

**ПРАВИЛНИК ЗА ПРЕГЛЕД НА ВИДЕО МАТЕРИЈАЛОТ
ВО СЛУЧАЈ НА ЖАЛБА**

Врз основа на членот 18.4 од Пропозициите за натпреварување во сениорските лиги со овој правилник се објаснува начинот како се прегледува видео материјалот во случај на жалба.

Член 1 – Цел и значење

Со овој правилник се уредува постапката за прегледување на видео-материјал од одигран натпревар по официјална жалба на клуб, со цел:

1. Да се утврди постоење на материјални повреди на правилата на играта.
2. Да се обезбеди регуларност, интегритет и доверба во натпреварувањето.
3. Да се овозможи евалуација на работата на судиите, делегатите и контролорите.

Член 2 – Кога се применува Правилникот

1. Правилникот се применува исклучиво во случај на официјално поднесена жалба.
2. Постапката се активира ако се исполнети следниве услови:
 - Потпис на капитен во записник (НАТ-2) најдоцна 15 минути по завршување на натпреварот.
 - Кратко образложение до делегат во рок од 20 минути.
 - Детално образложение на образец НАТ-4 со видео и временски ознаки до 12:00 часот следниот ден.
 - Уплата на такса за жалба и уплата за видео-преглед во рок од 48 часа.
3. Жалба без комплетна документација и уплата не се разгледува.

Член 3 – Материјални повреди (опфат)

(1) Дефиниција

Материјална повреда е погрешна примена на официјалните кошаркарски правила, а не судиска проценка, која има директно влијание врз резултатот.

(2) Се сметаат за материјални повреди:

1. Слободни фрлања – погрешен изведувач изведува и постигнува поени; погрешен број на досудени слободни фрлања.
2. Вреднување на поени – погрешна класификација (2 наместо 3 или обратно); поени признати по истек на 24 сек. или по истек на период.
3. Посед и специјални ситуации – погрешна примена на стрелката за наизменичен посед; недозволен или неправилно доделен тајм-аут; погрешно рестартирање на играта.
4. Играчки состав и замени – неправилна замена или играч без право на настап кој постигнал поени.
5. Крајни ситуации – во последните 2 минути од 4-та четвртина и секој продолжеток, при разлика од 3 поени или помалку, секоја погрешна примена на правило се смета за материјална повреда.

(3) Не се сметаат за материјални повреди:

- Судиски одлуки врз база на проценка (лична грешка, чекори, двоен дриблинг).
- „No-call” - (без свирка) ситуации, освен ако не значат директна погрешна примена на правило.
- Субјективни интерпретации на контакт или играчка намера.

Член 4 – Постапка за анализа

1. Анализата се врши „акција по акција“, во образец: време – ситуација – правило – одлука – оценка.
2. Натпреварот се дели на:
 - Први 38 минути, и
 - Последни 2 минути + сите продолжетоци.
3. Анализата ја врши делегат-контролор или комисија назначена од Комесарот.
4. Се користи посебен образец за процентуална евалуација и извештај за материјални повреди.

Член 5 – Одлука

1. Врз база на анализата, комесарот за натпреварување ја носи одлуката:
 - во рок од 72 часа во регуларен дел,
 - во рок од 24 часа во плеј-оф,
 - во рок од 12 часа при финален турнир.
2. Одлуката може да биде:
 - усвојување на жалбата (со наложување преигрување ако е можно),
 - делумно усвојување (констатација на грешка без преигрување),
 - одбивање на жалбата.
3. Одлуката секогаш содржи: факти, анализа, заклучок, влијание врз резултатот, и санкции ако се потребни.

Член 6 – Санкции за службени лица

Ако се утврди несовесна или неточна работа на судиите, делегатите или контролорите, може да се изречат:

1. Опомена – писмена забелешка.
2. Парична казна – од 3.000 до 15.000 денари.
3. Суспензија од делегирање – од 1 до 5 натпревари.
4. Отстранување од листата – за тековната сезона (тешки/повторени повреди).

