



dm180695 УТВЕРЖДЕНО
Отдел по проведению
соревнований ОО «БФБ»

Для
Документов
Д.Г.Мацулевич

Руководство для статистиков





Содержание

Обязанности статистиков	3
Диктовка	6
Видеопросмотр	6
Бросок	7
Дополнительные опции	8
Подбор и мини-владение	9
Результативная передача	12
Потеря	14
Перехват и мини-владение	17
Блок-шот	19
Ситуация драки	20
Штрафные броски	21
Проблемы в работе	22
Ошибки статистиков	25
Статистика в баскетболе 3х3	27
Ключевая передача	28
Решающий бросок	29
Досрочная победа/ Овертайм	30
Контакты	31



ОБЯЗАННОСТИ СТАТИСТИКОВ

Не позднее чем за 30 минут до начала игры:

- находится за своим рабочим местом в форме выданной ОО «БФБ»;
- проверить исправность техники (компьютер, принтер) и наличие бумаги для печати;
- проверить подключение проводного интернета;
- открыть программу, в которой будете работать.

Сразу после заполнения составов команд и судейской бригады, но не позднее чем за 20 минут до начала игры:

- выставить количество зрителей на текущий момент;
- Нажать кнопку онлайн (в правом нижнем углу экрана);
- раздать стартовые составы тренерам по 2 шт., комиссару, секретарю и судье-информатору — по 1 шт., комментатору и ведущему — по запросу;
- предоставить секретарю распечатанный стартовый протокол.

Не менее чем за 7 минут до начала игры:

- отследить начало видеотрансляции на сайте и выставить событие «Старт видеотрансляции».

Не позднее чем за 7 минут до начала игры:

- отметить и «выпустить» стартовую пятерку игроков на площадку в соответствии с записями в официальном протоколе матча.

**За 7.30 минут до начала игры:**

- выставить событие «Представление команд».

За 3 минуты до начала игры:

- выставить событие «3 минуты до начала».

За 1 минуту 30 секунд:

- выставить событие «Игра сейчас начнётся»;
- указать опоздание в минутах, если оно есть.

В конце каждой четверти и овертайма:

- сверить с табло правильность забитых очков и фолов;
- обновить количество зрителей.

После каждой четверти:

- предоставить (напечатать) статистический отчёт (после исправлений, если есть ошибки) для каждого тренера/представителя команды — по 2 шт.
- и комиссару — 1 шт.

Разносить статистику тренерам в ваши обязанности не входит, это исключительно по вашему желанию или по договорённости с командами.

После игры:

- сверить с официальным протоколом счёт игры, фамилии игроков, тренеров, игровые номера, очки и фолы игроков, количество тайм-аутов, наличие челленджей.
- отредактировать количество зрителей;
- напечатать статистический отчёт для каждого тренера/представителя команды — по 2 шт., судье за протоколом – 1 шт. и комиссару – 1 шт.
- убедиться, что статистика правильно отображается на статистическом сайте ОО «БФБ» (<https://belarus.russiabasket.ru/>) и выставить событие



«Конец видеотрансляции»;

- убедиться, что общий счёт и счёт по четвертям на сайте и в статистике совпадают;
- находиться на рабочем месте до тех пор, пока комиссар/ст. судья не разрешит покинуть секретарский стол.

В случае возникновения каких-либо проблем с программой, отправкой данных на сайт и т. п.

необходимо обязательно позвонить(написать) и сообщить об этом Александру Чкалову + 375 (29) 323–55–41 (Statsbasket@mail.ru)

В случае нарушения обязанностей статистиков ОО «БФБ» может не применять доплату оператору статистики при обслуживании матчей чемпионата Республики Беларусь по баскетболу.

В случае если статистикам пришлось писать протокол хода игры на листке бумаги, необходимо:

- предупредить всех за судейским столом о проблеме и незамедлительно восстановить ход игры в программе;
- сверить очки и фолы, порядок забитых очков;
- убедиться, что статистика «ушла» на статистический сайт ОО «БФБ» (<https://belarus.russiabasket.ru/>);
- напечатать запросившим лицам отчёт.

