

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

INDICE CONTENUTI

1 – TIRI DAL CAMPO	4
2 – TIRI LIBERI	6
3 – RIMBALZI	7
4 – PALLE PERSE	10
5 – ASSISTS	13
6 – PALLE RUBATE	15
7 – STOPPATE	17
8 – FALLI	18
Appendice A – Tipi di tiri	19
Appendice B – Tipi di palle perse	20
Appendice C – Informazioni aggiuntive	21

In tutto il **Manuale Statistico FIBA 2018**, tutti i riferimenti fatti a un giocatore, allenatore, arbitro ecc. nel genere maschile si applicano anche al genere femminile. Deve essere chiaro che questo viene fatto solo per ragioni pratiche.

La responsabilità degli statistici è quella di registrare ciò che accade in campo. Il manuale fornisce linee guida rigide e veloci per aiutare lo statistico a non improvvisare. Per qualsiasi situazione non prevista da questo manuale, lo statistico deve usare il suo miglior giudizio per registrare l'azione.

Nelle situazioni di esempio, la squadra A si riferisce alla squadra in attacco, la squadra B alla squadra in difesa. Interpretazioni ufficiali appaiono in ogni sezione. Per poter svolgere il ruolo degli statistici è necessaria una conoscenza approfondita delle regole ufficiali del basket.

*Traduzione italiana a cura dei rilevatori italiani certificati FIBA Guido Corti e Andrea Accardi.

Versione ufficiale in inglese reperibile a questo indirizzo:

http://www.fiba.basketball/documents/2015/FIBA_Stats_Manual20120920.pdf

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

1 – TIRI DAL CAMPO

Un Tiro Tentato da Campo (**FGA**) viene assegnato a un giocatore ogni volta che tira, lancia o tocca una palla viva verso il canestro avversario nel tentativo di segnare.

Un Tiro Realizzato dal Campo (**FGM**) viene assegnato ad un giocatore ogni volta che un FGA preso risulta segnato, o viene assegnato a causa di un'interferenza illegale (*goal tending*) da parte di un difensore.

- Un FGA può verificarsi da qualsiasi punto del campo, indipendentemente dal movimento di tiro.
- Un FGA alla fine di un periodo conta come un FGA, se la palla è stata rilasciata prima della sirena.
- Ad un giocatore che subisce fallo nell'atto di tiro non è assegnato un FGA a meno che il tiro non sia realizzato.
- Un FGA non viene assegnato al tiratore se il tiro è annullato a causa di un'interferenza illegale (*goal tending*) da parte di un giocatore offensivo.
- Una FGA non viene assegnato se mentre il giocatore sta tirando un compagno di squadra commette una violazione o fallo, appena prima che la palla venga rilasciata. Quando questo fallo o violazione viene commesso dopo che la palla è stata rilasciata, viene assegnato un FGA.
- Un tocco (chiamato anche put-back) da parte di un giocatore offensivo conta come un FGA (e un rimbalzo offensivo) se il tocco del giocatore era sotto controllo. Se il tocco ha successo, FGA e FGM sono accreditati indipendentemente dal controllo.
- Nel caso in cui un tiro venga stoppato prima che la palla venga rilasciata, viene registrato un FGA.

Quando un tiro è casusato da un giocatore difensivo che segna accidentalmente nel proprio canestro, il canestro sarà assegnato al *capitano in campo* della squadra avversaria. Al capitano in campo, sarà assegnato sia un FGA che un FGM. Nel caso in cui l'autocanestro si sia verificato durante una situazione di rimbalzo dopo un FGA mancato della squadra in attacco, la squadra sarà accreditata di un rimbalzo offensivo della squadra. In situazioni diverse da quelle di rimbalzo, se la stessa squadra era in possesso prima di segnare un autocanestro, è necessario assegnare una palla persa al giocatore che ha segnato nel proprio canestro.

Punti in contropiede

Sono punti segnati rapidamente (massimo 8 secondi) e alla massima velocità da una squadra prima che l'avversario abbia avuto il tempo di schierare la difesa a metà campo a seguito di un cambio di possesso. Il cambio di possesso può essere dovuto a una palla persa, un rimbalzo difensivo o una FGM e sono tutti considerati come punti in contropiede. I punti possono provenire da un FGM e/o FTM - compresi quelli derivanti da eventuali fallo commessi durante una situazione di contropiede. I punti in contropiede sono possibili anche dopo un rimbalzo offensivo (ad esempio dopo un layup mancato durante un contropiede), supponendo che nel momento in cui la squadra ha segnato dopo il rimbalzo offensivo, la difesa non era ancora schierata.

Esempi

1. A5 tira ma commette fallo su B5 (a) prima che la palla sia in volo o (b) dopo che la palla è in volo e il tiro dal campo non è stato realizzato o (c) dopo che la palla è in volo e il tiro dal campo è stato realizzato.

(a) Nessun FGA di A5, palla persa (fallo offensivo) di A5, fallo personale di A5, fallo subito di B5. (b) FGA di A5, fallo personale di A5, rimbalzo difensivo Squadra B, fallo subito di B5. (c) FGA / FGM di A5, fallo personale di A5, fallo subito di B5.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

In caso di dubbi sul fatto che il fallo sia avvenuto prima o dopo che la palla era in volo, le segnalazioni degli arbitri indicheranno la decisione corretta. Se il fallo è avvenuto prima che la palla fosse in volo, verrà segnalato come "*fallo in controllo di squadra*". Se il fallo si è verificato dopo che la palla era in volo, l'arbitro non indicherà il controllo di squadra.

2. A2 tira un FGA, e nella lotta per il rimbalzo B5 accidentalmente tocca la palla nel suo canestro.

FGA di A2, rimbalzo offensivo Squadra A, FGA / FGM viene assegnato al capitano in campo della squadra in attacco (Squadra A)

3. Con un secondo rimasto nel terzo periodo, B4 cattura un rimbalzo difensivo nella propria metà, quindi si gira e lancia la palla verso il canestro avversario con la palla che viene rilasciata (a) prima della sirena (b) dopo la sirena

(a) FGA di B4, se il canestro è realizzato si assegna anche un FGM.

