

MANUAL DE ESTADÍSTICAS DE BÁSQUETBOL (FIBA)

Válido a partir del 1º de Octubre de 2008

INTRODUCCIÓN.

Siguiendo la iniciativa de varios accionistas de la familia global del básquetbol, el Manual de Estadísticas de la FIBA -el cuál ha existido desde los comienzos de las estadísticas computadas y que había sido inspeccionado en 2005- ha sido revisado por completo y se lo ha nivelado con los estándares actuales.

El deporte del básquetbol está actualmente en expansión, por lo tanto también lo están las reglas del juego y el criterio con el cual las estadísticas deben ser computadas. La excelente iniciativa apunta a crear estándares a seguir por todos los estadistas alrededor del mundo.

Creemos que el trabajo de los estadistas está contribuyendo enormemente al desarrollo del juego. La información brindada no sólo se limita a los entrenadores y atletas, sino que también apunta a los medios y a los espectadores. Esperamos que la nueva versión del Manual de los Estadistas de la FIBA ayude a facilitar tu trabajo y que el resultado sea más consistente alrededor del mundo.

CONVENCIONES.

A lo largo del Manual de Estadísticas de Básquetbol, toda referencia hecha a un jugador, entrenador, oficial, etc., en el género masculino también se aplicará al género femenino. Entiéndase que esto se hace por razones de practicidad.

La responsabilidad del estadista es transcribir lo que ha pasado en la cancha. Todas las situaciones posibles deberían ser contempladas dentro del manual. Sin embargo, si el estadista se encontrase en una situación extrema, el mismo debe aplicar su mejor juicio para transcribir la jugada.

El Equipo "A" se refiere al equipo ofensivo (de A1 a A5 siendo éstos los jugadores ofensivos que comienzan el partido). El Equipo "B" será el equipo defensivo (de B6 a B12 siendo éstos los suplentes del equipo defensivo al comenzar el partido). Los jugadores dentro de la cancha se numerarán del 1 al 5, y los suplentes del 6 al 12.

TIROS DE CAMPO.

Un intento de gol de campo (FGA, por las siglas en inglés de Field Goal Attempt) se le anota al jugador cada vez que lanza, tira o toca una pelota viva hacia la canasta de su rival en un intento de anotar, y el intento es malogrado o no se cobra. Un FGA puede ocurrir desde cualquier lugar de la cancha, sin importar el movimiento de tiro, ni la finalización del tiempo.

Una conversión de gol de campo (FGM, por las siglas en inglés de Field Goal Made) se le anota a un jugador cada vez que un FGA suyo resulte en una anotación, ya sea por el ingreso de la pelota a la canasta, o por una interferencia ilegal de la pelota (goal tending) de parte de un defensor.

Cuando un jugador o cualquiera de sus compañeros de equipo recibe una falta durante el movimiento de lanzamiento y el tiro resulta en un FGM, entonces también se debe computar un FGA a dicho jugador.

Un FGA no se le adjudicará al lanzador si el tiro es anulado debido a una interferencia ilegal (goal tending) por parte de un jugador ofensivo. Un FGA no se computará si el jugador está lanzando la pelota en el momento en el que su compañero comete una violación o falta antes de que la pelota sea liberada. El oficial marcará la violación o falta y señalará que la anotación o la jugada han sido canceladas. Esto indica que la pelota no había sido soltada por el jugador antes de que la falta ocurriese, por lo que no se computará un FGA.

El FGA no se computará en caso de que el jugador reciba una falta durante el movimiento de lanzamiento y erre el disparo.

Cuando una violación o falta es cometida tanto por el lanzador como por un jugador de cualquiera de los equipos después de que la pelota haya sido soltada, el FGA se computa, dado que el tiro se contabilizará en caso de ser exitoso.

Cuando el equipo defensivo se encuentra en situación de falta acumulativa por equipo y un jugador defensivo le comete infracción a un jugador ofensivo que está lanzando un doble, puede resultar difícil determinar si la pelota estaba en vuelo antes de que el tiro fuese liberado. Esto se debe a que el oficial concederá dos tiros libres al equipo ofensivo, ya sea por la falta personal del defensor, o por la falta colectiva del equipo. El estadista debe prestar suma atención al oficial, en caso de que éste señalice si el gol de campo ha sido cancelado o si comenta algo como "falta antes de tiro" a la mesa de control. Si quedase alguna duda, el estadista debe utilizar su juicio para tomar una determinación sobre si la falta fue cobrada antes del lanzamiento, por lo que, en ése caso, no se contabilizaría el FGA para el equipo ofensivo. En el caso de que el jugador ofensivo esté intentando un triple antes de que se le cometa la falta, pero sólo se le conceden dos tiros libres, es evidente que la falta fue después del lanzamiento.

Cuando un gol de campo es el resultado de que un jugador defensivo accidentalmente anote en su propia canasta, los puntos se le adjudicarán al capitán del equipo contrario. Al capitán se le acreditarán tanto un FGA como un FGM.

