



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий
гандбольного матча в программе «Handball.Online»

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

СОДЕРЖАНИЕ		Стр.1-17
1.	Владение мячом	1
2.	Атака	2
3.	Передачи	3
4.	Позиция/дистанция/тип броска	4
5.	Результат броска	4
6.	Область ворот	5
7.	Гол	5
8.	Бросок	6
9.	Технические ошибки и пассивная игра	6
10.	Перехваты	10
11.	Блок	11
12.	Подбор	11
13.	Нарушения	12
14.	Замена	13
15.	Пуск/остановка времени, командный тайм-аут	14
16.	Методические рекомендации	14
17.	Особенности «упрощенной» версии «Handball.Online.mini»	15

1. ВЛАДЕНИЕ МЯЧОМ

В программе предусмотрены **«поля владения мячом» (А, В и нейтральное)**. Информация из этих полей нужна для подсчета времени владения мячом командами. А так же для перехода без записи **потери** игрокам команды. После броска или блока, когда у вас нет возможности определить, кто конкретно из игроков подобрал мяч, Вам необходимо сообщить оператору **какая команда владеет мячом**.

Примеры:

- если оператор не отожмет клавишу **подбор** и не переведет мяч **в поле владения мячом**, то при нажатии номера игрока в следующем событии ему запишется **подбор**;
- если оператор переведет мяч от игрока одной команды к игроку другой, не



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

через **нейтральное поле**, то программа отобразит игрокам потерю/перехват.

Не забывайте уточнять у какой команды мяч после ситуаций «блок», «сейв», «штанга», «наказания».

2. АТАКА

Командные действия в нападении делятся на два вида: стремительное нападение и позиционное нападение. Стремительное нападение дополнительно разбито на отрыв и прорыв (быстрое начало после забитого мяча с центра или от ворот).

Стремительное нападение – это вид командных действий против разрозненных защитников. При этом осуществляется быстрое перемещение к воротам соперника одного или нескольких игроков.

Отрыв (отрыв 1x1) - выполняется уход одного или двух игроков к воротам противника, а вратарь или партнер длинной сопровождающей передачей создает условия для взятия ворот. Другой вариант - игрок, осуществляющий перехват, применяет ведение и поражает ворота.

Контратака (прорыв от ворот) – один или несколько опекаемых нападающих перемещаются к воротам противника, а следом движутся партнеры, свободные от опеки.

Быстрое начало с центра (прорыв с центра) - мяч заброшен после быстрого розыгрыша начального броска, когда защитники не успевают вернуться в зонную защиту.

Позиционное нападение, это ряд командных или групповых действий начатых с расстановки игроков по амплу.

Примечание:

- программа ставит **позиционное нападение** по умолчанию;
- не допускайте фиксирования неправильного вида нападения. Бывает, что при стремительном нападении вы быстро сообщили оператору вид атаки, а гол не забили. Потом вы не указали вид атаки, оператор не перевел в **позиционную**, и в итоге зафиксировалось стремительное нападение вместо позиционного;



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

- вратарь выполняет бросок из своей зоны – трактуется **отрыв 1x1**.

3. ПЕРЕДАЧИ

Понятие «**голевая передача**», кратко можно сформулировать так - игроку после такой передачи остается только совершить бросок, т.е. игрок, выполняющий передачу, своими действиями создал благоприятную ситуацию для взятия ворот.

Важно понимать, что не все последние передачи перед голом расцениваются как «голевые» и не после всех «голевых передач» заброшен мяч.

Задача программы зафиксировать полезное действие игрока и не важно, что произошло после передачи (гол, игрок совершил ошибку, мяч отбит вратарем, заблокирован, не попал в створ ворот и т.п.).

Примеры:

- передача в линию при позиционной атаке;
- передача крайнему игроку при «стяжке»;
- при стремительном нападении – передача со своей половины при **отрыве 1x1** (полевым игроком или вратарем);
- при передаче над площадью ворот (комбинация «парашют»);
- вывод на бросок при заслоне. Расстояние, с которого выполняется бросок, способ выполнения броска и легкость, с которой игрок выполняет бросок, не являются теми факторами, которые учитываются при определении передачи как голевой. В каких случаях **не фиксировать передачу**:
- если при стремительном нападении игрок получает передачу до центра площадки.

