



Fédération Internationale
de Basketball

FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

Офіційні Правила Баскетболу 2014

Баскетбольне обладнання

Затверджені

Центральним Бюро ФІБА

Барселона, Іспанія, 2 лютого 2014 р.

Діють з 1 жовтня 2014 р.



**Офіційні Правила баскетболу 2014 — розділ Баскетбольне
обладнання — набувають чинності з 1 жовтня 2014 р.**

ЗМІСТ

Вступ	5
1. Конструкція щита	6
2. Щит	6
3. Кільце	8
4. Сітка	11
5. Опора, що підтримує щит	11
6. Оббивка	12
7. Баскетбольні м'ячі	13
8. Ігровий годинник	14
9. Табло рахунку	14
10. Годинник кидка	16
11. Сигнали	18
12. Показчики фолів гравця	18
13. Показчики командних фолів	19
14. Стрілка володіння за чергою	19
15. Ігровий настил	19
16. Ігровий майданчик	22
17. Освітлення	22
18. Рекламні щити	24
19. Допоміжні приміщення для організації та проведення змагань	25
20. Простори для глядачів	26
21. Посилки	26

СПИСОК РИСУНКІВ

Рисунок 1 Конструкція щита	6
Рисунок 2 Розмітка щита	7
Рисунок 3 Жорсткість скла для виготовлення щита	8
Рисунок 4 Кільце	9
Рисунок 5 Кільце з монтажним пристроєм	9
Рисунок 6 Кільце з монтажним пристроєм для кошиків, що вже існують	10
Рисунок 7 Оббивка щита	12
Рисунок 8 Табло рахунку для Рівня 1 (приклад виконання)	16
Рисунок 9 Дисплей годинника кидка, додатковий ігровий годинник і червоний світловий сигнал для Рівнів 1 і 2 (приклад виконання)	18
Рисунок 10 Стрілка володіння за чергою (приклад виконання)	19
Рисунок 11 Ігровий майданчик	22
Рисунок 12 Реклама на просторі ігрового майданчика	24
Рисунок 13 Лінія видимості для глядачів	26



Баскетбольне обладнання

Усі формули в тексті розділу Баскетбольне обладнання, що наведені у чоловічому роді (секундометрист, секретар, оператор годинника кидка і т. д.), дійсні також і для осіб жіночої статі. Слід розуміти, що це зроблено виключно для зручності викладання.

Вступ

Розділ Баскетбольне обладнання Офіційних Правил баскетболу деталізує все баскетбольне обладнання, яке необхідне для проведення гри. Посилка на змагання високого рівня означає, що обладнання є необхідним і обов'язковим для цього рівня і настійно рекомендоване для середнього рівня і всіх інших змагань. Посилка на змагання середнього рівня означає, що обладнання є необхідним і обов'язковим для цього рівня і настійно рекомендоване для всіх інших змагань.

Цей додаток мають використовувати всі сторони, які безпосередньо пов'язані з грою, а також виробники баскетбольного обладнання, місцеві організатори й ФІБА у своїй програмі затвердження обладнання, і для встановлення національних і міжнародних стандартів.

Змагання поділяють на три (3) рівні:

• **Змагання високого рівня (Рівень 1):**

Головні офіційні змагання ФІБА, які визначені в частині 2 — розділ 1 Регламенту ФІБА, що регулює змагання ФІБА.

Необхідний інвентар та обладнання для таких головних офіційних змагань ФІБА повинні бути схвалені ФІБА (Рівні 1 та 2): Олімпійські турніри; Чемпіонати світу серед чоловіків, жінок, юніорів (U-19), кадетів (U-17); Чемпіонати континентів серед чоловіків та жінок.

Відповідність усього обладнання Рівню 1 на цих змаганнях має бути підтверджена ФІБА, і воно повинно мати логотип ФІБА у схваленому ФІБА виконанні.

• **Змагання середнього рівня (Рівень 2):**

Всі інші офіційні змагання ФІБА, які визначені в частині 2 — розділ 1 Регламенту ФІБА, що регулює змагання ФІБА, а також змагання високого рівня, які проводять національні федерації.

• **Інші змагання (Рівень 3):**

Всі інші змагання, які не відносяться до вказаних вище.

- Примітки:**
1. Всі припустимі відхилення від розмірів наведені згідно DIN ISO Standard 286 (див. Посилку [1]), за винятком тих, де чітко встановлені інші величини.
 2. Посилки наведені за публікаціями ФІБА Guide to Basketball Facilities for High-Level Competitions (Довідник з баскетбольного обладнання для змагань високого рівня) і Guide to Small Basketball Facilities (Довідник з деталей та виробів комплектації для баскетбольного обладнання).

- 2.4 Всі лінії на щитах повинні бути:
- Нанесені білим кольором, якщо щити прозорі.
 - Нанесені чорним кольором, якщо щити пофарбовані в білий колір і непрозорі.
 - Шириною 50 мм.
- 2.5 Краї щитів повинні бути виділені обмежувальною лінією (Рис. 2) і додатковим прямокутником позаду кільця таким чином:
- Зовнішні розміри: 590 мм (+ максимум 20 мм) по горизонталі і 450 мм (+ максимум 8 мм) по вертикалі.
 - Верхній край основи прямокутника розташований на одному рівні з верхньою площиною кільця і на 150 мм (– 2 мм) вище нижнього краю щита.
- 2.6 Для Рівнів 1 і 2 кожний щит повинен бути оснащений світловими пристроями по його периметру, які прикріплені до внутрішньої сторони щита, і які запалюються червоним кольором тільки тоді, коли лунає сигнал ігрового годинника про закінчення періоду. Світлові пристрої мають бути шириною принаймні 10 мм і покривати принаймні 90% периметра скляної поверхні щита.



