

Л.В. ЗАКУРИН

**Организация и проведение соревнований
по баскетболу 3х3**

Учебно-методическое пособие



Иваново

2019

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Ивановский государственный химико-технологический университет

Л.В. ЗАКУРИН

**Организация и проведение соревнований
по баскетболу 3х3**

Учебно-методическое пособие

Иваново 2019

УДК 796.323.2.062.4 (075.8)
ББК 75.566,49я7

Закурин, Л.В.

Организация и проведение соревнований по баскетболу 3х3 в вузе: учебно-методическое пособие / Л.В. Закурин; Иван. гос. хим.-технол. ун-т.-Иваново, 2019. -62с.

В пособии подробно рассмотрены места проведения занятий и соревнований по баскетболу 3х3, даны требования к используемому инвентарю и оборудованию для проведения визуального контроля за их состоянием.

Пособие подготовлено в соответствии с ФГОС ВО в помощь руководителям общеобразовательных организаций, специалистам в области физического воспитания, преподавателям физической культуры, студентам и судьям с целью повышения их компетентности в вопросах, предъявляемых к местам организации и проведения занятий и соревнований по баскетболу 3х3, обеспечения безопасных условий, а также профилактики травматизма.

Печатается по решению редакционно-издательского совета Ивановского государственного химико-технологического университета.

Рецензенты:

доктор педагогических наук М.А. Правдов (Шуйский филиал
Ивановского государственного университета);
кандидат педагогических наук А.А. Антонов
(Ивановская государственная медицинская академия)

© Закурин Л.В., 2019
© ФГБОУ ВО «Ивановский
государственный
химико-технологический
университет», 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
- ИСТОРИЯ БАСКЕТБОЛА 3Х3 В РОССИИ.....	7
- ОБЩИЕ ВОПРОСЫ ОРГАНИЗАЦИИ СОРЕВНОВАНИЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3Х3.....	11
- РОЛЬ И МЕСТО СОРЕВНОВАНИЙ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНТОВ.....	12
- ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ.....	13
- ПОЛОЖЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИИ.....	14
- ОСНОВНЫЕ СИСТЕМЫ РОЗЫГРЫША.....	16
- ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3х3 В ВУЗЕ.....	17
- ПЛАНИРОВАНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ В ВУЗЕ.....	19
- ДОКУМЕНТАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ.....	19
- ЖЕСТЫ И СИГНАЛЫ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ СУДЬЯМИ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ.....	20
- СУДЬЯ-СЕКРЕТАРЬ, ЕГО ОБЯЗАННОСТИ, ФОРМА ПРОТОКОЛА ИГРЫ.....	22
- ПРОТОКОЛ ИГРЫ.....	23
- СТРУКТУРА, ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СЕКРЕТАРСКОГО АППАРАТА.....	32
- МЕХАНИКА И ТЕХНИКА СУДЕЙСТВА.....	41
- ПРАВИЛА ИГРЫ В БАСКЕТБОЛ 3Х3.....	54
- ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	58
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	60

ВВЕДЕНИЕ

Баскетбол 3х3 появился в 1950-х гг. в бедных кварталах США. От обычного баскетбола отличается количеством игроков — их 3, и зоной игры — половиной баскетбольного игрового поля.

Вообще, в такой вид баскетбола играли еще с 1891 года, когда преподаватель из Канады Джеймс Нейсмит предложил студентам поиграть в игру, в которой нужно было закинуть мяч в подвешенное ведро. Но до второй половины XX века особой популярностью такая игра не пользовалась.

Ракер-парк – легендарная площадка, самая настоящая колыбель баскетбола 3х3. Именно здесь в 1946 году проводился первый турнир по баскетболу 3х3. Именно отсюда вышли такие звезды, как Карим-Абдул Джаббар, Эрл "The Goat" Маниго и конечно же легенда баскетбола 3х3 Рафер «Skip to my Lou» Астон. Ракер парк – это Мекка баскетбола 3х3, то место, где он родился и развивался. Но вначале особого распространения и популярности баскетбол 3х3 не имел, считаясь игрой для афроамериканцев.

В 1991 году состоялось знаменательное событие – турнир по уличному баскетболу в Париже. Этот турнир в корне изменил историю баскетбола 3х3. Теперь о баскетболе 3х3 узнали и в странах Европы. Вскоре после этого, в 1998 году, AND1 выпустила свой первый микстейп, который разошелся тиражом в 2000000 кассет.

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

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

После успеха сингапурского турнира ФИБА запустила полноценную программу по развитию вида. Это была одна из важнейших ее целей – включение баскетбола 3х3 в олимпийскую программу к ОИ 2020 года в Токио.

В настоящее время баскетбол 3х3 в нашей стране силами ассоциации уличного баскетбола России развивается семимильными шагами и привлекает тысячи игроков на площадки большинства крупных городов страны, а ежегодный международный турнир среди сборных команд Moscow Open дорос до статуса чемпионата мира.



Мужские и женские сборные России достойно выглядят на европейских и мировых первенствах. А в 2020 году в Японии баскетбол 3x3 впервые будет дебютировать на олимпиаде.

Мы видим, как Олимпийские игры постепенно меняются с каждым годом. Появление уличного баскетбола — логичное следствие политики глав мирового спорта. Олимпийские игры остаются грандиозным событием с телеаудиторией в несколько миллиардов человек, но их будущее под угрозой. Молодежь стремится к более современным форматам: киберспорт, экстремальные X-Games и так далее. Главы МОК задумываются о перспективах. «Олимпийские игры в Токио станут более молодыми, более городскими и женскими», — пообещал президент МОК Томас Бах.

Баскетбол 3x3 — самый молодежный и улично-городской командный вид спорта, какой можно вообразить без использования компьютерной графики. К тому же команды невелики по количеству игроков. «Переговоры шли давно. Решение МОК не стало сюрпризом. То, что баскетбол 3x3 вошел в олимпийскую семью перед Играми в Токио, во многом определяется волей страны-хозяйки Олимпиады», — сказал Максим Зимарин. — «Японцы создали первую в мире профессиональную лигу 3x3. Они играют даже в театрах! Ставят кольцо на сцене — и вперед».

Баскетбол 3x3 требует универсальности. В нем нет места «ролевым», которые часто встречаются в баскетболе. Здесь нужно одновременно уметь защищаться, бросать дальние броски, очень быстро двигаться и вести крайне жесткую борьбу. Подобно всем современным играм, уличный баскетбол становится все быстрее и быстрее. Многие команды отказываются от «больших» и играют легкими составами. У ФИБА существуют планы запретить спортсменам, имеющим контракты в баскетбольных клубах, выступать на Олимпиаде за сборные в баскетболе 3x3. Перейти из одного вида в другой

можно будет только после прохождения «карантина» протяженностью два года. Таким образом, игроков разведут по разным сборным, как принято, например, в пляжном и классическом волейболе. В любом случае, баскетбол и баскетбол 3х3 — совершенно разные виды спорта. Даже очень сильному баскетболисту сходу сложно освоиться на маленькой площадке.

Каждый знает, что баскетбол — исконно американский вид спорта. Но в настоящее время среди мужчин сборная Сербии достойно конкурирует с заокеанскими «монстрами». В финале ЧМ-2016 сербские бородачи обыграли американцев 21:16, показав фантастическое движение мяча. Также очень сильны словенцы. У женщин весьма хороши американки, но сборные Чехии, Украины и другие тоже показывают сильную игру.



В баскетбол 3х3 могут играть все слои населения, независимо от пола, возраста, взглядов и убеждений. Поскольку это уличная игра - на стадионах, во дворах, баскетбол 3х3 стал «полем сражений», где можно выяснить отношения. Как показывают исследования, наблюдаются положительные последствия от увлечения уличным баскетболом, снижается агрессия молодежи, а также происходит укрепление и оздоровление организма. От занятий на свежем воздухе укрепляется здоровье, а самовыражение происходит через спорт, для которого необходима хорошая физическая форма, соответственно увлечение алкоголем, никотином и наркотиками снижается.

Баскетбол 3х3 не требует больших вложений. Может проводиться на приспособленном игровом поле при наличии только одного баскетбольного кольца, не требует специальной экипировки игроков, что делает его одной из самых доступных спортивных игр.

Кроме вышесказанного, баскетбол 3х3 при большой загруженности спортивных залов в вузах может стать выходом в преподавании игровой деятельности на занятиях. Скоротечность игры, проводимой на половине баскетбольной площадки, позволяет выполнять программные игровые уроки по разделу «Баскетбол» при загруженности спортивного зала двумя разновозрастными и половыми группами студентов.

Высоко конкурентная борьба баскетбольных команд на международной арене создала объективные условия для прогресса игры. Популярность баскетбола постоянно растет. Поэтому очень важно для команд соблюдать правила, сохранить дух игры, а также спортивное поведение. Все это осуществляют квалифицированные судейские бригады и организаторы соревнований.

В связи с доступными требованиями к организации и проведению соревнований, баскетбол 3х3, чаще всего, используется в муниципальных и региональных этапах фестивалей спорта, что является дополнительным стимулом по организации и проведению соревнований по баскетболу 3х3 в вузах.

ИСТОРИЯ БАСКЕТБОЛА 3Х3 В РОССИИ

Именно с турниров *Adidas Streetball Challenge* в середине 90-х начинались карьеры нынешних легенд асфальтовых площадок. Массовостью, географией, размахом проект компании «Адидас» впечатлял. Места проведения турниров были самыми престижными: в Москве, например, была облюбована площадь Революции. В конце каждого мероприятия – большой молодёжный концерт. Нередко в качестве гостей турнира кампания «Адидас» привозила звёзд даже из НБА. Так, в 1998-м в Россию приезжал ещё юный **Коби Брайант**.

Баскетбол 3х3 приносил в каждый город, где он проходил, атмосферу праздника и невероятного баскетбольного движения, но, к сожалению, только на один уик-энд. Потом стойки убирали, и следующего турнира приходилось ждать целый год, гордо гоняя во дворе или институтском спортзале в брендовой майке, которая полагалась каждому участнику. Иметь майки нескольких «сезонов» считалось особым шиком и возводило играющего в разряд гуру уличного баскетбола.

Сегодня практика турнира-праздника воплотилась в Кубке России. Он также проводится в каждом из вовлечённых городов в течение одного дня, а уже на финал боллеры собираются в Москве.

К 2002 году в молодёжной среде сформировались предпосылки для того, чтобы уличный баскетбол превратился из дворовой забавы в «религию» для молодёжи. Это использовала компания *Reebok*. Проведя пробный турнир с участием команд из Москвы, Санкт-Петербурга, Перми, Краснодара и Ростова-на-Дону, оценив ситуацию, компания решила сделать ставку на строительство центров уличного баскетбола и не прогадала. Площадки, построенные за время

существования проекта, стали «домом» для тысяч поклонников «лучшей игры с мячом».

Знаменитую «Рижку» в Москве, «Плеханку» в Перми и «Вышку» в Краснодаре без преувеличения можно называть российскими аналогами Ракер-парка. Боллеры получили возможность регулярно играть и интерактивную платформу: на сайте *Reebok* каждый мог узнать расписание турниров, посмотреть фотографии и оставить свой комментарий.

Идея объединить фанатов уличного баскетбола в разных городах в единую турнирную сетку привела к разработке общероссийской системы чемпионатов. В 2003 году прошёл первый чемпионат *Reebok 3x3*. Впоследствии основы, заложенные *Reebok*, нашли отражение в концепции чемпионата России: четыре тура, три отборочных турнира, общероссийский финал в Москве. С 2003 года стали проводиться регулярные Чемпионаты России по баскетболу 3x3.

В настоящее время баскетбол 3x3 силами ассоциации уличного баскетбола развивается семимильными шагами и привлекает тысячи игроков на площадки большинства крупных городов страны, а ежегодный международный турнир среди сборных команд *Moscow Open* в прошлом году дорос до статуса чемпионата мира. Вдвойне приятно, что сборная России всегда была на первых ролях в этом турнире.

Во многих городах России проходят различные открытые турниры по баскетболу 3x3, в них могут принимать участие все желающие. Организацией этих турниров занимается Ассоциация уличного баскетбола при поддержке Российской федерации баскетбола.



Сначала соревнования проходят в городах, где уличный баскетбол в наибольшей степени развит, затем победители региональных этапов сражаются за чемпионство. В целом этот чемпионат можно назвать одним из самых серьезных в нашей стране, т.к. у многих команд имеются спонсоры, а игроки за счет своих успешных выступлений продвигаются по спортивной лестнице. Обычно региональная стадия состоит из серии туров, между ними дополнительно проходят отборочные игры (Кубок вызова), для обеспечения ротации команд. В финале лучшие команды борются за призовые места, где вдобавок происходит главный отбор в национальную сборную команду по уличному баскетболу. Так же потенциально в чемпионате России могут принимать участие женщины, но на равноправных условиях с мужчинами. В систему проведения чемпионата первоначально входит отборочный тур или 2 отборочных тура, после этого 36 команд оказываются в лиге, соответственно 6 групп по 6 команд. Участники, занявшие в своей группе с 1 по 4 место, попадают в следующий этап и делятся на 8 групп по 3 команды. Те коллективы, которые заняли 5 и 6 места в группах отсеиваются и продолжают играть в Кубке вызова. После второго этапа команды выходят с 1-го и 2-го места в группах в стадию плей-офф.

В Кубке вызова могут участвовать любые команды, которые зарегистрировались за час до начала игр. Эти команды отбираются в финальную стадию с первого тура соревнований. Так, те команды, которые попали в Кубок вызова из лиги, имеют привилегии в турнирной таблице. Таким образом, спортсмены, занявшие шестые места в лиге, начинают борьбу с полуфинала, а с пятых мест попадают сразу в финал. Количество игр зависит непосредственно от числа заявившихся команд. В чемпионате в каждой отдельной лиге 4 Тура и 3 кубка Вызова.

В 2013 году победителем чемпионата России стала команда «Сочи» из города Сочи.

Кубок России по баскетболу 3x3 появился в 2003 году. По всей стране, в зависимости от уровня популярности баскетбола 3x3 в регионах, проводятся региональные этапы Кубка. С каждым годом соревнования расширяют свою географию, тем самым предоставляя возможность проявить себя всем уличным командам. По сравнению с чемпионатом страны, в Кубке России существуют категории участников, которые подразделяются по возрасту и половым признакам, но не зависят от гражданства и места проживания игроков. Обычно финальная стадия проходит в городе Москве в сентябре и в неё отбираются победители региональных этапов. Победителями Кубка России в 2013 году стала команда «You're on» г. Москва.

Также в России проводится ежегодный Международный кубок «Moscow Open» - это один из элитных турниров мира, официально проводится с 2007 года. До 2010 года в турнире участвовали сборные команды стран, а с 2011 года клубные команды. В 2014 году в «Moscow Open» приняли участие 16 мировых команд из таких стран, как: Россия, Латвия, Словения, Хорватия, Украина, Сербия, Румыния, Чехия, Литва, Нидерланды, Эстония, Италия, США.

Победителями с 2007 года в «Moscow Open» были: Россия, Украина, Словения, Литва. В 2013 году победителями этого турнира стала команда «Thogex» из Словении. В настоящее время баскетбол 3x3 в Российских регионах набирает популярность.



В частности, команды из г. Иваново достигли достойных результатов. В 2007 году ДТИ чемпионы России. Состав ДТИ: Мурзин Н., Гюнтер М., Левочкин Д. Кстати все трое игроки студенческих Ивановских команд. Мурзин и Левочкин игроки ИГХТУ, Гюнтер из ИГЭУ. Также этот состав в 2007 стал чемпионом международного турнира в Венгрии.

В настоящее время бывшие игроки студенческой команды ИГХТУ Мурзин Н., Сидоров А, Гребенюк Д. и Гюнтер М (ИГЭУ) уверенно участвуют в чемпионате 3x3 России.



