



СУДЬИ - СЕКРЕТАРИ

Учебно-методическая
комиссия РФБ



Основные обязанности главного секретаря

- контроль бригады судей-секретарей за 40 минут до начала игры;
- представление бригады комиссару игры;

Лучший контроль – это постоянство!





Расположение судей-секретарей во время игры



FIBA

We Are Basketball

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БАСКЕТБОЛА 2014
ПРАВИЛО ВТОРОЕ – ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

Май 2014
Стр. 11 из 99

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

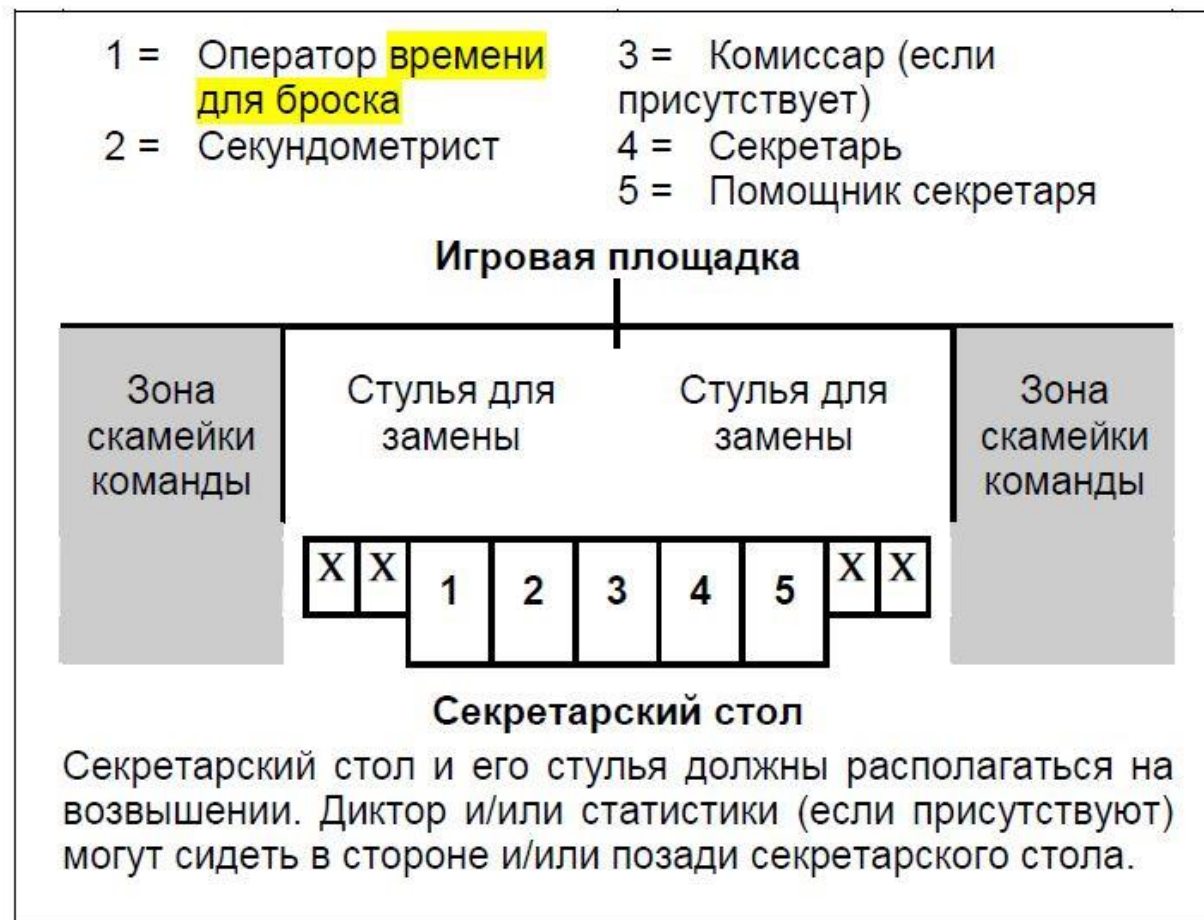


Рис. 4 Секретарский стол и стулья для замены



Расположение судей-секретарей во время игры





Кооперация между судьями-секретарями и статистиками

- начало игры;
 - замена;
 - тайм-аут;
- 24 и 14 секунды;
 - время;
 - фолы;
 - остановки;
 - ошибки;
- процедура обращения;
 - конфликты;
- коммуникация – вербально, жесты, взгляд, сигналы.



Проблемы во взаимодействии судей и судей-секретарей

- плохие жесты судьи;
- плохое взаимодействие секретарей как одной команды;
- лишние вещи на рабочем столе (телефоны, пресса, вода, еда и т.д.).





Проблемы во взаимодействиях судей и судей-секретарей

- отсутствие концентрации судьи-секретаря;
- плохое взаимодействие секретарского стола как **одной команды**;
- во время игры контроль: «живого и мертвого» мяча; фолов; нарушений; времени; стрелки поочерёдного владения; 5 PF; тайм-аута; замены; 2 TF; 2 UF; 1TF+1UF; подписи в протоколе.



Представительность

- внешний вид – прическа, одежда, манеры;
- Вы - представитель Федерации, своего региона;
- деловой стиль одежды;
- секретарская униформа – хороший вид, отглажена.

Запрещено:

- спортивная форма, шорты, спортивная обувь.





Представительность





Представительность





Предыгровая беседа судейской бригады





Встреча судей-секретарей, статистиков

Быть в зале за 60 минут до начала времени игры





Предыгровая беседа судейской бригады

- Утверждённое время игры
- Последние изменения в Правилах и Интерпретациях
- Ситуация вокруг игры: уровень сложности, внешние и внутренние факторы, ситуация в лиге (регулярный чемпионат, плейофф, финал и т.д.)
Работа на любых играх одинаково ответственно, независимо от статуса!
- Последовательность процедур в критических ситуациях: забитый мяч, таймауты, замены, конец периода/игры и т.д.
- Специальные условия данной арены: расположение игровых часов, что делать при сбоях оборудования, зоны скамеек команд, когда осуществлять проверку оборудования.



Предыгровая беседа судейской бригады

- Визуальная связь
- Методы коммуникации с судьями и коллегами по столу, включая коммуникацию в непредвиденных ситуациях
- Пути решения проблем, которые могут возникнуть
- Особенности игры: TV-таймауты, минута молчания, представления команд...
- Большой перерыв: процедура – будут ли Судьи-секретари уходить в раздевалку или нет?



Предыгровая беседа для судей-секретарей

КРИТЕРИИ

(быть открытым для общения с участниками игры)

- Фолы: PF, TF, UF, DF (процедура);
- Жесты – язык игры (официальная жестикуляция);
- Система и визуальная кооперация с судьями при фолах в игре;
- Замены игроков. Контроль количества игроков (легионеров);
- Связь с арбитрами (визуальная, вербальная). Кооперация с комиссаром;
- Просьба тайм-аута и замены (последняя возможность).
Процедура;



Предыгровая беседа для судей-секретарей

- Зона скамейки команд (поведение запасных, тренеров, сопровождающих);
- Последние 5 минут игры или дополнительного периода;
- Вбрасывание – контроль запуска времени и устройства отсчёта времени для броска (секундометрист и оператор отсчёта времени для броска);
- Контроль сигналов: устройства отсчёта времени для броска, времени, сирена, «рамка» (секундометрист и оператор отсчёта времени для броска);



Предыгровая беседа для судей-секретарей

- После пауз или тайм-аута: знать секретарю (для помощи судьям), кто и от куда вбрасывает или номер бросающего игрока;
- Вбрасывание (визуальный контакт: судья с мячом – секретарский стол – комиссар; касание мяча на площадке – секундометрист, оператор отсчёта времени для броска).

ВРЕМЕННЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

- Нарушение отсчёта времени для броска (14, 24 сек.).



Процедурные обязанности до игры





ПРОЦЕДУРНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ ДО ИГРЫ

- Знакомство с Комиссаром (Техническим Делегатом) игры
- Проверка оборудования столика и электронных устройств (игровые часы, устройство отсчёта времени для броска, звуковые сигналы и электронное табло) **и поделиться всеми нестандартными особенностями со своими коллегами**
- Получить технические заявки команд: каждая команда должна отдать заявку за 40 минут до времени начала игры
- Предупредить Комиссара или Старшего судью о любых возможных проблемах с заявками команд и другой документацией, необходимой для проведения игры
- Подготовить протокол игры в соответствии с Правилами



ПРОЦЕДУРНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ ДО ИГРЫ

- Держать игровой мяч в надёжном месте
- В случае представления команд, секундометрист информирует судей за 6,7 или 8 минут до начала игры. В любом случае, секундометрист останавливает часы за 3 минуты, если представление не завершено.
- Помощь в проверке количества лиц в зоне скамеек команд
- Проверка сигналов и устройств времени, когда судьи уже на площадке.
- Попросить тренера каждой команды проверить: имена и соответствующие номера членов команды, имена тренеров и ассистентов и стартовую пятерку – и поставить подпись в протоколе. Это должно быть сделано как минимум за 10 минут до начала игры (сначала команда А - хозяева). Секретарь должен передать эту информацию статистикам и ведущему (если присутствует)



ПРОЦЕДУРНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ ДО ИГРЫ



Чеклист

- старший бригады: протокол (цифровой протокол – печать за 20 мин.), стрелка поочерёдного владения, указатель РГ, индикатор командных фолов, сигналы;
- контроль заявок игроков за 40 минут;
- презентация за 6-8 минут, сигнал за 3 и 1,5 минуты до начала игры;



ПРОЦЕДУРНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ ДО ИГРЫ

- Видео повтор IRS (расположение, ответственное лицо, качество видео);
- Спорный бросок. Стрелка поочередного владения. Игровые часы. Запуск;
- Расположение игрового табло, устройства отсчёта времени для броска;
- Окончание игры. Проверка и подписание протокола (цифрового). Копии командам. Помощь в написании рапорта судьями (если необходимо);
- Анализ игры.



Процедурные обязанности во время игры





ОБЯЗАННОСТИ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

- Сохранять высокий уровень концентрации, особенно в концовках четвертей и последние 2 минуты игры
- Верно применять Правила игры
- Сотрудничать с коллегами по столу и судьями в поле
- Общаться профессионально с членами обеих команд
- Судьи-секретари должны верно понимать течение игры и ожидать возможных просьб о заменах или таймаутах, уделяя **особое внимание** просьбам о таймауте после забитых мячей.





ОБЯЗАННОСТИ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

- Помните, что Судьи-секретари должны быть осторожны в использовании звуковых сигналов. В исключительных случаях может быть использован свисток для привлечения внимания судей
- Никогда не ставьте судей в поле в проигрышное положение! Необходимо чётко знать что случилось, перед тем как пригласить судью к столу и сообщить о любых действиях от зон скамеек команд
- Строго запрещено использовать любые жесты, которые могут поставить под сомнение решение судей.
- Окажите помощь любому члену судейской бригады, если она необходима, сдержанно и рассудительно



ОБЯЗАННОСТИ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

- Проясните процедуру, когда судья просит информацию в неясной ситуации (конец четверти, заброшенный мяч и т.д.) **Никогда не используйте жесты и не говорите громко!** Давайте информацию, только если Вас попросили, и выделите **одного говорящего** от всей бригады
- Отдельно записывайте минуты и участников любых драк, чрезмерных действий с зон скамеек команд или дисквалифицирующих фолов
- Информируйте судей о любых проблемах с оборудованием в момент, когда это разрешено Правилами.



ОБЯЗАННОСТИ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Процедура во время драки и/или когда сопровождающие команду покидают скамейку команды.

- **Оператор табло** - контроль команды гостей (справа от секретарского стола);
- **Оператор устройства времени для броска** — команда хозяев (слева от секретарского стола);
- **Секундометрист и секретарь** - контроль игровой площадки.

Они записывают и фиксируют любые действия на площадке и в зонах скамеек команд от игроков, тренеров, сопровождающих команду лиц для помощи судьям и комиссару игры.

- Информировать судей о любых проблемах с оборудованием в момент, когда это разрешено Правилами.



Процедурные обязанности после игры





ОБЯЗАННОСТИ ПОСЛЕ ИГРЫ

- **Избегайте дискуссий или комментариев с любыми лицами, не относящимися к судейской бригаде**
- Секретарь должен доделать протокол в соответствии с Правилами.
- Контролируйте и записывайте любые инциденты, происходящие после завершения игры
- Помогите судье написать рапорт в проводящую организацию, если ему требуется помощь
- Проверьте (распечатайте в случае электронного протокола) протокол и распишитесь в нём до того, как отдать протокол на окончательную проверку и подпись судьям



Требования к судьям-секретарям и статистикам

- быть интеллектуально бдительным (тактика и стратегия);
- считывать естественную информацию;
- принцип: «**Очевидно – аккуратно**»;
- чувствовать игру;
- предвидеть непредвиденное (читать игру);
- взаимопомощь, работа одной команды.





Секретарь





Обязанности секретаря

- Заполняет протокол;
- Ведет счет игры;
- Отмечает участие в игре игроков;
- Фиксирует персональные и командные фолы;
- Информировует о 5PF, 2UF; 2TF; 1TF+1UF; тренеру (2С или 3В и С);
- Информировует о просьбе и количестве тайм-аутов через судей;
- Контролирует направления стрелки поочередного владения;





Обязанности секретаря

- Информировует о количестве РФ указателем для двух тренеров;
- Контролирует указатели командных фолов на секретарском столе;
- Информировует о просьбе о замене сигналом и официальным жестом, когда:
 - мяч мертвый,
 - игровые часы остановлены.





Оборудование секретаря

- Указатель персональных фолов;
- Стрелка поочередного владения;
- Указатель командных фолов;
- Ручки (**синих** или черных) и **красных** чернил;
- Протокол;



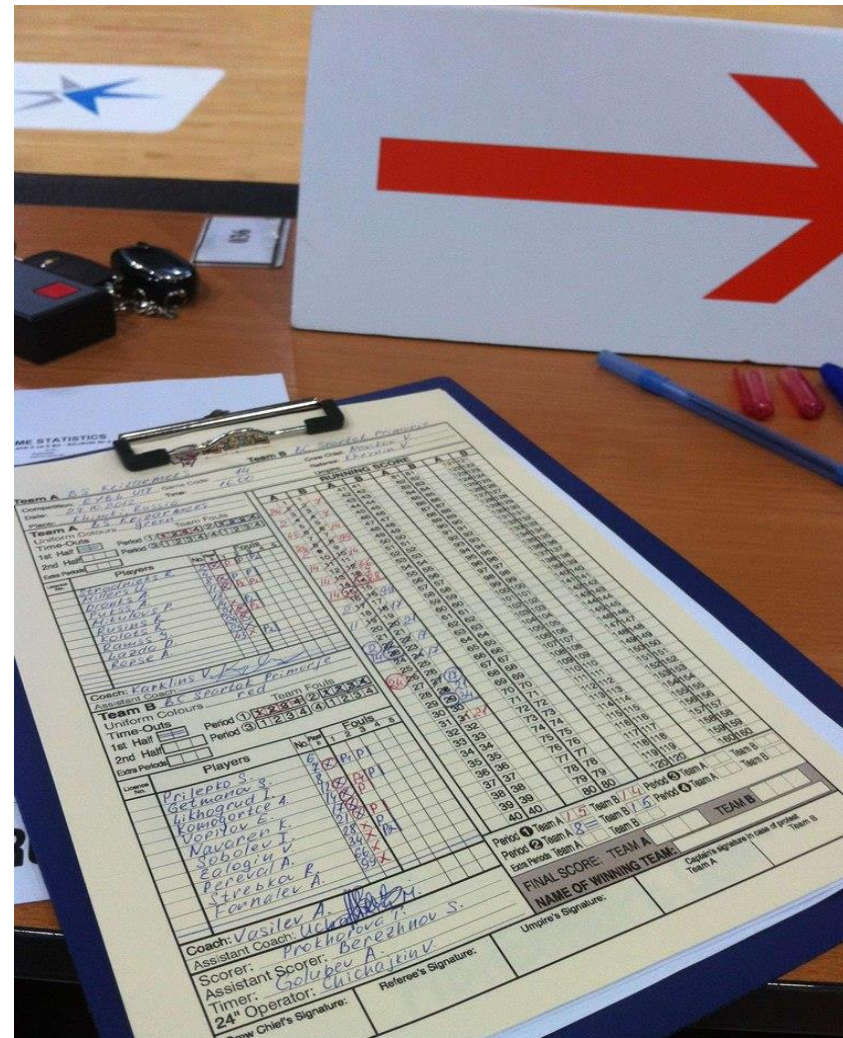


Оборудование секретаря

- Свисток;
- Правила, Интерпретации, руководство для судей-секретарей на бумажном или электронном носителе;
- Бумага-черновик для отметки инцидентов;
- Линейка;



Оборудование секретаря





Протокол

Использовать черные или синие чернила для записи

- фамилии, имена, игровые номера (00, 0, 1,2..99) и лицензии игроков, фамилии ст. тренеров, помощников;
- выделение капитанов и стартов пятерок;
- название соревнований, номер игры, полной даты (пример 04.04.2017), времени игры, места проведения;
- фамилии, имена судей и код страны (город) заглавными буквами (ГРИГОРЬЕВ М. (RUS))

Team A Team B

Competition *BCL* Date 15 . 0 6 . 17 Time 20 :00

Game No. 25 Place

Referee *ПУТЕНКО, И (RUS)*

Umpire 1 *ОВИНОВ, С (RUS)* Umpire 2 *БЕЛЯКОВ, С (RUS)*

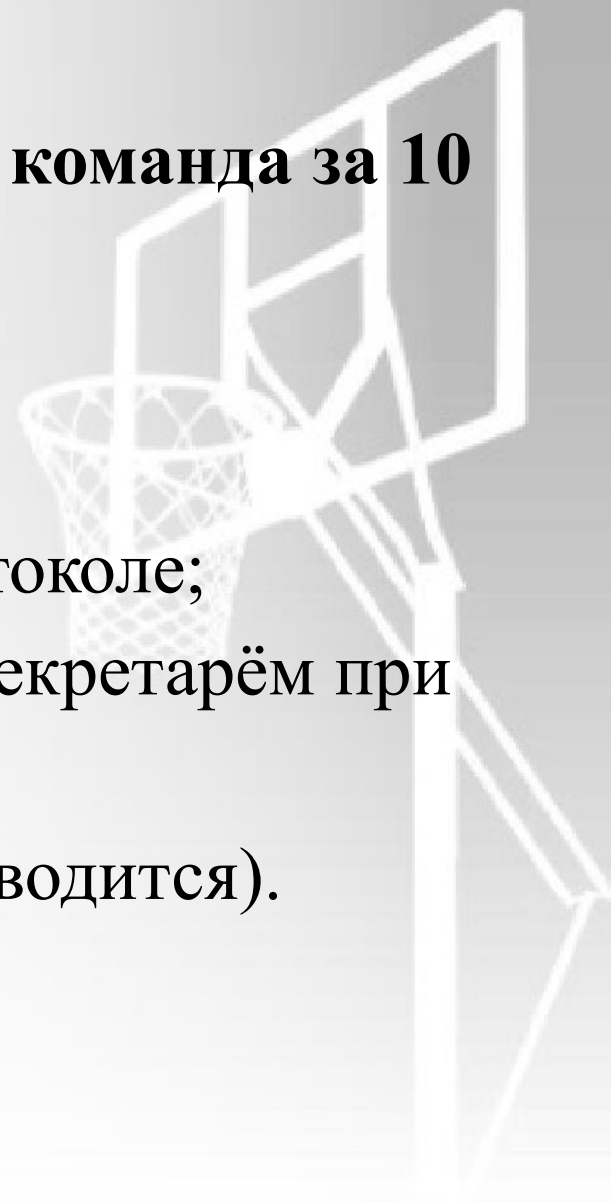
BC INTERNATIONAL - BASKET GLOBAL



Стартовая пятерка игроков и подпись тренера

Подпись и подтверждение тренерами обеих команда за 10 минут до начала игры:

- составов команд;
- номеров игроков;
- фамилий и имен тренеров и помощников в протоколе;
- стартовых пятерок игроков - (X) – (обводится секретарём при выходе игрока на площадку);
- выход игрока первый раз отмечается – X (не обводится).





Протокол - GD

Time-outs			Team fouls					
7 9 10			Period ①	1 2 3 4	Period ②	1 2 3 4		
			Period ③	1 2 3 4	Period ④	1 2 3 4		
			Extra periods					
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	×	P ₂				
002	JONES, M.	8	×	P	P	P ₂		
003	SMITH, E.	9	×	P ₂	U ₂	P	P ₁	
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂	GD		
010	NANCE, L.	18	×	P	P	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	22	×	P ₁	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂			
Coach	LOOR, A.						C ₁	B ₁
Assistant Coach	MONTA, B.							

Протокол – протест – время окончания игры

Команда имеет право подать протест, если ее права были ущемлены:

а) ошибкой, связанной с протоколом, отсчетом времени игры или отсчетом времени для броска, которая не была исправлена судьями.

в) решением об игре, проигранной «лишением права», отмене или переносе игры, отказе возобновлять или начинать игру.

