулося між технічним недодержанням Правил і зупинкою гри, залишають у силі.

## 38.2 **Насильство**

38.2.1 Акти насильства можуть ставатися протягом гри всупереч духу спортивного суперництва й чесної гри. Такі дії повинні бути негайно припинені суддями, а в разі потреби, службовцями громадського порядку.

38.2.2 Усякий раз, коли акти насильства між гравцями, запасними, видаленими гравцями, тренерами, помічниками тренерів або особами, які супроводжують команду, стаються на ігровому майданчику чи в безпосередній близькості від нього, судді повинні вжити необхідних заходів, щоб припинити їх.

38.2.3 Будь-які згадані вище особи, які винні в очевидних актах агресії проти суперників та суддів, мають бути дискваліфіковані. Старший суддя має повідомити про інцидент організацію, що проводить змагання.

38.2.4 Службовці сил громадського порядку можуть вийти на ігровий майданчик тільки на прохання суддів. Проте, якщо глядачі вийдуть на ігровий майданчик з явним наміром вчинити акт насильства, службовці сил громадського порядку повинні негайно втрутитися, щоб захистити команди й суддів.

38.2.5 Усі інші місця, включно з входами, виходами, коридорами, роздягальнями та ін. перебувають під юрисдикцією організаторів змагань і службовців сил громадського порядку.

38.2.6 Фізичні дії гравців, запасних, видалених гравців, тренерів, помічників тренерів і осіб, які супроводжують команду, що можуть призвести до ушкодження ігрового обладнання, не можуть бути дозволені суддями. Як тільки судді помітять подібні дії, вони повинні попередити тренера відповідної команди.

Якщо подібні дії будуть повторюватися, негайно призначають технічний фол порушникові.

## 38.3 **Визначення**

38.3.1 Технічний фол гравця – це фол, не пов'язаний з контактом з суперником, що відбувається, коли гравець, включно з такою поведінкою, та не обмежуючись нею:

- Зневажає попередження суддів.
- Нешанобливо торкається суддів, комісара, суддів за столом чи персоналу на лаві команди.



- Нешанобливо звертається до суддів, комісара, суддів за столом чи суперників.
- Використовує вислови або жести, що мають образливий чи провокативний характер для глядачів.
- Дразнить суперника або заважає йому стежити за грою, розмахуючи руками перед очима.
- Надмірно розмахує ліктями.
- Затримує гру, навмисно торкаючись м'яча після того, як він проходить крізь кошик, або заважаючи суперникові швидко вкинути м'яч у гру.
- Падає на підлогу, імітуючи фол.
- Висне на кільці таким чином, що кільце утримує його вагу, за винятком ситуації, коли гравець на мить захоплює кільце після кидка згори, або тоді, коли, на думку судді, він намагається уникнути травми, або запобігти травмі іншого гравця.
- Перешкоджає влученню під час останнього чи єдиного штрафного кидка, перебуваючи в захисті. Команді, що перебуває в нападі, зараховують одне (1) очко, після чого захисника карають технічним фолом.

38.3.2 Технічний фол тренера, помічника тренера, запасного, видаленого гравця, чи особи, яка супроводжує команду - це фол за нешанобливе звертання або торкання суддів, комісара, суддів за столом або суперників, чи недодержання Правил процедурного або адміністративного характеру.

38.3.3 Тренер повинен бути дискваліфікованим, коли:

- Його покарано двома (2) технічними фолами («С») внаслідок його особистої неспортивної поведінки.
- Його покарано трьома (3) технічними фолами, кожний з яких «В» або один з них «С», внаслідок неспортивної поведінки осіб, які перебувають на лаві команди (помічник тренера, запасні, видалені гравці чи особи, які супроводжують команду).

38.3.4 Якщо тренера дискваліфікують відповідно до Ст. 38.3.3, підлягає покаранню тільки технічний фол, і жодного додаткового покарання за дискваліфікацію не призначають.

## 38.4 Покарання

38.4.1 Якщо технічний фол вчинений:

- Гравцем, такий технічний фол призначають йому як фол гравця та вважають його одним з командних фолів.
- Тренером («С»), помічником тренера («В»), запасним («В»), видаленим гравцем («В») чи особою, яка супроводжує команду («В»), такий технічний фол призначають тренерові, і цей фол не вважають одним з командних фолів.

38.4.2 Два (2) штрафних кидки надають суперникам, за якими виконують:

- Вкидання з продовження центральної лінії навпроти секретарського

стола.

- Спірний кидок у центральному колі на початку першого періоду.

## **Ст. 39 Бійка**

### **39.1 Визначення**

Бійка – це фізична протидія один одному двох (2) чи більше суперників (гравців, запасних, видалених гравців, тренерів, помічників тренерів та осіб, які супроводжують команди).

Ця стаття стосується тільки тренерів, помічників тренерів, запасних, видалених гравців та осіб, які супроводжують команди, що залишають межі зони лави команди під час бійки чи будь-якої ситуації, що може призвести до бійки.

### **39.2 Правило**

39.2.1 Запасні, видалені гравці чи особи, що супроводжують команду, які залишають зону лави команди під час бійки чи будь-якої ситуації, що може призвести до бійки, повинні бути дискваліфіковані.

39.2.2 Тільки тренерів та/або помічнику тренера дозволено залишати зону лави команди під час бійки чи будь-якої ситуації, що може призвести до бійки, для того, щоб допомогти судцям підтримати або відновити порядок. У цій ситуації вони не повинні бути дискваліфіковані.

39.2.3 Якщо тренер та/або помічник тренера залишають зону лави команди й не допомагають або не роблять спроби допомогти судцям підтримати чи відновити порядок, вони повинні бути дискваліфіковані.

### **39.3 Покарання**

39.3.1 Незалежно від кількості тренерів, помічників тренерів, запасних, видалених гравців чи осіб, які супроводжують команду, дискваліфікованих за те, що вони залишили зону лави команди, єдиний технічний фол ('В') призначають тренерів команди.

39.3.2 У разі, якщо члени обох команд дискваліфіковані відповідно до цієї статті, і нема інших покарань за фоли, які необхідно виконати, гру поновлюють таким чином:

Якщо приблизно в той самий час, коли гру було зупинено через бійку:

- Правильно закинуто м'яч з гри, м'яч надають команді, в кошик якої він був закинутий, для вкидання з будь-якого місця за лицьовою
- Одна з команд контролювала м'яч, або мала право на володіння м'ячем, його надають цій команді для вкидання з продовження центральної лінії навпроти секретарського стола.
- Жодна з команд не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка.

39.3.3 Усі фоли з дискваліфікацією записують відповідно до В.8.3 і не вважають командними фоломи.

39.3.4 Усі можливі покарання за фоли гравців на майданчику, які брали участь у бійці чи будь-якій ситуації, що призвела до бійки, розглядають відповідно до Ст. 42 (Особливі ситуації).

## ПРАВИЛО СЬОМЕ - ЗАГАЛЬНІ ЗАСАДИ

### Ст.40 П'ять фолів гравця

- 40.1 Гравець, який вчинив п'ять (5) фолів, персональних та/або технічних, повинен бути поінформованим про це суддею й бути негайно видаленим з гри. Він має бути заміненним протягом тридцяти (30) секунд.
- 40.2 Фол, що його отримує гравець, який раніше вчинив п'ятий фол, розглядають як фол видаленого гравця. Ним карають і записують у протокол тренерів («В»).

### Ст.41 Командні фолі: покарання

#### 41.1 Визначення

- 41.1.1 Команда підлягає покаранню за командні фолі, коли вона вчинила чотири (4) командних фолі в періоді.
- 41.1.2 Усі командні фолі, що вчинені під час перерви у грі, вважають такими, що вчинені в наступному періоді чи наступному додатковому періоді.
- 41.1.3 Усі командні фолі, що вчинені в будь-якому додатковому періоді, вважають такими, що вчинені в четвертому періоді.

#### 41.2 Правило

- 41.2.1 Коли команда підлягає покаранню за командні фолі, усі подальші персональні фолі, що вчинені проти гравця, який не перебуває у процесі кидка, карають двома (2) штрафними кидками, замість вкидання.
- 41.2.2 Якщо персональний фол вчинений гравцем, команда якого контролювала живий м'яч, або мала право на володіння м'ячем, такий фол карають наданням м'яча команді суперників для вкидання.

### Ст.42 Особливі ситуації

#### 42.1 Визначення

У той самий період зупинки годинника після того як зафіксовано недодержання Правил, можуть виникнути особливі ситуації, коли вчиняють додатковий (-і) фол (-и).

