

ЖЕСТИ СУДДІВ

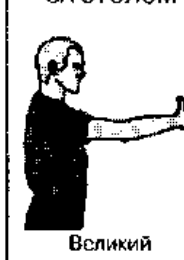
I. ЗАРАХУВАННЯ ВЛУЧЕННЯ

1 ОДНЕ ОЧКО  Один палець, опустити кисть	2 ДВА ОЧКА  Два пальці, опустити кисть	3 СПРОБА ТРЬОХОЧКОВОГО КИДКА  Три пальці, розпрямлені на одній руці	4 ВЛУЧНИЙ ТРЬОХОЧКОВИЙ КИДОК  Три пальці, розпрямлені на обох руках	5 СКАСУВАТИ ВЛУЧЕННЯ АБО ІГРОВУ ДІЮ  Одноразово розвести та звести руки на грудях
--	--	---	--	---

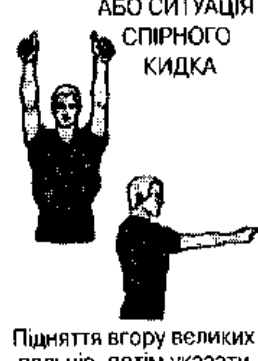
II. ВІДНЕСЕНІ ДО ГОДИННИКІВ

6 ЗУПИНИТИ ГОДИННИК ПРИ ПОРУШЕННІ АБО ЗУПИНИТИ ГРУ (одночасно із свистком) АБО ГОДИННИК НЕ ВМИКАТИ  Відкрита долоня	7 ЗУПИНИТИ ГОДИННИК ПРИ ФОЛІ (одночасно із свистком)  Одна долоня стиснута в кулак, а інша спрямована на талію винного	8 УВІМКНУТИ ГОДИННИК  Рвучкий помах рукою	9 ДВАДЦЯТЬ ЧОТИРИ АБО ЧОТИРНАДЦЯТЬ СЕКУНД СКИНУТИ  Обертати долонею з розпрямленим указівним пальцем
--	---	--	--

III. АДМІНІСТРАТИВНІ

10 ЗАМІНА (одночасно із свистком)  Схрещені руки, зігнуті в ліктях	11 ЗАПРОШЕННЯ НА ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК  Помах відкритою долонею до тіла	12 НАДАННЯ ТАЙМ-АУТУ (одночасно із свистком)  Долоня і вказівний палець утворюють літеру Т	13 ЗВ'ЯЗОК МІЖ СУДДЯМИ І СУДДЯМИ ЗА СТОЛОМ  Великий палець угору	14 ВИДИМИЙ ВІДЛІК (П'ять і вісім секунд)  Відлік пальцями
--	---	--	---	---

IV. ВИД ПОРУШЕННЯ

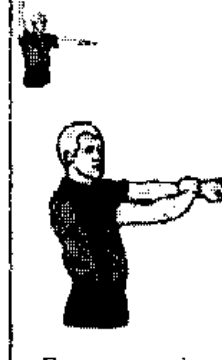
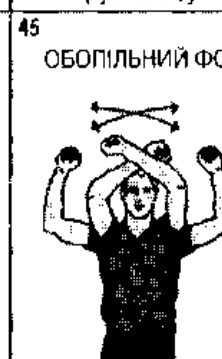
15 ЗАЙВІ КРОКИ З М'ЯЧЕМ  Обергати кулаками	16 НЕПРАВИЛЬНЕ ВЕДЕННЯ: ПОДВІЙНЕ ВЕДЕННЯ  Рух долонями вгору-вниз	17 НЕПРАВИЛЬНЕ ВЕДЕННЯ: ПРОНЕСЕННЯ М'ЯЧА  Напівоберт рукою вперед	18 ТРИ СЕКУНДИ  Витягнута вперед рука з трьома пальцями
19 П'ЯТЬ СЕКУНД  Показ п'яти пальців	20 ВІСІМ СЕКУНД  Показ восьми пальців	21 ДВАДЦЯТЬ ЧОТИРИ СЕКУНДИ  Торкання плеча пальцями	22 М'ЯЧ ПОВЕРНЕНО У ТИЛОВУ ЗОНУ  Маховий рух рукою з указівним пальцем
23 НАВМИСНА ГРА НОГОЮ  Показ пальцем на ногу	24 М'ЯЧ ЗА МЕЖАМИ МАЙДАНЧИКА ТА/АБО НАПРЯМОК ВКИДАННЯ  Рука з указівним пальцем паралельна бічній лінії	25 СПІРНИЙ М'ЯЧ АБО СИТУАЦІЯ СПІРНОГО КИДКА  Підняття вгору великих пальців, потім указати напрямок стрілки володіння за чергою	

V. ПОКАЗ ФОЛУ СЕКРЕТАРСЬКОМУ СТОЛУ (3 етапи)

Етап 1 – НОМЕР ГРАВЦЯ

26 Номер 4 	27 Номер 5 	28 Номер 6 	29 Номер 7 
30 Номер 8 	31 Номер 9 	32 Номер 10 	33 Номер 11 
34 Номер 12 	35 Номер 13 	36 Номер 14 	37 Номер 15 

Етап 2 – ВИД ФОЛУ

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

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
Тайм-аут

Командні фолі:

Період ① _____ ② _____
Період ③ _____ ④ _____
Додаткові періоди _____

№ ліцензії	Прізвище та ініціали гравця	№	у грі	Фолі				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Тренер _____