с) нарушением действующих правил допуска.

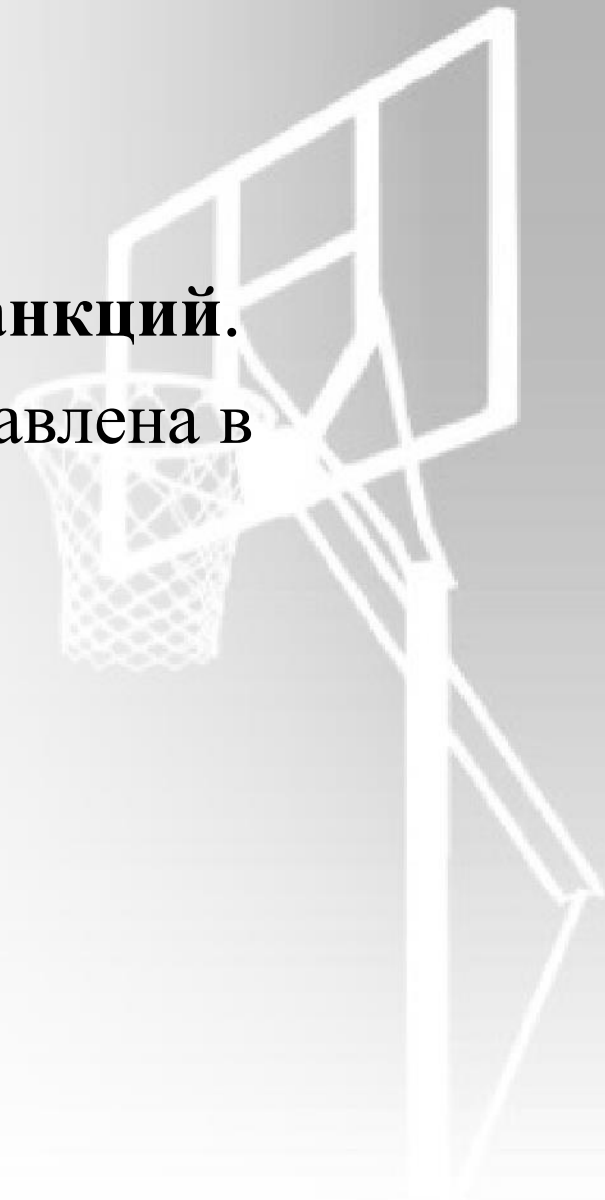
Scorer <u>N. MAIER NM</u>	Scores Period ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer <u>O. SABAY OS</u>	Period ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer <u>R. LEBLANC RL</u>	Period ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>K. AUSTIN KA</u>	Period ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Extra periods A <u>—</u> B <u>—</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>Y. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest <u> </u>	Game ended at (hh:mm) <u>21:50</u>



Стартовая пятерка игроков и подпись тренера

Ошибка в протоколе до и после начала игры:

- неправильный номер – **исправляется сразу без санкций.**
- не записана фамилия игрока – **не может** быть добавлена в протокол сразу **после начала игры.**





Начало игры

- 1 и 3 периоды (счёт) ведётся **красными** чернилами;
- 2, 4 и каждый дополнительный – синими/черными;
- Счёт по периодам заполняется синими/черными чернилами;
- если капитан заменяет тренера – ФИО капитана записывается в графу тренера с пометкой (КАП) и капитаном подписывается.

Игра проигранная лишением права

TEAM A

Jugador No.	Players		No.	Points	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ,	J	4	X					
002	TOTIVA,	M (CAP)	5						
003	SLAYER,	P	8						
004	JONS,	N	10	X					
005	PHANK,	L	12						
006	SANCHEZ,	M	15						
007	MANOS,	K	20	X					
008	SOCRATES,	P	33						
009	KING,	P	35	X					
010	ALONSO,	J	41	X					
015	LOURE,	M	60						
Coach									
Assistant coach									

TEAM B

Source No.	Players	No.	Points	Fouls				
				1	2	3	4	5
ABSENT								
Coach								
Assistant coach								

Final Score

Team

A

20

Team B

0

Name of winning team

BC INTERNATIONAL



Ошибки в протоколе

- записано два очка, вместо 3-х очкового попадания;
- секретарь горизонтальной линией аннулирует ошибку;
- правильно фиксирует счёт;
- старший судья подтверждает корректность процедуры и утверждает исправление подписью.



6	50	50	4
8	51	51	14
	52	52	
8	53	53	
(8)	54	54	(8)



Фолы игроков

- **Р** – Персональный фол;
- **Т** – Технический фол. После 2ТФ удаление до конца игры - **2ТФ (GD)**;
- **U** – Неспортивный фол.
- После 2UF удаление до конца игры – **2 UF (GD)**;
- **D** – Дисквалифицирующий фол игроку или тренеру;
- **F** – прописывается в оставшихся клетках при удалении за драку (Ст. 39)





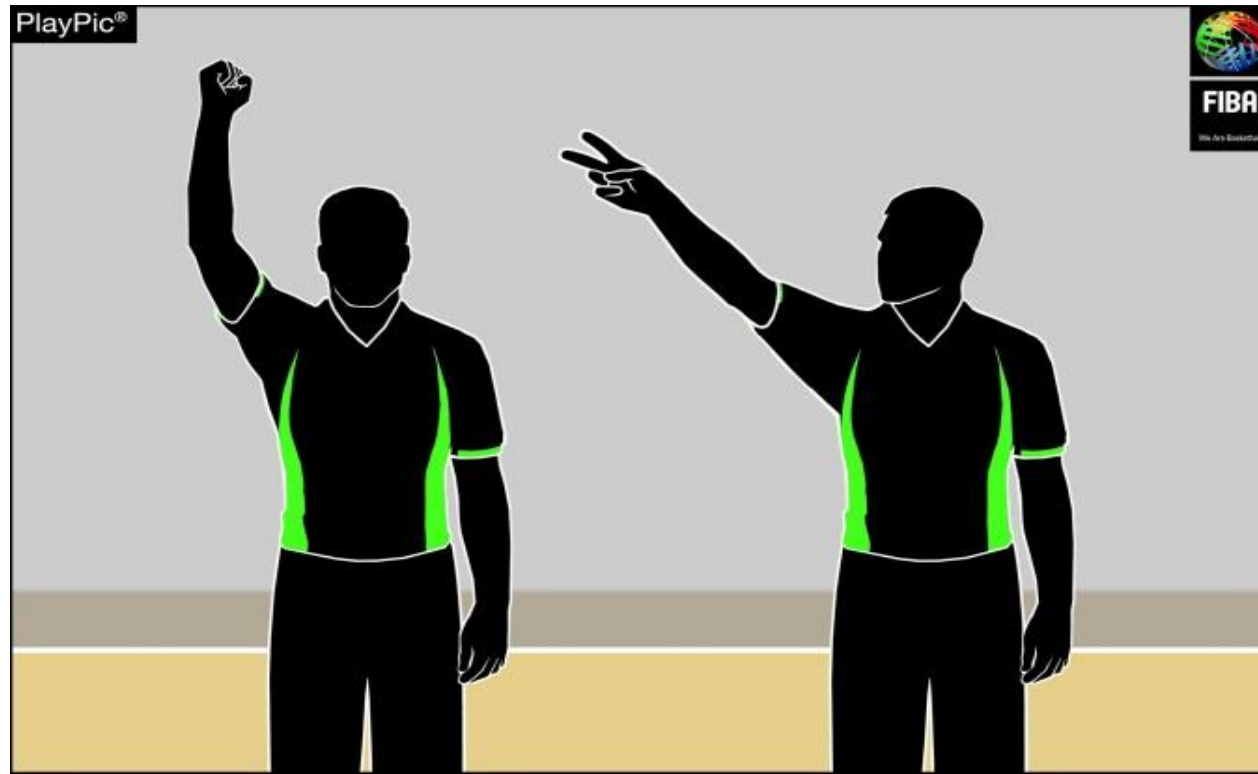
Фолы тренеру

- **С** - Технический фол тренеру за его персональное поведение и после 2-х таких фолов – удаление до конца игры - **2С TF (GD)**;
- **В** – Технический фол тренеру за поведение скамейки запасных (3 «В» или 2 «В» + 1 «С» - **GD**).

Персональный фол, с 1, 2 или 3 штрафными бросками

- **P1 P2 P3**

- Любые фолы с пробитием штрафного(-х) броска(-ов) должны дополнительно фиксироваться количеством штрафных бросков (1, 2, 3) после показа жеста на персональный фол 'P'.



Фолы с компенсацией наказаний по Ст. 42

Все фолы против обеих команд с одинаковым наказанием и компенсацией по Ст. 42 (Специальные ситуации) должны быть обозначены маленькой буквой 'с' после T, C, B, U или 'D'.

Игрок команды А	P P₂ D_c
Игрок команды В	P U_c

Обоюдный фол

Обоюдный фол – ситуация между двумя оппонентами, совершившими персональные фолы против друг друга примерно в одно и тоже время.

Игрок команды А	<u>P</u>
Игрок команды В	U₂ <u>P</u>



Технический фол

Наказание за ТФ – 1 (один) штрафной бросок.

T₁ T₁ GD
T₁ U₂ GD
T₁ P P P₂ T₁ GD

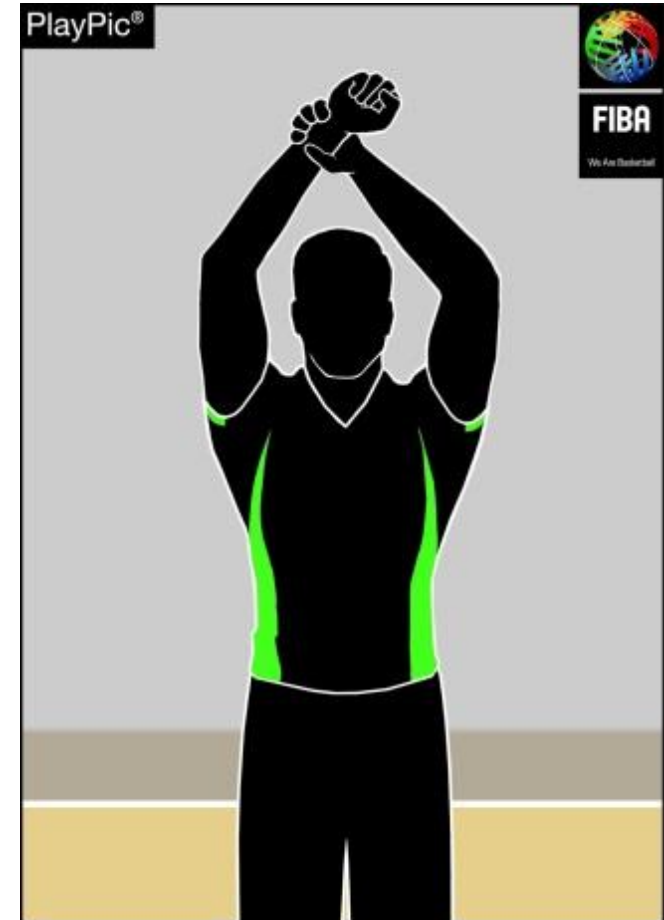


Неспортивный фол

Наказание за UF – 1, 2 или 3 штрафных броска и владение мячом. Количество штрафных бросков ставится после обозначения фола U.

Наказание за второй UF или за **1TF и 1UF** – дисквалификация до конца игры – GD.

U₂ U₂ GD
T₁ U₂ GD
U₂ P P P₂ U₂ GD

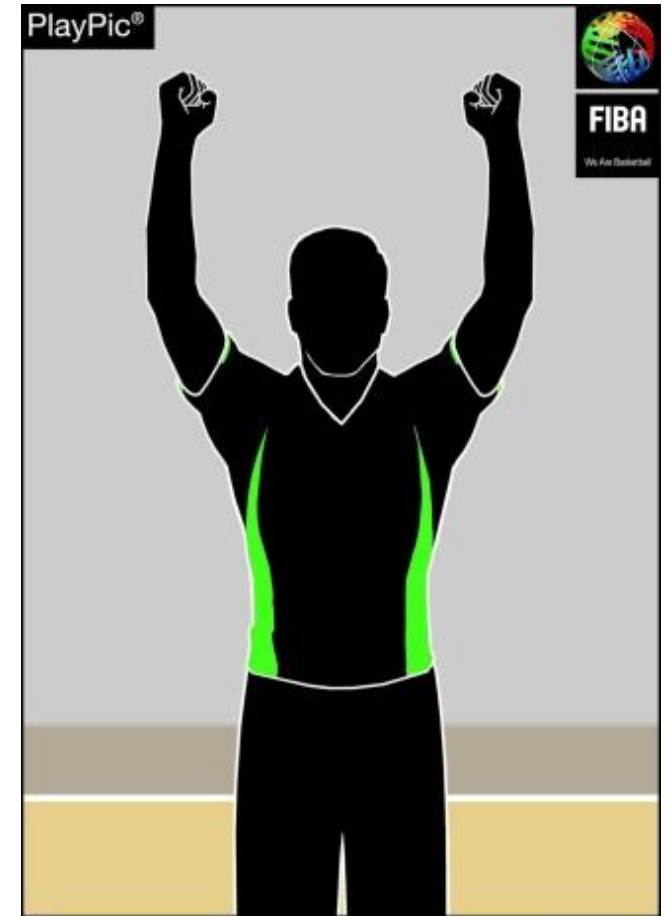


Дисквалифицирующий фол

Дисквалифицирующий фол записывается **D**.

За **D** ставится количество штрафных бросков.

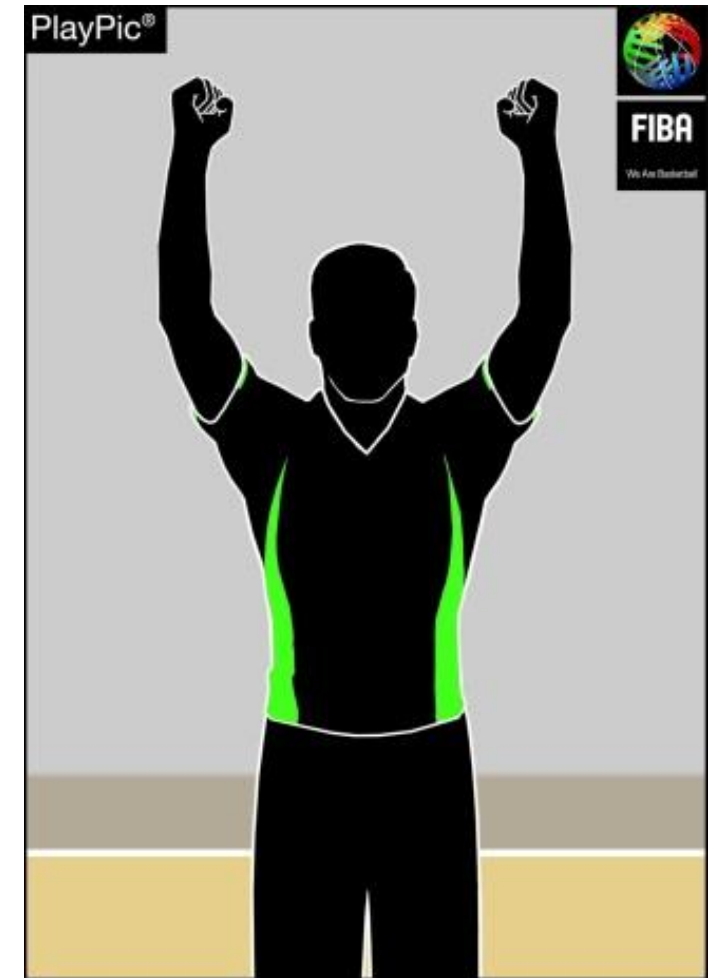
Наказание — 1, 2 или 3 штрафных броска и владение мячом.



Дисквалифицирующий фол запасному игроку

Дисквалифицирующий фол запасному записывается D напротив игрока, дополнительно B_2 записывается старшему тренеру. Этот фол не относится к командным фолам.

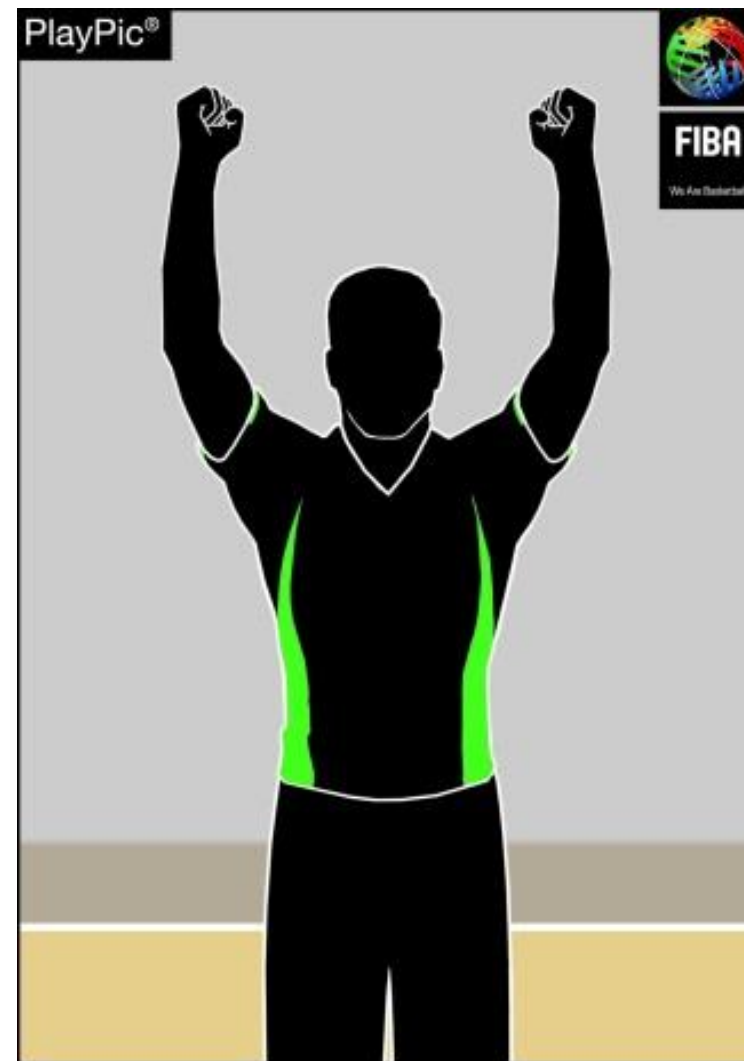
- Запасной D
- Ст. тренер B_2



Дисквалифицирующий фол удаленному игроку (имеющему 5 фолов)

Дисквалифицирующий фол удаленному игроку записывается **D** напротив игрока, дополнительно **B₂** записывается старшему тренеру. Этот фол не относится к командным фолам.

Игрок А	P P P₂ P₂ P D
Тренер А	B₂



Дисквалифицирующий фол за драку запасного или удаленного игрока (TF) Ст. 39

Игрок	Р	Р	Ф	Ф	Ф	F
Ст. тренер			В ₂			
Игрок	Р	Р	Р ₂	Р ₂	Р	
Ст. тренер			В ₂			

Если запасной имеет менее 4 фолов, **Ф** должно быть записано во всех оставшихся клетках. Если игрок уже имел пять фолов, **Ф** ставится за пятым фолом.

- **Наказание:** дисквалификация, покидание игрового зала и В₂ записывается тренеру, который не считается командным фолом.

Дисквалифицирующий фол за драку запасного или удаленного игрока (TF) Ст. 39

- **Статья 39**

Данная статья относится только к лицам на скамейке команды, которые покидают пределы зоны скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке.

Технический фол тренеру (не является командным фолом)

C_1
$C_1 C_1 GD$

- **ТФ** тренеру за его персональное поведение обозначается в протоколе **С**. Второй **ТФ** обозначается также **С** и следующая запись **GD** в свободном месте.
- **ТФ** в перерыве игры расценивается, как фол в следующем периоде и пишется соответствующим цветом чернил.
- **ТФ** сопровождающему или удаленному игроку (5-ый фол) записывается как **В₁**.