#### 42.2 Процедура

- 42.2.1 Усі фолі повинні бути призначені, і всі покарання визначені.
- 42.2.2 Визначають послідовність, у якій відбувалися всі недодержання Правил.
- 42.2.3 Усі однакові покарання проти команд і покарання за обопільні фолі скасовують у тому ж порядку, в якому вони були призначені. Після того як покарання були скасовані, їх розглядають як такі, що не були призначені.
- 42.2.4 Право на володіння м'ячем, як частина останнього покарання, скасовує будь-які попередні права на володіння м'ячем.
- 42.2.5 Як тільки м'яч став живим при виконанні першого чи єдиного штрафного кидка або при вкиданні, це покарання вже більше не може бути використаним, щоб скасувати інші покарання, які залишилися.
- 42.2.6 Усі покарання, які залишилися, виконують у тій послідовності, в якій вони були зафіксовані.
- 42.2.7 Якщо після скасування рівних покарань проти команд нема інших

покарань, що належить виконати, гру поновлюють таким чином:

Якщо приблизно в той самий час, коли сталося перше недодержання Правил:

- Правильно закинуто м'яч з гри, м'яч надають команді, в кошик якої він був закинутий, для вкидання з будь-якого місця за лицьовою лінією.
- Одна з команд контролювала м'яч, або мала право на володіння м'ячем, його надають цій команді для вкидання з місця, найближчого до того, де сталося перше недодержання Правил.
- Жодна команда не контролювала м'яч, або не мала права на володіння м'ячем, відбувається ситуація спірного кидка

## **Ст. 43 Штрафні кидки**

### **43.1 Визначення**

43.1.1 Штрафний кидок – це можливість, яку надають гравцеві, щоб набрати одне (1) очко кидком без перешкод з позиції за лінією штрафних кидків й усередині півкола.

43.1.2 Серія штрафних кидків – це всі штрафні кидки та/або подальше право на володіння м'ячем як наслідок покарання за один фол.

### **43.2 Правило**

43.2.1 Коли фіксують персональний фол, штрафний (-і) кидок (-ки) надають таким чином:

- Штрафний (-і) кидок (-и) має виконати гравець, проти якого вчинено фол.
- Якщо надійшло прохання про його заміну, він повинен виконати штрафний (-і) кидок (-и) раніше, ніж вийде з гри.
- Якщо він має залишити гру через травму, через те, що вчинив п'ятий фол чи дискваліфікацію, штрафний (-і) кидок (-и) має виконати гравець, який його замінив. Якщо команда більше не має запасних, штрафний (-і) кидок (-и) виконує будь-який його партнер, який визначений тренером.

43.2.2 Якщо зафіксовано технічний фол, штрафні кидки виконує будь-який член команди суперників, який визначений тренером.

43.2.3 Гравець, який виконує штрафний кидок, повинен:

- Зайняти позицію за лінією штрафних кидків й усередині півкола.
- Використовувати будь-який спосіб виконання штрафних кидків таким чином, щоб м'яч увійшов у кошик згори або торкнувся кільця.
- Випустити м'яч протягом п'яти (5) секунд від моменту, коли суддя передав його у розпорядження гравця.
- Не торкатися лінії штрафних кидків або входити в обмежену зону, поки м'яч не увійде в кошик або не торкнеться кільця.
- Не імітувати штрафного кидка.

43.2.4 Гравці, які перебувають на місцях для боротьби за підбір м'яча, мають право займати позиції на цих просторах за чергою; вважають, що вони мають глибину в один (1) метр, як це показано на рис. 10.

Протягом виконання штрафних кидків ці гравці не повинні:

- Займати місця для боротьби за підбір м'яча, на які вони не мають права.
- Входити в обмежену зону, нейтральну зону, чи залишати місця для боротьби за підбір м'яча раніше, ніж м'яч залишив руку (-и) гравця, який виконує штрафний кидок.
- Заважати своїми діями гравцеві, який виконує штрафний кидок.

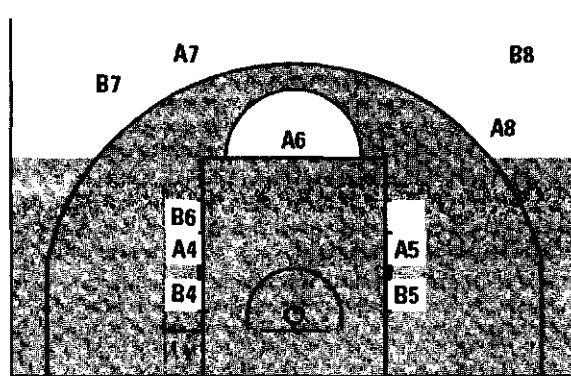


Рис. 10 Розташування гравців під час штрафних кидків

43.2.5 Гравці, які не займають місць для боротьби за підбір м'яча, залишаються за умовним продовженням лінії штрафних кидків й лінією трьохочкових кидків, поки не закінчиться штрафний кидок.

43.2.6 Під час виконання штрафного (-их) кидка (-ів), за якими буде виконана наступна серія (-ї) штрафних кидків або вкидання, всі гравці повинні залишатися за умовним продовженням лінії штрафних кидків і за лінією трьохочкових кидків.

Недодержання умов Ст. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 і 43.2.6 є порушенням.

### 43.3 Покарання

43.3.1 Якщо **штрафний кидок влучний**, і порушення чинить гравець, який виконує штрафний кидок, очка не зараховують.

М'яч надають команді суперників для вкидання з продовження лінії штрафних кидків, якщо тільки нема наступного покарання у вигляді штрафного (-их) кидка (-ів) чи володіння м'ячем, яке належить виконати.

43.3.2 Якщо **штрафний кидок влучний**, і порушення (чи кілька порушень) чинить будь-який (-і) інший (-і) гравець (-і), ніж той, який виконує штрафний кидок:

- Очко зараховують.
- Порушення (чи кілька порушень) не беруть до уваги.

У разі виконання останнього чи єдиного штрафного кидка м'яч надають команді суперників для вкидання з будь-якого місця за лицьовою лінією.

43.3.3 Якщо **штрафний кидок невлучний**, і порушення чинить:

- **Партнер** гравця, який виконував штрафний кидок, при останньому чи єдиному штрафному кидку, м'яч передають команді суперників для

вкидання з продовження лінії штрафних кидків, якщо тільки ця команда не має права на подальше володіння м'ячем.

- **Суперник** гравця, який виконував штрафний кидок, то додатковий штрафний кидок надають гравцеві, який виконував цей кидок.
- **Обидві команди** при останньому чи єдиному штрафному кидку, відбувається ситуація спірного кидка.

## **Ст. 44 Помилки, які можна виправити**

### **44.1 Визначення**

Судді можуть виправити помилку, якщо правило було проігноровано через неухважність, тільки в таких ситуаціях:

- Надано незаслужений (-і) штрафний (-і) кидок (-и).
- Не надано заслуженого (-их) штрафного (-их) кидка (-ів).
- Помилково зараховано або скасовано очки.
- Надано дозвіл виконувати штрафний (-і) кидок (-и) неналежному гравцеві.

### **44.2 Загальне провадження**

44.2.1 Для того, щоб помилки, згадані вище, могли бути виправлені, вони мають бути виявлені судцями, комісаром, якщо він присутній, або суддями за столом раніше, ніж м'яч стане живим після того як він вперше став мертвим після того, як ігровий годинник було ввімкнено слідом за помилкою.

44.2.2 Суддя може зупинити гру негайно, коли виявлено помилку, яку можна виправити, за умови, що жодна з команд не буде поставлена в невігідне становище.

44.2.3 Будь-які фоли, що сталися, очки, що були набрані, зіграний час і додаткові дії, що могли відбутися після помилки, але до її виявлення, є і далі чинними.

44.2.4 Після того як помилку виправлено, гру відновлюють у тому місці, де її було зупинено, щоб виправити помилку, якщо іншого не обумовлено Правилами. М'яч передають команді, яка мала право на м'яч у той момент, коли гру було зупинено для виправлення.

44.2.5 Як тільки помилка, яка все ще є такою, що її можна виправити, виявлена, і:

- Якщо гравець, необхідний, щоб виправити помилку, перебуває на лаві команди після заміни й має право грати (не вчинив п'ятого фолу й не був дискваліфікований), він має знову вийти на ігровий майданчик, якщо тільки він не травмований, щоб узяти участь у виправленні помилки (у цей момент він стає гравцем).

Після виправлення помилки він може залишитися у грі, якщо тільки знову не надійшло прохання про його заміну, після якої він матиме право грати далі, в разі чого гравець може залишити ігровий майданчик.

- Якщо гравець був заміненим через травму, через те, що вчинив п'ятий фол чи був дискваліфікованим, гравець, який його замінив, має взяти

участь у виправленні помилки.

