



Program FIBA Live Stats i wytyczne oceny zdarzeń statystycznych w sezonie 2022/2023

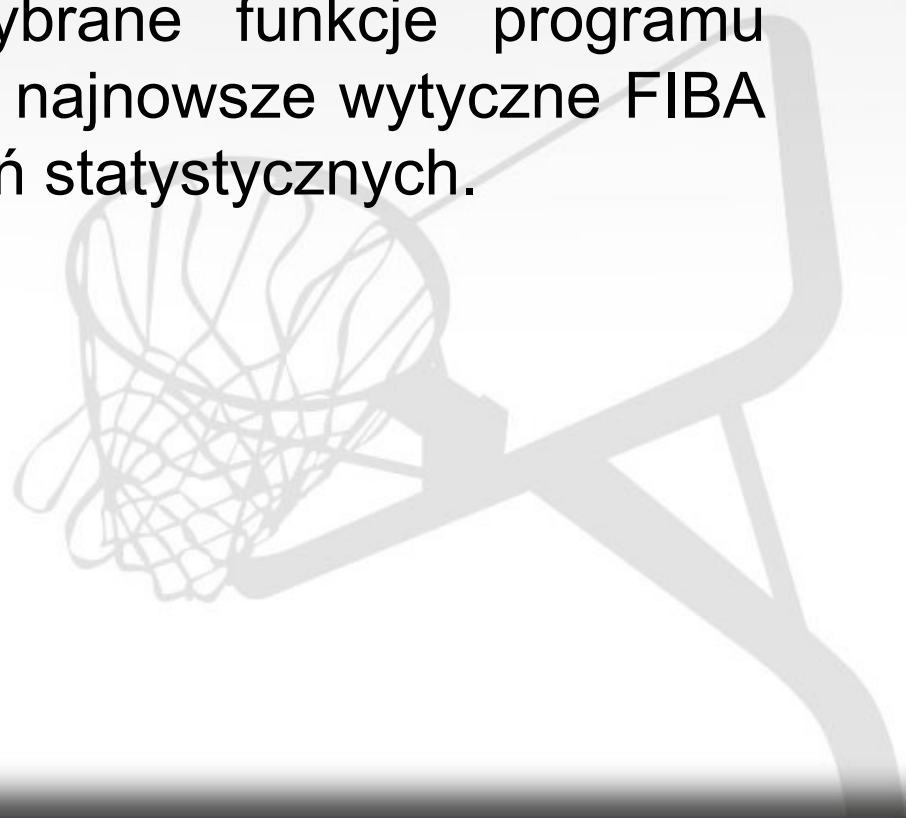
Opracowanie:

Krzysztof Adamczyk

Krzysztof Góralski

Wstęp

Prezentacja obejmuje zasady obowiązujące każdego statystyka, wybrane funkcje programu FIBA Live Stats v.7 oraz najnowsze wytyczne FIBA w zakresie oceny zdarzeń statystycznych.



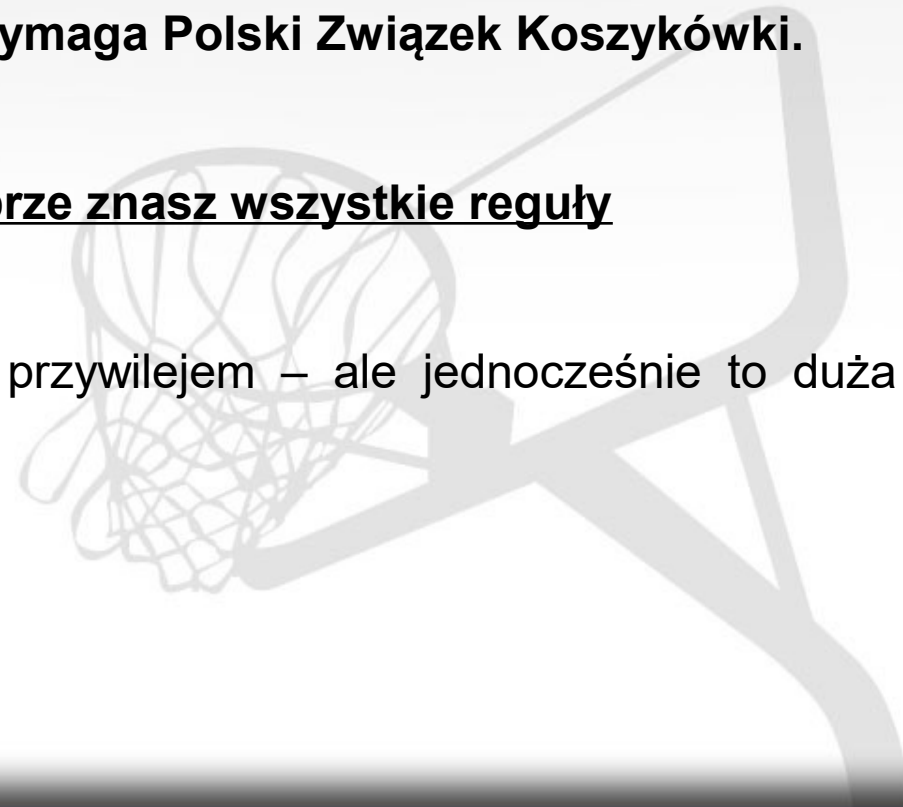
Kodeks postępowania

FIBA przygotowała kodeks postępowania, czyli zbiór zachowań, którymi powinien charakteryzować się każdy statystyk.

Tego samego od statystyków wymaga Polski Związek Koszykówki.

Upewnij się, że dobrze znasz wszystkie reguły

Bycie statystykiem **PZKosz** jest przywilejem – ale jednocześnie to duża odpowiedzialność.



Kodeks postępowania

Jakość wykonywanych przez Ciebie statystyk jest zależna nie tylko od Twojej wiedzy i doświadczenia, ale również od Twojego podejścia i stopnia profesjonalizmu.

W ten sam sposób, jako licencjonowany statystyk **PZKosz** reprezentujesz **PZKosz** podczas każdego meczu, a Twoje podejście i zachowanie ma wpływ na wizerunek **PZKosz**.

PZKosz konsekwentnie oczekuje od każdego licencjonowanego statystyka aby stosował poniższe zasady kodeksu postępowania. Niestosowanie się do nich może prowadzić do odebrania licencji.



Kodeks postępowania

- Bądź pewien/pewna, że zawsze przybywasz na zawody na czas. Absolutne minimum wynosi 60 minut przed rozpoczęciem meczu lub jakiegokolwiek innego czasu, który jasno określa organizator rozgrywek (np. mecze telewizyjne w Energa Basket Lidze). Przybycie na czas oznacza również powrót na stanowisko pracy podczas przerwy oraz nieopuszczanie hali przed upewnieniem się, że praca została należycie wykonana.
- Po przybyciu na czas sprawdź wszystkie konieczne rzeczy do przeprowadzenia statystyk (komputer, drukarka, połączenie z internetem, program, kod licencyjny do systemu, papier, toner, miejsce pracy, podłączenie do prądu etc.). Zlokalizowanie problemu odpowiednio wcześniej pozwala z dużym prawdopodobieństwem rozwiązać go przed meczem.