Член 7 – Меѓународни стандарди

1. Во согласност со ФИБА: жалбите се разгледуваат само за погрешна примена на правила.
2. Како во NBA „Last Two Minutes Report“: последните 2 минути се под засилен надзор.

3. ABA и Euroleague практиките се применети: соодветен образец, процентуална анализа и директна одговорност.

Член 8 – Завршни одредби

1. Правилникот стапува на сила со усвојување од Управниот одбор на КФСМ.
2. Се применува за сите сениорски и младински натпреварувања под надлежност на КФСМ.
3. Со неговото донесување престануваат да важат сите претходни правилници од оваа материја.

КАКО СЕ ВРШИ ЕВАЛУАЦИЈА НА КОШАРКАРСКИТЕ СУДИИ?

I. Цел и принципи

Со овој правилник се обезбедува објективна, стандардизирана и професионална евалуација на судиските настапи, со јасни критериуми, утврдени процедури и мерливи резултати.

Основни принципи: објективност и непристрасност, конзистентност и проверливост, врзување со FIBA стандарди (IOT), минимален простор за субјективна интерпретација, едукација и развој на судиите.

II. Структура на оценување

Судиите се оценуваат во шест сегменти со фиксни тежински коефициенти (збир 1.00):

- 1) Одлуки со топка — 0.30
- 2) Одлуки без топка — 0.30
- 3) Механика (вклучувајќи FIBA IOT) — 0.15
- 4) Комуникација и тимска работа — 0.10
- 5) Контрола на натпреварот — 0.10
- 6) Имиџ и присуство — 0.05

III. Оценување по одлука

Секоја ситуација со свирка, вклучително правилни одлуки без свирка (no call's), се маркираат со + и/или со - се оценуваат со една од следните вредности:

+1.25 – исклучително точна одлука во комплексна/клучна ситуација (со образложение).

+1.00 – точна одлука (со или без свирка).

0.00 – 50/50 ситуација (разумно прифатлива и вака и така).

-0.50 – погрешна/пропуштена одлука со мал ефект.

-1.00 – погрешна/пропуштена одлука со значителен ефект.

Објаснување за „Значителен ефект“: директно влијание врз посед/шут/резултат или очигледно менување на динамиката (недосудена лична грешка при шут, погрешна одлука блок/лична грешка што носи слободни и сл.).

Напомена: +1.25 се користи исклучително ретко (максимум 3 пати по натпревар, со писмено образложение).

IV. Конверзија процент → оцена (0–5)

Процент на точни одлуки	Оцена (0–5)
90–100%	5.00
85–89%	4.75
80–84%	4.50
75–79%	4.25
70–74%	4.00
65–69%	3.75
60–64%	3.50
55–59%	3.25
50–54%	3.00
<50%	2.50 или пониско

Ако во сегментот „Одлуки без топка“ нема ситуации се доделува неутрална оцена 4.00, која се множи со тежината 0.30.

V. Критериуми по сегменти (чек-листи)

1) Одлуки со топка (0.30) – се анализираат сите ситуации директно поврзани со топката:

- лични грешки при шут, пробивање, контакт при дриблинг, додавање, предност/подредена положба.

2) Одлуки без топка (0.30) – се анализираат ситуации без топка:

- лични грешки во рекет, задржување, нелегални блокади, непочитување на простор, нелегално туркање.

3) Механика (0.15) – ги опфаќа и FIBA IOT принципите, критериуми:

1. позиционирање Lead/Trail/Center;
2. ротирање во триаголникот;
3. транзиција и брзина;
4. одржување на агол на гледање (open look);
5. секундарно покривање;
6. избегнување статично судење;
7. правилно растојание;
8. „остананува со играта“.

4) Комуникација и тимска работа (0.10), критериуми:

1. координација при ротации;
2. сигурен и разбирлив говор;
3. сигнализација;
4. кратки објаснувања кон тренери;
5. контролирана комуникација со играчи;
6. соработка со записничката маса и колегите.

