



Департамент профессионального баскетбола

# РУКОВОДСТВО

для статистика

2024

Не рекомендуется открывать данное Руководство с помощью браузеров. Используйте для просмотра PDF. Например, Adobe Acrobat DC.

В противном случае переходы по ссылкам будут закрывать вкладку с Руководством

Для просмотра видеороликов нажмите на кнопки, примеры которых вы можете видеть ниже:



Пояснения для каждого видео — в описании под видео в VK

# СОДЕРЖАНИЕ

Состав	3	Решающий бросок	29
Обязанности статистиков	4	Досрочная победа	30
Диктовка	7	Овертайм	31
Видеопросмотр	7	Ссылки	32
Бросок	8	Контакты	33
Дополнительные опции	9		
Блок-шот	10		
Подбор и мини-владение	11		
Потеря	15		
Перехват и мини-владение	18		
Результативная передача	21		
Ситуация драки	23		
Штрафные броски	24		
Проблемы в работе	25		
Статистика в баскетболе 3x3	27		
Ключевая передача	28		

# СОСТАВ

Бригада статистиков должна присутствовать на матче в количестве трёх человек:

- оператор-статистик;
- статистик;
- статистик-корректировщик\*.

Статистики должны быть взаимозаменяемы и обладать всеми знаниями, необходимыми для выполнения обязанностей каждой из позиций.

Статистики несут равнозначную ответственность за правильность заполнения заявки, печати протокола, отображения данных на сайте, ошибки, допущенные во время матча, и их последствия.

\* кроме Единой лиги ВТБ и Единой молодёжной лиги ВТБ

# ОБЯЗАННОСТИ СТАТИСТИКОВ

В зависимости от оставшегося времени до начала игры, во время и после статистик должен выполнить действия, а именно:

## ДО ИГРЫ:

- прибыть в спорткомплекс за 1 час 30 минут;
- за 1 час – быть на рабочем месте в униформе, предоставленной клубом-хозяином или организацией, проводящей тур;
- проверить исправность техники, наличие бумаги для печати, подключение проводного интернета и открыть программу OnlineBasket;
- заполнить составы команд и судейскую бригаду;
- выставить количество зрителей\* на текущий момент;
- 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 из платформы [pro.russiabasket.org](http://pro.russiabasket.org);
- запустить синхронизацию за 30 минут до начала игры;

- отследить начало видеотрансляции на сайте и выставить событие «Старт видеотрансляции»;
- выставить событие «20 минут до начала игры» в соответствующий момент времени;
- за 7 минут до начала игры отметить стартовую пятёрку команды согласно протоколу и нажать «Старт»;
- выставить событие «Представление команд» согласно предметческому сценарию;
- выставить событие «3 минуты до начала» за 3 минуты
- выставить событие «Игра сейчас начнётся» за 1 минуту 30 секунд;
- указать опоздание в минутах, если оно есть;

## ВО ВРЕМЯ ИГРЫ:

- записывать действия соответственно оставшемуся игровому времени на табло;
- сверить с табло правильность забитых очков и фолов каждого игрока за 1 минуту до конца каждой четверти и овертаймов;
- обновить количество зрителей\*;

\* на матчах Единой лиги ВТБ количество зрителей вносится 1 раз ближе к концу игры по количеству проданных билетов

- напечатать статистический отчёт (после исправлений, если есть ошибки) для каждого тренера/представителя команды – по 2 шт. и комиссару – 1 шт;
- периодически сверять основные свои данные с данными на табло;
- производить корректировку игровых эпизодов на платформе [pro.russiabasket.org](http://pro.russiabasket.org), сообщать о неточностях в записях или несогласии с мнением статистика;

#### **ПОСЛЕ ИГРЫ:**

- сверить с официальным протоколом счёт игры, очки и фолы каждого игрока;
- окончательно обновить количество зрителей\*;
- напечатать статистический отчёт всем вышеуказанным лицам;
- убедиться, что статистика правильно отображается на сайте РФБ/ЕЛ ВТБ, выставить событие «Конец видеотрансляции»;
- находиться на рабочем месте до тех пор, пока комиссар не разрешит покинуть судейский стол.

В случае возникновения каких-либо проблем с программой, отправкой данных на сайт и т. п. необходимо обязательно позвонить и сообщить об этом **Александр Попову** **+7 902 801-79-67**.

В случае если статистикам пришлось писать ход 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 отобразилась на сайте;
- напечатать запросившим лицам статистический отчёт.

Только после этого можно покинуть рабочее место с разрешения комиссара.

