

**НАСТАНОВИ ФІБА
ДЛЯ СТАТИСТИКІВ 2024**

Український текст Настанов для статистиків 2024 версії 1.0 підготували:

Макаренко Андрій

статистик ФІБА,

відповідальна особа за статистику Технічної комісії ФБУ

Волинець Нінель

статистик ФІБА

Гнатюк Тетяна

статистик ФІБА

Перекладено за виданням:

FIBA STATISTICIANS' MANUAL 2024 (pdf format)

<https://assets.fiba.basketball/image/upload/documents-corporate-fiba-statisticians-manual-2024.pdf>

FIBA STATISTICIANS' MANUAL 2024 (online with video clip)

<https://guidelines.fiba.basketball/#!/book/198>

Якщо у виданні національною мовою є розбіжність у значенні або тлумаченні слова або фрази, англійський текст має перевагу.

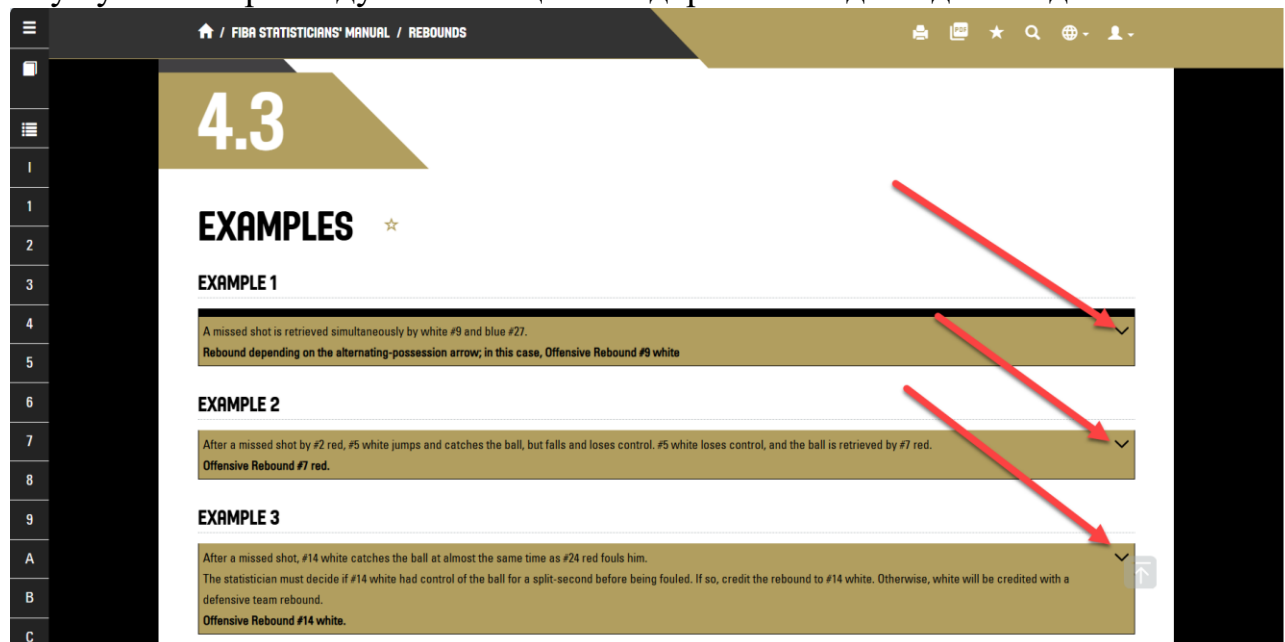
У разі, якщо ви помітили недоречність або помилку в УКРАЇНСЬКОМУ тексті документу, повідомте про це на:

fbu.stats@gmail.com

Усі приклади, наведені в настановах, мають відповідні відеокліпи, які розміщені у відповідних розділах за посиланням:

<https://guidelines.fiba.basketball/#!/book/198/contents>

У вкладці **Examples** необхідно натиснути на стрілочку у верхньому правому куті біля прикладу — після цього відкриється відповідний відеокліп.



Зверніть увагу:

- Номери гравців у прикладах українського перекладу можуть відрізнятися від номерів гравців у відеокліпах та, відповідно, в англomовному оригіналі. Тому при перегляді відео орієнтуйтеся саме на номери гравців у англійській версії.

- У відеоприкладах подано пояснення лише ключових статистичних дій, що стосуються конкретної ситуації. Це зроблено для спрощення викладення матеріалу та демонстрації конкретного прикладу. Деякі дії можуть бути пропущені, однак при реальному введенні статистики необхідно враховувати всі ігрові дії повністю.

ЗМІСТ

i. ВСТУП.....	5
РОЗДІЛИ	
1. ВОЛОДІННЯ М'ЯЧЕМ.....	6
2. КИДКИ З ГРИ.....	7
3. ШТРАФНІ КИДКИ.....	11
4. ПІДБИРАННЯ.....	13
5. ВТРАТИ М'ЯЧА.....	17
6. РЕЗУЛЬТАТИВНІ ПЕРЕДАЧІ.....	21
7. ПЕРЕХОПЛЕННЯ.....	25
8. БЛОКШОТИ.....	27
9. ФОЛИ.....	29
ДОДАТКИ	
A. ТИПИ КИДКІВ.....	31
B. ТИПИ ВТРАТ М'ЯЧА.....	34
C. ІНШІ ПОКАЗНИКИ.....	35
D. СИСТЕМА МИТТЄВОГО ВІДЕОПЕРЕГЛЯДУ (IRS) ТА ЧЕЛЕНДЖ ГОЛОВНОГО ТРЕНЕРА (НСС).....	38

i. ВСТУП

Роль статистиків полягає у фіксуванні подій, що відбуваються на майданчику. Ці настанови містять чіткі вказівки, щоб мінімізувати суб'єктивність у роботі статистиків. У ситуаціях, які не врегульовані цими настановами, статистики повинні керуватися власним професійним досвідом для запису ігрових моментів.

У прикладах:

- *Команда А* позначає команду нападу
- *Команда Б* позначає команду захисту

Офіційні інтерпретації наведені в кожному розділі. Для якісного виконання своїх обов'язків статистики повинні досконало володіти Офіційними Правилами Баскетболу.

1. ВОЛОДІННЯ М'ЯЧЕМ

1.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Багато наведених нижче визначень посилаються на це визначення володіння.

Володіння м'ячем команди починається, коли:

- гравець цієї команди контролює живий м'яч (тримає його або веде);
- живий м'яч перебуває у розпорядженні гравця.

Володіння триває, поки:

- гравець цієї команди контролює м'яч;
- м'яч передається між партнерами по команді.

Володіння завершується, коли:

- команда-суперник/гравець команди-суперника отримує контроль над м'ячем;
- відбувається втрата м'яча (Turnover);
- закинутий кидок з гри (FGM) або останній закинутий штрафний кидок (FTM);
- спроба кидка з гри (FGA) або остання спроба штрафного кидка (FTA), після якої відбувається підбирання у захисті (Defensive Rebound).

Примітка: Невдалий кидок (FGA або остання FTA), після якого відбувається підбирання в нападі (Offensive Rebound), вважається продовженням того самого володіння, а не новим чи додатковим.

1.2 МІНІ-ВОЛОДІННЯ

Міні-володіння – це ситуації, коли контроль над м'ячем на дуже короткий час переходить від однієї команди до іншої та повертається назад.

Для статистичних цілей міні-володіння зазвичай не вважаються зміною володіння;

Важливо зазначити, що визначення контролю та володіння для статистичних цілей є схожими, але **не ідентичними до визначень** у Офіційних Правилах Баскетболу.

