

Өзбекстан Республикасы Жоқары ҳәм орта  
арнаўлы билимлендириў министрлиги

Бердақ атындағы Қарақалпақ мәмлекетлик  
университети

Дене тәрбиясы ҳәм спорт кафедрасы

# **БАСКЕТБОЛ**

**спорт ойынының тарийхы, ойын техникасы  
ҳәм тактикасы**

Нөкис 2013-жыл

## **Авторлар:**

- А.Қазақбаев - ҚМУ, Дене тәрбиясы хәм спорт кафедрасының ассистент оқытыўшысы
- Ж.Қурбаниязов - ҚМУ, Дене тәрбиясы хәм спорт кафедрасының ассистент оқытыўшысы
- Б.Казаков ҚМУ, Дене тәрбиясы хәм спорт кафедрасының улкен оқытыўшысы
- Б.Қазақбаев - ҚМУ, Дене тәрбиясы хәм спорт «Дене мәденияты» бөлиминиң 1-курс магистранты

## **Пиқир билдириўшилер:**

- доц. Ю.И.Кулаков - ҚМУ Дене тәрбиясы кафедрасы доценти, Өзбекстан Республикасына хызмет көрсеткен дене тәрбиясы хызметкери
- доц. А.Казаков - ҚМУ Дене тәрбиясы хәм спорт кафедрасы баслығы

Бердақ атындағы Қарақалпақ Мәмлекетлик университетиниң илимий-методикалық кеңесиниң 2013-жыл \_\_\_\_ күнги -санлы протоколы тәрэпинен баспаға усынылған.

## КИРИСИЎ

Баскетбол ойыны спорт ойындарының курам бөлеги болып есапланады. Сол себепли ол Өзбекстан Республикасының жаңа мәмлекетлик билимлендириў стандартлары хәм оның колледжлер ушын бағдарламасынан ылайықлы орын ийелеген. Бул ойынды пүткил дүньяда киши де, үлкенлер де бирдей қызығып ойнайды. Ўатанамызға баскетбол ойыны 1920-жылы кирип келди. Ол хәзирги ўақытта барлық оқыў мәкемелериниң бағдарламасына киргизилген.

Негизинде бул ойын буннан 110 жыл бурын АҚШ та пайда болған. Оны Спрингфилд колледжиниң дене тәрбия оқытыўшысы Жеймс Нейсмит ойлап тапқан хәм өз студентлери менен ойнаған. Сол ўақтыларда топты хәзиргидей дөңгелекке ылақтырыў емес, ал эпиўайы себетке таслайтуғын еди. «Баскетбол» англичанша сөз болып, ол «баскет» - себет, «бол» - топ деген мәнисти аңлатады.

Баскетбол жүдә қызықлы хәм көп қырлы хәрекетлерге бай ойын болып табылады. Ойын ўақтында тезлик пенен алдыға шығыўлар, бирден қаптал тәрәплерге бурылып тоқтап қалыўлар, топты бир ҳалаттан басқа ҳалатқа өткерип, тосаттан оны шеригине узатып жиберийлер, өзи тезлик пенен бос орынға шығып және сол топты қақшып алып себетке ылақтырыў ямаса қорғаныў тосықларына ушырап топты қайтарып бериўлер оған ғана тән есапланады. Есап-сансыз секирийлер, щит астында хұжимде болып, оннан шығып себетке топ таслаўлар оған ғана тийисли.

Баскетбол менен шуғылланыў организмниң барлық мускуллерин бирдей, хәр тәрәплеме раўажландырыўға жәрдем береди. Таяныш-хәрекет аппараты, яғный сүйек-булшық ет хәмде буўынлардың хәрекетшеңлигин, қан айланыў хәм дем алыўды жақсылаўға унамлы тәсир етеди хәмде өсип киятырған жас организмниң зат алмасыўын активлестиреди.

Баскетбол ойынында бес адамнан ибарат еки команда қатнасады. Өз-ара қарсылас есапланған хәр бир команданың тийкарғы ўазыйпасы – бир-бириниң себетине илажы барынша көбирек топ түсирий, қарсылас команда ойыншыларының топты алыўына кесент бериў хәм өзиниң себетине топты таслатпаўдан ибарат.

Ойын ўақтында қайсы команда ойыншысының қолына топ түссе, сол команда өз ойыншылары менен қарсыласына қарсы хұжимге өтийге хақысы бар. Егерде команда қолындағы топты жоғалтып қойса, ол барлық бес ойыншысы менен қорғаныўға өтеди. Команданың үстемлиги – олар топлаған упайлардың көп-азлығы менен анықланады. Ойында команда себетине түскен хәр бир топ еки упай деп есапланады.

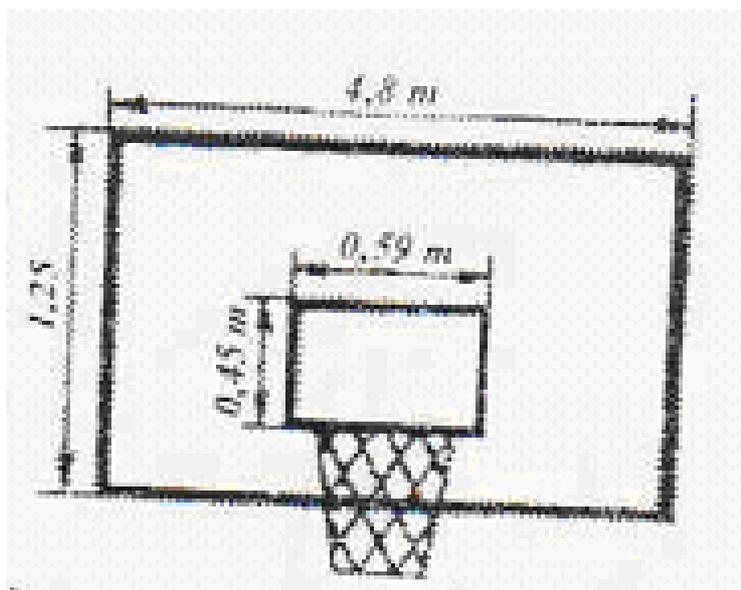
## БАСКЕТБОЛ ОЙЫНЫНДА ПАЙДАЛАНЫЛАТУҒЫН ТЕХНИКАЛЫҚ ҚУРАЛЛАР

**Топ.** Ойын үшін ең жақсысы баскетбол тобының өзи есапланады. Топ шар формада қызғыш, сары түрлерде болады, ишки тәрөпинен резина ямаса сентетикалық материалдан исленеди. Сыртқы тәрөпи териден исленген болады. Оның айланба өлшеми 0,749 м, 0,780 м хәм оның аўырлығы 567 гр, 650 гр нан аспаўы керек. Оның ишине хәўа берилгенде 1,80 м таслаған топ полдан 1,20 м кем ямаса 1,40 м жоқарыға шапшымаўы керек. Үлкен төрөши топтың ойынға жарамлылығын хәм ойынға киргизилиўин қадағалайды. Айырым жағдайларда, футбол тобын пайдаланса да болады. Себеби, баскетбол ойыны пайда болғанда бираз ўақытқа шекем футбол тобынан пайдаланылған.

**Қалқан.** Қалқанлар туўрымүйешлик түринде полға параллель етип, жүзлери бир-бирине қаратып беккемлениди. Олардың орайлары жүз сызық ишинде 1,20 м майдан ишинде болыўы тийис. Қалқанларды услап турыўшы конструкция жүз сызықтан 1 м сыртта жайласқан болыўы шөрт.

Хәр еки қалқан 0,03 м қалынлықтағы ағаштан, еки тәрөптен көринип туратуғын, қалыңлығы туўры келетуғын материаллардан исленген болады. Олимпиада ойынлары хәм жәхән чемпионаты үшін енине 1,80 м, узынына 1,05 м, полдан қалқанның төменги мүйешине дейин 2,90 м бийикликте болады.

Басқа ФИБА ойынлары үшін, мысалы зоналық, миллий федерация хәм де басқа ишки жарыслар үшін ени 1,80 м, бийиклиги 1,20 м болып полдан 2,75 м бийикликте ямаса енине 1,80 м бийиклиги 1,05 полдан қалқанның асты мүйешине дейин 2,90 м болып белгиленген.



Жаңадан исленип атырған қалқанлардың өлшемлери 1,80 м ге 1,05 м болыўы шөрт. Қалқанның жүз тәрөпи тегис болыўы, тор (кольцо) артынан 0,05 м қалынлықта төрт мүйешли сызық сызылады. Сызылған сызықтың сыртқы өлшеми 0,59 м енине, 0,45 м узынына өлшемде сызылады. Төртмүйешликтин астынғы сызығы тор (кольцо) менен тең болыўы керек.

Қалқанның шөтлери 0,05 м қалыңлықтағы сызықлар менен белгиленеди. Бул сызықлар щиттин түринен айрылып турыўы керек. Егер қалқан айна тәрөзли болса, онда сызықлар ақ пенен сызылады. Басқа

ұақытларда қара түр менен белгиленеди. Қалқан шетіндегі сызық пенен ортадағы төртмүйешлік бір түр менен белгилениуі керек.

Егерде ҳақыйқый қалқан табылмаса, онда қалқанны қолдан жасауға да болады. Қолдан жасалған щитти 1,8x1,2 метрли қалқанлы себети менен майданның қаптал сызығына орнатылған үстинге беккемлеу мүмкин. Егерде, буның да илажы болмаса, бир себетти дийуалға ямаса үстинге орнатып қойылса, сонда да тийкарғы ойынларды үйретиу хэм еки тәрепли шынығыуды өткерий мүмкин.

**Себетлер (корзина).** Себет 2 себет (кольцо) хэм торлардан турады. Себет қатты металдан исленип қызғыш сары реңге боялады. Оның ишки диаметри 0,45 м, металл себет диаметри минимал 0,017, максимал 0,02 болады. Себеттиң астында тор қыстырыуы ушын илгеклер болады. Қалқанның астыңғы тәрепинен 0,15 м, жерден 3,05 метр бийикликте орналасады. Тордың узынлығы 0,40 м болып, ақ жиптен таярланып топ түскен ұақытта оны босатып жиберий керек.

Қалқанға орнатылған себеттиң төменги бөлими тор болыуы лазым, өйткени тасланған топ оннан әсте-ақырынлық пенен өтип түсий керек. Себеттиң қалқаны полдан 3 метр 5 см бийикликке орнатылады. Бойы ең узын ойыншылар да себетке өзине ылайық мийнет етип топ түсий керек. Себет щитке мүмкин болғанынша пухта орнатылады.

**Спорт кийими.** Баскетбол ойнағанда төмендеги спорт кийими кийиледи: майка хэм труси. Майканың көкирек хэм арқа бөлимінде ойыншының тәртип номери тигилген болады. Хәр бир команданың өз сәрдари болыуы хэм оның өзине тән белгилери болыуы лазым.

Хәр бир оқыу шынығыуы басланыуы алдынан спорт кийимлериниң таяр болыуын (әсиресе, аяқ кийимниң асты жумсақ болыуы), тағылған жиплерди көрип шығыу керек. Әсиресе, аяқ кийимине, хәтте кийилген носкиге айрықша итибар берий керек (ең жақсысы жүн шулық болыуы керек) хэм ол қолайлы болыуы керек. Спорт формасы таза болыуы тийис.

Баскетбол ойыны ашық хауада, күн жыллы ұақытларында өткерилсе жеңил кийиний мақсетке мууапық болады. Себеби, ойын ұақтында күшли хәрекеттен организм қызып, адам терлеуи хэм кийим ығал болып кетиуи мүмкин. Ойыннан соң бирден шешинийге болмайды, себеби аязлау мүмкин.

Жергиликли команда ағзалары мына төмендеги әсбап хэм хужжетлерди таярлап берий тийис:

- ойын саатлары хэм ойын аралығы дем алысларын өлшейтуғын саатлар; ұақытты өлшеуши бир секундомер хэм бир саат пенен тәмийинлениуи шәрт. Саатлар: ойын ұақты хэм ойын арасы дем алыслары ушын саатлар, дем алыс арасы ушын секундомерди хаткерге хэм ұақытты өлшеушиге көринетуғын жерге орнатыу шәрт.

- ойыншыларға, ойын көрийшилерге хэм басқарыушы операторға 30 секундлы қағыда сааты көринип турыуы керек.

- Халық аралық баскетбол федерациясының протоколын хаткер, ойынға шекем ямаса ойын ұақтында қағыдаға бойсынған халда толтырады.

- Әсбаплар қағыдаға бойсынған халда кеминде үш (сигнал) белги болыуы тийис, қосымша ойыншыларға хэм столда отырған төрешилерге

көринетуғынын етип орналастырыу керек.

- 1-ден баслап 5-ке дейинги көрсеткишлер хаткердин өзінде болыуы керек. Ойыншы фол алған уақытта хаткер еки тренерге көринетуғын санлар менен көрсетиуи тийис. Көрсеткишлер ақ болып 1 ден 4 ке шекем қара менен ал «5» саны қызыл менен жазылуы шәрт. Оның өлшемлери 0,2 метр узынлыққа 0,1 м енине өлшемде болыуы керек.

- командалар ушын еки көрсеткиш фоллары (хаткер ушын) қызыл түрде болып, ойыншыларға, тренерлерге хәм төрешиге анық көринетуғын етип стол үстинде турыуы керек. Топ ойынға киргизилгеннен кейин, ойыншының жетинши фолы болса, онда көрсеткиш фол ислеген команда тәрeпиниң столының үстине қойылады.

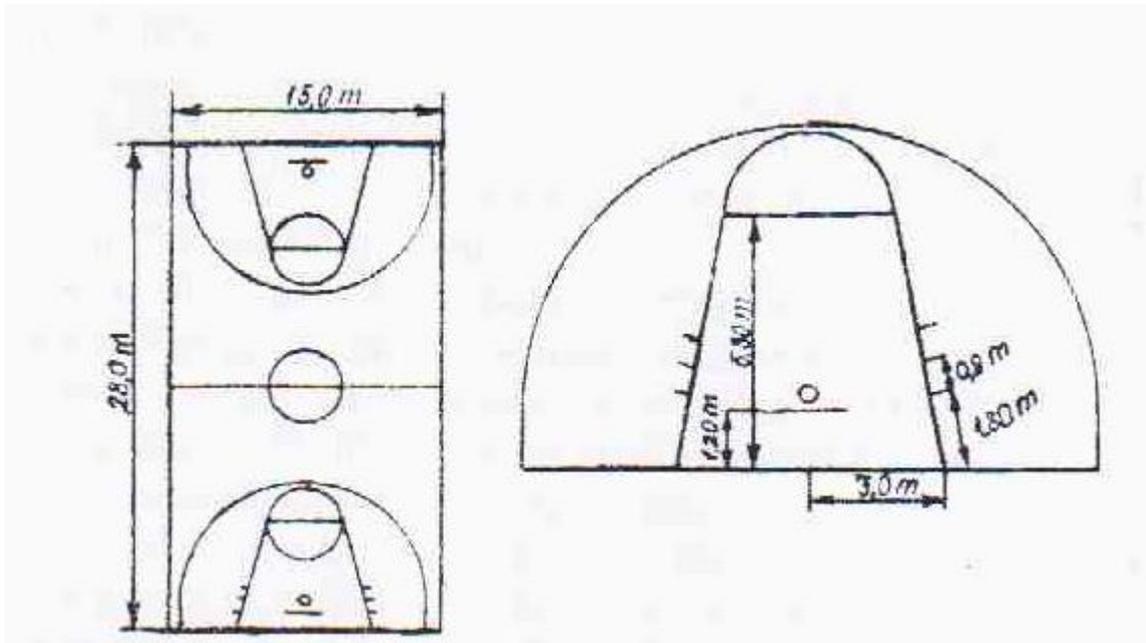
## **БАСКЕТБОЛ МАЙДАНЫ ХӘМ ОНЫҢ ӨЛШЕМЛЕРИ**

Баскетбол майданы тийкарынан, тегис орынларға курылады. Мәселен, имарат ишинде – тахта төселген пол үстинде де, жақсылап тегисленген хәулиде де, асфальт-бетон төселген жерде де болыуы мүмкин. Қала көлеминде бул мәселе дерлик өз шешимин тапқан. Мектептер толық үскенеленген баскетбол майданына ийе.