Технический фол сопровождающему или запасному игроку

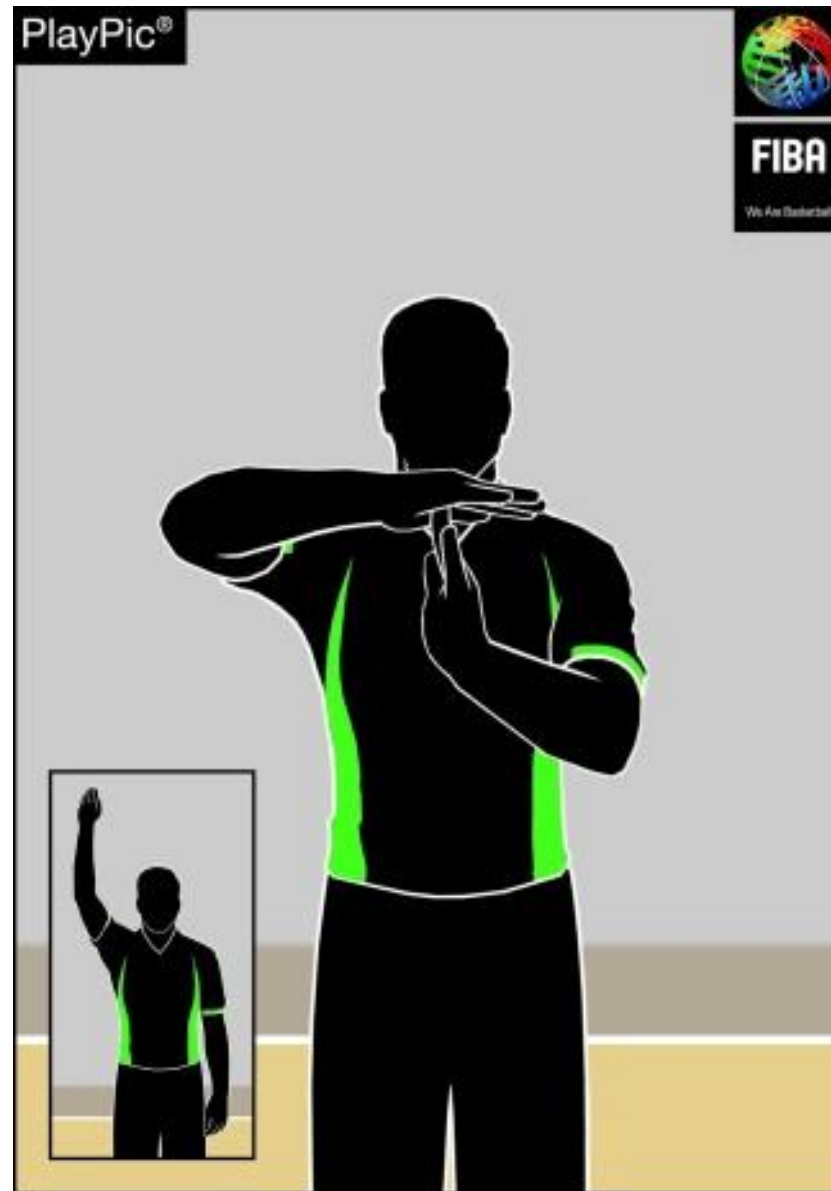
B₁

TF сопровождающему или запасному игроку за его неспортивное поведение должно фиксироваться в протоколе **B₁** в графе старший тренер.

После комбинации из 3-х **TF** зафиксированных помощнику тренера или сопровождающим – **GD** записывается старшему тренеру.

C₁ B₁ B₁ GD
B₁ B₁ B₁ GD
B₁ B₁ D₂

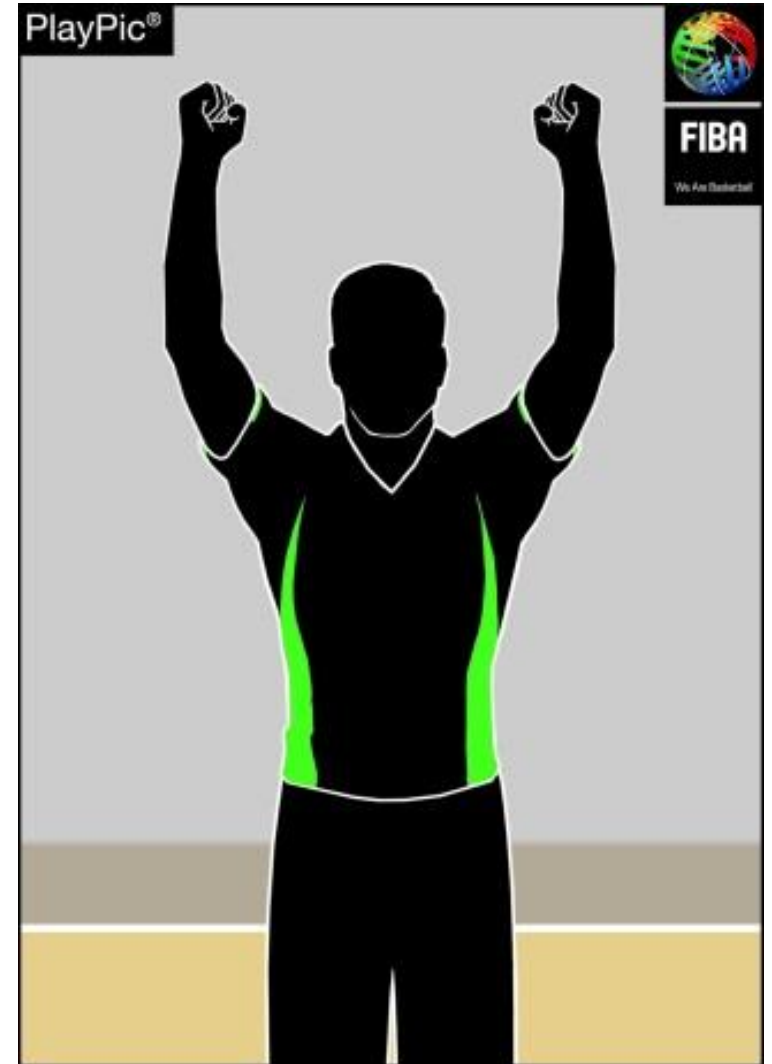
Технический фол сопровождающему или запасному игроку



Дисквалифицирующий фол

Дисквалифицирующий фол тренеру за его неспортивное поведение записывается как '**D**' и добавляется 2 (два) штрафных броска после '**D**'.

D₂



Дисквалифицирующий фол помощнику тренера или сопровождающему

- Ст. тренер - **B₂**
- Помощник тренера - **D**
- Дисквалифицирующий фол помощнику тренера или сопровождающему за их неспортивное поведение обозначается в протоколе как **D**. Также записывается как технический фол **B** и добавляется 2 (два) штрафных броска после **B** в графе старшего тренера.

B₂		
D		

Дисквалифицирующий фол по Ст. 39 Драка

- Если дисквалифицируется только старший тренер:
- **Ст. тренер - D₂ F F**
- Если дисквалифицируется только помощник тренера:

Ст. тренер	B₂
Помощник тренера	F F F

- Если оба - старший тренер и помощник тренера дисквалифицируются:

Ст. тренер	D₂ F F
Помощник тренера	F F F

Дисквалифицирующие фолы против тренеров, помощника тренера, запасных, удаленных игроков (5-ый фол) и сопровождающих команду за покидание зоны скамейки команды (Ст. 39) должны быть записаны как показано выше. Во всех свободных клетках дисквалифицированной персоны должно быть отмечено **F**.



Процедура коммуникации при фолах

- Секретарь записывает фол.
- Показывает количество фолов игроку следующим образом, что:
 1. Указатель фолов отчётливо видим для обеих скамеек;
 2. Указатель фолов отчётливо видим для зрителей, игроков, судей;
 3. Указатель фолов отчётливо видим для обеих скамеек (дублирование).

Процедура коммуникации при фолах

Причина дважды информировать скамейки: быть уверенным, что тренер владеет информацией и может сделать замену, если потребуется.







Процедура коммуникации при фолах

- Когда игрок получил **пятый фол**, секретарь даёт свой сигнал и одновременно показывает указатель с цифрой

5



Процедура коммуникации при фолах

Б. Два игрока совершают по одному фолу (пример: обоюдный фол).

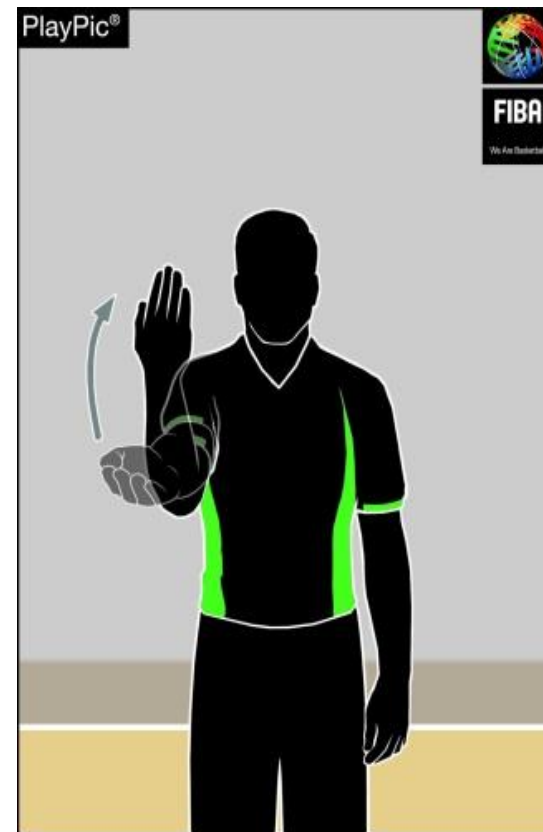
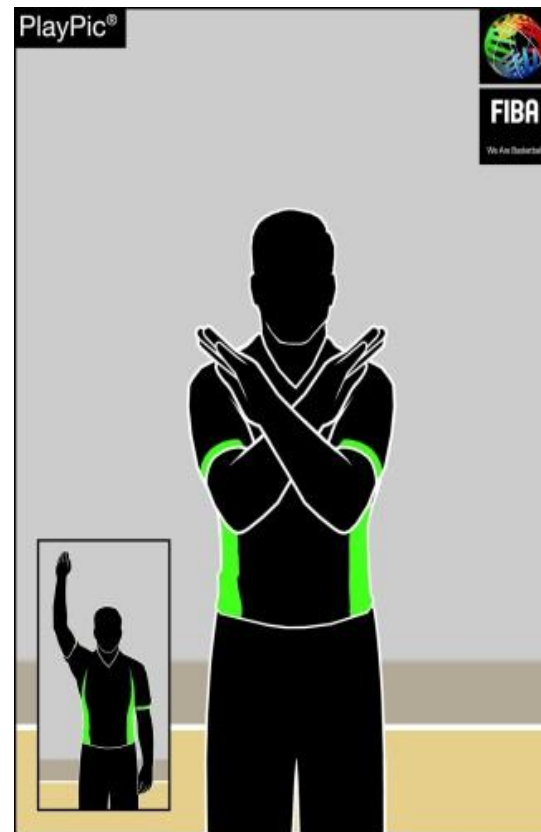
Б. Секретарь в своих руках информирует указателем каждого игрока, как на рисунке.



Запасной участвует в игре первый раз

- секретарь отмечает выход запасного игрока X - не обводя;
- секретарь использует цвет чернил того же периода, когда запасной вышел на

0 12	SOCRATES	P	33	X	U ₂	P ₃	P ₂		
0 13	KING	P	35	X	U ₂	P	U ₂	GD	
0 14	ALONSO	J	41	X	U _c	P ₂	P ₁		

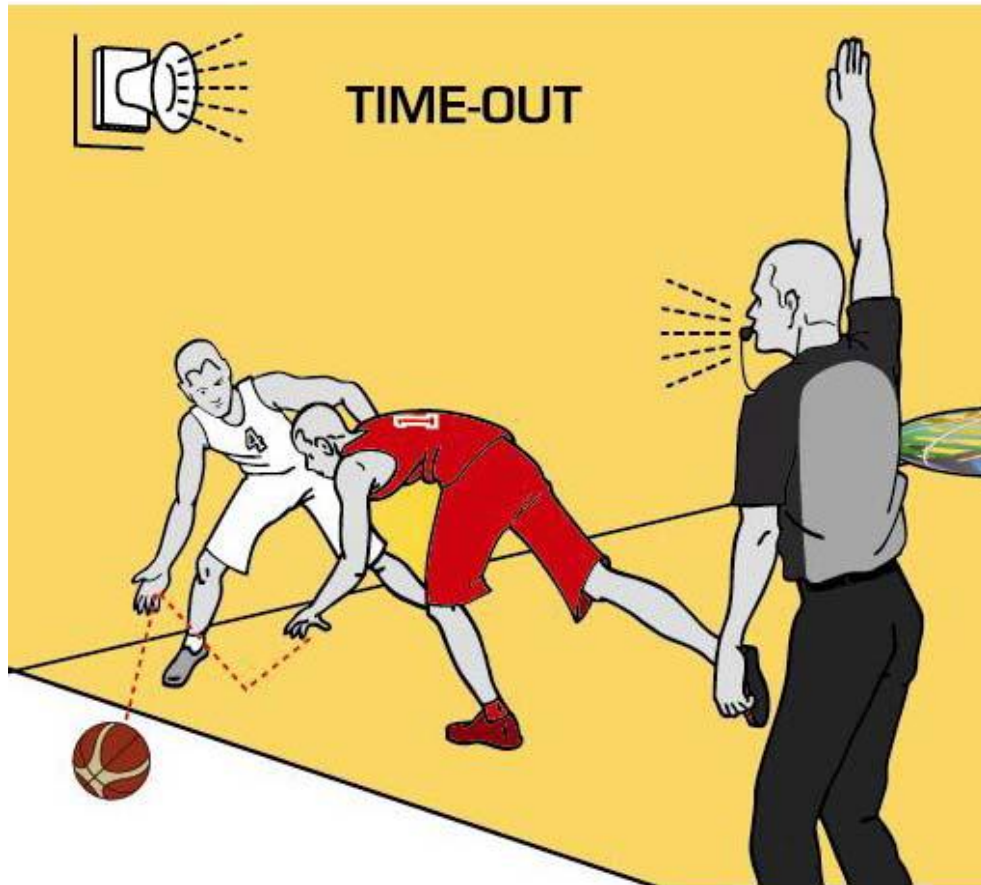




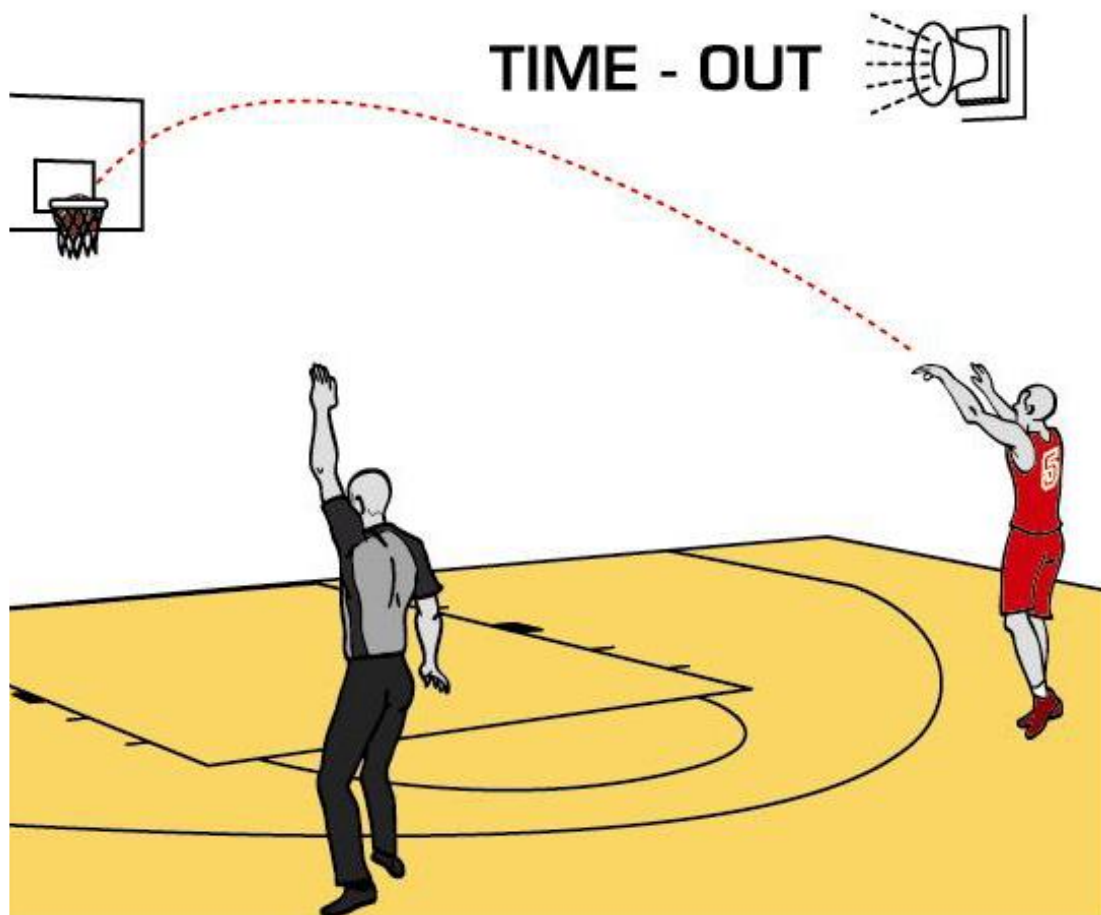
Тайм-аут

- процедура обращения к секретарю (вербальная и жестом) – **тренер или помощник тренера;**
- коммуникация при передаче информации секретарю (вербальная, жестом) – **статистик, судья-секретарь;**
- контроль игрового времени и наличия тайм-аута – **секретарь;**
- возможность предоставления тайм-аута – сигнал – **секретарь;**
- контроль продолжительности тайм-аута – сигнал (после 50 секунд) – **секундометрист;**
- контроль замен, другой информации (5 PF, 24/14, тайм-ауты и т.д.)

Тайм-аут



Тайм-аут и ввод мяча после его окончания

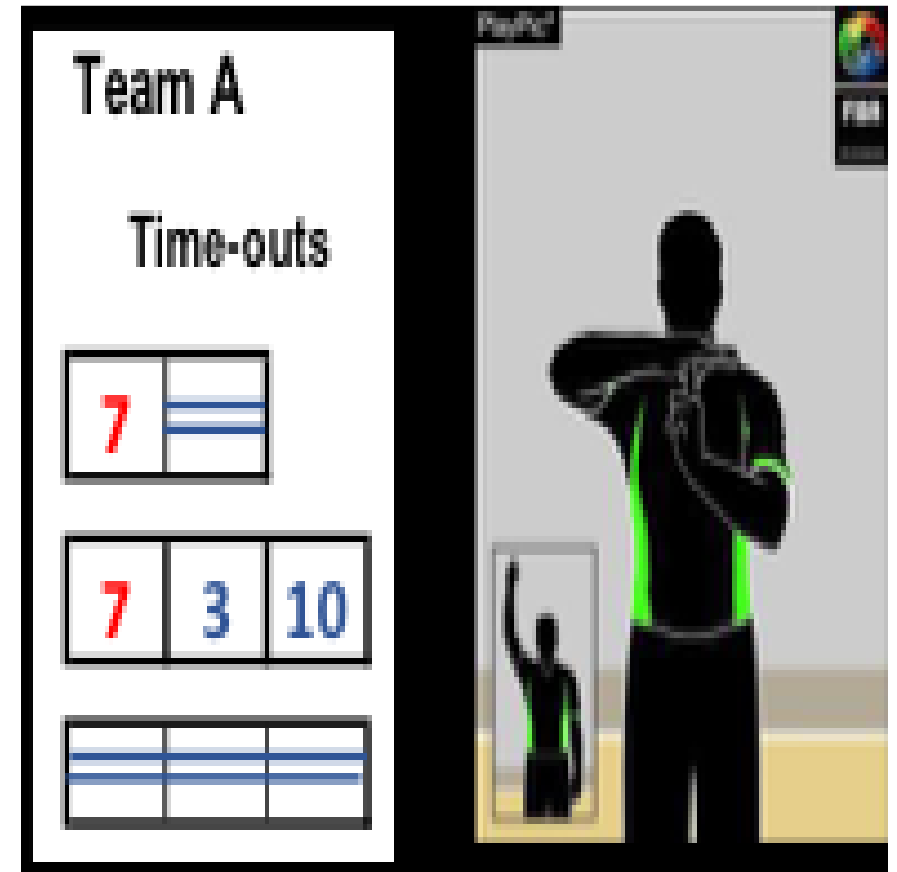


Тайм-аут

Каждая команда имеет право на:

- 2 тайм-аута во время первой половины;
- 3 тайм-аута во время второй половины.

Максимальное количество тайм-аутов для каждой команды 2 (два) в последние две минуты второй половины, 1 тайм-аут во время каждого дополнительного периода.