Примечание:

- программа включит в статистику голевую передачу, которая не завершилась голом (блок, сейв, штанга, мимо, ошибка, назначение 7м.) только при следующей комбинации клавиш: **№ пасующего – № игрока - дистанция – результат броска**, поэтому сообщайте оператору дистанцию, с которой производился бросок игрок.
- фиксируется только **одна** последняя передача. В отчете матча передачи делятся на **голевые и атакующие** (разница между **голевой и атакующей передачей** - заброшен мяч после этого или нет). В итоговом отчете команды



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

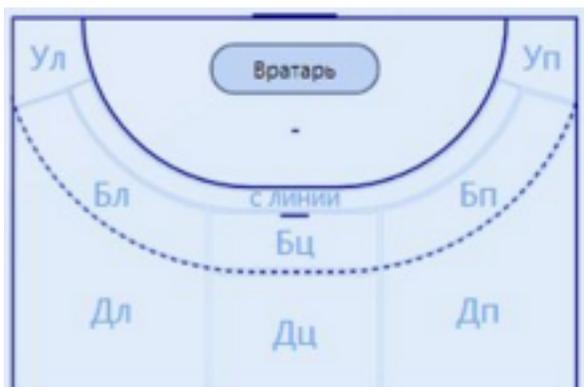
Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий
гандбольного матча в программе «Handball.Online»

передачи суммированы, но оставлено название «**голевая передача**». Это сделано, т.к. при обработке отчета матча разбивка на голевые и атакующие передачи может иметь значение, а в итоговой статистике команды за соревнования нет.

4. ПОЗИЦИЯ / ДИСТАНЦИЯ / ТИП БРОСКА

Ниже приведена примерная схема условного деления площадки на области позиций бросков. По умолчанию тип броска – «в прыжке», при броске из опорного положения нужно это отметить нажатием кнопки «с опоры».



Ул – угловой слева
Уп – угловой справа
Бл – ближний левый
Бц – ближний по центру
Бп – ближний правый
Дл – дальний левый
Дц – дальний по центру
Дп – дальний правый
Л – с 6-ти метровой линии

5. РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА

- **гол** и (указывается одна из 9 областей ворот)
- отбито вратарем – **вратарь** – область ворот
- блок – **блок (указывается блокирующий игрок)**
- мимо ворот - **мимо**
- попадание в штангу и перекладину - **штанга**
- **назначение 7-ми метрового броска** (указываются игрок нападения и игрок защиты/команда)

6. ОБЛАСТЬ ВОРОТ

Ворота условно разделены на 9 областей. Угловые области имеют меньший размер.



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий
гандбольного матча в программе «Handball.Online»

Л9	Цв	П9
Лс	Цс	Пс
Лн	Цн	Пн

Л9 – левый верхний угол
Цв – центр-верх
П9 – правый верхний угол
Лс – левая середина
Ц – центр
Пс – правая середина
Лн – левый нижний угол
Цн – центр-низ
Пн – правый нижний угол

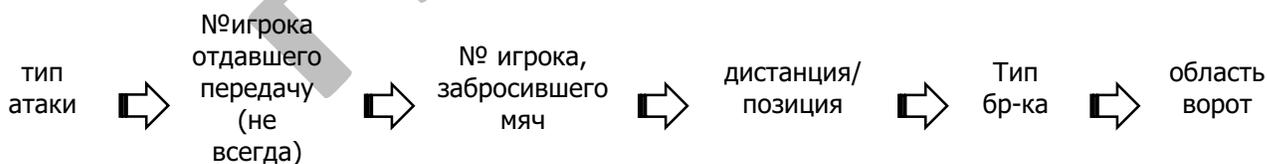
Если бросок отбит вратарем, то довольно сложно определить в какую именно часть ворот бросал игрок. Для удобства определения рекомендуем связывать область ворот с частью тела вратаря, которой он отбил мяч.

Примечание:

- **навесной бросок** (переброс вратаря) - бросок в верхнюю часть ворот
- **бросок с отскоком** - бросок в нижнюю часть ворот

7. ГОЛ

Судьи зафиксировали взятие ворот. Вам нужно сообщить параметры броска:



Примечание:

- мяч, заброшенный **с начального броска, броска из-за боковой линии**, а также **свободного броска** расценивается, либо как дальний, либо с угла в зависимости от места выполнения броска;
- вратарь забросил мяч в ворота соперника из своей зоны. В этом случае ему ставится **атака один на один** и **дальний бросок с центра**;
- возможна ситуация: мяч после броска попадает в партнера нападающего и отскакивает в ворота – гол. Статистикам в этом случае следует расценивать событие на основании решения судей матча (запись в официальном судейском протоколе).