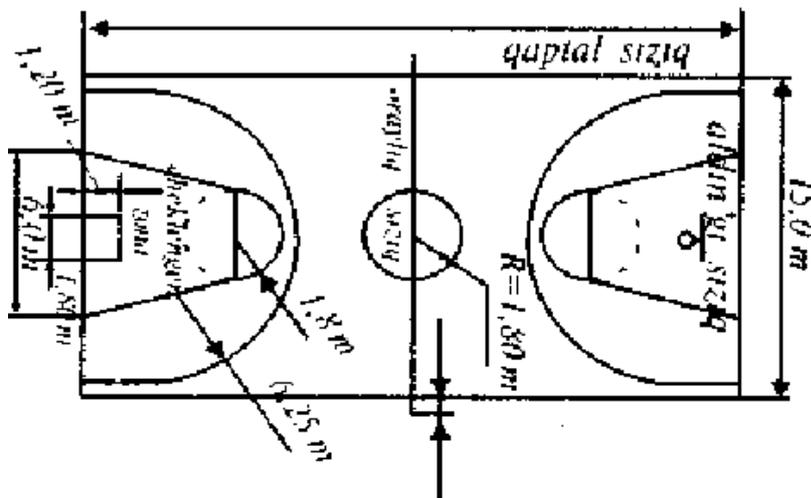
Баскетбол майданын қаладан басқа орынларда да курыуға болады. Мәселен, ауыллық жерлердеги пайдаланылмай атырған кең майданларда. Сондай-ақ, жердиң үлкен-кишилигине қарап, майданның көлемин 28x15 метр ямаса оннан киширек 22x24 метр яки 12x14 метр етип таярлау мүмкин. Жердиң бетин жақсылап тегислеп урып шығыу керек, себеби топ жерге тийгенде секириуи лазым.

Мини-баскетбол ойыны ушын 12 жасқа шекем болған балаларға да үлкенлерге мөлшерленген (28x15 метрли) майдан ажыратылады, бирақ жәрийма тобын таңлау ушын себеттен 4 метрли аралық белгиленеди. Щиттиң өлшеми 90x120 см болып, оған себет жерден 2 метр 60 см бийикликке орнатылады. Баскетбол себети рәсмий майданда темир дөңгелекли болып, дөңгелектиң диаметри 45 см болады, оған себет жиңишке жиптен тоқылады.

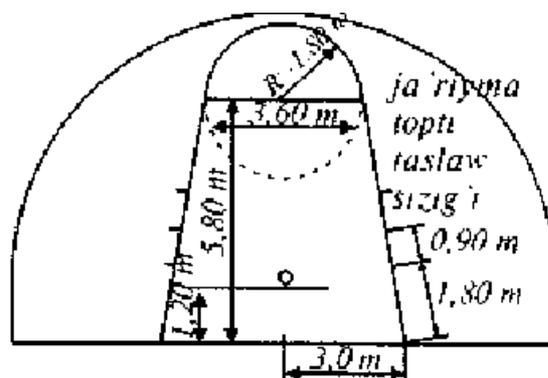
Баскетбол майданының орайлық сызығы еки тәрeпти, яғный команданы хужим хәм қорғаныу зоналарына ажыратады. Майданның ярым қалқандан баслап орайлық сызыққа шекем қарсыласының алдыңғы зонасы есапланып, екинши ярымы *қорғаныу зонасы* деп аталады. Баскетбол майданының жәрийма тобы тасланатуғын бөлими *3 секундлық зона* делинеди ямаса *шегараланған зона* деп аталады. Себеби, команда топ пенен бәнт болып атырған уақытта усы майданша ишинде 3 секундтан артық турыуға хақысы жоқ. 3 секундлы зона трапеция формасында болып, ол бир тәрeпи 6 метрли, ал басқа тәрeпи 5 метр 80 см узынлықтағы майданның еки тәрeптен қаптал сызықларына бириктирилген.



Трапецияның жоқарғы бөлімі 3 м 60 см болып, ол жер - *жәрийма тобын таслау сызығы* деп аталады. Усы сызықтың ортасынан 1 м 80 см радиуслы шеңбер сызылады, яғный шеңбердің ишкі тәрептерін пунктир (үзик) сызықлар, төбе айланасы - ярым шеңбер болса, тегис (пүтин) сызықлар менен сызылады. Трапецияның қаптал сызықтарына 3-10 см ли сызықлар сызылады.



Трапецияның төменгі үш мүйешинен бастап биринши келте сызыққа шекем 1 м 80 см, қалған сызықлар болса 90 см аралығында болады.



Майданның ортасындағы шеңбер орайлық сызық есапланып, оның дөгерігі 1 м 80 см ден ибарат. Баскетбол ойынын баслау бәрқула усы орайлық шеңберден, яғный төрешиниң еки команда ойыншыларының арасынан топты жоқарыға ылақтырып бериуден басланады.

Ойын майданшасы жақсы көринетуғын сызықлар менен белгилениуи қәлеген жерден көриниуи тамашагөйлерден, рекламалық щитлерден 2 м қашықлық аралықта болыуы керек.

Майданның узын сызықлары, қаптал сызықлары қысқа сызықлары жүз сызықлар деп айтылады. Жоқарыда айтылып кеткен сызықлардың ени 0,05 м болыуы керек.

**Команданың отырғыш зонасы.** Команда отырғыш зонасы майдан шетинде, хаткер столы менен бир тәрәпте болады. Хәр зона шекленген еки метр жүз сызыққа екинши тәрәптен және 2 метр жүз сызыққа, орайлық сызыққа хәм 5 м қаптал сызыққа перпендикуляр сызылады. Отырғышлар зонасының сызығы түри бойынша қаптал хәм жүз сызықларды айырып турыу керек.

### **Командалар құрамы**

Хәр командада 1 тренер хәм 10 ойыншы болады. 1 ойыншы команда сәрдары болады. Хәр командада тренер жәрдемшиси болыуы мүмкин. Турнирлерде үш ойыннан көп ойын ойнайтуғын болса, онда команда ағзалары 12 ойыншыға шекем көбейтилиуи мүмкии. Ойын уақтында 5 ойыншы майданда ойнайды хәм көрсетилген қағыйдаға қарап ойыншылар алмасыуы мүмкин. Команда ағзасы ойыншы болып есапланады хәм майдан ишинде болса онда ол ойнауға хақысы бар. Басқа уақытлары ол захирадағы (запас) ойыншы болып есапланады. Захирадағы ойыншы ойынға кириуи ушын майдандағы ойыншы менен төрешиниң рухсатынан кейин майданға ойынға түседи. Хәр ойыншының майкасының алдында хәм артында номери болыу керек. Ол майкадан айрылып турыушы түс пенен жазылыуы керек. Арқадағы номердиң бийиклиги 0,2 м болыуы, ал көкиректеги 0,1 м енине 0,02 узынына болыуы тийис. Командалар 4 тен баслап 15 ке шекемги номерлер менен ойнайды.

### **Шынығыуда әмел қылынатугын тийкарғы қағыйдалар**

Шынығыу басланыудан алдын таярлық шынығыуларын орынлау, денени қыздыруу, қолдың бармақларын қысып-жаздыруу, алақанларды айналдыруу, силкитиу хәм басқалар керек болады. Соңынан аяқтың ушларында, табанларда, соң аяқларды кең хәм батық түрде алдыға, қапталға таслап жүриу керек.

Жылан изи түринде жүриу, тосықларды атлап өтиу, айланып өтиулерди, тез хәрәкетлер менен жууырыуларды, тосаттан алдыға ийилип өтиуди, тоқтауды, жууырыуды, өзгертип жууырыуды хәм белгиге қарап бир аяқтан екинши аяққа секирип өтиулерди, топты жерге урып алып жүриуди, топты тууры сызық бойлап алып жүриуди, тоқтап-тоқтап жүриуди, бир хәм еки топты алып жүриулерди, ярым отырған халда жүриуди, топты аяқлар арасынан шеп

хэм оң қол менен алып, жерге урып жүриўлерди орынлаў керек.

Бийкликке орында турып, бир аяқта, еки аяқта секириўди, бийикке секирип турып ярым отырыў ҳалатына қайтыўды хэм және бийкликке пружина тәризде секириўлерди 4-5 мәрте орынлап, әсте-ақырын тынышландырыўшы жүрислерге өтиў керек.

Майданда тәртипти сақлап, ойын тамамланғаннан кейин, топты әлбетте өз орнына алып барыўға әдетлениў керек.

Ойыншы майданды таслап кетиўге хақысы жоқ.

Егер шынығыў спорт залда өткерилген болса, оннан соң залдың хаўасын жақсылап алмастырып, жақтылық бериў үскенелерин тексерип, жаракатланыўға себеп болатуғын артықша нәрселерди залдан шығарып таслаў керек.

Ойын ўақтында сырғанап кетип жаракат алмаў ушын майданның ығал, ҳөл орынларын кепкенше таза шүберек пенен тазалаў керек.

Ойыншының көриниси мудары азда, саўлатлы болыўы керек. Ойын ўақтында қол сааты, тағыншақлар, сырға хэм басқа нәрселерди шешип кәўетерсиз жерге алып қойыў керек, болмаса олар денениң жаракатланыўына себеп болып қалыўы мүмкин.

### **Команда ағзалары, төрешилер хэм ойынды алып барыўшылардың хуқық хэм ўазыйпалары**

**Сәрдар.** Ойын барысында команда ағзаларында сораўлар туўылып қалса, сәрдар майдандағы команда жетекшиси болып есапланады. Ол бас төрешилер менен туўрыдан-туўры сөйлесиўи мүмкин. Сөйлесиўлер әжайып түрде пухта болыўы керек. Майданнан шығып баратырған сәрдар төрешиге, өзиниң орнын қайсы ойыншыға тапсырып баратырғанын айтыўы керек.

**Төрешилер.** Кесте бойынша ойынға 20 мннут қалғанда төрешилер хаткерге өз командасының қатнасыўшыларының номери хэм фамилияларын команда сәрдарын хэм тренер жәрдемшилериңиң дизимин бериўи керек.

Ойынға 10 минут қалғанда ойыншыларының фамилияларын хэм номерлерин тастыйықлайды, соның ишинде майданға шығатуғын 5 ойыншыны белгилейди. Биринши болып «А» командасының тренери береди.

Егер ойыншы номерин өзгертетуғын болса, онда ол хаткер хэм төрешиге айтыўы тийис. Тренер ямаса тренер жәрдемшиси ойыншыны алмастырыўды лазым тапса, онда алмасатуғын ойыншы хаткерге ойынға тайын екенлигин айтыўы тийис.

Егер командада тренер жәрдемшиси болса онда ол ойын алдынан протоколға киргизилиўи керек. Егер тренер өз ўазыйпасын атқара алмаса, онда тренер жәрдемшиси ўазыйпаны атқарыўы керск. Команда сәрдары да тренер ўазыйпасын атқарыўы мүмкин. Егер сәрдар фол жәриймасы ямаса жаракат алып майданнан шығып кетсе, сәрдар ўазыйпасын алған ойыншы тренер ўазыйпасын алып барыўы мүмкин.

**Тренер хэм тренер жәрдемшисиниң столда отырған төрешилер менен сөйлесиўлери.** Тренер хэм тренер жәрдемшиси ойын ўақтында столдағы төрешилер менен сөйлесиў алып баратуғын команданың жеке ағзалары болып есапланады. Олар ойынның есабын, фоллардың есабын хэм дем алыс ўақытларына керекли мағлыўматларды алыў ушын ойынның қәлеген ўақтында төрешилер столы алдына келиўи мүмкин.

Олардың төрешилери менен сәўбетлесиўи әсте-ақырын өзин услап хэм ойынның бир тегис өткерилиўине кесент етпеўи керек.

Егер тренер ойыншы алмастырылыўы керек болса хаткерге ойыншы ойынға тайын екенлигин айтыўы керек.

**Төрешилер хэм олардың жәрдемшилери.** Төрешилер топарына бас төреши хэм төреши жәрдемшиси, ўақыт өлшеўши, хаткер хэм 30 секундлық ўақыт өлшеўши үскенениң операторы киреди хэмде техникалық комиссар қатнасыўы мүмкин.

Төрешилер ойынды ФИБА ның рәсмий қағыйдалары менен алып барыўы тийис. Бас төреши хэм жәрдемшилери еки командаға бийгәрез әдиллик пенен ойын алып барыўы керек. Төреши, төреши жәрдемшилери хэм техник комиссар ойын қағыйдасына өзгерис киргизиўге ҳақысы жоқ. Төрешилер узын сур түрдеги шалбар хэм көйлек, аяғына кара баскетбол аяқ кийимин кийиўи шәрт.

**Бас төреши.** Бас төреши ойын әсбап-үскенелерин, стол үстиндеги сигналларды өзиниң жәрдемшилери менен бирге тексерип тастыйықлаўы керек. Ол рәсмий ойын саатларын сайлап алып саатлар операторы, 30 секундлы курылманың операторы менен бирге танысады. Ойыншыларға өзине хэм этирапындағыларға қәуип туўғызатуғын нәрселерди тағып жүриўге рухсат бермейди.

Бас төреши майдан орайында топты жоқарыға ылақтырып ойынды баслайды. Егер топтың торға түскенине төрешилерде бәсеки туўылса, хаткер хэм ўақыт өлшеўши арасында бәсеки туўылса бундай жағдайда бас төреши топтың торға түскен-түспегенлигин, ойын даўамында болыўы мүмкин болған бәсекелердиң хәммесин шешеди. Ол ойын белиминиң ақырында қосылған ўақытты, ойын протоколын ойынның қәлеген ўақтында дыққат пенен тексерип, есапты тастыйықлап хэм кейинги қалған ойын ўақтын анықлап береди. Бас төрешиниң тастыйықлаўы менен ойын жуўмақланады хэм жәрдемши төрешилердиң жумысы тамамланады.

Қағыйдаларда көрсетилмеген жағдай туўылып қалса онда бас төреши өзиниң шешимин айтады.