ОБЩИЕ ВОПРОСЫ ОРГАНИЗАЦИИ СОРЕВНОВАНИЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3Х3

Соревнования являются частью учебно-тренировочного процесса. В них спортсмены получают возможность проверить приобретенные на тренировках навыки технико-тактической и физической подготовки.

Прежде чем приступить к организации и проведению соревнований, необходимо решить следующие организационные вопросы.

Назначить удобные сроки и определить цели и задачи предстоящих соревнований:

- содержание положения о соревнованиях;
- допуск участников соревнований;
- способ проведения игр;
- оценка результатов соревнований.

Утвердить состав организационного комитета, который должны возглавлять организаторы мероприятий. Назначить главную судейскую коллегию, которая комплектует судейские бригады.

Назначить коменданта, в обязанности которого входят:

- организация праздничного оформления мест соревнований;
- проверка информационной техники;
- подготовка спортивного инвентаря (мячей, свистков, часов, секундомеров, демонстрационного табло счета, трафаретов с названиями команд, указателей полученных персональных замечаний, флажков).

Изготовить и разместить афиши, объявления, дать информацию в чаты.

В ходе соревнований вывешивать таблицу результатов хода игр. По окончании соревнований:

- согласно положению, наградить команды-победительницы и лучших игроков;
- оформить фото стенд;
- опубликовать материалы о проведенных соревнованиях в стенной печати и интернете.

Успех соревнований по баскетболу 3х3 зависит от тщательной их подготовки. Прежде всего, составляется положение о соревнованиях, которое утверждает ректор вуза. Соревнования целесообразно проводить по возрастным группам – курсам обучения. В зависимости от условий, сроков матчей, количества команд могут быть использованы, как и в других спортивных играх, следующие системы проведения соревнований: круговая, кубковая и с выбыванием. Соревнования по баскетболу 3х3 требуют определенного количества судей. В этой роли необходимо использовать студентов, занимающихся в секции баскетбола или игроков из отделения баскетбола в ДЮСШ и прошедших специальный семинар. В обязанности судей входит умение вести протокол игры, вести отчет чистого времени, судить игру в поле, следить за действующими правилами. К судейству в поле привлекаются наиболее подготовленные игроки. Для проведения соревнований назначаются

главный судья, главный секретарь и судьи в поле. Главный судья осуществляет общее руководство проведением соревнований, назначает судей на игру, следит за соблюдением положения о соревнованиях и правил их проведения, проводит жеребьевку, составляет календарь и т.д. Главный секретарь является непосредственным помощником главного судьи. В круг его обязанностей входит правильное ведение документации соревнований (протокол игр, таблицы розыгрыша, работа секретарского аппарата, информация о ходе соревнований и т.д.). Судьи, обслуживающие соревнования, должны осуществлять судейство в поле (судьи в поле), ведение протокола игры, отсчет времени игры.

РОЛЬ И МЕСТО СОРЕВНОВАНИЙ В ФИЗИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СТУДЕНТОВ

Соревнования составляют основной раздел учебно-тренировочной и значительный раздел учебной работы. Становление спортивного мастерства невозможно без участия в соревнованиях. Только в соревновании реализуется главный мотив спортивной деятельности - достижение победы в спортивном состязании, что побуждает спортсмена к овладению новыми высотами мастерства.

Проводя соревнования, необходимо помнить, что они, как и спортивные занятия, должны решать образовательные, воспитательные, оздоровительные и другие задачи.

Образовательное значение соревнований состоит в том, что ученики, получая постоянную практику участия в соревнованиях, придают усвоенным знаниям, умениям и навыкам прочность и надежность, приобретают новые умения. Кроме того, участвуя в подготовке и проведении соревнований, их судействе, наблюдая за играми других команд или отдельных участников, студенты приобретают обширные теоретические знания.



Сложно переоценить воспитательное значение соревнований. Только в условиях соревнования, на фоне высокой эмоциональной напряженности состязаний возникает необходимость в полной мобилизации всех духовных и физических сил, проявлении волевых и нравственных качеств. Воспитываются самостоятельность и дисциплина, сила воли в достижении победы, товарищество, чувство ответственности перед коллективом и т.д.

Большое оздоровительное значение имеют соревнования, проводимые на открытом воздухе.

Значение соревнований исключительно велико. Привлекая многочисленных зрителей, соревнования служат мощным средством пропаганды и популяризации спорта. Они оказывают организующее воздействие на участников и зрителей, привлекая последних к активным занятиям физической культурой и спортом. В этом заключено чрезвычайно важное агитационно-пропагандистское значение соревнований, обеспечивающее массовое развитие спорта и превращение его в активное средство физического воспитания.

Анализ хода и итогов соревнований помогают тренеру-преподавателю определить лучших, что необходимо для комплектования сборных команд, выявить степень физической, технической, тактической и морально-волевой подготовки участников и команд на данном этапе. Результаты соревнований служат средством подведения итогов учебно-тренировочной работы, позволяют определить состояние и направленность учебно-тренировочного процесса, внести соответствующие коррективы в дальнейшую работу.

ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ

Соревнования по спортивным играм отличаются большим разнообразием. Все соревнования можно подразделять на две основные группы: массовые и квалифицированных спортсменов.

К первой группе относятся соревнования начинающих, не преследующих цель достижения высоких спортивных результатов.

Для этих соревнований характерны большое число участников, использование упрощенных правил, широкая доступность для всех желающих и сжатые сроки проведения.

Соревнования квалифицированных спортсменов представляют высший этап массовых соревнований. К ним допускается ограниченное количество наиболее подготовленных участников. Проводят их по международным правилам. Обе группы образуют единую систему соревнований, обеспечивая как решение задач массового развития спортивных игр, так и рост спортивного мастерства занимающихся.

В зависимости от поставленных задач соревнования можно подразделить на основные (календарные) и вспомогательные (товарищеские). Основные виды соревнований - это календарные соревнования, которые предусматриваются единым календарным планом спортивных мероприятий и

проводятся согласно утвержденному положению. К основным соревнованиям относятся:

- **первенства или чемпионаты**, где выявляются сильнейшие команды сезона. Победителям присваиваются звания чемпиона, а участникам соответствующие разряды:

- **кубковые**, получившие свое название по характеру разыгрываемого приза. К участию в них допускается значительно большее количество команд, но вводится жесткий регламент - после поражения команды выбывают из соревнований. Таким образом, производится последовательный отбор лучших команд;

- **классификационные**, позволяющие оценить уровень спортивной подготовленности и выполнить требования Единой всесоюзной спортивной классификации;

- **отборочные** - они проводятся с целью выявления сильнейших команд для участия в следующем этапе соревнований.

Вспомогательные соревнования помогают лучше подготовиться к основным. К ним относятся:

- **турниры, матчевые встречи, контрольные игры** могут быть плановыми и служат средством подготовки к календарным играм. Эти игры носят товарищеский характер, в них проверяются и опробуются различные варианты тактики, новые игровые связки, уточняется уровень подготовленности отдельных игроков и всей команды;

- **уравнивательные** - они организуются для участников с различным уровнем подготовленности. Чтобы уравнивать силы, организаторы заранее определяют количество очков или голов форы, которые еще до начала игры даются более слабой команде. Эти условия могут объявляться как заранее, так и после окончания игры;

- **показательные встречи** служат популяризации спортивных игр;

- **сокращенные соревнования** (блицтурниры) проводятся в течение одного дня по измененным правилам (с сокращенным временем игры, уменьшенным количеством набираемых очков). Соревнования проходят динамично и отличаются большой напряженностью. Их планируют обычно на праздничные дни и на дни открытия и закрытия спортивного сезона. Программа сокращенных соревнований может включать в себя не только проведение игр, но и соревнования по технической или физической подготовке игроков.

ПОЛОЖЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИИ

Все официальные соревнования проводятся в соответствии с утвержденным календарем и на основании специально разработанного Положения о соревновании, утвержденного организацией, проводящей соревнования. Положение о соревновании является документом большой юридической силы, в котором четко излагаются основные организационные и

технические условия. Положение определяет содержание учебно-тренировочной работы, так как организационно-методическая подготовка команд проводится с учетом особенностей предстоящих соревнований. Положение должно утверждаться и рассылаться заранее, чтобы участвующие организации имели достаточно времени для подготовки. В период проведения соревнований никакие отступления от утвержденного положения недопустимы, в противном случае это лишь подорвет авторитет организации, проводящей соревнование, и вызовет ненужные конфликты. В положении о соревновании должны быть отражены следующие вопросы:

1. Цели и задачи соревнования.

2. Руководство соревнованием.

Здесь указывается, кто проводит соревнования (федерация, оргкомитет, спортивный клуб и т.д.) и кто осуществляет судейство.

3. Место и сроки проведения.

Местом проведения может быть одна площадка (зал вуза) или несколько. Чаще игры проводятся на площадках, предоставляемых хозяином поля, который определяется жеребьевкой.

Расписание игр составляется главным судьей соревнований.

4. Участники соревнований.

Здесь указывается количество и наименование команд, допускаемых к соревнованиям, максимальное количество участников, вносимых в заявку, возрастной ценз участников, принадлежность к спортивному обществу и т.д.

5. Система розыгрыша и способы определения победителей.

При круговой системе надо указать, в один или два круга проводятся соревнования. Необходимо оговорить количество очков, начисляемых за победу, ничью, поражение, неявку.

Очень важно предусмотреть порядок определения мест при равном количестве очков у двух или нескольких команд. Здесь могут приниматься во внимание следующие показатели: количество побед, результаты личной встречи, общая разница забитых и пропущенных мячей, жребий.

6. Особые условия соревнования.

При проведении соревнований среди новичков и спортсменов младших возрастных групп в правилах допускается ряд упрощений (в отличие от международных). Например: можно разрешить большее количество замен, разрешить игру смешанными составами, изменить продолжительность игры и т.д. Таким образом, в данный раздел необходимо внести все изменения от общепринятых правил.

7. Форма и сроки подачи заявок и перезаявок, место и время проведения жеребьевки, работы судейской комиссии по утверждению результатов игр и рассмотрению протестов и дисциплинарных вопросов.

Для участия в открытых или вновь организуемых соревнованиях необходимо подать предварительную заявку. В ее содержание входят следующие сведения:

- наименование и адрес участвующей организации;

- количество выставляемых команд и их спортивный уровень;
- спортивная форма коллектива;
- фамилия представителя.

Заявка подписывается представителем команды.

Когда по предварительной заявке состоится решение о включении коллектива в число участников соревнования, необходимо представить заявочный список на участников с обязательным заполнением специальных личных карточек.

Форма заявочного списка на участников должна быть представлена в данном разделе Положения и включать в себя следующие графы:

- фамилия, имя, отчество (полностью);
- дата рождения;
- домашний адрес;
- принадлежность к коллективу физкультуры;
- медосмотр (где ставится дата осмотра, подпись и печать).

Заявка подписывается представителем команды, врачом и скрепляется печатями. Необходимо помнить, что срок действия медосмотра составляет один месяц.

8. Порядок награждения победителей.

Здесь можно оговорить условия участия в следующем таком же соревновании команды или команд, занявших последние места.

На основании Положения в коллективах составляется смета расходов по подготовке к участию в соревнованиях.

Кроме того, организатор соревнований составляет смету расходов на проведение соревнований. В ней необходимо предусмотреть арендную плату за пользование спортивными сооружениями, оплату судейства и труда обслуживающего персонала (технического, медицинского), расходы по художественному оформлению помещений.

ОСНОВНЫЕ СИСТЕМЫ РОЗЫГРЫША

В зависимости от цели соревнований, конкретных условий их проведения (количества участников, времени, отведенного на соревнования, наличия спортивных залов и площадок) избирается наиболее подходящий способ или система розыгрыша. В настоящее время в спортивных играх используются два основных способа: круговая система с чередованием полей и система розыгрыша с выбыванием (после одного или двух поражений). В отдельных случаях применяется сочетание обеих систем, получившее наименование «Смешанная система розыгрыша». Каждая из систем имеет свои преимущества и недостатки.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО БАСКЕТБОЛУ 3x3 В ВУЗЕ

При всей значимости занятия как основы физического воспитания в вузе исключительная роль в приобщении студентов к ежедневным занятиям физическими упражнениями принадлежит внеурочной физкультурно-оздоровительной и спортивно-массовой работе.

В процессе физкультурно-оздоровительных занятий стритболом успешно развиваются такие физические качества, как быстрота, скоростная и скоростно-силовая выносливость, ловкость, координация движений, пространственная ориентировка, способность выполнять точные движения по пространственным, временным и силовым параметрам. Коллективность действий, постоянное единоборство и соревновательный характер игр имеют важное значение для воспитания таких психических и морально-волевых качеств, как дружба, товарищество, взаимовыручка, настойчивость и стойкость, смелость и решительность, выдержка, уважение к сопернику, инициатива и творчество, сообразительность, целеустремленность, подчинение своих действий интересам коллектива и др.

Внеурочная спортивно-массовая работа в вузе не может стать полноценной, если не будет сопровождаться рациональной системой спортивных соревнований на каждом курсе, в каждом факультете и общежитии.



При этом организации и проведению соревнований по баскетболу 3х3 отводится особое место ввиду их большой популярности, эмоциональности и доступности.

Кроме этого, во время занятий стритболом эффективно развиваются и такие качества, как психическая устойчивость, самообладание, воля, чувство ответственности, бойцовские качества, устойчивость к стрессу. Непрерывность и внезапность изменения условий игры, меняющаяся игровая обстановка приучают игроков постоянно думать, следить за процессом игры, мгновенно оценивать обстановку, действовать инициативно, находчиво и быстро в любой ситуации. Непрерывное наблюдение за процессом игры помогает развитию таких психофизиологических качеств, как быстрота мышления, переключение, распределение, концентрация и устойчивость внимания.

При организации и проведении соревнований в вузе по баскетболу 3х3 следует придерживаться ряда нормативных положений.

1. Спортивные соревнования среди студентов должны решать ряд важнейших задач: привлечение обучающихся к систематическим занятиям физкультурой и спортом, способствование развитию массовости и доступности среди студентов; содействие укреплению здоровья и повышению уровня их физической подготовленности.

2. Соревнования по баскетболу 3х3 в вузах проводятся на курсах и между курсами, среди факультетов и общежитий.

3. Центром организации соревнований в вузе должен быть спортивный клуб, кафедра физической культуры, профком студентов.

4. Все соревнования в вузе проводятся в соответствии с календарным планом, утвержденным ректором вуза.

5. Следует учесть, что участию в соревнованиях должна предшествовать соответствующая предварительная подготовка, а также медицинский осмотр.

6. Соревнования должны проводиться организованно, в торжественной обстановке, с максимальным охватом обучающихся, при участии в их организации деканатов факультетов.

7. К проведению соревнований следует широко привлекать судей из числа подготовленных студентов. Календарь спортивных мероприятий на учебный год утверждается осенью текущего года.

8. Следует отметить, что организует все внутри вузовские соревнования, согласно положению, а также проводит соответствующую подготовку студентов к соревнованиям кафедра физической культуры и спортивный клуб.

9. Основным организационно-педагогическим принципом проведения соревнований среди студентов является дифференцированный подход к обучающимся разного возраста, пола, физической подготовленности, состояния здоровья.

10. При проведении соревнований по баскетболу 3х3 большое значение имеет соблюдение правил безопасности (подготовка спортивных площадок,

инвентаря, оборудования и др.), обязательное присутствие медицинского персонала.

Основным документом, определяющим характер соревнования, порядок проведения, цели и задачи, условия зачета, является "Положение о соревнованиях", которое составляется организацией, проводящей соревнование.