2. КИДКИ З ГРИ

2.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Спроба кидка з гри (FGA) зараховується гравцю, коли він виконує кидок, передачу або добивання живого м'яча у напрямку кошика суперника намагаючись закинути м'яч у кошик

Влучний кидок з гри (FGM) записують гравцеві кожного разу, коли його спроба кидка з гри (FGA) привела до набраних очок або зарахування влучення суддями у разі перешкоди влученню (чи перешкоди м'ячу) з боку захисника.

FGM завжди зараховується як FGA, що зазвичай автоматично фіксується програмним забезпеченням.

- Спроба кидка з гри (FGA) може відбутися в будь-якому місці майданчика незалежно від техніки виконання кидка.

- Спробу кидка з гри (FGA) **при закінченні періоду** записують гравцеві, якщо **м'яч було випущено з рук до сигналу** про кінець періоду

- Гравцеві, на якому суперник учинив фол під час кидка, не записують спроби кидка з гри (FGA), якщо тільки м'яч не закинутий.

- Спроби кидка з гри (FGA) **не записують**, якщо гравець виконує кидок, коли **його партнер** чинить порушення або фол безпосередньо перед тим, як м'яч залишив руку під час кидка. Якщо цей фол або порушення відбуваються **після того як м'яч залишив руку**, спробу кидка з гри (FGA) записують

- Добивання (tip) (також відоме як putback), виконане **гравцем нападу**, записують як спробу кидка з гри (FGA) (також і підбирання в нападі), якщо добивання відбувалося **під час контролю м'яча**. Якщо добивання **успішне**, FGM записують без огляду на те, чи відбувався контроль м'яча

- Якщо кидок блоковано, спроба кидка з гри FGA записується (незалежно від того, чи м'яч вже був випущений з рук, чи ні).

2.2 ВЛАСНИЙ КОШИК

Якщо **закинутий м'яч** є наслідком **випадкового кидка** гравця у кошик своєї ж команди, то очки записують як FGM **капітанові суперників, який у цей момент перебуває на майданчику**. У разі, якщо **м'яч закинуто** у власний кошик **під час ситуації підбирання** після того, як спроба кидка з гри (FGA) команди нападу була невдалою, цій команді записують **підбір у нападі**. У **ситуаціях інших, ніж підбирання**, якщо та ж сама команда володіла м'ячем перед тим як закинути м'яч у власний кошик, **гравцеві, який закинув м'яч у власний кошик, записують втрату м'яча**.

2.3 ПЕРЕШКОДА КИДКУ (GOALTENDING)

У разі перешкоди кидку з боку захисника, влучний кидок з гри (FGM) записується гравцю, який виконував кидок, навіть якщо кидок був невдалим. Жодна статистика не записується гравцю, який вчинив перешкоду.

У разі перешкоди кидку з боку нападника, спроба кидка з гри (FGA) не записується гравцю, який виконував кидок. Натомість втрата (turnover) зараховується гравцю, який вчинив перешкоду.

2.4 ОЧКИ ШВИДКОГО ПРОРИВУ (FAST-BREAK POINTS)

Очки швидкого прориву - це очки, зароблені командою швидко (не більше 8 секунд) після зміни володіння, до того як суперник встиг вибудувати захист у своїй половині майданчика. Зміна володіння може статися через втрату м'яча, підбирання у захисті або закинутий кидок з гри (FGM), і всі очки, зароблені в результаті, зараховуються як очки швидкого прориву. Очки можуть бути зароблені з кидків з гри (FGM) та/або штрафних кидків (FTM), включаючи ті, що стали наслідком будь-яких фолів (у тому числі технічних фолів проти гравця, тренера або запасного), скоєних під час ситуації швидкого прориву. Очки швидкого прориву також можуть бути зароблені після підбирання в нападі (наприклад, після невдалого кидка під час прориву), за умови, що захист ще не був вибудований у момент, коли команда забила після підбирання в нападі.

2.5 ПРИКЛАДИ

Приклад 1 (Наступні приклади стосуються ситуацій, коли гравець, який виконує кидок, порушує правила.)

A13 виконує кидок, але чинить фол на B10 перед тим, як м'яч залишив руку; спроба кидка (FGA) йому не зараховується.

PF (Фол у нападі) A13 - Фол на гравцеві B10 - Втрата м'яча A13 записується автоматично під час фіксування фолу у нападі

Якщо є сумніви стосовно того, чи стався фол перед чи після того, як м'яч залишив руку, жести суддів підкажуть вам правильне рішення. Якщо фол стався до того, як м'яч залишив руку, тоді він буде розцінений як фол під час командного контролю над м'ячем. Якщо фол стався після того, як м'яч залишив руку, тоді жести судді не вкажуть на командний контроль

Приклад 2

A11 не влучає при кидку з-під кільця, і B33 випадково направляє м'яч у свій кошик. A9 є капітаном команди і перебуває на майданчику.

2FGA A11 - Командне підбирання в нападі команди B - 2FGM A9

Приклад 3 (Кидки безпосередньо перед та після закінчення періоду)

А) За 4 секунди до кінця чверті А24 перехоплює м'яч після передачі В10. Після цього А24 передає своєму партнеру А6, який випускає м'яч у кошик суперників з центру майданчика за 1 секунду до кінця чверті. М'яч не попадає в кільце

Втрата м'яча (Bad pass) В10 - Перехоплення А24 - 3FGA А6

Б) За 1 секунду до кінця другої чверті А10 підбирає м'яч у захисті і передає А77, який виконує кидок у кошик суперників після сигналу про кінець періоду.

Підбирання у захисті А10, Дія гравця №77 не записуються

Приклад 4

А8 намагається зробити данк, який блокує В4, і м'яч застряє на кріпленні кошика. Команда В отримує право на вкидання відповідно до правила володіння за чергою.

2FGA А8 - BS (блокшот) В4 - Командне підбирання у захисті команди В (фіксується автоматично при виборі Lodged ball(Jump ball situation))

Приклад 5 (Наступні приклади стосуються ситуацій, коли одна команда має перебір командних фолів поточному періоді та порушує правила)

А) Команда В має перебір командних фолів. А1 атакує кошик, і В5 фолить на ньому до кидка:

PF (non-shooting) В5 - Фол на гравцеві А1 – FGA не записують

В) А2 атакує кошик, і В7 на ньому чинить фол під час кидка:

PF (shooting foul) В7 сині - Фол на гравцеві А2 - FGA не записують

С) Команда В має перебір командних фолів. А1 атакує кошик, і В5 на ньому чинить фол після того як м'яч випущений з рук. М'яч не попадає в кільце:

FGA А1 – Командне підбирання в нападі команди А - PF (non-shooting) В5 - Фол на гравцеві А1

Приклад 6

В7 підбирає м'яч в захисті після невдалого кидка А11. В7 передає мяч В17, який виконує передачу у відрив на В9. В9 кидає з-під кошика, але кидок невдалий. В10 підбирає м'яч і в повітрі добиває мяч у кошик. На момент кидка захист ще не повернувся на свої позиції.

FGA А11; підбирання В7; спробу кидка з гри (FGA) В9; підбір у нападі В10; влучний кидок (2FGM) В10. Влучний кидок (2FGM) враховують як очки з другої спроби та очки у швидкому прориві.

Приклад 7

А1 виконує невдалий кидок з гри (FGA), і В1 підбирає мяч. Одразу після цього А3 чинить фол на В1, який має право на два штрафних кидки через правило командних фолів. В1 закидає два штрафних кидки.

Записують спробу кидка з гри (FGA) А1; підбір у захисті В1; персональний фол А3; фол на гравцеві для В1; два влучні штрафні кидки (FTM) В1 (не враховують як очки у швидкому прориві)

Приклад 8

А1 виконує невдалий кидок з гри (FGA), і В1 підбирає мяч. Після передачі з-під кошика на В2 той розпочинає швидкий прорив, і на ньому чинить фол А2 в центрі майданчика, щоб зупинити швидкий прорив. В2 має право на два штрафних кидки через правило командних фолів і закидає обидва з них.