**Төрешилер.** Төреши саатты тоқтатыў ушын ысқырып қол менен белги көрсетиўи керек. Қол менен көрсетилген белгилер түсиникли болыўы шәрт. Майдан ямаса жәрийма топ таслағаннан кейин ысқырмай қол менен белги берип, топтың түскенлигин көрсетиўи шәрт.

Егер сөз бенен түсиндирилетуғын болса, онда оны англиз тилинде түсиндириўи шәрт. Хәр фол хэм бәсеки топты таслағаннан кейин төрешилер орын алмасады.

Техникалық комиссиялардың ўазыйпасы бас төреши, столдағы төреши хэм ойынды алып барып атырған төрешини бақлап барады.

Төрөши қағыйданы сақлаған халда майдан ишинде ямаса сыртында болған қағыйда бузылыспаларына өз шешимин береді. Төрөшиниң бул ҳуқықы ойынға 20 минут қалғаннан баслап ойын тамам болғанша жүреді.

Егер ойын тамам болыуы ўақтында, протоколға қол қойып атырғанында ойыншылар тренерлер хәм тренер жәрдемшиси тәрәпинен тәртип бүзылса, бас төрөши протоколға жазыуы шәрт хәм бундай есабат жуўапкерли бирлеспеге жеткизилиўи хәм оған шара қолланыўын сораўи керек.

**Хаткер.** Хаткер саатқа карап майданның ямаса жәрийма майданынан түскен хәм түспеген топларды есаплап отырыўи керек. Ол жеке хәм техникалық фолларды есаплап 5-фол болған ўақытта төрөшиге хабарлайды. Ол ойын ўақтындағы дем алысларды бақлап барып, хәр бөлим ўақтында 2-дем алысы болған ўақытта төрөши арқалы тренерди хабарландырады. Номерленген көрсетпе менен хәр ойыншыға берилген фолларды көрсетеди.

Хаткер ойынға шыққан хәм захирадан ойыншылардың номерлерин хәм формаларын тексерип барады.

Хаткердиң сигналының даўысы саат хәм ойынды тоқтата алмайды, топты өли халға келтире алмайды. Хаткер ойын саатлары тоқтап топ өли халға келгенде хәм ойын басланбастан бурын сигнал бериўи мүмкин.

Хаткер сигналы басқа сигналдан ажыралып турыўи керек.

**Ўақыт өлшеўши.** Ўақыт өлшеўши ойын басланбастан 3 минут бурын бас төрөшиге хабарландырыўи береді. Хәр ойынның биринши ярымын бақлап санап барады. Ол ойын ўақты менен ойында тоқталған ўақытларды бақлап барады.

Ўақыт өлшеўшиниң сигналы топты өли халға келтириўи, ойын саатларын тоқтатыўи мүмкин.

Ойын барысында тоқталыслар болса ўақыт өлшеўши секундомерди иске қосып, хаткерге 50 секунд өткеннен кейин сигнал бериўин соранады.

Ўақыт өлшеўши хәр ойынның ақырында қатты сигнал менен белги береді.

Егер ўақыт өлшеўшиниң сигналы еситилмейтуғын болса ўақыт өлшеўши басқа мүмкиншиликлер менен бас төрөшини хабарландырыўи шәрт. Егер усундай ўақытта топ тасланған болса ямаса фол берилген болса, бас төрөши менен төрөши келисип бир шешимге келиўи керек. Егер және толығырақ мағлыўматлар керек болса техникалық комиссар хаткер хәм ўақыт өлшеўши менен келисип бир шешимге келеди. Ақырғы шешимди бәри бир бас төрөшиниң көрсетпеси менен бериледи.

**30 секундлық қурылманың операторы.** 30 секундлық қурылма операторы 30 секунд қурылманы басқарады ямаса саат пенен ислейди.

30 секундлық қурылманың операторы топты өли халға келтиреді хәм ойын саатын тоқтатады.

Ойыншы тири топ пенен майданда жүргеннен баслап оператор 30 секунд қурылманы дәрхал иске қосыўи керек.

Команда 30 секунд бахлаўды жоғалтып алғаннан қурылма дәрхал тоқтатылыўи керек

Қурылма төмендегн халларда тоқтатылады:

- ойыншы себетке топты ылақтырыўға урынғанан кейин топ қолында

қалмаса;

- қарсыласы контролын дүзсе;

- топ өли халда болса.

Қурылма 30 секунд көрсеткішін көрсетіп тұрыуы керек, ұақыт тамам болғаннан кейін және 30 секунд басынан бастап қосылуы керек. Егер топты басқарып атырған команда 30 секунд ішінде себетке топ тасланбаса, онда 30 секунд қурылма сигнал бериуі менен ойын тоқтатылады.

### **Баскетболшының дәслепки халаты – тик тұрыуы хәм орыннан-орынға жылысып жүриуі**

Баскетболшы майдан бойлап орыннан-орынға өтип жүриуі ушын жүрип, секирип, тоқтап, айланып хәрекет етеди. Тик тұрыу - дәслепки жағдай болып, ең қолайлы болып есапланады. Қорғаныуда бул жағдайды ийелеп қәлегенинше бир жерден екінши жерге жууырып өтеди. Бунда, көбинесе, аяқлар ийин кеңлигинде болып, геүдениң аұырлығы еки аяққа бир тегис түсириледи. Дизелер бүгилген жағдайда, геүдени бираз алдыға таслап, бел бөлимин тууры ушлап, бас көтерилген халда, ал қоллар болса дизеден бүгилген хәм бираз қаптал тәрепке қаратылған жағдайда болады.

Баскетболшының тұрыуы дәслепки тик жағдайда да, орташа төмен жағдайда да болыуы мүмкин.

Дәслепки жағдай хұжим ұақтында, егер қорғаныушының бойы келте болса, жоқарыдағы топты ушлап алыу ямаса узатыу ушын, қарсылас команданың қалқанында тұрып топты таслауда ямаса щит астында топ ушын жеккеме-жекке гүресиуде, жоқарыдан ушып қиятырған топты ушлауда ийе болады.

**Орташа тик тұрыу жағдайы** пүткил ойын дауамында қолланылуы мүмкин. Бундай жағдай барлық техникалық усулларды: топты илип алыуда, хәрекеттеги түрли өзгерислерде, топты жерге урып орыннан-орынға өтип жүриулерде, топты қалқанға секирип тұрып таслауда жүдә қолай келеди.

**Төмен жағдайда болып тұрыу** топ пенен етип тұрған қарсылас команданың ойыншысы менен гүресиуге, төменнен ушып қиятырған топты тосаттан ушлап алыуға хәм узатыуға, бойы узын ойыншыға қарсылық көрсетиуге, қарсы команданың қалқансына тез жарып өтиуге хәм топты төменнен алып жүриуге жүдә қолай болып табылады.

**Жууырыу.** Баскетболшы жууырыудың жеңил атлетикашының жууырыуынан айырмашылығы, бунда аяқлар жерден көтерилмегендей, табаннан аяқтың ушына шекем көтерилместен толық басып жүргендей түйиледи хәм аяқтың бармақлары жумсақ қойылады.

**Баскетболшының қаптал тәрепке сырғанап жүриулері** шепке-оңға, алдыға-артқа сырғанап жүриулері, әсиресе, қорғаныуда хәм қәлеген пайытта тосаттан топ ушын гүреске қолайлылық жаратып береді. Сонда геүдениң аұырлығы теңдей бир аяқтан екінши аяққа өткериледи. Аяқтың бармақлары барлық ұақыт майданнан көппеген халда сырғанап жүргендей болады. Аяқлар дизеден бүгилген болса, геүде, бас хәм қоллар тик тұрыу жағдайын сақлап

қалады. Бундай жүристи үйреніуі үшін төмендегі шынығыуларды орынлау мүмкін:

а) шеп хәм оңға хәрекет етип алмасыу;

б) алдыға хәм артқа жылысыу;

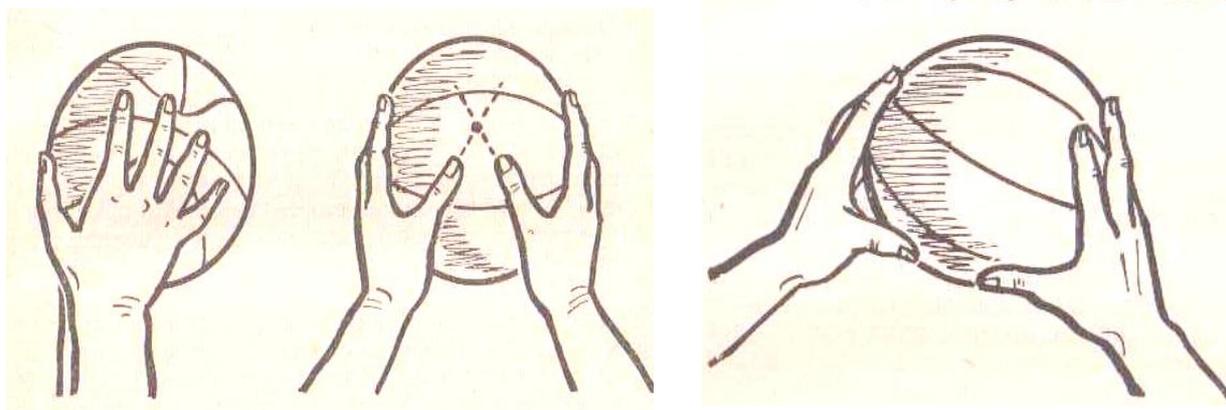
с) аралас жылжыулар: шепке хәм оңға, алдыға хәм артқа, шериги менен жүзбе-жез турып, айнада көрингендей шынығыуларды орынлау.

Тоқтаулар еки адымлап хәм секирип орынланады. Адымлап тоқтауда баскетболшы жууырыу тәртин бузбастан ақырғы кәдемді үлкенирек етип, табан менен жүреді, соңынан таяныш аяғын бүгип, екінші аяғын алдыға қояды, сонда хәрекетті тоқтатып таяныш аяғына тирелип қалады. Баскетболшы секирип тоқтаған пайытларда бир аяқ пенен пәт алады хәм алдыға секиреді. Хауда бүгилген аяқлары жерге тендей ямаса избе-из қойылады.

Бурылыулар алдыға хәм артқа орынланады. Олар тоқтау менен бирге үйретиледи. Олар артқа, алдыға таяныш жайласқан аяқта, бир орында турғанда хәм хәрекетте, топ пенен ямаса топсыз орынланады. Баскетболшы таяныш аяғының ушын жерден көтермей турып, екінші аяғы менен пәт алады хәм оны кереклі тәрепке бағдарлап, бурылыуларды орынлайды. Бунда аяқлар бүгилген болып, бир аяқ пенен бир адым арыға аяқ тасланады. Әлбетте, бундай бурылыулар, адым атыулар ойыншының қолына топ түскеннен кейин орынланады. Топты бир орында турып қақшып алыуда қәлеген аяқ пенен таяныш пайда етеді, сонда топты жерге урып жүрилсе, бул «пробежка» қағыйдасына тийисли болмайды. Ойыншылардың орыннан-орынға өтип жүриулері ойын хәрекетин билдирсе, топ пенен техникалық усылларды үйреніуі – баскетболдың тийкары болып есапланады.

### **Топты қақшып алыу, узатыу хәм ылақтырыу усыллары**

**Топты қақшып алыу хәм ылақтырыу.** Топты қақшып алыу бир ямаса еки қоллап орынланады. Бул хәрекетлер көкирек хәм ийиннің бийиклигинде, жоқарылап, төменлеп хәмде домалап хәм майдан бойлап ушып киятырған топтарды қақшып алыу техникасына киреди.



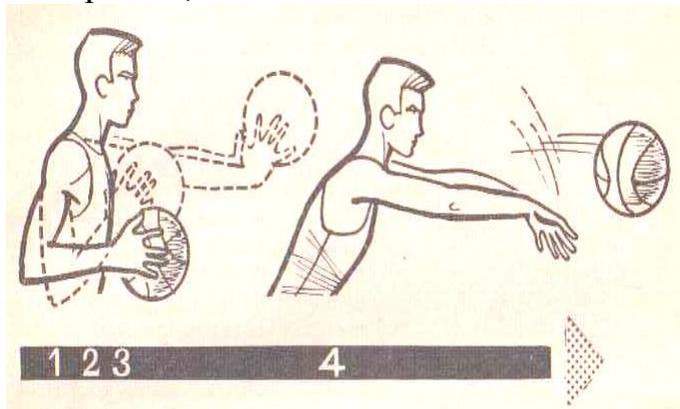
Баскетболшы топты қақшып алыу үшін хәр қашан еки қолды созады, бармақларын ярым ай тәризде ашады, бас бармақларын бир-бирине қаратады,

қалған бармақтары болса алдыға, жоқарыға қаратылған болып, олар кең ашылған, ярым бос халда болады.

Төменнен ушып киятырған топты ушлап алыў ушын ол аяқларын көбирек бүгип, бираз алдыға ийиледи. Дурысланған қоллар төменге түсириледи хәм бармақлар топқа қарап ашылады. Солай етип, айтып өтилген усыллар орында турғанда хәрекетте хәм секириў ўақытларында қолланылады.

Топты қақшып алғаннан кейин енди оны узатыўға да таяр болыў керек. Топты узатыў ойыншылардың өз-ара хәрекетлеринде тийкарғы техникалық усыл есапланады. Ойын даўамында топты узатыўдың хәр қыйлы усыллары қолланылады хәм оны себетке таслаў әмелге асырылады.

Топты узатыў жүдә қысқа мүддетте қоллардың тез хәрекеті, геўдениң үстинлиги хәм алақан бармақларын силтеў нәтийжесинде әмелге асырылады. Бул ис қорғаўшының дыққатын топ узатылып атырған ойыншыға қаратпаў хәмде тезлик, анықлық пенен топтың тийкарғы бағытын қарсыласына сездирмеў мақсетинде исленеди. Заманагөй баскетболда еки қоллап көкиректен жоқарыдан, төменнен хәм қолдан-қолға топ узатыў усыллары есапланады.



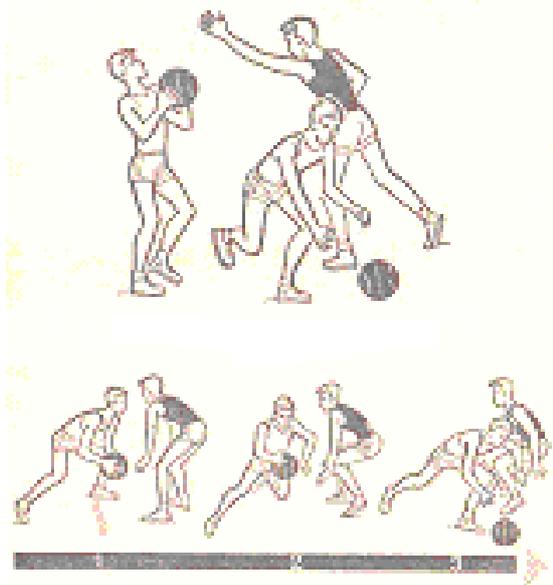
Топты бир қоллап узатыў хәм қақшып алыў усылы да баскетболда бир қанша кең тарқалған усыл болып, ойын майданында қәлеген аралыққа қолланылады. Бир қолда ийиннен топты узатыў техникасы ең әхмийетли есапланып, бунда топты жақсы ушлап турыў, бармақлардың хәрекеті менен қолдан шығып кеткен ўақытта оның бағытын

өзгертип жиберіў мүмкин. Ойыншы топты оң қолы менен узатыў ушын қолын бүгип, оны оң ийинне сол дәрежеде жақынлатыўы лазым, бунда оның оң қолы топтың изинен, шеп қолы болса оны алдыға - төменги тәрепинен ушлап турыўы, шығанақлар төменге түсирилген болыўы керек. Баскетболшы оң қолын дурыслап атырып, шеп қолын төменге түсиреди хәм бармақлардың кескин хәрекеті менен топты керекли тәрепке узатады. Соны да умытпаў керек, бул топ узатыў техникасы ең тез усыл есапланып, ол қарсыласының себетине жақынласыўына жәрдем береді. Топты шеригиңиздің көкирек тәрепине узатыўға хәрекет етсеңиз, оны қақшып алыўға қолайлық жаратқан боласыз. Топты шеригиңизге тек ол күтип турғанда узатың. Егер шеригиңиз қарсыңыздан жуўырып киятырған болса, оған топты анық етип әсте ғана узатып қойғаныңыз мақул.

