



# ПАМЯТКА

## ТРЕНЕРУ КОМАНДЫ

# МЛБЛ



## До игры

**1.** Предоставить техническую заявку на судейский стол по стандартной форме, указать капитана и помощника тренера (если имеется) за 10 минут до времени начала игры по расписанию.

Наказание за нарушение: технический фол, записывается как 'В'.

**2.** Убедиться, что в техническую заявку внесены все игроки команды.

Наказание за нарушение: недопуск игрока, не указанного в технической заявке, после подписания протокола игры.

**3.** Если неправильно указан номер игрока в заявке и это выяснилось во время игры, номер исправляется без наказаний.

**4.** Если в команде роль тренера выполняет играющий капитан, он должен быть вписан в техническую заявку в качестве тренера.

**5.** Убедиться, что у всех игроков комплекты формы одинаковы.

Наказание за нарушение: недопуск игрока, у которого не соответствует форма.

**6.** Убедиться, что у игроков нет повторяющихся номеров.

Наказание за нарушение: недопуск одного из игроков, у которых повторяются номера.

**7.** Подписать протокол (подпись помощника тренера не требуется) и указать 5 игроков, которые начнут игру (тренер команды-хозяев делает это первым).

## Во время игры

**1.** Не покидать ограниченную зону скамейки. Наказание за нарушение: технический фол.

**2.** Если команда-соперник получила технический фол или иное наказание, при котором не определен игрок, который должен выполнять штрафной(ые) бросок(ки), указать судье в поле номер игрока из числа находящихся на площадке, который выполнит штрафной(ые) бросок(ки).

**3.** Тренер или помощник тренера могут подходить к секретарскому столу для получения статистической информации, когда игровые часы остановлены (мяч мертвый).

**4.** Обращаться к судьям в поле для получения информации, когда игровые часы остановлены (мёртвый мяч). Помощник тренера не должен общаться к судьями.

**5.** Одновременно оставаться стоящим может или тренер, или помощник тренера.

**6.** Если игрок травмирован, выходить на площадку для оказания помощи с разрешения судьи.



**7.** Только тренер или помощник тренера имеет право запросить тайм-аут: установить визуальный контакт с секретарем или подойти к секретарскому столу и отчетливо попросить тайм-аут, показав руками принятый жест.

**8.** Если в команде роль тренера выполняет играющий капитан, то запрос тайм-аута принимается только от него. Если он находится на площадке, обращаться с запросом тайм аута необходимо не к судье в поле, а к секретарскому столу.

**9.** Возможность для предоставления тайм-аута появляется:

● *обеим командам, когда мяч становится мёртвым, игровые часы остановлены и судья завершил взаимодействие с секретарским столом;*

● *обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего штрафного броска;*

● *команде, в корзину которой заброшен мяч с игры.*

**10.** Тайм-аут, который был запрошен, будет предоставлен при первой возможности. Если ввиду изменения игровой ситуации тайм-аут больше не нужен, надо его отменить (процедура аналогична запросу тайм-аута). Запрос тайм-аута может быть отменен только до того момента, пока не прозвучал сигнал секретаря об этом запросе.

**11.** Завершать тайм-аут вместе с сигналом судьи-секретаря, судьи в поле предупреждают о завершении перерыва заранее. При задержке игры может быть предоставлен дополнительный тайм-аут, если его нет – технический фол тренеру (будет записан как «В»).

**12.** Если во второй половине игры не взят ни один тайм-аут до того, как на игровых часах осталось 02:00 в четвертой четверти или меньше, один тайм-аут сгорает.

**13.** В каждом овертайме предоставляется 1 (один) дополнительный тайм-аут.

**14.** Когда игровые часы показывают 02:00 минуты или менее в четвертой четверти или овертайме после взятого тайм-аута определить, в передовой или тыловой зоне будет возобновлена игры (сказать информацию судье, который приглашает команду продолжить игру после тайм-аута).

● *Если на игровых часах остается более 14 секунд и продолжение игры в передовой зоне, предоставляется 14 секунд на атаку.*

● *Если игра продолжается из тыловой зоны, предоставляется 24 секунды на атаку (если на игровых часах не осталось меньше), и игра продолжается с той точки, где она прервалась (после забитого мяча – с лицевой линии).*



**15.** Возможность для замены появляется:

- *обеим командам, когда мяч становится мертвым, игровые часы остановлены и судья завершил взаимодействие с секретарским столом;*
- *обеим командам, когда мяч становится мертвым после удачного последнего штрафного броска;*
- *команде, в корзину которой заброшен мяч с игры в тот момент, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в каждом овертайме.*

**16.** Тренер не должен просить замену за игроков, это делает запасной игрок, обращаясь к секретарскому столу и демонстрируя соответствующий жест.

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

**18.** В овертайме командные фолы не обнуляются.

**19.** Тренер будет дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, если он наказан 2 техническими фолами (СС) в результате своего личного неспортивного поведения или 3 техническими фолами (ВВВ, ВВС, ВСВ, СВВ) в результате неспортивного поведения других лиц, которым разрешено сидеть на скамейке команды.

**20.** Только тренеру и/или помощнику тренера разрешается покидать зону скамейки команды во время драки или в любой ситуации, которая может привести к драке, для оказания судьям помощи в поддержании или восстановлении порядка. Если тренер и/или помощник тренера покидают зону скамейки команды и не помогают или не предпринимают попытки оказать судьям помощь в поддержании или восстановлении порядка, они будут дисквалифицированы.

**21.** Фол, совершенный игроком, ранее получившим 5 фолов, рассматривается как фол удаленного игрока, записывается в протоколе как 'В' в графе тренеру.

**22.** Если судья делает официальное предупреждение игроку, данное предупреждение распространяется на всех игроков команды. Любой игрок, совершивший нарушение после предупреждения, будет наказан техническим фолом. Судья имеет право наказать техническим фолом без предупреждения.



## После игры

1. При необходимости подать протест дать указание Капитану, не позднее чем через 15 (пятнадцать) минут после окончания игры, проинформировать Старшего судью, что его команда подает протест на результат игры, и подписать протокол в графе 'Подпись капитана в случае протеста'.
2. Протест подается только в следующих случаях:
  - *в ходе игры не были исправлены ошибки, связанные с протоколом, отсчётом времени игры или отсчётом времени для броска;*
  - *несогласие с решением о поражении «лишением права», отмене, переносе, не возобновлении или не проведении игры;*
  - *выявление нарушений действующих в регламенте МЛБЛ правил допуска игроков.*
3. На качество принятия решений судьями протест не подаётся.
4. Если тренер не удовлетворен качеством судейства, он может подать апелляционную жалобу в соответствии с процедурой подачи. Апелляционная комиссия даёт оценку работы судей, но не принимает решений об отмене результатов игры и(или) о проведении переигровки.

## Всегда

1. Проведение игры на должном уровне требует полного и лояльного сотрудничества игроков, тренеров, помощников тренеров, запасных, удаленных игроков и сопровождающих членов делегации с судьями, судьями-секретарями и комиссаром (если присутствует). Проявлять уважение ко всем участникам матча (зрители, участники своей команды и команды соперника, судьи, организаторы).