- 44.2.6 Помилки, які можна виправити, не можуть бути виправлені після того, як старший суддя підписав протокол.
- 44.2.7 Будь-які помилки, що їх допускається секретар у записах, або секундометрист у відліку часу, що пов'язані з рахунком, кількістю фолів, кількістю тайм-аутів, або з часом, який був зіграний, або не був відміряний, можуть бути виправлені судьями в будь-який час до того, як старший суддя підпише протокол.

### 44.3 Спеціальне провадження

#### 44.3.1 Надано незаслужений (-і) штрафний (-і) кидок (-и).

Штрафний (-і) кидок (-ки), виконаний (-і) внаслідок помилки, скасовують, і гру поновлюють таким чином:

- Якщо ігровий годинник не було ввімкнено після помилки, м'яч надають для вкидання з-за бічної лінії на рівні продовження лінії штрафних кидків команді, чий штрафні кидки були скасовані.
- Якщо ігровий годинник було ввімкнено, і:
  - Команда, яка контролює м'яч (або має право на володіння м'ячем) на момент, коли було виявлено помилку, та ж сама, що й контролювала м'яч у той момент, коли сталася помилка, або
  - Жодна з команд не контролювала м'яч у той момент, коли було виявлено помилку, м'яч надають команді, яка мала право на вкидання в момент, коли сталася помилка.
- Якщо ігровий годинник було ввімкнено, і в той момент, коли було виявлено помилку, м'яч контролює (або має право на володіння м'ячем) команда суперників тієї команди, що контролювала м'яч на момент помилки, відбувається ситуація спірного кидка.
- Якщо ігровий годинник було ввімкнено, і в той момент, коли помилку було виявлено, надають штрафний (-і) кидок (-ки) як покарання за фол, тоді штрафний (-і) кидок (-ки) виконують, і м'яч надають для вкидання команді, яка контролювала м'яч у той момент, коли сталася помилка.

#### 44.3.2 Не надано заслуженого (-их) штрафного (-их) кидка (-ів).

- Якщо не відбулася зміна володіння м'ячем з моменту, коли сталася помилка, гру поновлюють після виправлення помилки, як і після будь-якого звичайного штрафного кидка.
- Якщо та ж сама команда закидає м'яч після помилково наданого права на володіння м'ячем у вигляді вкидання, помилку ігнорують.

#### 44.3.3 Надано дозвіл виконувати штрафний (-і) кидок (-и) неналежному гравцеві.

Виконаний штрафний (-і) кидок (-и) і володіння м'ячем, якщо воно є частиною покарання, скасовують. М'яч надають команді суперників для вкидання з-за бічної лінії з продовження лінії штрафних кидків, якщо тільки нема покарань за інші недодержання Правил, які належить

виконати.

## **ПРАВИЛО ВОСЬМЕ - СУДДІ, СУДДІ ЗА СТОЛОМ, КОМІСАР: ОБОВ'ЯЗКИ ТА ПРАВА**

### **Ст.45 Судді, судді за столом і комісар**

- 45.1 Суддями повинні бути: старший судця й один (1) або два (2) судді. Їм допомагають судді за столом і комісар, якщо він присутній.
- 45.2 Суддями за столом повинні бути: секретар, помічник секретаря, секундометрист і оператор годинника двадцяти чотирьох (24) секунд.
- 45.3 **Комісар** сідає між секретарем і секундометристом. Його обов'язками під час гри в першу чергу є спостерігати за роботою суддів за столом і надавати допомогу старшому судді й судді (-ям) у нормальному проведенні гри.
- 45.4 Судці певної гри не повинні бути будь-яким чином пов'язані з жодною з команд, що перебувають на ігровому майданчику.
- 45.5 **Судді, судді за столом і комісар повинні проводити гру відповідно до цих Правил і не мають права змінювати їх.**
- 45.6 Форма суддів складається з суддівської сорочки, довгих штанів чорного кольору, чорних шкарпеток і чорного баскетбольного взуття.
- 45.7 Судді, як і судді за столом, повинні бути в єдиній уніформі.

### **Ст.46 Старший суддя: обов'язки та права**

Старший суддя повинен:

- 46.1 Перевірити та схвалити все обладнання, що буде використане під час гри.
- 46.2 Визначити офіційний ігровий годинник, годинник двадцяти чотирьох (24) секунд, секундомір і познайомитися з суддями за столом.
- 46.3 Вибрати ігровий м'яч принаймні з двох (2) м'ячів, що були в використанні, наданих командою господарів. Якщо жоден з цих м'ячів не підходить як ігровий, він може вибрати найкращий м'яч з тих, що є в наявності.
- 46.4 Не дозволяти нікому з гравців носити предметів, що можуть завдати травми іншим гравцям.
- 46.5 Проводити спірний кидок на початку першого періоду й вкидання відповідно до процедури володіння за чергою на початку всіх інших періодів.
- 46.6 Має право зупинити гру, коли цього вимагають обставини.
- 46.7 Має право визначити, що команда програла гру позбавленням права.
- 46.8 Ретельно перевірити протокол після закінчення часу гри, чи в будь-який інший час, коли він вважає це потрібним.
- 46.9 Затвердити й підписати протокол після закінчення часу гри, що означає **закінчення** ігрової юрисдикції суддів та їхнього зв'язку з грою. **Права суддів починають діяти**, коли вони з'являються на ігровому майданчику за двадцять (20) хвилин до початку гри, який зазначений у розкладі, і **закінчують діяти** із сигналом ігрового годинника про закінчення часу



гри, що затверджують судді.

46.10 Зробити запис на зворотній стороні протоколу раніше, ніж підписати його:

- У разі, якщо одній з команд зараховують поразку позбавленням права, або в разі фолу з дискваліфікацією,
- У разі будь-якої неспортивної поведінки гравців, тренерів, помічників тренерів, чи осіб, які супроводжують команду, яка відбувалася раніше ніж за двадцять (20) хвилин до часу початку гри, який зазначений у розкладі, або між закінченням ігрового часу й затвердженням підписом протоколу.

У такому разі старший суддя (комісар, якщо він присутній) надсилає детальний рапорт про інцидент в організацію, що проводить змагання.

46.11 Приймати остаточне рішення кожного разу, коли це необхідно, або коли думки суддів розходяться. Для того, щоб прийняти остаточне рішення, він може порадитися з суддею (-ями), комісаром, якщо він присутній, та/або суддями за столом.

46.12 Уповноважений схвалити та використовувати технічне обладнання (якщо воно наявне), щоб вирішити, перед тим як підписати протокол, чи був м'яч під час останнього кидка з гри наприкінці кожного періоду чи будь-якого додаткового періоду випущений з рук в ігровий час, та/або чи оцінювати цей кидок двома (2) чи трьома (3) очками.

46.13 Має право приймати рішення з будь-яких питань, що спеціально не обумовлені цими Правилами.

#### **Ст.47 Судді: обов'язки та права**

47.1 Судді мають право приймати рішення в випадках недодержання цих Правил, що вчинені як у межах, так і поза обмежувальними лініями, включно з секретарським столом, лавами команд і просторами безпосередньо за лініями.

47.2 Судді дають свисток, коли стається недодержання Правил, закінчується період, або тоді, коли вони вважають за потрібне зупинити гру. Судді не дають свистків після закинутого м'яча з гри, влучного штрафного кидка, або коли м'яч стає живим.

47.3 Коли судді приймають рішення при персональному контакті чи порушенні, вони в кожному випадку повинні керуватися такими основними принципами:

- Необхідність підтримувати цілісність гри, виходячи з духу й намірів Правил.
- Послідовність у застосуванні принципу перевага/невігідне становище. Суддям не слід переривати ходу гри без потреби й не карати випадкового персонального контакту, який ні надає гравцеві переваги, ні ставить його суперника в невігідне становище.
- Послідовність у застосуванні здорової суті в кожній грі, беручи до уваги здібності гравців, їхнє ставлення й поведінку протягом гри.
- Послідовність у підтриманні балансу між контролем за грою й ходом

гри, тобто володіти почуттям того, що учасники намагаються зробити, і визначати тільки те, що буде правильним для гри.