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий
гандбольного матча в программе «Handball.Online»

8. БРОСОК

БРОСОК с игры записывается игроку каждый раз, когда он бросает в ворота соперников, за исключением, случая, когда против игрока совершается нарушение в процессе броска, и после этого назначается свободный бросок. Если назначается 7-ми метровый штрафной бросок, то фиксируются события игроку нападения «+7» и игроку защиты «-7».

Параметры броска:



Примечание:

Вид атаки можно указывать/менять до нажатия клавиши результата броска.

9. ТЕХНИЧЕСКИЕ ОШИБКИ И ПАССИВНАЯ ИГРА

Технические ошибки условно разбиты на три группы: «**потеря**» - «**на игрока**» - «**ошибка**». Из «ошибки» выделено уточнение «**пробежка**»

В любом случае - это ошибка, совершенная нападающим, в результате которой мяч переходит к защищающейся команде.

Под клавишами «потеря» «ошибка» «на игрока» следует понимать:

Потеря – все ошибки, связанные с мячом, а именно плохая ловля, неточная передача, ноги, потеря во время ведения.

Если сложно определить, кто из игроков (отдававший передачу или получающий мяч) ответственен за потерю мяча, то общее правило следующее: игрок, выполняющий передачу мяча, ответственен за точность передачи, а принимающий за ловлю.

На игрока - нападающий игрок совершает нарушение (с мячом или без него) в виде столкновения с защитником (включая «неправильный заслон»). Судьи показывают жест «на игрока». При фиксации ошибки нападающему необходимо



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

затем зафиксировать положительное действие защитнику, указав его номер (программа фиксирует ему **перехват**, запись возможна только одному игроку).

Рисунок с жестом из официальных правил гандбола

Нарушения нападающего



Ошибка – действия игроков с мячом, на ошибки при которых дается свисток судьи и показывается судейский жест, т.е. "пробежка или удержание мяча более 3-х секунд", "ошибка ведения"(двойное ведение); "заступ в площадь ворот".

Пробежка – это тоже «ошибка», но ее следует выделять для отдельной фиксации в программе, так как в некоторых видах статистических отчетов она учитывается отдельно.

Исключение:

При нарушении численного состава, команда не всегда лишается владения мячом. Ошибка игроку **НЕ** ставится, записывается только удаление.



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

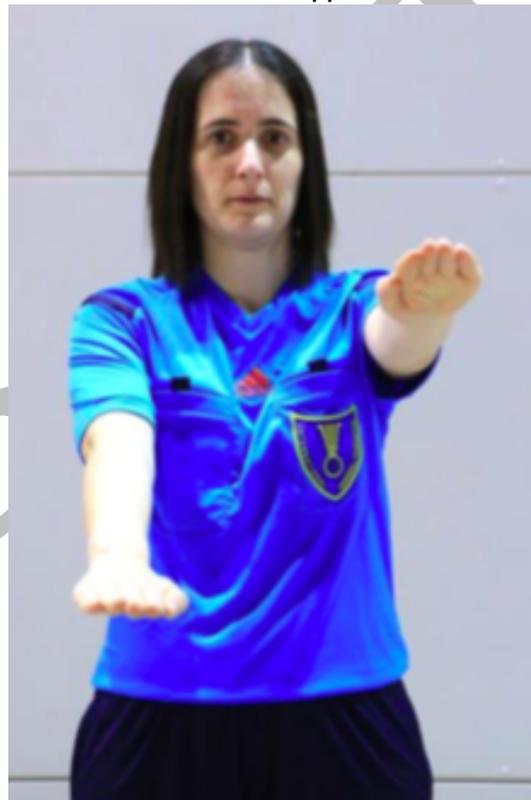
Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

Рисунки с жестами из официальных правил гандбола

Заступ в площадь ворот



Ошибка ведения





ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий
гандбольного матча в программе «Handball.Online»