Только после этого можно покинуть рабочее место с **разрешения комиссара/ст.судьи.**

ДИКТОВКА

Диктовка — последовательное озвучивание событий на игровой площадке для внесения их в статистическую программу OnlineBasket.

Единого стандарта диктовки не существует. Главное, чтобы оператор статистики слышал и понимал, что вы говорите.

ВИДЕОПРОСМОТР

На всех уровнях соревнований держите открытой игру с онлайн-трансляцией для просмотра игровых эпизодов. Бывают ситуации, в которых происходит полное отвлечение внимания от игрового эпизода или помеха его видимости. Это может быть как неудобная для вас позиция судьи, так и вопиющее поведение кого-либо в игровом зале. Также споры между мнениями статистиков по поводу некоторых игровых ситуаций можно решить таким образом.

Систему немедленного видеоповтора (IRS) тоже можно использовать при условии, если это не мешает её прямому назначению. То есть во время использования IRS судьями к ней не должно быть доступа у посторонних людей.



БРОСОК

Бросок — логическое завершение каждой атаки, попытка забить мяч в кольцо соперника.

Бросок в прыжке

Мяч обычно выпускается, когда игрок находится в высшей точке прыжка. Чаще всего данный тип используется на средней и дальней дистанциях, а также при трёхочковом броске.

Бросок в проходе

Бросок с ближней дистанции, чаще всего с отскоком от щита, но мяч может быть забит и «чисто». Как правило, этот бросок после прохода к кольцу.

Добивание

Бросок сразу после подбора в нападении непрерывным движением (приземление и прыжок), часто одной рукой и не приземляясь.

Парашют (навес)

Бросок, при котором игрок ловит передачу в воздухе и совершает бросок до приземления на площадку.

Бросок крюком

Бросок одной рукой за счёт выпрямления руки и выпуска мяча над головой вращательным движением.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ

Комбинируются с вышеуказанными видами бросков!

Бросок сверху

Броском сверху являются действия игрока, когда он поднимает мяч над кольцом и с силой опускает его внутрь одной или двумя руками, при этом руки могут касаться дужки кольца.

Быстрый прорыв. Критерии определения:

- атака на полной скорости;
- завершение атаки прежде, чем все игроки команды установили позиционную защиту;
- атака не более 8 секунд (как ориентир по времени).

Очки второго и даже третьего темпа тоже могут быть в быстром прорыве, если они соответствуют двум обязательным критериям.



ПОДБОР

Подбор — действия игрока по овладению мячом после промаха при попытке броска с игры или последнего штрафного броска.

Подбор записывается когда:

- происходит контролируемое возвращение живого мяча игроком;
- команде предоставляется вбрасывание после промаха при броске с игры или после штрафного броска.

Исключения (подбор не записывается):

- когда мяч остаётся мёртвым после промаха
- при последнем или единственном штрафном броске (например: после неспортивного, технического и дисквалифицирующего фолов);
- в конце четверти или овертайма, когда сирена прозвучала до того, как кто-либо установил контроль над мячом на игровой площадке;
- после промаха при попытке броска с игры (когда мяч не коснулся кольца), если нарушение времени для броска фиксируется до того, как команда овладела мячом.



ПОДБОР ИГРОКА

Критерии:

- игрок первый устанавливает контроль над мячом;
- игрок добывает мяч в контролируемой попытке забросить его в корзину;
- контролируемое отбивание мяча партнёру;
- борьба за мяч на подборе одновременно с противником и получение мяча вследствие процедуры поочерёдного владения;
- спасение мяча, уходящего за пределы площадки, оставляя его у своей команды;
- попытка добить мяч в непосредственной близости к кольцу в одно касание. Часто несколько раз подряд.

КОМАНДНЫЙ ПОДБОР

Критерии:

- уход мяча за пределы площадки до того, как кто-либо установит контроль над мячом (после неудачного броска с игры или штрафного броска);
- фиксация фола или нарушения перед тем, как кто-либо установит контроль;
- участие двух или более игроков одной команды
- в спорном мяче (после неудачного броска с игры или штрафного броска);
- застревание мяча в конструкции щита или между кольцом и щитом (подбор зависит от стрелки поочерёдного владения);
- попадание в собственное кольцо при подборе (подбор команде, капитану которой должны быть записаны очки).