ПЛАНИРОВАНИЕ СОРЕВНОВАНИЙ В ВУЗЕ

Перед каждым организатором, составляющим календарь вузовских соревнований, возникает много вопросов. Что должно лежать в основе спортивного календаря? Какими принципами руководствуются при его составлении? Какие задачи должны решать эти соревнования?

Чтобы ответить на эти вопросы, следует остановиться на самом главном - новых требованиях и подходах, вытекающих из комплексной программы по физическому воспитанию обучающихся в высших учебных заведениях. Основное направление программы - использование всех форм физического воспитания, направленных на развитие подлинной массовости физической культуры и спорта, приобщение каждого обучающегося к регулярным занятиям физическими упражнениями. Главная задача, стоящая перед вузом сегодня, - превратить физическую культуру в постоянный фактор жизни каждого факультета и общежития.

Исходя из этих соображений, и следует организовывать спортивно-массовую работу в вузе, в том числе и соревнования по баскетболу 3х3. Кроме того, календарь соревнований следует составлять так, чтобы он способствовал повышению общей организованности жизни в вузе, был простым, понятным и доступным любому студенту. Желательно, чтобы календарь таких соревнований стал традиционным.

Целесообразно календарь соревнований составлять по полугодиям учебного года, не упуская возможности проведения различных мероприятий в каникулярное зимнее и летнее время.

При разработке календарного плана соревнований следует внимательно отнестись к определению количества соревнований в течение года. Выбор времени игр, их количество и продолжительность зависят от курсов и факультетов, индивидуальных особенностей студентов, а также возможностей спортивной базы и традиций учебного заведения.

ДОКУМЕНТАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

По окончании каждого соревнования судейская команда сдает отчет в спортивный клуб, в котором должны содержаться следующие документы:

- **афиша** с данными о соревнованиях, сроках и месте их проведения, с перечнем участвующих команд;

- **таблица результатов соревнований** по каждой команде, ее движение по турам, количество забитых и пропущенных мячей, общее количество набранных очков и место, занятое командой;
- **протоколы игр** - главный документ, где отражены ход борьбы и результаты каждой встречи;
- **заявки от команд** с допуском врача на каждого участника в отдельности;
- **календарь игр**, где изложены порядок встречи команд и время игр;
- **справка на участников соревнований**, где указано количество побед и квалификация побежденных команд.

Положительным моментом в проведении соревнований является определение самых результативных игроков, выявление лучшего центрального, нападающего, защитника. Это создает стимул для повышения спортивного мастерства и качества игры.

ЖЕСТЫ И СИГНАЛЫ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ СУДЬЯМИ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ



В баскетболе существует 28 официальных жестов (рис.1).

1. Мяч в игре - движение рукой снизу вверх и сверху вниз.
2. Официальная остановка времени - рука с открытой ладонью поднята над головой.
3. Минутный перерыв - буква "Т" с помощью указательного пальца.
4. Замена игрока - руки перекрещены перед грудью.
5. Спорный мяч - кисти рук, сжатые в кулаки, а большие пальцы, направленные вверх, подняты над головой.

6. Нарушение ограничивающей линии – а) движение руки вдоль линии, б) место вбрасывания указывается указательным пальцем.
7. Пробежка - вращение сжатыми в кулак руками перед грудью.
8. Неправильное ведение - переменное движение руками с раскрытой ладонью снизу вверх и вниз.
9. Нарушение правила трех секунд - три пальца, направленные в сторону боковой линии.
10. Зброшенный мяч не засчитан - перекрестное движение руками перед собой.
11. Персональное замечание - рука со сжатым кулаком поднята над головой.
12. Персональное замечание не пробивается - после показа замечания палец указывает на место вбрасывания.
13. Наказание штрафными бросками - два пальца опущенной руки указывают на линию штрафного броска.
14. Техническое персональное замечание - буква "Т" с помощью ладоней.
15. Обоюдное персональное замечание - маховые движения руками над головой, кисти сжаты в кулак.
16. Умышленное персональное замечание - захват запястья над головой.
17. Задержка игрока - захват за запястья перед грудью.
18. Столкновение - кулак одной руки ударяет в ладонь другой.
19. Толчок - имитирование толчка.
20. Направленная игра руками - удар ребром ладони одной руки по запястью другой.
21. Персональная ошибка игрока команды в нападении (блокировка) - руки согнуты в локтях, кисти, сжатые в кулак, подводятся к поясу.
22. Указание нарушителя - количество расставленных в сторону пальцев соответствует номеру игрока (номера с 11 по 15 - одна кисть, сжатая в кулак, соответствует десятку, а пальцы, расставленные в сторону другой руки, - единицам; номера с 16 по 19 ставятся накрест с расставленными пальцами в сторону).
23. Зброшенное количество очков – 2 пальца – 2 очка; 1 палец – 1 движение запястьем вниз-вверх.
24. Выполнение не менее двух штрафных бросков - обе руки с открытыми ладонями подняты вверх.
25. Выполнение одного штрафного броска, за которым может последовать еще один дополнительный, - одна рука с открытой ладонью поднята вверх.
26. Выполнение последнего (одного) штрафного броска - одна рука с поднятым вверх указательным пальцем.
27. Бросок из-за трехочковой зоны - рука поднята вверх с отведенными в сторону тремя пальцами.

28. Попадание мяча в корзину оценивается в 3 очка - после жеста 27 поднимается вверх вторая рука с разведенными в стороны тремя пальцами и движением кисти сверху вниз.

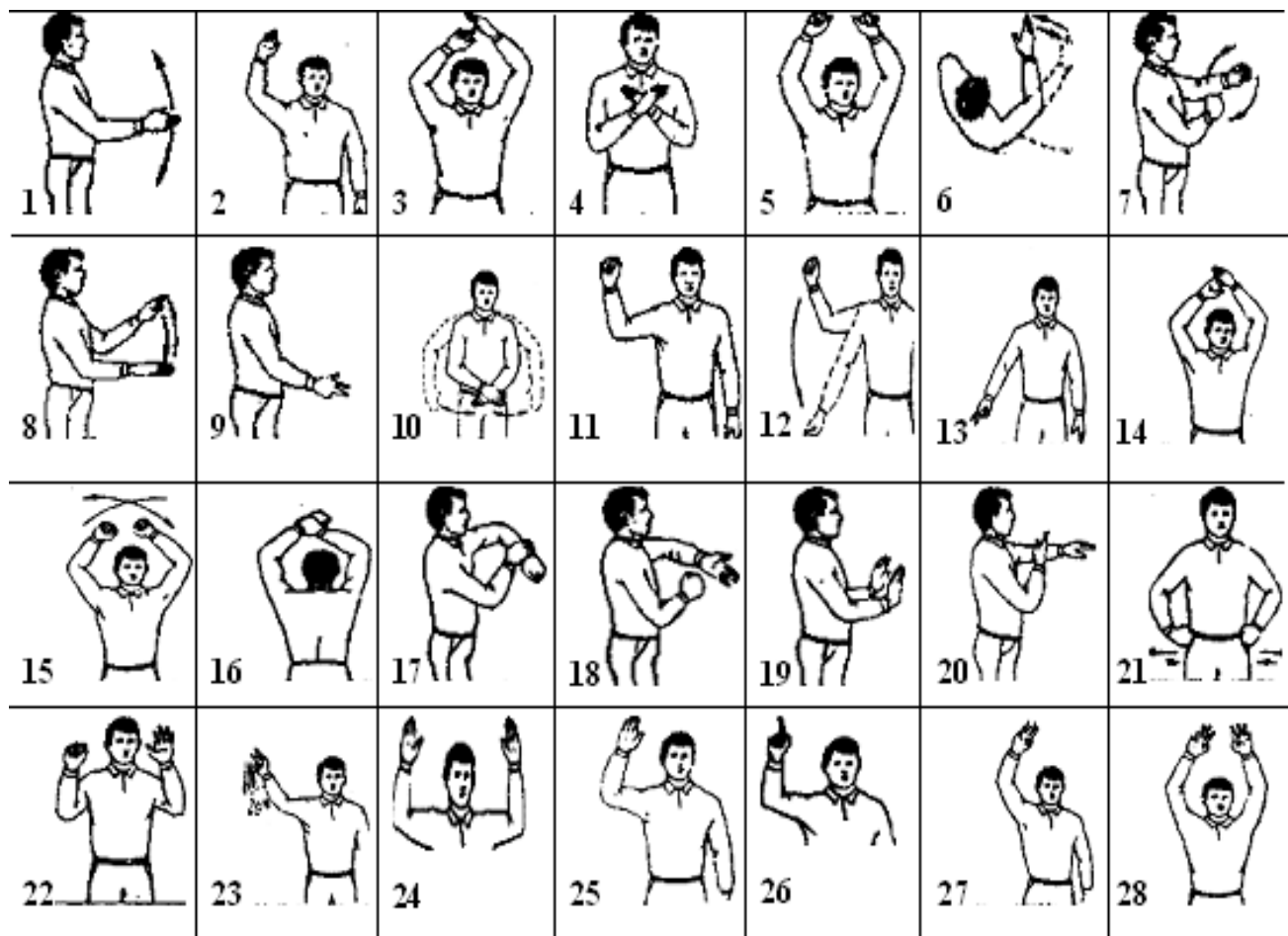


Рис. 1. Официальные жесты судей

СУДЬЯ-СЕКРЕТАРЬ, ЕГО ОБЯЗАННОСТИ. ФОРМА ПРОТОКОЛА ИГРЫ

В России признан единый протокол, разработанный ФИБА. Секретарь готовит протокол до начала игры, заполняя верхнюю часть. Сверху в Протоколе он должен записать названия обеих команд. Первой всегда записывается местная команда (хозяева). В случае турниров или матчей, проводимых на нейтральной площадке, первой записывается команда, которая указана в программе первой. Первая команда обозначается как команда «А», а вторая команда – как команда «Б».

Секретарь записывает:

1. Наименование соревнования.
2. Порядковый номер игры.
3. Дату, время и место проведения игры.

4. Фамилии Старшего судьи и Судьи.

Команда А _____ Команда Б

Соревнование: _____ Дата: _____ Время: _____ Ст.
судья: _____

Игра №: _____ Место: _____

Судья: _____

Затем секретарь записывает фамилии членов обеих команд, используя список игроков, предоставленный тренером или его представителем. Команда «А» занимает верхнюю часть протокола, команда «Б» - нижнюю.

В первом столбце секретарь записывает номер (последние 3 цифры) лицензии каждого игрока. Для турниров номер лицензии игрока указывается только для первой игры команды. Во втором столбце секретарь записывает печатными буквами фамилии игроков и инициалы рядом с соответствующим номером игрока, под которым он будет играть.

ПРОТОКОЛ ИГРЫ

Если возникают сомнения или одна из команд заявляет несогласие с исправлением, секретарь должен проинформировать старшего судью, как только мяч станет "мертвым" и игровые часы остановятся. В конце игры секретарь проводит две жирные горизонтальные линии под итоговым числом очков для каждой команды и номерами игроков, принесшими последние очки. Затем он чертит диагональную линию до конца колонки, перечеркивая оставшиеся цифры (текущий счет) для каждой команды.

В конце каждого периода и любого дополнительного периода секретарь записывает счет этого периода в соответствующей графе нижней части протокола. В конце игры он записывает окончательный счет и название победившей команды. Затем секретарь должен подписать протокол после того, как его подпишет секундометрист.

После подписания протокола судьей старший судья должен последним утвердить и подписать протокол. Это действие завершает проведение игры.

В случае если один из капитанов подписывает протокол в связи с протестом (в графе "Подпись капитана в случае протеста"), судьи за столиком и судья должны оставаться в распоряжении старшего судьи до тех пор, пока он не даст им разрешения уйти.

Судья-секундометрист следит за временем начала игры, лимитом времени на минутные перерывы и замены игроков. За 3 мин до начала игры секундометрист информирует старшего судью об оставшемся времени на разминку (отдых) и за 2 мин - секретаря. Об окончании минутного перерыва информация поступает судье у столика за 10 сек до истечения времени, а об окончании времени на замену - по истечении 20 сек.

В играх команд-новичков секундометрист одновременно следит за временем игры и секундным владением мячом во время атаки.

Остановку игры и игровых часов осуществляют, когда судья свистком и жестами 2-9, 11, 22 фиксирует: нарушение правил, спорный мяч, выход мяча за пределы площадки; травму игрока, судьи или другие причины, мешающие проведению игры (поломка инвентаря, освещения).

После заброшенного в корзину мяча часы не останавливают.

Игровые часы включают по первому прикосновению к мячу любого игрока: при начальном (спорном) броске; после введения из-за линии площадки, отскока от корзины, неудачно выполненного штрафного броска.

"Секундник" включают одновременно с игровыми часами, а выключают после завершения атаки или останавливают, если мяч от рук соперника вышел за пределы площадки. В первом случае исчисление сек. начинают сначала, во втором - продолжают.

Судья-информатор приступает к работе задолго до начала игры: проверяет исправность радиоаппаратуры, собирает информации для представления команд: список игроков, год рождения, их квалификацию и игровой номер; фамилии тренеров, судей, их квалификацию и звания.

В процессе матча дает информации о количестве индивидуальных и командных фолов, количестве очков, набранных игроком, минутных перерывах (какая команда взяла минутный перерыв и какой по счету), заменах в игре.

В конце игры объявляет победителя, сообщает календарь игр на текущий и предстоящий день, приглашает зрителей на следующие игры.

Врач соревнований является заместителем главного судьи, назначается здравоохранением по просьбе организации, проводящей соревнования.

На заседании судейской коллегии проверяет допуск участников (по медицинским показаниям) к соревнованиям, проверяет спортивные сооружения, инвентарь, следит за устранением недостатков до начала первого матча. Требования врача обязательны для организаторов соревнований.

В случае травмы игроков, судей (зрителей) врач оказывает первую помощь, дает заключение о возможности продолжения игры пострадавшими, при необходимости направляет их в лечебное учреждение.

Способы проведения соревнований

В соревнованиях по баскетболу применяются три способа розыгрыша: круговой, с выбыванием и смешанный. Выбор того или иного способа розыгрыша зависит от задач соревнований, состояния спортивной базы, количества и уровня подготовленности участников соревнований, материальных средств, сроков проведения соревнований.

Круговой способ

Принцип проведения соревнований таким способом заключается в том, что каждая команда встречается друг с другом по одному разу (в один круг) или несколько раз (в два и более кругов). Круговой способ позволяет не только

наиболее объективно выявить победителя соревнований, но и определить места всех участвующих команд в соответствии с их спортивно-технической подготовленностью. Основным недостатком кругового способа — большой срок проведения соревнований.

Соревнования по круговому способу организуются: в виде разовых встреч, которые планируются на площадках играющих команд с интервалом в несколько дней между каждой календарной игрой. Как правило, игры проводят, чередуя встречи на своем поле и на поле соперника. Разовые встречи не вызывают необходимости освобождать участников от работы или учебы; по турам, которые представляют собой часть общего соревнования или тура в несколько календарных дней. Команды разбивают на группы, каждая из которых проводит игры своего тура в одном месте в течение нескольких дней подряд.