**Топты жоқарыдан бир қоллап узатыўда** қолды арқаға хәм жоқарыға көтерип, узатылатуғын тәрепке қаратыў хәмде шеп қаптал менен турып «крюк» усылын әмелге асырыў керек. Буның ушын, дәслеп қолларды дурыслап төменге түсирип, топты узататуғын қолдың алақанына өткериледи, оны қаптал тәрептен шеңбер пайда етип, басты арқа тәрепке көтерип, бармақларды кескин бүгип, топты шеригине узатады.

**Топты төменнен бир қоллап узатыў** қорғаўшы топтың яки жоқарыдан

ямаса қаптал тәрәпинен узатылыуына тосқынлық етип атырғанда, көбинесе узатыудан басқа илажы қалмаған пайытларда қолланылады. Топты майданға урып узатыулар – ойыншының бир орында турған пайытларында, бир қол менен орынланады. Ол қорғаушылар жүдә жақын болған пайытларда қолай келеди. Бунда топты тосаттан урып, қорғаушының таяныш аяғы қапталынан майданға бағдарланады. Сондай-ақ, топты бир қолы менен арқаға узатыу, топты полға жақын алып жүриуде алдыға хәм арқаға узатыулар да болады, бирақ бул усыллар мектеп бағдарламасында көрсетилмеген.



**Топты алып жүриу.** Топты бир қол менен жерге тоқтатпастан урып жүриу, жууырыу усылы бул өзине тән техникаға ийе. Бул усыл қолында тобы бар баскетболшының хәрекет етиуінде қолланылатуғын тийкарғы техникасы есапланады. Топты жерге урып жүриу техникасы соннан ибарат, баскетболшы майданнан секирип шығып атырған топты кең жайылған бармақлары менен алақанында силкитип және қайта жерге урады. Бирақ, топты үстинен шарпылдатып урмауы керек.

Топты жерге урып жүриу хәм жууырыуда геуде бираз алдыға тууры ийилген, аяқлары

бүгилген, бас тууры тутылған жағдайда болыуы керек. Топты жерге урып жүриу хәм жууырыуда қол қорғаушыдан сәл алысырақ болыуы керек. Топты жерге урып жүриуге үйрениуде топқа қарамай жүриуге хәрекет етиледі. Сондай-ақ, топты жерге урып жүриуде оң хәм шеп қол менен оны биресе жоқары, биресе төмен секиртип, алмастырып жүриудің де әхмийети үлкен. Шеп қол менен топты жерге урып жүриуде оң аяқ ярым адым алдырақ жүреді. Топты хәр қәдемде урып алып жүриуди үйренип болғаннан кейин, топты жерге урып әсте жууырып алып жүриуге үйрениу лазым. Еки топты теңдей жерге урып жүриуди де сынап көриу хәм үйрениу керек.

Топты жерге урып жүриуде бағытты, тезликти, секириу бийиклигин өзгертип жүриулер, топты арқадан хәм алдыдан өткерюу хәмде топқа қарамай жүриу, қорғаушының күтилмеген тосықларынан алып кетиуге жәрдем береді. Буннан тысқары, егер топты қол менен жерге урып жүрсе, оң аяқ пенен алдыға қәдем тасланады, топты төменге-алдыға, оңға урып жүрсе, оң қол менен бағытты өзгертип жүреді.

Баскетболда көбирек еки түрли усыл қолланылады: топты жоқарырақ хәм төменирек секиртип жерге урып жүриу. Топты нормада орташа жерге урып баскетболшының тийкарғы турыуынан басланады. Ол қолын бүгип, бармақларын кең жайып, еркин жағдайда топты жерге урады, сонда секирип шыққан топты және бармақлары менен услап алады.

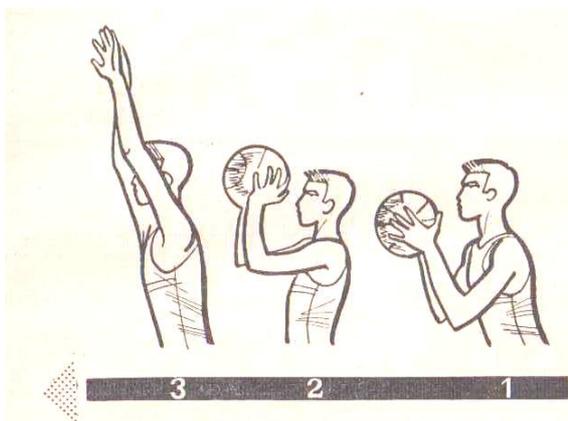
**Топты төмен алып жүриу** – төмен турып, аяқлар дизеден бүгилип, топты тез-тез жерге урып жүриу арқалы орынланады. Бул усылды қолланыудың

қолайлылығы соннан ибарат, бунда бирден тезликті өзгертип, шеригін алдайтуғын хәрекетлер етип, туұрыдан-туұры қарсылас команданың қалқанына шығыу мүмкин.

**Себетке топ таслау.** Бир команда ойын даұамында орташа есапта себетке 60 мәрте топ таслайтуғыны анықланған. Бирақ, барлық тасланған топлар нышанаға анық жетип барады деўге болмайды, соның ушын топты нышанаға туұры хәм анық таслауға сабыр-тақат пенен үйрениу лазым. Топ таслаулардың ең көп тарқалған усыллары төмендегише: еки қоллап (төменнен, көкиректен, бастың үстинен), бир қоллап (желкеден, басқа тәрәптен секирип турып).

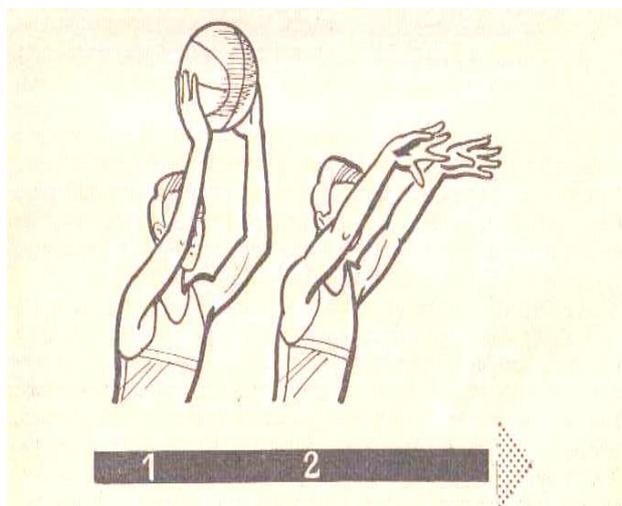
**Еки қоллап төменнен топ таслаудан** көбирек қызлар пайдаланады. Усы усылды қолланыу техникасы төмендегише болады: аяқларды дизеден бүгип, топты еки қоллап услап, себетти анық нышанаға алып, аяқларды дурыслап, қолларды алдыға хәм жоқарыға көтерип, бармақлардың ушынан топты шығарып, (топты өзине қаратып) ылақтырады. Қоллар топтың хәрекетине сәйкес түрде жоқары хәм алдыға көтеріледі. Аяқ хәм геўде дурысланып, аяқ ушларына көтеріледі (топты ылақтырыуда секириуге рухсат етилмейді).

**Топты еки қоллап көкиректен ылақтырыу** тийкарғы усыллардан



есапланып, ойында көбирек усы усыл қолланылады. Бул усылдың қолайлылығы соннан ибарат, ол көбирек еки қоллап көкиректен топ узатыуға уксап кетеді. Оның орынланыуы, көбинесе, орта хәм узақ аралыққа тең. Дәслепки жағдай – топ көкирек алдында, бир аяқ алдыға бираз шыққан, аяқлар дизеден бүгилген болады. Топтың ушыуын тәмийинлеу ушын бирден қоллардың хәрекеті менен аяқ, геўде де көтерілип алдыға умтылыу

керек. Алақан хәм бармақлар топтың атылып шығыуы уақтында кең ашылады. Сонда топты өзине айландырып, барлық ушлары менен таслау шәрт.

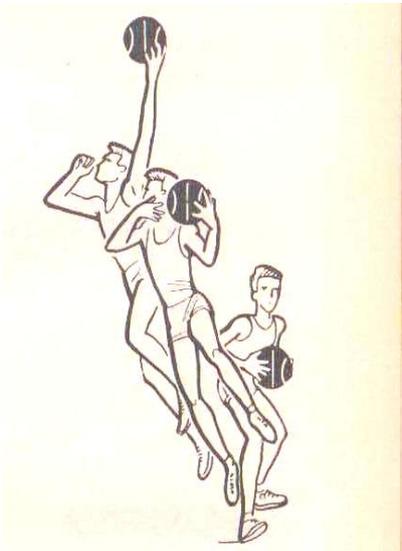


**Топты бас тәрәптен еки қоллап таслау усылы.** Бул усыл бир орында турып хәмде узақ хәм орташа аралықтан секирип хұжим жасауда қолланылады. Бул да тап сондай усыл менен әмелге асырылады. Бирақ топты ылақтырып атырған қоллар көбирек бүгилиуі, аяқлар дизелерден баслап тиклениуі хәм топ бармақлар менен силтеп нышанаға анық мөлшерленип тасланыуы лазым.



**Топты бир қоллап ийиннен ылақтырыу** хәр қыйлы аралықларда турып себетке топ таслаудың тийкарғы усылы болып табылады. Буны бир орында, хәрекет ұақтында секирип орынлау мүмкин. Баскетболшы тийкарғы тик турыу жағдайында, бир орында турып топты себетке түсириуде, аяқларын дизеден туұрылап, қолларын алдыға-жоқарыға шығарып, барлық алақанларын силтеп топты ылақтырып жибереди.

Топты таслау бир аяқта пәт алып, секирип орынланады. Баскетболшы хәрекеттеги ұақытта топты (хаўада) таяныш пайда етпеген халда услап, соңынан бир аяқты жерге қойып, екіншиси менен кәдем таслайды хәм сол аяғы менен пәт алып, секирип топты себетке таслайды. Усы ұақытта қол жоқарыға созылып, алақан менен бармақларды бир тегис ислетип, топ себетке тасланады. Бул усыл көбинесе ойын ұақтында қолланылады.



**Топты бир қоллап секирип таслау.** Бул хәзирги заман баскетбол ойынында ең нәтийжели усыл есапланады. Оның орынланыуы барлық аралықлардан, әсиресе, орта хәм узақ аралықлардан әмелге асырылады. Хәрекетте болған ойыншы топты қакшып алып тоқтайды хәм сол ұақыттың өзінде еки аяқта пәт алып, секирип топты себетке ылақтырады. Топты себетке таслауда дықатты бир жерге топлап, анык нышанаға алыу керек.

Егер топты щитке урып түсириу мөлжели болмаса, онда қалқанның алдыңғы тәрәпи нышанаға алынады. Топты себетке бир қол менен жоқарыдан түсириуди хәм қайттан топты және қайта таслауды бойы узын ойыншылар хәм жақсы таярланған баскетболшылар усталық пенен орынлай алады.

**Топты алып қойыу, тартып алыу хәм урып шығарыу.** Бул усыллар топты ийелеу хәм қарсы хәрекет етиу техникасына байланыслы. Топты алып қойыу ушын, дәслеп, өз-ара топ ылақтырып атырған баскетболшылардың хәрекетлерин дыққат пенен бақлау, топтың бағытын алдыннан анықлау хәм сол бойынша орынды таңлау әхмийетли болып есапланады. Қорғаушы топты алып қойыу мақетинде өзи қәуип салып турған хұжимшиниң алдынан топты алыуға кескин шығыуы лазым. Усы ұақытта соңғы адымды үлкенирек атыу, геуде хәм қолларды топқа қаратыу лазым.

Тартып алыу ушын болса қорғаушы хұжимшиниң хәрекетлерин бийпаруа бақлағандай болады хәм хұжимши жақынласып келиуи менен топты тартып алыуға кириседи. Буның ушын қорғаушы топты бир қолы менен жоқарыдан, екінши қолы менен төменнен беккемирек услайды, соңынан тез хәм кескин хәрекет пенен тартады.

Баскетболшының қолында топ болғанында қарсыласы топты урып

шығарыуға хәрекет етеди. Бул усыл қол хәм бармақлардың қысқа, кескин хәрекеті менен орынланады. Бунда қолдың алақаны-бармақлары менен топтың үстинен ямаса астынан кескин урылады. Баскетболшы топты жерге урып жүріп ямаса жууырып баратырғанда қаптал тәрәптен қысып топты урып жиберип алып қалыуы да мүмкин.

### **Баскетбол ойынының қағыйдалары**

Баскетбол ойынын жақсы билиу үшін ойын қағыйдасын теориялық хәм әмелий жақтан толық билиу керек. Қағыйданы билмей турып, сиз я командаға, я өзиңізге пай келтире алмайсыз, себетке де топ түсире алмайсыз.

Ойын чек таслау хәм еки команданың екеуден ойыншылары орайлық шеңберде турууы хәмде төрешиниң ортаға топ таслауынан басланады. Ойынның екинши ярымын баслауда тәрәптер орын аламасады. Топ себетке жоқарыдан толық түсип өтиуі жүз бергенде себетке «топ түсти» деп есапланады. Егер топ себетке тийип, қасынан өтип түссе, онда топ есапланбайды. Топ ойын уақтында себетке түссе, команда буның ушын 2 очко алады. Топ себетке 6 метр 25 см аралықтағы сызықтан түссе 3 очко алады. Ойыншылар топты узатыуы, домалатыуы, бир қолы менен жерге урып жүриуі, себетке таслауы мүмкин. Топ себетке түсип болғаннан соң, оны ойынға қаптал сызықтан киритилиуі қарсылас команданың бир ойыншысы тәрәпинен орынланады. Топты илип алған ойыншы тек ғана 2 қадем хәрекетлене алады. Орында турып ол бир қадем таслауы, екинши қадемде болса топты узатыуы яки себетке таслауы мүмкин, яки топты жерге урып, оннан соң және хәрекетлениуі мүмкин. Қарсыласты ушлау, ийтериу, түртиу қадаған етиледі. Команда хұжим қылыуы ушын 24 секунд уақыт бериледи. Егер топ себетке түспей яки щитке тийип қайтқаннан соң, 24 секунд ишинде хәрекет қайта басланбаса, яки усы 24 секунд ишинде хұжим қылыуға үлгермей қалса, топ қарсылас командаға бериледи.