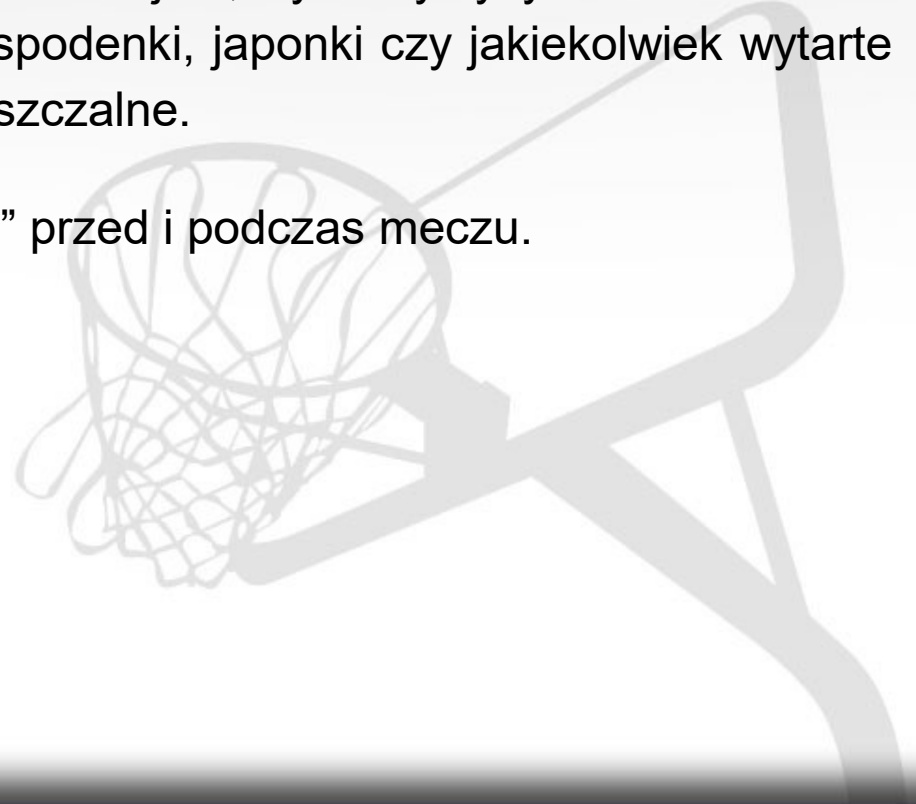
Kodeks postępowania

- Zazwyczaj masz najlepsze miejsce w całej hali – nie jesteś jednak kibicem, dlatego nigdy nie powinieneś/powinnaś wspierać jednej z drużyn i pozwolić by emocje rozpraszały Twoją uwagę podczas pracy.
- Bądź zawsze uczciwy/uczciwa (fair) i traktuj obie drużyny jednakowo.
- Twoje miejsce pracy zawsze powinno być czyste i pozbawione jakichkolwiek przedmiotów niezwiązanych z pracą w roli statystyka. Dotyczy to wszystkich meczów, a nie tylko tych, które są transmitowane przez telewizję. Powinno być oczywistym, że żadne butelki czy jedzenie nie może znajdować się w widocznym miejscu na stoliku.



Kodeks postępowania

- Jako statystyk musisz mieć odpowiedni ubiór, także w sytuacji, gdy organizator rozgrywek nie precyzuje jasno, jak ma wyglądać strój statystyka. W tej sytuacji zalecane jest, by statystycy nosili koszulki tego samego koloru. Krótkie spodenki, japonki czy jakiegokolwiek wytarte lub brudne rzeczy są niedopuszczalne.
- Unikaj robienia zdjęć / „selfies” przed i podczas meczu.



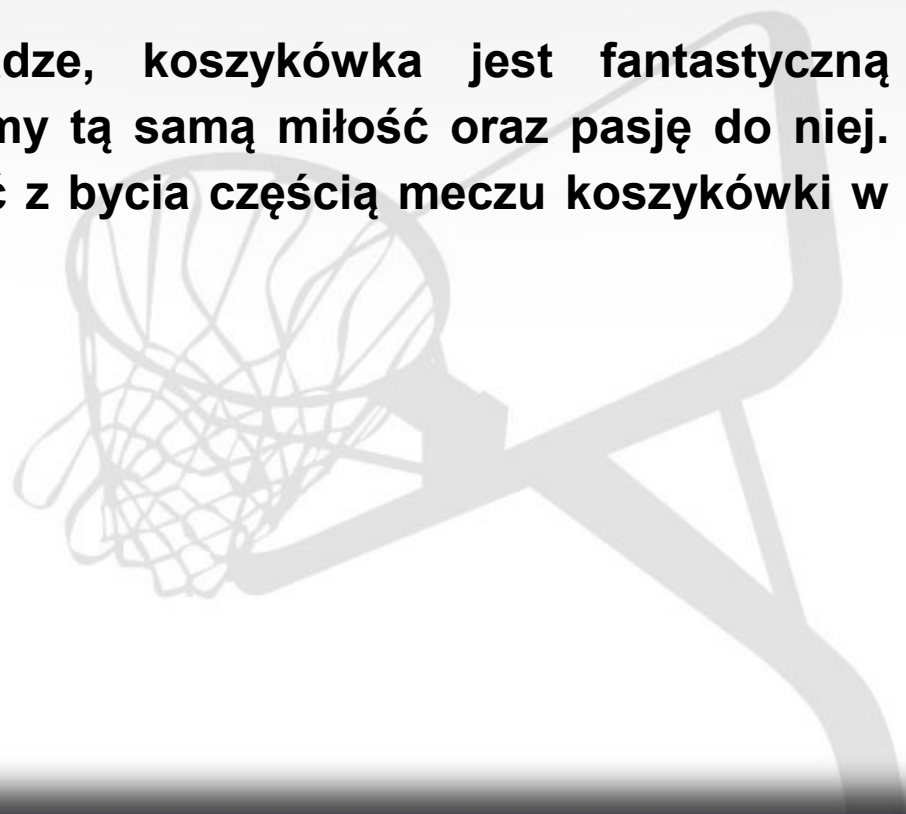
Kodeks postępowania

- Sytuacje stresowe są częste podczas meczów koszykówki. Niezależnie od tego co się wydarzy i bez względu na to, jakie jest podejście do Ciebie innych osób (trenerów, zawodników, sędziów boiskowych, sędziów funkcyjnych, dziennikarzy itd.) reaguj zawsze w profesjonalny, uprzejmy sposób i pozostań opanowany i przyjazny.
- Nie wolno w żaden sposób być związanym/związaną w jakiegokolwiek zakłady bukmacherskie powiązane z meczami koszykówki.
- Konsumowanie alkoholu lub narkotyków przed i podczas meczów jest zakazane.



Kodeks postępowania

Mając to wszystko na uwadze, koszykówka jest fantastyczną dyscypliną i wszyscy dzielimy tą samą miłość oraz pasję do niej. Pomimo presji, czerpmy radość z bycia częścią meczu koszykówki w bardzo ważnej roli statystyka.



Wymagania PZKosz

Od sezonu 2018/19 każdy statystyk musi posiadać wyrobioną przez Wojewódzki Związek Koszykówki licencję stałą statystyka (mówi o tym Regulamin Współzawodnictwa Sportowego)

Podczas procedury licencyjnej dla statystyków w rozgrywkach PZKosz (EBLK, 1LK, 1LM, 2LM), a także EBL Wydział Rozgrywek Departamentu Sportu PZKosz będzie wymagać wprowadzonej do ESOR przez WZKosz licencji stałej każdego zgłaszanego statystyka. Bez takiej licencji nie będzie wydana licencja okresowa.

Ponadto zgodnie z regulaminami odpowiednich cykli w rozgrywkach centralnych PZKosz (Młodzieżowe Mistrzostwa Polski, 2LK, 3LM, OOM) na każdym meczu musi być obecny co najmniej jeden statystyk z „**licencją statystyka wydaną na sezon przez właściwy WZKosz**”.