Соревнования могут состоять из двух и более туров. Такой способ проведения соревнований целесообразен при территориальной раздробленности участвующих команд. Недостаток его в том, что команды лишены возможности выступать на своих площадках и в своих городах; в виде турниров — это наиболее компактное соревнование, проводимое обычно в одном месте в течение нескольких дней; календарные игры проводятся ежедневно, за исключением дней отдыха. Одной из задач главной судейской коллегии является составление календаря игр, который может быть представлен несколькими способами, для чего необходимо: установить по заявкам, поданным для участия в соревнованиях, количество команд; определить количество календарных дней, необходимых для проведения соревнований. При четном количестве команд число календарных дней будет на единицу меньше числа команд, а при нечетном — равно числу участвующих команд; составить таблицу календаря игр, например, предлагается провести жеребьевку команд. Основное назначение жеребьевки — присвоить командам определенные номера, которые дают возможность, применяя схемы, составлять календарь игр. Перед жеребьевкой объявляется, по какой схеме будет составляться календарь игр. Жеребьевка может быть общей, то есть всех команд одновременно, или с рассеиванием команд. Рассеивание команд создает возможность сформировать подгруппы, примерно равные по силам. Используются два способа рассеивания: по жребию, способом «змейка». Обычно основанием для рассеивания команд служат результаты, показанные командами на предыдущих или предварительных соревнованиях. Однако могут быть и другие причины (например, участие от одного города или организации нескольких команд, уже встречавшихся между собой).

При рассеивании по жребию берется то число команд, которое соответствует количеству подгрупп, и между ними бросается жребий для распределения этих команд по подгруппам. Затем таким же образом распределяется по жребию следующая подгруппа команд и т. д.

Рассеиванию могут подвергаться все команды или часть из них. Это должно быть предусмотрено положением о соревнованиях. Если рассеивается

часть команд, то другие распределяются по подгруппам жеребьевкой. При рассеивании способом «змейка» командам присваиваются номера в соответствии с их местом, занятым на предыдущих соревнованиях, затем эти команды уже в соответствии с присвоенными им номерами распределяются «змейкой» по подгруппам. Например, рассеивание 12 команд на две подгруппы, что создает условное равенство команд в обеих подгруппах. Доказательством этого служит сумма мест команд, расположенных в каждой подгруппе.

Результаты соревнований по круговой системе фиксируются в виде шахматных таблиц. При оценке и учете результатов соревнований по круговому способу принимается зачет от каждой участвующей организации по одной или нескольким командам. При зачете по одной команде наиболее распространена оценка результатов: за победу начисляется 2 очка, поражение — 1 очко и неявка — 0 очков. Наибольшая сумма очков определяет победителя, а сумма очков остальных команд — их места в таблице. При равенстве очков у двух команд, претендующих на первое место, обычно назначается дополнительная игра. В остальных случаях преимущество дается той команде, которая выиграла у команды, набравшей одинаковое с ней количество очков. Когда равное количество очков набирают три команды или более, преимущество дают команде, имеющей большее число побед в играх между ними. При равенстве этого показателя преимущество получает команда, имеющая лучшую разницу забитых и пропущенных мячей. Когда зачет в соревнованиях проводится по нескольким командам, прибегают к дифференцированной или отдельной оценке результатов. Она зависит от задач, поставленных перед соревнованиями.

Если, например, необходимо обратить внимание на работу среди женских или детских команд, то, соответственно, должна быть повышена оценка результатов игры этих команд. При составлении шкалы дифференцированной оценки результатов за победу дается четное количество очков.

Схема составления календарей игр при проведении соревнований по турам, принятая ФИФА

Для 4 команд

1 день	2 день	3 день
(1-4)	1-3	1-2
(2-3)	(4-2)	(3-4)

Для 6 команд

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

Для 8 команд

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день	6 день	7 день
(1-8)	1-7	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
2-7	(8-6)	7-5	6-4	5-3	4-2	(3-8)
3-6	2-5	(8-4)	7-3	6-2	(5-8)	4-7
4-5	3-4	2-3	(8-2)	(7-8)	6-7	5-6

Для 5 команд (нечетное количество участников)

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
1	5	4	3	2
2-5	1-4	5-3	4-2	3-1
3-4	2-3	1-2	5-1	4-5

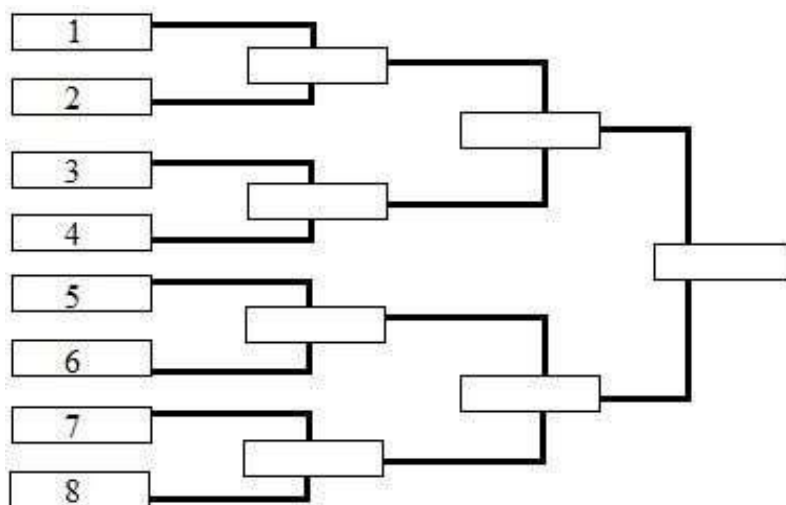
Для 7 команд (нечетное количество участников)

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

Способ с выбыванием

Способ имеет два варианта: с выбыванием после одного поражения, с выбыванием после двух поражений.

Составляют календарь по способу с выбыванием после одного поражения следующим образом. Сначала формируют таблицу, которая определяет порядок встреч участвующих команд. После этого проводится жеребьевка, по результатам которой команды вносятся в таблицу соответственно полученному номеру.



Если количество участвующих команд кратно 2 (4, 8, 32, 64 и т. д.), то все команды вступают в соревнования с первого календарного дня. В первом туре

встречаются рядом стоящие номера (первый со вторым, третий с четвертым и т. д.).

При восьми командах таких туров будет три. Победители первого тура попадают во второй, а победители второго — в третий и разыгрывают между собой финал.

Если в соревнованиях число участвующих команд не кратно 2, то в первом туре ведет борьбу только часть команд, а остальные вступают в состязания со второго тура.

Для определения количества команд, которые должны вступить в соревнование с первого тура, пользуются формулой $(a - 2) \times 2 = X$, где a — количество участвующих команд, 2 — степень двух, при которой получается ближайшее меньшее число к числу участвующих команд.

Пример

Количество участвующих команд 10, ближайшее будет 2 в степени 3, то есть 8.

Решение. $(10 - 8) \times 2 = 2 \times 2 = 4$.

Следовательно, в первом туре должны участвовать четыре команды, а шесть команд начнут соревнования со второго тура. Если в первом туре выступают не все команды, то в первом туре играют средние номера, а крайние вступают в игру со второго тура. При этом если общее число участвующих команд четное, то от игр в первом туре освобождается равное количество номеров сверху и снизу.

При нечетном количестве команд от игр в первом туре освобождается снизу таблицы на одну команду больше.

Пример

Имеется 11 команд, ближайшее число в степени будет 2 в степени 3, то есть 8.

Решение. $(11 - 8) \times 2 = 3 \times 2 = 6$.

Следовательно, шесть команд, имеющих средние номера, вступают в соревнования с первого тура, а пять команд, имеющих два первых и три последних номера, — со второго тура. Чтобы уменьшить элемент случайности и исключить возможность встреч сильнейших команд в первых кругах, применяют так называемое рассеивание сильнейших команд. При рассеивании для сильнейших команд искусственно выделяют номера и между ними производится отдельная жеребьевка. В некоторых случаях сильнейшие команды допускаются к соревнованиям не с первого тура, а с последующих кругов, например, с 1/8 финала или с четвертьфинала. Выбывание после двух поражений применяется обычно, когда число участвующих команд не особенно велико, а время, отведенное для розыгрыша, позволяет увеличить количество игр. В этом случае команда выбывает из состязаний не после первого, а после второго поражения. Команды, проигравшие в первый день, попадают в дополнительную таблицу и играют между собой во второй день. В третий день команды, проигравшие во второй день по основной таблице, тоже попадают в дополнительную таблицу и играют между собой. Команды, победившие по

дополнительной таблице во второй день, встречаются между собой на третий день. Так продолжается до тех пор, пока по дополнительной таблице не выявится победитель, который в финале встретится с победителем, выявленным по основной таблице.

Смешанный способ

В соревнованиях с большим числом участвующих команд и при большой их территориальной разбросанности применяют и смешанный способ розыгрыша, то есть на разных этапах используют способ с выбыванием и круговой способ.

При смешанном способе розыгрыша все команды разбивают по зонам или группам, где проводят соревнования по способу с выбыванием (или круговому), а победители разыгрывают между собой окончательные места по круговому способу (или выявляют только победителя по способу с выбыванием).

Недостатки и преимущества различных систем проведения

Недостатки и преимущества круговой системы:

- 1) требует затраты большого количества времени;
- 2) невозможность задействовать в соревнованиях большое количество команд;
- 3) позволят с большой точностью определить занятые места каждой команды;
- 4) отсутствие элемента случайности, когда слабая команда может выиграть соревнование.

Сущность проведения соревнований по системе с выбыванием заключается в том, что команда после проигрыша (после 1-го, 2-го или 3-го поражения) выбывает из соревнований. В настоящее время наиболее распространенной является система проведения соревнований по различным видам спортивных игр с выбыванием после первого проигрыша. Система проведения соревнований с выбыванием после поражения позволяет при большом количестве участников (команд) провести соревнования значительно быстрее, чем при проведении соревнований по круговой системе.

При определении порядка игр по этой системе, прежде всего, составляется сетка распределения игр на заявленное количество команд, участвующих в соревнованиях, а затем проводится жеребьевка.

Недостатки проведения соревнований по системе с выбыванием:

- 1) нельзя определить места, занятые каждой командой, за исключением победителя и финалиста. Иногда проводится дополнительный матч за третье место, на котором определяют команды, занявшие третье и четвертое место;

- 2) большое психологическое напряжение, присущее матчам, поражение в которых лишает команду возможности продолжать соревнование;
- 3) присутствие элемента случайности, когда слабая по силам команда может выиграть соревнование;
- 4) скоротечность турнира

Преимущества проведения соревнований по системе с выбыванием:

- 1) возможность задействовать большое количество команд;
- 2) быстрота проведения соревнований.

Преимущества смешанной системы проведения соревнований:

- 1) увеличение зрелищности матчей;
- 2) к финальным матчам остаются сильнейшие команды;
- 3) отсутствие элемента случайности, когда слабая команда может выиграть соревнования;
- 4) позволяет с большой точностью определить занятые места каждой из команд, участвующих в соревнованиях;
- 5) присутствие "проходных" матчей, в которых тренер может дать ведущим игрокам команды отдохнуть.

Недостатки смешанной системы проведения соревнований:

- 1) присутствие "проходных" матчей, которые, несомненно, снижают зрелищность турнира;
- 2) длительность турнира;
- 3) большие материальные затраты, связанные с переездом команд на матчи.

Заключительная часть соревнований не менее важна, чем открытие. При наличии соответствующего финансирования целесообразно не только торжественное награждение команды победителя и призеров, но и поощрение лучших игроков, снайперов, игроков в защите и т.д.

Освещение турниров в местных СМИ, на сайтах образовательных учреждений увеличивает их привлекательность, повышает интерес к баскетболу 3х3, делая игру более массовой.

Команды-участницы

Каждая команда состоит из шести игроков, один из игроков выполняет обязанности капитана.

В его обязанности входит: не менее чем за 20 минут до начала игры по расписанию каждый капитан должен подать секретарю список с фамилиями и номерами членов команды, которые будут участвовать в игре, а также фамилию капитана команды. При этом он должен отметить три игрока, которые начнут игру. Капитан команды А первым сообщает эту информацию.

Только капитан решает, должна ли быть произведена замена. При этом запасной обязан обратиться к секретарю с соответствующей просьбой и должен быть готовым играть немедленно. Капитан представляет свою команду на

площадке. Он может обращаться к судье для получения необходимой информации.

Это должно делаться в корректной форме и только тогда, когда мяч мертвый и часы остановлены;

- сообщать старшему судье номер игрока, который заменит его как капитана, когда он покидает площадку.

Если капитан должен покинуть площадку по уважительной причине, он продолжает действовать как тренер. Если он должен покинуть площадку из-за дисквалифицирующего фола или если он не может действовать как тренер из-за травмы, то заменяющий его как капитана игрок должен заменить его как тренер;

- капитан должен по окончании игры немедленно проинформировать старшего судью, если его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в месте, отмеченном как «подпись капитана в случае протеста».

Экипировка команд

Вся экипировка, используемая игроками, должна быть предназначена для баскетбола и одобрена Всемирной Технической комиссией ФИБА или оговорена в Правилах.

Экипировка игроков состоит:

а) из маек одного цвета как спереди, так и сзади (полосатые майки не разрешаются). Допустимы майки с боковыми вставками, которые должны быть расположены вертикально ниже подмышек и максимум по 0,03 м в каждую сторону от шва, то есть всего шириной 0,06 м. Ширина окантовки выреза шеи или открытых рук не должна превышать 0,03 м. Игроки — мужчины и женщины — должны во время игры свои майки держать заправленными в игровые трусы. На майке каждого игрока спереди и сзади должен быть отчетливо виден номер одного цвета, контрастный цвету майки. Размеры его на спине составляют 0,20 м, на груди — 0,10 м, ширина — не менее 0,02 м. Команды используют номера с 4 по 15, и игроки одной команды не должны иметь повторяющиеся номера. Если игрок меняет свой номер во время игры, то он сообщает о замене секретарю и старшему судье. Имеющаяся на майке рекламная надпись не должна закрывать номер. Ни при каких условиях размеры номеров на майках не могут быть уменьшены. Команды должны иметь как минимум два комплекта маек — один светлого (желательно, белого) цвета, а другой — темного;

б) полурукавок, которые могут одеваться под майки при условии, что они одного и того же цвета, что и майки;

в) трусов одного цвета как спереди, так и сзади, но необязательно того же цвета, что и майки. Разрешаются окантовки, которые должны быть по бокам максимум по 0,03 м в каждую сторону от шва, то есть всего шириной 0,06 м. Ширина окантовки вокруг открытых ног должна быть не более чем 0,03 см;

г) нижнего белья, которое выступает из-под трусов и может надеваться при

условии, что оно того же цвета, что и трусы. Вся экипировка, используемая игроками, должна быть предназначена для баскетбола.

Старший судья не должен разрешать баскетболистам носить экипировку, которая опасна для других игроков. Это могут быть: предохранительные покрытия для пальцев, рук, запястий, локтей или предплечий, сделанные из кожи, пластика, гибкого (мягкого) пластика, металла или любого другого твердого вещества, даже покрытого мягким материалом, которые могут порезать и вызвать кровотечение, также головные уборы, украшения и драгоценности.

Экипировка, предназначенная для увеличения роста игроков, «растяжки», другие способы, дающие незаслуженное преимущество, запрещаются. Баскетбольными Правилами разрешаются следующие элементы экипировки: повязка из мягкого материала, предохраняющая плечо, запястье, бедро и голеностоп и не создающая опасности для других игроков; надежно закрытые наколенники; защитное приспособление для поврежденного носа, даже если оно из твердого материала; очки, не представляющие опасности для других игроков; головные повязки шириной максимум 0,05 м, сделанные из неабразивной одноцветной материи, гибкого пластика или резины. Команда, стоящая в программе первой (команда-хозяин), надевает майки светлого цвета (желательно, белого). Команда, стоящая в программе второй (гости), должна надеть майки темного цвета. Однако если команды согласны, они могут поменяться цветом маек. Для главных соревнований ФИБА игроки одной команды должны носить обувь и носки одного цвета (цветов).