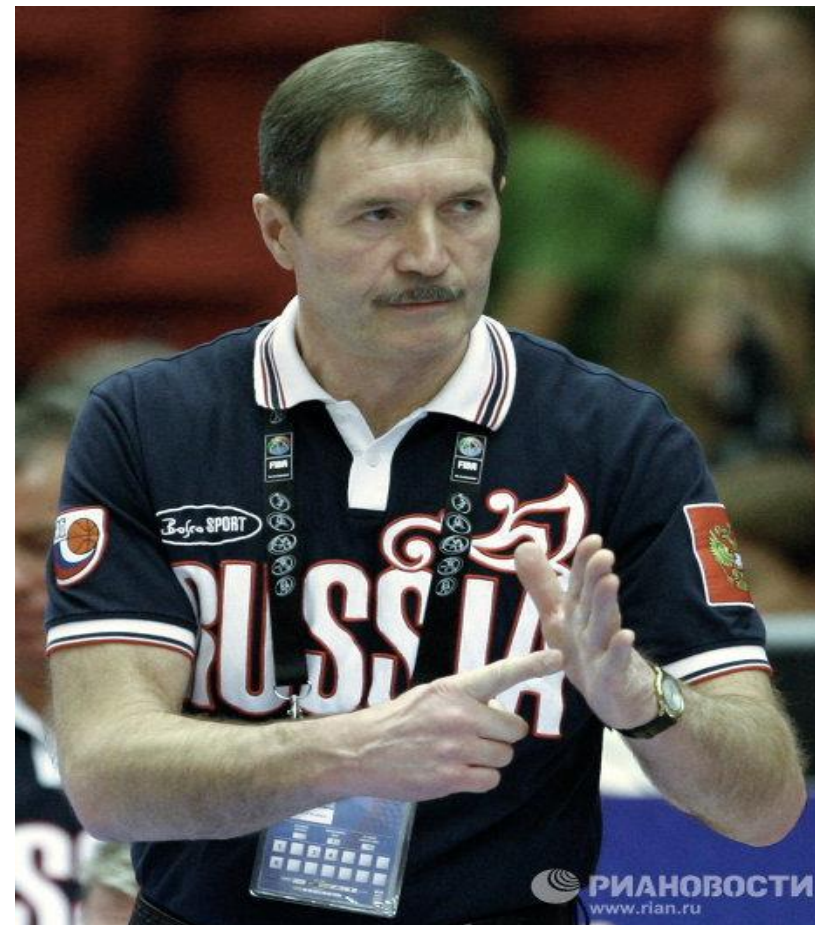


Тайм-аут (процедура)

- просьба о тайм-ауте;
- возможность предоставить тайм-аут;
- сигнал от секретаря:
 - а) свисток;
 - б) жест на тайм-аут и указание на скамейку команды, которая запросила тайм-аут;
- судья подтверждает просьбу о тайм-ауте сигналом и жестом;
- секретарь отмечает просьбу в протоколе.

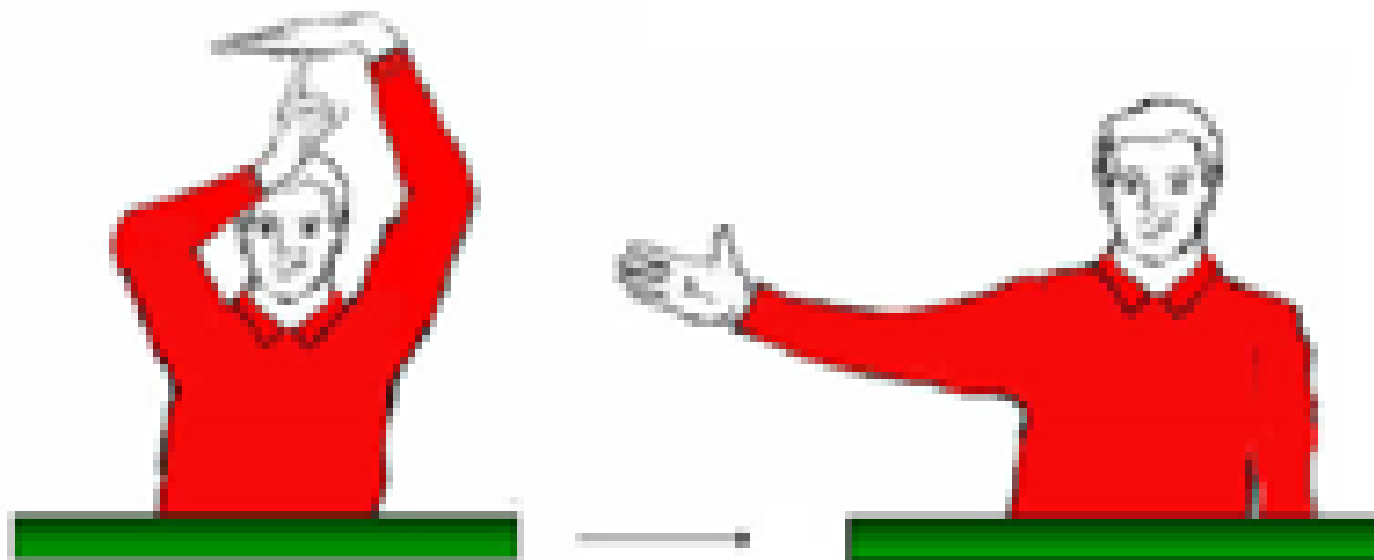


Просьба тренера о предоставлении минутного перерыва



Тайм-аут – сигнал секретаря

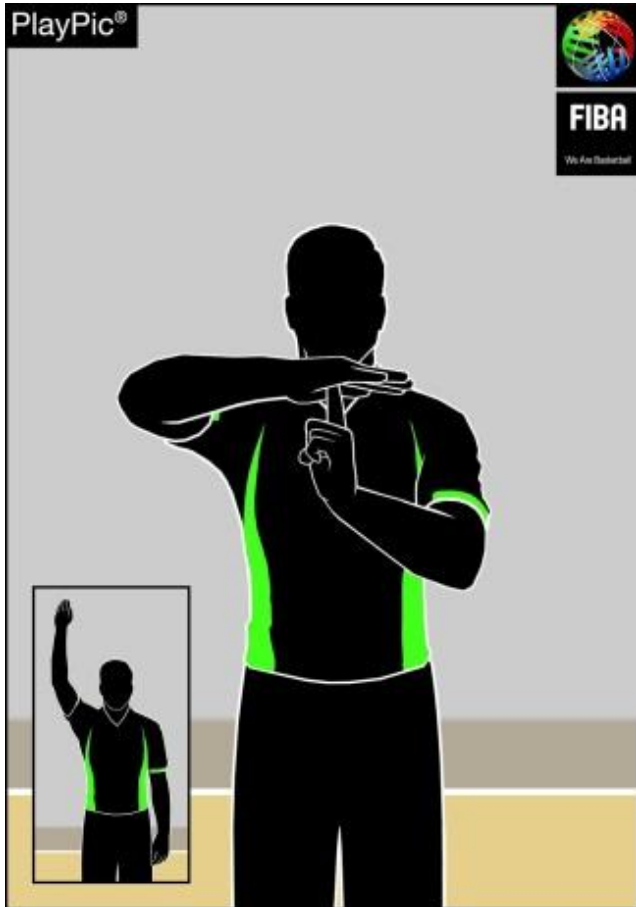
- Сигнал от секретаря о запрашиваемом тайм-ауте:
 - а) свисток;
 - б) жест на тайм-аут и указание на скамейку команды, которая запросила тайм-аут.



Тайм-аут – сигнал секретаря



Судья дает свисток и демонстрирует соответствующий жест-сигнал о тайм-ауте. Тайм-аут начался





Тайм-аут

- секундометрист даёт сигнал после 50 секунд и 1 минута тайм-аута;
- дополнительные требования к секретарю **не позволительны** (например, «**Предоставьте тайм-аут, если забьют**»);
- только ст. тренер и помощник имеет право запросить тайм-аут;
- просьбу о тайм-ауте можно аннулировать только перед сигналом секретаря о просьбе предоставить тайм-аут.





Тайм-аут

- Тайм-аут начинается, когда судья дал свисток и продемонстрировал соответствующий жест.
- Тайм-аут заканчивается, когда судья дает свой свисток и приглашает команды вернуться на игровую площадку.

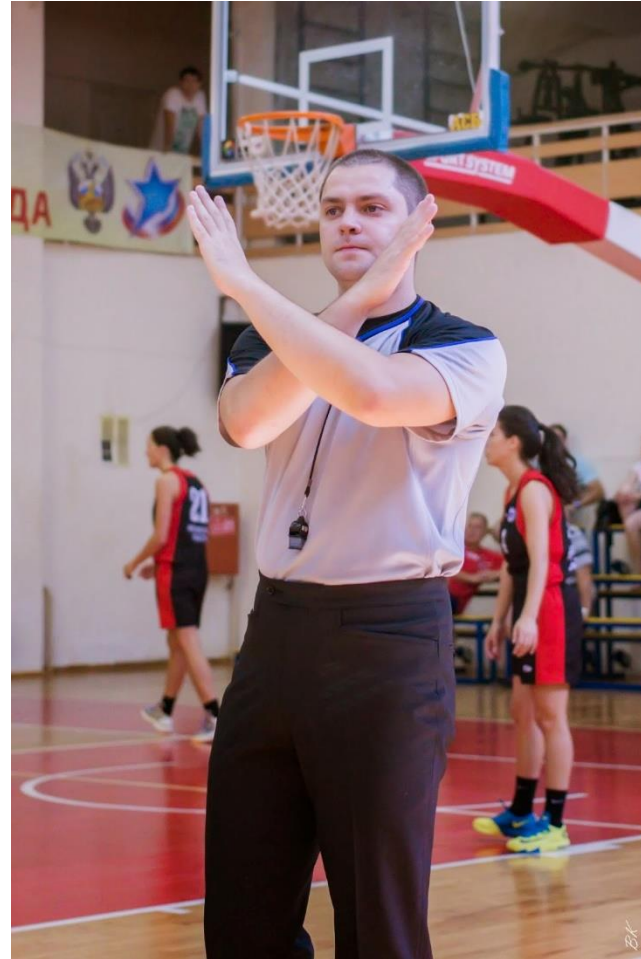




Замена игроков

- процедура обращения к секретарю (вербальная и жестом) – **запасной**;
- коммуникация при передаче информации секретарю (вербальная, жестом);
- возможность предоставления замены – сигнал – секретарь;
- контроль замены – секретарь – ближайший судья;
- контроль другой информации (24/14, тайм-ауты и т.д.)

Замена игроков



Замена игроков (просьба только запасного игрока!)



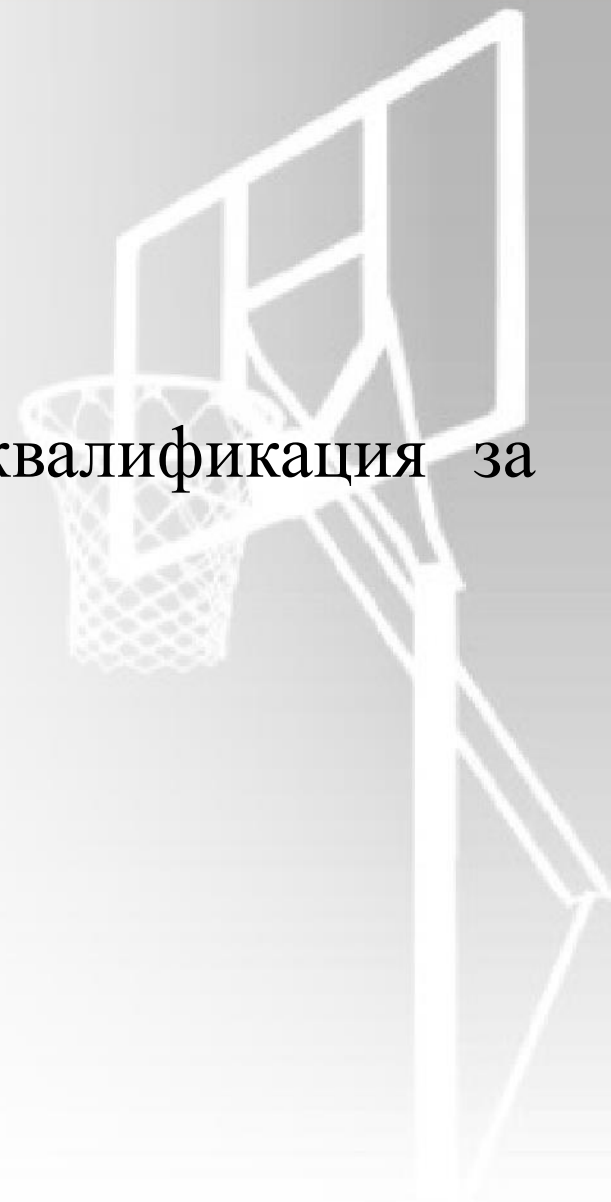
Замена игроков



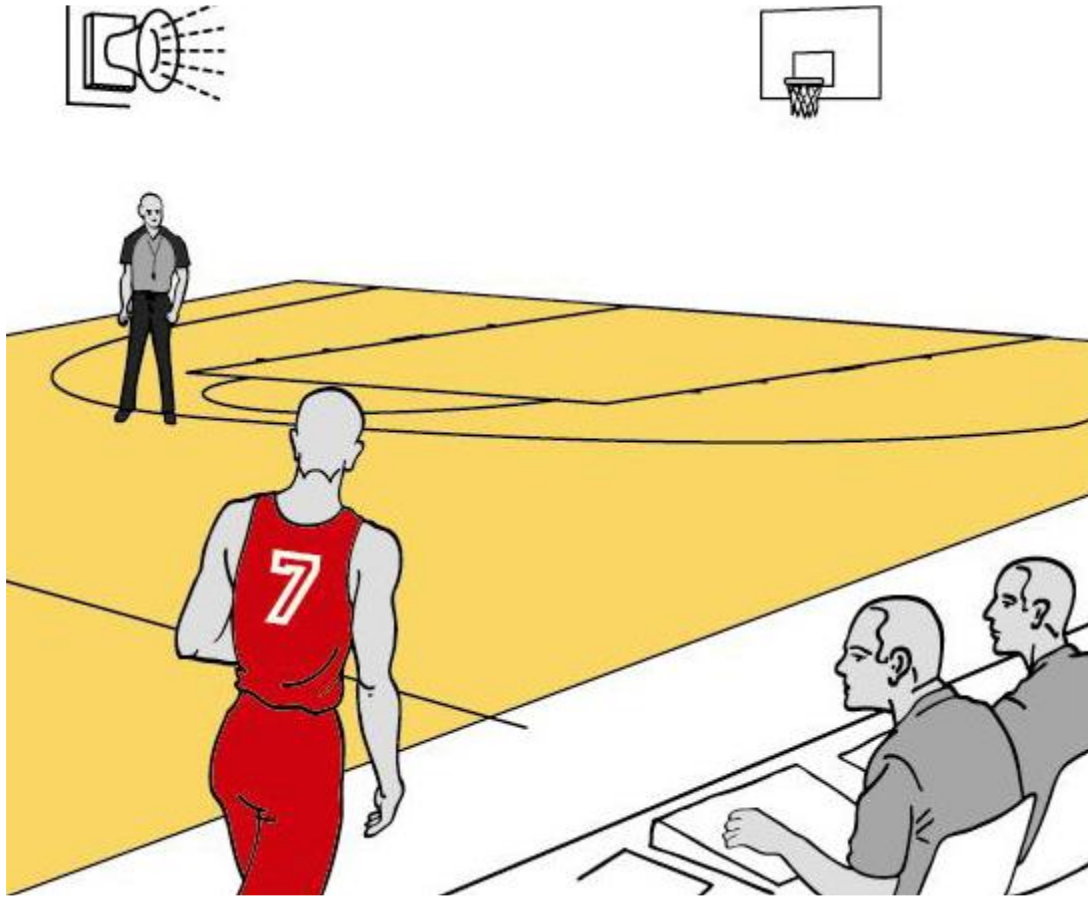


Временные параметры остановок в игре для замены

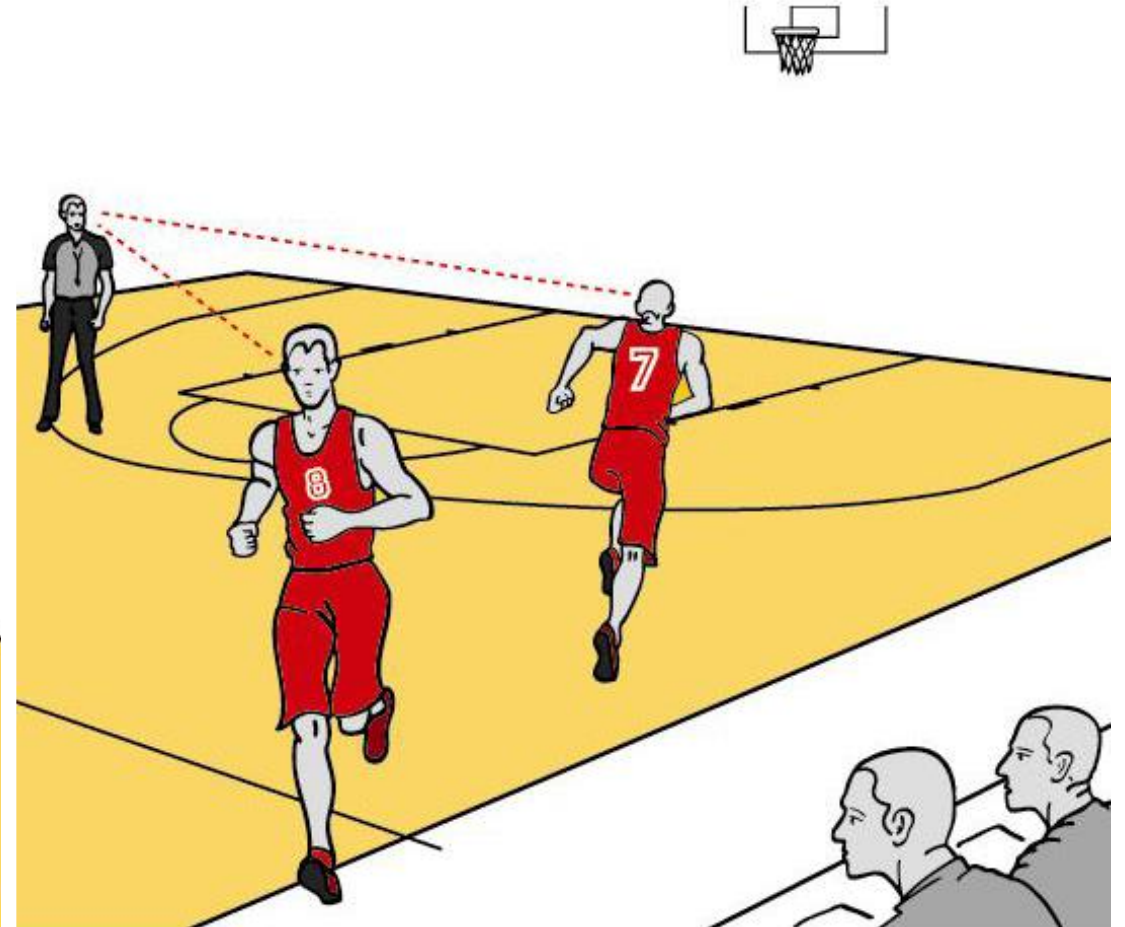
- обычная замена – как можно быстрее;
- травма игрока – 15 секунд;
- удаление за 5 персональных замечаний, дисквалификация за 2UF; 2TF; 1TF+1UF – 30 секунд;
- травма судьи - 10 минут.



Процедура замены игроков



Процедура замены игроков





Замена

Процедура обращения:

- Только запасной имеет право обращаться с просьбой о предоставлении замены;
- Запасной (не ст. тренер или его помощник) должен обратиться к секретарю с просьбой о замене (жест и вербально);
- Запасной должен показать официальный жест или сесть на скамейку (кресло) для запасных;
- **Если запасной сел на скамейку запасных (без вербальной коммуникации) – это также просьба о замене;**
- запасной должен быть готов играть немедленно;
- запасной может аннулировать просьбу о замене перед сигналом секретаря о просьбе о замене.

Возможность на предоставление замены заканчивается, когда:

- а) мяч находится в распоряжении игрока для первого или единственного штрафного броска;
- б) мяч находится в распоряжении игрока для вбрасывания мяча.

