



MANUAL DE ESTADÍSTICAS FEB 2020

Abril 2020



Contenido

1.-TIROS DE CAMPO.....	4
2.- TIROS LIBRES.....	8
3.-REBOTES	9
4.- PÉRDIDAS.....	11
5.- ASISTENCIAS.....	18
6.- RECUPERACIONES (ROBOS)	20
7.- TAPONES.....	23
8.- FALTAS	24
Anexo A. Tipos de tiros.....	25
Anexo B. Tipos de pérdidas de balón.....	28
Anexo C. Datos adicionales.....	29



A lo largo del Manual de Estadística FEB 2020, todas las referencias hechas a un jugador, entrenador, árbitro, etc. en el género masculino también se aplican al género femenino. Debe entenderse que esto se hace solo por razones prácticas.

La responsabilidad de los estadísticos es registrar lo que sucedió en el terreno de juego. El manual proporciona pautas claras y rápidas para ayudar al estadístico a evitar adivinar. Para cualquier situación no cubierta por este manual, el estadístico debe usar su mejor criterio para registrar la acción.

En las situaciones de ejemplo, el equipo A se refiere al atacante y el equipo B al defensor. Las interpretaciones oficiales aparecen dentro de cada sección. Es necesario un conocimiento profundo de las Reglas Oficiales de Baloncesto para poder desempeñar la labor de los estadísticos.



1.-TIROS DE CAMPO

FG: Field Goal (tiro de campo, cualquier lanzamiento de 2 o 3 puntos)

A: Attempt (intento/intentado)- M: Made (logro/convertido)

Un tiro de campo intentado (FGA), puede realizarse desde cualquier lugar del terreno de juego, independientemente del movimiento de tiro y:

- Se registra al jugador que:
 - Tire, hunda o palmee un balón vivo hacia el cesto de sus oponentes en un intento de anotar una canasta.
 - Está en acción de tiro, recibe una falta durante la misma y consigue anotar.
 - Intenta un tiro cerca del final de un cuarto o prórroga, si se desprende del balón antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final.
 - Consigue desprenderse del balón antes de que un compañero cometa una infracción (violación o falta).
 - Recibe un tapón durante su acción de tiro sin que haya salido el balón de sus manos.
 - Palmea el balón (o consigue el rebote y tira inmediatamente – put-back)
- No se registra al jugador que tira:
 - Si es objeto de falta durante su acción de tiro y no consigue anotar.
 - Si la canasta se anula por una violación de un atacante (interposición o interferencia).
 - Si un compañero comete una infracción (violación o falta), justo antes de que el balón salga de las manos del tirador.
- Una canasta convertida en el propio cesto se anotará:
 - Si un defensor la encesta accidentalmente, se registrará FGA y FGM al capitán en cancha del equipo atacante.
 - Si ocurre durante un rebote tras un tiro fallado, además se anotará un rebote de equipo al Equipo Atacante.
 - En cualquier otro caso en el que un equipo anote en su propia canasta mientras tenga el control del balón, se anotará además una pérdida al jugador que tenía el control antes de que el balón entrara en la canasta.

Un tiro de campo convertido (FGM) se anotará a un jugador siempre que su tiro de campo intentado (FGA) acabe en canasta convertida o se haya dado como convertida por alguna violación de un defensor (interposición o interferencia).



Puntos de Contraataque.

Son puntos anotados rápidamente (como máximo en 8 segundos) por un equipo antes de que su oponente haya tenido tiempo de establecer una defensa en su pista trasera después de un cambio de posesión, que puede deberse a una pérdida, un rebote defensivo o un FGM y todos se registran como puntos de contraataque.

Los puntos pueden provenir de cualquier tiro de campo anotado (FGM) en un contraataque o aquellos tiros libres convertidos después de una falta cometida durante una situación de contraataque.

También son posibles después de un rebote ofensivo (por ejemplo, después de fallar una bandeja en un contraataque, recoger el rebote y anotar), siempre que todavía el equipo que recibe la canasta no haya establecido la defensa en su pista trasera.

Ejemplos:

1. A5 tira pero hace falta a B5. ¿Está el balón en el aire cuando ocurre la falta?:

- a. No: No se anota FGA de A5, se anota: pérdida (falta de ataque) de A5, falta personal de A5 y falta conseguida por B5.
- b. Sí: ¿se convierte la canasta?:
 - No: Se anota FGA de A5, falta personal de A5, rebote defensivo del equipo B y falta conseguida por B5.
 - Sí: Se anota FGA/FGM de A5, falta personal de A5, rebote defensivo del equipo B y falta conseguida por B5.