Пробежка или удержание мяча больше 3-х секунд





ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

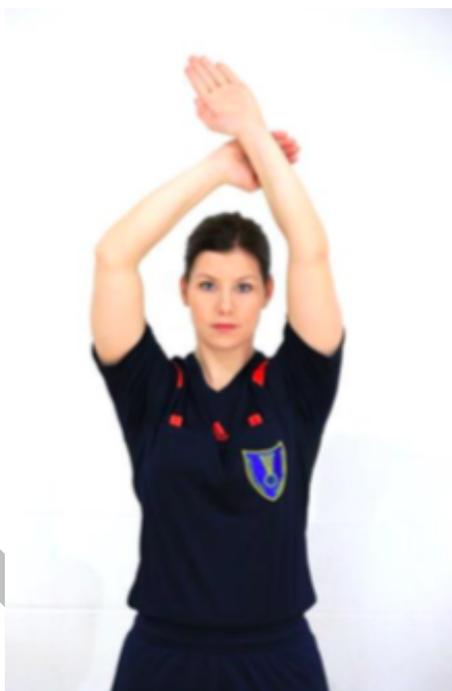
Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий
гандбольного матча в программе «Handball.Online»

Командная ошибка - пассивная игра – не записывается персонально какому-либо игроку. Для фиксации в программе нажимаются клавиши: **поле владения мячом А/В – «ошибка» - поле владения мячом В/А**

Пассивная игра – это командная ошибка.

Рисунок с жестом из официальных правил гандбола. Пассивная игра



10. ПЕРЕХВАТЫ

Перехват записывается защитнику в том случае, когда его целенаправленные активные действия заставляют соперника совершить потерю мяча. Для того чтобы заработать перехват, защитник должен быть **инициатором действия**, вызвавшего потерю.

Если перехват записывается защитнику, то, соответственно, и потеря **обязательно** должна быть записана нападающему игроку (проще говоря, **нельзя поставить перехват без потери**). Однако потеря не всегда означает, что произошел перехват.

Когда игрок выбивает мяч, которым затем овладевает его партнер, решение



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

необходимо принимать на основании того, установил ли игрок контроль над мячом прежде, чем выбить его, или нет и, соответственно, кто овладел подбором. Если выбивание было очевидно умышленным, перехват записывается игроку, выбившему мяч. Если статистики полагают, что игрок, выбивший мяч, лишь пытался выбить его из «опасной зоны», перехват записывается партнеру игрока, овладевшего мячом.

11. БЛОК

Блок записывается игроку каждый раз, когда он изменяет траекторию полета мяча при броске по воротам (преграждает путь движения мяча) и бросок неудачен. Им признается **очевидное** отклонение траектории полета мяча после броска, вызванное защитником. Если, несмотря на блокирование, мяч забит, блок не засчитывается.

Программой предусматривается фиксация блока двум игрокам.

За блоком в программе следует подбор. Если же **подбора** (как события) не было, то следует просто сообщить оператору, у какой команды мяч. Блок фиксируется только одному защитнику.

Примечание: Если после броска судьи назначают «**угловой бросок**», но по усмотрению статистиков «**блока**» не было (мяч не очевидно отклонил траекторию), то фиксируются параметры броска с результатом – «**мимо**». Мяч возвращается к нападающим.

12. ПОДБОР

Подбором являются целенаправленные действия по овладению мячом:

- после блока (может совершить и полевой игрок и вратарь)
- после отражения мяча вратарем
- после отскока от перекладины или штанги
- после перехвата, когда игрок не овладел мячом, но вывел его из контроля противоположной команды

Если после броска или блока не было подбора, то следует просто сообщить оператору у какой команды мяч.



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

13. НАРУШЕНИЯ

В гандболе существует следующие наказания за нарушения:

- предупреждение (желтая карточка),
- удаление (2 мин),
- дисквалификация (красная карточка),
- дисквалификация с рапортом (синяя карточка)
- командное наказание (2 мин игроку после дисквалификации)

После того, как судья показал наказание за нарушение, оператор должен нажать на соответствующий тип наказания, а потом, на игрока, совершившего нарушение.

В случае дисквалификации нужно учесть **комментарии к изменениям Правил игры 2016:**

- В качестве информации судьи используют синюю карточку (вдобавок к красной карточке).

- Судья сначала показывает красную карточку, потом, посоветовавшись с напарником, показывает синюю карточку.

В связи с этим рекомендации диктующему: при грубом нарушении правил дождитесь окончания ситуации вынесения наказания, затем продиктуйте.

