



РУКОВОДСТВО ДЛЯ СТАТИСТИКОВ

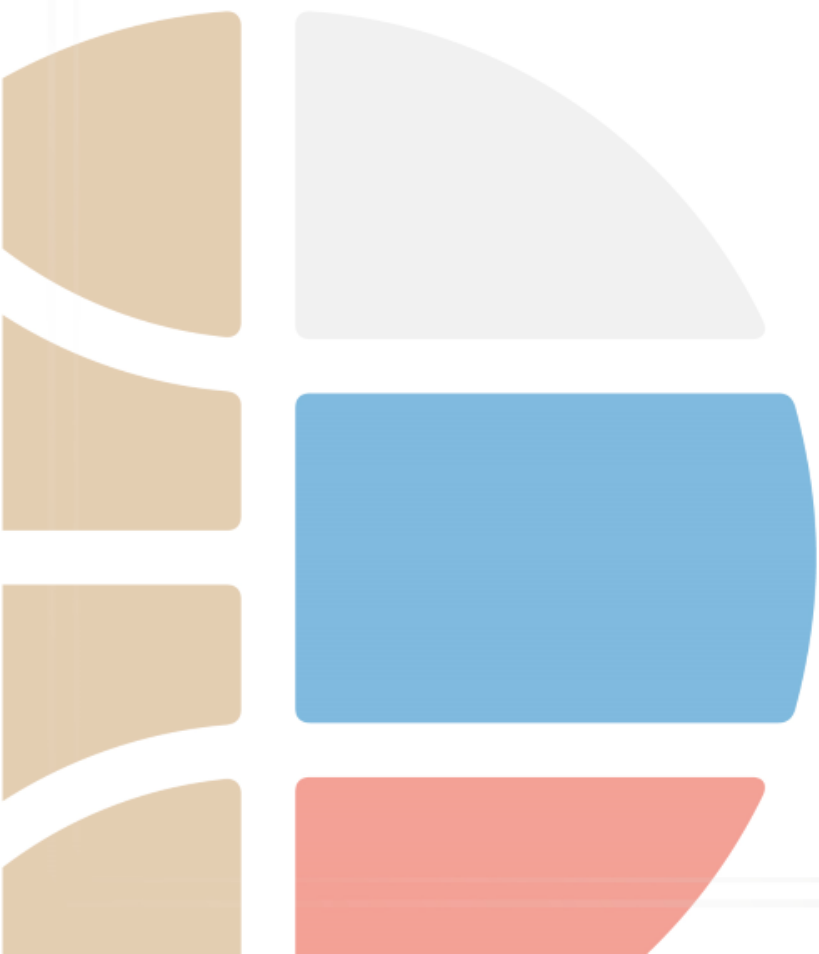
Департамент РФБ

Оглавление

- Введение
- Попадания с игры
- Штрафные броски
- Подборы
- Результативные передачи
- Потери/перехваты
- Блокшоты
- Фолы



Введение



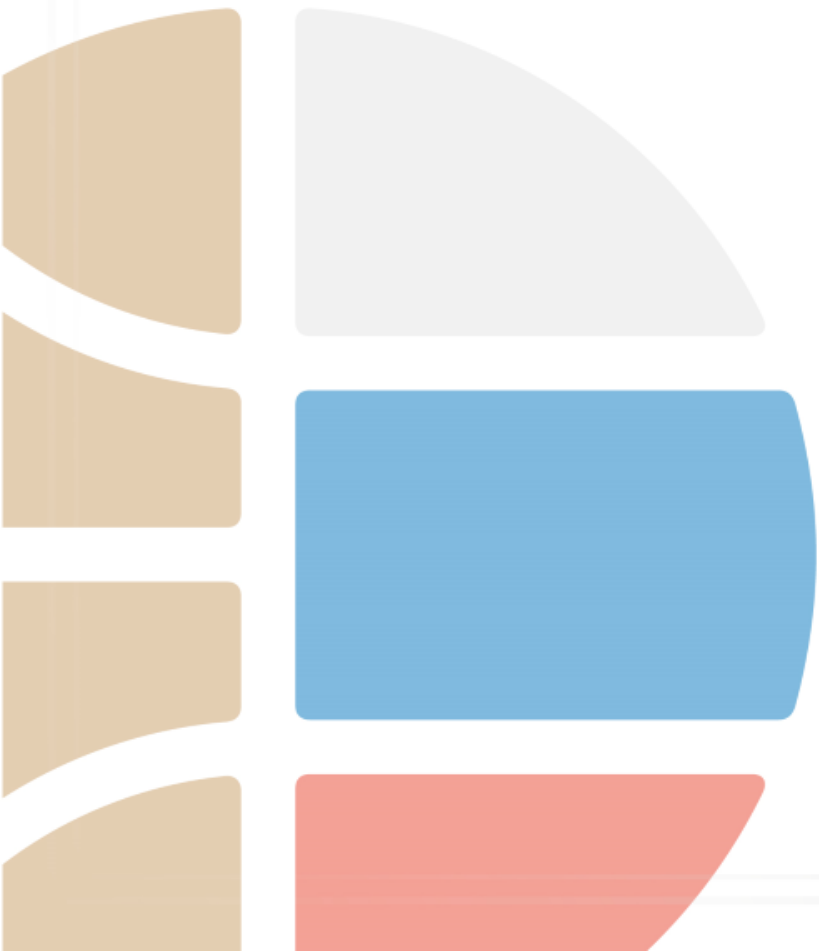
Важно

- Записывайте то, что произошло на площадке
- Знание руководства по использованию FIBA Stats помогает избежать решений наугад
- Основа в сборе статистических данных — лучшая оценка действия статистиками, в случае если в руководстве по использованию нет объяснения