Si hay dudas sobre si la falta ocurrió antes o después de que el balón estuviese en el aire, la comunicación de los árbitros indicará la decisión adoptada:

- Si la falta ocurrió cuando el balón todavía no estaba en el aire, se indicará falta de equipo con control del balón.
- Si la falta ocurrió cuando el balón ya estaba en el aire, no se indicará falta de equipo con control del balón.

2. A2 intenta un tiro de campo, y en la lucha por el rebote, B5 accidentalmente palmea el balón dentro de su propia canasta.

Se anota FGA de A2, rebote ofensivo de equipo, del equipo A y FGA/FGM del capitán en cancha del equipo atacante (Equipo A).

3. Con un segundo restante en el tercer cuarto, B4 obtiene un rebote defensivo en su pista trasera, luego se gira y lanza el balón hacia la canasta de los oponentes. ¿Estaba el balón en el aire cuando sonó la bocina de final de cuarto?

- a. No: No se anota FGA de B4.
- b. Sí: Se anota FGA de B4. Si consigue encestar, también se anota FGM de B4.

4. A1 tira a canasta y el balón se queda encajado entre la canasta y el tablero.

Se anota FGA de A1. Si la flecha de alternancia concede el balón al equipo:

- a. Del tirador: se anota un rebote de equipo al equipo A.
- b. Al equipo oponente del tirador: se anota un rebote de equipo al equipo B.

5. El equipo B está en situación de bonus por faltas de equipo en el cuarto. A1 penetra hacia canasta cuando recibe una falta de B5 (falla la canasta y se le conceden 2 tiros libres):

- a. Antes de la acción de tiro: No se anota FGA de A1 y se anota falta personal de B5 y falta conseguida por A1.
- b. Durante la acción de tiro: No se anota FGA de A1 y se anota falta personal de tiro de B5 y falta conseguida por A1.
- c. Después de la acción de tiro de A1: Se anota FGA de A1, rebote ofensivo del equipo A, falta personal de B5 y falta conseguida por A1.

6. A3 es taponado por B2 durante un tiro en suspensión antes de que haya soltado el balón. A3 cae con el balón en sus manos y se sanciona violación de avance ilegal.

Se anota FGA de A3, tapón de B2, rebote ofensivo de A3 y pérdida (pasos) de A3.

7. B1 intercepta un pase de A1. B1 da un pase largo a B2, que penetra a canasta y falla una bandeja. B2 consigue el rebote y pasa el balón a B3, que convierte un tiro de tres puntos. Cuando B3 tiró, la defensa del equipo A todavía no estaba dispuesta.

Se anota pérdida de A1, recuperación de B1, FGA de B2, rebote ofensivo de B2, 3FGA y 3FGM de B3 y asistencia de B2. El 3FGM cuenta como Puntos tras Pérdida de balón, Puntos de Segunda Oportunidad y Puntos de Contraataque.

8. A1 falla un tiro de 2 puntos y B1 consigue el rebote. Inmediatamente después, B1 recibe una falta de A3 y se le conceden dos tiros libres por estar el equipo B en el bonus de faltas de equipo en el cuarto. Encesta uno de los dos tiros libres.

Se anota FGA de A1, rebote defensivo de B1, falta personal de A3, falta conseguida por B1, dos veces FTA de B1 y un FTM de B1 (NO anotado como puntos de contraataque).

9. A1 falla un tiro de 2 puntos y B1 consigue el rebote y pasa rápido a B2. B2 está iniciando un contraataque y recibe una falta de A2. Se conceden 2 tiros libres a B2 porque el equipo A está en bonus de faltas de equipo en ese cuarto.

Se anota FGA de A1, rebote defensivo de B1, falta personal de A2, falta conseguida por B2, dos veces FTA de B2 y dos veces FTM de B2 (anotados como puntos de contraataque).

10. B2 intercepta el pase de A1. B2 va de un lado a otro de la cancha, penetra a canasta pero falla la bandeja y consigue su propio rebote. Después, el equipo B establece un juego posicional. Más tarde, durante la misma posesión, A1 palmea el balón que tiene controlado B3, haciendo que salga fuera de banda. Se otorga un saque al equipo B y se concede un tiempo muerto al equipo B. Cerca del final de la cuenta del reloj de lanzamiento, B2 encesta un complicado tiro de tres puntos desde 10 metros.

Se anota pérdida (mal pase) de A1, recuperación de B2, FGA de B2, rebote ofensivo de B2, tiempo muerto del equipo B, 3FGA y 3FGM de B2 (registrado como Puntos de Segunda Oportunidad y Puntos tras Pérdida de Balón).



2.- TIROS LIBRES.

FT: Free Throw (tiro libre) - A: Attempt (intento/intentado)- M: Made (logro/convertido)

Un tiro libre intentado (FTA) se anota a un jugador que lanza un tiro libre, a menos que haya una violación por parte de un jugador defensor y no se convierte el tiro libre. En definitiva, un tiro libre fallado debido a las acciones ilegales de un oponente no se considerará intentando, porque tendrá que repetirse.