(b) Nessuna azione è registrata.

4. A1 tira un FGA e la palla si blocca sul ferro del canestro.

FGA di A1. Un rimbalzo di squadra viene assegnato alla squadra che ottiene il possesso di palla in base alla freccia di possesso alternato.

5. La squadra B è in bonus per il periodo corrente. A1 sta penetrando verso il canestro e subisce fallo da B5 (a) prima del tiro, (b) nell'atto di tirare, (c) dopo che la palla è stata rilasciata. In tutte le situazioni sbaglia il tiro e gli vengono assegnati due tiri liberi.

(a) fallo personale di B5, fallo subito di A1. Non viene assegnato alcun FGA.

(b) fallo da tiri (*shooting foul*) di B5, fallo subito di A1. Non viene assegnato alcun FGA.

(c) FGA di A1, rimbalzo offensivo Squadra A, Fallo personale di B5, fallo subito di A1.

6. A3 viene stoppato da B2 durante un tiro in sospensione prima che la palla venga rilasciata. Atterra con la palla tra le mani e viene fischiata una violazione di passi.

FGA stoppato di A3, stoppata di B2, rimbalzo offensivo di A3; palla persa (passi) di A3

7. Il passaggio di A1 viene intercettato da B1. B1 effettua un passaggio lungo a B2. B2 sbaglia il layup. Dopo aver preso il rimbalzo, B2 passa la palla a B3 che effettua un tiro da tre punti. Al momento del tiro la difesa non era ancora schierata.

Palla persa (*passaggio sbagliato*) di A1, palla recuperata di B1, FGA di B2, rimbalzo offensivo di B2, FGA da tre e FGM da tre di B3, assist B2. Il FGM da tre conta come punti da palla persa, punti da seconda possibilità e punti in contropiede.

8. A1 sbaglia un FGA e B1 prende il rimbalzo. Subito dopo aver preso il rimbalzo, B1 subisce un fallo da A3 e ottiene due tiri liberi a causa di falli di squadra. Realizza uno dei due tiri liberi.

FGA di A1, rimbalzo difensivo di B1, fallo personale di A3, fallo subito di B1, due FTA e un FTM di B1 (NON registrati come punti in contropiede).

9. A1 sbaglia un FGA e B1 prende il rimbalzo. Dopo un passaggio di uscita a B2, B2 parte in contropiede e subisce un fallo da A2 per interrompere il contropiede. B2 ottiene due tiri liberi a causa dei falli di squadra e li segna entrambi.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

FGA di A1, rimbalzo difensivo di B1, fallo personale di A2, fallo subito di B2, due FTA e due FTM di B2 (contano come punti in contropiede).

10. Il passaggio di A1 viene intercettato da B2. B2 va coast-to-coast, ma sbaglia il layup e prende il rimbalzo dopo il suo tiro. Successivamente la squadra B chiama uno schema. Più tardi durante lo stesso possesso, A1 tocca la palla persa da B3, la palla esce fuori campo e viene assegnata la rimessa alla squadra B. La squadra B chiama un timeout. Con il cronometro in scadenza, B2 prende un difficile tiro da tre punti da 10 metri.

Palla persa (passaggio sbagliato) di A1, palla recuperata di B2, FGA di B2, rimbalzo offensivo di B2, Timeout Squadra B, FGA da tre e FGM da tre di B2 (registrati come punti di seconda possibilità e punti da palla persa).

2 – TIRI LIBERI

Un tiro libero tentato (FTA) viene assegnato ad un giocatore quando quel giocatore tira un tiro libero, a meno che non vi sia una violazione da parte di un difensore e il tiro è sbagliato. Cioè, ad un giocatore non dovrebbe essere assegnato un FTA che è influenzato da azioni illegali di un avversario, a meno che il tiro libero non sia realizzato (FTM).

Un FTM viene assegnato ad un giocatore ogni volta che un tentativo di tiro libero da parte di quel giocatore risulta segnato.

Se durante i tiri liberi c'è una violazione, lo statistico dovrebbe osservare molto chiaramente ciò che gli arbitri stanno segnalando, a chi è stata chiamata la violazione e qual è il risultato della chiamata. Si applicano le seguenti statistiche:

- Quando un giocatore della squadra difensiva commette una violazione
 - Se il tiro libero ha esito positivo, il punteggio sarà valido nonostante la violazione difensiva, quindi si assegna al tiratore di liberi un FTA e un FTM.
 - Se il tiro libero fallisce, non assegna al tiratore di liberi un FTA perché verrà assegnato un tiro libero sostitutivo. Ignorare il tiro libero sbagliato e assegnare un FTA (e un FTM in caso di successo) per il tiro di libero sostitutivo.
- Quando il tiratore commette una violazione
 - Se il tiro di libero ha esito positivo, sarà annullato.
 - Un FTA va assegnato al tiratore
 - Se il tiro libero è stato l'ultimo di una serie, alla squadra in difesa verrà assegnato il possesso con una rimessa. Assegnare alla squadra difensiva un rimbalzo della squadra.
- Quando un compagno di squadra del tiratore commette una violazione
 - Gli arbitri non cancellano un tiro libero realizzato quando un giocatore offensivo viola, quindi assegnare un FTA e un FTM al tiratore del tiro libero.
 - Se il tiro libero è sbagliato, al tiratore del tiro libero è assegnato un FTA. Se il tiro libero è stato l'ultimo di una serie, alla squadra in difesa verrà assegnato il possesso con una rimessa. Assegnare alla squadra difensiva un rimbalzo della squadra.

In tutte le situazioni sopra descritte, non si sono verificate palle perse.

Se un giocatore sbagliato sta tentando un tiro libero, l'arbitro annulla il FTM e/o il FTA come risultato dell'errore.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

Se un fallo tecnico ha comportato dei tiri liberi immediatamente prima dell'inizio di un periodo, il FTA (e il FTM in caso di successo) devono essere caricati nel nuovo periodo.