Рис. 2 Розмітка щита

- 2.7 Щити жорстко монтують на опорах, що підтримують щити, по обидва боки ігрового майданчика під прямим кутом до підлоги і паралельно лицьовим лініям (Рис. 1).
- Вертикальна осьова лінія на їх лицьових поверхнях, що продовжена вниз до підлоги, має торкатися точки на підлозі, яка розташована на відстані 1200 мм від центральної точки внутрішнього краю кожної лицьової лінії на уявній лінії, що проведена під прямим кутом до цієї лицьової лінії.



- 2.8 Випробовування жорсткості загартованого безпечного скла, з якого виготовляють щит:
- Коли предмет квадратної форми вагою 50 кг (ширина та висота по 250 мм і довжина 1100 мм) кладуть уздовж центру скляної частини щита (без рами), яка покладена горизонтально на дві (2) паралельні дерев'яні рейки, що перебувають на відстані 1200 мм одна від одної (Рис. 3), максимальна вертикальна деформація повинна складати 3 мм.
 - Коли баскетбольний м'яч відпускають, і він ударяється об щит, м'яч має відскакувати від нього з мінімальною висотою відскоку 50%.

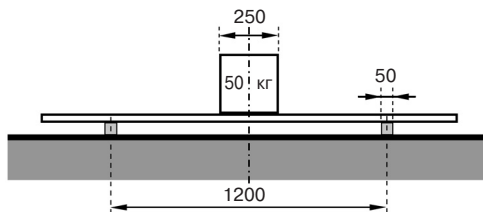
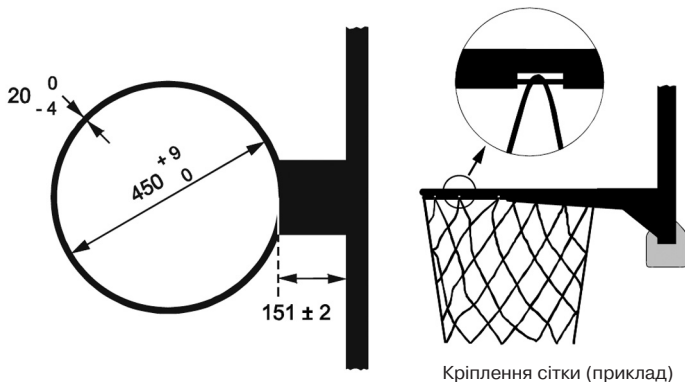


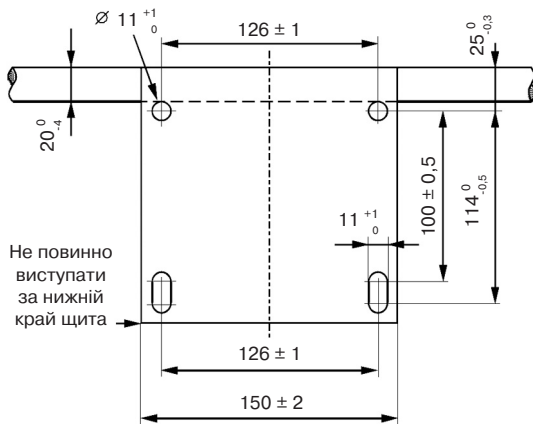
Рис. 3 Жорсткість скла для виготовлення щита

3. КІЛЬЦЕ

- 3.1 Кільця виготовляють із суцільної сталі, і вони повинні:
- Мати внутрішній діаметр не менше 450 мм і не більше 459 мм.
 - Бути пофарбованими в помаранчевий колір в межах спектру, схваленого ФІБА, відповідно до Natural Colour System (NCS) – Системи Природних Кольорів (див. Посилку [2]):
0080-Y70P 0090-Y70P 1080-Y70P
 - Бути виготовленими з металевої заготовки діаметром не менше 16 мм і не більше 20 мм.
- 3.2 Сітку прикріплюють до кільця в 12 місцях. Пристрої для кріплення сітки не повинні:
- Мати гострих країв чи щілин.
 - Мати щілин, ширших 8 мм, щоб у них не могли потрапити пальці гравців.
 - Бути спроектованими як гачки для Рівнів 1 та 2.


Рис. 4 Кільце

- 3.3 Кільця закріплюють на опорах, що підтримують щити, таким чином, щоб ніяке зусилля, прикладене до кільця, не передавалося безпосередньо на щит. Отже, не повинно бути безпосередньої механічної дії монтажного пристрою кільця на щит (Рис. 5).
- 3.4 Верхня площина кожного кільця повинна бути розташована горизонтально на висоті 3050 мм (\pm максимум 6 мм) над поверхнею майданчика на рівній відстані від двох (2) вертикальних країв щита.
- 3.5 Точка внутрішнього кола кільця, найближча до щита, повинна знаходитися на відстані 151 мм (\pm максимум 2 мм) від лицьової поверхні щита.


Рис. 5 Кільце з монтажним пристроєм

- Коли дія навантаження закінчилася, відхилене кільце має автоматично і миттєво повернутися у своє початкове положення. При цьому не повинно спостерігатися будь-яких тріщин, зламів чи постійної деформації кільця.
 - Обидва кільця повинні мати однакові характеристики відскакування м'яча.
- 3.8 Відскакування/пружність кільця й системи опори повинні перебувати в межах 35% — 50% поглинання енергії від загальної прикладеної енергії й відрізнятися не більше ніж на 5% між обома кошиками на одному ігровому майданчику.

4. СІТКА

- 4.1 Сітки повинні бути виготовлені з білого шнура та:
- Підвішені до кільця.
 - Виготовлені таким чином, щоб на мить затримувати м'яч, коли він проходить крізь кошик.
 - Мати довжину не менше 400 мм і не більше 450 мм.
 - Мати 12 петель для кріплення їх до кільця.
- 4.2 Верхні секції сітки повинні бути напівжорсткими для того, щоб:
- Сітка не захльостувалася на кільце й не заплутувалася.
 - М'яч не застрягав у сітці й сітка не викидала його назад з кошика.