Un tiro libre convertido (FTM) se anota a un jugador cada vez que logra encestarlo.

Si se produce una violación durante un tiro libre, el estadístico debe observar muy claramente qué deciden los árbitros, a quién se sanciona la violación y cuál es el resultado de la acción, aplicándose los siguientes principios:

- Si la violación la comete un oponente del lanzador del tiro libre:
 - Si se convierte: se anota al tirador FTA y FTM.
 - Si no se convierte: no se anota al tirador FTA y FTM. Debe lanzarse otro tiro libre.
- Si la violación la comete el lanzador del tiro libre:
 - Si se convierte, se cancela el tiro libre y se anota FTA al lanzador. Además:
 - Si al tiro libre le sigue rebote, se concederá un saque de banda al equipo oponente, por lo que hay que anotar un Rebote Defensivo al equipo oponente.
- Si la violación la comete un compañero del lanzador del tiro libre:
 - Si se convierte: se anota al tirador FTA y FTM.
 - Si no se convierte y al tiro libre le sigue rebote, se anota FTA al lanzador y un Rebote Defensivo al equipo oponente porque se le concederá un saque de banda.

En ninguna de las situaciones anteriores, se han producido pérdidas de balón, por lo que NO se anotan.

Si un jugador equivocado intenta un tiro libre, el árbitro cancelará cualquier FTA y/o FTM que se haya ejecutado como resultado del error.

Si se sanciona una falta técnica durante el intervalo de juego previo a cualquier cuarto o prórroga, el FTA (y FTM, si se convierte) se anotará como realizado en el cuarto o prórroga siguiente.

En todas estas situaciones "especiales" es importante que los estadísticos sigan las decisiones de los árbitros y se comuniquen con los oficiales de la mesa cuando sea necesario.



Ejemplos:

1. A1 intenta un tiro libre y durante el lanzamiento, B3 comete una violación durante el tiro libre. El tiro libre:

- a. Se convierte: Se anota FTA y FTM de A1.
- b. No se convierte: Se concede un nuevo tiro libre a A1, no se anota FTA a A1.

2. A5 intenta el último tiro libre de una serie y durante el lanzamiento, A4 comete una violación. El tiro libre:

- a. Se convierte: Se anota FTA y FTM de A5.
- b. No se convierte: Se anota FTA de A5 y Rebote Defensivo del equipo B. No se anota ninguna pérdida.



3.-REBOTES

Además de las excepciones enumeradas a continuación, cualquier intento fallado de tiro de campo o de tiro libre (seguido de rebote) continúa con un Rebote.

Un rebote es la recuperación controlada de un balón vivo por parte de un jugador o de un equipo con derecho al balón para un saque después de un FGA o FTA seguido de rebote.

Los Rebotes se dividen en Ofensivos y Defensivos. Los rebotes ofensivos se anotan cuando la posesión es retenida por el mismo equipo que falló el FTA o FGA, mientras que los rebotes defensivos se anotan cuando el equipo que convirtió el lanzamiento intentado obtiene la posesión.

Un rebote de jugador puede lograrse de cualquiera de las siguientes formas:

- El jugador es el primero en que obtiene el control del balón, incluso si el balón ha sido palmeado por varios jugadores, ha rebotado o rodado por el suelo.
- Palmear el balón en un intento controlado de encestar (dirigiendo el balón hacia la canasta).
- Palmear o desviar el balón de manera controlada hacia un compañero de equipo.
- Recuperar un rebote simultáneamente con un jugador oponente cuando se conceda a su equipo el balón como resultado de la regla de la posesión alterna.

Un rebote de equipo se anota al equipo que tiene derecho a la posesión del balón cuando:

- El balón sale fuera de banda después de un FGA o FTA fallado y antes de que cualquier jugador obtenga su control.
- Se sanciona una falta después de un FGA o FTA fallado y antes de que cualquier jugador obtenga el control del balón.
- Después de un FTA o FGA fallado, dos o más jugadores del mismo equipo están involucrados en un balón retenido.
- El balón se encaja entre el aro y el tablero.
- Se introduce el balón en la canasta propia ocurre durante una situación de rebote (un jugador defensivo palmea accidentalmente el balón en su propia canasta).



No se anota ningún rebote:

- Después de cualquier FTA fallado cuando el balón pasa a estar muerto.
- Al final de un cuarto o prórroga cuando suena la bocina después de un FGA o FTA fallado y antes de que un equipo obtenga la posesión del balón.
- Después de un FGA fallado donde el balón no toca el aro, suena el dispositivo del reloj de lanzamiento y los árbitros hacen sonar el silbato para señalar una violación del reloj de lanzamiento antes de que un jugador realice una recuperación controlada del balón.