Изменения 2018

- Изменения для:
 - Результативные передачи
 - Быстрые прорывы
 - Потери: 5 секунд
 - Потери: собственное кольцо (если не случайное добивание)
 - Командная потеря: неправильный игрок выполняет штрафной бросок
 - Блокшоты (определение процесса броска)

Попадания с игры (Field Goals)

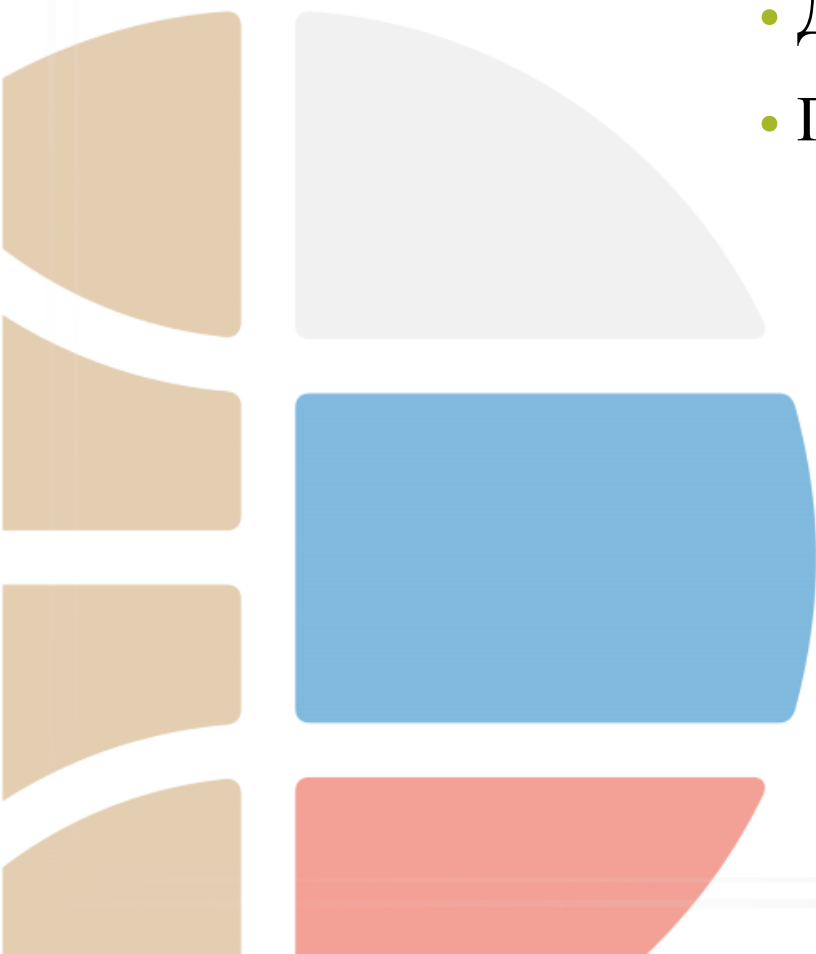


Попадания с игры – определения

- FGA (Попытка броска с игры) записывается, когда игрок бросает, направляет или добивает живой мяч в сторону кольца соперников в попытке забить его.
- Уточнения
 - Может произойти из любого места игровой площадки (броски из безвыходных ситуаций) – следуйте жестам судей
 - Добивание мяча в сторону кольца во время подбора является FGA, только если оно намеренное
 - FGA не записывается, если на игроке, выполняющем бросок, зафиксирован фол, и бросок неточен; FGA записывается, если фол зафиксирован после броска
 - FGA не записывается в случае помехи попаданию нападающей команды
 - FGA не записывается в случае фола или нарушения игрока, выполняющего бросок, или его партнера, **перед тем**, как мяч выпущен из рук игрока, выполняющего бросок
 - FGA записывается в случае фола или нарушения игрока, выполняющего бросок, или его партнера, **после того**, как мяч выпущен из рук игрока, выполняющего бросок
 - Мяч в своё кольцо: FGM записывается капитану, находящемуся на игровой площадке
 - Не обязательно, чтобы мяч покинул руки игрока, выполняющего бросок

Попадания с игры – Ваша оценка эпизода

- Добивание в ситуации подбора: намеренное или нет?
- Передача или бросок?