- 47.4 Якщо результат гри опротестований однією з команд, старший суддя (комісар, якщо він присутній) повинен протягом однієї (1) години після закінчення ігрового часу надіслати рапорт з описанням того, що сталося, в організацію, яка проводить змагання.
- 47.5 Якщо суддя травмований, чи з будь-якої причини не може далі виконувати своїх обов'язків протягом п'яти (5) хвилин, гра повинна бути поновлена. Інший суддя (-ді) буде судити сам до кінця гри, якщо нема можливості замінити суддю, який травмований, кваліфікованим запасним суддею. Після консультації з комісаром, якщо він присутній, рішення про можливість заміни приймає суддя, який залишився на ігровому майданчику.
- 47.6 Для всіх міжнародних ігор, якщо треба пояснити рішення, усі словесні роз'яснення роблять англійською мовою.
- 47.7 **Кожний суддя має право приймати рішення в межах своїх обов'язків, але не має права скасовувати чи піддавати сумніву рішення, що приймає інший (-і) суддя (-і).**
- 47.8 **Рішення суддів є остаточними й не можуть бути оскарженими або проігнорованими.**

#### **Ст.48 Секретар і помічник секретаря: обов'язки.**

- 48.1 У розпорядження **секретаря** має бути наданий протокол, і він веде записи:
- Щодо команд: реєструє прізвища й номери гравців, які мають почати гру, та всіх запасних, які вступають у гру. Коли відбувається недодержання Правил, пов'язане з п'ятьма (5) гравцями, які починають гру, замінами або номерами гравців, він якнайшвидше повідомляє про це найближчого суддю.
  - Зміни сумарного рахунку очок, записуючи влучення з гри й зі штрафних кидків.
  - Фолів, призначених кожному гравцеві. Секретар негайно повідомляє суддю, коли кому-небудь з гравців призначено п'ятий фол. Він записує фолі, призначені кожному тренерові, і негайно повідомляє суддю, коли тренер має бути дискваліфікованим. Так само, він негайно повідомляє суддю, коли гравець отримав два (2) неспортивних фолі і має бути дискваліфікованим.
  - Тайм-аутів. Він повідомляє суддів про можливість надання тайм-ауту, коли від команди надійшло прохання про надання тайм-ауту, і повідомляє тренера через суддю про те, що у тренера більше не залишилося жодного тайм-ауту в половині гри або в додатковому періоді.
  - Визначає наступне володіння за чергою, керуючи стрілкою володіння м'ячем за чергою. Секретар змінює напрямок стрілки володіння м'ячем за чергою одразу після закінчення першої половини гри, тому

що команди поміняються кошиками у другій половині.

#### 48.2 Секретар також повинен:

- Демонструвати кількість фолів, що отримані кожним гравцем, піднімаючи покажчик з цифрою, що відповідає кількості фолів цього гравця, таким чином, щоб обидва тренери чітко це бачили.
- Помістити покажчик командних фолів на край секретарського стола, найближчий до лави команди, що підлягає покаранню за командні фолу, у момент, коли м'яч стає живим після четвертого командного фолу в періоді.
- Виконувати заміни.
- Подавати свій сигнал **тільки** тоді, коли м'яч мертвий, і до того, як м'яч знову стає живим. Звук сигналу секретаря **не зупиняє** ігрового годинника чи гри, а також не змушує м'яч стати мертвим.

#### 48.3 Помічник секретаря керує табло рахунку й допомагає секретареві. У разі будь-якої розбіжності між показниками на табло й записами у протоколі, і при неможливості встановити причину цієї розбіжності, за істину приймають записи, зазначені у протоколі, відповідно до яких повинні бути виправлені показання на табло.

#### 48.4 Якщо помилку в веденні сумарного рахунку очок виявлено:

- Під час гри, секретар повинен зачекати першого моменту, коли м'яч стане мертвим, перш ніж подати свій сигнал.
- Після закінчення ігрового часу, але до підписання протоколу старшим суддею, помилка повинна бути виправленою, навіть якщо це виправлення вплине на остаточний результат гри.
- Після підписання протоколу старшим суддею, помилка більше не може бути виправленою. Старший суддя або комісар, якщо він присутній, повинен надіслати детальний рапорт в організацію, що проводить змагання.

### Ст.49 Секундометрист: обов'язки.

#### 49.1 У розпорядження секундометриста має бути наданий ігровий годинник і секундомір, і він повинен:

- Вести відлік ігрового часу, тайм-аутів і перерв у грі.
- Переконатися, що сигнал ігрового годинника про закінчення ігрового часу періоду лунає дуже гучно й автоматично.
- Вжити всіх можливих засобів, які він має у своєму розпорядженні, для того, щоб негайно поінформувати суддів у тому випадку, коли його сигнал не пролунав або не був почутий.
- Повідомити команди й судців не пізніше, ніж за три (3) хвилини, про початок третього періоду.

#### 49.2 Секундометрист повинен вести відлік **ігрового часу** таким чином:

- Вмикати ігровий годинник, коли:
  - Під час спірного кидка м'яч правильно відбиває один з гравців, який стрибав.
  - Після невдалого останнього чи єдиного штрафного кидка м'яч

залишається живим і торкається гравця на ігровому майданчику, або його торкається гравець на ігровому майданчику.

- Під час вкидання м'яч торкається гравця на ігровому майданчику, або його правильно торкається гравець на ігровому майданчику.
- Зупинити ігровий годинник, коли:
  - Сплив ігровий час періоду, якщо ігровий годинник не зупинився автоматично.
  - Суддя дає свисток у момент, коли м'яч живий.
  - Закинуто м'яч з гри в кошик команди, що запросила тайм-аут.
  - Закинуто м'яч з гри в останні дві (2) хвилини четвертого періоду й в останні дві (2) хвилини будь-якого додаткового періоду.
  - Лунає сигнал годинника двадцяти чотирьох (24) секунд у той момент, коли команда контролює м'яч.

49.3 Секундометрист повинен вести відлік **тайм-ауту** таким чином:

- Вмикати секундомір одразу після того як суддя дає свисток і сигнал про надання тайм-ауту.
- Подавати свій сигнал після того як спливли п'ятдесят (50) секунд тайм-ауту.
- Подавати свій сигнал, коли тайм-аут закінчився.

49.4 Секундометрист повинен вести відлік **перерви у грі** таким чином:

- Вмикати секундомір одразу після того, як закінчився попередній період.
- Подавати свій сигнал за три (3) хвилини й за півтори (1:30) хвилини до початку першого й третього періодів.
- Подавати свій сигнал за тридцять (30) секунд до початку другого, четвертого й кожного додаткового періоду.
- Подавати свій сигнал і одночасно зупинити секундомір одразу після того, як закінчилася перерва у грі.

### **Ст.50 Оператор двадцяти чотирьох (24) секунд: обов'язки**

У розпорядження оператора двадцяти чотирьох (24) секунд має бути наданий годинник двадцяти чотирьох (24) секунд, яким він повинен керувати таким чином:

50.1 Вмикати, або провадити відлік далі, **коли:**

- Команда встановлює контроль над живим м'ячем на ігровому майданчику.
- Під час вкидання м'яч **торкається** гравця на ігровому майданчику, або його правильно торкається будь-який гравець на ігровому майданчику.

Просте торкання м'яча суперником не розпочинає нового 24-секундного періоду, якщо та ж сама команда й далі контролює м'яч.

50.2 Щоразу, коли суддя дає свисток унаслідок:

- Фолу або порушення (але не через те, що м'яч вийшов за обмежувальні лінії) команди, що не контролювала м'яч,
- Зупинки гри через дію, не пов'язану з командою, що контролювала

м'яч,

. Зупинки гри через дію, що не пов'язана з жодною з команд, якщо тільки суперники не будуть поставлені в не вигідне становище, годинник двадцяти чотирьох (24) секунд необхідно:

**1. Зупинити й скинути на двадцять чотири (24) секунди з відсутністю показань на дисплеї, коли:**

- М'яч правильно входить у кошик.
- М'яч торкається кільця кошика суперників (за винятком випадку, коли м'яч застрягає між кільцем і щитом).
- Команда має право на вкидання у своїй тилівій зоні або на штрафний (-ні) кидок (-ки).
- Команда, що контролює м'яч, вчиняє недодержання Правил.

**2. Зупинити, але не скидати на двадцять чотири (24) секунди, коли та ж сама команда, що перед тим контролювала м'яч, має право на вкидання в передовій зоні, і чотирнадцять (14) секунд чи більше демонструє годинник двадцяти чотирьох (24) секунд.**

**3. Зупинити й скинути на чотирнадцять (14) секунд, коли та ж сама команда, що перед тим контролювала м'яч, має право на вкидання в передовій зоні, і тринадцять (13) секунд чи менше демонструє годинник двадцяти чотирьох (24) секунд.**

**50.3 Зупинити, але не скидати, коли та ж сама команда, що перед тим контролювала м'яч, має право на вкидання внаслідок:**

- . Виходу м'яча за межі ігрового майданчика.
- . Травми гравця тієї ж команди.
- . Ситуації спірного кидка.
- . Обопільного фолу.
- . Скасування однакових покарань проти команд.

