

ИЗМЕНЕНИЯ В ОФИЦИАЛЬНЫХ ПРАВИЛАХ БАСКЕТБОЛА ФИБА, Действуют с 1 октября 2020 года

1. Ст. 5 Игроки: Травма

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЯ

Добавлен текст, разъясняющий помощь игроку(-ам) со стороны членов команды и сопровождающих членов делегации его команды.

Ст.5 должна быть переименована, должна быть добавлена новая Ст.19.2.6 и Ст.44.2.5 должна быть изменена.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 5 Игроки: Травма и помощь

- 5.1 В случае травмы игрока(-ов) судьи могут остановить игру.
- 5.2 Если мяч живой в тот момент, когда происходит травма, судья не должен давать свисток до тех пор, пока команда, контролирующая мяч, не выполнит бросок с игры, не потеряет контроль над мячом, не выведет мяч из игры или мяч не станет мертвым. Если необходимо защитить травмированного игрока, судьи могут остановить игру немедленно.
- 5.3 Если травмированный игрок не может продолжать игру немедленно (приблизительно в течение 15 секунд) или ему оказана медицинская или какая-либо другая помощь от тренеров, членов команды и/или сопровождающих членов делегации его команды, он должен быть заменен, за исключением ситуации, когда у команды остается менее 5 игроков на игровой площадке.
- 5.4 Главные тренеры, помощники тренеров, запасные, удаленные игроки и сопровождающие члены делегации могут выходить на игровую площадку только с разрешения судьи для оказания помощи травмированному игроку, прежде чем он будет заменен.
- 5.5 Врач может выходить на игровую площадку без разрешения судьи в том случае, если, по мнению врача, травмированному игроку требуется немедленная медицинская помощь.
- 5.6 Во время игры любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, должен быть заменен. Он может вернуться на игровую площадку только после того, как кровотечение остановлено, а область повреждения или открытая рана полностью и надежно закрыта.
- 5.7 Если травмированный игрок или любой игрок, у которого имеется кровотечение или открытая рана, восстанавливается во время тайм-аута, взятого любой из команд до сигнала секретаря о замене, этот игрок может продолжить игру.

5.8 Игроки, которые были определены тренером в стартовый состав или которым оказана помощь между штрафными бросками, могут быть заменены в случае травмы. В данном случае команда соперников также имеет право заменить такое же количество игроков, если пожелает.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 19 Замена

19.2.6 Если игроку оказана помощь, он должен быть заменён за исключением ситуации, когда у команды остается менее 5 игроков на игровой площадке.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 44 Исправляемые ошибки

44.2.5 Как только ошибка, которая все еще является исправляемой, обнаружена, и:

- Игрок, участвующий в исправлении ошибки, находится на скамейке команды после правильно произведенной замены, то он должен снова выйти на игровую площадку для участия в исправлении ошибки (в этот момент он становится игроком).
После исправления ошибки он может остаться в игре, если только снова своевременно не поступила просьба о его замене, в случае которой игрок может покинуть игровую площадку.
- Игрок был заменен из-за травмы или оказанной помощи, совершения 5 фолов или дисквалификации, тогда заменивший его игрок должен участвовать в исправлении ошибки.

2. Ст. 15 Игрок в процессе броска

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЯ

Цель – разграничить действие с непрерывным движением от обычного броска (например бросок в прыжке). Для обычного броска и броска с непрерывным движением процесс броска определен по-разному. Иногда это приводит к недопониманию среди вовлеченных людей, был ли фол зафиксирован в процессе броска или нет. Новый текст прежде всего предназначен для лучшего разъяснения, а не для изменения самого правила.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 15 Игрок в процессе броска

15.1 Определение

15.1.1 **Бросок** с игры или штрафной бросок происходит, когда мяч, который игрок держит в руке(-ах), затем посылается по воздуху в направлении корзины соперников.

Добивание с игры происходит, когда мяч рукой(-ами) направляется в сторону корзины соперников.

Бросок с игры сверху происходит, когда мяч одной или обеими руками с силой направляется сверху вниз в корзину соперников.