In tutte queste situazioni "speciali" è importante che gli statistici seguano le decisioni degli arbitri e comunichino con gli ufficiali al tavolo se necessario.

Esempi

1. A1 tira un tiro libero e durante il tiro, B3 commette una violazione. (a) Il tiro libero è realizzato o (b) il tiro libero è sbagliato.

(a) FTA e FTM ad A1. (b) Non assegnare un FTA ad A1 - verrà assegnato un tiro libero sostitutivo.

2. A5 tira l'ultimo tiro libero di una serie e durante il tiro, A4 commette una violazione. (a) Il tiro libero è realizzato o (b) il tiro libero è sbagliato.

(a) FTA e FTM ad A5. (b) FTA ad A5, rimbalzo difensivo Squadra B. Nessuna palla persa è assegnata.

3 – RIMBALZI

A parte le eccezioni elencate di seguito, qualsiasi FGA sbagliato o l'ultimo FTA è seguito da un rimbalzo. Un rimbalzo è il recupero controllato di una palla viva da parte di un giocatore o di una squadra che ha diritto alla palla per una rimessa in gioco dopo un FGA sbagliato o l'ultimo FTA.

I rimbalzi sono divisi in offensivi e difensivi. I rimbalzi offensivi vengono assegnati quando il possesso viene ottenuto dalla stessa squadra che ha perso il FTA o il FGA, mentre i rimbalzi difensivi vengono assegnati quando il possesso è della squadra che non ha effettuato il tentativo di tiro.

Il *recupero* può essere concretizzato da:

- Essere il primo a prendere il controllo della palla, anche se la palla ha toccato diverse mani, rimbalzata o rotolata a lungo sul terreno.
- Toccare la palla in un tentativo controllato di segnare un canestro.
- Toccare o deviare la palla in modo controllato verso un compagno di squadra.
- Prendere un rimbalzo simultaneamente con un giocatore avversario e far assegnare alla propria squadra la palla come conseguenza del possesso alternato.

Un rimbalzo di squadra viene assegnato alla squadra che ha diritto al possesso della palla quando:

- La palla finisce fuori campo dopo un mancato FGA o FTA e prima che un giocatore possa prendere il controllo della palla.
- Un fallo si verifica dopo un FGA o FTA sbagliati e prima che un giocatore possa prendere il controllo della palla.
- Dopo un FTA o FGA sbagliati, due o più giocatori della stessa squadra sono coinvolti in una palla contesa.
- La palla si blocca tra l'anello e il tabellone o sul supporto del canestro.
- Un autocanestro si verifica durante una situazione di rimbalzo (un giocatore difensivo che tocca accidentalmente la palla nel proprio canestro).

Non sono assegnati rimbalzi:

- Dopo ogni FTA sbagliato, quando la palla non è viva.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

- Alla fine di un periodo quando suona la sirena dopo un FGA o FTA sbagliato e prima che una squadra ne prenda possesso.
- Dopo un FGA sbagliato in cui la palla non tocca l'anello, il dispositivo dei ventiquattro secondi suona e gli arbitri fischiano per segnalare una violazione di ventiquattro secondi prima che un giocatore abbia un recupero controllato della palla.

Nelle situazioni in cui un rimbalzo del giocatore è seguito immediatamente da una palla persa di quello stesso giocatore (ad esempio assume il controllo mentre è in aria e atterra fuori dai limiti), può invece essere dato un rimbalzo di squadra all'altra squadra.

Esempi

1. Un tiro sbagliato viene recuperato contemporaneamente da A5 e B4.

Rimbalzo A5 o B4, a seconda della freccia di possesso alternata

2. Dopo un tiro sbagliato da A3, A5 salta e prende la palla, ma cade e perde il controllo. Il cronometro è ripristinato a 14. Dopo che A5 ha perso il controllo, la palla viene recuperata da B4.

Rimbalzo difensivo di B4. **Nota:** anche se questo si traduce in una contraddizione tra la decisione degli arbitri (azzerando il segnale a 14 secondi significa che A5 aveva il controllo della palla) e la statistica (assegna il rimbalzo al giocatore che finalmente ha assunto il controllo, B4) questa è la decisione corretta.

3. Dopo un tiro sbagliato, B4 prende la palla quasi nello stesso momento in cui A5 commette fallo su di lui.

Lo statistico deve decidere se B4 ha il controllo della palla per una frazione di secondo prima di subire fallo. Se è così, assegna il rimbalzo a B4. Altrimenti si assegna un rimbalzo difensivo di squadra alla squadra B.

4. A4 salta e tenta un tiro che viene stoppato da B5 senza che la palla lasci le mani di A4. A4 atterra con la palla e viene fischiata una violazione di passi.

FGA stoppato di A4, stoppata di B5, rimbalzo offensivo di A4, palla persa A4 (Violazione).

5. Dopo un tiro sbagliato di B2, B4 e A4 si contendono il rimbalzo, mettendo entrambe le mani sulla palla in una situazione di palla contesa. (a) La squadra A ha diritto al possesso alternato o (b) la squadra B ha diritto al possesso alternato.

(a) Rimbalzo offensivo di A4. (b) Rimbalzo difensivo Squadra B.

6. A3 sbaglia un FGA e mentre i giocatori stanno combattendo per il rimbalzo (a) ad A4 viene fischiato un fallo su B2 (b) a B1 viene fischiato un fallo su A1 (c) B4 tocca la palla fuori campo.

(a) Rimbalzo difensivo di squadra Squadra B. (b) Rimbalzo offensivo di squadra Squadra A. (c) Rimbalzo offensivo di squadra Squadra A.

7. A1 sbaglia un FGA poco prima che suoni il dispositivo dei ventiquattro secondi e la palla non tocca l'anello (a) B2 prende la palla immediatamente prima che suoni il dispositivo (b) A2 prenda la palla prima che suoni il dispositivo (c) A2 prende la palla dopo che il dispositivo suona.