5. ОПОРА, ЩО ПІДТРИМУЄ ЩИТ

- 5.1 Для Рівня 1 використовують тільки пересувні або закріплені на підлозі опори, що підтримують щит. Це рекомендовано також для Рівня 2.
- Для Рівнів 2 та 3 можна також використовувати опори, що підтримують щит, які прикріплені до стелі або стіни. Прикріплені до стелі щити не можна використовувати в ігрових залах, де висота підвіски перевищує 10000 мм, щоб уникнути надмірної вібрації конструкції підвіски.
- 5.2 Опора, що підтримує щит, повинна бути:
- Для Рівнів 1 і 2 на відстані не менше 2000 мм (включно з оббивкою) від зовнішнього краю лицьової лінії (Рис. 1).
 - Яскравого кольору, що контрастує з кольором заднього плану, таким чином чітко видна гравцям.
 - Прикріплена до підлоги таким чином, щоб запобігти будь-якому пересуванню. Якщо закріпити її на підлозі неможливо, використовують додаткову вагу на основі опори, що підтримує щит, для того, щоб запобігти будь-якому пересуванню.
 - Установлена таким чином, щоб верхня площина кільця не змінювала своєї висоти, перебуваючи на рівні 3050 мм над ігровим майданчиком.



- 5.3 Стийкість опори, що підтримує щит із кільцем, повинна відповідати вимогам норм EN 1270 (див. Посилку [5]).
- 5.4 Помітна вібрація опори, що підтримує щит, повинна закінчуватися протягом не більше чотирьох (4) секунд після виконання кидка згори.

6. ОББИВКА

- 6.1 Щит і опора, що підтримує щит, повинні бути покриті оббивкою.
- 6.2 Оббивка має бути єдиного суцільного кольору, крім того, оббивка обидвох щитів та опор, що підтримують щити, має бути одного кольору.
- 6.3 Оббивка повинна мати товщину від 20 до 27 мм на передній, задній та бокових поверхнях щита. Оббивка повинна мати товщину від 48 до 55 мм на нижній поверхні щита.
- 6.4 Оббивка повинна покривати нижню поверхню кожного щита й бокові поверхні на висоту від 350 до 450 мм від нижнього краю. Передня й задня поверхні повинні бути покриті на мінімальну висоту від 20 до 25 мм від нижнього краю кожного щита.

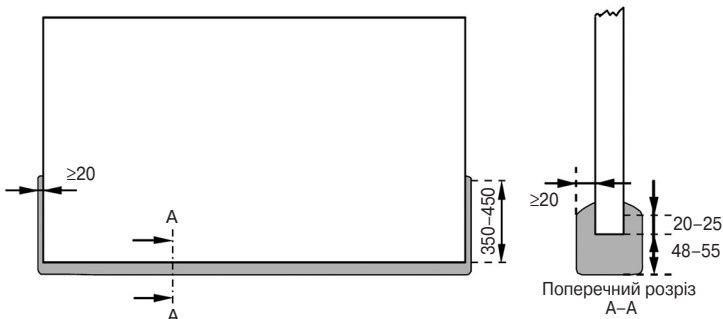


Рис. 7 Оббивка щита

- 6.5 Оббивка опори, що підтримує щит, повинна покривати:
- Вертикальні площини з кожної сторони на висоту не менше 2150 мм від поверхні майданчика, і бути товщиною не менше 100 мм (Рис. 1).
 - Нижню й бокові поверхні стріли, що підтримує щит, довжиною не менше 1200 мм від задньої поверхні щита уздовж стріли, і бути товщиною не менше 25 мм (Рис. 1).
- 6.6 Вся оббивка повинна:
- Бути виготовлена таким чином, щоб кінцівки не могли в ній застрягти.

- Мати чинник заглиблення не більше 50%. Це означає, що коли до оббивки раптово прикладають силу, заглиблення в оббивку не перевищує 50% від її початкової товщини.
- Пройти випробування згідно EN 913, Додаток С (див. Посилку [3]).

7. БАСКЕТБОЛЬНІ М'ЯЧІ

- 7.1 Для Рівнів 1 і 2 зовнішня поверхня м'яча повинна бути виготовлена з природної, штучної, комбінованої або синтетичної шкіри.
Для Рівня 3 зовнішня поверхня м'яча може бути виготовлена з гуми.
- 7.2 Поверхня м'яча не повинна містити токсичних речовин чи будь-яких речовин, що можуть спричинити алергічну реакцію. М'яч також не повинен містити важких металів (EN 71, див. Посилку [4]) або шкідливих барвників (групи хімічних речовин AZO).
- 7.3 М'яч повинен:
- Мати сферичну форму з чорними швами, не ширшими 6,35 мм, і мати єдиний відтінок помаранчевого кольору або комбінацію помаранчевого і світло-коричневого кольорів, схвалену ФІБА.
 - Бути накачаним до такої величини тиску повітря, щоб при падінні на ігрову поверхню з висоти приблизно 1800 мм, виміряної від нижньої точки м'яча, він відскакував на висоту не менше 1200 мм і не більше 1400 мм, яка виміряна від верхньої точки м'яча.
 - Бути промаркованим цифрою, яка відповідає його розміру.
- 7.4 Для всіх чоловічих змагань в усіх категоріях довжина окружності м'яча повинна бути не менше 749 мм і не більше 780 мм (розмір 7). Вага м'яча повинна бути не менше 567 г і не більше 650 г.
- 7.5 Для всіх жіночих змагань в усіх категоріях довжина окружності м'яча повинна бути не менше 724 мм і не більше 737 мм (розмір 6). Вага м'яча повинна бути не менше 510 г і не більше 567 г.
- 7.6 Окрім того, для перевірки відповідності викладеним вище вимогам мають бути проведені такі випробування:
- Тест на витривалість матеріалу під дією сили.
 - Тест на дію температури.
 - Тест на витікання повітря з клапана.
 - Практичний тест.
 - Для Рівнів 1 і 2 — «чорний» тест для м'яча 1-ї категорії (до повної непридатності).



- 7.7 Для Рівнів 1 і 2 організатори повинні надати щонайменше 12 м'ячів від одного виробника та виготовлених за єдиними технічними умовами, для тренувань і розминок.