Непрерывное движение при проходе к корзине или других бросках в движении – это действие игрока, который ловит мяч в движении или после завершения ведения и затем продолжает бросковым движением, обычно направленным вверх.

15.1.2 Процесс броска **при обычном броске**:

- **Начинается**, когда по мнению судьи, игрок начинает движение мяча вверх по направлению к корзине соперников.
- **Заканчивается**, когда мяч покидает руку(-и) игрока и в случае, если игрок, выполняющий бросок, находится в воздухе, когда обе ноги приземляются на пол.

15.1.3 Процесс броска в непрерывном движении при проходе к корзине или других бросках в движении:

- **Начинается**, когда мяч оказывается в руке(-ах) игрока после завершения ведения или ловли в воздухе, и по мнению судьи игрок начинает бросковое движение, предшествующее выпуску мяча при попытке забросить мяч.
- **Заканчивается**, когда мяч покинул руку(-и) игрока или если начался совершенно новый процесс броска.

15.1.4 Нет никакой взаимосвязи между количеством правильно сделанных шагов и процессом броска.

15.1.5 Во время процесса броска рука(-и) игрока может(-ут) удерживаться соперником таким образом, что тот не может забросить мяч. В этом случае не существенно, покинул ли мяч руку(-и) игрока.

15.1.6 Когда на игроке, находящемся в процессе броска, совершен фол, и после этого он отдает передачу, то данный игрок больше не рассматривается как находящийся в процессе броска.

3. Ст. 33 Цилиндр/Баскетбольные движения

ПРИЧИНА ДЛЯ ИЗМЕНЕНИЯ/АНАЛИЗА

Игроков и тренеров просили изучить игровые ситуации, когда защитники входят в цилиндр нападающих с мячом. Эти ситуации создают большое число случаев размахивания локтями, имитации и побочных эффектов, которые негативно сказываются на имидже игры.

Во время анализа ситуаций, обнаружилось, что существующие правила:

- а) определяют только цилиндр защитника,
- б) ничего не определяют в отношении цилиндра нападающего с мячом и без мяча.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст.33 Контакт: Общие принципы

33.1 Принцип цилиндра

Под принципом цилиндра понимается пространство внутри воображаемого цилиндра, занимаемого игроком на полу. Эти размеры и расстояние между его стопами, должны различаться в зависимости от роста и размеров игрока. Он включает в себя пространство над игроком и ограничено:

Границей цилиндра защитника или нападающего без мяча:

- Спереди – ладонями игрока,
- Сзади – ягодицы и
- По бокам – внешние поверхности рук и ног.

Руки и кисти могут быть расположены перед туловищем, но не далее положения стоп и коленей, при этом руки должны быть согнуты в локтях таким образом, чтобы предплечья и кисти были подняты в правильной защитной стойке.

Защитник не может входить в цилиндр нападающего с мячом и вызывать неправильный контакт, когда нападающий выполняет нормальное баскетбольное движение внутри своего цилиндра.

Границы цилиндра нападающего с мячом:

- Спереди – стопы, согнутые колени и руки, держащие мяч выше бедер,
- Сзади – ягодицы и
- По бокам – внешние поверхности локтей и ног, расположенных на ширине плеч.

Нападающему с мячом должно быть оставлено достаточно места для нормального баскетбольного действия внутри своего цилиндра. Нормальное баскетбольное действие включает в себя начало ведения, повороты, бросок и передачу.

Нападающий не может выставлять свои ноги и руки за пределы своего цилиндра и вызывать неправильный контакт с защитником для получения дополнительного пространства.

Принцип цилиндра (рисунок будет добавлен позже)

4. Ст. 35 Обоюдный фол

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЯ

До последних изменений в Правилах и Официальных интерпретациях данное правило не создавало больших проблем. В настоящее время в нем говорится, что все фолы с одинаковыми наказаниями рассматриваются как обоюдный фол, когда достаточно часто судьям сложно определить, какой игрок совершил первый неправильный контакт. Поэтому на практике, судьи практически перестали фиксировать обоюдные фолы.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 35 Обоюдный фол

35.1 Определение

35.1.1 Обоюдный фол – это ситуация, в которой 2 соперника совершают персональные **или неспортивные/дисквалифицирующие фолы** друг против друга приблизительно в одно и то же время.