Помічник тренера _____

Команда В
Тайм-аут

Командні фолі:

Період ① _____ ② _____
Період ③ _____ ④ _____
Додаткові періоди _____

№ ліцензії	Прізвище та ініціали гравця	№	у грі	Фолі				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Тренер _____

Помічник тренера _____

Секретар _____
Помічник секретаря _____
Секундометрист _____
Оператор 24" _____

Старший суддя _____
Суддя 1 _____ Суддя 2 _____

Підпис капітана в разі протесту _____

ЗМІНА РАХУНКУ															
А		В		А		В		А		В		А		В	
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		

Рахунок Період ① А _____ В _____
Період ② А _____ В _____
Період ③ А _____ В _____
Період ④ А _____ В _____
Додаткові періоди А _____ В _____

Остаточний рахунок
Команда А _____ Команда В _____

Переможець _____

Рис. 11 Протокол гри

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.

СИСТЕМИ РОЗІГРАШІВ

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».

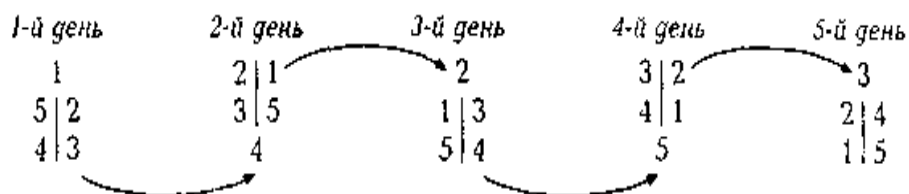
Складання календаря з чергуванням господаря майданчика. Календар ігор, складений за цією таблицею, дає можливість чергувати організацію зустрічей на «своєму» майданчику і на майданчику суперника. Це досягається тим, що в кожному календарному дні номери команд у таблиці розташовуються у колонці цифр то 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 «б»). Якщо кількість команд – непарна, то замість номера «б» 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.

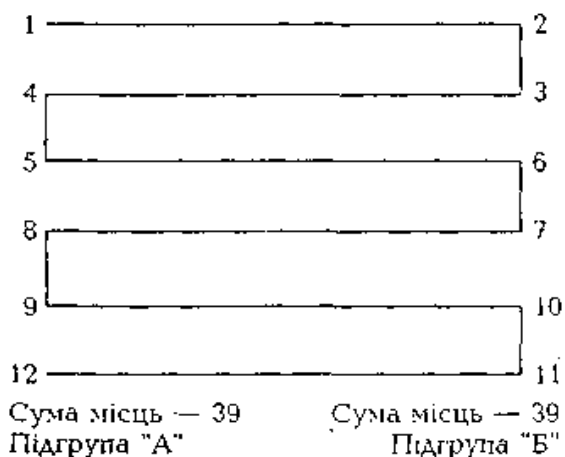
Перед жеребкуванням повідомляється, за якою системою буде складатися календар ігор.

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.

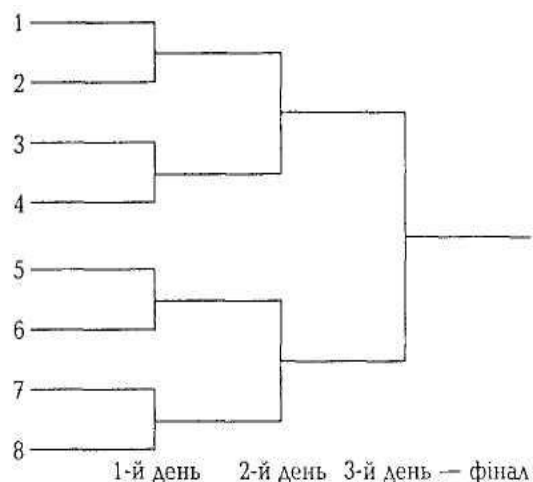
Часто змагання, в яких беруть участь доросла, юнацька, молодша

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:

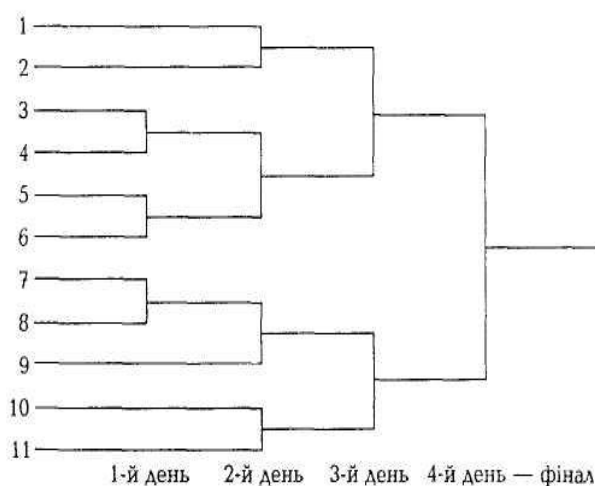


Якщо кількість команд не є кратною 2, то у цьому випадку число команд, що беруть участь у попередній частині змагань, визначають за формулою:

$$x=(a-2'')-2,$$

де: a – кількість команд; $2''$ – найближче до загальної кількості команд число, що кратно 2.

Приклад для 11 команд: у перший день мають змагатися 6 команд: $p = 11$; $2'' = 8$, 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).