Un toque (tip) realizado por un jugador ofensivo cuenta como un FGA (y un rebote ofensivo) sólo si el toque del jugador es controlado y si se nota una clara intención de anotar. Si el toque resulta en un FGM, entonces dicho control existe.

Los disparos bloqueados cuentan como intentos siempre y cuando el jugador ofensivo se encuentre en acción de tiro antes de que la pelota haya sido bloqueada. Si existen dudas con respecto a si el jugador tenía intenciones de tirar, la interpretación general debe ser que no las tenía. Para esto, definimos el acto de tirar como un movimiento ascendente o hacia la canasta con la intención de marcar un tanto.

Una dificultad que se puede presentar para el estadista es la pregunta de si el jugador intentaba realizar un tiro o un pase. Muchas veces el jugador ofensivo actúa como que va a tirar, para luego terminar realizando un pase para un compañero de equipo a último momento. El alley-oop es el que resulta más controversial en ésta área de discusión, especialmente si el jugador que debe concluir la jugada no hace ningún intento de atrapar la pelota y convertir la canasta. En éste caso lo que se le debe computar es una pérdida al jugador que realizó el pase en lugar de un FGA.

EJEMPLOS

1. A5 lanza pero le comete infracción a B5: (a) antes de que la pelota esté en vuelo; (b) después de que la pelota esté en vuelo.

a. Dado que la pelota estaba muerta antes de que estuviese en vuelo, no se debe computarle un FGA a A5 sino que se le debe computar una pérdida (falta ofensiva) y una falta personal.

b. Se le debe computar un FGA y una falta personal a A5 y se le computa un rebote defensivo al equipo B.

Si hubiere cualquier duda con respecto a si la falta ocurrió antes o después de que la pelota estuviese en vuelo, las acciones de los oficiales indicarán cuál ha sido el veredicto correcto. Si la falta ocurre antes de que la pelota estuviese en vuelo, se señalará como una "falta de control de equipo". Si la falta ocurre después de que la pelota tomase vuelo, el oficial no indicará control de equipo.

2. A2 lanza un FGA, y en la disputa del rebote B5 accidentalmente toca el balón dentro de su propia canasta.

Si el toque de B5 provino de un tiro que claramente había sido fallado y el equipo defensivo no llegó a tomar posesión de la pelota, un FGA y un FGM se le cargarán al capitán del equipo ofensivo (Equipo A)

3. Faltando un segundo en el tercer cuarto B4 captura un rebote defensivo en su propia mitad de cancha, gira y tira hacia la canasta contraria.

A B4 se le computará un FGA y, de convertir la canasta, un FGM. Siempre que la acción sea un intento de anotar, se debe computar un FGA, sin importar cuán lejos se encuentre el jugador de la canasta.

4. A1 lanza un FGA y la pelota pega en el soporte de la canasta.

Se le computa un FGA a A1. No se computarán rebotes, dado que se la considera el rebote de una pelota muerta.

TIROS LIBRES.

Un intento de tiro libre (FTA, por las siglas en inglés de Free Throw Attempt) se le computará a un jugador cuando éste lance un tiro libre, salvo que haya una violación por parte de un defensor y el tiro sea fallido. Es decir, un jugador no debe recibir un cómputo de FTA si el tiro se ve influenciado por las acciones ilegales de un oponente, salvo que el tiro resulte convertido (FTM, por las siglas en inglés de Free Throw Made).

Un FTM se computará al jugador cada vez que éste convierta dicho tiro, y se le adjudique un punto a su equipo.

Si hay alguna violación durante un tiro libre, el estadista debe prestar suma atención a lo que cobre el oficial, a quién se la marca, y cuál es el resultado de la sanción. Las estadísticas se aplican de la siguiente manera:

CUANDO EL DEFENSOR COMETE LA INFRACCIÓN.

Si el tiro libre es convertido, el tiro contará sin importar la infracción, así que se computará un FTA y un FTM al lanzador.

Si el tiro es errado, no debe computársele un FTA al lanzador, dado que el tiro libre se ejecutará nuevamente. El tiro errado debe ser omitido, ya que fue el defensor el que cometió la infracción al momento del lanzamiento. Se computará un FTA (y un FTM, de ser convertida la canasta) para el nuevo tiro libre.

CUANDO EL TIRADOR COMETE LA INFRACCIÓN.

Si la canasta es convertida, será anulada.

En todos los casos, sin importar que el tiro sea el primero, el segundo o el tercero en la serie, un FTA se le computará al lanzador.

Ejemplos de infracciones del tirador:

La bola no toca el aro.

El tirador se demora demasiado para efectuar el tiro.

El lanzador pisa o pasa la línea de tiro antes de que la pelota toque el aro.

El lanzador amaga antes de tirar.

Si el tiro libre era el último de la serie, se le dará al equipo defensivo posesión fuera de la cancha y se le computará un rebote defensivo a dicho equipo.