МИНИ-ВЛАДЕНИЕ ПРИ ПОДБОРЕ

Мини-владение — это подбор, за которым сразу же следует потеря и когда нет очевидного владения. Избегайте мини-владений, вместо этого запишите командный подбор другой команде или игроку, который овладел мячом.

Контроль означает контроль мяча и тела.

Примеры:

- игрок овладевает мячом в воздухе и приземляется за пределами площадки;
- игрок выхватывает/выбивает мяч у игрока, который подобрал мяч в тот же момент;
- игрок спасает мяч из аута, но передает игроку другой команды.

РЕЗУЛЬТАТИВНАЯ ПЕРЕДАЧА

Результативная передача — передача мяча партнёру, которая создаёт для него голевую ситуацию и впоследствии приводит к успешному взятию кольца.

Критерии определения:

- получение мяча внутри трёхсекундной зоны («краски») с последующим попаданием, не выходя из неё (при этом неважно сколько ударов или обманных движений после получения мяча сделал атакующий игрок);

- получение мяча вне «краски» с последующим попаданием без ведения;

- получение мяча без плотной опеки и (незамедлительно) выполнение удачного броска в кольцо:

- без ведения и попытки обыгрыша;

- после обыгрыша защитника на противоходе;

- после показа (обманного движения) с проходом к кольцу с 1-2 ведением;

- после показа (обманного движения) на месте.

- фиксация фола при броске и попадание хотя бы 1 из 2/3 назначенных штрафных бросков.

Не подходящие под критерии ситуации:

- игрок обыгрывает своего защитника в ситуации 1 на 1 (когда защитник располагается прямо перед нападающим на линии между ним и кольцом);

- игрок обыгрывает на противоходе защитника, но защитник успевает вернуться и встать перед ним, либо его партнёр встаёт в плотную защиту (подстраховку)



- до начала процесса броска;
- игрок получает мяч на своей половине (в тыловой зоне) и затем выполняет бросок;
- игрок получает мяч, который ему не предназначался (выбивание, случайный отскок);
- фол фиксируется на игроке, получившем мяч, который впоследствии выполняет штрафные броски из-за перебора командных фолов командой соперника.

Важно!

Только одна результативная передача может быть засчитана на одно попадание.

Только последняя передача может быть результативной.

Дистанция (только в передовой зоне!), вид броска, количество ударов мяча в пол — не имеют значения.

ПОТЕРЯ

Потеря — это ошибка игрока или команды нападения, в результате которой команда защиты получает владение мячом.

Критерии:

- смена владения;
- совершение перехвата;
- ситуации спорного мяча: потеря/перехват в зависимости от направления стрелки поочерёдного владения:

- команда нападения имеет право на владение — не записывается ничего;

- команда защиты — потеря (+перехват, в зависимости от ситуации);

- ошибочное попадание игрока в своё кольцо (не при подборе!) — потеря игрока и очки капитану противоположной команды.

Если возможно более одного варианта — определите, кто был ответственен (кто первоначально создал ситуацию, приведшую к потере).

В ситуациях с несколькими потерями/перехватами — только при явной смене владения, если контроль мяча был установлен командой до того, как контроль опять потерян.



Потери игрока:

- плохая передача;
- потеря мяча;
- 5 секунд без ведения;
- 3 секунды в «краске»;
- пробежка;
- зона;
- двойное ведение;
- заступ/аут;
- потеря (без вида потери)

Помеха попаданию или помеха мячу нападающим — неправильное касание мяча, кольца или щита во время броска с игры или штрафного броска (попытка броска при этом не записывается);

- фол в нападении
потеря записывается программой автоматически;
- потеря (без вида потери)

*Ошибочное попадание в своё кольцо (не путать со случайным попаданием при подборе):
в этом случае сначала записывается потеря игроку, который забил мяч в своё кольцо, а потом — 2 очка капитану на площадке противоположной команды;*

- потеря (без вида потери)

Преднамеренное попадание в своё кольцо, в этом случае записывается потеря игроку, который забил мяч в своё кольцо, очки не засчитываются.



