



FIBA

We Are Basketball

MANUALE STATISTICO FIBA 2024

VERSIONE 1.0



TRADUZIONE ITALIANA

Contents

I	INTRODUZIONE	1
1	POSSESSO	2
1.1	DEFINIZIONE	2
1.2	MINI-POSSESSI	2
2	TIRI A CANESTRO	3
2.1	DEFINIZIONE	3
2.2	AUTOCANESTRO	3
2.3	INTERFERENZA	3
2.4	PUNTI CONTROPIEDE	3
2.5	ESEMPI	4
3	TIRI LIBERI	6
3.1	DEFINIZIONE	6
3.2	ESEMPI	7
4	RIMBALZI	8
4.1	DEFINIZIONE	8
4.2	MINI POSSESSI	9
4.3	ESEMPI	9
5	PALLE PERSE	13
5.1	DEFINIZIONE	13
5.2	TIPI DI PALLE PERSE	13
5.3	MINI POSSESSI	14
5.4	ESEMPI	14
6	ASSIST	18
6.1	DEFINIZIONE	18
6.2	ESEMPI	19
7	PALLE RUBATE	22
7.1	DEFINIZIONE	22
7.2	ESEMPI	22
8	STOPPATE	24
8.1	DEFINIZIONE	24
8.2	ESEMPI	24
9	FALLI	26
9.1	DEFINIZIONE	26
9.2	ESEMPI	26
A	TIPI DI TIRO	29
B	DATI AGGIUNTIVI	33
C	ISTANT REPLAY SYSTEM (IRS) E HEAD COACH CHALLENGE (HCC)	36

Premessa

Per qualsiasi dubbio o domanda si prega di utilizzare i canali social della pagina. Si noti che è stato effettuato un semplice lavoro di traduzione (oltre all'adeguamento dello stile di formattazione); per questo motivo, non è possibile rispondere a domande su aspetti tecnici in ambito statistiche. Inoltre, come in ogni documento tradotto, si consiglia di fare sempre riferimento al testo originale in presenza di discrepanze o ambiguità.

Come osservabile anche nella versione originale sono presenti buchi e sezioni incomplete, i quali, ovviamente non sono stati tradotti. Se una frase è presente in italiano, è stata tradotta dall'inglese, se non è presente in italiano, significa che non è presente nella versione originale. Commenti, o correzioni (quando palesemente necessario) vengono riportate tra parentesi e in colore violetto, come il testo di questa premessa.

Il documento originale è liberamente disponibile in inglese e può essere scaricato da [QUI](#).

Aggiornato in data: August 19, 2025

I INTRODUZIONE

Il ruolo degli statistici è quello di registrare ciò che è accaduto sul campo. Il presente manuale fornisce linee guida rigide e rapide per ridurre la probabilità che gli statistici tirino a indovinare. Per qualsiasi situazione non contemplata nel presente manuale, gli statistici devono usare il loro miglior giudizio per registrare il gioco. Nelle situazioni di esempio, la squadra A si riferisce alla squadra in attacco, mentre la squadra B si riferisce alla squadra in difesa. Le interpretazioni ufficiali sono riportate in ogni sezione. Per svolgere il proprio ruolo, gli statistici devono comprendere a fondo il Regolamento Ufficiale della Pallacanestro.

1 POSSESSO

1.1 DEFINIZIONE

Molte delle seguenti definizioni si riferiscono alla definizione di possesso. Il possesso di una squadra inizia quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di un pallone vivo tenendolo o palleggiandolo, oppure quando un pallone vivo è a disposizione del giocatore stesso

- Il possesso inizia quando un giocatore di quella squadra ha il controllo di un pallone vivo tenendolo o palleggiandolo, oppure quando un pallone vivo è a disposizione del giocatore stesso. Il possesso continua quando un giocatore di quella squadra ha il controllo della palla o la passa tra compagni di squadra.
- Il possesso termina quando la squadra avversaria / un giocatore della squadra avversaria ne acquisisce il controllo; il possesso può terminare dopo una palla persa, un tiro a canestro realizzato (FGM) / ultimo tiro libero realizzato (FTM) o un tiro a canestro tentato (FGA) / ultimo tiro libero tentato (FTA) (seguito da un rimbalzo difensivo)

Un tiro mancato (FGA o ultimo FTA) seguito da un rimbalzo offensivo è considerato come una continuazione dello stesso possesso, non come un nuovo o ulteriore possesso.

1.2 MINI-POSSESSI

I mini-possessi sono situazioni in cui il controllo della palla cambia per un breve periodo di tempo, da una squadra all'altra, per poi tornare alla squadra originale. Ai fini statistici i mini-possessi non vengono considerati come cambi di possesso.

È importante ricordare che **la definizione di controllo e quella di possesso in ambito statistico, sono simili ma non identiche a quelle del Regolamento Ufficiale della Pallacanestro.**

2 TIRI A CANESTRO

2.1 DEFINIZIONE

Un tentativo di tiro a canestro (FGA) è assegnato a un giocatore quando tira, lancia o palleggia il pallone verso il canestro avversario con l'intento di segnare.

Un tiro a canestro realizzato (FGM) è assegnato a un giocatore quando il suo tentativo di tiro a canestro entra nel canestro avversario e viene convalidato dall'arbitro, oppure viene convalidato a causa di una interferenza con il canestro o il tabellone da parte di un giocatore della squadra avversaria.

Un FGM conta sempre come FGA, che solitamente dovrebbe essere registrato automaticamente dal software.

- Un FGA può avvenire in qualsiasi punto sul terreno di gioco, indipendentemente dalla meccanica di tiro.
- Un FGA a fine periodo conta come tale se la palla lascia le mani del tiratore prima del segnale acustico.
- A un giocatore che subisce fallo in atto di tiro non deve essere assegnato un FGA se il tiro non viene realizzato.
- Un FGA non deve essere assegnato se prima che la palla abbia lasciato le mani del tiratore, un giocatore della stessa squadra commette un fallo o una violazione. Quando il fallo o la violazione avvengono dopo che la palla ha lasciato le mani del tiratore, il FGA deve essere assegnato.
- Il *tip* (anche noto come *putback*) da parte di un giocatore in attacco conta come FGA (e come rimbalzo offensivo) se il giocatore è in controllo e tenta di realizzare. Se il *tip* ha successo, conta come FGM, indipendentemente dal controllo della palla.
- Se un tiro è stoppato, un FGA è assegnato (indipendentemente dal fatto che la palla sia stata rilasciata o meno).