CUANDO UN COMPAÑERO DEL TIRADOR COMETE LA INFRACCIÓN.

Los oficiales no anularán un tiro exitoso si el compañero del tirador es quien comete la falta, así que se le deben cargar tanto un FTA como un FTM al lanzador del tiro libre.

Si el tiro libre es errado, de todos modos se computa un FTA para el lanzador, dado que de haber sido exitoso, éste hubiese contado.

Si el tiro libre era el último de la serie, se le dará al equipo defensivo posesión fuera de la cancha y se le computará un rebote defensivo a dicho equipo.

RESUMEN.

Si el tiro libre se repite debido a una infracción de un defensor, se ignora el intento fallido original y se computa la estadística del tiro libre sustituto.

Si un jugador ofensivo (incluido el lanzador) comete una infracción, se computará un FTA.

En todas las situaciones anteriores, NO ocurrieron pérdidas dado que se considera que el equipo atacante realizó un intento de tiro libre (ver definición de pérdida).

Si el jugador equivocado intenta el tiro libre, el FTA y toda actividad resultante de dicho error debe ser cancelada, a menos que se produzca un error técnico o faltas descalificadoras

durante la actividad después del error. El juego se reanuda después de la corrección del error. Todo FTM o FTA cargados al jugador equivocado deben ser anulados.

Si el tiro libre debiera realizarse antes del comienzo de un nuevo cuarto, como resultado de una falta técnica en el cuarto anterior, el FTA (y FTM, de ser exitoso el intento) debe ser contemplado en el nuevo cuarto. Esto se debe a que la falta ocurrió durante un intervalo de juego y se penaliza como si hubiese ocurrido durante el cuarto que le sigue a dicho intervalo.

EJEMPLOS.

1. A1 lanza el tiro libre y, durante el tiro, B3 comete una infracción.

Durante dicha jugada: (a) el tiro ingresa; (b) el tiro es errado.

a. Se le computa un FTA y un FTA a A1.

b. No se le computa un FTA a A1, dado que se le otorgará un tiro libre sustituto.

REBOTES.

Un rebote es la recuperación controlada de una pelota viva, bien sea por parte de un jugador luego de un FTA o FGA fallido o por parte del equipo, cuando se le otorga la pelota para efectuar un saque de banda, una vez que la pelota se fuese fuera de la cancha tras un FTA o FGA fallido pero antes de que un jugador lograra controlarla. Ante la duda de control por parte de un jugador o de un equipo, el estadista debe asumir que siempre hubo control.

Los rebotes se dividen en Ofensivos y Defensivos. Un rebote de equipo se computa cuando:

La pelota se va fuera de la cancha inmediatamente después de un FGA o FTA errado y antes de que cualquier jugador pudiese tener control de la pelota;

Ocurre una falta luego de un FGA o FTA fallido y antes de que el jugador pudiese controlar la pelota.

Una recuperación se logra cuando:

Se llega primero a controlar el balón, incluso cuando la pelota haya tocado varias manos, picado, o rodado por el suelo;

Se toca la pelota en un intento de convertir una canasta;

Tocar o desviar la pelota de manera controlada hacia un compañero;

Bajando un rebote simultáneamente con un jugador contrario, pero logrando que el balón quede en posesión de su propio equipo.

El tiro **no necesariamente** tiene que tocar el aro o el tablero antes de que se pueda computar un rebote.

Cuando un jugador toca la pelota y ésta llega a manos de un compañero, se tiene que tomar la decisión de si el toque fue controlado o no y, de ésta forma, saber a quién cargarle el rebote. Si el toque fue evidentemente intencional, el rebote se le cargará al jugador que haya tocado la pelota. Si el estadista cree que el jugador que toca la pelota simplemente está tratando de sacar el balón de la "zona de peligro", entonces el rebote se le debe cargar al compañero que reciba la pelota como consecuencia de dicho toque.

Al jugador ofensivo que intente tocar la pelota luego de un tiro fallido con intenciones de anotar, se le concederá un rebote ofensivo y un FGA (siempre que el toque haya sido intencional).

Todo tiro que sea bloqueado y recuperado sin que la pelota se considere "muerta" (sale fuera de la cancha), se computará como un rebote para el primer jugador que recupere el balón inmediatamente después del bloqueo.

EJEMPLOS.

1. Un rebote es concretado simultáneamente por A5 y B4.

Se le computará el rebote al jugador cuyo equipo haya recuperado la pelota luego de dicho intercambio.

2. Luego de un tiro fallido, A5 salta y atrapa la pelota pero se cae y pierde el control de la misma, y ésta es recuperada por B4.

Se le computa el rebote a A5, siempre y cuando el estadista crea que tuvo control de la pelota antes de la caída. Si éste es el caso, se debe también computar una pérdida al mismo jugador. Si no considera que A5 tuviese real posesión de la pelota, entonces se le computará el rebote a B4.