FIBA Live Stats



FIBA Live Stats

Od sezonu 2017/18 Polski Związek Koszykówki korzysta z programu firmy Genius Sport FIBA Live Stats v. 7

Program do pobrania dostępny jest na stronie:

<http://www.fibaorganizer.com/>

Do wykonywania obserwacji podczas sparingów czy próbnych działań nie jest konieczne wprowadzanie kodu licencyjnego.



FIBA Live Stats

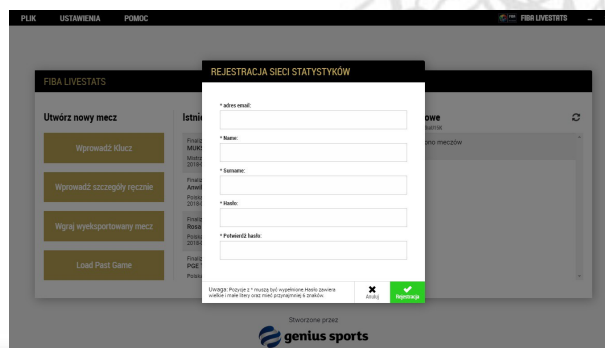
Przed przystąpieniem do pracy w trakcie rozgrywek ligowych oraz podczas turniejów w ramach rozgrywek PZKosz należy:

- Zainstalować program jeszcze przed przybyciem na mecz
 - na bieżąco instalować aktualizacje (najlepiej w dniu meczu w godzinach porannych)
- Uzyskać KOD LICENCYJNY (NIE: KLUCZ DO MECZU)
 - każdy klub otrzymuje drogą mailową przed pierwszym meczem ligowym czy turniejowym (w przypadku rozgrywek młodzieżowych) kod licencyjny, dzięki któremu statystyk ma dostęp w trakcie całego sezonu do wszystkich meczów jego drużyny w roli gospodarza
- Być zaopatrzonym w komputer, drukarkę, papier i dostęp do internetu (nie ma możliwości rozpoczęcia pracy w programie bez połączenia z bazą danych)



FIBA Live Stats

- Zarejestrować się na platformie: <https://statisticians.fibalivestats.com/>
 - jest to niezbędne do korzystania z programu przy pomocy kodu licencyjnego
 - przynajmniej jedna osoba powinna podać swoje dane podczas rejestracji w programie (wskazane jest jednak wpisanie zarówno osoby wprowadzającej dane do programu, jak i jednej z osób dyktujących)
 - rejestracja możliwa jest też w samym programie: USTAWIENIA -> REJESTRACJA



FIBA Live Stats

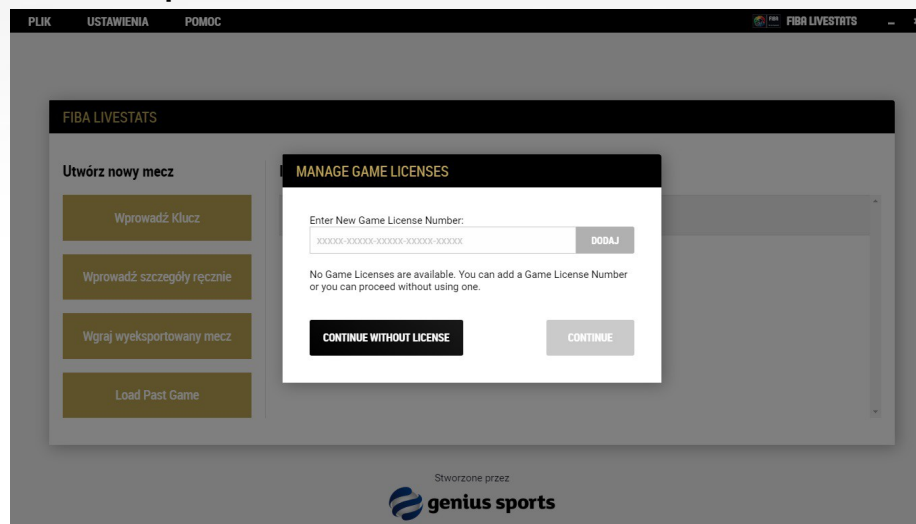
- Ponadto firma Genius Sports zaleca zainstalowanie w telefonie Aplikacji Mobilnej STATISTIANS NETWORK
 - ułatwia ona kontakt w razie problemów technicznych
 - daje łatwy dostęp do podsumowania pracy w roli statystyka



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Wprowadzanie kodu licencyjnego

Po zainstalowaniu programu i pierwszym uruchomieniu FIBA Live Stats wymaga od nas wprowadzenia KODU LICENCYJNEGO



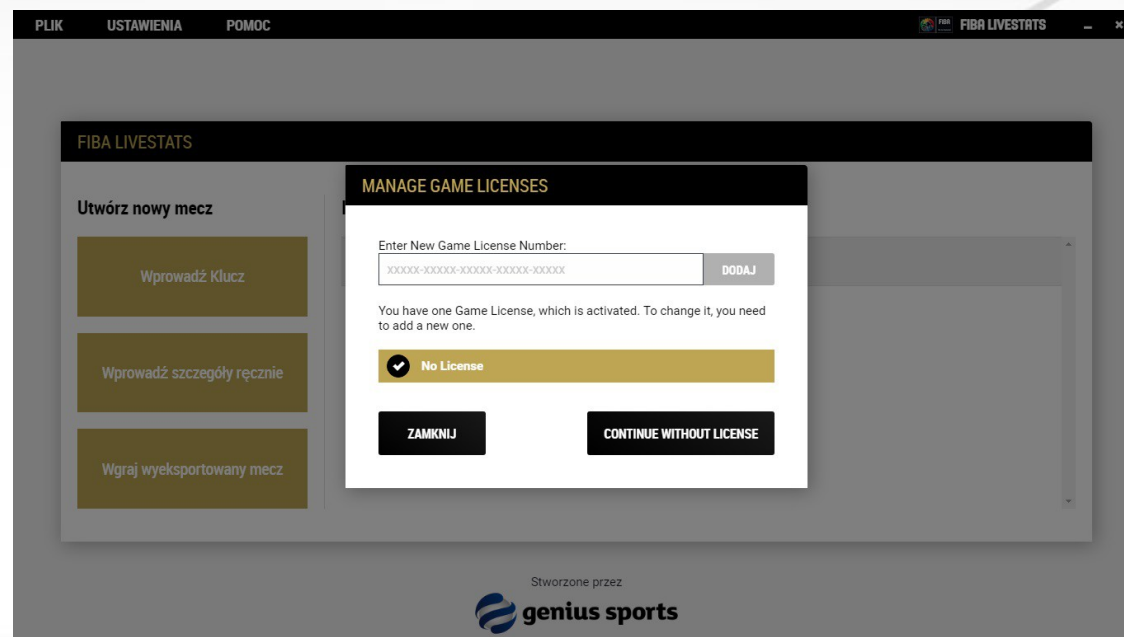
Do testów i meczów towarzyskich należy korzystać z programu bez kodu.



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Wprowadzanie kodu licencyjnego

W każdym momencie KOD LICENCYJNY (26 znaków) można też wprowadzić wchodząc w USTAWIENIA -> LICENCJA



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Wprowadzanie kodu licencyjnego

Po prawidłowym wprowadzeniu kodu licencyjnego widzimy najbliższy mecz / mecze naszej drużyny

The screenshot shows the FIBA LiveStats application interface. At the top, there is a navigation bar with 'PLIK', 'USTAWIENIA', and 'POMOC' on the left, and the FIBA LiveStats logo on the right. The main content area is divided into three sections:

- Utwórz nowy mecz**: This section contains four buttons: 'Wprowadź Klucz', 'Wprowadź szczegóły ręcznie', 'Wgraj wyeksportowany mecz', and 'Load Past Game'. The 'Wprowadź Klucz' button is highlighted, indicating it is the active step.
- Istniejące mecze**: This section displays a message: 'Nie znaleziono meczów' (No games found).
- Mecze ligowe**: This section shows a list of games. The first entry is 'Polska vs Luksemburg' with the license name 'kadraU15K', the date '2018-09-26 02:00 pm', and an 'Open' button.