En situaciones en las que el rebote de un jugador es seguido inmediatamente por una pérdida del mismo jugador (por ejemplo, obtener el control del balón mientras está en el aire y caer fuera de banda), se concederá un rebote de equipo al equipo oponente.

Ejemplos:

1. Tras un tiro fallado se produce un balón retenido entre A5 y B4.

Se anotará el Rebote a A5 o B4, dependiendo del equipo al que favorezca la flecha de posesión alterna.

2. Después de un lanzamiento fallado de A3, A5 salta y atrapa el balón, pero cae y pierde el control. El reloj de lanzamiento se reinicia a 14". Después de que A5 pierda el control, B4 recupera el balón.

Se anota Rebote Defensivo a B4. Nota: a pesar de que hay una contradicción entre la decisión del equipo arbitral (al reiniciar el reloj de lanzamiento a 14" se asume que A5 ha controlado el balón) y las estadísticas (concediendo el rebote al jugador que finalmente consigue el control, B4), esta es la decisión correcta.

3. Después de un lanzamiento fallado, B4 atrapa el balón y casi al mismo tiempo A5 le hace falta.

El estadístico debe decidir si B4 obtuvo el control del balón previamente a recibir una falta. Si es así, se anotará el rebote a B4. En el caso contrario, se anotará un rebote defensivo al Equipo B.

4. A4 salta e intenta un tiro que es taponado por B5 sin que el balón salga de las manos de A4. A4 cae al suelo con el balón y es sancionado con pasos.

Se anota FGA a A4, Tapón de B5, Rebote Ofensivo de A4, y Pérdida de A4 (Pasos).

5. Después de un tiro fallado, B2, B4 y A4 disputan el rebote, y todos tienen ambas manos firmemente sobre el balón cuando se sanciona un balón retenido. La flecha de posesión alterna concede el saque siguiente al:

- a. Equipo A: Se anota Rebote Ofensivo a A4.
- b. Equipo B: Se anota Rebote Defensivo al Equipo B.

6. A3 falla un FGA y cuando los jugadores están luchando por el rebote:

- a. Se sanciona una falta de A4 por empujar por la espalda a B2: Se anota Rebote Defensivo al equipo B.
- b. Se sanciona una falta a B1 por agarrar a A1: Se anota Rebote Ofensivo al Equipo A.
- c. B4 palmea el balón fuera de banda: Se anota Rebote Ofensivo al Equipo A.

7. A1 falla un FGA poco antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento y el balón no toca el aro.

- a. Antes de que suene el dispositivo,:
 - i. B2 controla el balón: Se anota FGA a A1 y Rebote Defensivo de B2.
 - ii. A2 controla el balón: Se anota FGA a A1, Rebote Ofensivo a A2 y Pérdida del Equipo A (24 segundos).
- b. Después de que suene el dispositivo, A2 controla el balón: Se anota FGA a A1 y Pérdida del Equipo A. No se anota ningún Rebote porque el balón está muerto.

8. A2 falla el primero de sus dos tiros libres.

No se anota ningún rebote ya que A2 tiene derecho a un segundo tiro libre y el balón está muerto.

9. A2 falla un FGA, y antes de que cualquier jugador obtenga el rebote, termina el cuarto.

Se anota el FGA de A2 y ningún rebote ya que el balón quedó muerto.

10. A3 falla un FGA y el balón golpea el aro. El balón bota en el suelo antes de que A5 lo controle.

Se anota FGA a A3 y Rebote Ofensivo a A5.

11. A1 falla un FGA. A4 está luchando por el rebote con varios jugadores. Palmea el balón hacia atrás hasta fuera del área restringida donde lo controla A3.

Se anota FGA a A1 y Rebote Ofensivo a A3.

12. A1 falla un FGA. A4 está luchando por el rebote con varios jugadores cuando realiza un palmeo dirigido del balón hacia A5 que lanza y convierte un tiro de 3 puntos.

Se anota FGA a A1, Rebote Ofensivo de A4, 3FGA y 3FGM a A5 y Asistencia a A4.

13. A4 falla un FGA. A5 salta para el rebote, controla el balón en el aire y cae con él fuera del terreno de juego.

Se anota FGA a A4 y Rebote Defensivo al Equipo B.

14. A2 falla un FGA. A3 consigue el rebote y va a caer fuera del terreno de juego. En el último momento antes de caer, se desprende del balón, que toca a B4 y sale a continuación fuera del campo. Se concede saque al Equipo A, que sigue con la posesión del balón.

Se anota FGA a A2 y Rebote Ofensivo a A3.

15. Después de una falta antideportiva, A3 falla su último FTA.

No se anota ningún rebote.