**50.4 Вимкнути, після того як м'яч став мертвим та ігровий годинник зупинено, коли на ігровому годиннику залишається менше двадцяти чотирьох (24) або чотирнадцяти (14) секунд у будь-якому періоді. Сигнал годинника двадцяти чотирьох (24) секунд не зупиняє ігрового годинника або гри, а також не примушує м'яч стати мертвим, за винятком ситуації, коли команда контролює м'яч.**

## ЖЕСТИ СУДДІВ

### I. ЗАРАХУВАННЯ ВЛУЧЕННЯ



### II. ВІДНЕСЕНІ ДО ГОДИННИКІВ



### III. АДМІНІСТРАТИВНІ



## IV. ВИД ПОРУШЕННЯ



**V. ПОКАЗ ФОЛУ СЕКРЕТАРСЬКОМУ СТОЛУ (3 етапи)****Етап 1 – НОМЕР ГРАВЦЯ**



## Етап 2 – ВИД ФОЛУ

<p>38</p> <p>НЕПРАВИЛЬНА ГРА РУКАМИ</p>  <p>Удар по зап'ястю</p>	<p>39</p> <p>БЛОКУВАННЯ (в нападі або захисті)</p>  <p>Обидві руки на галії</p>	<p>40</p> <p>НАДМІРНЕ РОЗМАХУВАННЯ ЛІКТЯМИ</p>  <p>Рух ліктем убік</p>	<p>41</p> <p>ЗАТРИМКА</p>  <p>Перехват зап'ястя, руки внизу</p>
<p>42</p> <p>ПОШТОВХ АБО ЗІТКНЕННЯ, ГРАВЕЦЬ БЕЗ М'ЯЧА</p>  <p>Імітація поштовху</p>	<p>43</p> <p>ЗІТКНЕННЯ, ГРАВЕЦЬ З М'ЯЧЕМ</p>  <p>Удар кулаком у відкриту долоню</p>	<p>44</p> <p>ФОЛ КОМАНДИ, ЯКА КОНТРОЛЮЄ М'ЯЧ</p>  <p>Указати кулаком у бік кошика команди, яка завинила</p>	<p>45</p> <p>ОБОПІЛЬНИЙ ФОЛ</p>  <p>Махові рухи кулаками</p>
<p>46</p> <p>ТЕХНІЧНИЙ ФОЛ</p>  <p>Дві долоні утворюють літеру Т</p>	<p>47</p> <p>НЕСПОРТИВНИЙ ФОЛ</p>  <p>Перехват зап'ястя над головою</p>	<p>48</p> <p>ФОЛ З ДИСКВАЛІФІКАЦІЄЮ</p>  <p>Підняті вгору кулаки</p>	

### Етап 3 – КІЛЬКІСТЬ ПРИЗНАЧЕНИХ ШТРАФНИХ КИДКІВ



### АБО – НАПРЯМОК ГРИ



## VI. ВИКОНАННЯ ШТРАФНИХ КИДКІВ (2 етапи)

### Етап 1 – УСЕРЕДИНІ ОБМЕЖЕНОЇ ЗОНИ



### Етап 2 - ПОЗА ОБМЕЖЕНОЮ ЗОНОЮ



## В – ПРОТОКОЛ



## ФЕДЕРАЦІЯ БАСКЕТБОЛУ УКРАЇНИ

## ПРОТОКОЛ

Команда А \_\_\_\_\_

Команда В \_\_\_\_\_

Змагання \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_ Час \_\_\_\_\_ Старший суддя \_\_\_\_\_

Гра № \_\_\_\_\_ Місце \_\_\_\_\_ Суддя 1 \_\_\_\_\_ Суддя 2 \_\_\_\_\_

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

Рис. 11 Протокол гри

В.1 Офіційний протокол, зображений на рис. 11, затверджений Технічною Комісією ФІБА.

В.2 Він складається з одного (1) оригіналу й трьох (3) копій, кожна на папері різних кольорів. Оригінал на білому папері призначений для ФІБА. Перша копія на блакитному папері - для організації, що проводить змагання, друга копія на рожевому папері - для переможця, остання копія на жовтому папері - для команди, що програла.

Примітка: 1. Рекомендується, щоб секретар усі записи у протоколі робив, використовуючи ручки двох (2) різних кольорів - одну для першого й третього періодів, а іншу - для другого й четвертого періодів.

2. Протокол може бути підготовлений і заповнений електронним способом.

В.3 **Не пізніше ніж за двадцять (20) хвилин до початку гри за розкладом** секретар повинен підготувати протокол таким чином:

В.3.1 Він записує назви обох команд у відповідних графах верхньої частини протоколу. Першою як **команду А** завжди записують місцеву команду (господарів). Для турнірів чи матчів, що їх проводять на нейтральному ігровому майданчику, першою записують команду, яка зазначена першою в розкладі. Іншу команду записують як **команду В**.

В.3.2 Далі секретар записує:

- Назву змагань.
- Номер гри.
- Дату, час та місце гри.
- Прізвища старшого судді та судді (-в).



## ФЕДЕРАЦІЯ БАСКЕТБОЛУ УКРАЇНИ ПРОТОКОЛ

Команда А <u>АЗОВМАШ</u>	Команда В <u>БУДІВЕЛЬНИК</u>
Змагання <u>ХІХ ЧУ-Фінал</u> Дата <u>28.05.10</u> Час <u>18.00</u> Старший суддя <u>ДРАБІКОВСЬКИЙ В.</u>	
Гра № <u>99</u>	Місце <u>МАРІУПОЛЬ</u> Суддя 1 <u>ЗАЦУК С.</u> Суддя 2 <u>ОЗОЛС А.</u>

Рис. 12 Верхня частина протоколу гри

В.3.3 Потім секретар записує прізвища членів обох команд, використовуючи список гравців, що наданий тренером чи його представником. Команда А займає верхню половину протоколу, команда В - нижню.

В.3.3.1 У першій колонці секретар записує номер (останні три (3) цифри) ліцензії кожного гравця. Для турнірів номер ліцензії гравця вказують тільки в першій грі команди.

В.3.3.2 У другій колонці секретар записує **ВЕЛИКИМИ ДРУКОВАНИМИ** літерами прізвища та ініціали гравців поруч з відповідним номером гравця на ігровій формі. Капітана команди позначають записом (КАП)

одразу після його прізвища.

**В.3.3.3** Якщо в команді менше дванадцяти (12) гравців, секретар прокреслює лінію через місця для номера ліцензії, прізвища, номера і т.д. гравця (-ів) у відповідному рядку з номером гравця.

**В.3.4** У нижній частині розділу для кожної команди секретар записує (ВЕЛИКИМИ ДРУКОВАНИМИ літерами) прізвища тренера та помічника тренера.

**В.4 Не пізніше ніж за десять (10) хвилин до початку гри за розкладом обидва тренери повинні:**

**В.4.1** Підтвердити свою згоду з прізвищами та відповідними номерами членів своїх команд.

**В.4.2** Підтвердити прізвища тренера й помічника тренера.

**В.4.3** Позначити п'ятьох (5) гравців, які мають почати гру, поставивши маленьку позначку «х» поруч з номером гравця в колонці «Участь у грі».

**В.4.4** Підписати протокол.

Тренер команди А першим надає цю інформацію.

**В.5** На початку гри секретар обкреслює маленькі позначки «х» для п'ятьох (5) гравців кожної команди, які розпочинають гру.

**В.6** Протягом гри секретар ставить маленьку позначку «х» поруч з номером гравця в колонці «Участь у грі», не обкреслюючи її, коли запасний уперше вступає у гру як гравець.

Тайм-аути		Командні фоли							
7	Період ①	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗			
8 4 10	Період ③	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗			
	Додаткові періоди								
№ ліцензії	Прізвище та ініціали гравця	№	У грі	Фоли					
				1	2	3	4	5	
001	БАЛАШОВ М.	4	⊗	P <sub>2</sub>					
002	ЗІММЕРМАН Д.	5	⊗	P	P	P <sub>2</sub>			
003	КОБЗИСТИЙ В.	6	⊗	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>		
004	ЕЛЬ-АМІН Х. (КАП)	7	×	T <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>				
010	ГУІНН Р.	8	⊗	P	P	U <sub>1</sub>			
012	СТЕФАНИШИН Л.	9	⊗	P <sub>1</sub>	P				
014	ЯКОВЛЕВ Д.	10							
015	ДРОЗДОВ А.	11	×	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>				
		12							
021	АНІСІМОВ М.	13	×	P <sub>2</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>c</sub>		
022	НЕРУШ А.	14	×	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	
024	МАЛИШ А.	15	×	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>				
Тренер		ПОДКОВИРОВ А.					C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	
Помічник тренера		ЛОХМАНЧУК А.							

## **В. 7 Тайм-аути**

В.7.1 Надані тайм-аути позначають у протоколі записом хвилини ігрового часу кожного періоду чи додаткового періоду у відповідних кліточках, що розташовані нижче назви команди.

В.7.2 Після закінчення кожної половини гри чи додаткового періоду всередині невикористаних кліточок проводять дві (2) паралельні горизонтальні лінії.