Ойын уақтында қопаллық қылған ойыншыларға жәрийма бериледи. Мысалы, топты себетке таслап атырған ойыншының қолына басқа бир ойыншы урса яки түртсе 2 очко жәрийма бериледи. Қорғайман деп қопаллық қылса да 1 очко жәрийма бериледи. Егер ойын дауамында ойыншы 5 мәрте жәрийма алса, ол майданнан шығарылады. Егер, командада тек ғана бир ойыншы (ойыншылар жәрийма алып шығып кете бериулерин есапқа алып) қалса, ол жағдайда ойын тоқтатылады хәм қарсылас команда жеңимпаз деп дағазаланады.

**Беллесиу тобы.** Бул төмендеги жағдайларда: а) қарсылас ойыншылар топты беккем ушлап алып, таласып-тартысып қалып хеш бир ойыншы топты ата алмағанда;

б) еки команда ойыншыларының да қоллары бир уақытта топқа тийип кетип, топ сызық сыртына шығып кеткенде;

в) төреші топ қайсы ойыншыға тийип шыққанын биле алмай қалғанында;

г) топ қалқан хәм щит арасында қысылып қалғанда, беллесиу тобы деп есапланады.

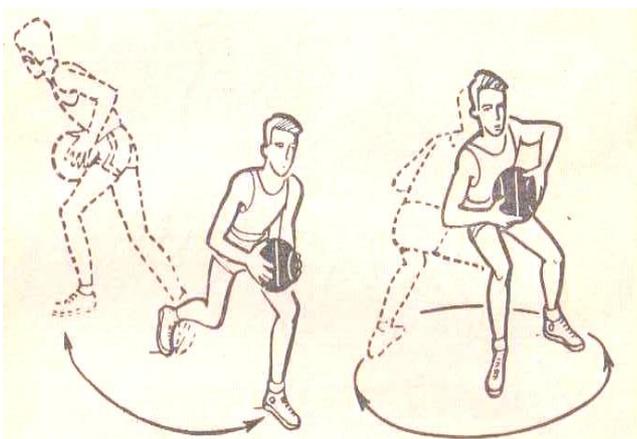
Беллесиу тобының ойынға киритилиуі қарсылас командалардың еки

ойыншысы арасына шеңберде топты жоқарыға атыўдан басланады. Бунда төреши топты жүдә жоқарыға атады. Бул пайытта ойыншылар бир ўақытта секирип топты қоллары менен урып жиберийўге ҳәрекет етеди. Егер топ ойыншылардың қолы тиймей қайтып түссе, онда топ қайта тасланады.

### **Ойын ўақтында нелерди қылыў мүмкин, нелерди қылыў мүмкин емес**

Егер ойыншы топты атайлап аяғы менен теўип яки қолы менен урып жиберсе, топ басқа командаға бериледи. Егер, ойыншының аяғы билқастан тийип кетсе, онда жәрийма да берилмейди, ойын да тоқтатылмайды.

Топты жерге тек ғана бир (оң яки шеп) қол менен урып жүрип ҳәрекетлениўге рухсат бериледи. Топ пенен қанша қәдем қойылса да қәте болмайды (топ жерге урып жүрилсе, әлбетте). Топты жерге урып жүриў, жуўырыў тоқтатылды деп айтыў, бул ойыншының топ пенен тоқтағанын аңлатады. Усыннан соң топты себетке таслаў яки шеригине узатыўы мүмкин.



Ойыншы екинши мәрте топты жерге урып жүриўи мүмкин емес, себеби ол тосаттан қорғаныўшының қарсылық көрсетиўи менен тоқтатады. Бирақ, екинши мәрте топты жерге урып кетиўи де мүмкин. Егерде, ықтыярсыз түрде қарсылас ойыншының қолы тийип, топты қолдан шығарып жиберсе яки қалқан хәм щитке тийип түссе, бул қағыйданы бузыў ҳәрекетти – «еки мәрте топты алып жиберийў» делинеди.

Ойыншы топ пенен қәлеген тәрепке бурылыўы, ҳәрекетте бола турып, еки қәдем атып тоқтаўы, топты узатып жиберийўи, топты себетке атыў ушын секирийўи, бирақ аяғы жерге түспей турып топты атып үлгерийўи керек. Секирип топты илип алып бир аяққа түсийў (сол түскен аяқ басқа қәдем қойылғанға шекем) таяныш аяқ деп есапланады, егерде, қәдем қойып жиберилсе, онда «пробежка» делинеди.

Буннан тысқары, ойыншылар зоналар ҳаққындағы қағыйданы да билиўи зәрүр, себеби командалердин өз «зонасы» хәмде қарсылас зонасы деген түсиниклер бар. Егер ойыншы есапланған хужимши алдыңғы зонаға өтсе, ол ойыншы артқы зонаға топ узатыўы қадаған етиледи. Орта сызықтан артқа топ узатыў қағыйдаға туўра келмейди.

### **Ойын ўақты**

Баскетбол ойыны төрт таймнан ибарат болып, ҳәр бир тайм 10 минут даўам етеди. Биринши тайм - 10 минут ойын, 2 минут тәнепис; екинши тайм - 10 минут ойын, 15 минут тәнепис; үшінши тайм - 10 минут ойын, 2 минут

тәнепис; төртінші тайм - 10 минут ойын.

**Ойынның басланыуы.** Ойын орайлық шенберден бәсеки топ таслау менен басланады. Бас төреши еки ойыншының ортасында топты жоқарыға таслайды.

Мийманлар командасы себет хәм захира отырғышларын сайлап алыуы мүмкин, ойынның екінші ярымында командалар себет пенен алмасады.

Егер 2 команданың биреуінде 5 ойыншы болмаса онда ойын басланбайды. Егер 15 минут ишинде команда ойынға келмесе онда екінші команда ойынды утқан деп есапланады.

**Топ пенен хұжим жасағанда қағыйда бузыу.** Хұжим жасаушы ойыншы, топ себет үстинен ушып баратырса қол тийгизіуіге болмайды. Бул қағыйда топ себетке тийгеннен кейин өз күшин жоғалтады. Хұжимши ойында топ себет үстинде, топты асырып берип атырғанда қалқан ямаса себетке қолын тийгизіуіге болмайды.

**Жазалау.** Қағыйда бузылғаннан кейин топ өли болып есапланады. Хеш кандай упайлар қосылмайды, топ қағыйда бузылған жерден баслап ойынға бериледи.

**Топ пенен қорғаныуда қағыйда бузыу.** Қорғаныушы ойыншы топқа себет үстинде қолын тийгизіуіге хақысы жоқ. Егер себетке тийип ямаса себет бағытынан төмен түсип баратырса онда топқа тийіуіге болады.

**Жазалау.** Қағыйда бузылғаннан топ өли деп есапланады. Егер ойыншы 3 упайлық майданнан топ таслауға тырысқан ўақытта жәрийма тобын ислеп алған болса, себетке түскен топ есапқа алынып, еки мәрте жәрийма тобын таслау хуқықына ийе болады.

Себетке топ түскеннен кейин, жүз сызық артынан топ ойынға бериледи. Майданнан шығып кеткен топты, жәрийма топты, топ себетке түскеннен кейин ойыншы майданнан топ шығып кеткен жақын жеринен, төреши қолынан топты алып ойынға киргизеди.

Топты таслау ушын 5 секунд ўақыт бериледи, ўақыт топ ойыншының қолына тийгеннен баслап есапланады. Қарсылас команда ойыншылары топқа қолын тийгизіуіге болмайды. Егер ойыншы топты услап, ойын ўақтың созса оған техникалық фол бериледи.

**Ойын есабы.** Ойын есабы ойын ўақтында ең көп алған упай менен белгиленеди.

**Хуқықынан ажыралып тамам болынған ойын.** Ойын даўамында команда ағзалары өзлериниң хәрекеті менен ойын қағыйдаларын бузса, аға төреши тәрөпинен берилген жазаларға қайыл болмай ойнаудан бас тартса, онда бул командаға утылыс жәрияланады.

Ойын ўақтында ойыншылар саны командада еки ойыншыдан кем болса команда ойнау хуқықынан айрылып, утылады. Егер қарсылас команда алда болса сол есап қалады. Ал команда есапта алда болмаса онда 2:0 олар пайдасына шешиледи.

**Теңлик есап хәм қосымша периодлар.** Егер ойынның екінші ярымынан кейин есап тең болса онда қосымша 5 минут ўақыт бериледи. Хәр период арасында 3 минут дем алыс бериледи. Теңлик бузылмаса керегинше, 5

минут қосымша ўақыт бериледи. Қосымша периодларда командалар себетлерин алмасады.

**Ойынның ақыры.** Ойын ўақыт өлшеўшиниң белгиси менен тамам болады. Егер ойын ақырында сигнал даўысы менен бирге фол берилген болса, жаза қолланылыўы шәрт. Егер топ себетке тасланса топ ҳаўада ушып баратырса онда түскен топ есапланады. Егер топ себетке тийип қайтып себетке түссе, онда упай есапланады.

**Ойын саатларын басқарыў.**

*Ойын саатлары иске қосылады:*

- бәсеки топ таслағаннан кейин, жоқарыға көтерилген топқа биринши ойыншының қолы тийгеннен баслап;

- екинши мәрте тасланған жәрийма топ себетке түспей майдандағы ойыншының қолына түссе;

- егер топты майданша сыртынан ойынға киргизилип ойыншының қолына тийсе.

*Ойын саатлары тоқтатылады:*

- ҳәр ойынның ақырында ҳәм қосымша ўақыттан кейин;

- егер ойыншы ысқырса;

- 30 секунд қурылма операторының сигналы еситилсе;

**Топты ойынға киритиў**

*Топ ойынға киреди:*

- төреши бәсеки топты таслаў ушын шеңбер ишине киргенде;

- төреши жәрийма топ таслаў ўақтында, жәрийма майданына киргизгенде;

- майданнан шығып кеткен топты, таслаўшы ойыншы қолына алғаннан кейин.

**Тири топ.**

- бәсеки топ тасланған ўақытта жоқарғы ноқатқа барып, биринши ойыншының қолына тийгеннен кейин;

- төреши жәрийма топы таслаўшының қолына бергеннен кейин;

- Топ майдан шетинен тасланып, биринши ойыншының қолына тийгизгеннен кейин **өли топ болады.**

**Өли топ.**

- Топ майданнан шыққаннан кейин;

- Майданда төреши ысқырғаннан кейин;

- Тренер, тренер жәрдемшисине, аўысық ойыншыға техникалық фол берилгеннен кейин жәрийма топ берилсе, оның биринши тасланған тобы себетке түспесе;

- 30 секунд қурылма операторының сигналы еситилсе;

- ойын ямаса қосымша ўақыт тамам болса;

- себетке тасланған топ қәлеген команданың ойыншысының қолына тийсе, фол болған ўақытта, ойын ўақты таўсылса, сол ўақытлары шәртлер қолланылады.

**Талап етилген тәнепис.** Ҳәр ойынның ярымында еки талап етилген тәнепис сораўы ҳәм қосымша ўақытқа бир тәнепис зилис сораўы мүмкин.

Қолланылмаған тәнепислер ойынның екинши ярымына ямаса қосымша

ўақытқа бериледи.

Тренер ямаса тренер жәрдемшиси хаткерге қолы менен жест көрсетип тәненис алыўға хақлы.

Ойын хаткери топ ойынға түспестен алдын ямаса топ өли жағдайға келгенде төрешиге даўыс сигналын берип талап етилген тәненис соралып атырғанын билдиреди.

Төмендеги жағдайлар буннан тысқары жәрийма топ таслап атырған ўақытта талап етилген тәненис берилмейди:

- жәрийма топ таслап атырған болса, жәрийма топ таслап болғаннан кейин талап етилгеп тәненис бериледи;

- саатлар иске түспестен бурын қағыйда бузғанын көрсетеди хәм бәсеки топ таслайды ямаса майдан шетинен ойын даўам етеди. Бир минутлық тәненис ойын шәртлери менен жазылады, егер команда өз майданына ойынды даўам етиў шәрти менен талап еткен үзилиси болса, онда төреши ойынды даўам етеди. Тәненис ўақтында команда ағзалары майданды таслап, отырғышына отырыўға рухсат етиледди.

**Ойыншылар хәм төрешилер жарақат алған жағдай.** Төреши ойында ойыншы жарақат алғанда ямаса қандайда басқа жағдайларда ойынды тоқтатыўға хақлы. Егер ойыншы жарақат алса шериклери топты басқарып ақырына жеткермегенше топ командадан алынып қойылса ямаса топ алып болмағанша ойынды тоқтатпайды. Жарақат алған ойыншыны хәр қандай ўақытта да корғаў керек. Егер жарақат алған ойыншы бир минут ишинде ойынға кирмесе ямаса алмастырылмаса, жарақат алған ойыншыға жәрийма топ таслаў хуқықы берилсе ол өзгертилген ойыншы тәрәпинен орынланады: Егер жәрийма топтың ақыры әўметли болса, ендиги тәнениске дейин майданнан шығарыўға болмайды. Егер өзгериўши ойыншы болмаса, ол командаға талап етилген тәненис жазылады (5 адам болып майданға түспегенше). Егер команданың талап етилген тәненислери шекленген болса онда техникалық фол бериледи

***Топ өли болған жағдайда төмендеги ўақытта ойын даўам етеди:***

- өли топ болған жерден топты контрол қылған команда, топты ойынға;
- егер еки команда ойыншылары топты контролламаған болса, өли топ болған жерден бәсеки топ тасланады;
- бәсеки топтан кейин;
- ярым ўақыттан ямаса косьмша ўақыттан кейин;
- майданнан топ сыртқа тасланғаннан кейин;
- жәрийма топтан кейин;
- майданнан сыртқа шыққаннан кейин.

### **Ойыншылар ушын қағыйдаға өзгерислер:**

Захирадағы ойыншы ойынға шықпастан бурын ойынға таяр екенлигин хаткерге айтады.

Топ өли болып ойын саатлары тоқтатылғаннан кейин хаткер даўыс белгисин бередди.

Егер төрешиниң шешими бойынша ойын тийқарсыз тоқталған болса онда ол командаға тәнепис жазылады. Бәсеки топ таслаған ўақытта бәсеки топ таслаған ойыншы өзгертилмейди.

Өзгертилген ойыншы сол ойынның ишинде және өзгертилмейди.

Өзгертиўге рухсат берилмейди:

- майданнан топты таслағаннан кейин егер талап етилген тәнепис ямаса фол болмаса;

- жәрийма топ таслағанда ямаса топ ойынға киргизилгенде фол ямаса қағыйда бузыў көрсетилмесе.

Буннан тысқары жәрийма топ таслап атырған ўақытта фол болса сол фолдың жәрийма тобы тасланып болғаннан кейин топ өли болған жағдайда.

Жәрийма топ таслап отырған ойыншы топты таслап болғаннан кейин ойын басланбастан бурын, алдын-ала сорағаннан кейин өзгертиледи.