СТРУКТУРА, ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СЕКРЕТАРСКОГО АППАРАТА

Первые игры проходили без участия секретарского аппарата. Судьи в поле сами выполняли роль помощников судей. Позже в практику включили одного секретаря. Современная игра немыслима без целого штата судей-секретарей. Они регистрируют каждое позитивное и негативное действие участников, ведут отчет игрового и неигрового времени. С 1990 г. официально предусмотрена должность технического комиссара — полномочного проводящей соревнования организации, координатора работ секретарской бригады, доброго советника судьям. Такая мощная, квалифицированная поддержка способствует созданию благоприятных условий во время матча. В настоящее время в состав судейской бригады входят: технический комиссар, старший судья, судья и судейская бригада. Далее подробно будут изложены их права и обязанности.

Права и обязанности судей

На игре должен присутствовать технический комиссар. Обязанностью комиссара во время игры является наблюдение за работой помощников судей за секретарским столом и помощь старшему судье и судье в спокойном проведении игры.

Судьями являются старший судья и судья.

Права судей начинают действовать с момента появления их на площадке (за 20 минут до начала игры, указанного в расписании) и заканчиваются утверждением и подписанием протокола по окончании игры старшим судьей. До начала матча старший судья должен проверить и одобрить все оборудование, используемое во время игры. Он определяет официальные игровые часы и знакомится с секундометристом, секретарем, помощником секретаря и оператором 12 секунд.

В конце каждой половины и каждого дополнительного периода или в любое другое время считает и подтверждает время, которое остается играть. Если в конце игры возникают сомнения относительно точного окончания игрового времени (например, секундометрист не сумел остановить игровые часы при нарушении, спорном мяче или фоле), судьи должны немедленно проконсультироваться друг с другом, чтобы определить точное время, которое осталось доиграть в ситуациях, когда мяч был выпущен из рук при попытке броска с игры или произошло нарушение, спорный мяч или фолы. Когда произошло несоблюдение правил, фол должен быть доведен до сведения секретаря, записан в протокол и указатель фолов поднят, после этого судья может продолжить игру согласно соответствующей статье. Для всех международных игр, если необходимо пояснить решение, все словесные разъяснения даются на английском языке. Технический комиссар, судьи и их помощники должны проводить игру в соответствии с Правилами и официальными интерпретациями ФИБА, как определено Всемирной технической комиссией ФИБА. Они не уполномочены давать согласие на изменение Правил. После консультации с техническим комиссариатом и (или) помощниками судей старший судья принимает окончательное решение, а также имеет право принимать решение по любым вопросам, специально не оговоренным в Правилах.

Права и обязанности главного секретаря тура

Главный секретарь тура назначается местной коллегией судей из числа судей, допущенных к обслуживанию Чемпионата и Первенства России (по согласованию с Директоратом Чемпионата России). Организационно подчиняется главному судье тура. До совещания главной судейской коллегии тура с представителями и тренерами команд главный секретарь готовит календарь игр тура. По заявкам представителей команд главный секретарь составляет расписание тренировок команд и график движения транспорта. Затем на совещании (или до него) главный секретарь выдает представителям команд календарь игр тура, расписание тренировок команд и график движения транспорта, получает от представителей команд заполненные по форме технические заявки. До начала соревнований главный секретарь должен сформировать секретарские бригады: при участии 4—5 команд — 1 бригада; 6—9 — 2; 10—12 — 3. Затем он назначает старших секретарских бригад и составляет расписание работы бригад. В состав секретарской бригады входят:

- секретарь протокола игры;

- секундометрист основного времени;
- оператор 12 секунд;
- помощник секретаря — оператор табло;
- секретарь-информатор (диктор);
- секретарь «статистики бросков»;
- секретарь «технического отчета» (2 человека);
- оператор АСУ.

Для команд Суперлиги и Высшей лиги — 8 чел. (при работе АСУ — 9 чел.), для команд юношеских соревнований — 5 чел. К началу соревнований главный секретарь должен подготовить судейскую документацию — бланки:

- Технические заявки команд.
- Лист назначения.
- Протокол игры (по 3—5 экз. на игру).
- Статистика бросков (по 3—5 экз. на игру).
- Технический отчет (по 6 экз. на игру).
- Официальный статистический отчет (по 3 экз. на игру).
 - Итоги дня.
 - Десятка лучших игроков (по 4 показателям).
 - Сводный технический отчет.
 - Отчет главного судьи тура.
 - Таблица игр (для всех команд и для отчета).

Для соревнований юношеских команд бланки: Статистика бросков, Технический отчет и Официальный статистический отчет не ведутся, вместо них заполняется бланк Приложение к протоколу, из которого берется информация для заполнения бланков Итоги дня, Десятка лучших игроков. Кроме того, он готовит необходимые канцелярские принадлежности (копировальную бумагу и ручки разных цветов, кнопки, папки для команд и отчета главного судьи). К игровому дню он обеспечивает подготовку протоколов игр, заполняет бланк Лист назначения для главного судьи тура и информационных табло, проверяет наличие судейского оборудования на секретарском столе.

Перед началом соревнований главный секретарь тура совместно с главным судьей и (или) его заместителем обязан проверить работу табло, основных игровых часов и устройства 12 секунд, а также наличие резервных секундомеров (не менее 2), указателей фолов игроков, указателей командных фолов, стартового пистолета или сигнала, информационных стендов для участников и зрителей, таблицы игр тура и таблички с наименованием команд.

После окончания игры заполняет бланк Официальный технический отчет и выдает командам информацию по играм. Главный секретарь обрабатывает техническую документацию, заполняет бланки Итоги дня, Сводный технический отчет, а также готовит информацию для заполнения бланков Десятка лучших игроков, заполняет таблицы на информационных стендах.

Главный секретарь организует и контролирует работу секретарских бригад, информирует главную судейскую коллегию (ГСК) тура, представителей

команд, прессу и зрителей. В случае серьезных нарушений регламента чемпионата и чрезвычайных ситуаций подготавливает заседание ГСК и ведет протокол заседаний. В течение соревнований главный секретарь заполняет Отчет главного судьи, готовит папку документов по туру и папки для команд.

Так, для команд Суперлиги и Высшей лиги перечень и порядок документов в Отчете по туру включает:

- 1) афишу;
- 2) программу соревнований;
- 3) календарь игр тура;
- 4) составы команд;
- 5) протоколы игр;
- 6) технические отчеты;
- 7) статистику бросков;
- 8) официальный статистический отчет;
- 9) лист назначения по игровым дням;
- 10) итоги дня;
- 11) десятки лучших игроков по игровым дням (по результативности, броскам с игры, 3-очковым броскам и штрафным);
- 12) свободные отчеты технических показателей игроков и команд;
- 13) протоколы заседаний ГСК (в случае нарушения регламента чемпионата, протестов и т. д.);
- 14) характеристики и оценки судьям главного судьи тура по играм;
- 15) список игроков, получивших технические замечания;
- 16) таблицу игр;
- 17) отчет главного судьи.

Для соревнований команд юношей пункты 2, 6, 7, 8 и 12в отчет не входят.

Права и каждого члена бригады в нештатных ситуациях, не оговоренных правилами и настоящим учебным пособием.

После игры старший секретарской бригады заполняет протоколы игры, формы, Официальный статистический отчет, совместно с секретарями Технический отчет и Статистику бросков (или заполнить его самостоятельно вместо секретаря), и передает оформленную статистическую документацию тренерам команд и техническому комиссару. Старший секретарской бригады покидает свое рабочее место только с разрешения технического комиссара.

Права и обязанности секретаря

Секретарь основного протокола игры подчиняется старшему секретарской бригады (если он сам не является старшим бригады), располагается за основным секретарским столом между техническим комиссаром и оператором табло.

В обязанности секретаря входит:

- оформление протокола игры не позднее чем за 30 минут до начала матча;
- подготовка необходимых принадлежностей для своей работы (свисток, сигнал которого должен отличаться от сигналов судей, секундометриста и оператора 12 секунд, указатели разных цветов, копировальная бумага, линейка, скрепки).

Секретарю рекомендуется использовать копировальную бумагу разного цвета для половины игры и между дополнительными периодами, чтобы записи отличались по цвету. Записи в протоколах 1, 2, 3, 4 периодов игры и дополнительных периодов ведутся ручками разного цвета.

При этом запись шапки протокола и состава команд перед началом игры ведется синим или черным цветом, а для записи первого периода (включая записи фолов) рекомендуется использовать красный цвет.

Запись в протокол составов играющих команд производится по техническим заявкам, проведенным техническим комиссаром. Фамилии игроков в протоколе следует вести в порядке возрастания игровых номеров и печатными буквами— это облегчает работу секретаря, технического комиссара и оператора табло. За 10 минут до начала игры секретарь должен получить у тренеров подтверждение правильности записей в протоколе списочного состава команд, номеров игроков, фамилии тренера, помощника тренера, дать им отметить в протоколе 5 игроков, которые начнут игру, и подписать протокол. Секретарь должен знать в лицо тренеров, помощников тренеров играющих команд. Это поможет избежать ошибок и недоразумений до начала и в течение игры. Записать в протокол фамилии судей и секретарей после представления команд и судей. При выходе команд на площадку для розыгрыша начального броска секретарь должен сверить номера игроков на площадке со стартовыми составами, отмеченными в протоколе.

Только после этого можно дать судье информацию жестом о своей готовности к работе. Если обнаружится несоответствие в стартовых составах, необходимо незамедлительно информировать об этом судей. Секретарь должен договориться с помощником секретаря — оператором табло о порядке взаимодействий во время игры (дублирование информации, исправление ошибок и т. д.). Основной задачей секретаря во время игры является четкое, аккуратное и быстрое заполнение протокола игры. При попадании мяча в корзину необходимо следить за жестом судьи. Если судья не обозначил жест или секретарь не понял его и сомневается в количестве засчитанных очков в первый же момент мертвого мяча, когда игровые часы остановлены, секретарь должен уточнить решение судьи. Если примерно в одно и то же время произошло несколько событий, секретарю рекомендуется действовать в следующей последовательности:

- записать изменение счета и номер игрока;
- записать и показать указанный фол, так как возможен 5 фол игроку, когда необходимо дать сигнал и предупредить судей;
- дать сигнал на замену или затребованный перерыв;
- отменить фолы команды, при 4 командном фоле предупредить об этом технического комиссара и подготовить указатель командных фолов;
- произвести при необходимости остальные записи (фиксировать затребованный перерыв, выход на площадку нового игрока и т. д.);
- сверить информацию протокола и табло.

При замене игроков, прежде чем дать сигнал на замену, необходимо проверить, могут ли заменяющие игроки вступить в игру. Рекомендуется получать информацию у выходящих на замену игроков о номерах тех игроков, которых они заменяют. В момент, когда мяч входит в игру вслед за 7 фолом, секретарь должен поставить указатель командных фолов на сторону провинившейся команды.

Фолы игрокам, полученные в перерывах (20 минут до начала игры), входят в определение «перерыв», записываются в графу Персональные фолы и в графу Командные фолы. Если судья очень быстро показывает номер игрока и наказание за фол, следует попросить его чуть замедлить жестикуляцию.

Сигнал секретаря не останавливает игру. Если мяч входит в игру, необходимо воздержаться от подачи сигнала. Во время подачи сигнала надо сопроводить его достаточно продолжительным жестом, чтобы было ясно, о чем дается сигнал. Каждый раз, когда предоставляется возможность, секретарь должен сверить счет в протоколе с показателями счета на табло. Если имеется расхождение и его счет правильный, секретарь должен немедленно принять меры к тому, чтобы счет на табло был исправлен. Если возникают сомнения, надо проинформировать об этом старшего судью, исправить ошибку и попросить его утвердить это исправление подписью.

При ошибочной записи в графе Фолы ее рекомендуется перечеркивать горизонтальной чертой (-). Если этот же игрок снова получает фол, то эта запись перечеркивается косой чертой слева направо (\). Это будет свидетельствовать, что запись фола действительна.

Пример

При ошибочной записи в графе Изменение счета запись перечеркивается горизонтальной чертой (-), а новая запись счета перечеркивается косой чертой слева направо (\), если она попадает на ошибочную запись.

Необходимо быть внимательным в последние секунды первой, второй половины игры и дополнительных периодов, заранее договориться с оператором табло и секундометристом о взаимодействии в этих моментах. Если старший судья попросит консультацию, следует дать четкие разъяснения. В перерыве делают в протоколе положенные отметки и не оставляют его без присмотра. По окончании игры еще раз проверяют правильность всех записей в протоколе, подписывают его у секундометриста, оператора 12 секунд, ставят свою подпись и отдают на подпись судьям. После подписания протокола судьями первый экземпляр (оригинал) передается техническому комиссару для отправки в директорат, второй экземпляр — капитану выигравшей команды, а третий экземпляр — капитану проигравшей команды.

После окончания игры секретарь протокола должен заполнить Официальный статистический отчет совместно с секретарем статистики бросков и технического отчета под их диктовку. По окончании игры секретарь не имеет права покидать рабочее место до разрешения технического комиссара.

Права и обязанности секретаря и помощника секретаря

Секретарь обязан записывать фамилии и номера игроков, которые начинают игру, и всех запасных, которые войдут в игру. Когда происходит нарушение правил, касающееся списка составов команд, замен или номеров игроков, он должен как можно быстрее уведомить об этом ближайшего судью. Он обязан вести в хронологическом порядке изменения суммарного счета, записывая попадания с игры и со штрафных бросков. Секретарь должен регистрировать персональные или технические фолы, немедленно уведомлять старшего судью, когда игроку назначен 5 фол (для игры 4 x 10) или технические фолы, назначенные тренеру, когда в соответствии со ст. 53(Наказание Б) тренер должен выбыть из игры. Когда игрок получает фол, он должен поднять указатель с цифрой, соответствующей числу фолов этого игрока, и таким образом, чтобы оба тренера отчетливо это видели. Указатели фолов команды следует применять следующим образом. Для игры 4 x 10 и 4 x 12 в момент, когда мяч входит в игру после 4 фолов игрока, для команды в половине игры — красный указатель, установленный на секретарском столе у края, ближнего к скамейке команды, которая получит 4 фол игрока (командный фол). Сигнал секретаря не останавливает игровые часы или игру, не заставляет мяч становиться мертвым. Секретарь должен быть внимательным, чтобы подавать свой сигнал только в тот момент, когда мяч мертвый и игровые часы остановлены, и до того, как мяч снова входит в игру.

Секретарь регистрирует затребованные перерывы каждой команды и уведомляет тренера через судью, когда взят четвертый перерыв. Он должен подать сигнал судьям, когда секундометрист укажет ему, что истекли 50 секунд с начала затребованного перерыва. Помощник секретаря управляет табло счета, не противодействует и не конфликтует с другими помощниками судей за секретарским столом.

Права и обязанности секундометриста

Секундометрист организационно подчиняется старшему секретарской бригады, располагается за основным секретарским столом между оператором 12 секунд и техническим комиссаром. До начала игры секундометрист изучает все особенности функционирования игровых часов, подачи автоматического сигнала (сирены), а также взаимодействие основных игровых часов и устройства 12 секунд. Секундометрист должен всегда иметь подготовленный к работе резервный секундомер и резервный сигнал (свисток). При необходимости следует иметь стартовый пистолет. Сигнал игровых часов (сирена) должен отличаться по тону или громкости от сигналов судей, секретаря и оператора 12 секунд. Он подготавливает специальный секундомер для отсчета времени остановок в игре (может быть использован резервный секундомер) и информирует судей за 10, 6, 3, 1 минуту до начала игры и за 3 минуты до начала второй половины игры.