#### **СТАТИСТИКАМ ЗАПРЕЩЕНО:**

- покидать судейский стол без разрешения комиссара;
- пользоваться мобильными телефонами или иными средствами передачи данных в личных целях;
- вступать в дискуссии в открытом виде с кем-либо из коллег, судьями, комиссаром, игроками, тренерами и болельщиками. Допустимо обсуждение в спокойной форме и без лишних эмоций.

\* на матчах Единой лиги ВТБ количество зрителей вносится 1 раз ближе к концу игры по количеству проданных билетов

## 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.

В случае потери концентрации внимания статистик обязан сразу предупредить оператора о пропущенном моменте и не задумываться о нём, чтобы не допустить новую ошибку и не «выключаться» из игры.

Например, статистик не увидел потерю, но увидел, кто перехватил. В этом случае фраза должна звучать примерно так: «Не видел потерю, поставь пока четвёртому, перехват – #6 красные».

Если оператор и корректировщик не видели эпизод, то оператор должен поставить «флажок» и проверить момент по видео.

## ВИДЕОПРОСМОТР

На матчах, предполагающих позицию статистика-корректировщика, для коллективного решения по эпизоду, необходимо использовать платформу [pro.russiabasket.org](http://pro.russiabasket.org)

Во всех остальных случаях необходимо использовать трансляцию матча на сайте РФБ/ЕЛ ВТБ.

В случае разногласий решение принимается коллективно по принципу большинства.

В случае редких и особо сложных моментов можно написать на почту [pond@russiabasket.ru](mailto:pond@russiabasket.ru), чтобы получить мнение Департамента профессионального баскетбола РФБ.

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.

## **В ПРЫЖКЕ**

Бросок в кольцо в верхней точке вертикального прыжка. Используется на средней и дальней дистанциях.

## **В ПРОХОДЕ**

Бросок с ближней дистанции в движении к кольцу. Может быть выполнен как после получения мяча, так и после прохода с ведением.

## **ДОБИВАНИЕ**

Бросок сразу после подбора в нападении как непрерывным движением (приземление и прыжок), так и не приземляясь, в том

числе корректировка траектории движения мяча одной рукой.

## **ПАРАШЮТ (НАВЕС)**

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

## **КРЮК**

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

Бросок, после которого совершается помеха попаданию в нападении, а также во время которого происходит технический фол за дезориентацию игрока во время броска с игры, не должен быть записан.



# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ

Комбинируются с видами бросков.

## **СВЕРХУ**

Броском сверху являются действия игрока, когда он одной или двумя руками силой опускает мяч в кольцо.

## **БЫСТРЫЙ ПРОРЫВ.**

Критерии определения:

- a. атака на полной скорости;
- b. завершение атаки прежде, чем все игроки команды установили позиционную защиту;

c. 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.

Бывает, передача выглядит как бросок, важно их различать.

# БЛОК-ШОТ

Блок-шот – это контакт игрока защиты с мячом для предотвращения попадания мяча в кольцо. Мяч может быть как в воздухе, так и в руках игрока, выполняющего бросок.

## **КРИТЕРИИ ОПРЕДЕЛЕНИЯ:**

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

## **БЛОК-ШОТ НЕ ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ, ЕСЛИ:**

- a. бросок удачен;
- b. мяч при броске находится ниже уровня плеч;
- c. он совершён во время или после фиксации фола при броске;
- d. игрок защиты не коснулся мяча.

При двойном блок-шоте определите и запишите тому, кто его поставил первым.

При невозможности определить – тому, кто защищался с нападающим изначально.

Разница между блок-шотом и выбиванием.

# ПОДБОР

Подбор – овладение мячом после промаха при попытке броска с игры или последнего штрафного броска.

## ПОДБОР ЗАПИСЫВАЕТСЯ, КОГДА:

- происходит контролируемое возвращение живого мяча игроком;
- команде предоставляется вбрасывание.

Подборы бывают персональные и командные.

## ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ПОДБОР

Критерии:

- а. установка первого контроля над мячом;
- б. контролируемое отбивание мяча партнёру;

- с. контролируемое отбивание мяча в корзину в попытке заработать очки;
- д. спасение мяча, уходящего за пределы площадки, оставляя его у своей команды;
- е. спасение мяча ударом в соперника;
- ф. борьба за мяч на подборе одновременно с противником и получение мяча по стрелке поочерёдного владения.

## **КОМАНДНЫЙ ПОДБОР**

### **Критерии:**

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

Разница между персональным и командным подбором при борьбе за отскок.