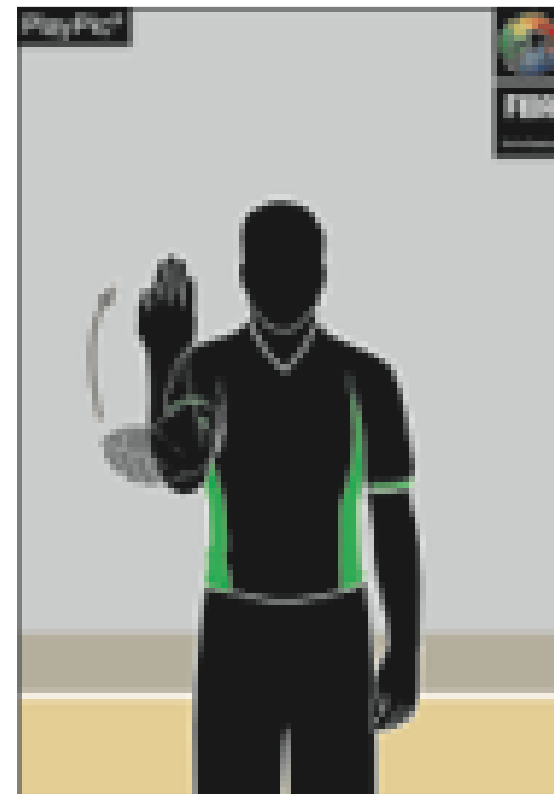
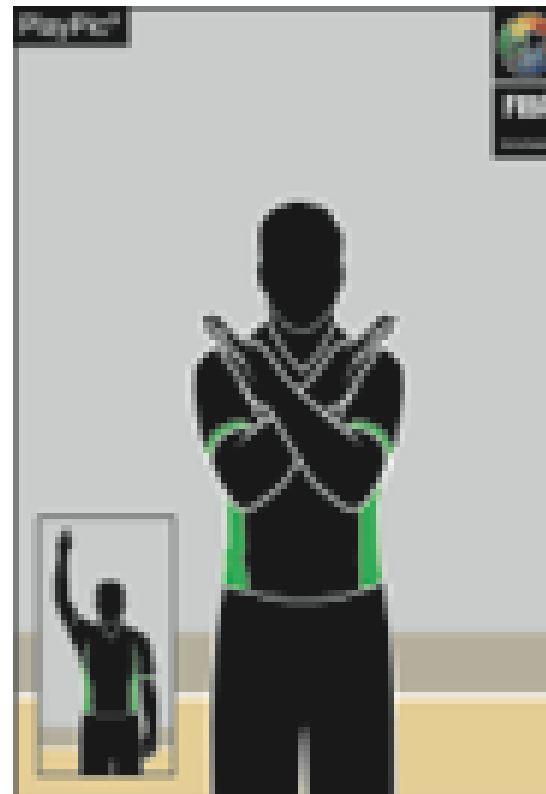
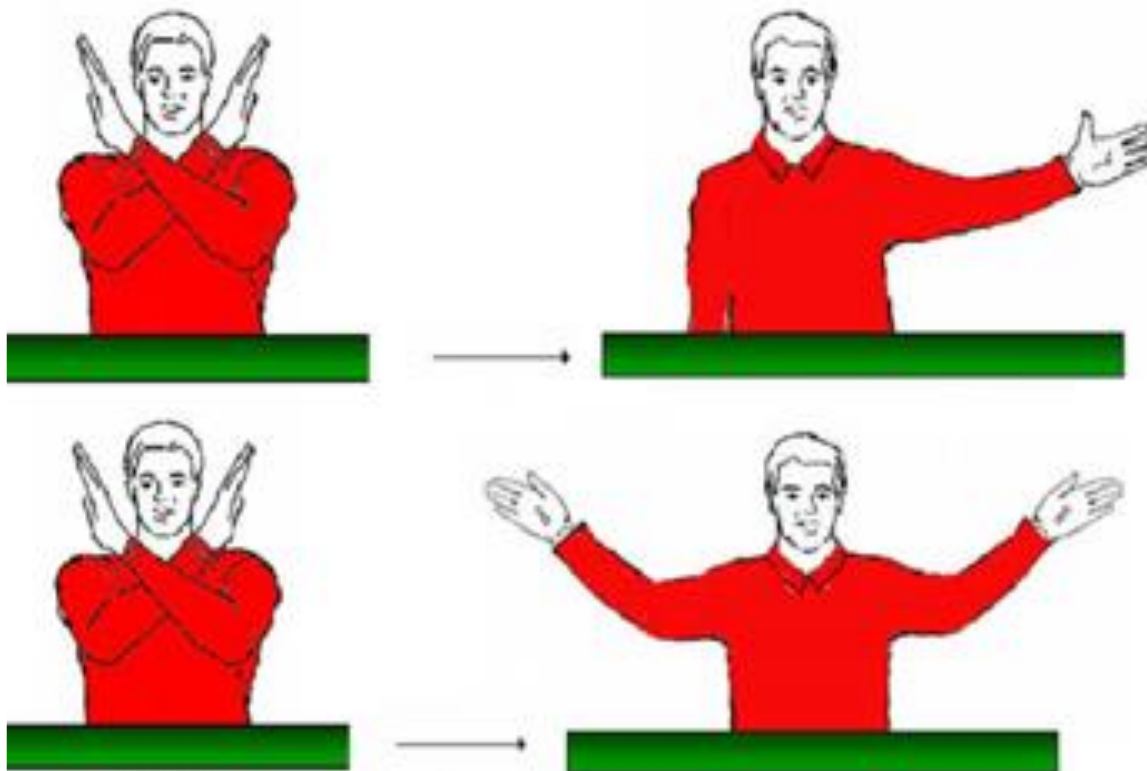




Замена

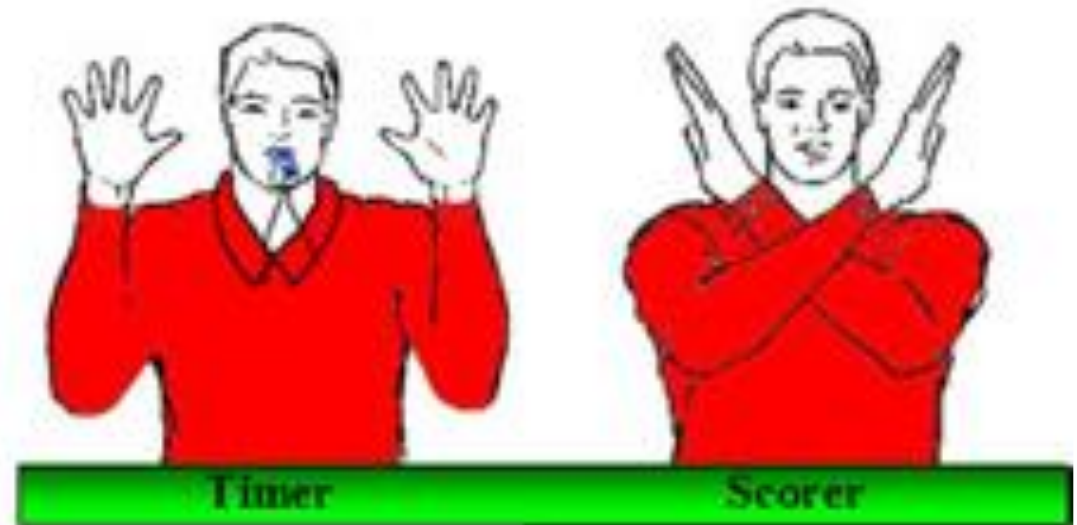
- Секретарь показывает соответствующий жест на замену;
- Секретарь указывает на скамейку игроков требующих замену;
- Если игроки обеих команд обратились с просьбой о замене, секретарь показывает соответствующие жесты, как на диаграмме.

Замена



Замена

- Запасной должен оставаться за ограниченной линией пока судья не даст свисток и пригласит войти на игровую площадку;
- Просьба о замена поступила во время тайм-аута или интервала игры. Секретарь информирует судей, когда секундометрист информирует о 10 сек оставшихся до окончания тайм-аута или 30 секунд до конца перерыва;
- Секретарь информирует команду, которая запросила замену.

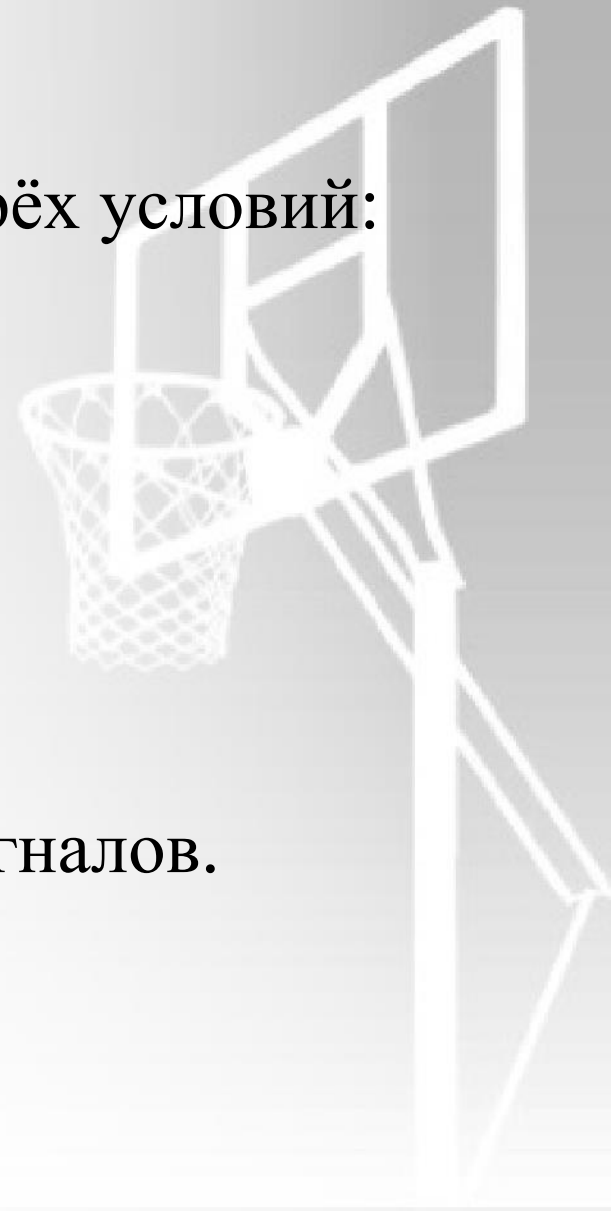




Замена

Секретарь даёт сигнал о замене при выполнении трёх условий:

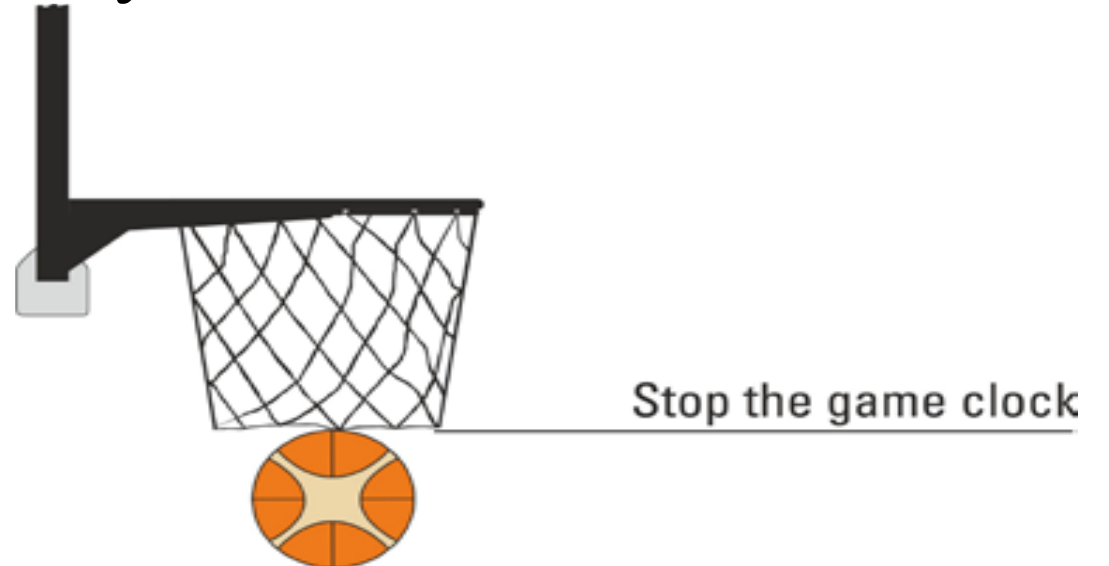
- Мяч мертвый;
- Игровые часы остановлены;
- Судья закончил процедуру показа жестов или сигналов.



Замена

Когда игровые часы показывают 2 минуты и менее в 4-ой четверти или каждом овертайме, секретарь может предоставить замену команде, которой заброшен мяч (свисток оператора игровых часов), когда два условия осуществились:

- мяч мертвый;
- игровые часы остановлены.





Запрос на замену и тайм-аут

Все обращения (тайм-аут, замена и т.д.) предоставляются в порядке поступления:

- Первая замена, а потом тайм-аут
- или
- Первый тайм-аут и после замена.





Запрос на замену и тайм-аут

- Когда игрок совершил свой 4-ый фол, судьи-секретари должны **предвидеть** просьбу о замене в последние минуты игры!





Ручки (цвета чернил)

Могут быть использованы для заполнения протокола игры два цвета чернил: **тёмно-синий**/чёрный и **красный**.

Синий / чёрный цвет

- Верхняя часть («шапка») протокола;
- Полные имена (составы) команд;
- Соревнование;
- Дата (день.месяц.год: дд.мм.гггг, например 24.08.2007);
- Время начала игры.





Ручки (цвета чернил) **Синий** / чёрный цвет

- Номер игры;
- Место проведения игры;
- Фамилия и инициалы судей, категория и город.

Команды

- Название команд;
- Фамилии и инициалы имен игроков и тренеров;
- Номера игроков;
- Номера лицензий игроков и тренеров;
- Отметка (X) стартовых пятёрок игроков каждой команды.





Ручки (цвета чернил) Синий / чёрный цвет

- Подпись тренера, подтверждающая состав команды;
- Линия, прочёркивающая свободные строки, если заявлено меньше 12 игроков (прочерк должен быть сделан сразу после начала игры);
- Фолы совершенные игроками во 2 и 4 четвертях (овертаймах);
- Тайм-ауты во 2 и 4 четвертях (овертаймах);
- Командные фолы во 2 и 4 четвертях (овертаймах).



Ручки (цвета чернил) Синий / чёрный цвет

- Игроков, кто вышел на площадку первый раз во 2 и 4 четвертях (овертаймах);
- Линия, отделяющая фолы, совершённые в первой половине от свободных клеток;
- Диагональная линия, прочёркивающая оставшееся место в столбце после окончания игрового времени;
- Счёт каждого периода;
- Финальный (итоговой) счёт игры.



Ручки (цвета чернил) Синий / чёрный цвет

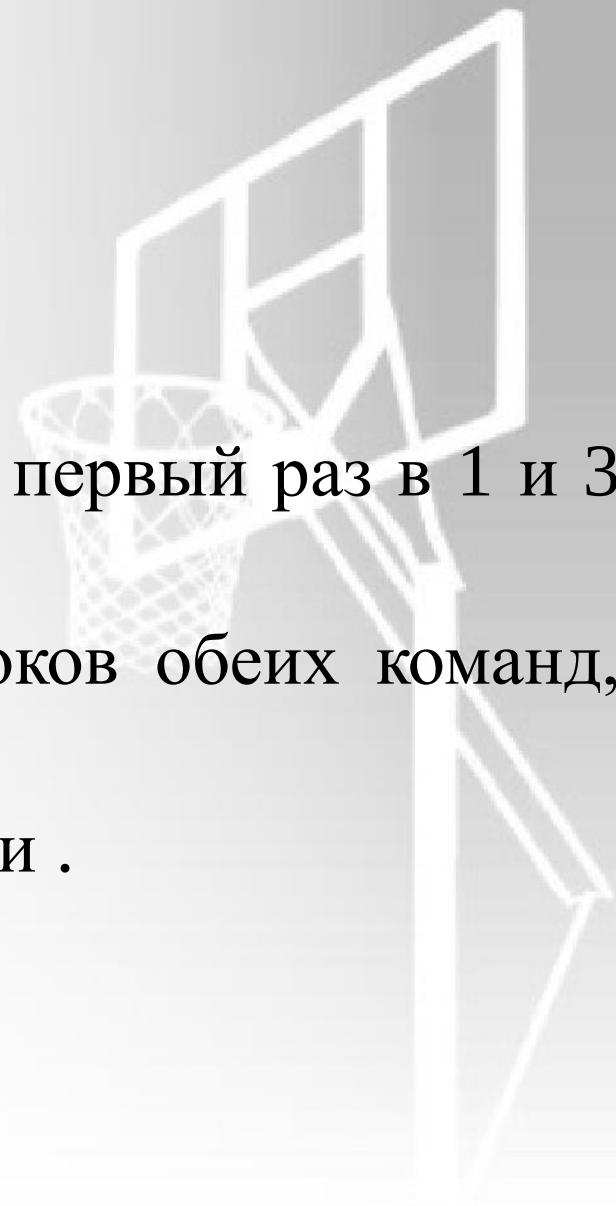
- Название команды-победителя;
- Подпись капитана, в случае протеста (15 минут) или прочерк в случае отсутствия протеста;
- Фамилии и инициалы судей-секретарей и их номера лицензий;
- Подписи судей и судей-секретарей;
- Изменение счёта во время 2 и 4 четвертях;
- Изменение счёта в дополнительное время.





Красные чернила

- Тайм-ауты в 1 и 3 четвертях;
- Фолы, совершенные игроками в 1 и 3 четвертях;
- Командные фолы в 1 и 3 четвертях;
- Игроков, которые выходят на площадку играть первый раз в 1 и 3 четвертях;
- Обводка в кружок (X) стартовой пятерки игроков обеих команд, когда они выходят на площадку;
- Изменение счёта игры первой и третьей четверти.





Процедура работы секретаря

- Заполнить протокол по правилам и руководству для судей-секретарей;
- Знать сигналы и последовательность кооперации с судьями;
- Информировать (показывать) количество фолов каждого игрока видимо для всех (тренеров, игроков, сопровождающих, также вербально дублировать для судей-секретарей и комиссара (если присутствует));
- Во время ситуации драки наблюдать, что случилось на игровой площадке.



Процедура работы секретаря

- Внимательно следить за сигналами попытки 3-х очкового броска;
- Каждое забитое очко проговаривать громко (например, 11А 2 очка) и также счёт игры в последовательности (А-В – 66-56), помогая оператору табло, который должен дублировать информацию вербально;
- В случае расхождения в счёте на табло и протоколе, секретарь всё корректирует. Если возникают проблемы у одной из команд на коррекцию, секретарь должен информировать судей, когда мяч стал мёртвым и игровые часы остановлены;
- Оперативно информировать весь секретарский стол, когда игрок совершил 5 фол, 2 UF, 2TF, 1TF+1UF;



Процедура работы секретаря

- В случае замены или тайм-аута секретарь должен дать свой сигнал только, когда мяч стал мёртвым (игровые часы остановились) и после окончания показа жестов или коммуникации судьи (если имеются) и перед тем, как мяч стал снова живым.
- Хорошая практика громко повторять номера игроков в ситуации ведущей к замене (3, 4 фол), 5 командный фол или пробивные фолы - для всей секретарской бригады судей.
- Слышать внимательно всю информацию об поступивших просьбах о тайм-аутах или заменах.
- Информировать ближайших к командам судей-секретарей об оставшихся у этих команд тайм-аутов.



Процедура работы секретаря

- Контролировать индикаторы командных фолов на секретарском столе, когда мяч стал живым после совершенного 4 фолов в периоде.
- Помогать оператору отсчёта времени для броска в последние секунды владения, проговаривая: «пять, четыре....один, ноль».
- Знать правило использования стрелки альтернативной позиции.
- Устанавливать визуальную связь с судьями.

Управление стрелкой поочередного владения (альтернативной позиции)





Управление стрелкой поочередного владения (альтернативной позиции)

- В случае спорного мяча судьи и секретари ошибочно отдают мяч для вбрасывания не той команде и мяч введен в игру, ошибка больше не исправляемая. **НО**, судьи-секретари не меняют положение стрелки поочередного владения в этом случае.

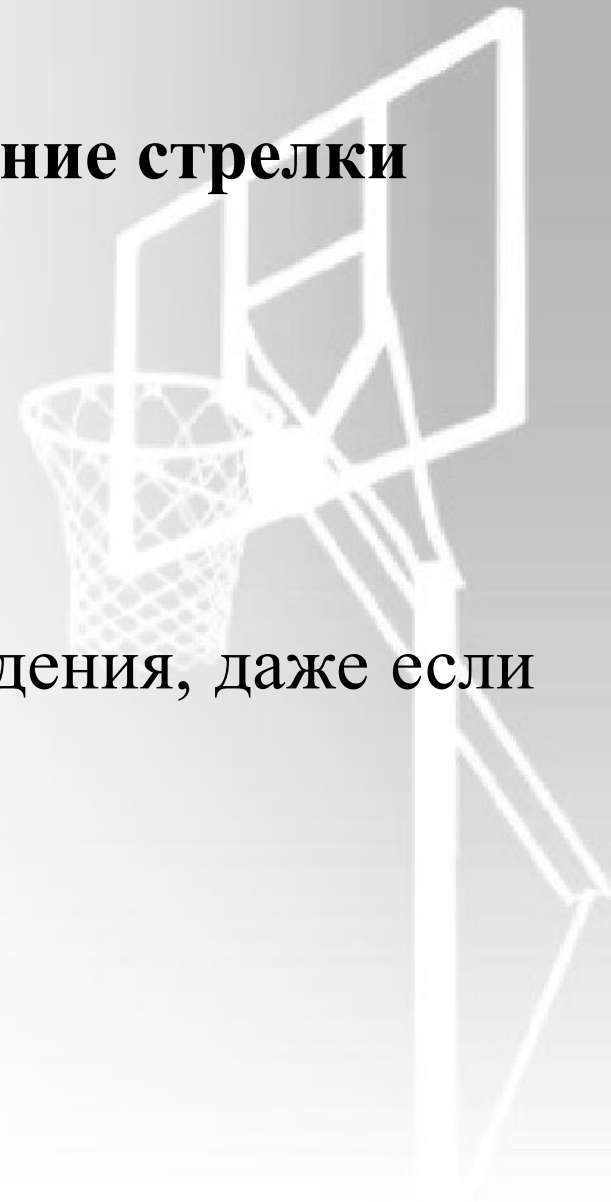




Управление стрелкой поочередного владения

Когда секретарь не должен менять направление стрелки поочерёдного владения

- Фол другой команде:
 - перед началом периода (кроме первого)
 - или
 - при вбрасывании в результате поочерёдного владения, даже если команда, которая вбрасывает, совершает фол.