Секундометрист включает игровые часы:

1) во время спорного или начального броска, когда мяч правильно отбит игроком (игроками) после того, как он подброшен и достиг своей высшей точки;

2) только по касанию мяча игроком на площадке (если не видно момента касания, секундометристу следует ориентироваться на соответствующий жест судьи);

3) когда мяч касается игрока на площадке, если после неудачного штрафного броска мяч остается в игре;

4) когда истекает время периодов (или дополнительных периодов). Секундометрист выключает часы:

1) только по свистку судьи и его одновременному жесту (при шумной аудитории следует ориентироваться на жест судьи);

2) когда звучит сигнал устройства 12 секунд;

3) когда забрасывается мяч с площадки в корзину команды, которая попросила затребованный перерыв согласно правилам. После этого секретарь своим сигналом должен известить судей о предоставлении затребованного перерыва, что требует четкого взаимодействия секундометриста и секретаря. При отсутствии нештатных ситуаций сигнал секундометриста должен прозвучать только на окончание времени соответствующего периода, дополнительных периодов и игры в целом.

При остановках в игре (затребованный перерыв, перерыв на замену и другое) секундометрист по жесту судьи включает специальный секундомер и за 10 секунд до истечения положенного времени на остановку игры должен через секретаря информировать об этом старшего судью. Когда информация о времени минутного перерыва передана на информационное табло, секундометрист обязан проконтролировать включение времени минутного перерыва оператором табло по жесту судьи и за 10 секунд до истечения положенного времени на остановку игры информирует об этом через секретаря старшего судью.

Для уменьшения вероятности ошибок секундометристу следует визуально контролировать каждое включение и выключение игровых часов или резервного секундомера. Если игровые часы по какой-либо причине остановились, секундометрист как можно быстрее дает звуковой сигнал сиреной, свистком или стартовым пистолетом. Секундометрист должен отсчитывать время остановки, формировать его до момента своего сигнала и при необходимости информировать судей о продолжительности этого периода времени.

Если звуковой сигнал секундометриста (сирена, свисток, пистолет) не услышан судьями, секундометрист должен использовать любые доступные ему способы для уведомления старшего судьи: поднять руку, встать из-за стола. В конце каждого периода секундометристу рекомендуется последние 5 секунд отсчитывать вслух по показанию игровых часов (5, 4, 3, 2, 1), отбивать такт свободной рукой (не громко, но так, чтобы это было понятно техническому комиссару). При слове «ноль» должен прозвучать сигнал. В этих случаях

секундометрист следит за показаниями игровых часов, а технический комиссар и оператор 12 секунд наблюдает за событиями на площадке. Если в последние секунды каждого периода игры устройство 12 секунд выключено, оператор 12 секунд помогает секундометристу, контролируя ход игры на площадке. Если игровые часы вышли из строя и игра ведется по резервному секундомеру, то секундометрист должен каждую минуту через секретаря-информатора информировать играющие команды, технического комиссара и зрителей о времени, оставшемся до конца игры.

Секундометрист последние 5 секунд отсчитывает вслух по показанию резервного секундомера и по истечении игрового времени немедленно подает звуковой сигнал.

По сигналу (даже ошибочному) оператора 12 секунд «мяч становится мертвым», при этом основные часы должны быть немедленно остановлены. Поэтому в последние секунды 12-секундного командного контроля мяча секундометристу рекомендуется помогать оператору 12 секунд контролировать показания счетчика 12 секунд, в то время как оператор 12 секунд следит за ходом игры на площадке. Секундометрист обязан знать Инструкцию оператора 12 секунд, чтобы в случае необходимости работать вместо оператора 12 секунд. Секундометристу рекомендуется не торопиться высказывать свое мнение по окончании игрового времени, пока старший судья или технический комиссар не попросят его об этом. По окончании игры секундометрист обязан подписать протокол игры. Он не имеет права покидать рабочее место до разрешения технического комиссара.

Оператор 12 секунд

Оператор 12 секунд подчиняется старшему секретарской бригады. Располагается за основным секретарским столом слева от секундометриста. Он управляет устройством (часами) 12 секунд согласно Правилам владения 12 секунд мячом на площадке, при которых попытка броска по корзине соперника должна быть осуществлена его командой в течение 12 секунд. Отсутствие броска по корзине в течение 12 секунд при контроле мяча командой фиксируется звуковым сигналом 12 секунд. Несоблюдение этого правила является нарушением. Устройство 12 секунд управляется следующим образом:

- включается в тот момент, когда игрок установил контроль над живым мячом на площадке;

- останавливается тогда, когда заканчивается командный контроль в соответствии с правилами;

- возвращается к 12 секундам и вновь включается только тогда, когда начинается новый 12-секундный период и как только в следующий раз игрок на площадке установит контроль над мячом:

- а) если останавливается из-за действия (действий) соперника (соперников) команды, контролирующей мяч, этой команде должен быть предоставлен новый 12-секундный период;

б) простое касание мяча соперников не дает права на начало нового 12-секундного периода, если та же команда продолжает контролировать мяч.

Устройство 12 секунд должно останавливаться, но не возвращаться, когда:

а) мяч вышел за пределы площадки и вбрасывание осуществляется игроком той же команды, которая перед этим контролировала мяч;

б) судья прервал игру, чтобы защитить травмированного игрока команды, контролирующей мяч;

в) игра остановлена из-за действий команды, контролирующей мяч.

Если игра остановлена по другой причине, новый 12-секундный период должен быть предоставлен команде, контролирующей мяч, если только, по мнению судей, команда не поставлена в невыгодное положение. В этом случае судьи не должны предоставлять команде, контролировавшей мяч, новый 12-секундный период.

Судейское оборудование и аппаратура, на которых работает оператор 12 секунд, должно быть изучено до начала игры, а именно: устройство 12 секунд, подача автоматического сигнала (сирены), а также взаимодействие игровых часов и устройства 12 секунд.

МЕХАНИКА И ТЕХНИКА СУДЕЙСТВА

Механика судейства — система, разработанная как практический метод, облегчающий выполнение обязанностей судьям на площадке.

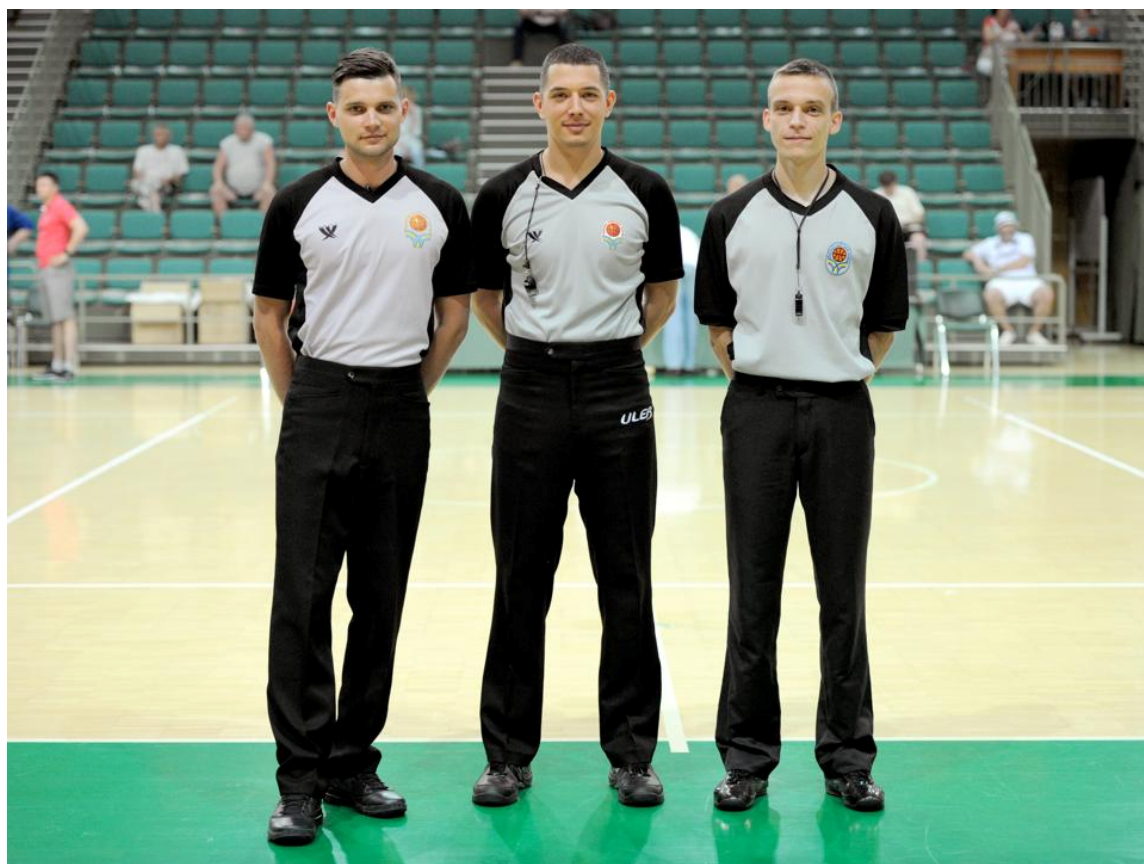


Она предназначена для того, чтобы помочь им занять возможно лучшее место, позволяющее принимать правильные решения при нарушении правил.

Здравый смысл — жизненная предпосылка хорошего судьи. Абсолютно необходимо ясное и полное понимание не только Официальных Правил баскетбола, но и духа самой игры. Штрафуя каждое техническое нарушение правил, судья будет только вызывать недовольство зрителей, игроков и тренеров. Все арбитры, независимо от уровня игры, должны быть профессионалами. Только в этом случае они завоюют уважение.

Подготовка к игре

Необходимо всем судьям планировать свою дорогу так, чтобы прибыть вовремя. При плохой погоде на дорогу отводится больше времени, чтобы избежать опоздания на игру. Настоятельно рекомендуется, чтобы судьи заблаговременно прибыли к месту проведения игры, по крайней мере, за один час до планируемого времени начала игры следовали в раздевалку. Они должны правильно готовиться к каждой игре, то есть находиться в прекрасной физической и психологической форме. Прием пищи заканчивается за 4 часа до начала игры.



Очень важен внешний вид судьи. Судейская форма состоит из рубашки серого цвета, длинных брюк черного цвета, черной баскетбольной обуви и носков черного цвета. Джинсы неприемлемы. Форма должна быть в хорошем состоянии, чистая и выглаженная. После прибытия на место проведения игры оба судьи встречаются друг с другом и готовятся к выполнению предстоящей

задачи. Они — команда и должны делать все для ее сплочения. Очень важно перед игрой обсудить с партнером следующие моменты:

- проведение предигровых процедур для своевременного начала игры;
- недавние изменения в Правилах и Официальные Интерпретации правил ФИБА;
- основные ситуации: спорный мяч, технический фол, штрафные броски и т. д.;
- взаимодействие и работу единой командой, особенно при одновременных свистках обоих судей;
- 2-очковые попытки забросить мяч с игры;
- выбор позиции и обязанности в особых ситуациях;
- контроль за игрой без мяча;
- методы взаимодействия.

После переодевания каждый судья готовится к игре по-своему.

Современный баскетбол требует первоклассной атлетической подготовки не только от игроков, но также и от судей. Физическая предигровая подготовка необходима, независимо от возраста и опыта судьи.

Настоятельно рекомендуется выполнять различные упражнения на растягивание, чтобы предотвратить или, по крайней мере, уменьшить риск травмы.

Существует также психологическая польза от разминки: судья будет чувствовать себя психологически и физически подготовленным к предстоящей игре. Необходима высокая степень самомотивации и энтузиазм. После разминки за 20 минут до начала игры судьи вместе выходят на игровую площадку. Это минимальное время, необходимое для проверки игрового оборудования и контроля разминки команд. Старший судья — судья, отмеченный в назначении первым, является ответственным за утверждение игровой площадки, игровых часов и всего технического оборудования, включая протокол и лицензии игроков. Он выбирает игровой мяч из бывших в употреблении мячей и отчетливо его помечает. Как только игровой мяч определен, он не может предоставляться командам для разминки до начала игры. Он должен быть в хорошем состоянии и соответствовать правилам, чтобы при падении с высоты 1,80 м мяч отскакивал от игровой поверхности или твердого деревянного пола на высоту 1,20—1,40 м. Судьи занимают позицию рядом с секретарским столом, чтобы контролировать разминку. Они внимательно наблюдают за игроками, тренерами и сопровождающими команды, чтобы предотвратить действия, которые могли бы привести к повреждению игрового оборудования. Нельзя допускать захват кольца игроком, могущий привести к повреждению кольца или щита. Судьи в случае такого неспортивного поведения должны немедленно предупредить тренера провинившейся команды, а при повторении наказать нарушителя техническим фолом. Судьи также проверяют, чтобы секретарь правильно подготовил Официальный протокол, и требуют, чтобы за 10 минут до начала игры тренеры подтвердили имена игроков и тренеров, номера игроков, подписали протокол и

указали стартовую пятерку игроков. В настоящее время практикуется представление игроков, тренеров и судей зрителям. Когда необходимо провести такое представление, рекомендуется его начать за 6 минут до начала игры. В этот момент старший судья должен указать, чтобы все игроки прекратили разминку и вернулись на свои скамейки. Как только все игроки, тренеры и судьи будут представлены зрителям, старший судья сообщает, что осталось 3 минуты до начала игры. Игроки могут начать заключительную фазу предигровой разминки. За 1 минуту до начала игры старший судья должен потребовать, чтобы все игроки прекратили разминку и покинули игровую площадку. Судьи не должны носить наручные часы, браслеты или драгоценности. Старший судья проверяет готовность всех для начала игры.

Старший судья должен знать капитанов команд на площадке и показать их партнеру.

Технические приемы судейства

Судьи должны постоянно держать в поле зрения всю площадку и знать, где расположены все 6 игроков. В зависимости от того, где находится мяч, один из судей должен следить за игрой без мяча. Знать, где находится мяч, — это не то же самое, что наблюдать за мячом. Всегда, когда оба судьи дают свисток одновременно, только один из них, обычно тот, кто ближе к игре, должен показать нарушение. При зрительном контроле друг за другом можно избежать двух различных решений. Всякий раз при двойных свистках на фол рекомендуется задержаться на мгновение и убедиться, что партнер принял такое же решение. Между старшим судьей и судьей нет различий в принятии решений по фолам или нарушениям. Молодые или опытные судьи имеют одинаковые права при принятии решений. Очень большое значение имеет взаимодействие и работа единой командой с партнером-судьей. Устанавливаются свои стандарты и разделяется ответственность за принятые решения. Деление площадки на зоны ответственности. Современное судейство требует, чтобы оба судьи взаимодействовали друг с другом: один судья отвечает за игру около мяча, другой — за игру без мяча. Чтобы внимательно наблюдать за игрой, два судьи должны пытаться занять лучшую позицию для судейства, используя систему механики, содержащуюся в этом руководстве.

Пример из судейства баскетбола 5х5. Для упрощения половина площадки разделена на прямоугольники, пронумерованные от 1 до 6.

6	5	4
1	2	3

Зона ¹ 1

Ведомый судья должен вести наблюдение за игрой около мяча, в частности, за игроком, ведущим мяч, бросками, за игроком защиты,

опекающим нападающего, он также несет ответственность за уход мяча с левой от него стороны.

Ведущий судья занимает положение на одной линии с мячом, но не далее середины отрезка между линией 3-очкового броска справа. Заняв такое положение, он в первую очередь следит за областью низкого центра, в частности, за игрой центровых (толчками, постановкой заслонов) и за всеми игроками без мяча.

Зона ¹ 2

Ведомый судья должен вести наблюдения за игрой возле мяча: контролирует бросок по кольцу, опеку игрока с мячом, постановку заслонов. В случаях, когда мяч находится в зоне 2-очкового броска, у судьи нет необходимости уходить глубже, чем за линию 3-очкового броска. Ведущий судья несет ответственность за игру без мяча (игра центровых, 3 секунды и т. д.).

Заняв положение на одной линии с мячом, ведущий судья избегает находиться прямо под щитом. Это поможет ему сохранить хороший угол зрения на игру, особенно при ожидании паса в область «низкого» центра.