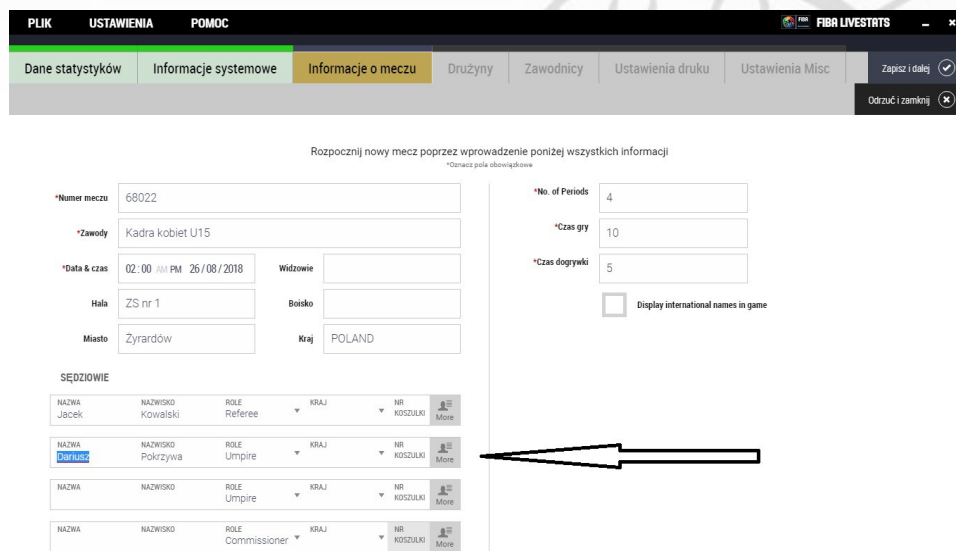
At the bottom of the interface, it says 'Stworzone przez genius sports' with the Genius Sports logo.



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Działania przedmeczowe

Większość danych zaciąga się do programu automatycznie. Warto jednak sprawdzić, czy sędziowie zaimportowali się we właściwej kolejności. Jeżeli nie, to w każdej chwili możemy to naprawić, gdyż edycja ich imion i nazwisk jest dostępna.



The screenshot shows the FIBA Live Stats application interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: "PLIK", "USTAWIENIA", "POMOC", "Dane statystyków", "Informacje systemowe", "Informacje o meczu" (highlighted), "Drużyny", "Zawodnicy", "Ustawienia druku", "Ustawienia Misc", "Zapisz i dalej", and "Odzuć i zamknij". Below the navigation bar, there is a form for entering match information. The form includes fields for "Nazwa meczu" (68022), "Zawody" (Kadra kobiet U15), "Data & czas" (02:00 AM PM 26/08/2018), "Widzowie", "Hala" (ZS nr 1), "Boisko", "Miasto" (Zyrardów), and "Kraj" (POLAND). There are also fields for "No. of Periods" (4), "Czas gry" (10), and "Czas dogrywki" (5). A checkbox for "Display international names in game" is present. Below the form, there is a table of referees and umpires. The table has columns for "NAZWA", "NAZWISKO", "ROLE", "KRAJ", "NR KOSZULKI", and "More". The first row is for a Referee (Jacek Kowalski). The second row is for an Umpire (Szymon Pokrzywa), which is highlighted with a blue background and a white arrow pointing to it. The third row is for another Umpire, and the fourth row is for a Commissioner.

Rozpocznij nowy mecz poprzez wprowadzenie poniżej wszystkich informacji
*Oznaczone pola obowiązkowe

*Nazwa meczu: 68022

*Zawody: Kadra kobiet U15

*Data & czas: 02:00 AM PM 26/08/2018

Widzowie: []

Hala: ZS nr 1

Boisko: []

Miasto: Zyrardów

Kraj: POLAND

*No. of Periods: 4

*Czas gry: 10

*Czas dogrywki: 5

Display international names in game

NAZWA	NAZWISKO	ROLE	KRAJ	NR KOSZULKI	More
Jacek	Kowalski	Referee	[v]	[v]	[More]
Szymon	Pokrzywa	Umpire	[v]	[v]	[More]
[]	[]	Umpire	[v]	[v]	[More]
[]	[]	Commissioner	[v]	[v]	[More]



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Działania przedmeczowe

- Przed każdym meczem w programie powinna być dostępna baza zawodników zweryfikowanych do gry w danym spotkaniu.
- Gdyby jednak brakowało zawodnika / zawodniczki zazwyczaj zgłoszonej np. w ostatniej chwili, a komisarz dopuszcza jego / ją do meczu, to:
 - w pierwszej kolejności należy skontaktować się z Administratorem Systemu Statystycznego (dane zostaną przesłane wraz z kodem licencyjnym)
 - jeżeli kontakt nie pomógł lub próba kontaktu nie doszła do skutku, to należy wprowadzić zawodnika ręcznie, a następnie zaraz po spotkaniu **konieczne** jest wysłanie stosownej informacji na adres statystyki@pzkosz.pl lub statystyki@plk.pl



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Rady w trakcie meczu

W obecnych czasach statystycy odgrywają jedną z kluczowych ról w koszykówce. Zespoły, zawodnicy, trenerzy, menedżerowie i media polegają na Tobie w celu otrzymania statystyk najwyższej jakości. Wszyscy chcą otrzymać jak najsolidniej wykonane obserwacje, ale najważniejsze jest aby wynik i czas gry w relacji online i na koniec meczu były prawidłowe.

Na kolejnych slajdach przekażemy rady, w jaki sposób możesz zapewnić najwyższą jakość statystyk. Oto kluczowe działania:

- Potwierdzenie wyniku
- Edytowanie statystyk
- Utrzymywanie dokładnego zegara gry
- Niektóre typowe błędy, których należy unikać



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Rady w trakcie meczu

Potwierdzenie wyniku

Gdy tylko pojawi się przycisk CONFIRM NOW (Potwierdź) powinieneś:

1. Wydrukować box score
2. Sprawdzić, czy wynik meczu jest poprawny
3. Wykonać niezbędne poprawki
4. Potwierdzić wynik kwarty

Czasami na wykonanie poprawek jest zbyt mało czasu (np. między 1. i 2. kwartą). Zazwyczaj robimy to w przerwie meczu lub na koniec, gdy czas na to pozwala. Genius rozumie te ograniczenia, ale jednocześnie zdaje sobie sprawę z potrzeby zapewnienia jak najbardziej wiarygodnych wyników w trakcie gry.



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Rady w trakcie meczu

Dlatego zalecają statystykom, aby zawsze koncentrowali się na utrzymywaniu prawidłowych wyników i upewniali się, że wyniki na koniec okresu są poprawnie potwierdzone, nawet jeśli oznacza to, że punkty są przypisywane "nieznanemu" zawodnikowi i później edytowane po zakończeniu gry, aby właściwy gracz otrzymał te punkty w wyniku końcowym.

Powinno mieć to pierwszeństwo przed czekaniem na możliwość wstawienia punktów dla właściwego gracza, ponieważ często może to być źródło potwierdzonych wyników i niedokładnych transmisji internetowych. W ten sposób przynajmniej wyniki są dla fanów aktualne, a statystyki zawodników zawsze można później poprawić.