Записують спробу кидка з гри (FGA) А1; підбір у захисті В1; персональний фол А2; фол на гравцеві для В2; двічі влучний штрафний кидок (FTM) В1 (враховують як очки у швидкому прориві).

3. ШТРАФНІ КИДКИ

3.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Спроба штрафного кидка (FTA) записують гравцеві, коли він виконує штрафний кидок, за винятком випадків, коли захисник чинить порушення та кидок невдалий. Це означає, що гравцеві не записують FTA, на яку вплинула заборонена дія суперника, якщо тільки кидок не був влучним (FTM).

Влучний штрафний кидок (FTM) записують гравцеві, коли спроба штрафного кидка цим гравцем приводить до зарахування одного очка.

Кожен FTM автоматично зараховується як FTA (зазвичай фіксується програмним забезпеченням).

Якщо під час виконання штрафних кидків відбувається порушення, статистик повинен чітко бачити, яке рішення приймають арбітри, з боку якого гравця було зафіксовано порушення та що відбувається в результаті фіксації порушення.

Застосовуються наступні правила запису статистики:

•Порушення чинить захисник

– Якщо штрафний **кидок влучний**, то його зараховують, незважаючи на це порушення; отже, гравцеві, який виконував штрафний кидок, **записують FTM**.

– Якщо штрафний **кидок невдалий**, **не записуйте гравцеві FTA**, оскільки він буде виконувати повторний кидок. Ігноруйте невдалі штрафні кидки, під час яких захисник учинив порушення, оскільки кидок скасовують унаслідок цього порушення. Записуйте FTA під час виконання повторного кидка (та FTM, якщо кидок влучний).

•Порушення чинить гравець, який виконує штрафний кидок

– Якщо кидок влучний, то влучення скасовують.

– Гравцеві, який виконував штрафний кидок, записують спробу штрафного кидка (FTA).

– Якщо цей штрафний кидок був останнім у серії, захисники отримують м'яч для вкидання з-за бічної лінії. Цій команді записують командний підбір у захисті.

•Порушення чинить партнер гравця, який виконує штрафний кидок.

– Судді не скасовують влучного штрафного кидка, якщо нападник чинить порушення, тому запишіть гравцеві, який виконував штрафний кидок FTM.

– Якщо штрафний кидок невдалий, то гравцеві, який виконував штрафний кидок, ви все одно записуєте FTA. Якщо штрафний кидок був останнім у серії, захисники отримують м'яч для вкидання з-за бічної лінії. Запишіть захисникам командний підбір м'яча.

В обох згаданих ситуаціях втрати м'яча (**turnover**) не відбувається.

Якщо **неналежний гравець** виконував штрафний кидок, судді скасовують спроби штрафного кидка (FTA) та/або влучні штрафні кидки (FTM) у результаті помилки. **Замість цього буде записано командну втрату (Team Turnover)**

Якщо **технічний фол** призводить до штрафного кидка **перед початком** періоду, тоді FTA (і FTM у разі влучного кидка) **записують у новий період гри.**

У всіх подібних особливих ситуаціях важливо, щоб статистики **слідкували за рішеннями суддів і спілкувалися з суддями за столом** у разі необхідності.

3.2 ПРИКЛАДИ

Приклад 1.

Гравець A1 виконує штрафний кидок, і під час кидка B3 порушує правила.

(a) Штрафний кидок **влучний**

Записується: FTM A1

(b) Штрафний кидок **невдалий**

Не записується FTA для A1 (буде призначено повторний кидок)

Приклад 2.

A5 виконує останній у серії штрафний кидок, і під час кидка A4 порушує правила.

(a) Кидок **влучний**

Записується: FTM A5

(b) Кидок **невлучний**

Записується: FTA A5, Командне підбирання команди B, Втрати м'яча не записують.

4. ПІДБИРАННЯ

4.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Кожен невдалий кидок з гри (FGA) або останній невдалий штрафний кидок (FTA) супроводжується підбиранням, за винятком ситуацій, перелічених нижче.

Підбирання - це контрольоване заволодіння живим м'ячем гравцем або командою, включаючи право на володіння м'ячем для введення з-за бокової лінії після невдалої спроби кидка з гри (FGA) чи невдалого останнього штрафного кидка (FTA).

Підбирання м'яча поділяється на **підбір у нападі** та **підбір у захисті**. Підбір у нападі записують, коли володіння м'ячем зберігає та ж сама команда, яка виконала невдалу спробу кидка з гри (FGA) або невдалий штрафний кидок (FTA), а підбір у захисті фіксують, коли володіння м'ячем здобула команда, яка не виконувала спроби кидка.

Оволодіння м'ячем при підбиранні може бути зафіксоване, коли:

- Гравець є першим, хто здобув володіння м'ячем, навіть якщо м'яч торкнувся рук декількох гравців, відскочив від підлоги або котився по ній.
- М'яч направляють у контрольованій спробі закинути його в кошик.
- Умисне змінення траєкторії м'яча або контрольовано відбивання (tipping) м'яча у бік партнера по команді або в таке місце на майданчику, звідки партнер по команді зможе легко заволодіти м'ячем.
- Контрольовано відбивання (tipping) або зміна траєкторії м'яча у бік гравця суперника, в результаті чого м'яч виходить за межі майданчика, і право володіння м'ячем надається команді, яка виконувала контрольоване відбивання.
- Підбирання одночасно заволодівають двоє суперників і команда одного з них отримує право на володіння м'ячем відповідно до правила володіння за чергою.

Командне підбирання м'яча записують команді, яка має право на володіння м'ячем, коли:

- М'яч залишає межі майданчика одразу після невдалого кидка з гри (FGA) або невдалого штрафного кидка (FTA) та до того, як контроль над м'ячем установив будь-який гравець
- Зафіксовано фол після невдалого кидка з гри (FGA) або штрафного кидка (FTA) та до того, як контроль над м'ячем установив будь-який гравець.
- Після невдалого кидка з гри або штрафного кидка двоє або більше гравців однієї команди залучені у ситуацію спірного м'яча.
- М'яч застрягає між кільцем та щитом або на конструкції кільця

- М'яч закинуто у власний кошик під час ситуації підбирання (захисник випадково добиває м'яч у власний кошик).

Жодного підбирання не записують:

- Після будь-якої невдалої FTA, після якої м'яч не буде живим.
- При кінці часу періоду, коли лунає сигнал ігрового годинника після невдалої FGA або FTA та до того, як команда встановила володіння м'ячем.
- Після невдалої FGA, коли м'яч не торкається кільця, та лунає сигнал годинника кидка й судді дають свисток і фіксують порушення правила 24 секунд до того моменту, як будь-хто з гравців встановив контроль над м'ячем.

4.2 Мініволодіння (Mini Possessions)

У ситуаціях, коли одразу після підбору м'яча гравцем одразу відбувається втрата м'яча тим самим гравцем (наприклад, контроль над м'ячем гравець отримує в повітрі, а приземлюється за обмежувальною лінією), командний підбір повинен бути записаний протилежній команді. У цьому контексті «контроль» означає, що гравець контролює і м'яч, і власне тіло.

4.3 ПРИКЛАДИ

Приклад 1.

Після невдалого кидка A5 та B4 одночасно заволодівають м'ячем

Записують підбір A5 або B4, залежно від того, чия команда отримала володіння м'ячем відповідно до правила володіння за чергою.

Приклад 2.

Після невдалого кидка A3, A5 вистрибує та ловить м'яч, але потім падає та втрачає контроль над м'ячем, після цього B4 заволодіває мячем. **Записують підбір у захисті B4. Зауважте: Навіть якщо рішення суддів (скинути годинник кидка на 14 секунд, що свідчить про зафіксований контроль м'яча гравцем A5) відрізняється від рішення статистика (який записує підбір гравцеві B4, що зрештою встановив контроль м'яча), правильним вважається рішення статистика.**

Приклад 3.