**ПОДБОР НЕ ЗАПИСЫВАЕТСЯ:**

- когда мяч остаётся мёртвым после промаха при последнем штрафном броске (например: после неспортивного, технического и дисквалифицирующего фолов);
- после промаха 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, если мяч не касается кольца, и нарушение фиксируется до того, как кто-либо овладеет мячом.

# МИНИ-ВЛАДЕНИЕ ПРИ ПОДБОРЕ

Мини-владение – это подбор, за которым сразу же следует потеря. Избегайте мини-владений – запишите командный подбор другой команде или игроку, который овладел мячом.

Контроль означает контроль мяча и тела.

## ПРИМЕРЫ:

1. игрок овладевает мячом в воздухе и приземляется за пределами площадки;
2. игрок выхватывает/выбивает мяч у игрока, который подобрал мяч в тот же момент;

3. игрок спасает мяч из аута, но передает игроку другой команды или в аут.

Подбор, похожий на командный, но являющийся персональным:

Подбор и потеря или это мини-владение?

# ПОТЕРЯ

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

Потери бывают персональные и командные и записываются, когда происходит смена владения.

## ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ПОТЕРИ:

1. плохая передача;
2. потеря мяча;
3. 5 секунд без ведения;
4. 3 секунды;
5. пробежка;
6. зона;
7. двойное ведение;
8. заступ/аут;
9. фол в нападении\*
10. потеря (без вида потери):
  - помеха попаданию или помеха мячу нападающим – неправильное касание мяча, кольца или щита во время броска с игры партнёра. Попытка броска при этом не записывается;

\* записывается программой автоматически

- игрок заставляет мяч пройти сквозь кольцо снизу вверх;
- ошибочное/случайное попадание в своё кольцо. В этом случае сначала записывается потеря игроку, который забил мяч в своё кольцо, а потом – 2 очка капитану на площадке противоположной команды;
- преднамеренное попадание в своё кольцо. В этом случае записывается потеря игроку, который забил мяч в своё кольцо, но очки не засчитываются.

#### **КОМАНДНЫЕ ПОТЕРИ:**

1. 5 секунд при вбрасывании;
2. 8 секунд;
3. 24 секунды;

#### **4. потеря (без вида потери):**

- не тот игрок выполняет штрафные броски, при этом совершённые штрафные броски отменяются. Наказание должно быть исправлено на «Вбрасывание».

Потеря не всегда записывается игроку, который фактически совершил нарушение.

Такие потери, как плохая передача, потеря мяча, пробежка, зона и заступ/аут, могут быть записаны игроку, который виноват в этой потере.

Например: плохая передача, в результате которой партнёр заступает в тыловую зону.



### **ЧЕСТНАЯ ИГРА**

Если одна команда предлагает другой прекратить борьбу в предпоследней атаке и передаёт мяч сопернику, чтобы игра не останавливалась до истечения игрового времени, то эта ситуация полностью игнорируется – потери и перехваты не записываются

Если одна команда решает, что другая была ущемлена в той или иной ситуации и совершает умышленную потерю, чтобы вернуть мяч команде, то эта ситуация тоже игнорируется, как на примере ниже:

Статистики FIBA на данном матче также удалили побейку игрока #25 и продолжили игру.

# ПЕРЕХВАТ

Перехват – это действия игрока защиты по овладению мячом или созданию ситуации, которая приводит к перехвату.

Перехват может быть контролируемым и неконтролируемым.

## **КРИТЕРИИ КОНТРОЛИРУЕМОГО ПЕРЕХВАТА:**

- a. самостоятельное овладение игрока защиты мячом вследствие плохой передачи игрока нападения;
  
- b. самостоятельное овладение игрока защиты мячом вследствие потери контроля над ним нападающего;
  
- c. вступление в борьбу за мяч игрока защиты, создавая ситуацию спорного мяча, при которой сменится владение.

## **КРИТЕРИИ НЕКОНТРОЛИРУЕМОГО ПЕРЕХВАТА:**

- a. выбивание или касание мяча игроком защиты при передаче так, что его партнёр овладевает им;
  
- b. выбивание мяча игроком защиты у нападающего, когда тот ведёт мяч либо держит его в руках так, что его партнёр овладевает им;
  
- c. выбивание мяча игроком защиты в любой ситуации, провоцируя далее ситуацию спорного мяча, при которой сменится владение.

**ПЕРЕХВАТ НЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ ЗАПИСАН В СЛУЧАЕ:**

- овладения мячом вне площадки;
  - спорного мяча, не сменяющих владение;
  - выбивания или касания мяча, не сменяющих владение;
  - потерь, не предполагающих перехват, как пробежка, 2 ведения, 3", 5", 8", 24", зона, заступ/аут;
  - активной фазы защиты, заставляющей нападающего самостоятельно потерять контроль над мячом;
- 
- фиксации фола до того, как игрок установил контроль над мячом. Чаще всего фол в нападении/неспортивный фол в нападении.