Tutte le situazioni: FGA di A1. (a) Rimbalzo difensivo di B2. (b) Rimbalzo offensivo di A2; Palla persa di squadra (24 secondi) Squadra A. (c) Palla persa di squadra (24 secondi) Squadra A. Nessun rimbalzo viene assegnato poiché la palla è morta.

8. A2 manca il primo di due tiri liberi.

Non c'è rimbalzo poiché A2 ha diritto a un secondo tiro libero e la palla è morta.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

9. A2 manca un FGA e prima che un giocatore recuperi il rimbalzo, il periodo termina.

FGA di A2. Non assegnare alcun rimbalzo in quanto la palla è morta.

10. A3 sbaglia un FGA e non tocca il ferro; la palla colpisce il terreno e A5 raccoglie la palla vagante.

FGA di A3, rimbalzo offensivo di A5.

11. A1 sbaglia un FGA. A4 sta combattendo per il rimbalzo con molti altri giocatori. Tocca la palla all'indietro fuori dall'area dove viene recuperata da A3.

FGA di A1, rimbalzo offensivo di A3.

12. A1 sbaglia un FGA. A4 sta combattendo con molti altri giocatori per il rimbalzo ed è in grado di toccare la palla in maniera controllata verso A5 che fa immediatamente un FGM da tre.

FGA di A1, rimbalzo offensivo di A4, FGA da tre e FGM da tre di A5, assist A4.

13. A4 sbaglia un FGA. A5 sta saltando per il rimbalzo, ottiene il controllo ma atterra fuori dal campo.

FGA di A4, rimbalzo difensivo di squadra Squadra B.

14. A2 sbaglia un FGA. A3 sta lottando per il rimbalzo e all'ultimo momento prima di cadere da terra, tira la palla sulla gamba di B4 che esce fuori campo. La squadra A viene premiata con una rimessa in seguito.

FGA di A2, rimbalzo offensivo di A3.

15. Dopo un fallo antisportivo, A3 sbaglia il secondo FTA.

Nessun rimbalzo.

4 – PALLE PERSE

Una palla persa (turnover) è un errore di un giocatore o di una squadra offensiva che si traduce nella acquisizione di possesso della palla della squadra difensiva, tra cui:

- Un passaggio sbagliato
- Ball Handling o Fumbling
- Qualsiasi tipo di violazione o fallo offensivo

Una palla persa può essere commessa solo dalla squadra in controllo. Una squadra ha il controllo della palla quando:

- Un giocatore di quella squadra sta tenendo o palleggiando una palla viva.
- La palla è a sua disposizione per una rimessa in gioco in una situazione di rimessa da fuori campo.
- La palla è a disposizione di un giocatore per un tiro libero.
- La palla viene passata tra compagni di squadra.

Se la squadra in attacco viene costretta ad una palla contesa dalle azioni di un giocatore difensivo, il risultato della regola del possesso alternato determinerà le statistiche da assegnare:

- Se la squadra in attacco ottiene il possesso a causa della regola del possesso alternato, non vengono assegnate statistiche.
- Se la squadra in difesa ottiene il possesso a causa della regola del possesso alternato, assegnare una palla persa al giocatore offensivo e una palla recuperata al difensore che ha causato la palla persa.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

Tipi di palla persa:

Ball Handling

Un giocatore offensivo perde il possesso mentre tiene o palleggia la palla, o non riesce a prendere un passaggio che avrebbe potuto essere preso.

Violazione

Una violazione da parte di un giocatore o squadra offensivo, ad es. passi, violazioni di 3 o 5 secondi, violazione di ritorno nella zona di difesa (campo), fuori campo, violazioni di 8 o 24 secondi. Le violazioni di 5 secondi durante l'esecuzione di una rimessa e tutte le violazioni di 8 e 24 secondi vengono assegnate come palle perse di squadra, tutte le altre palle perse sono assegnate come palle perse per un giocatore.

Offensiva

Un giocatore offensivo commette un fallo.

Qualsiasi Fallo Tecnico, Antisportivo o Squalificante (espulsione) commesso da un giocatore o da una squadra in possesso di palla sono palle perse. Se commessi da un giocatore sul campo, vengono registrati come palla persa del giocatore, altrimenti come palla persa di squadra.

Passaggio

Una squadra perde il possesso a causa di un passaggio sbagliato. La palla persa deve sempre essere assegnata al passatore, a meno che lo statistico non ritenga che il passaggio avrebbe potuto essere preso, nel qual caso la palla persa dovrebbe essere assegnata al ricevente.

In alcune situazioni, una palla persa può essere classificata con più di un tipo, ad esempio quando un passaggio sbagliato fa sì che un compagno di squadra commetta una violazione uscendo dal campo di gioco per prendere la palla. Lo statistico deve riconoscere in che modo la palla persa è stato originariamente causata. In questo esempio, il passaggio sbagliato ha causato la violazione, quindi al giocatore che tenta il passaggio deve essere assegnata una palla persa (*Passing*).

Ci sono alcune situazioni in cui due o più palle perse accadono quasi simultaneamente. Lo statistico deve decidere se il controllo della palla è stato acquisito da una squadra prima di perdere nuovamente il controllo. Per le palle perse, se c'è qualche dubbio sul fatto che un giocatore abbia il controllo della palla, lo statistico dovrebbe presumere che non lo abbia fatto.

Esempi

1. A1 si fa rubare la palla da B1 mentre sta palleggiando per in campo.

Palla persa (ball handling) di A1, palla recuperata di B1.

2. A2 passa la palla e va dritta fuori dal campo.

Palla persa (passaggio sbagliato) di A2.

3. A1 fa un buon passaggio ma A4 lascia cadere la palla, facendo sì che B4 raccolga la palla.

Palla persa (ball handling) di A4, palla recuperata di B4.

4. A2 commette una violazione (passi, doppio palleggio, ecc.) Che si traduce nel cambio di possesso.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

Palla persa (violazione) di A2.