Командные потери:

- 5 секунд при вбрасывании;
- 8 секунд;
- 24 секунды;
- потеря (без вида потери)

Не тот игрок выполняет штрафные броски, при этом совершённые штрафные броски отменяются.

Наказание в результате фола должно быть исправлено на «Вбрасывание».



ПЕРЕХВАТ

Перехват — это действия игрока защиты по овладению мячом.

Перехват может быть контролируемым и неконтролируемым.

Критерии определения контролируемого перехвата:

- самостоятельное овладение игрока защиты мячом вследствие плохой передачи игрока нападения;
- самостоятельное овладение игрока защиты мячом вследствие потери контроля над ним игрока нападающей команды;
- вступление в борьбу за мяч игрока защиты, создавая ситуацию спорного мяча, при которой произойдет смена владения соответственно правилу поочерёдного владения.

Критерии определения неконтролируемого перехвата:

- выбивание или касание мяча игроком защиты (изменение траектории полёта мяча) при передаче так, что его партнёр овладевает им;
- выбивание мяча игроком защиты у нападающего (когда тот ведёт мяч либо держит его в руках) так, что его партнёр овладевает им;
- выбивание мяча игроком защиты в любой ситуации, провоцируя далее ситуацию спорного мяча, при которой произойдет смена владения.



Перехват не должен быть записан в ситуациях, когда:

- игрок защиты совершает выбивание или касается мяча так, что тот остаётся у команды нападения;
- игрок защиты овладевает мячом, находясь вне площадки (мини-владение – стр. 28*);
- игрок защиты вступает в борьбу за мяч, создавая ситуацию спорного мяча, при которой не произойдёт смена владения;
- игрок не успел овладеть мячом до фиксации судьями фола;
- произошли такие потери, как: пробежка, 2 ведения, 3”, 5”, 8”, 24”, зона, заступ/аут;
- игрок хорошо защищается и заставляет игрока потерять контроль над мячом или выбивает мяч так, что тот уходит в аут от команды нападения;
- игрок нападения теряет контроль над мячом и совершает фол раньше, чем игрок защиты

МИНИ-ВЛАДЕНИЕ ПРИ ПЕРЕХВАТЕ

Мини-владение — это перехват, за которым сразу же следует потеря и когда нет очевидного владения. Избегайте мини-владений, вместо этого проигнорируйте ситуацию.

Контроль означает контроль мяча и тела.

Примеры:

- игрок перехватывает мяч и приземляется/заступает в аут в тот же момент;
- игрок выбивает мяч, делая неочевидное ведение, после чего мяч снова оказывается у нападающего;
- игрок спасает мяч, уходящий в аут, выбитый его партнёром, и дает передачу в неконтролируемом положении тела чужому игроку или за пределы игровой площадки.

БЛОК–ШОТ

Блок-шот — это контакт игрока защиты с мячом для изменения траектории полёта, после чего мяч не попадает в кольцо. Мяч может быть как в воздухе, так и в руках атакующего игрока.

Критерии определения:

- мяч при броске находится выше уровня плеч;
- игрок защиты коснулся мяча.

Блок-шот не засчитывается, если:

- бросок удачен;
- мяч при броске находится ниже уровня плеч



*(засчитывается потеря-перехват, если произошла смена контроля, если смена контроля не произошла и мяч **остался** у нападающей команды — ситуация полностью игнорируется);*

- он совершён после или во время фиксации фولا на игроке, который совершал бросок;
- игрок защиты не коснулся мяча.

СИТУАЦИЯ ДРАКИ

Во время драки игроки должны быть дисквалифицированы.

За выход из зоны скамейки в ситуации драки или ситуации, которая может привести к драке, запасные и сопровождающие члены делегации должны быть дисквалифицированы по статье драка с записью в протоколе «DF» или «D2F», а также должен быть наказан главный тренер техническим фолом «B2».

В программе OnlineBasket фол «D/D2» должен быть проставлен каждому вышедшему на игровую площадку запасному, а также дополнительно должен быть проставлен фол «F» каждому вышедшему запасному.



ШТРАФНЫЕ БРОСКИ

Судья может дать возможность игроку бросить ещё 1 штрафной бросок, если защитник преждевременно вошёл в «краску» и тем самым помешал попаданию.

