

# Manuale statistico

## Introduzione

È necessario che tutti i componenti del gruppo statistico, gli addetti stampa ed i general manager siano perfettamente familiari con i contenuti di questo vademecum.

La chiave di una buona affidabilità delle statistiche verte nella sua obiettività. La statistica dovrà quindi essere il più possibile una semplice compilazione di dati e non un giudizio lasciato all'interpretazione del singolo rilevatore.

Se, durante l'arco della stagione, avviene una situazione anomala che non sia completamente spiegata o necessiti di chiarificazione, non fate di tale caso una regola, senza esservi prima consultati con gli uffici della Lega.

## I compiti dei rilevatori

I rilevatori ufficiali sono scelti dalle singole Società. È consigliabile che lo staff statistico sia composto da almeno quattro persone. Il capo rilevatore dovrà comunicare, all'inizio della stagione agonistica, il proprio recapito e quello dell'assistente principale, indicando il numero del telefono cellulare, se disponibile, e comunque tutti i possibili recapiti.

## Interpretazioni ufficiali dello scout

### Compiti Pre-Gara

I rilevatori dovranno procurarsi dal referto ufficiale di gara l'elenco esatto dei giocatori e dei numeri di maglia di entrambe le squadre, i nominativi degli arbitri.

### Starting Five

Sotto questa voce va segnalato il quintetto che scende in campo all'inizio della partita.

### Minuti Giocati

Questa voce statistica indica il tempo di gioco complessivo di ogni singolo giocatore espresso in minuti e secondi: se un giocatore entra in campo anche per un solo secondo, il cambio dovrà comunque essere registrato, con conseguente accredito di tempo al giocatore stesso, sottraendolo quindi al giocatore sostituito. La somma dei minuti per ogni tempo dovrà essere 50 per ciascuna squadra e, qualora vengano disputati tempi supplementari, ciascuno di questi comporterà un aumento del tempo giocato pari a 25 minuti. Nell'eventualità che una squadra rimanga in campo con meno di 5 giocatori, il totale dei tempi individuali risulterà inferiore al totale complessivo sopraindicato della somma dei tempi di assenza del giocatore o dei giocatori mancanti.

### Falli Commessi - Falli Subiti

Ad ogni fallo sanzionato dagli arbitri devono corrispondere due rilevazioni: una relativa all'autore dell'infrazione, l'altra relativa a chi subisce il fallo. Questa regola vale, ovviamente, anche per i falli di sfondamento, che daranno inoltre luogo ad una palla persa (per l'autore del fallo) e ad una palla recuperata (per chi subisce lo sfondamento), fatta eccezione per il caso di canestro convalidato in cui non verranno registrate palle perse e recuperate. Nel caso di fallo tecnico ad un giocatore od alla panchina, tale infrazione verrà registrata nella colonna falli subiti come fallo subito di squadra. Nel caso di fallo antisportivo, sarà attribuita all'autore del fallo anche una palla persa, perché consente un ulteriore possesso di palla agli avversari. In caso di falli cumulati, andrà attribuita una palla persa al giocatore che commette il secondo fallo di tale sequenza (perché consente un ulteriore possesso di palla alla squadra avversaria). La corrispondente palla recuperata andrà rilevata nella casella "squadra" degli avversari. Tale regola si applicherà anche nel caso di più falli cumulati consecutivi.

### Tiri in azione (da 2 punti e da 3 punti)

Deve essere registrato un tentativo di tiro ogni volta che un giocatore indirizza la palla a canestro nell'intento di realizzare, fatta eccezione per il caso in cui il giocatore, nell'atto del tiro, subisca un fallo sanzionato dall'arbitro - e non realizzi il canestro. Dovranno sempre essere registrati anche i tiri finali di ogni tempo, cioè quelli cosiddetti "della disperazione", anche se tentati da distanze impossibili, ovviamente purché scoccati entro il suono della sirena. La distinzione tra tiri da due

punti e da tre punti non necessita di particolari chiarimenti: la differenza in caso di dubbio, è identificabile osservando l'apposita segnalazione dell'arbitro al momento della partenza del tiro. Ricordiamo inoltre che un tap-in deve essere considerato un tiro a tutti gli effetti, come pure un tiro stoppato, quando il movimento del tiro sia stato incominciato. Nel caso di autocanestro, la realizzazione andrà accreditata, come da referto ufficiale, al capitano della squadra che beneficia del canestro stesso (nel caso in cui il capitano non sia in campo, il refertista attribuirà il canestro al cosiddetto "capitano in campo" in quel momento).

### **Schiacciate**

Per schiacciata si intende un canestro realizzato mediante un tiro ravvicinato, spingendo il pallone verso il basso con una o due mani. Non si terrà invece conto delle schiacciate sbagliate (solo tiro da due sbagliato). Non deve essere considerata schiacciata la palla che viene appoggiata delicatamente sopra l'anello, anche se sia lasciata ad un'altezza considerevole al di sopra del ferro.

### **Tiri Liberi**

Occorre specificare due distinzioni: i tiri liberi che, se sbagliati, rimettono la palla in gioco e quelli che comunque avvengono a gioco fermo. Nel primo caso dovrà comunque essere attribuito un rimbalzo (individuale o di squadra) sul tiro sbagliato, nel secondo invece no. Se sul tiro libero il tiratore commette infrazione, addebitategli comunque il tiro tentato e, solo se la palla viene rimessa in gioco dagli avversari, un rimbalzo difensivo alla squadra che beneficia della rimessa. Stessa cosa nel caso in cui il tiro libero non colpisca il ferro. Se l'infrazione invece è fischiata ad un compagno del tiratore, il tiro eventualmente realizzato è valido; sul tiro sbagliato, addebitate comunque l'errore al tiratore e comportatevi come sopra descritto per ciò che riguarda il rimbalzo. Se l'infrazione è fischiata al difensore, il tiro libero eventualmente sbagliato sarà ripetuto, quindi non va attribuita alcuna voce statistica; si assegnerà ovviamente in modo normale il tiro libero realizzato.

### **Rimbalzi Offensivi - Rimbalzi Difensivi**

Un rimbalzo (individuale o di squadra) dovrà essere accreditato in seguito ad ogni tiro tentato senza successo; fanno eccezione a questa regola i tiri liberi sbagliati che non danno luogo a rimessa in (vedi sopra) gioco del pallone. Un rimbalzo individuale va accreditato al giocatore che effettua il primo controllo effettivo del pallone dopo un tiro sbagliato: ovviamente sarà offensivo il rimbalzo dopo un tiro fallito dallo stesso giocatore o da un compagno, difensivo se il tiro è fallito da un avversario. Si ricorda che il rimbalzo va assegnato al giocatore che entra realmente in possesso del pallone, e non a quello che lo tocca solo marginalmente; andrà invece accreditato il rimbalzo al giocatore che devia volontariamente la palla verso un compagno. Se un rimbalzo si conclude con una palla a due, sarà la freccia del possesso ad identificare il giocatore che conquista il rimbalzo stesso.

Un rimbalzo di squadra sarà accreditato nelle seguenti situazioni:

-la palla esce dal campo senza che nessun giocatore se ne sia assicurato il possesso (RO o RD a seconda dei casi). Se peraltro un giocatore "protegge" la palla che sta uscendo, dimostrando chiaramente di essere in grado di controllarla, il rimbalzo derivante andrà accreditato a tale giocatore.

-la sirena di fine tempo suona prima che un qualsiasi giocatore si assicuri il possesso della palla.

### **Stoppate Date - Stoppate Subite**

Accreditate un giocatore di una stoppata data quando devia il corso di un tiro tentato (al giocatore che subisce la stoppata sarà accreditata una stoppata subita e un tiro tentato); al giocatore che per primo entri in possesso del pallone dopo la stoppata sarà dato un rimbalzo (offensivo o difensivo). Dal momento in cui la palla è deviata dal difensore il primo possesso di palla successivo sarà comunque considerato un rimbalzo. Nessuna stoppata dovrà essere rilevata in caso di interferenza.

### **Palle Perse - Palle Recuperate**

Una palla persa è da addebitarsi ogni volta che la squadra in attacco perde il possesso della palla senza tentare un tiro, eccetto il caso in cui la sirena di fine tempo suoni senza che la squadra abbia tentato un tiro. Palle perse individualmente sono: 3 secondi - interferenza in attacco - passi - doppio

palleggio - palla accompagnata - sfondamento (a meno che non venga convalidato l'eventuale canestro realizzato) - palla fuori campo - cattivo passaggio (ovviamente solo se ne consegue perdita di palla) palla rubata da un avversario - infrazione di campo - commettendo fallo su canestro realizzato e convalidato - fallo tecnico subito (solo se la squadra del giocatore è in possesso di palla o se dà possesso aggiuntivo agli avversari).

Palle perse di squadra sono: 5 secondi su rimessa laterale - 8 secondi per passare la metà campo - 24 secondi per andare al tiro (a meno che non sia chiaramente individuabile una responsabilità singola).

Palle recuperate individualmente sono: palla rubata ad un avversario - passaggio intercettato con relativo possesso di palla - palla deviata con intenzione verso un compagno in entrambi i casi sopraccitati - **canestro realizzato con fallo subito (con relativa palla persa a chi commette il fallo)** - sfondamento subito. In tutti gli altri casi dovrà essere accreditata una palla recuperata di squadra. **Va inoltre attribuita una palla recuperata di squadra sul salto a due all'inizio della gara.**

### **Assist**

È da considerarsi assist, senza alcuna valutazione personale di sorta, qualsiasi passaggio che consenta un tiro facile del ricevitore, anche se tale tiro dovesse essere effettuato dall'esterno della linea dei tre punti. Sono inoltre da considerarsi assist tutte le aperture in contropiede ed i lanci lunghi che permettano all'attaccante di essere l'uomo più vicino al canestro avversario, anche se dopo la ricezione siano necessari uno o più palleggi per arrivare al tiro. Assist sono anche tutti quei passaggi che provocano un'azione individuale facile e rapida del ricevitore: possono comprendersi tanto i passaggi nell'area dei tre secondi, nell'attacco di posizione o nella continuazione di un blocco diretto, risolti in conseguenza di una rapida finta e/o palleggio, quanto la risoluzione rapida di un'azione offensiva (ad esempio una penetrazione o un tiro piazzato) dovuta allo squilibrio difensivo provocato da un passaggio opportuno nel luogo preciso dove si trova un compagno. L'assist dovrà essere concesso sia in casi di realizzazione del canestro, sia nel caso in cui il tiratore subisca fallo rilevato dagli arbitri, perché il passaggio avrà comunque concesso un vantaggio alla squadra in attacco, anche se solo caricando di un fallo aggiuntivo un giocatore avversario. Anche se questa voce statistica rimane necessariamente legata a valutazioni personali, non avendo riscontri certi come un canestro realizzato o un fallo subito, è assolutamente indispensabile arrivare ad usare lo stesso criterio di valutazione degli assist su tutti i campi sia per le squadre di casa sia per gli ospiti.

### **Punti - Valutazione**

Queste voci statistiche vengono automaticamente elaborate dal programma quindi non necessitano di spiegazioni: l'unica raccomandazione è quella di avere l'assoluta certezza che il totale dei punti di ogni squadra corrisponda col punteggio del referto ufficiale di gara.

### **Controlli finali**

MINUTI - devono essere 200+25 per ogni tempo supplementare.

FALLI - il numero dei falli commessi da una squadra deve essere uguale al numero dei falli subiti dalla squadra avversaria e viceversa.

TIRI - RIMBALZI - il numero complessivo dei tiri sbagliati (in azione+liberi) della squadra A dovrà essere uguale alla somma dei rimbalzi offensivi della squadra A+ i rimbalzi difensivi della squadra B+ i tiri liberi sbagliati della squadra A sui quali il pallone non viene rimesso in gioco. Viceversa per i tiri sbagliati della squadra B.

STOPPATE - il numero delle stoppate date da una squadra deve essere uguale al numero delle stoppate subite dalla squadra avversaria e viceversa. Nessun singolo giocatore potrà avere un numero di tiri sbagliati inferiore al numero delle stoppate subite.

PALLE - il numero delle palle perse della squadra A non dovrà mai essere superiore al numero delle palle recuperate della squadra B e viceversa. La differenza globale tra palle perse e recuperate, nell'ambito di una intera partita, dovrà essere di uno (derivante dal salto a due di inizio gara).