5. A5 commette un fallo mentre la sua squadra è in attacco (sfondamento, blocco in movimento ecc.)

Palla persa (fallo in attacco) di A5.

6. La squadra A sbaglia il tiro e commette una violazione di ventiquattro secondi.

Palla persa (violazione 24") Squadra A.

7. A2 raccoglie la palla dopo il palleggio ed è marcato stretto da B2. Non è in grado di tirare o passare la palla e commette una violazione di cinque secondi.

Palla persa (violazione 5") di A2.

8. A1 è in possesso della palla quando A4 e B4 commettono simultaneamente doppio fallo.

Le penalità si annullano e alla squadra A viene assegnata la rimessa, non esiste alcuna palla persa. Sia ad A4 che a B4 sono assegnati fallo e fallo subito.

9. A3 tiene la palla quando B3 gliela sporca. A3 e B3 si tuffano sul pavimento e si verifica una situazione di palla contesa tra i due giocatori. (a) La squadra A ha diritto al possesso alternato. (b) La squadra B ha diritto al possesso alternato.

(a) Nessuna statistica viene assegnata. (b) Palla persa (ball handling) di A3, palla recuperata di B3.

10. Ad A2 è fischiato un fallo tecnico (a) mentre A3 sta palleggiando la palla (b) immediatamente dopo che B5 ha rubato la palla ad A3.

(a) fallo tecnico ad A2; Palla persa di A2.

(b) Palla persa (ball handling) di A3, palla recuperata di B5. Fallo tecnico ad A2. Nessuna palla persa ad A2 in quanto la sua squadra non era in possesso quando è stato fischiato il tecnico.

11. A4 è chiuso nell'angolo da B5. Durante il tentativo di salvare la situazione, ad A4 (a) è fischiata una violazione di passi; (b) effettua un passaggio ad A1 che viene deviato da B5 e intercettato alla fine da B1; (c) effettua un passaggio ad A1 che viene intercettato da B1 senza essere toccato da B5.

(a) Palla persa (passi) di A4

(b) Palla persa (passaggio sbagliato) di A4; palla recuperata di B5

(c) Palla persa (passaggio sbagliato) di A4; palla recuperata di B1

12. A3 sta tentando un passaggio ad A5, che viene deviato da B3. A5 e B5 stanno combattendo per la palla vagante. (a) B5 sembra avere il controllo per una frazione di secondo prima di uscire dal campo; (b) B5 sembra avere il controllo per una frazione di secondo prima che A5 gli porti via la palla; (c) B5 raccoglie la palla vagante, palleggia due volte ed effettua un passaggio intercettato da A4.

(a) Presumiamo che non ci sia stato alcun cambio di possesso, non sono state registrate statistiche.

(b) Presumiamo che non ci sia stato alcun cambiamento di possesso, nessuna statistica è stata registrata.

(c) Palla persa di A3 (passaggio sbagliato); palla recuperata di B5; palla persa (passaggio sbagliato) di B5; palla recuperata di A4.

13. A1 effettua un brutto passaggio ad A2. Mentre tenta di salvare la palla, A2 indirizza la palla verso la propria zona di difesa dove viene ripresa da A3, a cui viene fischiata una violazione di ritorno in zona (campo).

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

Palla persa (passaggio sbagliato) di A1

5 – ASSIST

Un assist è un passaggio che porta direttamente un compagno di squadra a segnare.

- Un passaggio a un giocatore all'interno dell'area pitturata, che segna da dentro l'area è sempre considerato un assist.
- Un passaggio a un giocatore fuori dall'area, che segna senza palleggio è sempre un assist.
- Un passaggio a un giocatore fuori dall'area, che segna dopo uno o più palleggi, è considerato un assist se il tiratore non ha bisogno di battere il difensore. Non assegniamo un assist se il tiratore batte il suo difensore in una situazione 1 contro 1 che si trova di fronte a lui e si trova direttamente di fronte a lui, tra lui e il canestro. I difensori dal lato di aiuto non sono rilevanti in questo senso. Un assist è ancora dato in situazioni in cui il giocatore offensivo batte il suo difensore in una situazione 1 contro 1 se
 - penetra a canestro immediatamente dopo aver ricevuto il passaggio E
 - il suo difensore è preso fuori equilibrio

Lo stesso principio si applica nelle situazioni di contropiede, con un passaggio a un giocatore a metà campo.

Il punteggio include i tiri liberi. Se il giocatore che riceve il passaggio subisce fallo nell'atto di tirare e fa almeno un tiro libero, viene assegnato un assist allo stesso modo di un FGM. Inoltre, si applicano sempre le seguenti regole generali:

- Solo un assist può essere dato ogni volta che un giocatore segna.
- Solo l'ultimo passaggio prima di un tiro può essere un assist (anche se il penultimo passaggio ha creato il gioco).
- La distanza e il tipo di tiro e la facilità con cui un giocatore segna non sono rilevanti.
- Nessun assist deve essere dato in una situazione di contropiede se il giocatore riceve il passaggio nella propria metà campo prima di andare verso il canestro (coast-to-coast).
- Nessun assist è dato se il passaggio è chiaramente deviato e finisce ad un giocatore diverso da quello per il quale era inizialmente previsto.

Esempi

1. Dopo aver catturato un rimbalzo difensivo, A5 effettua un passaggio a tutto campo ad A4 che sbaglia un layup ma ha abbastanza tempo per segnare facilmente dal rimbalzo.

Nessun assist, ci sono stati un FGA e un rimbalzo offensivo tra il passaggio e il canestro.

2. A5 passa ad A4 che esita, sembra passare ad A3, che sta tagliando, e poi prende e realizza il tiro.

FGA e FGM ad A4, assist ad A5.

3. A5 passa ad A4 che effettua un palleggio per trovare equilibrio, quindi prende il tiro, realizzandolo.

Assegnare un assist per A5, purché A4 non sia sorvegliato da un difensore che lo sta affrontando.