Після невдалого кидка A4 підхоплює м'яч та майже одночасно на ньому чинить фол B5.

Статистик повинен вирішити, чи володів A4 м'ячем протягом цієї частки секунди перед фолом. Якщо так, то записують підбір A4. Якщо ні, то записують командний підбір у захисті команді A.

Приклад 4.

Після невдалого кидка гравці В2, В4 й А4 борються за підбирання м'яча, кожен із гравців обома руками тримає мяч та виникає ситуація спірного м'яча.

а) Команда А має право на вкидання відповідно до правила володіння за чергою; або б) команда В має право на вкидання відповідно до правила володіння за чергою.

(а) Підбирання у нападі гравця А4 (оскільки у команди А бере участь лише один гравець).

(б) Командне підбирання у захисті команди В (оскільки у команді В бере участь більше одного гравця).

Приклад 5. (ситуації з підбиранням, коли фіксують фол або м'яч виходить за межі майданчика)

(а) Після невдалого кидка з гри з-під кошика гравця А10, судді фіксують фол А27 проти Б15 до того, як будь-хто з гравців встановив контроль над м'ячем.
2FGA А10 – персональний фол А27 – Фол отримав Б15 – Командне підбирання у захисті команди Б

(б) Після невдалого кидка з гри з-під кошика гравця А11, гравець Б7 торкнувся м'яча і той вилетів за межі поля.
2FGA А11 – Командне підбирання в нападі команди А

Приклад 6 (підбирання при закінченні часу для атаки)

(а) Після невдалого 3-очкового кидка А23 сигнал 24 секунд звучить до того, як будь-який гравець отримав контроль над м'ячем.
3FGA А23 – Командна втрата (порушення 24 сек.) команди А. Підбирання не фіксується (м'яч мертвий).

(б) Після невдалого кидка А13, мяч підбирає А8, але не встигає виконати кидок до закінчення часу атаки.

2FGA А13 – Підбирання в нападі А8 – Командна втрата (порушення 24 сек.) команди А.

Приклад 7

А2 не влучає після першого з двох штрафних кидків.

Нема ніякого підбору, оскільки А2 буде виконувати другий штрафний кидок та м'яч мертвий.

Приклад 8.

A2 виконує невдалий кидок з гри та перед тим, як будь-хто з гравців підібрав м'яч, закінчився час періоду.

Записують FGA A2. Підбирання не записують, оскільки м'яч мертвий

Приклад 9

A3 виконує невдалий кидок з гри та м'яч не торкається кільця; м'яч торкається підлоги та B5 підбирає м'яч, який ніхто не контролює.

Записують FGA A3; підбір у захисті B5.

Приклад 10.

A1 виконує невдалий кидок з гри. Кілька гравців борються за підбирання, підбиваючи м'яч, перш ніж ним заволодіває A3

Записують FGA A1; підбір у нападі A3.

Приклад 11. A1 виконує невдалий кидок з гри. A4 борється на підбиранні з кількома іншими гравцями, йому вдається у контрольований спосіб відбити м'яч на A1, який одразу виконує влучний триочковий кидок

Записують FGA A1; підбір у нападі A4; 3FGM A1; результативну передачу A4.

Приклад 12. A4 виконує невдалий кидок з гри. A5 вистрибує на підбиранні, встановлює контроль, але приземлюється за обмежувальними лініями.

Записують FGA A4; командний підбір у захисті команді B

Приклад 13. A2 виконує невдалий кидок з гри. A3 борється на підбиранні та в останню мить перед тим, як приземлитися за обмежувальною лінією, відбиває м'яч у ногу B4, від якої м'яч виходить за межі майданчика. Команда A має право на вкидання.

Записують FGA A2; підбір у захисті A3

Приклад 15. Після неспортивного фолу A3 виконує невдалий другий штрафний кидок.

Підбирання не записують.

5 ВТРАТИ

5.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Втрата м'яча — це помилка гравця або команди нападу, яка призводить до того, що м'ячем заволодіває команда захисту, включно:

- Невміла передача(bad pass)
- Невміле поводження з м'ячем (Ball handling or fumbling)
- Будь-який тип порушення або фолу у нападі.

Допуститися втрати м'яча може лише **команда, яка контролює м'яч**. Команда контролює м'яч, коли:

- Хто-небудь з гравців цієї команди тримає або веде живий м'яч.
- М'яч перебуває в розпорядженні гравця для вкидання з-за меж майданчика.
- М'яч перебуває в розпорядженні гравця для штрафного кидка;
- М'яч передають один одному партнери цієї команди.

Якщо нападаюча команда через дії захисників вимушено потрапляють у ситуацію спірного м'яча, то застосування правила володіння за чергою визначить, що слід записати у статистиці:

- Якщо за правилом володіння за чергою м'яч отримують **команда нападу**, то НІЯКИХ записів не ведуть.

- Якщо за правилом володіння за чергою м'яч отримують **команда захисту**, гравцю нападу, який **призвів до втрати**, записують втрату, а також записують перехоплення гравцю захисту, який змусив втратити м'яч.

5.2 Типи втрат

1. Невміле поводження з м'ячем (*Ball Handling*)

Нападник, який тримає або веде м'яч, втрачає володіння або не може прийняти м'яч після передачі, яку міг би прийняти.

2. Порушення (*Violation*)

Порушення з боку гравця або команди нападу спричиняє втрату, наприклад, зайві кроки з м'ячем (*travelling*), порушення правила 3 або 5 секунд (3or5-second violations), переведення м'яча у тилову зону (*backcourt violation*), вихід м'яча за межі майданчика (*out of bounds*), порушення правила 8 секунд або 24 секунд (8-second / shot clock violations). Порушення правила 5 секунд під час вкидання, а також правила 8 секунд або правила 24 секунд записують як **командну втрату**. Всі інші втрати м'яча записують як втрати гравця.

3. Фол у нападі (*Offensive Foul*)

Гравець команди нападу чинить фол. Будь-який неспортивний фол або фол з дискваліфікацією, вчинений гравцем або командою, що контролює м'яч, вважається втратою. Якщо втрати допустився гравець на майданчику, її записують як втрату гравця, в іншому разі її записують як командну втрату.

4. Передача (Passing)

Якщо команда втрачає володіння через невдалий пас, **втрата зазвичай записується гравцю**, який виконував передачу (Bad pass) за винятком, якщо **статистик вважає**, що ця передача могла бути прийнята; і тоді втрату записують гравцеві, якому була призначена ця передача

У деяких випадках втрата може поєднувати кілька видів, наприклад, невміла передача змусила партнера вчинити порушення й вийти за межі майданчика, щоб прийняти м'яч. Статистик зобов'язаний розпізнати причину втрати. У цьому прикладі невміла передача (bad pass) спричинила порушення, тому втрату записують гравцеві, який передавав м'яч (передача).

5.3 Мініволодіння (Mini Possessions)

Існують певні ситуації, коли майже миттєво відбуваються дві або більше втрат. Статистик зобов'язаний визначити, чи був отриманий контроль над м'ячем перед повторною втратою. При втраті, якщо є сумнів стосовно того, чи мав гравець контроль над м'ячем, статистик повинен вважати, що **контролю не було**.

5.4 Приклади

Приклад 1. B1 відібрав м'яч у A1 під час ведення.

Записують втрату A1 (ball handing); перехоплення B1

Приклад 2. A2 виконує передачу, і м'яч залишає межі майданчика.