3. Luego de un tiro fallido, B4 atrapa la pelota casi al mismo tiempo que A5 le comete una falta.

El estadista deberá decidir si B4 tenía control del balón antes de que se le cometiese la falta. Si es éste el caso, el rebote se le computa a B4. Sino, se le computará un rebote defensivo al Equipo B.

4. A4 salta e intenta un tiro que es bloqueado por B5 sin que la pelota deje las manos de A4. A4 aterriza y se le cobra caminar.

A4 realizó un intento de tiro, por lo que debe haber un rebote luego del bloqueo, pero antes de la infracción. Ésta jugada se computará de la siguiente manera: FGA A4, Bloqueo B5, Rebote Ofensivo A4, Pérdida A4 (Travelling).

5. Luego de un tiro fallido B2, B4 y A4 van tras el rebote y todos colocan ambas manos sobre el balón, en una situación de disputa de pelota: (a) Se le concede el balón al Equipo A; (b) se le concede el balón el Equipo B.

a. Se le computa a A4 un rebote ofensivo.

b. Se le computa al Equipo B un rebote defensivo de equipo.

6. A3 falla un FGA y, mientras los jugadores luchan por el rebote: (a) A4 es penalizado con una falta sobre B2; (b) B1 es sancionado por agarrar a A1; (c) B4 toca la pelota y la manda fuera de la cancha.

a. Se le carga un rebote defensivo al Equipo B;

b. Se le carga un rebote ofensivo al Equipo A;

c. Se le carga un rebote ofensivo al Equipo A.

7. A1 falla un FGA poco antes de que el dispositivo de posesión de 24 segundos suene, y la pelota no toca el aro:

a. B2 recupera la pelota inmediatamente después de que suena el dispositivo;

b. A2 atrapa el balón antes de que suene el dispositivo;

c. A2 atrapa el balón después de que suena el dispositivo.

(a) Se le computa un FGA a A1 y un rebote defensivo a B2;

(b) Se le computa un FGA a A1, un rebote ofensivo a A2 y una pérdida al Equipo A (violación de tiro en 24 segundos);

(c) Se le computa un FGA a A1 y una pérdida al Equipo A (violación de tiro en 24 segundos). No se computan rebotes, dado que la pelota se considera muerta.

8. A2 falla el primero de dos tiros libres.

No hay rebote dado que A2 tiene otro tiro y el primero se considera bola muerta.

9. A2 falla un FGA inmediatamente antes de que termine el cuarto y ningún jugador logra recuperar el balón.

Se le computa un FGA a A2 y no se cargan rebotes, dado que la bola se considera muerta.

PÉRDIDAS.

Una pérdida es un error cometido por un jugador ofensivo que resulta en la entrega de posesión de balón al equipo defensivo, sin que el equipo ofensivo hubiese hecho un intento de tiro de campo o tiro libre, excepto cuando el cuarto termina sin intentos de tiro al aro.

Cualquier violación ofensiva de parte de un jugador resultará en el cómputo de una pérdida. Ej.: violación de 3 segundos, falta ofensiva, goal tending ofensivo, doble dribbling, etc. También se computará pérdida si el jugador atacante realiza un pase que se va directamente afuera o pierde la pelota de cualquier manera que resulte en la posesión de balón por parte del equipo defensivo.

Es importante entender cuándo es que un equipo tiene control de la pelota, para así poder comprender cuándo es que se produce la pérdida y el otro equipo toma control. Un equipo se encuentra en control de la pelota cuando:

Un jugador del equipo se encuentra picando o sosteniendo la pelota.

La pelota se encuentra a su disposición luego de que la pelota se fuese fuera de límites.

La pelota se encuentra a disposición del jugador para su primer tiro libre.

La pelota es pasada entre compañeros de equipo.

Si el equipo ofensivo se ve forzado a entregar el balón por acciones de un jugador defensivo, el resultado de la regla de posesión cambiante determinará la estadística a computar:

Si el equipo ofensivo obtiene posesión como resultado de la regla de posesión cambiante NO SE DEBE CARGAR ESTADÍSTICA ALGUNA.

Si el equipo defensivo obtiene posesión como resultado de la regla de posesión cambiante se debe computar una pérdida al atacante y un robo al defensor que comenzó la pérdida.

Las pérdidas se computan dentro de los siguientes grupos:

MANEJO DE BALÓN

El atacante pierde posesión de la pelota mientras la sostiene o la hace picar o no logra atrapar un pase que debería haber sido fácil de controlar.

VIOLACIÓN

Una violación por parte del atacante causa la pérdida: Ej.: Caminar, violación de los 3, 5, 8, o 24 segundos, pisar fuera de la cancha con la pelota controlada.

FALTA OFENSIVA

El atacante, con o sin el balón, comete una falta mientras que su equipo tiene posesión de pelota, pero antes de que se intente un tiro al aro. Una vez que se intenta el tiro, el equipo ya no tiene posesión del balón, por lo que una falta por parte del atacante ya no cuenta como falta ofensiva ni como pérdida.