4. A4 fa un grande passaggio a tutto campo ad A5, che deve solo consegnare la palla ad A3 per un layup non contestato.

Anche se il passaggio di A4 ha creato il canestro, non era l'ultimo passaggio prima del canestro. Assegnare l'assist ad A5.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

5. A3 passa ad A5, che è sorvegliato da vicino da B3, effettua una finta, si gira, effettua un palleggio e schiaccia la palla. Ha ricevuto il passaggio (a) all'interno dell'area (b) all'esterno dell'area.

FGA e FGM ad A5. (a) assist ad A3; (b) nessun assist.

6. B1 ruba la palla, fa un passaggio a B2 che è al di là della linea di metà campo oltre la difesa, quindi B2 palleggia verso canestro avversario per un layup senza opposizione.

Assegnare un assist a B1.

7. Dopo un tiro sbagliato A2 conquista il rimbalzo difensivo. Passa la palla ad A3 nella sua stessa area da tre punti, che va da coast-to-coast e segna con un layup incontestato.

Nessun assist in quanto A3 ha ricevuto il passaggio nella propria metà campo.

8. Dopo un tiro sbagliato A2 conquista il rimbalzo difensivo. Effettua un lungo passaggio ad A3 a metà campo oltre alla difesa. (a) B3 commette un fallo su A3 per fermare il contropiede e viene fischiato un fallo antisportivo. (b) B4 commette un fallo personale (tiro) mentre A3 tenta un layup. In entrambe le situazioni, A3 ottiene due tiri liberi e fa il primo e sbaglia il secondo.

(a) Fallo antisportivo di B3, fallo subito di A3, FTA e FTM di A3 (senza assist).

(b) Fallo personale di B4, fallo subito di A3, FTA e FTM di A3, assist di A2.

9. A1 effettua una rimessa da sotto il canestro degli avversari e passa ad A3 che segna un FGM.

Assegnare un assist ad A1.

10. Subito dopo un passaggio di A2, A3 subisce fallo in atto di tiro. A3 sbaglia il primo tiro libero e fa il secondo.

Assegnare ad A2 un assist, A3 due FTA e un FTM.

6 – PALLE RECUPERATE

Una palla recuperata viene assegnata a un giocatore difensivo quando la sua azione provoca una palla persa da parte di un avversario. Una palla recuperata deve sempre includere toccare la palla, ma non deve necessariamente essere controllata.

- Intercettazione o deviazione di un passaggio
- Togliere la palla da un avversario che tiene o palleggia la palla
- Raccogliere una palla vagante dopo un errore di un giocatore offensivo

Nessuna palla recuperata viene assegnata se la palla diventa morta e la squadra in difesa si aggiudica il possesso palla dalla rimessa, anche se la palla persa è stata forzata dall'azione del difensore.

L'unica volta che una palla recuperata può essere assegnata quando la palla diventa morta è quando le azioni di un giocatore difensivo causano una palla contesa e la sua squadra vince il possesso come conseguenza della regola del possesso alternato.

Se una palla recuperata viene assegnata a un giocatore difensivo, deve essere assegnata una palla persa corrispondente a un giocatore offensivo. (Il contrario non si applica – una palla persa non significa sempre che si è verificata una palla recuperata).

In tutte le situazioni in cui è coinvolto più di un giocatore difensivo, al giocatore che per primo ha deviato la palla e avviato la palla persa è assegnato il recupero.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

Esempi

1. A5 palleggia quando tratta male la palla che rimbalza verso B4, che la recupera senza muoversi.

Palla persa (ball handling) di A5, palla recuperata di B4.

2. A5 palleggia la palla quando B5 la butta verso B2.

Palla persa (ball handling) di A5, palla recuperata di B5.

3. B2 applica una pressione difensiva forte che fa sì che A2 commetta una violazione senza che B2 tocchi la palla.

Palla persa (Violazione) A2 ma senza palla recuperata.

4. B5 devia un passaggio di A4 per A5 che, di riflesso, cerca di prendere la palla, ma può solo deviarla oltre la linea laterale. Alla squadra B viene assegnato il diritto ad una rimessa dalla linea laterale.

Palla persa (passaggio sbagliato) di A4 ma senza palla recuperata.

5. B5 devia un passaggio di A4, destinato ad A5, in campo aperto dove A5 e B2 prendono entrambi la palla e viene chiamata una palla contesa. La squadra B ottiene la palla per una rimessa dalla linea laterale (regola del possesso alternata).

Palla persa (passaggio sbagliato) di A4, palla recuperata di B5. A5 e B2 non ricevono statistiche.

6. A2 passa la palla direttamente fuori dal campo.

Nessun recupero, mentre ad A2 è assegnata una palla persa (passaggio sbagliato).

7. A1 sta palleggiando la palla e involontariamente palleggia la palla sul suo piede. La palla rotola lungo il campo di gioco e viene ripresa da B2.

Palla persa (ball handling) di A1, palla recuperata di B2.

8. La squadra A prende possesso della palla dopo il salto di apertura.

Nessun recupero viene assegnato perché nessuna squadra era in possesso della palla prima del salto.

9. A4 sbaglia una FGA. La palla colpisce l'anello, rimbalza sul pavimento e viene catturata da B2.

Nessun recupero viene assegnato. Assegnare ad A4 un FGA e a B2 un rimbalzo difensivo.

10. A1 sta andando verso il canestro. Il difensore del lato di aiuto B2 anticipa il gioco e provoca un fallo offensivo chiamato contro A1.

Fallo fatto di A1 e fallo subito di B2. Palla persa (fallo offensivo) di A1. Nessuna palla recuperata è assegnata.

7 – STOPPATE

Una stoppata viene assegnata ad un giocatore ogni volta che tocca sensibilmente la palla per alterare il volo di un FGA e il tiro viene sbagliato. Si riconosce come una netta respinta o deviazione di un tiro da parte di un difensore. La palla può o non può aver lasciato la mano del tiratore per l'assegnazione della stoppata.