Записують втрату A2 (bad pass), без перехоплення

Приклад 3. A1 виконує хорошу передачу, але A4 впускає м'яч, який виходить за межі майданчика

Записують втрату A4 (ball handing)

Приклад 4. A2 чинить порушення (зайві кроки з м'ячем, подвійне ведення тощо), що призводить до того, що м'ячем заволодіває суперник.

Записують втрату A2

Приклад 5. А5 чинить фол у нападі, коли його команда перебуває у нападі (зіткнення, неправильний (рухомий) заслін тощо) на гравцю В4

Записують фол у нападі А5 (в програмі автоматично разом з фолом записується втрата гравцю А5) – фол отримав В4 (ніякого перехоплення гравець В4 не отримує)

Приклад 6. Команда А не в змозі виконати кидок і порушує правило 24 секунд.

Записують втрату команди А (24 секунди).

Приклад 7. А1 бере м'яч у руки після ведення та його щільно опікає В2. А1 не може виконати ні кидка, ні передачі й порушує правило 5 секунд.

Записують втрату А1 (5 seconds), без перехоплення

Приклад 8. Команда А володіє м'ячем, коли гравці А4 й В4 одночасно отримують технічні фоли.

Оскільки покарання за фол скасовують і команда А має право на вкидання, то ніякої втрати нема. Обом гравцям А4 й В4 записують технічні фоли, також записують для них фоли на гравцеві.

Приклад 9. (ситуації зі спірним м'ячем та стрілкою володіння за чергою)

а) А3 веде м'яч, а В3 вибиває його. А3 й В3 кидаються за м'ячем на підлогу й виникає ситуація спірного м'яча за участю цих двох гравців. Стрілка вказує на користь команди А.

Оскільки команда А має право на володіння за стрілкою, у цій ситуації жодні статистичні дії не записують.

а) А1 отримує передачу від А3. Після цього В3 захоплює мяча і судді фіксують ситуацію спірного м'яча за участю А1 та В3. Стрілка вказує на користь команди В.

Записують втрату А1 (Ball Handling); перехоплення В3.

Приклад 10. А2 чинить технічний фол

а) коли А3 веде м'яч;

а) **Записують технічний фол А2; Втрата не фіксується**

b) відразу після того, як B5 відібрав м'яч у A3.

b) Записують втрату A3 (*Ball Handling*); перехоплення B5; Гравцеві A2 записують технічний фол. Втрату A2 не записують, оскільки його команда вже не володіла м'ячем у момент призначення технічного фолу.

Приклад 11.

A4 в куті майданчика перебуває в пастці, яку створив B5. Намагаючись урятувати ситуацію, A4

- a) допускається порушення — зайві кроки;
- b) виконує передачу на A1, яку відбиває B5 і зрештою перехоплює B1;
- c) виконує передачу A1, яку перехоплює B1 без торкання B5.

a) Записують втрату A4 (travelling).

b) Записують втрату A4 (bad pass); перехоплення B5.

c) Записують втрату A4 (bad pass); перехоплення B1.

Приклад 12. A3 намагається виконати передачу A5, яку відбиває B3. A5 і B5 ведуть боротьбу за м'яч, який не перебуває під контролем:

a) Можливо, B5 контролював м'яч протягом частки секунди перед тим, як заступити за обмежувальну лінію

b) Можливо, B5 контролював м'яч протягом частки секунди перед тим, як A5 відібрав у нього м'яч.

c) B5 заволодів м'ячем, який не перебував під контролем, двічі ударив ним об підлогу і виконав передачу, яку перехопив A4

a), b) Вважаємо, що зміни володіння не відбулося; нічого не записують.

c) Записують втрату A3 (bad pass); перехоплення B3; втрату B5 (bad pass); перехоплення A4.

Приклад 13. A1 виконує невмілу передачу на A2. Намагаючись урятувати м'яч, A2 вибиває м'яч у свою тилкову зону, де його підхоплює A3, який чинить порушення — м'яч неправильно повернений у тилкову зону.

Записують втрату A1 (bad pass)

6. РЕЗУЛЬТАТИВНІ ПЕРЕДАЧІ (ASSIST)

6.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Результативна передача — це передача, яка безпосередньо веде до взяття кошика партнером.

Критерії зарахування результативної передачі:

- Передачу гравцеві, який перебуває **всередині обмеженої зони** (трисекундну зону), та який закидає м'яч зсередини обмеженої зони, **завжди розглядають як результативну передачу. Під терміном «всередині обмеженої зони»** мається на увазі, що одна або обидві стопи гравця знаходяться в межах зони або на її лінії, і гравець має забити, не залишаючи зону (тобто обидві стопи не повинні опинитися за межами зони перед кидком).

- Передача гравцеві за межами обмеженої зони, який закидає м'яч **без ведення**, — це завжди результативна передача

- Передачу гравцеві за межами обмеженої зони, який закидає м'яч після одного чи більше ударів м'ячем, розглядають як результативну передачу, якщо цьому гравцеві **немає потреби обігравати свого захисника**.

Ми не записуємо результативну передачу, якщо гравець, який закидає м'яч, обіграє свого захисника у ситуації «один на один» (1-on-1), і цей захисник перебуває **обличчям до нього**, і знаходиться між гравцем із м'ячем і кошиком. У цьому сенсі дії захисника, який прийшов на допомогу (help-side defenders), **не враховуються**.

Проте, результативну передачу **записують** у ситуаціях, коли нападник проходить повз свого захисника у ситуації **один на один**, якщо

- Нападаючий починає прохід до кошика **негайно** після того, як отримав передачу, **ТА**

- Його захисник втрачає рівновагу

Такий самий принцип застосовують у ситуаціях **швидкого прориву при передачі гравцеві**, який перебуває в **районі центральної лінії** (скоріш за все мається на увазі в передовій зоні команди нападу).

До результативних дій входять і штрафні кидки. Якщо на гравцеві, який отримав передачу, чинять фол у процесі кидка, і він закидає принаймні один штрафний кидок, результативну передачу записують так само, якби це був влучний кидок з гри (FGM).

Додатково завжди застосовують такі загальні принципи:

- Кожного разу, коли гравець закидає м'яч, може бути записана **лише одна результативна передача**.

- Тільки **остання передача** перед кидком може бути результативною передачею (навіть якщо сприятливу ситуацію для закинутого м'яча створила передостання передача).

- **Відстань, тип кидка, легкість чи складність закинутого м'яча не мають значення.**

- **Не записують результативної передачі під час ситуації швидкого прориву, якщо гравець приймає передачу у власній тилівій зоні перед тим як почати ведення до кошика суперників (від одного кінця ігрового майданчика до іншого).**

- **Не записують результативної передачі, якщо м'яч було з очевидністю відбито, та він опинився в іншого гравця, ніж той, якому було спочатку призначено передачу.**

6.2. ПРИКЛАДИ

Приклад 1

Після підбору в захисті A5 віддає передачу через весь майданчик партнерові A4, який виконує невдалий кидок з-під кошика, але має достатньо часу, щоб легко закинути м'яч після підбирання (гравець робить добивання в повітрі).

Результативної передачі немає; є FGA й підбір у нападі між передачею та взяттям кільця, FGM A4 (очки у швидкому відриві).

Приклад 2.

A5 передає м'яч A4, який зволікає з атакою, шукає можливість передати м'яч A3, який переміщується до кільця, та зрештою приймає рішення атакувати самому й закидає м'яч.

Записують FGM A4; результативну передачу A5(так як гравець A4 забиває без введення).

Приклад 3. A5 передає м'яч A4, який робить один удар м'ячем, щоб утримати рівновагу, після чого влучно кидає по кошику.

Записують результативну передачу A5 (за умови, що захисник не опікав A4, перебуваючи обличчям до нього), FGM A4

Приклад 4.

A4 виконує видовищну передачу через весь майданчик A5, якому залишається тільки передати м'яч з рук у руки A3 для влучного кидка з-під кошика без перешкоди.