## **В.8 Фоли**

В.8.1 Фоли гравців можуть бути персональними, технічними, неспортивними або з дискваліфікацією, і їх записують проти прізвища гравця.

В.8.2 Фоли тренера, помічника тренера, запасного, видаленого гравця та осіб, які супроводжують команду, можуть бути технічними або з дискваліфікацією, і їх записують проти прізвища тренера.

В.8.3 Запис усіх фолів виконують таким чином:

В.8.3.1 Персональний фол позначають записом «Р».

В.8.3.2 Технічний фол гравця позначають записом «Т».

В.8.3.3 Технічний фол тренера за його власну неспортивну поведінку позначають записом «С». Другий подібний технічний фол також позначають записом «С» з подальшим записом «Р» у кліточці, що залишилася.

В.8.3.4 Технічний фол тренера з будь-якої іншої причини позначають записом «В».

В.8.3.5 Неспортивний фол гравця позначають «U». Другий неспортивний фол також позначають записом «U», з подальшим записом одноразово «D» у кліточках, що залишилися.

В.8.3.6 Фол з дискваліфікацією записують як . «D»

В.8.3.7 Будь-який фол, що карають штрафним (-и) кидком (-ами), позначають додаванням цифри, що відповідає кількості штрафних кидків (1,2 або 3) поруч з «Р», «Т», «С», «В», «U» або «D».

В.8.3.8 Усі фоли проти обох команд, що спричинили однакові покарання, скасовані відповідно до Ст. 42 (Особливі ситуації), позначають маленькою позначкою «с» поруч з «Р», «Т», «С», «В», «U» або «D».

В.8.3.9 Після закінчення кожного періоду секретар відокремлює використані кліточки від тих, що залишилися невикористаними, грубою лінією. Після закінчення гри секретар прокреслює порожні кліточки грубою горизонтальною лінією.

### **В.8.3.10 Приклади запису фолів з дискваліфікацією:**

Фоли з дискваліфікацією тренерів, помічників тренерів, запасних, видалених гравців та осіб, які супроводжують команду, за вихід із зони лави команди (Ст. 39) записують, як показано нижче. У всіх кліточках, що залишилися для запису фолів особи, яка дискваліфікована, записують літеру «Т». Якщо дискваліфікують тільки тренера:

Тренер:	ПОДКОВИРОВ А.	D <sub>2</sub>	F	F
Помічник тренера:	ЛОХМАНЧУК А.			

Якщо дискваліфікують тільки помічника тренера:

Тренер:	ПОДКОВИРОВ А.	B <sub>2</sub>		
Помічник тренера:	ЛОХМАНЧУК А.	F	F	F

Якщо дискваліфікують і тренера, і помічника тренера:

Тренер:	ПОДКОВИРОВ А.	D <sub>2</sub>	F	F
Помічник тренера:	ЛОХМАНЧУК А.	F	F	F

Якщо запасний має менше чотирьох (4) фолів, тоді «F» записують в усіх кліточках, що залишилися:

003	Кобзистий В.	6	⊗	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F	F	F
-----	--------------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Якщо це п'ятий фол запасного, тоді «F» записують в останню кліточку для фолу:

002	Зіммерман Д.	5	⊗	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	--------------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Якщо видалений гравець вже отримав п'ять фолів (залишив ігровий майданчик), тоді «F» потрібно записати в колонку після останнього фолу:

015	Дроздов А.	11	x	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	F
-----	------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Крім того, в наведених вище прикладах дискваліфікації гравців Кобзистого, Зіммермана, Дроздова чи осіб, які супроводжують команду, технічний фол записують таким чином:

Тренер:	ПОДКОВИРОВ А.	B <sub>2</sub>		
Помічник тренера:	ЛОХМАНЧУК А.			

**Примітка:** Технічні або фолі з дискваліфікацією відповідно до Ст. 39 не вважають командними фолами.

В.8.3.11 Фол з дискваліфікацією запасному (за винятком Ст. 39) записують таким чином:

001	Балашов М.	4	⊗	D				
-----	------------	---	---	---	--	--	--	--

та

Тренер:	ПОДКОВИРОВ А.	B <sub>2</sub>		
Помічник тренера:	ЛОХМАНЧУК А.			

В.8.3.12 Фол з дискваліфікацією помічникові тренера (за винятком Ст. 39) записують таким чином:

Тренер:	ПОДКОВИРОВ А.	B <sub>2</sub>		
Помічник тренера:	ЛОХМАНЧУК А.	D		

В.8.3.13 Фол з дискваліфікацією видаленому гравцеві, після п'ятого фолу (за винятком Ст. 39), записують таким чином:

015	Дроздов А.	11	x	T <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	D
-----	------------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

та

Тренер:	ПОДКОВИРОВ А.	B <sub>2</sub>		
Помічник тренера:	ЛОХМАНЧУК А.			



## В.9 Командні фолі

В.9.1 Для запису командних фолів у протоколі передбачено по чотири клітки для кожного періоду (нижче назви команди й вище прізвищ гравців).

В.9.2 Щоразу, коли гравець отримує персональний, технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією, секретар записує фол команді цього гравця, закреслюючи великою позначкою «X» чергову відповідну клітку.

кошик (Ст. 31 - Перешкода влученню та перешкода м'ячу під час кидка), записують гравцеві, який здійснив спробу кидка.

В.11.4 Після закінчення кожного періоду секретар обкреслює темним

## В.10 Поточний рахунок

В.10.1 Секретар записує хронологічну зміну сумарної кількості очок для кожної команди.

В.10.2 У протоколі передбачено чотири (4) стовпці для запису зміни рахунку.

В.10.3 Кожний зі стовпців поділений на чотири вертикальні колонки. Дві (2) колонки ліворуч призначені для команди А, а дві (2) колонки праворуч - для команди В. Центральні колонки призначені для поточного рахунку (160 очок) для кожної команди.

Секретар повинен:

- **Спочатку** провести діагональну риску (/) при будь-якому зарахованому влученні з гри й нанести темний кружок (•) при будь-якому зарахованому влученні зі штрафного кидка поверх **нової сумарної** кількості очок, яку набрала команда, яка щойно закинула м'яч.
- **Потім** у порожній клітці з тієї ж сторони, де визначено нову сумарну кількість очок (поруч з новою позначкою / або •), записати номер гравця, який закинув м'яч з гри або зі штрафного кидка.

## В.11 Поточний рахунок: додаткові інструкції

В.11.1 Влучний трьохочковий кидок гравця позначають кружком навколо його номера.

В.11.2 М'яч, випадково закинутий гравцем з гри у свій власний кошик, записують капітанові команди суперників на ігровому майданчику.

В.11.3 Очки, що зараховані в випадку, коли м'яч не увійшов у грубим колом (O) цифри кінцевого числа очок кожної команди, а також проводить грубу горизонтальну лінію під цими очками й під номерами гравців, яким записані ці останні очки.

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

Рис. 11

- В.11.5 З початку кожного періоду секретар і далі відмічає набрані очки в хронологічному порядку з тієї цифри, на якій він зупинився.
- В.11.6 Щоразу, як тільки є можливість, секретар повинен звірити поточний рахунок у протоколі з показаннями рахунку на табло. Якщо виявлено розбіжність, і його рахунок правильний, секретар негайно вживає заходів для того, щоб рахунок на табло був виправлений. Якщо виникають сумніви, чи одна з команд виявляє незгоду з виправленням, секретар повинен поінформувати старшого суддю, як тільки м'яч стане мертвим та ігровий годинник зупинять.

## В. 12 Поточний рахунок: підбиття підсумків

- В.12.1 Після закінчення кожного періоду секретар записує рахунок цього періоду у відповідній графі нижньої частини протоколу.
- В.12.2 Після закінчення гри секретар проводить дві (2) грубі горизонтальні лінії під підсумковою кількістю очок кожної команди й номерами гравців, яким записані ці останні очки. Він також прокреслює діагональну лінію до кінця колонки, щоб перекреслити цифри, що залишилися (поточний рахунок), для кожної команди.
- В.12.3 Після закінчення гри секретар записує остаточний рахунок і назву команди-переможця.
- В.12.4 Потім секретар записує у протокол своє прізвище великими друкованими літерами, після того, як це виконають помічник секретаря, секундометрист і оператор двадцяти чотирьох(24)секунд.
- В.12.5 Після підписання протоколу суддею (-ями) старший суддя останнім затверджує й підписує його. Ця дія означає кінець ігрової юрисдикції судців та їхнього зв'язку з грою.

Рис. 12

**Примітка:** У випадку, коли один з капітанів команд (КАП) підписує протокол у зв'язку з протестом (у графі «Підпис капітана в разі протесту»), судді за столом і суддя (-і) повинні залишатися в розпорядженні старшого судді доти, поки він не дасть їм дозволу піти.