Помощник Секретаря

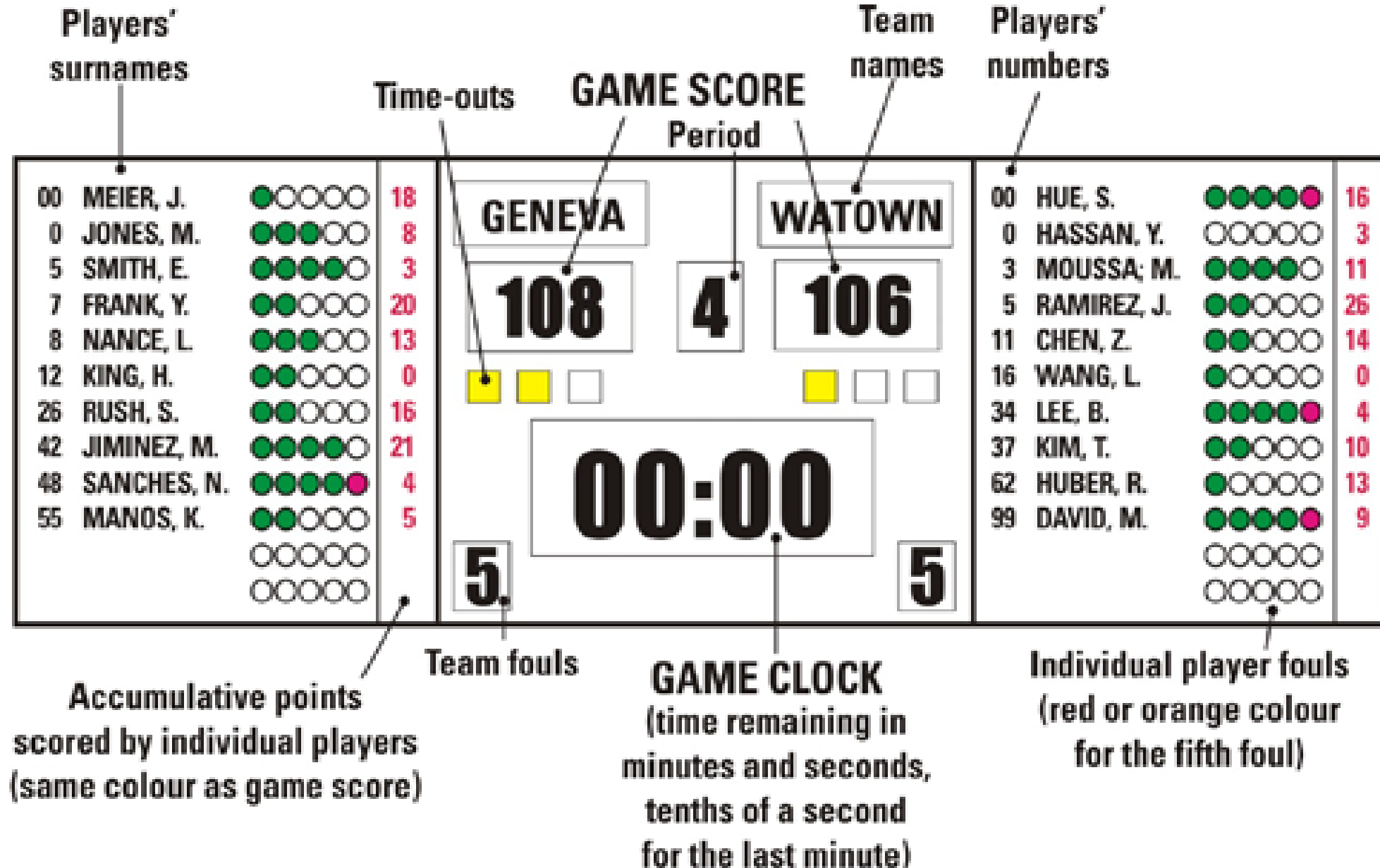


Помощник секретаря (assistant scorer)

- помощник секретаря управляет игровым табло и постоянно помогает секретарю;
- в случае разногласий между игровым табло и протоколом игры, официальный протокол имеет приоритет и табло корректируется соответственно.



Помощник секретаря (assistant scorer)





Помощник секретаря (assistant scorer)

Обновление игрового табло во время игры

- Показания на игровом табло должны быть как в протоколе.
- Командные фолы на табло должны останавливаться на цифре 5 (если возможно).

Взаимодействия с секретарём:

- *Помощник секретаря* должен сообщать секретарю в следующем порядке: номер игрока, команда, забитые очки (например: **14 В, два очка**);
- *Секретарь* проговаривает и фиксирует изменения в счёте для команды, которая забросила очки, затем проговаривает счёт игры в формате А-В (например: **40; 57-40**);



Помощник секретаря (assistant scorer)

- ***Помощник секретаря*** повторяет счёт игры, подтверждая правильность изменения на игровом табло.
- Изменение счёта должно быть громко слышно для комиссара (если присутствует).
- ***Помощник секретаря*** должен дождаться до тех пор, пока ***секретарь*** подтвердил новый счёт перед выставлением его на игровом табло. **Протокол приоритетней** над игровым табло.



Помощник секретаря (assistant scorer)

Запись фолов

- **Помощник секретаря** должен сообщить номер игрока, команду, тип фола и наказание (например: *14В, персональный фол, 2 штрафных броска*).
- **Секретарь** записывает в протокол и проговаривает – персональный фол, общее количество командных фолов команды игрока, совершившего фол и ситуацию с командными фолом для обеих команд в формате А-В (например: *первый персональный фол, третий командный, 2-3 по командным фолом*);
- **Помощник секретаря** повторяет «ОК» или «Хорошо», если информация совпадает с игровым табло.



Помощник секретаря (assistant scorer)

Окончание игры и беседа после игры

- проверить правильность показаний на табло;
- помочь секретарю заполнить до конца протокол игры, если необходимо;
- подписать протокола;
- наблюдение за игроками и скамейкой персонала в случае любого инцидента в конце игры;
- передача копии протокола игры каждой команде.





Секундометрист





Секундометрист (Timer)

Секундометрист дает сигнал за 3 и 1,5 мин. до начала игры. Ст. судья дает свисток за 3 мин. и показывает официальный жест (три пальца), дает свисток за 1,5 мин., показывая командам, что они должны идти в зону своей скамейки команды.

Секундометрист должен:

- Вести отсчёт времени, тайм-аутов и перерывов в игре;
- Быть уверен, что сигнал игровых часов сильный и автоматически завершает игровое время в четверти.



Секундометрист (Timer)

- Дать свисток одновременно с сигналом игровых часов или использовать различные другие способы, чтобы проинформировать судей немедленно, если его сигнал пропал или не слышен;
- Проинформировать команды и судей как минимум за 3 мин. перед началом 3 четверти;
- Проинформировать команды и судей когда оканчивается тайм-аут или перерывы в игре завершаются.



Секундометрист (Timer)

- Дать свисток одновременно с сигналом игровых часов или использовать различные другие способы, чтобы проинформировать судей немедленно, если его сигнал пропал или не слышен;
- Проинформировать команды и судей как минимум за 3 мин. перед началом третьей четверти;
- Проинформировать команды и судей когда оканчивается тайм-аут или перерывы в игре завершаются.



Секундометрист (Timer)

Требуемое оборудование и необходимые материалы

- Игровые часы;
- Секундомер (обязательно);
- Ручки (черные/**синие** и **красные** чернила);
- Свисток или другое звуковое устройство, которое отличается от звука игровых часов и устройства отсчёта времени для броска.





Секундометрист (Timer)

Перед игрой проверить устройства, звук и панель управления

- Корректность работы игровых часов(старт/стоп, звуковой сигнал, панель управления;
- Работу «рамки» по периметру щита и её наглядность (видимость) судьям-секретарям, скамейкам запасных и зрителям;
- Проверить работу секундомера;
- Знать как устанавливать время на игровых часах (в случае необходимости);
- Проверить работу устройства контроля времени судьями (precision timing equipment), если оно имеется.

Секундометрист (Timer)

- Контроль времени на тайм-аут производится независимым устройством (не игровыми часами) на табло;
- Игровые часы должны быть отчётливо видимы всем участникам и зрителям игры во время каждого тайм-аута;
- Секундометрист может использовать секундомер для контроля времени тайм-аута, если нет отдельного устройства (тайм-аут часов).





Секундометрист (Timer)

Звуковые сигналы

Должно быть как минимум 2 различных сигнала, с чётким различием и громким звуком:

- **один сигнал**, должен звучать автоматически и синхронизироваться с **красной точкой** на щите, показывая окончание игрового времени периода.
- **другой сигнал**, независимый и звучащий по другому может управляться в ручном режиме, когда необходимо привлечь внимание судей (окончание перерыва в игре или тайм-аута).



Секундометрист (Timer)

Время перед игрой

- Секундометрист включает часы за 60 минут до официального времени начала игры по расписанию;
- Когда остается 6-7-8 минут до начала игры, судья даёт свой свисток и должен быть уверен, что все игроки закончили разминку и вернулись в зоны скамеек своих команд для представления составов.



Секундометрист (Timer)

- Если презентация команд длинная, секундометрист останавливает часы, когда они показывают 3.00 мин. После представления команд секундометрист даёт сигнал и старший судья дублирует свистком, что 3 мин осталось до начала игры используя официальный жест;
- Когда 1,5 минуты осталось до начала игры, секундометрист даёт сигнал и старший судья должен убедиться в том, что игроки ушли в зоны скамеек своих команд.

Секундометрист (Timer)





0:50



0:60





Секундометрист (Timer)

Обязанности секундометриста во время перерывов в игре

- запуск времени 20 минут по убыванию до начало игры;
- убедиться в своевременном начале 1 и 3 четверти;
- помощь судьям при инцидентах между игроками в перерывах игры;
- подавать свой сигнал перед 1 и 3 четвертями, когда 3 и 1,5 минуты осталось до начала периода.



Секундометрист (Timer)

Обязанности секундометриста во время перерывов в игре:

- подавать свой сигнал за 30 секунд перед 2 и 4 четвертями (и любыми дополнительными периодами);
- запускать отсчёт времени на перерыв, когда судьи дают свисток, что период игры закончился;
- в конце перерыва игры выставить наглядно, что игровые часы готовы для начала нового периода игры (10 мин.) или 5 мин. в овертайме.



Секундометрист (Timer)

После игры

- помощь секретарю завершить работу по заполнению протокола (если требуется);
- подписать протокол.





Оператор устройства отсчёта времени для броска



Оператор устройства отсчёта времени для броска

Необходимое оборудование и материал:

- Устройство отсчёта времени для броска;
- Ручки;
- Бумага – черновик для записи любых инцидентов;
- Секундомер;
- Свисток.



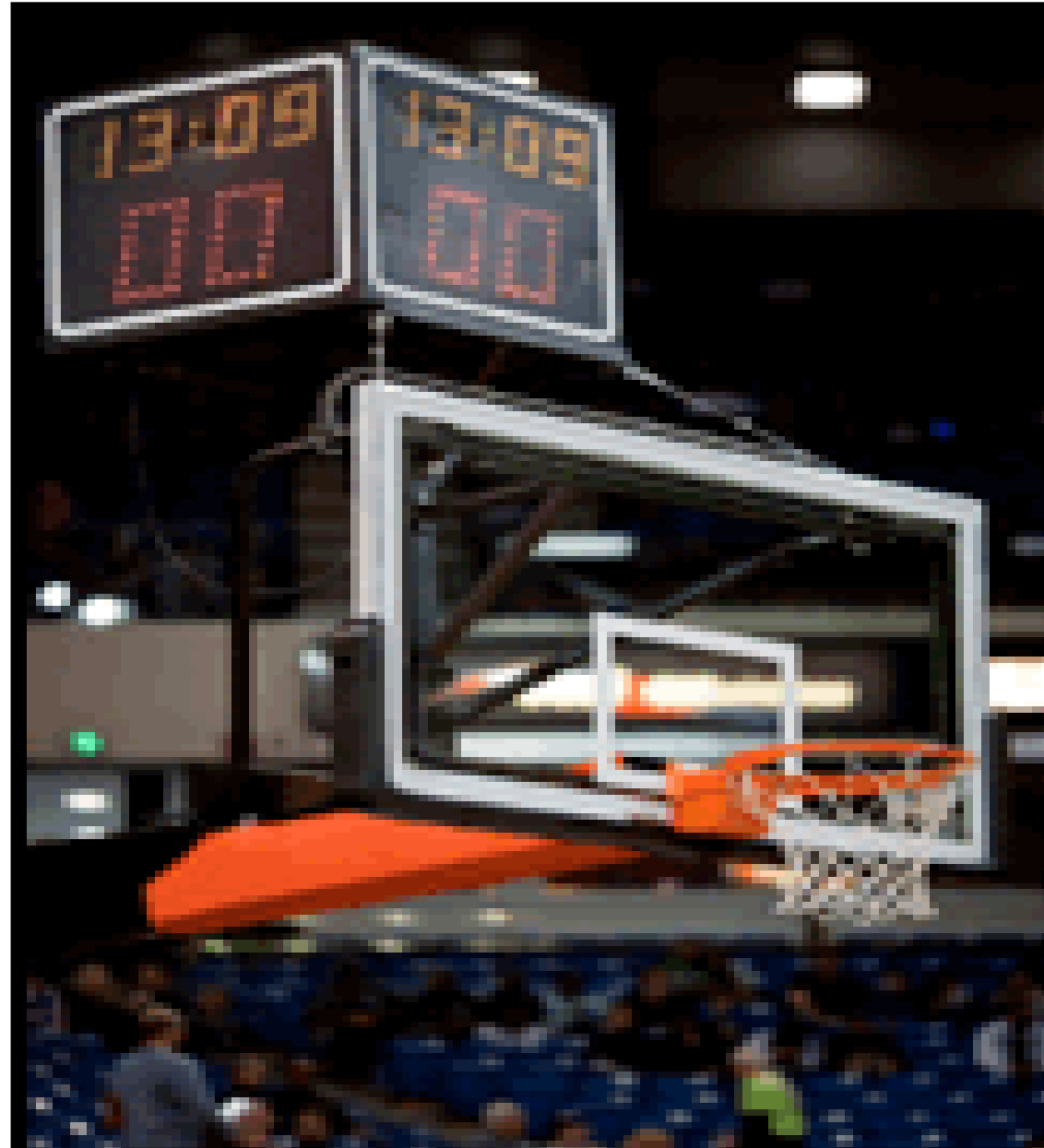


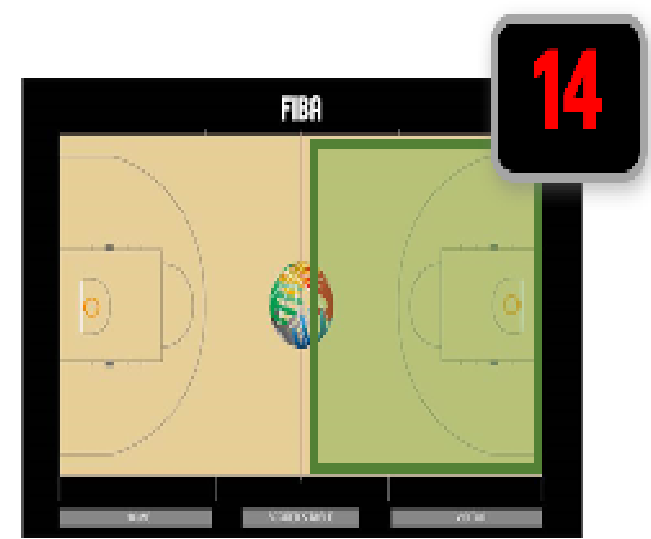
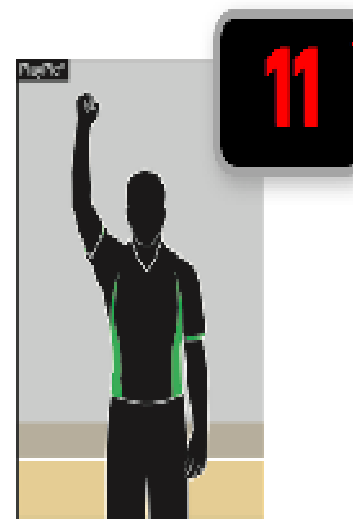
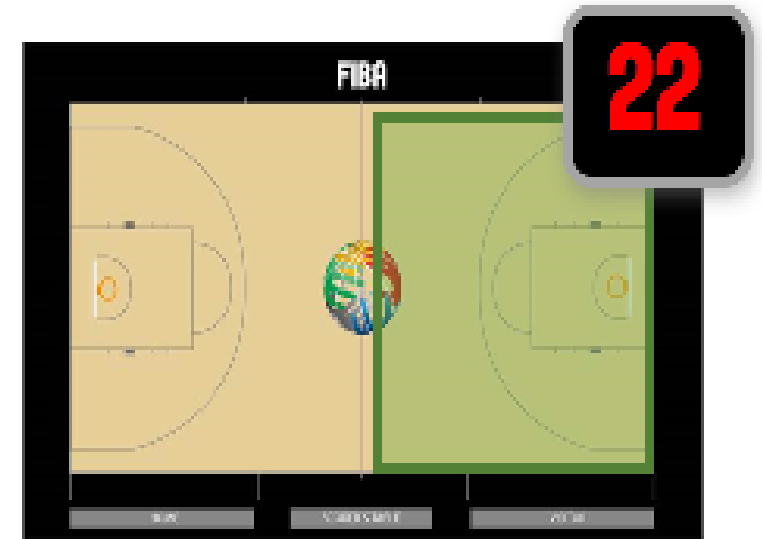
Оператор устройства отсчёта времени для броска

Устройство отсчёта времени для броска должно

- иметь кнопки старт/стоп;
- иметь две независимые кнопки для запуска 24 и 14 секунд;
- показывать отсчёт по убыванию в секундах;
- гасить показания, когда нет командного контроля мяча или меньше, чем 24/14 секунд осталось играть в каждой четверти или овертайме;
- выставлять к 24/14 секундам, когда это требуется;
- звук сигнала должен быть остановлен, когда новый период 24/14 выставлен.

Оператор устройства отсчёта времени для броска







Оператор устройства отсчёта времени для броска

Остановка и сброс на 14 секунд, когда

- та же команда владеет мячом в передовой зоне при вбрасывании и 13 секунд или меньше на дисплее устройства отсчёта времени для броска: **фол или нарушение**;
- игра остановлена из-за действий не связанных с командой, контролирующей мяч;
- игра остановлена из-за действий не связанных с любой из команд, если только противник не поставлен в невыгодное положение;
- после касания мяча кольца после неудачного броска с игры, одного и единственного штрафного броска или при передачи та же команда снова контролирует мяч.



Оператор устройства отсчёта времени для броска

Во время игры: 24/ 14 руководство

Смена контроля

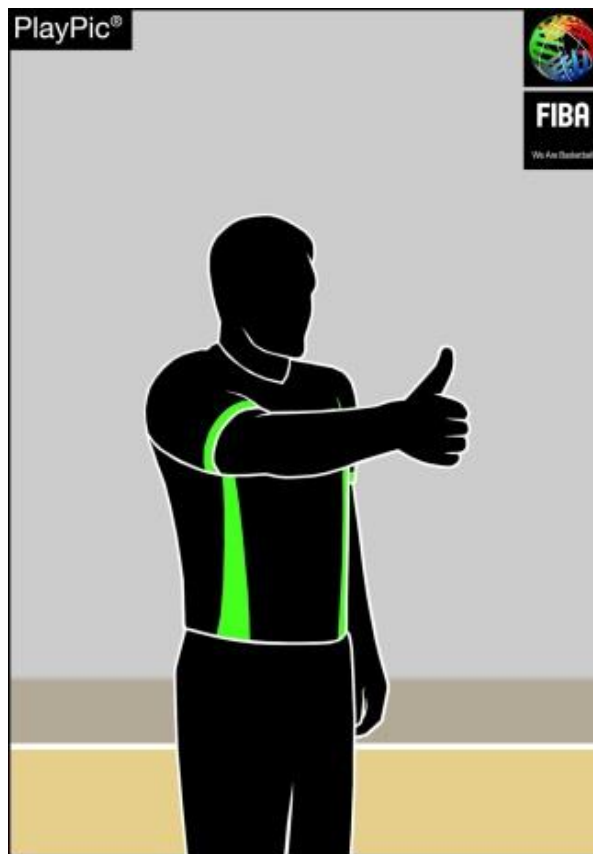
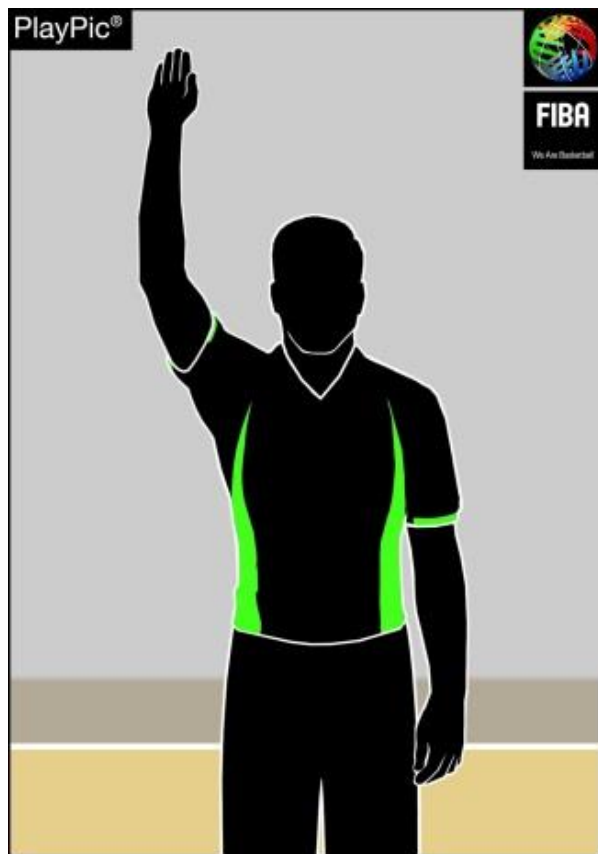
- Для изменения командного контроля защитник должен установить контроль над мячом. Это происходит, когда он держит мяч (одной или двумя руками), ведет мяч или имеет живой мяч в своём распоряжении. Случайное касание мяча не может рассматриваться как смена командного контроля.
- Оператор отсчёта времени для броска должен **быть уверен**, что командный контроль изменился перед сбросом показаний на устройстве.
- Если защитник берет мяч в **две руки** – это **всегда** смена командного контроля, даже если у него нет зрительного контроля.