Оператор-статистик не должен добавлять ещё 1 штрафной бросок, т. к. это возможность перебросить, а не дополнительный штрафной бросок. Необходимо дождаться второго броска и поставить подбор либо отредактировать бросок на попадание.



ПРОБЛЕМЫ В РАБОТЕ

Статистики могут столкнуться с такими проблемами, как:

- **сбой отправки хода игры на сайт**

проверить интернет-подключение, если всё нормально, то позвонить Александру Чкалову;

- **отсутствие интернета**

обратиться к службе технической поддержки, работающей на матче, в крайнем случае, подключиться к мобильному интернету;

- **принудительное закрытие программы**

не искать в папке с играми, открыть игру из календаря — игра откроется на последнем действии, которое отправилось на сайт;

- **автоматическая перезагрузка компьютера**

*отменить в настройках компьютера автоматическое обновление **заранее!**;*

- **выключение (поломка) компьютера**

иметь резервный компьютер для продолжения работы;

- **отображение некорректного счёта**

такое бывает в тех случаях, когда есть активная серия штрафных бросков, и оператор открывает пункт меню

«Стартовые составы» с последующим нажатием на кнопку «Ок». Попадания программа засчитывает, но счёт не меняется.

Варианты исправления ситуации:

- перезагрузить программу в подходящий для этого момент;



- *дождаться следующих очков этой же команды.*

В обоих случаях счёт скорректируется автоматически;

- некорректное отображение командных фолов

будьте внимательны, если вы исправляете фол в редакторе путем переключения фола с одной команды на другую, то показатели командных фолов не изменятся до тех пор, пока вы каждой команде не запишете следующие фолы. При перезагрузке программы количество фолов корректируется автоматически;

- при переводе игры в овертайм сколько бы командных фолов команды не набрали, их количество будет подсвечено красным

будьте внимательны и не поставьте ошибочно показатель командных фолов на край судейского стола;



- невозможность поставить командную потерю 5''



1. чтобы поставить данную потерю, необходимо нажать на любого игрока из списка команды (не на тех, которые на площадке), далее нажать на кнопку потери 5'', затем перевести мяч этой же команде так, чтобы время было остановленным и кнопка потери 5'' сохранилась нажатой, после это надо перевести мяч другой команде.

2. поставить потерю 5'' любому игроку, после зайти в редактор и исправить потерю игрока потерю команды.

ОШИБКИ СТАТИСТИКОВ

Довольно часто допускаются такие ошибки:

- производят действия не в соответствии с игровым временем, особенно это касается замен;
- вместо разных видов потерь ставят только пас-потерю;
- ставят перехват, когда он не произошёл
активная фаза защиты не является перехватом;
- ставят перехваты после таких потерь, как: 3”, 5”, 8”, 24”, зона, 2 ведения, пробежка, заступ/аут;
- ставят потерю 5” при вбрасывании игроку, который вбрасывал мяч – это неправильно;
- не выставляют события «Разминка команд», «Представление команд», «3 минуты до начала», «Игра сейчас начнётся», «Старт» и «Конец видеотрансляции», «Видеопросмотр» и т. д.;
- не ставят количество зрителей в принципе и не редактируют их примерное количество в процессе игры;
- не запускают «онлайн» игры: запуск синхронизации — ваша прямая обязанность за полчаса до игры и страховка на случай «вылета» программы;
- не ставят задержку игры (мин.), если она есть;
- не добавляют судейскую бригаду в соответствии с листом назначения секретарей или не добавляют вообще;
- удаляют старт в ходе игры



старт удалять нельзя, его нужно редактировать, в противном случае мяч нельзя будет передать игрокам;

- не выставляют цвет формы в программе так, как у игроков на площадке (основной цвет формы, цвет номера и окантовки);

- не ставят командные подборы;

- ставят точку броска с игры, не обращая внимание на судей: судьи всегда показывают какой бросок (двухочковый или трёхочковый) выполняет игрок, если же этого не произошло, то, скорее всего, двухочковый;

- не записывают попытку броска на последних секундах четверти

в случае сомнений или отсутствия видео, можно уточнить у судей успел игрок бросить мяч до сирены или нет, а также ценность этого броска;

- не сверяют фолы и забитые очки с табло.