4.- PÉRDIDAS

Una pérdida es un error de un jugador o equipo atacante cuyo resultado es que el equipo defensivo obtenga la posesión del balón, e incluye:

- Un mal pase,
- Un manejo del balón (incluido fumble), o
- Cualquier tipo de violación o falta cometida por el equipo atacante.

Una pérdida solo puede ser cometida cuando el equipo tiene control del balón, que es uno de los casos siguientes:

- Un jugador de ese equipo sostiene o bota un balón vivo.
- El balón está a su disposición del jugador para
 - Un saque, o
 - Un tiro libre.
- El balón se pasa entre compañeros de equipo.

Si un defensor fuerza al equipo atacante a un balón, el resultado de la regla de posesión alterna determinará las estadísticas a registrar. Si la flecha concede el saque al equipo:

- Atacante: NO se anota estadística (el mismo equipo continúa con el control del balón).
- Defensor: Se anota una pérdida al jugador atacante y una recuperación al defensor que provocó el cambio de control de equipo por el balón retenido.

Tipos de Pérdidas:

- Manejo del balón.

Un jugador atacante pierde la posesión del balón mientras lo sostiene o bota, o no logra atrapar un buen pase que debería haber sido atrapado.

- Violación.

Es una violación cometida por un jugador o equipo atacante, por ejemplo: pasos, 3, 5, 8 o 24 segundos, campo atrás, fuera de banda, etc, y se anotan:

- 5 segundos durante un saque, 8 y 24 segundos: Pérdidas de equipo.
- Todas las demás pérdidas de balón cometidas por un atacante, como pérdida de ese jugador.



- Falta ofensiva.

Cuando un jugador del equipo que controla el balón comete una falta.

Cualquier falta técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador de un equipo que controla el balón es una pérdida. Se anotará:

- Al jugador, cuando está en la cancha, y
- Al equipo, en el resto de los casos.

- Pases.

Un equipo pierde la posesión debido a un mal pase. La pérdida siempre debe anotarse al pasador, a menos que el estadístico considere que el pase era correcto y debería haber sido atrapado, en cuyo caso la pérdida debe cargarse al receptor.

En algunas situaciones, una pérdida puede tipificarse con más de un tipo, por ejemplo, cuando un mal pase hace que un compañero de equipo cometa una violación al salir del terreno de juego para atrapar el balón. El estadístico debe reconocer cómo se originó originalmente la pérdida. En este ejemplo, el mal pase causó la violación, por lo que el jugador que intenta el pase debería recibir una pérdida (Mal Pase).

Hay ciertas situaciones donde dos o más pérdidas de balón ocurren casi instantáneamente. El estadístico debe decidir si un equipo obtuvo el control del balón antes de perderlo de nuevo. Para las pérdidas de balón, si hay alguna duda sobre si un jugador había controlado ya el balón o no, el estadístico debe considerar que no.

Ejemplos:

1. A1 bota el balón cuando lo recupera B1.

Se anota Pérdida de A1 (manejo del balón) y Recuperación de B1.

2. A2 pasa el balón, que sale directamente fuera del terreno de juego.

Se anota Pérdida (Mal Pase) de A2.

3. A1 hace un buen pase, pero a A4 se le cae el balón, que recoge B4.

Se anota pérdida (manejo del balón) a A4 y Recuperación a B4.



4. A2 comete una violación (pasos, dobles, etc.) por lo que el equipo oponente logra el control.

Se anota Pérdida (Pasos, etc.) a A2.

5. A5 comete una falta mientras su equipo controla el balón (Bloqueo en movimiento, etc.).

Se anota Pérdida (falta ofensiva) a A5.

6. El equipo A no consigue tirar y comete una violación del reloj de lanzamiento.

Se anota Pérdida (Posesión 24") al Equipo A.

7. A2 sostiene el balón después del regate mientras B2 le defiende estrechamente. A2 no puede tirar o pasar y comete una violación de 5".

Se anota Pérdida (violación de 5") a A2.

8. A1 tiene el control del balón cuando se sanciona con falta doble a A4 y B4.

Como las penalizaciones por la falta doble se compensan y el equipo A recibe el balón para un saque, no existe pérdida. Se anota una falta personal y una falta conseguida tanto a A4 como a B4.

9. A3 sostiene el balón cuando B3 la palmea haciendo que la pierda. A3 y B3 se tiran al suelo para recuperarlo y se produce un balón retenido. La flecha de posesión alterna concede el balón al:

- Equipo A tiene derecho a la posesión alterna: No se anota nada en la estadística.
- Equipo B: Se anota Pérdida (manejo de la pelota) a A3 y Recuperación a B3.