Зона ¹ 3

Ведомый судья несет ответственность за ситуации с мячом, хотя он располагается чуть дальше от мяча. При этом он должен заходить в зону площадки за воображаемую линию, проходящую между двумя корзинами. Ведомый судья не несет ответственность за боковую линию справа от него, но помогает ведущему судье решить спорный вопрос о выбрасывании из-за боковой линии, если мяч покинул площадку. Ведущий судья следит за игрой без мяча, тем не менее, он всегда должен знать, где находится мяч, чтобы при необходимости помочь своему партнеру при попытке 3-очкового броска. Нет необходимости уходить за пределы линии 3-очкового броска слева от себя даже тогда, когда мяч уходит за боковую линию с этой стороны, так как у него все равно будет хороший угол зрения для принятия правильного решения. Когда мяч находится в зоне ¹ 3, ведущий судья наблюдает за игроками в области «низкого» центра.

Зона ¹ 4

Ведомый судья не несет ответственности за игру с мячом и вокруг него. Его основная задача — наблюдать за областью «низкого» центра как на сильной (у мяча), так и на слабой стороне, уделяя внимание возможным нарушениям при постановке заслонов, правил 3 секунд и др. Для выбора наилучшей позиции может возникнуть необходимость переместиться в среднюю часть площадки, но судья ни в коем случае не должен пересекать воображаемую линию между двумя корзинами. Ведущий судья занимает положение на одной линии с мячом и отвечает за игру непосредственно вокруг него. Он не должен уходить за пределы 3-очкового броска слева от себя, а

также осуществлять контроль за игроками в области «низкого» центра на сильной стороне.

Зона ¹ 5

Оба судьи наблюдают за игрой вокруг мяча, особенно при бросках. Ведомый судья несет ответственность за полет мяча, следит за тем, попал мяч в корзину или нет, а также за нарушениями нападения и защиты в игре мячом над корзиной. Особое внимание необходимо уделять ситуациям при отскоках мяча — наблюдать за баскетболистами, играющими по периметру, которые могут пытаться овладеть мячом из невыгодных положений. Рекомендуется, чтобы ведомый судья сделал шаг вперед, как только произойдет бросок, с целью лучшего контроля за действиями игроков. Ведущий судья концентрирует внимание на игроках защиты во время всех ситуаций бросков или личной защиты. В его обязанности не входит наблюдение за полетом мяча.

Зона ¹ 6

Когда мяч находится в зоне 2-очкового броска, ведомый судья в первую очередь несет ответственность за игру без мяча, уделяя особое внимание «высокому» центру на слабой стороне, «низкому» центру и заслонам без мяча, нарушениям правил. Если мяч находится в зоне 3-очкового броска, ведомый судья наблюдает за мячом и игрой вокруг него, особенно когда производится бросок. Ведомый судья несет ответственность за выбрасывание мяча из-за боковой линии с левой стороны от него. Ведущий судья перемещается так, чтобы видеть игру около мяча, в то время как мяч находится в зоне 2-очкового броска. Ему нет необходимости уходить дальше середины отрезка между линией 3-очкового броска справа от себя и ограниченной области.

Когда мяч находится в области 3-очкового броска, основной задачей ведущего судьи является контроль за игрой без мяча. В частности, он наблюдает за областью «низкого» центра на сильной стороне и за всеми другими игроками вдали от мяча, особенно за теми, кто вовлечен в ситуации заслонов.

Практические советы

Ведомый судья

1. Когда игра перемещается вперед от Вас, держитесь немного позади и слева от мяча приблизительно на расстоянии 3—5 м и ищите пространства между игроками. Это поможет Вам расширить угол наблюдения за игрой и улучшить обзор площадки.

2. Вы отвечаете за боковую линию слева, центральную линию (возможность перехода мяча из передовой зоны в тыловую) и устройство 12 секунд. Обращайте особое внимание на устройство 12 секунд всякий раз, когда мяч выходит за пределы площадки.

3. Если мяч переведен в верхнюю часть площадки на дальнем правом краю от Вас и дриблер плотно опекается, Вы должны подойти так близко, насколько это необходимо, чтобы правильно наблюдать за опекой игрока. Затем, как только позволит ситуация, Вы вернетесь к нормальной позиции ведомого судьи.

4. Прежде всего, Вы отвечаете за полет мяча при всех ситуациях броска, следовательно, за игру мячом выше уровня кольца и засчитывание мяча. Следите за ногами бросающего при его попытке забросить 2-очковый мяч, особенно когда игрок близок к 2-очковой линии. Старайтесь смотреть между игроками, чтобы определить их ответственность за любой возможный контакт.

5. Всякий раз, когда мяч направлен к лицевой линии или корзине при броске, дриблинге или передаче, вы должны двигаться за мячом. Это может помочь Вашему партнеру, особенно при подборках, когда игроки, находясь за спинами соперников, пытаются неправильно овладеть отскоком.

6. При передаче или броске наблюдайте за действиями защитника и только потом за мячом.

7. Когда Вашему партнеру требуется помощь при выходе мяча за пределы площадки, будьте готовы оказать ее немедленно. Установите метод связи для такой ситуации во время предигрового совещания.

8. При переходе из позиции ведомого судьи в позицию ведущего, не отворачивайте голову, просматривайте нижнюю часть площадки, постоянно фокусируйте зрение на игре и игроках.

9. Когда Вы отвечаете за игру около мяча, особенно при игре один на один, контролируйте пространство между игроками.

Ведущий судья

1. Вы должны быть «быстрее самого быстрого», что означает максимально быстрое перемещение по площадке для того, чтобы встречать игру «на себя». Постоянно находитесь в движении, стараясь занять наилучшую позицию. Всегда знайте, где мяч, даже когда Вы в первую очередь наблюдаете за игрой без него.

2. Вы отвечаете за лицевую линию и боковую линию слева от Вас. Будьте готовы помочь определить нарушение правила 12 секунд, особенно если 12-секундник не сброшен при выходе мяча за пределы площадки.

3. Будьте готовы помочь вашему партнеру при 2-очковой попытке забросить мяч, особенно когда мяч находится в зоне ¹ 4. Всегда устанавливайте зрительный контакт с ведомым судьей.

4. Уделите особое внимание игре центровых и тому, какой физический контакт вы будете допускать. Любая грубая игра подпадает под Вашу ответственность, и Вы должны наказывать ее. Распознайте, пытается ли игрок двигаться в новую позицию или его соперник незаконно мешает сделать это.

5. Пытайтесь занять позицию «глубоко за лицевой линией» (если возможно, 2 м), чтобы получить наилучший угол обзора. Более широкий угол

означает лучший обзор и решение. Чтобы добиться этого, Вы должны ВСЕГДА быть в движении.

6. В конце периода игры не указывайте, должен ли заброшенный мяч с игры быть засчитан или нет. Это входит в основные обязанности ведомого судьи.

7. Не наказывайте случайный контакт, который не оказал влияния на игру, особенно когда игрок движется к корзине и забрасывает мяч (это не касается неспортивных фолов). Аналогично не следует фиксировать фол нападающему только из-за того, что защитник театрально падает на пол. Необходимо фиксировать только те контакты, которые оказывают прямое воздействие на игру.

8. Когда Вашему партнеру необходима помощь при выходе мяча за пределы площадки, будьте готовы немедленно предоставить ее. Установите метод связи для таких ситуаций во время вашего предигрового совещания.

9. В случае прессинга, Вы должны помочь ведомому судье наблюдать за игрой. В этом случае задержите ваше движение вверх по площадке и окажите помощь.

Игровая фаза

Важнейшим условием для определения комбинации штрафных бросков является игровая фаза — период времени, когда команда, получившая контроль над мячом, играет им и забрасывает мяч с игры или теряет его после перехвата противником, или мяч становится мертвым в результате нарушения или фолла. Когда мяч становится мертвым (попадание с игры, нарушение, фол), то следующий за этим период мертвого мяча рассматривается как часть предшествующей игровой фазы, и это продолжается до тех пор, пока мяч снова не окажется живым.



Фолы, допущенные в период мертвого мяча, считаются совершенными в момент, когда мяч стал мертвым. В момент, когда мяч снова входит в игру, начинается новая игровая фаза. Игровая фаза обычно состоит из трех отдельных отрезков, связанных со статусом мяча: мяч в игре, мяч живой, мяч мертвый. Связи между игровыми фазами и работой игровых часов нет.

Действия арбитров при фолах

Судья, зафиксировавший фол, доводит свое решение до сведения провинившегося игрока и секретаря матча. Когда судья определяет фол, он одновременно со свистком поднимает руку со сжатым кулаком и немедленно устанавливает визуальную связь с провинившимся игроком, указывает на него рукой.

Если оба судьи зафиксировали фол одновременно, показ игроку и секретарю осуществляет судья, находившийся ближе к месту нарушения. Провинившийся игрок при этом обязан поднять руку. Судья жестом имитирует вид фола. Судья определяет фол, выходит на визуальную связь со столом, жестом показывает секретарю скамейку провинившейся команды, номер игрока, вид фола и наказание. Другой судья после определения коллегой фола забирает мяч и контролирует игроков без мяча.

Наказанием за фол является либо назначение штрафных бросков, либо предоставление пострадавшей команде вбрасывания мяча из-за боковой линии. Если фол был совершен по отношению к игроку, который выполняет бросок по кольцу:

Ведомый судья обязан:

- зайти в ограниченную зону и убедиться, что все игроки заняли правильные позиции;
- показать игрокам количество штрафных бросков, которые следует выполнить;
- передать мяч игроку, выполняющему бросок, и контролировать 5-секундный счет;
- поднять одну или обе руки, показывая количество бросков;
- отойти немного от бросающего, а во время последнего штрафного броска занять место между бросающими и боковой линией, чтобы проконтролировать положение ног пробивающего; место сзади игроков, находящихся вдоль линии ограниченной зоны, отделенной от него; бросок в корзину и кольцо; реализован бросок или нет; в случае быстрой передачи последовать впереди игроков как ведущий судья;
- во время последнего штрафного броска следить за тем, чтобы игроки, находящиеся за линией 2-очкового броска, не выходили, пока мяч не коснется корзины.

Ведущий судья обязан:

- занять позицию в 1—2 шагах за лицевой линией на уровне продолжения боковой линии ограниченной зоны;

- показать поднятыми руками с открытыми ладонями количество штрафных бросков, которое следует выполнить, и контролировать: место сзади игроков, находящихся вдоль линии ограниченной зоны, ближайшей к нему, место впереди игроков, находящихся вдоль линии ограниченной зоны, отдаленной от него;

- помочь, по возможности быстро, возвратить мяч ведомому судье в случае, если должен последовать новый штрафной бросок;

- наблюдать за происходящим под кольцом, если последний бросок неудачен. Когда нарушение совершено игроками защищающейся команды, он должен немедленно передать мяч ведомому судье для повторения штрафного броска. Если нарушение совершено игроками нападающей команды, он должен передать мяч противнику для вбрасывания из-за боковой линии напротив места нарушения;

- быть готовым в случае быстрой передачи последовать за игрой как ведомый судья.

Если фол был совершен по отношению к игроку, который не выполнял броска по кольцу, судья передает мяч пострадавшей команде для вбрасывания из-за боковой линии, ближайшей к тому месту, где был совершен фол.

Если отмечено нарушение правил, игра останавливается сигналом свистка судьи, время останавливается жестом. Судья жестом показывает ошибку и направление атаки, а затем указывает место, с которого надо продолжить игру.

Судья передает мяч в руки, наблюдает за нарушением правила 5 секунд, а также контролирует, чтобы ни один из игроков любой команды не находился ближе 1,0 метра к игроку, осуществляющему вбрасывание.

Перерывы в игре. Замена

Как только мяч становится мертвым и игровые часы остановлены (обязательно до того момента, когда мяч снова будет в игре), производится замена игроков. Капитану может быть также предоставлено право на минутный перерыв, если после его просьбы о перерыве его команде заброшен мяч с игры. Минутный перерыв не предоставляется с момента, когда мяч находится в игре для выполнения первого или единственного штрафного броска и до тех пор, пока после штрафного броска (бросков) ставший живым мяч не станет мертвым. В правилах записано, что замену производит капитан команды. Однако капитан лишь направляет игрока к судейскому столу. К моменту остановки времени игры заменяющий, готовый немедленно вступить в игру, обязан находиться перед столом и сообщить секретарю о замене. Как только команда получит право на замену, секретарь дает сигнал, замена производится арбитром, находящимся ближе к судейскому столу. Во время розыгрыша спорного «свободным» судьей перед выполнением штрафных бросков арбитром, находящимся у линии штрафного броска, второй арбитр в это время должен держать мяч.

Во всех случаях судье, производившему замену, необходимо установить визуальную связь с секретарем и запасным. После получения информации от секретаря судья жестом приглашает игрока на площадку. Проводя замену, судьи обмениваются условными жестами (поднятым большим пальцем), означающими продолжение игры.

Телевизионные перерывы для официальных соревнований ФИБА

Процедура

Возможны дополнительные телевизионные перерывы (TV). В зависимости от требований организаторов, утвержденных соответствующей инстанцией. По истечении 50, 65, 80 или 90 секунд должен прозвучать сигнал и обе команды должны выйти на игровую площадку. После окончания 60-, 75-, 90- или 100-секундного перерывов игра должна быть возобновлена.

Комментарии

Если ни одна из команд не затребовала минутного перерыва до момента, когда первый TV-перерыв должен быть взят, то первый TV-перерыв должен быть предоставлен при первой же возможности, когда мяч мертвый и часы остановлены. Эти перерывы не записываются ни одной из команд.

Если команда запросила перерыв до момента, когда первый запланированный TV-перерыв должен быть предоставлен, то этот перерыв рассматривается как первый из четырех TV-перерывов и как затребованный, предоставленный команде.

Если любая из команд попросила другой затребованный перерыв до момента взятия первого TV-перерыва, то этот затребованный период рассматривается как второй запланированный TV-перерыв.

Организация, проводящая соревнования, сама решает возможность предоставления TV-перерывов.

Травма игрока

Судьи могут остановить время в случае получения игроком травмы или по какой-либо другой причине. Если в момент получения травмы мяч живой, судьи должны воздержаться от сигнала и дождаться окончания игрового действия, то есть того момента, когда команда, владеющая мячом, произведет бросок по корзине, потеряет мяч, выведет его из игры или мяч станет мертвым. Если необходимо срочно оказать помощь игроку, получившему травму, судьи могут немедленно остановить игру. Если травмированный игрок не может сразу продолжить игру, он должен быть заменен в течение одной минуты или как можно быстрее. Если травмированному игроку присуждены штрафные броски, их производит игрок, вышедший на его замену.

Исключения

Минутный перерыв не засчитывается, если травмированный игрок готов играть немедленно или заменяется в кратчайший срок, а также, если дисквалифицированный игрок заменяется в течение минуты или судья разрешает задержку. В случае травмы судьи второй судья должен применять те же решения, что описаны для случая с повреждением игрока.

Если травмированный судья не может продолжить выполнение своих обязанностей в течение 10 минут после происшествия, игра должна быть возобновлена и другой судья будет выполнять обязанности один до окончания игры, если проводящей организацией не оговорены условия, разрешающие менять травмированного судью.

Принятие решений

В случае разногласий за судьейским столом к нему обязан подойти старший судья. Окончательное решение всех разногласий находится только в его компетенции. Второй судья в это время наблюдает за игроками на площадке, тренерами и запасными. При необходимости старший судья может посоветоваться со своими коллегами на площадке или судьями за столом, но лишь он один имеет право в любой момент игры утвердить счет и время игры, а также отменить или подтвердить какую-либо запись в протоколе.