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Rady w trakcie meczu

Należy pamiętać, że wszystkie poprawki muszą być wykonane przez potwierdzeniem końcowego wyniku i finalizacji meczu. W trakcie meczu pomocne jest "oflagowanie" akcji, które w późniejszym czasie wymagają korekty.

Utrzymanie zegara zgodnego z czasem gry

Ważne jest, aby zegar pozostawał tak blisko zegara gry, jak to możliwe. Zegar można zatrzymać za pomocą spacji na klawiaturze. Ta funkcja została wprowadzona, aby zapewnić statystykom możliwość szybkiego uruchamiania i zatrzymywania zegara FLS w połączeniu z zegarem gry. Oprócz tego czas można regulować za pomocą strzałek po obu stronach zegara.



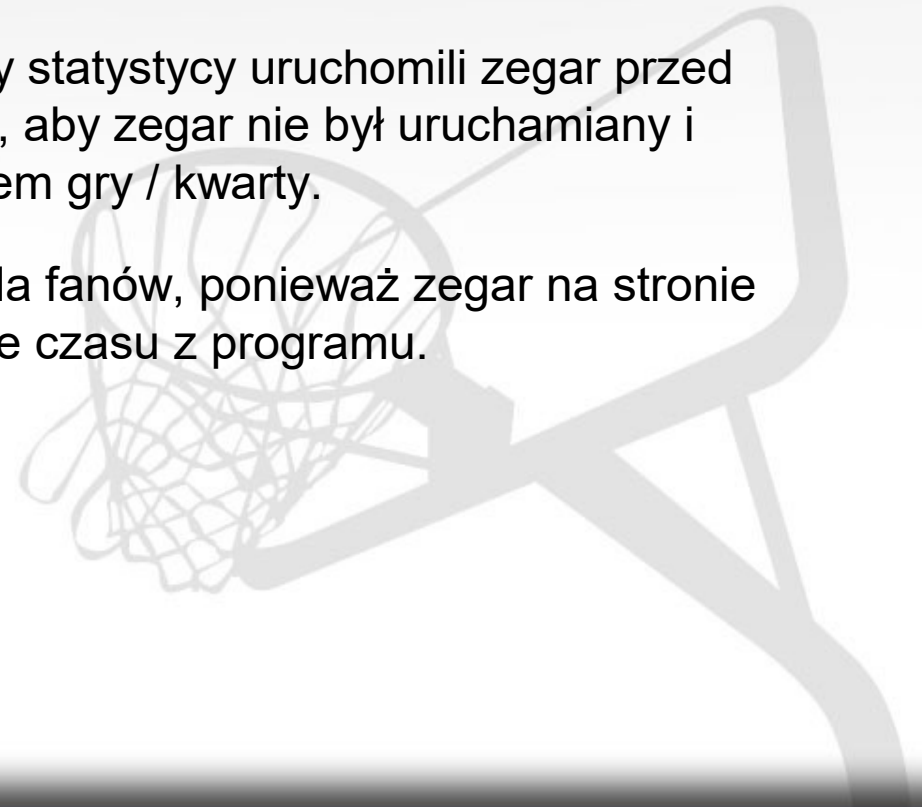
FIBA Live Stats - praktyczne rady

Niektóre typowe błędy, których należy unikać

Wcześniejsze uruchamianie zegara:

Czasami wydaje się, że niektórzy statystycy uruchomili zegar przed rozpoczęciem kwart. Ważne jest, aby zegar nie był uruchamiany i zatrzymywany przed rozpoczęciem gry / kwarty.

Może to powodować problemy dla fanów, ponieważ zegar na stronie internetowej powiela wyświetlanie czasu z programu.



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Działania pomeczowe

- Aby prawidłowo zakończyć obserwacje statystyczne w programie FIBA Live Stats po zakończeniu meczu należy:
 - Zakończyć czwartą kwartę lub dogrywkę
 - Sprawdzić końcowy wydruk statystyk z protokołem (protokół ZAWSZE jest ważniejszy) w zakresie:
 - zdobytych punktów (w tym celnych rzutów za trzy punkty i liczbę wykonywanych rzutów wolnych)
 - fauli zawodników
 - wyniku końcowego i wyników kwart
 - wejść na boisko
 - W przypadku błędów dokonać koniecznych korekt



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Działania pomeczowe

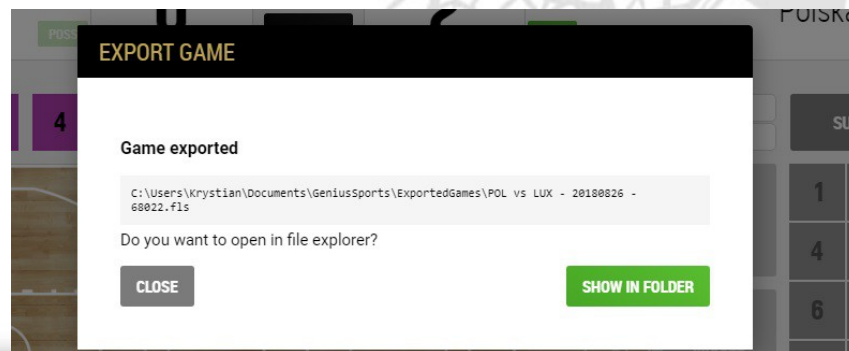
- Zakończyć mecz
 - Należy wprowadzić liczbę widzów (stosowną informację powinien podać organizator spotkania - najlepiej pamiętać o tym w przerwie pomiędzy 2. a 3. kwartą)
- Sfinalizować mecz
 - Jest to warunek konieczny, by dane statystyczne trafiły na stronę rozgrywek
 - **W tym momencie nie można natychmiast zamykać programu!!!** Należy się natomiast upewnić, że wszystkie dane zostały wysłane na serwer. W przypadku problemów z połączeniem lub słabego transferu może to chwilę potrwać.



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Działania pomeczowe

- Po sfinalizowaniu meczu należy wygenerować plik z rozszerzeniem .fls i wysłać go mailem na adres
 - statystyki@plk.pl - dla rozgrywek PLK
 - statystyki@pzkosz.pl - dla rozgrywek PZKosz
- Jak wygenerować plik .fls?
 - Wchodzimy w zakładkę MECZ -> EXPORT MECZU potwierdzamy chęć wyeksportowania pliku i program wskazuje nam miejsce, gdzie go znajdziemy:



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Działania pomeczowe

- Ponadto po zakończeniu meczu należy wygenerować plik .pdf zawierający arkusz statystyczny, który czy to w formie pliku czy zdjęcia / skanu musi być umieszczony przez klub w Elektronicznym Systemie Obsługi Rozgrywek (ESOR)

Po kilku-kilkunastu minutach od finalizacji meczu dane powinny się pojawić na stronie internetowej danej ligi. Warto sprawdzić, czy mecz zaimportował się poprawnie.

W razie problemów czy błędów należy przesłać maila z informacją na adres statystyki@pzkosz.pl lub statystyki@plk.pl

“SzeF” zespołu statystycznego powinien też być dostępny przez 2-3 godziny od zakończenia spotkania w razie kontaktu ze strony Administratora Systemu Statystycznego.



FIBA Live Stats - praktyczne rady

Inne wskazówki

Jeżeli chcemy “wyczyścić” program ze starych meczów (np. z poprzedniego sezonu) to nie ma konieczności odinstalowywania programu.

Można to zrobić odnajdując na dysku katalog użytkownika. W nim wchodzimy kolejno `AppData/Local/GeniusSport/LiveStats.FIBA/PROD` i usuwamy (przenosimy w inne miejsce) katalog `storage`

W ten sposób usuwamy zakończone mecze, ale także czyścimy bazę kodów licencyjnych i po ponownym uruchomieniu programu będzie konieczność wprowadzenia kodu licencyjnego.