PASE

Pérdida debida a un mal pase. La pérdida siempre debe ser computada al jugador que realiza el pase, salvo que el estadista considere que el pase debería de haber sido atrapado, en cuyo caso se le computará la pérdida al receptor.

En algunas situaciones la pérdida se puede clasificar en más de un grupo, por ejemplo, cuando un mal pase causa que un compañero de equipo cometa una infracción al pisar fuera de la cancha para atrapar la pelota. El estadista debe reconocer cómo es que la pérdida se originó. En éste ejemplo, el mal pase causó la falta del jugador que intentaba atrapar la pelota, por lo que se le debe computar una pérdida al jugador que realizó el pase.

Las violaciones de 3 segundos son computadas como pérdidas del jugador, las violaciones por 5 segundos pueden ser del jugador si el jugador corta el pique o de equipo si es durante un saque de banda o fondo de cancha. Las de 8 y 24 segundos, por otra parte, se computan siempre como pérdidas de equipo.

Hay algunas situaciones en las que dos o más pérdidas ocurren casi simultáneamente. El estadista debe decidir si la pelota había sido controlada antes de que la pérdida se ocasionara nuevamente. Es buena práctica el seguir el reloj de tiro –si éste se resetea a 24 segundos significa que el equipo logró el control de la pelota y se debe computar una pérdida o un robo. Si el reloj sigue corriendo, entonces no hubo cambio en el control de posesión y no se debe computar ninguna estadística.

EJEMPLOS.

1. A A5 le roban el balón mientras pica la pelota.

Se le computa una pérdida a A5 (Manejo de Balón).

2. A2 pasa la pelota y se va directamente afuera.

Se le computa una pérdida a A2 (Fuera de banda)

3. A1 realiza un buen pase, pero A4 suelta la pelota y B4 la recupera.

Se le computa una pérdida a A4 (Manejo de Balón). No debe computársele robo a B4, dado que simplemente se beneficia del error de su adversario.

4. A2 comete infracción (travelling, doble dribbling, etc.) y esto resulta en la entrega de la posesión.

Se le computa una pérdida a A2 (Violación)

5. A5 comete una falta mientras su equipo se encuentra en ataque.

Se le computa una pérdida a A5 (Falta Ofensiva)

6. El Equipo A no logra lanzar antes de los 24 segundos de posesión.

Se le computa una pérdida al Equipo A (Violación)

7. A2 levanta la pelota antes de picarla y se encuentra marcado por B2. No logra tirar ni realizar un pase y comete una violación de 5 segundos.

Se le computa una pérdida a A2 (Violación)

8. A2 dispone de un saque de banda y no consigue dar un pase a ningún compañero y comete una violación de 5 segundos.

Se le computa una pérdida a Equipo A (Violación)

9. A1 tiene la posesión mientras que A4 y B5 comente doble faltas simultáneamente.

Como las doble faltas se cancelan entre sí, se le concede posesión al Equipo A y no se registra ninguna estadística.

10. A3 tiene posesión cuando B3 le golpea el balón y éste resulta suelto. A3 y B3 se tiran al piso y ambos retienen el balón. (a) El Equipo A obtiene la posesión; (b) El Equipo B obtiene la posesión.

a. No se registran estadísticas;

b. Se le computa una pérdida a A3 (Manejo de Balón) y se le computa un robo a B3.

ASISTENCIAS.

Una asistencia es un pase que lleva a un compañero a anotar, sí y sólo sí el jugador que anota la canasta muestra un movimiento inmediato hacia el aro. Sólo se puede computar una asistencia por cada canasta. Incluso si el anteúltimo pase fue el que originó la canasta, éste no cuenta como asistencia. Una asistencia no necesariamente tiene que ser un pase espectacular.

Se computará una asistencia cuando un pase hecho a un compañero que lanza y encesta – entendiendo que la intención inmediata del receptor era la de tirar, y que esa intención se mantiene hasta que el tiro se efectúa. Esto no significa que el receptor no pueda tomarse su tiempo para balancearse o hacer una pequeña jugada antes de tirar, siempre y cuando la intención haya sido siempre la de tirar.

Un pase a un jugador en una buena posición para marcar, que considera otras opciones antes de decidir tirar y marcar no cuenta como asistencia. En éste caso, el marcador es resultado puramente del lanzador, y no del asistente. Una asistencia se otorgará cuando el pase cree la última jugada para el tiro. Cuando el tirador es quien genera dicha situación no se debe computar asistencia alguna.

La distancia del tiro, el tipo de tiro y la facilidad con la que el tirador realice el disparo **no** son factores a tener en cuenta a la hora de considerar el hecho de si el pase es o no una asistencia. Tampoco son factores a considerar la cantidad de piques que el receptor realice antes de disparar, a menos que consideres que es el lanzador el que realiza todo el esfuerzo para realizar la canasta, en lugar de ser el resultado de una asistencia.