Попадания с игры - основы | Помните

- После каждой попытки броска с игры следует подбор, при промахе (3 исключения, смотрите раздел «Подбор»)
- Вид броска и место броска важны для скаутинга и процесса видео разбора. Пожалуйста, будьте точны, насколько это возможно.
- Фиксируйте «броски наудачу» в конце четвертей и когда заканчивается время для броска
- Нет FGA при помехе попаданию нападающей команды, нет потери при помехи попаданию защищающейся команды (попадание засчитывается)
- Для определения, должно ли быть записано FGA, когда партнер по команде совершает фол или нарушение при игре без мяча – нужно основываться на том, когда мяч выпущен (следите за жестами судей)
- Будьте уверены, что не забываете о подборе/ах в нападении (командных или личных), когда присутствует несколько попыток добивания

Виды бросков (Смотрите Приложение А в Stats Manual 2018)

- **Jump Shot («джамп шот»)** – бросок, выполненный в прыжке: мяч обычно выпускается, когда игрок находится в высшей точке прыжка. Чаще всего данный тип броска используется на средней и дальней дистанциях, а также при трёхочковом броске.
- **Layup («лэйап»)** – бросок с ближней дистанции, обычно бросающий забивает мяч с отскоком от щита, однако мяч может быть забит и «чисто». Как правило этот бросок выполняется одной рукой: мяч держат рукой снизу и отправляют в кольцо движением руки вверх настолько близко к кольцу, насколько это возможно. «Лэйапом» также может быть быстрый бросок, когда нападающий ловит мяч в непосредственной близости с корзиной.
- **Driving Layup («драйвин лэйап»)** – бросок с ближней дистанции после прохода к кольцу как во время позиционного нападения, так и в быстром прорыве. Бросок обычно выполняется с отскоком от щита, однако может быть выполнен и «чисто».
- **Dunk («данк», 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 рука(-и) может(-гут) касаться дужки кольца.
- **Putback Dunk («путбэк данк»)** – игрок команды нападения берёт подбор и сразу же с силой одной или двумя руками отправляет его в корзину сверху, при этом рука(-и) может(-гут) касаться дужки кольца.

Виды бросков (Смотрите Приложение А в Stats Manual 2018)

- **Putback tip-in («путбэк тип-ин»)** – игрок команды нападения берёт подбор и сразу же забивает мяч в кольцо из-под кольца. Часто нападающий добивает мяч одной рукой в кольцо, не приземляясь на пол.
- **Alley-oop («аллей-уп»)** – бросок, при котором игрок ловит передачу в воздухе и совершает бросок одной рукой или сверху («лэйап» или «данк») до приземления на площадку.
- **Hook Shot («хук шот», бросок крюком)** – бросок одной рукой, выполняемый игроком, находящимся боком к кольцу, дальней рукой от кольца, за счёт выпрямления руки и выпуска мяча над головой вращательным движением.
- **Floating Jump Shot («флоатин джамп шот», бросок сходу)** – мяч выпускается, когда одна нога находится в воздухе, без остановки, зачастую как и при проходе, но дальше от кольца. Это может быть бросок сразу после бега, после ведения или после установки контроля над мячом, он может быть выполнен с отскоком от щита или напрямую в кольцо, и часто с высокой траекторией, чтобы бросок трудно было накрыть.

Виды бросков (Смотрите Приложение А в Stats Manual 2018)

- **Fade Away Jump Shot («фэйд эвэй джамп шот»)**, бросок с отклонением) – бросок, при котором игрок прыгает от кольца. Этот бросок используется для создания пространства между бросающим игроком и защитником и может быть выполнен из любого места на площадке, отклонение может быть как назад, так и в сторону.
- **Turnaround Jump Shot («тёрнэрануд джамп шот»)**, бросок с разворота) – игрок получает мяч спиной к кольцу, начинает бросок спиной к кольцу и, затем, в воздухе поворачивается лицом к кольцу для броска. Игрок может полностью развернуть тело к кольцу и выбросить мяч или же сделать это, когда лишь часть его тела повёрнута к кольцу.
- **Step back Jump Shot («стэп бэк джамп шот»)** – Обычно игрок имитирует проход к кольцу, а затем останавливается и делает шаг назад, чтобы создать расстояние между ним и защитником перед броском.
- **Pullup Jump Shot («пулап джамп шот»)** – бросающий игрок резко останавливается после ведения, выпрыгивает и «зависает» в воздухе для броска, пока защитник(-и) всё ещё находится(-ятся) в низкой стойке, защищаясь от прохода.

Очки в быстром прорыве

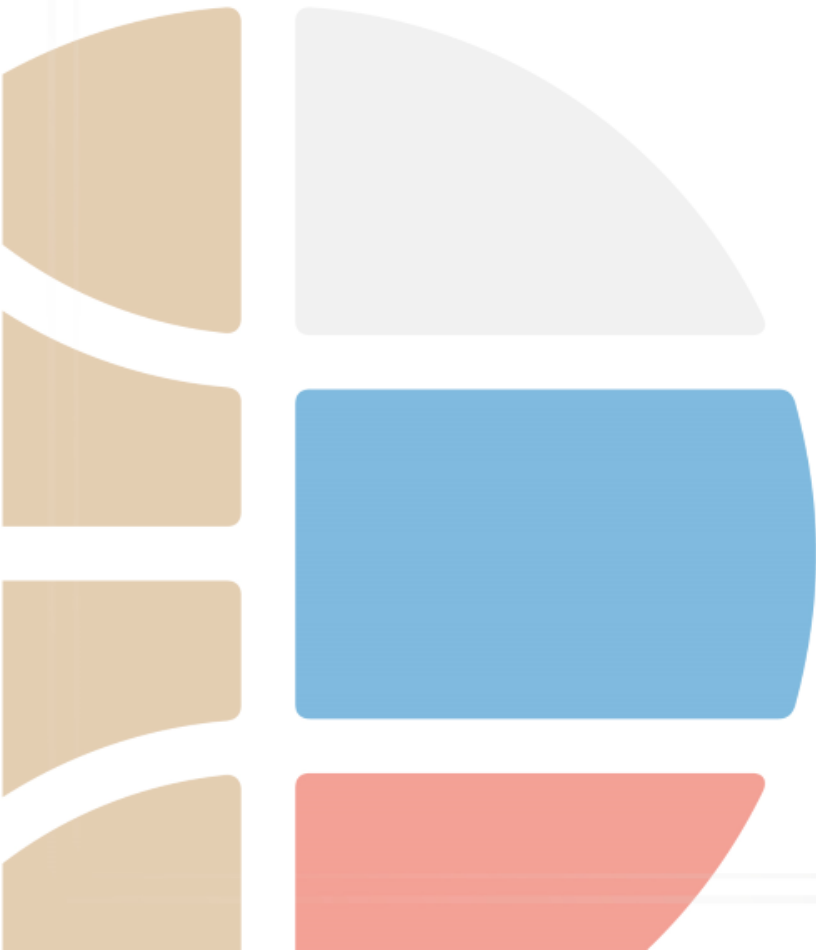
НОВОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ: очки, забитые командой быстро (максимум за 8 секунд) и на полной скорости перед тем, как соперники имели время установить свою позиционную защиту после смены владения

