

Е. А. КОПЫЛОВА

ГУ ВПО «БЕЛОРУССКО-РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Могилев, Беларусь

Современный спорт невозможно представить без применения информационных технологий. В баскетболе это особенно актуально, так как это сложный в плане судейства вид спорта. Объективное судейство невозможно без внедрения достижений научно-технического прогресса.

Во время проведения баскетбольного матча применяется АИС – автоматизированная информационная система, включающая в себя компьютерную технику, программное обеспечение, периферийные устройства и системы связи. Ведется он-лайн и телетрансляция игры. Применение IT-технологий обеспечивает оперативный сбор, передачу, хранение и обработку большого объема информации [1].

Весь ход игры на площадке фиксируется судьями за судейским столиком. Судья-секретарь ведет протокол игры в электронном виде, используя специальную программу. Его задача – зарегистрировать в протоколе названия играющих команд, ранг соревнований, дату, время и место проведения, номер игры, фамилии судей и их категорию. Также фамилии, имена игроков и тренеров, номер лицензии, игровой номер. Ведется текущий счет набранных очков по периодам, полученные личные и командные фолы, отмечаются тайм-ауты и выход игроков после замены, фиксируется финальный счет игры. Протокол является официальным документом, который подписывается тремя судьями по окончании матча [2].

Помощник секретаря отвечает за работу электронного табло, управляя им с помощью компьютера с использованием специальной программы. На электронном табло отражаются:

- название команд, общее количество очков, набранных командами, общее количество очков, набранных каждым отдельным игроком;
- игровые часы с цифрами отсчета времени;
- номер каждого игрока и их соответствующие фамилия, имя; количество фолов, совершенных каждым игроком команды;
- количество командных фолов; номер периода, дополнительный период; количество тайм-аутов в каждой половине матча.

Информация на табло помогает тренеру выработать стратегию и тактику ведения игры в зависимости от счета и количества сыгранного времени, проводить замены игроков, брать тайм-ауты.

Судья-секундометрист ведет отсчет игрового времени, используя пульт управления игровыми часами.

Судья-оператор двадцати четырех (24) секунд имеет отдельный пульт управления с громким автоматическим сигналом, указывающим на окончание времени на атаку команды (на дисплее отражается 0). Устройство должно включаться с 24 секунд, с 14 секунд, останавливаться и показывать оставшееся время на дисплее, продолжать отсчет со времени остановки, при необходимости не демонстрировать никаких показаний.

Судьи-статисты (диктор и оператор статистики) фиксируют действия игроков в программе FIBA Live Stats (броски, перехваты, потери, подборы мяча, результативные передачи, фолы, замены игроков). В режиме он-лайн болельщики имеют возможность следить за игрой дистанционно.

В итоговом статистическом протоколе игры отражены: время, проведенное на площадке каждым игроком, процент попадания с различных дистанций, количество подборов, потерь, результативных передач, набранных очков каждым игроком и командой по периодам и по итогу матча, эффективность игроков, количество зрителей.

Получая статистическую информацию после каждого периода, тренер анализирует ситуацию и при необходимости вносит коррективы в тактику игры для победы своей команды.

Много информации несут в себе разного рода указатели. Это стрелка поочередного владения мячом и индикатор фолов команды. Электронный прибор устанавливается в центре судейского столика. При включении демонстрирует на лицевой стороне стрелку, светящуюся ярко-красным цветом, показывающую направление поочередного владения мячом. Индикатор фолов горит красным цветом, указывая на то, что команда набрала четыре командных замечания.

Чтобы разобраться в причинах побед и поражений своей команды, а также подготовиться к предстоящим играм, тренерский штаб изучает статистику игроков, полученную с помощью программы FIBA Live Stats.

Использование информационных технологий в баскетбольном матче позволяет оперативно, объективно воспроизводить и фиксировать результат игры, делает игру более понятной для судей, игроков, тренеров и зрителей для болельщиков.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Волк, Ю. В.** Применение IT-технологий для анализа игровых показателей в Чемпионате Республики Беларусь по баскетболу // Ю. В. Волк, И. И. Баранова, Н. В. Кравченко // Состояние и перспективы технического обеспечения спортивной деятельности: матер. междунар. науч.-техн. конф. 1–2 дек. 2011г. редкол. : И.В. Бельский [и др.]. – Минск, 2011ю – С 125–129.
2. Официальные Правила Баскетбола 2008. Раздел: Баскетбольное Оборудование – Правила / История – Библиотека международной спортивной информации. – 23 с.