

# **MANUAL DEL OPERADOR DE ESTADÍSTICAS**

## **INTRODUCCIÓN**

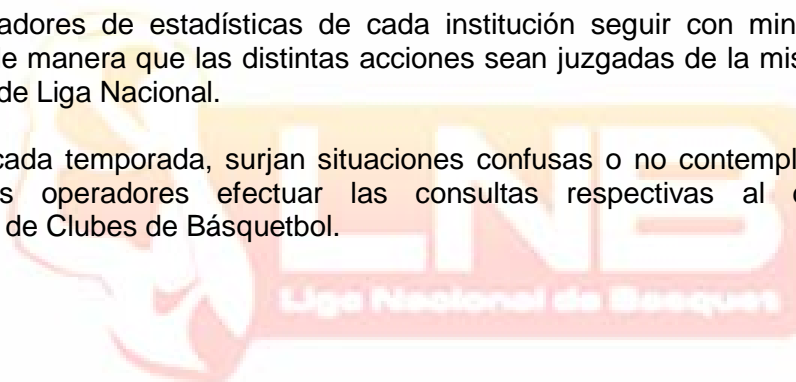
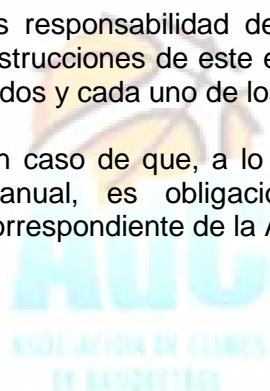
Este manual está dirigido a toda la comunidad de la Liga Nacional en todas sus categorías.

Para su elaboración nos hemos basado en modelos utilizados en otros países y en consultas a Entrenadores destacados de nuestro medio.

Ha sido confeccionado con el propósito de brindar información precisa sobre la interpretación que debe darse a cada rubro.

Es responsabilidad de los operadores de estadísticas de cada institución seguir con minuciosidad las instrucciones de este ejemplar, de manera que las distintas acciones sean juzgadas de la misma forma en todos y cada uno de los partidos de Liga Nacional.

En caso de que, a lo largo de cada temporada, surjan situaciones confusas o no contempladas en este manual, es obligación de los operadores efectuar las consultas respectivas al departamento correspondiente de la Asociación de Clubes de Básquetbol.



# INTERPRETACIÓN OFICIAL DE LOS DISTINTOS RUBROS

## Sección I . Minutos jugados.

El operador que registra los datos durante el partido, en forma manual:

1. Debe considerar al tiempo de juego en minutos, redondeando.

Toda vez que se produce una sustitución anotará el tiempo que figura en el reloj, tanto en el casillero correspondiente al jugador que sale como del que ingresa.

Cuando se realice la recopilación final:

- a) A todo jugador que ingresó al partido se le debe otorgar por lo menos 1 minuto de juego.
- b) Si el jugador A1 completó 18'10", mientras que el A2 jugó 21'50", deberá redondear:
- c) Jugador A1: 18 minutos; jugador A2: 22 minutos.
- d) En el caso de que varios jugadores hayan permanecido en cancha unos pocos segundos, el redondeo les dará 1 minuto a cada uno. Por lo tanto habrá que restarle los segundos que está adicionando al o los jugadores que acrediten mayor cantidad de minutos en juego, exceptuando a aquellos que hayan jugado el tiempo completo.

**Ejemplo:** En un cuarto de juego.

Jugador A1, A2 y A3: 10 minutos cada uno.

Jugador A4: 09 minutos 40 segundos.

Jugador A5: 06 minutos.

Jugador A6: 04 minutos.

Jugador A7: 00 minuto 05 segundos.

Jugador A8: 00 minuto 15 segundos.

Total: 50 minutos.

**Redondeo:**

Jugador A1, A2 y A3: 10 minutos cada uno.

Jugador A4: 08 minutos.

Jugador A5: 06 minutos.

Jugador A6: 04 minutos.

Jugador A7: 01 minuto..

Jugador A8: 01 minuto.

Total: 50 minutos.



**Nota.** La suma total al finalizar el partido deberá dar 200 minutos. En caso de tiempo suplementario serán 25 minutos más.