Примечание:

- Если игрок получил три удаления, то дисквалификация ему ставится автоматически. Игрок не убирается из состава команды, но напротив его «маечки» появится отметка о дисквалификации. При попытках записать ему игровые действия вас должен насторожить большой красный или синий прямоугольник! По логике правил игры после этого ему вы можете зафиксировать ему только «командное наказание» и одну замену.
- В течении времени удаления игрока, рядом с его «маечкой» включится отсчет времени удаления и программа предложит его убрать с площадки красной стрелочкой. Если вы его убрали, то после окончания времени удаления - зеленой стрелочкой предложит выпустить.
- В случае ошибочного третьего 2-минутного удаления, что бы удалить появившуюся автоматически дисквалификацию нужно удалить **два события**. Первое - событие «2 мин» либо удалить, либо исправить номер игрока; второе - удалить событие Дисквалификация.



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

Официальные правила ИГФ

Правило 16 Наказания

Более одного нарушения в одной и той же ситуации

16:9

Если игрок или официальное лицо команды допускают более чем одно нарушение одновременно или последовательно до возобновления игры, и за эти нарушения должны быть наказания различной степени, то, в принципе, используется только одно, самое строгое из них.

Однако, существуют следующие исключения, когда состав команды на игровой площадке должен быть сокращен в течение 4-х минут:

в) если игрок, который только что был дисквалифицирован (прямая дисквалификация или после третьего удаления), допускает неспортивное поведение до возобновления игры, то команда наказывается дополнительно, и состав команды на игровой площадке должен быть на одного игрока меньше в течение 4-х минут (16:8, 2-й абзац);

14. ЗАМЕНЫ

Обязательной является фиксация замены **вратарей!**

Для удобства работы оператора-статистика рекомендуется сообщать обо всех заменах игроков. На первых порах работы с программой в течении матча необходимо хотя бы один раз выставить замену полевым игрокам. Это нужно, для того чтобы в итоговом отчете зафиксировать их участие в игре.

В новой версии программы оптимизирован процесс замены для постоянно меняющихся игроков «нападение-защита». Программа после замены предложит сделать «обратную» переустановив игроков. Сообщайте оператору об устойчивых парах.

Если вратарь должен выйти полевым игроком в «манишке», то необходимо сообщить об этом оператору. В новой версии программы предусмотрена замена "СО сменой" ампула и "БЕЗ смены" ампула на вратаря. Помогите оператору сделать выбор, разница в действиях этого игрока. Если он «встал» в ворота, то ему будут фиксироваться действия вратаря, в этом случае вариант "СО сменой" ампула.



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

По новым правилам гандбола команда может играть в 7 полевых игроков. Это обязательно нужно сообщить оператору. В предыдущей версии в случае "выхода на площадку" семи полевых игроков, вратарем становился игрок с наименьшим номером. С вводом новых правил этот принцип отменен и нужно точно отследить реально семь полевых или вы ошиблись с номером заменившегося игрока.

15. ПУСК/ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ, КОМАНДНЫЙ ТАЙМ-АУТ

Не забывайте сообщать оператору об остановке/пуске времени, взятии тайм-аутов. Контролируйте игровое время в программе с табло. рекомендуемое время отставания 3 сек (время на ваши сообщения и нажатие клавиш). По окончании матча необходимо будет откорректировать время предупреждения (минута), удаление, дисквалификации и тайм-ауты с точностью до секунды. По возможности делайте это во время матча и не допускайте сильного отставания или забегания вперед, особенно в концовке тайма и матча.

16. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

- относитесь к своей работе ответственно, за вами СЛЕДЯТ, статистика выкладывается на сайт в режиме онлайн!
- при сверке статистического отчета с протоколом матча надо помнить, что в протоколе игроку **НЕ** ставится участие в игре, игровое время отслеживается по статистическим отчетам;
- если вы неправильно сказали оператору какие-либо параметры, и он не успел их исправить до следующего события, в новой программе можно установить «флажок», но вы **ДОЛЖНЫ** записать верные параметры. Не забудьте исправить позже;
- вашими рабочими инструментами должны быть бумага, ручка и диктофон (эта функция есть практически в любом мобильном телефоне);
- при технических проблемах, воспользуйтесь диктофоном для записи событий;
- теоретически команды в протоколе матча должны располагаться по официальному расписанию и совпадать с расписанием в ИАС. При возникновении проблемы несовпадения расположения команд, уточните у инспектора матча официальное расписание и немедленно сообщите о проблеме администратору ИАС. **Ваш доступ не дает возможности сменить хозяева-гости**, если администратор не имеет возможности



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

- изменить в ИАС, он уточнит вести матч как есть или создать новый.
- по опыту работы многие пары статистиков оператор – секретарь часть параметров событий принимают по умолчанию (к примеру, уточняют только дальние броски, ближние – по умолчанию), но не забывайте что появилось еще одна область броска Л;
 - при выборе места работы учитывайте расстояние до судейского столика, угол обзора, наличие эл. розеток, уровень шума, удобство мебели.

