



# **РУКОВОДСТВО ДЛЯ СТАТИСТИКОВ**

**Департамент профессионального баскетбола**

**2025/26**

Не рекомендуется открывать данное Руководство с помощью браузеров. Используйте средства для просмотра PDF, например: Adobe Acrobat DC (Windows), Просмотр (Mac).

В противном случае переходы по ссылкам будут закрывать вкладку с Руководством

Для просмотра видеороликов нажимайте на кнопки, изображённые ниже:



Пояснения — в описании к видео.

СОДЕРЖАНИЕ

|                             |    |                             |    |
|-----------------------------|----|-----------------------------|----|
| Определения                 | 4  | Проблемы в работе           | 23 |
| Состав бригады              | 4  | Статистика в баскетболе 3х3 | 25 |
| Обязанности статистиков     | 5  | Ключевая передача           | 26 |
| Диктовка                    | 7  | Решающий бросок             | 37 |
| Видеопросмотр               | 7  | Досрочная победа            | 38 |
| Бросок и опции              | 8  | Овертайм                    | 28 |
| Блок-шот                    | 10 | Ссылки                      | 29 |
| Подбор                      | 11 | Контакты                    | 30 |
| Мини-владение при подборе   | 13 |                             |    |
| Потеря                      | 14 |                             |    |
| Перехват                    | 16 |                             |    |
| Мини-владение при перехвате | 17 |                             |    |
| Результативная передача     | 18 |                             |    |
| Ситуация драки              | 19 |                             |    |
| Штрафные броски             | 20 |                             |    |
| Исправляемые ошибки         | 21 |                             |    |
| Корректировщик              | 22 |                             |    |

## ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Статистик — это специалист, который занимается статистическим учётом индивидуальных и командных действий во время проведения баскетбольного матча, то есть сбором, обработкой, анализом и предоставлением статистической информации.

Чем отличается статист от статистика?

Статист — это актёр, исполняющий роли без слов, участник массовых сцен. В широком понимании — любой человек, роль которого ничтожна, он присутствует, но не действует.

## СОСТАВ БРИГАДЫ

Бригада статистиков на матчах РФБ должна присутствовать в количестве трёх человек:

- оператор-статистик;
- диктующий статистик;
- статистик-корректировщик.

Бригада статистиков на матчах Единой лиги ВТБ и Единой молодежной лиги ВТБ должна присутствовать в количестве трёх человек:

- оператор-статистик;
- диктующий статистик;
- статистик.

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

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

# ОБЯЗАННОСТИ СТАТИСТИКОВ

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

## ДО ИГРЫ:

- прибыть в спорткомплекс не позднее чем 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 судейской бригады;
- 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/vtb-league.org](https://pro.russiabasket.org/vtb-league.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 предматчевому 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\*;
- напечатать статистический отчёт (после исправлений, если есть ошибки) для каждого тренера/представителя команды — по 2 шт. и комиссару — 1 шт.;
- периодически сверять основные данные с данными на табло;

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

- 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.

При возникновении каких-либо проблем с программой, отправкой данных на сайт и т. п. необходимо обязательно позвонить и сообщить об этом **Александру 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 #4, 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.

Можно обратиться к оператору видеоповтора (IRS).  
Есть вероятность, что оператор IRS сможет помочь с особо сложным моментом. Но обращаться к оператору IRS во время использования системы по её прямому назначению запрещено!

# БРОСОК И ОПЦИИ

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/двумя руками.

## 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 СВЕРХУ (ОПЦИЯ)

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

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 (см. раздел «Потери»). Также не должен записан бросок, который им не является, т.е. передача, похожая на бросок.

## БЫСТРЫЙ ПРОРЫВ (ОПЦИЯ)

Критерии определения:

- полная скорость движения по площадке в сторону кольца соперника, стремительная передача;

- **завершение атаки (бросок в кольцо) прежде, чем все игроки команды установили позиционную защиту;**
- атака не более 8 секунд служит лишь ориентиром по времени, не является обязательным критерием.

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

# 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.

При двойном блок-шоте определите и запишите тому, кто его поставил первым. При невозможности определить — тому, кто защищался с нападающим изначально.

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

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

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

Игрок, который смахивает мяч, лежащий на дужке кольца, не должен быть награждён персональным подбором. Подбор должен быть записан игроку, который первым овладел мячом после смахивания, или команде, которой предоставляется вбрасывание.

## КОМАНДНЫЙ ПОДБОР

Критерии:

- а. выход мяча за пределы площадки до того, как кто-либо установит контроль над мячом;
- б. фиксация фола или нарушения перед тем, как кто-либо установит контроль;
- в. участие двух или более игроков одной команды в спорном мяче;
- г. застревание или касание мяча конструкции щита;
- е. застревание мяча между кольцом и щитом (подбор зависит от стрелки поочерёдного владения);
- ф. 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, то есть неудачное спасение.