5) Контрола на натпреварот (0.10), критериуми:

1. навремена интервенција при конфликт;
2. превентивна комуникација;
3. доследно санкционирање на несоодветно однесување;
4. технички/исклучувачки грешки кога е потребно;
5. рамноправен третман;
6. контрола на грубост и провокации.

6) Имиџ и присуство (0.05), критериуми:

1. професионален изглед;
2. говор на телото и сигурност;
3. јасни сигнали;
4. смиреност под притисок;
5. авторитет без ароганција;
6. концентрација.

VI. Тежина на натпреварот

Лесен $\times 0.96$; Нормален $\times 1.00$; Тежок $\times 1.04$.

Критериуми:

1. квалитет на екипи;
2. резултатска неизвесност;
3. публика и амбиент;
4. значење за пласман/титула;
5. историја на ривалство.

Правило: ако 3 или повеќе критериуми се „тежок“ $\rightarrow \times 1.04$; ако 3 или повеќе се „лесен“ $\rightarrow \times 0.96$; сите останати $\rightarrow \times 1.00$.

VII. L2M – Последни 2 минути

Активирање само ако видео-анализата утврди погрешна одлука во последни 2:00 што влијае на крајниот резултат.

Улога/тип	Модификатор
Примарен судија – грешка со влијание	Максимална конечна оцена 1.99; минимум суспензија 4 натпревари
Секундарен судија – грешка со влијание	-1.00 од конечната оцена
Терцијален судија – грешка со влијание	-0.50 од конечната оцена
Прва L2M грешка без влијание	-0.50
Втора L2M грешка без влијание	-0.50 (дополнителни)

Нема посебна „груба грешка“ надвор од L2M — се користи стандардната скала -0.50/-1.00.

VIII. Финална формула

Финална оцена = (Со топка \times 0.30) + (Без топка \times 0.30) + (Механика \times 0.15) + (Комуникација и тимска работа \times 0.10) + (Контрола \times 0.10) + (Имиц \times 0.05) \pm L2M \rightarrow \times (0.96 / 1.00 / 1.04).

IX. Табела за последици

Вкупна оцена	Последица
4.50–5.00	Одлично – унапредување/назначување за дерби
3.50–4.49	Многу добро – без последици
3.00–3.49	Добро – насочена едукација
2.50–2.99	Доволно – суспензија 1 натпревар
2.00–2.49	Недоволно – суспензија 2 натпревари
1.00–1.99	Слабо – суспензија 4 натпревари

X. Постапка

1. Пред натпревар: се одредува тежината (лесен/нормален/тежок).
2. По натпревар: се бележат сите ситуации со и без топка (правилни одлуки без свирки кои влијаат на играта).
3. Се оценуваат одлуките: се бодира секоја според скалата во глава III.
4. Пресметка: процент на точни одлуки оцена од табелата во глава IV.
5. Чек-листи: пополнување за механика, комуникација, контрола и имиц. Колку критериуми се вклучени и колку се исполнети.
6. Финална оценка: се собираат сегментите со своите тежини (VIII).
7. L2M: се применува модификатор ако е применлив (VII).
8. Тежина на натпревар: се примени $\times 0.96$ / $\times 1.00$ / $\times 1.04$ (VI).
9. Класификација: според табелата во глава IX.
10. Текстуален извештај: доколку судењето е добро: 2–3 позитивни и 2–3 области за подобрување + препорака за видео/тренинг.

Пример:

- Точни ситуации со топка _____ : вкупно ситуации со топка _____ \times 100 = _____ се гледа процентот во табелата, односно оценката _____, потоа \times 0,30, и се добива оценката за овој сегмент. Истото важи и за ситуациите без топка.
- Кај критериумите, пример за имиц и присуство, колку истите се исполнети _____ од вкупно шесте : (6) критериуми _____, потоа бројот се множи со 100 = _____ се гледа процентот во табелата, односно оценката _____ \times 0,05, и се добива оценката за овој сегмент.

Комесар за натпреварување
Александар Милојевиќ