- Предыдущее действие не имеет значения (Передача при вбрасывании, подбор в защите, потеря)
- Также возможно после подборов в нападении – пример: промах при броске из-под кольца в быстром прорыве – подбор в нападении – добивание
- Вид броска не имеет значения: FGM или даже попадание со штрафного броска (FTM) – в результате любого фола, совершенного в ситуации быстрого прорыва
- FTM (Удачный штрафной бросок) после наказания за перебор командных фолов или неспортивный фол
 - Считается очками в быстром прорыве, если фол останавливает быстрый прорыв
 - Не считается очками в быстром прорыве, если фол происходит до того, как началась ситуация быстрого прорыва
 - Добавляйте FB, если изначально был промах при фиксации FGA

Очки в быстром прорыве – элементы | Помните

- 8 секунд для попадания
- На полной скорости
- Перед тем, как команда установила позиционную защиту

Штрафные броски (Free Throws)



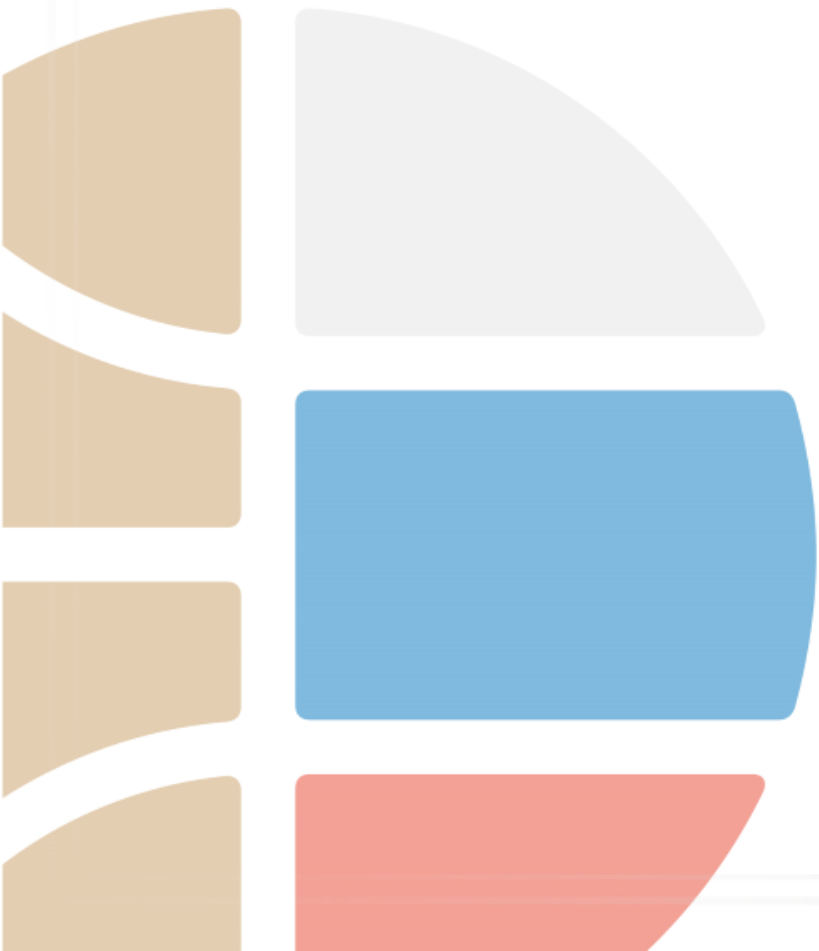
Штрафные броски

- Следуйте решениям судей
- **Нарушение команды защиты**
 - Бросок засчитывается, если успешен (FTM)
 - Игнорируется при промахе (не записывается никаких действий) + замена штрафного броска
 - Никаких дополнительных FT не добавляется
- **Нарушение игрока, выполняющего штрафной бросок**
 - FTA (если штрафной бросок (FT) успешен, он будет отменен)
 - Командный подбор при последнем штрафном броске
- **Нарушение игрока команды нападения**
 - FTA+FTM если бросок удачен (нарушение игнорируется)
 - FTA при промахе (+ командный подбор, если это был последний штрафной бросок)
- **Нет потерь**