Rzuty z gry

Każdy niecelny rzut z gry/rzut wolny musi być związany z korespondującą zbiórką (zawodnika bądź zespołową) - od tej reguły są tylko trzy wyjątki:

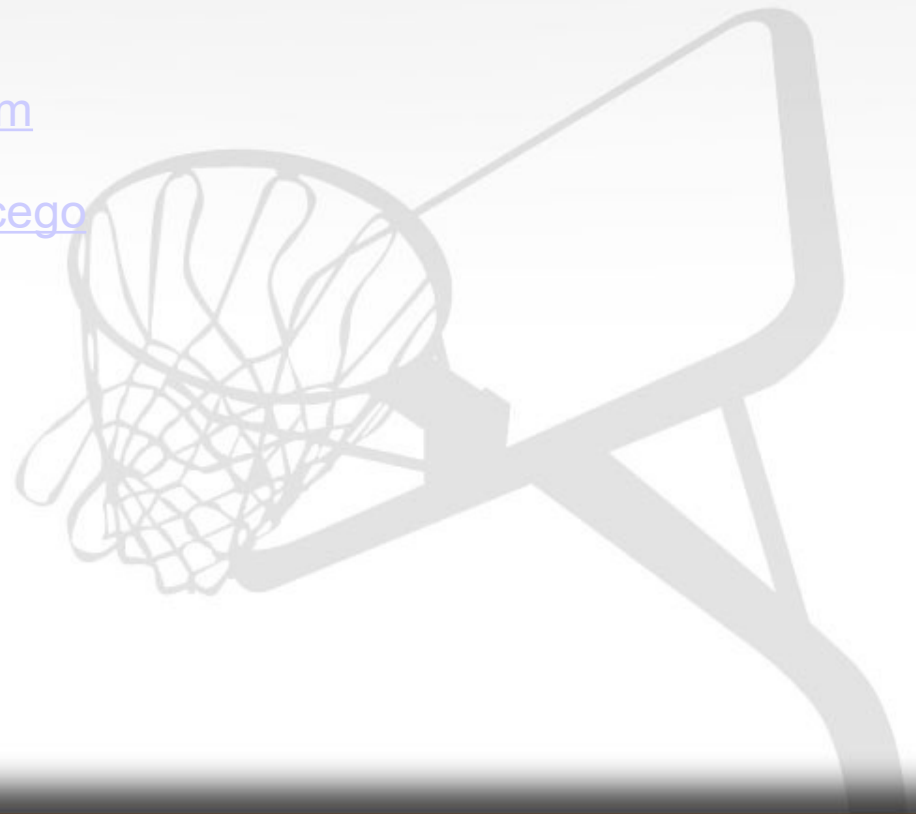
1. Koniec części czasu gry - rzut jest oddany tuż przed syreną.
1. Koniec czasu akcji - należy zaznaczyć rzut niecelny, a następnie wybrać błąd 24 sekund. #2
1. Jedyny/ostatni rzut wolny, po którym drużyna zawodnika wykonującego ten rzut będzie nadal w posiadaniu piłki (faul niesportowy/techniczny/dyskwalifikujący).

Należy zapisywać w statystykach wszystkie rzuty oddane w czasie gry/akcji, wliczając w to tzw. rzuty rozpacz ('desperation shots').



Rzuty z gry

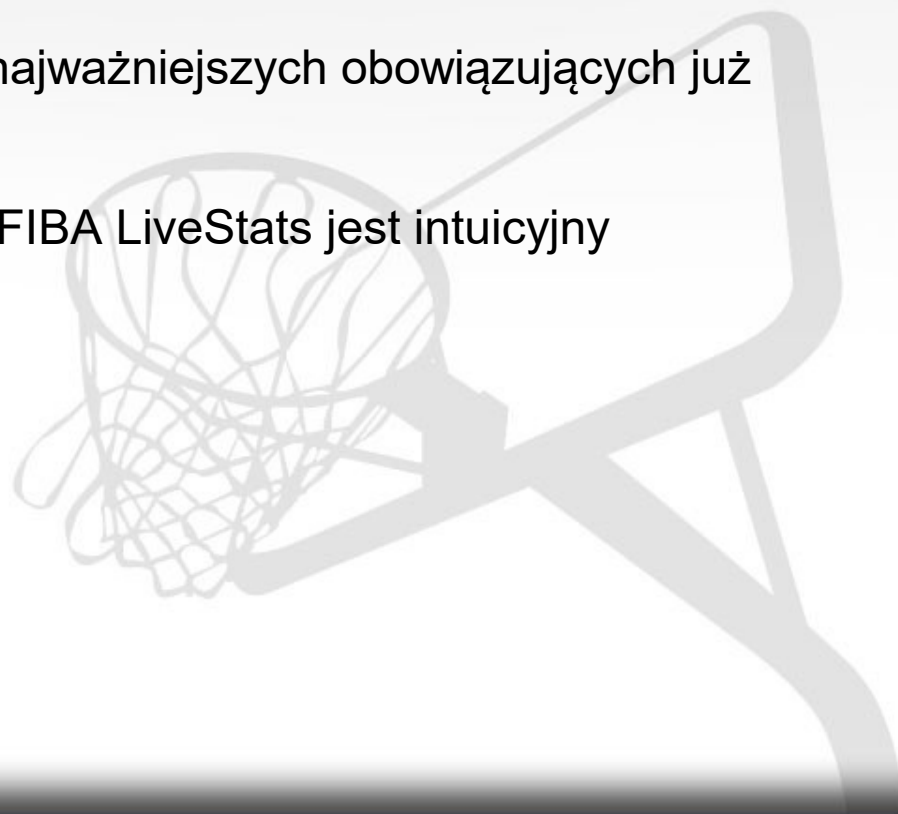
- [rzut + dobitka \(rzut po zbiórce\) #2](#)
- zbiórka kontrolowana => zapisujemy niecelny rzut ([rzut + rzut po zbiórce](#))
- [faul na zawodniku rzucającym](#)
- [faul/błąd zawodnika rzucającego](#)



(Niektóre) wytyczne FIBA

Na kolejnych slajdach m. in.:

- znajdziesz informację o nowych wytycznych FIBA - dotyczą asyst w przypadku gry "jeden na jeden" i straty - błędu 5 sekund
- przeczytasz przypomnienie najważniejszych obowiązujących już wcześniej wytycznych FIBA
- przekonasz się, że program FIBA LiveStats jest intuicyjny



Asysty

Wytyczne dotyczące przyznawania asyst można przedstawić w formie odpowiedzi na pytania:

1. Czy zawodnik otrzymał podanie w polu 3 sekund i nie opuścił go przed oddaniem rzutu? TAK - przyznaj asystę, NIE - patrz punkt 2.
1. Czy zawodnik przed oddaniem rzutu kozłował? TAK - patrz punkt 3., NIE - przyznaj asystę
1. Czy zawodnik przed oddaniem rzutu grał "jeden na jeden" z obrońcą? TAK - przyznaj asystę, tylko jeśli spełnione są dwa warunki (3.2); NIE - zawsze przyznaj asystę (3.1).

Na kolejnych slajdach znajdziesz materiały wideo, które - mamy nadzieję - rozwieją Twoje ewentualne wątpliwości.

Przypominamy, że przyznajemy asystę, gdy po faulu na zawodniku w akcji rzutowej min. 1 rzut wolny jest celny. [Pamiętaj o powyższych warunkach!](#)



Asysty

1. Jeśli zawodnik zdobywający punkty w momencie otrzymania podania znajdował się w polu 3 sekund (tzw. obszarze ograniczonym) i nie opuścił go przed oddaniem rzutu, **ZAWSZE** należy przyznać [asystę #2](#).