10. Se sanciona una falta técnica a A2 inmediatamente después de que B5 haya robado el balón a A3, que lo estaba botando.

Se anota Pérdida (manejo del balón) a A3, Recuperación a B5 y Falta Técnica a A2. No hubo pérdida de A2 ya que su equipo no controlaba el balón cuando se sancionó la falta técnica.

11. A4 está defendido por B5 en una esquina del terreno de juego. Al tratar de sobrepasar a su defensor, A4 realiza la siguiente acción:

- Pasos: Se anota Pérdida de A4 (Pasos).
- Pasa hacia A1. El balón es desviado por B5 y finalmente controlado por B1: Se anota Pérdida de A4 (Mal Pase) y Recuperación de B5.
- Pasa hacia A1. El balón es controlado por B1 sin ser tocado por B5: Se anota Pérdida de A4 (Mal Pase) y Recuperación de B1.

12. A3 realiza un pase a A5 y el balón es desviado por B3. A5 y B5 luchan por el balón dividido cuando B5:

- Parece que controla el balón justo antes de salir fuera de banda: Se considera que no hay cambio de posesión y no se anota ninguna estadística.
- Parece que controla el balón justo antes de A5 controle finalmente el balón: Se considera que no hay cambio de posesión y no se anota ninguna estadística.
- Recupera el balón dividido, lo bota dos veces y lo pasa, siendo interceptado por A4: Se anota Pérdida de A3 (Mal pase), Recuperación de B5, Pérdida de B5 (Mal pase) y Recuperación de A4.

13. A1 realiza un mal pase a A2. Mientras trata de recuperar el balón, A2 la palmea hacia pista trasera donde la recoge A3, que es sancionado con campo atrás.

Se anota Pérdida (Mal pase) de A1



5.- ASISTENCIAS.

Una asistencia es un pase que permite anotar directamente a un compañero de equipo. Si el pase se realiza a un compañero que está:

- Dentro del área restringida y anota, siempre se considera una asistencia del pasador.
- Fuera del área restringida, y el jugador que recibe:
 - Anota sin botar, siempre se considera una asistencia del pasador.
 - Anota después de botar y su defensor en una jugada de 1x1, que está encarado a él y posicionado frente al atacante, entre él y el aro (defensores en ayuda no se tienen en cuenta):
 - No es sobrepasado: siempre se considera una asistencia del pasador.
 - Es sobrepasado: no se considera una asistencia del pasador, a menos que:
 - El atacante con el balón penetre hacia canasta inmediatamente después de recibir, o
 - Su defensor es desestabilizado.

El mismo principio se aplica en situaciones de contraataque, con un pase a un jugador en media cancha (la anotación incluye los tiros libres): Si el jugador que recibe el pase recibe una falta en su acción de tiro y convierte al menos un tiro libre, se anota una asistencia de la misma manera que para una FGM.

Además, siempre se aplican las siguientes reglas generales:

- Solo se puede dar una asistencia cada vez que un jugador anota.
- Solo el último pase antes de un lanzamiento puede ser considerado como una asistencia (incluso si el penúltimo pase creó la jugada).
- La distancia, el tipo de tiro y la facilidad con la que un jugador anota no son relevantes.
- No se anotará ninguna asistencia:
 - En una situación de contraataque si el jugador recibe el pase en su propia pista trasera antes de ir a la canasta contraria (de costa a costa).
 - Si el pase se desvía claramente y termina con un jugador diferente al que estaba destinado inicialmente.



Ejemplos:

1. Después de obtener un rebote defensivo, A5 hace un pase largo hacia su pista delantera donde A4 recibe el balón, penetra a canasta, falla, recupera el rebote y anota.

No se anota ninguna asistencia, ya que ha habido un FGA y un rebote ofensivo entre el pase y la canasta convertida.

2. A5 pasa a A4 que mira para pasar a A3, que está cortando por la zona y duda, pero opta por lanzar a canasta y anota.

Se anota FGA y FGM a A4 y Asistencia a A5.

3. A5 pasa a A4 que da un bote para equilibrarse para lanzar a canasta y anotar.

Se anota una Asistencia a A5, siempre que A4 no esté defendido por un oponente encarado a él.

4. A4 hace un pase largo hacia su pista delantera donde A5, palmea el balón hacia A3 para que anote una bandeja sin oposición.

Aunque el pase de A4 creó la jugada que acabó en canasta, no fue el último pase antes de que se convirtiera el tiro. Se anota Asistencia a A5.

5. A3 pasa a A5, que está estrechamente defendido por B3. A5 finta, gira sobre sí mismo, da un bote y realiza un mate. Se anota FGA y FGM a A5. Si recibe el pase:

- a. Dentro del área restringida: Se anota una Asistencia a A3.
- b. Fuera del área restringida: No se anota Asistencia.