«Упрощенная» версия «Handball.Online.mini»

17. Особенности

ВЛАДЕНИЕ МЯЧОМ - нет отличий

АТАКА - нет отличий

ПЕРЕДАЧИ – не фиксируются

ПОЗИЦИЯ / ДИСТАНЦИЯ / ТИП БРОСКА – не указывается

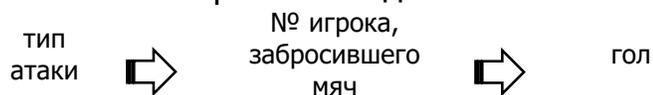
РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА

- гол
- отбито вратарем – **вратарь**
- блок – **блок** (команда)
- мимо ворот - **мимо**
- попадание в штангу и перекладину - **штанга**
- назначение 7-ми метрового (указывается игрок нападения)

ОБЛАСТЬ ВОРОТ - не указывается

ГОЛ

Судьи зафиксировали взятие ворот. Последовательность отображения:



Примечание:

- вратарь забросил мяч в ворота соперника из своей зоны. В этом случае ему ставится **атака один на один**;
- возможна ситуация: мяч после броска попадает в партнера нападающего и отскакивает в ворота – гол. Статистикам в этом случае следует расценивать



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

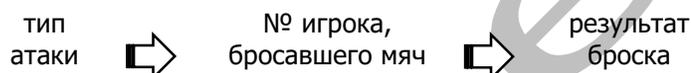
Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий гандбольного матча в программе «Handball.Online»

событие на основании решения судей матча (запись в официальном судейском протоколе).

БРОСОК с игры записывается игроку каждый раз, когда он бросает в ворота соперников, за исключением, случая, когда против игрока совершается нарушение в процессе броска, и после этого назначается свободный бросок. Если назначается 7-ми метровый штрафной бросок, то фиксируются события только игроку нападения.

Параметры броска:



ТЕХНИЧЕСКИЕ ОШИБКИ и ПАССИВНАЯ ИГРА - не персонализируются, записываются команде.

ПЕРЕХВАТЫ - не персонализируются, записываются команде.

БЛОК - не персонализируются, записываются команде.

ПОДБОР - не персонализируются, записываются команде.

НАРУШЕНИЯ - без изменений

ЗАМЕНЫ - принцип работы без изменений, нов итоговых отчетах полевым игрокам ставится только «+», а вратарям по факту циферками.

Обязательной является фиксация замены **вратарей! ПУСК/ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ, КОМАНДНЫЙ ТАЙМ-АУТ** - без изменений

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

- вы **ОДИН**, вам никто не поможет будьте **СОБРАНЫ И ВНИМАТЕЛЬНЫ ВЕСЬ МАТЧ!**
- относитесь к своей работе ответственно, за вами **СЛЕДЯТ**, статистика идет на сайте онлайн!
- при сверке статистического отчета с протоколом матча надо помнить, что в протоколе игроку **НЕ** ставится участие в игре, игровое время отслеживается по статистическим отчетам;
- если вы неправильно зафиксировали какие-либо параметры, и не успели их исправить до следующего события, в программе можно установить «флажок», но вы **ДОЛЖНЫ** записать верные параметры. Не забудьте исправить позже;
- теоретически команды в протоколе матча должны располагаться по



ГАНДБОЛ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Руководство для статистиков-секретарей

Трактовка и отражение событий
гандбольного матча в программе «Handball.Online»

официальному расписанию и совпадать с расписанием в ИАС. При возникновении проблемы несовпадения расположения команд, уточните у инспектора матча официальное расписание и немедленно сообщите о проблеме администратору ИАС. **Ваш доступ не дает возможности сменить хозяева-гости**, если администратор не имеет возможности изменить в ИАС, он уточнит вести матч как есть или создать новый.

- при выборе места работы учитывайте расстояние до судейского столика, угол обзора, наличие эл. розеток, уровень шума, удобство мебели.

Использовалась терминология: Игнатъева В.Я., Портнов Ю.М. Гандбол: Учебник для физкультурных вузов. М: ФОН, 1996.

Июль, 2016

Исполнитель
ХОРОШЕВА Екатерина Валерьевна