8. ІГРОВИЙ ГОДИННИК

- 8.1 Для Рівнів 1 і 2 основний ігровий годинник (Рис. 8) повинен:
- Мати пристрій зворотного цифрового відліку часу з автоматичним сигналом, що лунає у момент закінчення періоду, як тільки на дисплеї демонструються нулі (00:00.0).
 - Мати можливість показувати залишок часу у хвилинах і секундах, а також з точністю до десятих (1/10) часток секунди тільки протягом останньої хвилини періоду.
 - Бути розташованим таким чином, щоб бути чітко видимим кожному, хто пов'язаний з грою, включно з глядачами.
- 8.2 Якщо основний ігровий годинник розташований над центром ігрового майданчика, він повинен дублюватися синхронними ігровими годинниками по обох лицьових сторонах ігрового майданчика, кожний з яких розташовують достатньо високо, щоб він був чітко видимим кожному, хто пов'язаний з грою, включно з глядачами. Кожний додатковий ігровий годинник повинен показувати рахунок та ігровий час, який залишився, протягом усієї гри.
- 8.3 Для Рівнів 1 та 2 для зупинки годинника судді можуть використовувати систему керування часом за допомогою свистка, що взаємодіє з ігровим годинником, за умови, що цю систему застосовують в усіх іграх даних змагань. Судді також повинні вмикати ігровий годинник, але одночасно це повинен зробити і секундометрист. Усі табло рахунку, що затверджені ФІБА, можуть забезпечувати можливість взаємодії (інтерфейс) із системою керування свистком.

9. ТАБЛО РАХУНКУ

- 9.1 Для Рівнів 1 та 2 два (2) великих табло рахунку повинні бути:
- Розташовані по одному (1) на обох лицьових сторонах ігрового майданчика і, за бажанням, додаткове табло рахунку (у вигляді куба) може бути розташоване над центром ігрового майданчика. Це не виключає необхідності наявності двох (2) інших табло рахунку.
 - Чітко видні кожному, хто пов'язаний з грою, включно з глядачами.
- У разі, якщо використовують дисплеї відео, повна необхідна для гри інформація має бути видимою у будь-який час протягом гри, включно з перервами у грі. Читати інформацію на дисплеях має бути так само легко, як і на цифровому табло рахунку.

- 9.2 Керівний пульта для ігрового годинника надають у розпорядження секундометриста, а окремий керівний пульта для табло рахунку перебуває у розпорядженні помічника секретаря. Клавіатуру комп'ютера можна використовувати, щоб вводити дані на табло, проте, щоб керувати ігровим обладнанням, використовують тільки призначені для цього керівні пульти. Кожний пульта має давати можливість легко виправляти будь-які неправильні показання і бути спроможним зберігати в пам'яті всі ігрові дані не менше ніж за тридцять (30) хвилин.
- 9.3 Табло рахунку повинно включати в себе та/або демонструвати:
- Ігровий годинник зі зворотним цифровим відліком часу.
 - Очки, набрані кожною командою, а також для Рівня 1 — кількість очок, набраних кожним окремим гравцем.
 - Номер кожного окремого гравця, а також для Рівня 1 — і їхні відповідні прізвища. Має бути щонайменше дванадцять (12) місць для літер, щоб відтворити прізвище кожного гравця.
 - Назви команд. Має бути щонайменше три (3) місця для літер, щоб відтворити назву команди.
 - Кількість фолів, які вчинив кожний гравець команди, від 1 до 5. П'ятий фол повинен бути позначений червоним або помаранчевим кольором. Ця кількість може бути позначена п'ятьма (5) покажчиками або цифровим дисплеєм висотою не менше 135 мм. Окрім того, 5-й фол може бути позначений покажчиком або дисплеєм, що повільно мигтить (~ 1 Гц) упродовж п'яти (5) секунд.
 - Кількість командних фолів від 1 до 5 (із зупинкою на максимальному значенні 5).
 - Номер періоду від 1 до 4 та Е для додаткового періоду.
 - Кількість використаних тайм-аутів в половині від 0 до 3.
 - Годинник, щоб відраховувати час тайм-ауту (необов'язково). Для цього не можна використовувати ігровий годинник.
- 9.4 Для Рівня 1 (обов'язково) і Рівня 2 (рекомендовано):
- Дисплей на табло рахунку повинен бути виконаним в яскравих контрастних кольорах.
 - Поверхня, на якій розташований дисплей, не повинна відбивати світла.
 - Цифри дисплею, що демонструють ігровий час та рахунок гри, повинні бути висотою не менше 300 мм (Рівень 1) або 250 мм (Рівень 2) і шириною не менше 150 мм (Рівень 1) або 125 мм (Рівень 2).
 - Цифри дисплею, що демонструють командні фолі й періоди, повинні бути висотою не менше 250 мм і шириною не менше 125 мм.



- Знаки дисплею, що демонструють назви команд, прізвища та номери гравців і кількість очок, набраних гравцями, повинні бути висотою не менше 150 мм.
- Табло ігрових годинників, рахунку гри та годинника кидка повинні мати кут огляду не менше 130°.

9.5 Табло рахунку повинно:

- Не мати гострих країв або виступів.
- Бути надійно закріпленим.
- Бути спроможним витримувати сильний удар будь-яким м'ячем.
- У разі необхідності мати особливий захист, який не повинен погіршувати можливості читати інформацію на табло.
- Мати електромагнітну сумісність відповідно до вимог законодавства відповідної країни.



Рис. 8 Табло рахунку для Рівня 1 (приклад виконання)

10. ГОДИННИК КИДКА

10.1 Годинник кидка повинен мати:

- Окремий керівний пульт, який надано в розпорядження оператора годинника кидка, з дуже гучним автоматичним сигналом, що вказує на закінчення часу кидка, коли дисплей демонструє нуль (0).
- Дисплей зі зворотним цифровим відліком часу, який демонструє час тільки в секундах.