Un pase a un jugador en mitad de cancha que pica el balón directamente hacia la canasta para una bandeja es considerado una asistencia. Sin embargo, si ése jugador debe cambiar la trayectoria para esquivar a un defensor, no se otorgará la asistencia.

El estadista debe tener en cuenta que mientras más esfuerzo deba hacer el receptor para encestar, menos son las probabilidades de que el pase se convierta en asistencia.

Una asistencia se computará en el caso de que el pase llegue a manos del receptor en el poste bajo, siempre que el receptor tenga una intención inmediata de intentar un tiro.

Consistentemente con la definición que se detalla arriba, una asistencia no se basa simplemente en ser el último pase antes de una canasta ni en ser considerado un "buen pase". El

factor determinante en el otorgamiento de la asistencia debe ser la cantidad de trabajo que el lanzador debe realizar y la intención inmediata de tirar por parte del mismo.

EJEMPLOS.

1. Después de capturar un rebote, A5 realiza un pase de punta a punta de la cancha a A4, quien falla la bandeja, pero tiene tiempo suficiente para convertir luego del rebote.

No hay asistencia. Se produjo un FGA y un rebote ofensivo entre el pase y la anotación.

2. A5 pasa el balón a A4, quien duda e intenta realizar un pase a A3, quien está cortando hacia el canasto, y luego decide tirar al aro, y encesta.

No hay asistencia dado que A4 no mostró una intención inmediata de tiro.

3. A5 pasa el balón a A4, quien realiza un pique para buscar balance, y luego tira y convierte.

Se le computa una asistencia a A5, siempre que A4 haya mostrado intenciones de tiro durante todo momento.

4. A4 realiza un gran pase de punta a punta de la cancha para A5, quién sólo debe entregarle el balón a A3 para que éste realice una bandeja y convierta.

A pesar de que el pase de A4 creó la jugada, no fue el último pase antes de la canasta. Se le computa la asistencia a A5.

5. A3 pasa el balón a A5, quien realiza una finta, gira, pica el balón y la vuelca.

No hay asistencia, dado que A5 creó toda la jugada que llevó a la canasta.

6. B1 roba el balón, realiza un pase para B2 quien, desde mitad de cancha, se dirige hacia el canasto para una bandeja sin ningún tipo de oposición.

Se le computa la asistencia a B1.

7. A1 mete la pelota bajo el tablero del equipo rival, y luego realiza un pase a A3, quien marca un FGM.

Se le computa la asistencia a A1.

ROBOS.

Se le computa un robo al defensor que con una acción positiva y agresiva causa la pérdida de posesión del oponente. No se computará robo en caso de que la pelota "muera" y se le conceda posesión al equipo defensivo. Un robo de equipo **no** existe, por lo que no puede ser adjudicado.

Un defensor puede lograr un robo de diversas maneras:

Quitándole el balón a un oponente que pica o sostiene el balón.

Interceptando un pase.

Tocando la pelota fuera del alcance del rival en control de la pelota o desviando el balón de cualquiera de las siguientes formas:

Directamente hacia un compañero.

Causando que la pelota se pierda y sea recuperada por otro compañero de equipo.

Causando que la pelota quede suelta y que un jugador de su equipo dispute posesión con un jugador del equipo rival, resultando en la posesión de balón por parte de su propio equipo. El toque o desvío no tiene que ser necesariamente controlado para ser contabilizado.

De la única manera en la que un robo puede ser computado cuando la pelota se va afuera de la cancha es cuando la acción del defensor lleva a una pelota dividida y con esto logra que a su equipo se le adjudique posesión.

Para ganarse un robo, el defensor debe ser el que inicie la acción que causa la pérdida, no sólo el beneficiado. Por ejemplo, si un atacante pasa el balón directamente a un defensor que no tuvo ni que moverse para interceptar el pase, entonces no se computará el robo. Si el robo es computado al defensor, debe haber una pérdida correspondiente por parte de un atacante. (La regla inversa no se aplica en éste caso. No siempre la pérdida es consecuencia de un robo, dado que también se puede perder el balón por medio de un mal pase, una infracción o una falta ofensiva). El estadista debe entender que la pelota debe ser perdida para que un robo pueda ser computado.

En todos estos escenarios, se le adjudicará el robo al jugador que desvió por primera vez la pelota y fue el causante del inicio de la pérdida y **no** al compañero que recuperó la pelota suelta. Al jugador que robe el balón por medio de una infracción **no** se le adjudicará el robo.

EJEMPLOS.

1. A5 va picando la pelota cuando se equivoca y le entrega posesión a B4, quien recupera el balón sin moverse.

Se le computa una pérdida a A5 (Manejo de Balón), pero no se computa un robo para B4, dado que él no origina el error.

2. A5 va picando la pelota cuando B5 la golpea y la desvía hacia B2.

Se le computa una pérdida a A5 (Manejo de Balón) y un robo a B5.