Время, указанное в нижнем правом углу статистики, отображает время запуска печати, а не время окончания игры, секретарь обязан самостоятельно отследить время окончания игры.

СТАТИСТИКА В БАСКЕТБОЛЕ 3x3

Тонкости работы

Эти рекомендации помогут вам в будущем сэкономить драгоценные секунды во время матчей, т. к. баскетбол 3x3 более динамичный и с гораздо меньшим количеством пауз.

Настройки игры:

- проверить все параметры игры, чтобы они соответствовали правилам баскетбола 3x3;
- персональные фолы увеличить до максимума;
- командные фолы увеличить до 7 (если это не сделано изначально).

Важно знать:

- не стоит исправлять ближний бросок на дальний, необходимо удалить 1-очковый бросок и добавить
- 2-очковый заново. В обратную сторону всё работает исправно — можно редактировать;
- при неспортивном фоле необходимо добавить ещё 1 обычный фол, т. к. в баскетболе 3x3 неспортивный фол считается как 2 командных, а программа может записать только 1.



КЛЮЧЕВАЯ ПЕРЕДАЧА

РЕЗУЛЬТАТИВНАЯ ПЕРЕДАЧА В 3x3

Правила результативной передачи в баскетболе 3x3 существенно отличается от классического баскетбола 5x5. Она называется «Ключевой» и имеет ограниченные критерии.

Критерии определения:

- получение мяча в «краске»;
- свободная позиция (без защитника) для броска и(или) беспрепятственного прохода к кольцу;
- незамедлительная атака/атака в непрерывном движении.

Все критерии являются обязательными!

Передача строго не засчитывается, если:

- игрок получил мяч вне «краски»;
- защитник был в плотной опеке либо встал в плотную опеку до того, как мяч покинул руки бросающего.



РЕШАЮЩИЙ БРОСОК

Решающий бросок — удачный бросок в последние 5 секунд основного времени встречи и в овертайме, который приводит к равенству счёта, выводу команды в лидерство или смене лидерства.

Также решающим броском считается удачное попадание, приведшее к досрочной победе, при этом оно должно привести к смене лидерства или выходу в лидерство.

Удачный бросок с игры или удачный штрафной бросок — не имеет значения.

В программе OnlineBasket должен быть помечен флажком.

Примеры:

Счёт — 18:18. На табло 0:04 до конца игры. Команда А забивает 1 очко. Счёт становится 19:18. Попадание привело к выходу в лидерство — это решающий бросок.

Счёт — 17:18. На табло 0:05 до конца игры. Команда А забивает 1 очко. Счёт становится 18:18. Попадание привело к равенству счёта — это решающий бросок.

Счёт — 17:18. На табло 0:03 до конца игры. Команда А забивает 2 очка. Счёт становится 19:18. Попадание привело к выходу в лидерство — это решающий бросок.

Счёт — 19:20. На табло 2:54 до конца игры. Команда А забивает 2 очка. Счёт становится 21:20.

Попадание привело к выходу в лидерство и досрочной победе — это решающий бросок.



ДОСРОЧНАЯ ПОБЕДА

При досрочной победе в основное время встречи одна из команд набирает **21/22** очка, и игра заканчивается раньше, чем истекают 10 минут игрового времени.

Программа OnlineBasket не даёт возможность завершить игру раньше.

Алгоритм действий в программе OnlineBasket при досрочной победе:

- запомнить время окончания игры
например: 03:05 до конца основного времени;
- уменьшить игровое время до 00:00;
- завершить период;
- открыть редактор, выставить время окончания периода 03:05 и закрыть редактор, тем самым вы сделаете уход всех игроков с площадки за 03:05 до конца периода;
- завершить матч как обычно.

ОВЕРТАЙМ

Овертайм играется после завершения периода и без начала овертайма. Все действия нужно производить, нажимая на игроков на скамейке запасных.

Действия в ходе игры будут отображаться с игровым временем 00:00 в 1 (единственном) периоде.

После победы одной из команд необходимо завершить матч как обычно.



КОНТАКТЫ:

Александр Чкалов
+375 (29) 323-55-41
Statsbasket@mail.ru