35.1.2 Чтобы рассматривать 2 фолы как обоюдный фол, должны применяться следующие условия:

- Оба фолы являются фолами игрока.
- Оба фолы включают физический контакт.
- Оба фолы происходят между 2 соперниками, которые фолят друг на друге.
- Оба фолы **относятся к одной категории (персональные или неспортивные/дисквалифицирующие).**

35.2 Наказание

Персональным **или неспортивным/дисквалифицирующим** фолом должен быть наказан каждый провинившийся. Никакие штрафные броски не должны быть предоставлены, и игра должна быть возобновлена следующим образом:

Если практически одновременно с обоюдным фолом:

- Правильно заброшен мяч с игры или удачен последний штрафной бросок, то мяч должен быть предоставлен команде, в корзину которой он был заброшен, для вбрасывания с любого места за лицевой линией этой команды.
- Одна из команд контролировала мяч или имела право на владение мячом, он должен быть предоставлен этой команде для вбрасывания с места, ближайшего к тому, где произошло несоблюдение Правил.
- Ни одна из команд не контролировала мяч или не имела права на владение мячом, происходит ситуация спорного броска.

5. Ст. 37 Неспортивный фол

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЯ

Одна из задач данного правила является объяснить баскетбольным людям, когда происходит ситуация «чистого» быстрого прорыва:

- Защитник (команда В) выбивает мяч у игрока(-ов) команды А и близок к тому, чтобы поймать мяч имея открытый путь к корзине соперников (команды А) и
- Соперник (игрок команды А) совершает нормальный баскетбольный неправильный контакт (фол).

В соответствии с действующими на сегодня правилам, это не был быстрый прорыв команды В, потому что команда А все еще контролировала мяч.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 37 Неспортивный фол

37.1 Определение

37.1.1 Неспортивный фол – это **контакт игрока, который**, по мнению судьи, является:

- **Контактом с соперником, без законной попыткой** сыграть непосредственно в мяч в соответствии с духом и целью Правил.
- Чрезмерным, жестким контактом, вызванным игроком при попытке сыграть в мяч или соперника.
- Ненужным контактом защитника с целью остановить продвижение атакующей команды в переходе от защиты к нападению. Это применяется до тех пор, пока нападающий не начнет процесс броска.
- **Неправильным контактом, вызванным** игроком со спины или сбоку с соперником, **который продвигается по направлению к корзине соперников и нет других игроков между продвигающимся игроком, мячом и корзиной.** Это применяется до тех пор, пока нападающий не начнет процесс броска.
- Контактom защитника с соперником на игровой площадке, когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и в каждом овертайме, когда мяч находится за пределами игровой площадки для вбрасывания и все еще в руках судьи или в распоряжении игрока, выполняющего данное вбрасывание.

37.1.2 Судья должен трактовать неспортивные фолы одинаково в течение всей игры и оценивать только действие.

37.2 Наказание

37.2.1 Неспортивным фолом должен быть наказан провинившийся.

37.2.2 Штрафной(-ые) бросок(-ки) должен(-ны) быть предоставлен(-ы) игроку, на котором был совершен фол, за которым(-и) последует:

- Вбрасывание с линии вбрасывания в передовой зоне команды.
- Розыгрыш спорного броска в центральном круге в начале первой четверти.

Количество предоставляемых штрафных бросков должно быть следующим:

- Если фол совершается на игроке, не находящемся в процессе броска: 2 штрафных броска.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, и мяч заброшен: попадание должно засчитываться и дополнительно предоставляется 1 штрафной бросок.
- Если фол совершается на игроке, находящемся в процессе броска, но мяч не попадает в корзину: 2 или 3 штрафных броска.

37.2.3 Игрок должен быть дисквалифицирован на оставшуюся часть игры, когда он наказан 2 неспортивными фоломи либо 2 техническими фоломи, либо 1 неспортивным и 1 техническим фолом.