10.2 Годинник кидка повинен мати можливість:

- Починати відлік з двадцяти чотирьох (24) секунд.
- Починати відлік з чотирнадцяти (14) секунд.
- Зупинятися та показувати на дисплеї секунди, що залишилися.

- Провадити відлік далі з часу, на якому був зупинений.
 - Не демонструвати ніяких показань у разі необхідности.
- 10.3 Годинник кидка повинен бути пов'язаним з ігровим годинником таким чином, щоб коли:
- Ігровий годинник зупиняють, годинник кидка також зупинявся.
 - Ігровий годинник вмикають, була можливість вмикати годинник кидка у ручний спосіб.
 - Годинник кидка зупиняється та дає сигнал, відлік ігрового годинника тривав та, у разі необхідности, міг бути зупинений у ручний спосіб.
- 10.4 Для Рівня 1 і 2 дисплей годинника кидка (Рис. 9), разом із додатковим ігровим годинником і червоним світловим сигналом, повинен:
- Бути закріпленим до кожної опори, що підтримує щит, на відстані не менше ніж 300 мм над щитом і за ним (Рис. 1), або звисати зі стелі.
 - Мати різні кольори цифр годинника кидка і додаткового ігрового годинника.
 - Мати цифри на дисплеї годинника кидка висотою не менше 230 мм, розмір яких повинен бути більшим розміру цифр на додатковому ігровому годиннику.
 - Для Рівня 1 мати дисплей, що складається з трьох (3) або чотирьох (4) граней для кожного пристрою (рекомендовано для Рівнів 2 і 3) для того, щоб бути чітко видимим кожному, хто пов'язаний з грою, включно з глядачами.
 - Мати вагу, включно з опірною конструкцією, не більше 60 кг.
 - Пройти випробування на стійкість проти ударів м'ячами згідно DIN 18032-3 (див. Посилку [9]).
 - Мати електромагнітну сумісність відповідно до вимог законодавства відповідної країни.
- 10.5 Електричний світловий сигнал на дисплеї годинника кидка повинен бути:
- Яскраво червоного кольору.
 - Синхронізованим з ігровим годинником таким чином, щоб запалюватися, коли лунає сигнал про закінчення ігрового часу періоду.
 - Синхронізованим з годинником кидка таким чином, щоб запалюватися, коли лунає сигнал про закінчення часу кидка.

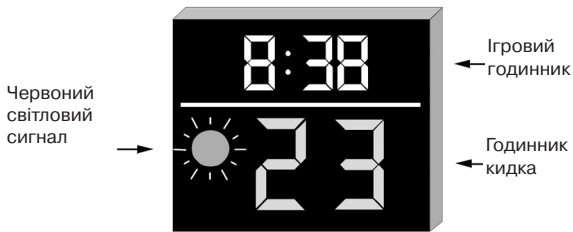


Рис. 9 Дисплей годинника кидка, додатковий ігровий годинник і червоний світловий сигнал для Рівнів 1 і 2 (приклад виконання)

11. СИГНАЛИ

11.1 В ігровому залі повинно бути щонайменше два (2) автономних, дуже гучних звукових сигнали, що чітко відрізняються:

- Один (1) надають у розпорядження секундометриста і секретаря, і він повинен лунати автоматично, вказуючи на закінчення ігрового часу періоду. Секундометрист і секретар повинні мати можливість подавати сигнал у ручному режимі, коли необхідно привернути увагу суддів.
- Один (1) надають у розпорядження оператора годинника кидка, і він повинен лунати автоматично, вказуючи на закінчення часу кидка.

11.2 Обидва сигнали мають бути достатньо потужними, щоб їх можна було легко почути у найбільш несприятливих шумових умовах. Сила звуку повинна мати можливість регулювання відповідно до розмірів ігрового залу і галасу, що створюють глядачі, при цьому максимальний рівень звукового тиску, вимірний на рівні 1 м від джерела звуку, повинен досягати 120 dBA (децибел). Настійно рекомендовано, щоб сигнали були пов'язані з інформаційною системою оголошень ігрово-го залу.

12. ПОКАЖЧИКИ ФОЛІВ ГРАВЦЯ

П'ять (5) покажчиків фолів гравця, що надані у розпорядження секретаря, повинні бути:

- Білого кольору.
- 3 цифрами висотою не менше 200 мм і шириною не менше 100 мм.
- Пронумеровані від 1 до 5 (цифри від 1 до 4 — чорного кольору, а цифра 5 — червоного кольору).

13. ПОКАЖЧИКИ КОМАНДНИХ ФОЛІВ

- 13.1 Два (2) покажчики командних фолів, що надані в розпорядження секретаря, повинні бути:
- Червоного кольору.
 - Висотою не менше 350 мм і шириною не менше 200 мм.
 - Чітко видимими кожному, хто пов'язаний з грою, включно з глядачами, коли їх розташовують по обох сторонах секретарського стола.
 - Використані для позначення того, що кількість командних фолів зараз досягне чи вже досягла п'яти (5), і показувати, що команда підлягає покаранню за командні фолі.
- 13.2 Можна використовувати електричні або електронні пристрої, але вони мають відповідати викладеним вище вимогам.

14. СТРІЛКА ВОЛОДІННЯ ЗА ЧЕРГОЮ

- 14.1 Покажчик володіння за чергою (Рис. 10), наданий у розпорядження секретаря, повинен:
- Мати стрілки довжиною не менше 100 мм і висотою не менше 100 мм.
 - Коли його вмикають, демонструвати на лицьовій стороні стрілку, яка світиться яскраво-червоним кольором, указуючи напрямок володіння за чергою.
 - Бути розташованим у центрі секретарського стола та бути чітко видимим кожному, хто пов'язаний з грою, включно з глядачами.