L'atto di tiro, ai fini statistici, deve essere un movimento verso l'alto e/o in avanti verso il canestro con l'intenzione di provare a segnare.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

In situazioni in cui la palla viene rilasciata prima che sia in volo:

- Nel caso in cui la palla fosse sopra l'altezza della spalla, vengono registrati FGA, stoppata e rimbalzo.
- Nel caso in cui la palla fosse sotto l'altezza della spalla, una palla persa e un recupero sono assegnati se la squadra in difesa ne prende possesso; se nella stessa situazione la squadra in attacco rimane in possesso, non vengono registrate statistiche.

Come per qualsiasi altro FGA sbagliato, un rimbalzo deve seguire un tiro stoppato a meno che immediatamente dopo la stoppata, il periodo termini o si verifichi una violazione di ventiquattro secondi.

Esempi

1. A5 tira e la palla viene toccata da B5 nel tentativo di stoppare il tiro. La palla entra nel canestro.

Dato che la palla è proseguita nel canestro, B5 non ha modificato il suo volo in modo apprezzabile. Ignorare il tocco, assegnare ad A5 un FGA e una FGM, ma non assegnare a B5 una stoppata.

2. A5 prima di andare per un tentativo di schiacciata ha la palla toccata all'altezza della vita da B5, prima che lasci le mani di A5. La palla viene recuperata da B4.

Palla persa (ball handling) di A5, palla recuperata di B5.

3. A5 sta attraversando l'area e ha la palla strappata da B5. La palla finisce a B4.

Palla persa (ball handling) di A5, palla recuperata di B5.

4. A2 tira un FGA che (a) viene stoppato da B4 mentre la palla è in movimento verso l'alto, la palla esce dal campo (b) viene stoppata da B4 mentre la palla è in movimento verso il canestro e viene fischiata una violazione difensiva di interferenza (goaltending) da parte degli arbitri.

(a) FGA di A2, stoppata di B4, rimbalzo offensivo di squadra Squadra A. (b) FGA e FGM di A2.

5. A3 tira da tre punti e viene stoppato da B4. A3 prende la palla immediatamente e tira un altro tiro a tre punti che entra.

FGA da tre di A3, stoppata di B4, rimbalzo offensivo di A3, FGA da tre e FGM da tre di A3.

6. A2 tenta un tiro a tre punti. La palla rimbalza sul cerchio e B1 impedisce che entri spazzandola. A3 raccoglie la palla vagante.

FGA da tre di A2, rimbalzo offensivo di A3. Nota: non è possibile registrare un tiro bloccato dopo che la palla ha colpito il ferro.

7. A1 sta andando verso il canestro e subisce fallo da B1 nell'atto di tiro. Riesce ad effettuare il tiro, che viene stoppato dal difensore del lato aiuto B2 (il tiro sarebbe contato se fatto).

Fallo personale B1, fallo subito A1. Nessun'altra statistica si applica in questa situazione (dato che il tiratore subisce fallo, non viene registrato alcun FGA - e senza un FGA non può esserci un tiro bloccato).

8 – FALLI

Un fallo viene chiamato ad un giocatore in seguito ad una decisione da parte di un arbitro. Falli personali, tecnici, antisportivi e squalificanti possono essere chiamati ad un giocatore. Falli tecnici e squalificanti possono essere chiamati ad un allenatore o componenti della panchina. È importante distinguere tra i tipi di

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

falli, qualora il software di statistica lo consenta. Falli tecnici e squalificanti chiamati all'allenatore o ai componenti della panchina sono registrati all'allenatore e non vengono contati come falli di squadra.

Nel caso in cui il software consenta di distinguere tra falli "da tiro" (*shooting*) e "non da tiro" (*non shooting*), un fallo da tiro è qualsiasi fallo chiamato dagli arbitri come fallo "in atto di tiro". Un fallo che ha come risultato tiri liberi solo a causa di falli di squadra è un fallo non da tiro.

Falli subiti

Ogni volta che un giocatore subisce fallo, viene assegnato un fallo subito al giocatore. In caso di fallo squalificante, se il fallo è fisicamente commesso su un giocatore, un fallo subito viene assegnato al giocatore che ha subito un fallo.

Esempi

1. A3 palleggia la palla e commette sfondamento su B2.

Palla persa (fallo offensivo) di A3, fallo personale di A3, fallo subito di B2 (non recupero per B2).

2. A2 tiene la palla quando subisce fallo da B2.

Fallo subito da A2, fallo personale di B2.

3. A1 commette un fallo squalificante (a) insultando l'arbitro (b) colpendo B2 con il gomito.

(a) Fallo Squalificante di A1, palla persa di A1; (b) Fallo Squalificante di A1, palla persa di A1, Fallo subito da B2.

APPENDICE A – TIPI DI TIRI

Nel caso in cui il software richieda l'inserimento del tipo di tiro, saranno disponibili i seguenti tipi o un suo sottoinsieme:

Tiro in sospensione

Uno tiro preso saltando in aria e di solito rilasciando il pallone al culmine del salto. Viene usato più frequentemente per tiri a medio e lungo raggio, compresi i tentativi a tre punti.

Layup

Un tiro a distanza ravvicinata di solito coinvolge il tiratore che fa rimbalzare il pallone sul tabellone, ma può anche essere sopra la parte anteriore del ferro. È comunemente un tiro con una sola mano realizzato tenendo la palla dal basso e rilasciandola con un movimento verso l'alto del braccio il più vicino possibile al canestro. Un layup può anche essere un tiro rapido dove il giocatore offensivo prende la palla vicino al canestro.

Layup in penetrazione

Un tiro ravvicinato dopo penetrazione a canestro in palleggio o quando la difesa è rientrata e schierata, o in contropiede. Di solito, il tiro viene fatto contro il tabellone, ma può anche essere sopra la parte anteriore del ferro.