Штрафные броски – Специальные ситуации

- Если неправильный игрок выполняет штрафной бросок, судьи отменяют попадание/я (FTM) или попытки штрафного/ых броска/ов (FTA), как результат ошибки
 - Удалите FTA/FTM, если уже внесли
 - Добавьте КОМАНДНУЮ ПОТЕРЮ
- Если зафиксированы технические фолы перед началом четверти – FTA и FTM записываются в новой четверти
- Следуйте решениям судей
- Важно определить верного игрока при совершенном фоле (не только в случае штрафных бросков)

Подборы (Rebounds)



Подборы

- За любым промахом при попытке броска с игры или последнего штрафного броска следует подбор (с некоторыми исключениями)
 - Контролируемое возвращение живого мяча игроком
 - Команде предоставляется вбрасывание после промаха при FGA или FTA
- Исключения (подбор не записывается)
 - Когда мяч не будет живым после промаха при последнем штрафном броске (например Неспортивный фол, Технический фол и т.д.)
 - В конце четверти (сирена перед тем, как команда установила контроль над мячом)
 - После промаха при попытке броска с игры (когда мяч не коснулся кольца), если нарушение времени для броска фиксируется до того, как команда овладела мячом

Мини владения | Подборы

- Идея - избегать «мини владений»
- Избегайте подбора, после которого сразу же следует потеря, когда нет 100% владения
- Контроль означает контроль мяча И тела
- Вместо этого запишите командный подбор другой команде
- Пример: игрок овладевает мячом в воздухе и приземляется за пределами площадки

Подборы

- **Подбор игрока**

- Первый, кто устанавливает контроль над мячом
- Добивание мяча в КОНТРОЛИРУЕМОЙ попытке забросить его в корзину
- Контролируемое отбивание мяча партнеру
- Борьба за мяч на подборе одновременно с противником, и получение мяча вследствие процедуры поочередного владения

- **Командный подбор**

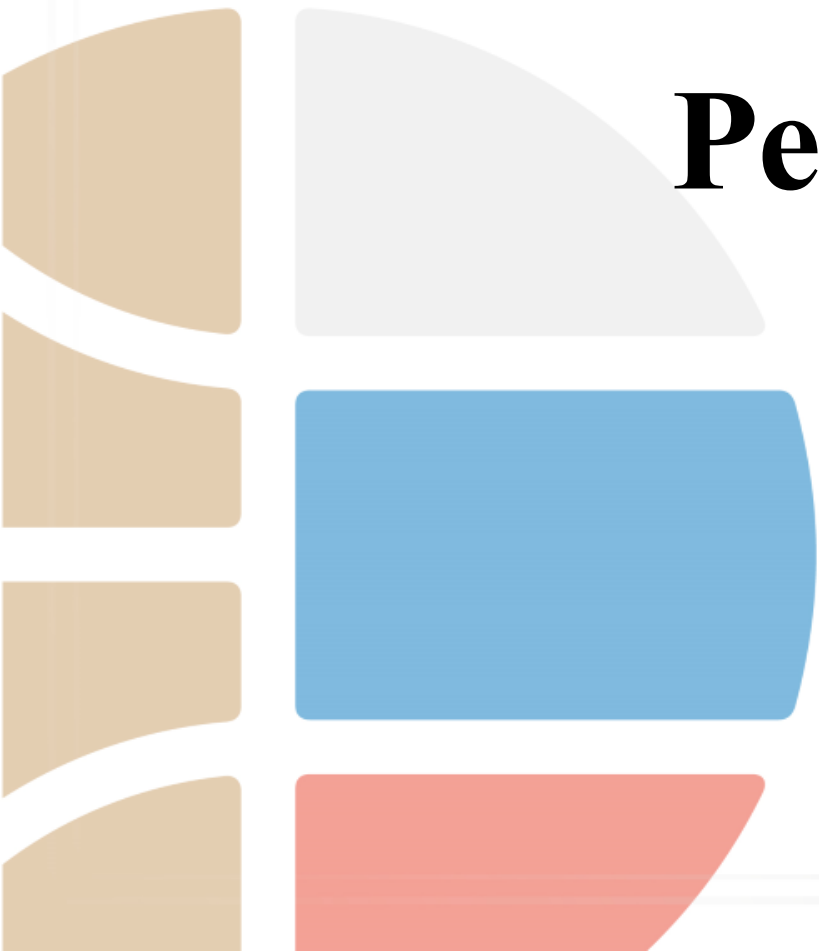
- Мяч уходит за пределы площадки до того, как кто-либо установит контроль (после промаха FGA или FTA)
- Фол или нарушение фиксируется перед тем, как кто-либо установит контроль
- Два или более игроков из одной команды участвуют в спорном мяче (после промаха FGA или FTA)
- Мяч застревает на конструкции щита (в зависимости от стрелки поочередного владения)
- Попадание в собственное кольцо

Подборы – Ваша оценка эпизода

- Контролируемое или неконтролируемое добивание
- Игрок овладевает мячом перед или после того, как на нём фиксируется фол (Подбор игрока или командный подбор)
- Мини – владения

Подборы - основы | Помните

- **Подбор не обязательно записывается игроку, который ловит и держит мяч после промаха при броске с игры – первым игроком, контролирующим мяч, может быть тот, кто его отбивает (партнеру)**
- **Избегайте «мини владений», если нет 100% контроля (мяча и тела)**
- **Помните 3 исключения, когда мы не записываем подбор**



Результативные передачи (Assists)