Записывается ли перехват в следующей ситуации?

# МИНИ-ВЛАДЕНИЕ ПРИ ПЕРЕХВАТЕ

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

Контроль означает контроль мяча и тела.

## ПРИМЕРЫ:

1. игрок перехватывает мяч и приземляется/заступает в аут в тот же момент, не имея возможности контролировать тело;
2. игроки выбивают мяч, делают неочевидный контроль/ведение, после чего мяч снова оказывается у нападающего;
3. игрок спасает мяч, уходящий в аут, выбитый его партнёром или им самим, и дает передачу в неконтролируемом положении тела чужому игроку или за пределы игровой площадки.

# РЕЗУЛЬТАТИВНАЯ ПЕРЕДАЧА

Результативная передача – последняя передача перед попаданием, которая соответствует определенным критериям.

## КРИТЕРИИ ОПРЕДЕЛЕНИЯ:

- a. получение мяча внутри трёхсекундной зоны с последующим попаданием, не выходя из неё. Количество ударов и обманных движений не имеет значения. Хоты бы одна нога должна стоять в зоне при получении мяча;
- b. получение мяча в любой точке площадки, даже в тыловой зоне, с последующим попаданием без ведения;
- c. получение мяча без плотной опеки и незамедлительное выполнение удачного броска в кольцо:

- 1) после обыгрыша защитника на противободе;
- 2) после показа обманного движения с остановкой;
- 3) после показа обманного движения без прохода к кольцу;
- 4) потеря баланса защитником в попытке встать в защиту.

d. фиксация фола при броске с последующим попаданием хотя бы 1 из назначенных штрафных бросков;

e. контролируемая скидка в виде подбора с последующим попаданием.

**НЕ ПОДХОДЯЩИЕ ПОД КРИТЕРИИ СИТУАЦИИ:**

1. обыгрыш защитника в ситуации 1 на 1. Защитник успел встать в защиту в непосредственной близости до начала движения нападающего у кольца;

2. обыгрыш на противоходе, но защитник успевает вернуться и встать перед ним, либо его партнёр встаёт в плотную защиту (подстраховку) до начала процесса броска;

3. получение мяча, который не предназначался игроку, забившему мяч;

4. фиксация фола на игроке, получившем мяч, который впоследствии выполняет штрафные броски из-за перебора командных фолов.

Разница между противоходом и обыгрываем 1 на 1:

На примере вы можете увидеть, что в первом случае защитник был пойман на противоходе, а во втором защитник стоял перед нападающим. При этом ситуации выглядят похожими.

Если сомневаетесь на счёт результативности передачи, которая была до фола при броске, то её лучше поставить и после просмотра удалить, потому что прикрепить передачу к штрафным постфактум нельзя.

# 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 «D<sub>2</sub>F», а также должен быть наказан главный тренер техническим фолом «B<sub>2</sub>».

В программе OnlineBasket фол «D/D<sub>2</sub>» должен быть проставлен каждому вышедшему на игровую площадку запасному, а также дополнительно должен быть проставлен фол «F» каждому вышедшему запасному.

Программа не позволяет записать фол «B<sub>2</sub>». Сначала нужно выбрать кнопку «B<sub>1</sub>», после этого увеличить количество штрафных до 2-х через кнопку «+» в редакторе.

**Обратите внимание!**

Фолы «D/D<sub>2</sub>» записываются в командные фолы программой (это ошибка программы). Фолы «F» не записываются.

# ШТРАФНЫЕ БРОСКИ

Судья может дать возможность игроку бросить ещё 1 штрафной бросок, если защитник преждевременно вошёл в «краску» или в зону двухочкового броска 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 нового броска и поставить подбор либо отредактировать бросок на попадание.

Любые нарушения нападающей команды, совершенные во время выполнения штрафного броска, не предполагающие их отмену, являются промахом, а именно:

- помеха попаданию нападающим;
- 5 секунд;
- заступ.

## СЕРИЯ ПОСЛЕМАТЧЕВЫХ ШТРАФНЫХ БРОСКОВ\*

Добавляется кнопкой «+» в количестве 5 шт. для каждой команды.

Если счёт после серии равен, то добавляется по 1 броску для каждой команды до определения победителя.