Schiacciata

Una schiacciata è una giocata con cui un giocatore porta la palla sopra il ferro e la sbatte nel canestro con una o due mani in cui le mani del giocatore colpiscono la parte superiore del ferro.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

Putback Dunk

Quando un giocatore della squadra in attacco prende un rimbalzo offensivo e poi immediatamente schiaccia la palla con forza dentro il canestro, con una o due mani in cui le mani del giocatore colpiscono la parte superiore del ferro.

Putback Tip-in

Quando un giocatore della squadra in attacco prende un rimbalzo offensivo e poi segna immediatamente un canestro vicino al canestro. Questo spesso può avere il giocatore offensivo che salta e tocca la palla nel canestro con una mano senza tornare giù sul pavimento.

Alley-oop

Un tiro che coinvolge un giocatore che riceve un passaggio in aria e finisce con un layup o schiacciata prima di ricadere sul campo.

Tiro in gancio

Uno tiro a una mano che coinvolge il giocatore con la palla che si gira lateralmente al canestro e tira con la mano di tiro più lontana dal canestro, estendendo il braccio di tiro e facendo scivolare il pallone sopra la testa con un movimento circolare verso il canestro.

Tiro in sospensione floating

Il pallone viene tirato su un piede senza fermarsi spesso come un layup in penetrazione, ma più lontano dal canestro. Può essere tirato in corsa, dal palleggio o da una ricezione e può essere appoggiato a canestro o al netto e spesso ha un arco alto per evitare di essere stoppato.

Tiro in sospensione cadendo indietro

Quando il tiro è preso mentre il giocatore sta saltando allontanandosi dal canestro. Questo tiro è usato per creare spazio tra il tiratore e il suo difensore e può essere fatto da qualsiasi punto del campo e può essere fatto saltando subito indietro o di lato.

Tiro in sospensione in giravolta

Quando il giocatore riceve la palla con la schiena verso il canestro, inizia il tiro in direzione opposta rispetto al canestro e poi gira a mezz'aria mentre salta per tirare. Possono girare completamente per fronteggiare il canestro ma a volte girano solo parzialmente e tirano di lato al canestro.

Tiro in sospensione con step-back

Di solito il giocatore fa finta di andare verso il canestro, quindi si ferma e fa un salto indietro per creare spazio tra sé e il difensore prima di tirare.

Tiro in sospensione Pullup

Il tiratore interrompe rapidamente il palleggio ed effettua un tiro in sospensione mentre i difensori sono di solito ancora in una posizione bassa a difendere la penetrazione.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

APPENDICE B – TIPI DI PALLE PERSE

Il seguente elenco definisce i possibili tipi di palle perse:

- Passaggio sbagliato
- Ball Handling / Fumbling
- Fuori dal campo
- Passi
- 3 secondi
- 5 secondi
- 8 secondi
- 24 secondi
- Violazione di ritorno nella zona di difesa (campo)
- Fallo offensivo
- Fallo tecnico / squalificante per squadra in possesso
- Interferenza offensiva
- Doppio palleggio
- Accompagnata / palming
- Altro

APPENDICE C – INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

In questo allegato, vengono definiti alcuni dati aggiuntivi che sono tipicamente calcolati dal software e quindi non direttamente rilevanti per il lavoro di uno statistico.

Tempo / minuti giocati

Tutte le sostituzioni sono inserite nel software e per ogni giocatore, il tempo di gioco viene calcolato di conseguenza. Nel caso in cui i minuti giocati siano mostrati solo in minuti (cioè senza secondi) si applica il seguente arrotondamento:

- I minuti con meno di 30 secondi devono essere arrotondati per difetto
- I minuti con 30 secondi o più devono essere arrotondati per eccesso
- 0 minuti saranno arrotondati fino a 1 minuto, indipendentemente dal valore dei secondi
- Qualsiasi valore con 1 minuto in meno del tempo massimo (ad esempio 39 minuti per una partita giocata 4x10 minuti) verrà arrotondato per un valore qualsiasi di secondi per indicare che il giocatore non ha giocato l'intero gioco
- Un giocatore che non è entrato in campo è indicato con "DNP" (non giocato) invece di un valore per minuti e secondi.

A fini statistici, una partita con DNP non conta come una partita giocata per il giocatore.

Punti nell'area

Il numero totale di punti segnati da una squadra proveniente da un FGM che ha origine all'interno dell'area pitturata. Questo include tutti i tiri in sospensione, ganci, layup, schiacciate ecc.

MANUALE STATISTICO FIBA 2018*

EDIZIONE 1 GIUGNO 2018

Punti da palle perse

Il numero totale di punti segnati da una squadra durante il possesso a seguito di una palla persa avversaria. Questo è il caso indipendentemente dal tipo di palla persa, indipendentemente dal fatto che la palla vada fuori campo e che i punti possano provenire da una FGM o FTM.

Questo non si applica a un FGM o FTM in possesso supplementare, in seguito a un fallo chiamato ad un giocatore della squadra in difesa dopo un FGA o FGM.

Punti seconda opportunità

Il numero totale di punti segnati da una squadra dopo un rimbalzo offensivo e prima che i loro avversari riprendano possesso. Questo è il caso indipendentemente dal fatto che la palla vada fuori campo e che i punti possano provenire da un FGM o FTM.

Questo non si applica a un FGM o FTM in possesso supplementare, in seguito a un fallo chiamato ad un giocatore della squadra in difesa dopo un FGA o FGM.

Punti panchina

Il numero totale di punti segnati da una squadra esclusi i primi cinque giocatori.

Punteggio in parità

Il numero di volte in cui il punteggio è stato in parità durante la partita (escluso lo 0-0).

Cambio vantaggio

Il numero di volte in cui il vantaggio è cambiato da una squadra all'altra durante il gioco.

Massimo vantaggio

Il più grande vantaggio di ogni squadra durante il gioco e quando ciò si è verificato (periodo e ora).

La più grande progressione di punteggio

Il più grande margine di punti consecutivi segnato da una squadra senza punti segnati dall'avversario.