Результативные передачи – что изменилось

- Новое определение должно быть гораздо более ясным
 - Меньше «серой зоны» и собственных решений
- Дополнительные общие правила
 - Только одна результативная передача на бросок
 - Только последняя передача может быть результативной
 - Дистанция, вид броска, простой или сложный бросок – не имеет значения
 - Нет результативной передачи в ситуациях быстрого прорыва, если игрок получает передачу на собственной половине площадки
 - **НОВОЕ:** Нет результативной передачи, когда передача не доходит до игрока, которому она была направлена (отбивание), но случайно доходит до другого игрока.
- Результативная передача записывается для FTM таким же образом, как и для FGM (зафиксирован фол в процессе броска и забит хотя бы 1 из 2 штрафных бросков)

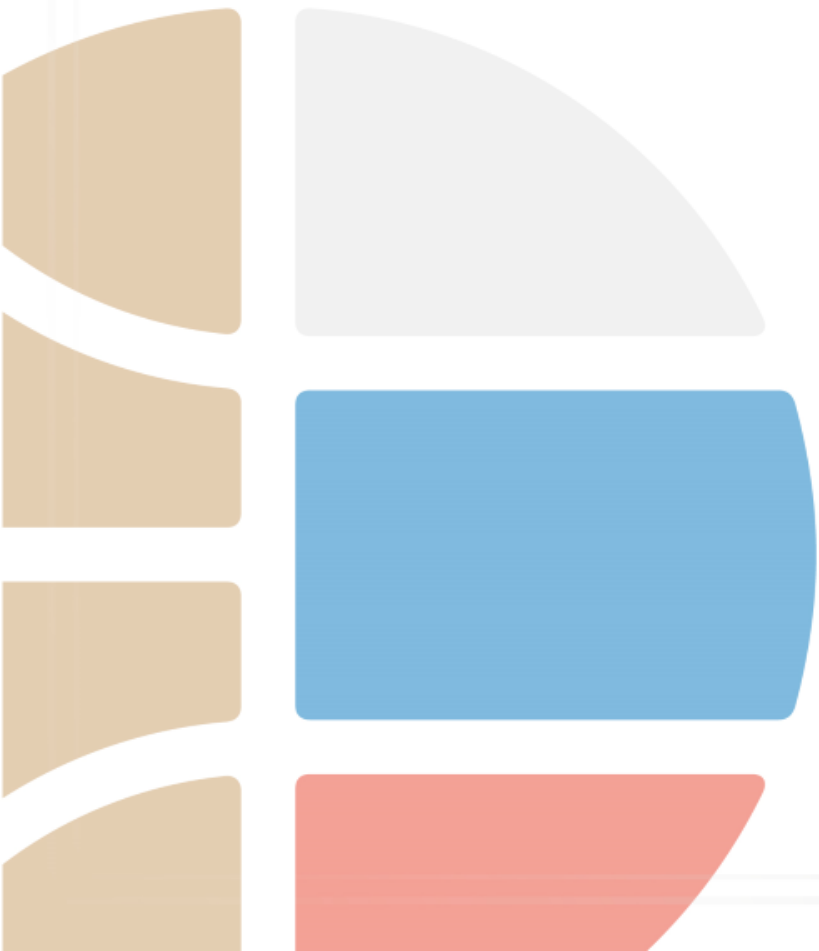
Результативные передачи – новое определение

- Любая передача, которая напрямую ведёт к попаданию партнера с игры (включая попадания со штрафных бросков) – это результативная передача
 - Любая передача игроку внутри трёхсекундной зоны (игроку, который забрасывает мяч из трёхсекундной зоны) – результативная передача
 - Любая передача игроку вне трёхсекундной зоны
 - Если он забивает мяч без ведения – результативная передача
 - Если он забрасывает в кольцо с одним или более ударом мяча: является результативной передачей, если соперник не защищается лицом к лицу перед игроком, выполняющим бросок, в момент получения мяча.
- Нет результативной передачи, если игрок, выполняющий бросок, обыгрывает своего защитника в ситуации 1 на 1, когда защитник располагается к нему лицом (прямо перед ним) и между кольцом и игроком с мячом
 - Результативная передача, если игрок моментально идёт в проход в момент, когда защитник потерял равновесие
 - Страхующие защитники не должны рассматриваться при решении о фиксации результативной передачи
- **«обыгрывает своего защитника»** - это единственная «серая зона» – особенно в ситуациях pick and roll (заслона и разворота)
- Тот же принцип для ситуаций быстрого прорыва при передаче игроку в центре площадки

Результативные передачи – новое определение



*когда защитник располагается к нему лицом (прямо перед ним) и между кольцом и игроком с мячом



Потери / Перехваты (Turnovers / Steals)

Потери

- Потеря – это ошибка игрока или команды нападения, в результате которой команда защиты получает владение мячом
- Виды потерь
 - Плохая передача
 - Техника владения мячом / случайная потеря – Потеря контроля при удержании / ведении мяча; нет приёма «хорошей» передачи
 - Любой вид нарушения (пробежка, 3 секунды, аут и т.д.)
 - фол команды, контролирующей мяч: игрок (потеря автоматически записывается программой)
 - Технический, неспортивный, дисквалифицирующий фол команды, контролирующей мяч
 - Должен быть записан программой автоматически (но перепроверьте)
 - Игрок на площадке: потеря игрока
 - Фол скамейки или тренера: командная потеря
- Помеха попаданию нападения (нет FGA)
- Попадание в собственное кольцо (потеря игроку, если его команда владела мячом перед попаданием)
- Командная потеря, когда неправильный игрок выполняет штрафные броски для команды

Потери – команда или игрок?