Без огляду на те, що пас від A4 створив ситуацію для взяття кошика, ця передача не була останньою перед цим влученням. Результативну передачу записують на користь A5, FGM A3

Приклад 5. (ситуації, що включають активні дії нападаючого з мячем перед вдалим кидком):

A3 передає м'яч A5, якого щільно опікає B3. A5 виконує обманний рух на кидок, розвертається, робить один удар м'ячем і закидає з подвійного кроку. Він отримав м'яч:

- a) усередині обмеженої зони.
- b) за межами обмеженої зони.

Записують FGM A5.

- a) **Записують результативну передачу A3.**
- b) **Результативної передачі не записують.**

Приклад 6.

B1 перехоплює м'яч, передає його B2, який перебуває в передовій зоні попереду захисників. Потім B2 веде м'яч до кільця суперника та без перешкод атакує з-під кошика.

Записують результативну передачу B1, FGM B2(очки у швидкому прориві)

Приклад 7.

A2 здобуває підбір у захисті після невдалого кидка. Він передає м'яч A3, який перебуває на власній тричкочовій лінії. A3 проходить через весь ігровий майданчик і без перешкод виконує влучний кидок з-під кошика.

Результативної передачі не записують, оскільки A3 прийняв м'яч у власній тилочовій зоні.

Приклад 8.

A2 здобуває підбір у захисті після невдалого кидка. Він виконує довгу передачу на A3, який перебуває в передовій зоні попереду захисників.

- a) B3 чинить неспортивний фол на A3 з метою зупинити швидкий прорив.
- b) B4 чинить персональний (кидковий) фол на A3, коли той намагається закинути м'яч з-під кошика.

В обох ситуаціях А3 має право на два штрафних кидки, перший з них влучний, а другий невдалий.

а) Записують неспортивний фол В3; фол на гравцеві для А3; FTA і FTM для А3; результативної передачі не записують.

б) Записують персональний фол В4; фол на гравцеві для А3; FTA і FTM А3; результативну передачу А2.

Приклад 9.

А1 вкидає м'яч з-за лицьової лінії під кільцем суперника й передає його А3, який закидає з гри.

Записують результативну передачу А1, FGM А3

7. ПЕРЕХОПЛЕННЯ

7.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Перехоплення (*Steal*) записують захисникові, коли його дія привела до втрати м'яча суперником. Перехоплення завжди містить у собі торкання м'яча, але це не означає необхідності контролювати м'яч.

Перехоплення означає:

- Перехопити або відбити передачу.
- Відібрати м'яч у суперника, коли той тримає м'яч або веде його.
- Підібрати м'яч, що не перебуває під контролем після помилки нападника.

Ніякого **перехоплення не записують**, якщо м'яч стає мертвим, а захист отримує м'яч для вкидання за меж майданчика— навіть якщо втрата була спричинена дією захисника.

Єдиний випадок, коли може бути записане перехоплення в ситуації мертвого м'яча, полягає в діях захисника, які привели до спірного м'яча та вкидання командою захисту за правилом володіння за чергою.

Якщо захисникові записують перехоплення, то відповідно й нападнику обов'язково записують втрату. (Але навпаки — втрата м'яча не завжди означає, що відбулося перехоплення).

У всіх ситуаціях, в яких бере участь більш ніж один захисник, гравцеві, який першим відбив м'яч і спричинив втрату, записують перехоплення.

Приклад 1. А5 веде м'яч, впускає його, й він відскакує до В4, який не сходячи з місця заволодіває м'ячем.

Записують втрату А5 (Ball Handling); перехоплення В4.

Приклад 2.

А5 веде м'яч, коли В5 вибиває його до В2.

Записують втрату А5 (Ball Handling); перехоплення В5(гравець, який вибив мяч)

Приклад 3.

В5 відбиває виконує захисний елемент і відбиває пас від А4. Після цього мяч знову торкається А4 перед тим як йде за межі майданчика. Команда В отримує право на вкидання з-за бічної лінії.

Записують втрату A4 (*Out of Bounds*); перехоплення не записують (оскільки м'яч стає мертвим).

Приклад 4.

B5 відбиває м'яч під час передачі від A4 до A5. Після цього A5 інстинктивно намагається все-таки отримати мяч, але в підсумку тільки торкається м'яча й той виходить за межі майданчика. Команда В отримує право на вкидання з-за бічної лінії.

Записують втрату A4 (*bad pass*)(гравець, хто перший спричинив втрату); перехоплення не записують.

Приклад 5.

A4 веде м'яч, коли B5 відбиває цей м'яч. М'яч відлітає у вільне місце майданчика, де A5 і B2 схоплюють його, і зафіксовано спірний м'яч. Команда В отримує м'яч для вкидання з-за бічної лінії за правилом володіння за чергою.

Записують втрату A4 (*Ball handling*)); перехоплення B5. Гравцям A5 і B2 нічого не записують.

Приклад 6.

A1 веде м'яч до кошика. Захисник B2, який прийшов на допомогу, передбачає дії нападника та провокує A1 на фол у нападі.

Записують фол у нападі A1 (в програмі автоматично також фіксується втрата A1); перехоплення не записують.

8. НАКРИТІ КИДКИ(Блок-шоти)

8.1 Визначення

Накритий кидок записують гравцеві завжди, коли цей гравець відчутно впливає на зміну польоту (траєкторію) м'яча після спроби кидка з гри FGA, внаслідок чого цей кидок стає невдалим. Блок-шотом вважається явне зупинення або відхилення кидка, виконане гравцем захисту. Накритий кидок може бути записаний незалежно від того, чи залишив м'яч руку нападника чи ні.

Процес кидка, для цілей статистики — це рух, спрямований угору та/або вперед у напрямку кошика з наміром закинути м'яч.

У ситуаціях, коли м'яч вибито до початку його польоту (того, як він залишив руки):

- У разі, якщо м'яч перебував **вище рівня плечей**, записують спробу кидка з гри (FGA), накритий кидок і підбір.
- У разі, якщо м'яч перебував **нижче рівня плечей**, записують втрату і перехоплення, якщо команда захисту здобуває володіння м'ячем; якщо ж у цій самій ситуації команда нападу зберігає володіння, ніяких статистичних дій не записують.

Як і після будь-якої іншої невдалої спроби кидка з гри (FGA), після накритого кидка обов'язково повинен відбутися підбір, якщо тільки відразу після накритого кидка не закінчився період або не сталося порушення правила 24 секунд.

Приклад 1.

A5 кидає по кошику, а B5 торкається м'яча, намагаючись накрити його. М'яч летить далі та потрапляє у кошик.

Беручи до уваги, що м'яч полетів далі й потрапив у кошик, дотик з боку B5 не вплинув відчутно на кидок. Дотик ігнорують, записують FGM A5, але не записують накритого кидка B5.

Приклад 2.

A5 має намір виконати спробу кидка згори, але B5 вибиває м'яч на рівні пояса до того, як він залишає руки A5. B4 заволодіває м'ячем.

Записують втрату A5 ((Ball Handling)); перехоплення B5 (гравець, що вибив мяч).

Приклад 3.

A2 виконує спробу кидка з гри та: B4 накриває кидок на висхідній траєкторії польоту м'яча, який виходить за межі майданчика;

Записують FGA A2; накритий кидок B4; командний підбір у нападі команди A

Приклад 4.

A2 виконує спробу триочкового кидка у стрибку. М'яч відскакує від кільця, B1 відбиває його й тим запобігає проникненню м'яча у кошик. A3 заволодіває м'ячем, який не перебуває під контролем.

Записують 3FGA A2; підбір у нападі A3. Зауважте: накритий кидок не може бути записаний після того як м'яч торкнувся кільця.