Секретар	<u>Н. ГОРОЩАК</u>	Рахунок	Період ①	A	<u>19</u>	B	<u>21</u>	
Помічник секретаря	<u>В. АНДРЕЄВ</u>		Період ②	A	<u>18</u>	B	<u>22</u>	
Секундометрист	<u>В. МАШИРА</u>		Період ③	A	<u>22</u>	B	<u>18</u>	
Оператор 24"	<u>А. КАЛІНІН</u>		Період ④	A	<u>15</u>	B	<u>16</u>	
Старший суддя		Додаткові періоди	A / B /					
Суддя 1		Суддя 2						
Підпис капітана в разі протесту			Остаточний рахунок		Команда А	<u>74</u>	Команда В	<u>77</u>
			Переможець <u>БУДІВЕЛЬНИК</u>					

Рис. 13 Нижня частина протоколу

## ОРГАНІЗАЦІЯ І ПЛАНУВАННЯ ЗМАГАНЬ

Змагання відносяться до найбільш складних форм, що використовуються в системі фізичного виховання. Їх ефективність залежить від якості проведення. Тому організації змагання слід надавати великого значення.

Система спортивних змагань ґрунтується на перспективному плануванні усіх видів змагань, що забезпечує широку масовість і підвищення спортивної майстерності гравців.

Усі офіційні змагання проводяться відповідно до затвердженого календаря і на основі спеціально розробленого «Положення про змагання». «Положення» – це правовий документ, який визначає порядок проведення змагання. Положення про змагання складається заздалегідь і доводиться до відома всіх учасників, щоб вони мали змогу ретельно підготуватися до участі в них. Чим більші за масштабом змагання, тим раніше учасники мають бути ознайомлені з положенням.

*Положення про змагання* складається за такою схемою:

1. Назва змагань.
2. Мета та завдання змагань.
3. Керівництво.
4. Місце й термін проведення.
5. Учасники та організації, що допускаються до змагань.
6. Система розіграшу й розподіл учасників на групи.
7. Система заліку й визначення переможця.
8. Форма й термін подання заявок на участь; час і місце проведення жеребкування.
9. Порядок нагородження переможців.
10. Умови подачі та розгляду протестів.
11. Порядок прийому учасників.

На основі положення складається кошторис витрат на підготовку до участі у змаганнях. У кошторисі передбачаються витрати на організацію навчально-

тренувальних зборів, оплату проїзду учасників до місця змагань і назад, витрати на придбання спортивної форми тощо. Крім того, організатор змагань складає кошторис витрат на проведення змагань. У ньому слід передбачити орендну плату за використання спортивних споруд, оплату праці обслуговуючого персоналу, витрати на художнє оформлення приміщень, підготовку афіш, програм змагань, оплату проїзду суддів, зберігання їм заробітної платні тощо.

### ***СИСТЕМИ РОЗІГРАШІВ***

Залежно від мети конкретних змагань і умов проведення (кількість учасників, відведений час, наявність спортивних споруд), матеріальних витрат на організацію і проведення змагань, вибирають найбільш придатний спосіб або систему розіграшу.

У баскетболі використовуються дві основні системи розіграшу – колова і з вибуванням, зрідка – поєднання обох систем, яке називають змішаною системою розіграшу.

#### **Колова система**

Змагання проводять за принципом «кожний зустрічається з кожним». У цій системі розіграшу позитивним є те, що вдається найоб'єктивніше визначити справжнє співвідношення сил команд на змаганнях. Є можливість визначити сили усіх команд.

Переможцем стає команда, що набрала найбільшу кількість очок.

Недоліками цієї системи є:

- розіграш проводиться тривалий час. Тому в разі великої кількості команд виникає необхідність розподіляти їх на підгрупи і проводити фінальні ігри між командами, що зайняли однакові місця у підгрупах;
- охоплює порівняно невелику кількість команд.

Календар (порядок зустрічей) ігор за коловою системою складається так.

Після жеребкування (проводить його, як правило, головний суддя) кожен учасник команди одержує номер. Відповідно до нього складаються пари учасників на кожен день змагань.

Щоб скласти розклад змагань, слід визначити кількість усіх зустрічей та кількість календарних днів.

Кількість зустрічей, які потрібно провести, визначається за формулою:

$$X = \frac{n(n-1)}{2},$$

де X – кількість зустрічей; n – загальна кількість команд, що беруть участь у змаганнях.

Наприклад, якщо у змаганнях беруть участь 7 команд, то кількість усіх зустрічей в одному колі дорівнюватиме:

$$X = \frac{7(7-1)}{2} = \frac{7 \cdot 6}{2} = \frac{42}{2} = 21.$$

Кількість календарних днів за непарним складом учасників дорівнює кількості команд, що мають взяти участь у змаганнях, а при парній кількості команд календарних днів буде на один менше.

Існує два варіанти складання календаря: без чергування та з чергуванням господаря майданчика.

Календар без чергування господаря майданчика використовують, якщо змагання проводяться в одному місці (залі).

Щоб скласти календар змагань за цим варіантом, потрібно визначити кількість ігрових днів і відповідно до них визначаються пари команд на кожен матч.

Принцип складання пар. У перший календарний день цифри розташовуються стовпцем. Першу половину стовпця заповнюють по вертикалі зверху вниз, починаючи з першого номера, а другу половину стовпця (з правої сторони) – знизу вгору. Числа, що стоять навпроти, об'єднують у пари:

<i>1-й день</i>	<i>2-й день</i>	<i>3-й день</i>	<i>4-й день</i>	<i>5-й день</i>
1—0	1—5	1—4	1—3	1—2
2—5	0—4	5—3	4—2	3—0
3—4	2—3	0—2	5—0	4—5

Принцип складання пар: на другий день і в наступні дні перший номер залишається на місці, а всі інші номери пересуваються на одне місце проти руху стрілки годинника. Якщо кількість команд буде непарною (5 команд), то умовно додається нульовий номер «0», і команда, що в календарному дні стоїть навпроти «0» – у цей день не грає (вихідний день). Якщо ж кількість команд парна (наприклад, 6 команд), то замість цифри «0» підставляється цифра «6».

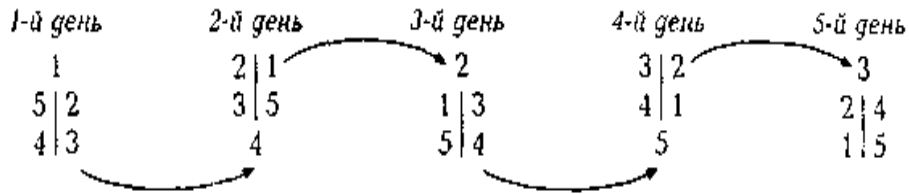
Складання календаря з чергуванням господаря майданчика. Календар ігор, складений за цією таблицею, дає можливість чергувати організацію зустрічей на «своєму» майданчику і на майданчику суперника. Це досягається тим, що в кожному календарному дні номери команд у таблиці розташовуються у колонці цифр то з лівого, то з правого боку.

Команда, номер якої стоїть першим, називається господарем майданчика.

Складання таблиці з чергуванням здійснюється так: спочатку готується таблиця для непарної кількості команд (при парній кількості останній номер тимчасово не враховується). На листку паперу накреслюються вертикальні лінії, що відповідають кількості календарних днів у змаганні. Біля цих ліній проставляються номери в такому порядку: над першою лінією – перший номер, інші ж номери, – за стрілкою годинника, – по обидві сторони першої лінії. Між іншими вертикальними лініями номери записуються у математичній послідовності «змійкою» в напрямку, що вказаний стрілками праворуч від кожної вертикальної лінії. Кожна колонка навколо вертикальної лінії згодом заповнюється номерами в арифметичній послідовності.

При парній кількості команд парний номер, який тимчасово не враховувався, приєднують до номерів, що розташовані над і під вертикальними лініями (у нашому прикладі це номер «6»). Якщо кількість команд – непарна, то замість номера «6» проставляється «0» і команда, навпроти якої проставляється «0», у цей ігровий день – вихідна.

Початкова таблиця складання розіграшу за принципом вертикальних ліній для 5–6 команд



Для остаточного складання таблиці розіграшу необхідно виписати пари для кожного календарного дня. Цифри у кожній парі виписуються у дзеркальному порядку, тобто спочатку виписується номер, що стоїть праворуч.

Заключна таблиця складання розіграшу з чергуванням господаря майданчика

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1—(6)	(6)—4	2—(6)	(6)—5	3—(6)
2—5	5—3	3—1	1—4	4—2
3—4	1—2	4—5	2—3	5—1

### Жеребкування команд

Головне призначення жеребкування – присвоїти командам номери, що дають можливість скласти календар ігор за тією чи іншою системою.