Оператор устройства отсчёта времени для броска

- Два главных сигнала: сигнал на сброс или большой палец вверх, что значит ОК, верные показания.



Оператор устройства отсчёта времени для броска



Оператор устройства отсчёта времени для броска

Процедура контроля устройства отсчёта времени для броска (24 секунды)

Контроль времени на бросок и игровых часов (технология)

- Ведомый и Центр - контроль игрового времени (две последние цифры – секунды) и контроль отсчета 24/14 секунд;
- проговорить технологию контроля времени и 24/14 сек и 8 сек в предыгровой беседе: («full» («полные») 24 и «empty» («пустые») 24) и (больше 24 сек до конца периода (24.2), меньше (23.9));
- 24 и 8 сек связаны между собой - это своего рода контроль времени и устройства отсчёта времени для броска.



Оператор отсчёта времени для броска

- знать, где совершен фол (24/14);
- спорные ситуации касания/не касания кольца и владения/не владения
контроль устройства отсчета времени для броска (вносить коррективы);
- в предыгровой беседе обговаривать структуру принятия решения при бросках с окончанием владения (контроль по сигналу, по красной точке на счётчике, желтой полосе, по рамке (с окончанием игрового времени)).



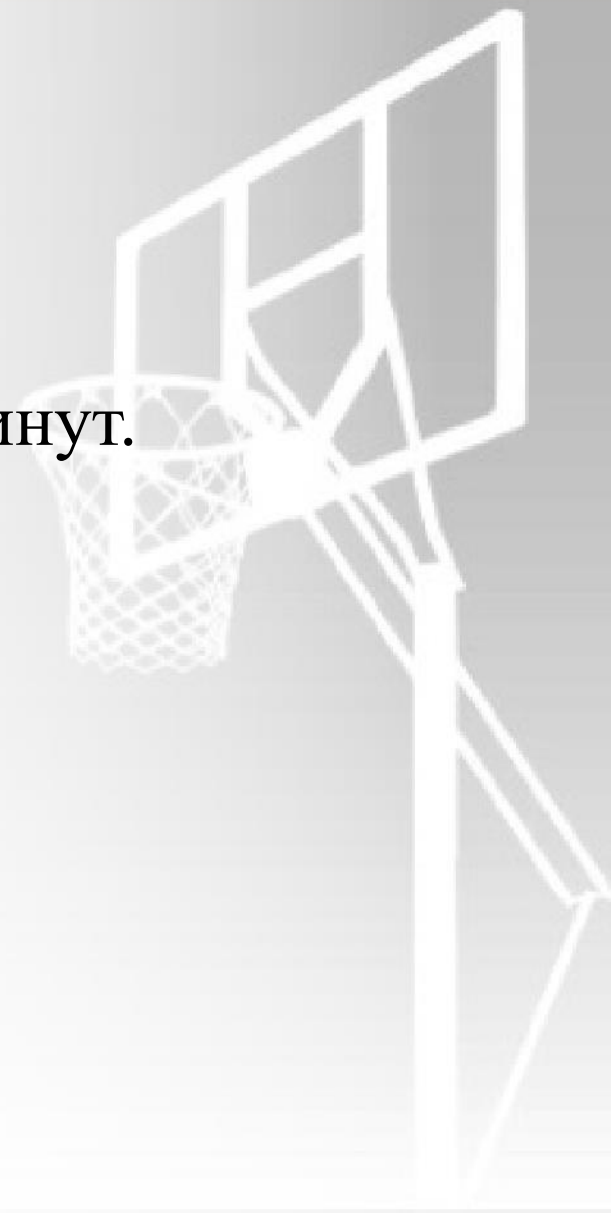
Обязанности комиссара

- во время игры комиссар обязан находиться за судейским столом между секундометристом и секретарем;
- комиссар - гарант проведения игры в соответствии с духом и буквой Официальных Правил;
- контроль наличия в полном составе бригады судей-секретарей и статистиков до и во время игры.



Обязанности судей-секретарей

- время прибытия в зал – за один час;
- время прибытия на игровую площадку – за 40 минут.



Бригада судей-секретарей и статистиков

- клуб-хозяйин несёт ответственность за назначение и качество работы бригады судей-секретарей и статистиков;
- назначение бригады судей-секретарей и статистиков осуществляется из числа судей-секретарей и статистиков, прошедших семинар по вызову РФБ и получивших Паспорт судьи-секретаря/статистика на текущий сезон.

Получение Паспорта судьи-секретаря и статистика

Для получения паспорта необходимо:

- участвовать в семинарах;
- сдать экзамен на знание «Официальных Правил баскетбола»;
- сдать экзамен на знание Регламента для судей-секретарей;
- тестирование, разработанное ИТ-Департаментом для статистиков.



Получение Паспорта судьи-секретаря и статистика

- Возраст судей-секретарей и статистиков, обслуживающих Соревнования должен быть не более 70-ти лет на 01.09. 2017 г.
- Паспорт судьи-секретаря или статистика, выданный Департаментом, действует в течение одного спортивного сезона.



Состав бригады судей-секретарей

Бригада судей-секретарей и статистиков состоит из 9 человек:

- секретарь основного протокола;
- помощник секретаря основного протокола (оператор табло);
- секундометрист;
- оператор устройства отсчета времени для броска;
- судья-информатор;
- оператор-статистик;
- 2 статистика;
- оператор видеоповтора.



Обязанности судей-секретарей

Судьям-секретарям (за исключением оператора-статистика в случаях, установленных п. 79.15 Регламента), *запрещается пользоваться мобильными телефонами* и иными цифровыми устройствами с целью осуществления связи или передачи данных с момента их прибытия на игру и до момента окончания исполнения ими своих обязанностей. Однако, в случае если возникает необходимость связаться с Департаментом или ИТ-Департаментом, представитель клуба-хозяина обязан предоставить судье-секретарю или статистику мобильный телефон для связи.

Обязанности судей-секретарей

Сотрудник клуба (лицо, внесенное в паспорт команды и/или анкету клуба/команды) не допускается к обслуживанию Соревнований с участием команд данного клуба в качестве судьи-секретаря на следующих позициях:

- Секретарь основного протокола;
- Помощник секретаря (оператор табло);
- Оператор времени (секундометрист);
- Оператор устройства отсчета времени для броска.

Обязанности судей-секретарей

- Судьи-секретари и статистики должны быть квалифицированными, компетентными и беспристрастными;
- Комиссар имеет право потребовать от клуба-хозяина заменить судей-секретарей и статистиков, не справляющихся со своими обязанностями;
- Бригада судей-секретарей и статистиков должна находиться за судейским столом в единой униформе, предоставленной клубом-хозяином за 40 минут до начала игры.

Обязанности судей-секретарей

- Члены бригады судей-секретарей и статистиков могут покидать свои рабочие места до, во время и после окончания матча только с разрешения комиссара;
- В распоряжение бригады судей-секретарей и статистиков клуб-хозяин обязан предоставить инвентарь и техническое оборудование.

Обязанности статистиков

- Не позднее, чем за 20 минут до начала игры ввести в программу OnlineBasket составы команд из технической заявки на игру, состав бригады судей-секретарей и статистиков по позициям;
- Не позднее, чем за 10 минут до начала игры включить текстовую трансляцию статистики матча в режиме реального времени и до начала матча, а также не менее одного раза в каждом периоде проверять наличие текстовой трансляции матча на сайте РФБ;
- Не позднее, чем за 10 минут до начала игры ввести стартовые пятерки команд;

Обязанности статистиков

- по окончании каждого периода и по окончании игры сверить счет матча (в том числе по периодам), а также данные о полученных очках и фолах с показаниями табло и официальным протоколом матча;
- после окончания игры проверить наличие статистики на официальном сайте РФБ и сообщить об этом комиссару;
- оператор-статистик перед игрой должен связаться с сотрудником ИТ-Департамента по коммуникатору (ICQ или Skype) и поддерживать связь в течение игры;
- в случае возникновения проблем со статистикой, оператор-статистик обязан незамедлительно связаться с ответственным сотрудником ИТ-Департамента по телефону или интернет-коммуникатору.

Процедура работы судей-секретарей перед игрой

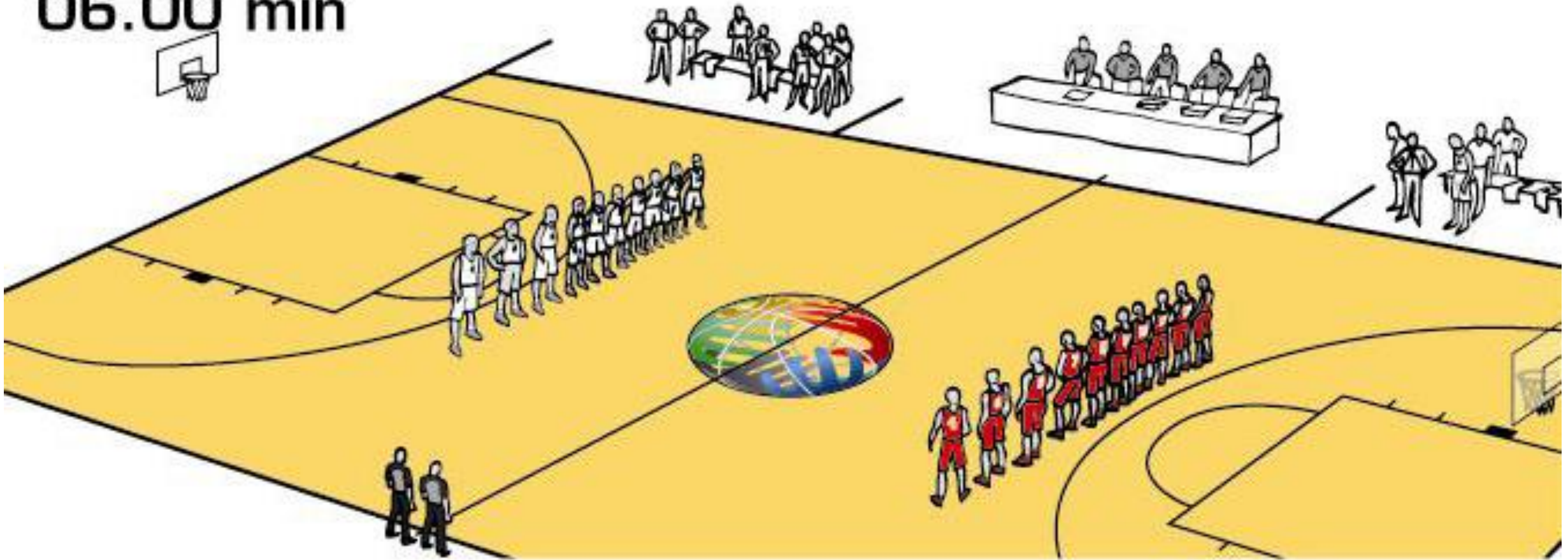
- Заполнение и проверка официального протокола игры;
- Проверка статистического протокола;
- Распечатка официальной документации перед игрой – протоколы, статистика и т.д.;
- Контроль оборудования – игрового времени, отсчёта времени для броска, запасные сигналы, указатели фолов, альтернативной стрелки, указателей командных фолов; стульев для замены и т.д.
- Анализ работы секретарской бригады после игры;
- Покидание игрового зала только с разрешением комиссара и старшего бригады судей-секретарей.

Обязанности судей-секретарей и статистиков

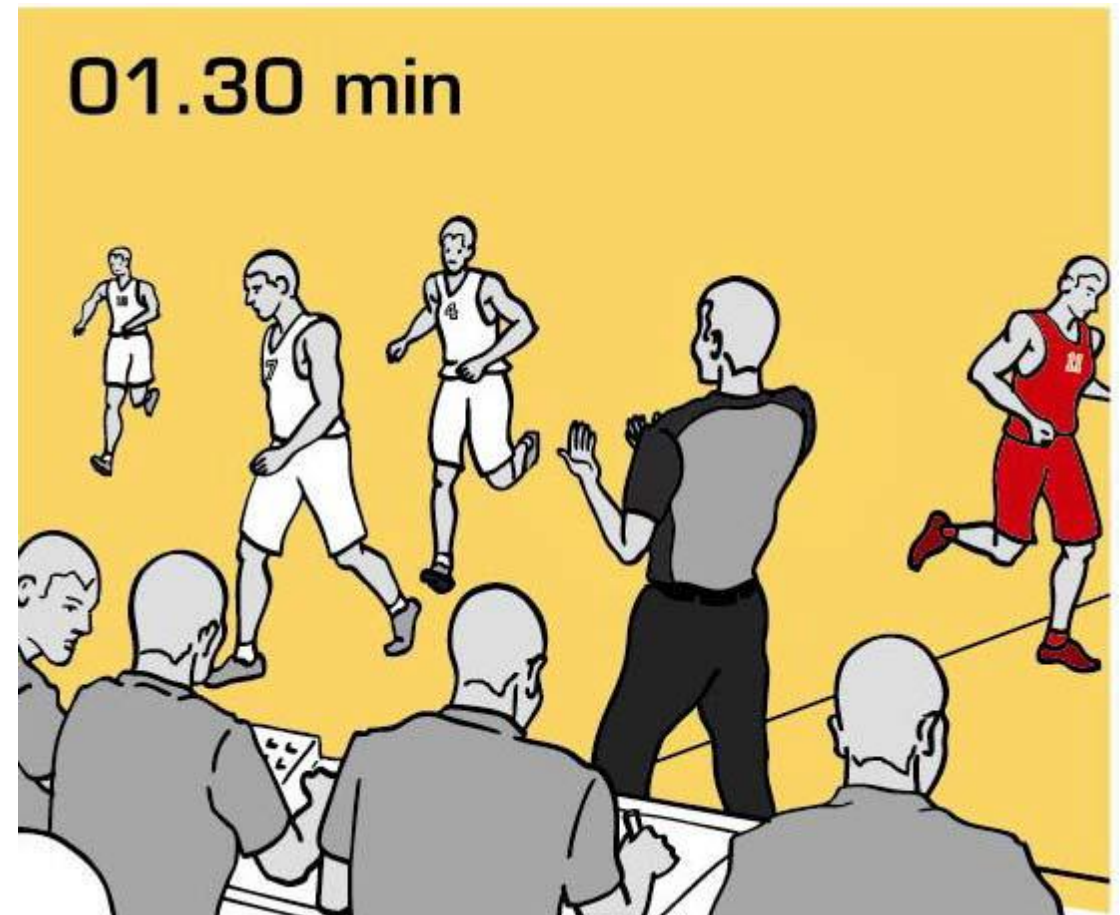
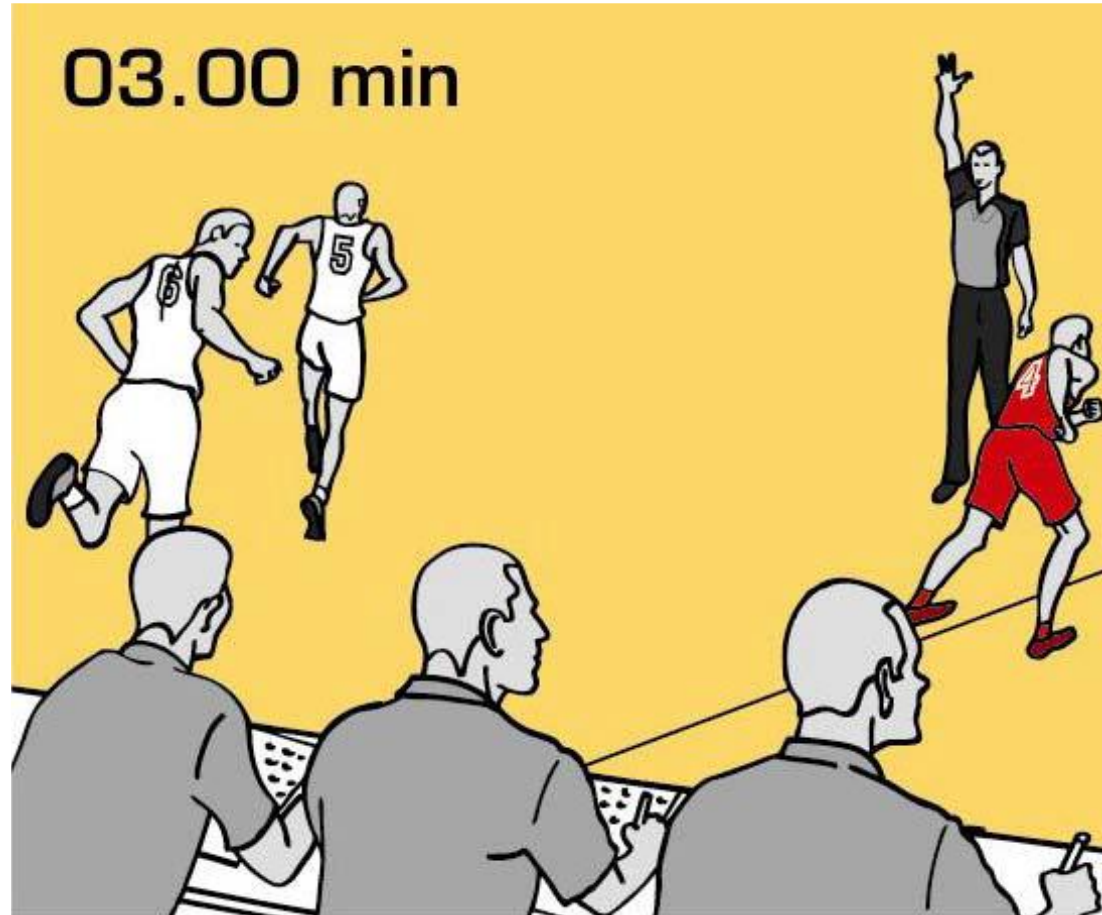


Обязанности судей-секретарей и статистиков

06.00 min



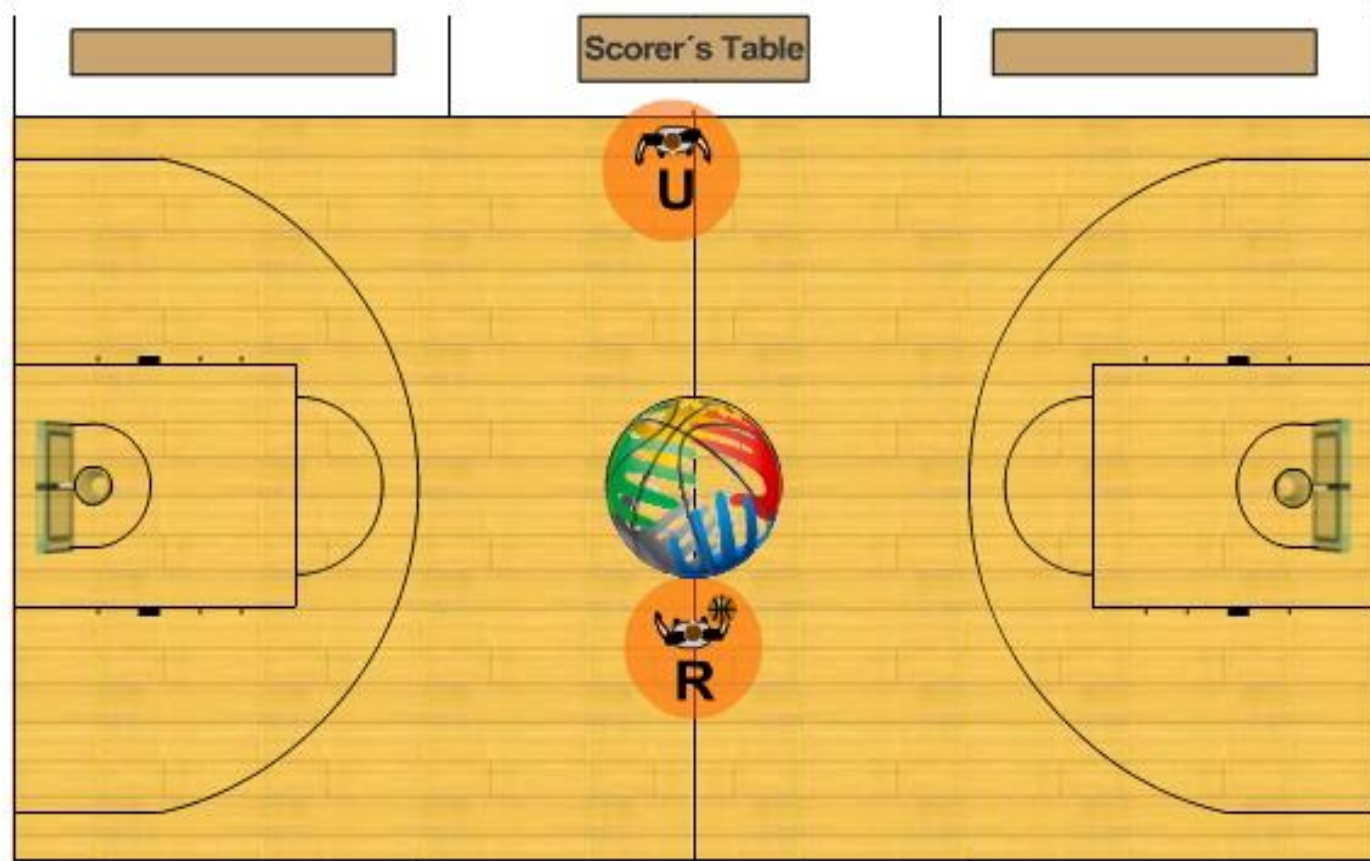
Обязанности судей-секретарей и статистиков