2.2 AUTOCANESTRO

Se un giocatore della squadra in difesa segna accidentalmente nel proprio canestro, il canestro sarà assegnato al capitano in campo della squadra avversaria come FGM. Se questo canestro avviene a seguito di una situazione a rimbalzo dopo un FGA mancato dalla squadra in attacco, alla stessa verrà assegnato un rimbalzo offensivo. Nelle situazioni diverse da quelle a rimbalzo, se la stessa squadra è in possesso prima di segnare un autocanestro, una palla persa dovrà essere assegnata al giocatore che ha segnato l'autocanestro.

2.3 INTERFERENZA

- Nel caso di una interferenza a canestro da parte di un giocatore in difesa, un FGM deve essere assegnato al tiratore, anche se il tiro non fosse stato realizzato. Nessuna statistica deve essere assegnata al giocatore che ha commesso l'interferenza.
- Nel caso di una interferenza a canestro da parte di un giocatore in attacco, nessun FGA deve essere assegnato al tiratore. Una palla persa deve essere assegnata al giocatore che ha commesso l'interferenza.

2.4 PUNTI CONTROPIEDE

2.5 ESEMPI

ESEMPIO 1

ESEMPIO 2

#11 nero sbaglia un lay-up e il #33 giallo effettua un *tip* mandando accidentalmente la palla nel proprio canestro. Il #9 nero è il capitano in campo della propria squadra durante questa azione.

2FGA #11 nero - rimbalzo offensivo di squadra nero - 2FGM #9 nero.

ESEMPIO 3 Tiro appena prima o appena dopo del segnale acustico di fine periodo.

Con 4 secondi rimanenti nel quarto, #24 blu ruba la palla e la passa al #6 blu, che rilascia la palla (**da metà campo**) verso il canestro avversario con 1 secondo residuo nel quarto.

Palla persa (passaggio sbagliato) #10 bianco - palla rubata #24 blu - 3FGA #6 blu.

ESEMPIO 4

#8 verde tenta una schiacciata, che viene stoppata dal #4 bianco, e la palla si appoggia sul supporto del canestro. La squadra in maglia bianca riceve la palla per la freccia di possesso alternato.

2FGA #8 verde - stoppata #4 bianco - rimbalzo difensivo di squadra bianco.

ESEMPIO 5 Gli esempi riportati di seguito riguardano situazioni in cui una squadra è in situazione di penalità e commette un fallo.

La squadra B è in situazione di penalità. A1 sta andando a canestro quando subisce fallo da B5 prima del tiro.

PF (fallo non su tiro) B5 - fallo subito A1 - nessun FGA registrato.

#2 bianco sta andando a canestro e subisce fallo in atto di tiro dal #7 blu.

PF (fallo su tiro) #7 blu - fallo subito #2 bianco - nessun FGA registrato.

La squadra B è in situazione di penalità. A1 sta andando a canestro e subisce fallo da B5 dopo aver rilasciato la palla (???)

FGA A1 - rimbalzo offensivo di squadra A - fallo personale (non su tiro) B5 - fallo subito A1.

ESEMPIO 6

ESEMPIO 7

A1 sbaglia un FGA e B1 prende il rimbalzo. Immediatamente dopo il rimbalzo, B1 subisce fallo da A3 e ottiene 2 tiri liberi per il bonus. Realizza uno dei due tiri liberi.

FGA A1 - rimbalzo difensivo di B1 - PF A3 - fallo subito B1 - 2(???) FTM B1 (NON registrati come punti contropiede).

ESEMPIO 8

3 TIRI LIBERI

3.1 DEFINIZIONE

Un tentativo di tiro libero (FTA) è assegnato a un giocatore quando tira un tiro libero, a meno che non avvenga una violazione da parte di un giocatore in difesa e il tiro è sbagliato. Al giocatore non deve essere assegnato un FTA che è influenzato dalle azioni illegali di un avversario, a meno che il tiro non venga realizzato (FTM).

Un FTM viene assegnato a un giocatore quando il suo tentativo di tiro libero entra nel canestro avversario e viene convalidato dall'arbitro.

Un FTM conta sempre come FTA, che solitamente dovrebbe essere registrato automaticamente dal software.

In caso di violazione durante i tiri liberi, gli statistici devono osservare in maniera attenta cosa stanno segnalando gli arbitri, a chi viene fischiata la violazione e qual è il risultato della chiamata. Si applicano le seguenti statistiche:

- Quando **un giocatore della squadra in difesa** commette una violazione:
 - Se il tiro libero è realizzato, il punteggio conterà nonostante la violazione difensiva, e il giocatore che ha realizzato il tiro libero riceverà un FTM e un FTA.
 - Se il tiro libero è sbagliato, il tiro libero sarà ripetuto. Il giocatore che ha sbagliato il tiro libero riceverà un FTA, ed eventualmente un FTM. Il tiro libero annullato e sbagliato non deve essere registrato come FTA ma semplicemente ignorato.
- Quando **il tiratore** commette una violazione:
 - Se il tiro libero è realizzato, verrà cancellato.
 - Un FTA sarà assegnato al tiratore.
 - Se il tiro è l'ultimo di una serie di tiri liberi, alla squadra in difesa verrà assegnata la palla per la rimessa in gioco. Registrare la squadra in difesa un rimbalzo di squadra.
- Quando **un giocatore della squadra in attacco, diverso dal tiratore** commette una violazione:
 - Gli arbitri non annulleranno il tiro libero, quindi dovrà essere assegnato un FTG al tiratore.
 - Se il tiro libero è sbagliato, al tiratore sarà comunque assegnato un FTA. Se il tiro è l'ultimo di una serie di tiri liberi, alla squadra in difesa verrà assegnata la palla per la rimessa in gioco. Registrare la squadra in difesa un rimbalzo di squadra.

In tutti i casi sopra riportati, nessuna palla persa ha avuto luogo.

Se un giocatore sbagliato sta tentando un tiro libero, gli arbitri cancelleranno i FTM e FTA risultanti dall'errore. Questo verrà registrato come palla persa di squadra.

Se vengono assegnati tiri liberi all'inizio del quarto, come risultato di un fallo tecnico, FTA ed eventuale FTM devono essere registrati nel periodo.

In tutte queste situazioni speciali, è importante che gli statistici osservino attentamente le azioni degli arbitri e registrino le statistiche in modo accurato, comunicando quando necessario con gli ufficiali di campo.

3.2 ESEMPI

A1 tira un tiro libero, durante il quale B3 commette violazione:

- a. il tiro è realizzato.
- b. Il tiro è sbagliato.

a. FTM A1.

b. tiro libero annullato e dovrà essere ripetuto ⇒ nessun FTA deve essere registrato.

A5 tira un ultimo tiro libero, durante il quale A4 commette una violazione:

- a. il tiro è realizzato.
- b. Il tiro è sbagliato.

a. FTM A5.

b. FTA A5 - rimbalzo difensivo di squadra B. Nessuna palla persa deve essere registrata.

4 RIMBALZI

4.1 DEFINIZIONE

Ogni FGA o ultimo FTA non realizzato, è seguito da un rimbalzo, ad eccezione dei casi elencati qui sotto. Un rimbalzo è il recupero controllato di una palla viva da parte di un giocatore o una squadra, incluso il diritto alla palla per una rimessa a seguito di un FGA o ultimo FTA sbagliato.

I rimbalzi sono divisi in offensivi e difensivi. Gli offensivi sono registrati quando il possesso è acquisito da un giocatore della squadra che ha sbagliato il FGA o FTA, mentre i difensivi sono registrati quando il possesso è acquisito dalla squadra che non ha cercato di segnare.

- Il rimbalzo può essere assegnato con le seguenti azioni:
 - Essere il primo a controllare la palla, anche se essa è stata toccata diverse volte, è rimbalzata o è rotolata sul terreno di gioco.
 - Effettuare un *tip* nel tentativo di realizzare un canestro.
 - Effettuare un *tip* o deviare la palla in maniera intenzionale e controllata, a un compagno di squadra o in una posizione sul terreno di gioco dove può essere recuperata facilmente da un compagno di squadra.
 - Effettuare un *tip* o deviare la palla in maniera controllata verso un avversario, facendogli commettere una violazione, con il risultato che il possesso viene assegnato alla squadra del giocatore che ha effettuato il *tip* o la deviazione.
 - Prendere il rimbalzo contemporaneamente a un avversario, e vedere la palla assegnata alla propria squadra per la rimessa di possesso alternato.
- Un rimbalzo di squadra è registrato alla squadra che ha diritto alla palla quando:
 - La palla esce dal terreno di gioco (OOB) dopo un FTA o FGA sbagliato e prima che un giocatore acquisisca il controllo.
 - Viene fischiato un fallo dopo un FGA o FTA , prima che un giocatore acquisisca il controllo della palla.
 - Dopo un FTA o FGA sbagliato, due o più giocatori della stessa squadra sono coinvolti in una situazione di palla a due.
 - La palla si appoggia tra anello e tabellone, o sul supporto del canestro.
 - Viene realizzato un autoncanestro durante una situazione a rimbalzo (e.g., un giocatore effettua un *tip* e la palla entra nel proprio canestro).
- Nessun rimbalzo deve essere registrato:
 - Dopo un qualsiasi FTA dove la palla non è viva.
 - Alla fine del quarto, quando il segnale acustico suona dopo un FTA o FGA sbagliato, e prima che una squadra acquisisca il possesso.

- Dopo un FGA sbagliato, dove la palla non tocca l'anello, il cronometro dei 24 secondi suona, e gli arbitri fischiano per segnalare una violazione di 24 secondi prima che un giocatore controlli la palla.

4.2 MINI POSSESSI

In situazioni dove un rimbalzo del giocatore è immediatamente seguito da una palla persa di quello stesso giocatore, (e.g., controllare la palla in aria e poi atterrare fuori dal terreno di gioco), un rimbalzo di squadra deve essere assegnato alla squadra avversaria. "Controllo" in questo contesto, è definito come il giocatore che controlla la palla e il proprio corpo.

4.3 ESEMPI

ESEMPIO 1

Un tiro sbagliato è recuperato simultaneamente dal #9 bianco e dal #27 blu.

Il rimbalzo sarà registrato al giocatore la cui squadra ha diritto alla palla per la rimessa di possesso alternato (e.g., rimbalzo offensivo #9 bianco).

ESEMPIO 2

Dopo un tiro sbagliato del #2 rosso, il #5 bianco salta e prende la palla, ma cade e perde equilibrio. Il #5 bianco perde quindi il controllo della palla che viene recuperata dal #7 rosso.

Rimbalzo offensivo #7 rosso.

ESEMPIO 3

Dopo un tiro sbagliato, il #14 bianco prende la palla e quasi nello stesso momento subisce fallo dal #24 rosso.

Lo statistico deve valutare se il #14 bianco aveva il controllo della palla per una frazione di secondo prima di subire fallo. In caso affermativo, il rimbalzo dovrà essere registrato al giocatore; altrimenti dovrà essere registrato un rimbalzo difensivo di squadra.

ESEMPIO 4

Dopo un tiro sbagliato, B2, B4 e A10 si contendono il rimbalzo, mettendo entrambe le mani sulla palla in una situazione di palla trattenuta.

- a. La squadra A ha diritto alla rimessa per la freccia di possesso alternato.
- b. La squadra B ha diritto alla rimessa per la freccia di possesso alternato.

- a. Rimbalzo offensivo di A4 (unico giocatore della squadra A coinvolto).
- b. Rimbalzo difensivo di squadra B (più di un giocatore della squadra B è coinvolto).

ESEMPIO 5 (SITUAZIONI A RIMBALZO CON UN FALLO FISCHIATO O LA PALLA IN OOB)

- a. Dopo un lay-up sbagliato del #10 blue, il #27 blu commette fallo prima che un giocatore abbia controllato la palla.

2FGA #10 blu - PF #27 blu - fallo subito #15 bianco - rimbalzo difensivo di squadra bianco.

- b. Dopo un tiro in sospensione sbagliato del #11 giallo, il #4 blu tocca la palla mandandola fuori dal terreno di gioco.

2FGA #11 giallo - rimbalzo offensivo di squadra giallo.

ESEMPIO 6 (SITUAZIONI A RIMBALZO QUANDO SCADE IL PERIODO DI 24 SECONDI)

Dopo un 3FGA sbagliato del #23 blu e prima che la palla sia controllata da un giocatore, il cronometro dei 24 secondi suona.

3FGA #23 blu - palla persa di squadra blu per SCV (shot clock violation) - nessun rimbalzo deve essere assegnato, perché la palla è morta.

Dopo un tiro in sospensione (da 3 punti) sbagliato del #13 verde, #8 verde prende il rimbalzo ma non riesce a tirare prima che il cronometro dei 24 secondi suoni.

3FGA #13 verde - rimbalzo offensivo #8 verde - palla persa di squadra verde per SCV (shot clock violation).

ESEMPIO 7

A2 sbaglia il primo di due tiri liberi.

Nessun rimbalzo deve essere registrato, A2 ha diritto al secondo tiro libero e la palla è morta.

ESEMPIO 8

Il #15 bianco sbaglia un FGA e prima che un giocatore conquisti il rimbalzo, il quarto termina.

3FGA #15 bianco - nessun rimbalzo deve essere registrato, la palla è morta.

ESEMPIO 9

Il #32 bianco sbaglia un FGA, la palla non tocca l'anello, dopodiché rimbalza sul terreno e viene raccolta dal #13 rosso.

3FGA #32 giallo - rimbalzo difensivo #13 rosso.

ESEMPIO 10

Il #21 giallo sbaglia un FGA. Diversi giocatori si contendono il rimbalzo, quando la palla è controllata dal #10 giallo.

FGA #21 giallo - rimbalzo offensivo del #10 giallo.

ESEMPIO 11

Il giocatore #8 giallo sbaglia un FGA. Il #10 bianco si contende il rimbalzo con altri giocatori ed è capace di deviare la palla in maniera controllata al #8 bianco, che immediatamente palleggia a canestro realizza con una schiacciata.

FGA #8 bianco - rimbalzo offensivo #10 bianco - 2FGM #8 bianco - assist #10 bianco.

ESEMPIO 12

Il #20 giallo sbaglia un FGA. Il #14 giallo salta per il rimbalzo, controlla la palla ma atterra fuori dal terreno di gioco.

FGA #20 giallo - rimbalzo difensivo di squadra blu.

ESEMPIO 13

Il #13 rosso sbaglia un FGA. Il #14 rosso sta lottando a rimbalzo, e negli ultimi istanti prima che la palla esca dal terreno di gioco, manda la palla contro la gamba del #19 giallo, dopodiché la palla esce dal terreno di gioco. Alla squadra rossa viene assegnata una rimessa.

FGA #13 rosso - rimbalzo offensivo del #14 rosso.

ESEMPIO 14

Dopo un fallo antisportivo, A3 sbaglia il secondo (**ultimo!!!**) FTA.

Nessun rimbalzo deve essere registrato.

5 PALLE PERSE

5.1 DEFINIZIONE

Una palla persa è un errore di un giocatore in attacco che consente alla squadra in difesa di acquisire il possesso della palla, incluso:

- Un passaggio sbagliato
- Palleggio o palla scivolata
- Qualsiasi tipo di violazione o fallo offensivo

Solo la squadra in controllo di palla può commettere una palla persa. Una squadra è in controllo di palla quando:

- Un giocatore sta tenendo o palleggiando la palla.
- La palla è a disposizione di un giocatore per una rimessa in gioco.
- La palla è a disposizione di un giocatore per un tiro libero.
- La palla è passata tra giocatori della stessa squadra.

Se la squadra in attacco si trova in una situazione di palla trattenuta, le statistiche da registrare dipenderanno dalla freccia di possesso alternato:

- se la squadra in controllo della palla ha diritto alla rimessa, non deve essere registrata alcuna statistica.
- se la squadra in difesa ha diritto alla rimessa, deve essere registrata una palla persa al giocatore che ha commesso l'errore e una palla recuperata al giocatore in difesa coinvolto nella palla trattenuta.

5.2 TIPI DI PALLE PERSE

Gestione della palla

Un giocatore in attacco perde il possesso mentre palleggia o maneggia la palla, o fallendo nel ricevere un passaggio che sarebbe stato possibile ricevere.

Violazione

Una violazione commessa da un giocatore in attacco o di squadra. I 5 secondi sulla rimessa, 8 secondi per superare la metà campo, violazione di 24 secondi, sono tutte **palle perse di squadra**.

Tutte le altre violazioni (e.g., passi, doppio palleggio, 3 secondi in area, 5 secondi in possesso) sono palle perse individuali e devono essere registrate al giocatore.

Fallo offensivo

Un giocatore in attacco commette fallo. Qualsiasi fallo antisportivo o da espulsione commesso da un giocatore la cui squadra controlla la palla, è considerato una palla

persa. Se commesso da un giocatore (in quintetto) la palla persa verrà assegnata al giocatore, altrimenti verrà assegnata alla squadra.

Passaggio

Quando una squadra perde il possesso della palla a causa di un passaggio sbagliato, la palla persa deve essere registrata al giocatore che ha effettuato il passaggio, se lo statistico valuta che il passaggio fosse difficile da ricevere o non fosse possibile riceverlo. Altrimenti, la palla persa deve essere registrata al giocatore che avrebbe dovuto ricevere il passaggio.

In alcune situazioni, una palla persa può essere classificata in diverse tipologie, ad esempio quando un passaggio sbagliato causa una violazione. Lo statistico deve riconoscere il modo in cui la palla persa ha avuto origine. Esempio: un giocatore sbaglia un passaggio, il suo compagno di squadra, per prenderlo esce dal terreno di gioco. In questo caso è stato il passaggio sbagliato a causare la violazione. Al passatore deve essere registrata una palla persa (passaggio).

5.3 MINI POSSESSI

Ci sono alcune situazioni in cui due o più palle perse avvengono quasi simultaneamente. Lo statistico deve decidere se la squadra ha acquisito il controllo della palla prima di perderla nuovamente. Per le palle perse, in presenza di dubbi sul controllo della palla, lo statistico deve assumere che non ci sia stato un controllo.

5.4 ESEMPI

ESEMPIO 1

Al #6 giallo viene rubata la palla dal #5 rosso mentre sta palleggiando.

Palla persa (gestione della palla) #6 giallo - palla rubata #5 rosso. FGM #10 rosso (punti-contropiede) - assist #7 rosso.

ESEMPIO 2

#11 bianco passa la palla, che va direttamente fuori dal terreno di gioco.

Palla persa (passaggio) #11 bianco.

ESEMPIO 3

#20 rosso fa un buon passaggio, ma il #3 rosso non riesce a riceverlo e la palla esce dal terreno di gioco.

Palla persa (gestione della palla) #3 rosso.

ESEMPIO 4

#22 giallo commette violazione di passi.

Palla persa (violazione) #22 giallo.

ESEMPIO 5

#27 blu commette fallo bloccando illegalmente, mentre la sua squadra è in controllo di palla.

PF #27 blu - palla persa (fallo offensivo) #27 blu. - fallo subito #9 bianco.

ESEMPIO 6

La squadra bianca non riesce a tirare entro i 24 secondi.

Palla persa di squadra bianca per SCV (shot clock violation).

ESEMPIO 7

A2 chiude il palleggio ed è marcato da vicino da B2. A2 non riesce a tirare o passare la palla entro 5 secondi.

Palla persa (5 secondi) A2.

ESEMPIO 8

La squadra bianca è in possesso della palla quando #11 blu e #8 bianco commettono un fallo simultaneamente.

Siccome le sanzioni sono compensate e la palla rimane alla squadra bianca, non deve essere registrata alcuna palla persa. Ai due giocatori verrà registrato un fallo tecnico.

ESEMPIO 9 (SITUAZIONE DI SALTO A DUE E FRECCIA DI POSSESSO ALTERNATO)

a. #32 giallo sta palleggiando la palla che è toccata dal #11 rosso, quando una palla trattenuta si verifica.

La squadra gialla ha diritto alla rimessa, nessuna statistica verrà registrata.

b. Dopo che #9 rosso riceve un passaggio, si verifica una situazione di palla trattenuta tra lui e il #5 bianco. La squadra bianca ha diritto alla rimessa.

Palla persa (gestione della palla) #9 rosso - palla recuperata #5 bianco.

ESEMPIO 10

Viene fischiato un fallo tecnico ad A2:

- a. mentre A3 sta palleggiando.
- b. subito dopo che B5 ha rubato la palla ad A3.

a. T1 A2 - nessuna palla persa ad A2.

b. Palla persa (gestione palla) A3 - palla rubata B5 - T1 A2 - nessuna palla persa ad A2.

ESEMPIO 11

A4 è intrappolato nell'angolo da B5. Nel tentativo di salvare la situazione,

- a. viene chiamata una violazione di passi contro A4;
- b. A4 lancia un passaggio ad A1, che viene deviato da B5 e infine intercettato da B1;
- c. A4 lancia un passaggio ad A1, che viene intercettato da B1 senza essere toccato da B5.

- a. Palla persa (passi) A4.
- b. Palla persa (passaggio sbagliato) A4 - palla rubata B5.
- c. Palla persa (passaggio sbagliato) A4 - palla rubata B1.

ESEMPIO 12

A3 tenta un passaggio ad A5, che viene deviato da B3.

- 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 tolga di nuovo la palla a B5;
- c. B5 raccoglie la palla persa, palleggia due volte e lancia un passaggio che viene intercettato da A4.

- a. Assumere nessun cambio controllo, quindi nessuna statistica deve essere registrata.
- b. Assumere nessun cambio controllo, quindi nessuna statistica deve essere registrata.
- c. Palla persa (passaggio sbagliato) A3 - palla rubata B3 - palla persa (passaggio sbagliato B5) - palla rubata A4.

ESEMPIO 13

#5 bianco lancia un passaggio sbagliato a #4 bianco, che commette violazione di RPZD.

- Palla persa (passaggio sbagliato) #5 bianco.

6 ASSIST

6.1 DEFINIZIONE

Un assist è un passaggio che porta direttamente al canestro realizzato di un compagno di squadra.

- Un passaggio a un giocatore all'interno del pitturato (area dei 3 secondi), che segna dall'interno del pitturato, è sempre considerato un assist. Per "dentro il pitturato" si intende la presenza di uno o entrambi i piedi all'interno del pitturato o sulla linea, e il giocatore deve segnare senza uscire dal pitturato (entrambi i piedi fuori dal pitturato) prima di segnare.
- Un passaggio a un giocatore fuori dal pitturato, che segna senza palleggiare, è sempre un assist.
- Un passaggio a un giocatore fuori dal pitturato, che segna dopo uno o più palleggi, è considerato un assist se il tiratore non deve battere il suo difensore. Non viene assegnato un assist se il tiratore batte il suo difensore in una situazione di 1 contro 1 e il difensore è rivolto verso il tiratore e si trova direttamente di fronte a lui, tra il tiratore e il canestro. I difensori che contestano un tiro non sono rilevanti in questo senso. Un assist viene comunque assegnato quando l'attaccante sta guidando oltre il difensore in una situazione di 1 contro 1 se:
 - si dirige verso il canestro immediatamente dopo aver ricevuto il passaggio **E**
 - il difensore viene colto fuori equilibrio.

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

Se il giocatore che riceve il passaggio subisce un fallo nell'atto di tirare e realizza almeno un tiro libero, viene assegnato un assist come per un FGM.

Inoltre, si applicano sempre le seguenti regole generali:

- Ogni volta che un giocatore segna può essere assegnato un solo assist.
- Solo l'ultimo passaggio prima di un tiro può essere un assist (anche se il penultimo passaggio ha creato l'azione).
- La distanza, il tipo di tiro e la facilità con cui un giocatore segna non sono rilevanti.
- In una situazione di contropiede non si può assegnare alcun assist se il giocatore riceve il passaggio nella metà campo della squadra prima di dirigersi verso il canestro (coast to coast).
- L'assist non viene assegnato se il passaggio viene chiaramente deviato e finisce a un giocatore diverso da quello a cui era inizialmente destinato.

6.2 ESEMPI

ESEMPIO 1

Dopo che #31 verde cattura un rimbalzo difensivo, il #2 verde effettua un passaggio a #8 verde, che sbaglia un lay-up ma ha abbastanza tempo per segnare dal rimbalzo.

No assist: c'è stato un FGA e un rimbalzo offensivo tra il passaggio e il tiro realizzato. 2FGA #8 verde - rimbalzo offensivo #8 verde - 2FGM #8 verde (punti in contropiede).

ESEMPIO 2

Il #7 rosso passa al #9 rosso, che esita e poi prende e realizza il tiro.

Il #9 rosso segna senza dribblare, quindi si tratta di un assist per il #7 rosso. 3FGM #9 rosso - assist #7 rosso.

ESEMPIO 3

Il #11 bianco passa al #5 bianco, che effettua un dribbling per trovare l'equilibrio e poi tira, **segnando**.

2FGM #5 - assist #11 bianco.

ESEMPIO 4

Il giocatore #7 rosso effettua un passaggio a tutto campo al giocatore #9 rosso, che deve solo passare la palla al giocatore #10 rosso per un lay-up che viene realizzato.

Anche se il primo passaggio di #7 rosso ha creato l'opportunità, non è stato l'ultimo passaggio prima del punteggio. Attribuire l'assist a #9 rosso.

ESEMPIO 5 (SITUAZIONI CON AZIONE SIGNIFICATIVA DEL TIRATORE PRIMA DEL TIRO)

a. Il #21 giallo passa la palla al #11 giallo all'interno del pitturato. #11 giallo, pur se marcato da vicino, supera il difensore e segna con un lay-up.

2FGM #11 giallo - assist #21 giallo.

b. #7 blu passa la palla a #3 blu, che è sorvegliato da vicino e riceve il passaggio fuori dal pitturato, per una schiacciata al centro.

2FGM #3 blu - nessun assist.

ESEMPIO 6

Il #10 bianco ruba la palla, il #4 bianco effettua un passaggio al #10 bianco in zona di attacco, che segna con un lay-up.

2FGM #10 bianco - assist #4 bianco.

ESEMPIO 7

Dopo un tiro sbagliato, #10 blu ottiene il rimbalzo difensivo. Passa la palla a #5 blu nel backcourt, che va coast to coast e segna con un lay-up.

Nessun assist per il #10 blu, poiché il #5 ha ricevuto il passaggio nella propria metà campo.

ESEMPIO 8

Dopo un tiro sbagliato, A2 ottiene il rimbalzo difensivo. Fa un passaggio lungo ad A3 a metà campo, davanti alla difesa.

a. B3 commette un fallo su A3 per fermare il contropiede e le viene fischiato un fallo antisportivo.

b. B4 commette un fallo personale (di tiro) mentre A3 tenta un lay-up. In entrambe le situazioni, ad A3 vengono assegnati due tiri liberi, realizzando il primo e sbagliando il secondo.

a. Fallo antisportivo B3 - Fallo di tiro A3 - FTM A3 (punti in contropiede, nessun assist).

b. Fallo personale B4 - Fallo di gioco A3 - FTM A3 (punti in contropiede) - assist A2.

ESEMPIO 9

Il #12 giallo effettua un inbound sulla linea di fondo sotto il canestro dell'avversario e passa la palla al #21, che segna un FGM.

3FGM #21 giallo - assist #12 giallo.

7 PALLE RUBATE

7.1 DEFINIZIONE

Una rubata viene assegnata a un giocatore difensivo quando le sue azioni causano un palla persa a un giocatore avversario. Una rubata deve sempre comportare il contatto con la palla, ma non deve necessariamente essere controllata.

- Intercetto o deviazione di un passaggio
- Togliere la palla a un avversario che la trattiene o la palleggia.
- Raccogliere una palla vagante dopo un errore di un giocatore in attacco.

Non viene accreditata alcuna rubata se la palla diventa morta e alla squadra in difesa viene assegnato il possesso della palla fuori dal campo, anche se il palla persa è stato causato dalle azioni del giocatore in difesa.

L'unico caso in cui una rubata può essere accreditata quando la palla diventa morta è quando le azioni di un giocatore difensivo causano una palla trattenuta e la squadra di questo giocatore vince il possesso come risultato della regola del possesso alternato.

Se una rubata viene accreditata a un giocatore difensivo, deve esserci un palla persa corrispondente accreditata a un giocatore offensivo. (Non vale il contrario: il verificarsi di un palla persa non significa sempre che si sia verificata una rubata).

In tutte le situazioni che coinvolgono più di un giocatore difensivo, la rubata viene accreditata al giocatore che per primo ha deviato la palla e avviato il palla persa.

7.2 ESEMPI

ESEMPIO 1

#10bianco sta palleggiando quando sbaglia la palla, che rimbalza verso #9 verde, che la recupera senza muoversi.

Palla persa (gestione della palla) #10 bianco - rubata #9 verde

ESEMPIO 2

Il #12 rosso sta palleggiando la palla quando il #15 giallo la sottrae al #7 giallo.

Palla persa (gestione della palla) #12 rosso - rubata #15 giallo.

ESEMPIO 3

Il #11 bianco effettua una giocata difensiva per deviare un passaggio del #30 blu. La palla tocca nuovamente #30 blu prima di uscire dal campo.

Palla persa (fuori dal campo) #30 blu ma nessuna rubata per #11 bianco, poiché la palla diventa morta.

ESEMPIO 4

Il #15 giallo devia un passaggio di #21 rosso destinato a #14 rosso, che in un'azione di riflesso cerca di prendere la palla, ma può solo deviarla oltre la linea laterale. La squadra B ha diritto a una rimessa in gioco dalla linea laterale.

Palla persa (passaggio) A4 ma senza rubata.

ESEMPIO 5

#11 bianco dribbla la palla quando questa viene fatta cadere dal #24 nero. Il #23 bianco e il #45 nero afferrano entrambi il pallone perso e viene chiamata una palla trattenuta. Al nero viene assegnata la palla per una rimessa dalla linea laterale (regola del possesso alternato).

Palla persa (gestione della palla) #11 bianco - Furto #24 nero. Non vengono accvioletitate statistiche a #23 bianco e #45 nero.

ESEMPIO 6

Il #11 nero sta guidando verso il canestro. Il difensore #12 giallo anticipa il gioco e commette un fallo offensivo contro #11 nero.

Palla persa (fallo offensivo) di #11 nero. Non viene registrata alcuna rubata.

8 STOPPATE

8.1 DEFINIZIONE

una stoppata viene assegnato a un giocatore ogni volta che entra in contatto in modo significativo con la palla per alterare il volo di una FGA e il tiro viene mancato. una stoppata è un chiaro arresto o deviazione di un tiro da parte di un giocatore difensivo. Una stoppata può essere registrato indipendentemente dal fatto che la palla abbia lasciato o meno la mano dell'attaccante.

L'atto del tiro, ai fini statistici, è un movimento verso l'alto e/o in avanti verso il canestro con l'intenzione di tentare un goal. Nelle situazioni in cui la palla viene fatta cadere prima che sia in volo, il tiro viene registrato come FGA, Tiro bloccato e Rimbalzo:

- Se la palla si trova al di sopra dell'altezza delle spalle, vengono registrati un FGA, una stoppata e un rimbalzo.
- Se la palla è al di sotto dell'altezza delle spalle, si registrano un palla persa e una rubata se la squadra in difesa ottiene il possesso; la rubata deve essere conteggiata solo se la palla rimane viva; se nella stessa situazione la squadra in attacco rimane in possesso, non si registra alcuna statistica.

Come per qualsiasi altro FGA mancato, un rimbalzo deve seguire una stoppata, a meno che il periodo non finisca o si verifichi una violazione dello shot clock immediatamente dopo la stoppata.

8.2 ESEMPI

ESEMPIO 1

Il #6 rosso tira e la palla viene toccata da #7 bianco nel tentativo di bloccare il tiro. La palla finisce nel canestro.

Poiché la palla è finita nel canestro, il tocco di #7 bianco non ne ha alterato sensibilmente il volo. Ignorare il tocco, accreditare a #6 rosso un FGM, ma non accreditare a #7 bianco una stoppata.

ESEMPIO 2

Il #9 bianco sta tentando un lay-up e si vede sottrarre la palla all'altezza della vita dal #10 blu. La palla viene recuperata da #0 blu.

Palla persa (gestione della palla) #9 bianco - rubata #10 blu.

ESEMPIO 3

Il #13 verde tira un FGA, che viene bloccato dal #5 bianco mentre la palla è in movimento verso l'alto e la palla esce dal campo.

FGA #13 verde, stoppata #5 bianco - Rimbalzo offensivo della squadra verde.

ESEMPIO 4

A2 tenta un tiro da tre punti. La palla rimbalza sul anello e B1 ne impedisce l'entrata ribaltandola. A3 raccoglie la palla vagante.

FGA A2 - Rimbalzo offensivo A3. Nota: una stoppata non può essere registrato dopo che la palla ha colpito l'anello.

ESEMPIO 5

A1 sta guidando verso il canestro e subisce un fallo da B1 nell'atto di tirare. A1 riesce a rilasciare il tiro, che viene bloccato dal difensore in aiuto B2 (il tiro sarebbe stato conteggiato se realizzato).

Fallo personale B1 - Fallo subito A1. In questa situazione non si applicano altre statistiche (poiché il tiratore subisce un fallo, non viene registrata alcuna FGA e senza una FGA non può esserci una stoppata).

9 FALLI

9.1 DEFINIZIONE

Un fallo viene chiamato contro un giocatore in seguito a una decisione dell'arbitro. I falli personali, di rimessa, tecnici, antisportivi e da espulsione possono essere fischiati contro un giocatore. I falli tecnici e da espulsione possono essere fischiati contro un allenatore o il personale della panchina. È importante differenziare i tipi di fallo, se il software delle statistiche lo consente. I falli tecnici e da espulsione chiamati contro l'allenatore o il personale della panchina sono registrati contro l'allenatore e non sono conteggiati come falli di squadra.

Un fallo di tiro è qualsiasi fallo chiamato dagli arbitri come fallo "nell'atto di tirare". Un fallo che determina FT solo a causa di falli di squadra è un fallo non di tiro.

I falli contro entrambe le squadre in cui le penalità sono annullate a causa della parità di penalità saranno registrati come falli con 0 tiri liberi. Falli commessi ???

Ogni volta che un giocatore subisce un fallo, gli viene accvioletitato un fallo tirato. Nel caso di un fallo da espulsione, se il fallo è fisicamente commesso su un giocatore, un fallo tirato viene accvioletitato al giocatore che ha subito il fallo.

9.2 ESEMPI

ESEMPIO 1

A3 sta palleggiando la palla e commette una carica su B2.

palla persa (fallo offensivo) A3 - Fallo personale A3 - Fallo tirato B2 (nessuna rubata per B2).

ESEMPIO 2

A2 sta tenendo la palla quando subisce un fallo da B2.

Fallo di A2 - Fallo personale di B2.

ESEMPIO 3

A1 commette un fallo da espulsione

- a. insultando l'arbitro o
- b. colpendo B2 con il gomito.

a. Fallo da espulsione A1 - palla persa A1;

b. Fallo da espulsione A1 - palla persa A1 - Fallo tirato B2.

APPENDICE

1. TIPI DI TIRO
2. TIPI DI PALLE PERSE
3. DATI AGGIUNTIVI
4. INSTANT REPLAY SYSTEM (IRS) E HEAD COACH CHALLENGE (HCC)

A TIPI DI TIRO

Se il software richiede l'inserimento del tipo di tiro, sono disponibili i seguenti tipi, o un loro sottoinsieme.

Al fine di mantenere i tipi di tiro gestibili per gli statistici meno esperti, si raccomanda di consentire al software di operare con set di tiro di base e completi, in base al livello della competizione.

TIPI DI TIRO BASE

TIRO IN SOSPENSIONE

Jumpshot. Tiro effettuato saltando in aria e rilasciando la palla al culmine del salto. Si usa soprattutto per i tiri dalla media e lunga distanza, compresi i tentativi da tre punti.

LAY-UP

Tiro da distanza ravvicinata, in cui il tiratore di solito spinge la palla contro il tabellone; tuttavia, questo tiro può essere eseguito anche oltre il bordo del campo. In genere si tratta di un tiro a una mano eseguito tenendo la palla dal basso e rilasciandola con un movimento del braccio verso l'alto, il più vicino possibile al canestro. Il lay-up può anche essere un tiro rapido in cui l'attaccante prende la palla vicino al canestro.

SCHIACCIATA

La schiacciata è un'azione in cui un giocatore porta la palla al di sopra dell'anello e cerca di schiacciarla a canestro con una o due mani, e la mano o le mani colpiscono la parte superiore dell'anello.

SCHIACCIATA PUTBACK

Quando un giocatore della squadra in attacco prende un rimbalzo offensivo e poi sbatte immediatamente la palla con forza a canestro, con una o due mani, e le sue mani colpiscono la parte superiore dell'anello.

TIP-IN PUTBACK

Quando un giocatore della squadra offensiva prende un rimbalzo offensivo e poi segna immediatamente vicino al canestro. Spesso questo comporta che il giocatore offensivo salti in alto e rovesci la palla nel canestro con una mano, senza tornare a terra.

TIPI DI TIRO AVANZATI

LAY-UP CON PALLEGGIO

Tiro da distanza ravvicinata dopo un'azione di palleggio verso il canestro, quando la difesa è arretrata o in contropiede. Di solito il tiro è appoggiato al tabellone, ma può anche essere eseguito sopra il bordo del campo.

LAY-UP ROVESCiato

Azione in cui l'attaccante guida da un lato del canestro e realizza un lay-up dall'altro lato, utilizzando il canestro/il tabellone come ulteriore protezione contro la stoppata di un difensore.

EURO STEP

L'euro step è un movimento in cui il giocatore offensivo compie due passi, di solito lunghi, dopo un palleggio, dove il primo passo è in una direzione e il secondo nell'altra.

ALLEY-OOP

Tiro che coinvolge un giocatore che riceve un passaggio in aria e termina con una schiacciata, prima di atterrare nuovamente in campo.

GANCIO

Tiro a una mano in cui il giocatore con la palla si gira lateralmente verso il canestro con la mano di tiro più lontana dal canestro, quindi estende il braccio di tiro e fa scorrere la palla sopra la testa con un movimento circolare verso il canestro.

TIRO FLUTTUANTE

Floater. La palla viene tirata da un piede senza fermarsi, spesso come un driving lay-up ma più lontano dal canestro. Il tiro può essere effettuato in corsa, in palleggio o in presa, può essere effettuato in appoggio o in tiro, e spesso ha un arco alto che non può essere bloccato.

TIRO IN FADE-AWAY

Quando il tiro viene effettuato mentre il giocatore sta saltando lontano dal canestro. Questo tiro viene utilizzato per creare spazio tra il tiratore e il suo difensore, può essere tentato da qualsiasi punto del campo e può essere effettuato con un salto all'indietro o di lato.

TIRO CON GIRO

Quando il giocatore riceve la palla con le spalle al canestro e inizia il tiro rivolto verso il canestro prima di girarsi a mezz'aria mentre salta per tirare. Il giocatore può girarsi completamente verso il canestro, ma a volte si gira solo parzialmente e tira con la faccia rivolta verso il canestro.

TIRO IN STEP-BACK

Il giocatore di solito finge di guidare verso il canestro, poi si ferma e fa un passo indietro per creare spazio tra sé e il difensore prima di tirare.

TIRO IN PULL-UP

Il tiratore si ferma rapidamente dal palleggio e si alza per tirare un tiro in sospensione, mentre i difensori sono di solito ancora in posizione bassa a difendere il drive.

TIPI DI PALLE PERSE

L'elenco seguente definisce i valori possibili per i tipi di palla persa.:

- Passaggio sbagliato
- Gestione della palla (ball-handling)
- Palla fuori dal terreno di gioco (OOB)
- Passi
- 3 secondi
- 5 secondi
- 8 secondi
- Violazione dei 24 secondi
- Ritorno della palla in zona di difesa (backcourt violation) (RPZD)
- Fallo offensivo
- Fallo da espulsione della squadra in possesso del pallone
- Interferenza a canestro offensiva
- Doppio palleggio
- Palla accompagnata
- Altro

B DATI AGGIUNTIVI

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 vengono inserite nel software e per ogni giocatore viene calcolato il tempo di gioco.

Se i minuti giocati sono indicati solo in minuti (cioè senza secondi), si applica il seguente sistema di arrotondamento:

- I minuti con meno di 30 secondi saranno arrotondati per difetto.
- I minuti con 30 secondi o più saranno arrotondati per eccesso.
- 0 minuti saranno arrotondati per eccesso a 1 minuto, indipendentemente dal valore dei secondi (maggiore di 0).
- Qualsiasi valore con 1 minuto in meno rispetto al tempo massimo (ad esempio, 39 minuti per una partita giocata 4x10 minuti) sarà arrotondato per difetto per qualsiasi valore di secondi, per indicare che il giocatore non ha giocato l'intera partita.

Un giocatore che non è entrato in campo viene indicato con "DNP" (did not play), invece di un valore per minuti e secondi.

Qualsiasi tempo di gioco di un giocatore compreso tra 0,1 secondi e 0,9 secondi sarà arrotondato al secondo intero.

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

PUNTI NEL PITTURATO

Il numero totale di punti segnati da una squadra da un FGM che ha origine all'interno dell'area riservata. Sono compresi tutti i tiri in sospensione, i tiri in gancio, i lay-up, le schiacciate, ecc.

PUNTI DA FUORIGIOCO

Il numero totale di punti segnati da una squadra durante il possesso successivo a un palla persa avversario. Questo vale indipendentemente dal tipo di palla persa, dal fatto che la palla esca dal campo e che i punti provengano da un FGM o da un FTM.

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

PUNTI DI CONTROPIEDE SU PALLA PERSA

Il numero totale di punti in contropiede segnati da una squadra durante il possesso successivo a un palla persa avversario. Questo vale indipendentemente dal tipo di palla persa, dal fatto che la palla esca dal campo e che i punti provengano da un FGM o da un FTM.

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

PUNTI DA SECONDA OPPORTUNITÀ

Il numero totale di punti segnati da una squadra dopo un rimbalzo offensivo e prima che gli avversari ne riprendano il possesso. Questo vale indipendentemente dal fatto che la palla esca dal campo e i punti possono derivare da un FGM o da un FTM.

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

PUNTI IN PANCHINA

Il numero totale di punti segnati da una squadra escludendo i cinque giocatori titolari.

PUNTEGGIO PAREGGIATO

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

VANTAGGIO CAMBIATO

Il numero di volte in cui il vantaggio è passato da una squadra all'altra durante la partita.

VANTAGGIO PIÙ GRANDE

Il vantaggio maggiore di ciascuna squadra durante la partita e il momento in cui si è verificato (periodo e ora).

MAGGIOR NUMERO DI PUNTI SEGNATI

Il maggior margine di punti consecutivi segnati da una squadra senza che gli avversari ne segnino alcuno.

RATING DI EFFICIENZA

L'indice di efficienza è spesso indicato per ogni giocatore nei tabellini. Esistono diverse formule per questo dato, ma quella raccomandata come standard è:

$$PTS - (FGA - FGM) - (FTA - FTM) + REB + AST - TO + ST + BS$$

STATISTICHE +/-

Le statistiche +/- di ogni giocatore sono spesso riportate nei tabellini. Indica i punti netti della squadra nel periodo in cui il giocatore era in campo.

PUNTI PER POSSESSO

Numero di punti segnati da una squadra diviso per il numero di possessi di quella squadra.

C Istant Replay System (IRS) e Head Coach Challenge (HCC)

Gli statistici devono registrare qualsiasi uso di IRS e HCC, compreso il tipo di revisione. Sono disponibili i seguenti tipi di revisione:

- Fine periodo (tiro rilasciato prima del segnale acustico)
- Correzione del cronometro di gara/24 secondi
- Violazione di 24 secondi (tiro rilasciato prima del segnale acustico)
- Fallo lontano dalla situazione di tiro (il canestro vale/non vale)
- Interferenza a canestro (il canestro vale/non vale)
- Palla fuori campo (OOB)
- Valore del FGM
- 2 o 3 FT assegnati per un fallo su tiro
- Elevazione (*upgrade*) o diminuzione (*downgrade*) di fallo(i)
- Identificare il tiratore di tiro libero
- Atto di violenza