Приклад 5. A1 веде м'яч до кошика і на ньому в процесі кидка чинить фол B1. A1 все ж удається виконати кидок, який накриває захисник B2, що прийшов на допомогу (кидок, якби м'яч потрапив у кошик, був би зарахований).

Записують персональний фол B1; фол на гравцеві для A1. Ніяких інших статистичних відомостей у цій ситуації не записують (оскільки на гравцеві, який виконує кидок, вчинено фол, FGA не записують — а без FGA не може бути накритого кидка).

9. ФОЛИ

9.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Фол гравцеві фіксують на підставі рішення судді. Гравцеві може бути призначено персональний, **фол під час вкидання**(throw-in), технічний, неспортивний та фол з дискваліфікацією. Технічний фол і фол з дискваліфікацією може бути призначено тренеру та особам на лаві команди. Важливо розрізняти різні типи фолів, і щоб статистична комп'ютерна програма це дозволяла. Технічні фоли тренеру за його власну поведінку та поведінку осіб на лаві команди **записують тренеру й не вважають командними фолами.**

Кидковий (shooting) фол – це фол, призначений суддями як фол у процесі кидка. Фол, наслідком якого є штрафні кидки, призначені лише через те, що команда перевищила ліміт командних фолів, — це не кидковий фол(записуємо як personal).

Фоли, призначені обом командам, щодо яких штрафні кидки скасовано через однакові покарання, фіксуються як фоли без надання штрафних — з 0 штрафними кидками (програмі записується як double personal - якщо це обопільний фол та compensation - якщо це технічний, неспортивний або фол з дискваліфікацією)

Фоли на гравцеві

Щоразу, коли відбувається фол на гравцеві, такий фол записують на користь цього гравця. У разі фолу з дискваліфікацією, якщо відбувся фізичний контакт, фол на гравцеві записують на користь гравця, на якому вчинено фол.

Приклад 1.

A3 веде м'яч і чинить фол зіткнення проти B2.

Записують фол у нападі A3 (також автоматично записується втрата); фол на гравцеві для B2 (але без перехоплення для B2)

Приклад 2.

A2 тримає м'яч, коли на ньому чинить фол B2.

Записують фол на гравцеві для A2; персональний фол B2.

Приклад 3. A1 чинить фол з дискваліфікацією через те, що:

- a) завдає образи судді;
- b) завдає удару B2 ліктем.

a) Записують фол з дискваліфікацією A1(також автоаматично записується втрату A1, якщо його команда перед цим контролювала мяч).

b) Записують фол з дискваліфікацією A1; (також автоаматично записується втрату A1, якщо його команда перед цим контролювала мяч). фол на гравцеві для B2.

ДОДАТОК А — ТИП КИДКА

У разі, якщо статистичну комп'ютерну програму розроблено з урахуванням необхідності вводити тип кидка, використовують повний перелік нижченаведених типів або його скорочений варіант(Basic Shot Types)

Щоб полегшити роботу менш досвідченим статистикам, рекомендується налаштувати програмне забезпечення для роботи з базовим та повним набором типів кидків, залежно від рівня змагань.

Примітка:

Відеоприклади можна знайти за посиланням:

<https://guidelines.fiba.basketball/#!/book/198/chapter/s19547-types-of-shots/content>

A.A БАЗОВІ ТИПИ КИДКІВ(BASIC SHOT TYPES)

Кидок у стрибку — Jump shot

Кидок, який виконують, вистрибуючи в повітря, та зазвичай випускають м'яч у верхній точці стрибка. Його найчастіше використовують на відстані від середньої до дальньої, включно з триочковим кидком.

Кидок з-під кошика — Layup

Кидок з близької відстані, зазвичай з відскоком від щита, проте може бути виконаний також через передню частину кільця. Найчастіше це кидок однією рукою, коли м'яч утримують знизу та випускають його рухом, спрямованим угору, якнайближче до кошика. Кидок з-під кошика також може бути швидким кидком, коли нападник приймає м'яч поруч із кошиком і відразу виконує кидок.

Кидок згори — Dunk

Кидок згори — це спосіб закинути м'яч, при якому гравець виносить м'яч над кільцем і різко з силою закидає його у кошик однією чи двома руками, при чому рука (-и) гравця захоплюють кільце.

Кидок згори після зафіксованого підбору — Putback Dunk

Гравець команди нападу здобуває підбір у нападі й тоді одразу різко з силою закидає його у кошик однією чи двома руками, при чому рука (-и) гравця захоплюють кільце.

Добивання після незафіксованого підбору — Putback tip-in

Гравець команди нападу здобуває підбір у нападі й тоді одразу закидає м'яч з гри з близької відстані від кошика. Кидок нападника часто відбувається у стрибку з добиванням м'яча у кошик однією рукою, ще до того, як гравець приземлиться на підлогу

А.Б. РОЗШИРЕНІ ТИПИ КИДКІВ

Кидок з-під кошика(після введення) (*Driving Lay-up*)

Кидок з близької відстані після проходу з введенням у напрямку кільця як у ситуації, коли захист вжу встиг заянити позицію, так і під час **швидкого відриву**. Зазвичай з відскоком від щита, проте може бути виконаний також через передню частину кільця.

Зворотний кидок з-під кошика (*Reverse Lay-up*)

Зворотний кидок з-під кошика — це ситуація, коли гравець нападу **проходить із одного боку кошика**, а кидок виконує з **протилежного боку**, використовуючи щит або сам кошик як додатковий захист від блок-шоту.

Євро-степ (*Euro Step*)

Євро-степ — це рух, під час якого гравець нападу після ведення робить **два (зазвичай довгі) кроки**, де **перший крок виконується в один бік**, а **другий — в інший**.

Кидок з навісу в стрибку (*Alley-oop Lay-up*)

Гравець приймає передачу в повітрі та виконує кидок з близької відстані до щита у повітрі до того, як приземлиться на підлогу

Данк з навісної передачі (*Alley-oop Dunk*)

Гравець приймає передачу в повітрі та завершує кидок данком до того, як приземлиться на підлогу

Кидок гаком — Hook shot

Кидок однією рукою, при цьому гравець з м'ячем повернувся боком до кошика, а рука, яка виконує кидок, перебуває далі від кошика, ніж вільна рука. Рука, яка виконує кидок, випрямляється та направляє м'яч рухом по дузі через голову в напрямку кошика.

Навісний кидок у русі — Floating Jump shot

Кидок виконують, коли положення однієї ноги на підлозі не зафіксовано, часто він схожий на кидок з ведення з-під кошика, але з більшої відстані від кошика. Це може бути кидок з подвійного кроку, з ведення або одразу після прийому м'яча, з відскоком від щита або безпосередньо у кошик, часто з високою траєкторією, щоб уникнути блокування.

Кидок у стрибку з відхиленням назад — Fadeaway jump shot

При такому кидку гравець вистрибує в сторону від щита. Кидок застосовують, щоб створити простір між нападником з м'ячем і захисником. Він може бути виконаний з будь-якого місця майданчика. Нападник може вистрибнути як назад, так і вбік.

Кидок з розворотом у стрибку — Turnaround jump shot

Кидок виконують, коли гравець приймає м'яч, перебуваючи спиною до кошика, у цьому ж положенні розпочинає кидок, вистрибує та в повітрі розвертається, щоб завершити кидок. Гравець може розвернутися обличчям до кошика, але іноді гравець розвертається лише частково і виконує кидок, коли розвернувся до кошика боком.

Кидок у стрибку з кроком назад — Step back jump shot

Гравець зазвичай робить обманний рух на ведення до кошика, потім зупиняється та робить крок назад, щоб перед кидком створити простір між собою та захисником.

Кидок у стрибку після різкої зупинки — Pullup jump shot

Гравець, який виконує кидок, різко зупиняється на веденні та швидко вистрибує вгору для кидка, у той час як захисник (-и) залишається у низькій позиції, у якій захищався від проходу з веденням.