Коммуникация судей и судей-секретарей перед началом игры



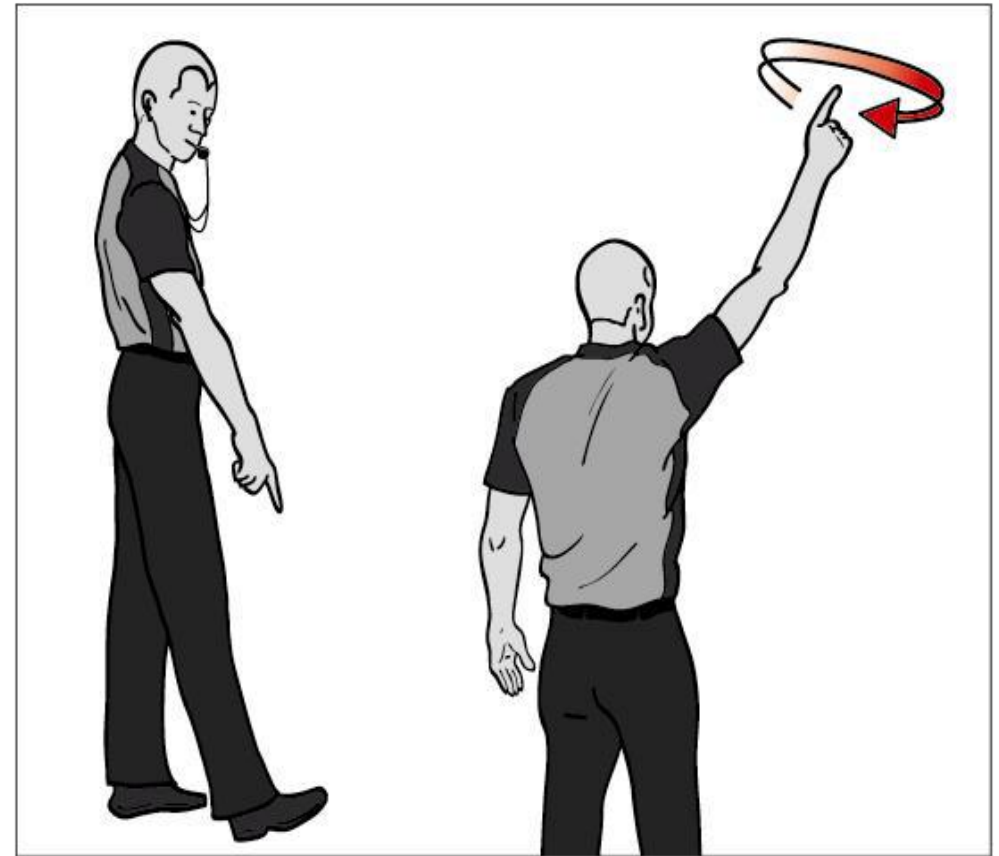
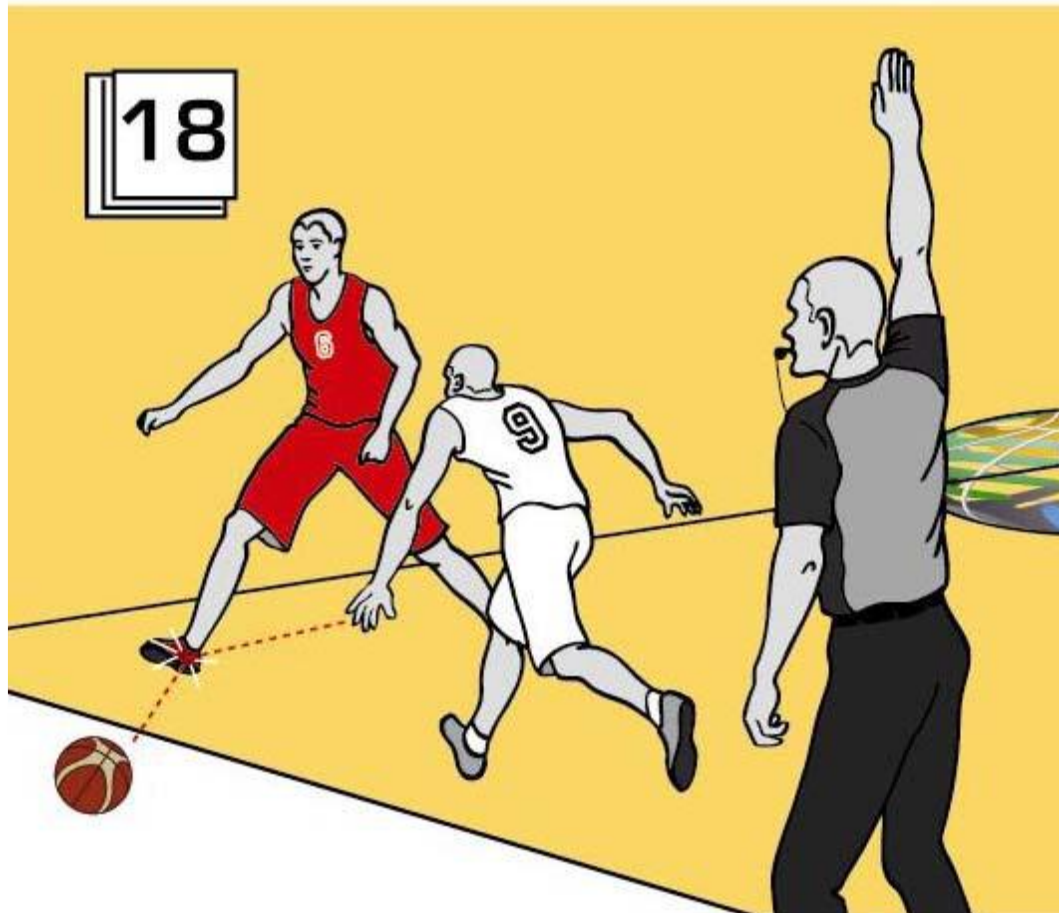
Обязанности судей-секретарей и статистиков



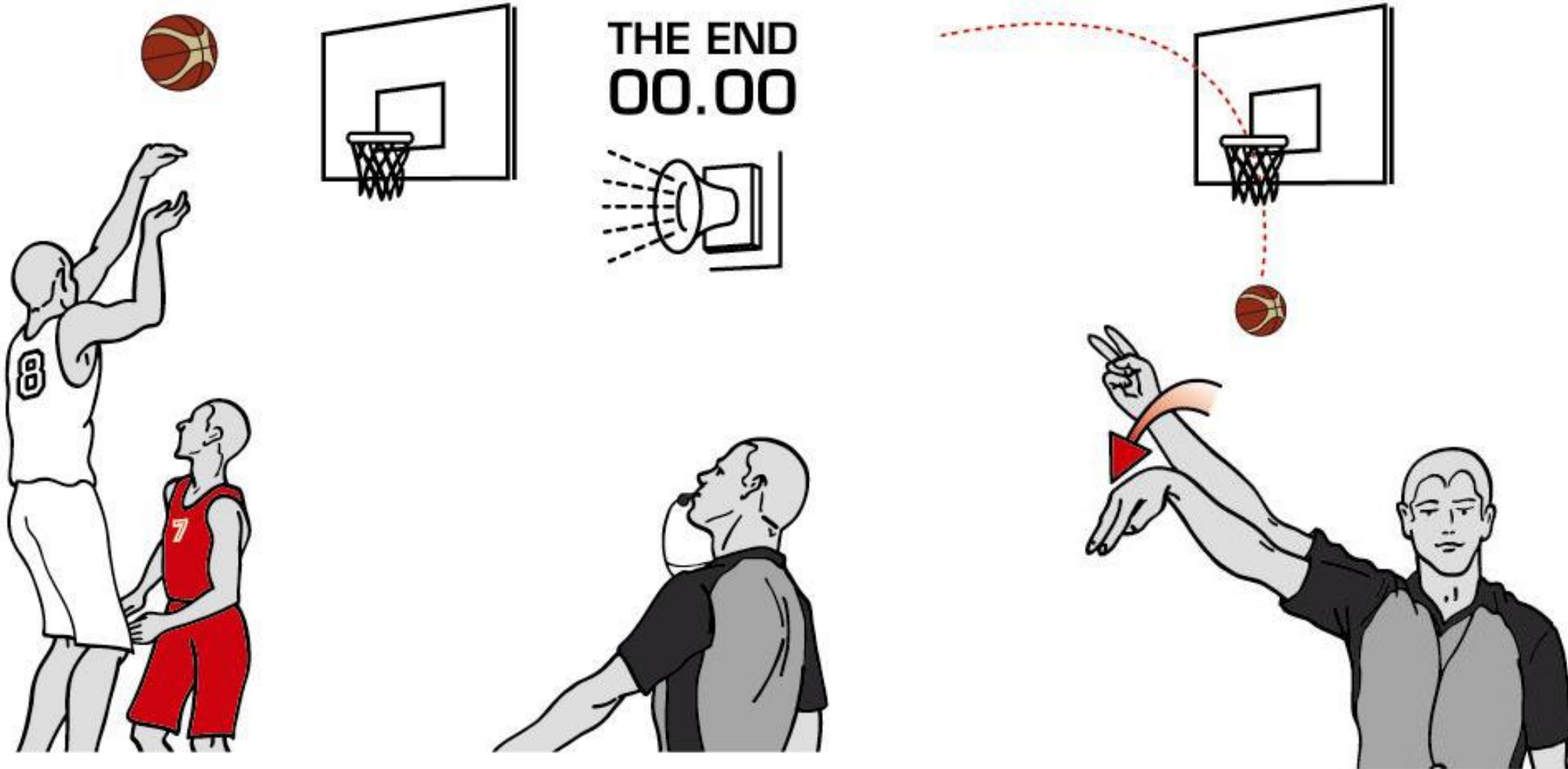
Стрелка альтернативной позиции



Контроль устройства отсчёта времени для броска



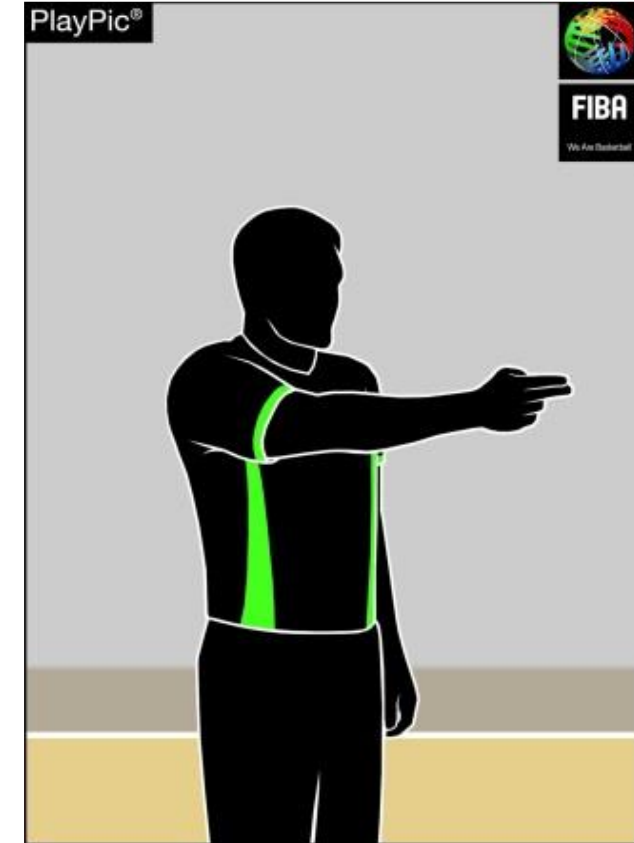
Засчитывание попадания с окончанием времени периода или игры



Засчитывание попадания с окончанием времени периода или игры



Процедура показа информации о фоле судье-секретарю и секретарскому столу



Процедура проверки и подписания игрового протокола



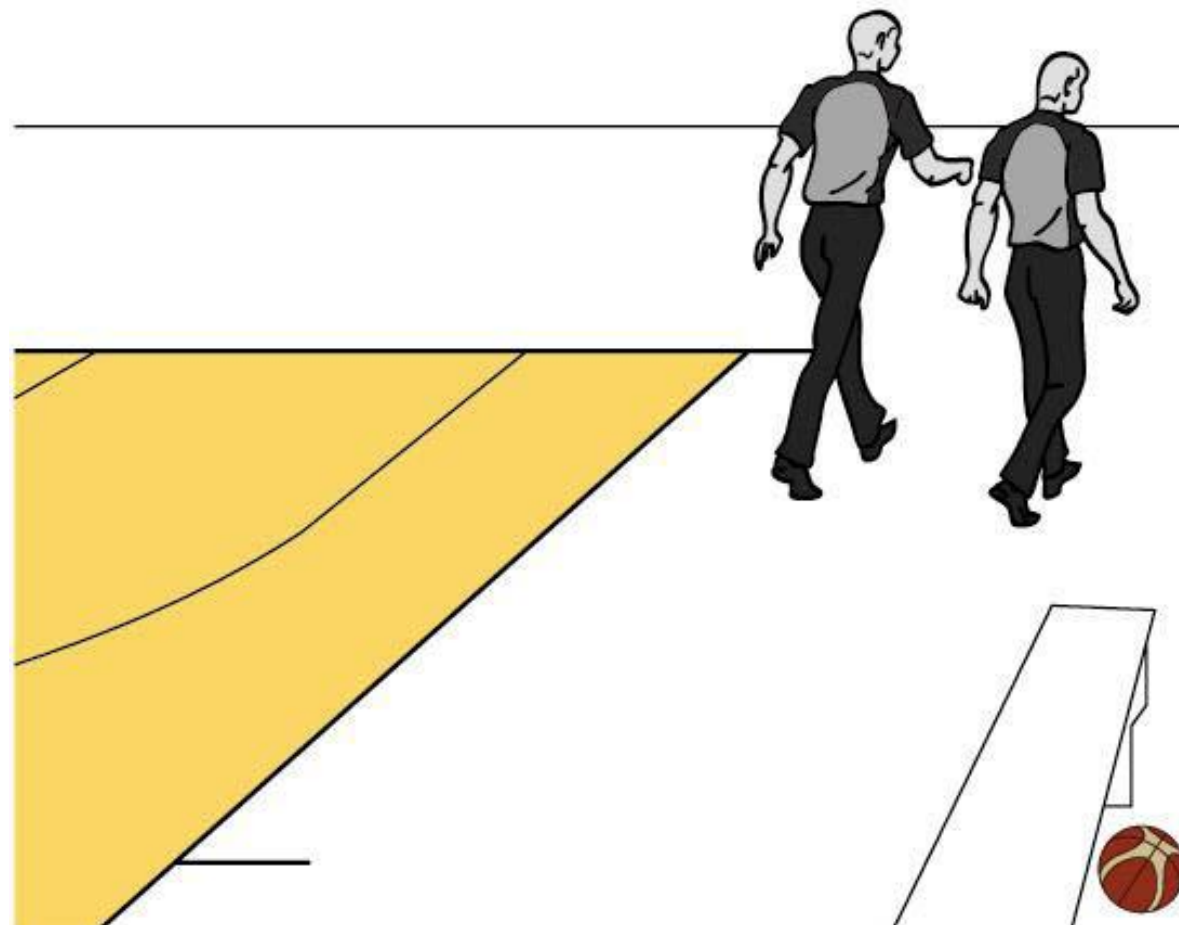


Процедура проверки игрового протокола и окончания игры

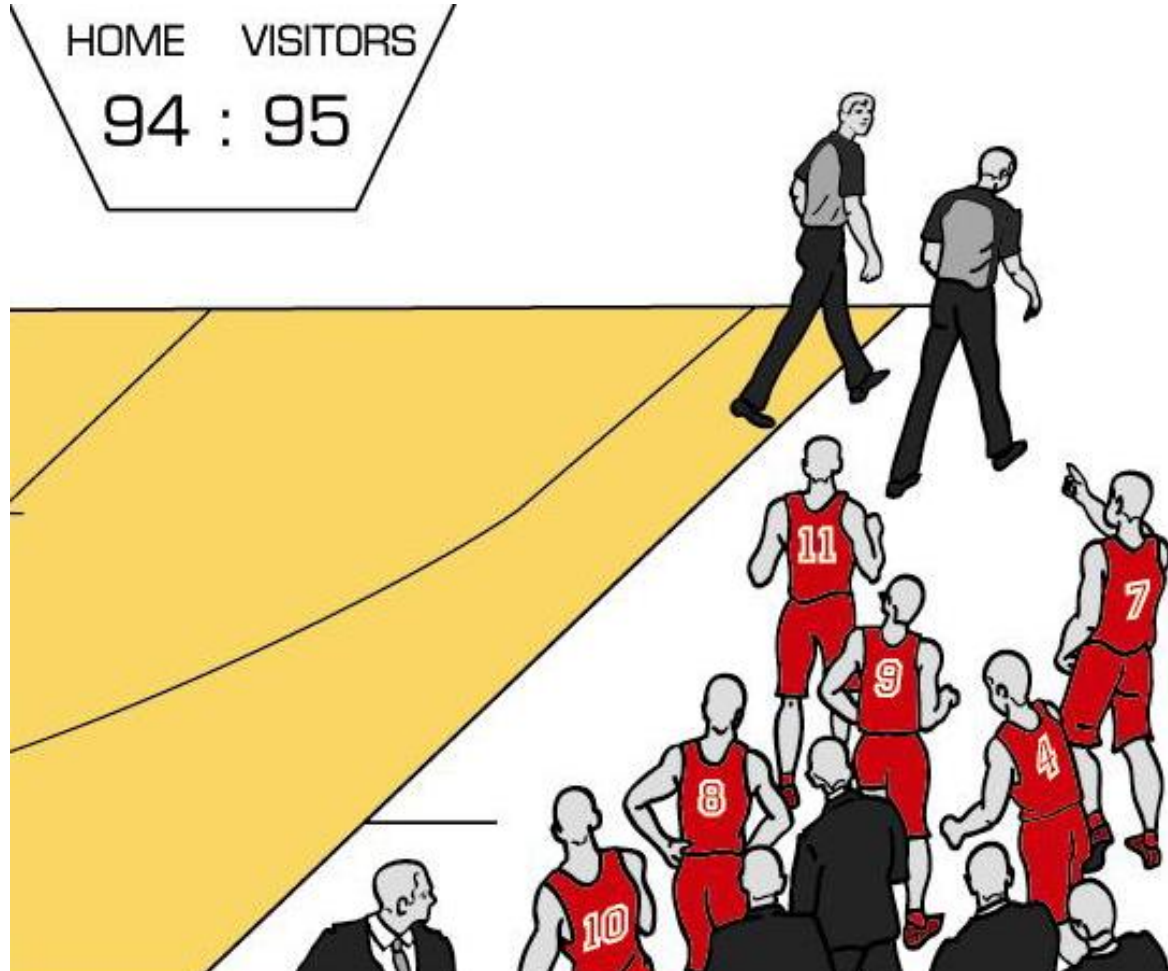
- проверка и подписание официального протокола игры;
- проверка статистики;
- распечатка всей официальной документации – протоколы, статистический отчёт и т.д.;
- контроль оборудования после игры;
- анализ работы после игры;
- покидание игрового зала только с разрешением комиссара и старшего бригады судей-секретарей.



Процедура проверки протокола и окончания игры



Процедура проверки и подписания игрового протокола в раздевалке





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ !

