SUGGERIMENTI PER UDCS

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO

ASSOCIAZIONE ITALIANA ADDETTI STATISTICHE PALLACANESTRO

AIASP

obiettivo

- Obiettivo dei corsi territoriali è stato quello di formare **persone qualificate e affidabili**, in grado di coprire le necessità relative alla rilevazione statistica completa, affidabile, precisa, di una partita di pallacanestro,

in maniera uniforme su TUTTI I CAMPI D'ITALIA e coerente con le regole FIBA adottate nel resto del mondo.

FIBA

We Are Basketball

Chi

- Tutti gli UDC che hanno partecipato ai corsi di formazione sono definiti

- **Ufficiali di Campo Statistici**

Anche gli statistici – non ufficiali di campo, che hanno partecipato ai corsi di formazione sono definiti

- **Ufficiali di Campo Statistici**

Ad ogni partita

1 cronometro

1 24''

1 segnapunti con Tablet

UDC-Statistico

1 Caller

UDC-Statistico

statistiche

Come ricordato nei corsi di formazione, Le statistiche sono utili a

- ALLENATORI
- GIOCATORI
- AGENTI
- PROCURATORI
- SOCIETA’
- MEDIA
- BETTING
- TIFOSI
- NON SONO SOLO NUMERI
- DEVONO ESSERE UNIFORMI
- E CORRETTE SU TUTTI I CAMPI DA GIOCO

suggerimenti

GENERALI

- Siate tutti appassionati, ma in questo ruolo anche «esperti» di basket
- Grazie alla vostra passione e professionalità e allo studio del regolamento, dovete essere in grado di rispondere ad ogni coach, di ogni livello, alle domande che potrebbe porvi. Per esempio: "perchè hai dato rimbalzo ?».
- State calmi in ogni situazione.
- Non andate nel panico.
- Siate professionali, ma amichevoli, con i vostri colleghi e con la crew arbitrale.
- Non siate tifosi
- Non siate perfezionisti, meglio un piccolo errore che tre grandi errori (priorità).
- Lavorate nella vostra comfort zone (posizione sul tavolo, abbigliamento, cordialità).
- Non commentate gli arbitri - se volete farlo compratevi un biglietto.
- Siate decisi e rapidi a prendere decisioni, non esitate troppo. Al massimo segnatevi le azioni di cui non siete sicuri.
- Fidatevi di voi stessi e del collega, ma non irresponsabili.
- Se non siete sicuri. Chiedete una volta in più, ai colleghi, non abbiate paura.

suggerimenti

GENERALI

- Siate UDC statistici, non tifosi
- Trattate la squadra di casa come quella fuori
- Stiamo parlando di azioni e di giocate, non di comportamenti
- Usate sempre lo stesso livello di attenzione, all'inizio e a fine gara
- Arrivate preparati
- La preparazione è importante, cercate di prepararvi (guardate i roster, informatevi)
- Conosce le regole statistiche ? Ripassate !
- A volte i problemi non sono prevedibili
- Per esempio se il tuo Tablet si blocca e lo devi far ripartire durante la gara, deve essere chiaro il tuo collega ha bisogno di prendere nota su carta, immediatamente
- Stai attento alle tue priorità prima della gara (caffè e saluti agli amici dopo che tutto è ok)
- Non hai tempo di imparare le cose fondamentali durante una gara
- Ti abbiamo dato tutto il tempo e le opportunità di essere preparato. Preparati !

suggerimenti

PREPARTITA

- Arrivate presto. Questa è la chiave per risolvere tutti i problemi, con calma
- Accendi il Tablet, connetti internet, controlla aggiornamento e installali
- Chiedi le liste Ufficiali a chi di dovere
- Controlla la connessione e il collegamento con le stampanti
- Non fare prove con la partita ufficiale
- Controlla Due volte i roster- nome e numero, prima di entrare in partita
- Se aggiungi giocatori a mano, informa il gestore del software nelle note di fine gara
- Se possibile verifica che la partita sia Live sulla App Ufficiale
- Fatti aiutare dai dirigenti della società per i problemi di connessione