Asysty

2. Jeśli zawodnik zdobywający punkty nie kozłował przed oddaniem rzutu, **ZAWSZE** należy przyznać asystę.



Asysty

3.1. Jeśli zawodnik zdobywający punkty kozłował przed oddaniem rzutu, ale nie grał “jeden na jeden” z obrońcą, **ZAWSZE** należy przyznać asystę.



Asysty

- 3.2. Jeśli zawodnik zdobywający punkty kozłował przed oddaniem rzutu i grał “jeden na jeden” z obrońcą, należy przyznać asystę tylko, jeśli:
- natychmiast po otrzymaniu podania gra w kierunku kosza **ORAZ**
 - mija / “gubi” obrońcę podczas rajdu do kosza

NIE FUNKCJONUJE już kryterium (które obowiązywało kilka lat temu), czy zawodnik atakujący jest “dokładnie kryty” (‘closely guarded’), a rozstrzygające dla przyznania asyst w przypadku gry “jeden na jeden” jest spełnienie dwóch warunków wymienionych powyżej.



Asysty

- 3.2. Jeśli zawodnik zdobywający punkty kozłował przed oddaniem rzutu i grał “jeden na jeden” z obrońcą, należy przyznać asystę tylko, jeśli:
- natychmiast po otrzymaniu podania gra w kierunku kosza **ORAZ**
 - mija / “gubi” obrońcę podczas rajdu do kosza [#2](#) [#3](#)



Asysty

- 3.2. Jeśli zawodnik zdobywający punkty kozłował przed oddaniem rzutu i grał “jeden na jeden” z obrońcą, należy przyznać asystę tylko, jeśli:
- natychmiast po otrzymaniu podania gra w kierunku kosza **ORAZ**
 - mija / “gubi” obrońcę podczas rajdu do kosza



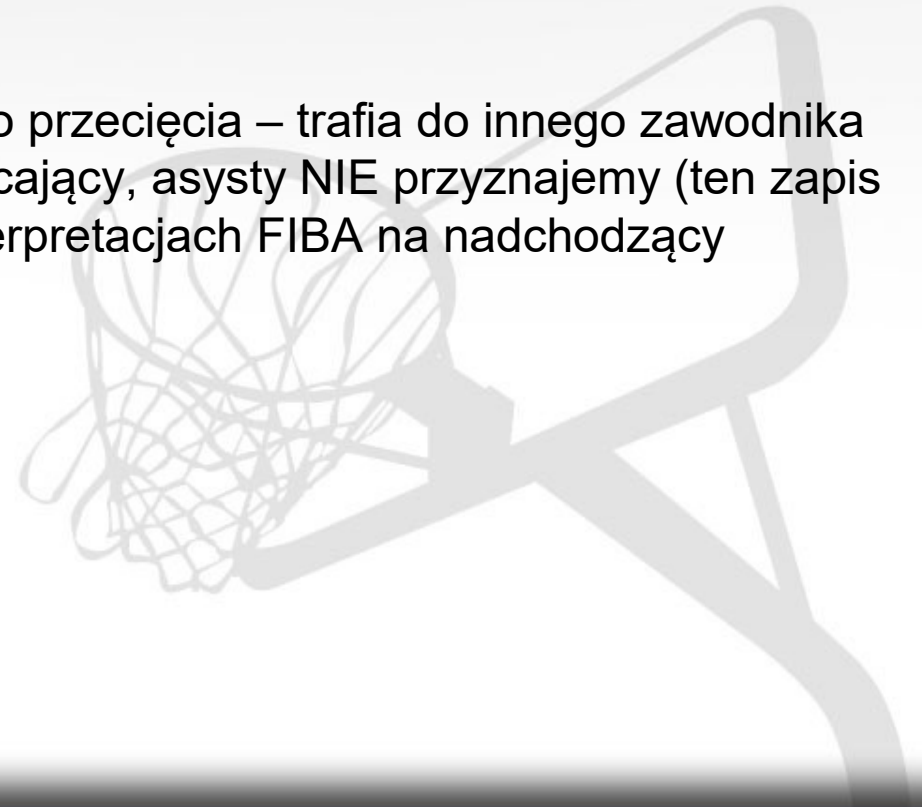
W tej sytuacji



Asysty

Od tych wytycznych są tylko dwa wyjątki:

- jeśli zawodnik zdobywający punkty otrzymał podanie na własnym polu obrony (i nie wymienił podania z kolegą z drużyny), asysty nie przyznajemy #2
- jeśli podanie – w wyniku jego przecięcia – trafia do innego zawodnika niż pierwotnie zamierzał rzucający, asysty NIE przyznajemy (ten zapis został doprecyzowany w interpretacjach FIBA na nadchodzący sezon).



Zbiórki

Nie ma nowych wytycznych dotyczących zbiórek na nadchodzący sezon.

Pamiętaj o przyznaniu zbiórki [zespołowej](#) dla zespołu wchodzącego w posiadanie piłki w wyniku faula, który miał miejsce po niecelnym rzucie (po którym żaden z zawodników nie wszedł w posiadanie piłki).
Skomplikowane? Dobrze wyjaśni to ten fragment:



Zbiórki

Prawidłowy zapis zdarzeń statystycznych we fragmencie z poprzedniego slajdu to:

- niecelny rzut za 3 punkty #12 (czerwony)
- zbiórka zespołowa (czerwoni)
- #40 (biały) faul nie w akcji rzutowej
- #13 (czerwony) faulowany

Przypominamy, że to zawodnikowi **świadomie** zbijającemu piłkę do kolegi z drużyny powinna być przyznana zbiórka. #2



Unikamy [mini-posiadania](#)



Straty

ZMIANA w porównaniu z wytycznymi z poprzednich sezonów:

- dotychczas: błąd 5 sekund był zawsze traktowany jako strata danego zawodnika
- od sezonu 2018/19:
 - błąd 5 sekund popełniony przez zawodnika wprowadzającego piłkę do gry [jest stratą zespołową](#)
 - błąd 5 sekund popełniony przez zawodnika znajdującego się na boisku (czyli w sytuacji, gdy zegar czasu gry jest włączony) jest błędem tego zawodnika.

Przypominamy, że:

- nie każda strata musi być związana z [przechwytem](#)
- jedynie straty: złe podanie (bad pass) i błąd kozłowania ([ball handling](#)) nie muszą być związane z natychmiastowym zatrzymaniem zegara
- tylko dla tych dwóch rodzajów strat istnieje możliwość przyznania przechwyty
- aby zapisać stratę musi dojść do [zmiany posiadania #2](#)



Przechwyty

Nie ma zmian w porównaniu z wytycznymi z poprzednich sezonów, ale przypominamy, że przechwyt nie musi być zagranie świadomym. Przechwyt zawsze przyznajemy zawodnikowi drużyny wchodzącej w posiadanie, który jako pierwszy dotknął piłkę.



Przykłady prz



Bloki

Nie ma zmian w porównaniu z wytycznymi z poprzednich sezonów.

Przypomnienie:

- blok może nastąpić tylko po rzucie, a nie po podaniu
- dla decyzji o tym, czy przyznać blok nie ma znaczenia, czy piłka opuściła rękę/ręce zawodnika rzucającego
- jeśli piłka znajduje się poniżej linii ramion w momencie wybicia przez odbiorcę należy przyznać stratę i przechwyt, a nie rzut zablokowany, blok i zbiórkę (przykład wideo poniżej)



Rzut do własnego kosza

Nieumyślny rzut do własnego kosza może być wykonany:

- 1) Przez zawodnika drużyny obrony NIE w sytuacji walki o zbiórkę →
→ zapisujemy celny rzut kapitana na boisku drużyny przeciwnej
- 1) Przez zawodnika drużyny obrony w sytuacji walki o zbiórkę →
zapisujemy zbiórkę zespołową w ataku drużyny przeciwnej i celny rzut kapitana na boisku drużyny przeciwnej
- 1) Przez zawodnika drużyny posiadającej piłkę (sytuacja ekstremalna!)
→ w takim przypadku należy zawodnikowi obrony zapisać stratę (inne) i celny rzut kapitana na boisku drużyny przeciwnej

Tylko nieumyślne rzuty do własnego kosza są zapisywane kapitanowi na boisku drużyny przeciwnej. Celowy rzut do własnego kosza zostanie anulowany.