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 и передачи;
4. 3 секунды;
5. пробежка;
6. зона;
7. двойное ведение;
8. заступ/аут;
9. фол в нападении\*;
10. потеря:
  - помеха попаданию или помеха мячу нападающим — неправильное касание мяча, кольца или щита во время броска с игры партнёра. Попытка броска не записывается;
  - 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.

Потеря не всегда записывается игроку, который фактически совершил нарушение, и не должна быть записана игроку, который не виноват в этой потере.

Например: плохой пас/потеря мяча, в результате которой партнёр по команде совершил заступ в аут.

## КОМАНДНЫЕ ПОТЕРИ:

1. 5 секунд при вбрасывании;
2. 8 секунд;
3. 24 секунды;
4. потеря:
  - не тот игрок выполняет штрафные броски, при этом совершённые штрафные броски отменяются. Наказание должно быть исправлено на «Вбрасывание».

\* записывается программой автоматически

### **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.

Кому в этой ситуации  
записывается потеря?

# ПЕРЕХВАТ

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

Перехват может быть контролируемым и неконтролируемым.

## КРИТЕРИИ КОНТРОЛИРУЕМОГО ПЕРЕХВАТА:

- а. самостоятельное овладевание игрока защиты мячом вследствие плохой передачи игрока нападения;
- б. самостоятельное овладевание игрока защиты мячом вследствие потери контроля над ним нападающим;
- с. вступление в борьбу за мяч игрока защиты и создание ситуации спорного мяча, при которой сменится владение.

## КРИТЕРИИ НЕКОНТРОЛИРУЕМОГО ПЕРЕХВАТА:

- а. выбивание или касание мяча игроком защиты при передаче так, что его партнёр овладевает им;
- б. выбивание мяча игроком защиты у нападающего, когда тот ведёт мяч либо держит его в руках так, что его партнёр овладевает им;
- с. выбивание мяча игроком защиты в любой ситуации,

провоцируя далее ситуацию спорного мяча, при которой сменится владение.

## ПЕРЕХВАТ НЕ ДОЛЖЕН БЫТЬ ЗАПИСАН В СЛУЧАЕ:

- овладевания мячом вне площадки;
- спорного мяча, не сменяющего владения;
- 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 фолла до того, как игрок установил контроль над мячом. Чаще всего фол в нападении/неспортивный фол в нападении.

Какие записи?

# 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.

Какие записи?

# РЕЗУЛЬТАТИВНАЯ ПЕРЕДАЧА

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

## КРИТЕРИИ ОПРЕДЕЛЕНИЯ:

- а. 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;
- б. получение мяча в любой точке площадки, даже в тыловой зоне, с последующим попаданием без ведения;
- с. получение мяча без плотной опеки и незамедлительное выполнение удачного броска в кольцо:
  - 1) после обыгрыша защитника на противоходе;
  - 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.
- д. фиксация фолла при броске с последующим попаданием хотя бы 1 из назначенных штрафных бросков;
- е. 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 фолла на игроке, получившем мяч, который впоследствии выполняет штрафные броски из-за перебора командных фолов.

Разница между противоходом и обыгрышем 1 на 1:

Если сомневаетесь на счёт результативности передачи, которая была до фолла 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 «+» для каждой команды до завершения овертайма. Начинать серию необходимо после завершения овертайма. После каждого выполненного штрафного — прибавлять по 1 штрафному в серию (т.е. держать максимальное количество штрафных).

\* для соревнований, где это предусмотрено

После победы одной из команд — завершить матч как обычно.

## 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 уменьшить 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.

# ИСПРАВЛЯЕМЫЕ ОШИБКИ

Судьи могут исправлять ошибки в соответствии со Ст. 44 Официальных Правил баскетбола ФИБА.

Статистики должны вносить корректировки или добавлять действия согласно исправлениям ошибок.

Например: судьи остановили игру для исправления ошибки, а именно для выполнения 1 невыполненного штрафного броска.

Статистики должны исправить ход игры таким образом, чтобы второй выполненный штрафной бросок был в том месте, где и первый.

# КОРРЕКТИРОВЩИК

Статистик-корректировщик должен работать за отдельным ноутбуком, предоставленным клубом, под своим аккаунтом на платформе [pro.russiabasket.org](https://pro.russiabasket.org), доступ к которому необходимо запросить через Google-форму\*.

Корректировщик должен исправлять продолжительность записи видеофрагмента всех действий, кроме:

- начала/окончания четверти/овертайма;
- тайм-аута;
- видеопросмотра.