- Если возможно более одного варианта – определите, кто был ответственен
- Должна быть смена владения
- Ситуации с несколькими потерями / перехватами: только при явной смене владения, если контроль мяча был установлен командой до того, как контроль опять потерян
- Считается, что команда контролирует мяч:
 - Игрок данной команды держит или ведёт мяч
 - Мяч в распоряжении игрока при вбрасывании
 - Мяч в распоряжении игрока при штрафном броске
 - Мяч передаётся между партнёрами по команде
- Ситуации спорного мяча: потеря / перехват в зависимости от стрелки поочерёдного владения
 - Команда нападения получает владение: не записывается ничего
 - Команда защиты – Потеря (+перехват, в зависимости от ситуации)

Потери – команда или игрок?

- Временные нарушения:
 - 3 секунды – всегда игрок
 - **НОВОЕ:** 5 секунд: нарушение при вбрасывании – командная потеря, нарушение на площадке – потеря игрока
 - 8, 24 секунды – всегда команда
- Остальные нарушения (пробежка, неправильное возвращение мяча в тыловую зону,...) ВСЕГДА игрок
- Фолы в нападении: игрок (потеря автоматически записывается оборудованием)
- Технический, неспортивный, дисквалифицирующий фол **команды, контролирующей мяч**
 - Игрок на площадке: потеря игрока
 - Фол скамейки или тренера: командная потеря
- Попадание в собственное кольцо: игрок

Потери – Ваша оценка эпизода

- Ответственность: плохая передача или случайная потеря
- Смена владения?
 - Есть ли контроль перед очередной потерей владения?
 - Устройство времени для броска может быть полезным



Потери – основы | Помните

- **ДОЛЖНА БЫТЬ смена владения для ситуации потери или потери/перехвата; в противном случае НЕТ НЕОБХОДИМОСТИ В ЗАПИСИ ДЕЙСТВИЙ**
- **Очень важно определить источник потери (кто первоначально был причиной); это могло быть 2 или 3 действия назад**
- **Иногда мы не можем следовать решению судьи – они фиксируют последнее действие (хотя первоначальное действие было раньше)**
- **НОВОЕ правило нарушения 5 секунд**
- **Командная потеря, когда неправильный игрок выполняет штрафной бросок**

Перехваты

- Перехват записывается игроку защиты, когда его действие заставляет соперника совершить потерю
- Это действие должно включать в себя касание мяча
 - Выбивание мяча у соперника
 - Перехват или касание защитника при передаче
 - Подбор потерянного мяча после ошибки игрока нападения
- Перехват не обязан быть контролируемым
- Нет перехвата, если мяч становится мёртвым. Даже если действие защитника было причиной потери (исключение: спорный мяч)
- Для каждого перехвата нужна потеря противоположной команды (но не обязательно наоборот)
- Если в эпизоде участвуют более 1 игрока: тому, кто первым инициировал потерю, будет записан перехват
- Перехват не обязательно является наградой за «хорошую» защиту

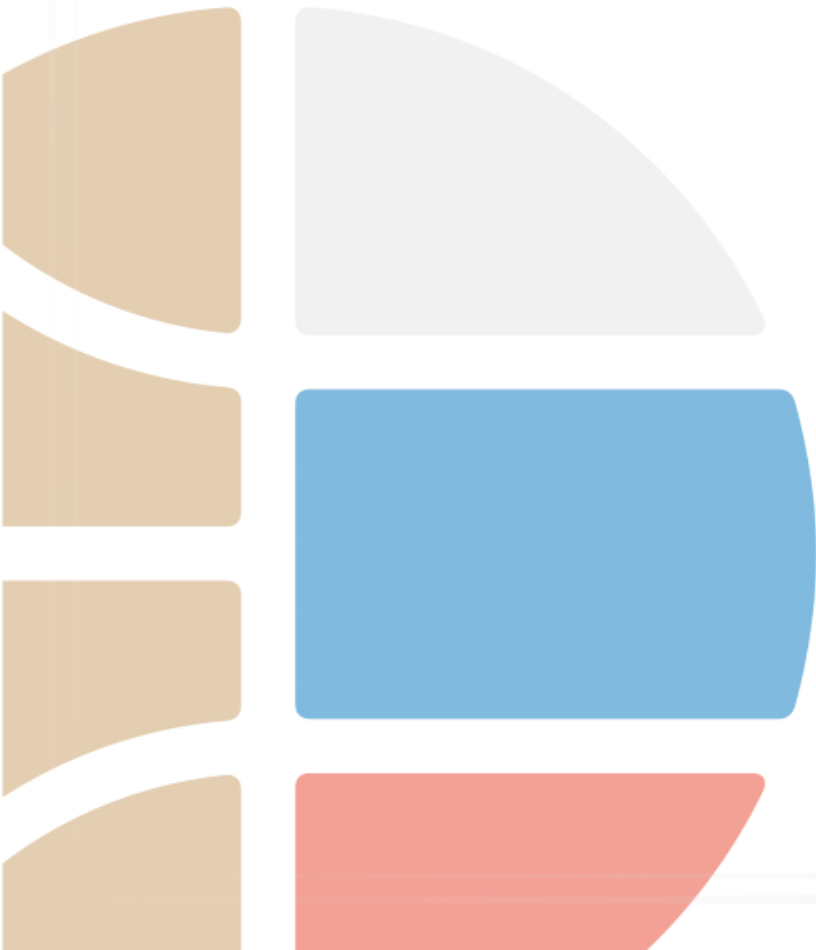
Перехваты – Ваша оценка эпизода

- Касание защиты при передаче / действие или реакция
- Всегда сложно увидеть - не так много проблем с пониманием

