



РУКОВОДСТВО ПО БАСКЕТБОЛЬНОЙ СТАТИСТИКЕ ФИБА (русскаяязычный перевод)

СОДЕРЖАНИЕ

1	Броски с игры.....	2
2	Штрафные броски.....	3
3	Подборы.....	4
4	Потери.....	6
5	Результативные передачи.....	7
6	Перехваты.....	8
7	Блок-шоты.....	9
8	Фолы.....	10



1. Броски с игры

Попытка броска с игры (FGA – Field Goal Attempt)

Заброшенный бросок с игры (FGM – Field Goal Made)

Попытка броска с игры (FGA) записывается игроку каждый раз, когда он бросает либо добивает живой мяч в корзину соперников.

Заброшенный бросок с игры (FGM) записывается игроку, когда после его попытки броска с игры мяч залетает в корзину соперника и/или очки засчитываются. (может быть ситуация, когда мяч не залетит в корзину, но очки засчитаются из-за помехи попаданию со стороны защитника).

Общие правила:

- FGA может быть с любой точки площадки, независимо от броскового движения.
- В конце периода FGA записывается, если игрок успел выпустить мяч из рук до sireны (смотреть на сигнал судьи в поле).
- FGA не записывается при бросковом фоле и мяч при этом не попал в корзину (не засчитан). Если игрок забросил с фолом, тогда записывается FGM и фол.
- FGA не записывается, если во время броска нарушает правила игрок команды нападения (интерференция – помеха броску).
- FGA не записывается, если игрок команды нападения получает фол до того, как бросающий выпустил мяч из рук (в данном случае это будет «фол в нападении» - броска уже быть не может). Если бросающий игрок успел выбросить мяч и сразу после этого игрок команды нападения получает фол – это уже не «фол в нападении», а «фол после броска». В этом случае FGA фиксируется.
- Добивание мяча на подборе (Tip) также записывается как FGA, если это добивание контролируемое и направлено в сторону кольца соперников.
- Мяч не обязательно должен покинуть руку, но FGA может быть зафиксировано (в случае блок-шота, когда мяч остался на руке бросающего).

В случае, если мяч случайно заброшен **в собственную корзину**:

- Очки записываются капитану команды соперников (на площадке)
- Если мяч случайно заброшен в свою корзину после промаха игрока нападающей команды в результате борьбы за подбор, в таком случае

перед FGM команде нападения записывается еще «командный подбор в нападении» (offensive team rebound).

- Если мяч случайно заброшен в свою корзину в тот момент, когда эта же команда владела мячом, игроку данной команды, от которого мяч залетел в кольцо, записывается потеря.

Быстрый прорыв (Fast-break)

Заброшенный бросок с игры считается очками в быстром прорыве, если выполняются вместе следующие три условия:

1. Мяч заброшен в течении максимум 8 секунд атаки.
2. Игрок с мячом (или мяч в процессе передачи) перемещается на полной скорости (с ускорением по направлению корзины соперника).
3. Мяч заброшен пока команда соперника сразу после смены владения не успевает установить командную защиту на своей половине площадки. Смена владения может быть в результате перехвата, подбора в защите или пропущенного мяча.

Также, как и после заброшенного мяча с игры (FGM), очками в быстром прорыве считаются очки **после заброшенных штрафных бросков (FTM)**, которые стали результатом фолов, полученных во время быстрого прорыва (при всех вышеописанных условиях быстрого прорыва).

2. Штрафные броски (FT – Free Throw)

Попытка штрафного броска (FTA – Free Throw Attempt) записывается игроку, когда он совершает штрафной бросок.

FTA не записывается, если при штрафном броске игрок команды защиты совершает нарушение (например, раньше времени входит в зону) и при этом мяч не попадает в корзину. В этом случае бросающему игроку будет предоставлен еще один штрафной бросок.

Заброшенный штрафной бросок (FTM) записывается игроку, когда в результате его штрафного броска команде засчитывается одно очко.

Возможные нарушения в процессе штрафного броска (необходимо следить за сигналом судей в поле).

Нарушение со стороны защитника:

- Если бросок успешный – нарушение игнорируется и бросающему записывается FTM
- Если мимо – попытка штрафного броска не записывается, поскольку бросающему будет предоставлен еще один штрафной бросок.

Нарушение со стороны бросающего игрока (заступ):

- Если бросок успешный – попадание отменяется. В этом случае, а также, если бросок мимо, бросающему записывается FTA и защите записывается «командный подбор» (если этот штрафной был последний).

Нарушение со стороны партнера бросающего игрока (нападающего):

- Если бросок успешный – нарушение игнорируется и бросающему записывается FTM.
- Если мимо – бросающему записывается FTA и защите записывается «командный подбор» (если этот штрафной был последний).

В любом из перечисленных случаях никакие потери не записываются.

Особая ситуация

Если после пробития штрафного броска(-ов) судьи обнаруживают, что неправильный игрок (не тот, который должен был) выполнял данные штрафные, судьи отменяют попадания (промахи), как результат ошибки. В этом случае применяется следующая процедура статистики: данные штрафные броски отменяются и команде нападения записывается «командная потеря».

3. Подборы (Rebounds)

Подбор – это установление контроля над мячом игроком или командой после неудачного броска с игры или неудачного штрафного.

После каждого промаха (неудачного броска с игры или неудачного штрафного) должен следовать подбор (кроме трех исключений, указанных в данной статье).

Подбор может быть **в нападении** или **в защите**.

- В нападении – если контроль мяча восстанавливает та же команда, которая и бросала по кольцу.
- В защите – если контроль над мячом устанавливает команда, которая не атаковала по кольцу (защищалась).

Подбор может быть **персональный** либо **командный**.

Персональный подбор игроку записывается, который:

- Первым устанавливает четкий контроль над мячом, даже, если до этого несколько других игроков касались мяча.
- Контролируемо добывает мяч в попытке забросить его в кольцо.
- Контролируемо отбивает (отбрасывает) мяч партнеру.
- Совершает подбор одновременно с игроком соперников, и его команда получает право для последующего вбрасывания в соответствии со стрелкой на секретарском столике.

Командный подбор записывается команде, которая будет иметь право на владение мячом (на вбрасывание), в следующих моментах:

- После промаха (с игры либо штрафного) мяч уходит в аут до того момента, пока какой-либо из игроков устанавливает контроль над ним.
- После промаха (с игры либо штрафного) судья определяет фол до того момента, пока какой-либо из игроков устанавливает контроль над мячом.
- После промаха (с игры либо штрафного) два или более игроков из одной команды одновременно овладевают мячом.
- После промаха (с игры либо штрафного) мяч застревает между кольцом и щитом.
- В борьбе за подбор защитник случайно забрасывает мяч в собственную корзину (записывается командный подбор нападению и очки капитану на площадке).

Ситуации, в которых подбор **не записывается**:

- В конце периода, когда звучит сирена после промаха (с игры либо штрафного) и до того момента, пока какой-либо из игроков устанавливает контроль над мячом.
- После промаха с игры, когда мяч не касается кольца и звучит сигнал «24 секунд» до того момента, пока какой-либо из игроков устанавливает контроль над мячом.
- После промаха со штрафного, когда мяч не становится живым (после штрафных, пробиваемых за неспортивный, технический либо дисквалифицирующий фол).



При определении подбора необходимо избегать «мини-владений» - краткосрочных владений мячом, при которых игрок не успевает установить полный контроль над мячом и телом, и сразу происходит потеря. В этом случае, если мяч сразу уходит в аут – просто записывается командный подбор сопернику (вместо подбора-потери). Или если до полноценного овладения соперник мгновенно перехватывает мяч – записывается индивидуальный подбор только данному игроку (вместо подбора-потери-перехвата).

4. Потери (Turnovers)

Потеря – это ошибка нападения (игрока или команды), в результате которой владение мяча переходит к защищавшейся команде.

Типы потерь:

- Плохая передача
- Плохое владение мячом (потеря во время ведения, удержания мяча либо из-за неудачной ловли хорошего паса).
- Любой тип нарушения в нападении (пробежка, зона, 3,5,8,24 секунды). При этом 8, 24 и 5 секунд при вбрасывании из аута – это всегда командная потеря. В остальных случаях – всегда индивидуальная.
- Фол в нападении (программа статистики фиксирует эту потерю автоматически).
- Технический, неспортивный, дисквалифицирующий фол в тот момент, когда команда владела мячом. Если это фол тренеру или скамейке – это командная потеря. Если игроку на площадке – индивидуальная потеря.

Потеря может быть зафиксирована только тогда, когда команда владеет мячом.

Команда владеет мячом, если:

- Игрок команды держит, ведет живой мяч или во время передачи живого мяча партнеру.
- Мяч в распоряжении игрока для вбрасывания из аута.
- Мяч в распоряжении игрока для пробития штрафного броска.



Особая ситуация.

Если происходит ситуация спорного мяча, то потеря записывается команде, владевшей мячом только в том случае, если последующее вбрасывание «по стрелке владения» будет предоставлено защищавшейся команде. Если же в случае спорного мяча мяч остается у нападавшей команды «по стрелке владения», тогда никакие статистические действия не фиксируются.

В некоторых случаях потеря может быть классифицирована более, чем одним типом (например, плохой пас или неудачная ловля мяча). В этом случае необходимо определить, каким именно действием потеря была вызвана, что больше повлияло на возникновение данной потери.

5. Результативные передачи (Assists)

Результативная передача – это последняя передача мяча, которая непосредственно привела к тому, что партнер забросил мяч с игры (либо заработал бросковый фол и забросил как минимум один штрафной бросок).