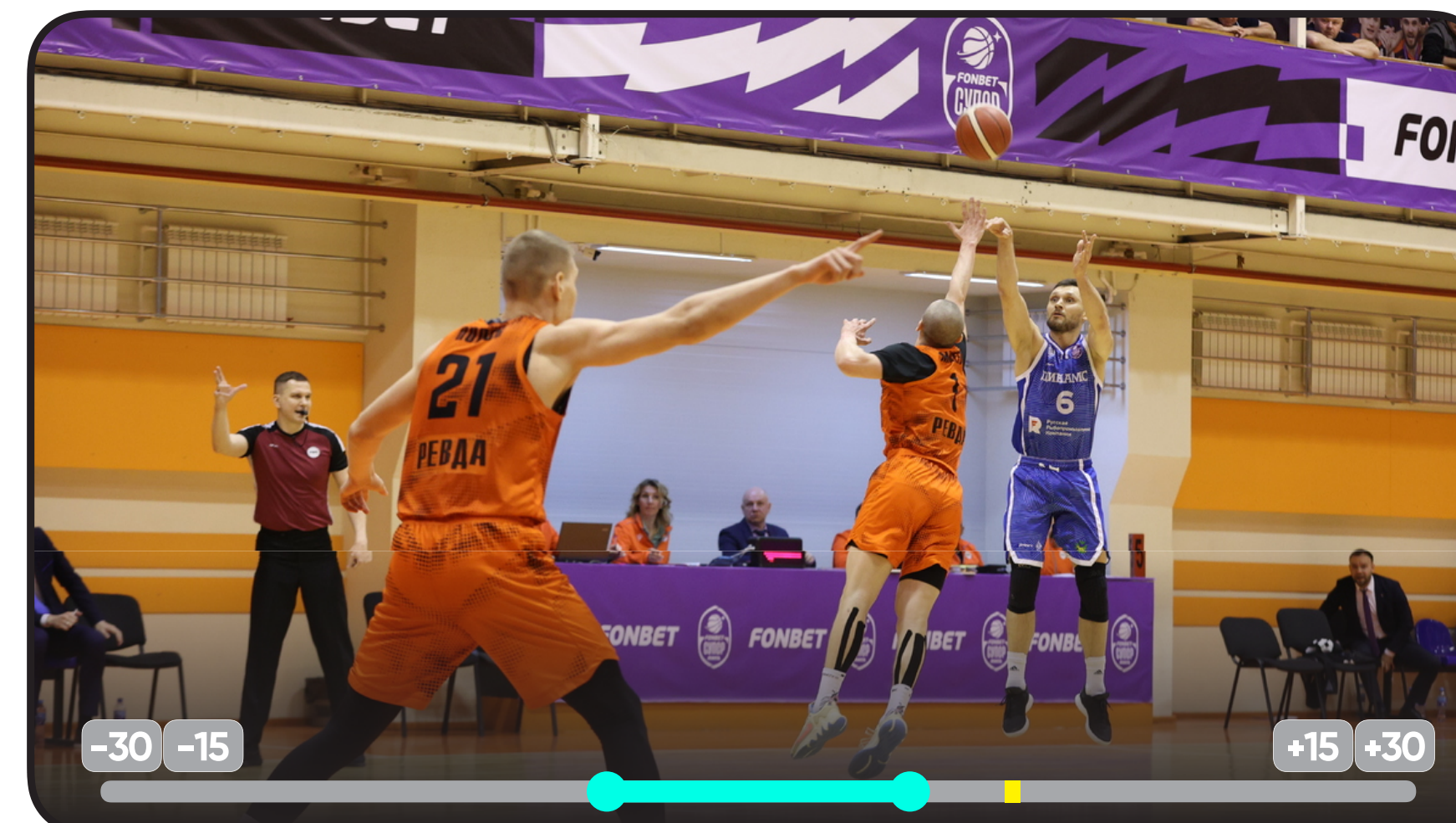
На верхнем рисунке изображена стардартная позиция маркеров начала и конца видеофрагмента, однако бросок произошёл немного позже стандартной позиции (жёлтая метка\*\*).

Корректировщик должен переместить маркеры начала и конца видеофрагмента таким образом, чтобы бросок был между ними как показано на нижнем рисунке.

Если момент находится за пределами видимой области, то необходимо расширить с помощью кнопок «+/-».