suggerimenti

DURANTE LA GARA - Statistico

- Inserisci tutte le azioni correttamente e con calma, conferma con OK al Caller se puoi
- Comunica con i colleghi quando non sei sicuro (autocanestro, buzzer beater, punteggio)
- Segui le segnalazioni arbitrali per i falli, ma non fare sempre riferimento ad esse per le palle perse (un infrazione di campo, può essere dovuta ad un passaggio sbagliato)
- Segui i 24'', ma non sempre
- Durante la partita in corso usa il bottone «torna indietro» se hai sbagliato a cliccare
- Durante le pause, usa il «modifica azioni» per correggere gli errori
- Controlla costantemente il punteggio, comunica con il Caller
- Comunica ad alta voce i falli personali affinchè l'addetto alle «palette» li possa sentire
- Se fai un errore, stai calmo e comunica al Caller il tempo dell'errore, cosi' puoi sistemare gli errori alla fine del quarto
- Se sbagli il valore del canestro, annulla subito con «Torna indietro», ma non perdere tempo se non è l'ultima azione che hai inserito. Correggi appena puoi,
- ma non perderti le altre chiamate del caller, accumulando errori.

DURANTE LA GARA - Caller

suggerimenti

- Non distogliere gli occhi dal campo
- Non controllare se l'operatore ha inserito correttamente, guarda il campo
- Parla ad alta voce , chiaramente e senza parole in piu', sii breve e preciso
- Sii consistente e consequenziale con il manuale FIBA
- Chiama le azioni nello stesso ordine di come sono inserite nel software
- Usa colori e Numeri, non A e B, Usa Numeri e non Nomi dei giocatori
- Inserisci TUTTE le azioni, non saltarle e non sottovalutarle (tap-in, rimbalzi, palle perse).
- Se non hai visto chi ha fatto l'assist, prima ragiona (il play o il pivot? Chi era piu' vicino? Chi ha ringraziato chi ha segnato ?), vai per esclusione e poi chiedi.
- Sii consistente e consequenziale nell'ordine delle azioni (p.e. PP-PR)
- Sii pronto con carta e penna per scrivere le azioni e non dimenticartele, se ci sono tante azioni in un breve tempo - non solo quando il tablet si rompe
- Potrebbe essere utile fare la telecronaca della gara, ma solo se questo non infastidisce il lavoro dei colleghi. Il consiglio è di farla a mente e comunicare solo le cose essenziali.
- Ricorda al segnapunti di comunicare i falli.
- Aiuta il segnapunti a verificare punti e tempo di gioco con il tabellone.
- Sii sicuro di quello che detti, preciso e veloce, con la conoscenza delle regole FIBA.

suggerimenti

BACKUP CARTACEO

- Nel caso di problemi, utilizza il foglio di backup cartaceo
- Il backup cartaceo deve seguire l'inserimento delle azioni cosi' come le detteresti
- Se non riesci ad inserire tutto in sequenza, non importa, l'importante è la totalità dei dati
- Se devi inserire azioni a fine gara, inseriscile prima di chiudere il referto
- Se la stampante non funziona, non perdere tempo e non ritardare la gara, le società possono vedere le statistiche in tempo reale sulla APP ufficiale

CAMBI

- La gestione dei cambi è importante
- Comunica prima il numero di chi ESCE e poi di chi ENTRA, A COPPIE.
- Non comunicare «escono 1,3,4 ed entrano 5,6,7», ma comunica a coppie
- Ricordati di dire il COLORE dei giocatori che entrano ed escono
- Sui cambi numerosi e nei time-out può essere più semplice tirare fuori tutti,

ma non farlo sempre

- Cerca di identificare visivamente i giocatori con i loro segni distintivi (p.e. capelli lunghi numero 6, solitamente i numeri alti son i giocatori piu' alti, ecc.ecc.) nel caso tu non riesca a vedere il numero di maglia.
- Se c'e' un cambio, ricordati chi ha fatto l'assist (segnalo su un foglio) e modifica azione.