Условия, при которых записывается результативная передача:

- Пас, после которого партнер зарабатывает очки **без владения**.
- Пас партнеру, находящемуся **внутри 3-секундной зоны**, который зарабатывает очки из 3-секундной зоны (даже если с введением).
- Пас партнеру за пределами 3-секундной зоны, который забрасывает с введением, но при этом **не обыгрывает своего защитника 1 на 1**.
- Пас партнеру за пределами 3-секундной зоны, который забрасывает с введением, при этом обыгрывает своего защитника 1 на 1, но делает это **мгновенно**, сразу же после получения передачи **стартует по направлению к кольцу (словив защитника на противоходе)**. Страхующие защитники при этом не учитываются, даже, если они пытаются помешать (результативная передача все равно записывается).

Таким образом, если команда набирает очки, **результативная передача не ставится** только в двух ситуациях:

- Если партнер получает мяч за пределами 3-секундной зоны, при этом его защитник находится перед ним (между нападающим и кольцом) и нападающий обыгрывает защитника 1 на 1 с введением и после паузы (не мгновенно, не ловит его на противоходе).

- Если партнер получает передачу **в своей тыловой зоне** и сразу набирает очки в ситуации быстрого прорыва.

Как уже было отмечено, набранные очки включают в себя также очки **после штрафных в результате броскового фола**. То есть, если нападающий получил передачу и заработал фол в процессе броска и при этом реализовал хотя бы один штрафной – записывается результативная передача. Соответственно, результативная передача не может фиксироваться, если штрафной реализован в результате неброскового фола, а только из-за перебора командных фолов.

Общие дополнительные правила:

- Для одной игровой ситуации набранных очков только одна и только последняя результативная передача может быть зафиксирована.
- Дистанция, тип броска, его сложность или легкость не имеют значение.

6. Перехваты (Steals)

Перехват записывается игроку защиты в том случае, если его активные действия привели к потере мяча соперником.

Общие правила для фиксации/не фиксации перехвата:

- Обязательно должно быть касание мяча защитником, которое в последствии приведет к потере мяча соперником. При этом защитник необязательно должен установить контроль над мячом – мячом может овладеть его партнер.
- Может быть перехват при передаче.
- Может быть выбивание мяча у оппонента, который ведет или держит мяч.
- Либо овладение мячом после самостоятельной ошибки игрока нападения.
- Перехват не записывается, если в результате потери мяч сразу становится мертвым (выходит в аут) и защищавшаяся команда получает право на вбрасывание (даже если эта потеря вызвана активными действиями защитника).

- Единственная ситуация фиксации перехвата, в случае, когда мяч становится мертвым – в ситуации спорного мяча, когда защитник и нападающий одновременно держат мяч и «по стрелке» защита получает право на вбрасывание.
- Фиксация перехвата автоматически означает, что противоположной команде будет записана потеря. Но в обратную сторону данное правило не применяется – при потере далеко не всегда фиксируется перехват.
- В ситуации, когда более одного игрока защиты было задействовано, перехват записывается тому, кто первым коснулся и инициировал потерю у соперника.

7. Блок-шоты (Blocks)

Блок-шот записывается защитнику, когда он заметно (видимо, существенно) касается мяча в процессе броска, в результате чего мяч не попадает в корзину.

Процесс броска – целенаправленное действие нападающего по направлению к корзине соперника с попыткой забросить мяч.

Мяч при этом может не покидать руку бросающего – блок-шот все равно фиксируется, если есть контакт защитника и мяч не заброшен.

В ситуациях, когда мяч выбивается из рук до того, как вылетел по направлению к кольцу:

- Если выбивание произошло выше уровня плеча – записывается попытка броска – блок-шот и подбор.
- Если выбивание было ниже уровня плеча – записывается потеря – перехват (если владение мячом переходит к защите). Если мяч остается в распоряжении нападения – никакие статистические данные не фиксируются.

Как и после любого промаха после броска с игры, также и после любого блок-шота должен быть зафиксирован подбор (за исключением случаев, когда закончилось время периода или 24 секунд).

8. Фолы (Fouls)

Фол – это нарушение правил вследствие нелегального контакта с соперником либо вследствие неспортивного поведения.

Фолы игроку могут быть:

- Персональный
- Технический
- Неспортивный
- Дисквалифицирующий

Кроме того, технический или дисквалифицирующий фол также может быть назначен тренеру либо персоналу команды на скамейке.

Критически важно следить за жестами судей в поле, чтобы точно определить тип фола и номер игрока, которому назначено замечание.

С точки зрения статистики важно четко разделять персональные фолы на бросковый и небросковый. Бросковый фол – это фол в «процессе броска», в результате чего нападающему предоставляется право на пробитие штрафных. Но если штрафные броски предоставлены только из-за перебора командных фолов – это «небросковый» фол и в статистике именно так необходимо указывать.