6. B1 recupera el balón, pasa a B2 que está cerca de la línea central en su pista delantera. Luego B2 bota hacia la canasta de los oponentes y anota en una penetración sin oposición.

Se anota una Asistencia a B1.

7. Después de un lanzamiento no convertido, A2 obtiene el rebote defensivo. Pasa el balón a A3 que está en la línea de tres puntos de su pista trasera, que va hacia la canasta de los oponentes y anota en una penetración sin oposición.



No se anota asistencia a A2 ya que A3 recibió el pase en su pista trasera.

8. Después de un lanzamiento no convertido, A2 obtiene el rebote defensivo. Hace un pase largo a A3 en su pista delantera y

- a. B3 comete una falta antideportiva sobre A3 para detener el contraataque. A3 solo anota uno de sus tiros libres: Se anota Falta Antideportiva a B3, Falta Recibida por A3, FTA y FTM a A3, pero no se anota asistencia.
- b. B4 comete una falta personal durante la acción de tiro de A3, se conceden tiros libres a A3: Se anota Falta Personal de B4, Falta Recibida por A3, FTA y FTM de A3 y Asistencia de A2.

9. A1 saca desde la línea de fondo debajo de la canasta de sus oponentes, y pasa a A3 que anota un FGM.

Se anota una Asistencia a A1.

10. Inmediatamente después de un pase de A2, A3 recibe una falta durante su acción de tiro. A3 falla el primer tiro libre y convierte el segundo.

Se anota una asistencia a A2 y dos FTA y un FTM a A3.



6.- RECUPERACIONES (ROBOS)

Se anota una recuperación a un defensor cuando su acción provoca una pérdida a su oponente. Una recuperación debe incluir siempre un toque de balón, pero no necesariamente un control del balón. Los siguientes casos se consideran una recuperación:

- Interceptar o desviar un pase.
- Quitarle el balón a un oponente que sostiene o bota el balón.
- Controlar un balón dividido después de un error de un atacante.

No se anota ninguna recuperación si el balón pasa a estar muerto y el equipo defensor recibe la posesión del balón para un saque, incluso si la pérdida fue ocasionada por la acción del defensor.

La única ocasión en que se puede anotar una recuperación cuando el balón pasa a estar muerto es cuando debido a las acciones de un defensor se produce un balón retenido y el equipo defensor obtiene la posesión como resultado de la regla de posesión alterna.

Si se anota una recuperación a un defensor, debe haber una correspondiente pérdida anotada a un atacante. (Lo contrario no se aplica: una pérdida no siempre da lugar a una recuperación).

En todas las situaciones en las que hay más de un defensor involucrado, la recuperación se anota al jugador que desvió primero el balón e inició la pérdida.

Ejemplos:

1. A5 está botando cuando se le escapa el balón, que llega hasta B4, quien lo recupera sin moverse.

Se anota Pérdida (manejo del balón) de A5 y Recuperación de B4.

2. A5 está botando el balón cuando B5 lo palmea hacia B2, que lo controla.

Se anota Pérdida (manejo del balón) de A5 y Recuperación de B5.

3. B2 realiza una fuerte presión defensiva que provoca que A2 cometa una violación sin que B2 toque el balón.

Se anota una Pérdida (violación) de A2, pero no se anota ninguna Recuperación.



4. A4 pasa a A5, pero B5 desvía el balón. En una acción refleja, A5 intenta atrapar el balón, pero solo provoca un fuera de banda. Se concede un saque al equipo B.

Se anota Pérdida (mal pase) de A4 pero ninguna Recuperación.

5. A4 pasa a A5, pero B5 desvía el balón hacia un espacio libre del terreno de juego, donde se produce un balón retenido entre A5 y B2. Se concede un saque al equipo B mediante la regla de posesión alterna.

Se anota Pérdida (Mal Pase) de A4 y Recuperación de B5. A5 y B2 no reciben estadísticas.

6. A2 da un pase y el balón sale directamente fuera de banda.

No se anota ninguna recuperación, solo una Pérdida (mal pase) a A2.

7. A1 bota el balón que, de forma involuntaria, da en su pie y se aleja, siendo recogida por B2.

Se anota Pérdida (manejo del balón) a A1 y Recuperación a B2.

8. El equipo A obtiene el control del balón después del salto inicial.

No se anota ninguna recuperación ya que ningún equipo tenía el control del balón previamente.

9. A4 falla un FGA. El balón rebota en el aro, da un bote en el suelo y es recuperado por B2.

No se anota ninguna recuperación, solo un FGA fallado a A4 y un rebote defensivo a B2.

10. A1 penetra a canasta. El defensor del lado de ayuda B2 se anticipa esta jugada y provoca una falta ofensiva de A1.

Se anota Pérdida a A1. No se anota ninguna recuperación.