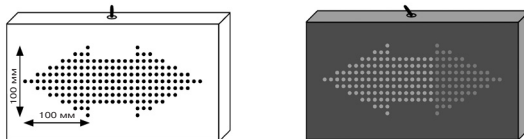


Рис. 10 Стрілка володіння за чергою (приклад виконання)

15. ІГРОВИЙ НАСТИЛ

- 15.1 Поверхня ігрового майданчика повинна бути виготовлена з:
- Постійного дерев'яного покриття (Рівні 1 і 2).
 - Переносного дерев'яного покриття (Рівні 1 і 2).
 - Постійного синтетичного покриття (Рівні 2 і 3).
 - Переносного синтетичного покриття (Рівні 2 і 3).
- 15.2 Ігрова поверхня повинна:
- Бути довжиною не менше 32000 мм і шириною не менше 19000 мм.
 - Не відбивати світла.



15.3 Для Рівня 1 для постійного дерев'яного покриття діють такі вимоги:

- Спортивні функціональні вимоги:
 - Зниження прикладеної сили (поглинання удару) відповідно до EN 14808: min 50%
 - Вертикальна деформація відповідно до EN 14809: min 2,3 мм, max 5,0 мм
 - Зміна траєкторії відскакування м'яча у вертикальному напрямку відповідно до EN 12235 (для баскетбольного м'яча): min 93%
 - Властивості ковзання відповідно до prEN 14809: min 0,4, max 0,7 або відповідно до EN 13036-4 (у сухих умовах): min 80, max 110

Вимоги щодо наведених вище властивостей мають бути задоволені у будь-якій точці мережі системних вимірювань.

 - Відбиття від поверхні відповідно до DIN V 18032-2 : у середньому за напрямком: max 20%;
(2001-04) окреме вимірювання може досягати 30%

- Вимоги щодо рівномірності властивостей:
 - Зниження прикладеної сили $\pm 5\%$ (в абсолютному вимірі) від середнього значення
 - Вертикальна деформація $\pm 0,7$ мм від середнього значення
 - Зміна траєкторії відскакування м'яча у вертикальному напрямку $\pm 3\%$ (в абсолютному вимірі) від середнього значення

15.4 Для Рівня 1 для переносного дерев'яного покриття діють такі вимоги:

- Спортивні функціональні вимоги:
 - Зниження прикладеної сили (поглинання удару) відповідно до EN 14808: min 40%
 - Вертикальна деформація відповідно до EN 14809: min 1,5 мм, max 5,0 мм
 - Зміна траєкторії відскакування м'яча у вертикальному напрямку відповідно до EN 12235 (для баскетбольного м'яча): min 93%
 - Властивості ковзання відповідно до prEN 14809: min 0,4, max 0,7 або відповідно до EN 13036-4 (у сухих умовах): min 80, max 110

Вимоги щодо наведених вище властивостей мають бути задоволені у будь-якій точці мережі системних вимірювань.

- Вимоги щодо рівномірності властивостей:
 - Зниження прикладеної сили $\pm 5\%$ (в абсолютному вимірі) від середнього значення
 - Вертикальна деформація $\pm 0,7$ мм від середнього значення
 - Зміна траєкторії відскакування м'яча $\pm 3\%$ у вертикальному напрямку (в абсолютному вимірі) від середнього значення

15. 5 Для Рівнів 2 і 3 для постійного синтетичного покриття діють такі вимоги:

- Спортивні функціональні вимоги:
 - Зниження прикладеної сили (поглинання удару) відповідно до EN 14808: min 40%
 - Вертикальна деформація відповідно до EN 14809: max 3 , 5 мм
 - Зміна траєкторії відскакування м'яча у вертикальному напрямку відповідно до EN 12235 (для баскетбольного м'яча): min 9 0 %
 - Властивості ковзання відповідно до prEN 14 903 : min 80, max 110 або відповідно до EN 13036-4 (у сухих умовах): min 80, max 110

Вимоги щодо наведених вище властивостей мають бути задоволені у будь-якій точці мережі системних вимірювань.

15. 6 Виробник спільно з організацією, що проводить укладання настилу, має надавати кожному замовникові документацію, що містить принаймні таке: результати випробування першого виготовленого зразка, опис процесу укладання, інструкцію з експлуатації, висновок щодо контролю якості укладеного настилу, винесений повноважними особами.

15.7 Поверхня ігрового настилу має витримувати навантаження від установлення пересувних або закріплених на підлозі опор, що підтримують щит, при цьому властивості встановлених опор не можуть бути погіршені. З іншого боку, пересувні і опори, що підтримують щит, мають бути сконструйовані так, щоб їх вага розподілялася на більшу площу, і, таким чином, був усунутий ризик руйнації ігрового настилу, як у позиції для гри, так і під час транспортування по майданчику.



16. ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК

- 16.1 Ігровий майданчик повинен бути виділений:
- Лініями шириною 50 мм, як указано в Офіційних Правилах баскетболу.
 - Додатковою обмежувальною смугою (Рис. 11) різко контрастного кольору, яка має ширину не менше 2000 мм.
- Додаткова обмежувальна смуга повинна бути такого ж кольору, що й центральне коло (якщо воно пофарбоване) та обмежені зони.
- 16.2 Секретарський стіл довжиною не менше 6000 мм і висотою не менше 800 мм повинен бути розташований на підвищенні висотою не менше 200 мм.
- 16.3 Всі глядачі повинні сидіти на відстані не менше 5000 мм від зовнішнього краю обмежувальної лінії ігрового майданчика.
- 16.4 Висота стелі або відстань до найнижчого предмета над ігровим майданчиком повинна бути не менше семи (7) метрів.

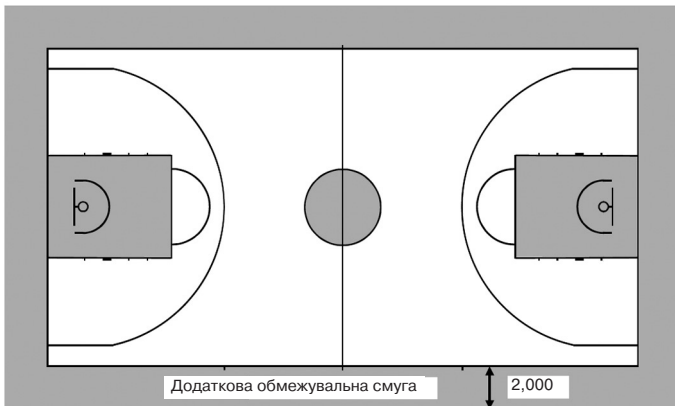


Рис. 11 Ігровий майданчик

17. ОСВІТЛЕННЯ

- 17.1 Ігровий майданчик має бути рівномірно й достатньо освітленим. Джерела світла розташовують там, де вони не будуть заважати гравцям і суддям.
- 17.2 Таблиця, наведена нижче, визначає рівні освітленості для змагань ФІБА, які транслює телебачення.