37.2.4 Если игрок дисквалифицируется в соответствии со Ст. 37.2.3, тогда только данный неспортивный фол должен подлежать наказанию и никакое дополнительное наказание за дисквалификацию не должно быть проведено.

6. Ст. 48 Секретарь и помощник секретаря: Обязанности

7. Ст. 49 Секундометрист: Обязанности

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЯ

Во время разработки Руководства для судей-секретарей было обнаружено, что секретарь имеет намного больше обязанностей, чем у других судей секретарей. Ниже предложено сократить некоторые из его обязанностей.

Процедура демонстрации персональных или командных фолов теперь должна выполняться секундометристом.

Обязанности в Ст. 48.2 должны быть выполнены помощником секретаря. В некоторых Национальных федерациях используются только 3 судьи-секретаря. Следовательно, эти обязанности должны быть делегированы секундометристу.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

Ст. 48 Секретарь и помощник секретаря: Обязанности

Ст. 48.2 *Должна быть удалена*

Ст. 49 Секундометрист: Обязанности

49.1 В распоряжение секундометриста должны быть предоставлены игровые часы и секундомер, и он должен:

- Вести отсчет игрового времени, тайм-аутов и перерывов в игре.
- Убедиться, что сигнал игровых часов звучит очень громко и автоматически по окончании четверти или овертайма.
- Использовать все возможные средства для того, чтобы немедленно уведомить судей в том случае, если его сигнал не прозвучал или не был услышан.
- Показывать количество фолов, совершенных каждым игроком, поднимая указатель с числом совершенных этим игроком фолов таким образом, чтобы оба тренера это видели.
- Поместить указатель командных фолов на край секретарского стола, ближайший к скамейке команды, подлежащей наказанию за командные фолы, когда мяч становится живым после четвертого командного фола команды в четверти.
- Производить замены.
- Подавать свой сигнал только в то время, когда мяч становится мертвым и прежде, чем мяч снова станет живым. Звук сигнала секундометриста не останавливает игровых часов или игры, а также не заставляет мяч становиться мертвым.

8. Приложение В – Протокол

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЯ

Разъяснить, как записывать в протокол, когда был зафиксирован обычный технический/дисквалифицирующий фол или за покидание зоны скамейки команды без помощи или попытки помощи судьям в поддержании или восстановлении порядка (с активным участием в драке или без) главному тренеру, первому помощнику тренера, запасному, удаленному игроку или сопровождающему члену делегации.

Когда главный тренер, покидает зону скамейки команды во время драки и тоже начинает драться, он не должен быть наказан двумя D2 (один за покидание зоны скамейки команды любым членом команды и один за его собственное активное участие в драке), как есть на сегодняшний день.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

В.8.3.14 Примеры дисквалифицирующих фолов за активное участие в драке главному тренеру, первому помощнику тренера, запасному, удаленному игроку или сопровождающему члену делегации:

Независимо от количества лиц, дисквалифицированных за покидание зоны скамейки команды, единственным техническим фолом 'B2' или 'D2' должен быть наказан главный тренер.

Если тренер активно участвует в драке, он должен быть наказан только одним фолом 'D2'.

9. Приложение F – Система немедленного видеоповтора (IRS)

ПРИЧИНА ИЗМЕНЕНИЯ/АНАЛИЗА

Существующая Ст. 46.12 «Старший судья: Обязанности и права – Использование IRS», становится все более и более сложной и в связи с ростом важности IRS, должна быть отделена, как новое Приложение F.

В дополнение к этому, требуется более последовательное применение IRS, а процедуры использования IRS судьями должны быть стандартизированы. В настоящий момент:

- Книга правил четко устанавливает, что старший судья может использовать IRS для принятия окончательного решения. Для подстраховки, как минимум 2 судьи должны участвовать в просмотре.
- После завершения просмотра IRS, судья, который давал свисток, должен продемонстрировать окончательное решение. Это должно предотвратить ситуацию, что старший судья демонстрирует окончательное решение, тогда как первоначальное решение было принято его коллегой. Это может создать впечатление, что старший судья отменяет решение судьи, если окончательное решение отличается от первоначального.

НОВЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ

46.12 Для игр, в которых используется система немедленного видеоповтора, пожалуйста обращайтесь к Приложению F.

Новое Приложение F – Система немедленного видеоповтора (IRS) должно быть следующим.

F – СИСТЕМА НЕМЕДЛЕННОГО ВИДЕОПОВТОРА (IRS)

F.1 Определение

Просмотр системы немедленного видеоповтора (IRS) – это рабочий метод, используемый судьями для проверки их решений посредством просмотра игровых ситуаций на экране утвержденной видеотехники.

F.2 Процедура

F.2.1 Судьи уполномочены использовать систему IRS до момента подписания протокола после игры, с учетом ограничений, представленных в данном Приложении.

F.2.2 Для использования IRS, должна применяться следующая процедура:

- Старший судья перед игрой должен утвердить оборудование IRS, если оно доступно.
- Старший судья принимает решение, должен ли быть использован просмотр IRS или нет.

- Если свисток и решение судей является предметом для просмотра IRS, то первоначальное решение должно быть продемонстрировано судьями на игровой площадке.
- После сбора всей информации от других судей, судей-секретарей, комиссара, просмотр должен начаться как можно быстрее.
- Старший судья и как минимум один судья (который давал свисток) должны принимать участие в просмотре. Если старший судья давал свисток, он должен выбрать одного из судей для совместного просмотра.
- Во время просмотра IRS старший судья должен обеспечить, чтобы никакие неправомочные лица не имели доступ к монитору IRS.
- Просмотр должен быть осуществлен до предоставления тайм-аутов, замен и до возобновления игры.
- После просмотра, судья, дававший свисток, должен показать окончательное решение, и игра должна быть возобновлена соответственно.
- Решение судьи(-ей) может быть исправлено только в том случае, если просмотр IRS предоставляет судьям ясное и убедительное наглядное доказательство для исправления.
- После того, как старший судья подписал протокол, просмотр IRS больше не может быть выполнен.

F.2.3 Правило

F.2.3.1 Следующие игровые ситуации могут быть просмотрены:

- По окончании четверти или овертайма:
 - был ли мяч при удачном броске с игры выпущен прежде, чем прозвучал сигнал игровых часов об окончании четверти или овертайма.
 - Должно ли и сколько времени должно отображаться на игровых часах в том случае, если:
 - Произошло нарушение выхода в аут игрока, выполнявшего бросок.
 - Произошло нарушение времени для броска.
 - Произошло нарушение правила 8 секунд.
 - Был зафиксирован фол до окончания четверти или овертайма.
- Когда игровые часы показывают 2:00 минуты или менее в четвертой четверти и каждом овертайме:
 - был ли мяч при удачном броске с игры выпущен прежде, чем прозвучал сигнал таймера для броска.
 - был ли мяч при броске с игры выпущен прежде, чем совершён какой-либо фол.
 - было ли нарушение помехи попаданию или помехи мячу зафиксировано правильно.
 - для определения игрока, который заставил мяч выйти в аут.
- В любое время в течение игры,

- 2 или 3 очка необходимо засчитать в результате удачного броска с игры.
- 2 или 3 штрафных броска должно быть предоставлено после фиксации фолла на игроке, выполнившем неудачный бросок с игры.
- Соответствует ли персональный, неспортивный или дисквалифицирующий фол критериям такого фолла либо наказание должно быть усилено или ослаблено, или фол должен рассматриваться как технический.
- после некорректной работы игровых часов или таймера для броска, на сколько времени должны быть скорректированы часы или таймер.
- для определения правильности игрока, который должен выполнять штрафной(-ые) бросок(-ки).
- для определения участия членов команды, главных тренеров, помощников тренеров и сопровождающих членов делегации в любом акте насилия.

«ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА / БАСКЕТБОЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ» ИЗМЕНЕНИЯ, ДЕЙСТВУЮТ С 1 ОКТЯБРЯ 2020

Категория	Ст.	Поправка
Общее	–	Реструктуризация уровней соревнований ФИБА для оборудования. Уровень 1: Соревнования Национальных сборных команд и клубные соревнования плюс другие национальные и международные клубные и национальные командные соревнования элитного уровня. Уровень 2: любые другие соревнования, не включенные в Уровень 1.
Общее	–	Ссылка на Справочник по методам тестирования и требований.
Общее	–	После покупки, одобрение оборудования ФИБА действует в течение 8 лет независимо от текущего статуса официального утверждения ФИБА. После этого 8-летнего периода любое оборудование, которое более не одобрено ФИБА, должно быть заменено.
Щит	1.1	Материал щита для Уровня 1: неотражающее ламинированное безопасное стекло или закаленное стекло толщиной от 11,8 мм до 13,5 мм.
Щит	1.1	Добавлены варианты материала щита для Уровня 2: ламинированное/закаленное стекло; акрил или поликарбонат; дерево, стекловолокно, сталь или алюминий.
Щит	1.1	Удален тест на жесткость щита.
Кольцо корзины	1.2	Обновлены ссылки на цвета NCS и RAL.
Опора, поддерживающая щит	1.4	Для целей безопасности добавлено требование к размерам для Уровня 2: не менее 1000 мм, измеренные от внешнего края лицевой линии до переднего края обивки опоры.
Опора, поддерживающая щит	1.4	Добавлен тест на вибрацию щита.
Обивка опоры	1.5	Обивка должна иметь максимальное значение замедления 500 м/с ² или менее.
Обивка опоры	1.5	Размеры обновлены для соответствия с существующим рынком.
Баскетбольные мячи	2	Обновлена процедура теста на отскок мяча.
Баскетбольные мячи	2	Мяч должен быть маркирован с рекомендуемым давлением или диапазоном давления.
Баскетбольные мячи	2	Обновлены требования к окружности и весу для уменьшения допустимого диапазона.
Баскетбольные мячи	2	Облегченный мяч размера 5 (390-360г) разрешен для соревнований по минибаскетболу.
Баскетбольные мячи	2	Тест на герметичность клапана заменен тестом на потерю давления и стресс-тест накачивания (только Уровень 1).
Баскетбольные мячи	2	Удален практический тест на сцепление.
Табло	3	Красный квадрат должен быть использован для обозначения ситуации командных фолов.
Табло	3	Для обозначения овертайма должно быть использовано 'O'.

Табло	3	Должна быть возможность добавлять и убирать фолы игрока независимо от командных фолов.
Табло	3	Удален тест на удар в соответствии с DIN 18032-3.
Таймер для броска	5	Добавлен тест на прочность таймера для броска.
Указатели командных фолов	8	Становиться красными после того, как мяч снова становится живым после того, как был совершен 4-й командный фол.
Напольное покрытие	10	Добавлены тесты на износостойкость, зеркальный блеск и качение с нагрузкой.
Напольное покрытие	10	Удален тест на область отклонения.
Напольное покрытие	10	Требование к мобильному деревянному напольному покрытию по поглощению удара увеличено до 50% снижения силы.
Напольное покрытие	10	Требования по вертикальной деформации и поглощению удара для синтетического напольного покрытия разделены на соответствующие категории: точка упругости; смешанная упругость; упругость области и комбинированная упругость.
Напольное покрытие	10	Наклейки и краски должны соответствовать тем же критериям эффективности скольжения и зеркального блеска, что и обычные напольные покрытия.
Освещение	12	Добавлены описания и требования к фактору мерцания, цветопередаче и цветовой температуре.
Система контроля времени свистком	13	Система должна иметь: Время отклика 0,1 секунды или менее. Покрывать все области на баскетбольной площадке. Не останавливать игровые часы при любом внешнем шуме, похожем на звук свистка.
Свисток	14	Добавлены требования к громкости, частоте и химической безопасности.
Рекламные щиты	15	Добавлены требования к зазору обивки и рисунок.
Рекламные щиты	15	Добавлены рекомендации по освещенности и частоте обновления для производственных целей.
Зона для зрителей	17	Добавлены рекомендации для теста нагрузки и прочности.



КОНЕЦ ДОКУМЕНТА