**В видеофрагмент должны попадать: результативная передача вместе с попаданием, подбор — вместе с промахом, перехват — вместе с потерей.**

\* ссылка — в разделе «Ссылки» | \*\* изображена для примера, в реальности её не существует



# ПРОБЛЕМЫ В РАБОТЕ

| ПРОБЛЕМА                                         | РЕШЕНИЕ                                                                                                               | ПРОБЛЕМА                                    | РЕШЕНИЕ                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Сбой отправки хода игры на сайт               | Проверьте интернет-подключения, если всё нормально, то позвонить Александру Попову                                    | совершил действие                           | статистику. Вместе найти игрока, котовый отстутствует. Отредактировать последнюю замену при условии, что после неё не было других замен                                                                                                          |
| 2. Отсутствие интернета                          | Обратитесь к службе технической поддержки, работающей на матче, в крайнем случае, подключиться к мобильному интернету | 7. Некорректное отображение счёта           | Происходит, если зайти в пункт меню «Стартовые составы» во время активной серии штрафных бросков. Решение: снова зайдите в «Стартовые составы» и нажмите «Ok». Очки скорректируются                                                              |
| 3. Принудительное закрытие программы             | Откройте игру из календаря. Игра откроется на последнем действии, которое отправилось на сайт                         | 8. Некорректное отображение командных фолов | Будьте внимательны, если вы исправляете фол в редакторе путем переключения фол с одной команды на другую, при этом показатели командных фолов останутся неизменными. Решение: зайдите в «Стартовые составы» и нажмите «Ok». Фолы скорректируются |
| 4. Обновление ПК                                 | Отмените в настройках компьютера автообновление заранее                                                               |                                             |                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 5. Выключение/поломка ПК                         | Имейте резервный ПК – для ЕЛ ВТБ, перейдите на ПК коррективщика – для Соревнований РФБ                                |                                             |                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 6. На площадке (в программе) нет игрока, который | Поставить действия игроку со скамейки. Сообщить об этом                                                               |                                             |                                                                                                                                                                                                                                                  |

**ПРОБЛЕМА**

9. Красное свечение командных фолов при переводе игры в овертайм



10. Невозможность поставить командную потерю 5"

11. Невозможность отдать мяч какому-либо игроку

**РЕШЕНИЕ**

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 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

**ПРОБЛЕМА**

12. Невозможность поставить тайм-аут ни в какую четверть, кроме текущей и первой

**РЕШЕНИЕ**

Заккрыть-открыть программу, переместить тайм-аут в нужную четверть

# 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 сто́ит 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

Правила результативной передачи в баскетболе 3х3 существенно отличается от классического баскетбола 5х5. 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 5х5 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

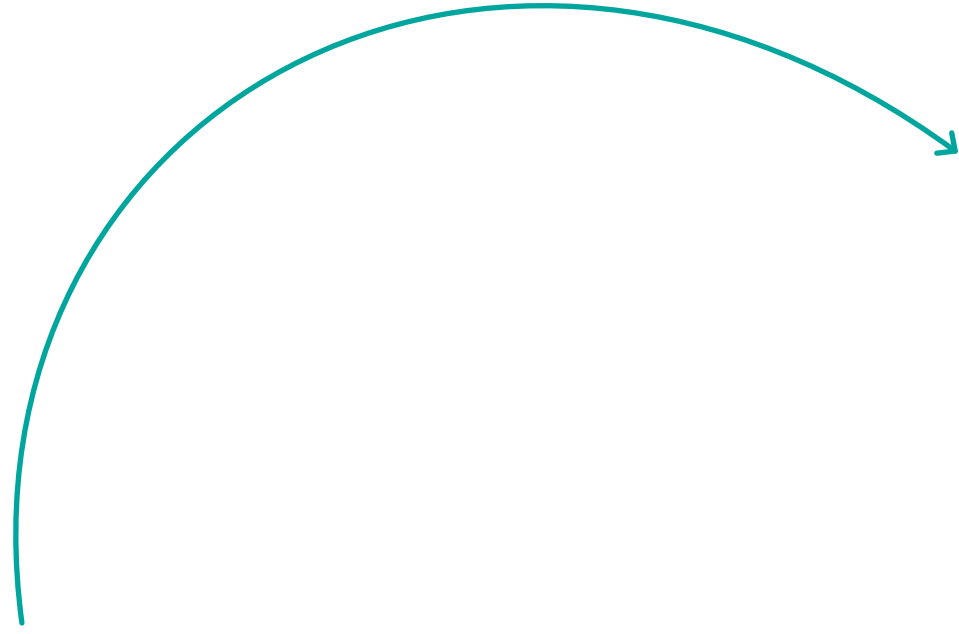
Овертайм играется после завершения периода и без начала овертайма. Все действия нужно производить нажимая на игроков на скамейке запасных.

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

Сообщество ВК  
«Видеоматериалы  
для тестирования  
статистиков»

Скачать  
OnlineBasket 3

Telegram-чат  
BasketStat

Заявка для  
доступа к базам  
и платформам  
.org

# КОНТАКТЫ

**Мария Смолякова**

smolyakova@russiabasket.ru

**Александр Попов**

+7 902 801–79–67

popov@russiabasket.ru

**Михаил Прудков**

 @aboutpond

pond@russiabasket.ru



**СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ!**

**Руководство для статистиков. Сезон 2025/26**