## ФОЛЫ ПРИ БРОСКЕ/НЕ ПРИ БРОСКЕ

Если вы записали фол с двумя бросками, вместо вбрасывания, необходимо уменьшить до нуля кнопкой «-» количество штрафных серии бросков и удалить её. Либо уменьшите через редактор.

Если наоборот, то прибавить штрафные можно только через редактор кнопкой «+».

Если вам продиктовали «... 2+1, фол...», а вы случайно записали 2 очка, то необходимо после этого поставить продиктованный фол с одним броском через кнопку «1». Ничего удалять в этом случае не требуется.

\* для соревнований, где это предусмотрено



# ПРОБЛЕМЫ В РАБОТЕ

Статистики могут столкнуться с проблемами. На каждую проблему, возникшую в период исполнения ваших обязанностей, есть **решение**.

## ПРОБЛЕМА

## РЕШЕНИЕ

Сбой отправки хода игры на сайт

Проверьте интернет-подключения, если всё нормально, то позвонить Александру Попову

Отсутствие интернета

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

Принудительное закрытие программы

Откройте игру из календаря. Игра откроется на последнем действии, которое отправилось на сайт

Обновление ПК

Отмените в настройках компьютера автообновление заранее

Выключение/поломка ПК

Имейте резервный ПК – для ЕЛ ВТБ,

## ПРОБЛЕМА

## РЕШЕНИЕ

перейдите на ПК корректировщика – для Соревнований РФБ

На площадке нет игрока, который совершил действие

Поставить действия игроку со скамейки. Сообщить об этом статистику. Вместе найти игрока, котовый отсутствует. Отредактировать последнюю замену при условии, что после неё не было других замен

Некорректное отображение счёта

Происходит, если зайти в пункт меню «Стартовые составы» во время активной серии штрафных бросков. Дождитесь следующих очков этой же команды или засчитайте и удалите 2 очка этой же команде принудительно. В обоих случаях счёт будет

## ПРОБЛЕМА

Некорректное отображение командных фолов

Красное свечение командных фолов при переводе игры в овертайм



Невозможность поставить командную потерю 5"

## РЕШЕНИЕ

скорректирован

Будьте внимательны, если вы исправляете фол в редакторе путем переключения фола с одной команды на другую. Показатели командных фолов останутся неизменными до тех пор, пока вы каждой команде не запишите следующие фолы. Их нужно записать и сразу удалиться. Фолы скорректируются

Сколько бы командных фолов команды не набрали в четвёртой четверти, их количество будет подсвечено красным цветом. Будьте внимательны и ошибочно не поставьте показатель командных фолов на край судейского стола

Нажмите на любого игрока из списка запасных, потом – на кнопку потери 5", переведите мяч этой же команде так, чтобы время было остановленным и кнопка потери 5" сохранилась

## ПРОБЛЕМА

Невозможность отдать мяч какому-либо игроку

## РЕШЕНИЕ

нажатой, после этого переведите мяч дугой команде

Поставьте потерю 5" любому игроку, после этого зайдите в редактор и исправьте потерю игрока на потерю команды

Никогда не удаляйте статорый состав. Если у вас меняется стартовый состав по какой-либо причине, то его нужно скорректировать в редакторе

# СТАТИСТИКА В БАСКЕТБОЛЕ 3x3

## ТОНКОСТИ

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 10;
- командные фолы увеличить до 7.

## 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 персональный, 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 для броска и(или) бесприпятственного прохода к кольцу;
- незамедлительная атака/атака в непрерывном движении.

**Все остальные критерии баскетбола 5x5 не работают!**

### **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 штрафной бросок – не имеет значения.

В программе OnlineBasket попадание должно быть помечено 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.

OnlineBasket не даёт возможность завершить игру раньше.

## АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЙ В ПРОГРАММЕ ONLINEBASKET ПРИ ДОСРОЧНОЙ ПОБЕДЕ:

1. запомнить время окончания игры. Например: 03:05 до конца основного времени;
2. уменьшить игровое время до 00:00;
3. завершить период;
4. 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;
5. 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-ом (единственном) периоде.

После победы одной из команд необходимо завершить матч как обычно.

# ССЫЛКИ

*Нажмите  
или отсканируйте  
QR-код*



Пройти  
пробный тест



Скачать  
OnlineBasket 3



Telegram-чат  
BasketStat



Сообщество ВК  
«Видеоматериалы для  
тестирования статистиков»



# КОНТАКТЫ

**Мария Смолякова**  
smolyakova@russiabasket.ru

**Александр Попов**  
+7 902 801-79-67  
popov@russiabasket.ru

**Михаил Прудков**  
pond@russiabasket.ru

 @aboutpond