Змагання	Напрямок вимірювання	Освітленість				Джерело світла	
		Середня (lux)	Ug %/2м	Рівномірність		Температура кольору (°K)	Відтворення кольору (Ra)
				U1 (E min/E max)	U2 (E min/E ave)		
Рівень 1	E Cam	>2000	<10	>0,6	>0,7	5500 до 6000	>=90
	E h	0,75 до 1.5×E Cam	<10	>0,7	>0,8		
Рівень 2	E Cam	>1400	<10	>0,6	>0,7	5500 до 6000	>=90
	E h	0,75 до 1.5×E Cam	<10	>0,7	>0,8		
Рівень 3	E Cam	>1000	<20	>0,5	>0,6	4000 до 6000	>=80
	E h	0,5 до 1.5×E Cam	<20	>0,6	>0,7		

Словник термінів

E Cam Освітленість камери; кількість світла в напрямку камери в точках вимірювання відповідно до мережі в 1,5 м над FOP (ігровим майданчиком)

E h Горизонтальна освітленість, кількість світла в точках вимірювання відповідно до мережі в 1,5 м над FOP (ігровим майданчиком)

E ave Середня освітленість в точках мережі

E min Найменша освітленість в точках мережі

E max Найбільша освітленість в точках мережі

FOP Field of play (ігровий майданчик)

Мережа Базова мережа точок вимірювання над FOP (ігровим майданчиком) — 9×15 точок вимірювання, що відповідає поділу ігрового майданчика на ділянки розміром 2 м на 2 м.

U1 Рівномірність освітленості, підрахована як E min/E max

U2 Загальна рівномірність освітленості, підрахована як E min/E ave

Ug Градієнт рівномірності, різниця в освітленості в відсотках між сусідніми точками мережі

Наведені вище рівні необхідно надавати протягом усього матчу. Для того щоб компенсувати старіння й забруднення джерел світла, рефлекторів і переднього скла, зазвичай визначають коефіцієнт експлуатації. Якщо необхідна інформація відсутня, рекомендується прийняти коефіцієнт експлуатації рівним 0,8.

Середній рівень освітленості на рівні перших 12 рядів сидінь у напрямку до провідної камери має бути між 10 і 25% середнього рівня освітленості на ігровому майданчику (FOP) у напрямку до провідної камери. Вище перших 12 рядів рівень освітленості має рівномірно знижуватися.

Позиції камер наведені в FIBA Television Manual (Настанови ФІБА з проведення телевізійних трансляцій), див. Посилку [6].

17.3 Система освітлення повинна:

- Зменшувати затінення й відбиття світла, для цього світлове обладнання має бути правильно розташованим. Кут напрямку джерела світла повинен бути 65° від горизонталі, а його інтенсивність має бути адаптована до висоти розташування.
- Відповідати національним вимогам безпеки для електричного обладнання у відповідній країні.



- Забезпечувати вимоги Рівня 3, щоб телетрансляція матчу тривала далі у випадку аварійного припинення подачі електроенергії.
- 17.4 Для Рівня 1 система освітлення зі стробоскопічними джерелами світла повинна мати:
- Електропроводку, що складається з чотирьох (4) ліній (по одній (1) — на кожному розі ігрового майданчика).
 - Кожна лінія забезпечує можливість живлення групи з чотирьох (4) стробоскопічних джерел світла.
 - Кожна група має кабелі синхронізації та доступ для фотографів через систему комутації, яка розташована в безпосередній близькості від опори, що підтримує щит.
 - Кожна група розташована на відстані не менше 5000 мм від обмежувальної лінії і на висоті 15000 мм (рекомендовано).
 - Чотири (4) розетки для стробоскопічних джерел світла, що розташовані на відстані 2000 мм від ламп-блискавок. Кожна розетка повинна бути окремою і захищеною від перешкод взаємодії між лампами (термочутливі диференціальні магніти).
 - Електропроводку, надійно та безпечно прокладену в місцях, недоступних для глядачів.
 - Джерела світла, встановлені надійно, щоб запобігти їх падінню.
- 17.5 Індивідуальне фотографування з використанням фотоблискавок не дозволене.

18. РЕКЛАМНІ ЩИТИ

- 18.1 Рекламні щити можуть бути розташовані навколо ігрового майданчика та:
- Вони повинні бути розташовані на відстані не менше 2000 мм від лицьових та бічних ліній (Рис. 12).
 - Рекламні щити уздовж лицьових ліній повинні залишати прохід не менше 900 мм з кожної сторони від пересувних конструкцій таким чином, щоб персонал, який витирає підлогу, та оператори з переносними телекамерами могли проходити крізь ці проходи у разі необхідності.
- 18.2 Рекламні щити дозволено розміщувати перед секретарським столом за умови, що їх розташовують безпосередньо перед ним, та їх розміри співпадають з розмірами стола.
- 18.3 Рекламні щити повинні:
- Мати висоту, що не перевищує 1000 мм над ігровим майданчиком.
 - Бути покриті оббивкою уздовж їх верхньої частини товщиною не менше 20 мм.

- Не мати виступів, а всі краї повинні бути закруглені.
- Відповідати національним вимогам безпеки для електричного обладнання у відповідній країні.
- Мати механічний захист для всіх частин, що приводяться у рух.
- Не бути легкозаймистими.

18.4 Для Рівня 1 дозволені тільки щити з електронним світлодіодним зображенням.