### **Ойыншылар ҳәм төрешилер турыў орны**

Ойыншының турыў орны полға тийип турған жерден анықланады. Ойыншы секирип хаўада болса кейинги аяғы тийген жер болып қалады. Мейли шекленген орталық 3 упайлық жәрийма топ таслаў сызықлары болсын. Төрешиниң турыў орны ойыншылардың турыўындай анықланады. Егер топ төрешиге тийсе топ төреши турған жерге тийген деп есапланады.

### **Топ пенен калай ойналады**

Баскетбол қол менен ойналады, аяқ пенен топты алып жуўырыу муш пенен урыў қадаған етиледи. Аяқ пенен ойнаў ямаса аяқ пенен услап қалыўға болмайды.

**Топты қадағалаў.** Топты ойынға киргизгенде ямаса майдан сыртынан топты қабыллағанда қолына услап ямаса топты алып жүргенде ойыншы қадағалайды.

Топ усы команда ойыншысында болса ямаса бир-бирине топты асырса сол ўақытлары команда топты қадағалайды. Қадағалаўды қарсыласы үзбесе топ өли болмаса ямаса себетке түспесе сол ўақытлары команда топты қадағалайды.

**Ойыншы сыртта топ сыртта.** Шекленген сызық артына аяғын басса онда ойыншы ойыннан сыртта болады.

Топ мынадай ўақытта сыртта болады.

- майдан сыртында, майдан сыртындағы ойыншыға ямаса басқа адамға тийсе;

- шекленген сызық артындағы полға ямаса басқа нәрселерге тийсе;

- қалқан (щит) артындағы қурылмаларға тийсе.

**Майдан сыртына қалай топ шығады.** Топ ең кейинги ойыншының қолынан майдан сыртына шығады.

Төреши анық қайсы команда майдан шетинен топ таслаўды көрсетиўи шәрт.

Топты сыртқа шығарып жибериўге мәжбүрленсе қағыйда бузарлық

болып есапланады

Төреші қайсы команда тәрәпинен топ шығарылып жибергенлигине екиленсе бәсеки топ таслайды.

**Топты алып жүрнү.** Ойыншы топты өзине алғаннан кейін оған хәр түрлі хәрәкет береді, топты полға урады, ылақтырады, домалатып және қолына алады, бул хәрәкет басқа адамға топ барғанша дауам етеди. Топты алып жүргенде топ қолға тийип журиўи тийис. Қолында топ турмаған ўақытта шекленбеген адым атыўы мүмкин.

Ойыншы екинши рет топты алып журиўге болмайды.

Мынадай жағдайда екинши мәрте топты алып журиўге рухсат етиледі:

- Себетке топ таслап туспей қалса;
- Қарсыласының қолына тийип қайтып алса;
- Шеригине топты асырып қайтып алса.

Ойыншы қалқанға топты ылақтырып қайтып алса онда ол қағыйда бузған есапланбайды.

- Егер төреші топ себетке тасланды деп есапламаса.

Буннан тысқары:

Топ алып жүриў есапланбайды:

- Себетке избе-из топ тасласа;
- Топты жоғалтып кейін алдын топты қадағаласа;
- Басқа ойыншының қадағалаўы астында топты урып жиберіў;
- Топты алып жүрген қарсылас ойыншының тобын алып қойса;
- Тоқтап қалыўға қолайлы пайытта топты қолдан-қолға алмаслап бурып

топ полға тиймесе, егер топты алып жүриў қағыйдасын бузбаса.

Екинши рет топты алып жүриў қағыйда бузыў болып есапланады.

**Айланыў.** Айланыў бул егер ойыншы топ пенен бир аяғын полдан алмай қәлеген тәрәпине айланады, полдағы аяқ тиреўши аяқ деп аталады.

**Топ пенен хәрәкетлениў.** Ойыншы топ пенен қәлеген тәрәпине хәрәкетлениўи мүмкин, төмендеги шеклениўлерден басқа:

1. Ойыншы топты алып болып қәлеген тәрәпине айланыўы мүмкин.

2. Ойыншы топты алып хәрәкетте болса ямаса топты алып жүриўди тамамласа, тоқтап қалса, топтан босаў ушын еки жақлама хәрәкетленсе.

*Биринши тактика есапланады:*

- топты қабыллаў ўақтында қәлеген бир аяғы полға тийсе сол ўақтында топты алып қалыўы тийис;

- қәлеген бир аяқ ямаса еки аяқ жерден полға тийсе, соннан кейін топты қабылласса ямаса еки аяқ пенен полдан көтерилгенде топты қабылласса.

*Екинши тактика бул биринши тактикадан кейін қәлеген бир аяқ ямаса еки аяғы бирден полға тийсе.*

Егер ойыншы дурыс тоқтап бир аяғы алдында түссе ол айланыўға болады. Бирақ артқы аяғы тиреў аяғы хызметин атқарады.

Егер еки аяғы менен тоқтаса қәлеген бир аяғы тиреў аяғы болып есапланады.

Егер ойыншы бир орында дурыс тоқтаса топ қолында болса:

- себетке топ таслағанда ямаса топты асырғанда ойыншы тиреў аяғын

көтерип аяқ полға тийместен бұрын топтан босау керек;

- топ қолдан шықпай тұрып тиреу аяғын топты алып жүриуге, көтериуге болмайды. Буннан басқа ұақытлары топты алып жүриу қағыйда бузған есапланады.

**Жазалау.** Қағыйда бузған жерден қарсылас команда майдан ишинен топты ойынға киргизеди.

Буннан тысқары бәсеки топтан урып жиберийуши ойыншы топ таслау процесиндеги ойыншы деп есапланады.

**Бәсеки топ.** Бәсеки топ ойын ұақтында көп тәнепислер болмауы ушын тез-тез бериле бермейди. Бәсеки топ бир ямаса бир неше қарсылас ойыншылардың бир ұақытта топ үстиннен услап, топты алып, ойын дауам ете алмаған ұақытта бериледи.

**Топ таслау процесиндеги ойыншы.** Топ таслау процесиндеги ойыншы төрешиниң ойын бойынша топ таслап отырса ямаса қайта-қайта урып отырса, себетке таслауды басласа, ойыншының қолына тийгенше дауам етеди.

**3 секунд қағыйда.** Топты қадағалап атырған команданың ойыншысы қарсылас команданың шекленген зонасында яғный жүз сызық аралығы хәм жәрийма топ таслау сызықта 3 секунд ұақыттан көп қалмауы тийис.

Шекленген 3 секундлық зона майдан сыртынан топ ойынға таслағаннан баслап иске киреди.

Шекленген зона майданда ажыралып, көринип туратуғын сызықлар менен сызылып қойылады. Сызықлар шекленген зонаға киреди, сол сызықты басқан ямаса сызық ишинде турған ойыншы шекленген зонада деп есапланады. Топ хауада ямаса өли болса онда шекленген 3 секунд колланылмайды, себеби еки команда ағзалары да топты қадағаламайды. Ойыншы топты алып келип себетке таслау ушын 3 секунд ұақыт бериледи.

**Жазалау.** Қағыйда бузылған жерден қарсыласларына топ таслау.

**5 секундлық қағыйда.** Қатты қысқа алып турған ойыншы 5 секунд ишинде топты алып жүрмесе ямаса биреуге бермесе қағыйда бузғанын көрсетеди.

**Жазалау.** Қағыйда бузылған жерден қарсыласлары топты майданның қаптал сызығынан ойынға таслайды.

**8 секундлық қағыйда.** Ойыншы топты алғаннан кейин 8 секунд ишинде өз зонасынан шығып кетпесе қағыйда бузылған есапланады.

Топ алдыңғы зонаға шықты деп, топ алып жүрген ойыншының аяғы орайлық сызықтан шықса ямаса топ орайлық сызықтан өтип шеригине берилсе, топ алдыңғы зонада деп айтылады. Бул қағыйдаларға кеуил аудармау қағыйда бузарлық болып есапланады.

**Жазалау.** Қағыйда бузылған жерге жақын қаптал сызықтан топ ойынға тасланады.

**24 секундлық қағыйда.** Майданда ойыншы топты алғаннан кейин оның командасы 24 секунд ишинде себетке топты таслауы тийис.

Бул қағыйдаға кеуил аудармау қағыйда бузарлық болып есапланады.

Қағыйда бузылған жерден қаптал сызықтан қарсыласлары топ таслайды.

Сырттан қаптал сызықтан топ таслағаннан кейин төмендеги көрсетилген

ўақытларда 24 секунд ўақыт даўам етеди:

- топты қадағалап отырған ойыншылар қаптал сызықтан топты ойынға берсе;
- жарақат алған ойыншыны төреши қорғау үшін ойын тоқтатса;
- жарақат алған ойыншы командасы сырттан топты ойынға таслайтуғын болса;

Бундай ўақытлары 24 секундлық қурылма операторы ойын тоқтатылған ўақыттан қурылманы иске қосады.

**Артқы зонаға қайтарылған топ.** Топты алдыңғы зонада ушлап тұрған команда артқы зонаға топты қайтара алмайды.

Топты артқы зонаға өткергенде ең кейинги ойыншы қолын тийгизип шығарып жиберіуи мүмкин. Бул қағыйда тек топты орайлық сызықтан ойынға таслау ўақтында есапқа алынбайды:

**Жазалау.** Қарсылас командаға орайлық сызықтың сыртынан топ таслауға рухсат бериледи. Топ таслаушы орайлық сызықтың қәлеген тәрәпине аяғын қояды хәм майданның қәлеген жерине топты жеткерип бере алады.

Буннан тысқары бәсеки топ таслаған ўақытта ойыншы өзиниң алдыңғы зонасынан секирип топты қадағалап артқы зонаға түсиўге рухсат етиледи.

### **Қағыйда бузыў, фоллар**

Ойын қағыйдасын бузыў – бул ойын қағыйдасына бойсынбау болып есапланады, ойын қағыйдасы бузылғанда топты қарсылас командаға алып беріу менен жазаланады.

**Фоллар.** Фол – бул ойын қағыйдасын бузыў болып есапланады, ойыншылардың тоқнасы, спортшыларға сай болмаған хәрекетлери фол болып есапланады, бундай қағыйда бузарлықлар статьялар менен жазаланады.

**Фол ямаса қағыйда бузылғаннан кейин ойынды баслау.** Қағыйда бузылғаннан кейин топ өли халға келип, ойын қайта басланады:

- сырттан топ таслау;
- Бәсеки топ таслау;
- бир ямаса көп санлы жәрийма топ таслау.

**Қағыйда бузылғанда қолланылатуғын шаралар.** Қағыйда бузылғанда төреши үшпелек шертип ойынды тоқтатады хәм қол хәрекетлери менен ойын ўақты тоқтатып, топты өли жағдайға келгенин жәриялайды.

Топ қарсыласларға алып берилип, ойын қағыйдасы бузылған жерге жақын майдан шетинен ойынға узатылады. Егер топ өли жағдайда себетке түссе упай есапланбайды.

**Фол исленгенде қолланылатуғын шара.** Жеке фол исленгеннен кейин төреши ысқырып, қол менен жест көрсетеди хәм ўақытты тоқтатады. Кейин фол ислеген адамды көрсетеди. Төреши хаткерге көринетугын жерден ортада турып фол ислеген ойыншының номерин жазып керсетеди.

Хаткер көрсетилген фолды протоколға жазып, фол көрсеткишлерин көрсетип болғаннан кейин, майданда төрешилер орын алмасып, ойынды даўам етеди: (жәрийма топ таслау ямаса сырттан топты ойынға асырыў жолы менен)

Егер ойыншы қағыйданы қопал бузған болса, төреши ойыншыны дисквалификация қылыуы ямаса майданнан улыўма шетлетиў жолы менен жазалаўы мүмкин.

Техникалық фол болған жағдайда төреши ысқырып қол менен көрсетип (№30) ўақытты тоқтатады.

**Қаптал сызық сыртынан топ таслаў.** Ойыншы топ сыртқа шыққан жерден, қағыйда бузылған жерден ямаса фол болған жерден каптал сызық сыртынан топты ойынға киргизеди. Топты ийелеген команда 5 секунд ишинде топты ойынға жеткерип бериўи тийис.

Топ майданға тасланған ўақытта ҳеш бир ойыншы шекленген сызықта турыўға болмайды.

Қаптал сызық артынан топ майданға тасланбастан бурын төреши өз қолы менен топты ойыншыға береді ямаса топ таслаў жерине қояды. Топ таслаўшы ойыншы төреши көрсеткен жерден топты майданға ойынға киритеди.

**Сырттан топ таслағанда қағыйда бузылыўы.** Топ таслаў шәрти кадаған етеди:

- топ таслаўшы ойыншы топты басқа ойыншылардан алдын ийелесе, топты сызық сыртында турып қабылламаса, топ таслаў ўақтында майдан ишине кирсе, топты ойынға киргизиўде 5 секундтан артық ўақыт сарпласа;

- топ таслаўшы ойыншы сызық артында бир адымнан көп ҳәрекет ислесе;

- топ тасламастан бурын қәлеген бир ойыншы шекленген сызықтан шығып кетсе;

- топты ойын майдандағы ойыншы қабылламастан алдын майданнан тысқарыда турған нәрселерге тийсе:

Бул шәртлерге бойсынбаў қағыйда бузыў болып есапланады.

**Жазалаў.** Топ қарсыласларға алып берилип, каптал сызықтан топ ойынға тасланады.

### **Жәрийма топ таслаў**

Жәрийма топ – бул ойыншы қарсылығысыз жәрийма сызығынан торға топ таслаўға айтылады. Хәр бир торға түскен топқа бир упай бериледи.

Жеке фол болған ўақытта кимге қарсы фол ислеген болса сол адамды топ таслаў ушын көрсетеди.

Жәрийма топ таслап атырған ойыншы топты жәрийма сызығын баспай топты қәлеген усылда себетке таслаўы мүмкин.

Топ таслаўшы ойыншы тәрепинен алдамшы жәрийма топ таслаў рұхсат етилмейди.

Егер қәтелик пенен ойыншы жәрийма тобын басқа себетке тасласа, ол топ себетке түскен ямаса түспегенлигине қарамастан жәрийма топ бийкарланады хәм топты таслаў керек болған себетке топ таслаўға имканият бериледи.

Егер бир ойыншының орнына екінши ойыншы жәрийма топ тасласа, ол жәрийма топ есапка алынбайды.

Егер көрсетилген ойыншы жарақ алған болса жәрийма топты жарақат алған ойыншы орнына кирген ойыншы орынлайды. Егер өзгерис болмаса команда сәрдары ямаса басқа ойыншы орынлаўы мүмкин. Егер фол ислеген

ойыншыны өзгертиү керек болса, онда ол өзи өзгерместен бурын жәрийма тобын таслап кетиүи шәрт.

Техникалық фол болғанда команданың кәлеген адамы жәрийма топты таслауы мүмкин.

Ойыншылар жәрийма тобын таслаушыға кесент бермеуи керек. Ҳеш бир ойыншы қалқан (щит) артында турыуы керек емес.

Жәрийма топ тасланбастан алдын ойыншылар орын ийелеп алыуы мүмкин.

- Жәрийма топ таслап атырған ойыншының колыннан топ шықпай турып шетленген сызыктан, белгиленген қысқа ашықлық, нейтрал ямаса шетленген сызыққа ойыншылар кирмейди.