3. B2 aplica presión defensiva, lo que causa que A2 cometa una falta sin que B2 toque la pelota.

Se le computa una pérdida a A2 (Violación) y pero no se computa el robo para B2.

4. B5 desvía un pase de A4 a A5 quien, a base de reflejos, intenta atrapar la pelota pero puede sólo tocarla y mandarla al lateral. Se le otorga un lateral al Equipo B y con esto recupera posesión de pelota.

Se le computa una pérdida a A4 (Pase) pero no se le computa el robo a B5.

5. B5 desvía un pase de A4 a A5 y la pelota queda suelta. Tanto A5 como B2 disputan la pelota, y se cobra retención por parte de ambos. Se le otorga posesión al equipo B.

Se le computa la pérdida a A4 (Pase) y el robo a B5. A5 y B2 no reciben cómputos.

6. A2 manda el pase directamente afuera.

Se le computa una pérdida a A2 (Pase) y no se computa robo.

7. A1 pica la pelota y sin querer hace rebotar la pelota contra su pie. La pelota gira y es tomada por B2.

No se computará robo para B2, dado que éste no fue quien originó el error. Sin embargo, se computará una pérdida para A1 (Manejo de Balón).

8. El Equipo A toma posesión del balón al ganarlo en el salto inicial.

No se adjudica robo, dado que ninguno de los dos equipos tenía posesión antes del inicio del partido.

9. A4 falla un FGA. La pelota toca el aro, pica en el suelo y es tomada por B2.

No se computa robo. Se le adjudica un FGA a A4 y un rebote defensivo a B2.

BLOQUEOS.

Se computará un bloqueo o "tapa", cada vez que un jugador altere el vuelo de un FGA y el tiro resulte fallido. Se debe apreciar un claro desvío del tiro por parte del defensor. El bloqueo puede contar a pesar de que la pelota no salga de las manos del atacante.

Un tiro puede ser considerado bloqueado incluso si la pelota no ha tomado vuelo al momento de ser bloqueada. De hecho, la pelota no necesariamente tiene que estar a la altura de los hombros para que el bloqueo se contabilice. Como antes decíamos, el acto de tirar, para fines estadísticos, se considera como el movimiento ascendente o como el movimiento hacia la canasta, con la intención de marcar un tanto.

En algunos casos donde la pelota es golpeada por un defensor antes de tomar vuelo, la estadística que se debe computar es un robo, siempre que la pelota termine en manos del equipo que defiende. En el caso de que la pelota sea bloqueada por encima de la altura del hombro, un FGA, bloqueo y rebote deben ser computados. Si la pelota es bloqueada por debajo de la altura del hombro, se debe computar una pérdida (Manejo de Balón) y un robo, a menos que el equipo ofensivo retenga posesión de la pelota, en cuyo caso no se registrará ninguna estadística.

Siempre después de un bloqueo se debe producir un rebote, a menos que la pelota se vaya fuera de la cancha antes de que un jugador pueda controlarla. En dicho caso, se le adjudicará un rebote de equipo al que reponga desde el lateral.

El bloqueo se debe computar sólo cuando un tiro sea suficientemente desviado como para evitar que la canasta se convierta. Por obvio que parezca, vale destacar que si la canasta es convertida, no se contabilizará el bloqueo, por más de que se haya tocado la pelota.

EJEMPLOS.

1. A5 lanza y la pelota es tocada por B5 en un intento de bloquear el disparo. La pelota ingresa en la canasta.

Dado que la pelota ingresó en la canasta, el toque de B5 no alteró la trayectoria del balón. Se ignora el toque y se le computa un FGA y un FGM a A5. No debe computarse el bloqueo para B5.

2. A5 intenta hacer una volcada, pero B5 le quita la pelota a la altura de la cintura antes de que A5 pudiese soltar la pelota. El balón es recuperado por B4.

Se le computa una pérdida a A5 (Manejo de Balón) y a B5 se le carga un robo. Puede que A5 tuviese la intención de tirar al aro, pero dado que la pelota le fue arrebatada a la altura de la cintura, se computará una pérdida y el robo correspondiente.

3. A5 lleva la pelota a través de la zona restrictiva y B5 le roba el balón. La pelota termina en manos de B4.

Se le carga una pérdida a A5 (Manejo de Balón) y un robo a B5.

4. A2 lanza un FGA que: (a) es bloqueado por B4 mientras que la pelota va en ascenso y luego termina fuera de la cancha; (b) es bloqueado por B4 mientras que la pelota va en descenso hacia la canasta y es sancionado por violación de goal tending por los árbitros.

a. Se computa un FGA para A2, un bloqueo para B4 y un rebote ofensivo para el Equipo A.

b. Se le computa un FGA y un FGM a A2.

5. A3 intenta un tiro de tres puntos, el cual es bloqueado por B4. A3 captura el rebote y vuelve a tirar de tres puntos, consiguiendo ésta vez la canasta.