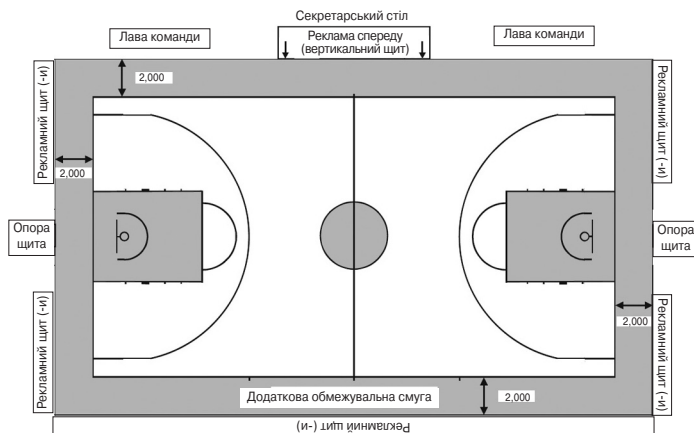


Рис. 12 Реклама на просторі ігрового майданчика

19. ДОПОМІЖНІ ПРИМІЩЕННЯ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

19.1 Допоміжними приміщеннями для організації та проведення змагань є приміщення, в яких проводиться суттєва для цього робота. Вони повинні бути повністю доступними для осіб з обмеженими можливостями.

19.2 Необхідними приміщеннями є:

- Роздягальні для команд.
- Роздягальні для суддів і суддів за столом.
- Кімнати для комісарів і представників ФІБА.
- Пункт проведення допінг-контролю.
- Пункт надання першої медичної допомоги для гравців.
- Роздягальня для допоміжного персоналу.
- Камера зберігання та гардероб.
- Приміщення для адміністрації.
- Прес-центр і приміщення для преси.
- Приміщення для гостей-достоїнників (VIP).



20. ПРОСТОРИ ДЛЯ ГЛЯДАЧІВ

20.1 Простори для глядачів повинні:

- Забезпечувати вільне пересування публіки, включно з особами з обмеженими можливостями.
- Надавати глядачам можливість зручного перегляду спортивного змагання.
- Мати видність без перешкод зі всіх сидінь, як показано на Рис. 13, якщо тільки місцеві стандарти не допускають відхилень.

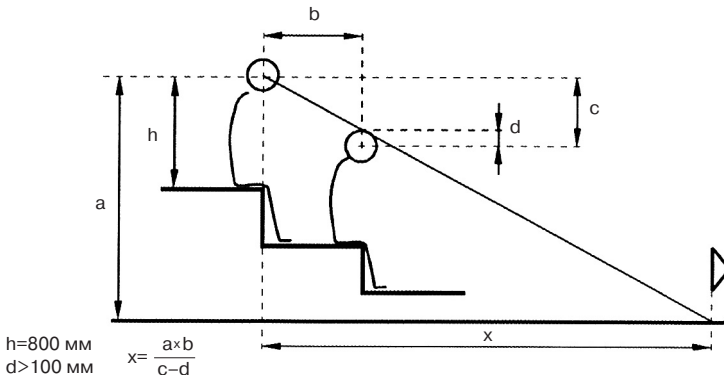


Рис. 13 Лінія видности для глядачів

20.2 Місткість спортивної споруди визначають таким чином (якщо тільки місцеві стандарти не допускають відхилень):

- Загальна місткість спортивної споруди — це сума місць для сидіння і стояння.
- Кількість місць для сидіння — це загальна кількість сидінь або загальна довжина місць для сидіння або лавок в метрах, поділена на 480 мм.
- Кількість місць для стояння — це відведений на підлозі простір із розрахунку 35 глядачів на кожен 10 м².

Указані вище вимоги є тільки рекомендаціями.

21. ПОСИЛКИ

- [1] DIN ISO 286, 1990: ISO system of limits and fits; bases of tolerances, deviations and fits (Система допусків і посадок ISO; бази граничних відхилень, девіацій та посадок)
- [2] National Colour System of Standardiseringkommissionen i Sverige (SIS), Doc. No. SS019102 (Національна система кольорів Комісії стандартів Швеції)

- [3] EN 913, Annex C, 1996: Determination of shock absorption of padding (Вимірювання поглинання удару оббивкою)
- [4] EN 71-3, 1995: Safety of toys. Specification for migration of certain elements (Безпека іграшок. Обмеження міграції визначених компонентів)
- [5] EN 1270, 1998: Playing field equipment — Basketball equipment — Functional and safety requirements, test methods (Обладнання для спортивних ігор — Баскетбольне обладнання — Функціональні вимоги й вимоги щодо безпеки, методи випробування)
- [6] FIBA Television Manual, Edition April 2007 (Настанови ФІБА з проведення телевізійних трансляцій, Квітень 2007)
- [7] EN 14904, 2006: Surfaces for sports areas — Indoor surfaces for multi-sports use — Specification (Поверхні спортивних арен — Поверхні всередині приміщень для різних видів спорту — Технічні характеристики)
- [8] DIN 18032-2, 2001: Sport Hall surfaces, requirements, testing, maintenance (Поверхні для спортивних залів, вимоги, випробування, експлуатація)
- [9] DIN 18032-3, 1997: Sport halls: halls for gymnastic and games: testing of safety against ball throwing (Спортивні зали: зали для атлетики та ігор: випробування безпеки проти удару м'ячами)
- [10] ISO 9002, 1994: Quality assurance management (Система керування якістю)
- [11] Floors for Indoor Sports, Design Guidance Note, Sport England, September 2007, Rev. 002 (Підлоги для занять спортом усередині приміщень, Зауваження до технічного завдання, Англійська спортивна рада, Вересень 2007, Огляд 002).

Стандарти ISO продаються Генеральним Секретарем ISO в Женеві (Швейцарія):

ISO Sales
Case Postale 56
1211 Genève 20
SUISSE
Ел. пошта: sales@isocs.iso.ch

Стандарти від Європейського комітету стандартизації (CEN) і національні стандарти можна отримати безпосередньо від установ національних стандартів.