Қысқа ашықлықта туратугын ойыншылар еки қапталдан избе-излик пенен турады, бирақ қорғанып атырған команда ойыншылары биринши қысқа ашықлықта турады. Ойыншылар ийелемеген орын бос турыуы керек.

- жәрийма топ таслаушы ойыншыға кесент бермеу ушын майданның жүз сызық пенен қысқа ашық сызық арасы хәм жәрийма топ таслау майданынан тысқары кәлеген жеринде ойыншылар жайласуы мүмкин.

Жәрийма топ тасланғаннан кейин, майдан сыртынан топты ойынға таслау ўақтында ойыншылар қысқа ашықлықта турыуға болмайды.

Буннан басқа ўақытлары ойын жәрийма топ тасланғаннан кейин ойын баслауы шәрт:

- егер жәрийма топ әўметли болса қарсыластың жүз сызығынан топ ойынға киргизиледи.

- ҳеш қандай қағыйда бузарлық болмай жәрийма топ әўметсиз болса, онда ойын даўам етеди.

- жәрийма топ таслау ўақтында қағыйда бузылса онда (67 ст қолланылады).

**Жәрийма топ таслау исленгендеги шәртлер бузылуы.** Жәрийма топ таслаушыға топ берилгеннен кейин:

- ойыншыға жәрийма тобын 5 секунд ишинде себетке түсириу ямаса усы ўақыт ишинде себеттен топ қайтып келиуи керек;

- топ себетке түсиу мүмкиншилиги болса, қарсыласы себетти ямаса топты ушлауға ҳақысы жоқ;

- жәрийма бирге-бир ямаса жалғыз жәрийма топ таслаған ўақытта ҳеш бир ойыншы топ себетке тийип шапшып кетпестен топты ушлауға ҳақысы жоқ;

- топ себетке тиймей турып полға ямаса жәрийма майданы полына тиймеу керек, бул ҳәрекет жалған топ таслау менен тендец болады.

- жәрийма топ таслап атырған ойыншының қолынан топ айырмағанша, ойыншылар жәрийма майданының ишине кирмеуи керек.

**Дүзетилетуғын қәтелер.** Төрешилер тәрепинен жиберилген қәтелер, тек төмендеги жағдайларда дүзетиледи:

- таслануы керек болған жәрийма тобы берилмегенде;

- надурис жәрийма топ берилгенде;

- жәрийма топ басқа ойыншы тәрепинен тасланса;

- жәрийма топ басқа себетке тасланса;
- қәте есапланған топты бийкарлау.

### **Өзин ушлау қағыйдасы. Өз-ара катнас**

Ойын барысы дурыс алып барылыуы еки команда ағзаларының, тренерлердің хәм аўысық ойыншылардың бир-бирине катнасының дурыслығына хәм өз-ара хұрметине байланыслы болады.

Еки команда да ойында жеңиуи ушын бар имканияттан пайдаланыуға хәклы, бирақ ойыншылар ойын ўақтында өзлерин спортшыларға тән ушлай алыуы хәмде ойын қағыйдаларына бойсынып, ойынды әдил алып барыуы керек.

**Ойыншының техникалық фоллары.** Ойыншы төмендегилерди ислеу керек емес:

- төрешиге ылайықсыз қатнасықта болыуы, оған қолын тийгизбеу;
  - кеўилге келетугын белгилерди көрсетиу;
  - қарсыласының көзиниң алдында алақан менен ылайықсыз хәрекетлер ислеп ашыўландырыу;
  - топты ойынға киргизбей ушлап турыу;
  - ойыншыға фол белгиленгеннен кейин бирден қолларын көтериу;
  - аға төрешиге, хаткерге хабар берилмей турып номерин өзгертиу;
  - хаткерге хабар бермей турып ойыншыны алмастырып майданға шығыу;
  - Хуқықсыз бийликти алыу ушын майданды таслап кетиу;
  - Ойыншы денесиниң аўырлығы менен себетке асылып тура алмайды.
- Ойыншы қарсыласына ямаса өзине жарақат жеткермеу мақсетинде себетке асылып тура алады, егер төреши бул хәрекетти дурыс деп тапса. Техникалық қағыйда сақламаса, ойыншы өзиниң үстемлигин көрсетиу мақсетинде биле турып фол ислесе, онда дәрхәл техникалық фол берилиу керек.

#### **Жазалау.**

1. Фол протоколға жазылып, қарсыласына 2 жәрийма топ таслау хуқықын бериуи керек. Жәрийма тобын ким таслау керек екенлигин сәрдар шешеди.

2. Ойыншы жоқарыда көрсетилген қағыйдаларды хәмме ўақыт бузып барса онда оны майданнан шетлетиуи керек.

Топ ойынға кирип кеткеннен кейин фол болған жағдайды төреши көрип қалса, онда жазалау берилиу керек.

### **Тренерлердің, аўысық ойыншылар хәм команданы гүзетип барыўшылардың техникалық фоллары**

Төрешилер, тренерлер жәрдемшилери, аўысық ойыншылар хәм команданы гүзетип барыўшылар команда отырғышы зонасында болыуы керек, төмендеги көрсетилген жағдайлардан басқа:

- тренер, тренер жәрдемшиси ямаса команданы гүзетип барыўшылар жарақат алған ойыншыға жәрдем бериуи ушын төреши рухсатысыз майданға түсе алмайды.

- алмасыўшы ойыншы хаткер стол жанында ойынға түсиўге рұхсат сорағанда;

- Тренер ямаса тренер жәрдемшиси ойында үзилис сорағанда;

- Ойын сааты тоқтатылып, ойын бағытын тоқтатпай, хаткерден есапқа, ўақытка, табло ямаса фоллардың саны хақында мағлыўмат алғанда.

Тренер, тренер жәрдемшиси, гүзетип барыўшылар, төрешиге техникалық комиссарға, хаткерге, ўақыт өлшеўшиге, 30 секундлық қурылманың операторына ылайықсыз катнаста болмаўы шәрт.

Тренер хәм тренер жәрдемшилери ойын ўақтында, тәненис ўақында хәм ойында үзилис алғанда тек отырғышлар қойылған зонасынан шықпай сөйлесиўи мүмкин.

**Жазалаў.** Фол, қағыйда бузғанға жазып қойыладс, қарсылас командаға еки рет жәрийма топ таслаў имканияты бериледи. Топ таслаўшыны сәрдар таңлап алады. Жәрийма топ таслағаннан кейин жәрийма топ таслаған команданың ойыншысы майдан орайында сызылған сызықтан топты майданның қәлеген жериндеги ойыншыларға жеткерип бере алады. Топ узатыў ўақтында ойыншы аяқлары майданның орайынан өткен сызықтың еки тәрәпинде турыўы керек. Топты майданға хаткер столына қарама-қарсы тәрәпинен ойынға берилиўи керек.

Тренерге 3 техникалық фол берилгеннен кейин спортшыларға тән болмаған хәрекеті ушын ол майданнан шетлетиледи. Бул жазалаўдан кейин тренер командаға хеш қандай катнасықта бола алмайды. Оның орнын тренер жәрдемшиси ямаса команда сәрдари ийелейди.

**Ойын арасындағы үзилис.** Ойын арасындағы үзилислерде де техникалық фол бериўи мүмкин. Ойындағы үзилис деп орайындағы шекленген бөлим аралығы ямаса қосымша бөлим аралығына айтылады.

Ойыншы ямаса аўысық ойыншыға фол берилген болса онда фамилиясы тусына фол жазылып қарсыласларына еки рет жәрийма топ таслаў имканияты бериледи.

Егер фол тренерге ямаса тренер жәрдемшисине берилген болса фол қағыйда бузған тренер фамилиясы тусына жазылып, еки рет жәрийма топ таслаў менен жазаланады.

Егер бир фолдан көбирек болса, сорап алынған ойындағы иркилис, тәненис деп есапланбайды.

**Жеке қатнасық.** Баскетбол қарсыласы менен қатнасықсыз ойын деп есапланған менен 10 ойыншы белгиленген майдан ишинде қатнасықсыз ойнай алады деп айтыўға болмайды. Егер ойыншылар қатнасықсыз ойнаўға тырысса қарсыласына кесент бермесе, бирақ алдын-ала ойланылмай кесент берилсе ондай жағдайда фол берилмейди. Егер бир ойыншы топты қақшып алмақшы болса, бирақ қарсыласы артынан топты алыўға хәрекет ислесе бундай жағдайларда фол бериледи, себеби арқада турған ойыншы қарсыласына кесент бергени – қағыйда бузғанға жатады.

**Билип ислеген фол (билқастан).** Топ алып киятырған ямаса топсыз ойыншыға биле тура ислеген фол бул билқастан исленген фол деп есапланады. Еки рет қайталаған ойыншы ойыннан шетлетиледи.

**Жазалау.** Айыпдарға персонал фол белгиленеди. Жәрийма топ тасланғаннан кейин топты хаткер столына қарама-қарсы тәрәптен топты ойынға киргизиледи. Жәрийма топ саны мынадай болыуы шәрт:

Егер ойыншы топ таслау ўақтында болса, онда 2 жәрийма топ бериледи.

Егер ойыншының тасланған тобы себетке түссе онда және бир жәрийма топ таслау бериледи.

Егер ойыншының тобы фол исленгеннен кейин торға түспей қалса, онда топты таслаған жерине карап жәрийма топ саны бериледи.

Жәрийма тобын таслағанда ойыншылар жәрийма майдан қапталында дизилиуи шәрт.

Жәрийма тобы тасланғаннан кейин әўметли яки әўметсиз болса да хаткер столы қаптал сызықтың арасынан топты ойынға киргизеди. Топ таслап атырған ойыншының бир аяғы орайлық сызықтың қәлеген бир тәрәпинде турыуы тийис хәм майданның қәлеген жериндеги ойыншыға топты асырыуы мүмкин.

**Персонал (жеке) фол.** Топ тири ямаса өли болыуына қарамастан ойыншының қарсыласына ислеген қопаллығына берилетуғын фол персонал (жеке) фол деп айтылады.

Ойыншы қарсыласын услау, ийтериу шығарып жибериу, шалыу ойыншының хәрекетине тосқынлық жасау, колларын жайып услау хәм буннан басқа қопал хәрекетлер ислеуге болмайды.

**Анықлама. Блокировка** – қарсыласының хәрекетин бөлип, қарсыласына персонал қатнасықта болыу.

**Дүгисиу** – топсыз қарсыласы менен тоқнасыу, қарсыласының көкирегинен ийтериу.

**Артынан бақлау** – персонал қатнасық болып, персонал фолға киреди. Төрәши көбинесе усындай қубылысқа итибар бериу керек. Топты басқарып киятырған ойыншыға қарсыласы топқа ойнайман деп ойыншыға ойнауы мүмкин. Бул персонал (жеке) фол болып есапланады. Топ пенен киятырған адам қарсыласына қатнасық ислесе, ол фол есапланбайды.

**Қол менен түртип ойнау** – бул хәрекет қорғаныушының бақлау ўақтында қолларды қарсыласына қатнасық ислеуи мүмкин ямаса өзиниң ойыншысын қорғап атырғанда қатнасық болыуы мүмкин. Бундай қатнасықпар надурис есапланады.

**Услап қалыу** – бул қарсыласы меуен жеке қатнасық болып, оның хәрекет еркинлигин шеклеп қояды.

Қолларды надурис қолланыу бул жерде ойыншы топқа ойнайман деп қарсылас ойыншысының қолына қатнасық жасауы мүмкин, егер қарсыласының қолы топта болса, алақан менен тийип кетсе фолдан тысқары болады.

**Ийтериу** – бул жеке қатнасық болып қарсыласын күш пенен козғалтыуға, ийтерип жибериуге ямаса топ алып киятырған ойыншы артынан ийтергенге айтылады.

**Заслон** - бул топсыз қарсыласына кесент бериу ямаса керек позициясын ийелеу. Топ алып киятырған ойыншы алды тосылса оның хәрекетлерине кесент етилсе, онда фол жағдайы болады. Егер топ алып баратырған ойыншы туўры бағдар менен барса, қарсыласы туўры позициясын ийелесе, ол ўақытлары топ

алып киятырған ойыншы тоқтауы, ямаса хәрекет бағдарын өзгертпеуи тийис.

**Дисквалификациялық фол.** Қағыйдаға бойсынбаған ойыншы дисквалификациялық фол менен жазаланады.

**Жазалау.** Қарсылас команда еки жәрийма топ таслайды хәм ортадағы хаткер столы алдынан топты ойынға киргизеди.

Бундай фолды ислеген ойыншыға дисквалификациялық фол менен жазаланып, майданнан, хәтте отырғышлар қойылған зонасынан шығарып жибериледи хәм ойын ўақтында командалар менен сөйлесиўге рухсат етилмейди.

**Еки жақлама фол.** Еки жақлама фол – бул бир ўақытта қарсылас ойыншылар бир-биреўине қарсы қағыйда бузыўына айтылады. Бундай жағдайда жәрийма топ берилмейди, бирақ ойын қағыйдасын бузған еки ойыншыға персонал фол жазылады.

Ойын бәсеки топ пенен басланады, егер топ таслап үлгерген болса, бундай жағдайларда топ қаптал сызықтан ойынға бериледи.

**Еки жақлама хәм косымша фол.** Бир ўақыттың ишинде еки жақлама хәм басқа фоллар ислесе: фоллар ойыншыларға жазып койылады. Керекли жазалаулар қолланғаннан кейин еки жақлама фол болмағандай ойын даўам еттириледи.

**Топ таслау процесиндеги ойыншыға қарсы фол.** Хәмме ўақыт топ таслап атырған ойыншыға қарсы фол исленгенде төреши ысқырмастан алдын ойыншының қолынан топ ушып үлгерсе, торға түскен топ есапланады. Егер ойыншы ысқырғаннан кейин және топ таслауға урынса торға түскен топ есапланбайды.

### **Тийкарғы принциплер**

Хәр бир төреши ойынның қәлеген ўақтында, топ тири ямаса өли болыўына карамастан ойыншыларға фол көрсетиўге хақысы бар. Бир ўақыттың ишинде төреши, ойын қағыйдасын бузған ойыншыға ямаса команда ағзаларына бир неше фол көрсетиўге хақысы бар. Хәмме көрсетилген фоллар протоколға жазылып барылыўы керек.

**Ойыншының бес фолы.** Бес фол алған ойыншы (жеке ямаса техникалық) ойыннан шетлетилюи керек.

**Командалық жети фолы.** Егер команда ойын ярымында жети (жеке ямаса техникалық) фол ислесе кейинги хәмме фоллар қағыйда бойынша бир-бир жәрийма топ таслау менен жазаланады, егер исленген фолларға аўырлау жаза берилмесе.

**Бир хәм бир қағыйдасы.** Ўақыттың ярымында команда жети фол алса (жеке хәм техникалық) онда бир хәм бир қағыйдасы күшке минеди. Кимге қарсы фол исленген болса сол ойыншы жәрийма топ таслайды.

Егер биринши тасланған жәрийма топ әўметли болса, онда сол ойыншы жәрийма топ таслауын даўам етеди. Егер жәрийма топ әўметсиз болса, онда 66 ст бойынша ойын даўам етеди.