## Sección II. Lanzamientos de cancha. ( 2 y 3 puntos )

Un intento de lanzamiento al cesto se le anotará al jugador que tire o realice un palmoteo (cacheteo) al cesto de su oponente, estando la pelota viva.

1. También se considera intento de tiro a todo movimiento con el brazo lanzador hacia arriba con el propósito de convertir puntos, aún cuando la pelota no haya abandonado la mano del jugador. ( en caso de tapones )

**Excepción:** No es intento de tiro

a) cuando el jugador es víctima de foul y el lanzamiento es errado.

b) cuando un lanzamiento va al cesto en la fase descendente de su parábola y un compañero del lanzador desvía la trayectoria para corregir su dirección. (goaltending ofensivo). Debe computarse una pérdida a quien desvió la pelota.

**Nota.** No debe considerarse intento de lanzamiento toda vez que un jugador trate de pasar la pelota a un compañero cerca del cesto y ésta pegue en el aro.

Por el contrario, si un jugador realiza un tiro que no pega en el aro, dicha acción deberá ser considerada como intento de convertir.

2. Un palmoteo al cesto debe ser considerado como un rebote ofensivo y un lanzamiento.

3. Un tiro bloqueado (tapón) es un intento de lanzamiento.

**Nota:** Si un defensor desvía levemente la trayectoria de un tiro y éste se introduce en el canasto, corresponde registrar el tiro convertido e ignorar el “tapón”.

Al jugador que convierte accidentalmente un gol en su propio cesto, producto de un palmoteo en la disputa del rebote, no corresponde registrarle una pérdida de pelota y el gol de cancha otorgárselo al capitán en cancha del equipo oponente. En estos casos SIEMPRE conviene consultar con la mesa de control.

### Sección III. Tiros libres.

1. Cuando un defensor comete una violación a las normas del tiro libre:
  - a) Si el lanzamiento es convertido así debe ser anotado e ignorar la violación.
  - b) Si no es convertido, no se debe registrar el intento al lanzador y aguardar el resultado del nuevo tiro.
2. Si la violación la comete el lanzador, el intento de tiro debe ser registrado al lanzador.
  - a) Conceder un rebote de equipo al adversario.
  - b) No se debe considerar como una pérdida.
3. Si un compañero del lanzador invade el área restrictiva.
  - a) Se debe computar como intento de tiro al lanzador.
  - b) No se debe considerar una pérdida de pelota porque el equipo no tenía posesión.
  - c) Al equipo adversario se le debe conceder un rebote de equipo.

### Sección IV. Tapones (Tiros bloqueados)

Corresponde anotarle un tapón al defensor que desvía la trayectoria de un lanzamiento al cesto y el tiro resulta errado.

Al lanzador se le debe acreditar un intento de tiro errado. Al jugador que toma el control de la pelota con un rebote.

1. Un tiro puede ser considerado bloqueado aún cuando la pelota no haya abandonado la mano del jugador.

**Nota:** Cuando un lanzamiento va en su fase descendente y es desviada por un defensor (goal tending).

- a) No debe registrarse como tapón.
- b) Otorgar un lanzamiento convertido.

#### Ejemplos

a) Jugador A1 intenta “volcar” una pelota (dunk shot) y recibe un tapón de B1 antes de soltar la pelota, por último, la posesión es asegurada por B2.

#### **Registrar**

- Tiro errado a Jugador A1.
- Tapón a Jugador B1.
- Rebote defensivo a Jugador B2 .

b) Jugador A1 salta desde el perímetro para un tiro a la canasta mientras el Defensor B1 coloca una mano sobre la pelota antes de ser soltada. La pelota cae al piso y es tomada por B1.

#### **Registrar**

- Tiro errado a Jugador A1.
- Tapón a Jugador B1.
- Rebote defensivo a B1.

c) Jugador A1 intenta una “volcada”. Defensor B1 taponar el tiro. Ambos jugadores regresan al piso compartiendo la posesión de la pelota. Los jueces cobran “salto”.

#### **Registrar**

- Tiro errado a jugador A1.
- Tapón a defensor B1.

- Rebote al jugador que participó de la retención y cuyo equipo es beneficiado con la reposición de la pelota por el sistema de posesión alterna.

**d)** Jugador A1 penetra para lanzar. Defensor B1 le comete foul que el Juez sanciona. A1 continúa con el movimiento de tiro que, en caso de encestar sería una canasta válida. Defensor B2 coloca un “tapón”.

- No registrar el intento de tiro a causa del foul.
- Falta cometida.
- Falta recibida.
- Acreditar el tapón a B2.

## Sección V. Asistencias

Una Asistencia se concede a un jugador que realiza el pase a un compañero que convierte un gol de cancha, siempre que el tirador actúe dentro de algunas de estas circunstancias:

- a) Realice el tiro o inicie la acción de ir al gol sin tener que superar defensa activa.
- b) Aún estando defendido, ejecute el mecanismo de tiro o inicie la acción de ir al gol en forma inmediata a la recepción de la pelota.

**Nota:** Un jugador puede utilizar varios botes de pelota para acercarse al cesto, toda vez que tenga el camino libre de adversarios. Es el caso de un robo de pelota y consecuente pase a un compañero adelantado que debe usar su dribling para acercarse al canasto.

1. Un gol de tres puntos puede otorgar una asistencia al pasador, en la medida que el lanzador tome el tiro en forma inmediata (sin cortar la continuidad), sin amagues y/o drible previo.
2. Un pase a la mano derecha elevada de un jugador Pivot, ubicado éste de espaldas al cesto y con su defensor sobremarcando el lado izquierdo, puede ser una asistencia, siempre que dicho jugador reaccione hacia el cesto en forma instantánea y sin interrumpir el movimiento.
3. El alley-oop convertido concede una asistencia al pasador.
4. Una reposición desde fuera de la cancha puede ser una asistencia.
5. Una falta en acción de tiro ( 2 ó 3 puntos ) concede una asistencia con solo convertir uno de los tiros libres asignados, sin importar cuál de ellos sea.

## Sección VI. Pérdidas

Es toda vez que un jugador o equipo pierden la posesión de la pelota sin intentar un tiro de cancha o tiro libre.

**Excepción:** No se considera pérdida cuando termina un periodo de juego y un jugador no puede realizar el último tiro quedándose con la pelota en sus manos.

### 1. Anotar una pérdida al jugador ofensivo en las siguientes situaciones:

- a) Caminar.
  - b) 3" en el área restrictiva.
  - c) Doble dribling.
  - d) Mala reposición desde fuera de la cancha.
  - e) Mal pase resultando en pérdida de pelota.
  - f) Pase robado (interceptado por un defensor).
  - g) Inseguridad de manos resultando en pérdida.
  - h) Pisar alguna línea de la cancha teniendo posesión del balón.
  - i) Foul del jugador que tenga el control de la pelota.
- No considerar pérdida al foul cometido en la acción de obtener un gol y que éste sea válido.**
- j) Foul técnico a 1 jugador cuyo equipo no tenga el control de la pelota.
  - k) Foul antideportivo cuando el propio equipo no tiene el control de la pelota.
  - l) Foules técnicos que agreguen más tiro/s libre/s a los ya acordados.
  - m) Goaltending ofensivo.

**Ejemplo:**

Jugador A1 tiene el balón y B1 le fuerza una pelota retenida. Si la flecha de posesión alterna beneficia a equipo de B1, se debe acreditar una pérdida a A1. Caso contrario ignorar la pérdida.

**2. Anotar 2 (dos) pérdidas de pelota al jugador que, estando su equipo en poder de la pelota:**

- a) Le sancionan un foul técnico.
- b) Le sancionan un foul antideportivo.

En ambos casos el rival obtiene 2 posesiones.

**3. Anotar una pérdida al equipo (no al individuo), en los siguientes casos.**

- a) Violación de 8" (observar el comportamiento del atacante).
- b) Violación de 24" (observar el comportamiento del atacante).
- c) 5" sin reponer la pelota desde fuera de la cancha. (observar el comportamiento de los demás atacantes).
- d) Falta Técnica al Banco cuando el propio equipo no tenga control de la pelota.

**4. Anotar 2 (dos) pérdidas al equipo que, estando en posesión de la pelota:**

- a) Le sancionen una Falta Técnica al Banco: (El rival obtiene 2 posesiones).

## Sección VII. Robos

**1. Acreditar un robo al jugador que protagonice las siguientes situaciones:**

- a) Quitar la pelota de las manos de un adversario y obtener posesión de la misma.
- b) Interceptar un pase obteniendo la pelota, aún cuando dicha acción no le haya demandado esfuerzo alguno.
- c) Tomar una pelota del suelo producto de un error del oponente.
- d) Desviar un pase y dirigirlo a un compañero.
- e) Palmotear la pelota del dribling de un adversario dirigiéndolo hacia un compañero.

**Nota:** En estos dos últimos casos, **el robo debe ser otorgado al ejecutante de esas acciones** y no al jugador que, finalmente tomó posesión de la pelota.

- f) Si el defensor B1 provoca una pelota retenida y la flecha de posesión alterna favorece al equipo de B1 se debe conceder un robo. Caso contrario ignorar la situación.

**Nota:** Un robo no debe ser acreditado a un jugador cuyas acciones defensivas, a juicio del operador de estadísticas, pudieron haber provocado una violación o una falta de ataque de un oponente.

**Un robo no puede existir sin que haya debido anotarse una pérdida. Sin embargo, hay pérdidas que no son provocadas por robos.**

## Sección VIII. Rebotes

**Cada tiro de cancha o último tiro libre errado genera un rebote, que será acreditado a un jugador o a uno de los equipos.**

**Excepción:**

No se considerará rebote cuando.....

- a) Se efectúa el tiro final de cada periodo y la señal sonora anuncia la terminación del tiempo de juego antes que se defina una nueva posesión.
- b) Después del último tiro libre errado, el juego se reinicie con una reposición. (foul antideportivo, foul técnico al Banco de sustitutos).
- c) El primero de una serie de dos o más tiros libres es errado.

- 1. Un rebote individual se otorga al jugador que toma posesión de una pelota "viva" proveniente de un tiro de cancha o libre errado. Dicho rebote puede ser ofensivo o defensivo.

**Ejemplos**

- a) Un tiro libre o de cancha pega en el aro. Un jugador, en su afán de evitar que la pelota salga de la cancha, la palmotea hacia un compañero.

**Sanción:** Otorgar un rebote (defensivo u ofensivo) al jugador que realizó la "salvada" de la pelota.

**b)** Un tiro libre o de cancha pega en el aro. Un jugador en su afán de salvar la pelota la palmotea hacia un oponente.

**Sanción:** Computarle el rebote al jugador que tomó posesión efectiva de la pelota.

**c)** Un tiro libre o de cancha pega en el aro. La pelota es “tocada” por un jugador, para finalmente ser controlada por un compañero o adversario de quien la tocó.

**Sanción:** Acreditarle el rebote al jugador que tomó la pelota. El simple hecho de tocar la pelota no significa posesión o control.

**d)** Tiro de cancha o libre errado. Un compañero del lanzador, para evitar que la pelota salga de la cancha, la arroja deliberadamente a las piernas de un rival, para que sea éste el último en tocarla.

**Sanción:** Otorgarle el rebote al jugador que posibilitó ganar la posesión para su equipo.

**e)** Un jugador toma la pelota proveniente de un rebote. Mientras se encuentra en el aire es víctima de foul.

**Sanción:** Anotar un tiro errado; un rebote al jugador que sufrió la falta; una falta personal al infractor y una falta recibida al rebotero.

**f)** El lanzamiento de un jugador es taponado y dicho jugador recupera la pelota del mismo tapón.

**Sanción:** Registrar un tiro errado; un tapón al defensor; y un rebote de ataque al mismo jugador que realizó el lanzamiento.

**g)** Lanzamiento que pega en el aro y es “barrido” por un defensor.

**Sanción:** Si la posesión la obtiene su equipo acreditar rebote defensivo a quien barrió la pelota. Si la obtiene el equipo oponente conceder el rebote al jugador que tomó la pelota.

**h)** En la disputa del rebote dos adversarios retienen la pelota y el Juez cobra “salto”.

**Sanción:** Otorgarle el rebote al jugador cuyo equipo es beneficiado con la reposición de la pelota por el sistema de posesión alterna.

#### **Nota.**

A un atacante que tira reiteradas veces seguidas al cesto incluyendo palmoteos producto de otros tantos rebotes propios, se le debe acreditar el total de tiros y rebotes ofensivos que ha obtenido.

#### **2. Un rebote de equipo se otorga en los siguientes casos.**

**a)** Tiro de cancha o último tiro libre errado. La pelota no es asegurada por ningún jugador y sale de la cancha.

**b)** Un último tiro libre que no toca el aro.

**c)** El tirador de tiros libres comete una violación.

**d)** Durante la disputa del rebote se produce una falta antes que se haya asegurado la toma de la pelota.

#### **Ejemplos:**

**a)** Tiro de cancha errado que no es obtenido por ningún jugador y traspone las líneas demarcatorias.

**Sanción:** Otorgar un rebote al equipo defensivo, es decir, a quien debe reponer la pelota.

**b)** Tiro de cancha errado, la pelota toca a un jugador y sale de la cancha.

**Sanción:** Acreditar el rebote al equipo que debe reponer la pelota desde fuera de la cancha.

**c)** Un jugador erra un tiro de cancha y un foul le es sancionado mientras trata de buscar el rebote.

**Sanción:** Acreditar un rebote al equipo defensivo, sin tener en cuenta si el juego continúa con tiros libres o reposición desde fuera de la cancha.

### **Sección IX. Faltas Personales. (Cometidas y recibidas)**

Toda falta sancionada requiere dos anotaciones.

**a)** Al autor de la falta.

**b)** Al receptor de la misma.

Las Faltas Técnicas a un jugador o al Banco de Sustitutos serán recibidas por el jugador que lance los libres. Al finalizar el partido, la cantidad de faltas cometidas por un equipo deberá ser igual a las recibidas por el equipo oponente.



## CUESTIONARIO

**01. Un jugador pasa la pelota a un compañero para una jugada “alley - oop”. La pelota, mal enviada, pega en el tablero y el aro y es tomada por un defensor.**

Anotar una pérdida al pasador y un robo a quien tomó la pelota.

**02. Último tiro libre. El rebote se anula por invasión de jugadores de ambos equipos. El Juez sanciona salto.**

a) Anotar tiro libre errado.

b) Rebote de equipo al beneficiado con la reposición de pelota por el sistema de posesión alterna.

**03. Último tiro libre pega en el aro. Defensor B1 trata de “barrer la pelota” logrando que la pelota se introduzca en el cesto convirtiendo un gol en contra.**

a) Anotar tiro libre errado.

b) Acreditar rebote al equipo atacante.

c) Otorgar 2 puntos al capitán del equipo atacante.

**04. Lanzamiento errado. En la lucha por el rebote se sanciona “pelota retenida”.**

a) Anotar un tiro errado.

b) Anotar un rebote al jugador que participó de la pelota retenida y cuyo equipo deba reponer la pelota por el sistema de posesión alterna.

**05. Lanzamiento de cancha y tapón. La pelota queda suelta. Varios jugadores se la disputan y se pita “salto”.**

a) Tiro errado.

b) Tapón.

c) Rebote al jugador involucrado en la situación de “salto” y cuyo equipo reponga por posesión alterna.

**06. Un defensor presiona a un atacante quien no se desprende de la pelota en 5 segundos.**

a) Anotar pérdida de equipo.

**07. Un jugador realiza un tiro al cesto mientras un compañero se agarra del aro.**

a) No registrar el intento de tiro.

b) Acreditar una pérdida a quien se agarró del aro.

**08. Lanzamiento errado. Se sanciona falta personal en la búsqueda del rebote.**

a) Anotar el tiro fallido.

b) Foul al infractor.

c) Anotar falta recibida.

d) Otorgar rebote de equipo al no infractor.

**09. Se anotan 2 pérdidas de pelota a un jugador cuando....**

a) Su equipo tiene control de la pelota y el mencionado jugador es sancionado con falta antideportiva o técnica.

**10. Un jugador recibe un pase debajo del cesto. Amaga haciendo pasar de largo a un adversario y luego emboca. ¿ Se considera asistencia.....**

a) No, dado que al efectuar el amague dio inicio a una acción individual independiente del pase.