Судьи при перемещении основного момента борьбы убеждаются, не сосредоточили ли они внимание на одном участке, оставив без внимания другие. Посмотреть друг на друга рекомендуется и тогда, когда судьи одновременно фиксируют ошибки для того, чтобы выяснить, какую ошибку фиксирует партнер, и прийти к общему мнению, не прибегая к совещанию, если зафиксированы нарушения различной тяжести. Это не отменяет наказание обоюдных фолов.

Судьи, определяющие решение по нарушению правил, совершенных на площадке или за ее пределами, принимают полномочия, как только придут на площадку, то есть за 20 минут до назначенного по расписанию начала игры, и сдают их по истечении игрового времени. Наказания за фолы, совершенные до игры или во время перерывов, назначаются согласно положениям Правил. Если в период между окончанием игры и подписанием протокола имеет место неспортивное поведение со стороны игроков, тренеров, помощников или лиц, сопровождающих команду, старший судья должен сделать отметку в протоколе об имевшем место инциденте и позаботиться о том, чтобы подробный отчет о случившемся был направлен в соответствующий орган, где должно быть определено достаточно суровое наказание.

Ни один из судей не обладает властью отменить или подвергнуть сомнению действия своего коллеги, если он руководствуется своими обязанностями, изложенными в Правилах.

Исправление ошибок

Если во время игры ненамеренно было проигнорировано одно из следующих правил:

- назначение незаслуженного штрафного броска (бросков);
- разрешение пробивать штрафные броски не тому игроку;
- не назначение положенного штрафного броска (бросков);
- ошибочное засчитывание или отмену попадания судьями судьи могут исправить, выполнив следующие процедуры.

Ошибки должны быть обнаружены судьей или его помощником прежде, чем мяч станет живым после того, как он первый раз стал мертвым. Судья может остановить игру немедленно при обнаружении исправленной ошибки при условии, что это не дает преимущества ни одной из команд. Если ошибка обнаружена секретарем, то он должен дождаться момента, когда мяч станет мертвым, и только после этого подать сигнал, чтобы судья остановил игру.

Любые засчитанные очки, затраченное время и дополнительные действия, которые могли бы произойти до обнаружения ошибки, не должны быть аннулированы. После исправления ошибки игра должна быть возобновлена в той точке, где она была прервана для исправления ошибки. Мяч передается команде, у которой он находился в тот момент, когда ошибка была обнаружена.

Действия судей после игры

Перерыв между играми судьи должны полностью посвятить отдыху. Когда игра закончена, в раздевалке судей могут находиться только арбитры, прошедшие встречу. Они могут обсуждать некоторые сложные ситуации, встретившиеся в игре, и решения, принятые по ним. Если имел место инцидент или протест, судьи обязаны действовать по предписанию Правил.

Судьям надо стараться избегать обсуждений игры с игроками и тренерами, представителями прессы как до, так и после игры. Если возникает необходимость, желательно сослаться на конкретное правило и вежливо ответить, не вдаваясь в рассуждения. Ни при каких обстоятельствах судья не может себе позволить потерять контроль над собой. Судьям желательно не появляться в комнатах отдыха и приемов на месте соревнований. Отношение к окружающим должно быть доброжелательным, а не покровительственным.

Судьям, присутствующим на игре в качестве зрителей, не рекомендуется обсуждать действия судей, проводящих данную встречу. Своими замечаниями по судейству они могут поделиться впоследствии со своими коллегами, выступить на заседании судейской коллегии или высказать свое мнение представителям главной судейской коллегии.

ПРАВИЛА ИГРЫ В БАСКЕТБОЛ 3x3

До 2011 года существовали различные варианты правил игры в баскетбол 3x3. Каждая проводящая сторона разрабатывала правила игры по своему усмотрению и желанию. С 2011 года в России наиболее распространены правила "Стритбаскет-Россия".

Ст. 1. Площадка и мяч

Игра проводится на баскетбольной площадке 3x3 с одной корзиной. Стандартная игровая площадка 3x3 имеет размеры 15 м (ширина) x 11 м (длина). На площадке 3x3 располагаются элементы площадки для классического баскетбола, включая линию штрафного броска (4,225 м от проекции центра кольца на площадку), дугу – линию двухочковых бросков

(6,75 м от проекции центра кольца на площадку) и «полукруг под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения» (1,25 м от проекции центра кольца на площадку). В качестве площадки 3x3 также может использоваться половина площадки для классического баскетбола. Игры по всех категориях проводятся официальным мячом 3x3. Примечание: на массовом уровне в 3x3 можно играть везде; площадка размечается (если размечается) исходя из имеющегося пространства.

Ст. 2. Команды

Каждая команда должна состоять из 4 игроков (3 игроков на площадке и 1 запасного). Примечание: тренер не может присутствовать на площадке; не допускается удаленное влияние тренера на игру с трибуны.

Ст. 3. Судейская бригада

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

Ст. 4. Начало игры

4.1. Обе команды разминаются перед игрой одновременно.

4.2. Команда, которая первой будет владеть мячом, определяется подбрасыванием монеты. Команда, определенная подбрасыванием монеты, выбирает владение мячом либо в начале игры, либо в начале возможного овертайма.

4.3. Игра должна начинаться при 3 игроках в команде на площадке.

Примечание: статьи 4.3 и 6.4 относятся только к официальным турнирам 3x3 ФИБА (не обязательны для массовых турниров). Официальные турниры 3x3 ФИБА – это олимпийские турниры, чемпионаты мира 3x3 (включая U18), чемпионаты мировых зон (включая U18), Мировой тур 3x3 и Матчи всех звезд 3x3.

Ст. 5. Начисление очков

5.1. За мяч, заброшенный изнутри дуги, начисляется 1 очко.

5.2. За мяч, заброшенный из-за дуги, начисляется 2 очка.

5.3. За мяч, заброшенный штрафным броском, начисляется 1 очко. Ст. 6.

Время игры / Определение победителя

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

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

6.3. Если по окончании основного времени игры счет ничейный, играется овертайм. Перед началом овертайма – перерыв длительностью 1 минута. Команда, которая первой набирает 2 очка в овертайме, выигрывает игру.

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

6.5. Команда проигрывает «из-за нехватки игроков» [англ. default], если она покидает площадку до окончания игры или все игроки команды травмированы и/или дисквалифицированы. В этом случае выигравшая команда выбирает фиксацию набранных ею очков или победу «лишением права»; проигравшей команде в любом случае фиксируется 0 очков.

6.6. Команда, проигравшая «из-за нехватки игроков» или «лишением права» в результате намеренной неявки, отказа выйти на игру или подобного действия, дисквалифицируется из турнира.

Примечание: если игровых часов нет в наличии, игра проводится с «грязным» временем (без остановок часов во всех или некоторых ситуациях, описанных в п. 6.1); длительность и порядок отсчета времени игры, а также лимит счета определяет организатор; ФИБА рекомендует устанавливать лимит счета в зависимости от времени игры (10 минут / 10 очков; 15 минут / 15 очков; 21 минута / 21 очко).

Ст. 7. Фолы / Штрафные броски

7.1. Команда оказывается в ситуации «штрафных командных фолов», когда она совершает 6 фолов. Игрок не удаляется из игры за какое бы то ни было количество персональных фолов, кроме ситуаций, описанных в статье 15.

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

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

7.4. 7-й, 8-й и 9-й командные фолы наказываются 2 штрафными бросками. 10-й и каждый последующий командный фол наказываются 2 штрафными бросками с сохранением владения мячом за командой, исполнившей эти броски. Данное правило применяется и для фолов, описанных в пп. 7.2 и 7.3; если бросок удачен, мяч засчитывается, плюс назначается наказание с учетом количества командных фолов в соответствии с п. 7.4.

7.5. Все технические фолы всегда наказываются 1 штрафным броском и владением, неспортивные фолы – 2 штрафными бросками и владением. После

технического или неспортивного фола игра продолжается «чеком» за вершиной дуги. Примечание: фолы в нападении не наказываются штрафными.

Ст. 8. Как играют мячом

8.1. После каждого заброшенного мяча с игры или результативного штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом исполняющей штрафной бросок командой) игрок команды, пропустившей мяч, возобновляет игру ведением или передачей мяча прямо из-под корзины (не из-за пределов площадки) в любое место площадки за дугой; команда, забросившая мяч, не имеет права мешать игроку с мячом, который находится в области «полукруга под корзиной, в котором не фиксируются фолы столкновения».

8.2. После каждого неудачного броска с игры или штрафного броска (за исключением случаев сохранения владения мячом), если подбор берет команда, выполнявшая штрафной бросок, она может продолжить атаковать, не выводя мяч за дугу если подбор берет команда, не выполнявшая штрафной бросок, она должна вывести мяч за дугу (передачей или ведением).

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

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

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

8.6. В ситуации спорного мяча владение мячом получает защищавшаяся команда.

Ст.9. Пассивная атака

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

9.2. Если площадка оборудована счетчиком времени на атаку, команда должна совершить бросок в течение 12 секунд. Счетчик запускается, как только мяч оказывается в руках нападающего после «чека» (см. 8.4) или под корзиной после заброшенного мяча.

9.3. Если после того, как мяч выведен за дугу, игрок нападающей команды выполняет дриблинг внутри дуги спиной или боком к корзине более 5 секунд, это считается нарушением. Примечание: если площадка не оборудована счетчиком времени на атаку и команда не пытается атаковать корзину, судья предупреждает ее отсчетом последних 5 секунд времени на атаку.

Ст. 10. Замены

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

Ст. 11. Тайм-ауты

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

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

11.3. Длительность любого тайм-аута – 30 секунд. Примечание: в ситуации после заброшенного мяча (п. 8.1) мяч, оставаясь в пределах площадки, не считается мертвым, тайм-ауты и замены в этой ситуации не могут быть затребованы.

Ст. 12. Процедура подачи протеста

Если команда считает, что ее права были ущемлены решением представителей судейской бригады или каким-либо событием, произошедшим в течение игры, она может действовать следующим образом: игрок этой команды должен подписать протокол сразу после окончания игры, прежде чем протокол подпишет судья. В течение 30 минут команда должна представить письменное объяснение ситуации, а также гарантийную сумму 200 долларов США спортивному директору турнира. Если протест будет удовлетворен, гарантийная сумма будет возвращена команде. Видеозапись может использоваться только для определения, был ли бросок в конце игры выполнен до истечения игрового времени, был ли бросок в конце игры 1-очковым или 2очковым.

Ст. 13. Классификация команд

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

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

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

3. Больше количество набранных очков в среднем за игру (без учета очков, начисленных за победу, но не поражение, «лишением права»). Если у команд после применения этих критериев по-прежнему равенство, выше классифицируется команда с более высоким посеvom (см. ст. 14). Повторно критерии 1–3 для сузившегося круга команд не применяются. Классификация в турах (где туры – это серия связанных турниров) рассчитывается для знаменателя тура, т.е. либо для игроков (если игроки могут создавать новые команды в каждом турнире), либо для команд (если игроки привязаны к одной команде в течение всего тура).

Порядок критериев для классификации в туре:

I. Место в финальном турнире тура, или – если он еще не состоялся – место (по суммарным рейтинговым очкам в туре) среди уже известных участников финального турнира тура.

II. Суммарные рейтинговые очки, набранные по итогам всех турниров в рамках тура.

III. Далее применяются критерии из вышестоящих подпунктов 1, 2 и 3.

Если турнир проходит в рамках тура, для классификации команд в случае их равенства после применения вышестоящих подпунктов 1, 2 и 3 вместо посева (ст. 14) применяется положение команд в туре на момент начала турнира. Примечание: положение команд в туре рассчитывается для всех команд, участвующих в туре, независимо от того, участвуют они в наступающем турнире или нет.

Ст. 14. Правила посева

Посев команд перед турниром производится в соответствии с командным рейтингом (суммарным количеством рейтинговых очков 3 лучших игроков команды в рейтинговой системе 3x3 ФИБА на момент начала турнира). В случае равенства командных рейтинговых очков посев производится случайным образом. Примечание: в соревнованиях сборных команд посев производится на основании рейтинга федераций 3x3.

Ст.15. Дисквалификация

Игрок, совершивший 2 неспортивных фолла (не касается технических фолов), дисквалифицируется из игры судьями и может дисквалифицироваться из турнира организатором. Помимо этого, организатор может дисквалифицировать из турнира любого игрока, причастного к актам насилия, словесной и физической агрессии, неспортивному влиянию на результаты игр, нарушениям Антидопинговых правил ФИБА (Книга 4 Внутреннего регламента ФИБА) или любым другим нарушениям Кодекса этики ФИБА (Книга 1, глава II).

Организатор также может дисквалифицировать из турнира всю команду, если другие ее члены своими действиями (или бездействием) внесли вклад в вышеупомянутое поведение. Дисквалификация по данной статье никак не влияет на право ФИБА налагать дисциплинарные санкции в соответствии с нормативно-правовой базой турнира, положениями и условиями 3x3planet.com и Внутренним регламентом ФИБА.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

У баскетбола 3x3 в вузах большое будущее! С каждым годом этот вид спорта становится все более популярным. Тому подтверждение слова руководства ФИБА о том, что в ближайшее время будет рассмотрено предложение о включении игры 3x3 в Олимпийские игры 2020 года.



Подводя итог, мы считаем баскетбол 3x3 социальным явлением, средством для физического и культурного воспитания студентов, а также реальной альтернативой многим социальным порокам. Уличный баскетбол, как и любой уличный любительский спорт – ни много ни мало один из факторов побед на Олимпиадах и чемпионатах Мира в будущем. Профессиональный спорт без прочной базы любительского спорта попросту не имеет будущего.

Низкие требования к финансовым и временным затратам, использование приспособленных площадок для игры позволяют заниматься этим видом спорта, практически, повсеместно, используя игру как для активного отдыха, так и в спортивно - массовых мероприятиях образовательных учреждений и муниципалитетов.

Организация соревнований по баскетбол 3x3 на различных уровнях является неотъемлемой частью в комплексных мероприятиях по продвижению и популяризации игры, привлечению максимального количества студентов к занятиям физической культурой и спортом.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреев, С.Е. Спортивные игры / С.Е. Андреев. – Спб.: Просвет, 2010.
2. Зимин, А.А. Уличный баскетбол / А.А. Зимин. – М.: Спорт, 2009.
3. Куинджи, А.И. Баскетбол 3х3 / А.И. Куинджи. – М.: Новый стиль, 2009.
4. Гулевич, Г.В. Баскетбол / Г.В. Гулевич. – М.: Наука, 2011.
5. Steetbasket. Правила 3х3 основные (АУБ) // <http://www.streetbasket.ru/ru/rus/2/rules/sbarules/>
6. Тер-Ованесян, А. А. Педагогические основы физического воспитания / А.А. Тер-Ованесян. – М.: Физкультура и спорт, 1980.
7. Портнов, Ю.М. Баскет / Ю.М. Портнов. – М.: ФИС, 1988.
8. Колычев, Н.Е. Руководство для судей / Н.Е. Колычев. – Волгоград: ИРВИТ, 1998.
9. Андрюшенко, Л.Б. Методические рекомендации по практике судейства / Л.Б. Андрюшенко, В.Е. Боковой. – Волгоград: Перемена, 2000.
10. Источник: <http://naukarus.com/stribol-istoriya-i-perspektivy-razvitiya>

Учебное издание

Закурин Леонид Вениаминович

**Организация и проведение соревнований
по баскетболу 3х3**

Учебно-методическое пособие

Редактор В.Л.Родичева

Подписано в печать 19.02.2019. Формат 60х84 1/16. Бумага писчая
Усл. печ. л. 3,72. Уч.-изд.л. 4,13. Тираж 75 экз. Заказ

ФГБОУ ВО «Ивановский государственный химико-технологический
университет».

Отпечатано на полиграфическом оборудовании редакционно-
издательского центра ФГБОУ ВО «ИГХТУ»

153000, г. Иваново, Шереметевский пр., 7