Se le carga un FGA a A3, un bloque a B4, un rebote ofensivo a A3 y un FGA y FGM para A3.

FALTAS.

Una falta se marca sólo después de que el árbitro así lo indique. Personal, técnica, antideportiva y descalificadoras son los diferentes tipos de faltas que se aplican a un jugador. Técnica y descalificadora son los tipos de faltas que se le pueden adjudicar a un entrenador. Es importante aprender a diferenciar los distintos tipos de faltas, siempre que el software utilizado por el estadista así lo permita. Las faltas de entrenador y de banco se le registran al entrenador, y no se computan para el equipo.

FALTAS RECIBIDAS.

Cada vez que un jugador recibe una falta, se le debe computar como falta recibida. En caso de una falta descalificadora, si dicha falta fue cometida de forma física hacia el jugador, también se le computará una falta recibida.

EJEMPLOS.

1. A3 va picando la pelota y le comete una infracción a B2.

Se le carga una pérdida a A3 (Falta Ofensiva) y una falta personal. A B2 se le computa una falta recibida (pero sin computar el robo).

2. A2 tiene la pelota en sus manos cuando B2 le comete una falta.

Se le computa una falta recibida a A2 y una falta personal a B2.

PARTIDO JUGADO | MINUTOS JUGADOS.

Para propósitos estadísticos, un partido jugado se le acredita al jugador si se encuentra entre los cinco jugadores activos en la cancha y el reloj se encuentra en movimiento y/o cuando se le adjudica un dato estadístico.

Los minutos jugados deben ser cronometrados y computados o bien al segundo, si se está usando una computadora, o al minuto más cercano en caso de hacer el seguimiento manualmente.

Para que sólo aparezcan minutos enteros en la planilla, los minutos que incluyan menos de 30 segundos se redondearán para abajo, mientras que los que incluyan más de 30 segundos se redondearán al minuto siguiente. Si un jugador juega más de un segundo en un partido, pero menos de un minuto, entonces se le deberá computar el minuto completo.

El jugador que se encuentre en la planilla de juego pero que no haya participado del encuentro debe ser anotado como DNP (por las siglas en inglés de Did Not Play) en el lugar donde se anotan sus minutos.

EJEMPLOS.

1. A1 juega 50 segundos durante el partido

Si se llevan las estadísticas por medio de un programa de computadora A1 recibe registro de 50 segundos de juego. Si se hace de forma manual, se le debe computar 1 minuto de juego a A1.

2. A2 juega 25 minutos y 10 segundos durante el partido.

Si se llevan las estadísticas por medio de un programa de computadora A1 recibe registro de 25 minutos y 10 segundos de juego. Si se hace de forma manual, se le deben computar 25 minutos de juego a A1.

3. A12 aparece en la planilla, pero no ingresa durante el juego.

A12 no recibe registro de tiempo jugado y se le computa un DNP.

4. B6 entra por primera vez al partido. A3 recibe el balón del árbitro para realizar el saque lateral. Antes de que A3 pueda realizar el saque, B6 comete una falta descalificadora sobre A2.

Se le computa el partido jugado a B6, pero sus minutos jugados se registran como 0 (cero). Se le debe computar también una falta personal descalificadora, y se le computa una falta recibida a A3.

CRITERIOS ADICIONALES.

PUNTOS EN LA PINTURA.

Es el total de puntos marcados por un equipo a través de un FGM originado en la zona restrictiva. Esto incluye tiros en salto, de gancho, bandejas, volcadas, etc.

PUNTOS DE PÉRDIDAS.

Es el total de puntos marcados por un equipo durante la posesión que proviene de una pérdida del equipo rival. Esto se da sin importar el tipo de pérdida que se origine. Los puntos pueden provenir de un FGM o un FTM indistintamente.

PUNTOS DE REBOTE.

Es el total de puntos marcados por un equipo luego de recuperar la pelota por medio de un rebote ofensivo. Este caso se da sin importar si la pelota se va fuera de la cancha al momento de recuperar la pelota. Los puntos pueden provenir de un FGM o un FTM indistintamente.

PUNTOS RÁPIDOS.

Es el total de puntos marcados por un equipo antes de que sus oponentes tengan tiempo de armar la defensa, en la posesión que le sigue a una pérdida, sin que la pelota se vaya del campo. Los puntos pueden provenir de un FGM o un FTM indistintamente.

PUNTOS DE BANCA.

Es el total de puntos marcados por el equipo excluyendo a los 5 jugadores iniciales.

PARTIDO EMPATADO.

La cantidad de veces que el partido llegó a un empate durante el juego, excluyendo el 0-0.

VENTAJA MÁS AMPLIA.

La ventaja más amplia entre ambos equipos durante el partido. Se debe registrar el momento en el que ocurrió (cuarto y tiempo exacto).

MAYOR SEGUIDILLA DE ANOTACIÓN.

La mayor cantidad de puntos consecutivos logrados por un equipo sin recibir anotaciones en su contra.