Перехваты – основа | Помните

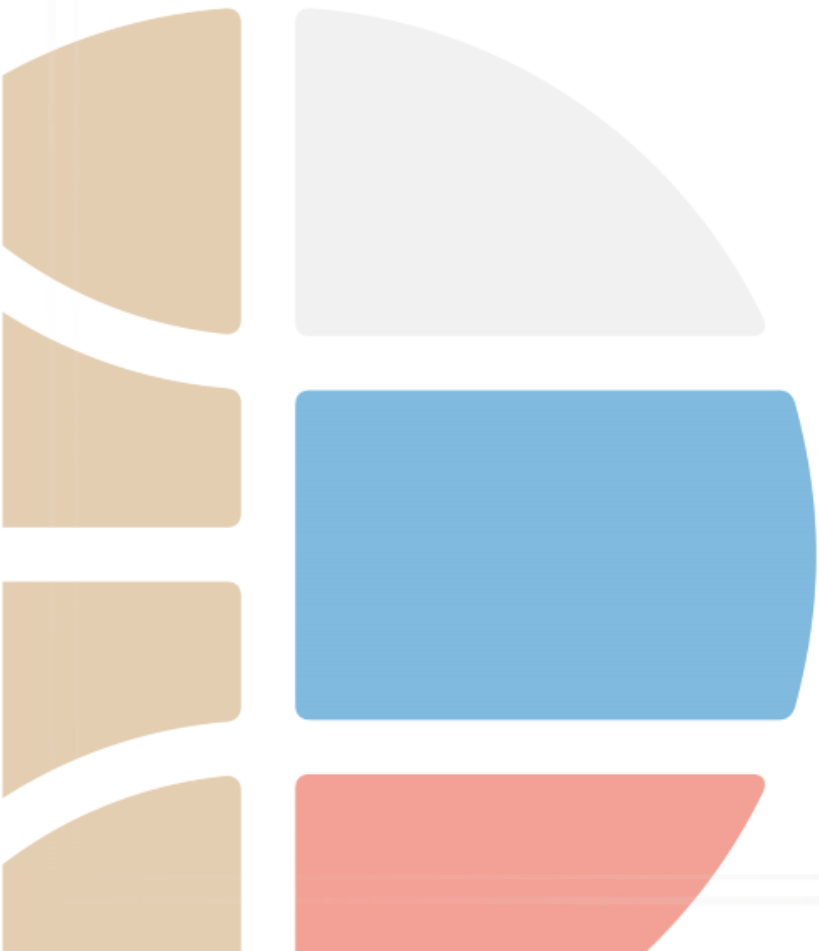
- **Ситуация перехвата должна включать в себя касание мяча**
- **Ситуация перехвата не требует контроля мяча (как при подборе)**
- **Перехват не гарантируется, лишь как «награда» за хорошую игру в защите**
- **НЕТ КОМАНДНЫХ ПЕРЕХВАТОВ**
- **Перехват записывается его инициатору**
- **Нет перехвата если мяч становится мёртвым**

Блокшоты (Blocked Shots)



Блокшоты

- **Контакт с мячом для изменение его траектории, после чего мяч не попадает в кольцо**
- Очевидное касание или накрывание броска защитником
- Не имеет значения, покинул мяч руки игрока, выполняющего бросок, или нет
- Выбивание мяча до того, как он находится в полёте
 - Мяч выше уровня плеч: FGA+BS+Reb
 - Мяч ниже уровня плеч: TO+ST (Если сменился командный контроль – если команда нападения сохранила командный контроль: ничего)
- **НОВОЕ: Процесс броска: движение вверх или вперёд по направлению к кольцу с целью попытки попадания**
- Исключения (нет блокшота):
 - Игрок сбивает мяч, отскакивающий от кольца
 - Блокшот игрока, выходящего на подстраховку, при зафиксированном фоле в процессе броска (нет FGA)
 - Бросок удачен
- **Ситуации блокшота ВСЕГДА включают: FGA (блокшот), Блок и Подбор**



Фолы

Фолы

- Игроки: персональный, технический, неспортивный, дисквалифицирующий, команды, контролирующей мяч и обоюдный фол
- Команда (лица на скамейке или тренер): ТОЛЬКО технический и дисквалифицирующий фолы
 - Записывается тренеру
 - Не считается командным фолом
- «Бросковые» и «небросковые» фолы
 - Бросковый фол, называющийся фолом в процессе броска, всегда продолжается выполнением штрафных бросков
 - Фол не в процессе броска продолжается штрафными бросками ТОЛЬКО в результате перебора командных фолов (5 и более)
- Обоюдный фол записывается как персональный фол не в процессе броска + «фолы на игроке» (FD) записываются каждому из двух игроков
- FD часто записывается неправильному игроку (будьте точны)

Спасибо!