ДОДАТОК В — ТИП ВТРАТИ М'ЯЧА

Цей список визначає можливі типи втрати м'яча:

- Невміла передача — Bad pass.
- Невміле поводження з м'ячем — Ball handling / fumbling.
- М'яч за межами ігрового майданчика — Out of bounds.
- Зайві кроки — Travelling.
- 3 секунди — 3 seconds.
- 5 секунд — 5 seconds.
- 8 секунд — 8 seconds.
- 24 секунди — 24 seconds.
- М'яч повернений у тилу зону — Backcourt violation.
- Фол у нападі — Offensive Foul.
- Фол з дискваліфікацією команди, яка володіла м'ячем — Disqualifying foul by team in possession.
- Перешкода м'ячу у нападі — Offensive goaltending.
- Подвійне ведення — Double dribble.
- Пронесення або затримка м'яча під час ведення — Carrying / palming.
- Інше — Other

ДОДАТОК С — ІНШІ ПОКАЗНИКИ

У цьому додатку визначено додаткові показники, які, як правило, вираховує комп'ютерна програма, отже, вони не мають безпосереднього впливу на роботу статистика.

Участь у грі / Зіграний час(Time/Minutes Played)

Усі заміни вносять у комп'ютерну програму, і для кожного гравця відповідно вираховується зіграний час. У разі, якщо зіграний час показують лише у хвилинах (тобто без урахування секунд), час округлюють таким чином:

- Якщо визначено хвилини та менше 30 секунд, час округлюють у меншу сторону.

- Якщо визначено хвилини та 30 секунд і більше, час округлюють у більшу сторону.

- Якщо визначено 0 хвилин і секунди, час округлюють до 1 хвилини без огляду на кількість секунд.

- Якщо визначено час, менший на 1 хвилину від максимального (тобто 39 хвилин для гри 4x10 хвилин), час округлюють у меншу сторону, щоб показати, що гравець не зіграв повного часу гри.

- Гравця, який не виходив на майданчик, позначають DNP (did not play — не брав участі у грі) замість кількості хвилин і секунд.

Для цілей статистики ігри, позначені DNP, не враховують гравців як зіграні.

Очки, набрані з обмеженої зони(Points in the paint)

Загальна кількість очок, набраних однією командою з FGM, які були виконані з обмеженої зони. Вони включають кидки у стрибку, кидки гаком, кидки з-під кошика, кидки згори і т.д.

Очки, набрані після втрати м'яча суперником(points off turnovers)

Загальна кількість очок, набраних командою під час володіння м'ячем у результаті втрати суперника. У цьому разі не звертають уваги на тип втрати, також і на те, що м'яч вийшов за межі майданчика, записують як влучні кидки з гри FGM, так і влучні штрафні кидки FTM.

Це не стосується реалізованого кидка з гри (FGM) або штрафного кидка (FTM), що були здійснені в додатковому володінні, яке виникло після фолу, зафіксованого проти гравця захисту після спроби або влучання з гри (FGA або FGM).

Очки, набрані в швидкому прориві після втрати м'яча суперником (Fastbreak points off turnovers)

Загальна кількість очок, набраних командою у швидкому відриві під час володіння м'ячем у результаті втрати суперника. У цьому разі не звертають уваги

на тип втрати, також і на те, що м'яч вийшов за межі майданчика, записують як влучні кидки з гри FGM, так і влучні штрафні кидки FTM.

Як і в попередньому пункті це не стосується реалізованого кидка з гри (FGM) або штрафного кидка (FTM), що були здійснені в додатковому володінні, яке виникло після фолу, зафіксованого проти гравця захисту після спроби або влучання з гри (FGA або FGM).

Очки другої спроби(second chance points)

Загальна кількість очок, набраних командою після підбору у нападі й до того, як суперник повернув собі контроль над м'ячем. У цьому разі не звертають уваги, чи виходив м'яч за межі майданчика, записують як влучні кидки з гри FGM, так і влучні штрафні кидки FTM.

Очки запасних(Bench Points)

Загальна кількість очок, які були набрані гравцями не стартової п'ятірки.

Кількість ситуацій у грі, коли рахунок рівний(Score Tied)

Кількість разів, коли рахунок протягом гри був рівним (крім 0—0).

Рейтинг ефективності

Рейтинг ефективності часто зазначається для кожного гравця у зведеній статистиці (box score). Існує кілька формул для його розрахунку — рекомендованою стандартною формулою є:

$$PTS - (FGA - FGM) - (FTA - FTM) + REB + AST - TO + ST + BS$$

Більш детальне розшифрування:

$$EFF=PT+RT+AS+ST+BS-TO-(P3A-P3M)-(P2A-P2M)-(P1A-P1M)$$

PT – набрані очки (Points)

RT – підбирання (Rebounds)

AS – результативні передачі (Assists)

ST – перехоплення (Steals)

BS – блок-шоти (Blocks)

TO – втрати м'яча (Turnovers)

Коригування ефективності через невлучні кидки:

P3A – спроби триочкових кидків (3-Point Attempts)

P3M – влучні триочкові кидки (3-Point Made)

P2A – спроби двоочкових кидків (2-Point Attempts)

P2M – влучні двоочкові кидки (2-Point Made)

P1A – спроби штрафних кидків (Free Throw Attempts)

P1M – влучні штрафні кидки (Free Throw Made)

Зміна лідера(Lead Changed)

Кількість разів, коли в ході гри змінювався лідер у рахунку.

Найбільша перевага у рахунку(Largest Lead)

Найбільша різниця у рахунку для кожної команди над суперником в ході гри й момент, коли це було (період і час).

Найбільший ривок команди у рахунку (Largest Scoring Run)

Найбільша кількість очок однієї команди, набраних поспіль у той час, як суперник не закидав жодного разу.

Статистика +/- (+/- Stats)

Статистика +/- для кожного гравця часто вказується у зведеній статистиці (box score). Вона показує різницю очок команди під час перебування гравця на майданчику.

Очки за володіння (Points per Possession)

Кількість набраних командою очок, поділена на кількість її володінь м'ячем.

ДОДАТОК D - СИСТЕМА МИТТЄВОГО ПОВТОРУ (IRS) ТА ЧЕЛЕНДЖ ГОЛОВНОГО ТРЕНЕРА (HCC)

Статисти повинні фіксувати кожне використання системи IRS та HCC, включаючи тип перегляду.

Доступні такі типи переглядів:

- Завершення періоду (чи було здійснено кидок до сигналу) (*End of period – shot released before signal*)
- Корекція ігрового часу / часу на атаку (*Clock / shot clock correction*)
- Порухення часу на атаку (чи було здійснено кидок до сигналу) (*Shot clock violation – shot released before signal*)
- Фол поза ситуацією кидка (зараховується / не зараховується м'яч) (*Foul away from shooting situation – basket counts / doesn't count*)
- Інтерференція / блокування м'яча на шляху до кошика (*Goaltending*)
- Вихід м'яча за межі майданчика (*Out of bounds*)
- Кидок зараховується як 2 чи 3 очки (*FG counts as 2 or 3 points*)
- Призначення 2 чи 3 штрафних кидків за фол під час кидка (*2 or 3 FTs awarded for a shooting foul*)
- Посилення / пом'якшення фолу (*Upgrading / Downgrading fouls*)
- Визначення гравця, який має виконувати штрафні кидки (*Identify FT shooter*)
- Акт насильства (*Act of violence*)

У програмі для введення статистики назви типів переглядів можуть дещо відрізнятися від наведених у цьому списку, тому статист повинен обирати той варіант, який найбільше відповідає ситуації, що відбулася на майданчику.

КІНЕЦЬ ДОКУМЕНТА