Егер фол ислеген команда ағзалары топты қадағалап тұрса онда ойын дауам етеди.

**Топты қадағалап тұрған команда ойыншыларының ислеген фолы.**

Топты қадағалап тұрған команда ойыншысы фол ислесе, ойыншыға фол жазылады, қарсылас командаға қағыйда бузылған жерден, қаптал сызықтан топ ойынға бериў керек.

**Айрықша ўақыттан фоллар.** Қағыйдада көрсетилгениндей бир ўақыттың ишинде, период ўақтында ямаса өли топ ўақтында исленген фоллар екеўлик фол деп аталады. Бундай ўақытлар мынадай принциплерди колланыў керек:

- фол хәр ойыншыға жазылыўы керек.

- егер еки жақлама фол болса оларды жәрийма топ ямаса сырттан топ таслаў менен жазаланыўы керек. Буннан мақсет «бир хәм бир» ямаса еки жәрийма тобы бирдей есаплапыўы керек

- егер еки команданың фолларының жазасы бирдей болмаса жаза берплип көрсетип гезекпе-гезек пенен иске асырылыўы керек. Егер төреши бир ўақыттың ишинде фол болды деп есапланса, онда төрешиниң өзи избе-изликти шешеди. Бундай ўақытта жаза қолланылады.

Алдыңғы фол ушын топ таслаў хуқықы берилип, топты майдан сыртына тасламай тұрып және бир фол ислеген алдыңғы жаза өз күшин жойытады.

**Төбелес.** Майдан ишинде төбелес ямаса соған усаған жағдай ўақтында, захирадағы отырғышлардан, шекленген сызықтан ойыншылар өткен болса, бул ойынларды дискваликация ямаса майданнан шетлетип, өз командасы менен байланысқа кириў қадаған етиледи.

Бундай жағдайда тренер ушын бир техникалық фол көрсетиледи. Бирақ тренер шекленген сызықтан ойыншыларды ажыратып төрешилерге жәрдем бериўи мүмкин.

Егер тренер шекленген сызықтан өтип төрешилерге жәрдем бермесе төреши бул тренерди дискваликация етип майданнан шетлетеди, хәм тренер өз командасы менен ҳеш кандай қатнасықта бола алмайды.

Дискваликациялық фол командалық фол деп жазылмайды.

**Ойын алды процесси.** Ойында ойыншыларды эффектив түрде өзгериўи ушын отырғышларды мына тәртипте қояды. Бул тәртип ФИБА менен ямаса ФИФА шөлкемлестириўи астында болған хәмме жарысларда колланылады.

**Өзгериўшилер (замена) ушын процесс.** Өзгериўши ойыншыны тренер, алдын келисилген жерге жибереди. Кейин ойыншы орнынан тұрып, жақын жерде тұрған төрешиге таяр екенлигин көрсетеди. Төреши өзгериўши ойыншыға майданға түсиўге рухсат бергеннен кейин ойыншы майданға түсиўи керек.

Егер татап етилген тәнеписте өзгертиў болатуғын болса, ойыншы хаткерге ямаса жақын жерде тұрған төрешиге хабарласып, кейин майданға шығады.

**Протест ўақтында исленетуғын процесс.** Егер команда өзлериниң хуқықлары төреши тәрәпинен бузылған деп ойласа, онда олар мына жоллар менен шешиўи керек:

- егер түсінбеушілік болған болса, онда команда сэрдары, өли топ ұақтында, ойынды тоқтатып ямаса тәнeпис ұақтында эсте-ақырын элпайымлык пенен керегинше аға төрешиге өзиниң арзын түсиндириуи керек. Аға төреши өзиниң шешимин төмен дауыста түсиндирип, егер керек болса протоколды қайта тексеруи мүмкин. Тексеруиге 30 секундтан көп ұақыт кетсе, арыз қылған командаға дем алыс ұақты алынды деп протоколға жазылады.

- егер ойын кейнинде шешилмелер командаға тууры келмесе, команда сэрдары тезирек хаткерге жолығып, сол аркалы аға төрешиге шығып, ойын есабының шешимине протест береди.

Ол кейин протоколдың көрсетилген жерине қолын койыуы керек. Арза беруи ушын команданың рэсмий адамы тренер ямаса федерациядан адам ойын тамам болғаннан кейин 20 минут ишинде (мэселен: X хэм У команданың ойын есабына федерациясы наразы деп) ФИБА ның алдына ямаса техникалык комиссияға жазба түрде хабар бериледи. Усы менен бирге белгиленген марка аманат қалдырады.

- миллий федерация командалары өз сорауларына техник командасы президентине өз арызларын 1 саат ишинде каралауын сораиды.

Егер протест қанаатландырылса онда аманат қайтарылады.

- егер миллий федерация командалары койған сорауынан қанаатланбаса онда аппиляциялык пикирге хабарласуы мүмкин, оған қосып белгиленген марка ФРГ ақшасы аманаты менен бериледи.

**Төрешиниң көрсеткиш хэрeкетлери (жестлер).** Қағыйда да көрсетилгендей қоллар жестлери хэр бир төрешини үйрениу керек, ол хэр бир ойында колланылады.

Хаткер хэм ұақыт өлшеушилерде буны билип койыуы эхмийетли.

Сүүретлер хэм алып баратуғын жазуулар жестлерди түсиндиреди, болып атырған моментлерди көрсетеди.

Ысқырған менен хэм қол бас үстинде төреши өзи менен ойын саатларын тоқтатады. Егер фол менен байланыслы болса, мушты бармақларды қысып бас үстиндеги фол ушын хэм ойын саатларын тоқтатуы керек болса ашық алақан менен бармақларды бир-бирине қосып бас үстинде услайды.

### **Рэсмий протокол**

ФИБА ның техникалык комиссиясы тастыйықланып протокол рэсмий есапланады. Ол бир жуп нуска хэм үш ойынға 20 минут қалғанда хаткер мына тэртипте толтырып койыу керек.

- жоқарыда еки команда жазылады. Бирннши болып жергиликли команда жазылады. Турларда нейтрал майданында өтетуғын болса, дәстүр бойынша қайсы команда биринши көрсетилген болса сол жазылады. Биринши команда А болып екинши команда Б болады.

- егер ойын турларының бири белинип болса, ойынның избе-излик номери, орны көрсетилип, күнин хэм ұақтын белгилеп, аға төреши хэм төрешиниң фамилиясын жазып қояды.

- еки команда ағзаларының фамилиясы жазылады. А командасы

протоколдың жоқарысына, Б командасы төменине жайғасады. Биринши қатарда ойыншылардың лицензия номерин, екінши қатарда ойыншылардың фамилиясы хәм лицензиясы, төртінши қатарда ойыншылар номерлери жазылады.

- команда тренери хәм тренер жәрдемшисиниң фамилиялары жазылады.

- тренер ойын басланбастан туўры 10 минут қалғанда ойыншыларының фамилиясы хәм номерлерин көрип, өз разылығын билдирип, протоколға қол қояды, соның менен бирге биринши майданға шығып ойнайтуғын бес ойыншыны көрсетеди. А команданың тренери болып биринши хабарлайды. Үшинши қатардағы ойыншылардың қасына "Х" белгисин хаткер қояды хәм хәр ойыншы өзгерген ўақытта қойып барады.

- ойын барысында топ баслағаннан кейин хаткер командалардың хәр бирин жазады (А,Б) жоқарысындағы «есепте өзгериўге» деген жерге биринши қатарға жарғысынан себетке таслаўшы командалар хәр бир өзиниң шеп жағына екінши қатарға командалар хәр бир себетке таслаўшының сол жағына, екінши ярымында хәриплер берилген болыўы керек. Егер ойынның екінши ярымында есап тең болса «қосымша период» деген қатарға командалар хәриплерин ортадан бәсеки топ таслағаннан кейин жазады. Егер теңликти бузыў ушын бир қосымша период керек болса, ол себетти алмастырыў деп еки кесилескен оң сызық сызады.

- болған ўақытта жазып отырып хаткер соның менен толық минутларды жазып барыў керек.

Егер ўақыт 0,15 болған болса, оны 1-минутта болды деп, егер 3,47 болса буны 4 минутта, 19,25 болса, оны 20 минутта болды деп жазады.

**Талап етилген тәнепис.** Талап етилетуғын тәнепислер мынадай болып жазылады.

Ойынның биринши ярымында талап еткен тәнепис команда қасындағы биринши еки клеткаға жазылады. Екінши ярымында берилгеннен кейин еки клеткада қосымша периодты берилген талап етилген тәнепис келесилген клеткада жазылады. Хәр ойынның ярымынан хәм қосымша периодтан кейин клеткалар диагональ сызық пенен сызып барылады.

**Фоллар.** Персонал ямаса техникалық фоллар ойыншылар фамилиясының қарсысына жазып қойылады. Тренер, тренер жәрдемшиси захирадағы ойыншылар, команданы гүзетип барыўшыларға техникалық фоллар тренердин фамилиясының қасына жазылады.

Фоллар мына түрде жазылады.

- жәрийма топ таслаў берилмейтуғын персонал фол болса, ўақыт белгилеп жазып қояды.

- егер персонал фол жәрийма топ пенен жазаланса, онда ўақыт жанына терис үтир белгиси менен белгиленеди.

- алдын билип ислеген фол ўақытты дөнгелек етип белгилейди.

- дисквалификациялық фол ўақыт (минут) қасына «Д» белгиси менен белгиленеди.

- техникалық фол ўақыт (минут) қасына «Т» белгиси менен белгиленеди.

- егер ойында дисквалификация алған ойыншылар команда отырғыш

зонасынан шығарып жиберилсе фол жазып болғанан кейін «Е» пунктине келісіп отырып қалған орынлаған үлкен «Д» белгиси қойылады.

Мысалы: 7 10 12 ДДД

Соның менен бирге тийкарланып отырып дисквалификациялық фоллар команда фоллары деп жазылады.

Хәр ойынның ярымында хаткер қолланылған хәм қолланылмаған клеткалар арасына калың сызық пенен сызып шығады.

**Команда фолы.** Ойыншы фол алғанда хаткер айыпкер ойыншының командасының қарсысына протоколдың ишинен таўып алып, команда атының астына ойыншының үстине жазылады. 7-клеткадан еки орын биреўи ойынның бириши ярымына, басқалары екинши ярымына белгиленген. Хаткер 1 ден баслап 6 ға дейін избе-излик пенен командалардың фолларын жазып барады. 7-фол ислегеннен кейін хаткер қалған клеткаға ўақтың жазыў керек 8-фол исленгеннен кейін қағыйда хәрекетке киреди.

**Есаптың өзгериўи.** Хаткер хәр команданың таслаған топлары упайларының хронологиялық өзгерислерин жазып беріўи керек. Протоколда есаптың өзгериўшиниң 5 қатары бар. Биринши 2 қатар биринши ярымға, кейинги 2 қатар екинши, үшінши ақырғы қатар қосымша периодқа бөлінген, хәр қатар бес вертикал колонкадан турады. Ортадағы колонка ўақыт ушын енли қылып «М» хәриби менен белгиленеди.

Еки бирдей еки жақтағы колонка еки командаға арналған. Бириинши колонка себетке топ таслаған ямаса жәрийма топ таслаған ойыншылар номери ушын, екинши колонка есаптын өзгериўине байланыслы қойылған.

Бир түрдеги жаза ушын жәрийма топ таслаған болса, ойыншының номери менен есаптың өзгериўин бирлестириледи, соның ушын ойыншының номерин еки рет жазып отырыў керек емес.

Әўметсиз жәрийма топ қысқа горизонтал сызық пенен клеткаға белгиленеди.

Хәр горизонтал қатарда тек бир жазыў болыўы мүмкин.

Хаткер протоколды толтырғанда мына инструкцияға қараўы керек.

- 3 упайлық майданынан тасланған топты қатардағы есап өзгериўин айландырып сызады;

- өзиниң себетине тасланған топ қарсылас команда сәрдары таслады деп жазады;

- топ себетке түспей турып ойынның:

- хәр ойынның ярымынан кейін хаткер кейинги жазыўдан кейін енли сызық пенен сызып шығады.

- ойынның екинши ярымынан алдын хаткер қатардың жоқарысына (биринши горизонтал қатар) ойын биринши ярымының улыўма есабын жазады, бирақ команда орынларын алмастырған ҳалда;

- хаткер арасында өзиниң есабын таблодағы есап пенен салыстырып турады. Егер өзиниң есабы туўры болып, таблодағы қәте болса тез арада таблодағы есапты дурыслатыўы тийис. Егер еки командадан биреўи есапты надурис десе, ол ўақытлары аға төрешиге билдирип топ өли болған ўақытлары саатлары тоқтайды.

**Жуўмақлаў.** Ойынның биринши ярымында хаткер еки команданың көрсеткен есабын протоколдың көрсетилген төмендеги секциясына жазады. Соған уқсатып ойынның екинши ярымына хәм қосымша периодларын жазады. Ойынның кейнинде жуўмақлаўшы есапты жазып жеңип шыққан команданы көрсетип жазады.

Хаткер протоколға қол қойып кейин ўақыт өлшеўши 30 секундлық қурылманың операторы хәм аға төрешилерге қол қойдырады. Аға төреши протоколға ең кейнинен қолын қойып, бул акт ойынның жуўмағын жасайды.

Егер еки команданың сәрдары протоколға протест пенен қол қойса (протест ўақтында сәрдарының қолы деген жерге) хаткер ўақыт өлшеўши 30 секунд қурылма операторы хәм төреши аға төрешиниң басшылығы астында болады хәм ол қайтармағанша ҳеш ким рұхсатсыз кете алмайды.

## **Пайдаланылган әдебиетлар**

1. Воробьев Н.П. Спортивные игры М., 1985
2. Матвеев П.П., Новиков А.Д. Теория и методика физвоспитания. М., 1978
3. Баскетбол. А. Н. Портнов. М. 1981.
4. Баскетбол. Корягин, Мухин. М. 1976.

## М А З М У Н Ы

Кирисиў . . . . .	
Баскетбол ойынында пайдаланылатуғын техникалық қураллар . . . . .	
Баскетбол майданы хәм оның өлшемлери. . . . .	
Шынығыўда әмел қылынатуғын тийкарғы қағыйдалар. . . . .	
Команда ағзалары, төрешилер хәм ойынды алып барыўшылардың хуқық хәм ўазыйпалары. . . . .	
Баскетболшының дәслепки ҳалаты – тик турыўы хәм орыннан-орынға жылысып жүриўи. . . . .	
Топты қақшып алыў, узатыў хәм ылақтырыў усыллары. . . . .	
Баскетбол ойынының қағыйдалары. . . . .	
Ойын ўақтында нелерди қылыў мүмкин, нелерди қылыў мүмкин емес. . . . .	
Ойын ўақты. . . . .	
Топ пенен калай ойналады. . . . .	
Қағыйда бузыў, фоллар. . . . .	
Тренерлердин, аўысық ойыншылар хом команданы гүзетип барыўшылардың техникалық фоллары. . . . .	
Тийкарғы принциплер. . . . .	
Рәсмий протокол. . . . .	
Пайдаланылған әдебиятлар . . . . .	