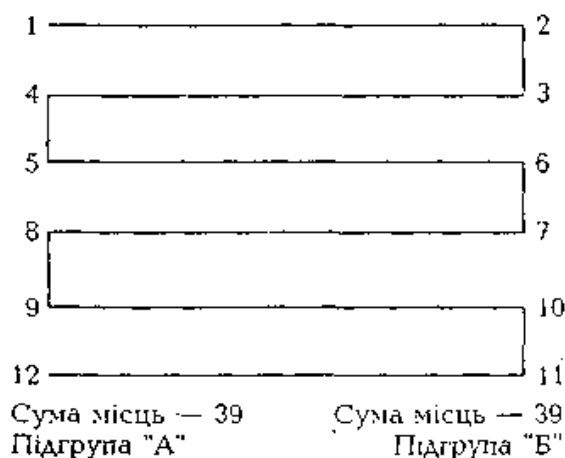
Перед жеребкуванням повідомляється, за якою системою буде складатися календар ігор.

Жеребкування може бути проведено для всіх команд одночасно, або з розсіюванням.

Жеребкування з розсіюванням проводиться для рівномірного розподілу команд (за силами) по підгрупах. Використовується два способи розсіювання: за жеребкуванням і способом «змійка».

Зазвичай основою для розсіювання є результати, що були досягнуті командами на попередніх змаганнях, а потім команди відповідно до присвоєних номерів розподіляються «змійкою» на підгрупи.

Ось приклад розподілу «змійкою» на дві підгрупи для 12 команд.



Такий спосіб розсіювання створює умовну рівність команд в обох підгрупах. Підтвердженням цього є сума місць команд в обох підгрупах.

Облік та оформлення результатів змагань за коловою системою проводиться за допомогою спеціальної таблиці, в якій за перемогу нараховується 2 очки, за поразку – 1 і за неявку на гру – 0.

Найбільша сума очок, що набрана протягом змагання, визначає переможця, а сума очок інших команд – їх місця у таблиці розіграшу.

Якщо дві команди, що претендують на перше місце, мають рівну суму очок, то проводиться додаткова гра. В інших випадках перевагу надають тій команді, що перемогла суперника, який набрав однакову з нею кількість очок. Коли однакову кількість очок набирають три команди або більше, то перевага надається команді, що має найбільше перемог між ними. Якщо і ці показники однакові, то перевагу отримує команда, що має найкращу різницю закинутих і пропущених очок.

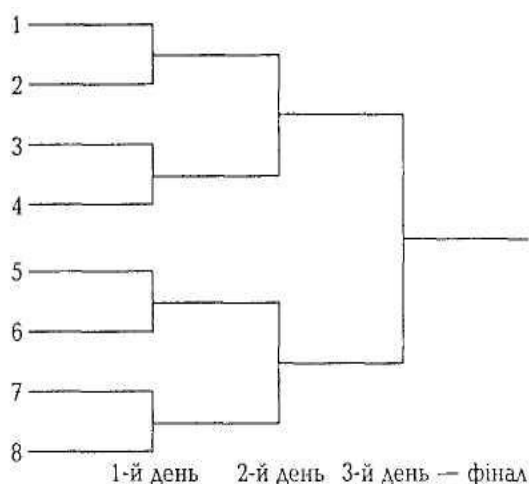
Часто змагання, в яких беруть участь доросла, юнацька, молодша юнацька та дитяча команди, проводяться за клубним заліком. У такому випадку впроваджується диференційована (роздільна) оцінка результатів. Якщо, наприклад, треба оцінити роботу серед жіночих або дитячих команд, то відповідно підвищується оцінка гри цих команд. Під час складання шкали диференційованої оцінки результатів за перемогу надається парна кількість очок.

Система з вибуванням



Згідно з цією системою, команда, що зазнала поразки, вибуває з подальшої участі у змаганнях. Позитивним у цій системі є те, що вона сприяє залученню до змагань великої кількості команд, а це дозволяє проводити масові змагання. Однак її суттєвим недоліком є великий ступінь випадковості у визначенні переможців: сильні команди можуть зустрітися у попередній частині змагань і втратити право на подальшу участь, а у фіналі можуть зустрітися слабкі суперники. Щоб уникнути цього недоліку, використовують розсіювання найсильніших команд за результатами попередніх змагань.

Після жеребкування усі команди, відповідно до одержаного номера, вписуються в одну колонку. Якщо кількість учасників є кратною 2 (наприклад, 4, 8, 16, 32, 64, 128, і т.д.), то тоді усі команди грають в один день. Пари чисел з'єднують зверху донизу. Наприклад, для 8 команд календар матиме такий вигляд:



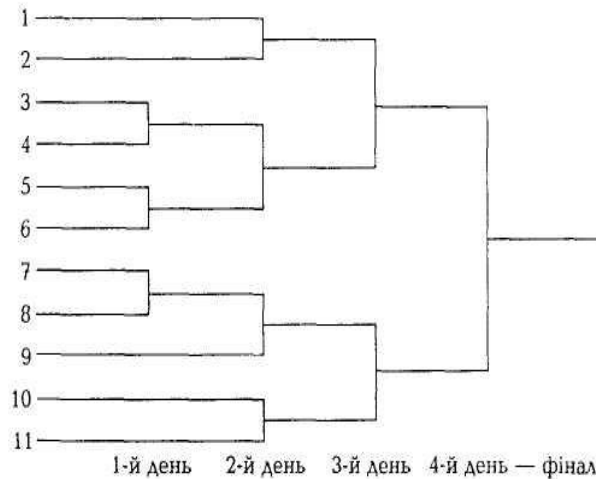
Якщо кількість команд не є кратною 2, то у цьому випадку число команд, що беруть участь у попередній частині змагань, визначають за формулою:

$$x = (a - 2^n) - 2,$$

де:  $a$  – кількість команд;  $2^n$  – найближче до загальної кількості команд число, що кратне 2.

Приклад для 11 команд: у перший день мають змагатися 6 команд:  $n = 11$ ;  $2^n = 8$ , тоді:  $(11 - 8) \times 2 = 6$ . При цьому існує правило: за парної кількості команд, що відпочивають у перший день, не грає однакова кількість команд зверху і знизу таблиці. Якщо кількість команд непарна, тоді у нижній частині

сітки на одну відпочиваючу команду буде більше. У нашому прикладі таблиця матиме такий вигляд для 11 команд: за формулою ми визначили 6 команд, що грають у перший день. Отже, 5 команд не грають у цей день. Згідно з правилом не грають у перший день номери 1 і 2, що розташовані зверху, та номери 9, 10 і 11, що розташовані знизу. Отже, схема ігор для 11 команд має вигляд:



### *Змішана система розіграшу*

Цей спосіб об'єднує в собі кращі сторони основних систем – колової і з вибуванням.

Учасників розподіляють на підгрупи, в яких за коловою системою або з вибуванням проводиться попередній етап змагань. Переможці, або визначене число учасників з кожної підгрупи допускаються у фінальну групу, змагання в якій може проводитися будь-яким способом. Решта команд або вибуває з розіграшу, або продовжує грати в групі команд, що зазнали поразки.

З метою зменшення кількості ігор у фіналах командам часто зараховують очки, набрані ними в групах.

За змішаною системою найчастіше починають грати за системою з вибуванням (при великій кількості учасників), а закінчують за коловою (чемпіонати світу, Європи тощо).

**РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА**

1. Баскетбол / А.І. Дубенчук. – Х.: Ранок, 2009. – 144 с.
2. Официальные правила баскетбола для мужчин и женщин 2000 г. – М.: СпортАкадемПресс, 2000. – 112 с.
3. Люсен Лег ран, Мишель Ра. Баскетбол. – М.: Ас трель, 2004. – 47 с.
4. Яхонтов Е.Р. Баскетбол для всех. – М.: Физкультура и спорт, 1984. – 30 с.
5. Офіційні Правила Баскетболу 2010. – Затверджені Центральним Бюро ФІБА, Сан-Хуан, Пуерто-Ріко, 17 квітня 2010 р.
6. Офіційні Правила Баскетболу 2010, Офіційні інтерпретації. – Затверджені Центральним Бюро ФІБА, Сан-Хуан, Пуерто-Ріко, 17 квітня 2010 р.

Навчально-методичне видання  
(українською мовою)

Горбуля Вікторія Борисівна,  
Горбуля Віктор Олексійович,  
Горбуля Олександр Вікторович,  
Бессарабов Микола Семенович

## **БАСКЕТБОЛ: ОРГАНІЗАЦІЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ**

Навчально-методичний посібник для студентів  
освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр»  
усіх напрямів підготовки

Рецензент А.В. Сватъев

Коректор Н.В. Могілат

Відповідальний за випуск В.О. Горбуля