Jesteś czujny = jesteś lepszy

#1

#2

#3

#4

#5

#6

#7



FIBA Live Stats jest intuicyjny!

- ★ Miejsce akcji należy zaznaczyć tylko w przypadku rzutów z gry, w pozostałych przypadkach (faul, strata etc.) nie jest to potrzebne.
- ★ LiveStats podpowiada, który zawodnik był faulowany w akcji 2+1/3+1.
- ★ LiveStats podpowiada, że piąty i każdy kolejny faul drużyny w kwarcie /nie w akcji rzutowej/ jest karany rzutami wolnymi).
- ★ Program umożliwia usunięcie wszystkich zawodników drużyny z piątki na boisku (za pomocą przycisku “Zmiana całej piątki”) - przydatne szczególnie przed rozpoczęciem kolejnej części meczu.
- ★ Czas w programie LiveStats nie jest zatrzymywany w przypadku zaznaczenia faula – proponujemy zatrzymywać czas korzystając ze spacji.



FIBA Live Stats jest intuicyjny!

Program dopuszcza możliwość, że po oddaniu rzutu drużyna popełnia błąd 24 sekund

The screenshot displays the FIBA Live Stats interface during a game. At the top, it shows 'PERIOD IN PROGRESS PERIOD 3' with a score of 21.3 and a 'START CLOCK' button. Below this, the score is 12-10, with 'Cukier' leading. The interface includes a 'JUMP BALL' and 'TIME OUT' button. A timeline at the bottom shows various events, with '24 Second Violation' highlighted in a red circle. The interface also features a 'WEB CAST' section with 'PRIMARY' and 'TV FEED' options, and a 'FOULS' section with 'T/O' and 'FOULS' counts.

Event	Time
Tip-In Dunk Made	0
Tip-In Layup Made	4
Block	8
Tip-In Dunk Missed	17
Tip-In Layup Missed	22
24 Second Violation	22



FIBA Live Stats jest intuicyjny!

Program uwzględnia, że akcja może zakończyć się bez zbiórki (dla akcji w końcówce kwarty – opcja ‘No Rebound’)

The screenshot displays the FIBA Live Stats interface for a basketball game. At the top, it shows the game message 'No Interruption' and the score status 'Score correct'. The current period is 'PERIOD 3' with a time of '00.0'. The game is between 'Polski Cukier Toruń' (score 12) and 'Stelmet BC Zielona Góra' (score 10). The interface includes a scoreboard with 'T/O' (Time Out) and 'FOULS' (Fouls) for both teams, and a central court diagram with various play log options like 'Tip-In Dunk Made', 'Tip-In Layup Made', 'Block', and 'No Rebound'. The 'No Rebound' option is highlighted with a red circle. The bottom of the interface features a 'Select player for rebound...' button and a 'Cancel & Delete' button.



FIBA Live Stats jest intuicyjny!

Program jest przygotowany na sytuacje specjalne takie jak serie rzutów wolnych, jeśli po tym samym zatrzymaniu zegara zostały zasygnalizowane 2 lub więcej fauli mamy możliwość wprowadzenia wszystkich fauli przed rzutami wolnymi - zachęcamy do korzystania z opcji 'put on hold'.

GAME MESSAGE: No Interruption

SCORE STATUS: Score correct

PERIOD IN PROGRESS PERIOD 4

09:37 START CLOCK

WEB CAST

PRIMARY TV FEED PLUGGED-IN

Polski Cukier Toruń 12

JUMP BALL TIME OUT

10 Stelmet BC Zielona Góra

Free Throw Award

Enter Free Throw Results

Foul Committed By: Polski Cukier Toruń 25. Kyle Weaver

Attempt 1: Made Missed

Attempt 2: Made Missed

Awarded To: 0 4 8 17 22

Assist by: 0 4 8 17 22

CHOOSE FROM TEAM LIST...
Przejdź do ustawień, Windows.

Back Fast Break Put on hold Done



FIBA Live Stats jest intuicyjny!

Po zapisaniu wszystkich orzeczonych fauli wracamy do rzutów/rzutu wolnego wybierając je z 'action log' (menu po prawej stronie)

The screenshot displays the FIBA Live Stats interface for a basketball game between Polski Cukier Toruń and Stelmet BC Zielona Góra. The score is 12-10 in Period 4, with 09:37 remaining. The interface includes a game message section, a score status section, and a central score display with possession indicators. Below the score is a shot clock and a foul count section. The action log on the right side shows a list of events, with two entries for 'FREE THROWS' circled in red. The interface also features a 'START CLOCK' button and various control options like 'WEB CAST', 'PRIMARY', 'TV FEED', and 'PLUGGED-IN'.

PERIOD IN PROGRESS	PERIOD 4
09:37	START CLOCK

TEAM	SCORE	POSSESSION
Polski Cukier Toruń	12	POSS
Stelmet BC Zielona Góra	10	POSS

TIME	0	11	14	15	25	0	4	8	17	22	TIME
T/O	3										3
FOULS	1										0

EVENT	TIME	DESCRIPTION
FREE THROWS	P4 09:37	FTA
FOUL	P4 09:37	FOUL Bench Technical TO Stelmet BC Zielona G...
FREE THROWS	P4 09:37	FTA
FOUL	P4 09:37	PF SHOOT 11. Obie Trotter ON 4. Armani Moore



FIBA Live Stats jest intuicyjny!

Pożyteczną funkcją jest 'jumpball' ("rzut sędziowski") - korzystając z niej łatwiej zaznaczymy stratę/przechwyt w sytuacji rzutu sędziowskiego. Stosując ten przycisk widzimy w programie, która drużyna jest w posiadaniu piłki, a która będzie miała prawo do piłki w najbliższej sytuacji rzutu sędziowskiego.

The screenshot displays the FIBA Live Stats interface for a game between Polski Cukier Toruń and Stelmet BC Zielona Góra. The interface includes a top navigation bar with 'GAME MESSAGE' (No Interruption) and 'SCORE STATUS' (Score correct). The game is in 'PERIOD IN PROGRESS PERIOD 4' with a clock at 09:37 and a 'START CLOCK' button. The score is 12 for Polski Cukier Toruń and 10 for Stelmet BC Zielona Góra. A 'JUMP BALL' button is highlighted with a red circle, and a tooltip indicates it is used to determine possession in a jump ball situation. The interface also shows 'WEB CAST', 'PRIMARY', 'TV FEED', and 'PLUGGED-IN' options. Below the score, there is a 'SUB' section with 'T/O' (3) and 'FOULS' (0) for both teams. The court diagram shows the ball in play, and the 'MADE' and 'MISSED' sections show the number of successful and unsuccessful shots for each team.

TEAM	SCORE	POSS
Polski Cukier Toruń	12	POSS
Stelmet BC Zielona Góra	10	POSS

TEAM	T/O	FOULS	0	11	14	15	25	0	4	8	17	22	T/O	FOULS	SUB
Polski Cukier Toruń	3	0											3	0	
Stelmet BC Zielona Góra	3	0											3	0	





Dziękujemy!

