

## **Інструкція для секретарів у разі призупинення (перенесення гри) та її поновлення**

### **I. Дії під час призупинення та / або перенесення гри**

1. Зафіксувати показники ігрового годинника та пристрою відліку часу для кидка, що відображаються на момент зупинки гри.
2. Зафіксувати напрямок стрілки володіння за чергою на момент зупинки гри.
3. Зафіксувати ігрове положення, що склалося у грі на момент зупинки гри. Наприклад, вкидання команди А після забитого м'яча, або вкидання в передовій зоні команди Б і т.п.
4. Роздрукувати поточний протокол гри.
5. Вийти з програми, не фіналізуючи поточну гру, тобто не натискаючи кінець чверті, кінець гри тощо, залишивши її в поточному стані.
6. На зворотній стороні роздрукованого протоколу секретар заповнює дані, вказані у пунктах 1 – 3.
7. Після внесення всіх даних протокол підписується секретарською та суддівською бригадами, сканується разом з заповненими даними про стан гри на момент її зупинки, та передається по каналам зв'язку, як і після стандартного закінчення гри.

### **Приклад заповнення даних про зупинку гри:**

- показники ігрового годинника: 5:26
- показники пристрою відліку часу для кидка: 12
- наступне володіння за чергою: команда А
- ігрова становище: вкидання команди А в своїй передовій зоні навпроти секретарського столику.

### **II. Дії під час відновлення перерваної гри:**

1. Отримати протокол перерваної гри та дані про стан гри на момент її зупинки. Якщо відновлення гри перенесено на інший день – отримати від департаменту ФБУ).
2. При перенесенні отримати технічні заявки від команд, звірити склади команд та номери гравців з протоколом перерваної гри. Додавання гравців, що не приймали участь у перерваній грі, не дозволяється. Якщо номер гравця в перерваній грі відрізняється від номера того ж гравця у продовженні - ведемо новий протокол з урахуванням зміни номера.
3. Якщо протокол буде вестися на тому ж ноутбуці та нема ніяких відмінностей у номерах гравців - відкриваємо стару гру і продовжуємо працювати у ній.
4. Якщо протокол буде вестися на іншому ноутбуці або якщо номери гравців у продовженні відрізняються від номерів у перерваній грі - створюємо нову гру, заповнюємо дані протоколу для початку гри, та вбиваємо в програму електронного протоколу всі дані з протоколу перерваної гри. Якщо гравець в продовженні буде грати під новим номером - вносимо ігрові дії, що пов'язані з ним, вже під актуальним ігровим пов'язані з ним, вже під актуальним ігровим номером.
5. Ігрові події треба вносити, зберігаючи порядок дій та враховуючи часові відліки. Тобто забиті очки повинні бути у тому ж порядку, тайм-аути та НСС повинні надані у тіж самі ігрові хвилини, що і в протоколі перерваної гри.  
Дані вносяться по чвертям, закриваючи їх після внесення даних за чверть.
6. Після відновлення стану програми дані у ній повинні повністю збігатися з протоколом перерваної гри. Тобто персональні та командні фоли, забиті очки, інформація про взяті тайм-аути та НСС, результати чвертей тощо. Ігрову хвилину в програмі встановлюємо згідно с часом переривання первісної гри.

7. На табло встановлюємо всю ігрову інформацію, що може відобразитися на ньому. Інформація на табло повинна збігатися з записами в протоколі.
8. Встановлюємо показники ігрового годинника та пристрою відліку часу для кидка.
9. Встановлюємо напрямок стрілки володіння за чергою.
10. Продовжуємо гру, максимально відтворюючи ігрову ситуацію, на якій було перервано гру.