Ricorda

- DOPO OGNI TIRO SBAGLIATO CI DEVE ESSERE UN RIMBALZO (tranne se il tempo è scaduto o la palla è morta)
- ASSIST SE

  - ricevo in area e tiro dall'area

  - segno senza palleggio

  - punto direttamente a canestro E il difensore è colto fuori equilibrio

- FALLO IN ATTACCO = ANCHE PALLA PERSA
- STOPPATA: *tiro sbagliato, nessun rimbalzo, stoppata data, stoppata subita, rimbalzo.*
- *RIMBALZO DI SQUADRA: se la palla esce o se vi è un fallo a rimbalzo e nessuno ha ancora preso il controllo.*
- *RIMBALZO INDIVIDUALE: devo avere il controllo DEL corpo e della palla, EVITA (avoid) i MINI possessi.*
- *PALLE RECUPERATE: premia chi ha interrotto l'azione di attacco.*
- *PALLA PERSA: 5-8-24'' sono di squadra. Il resto individuale.*
- *PALLE RECUPARATE DI SQUADRA: non esistono.*

Fac simile Report di emergenza

scrivere in sequenza

EMERGENCY REPORT

GARA		DATA	
CAMPIONATO			

SQUADRA "A"	SQUADRA "B"
COLORE	COLORE

N°	AZIONE	PUNTI	TEMPO	PUNTI	N°	AZIONE

suggerimenti

A FINE PARTITA

- Controlla il risultato
- Se ti mancano della azioni, inseriscile, prima di chiudere la gara.

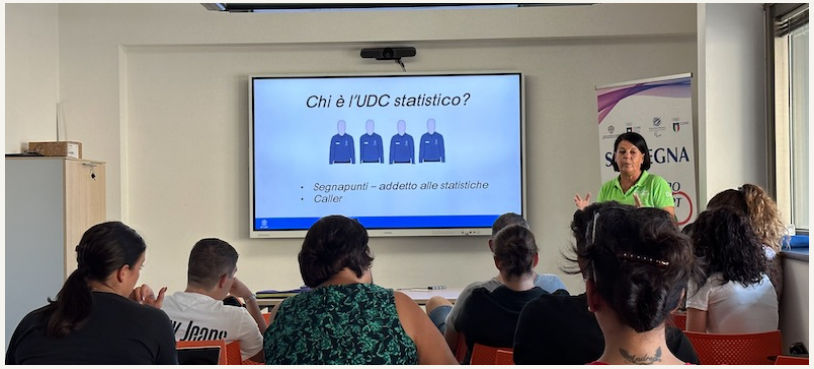
POST PARTITA

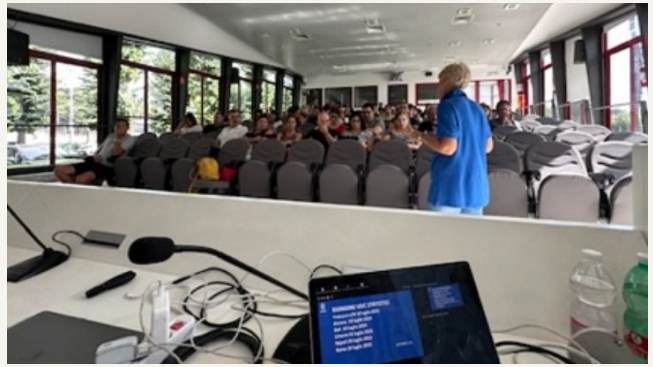
- Se ti capita di rivedere la partita su una tv locale, o sul web o se riesci a reperirne il video, controlla il tuo lavoro
- Allenati
- Ripensa a dove potresti aver sbagliato
- Se pensi di avere dei dubbi sulle azioni inserite scrivi a info@aiasp.org
- Se hai delle problematiche sull'utilizzo del programma scrivi al gestore del programma

DOPO LE PRIME PARTITE, CI PIACEREBBE AVERE UNA TUA IMPRESSIONE, SCRIVI A INFO@AIASP.ORG SE TI FA PIACERE

Su www.aiasp.org e su Facebook/aiaspallacanestro saranno pubblicati video e analisi di situazione particolari

BUON LAVORO A TUTTI





Guido Corti
Matteo Semoventa
Formatori AIASP
1° Rilevatori italiani
Certificati FIBA