7.- TAPONES

Se anota un tapón a un jugador cuando realiza un contacto apreciable con el balón que altera la trayectoria de un FGA que no se convierte. Tiene que verse un claro desvío del balón por parte del defensor, y el balón puede o no haber abandonado la mano del tirador para que el tapón cuente.

Se considera una acción de tiro a nivel estadístico cuando el jugador con el balón realiza un movimiento hacia arriba y/o hacia adelante en dirección a la canasta de los oponentes con el propósito de intentar conseguir una canasta.

En las situaciones en las que el balón es taponado antes de que esté en el aire, si en el momento del tapón el balón está:

- Por encima de la altura del hombro, se anota FGA, Tapón y Rebote.
- Por debajo de la altura del hombro, y logra el control posterior el equipo:
 - Defensor: se anota una pérdida y una recuperación.
 - Atacante: no se anotan estadísticas.

Al igual que para cualquier otro FGA fallado, un rebote debe seguir a un tiro taponado a menos que inmediatamente después del mismo, finalice el cuarto o prórroga o se produzca una violación del reloj de lanzamiento.

Ejemplos:

1. A5 lanza a canasta y B5 toca el balón cuando intenta taponar el tiro. El balón no se desvía de su trayectoria y entra en la canasta.

Como el balón acabó entrando en la canasta, el toque de balón por parte de B5 no alteró significativamente su trayectoria. Se ignora el toque y se anota FGA y FGM a A5 pero no se anota Tapón a B5.

2. A5 controla el balón y se prepara para hacer un mate. B5 desvía el balón que está a la altura de la cintura de A5, antes de abandone las manos del tirador y es recuperado por B4.

Se anota Pérdida (Manejo del balón) de A5 y Recuperación de B5.

3. A5 bota en el área restringida cuando el balón es desviado por B5, siendo recuperado por B4.



Se anota Pérdida (Manejo del balón) de A5 y Recuperación de B5.

4. A2 realiza un FGA que es taponado por B4 cuando el balón está en su trayectoria:

- a. ascendente y sale fuera de banda: Se anota FGA a A2, Tapón a B4 y Rebote Ofensivo al Equipo A.
- b. Descendente hacia la canasta y se sanciona una violación defensiva: Se anota FGA y FGM a A2.

5. A3 realiza un lanzamiento de 3 puntos que es taponado por B4. A3 recupera el balón inmediatamente, realiza otro tiro de 3 puntos que convierte.

Se anota 3FGA a A3, tapón a B4, Rebote ofensivo a A3, 3FGA y 3FGM a A3.

6. A2 realiza un lanzamiento de 3 puntos. El balón rebota en el aro y B1 lo palmea lejos del aro, evitando que entre en la canasta. A3 recupera el balón.

Se anota 3FGA a A2 y Rebote Ofensivo a A3. Nota: no se puede anotar un tapón después de que el balón haya tocado el aro.

7. A1 penetra a canasta y recibe una falta de B1 durante su acción de tiro. A1 hace un nuevo movimiento de tiro y consigue desprenderse del balón, que es taponado por el defensor en ayuda B2 (el tiro no hubiese contado como válido si se hubiese convertido)

Se anota falta personal de B1 y falta recibida por A1. No se anotan más estadísticas en esta situación (como el lanzador recibió una falta antes de soltar el balón, no se anota FGA – y sin un FGA no puede haber un tapón).



8.- FALTAS

Se sanciona una falta sobre un jugador cuando lo decide uno de los árbitros. Un jugador puede ser sancionado con faltas personales, técnicas, antideportivas y descalificantes se pueden. Un entrenador o miembro del banquillo de equipo puede ser sancionado con faltas técnicas y descalificantes (anotadas al entrenador, no cuentan como faltas de equipo en el cuarto o prórroga).

Es importante diferenciar entre los tipos de faltas, si el software de estadísticas lo permite. En el caso de que el software permita distinguir entre faltas de "tiro" y "no tiro", una "falta de tiro" es cualquier falta que los árbitros sancionan durante la acción de tiro, mientras que una falta cuya penalización se tiros libres por estar el equipo defensor en el bonus de faltas de equipo en ese cuarto o prórroga nunca se consideran "faltas de tiro".

Faltas Recibidas

Cada vez que se comete una falta sobre un jugador, se carga una falta recibida por ese jugador. En el caso de una falta descalificante, si la falta se comete físicamente sobre un jugador, se carga una falta al jugador que ha recibido dicha falta.

Ejemplos:

1. A3 bota el balón y comete una falta por cargar sobre B2.

Se anota Pérdida (Falta ofensiva) de A3, Falta personal de A3 y Falta Recibida por B2 (sin recuperación para B2).

2. A2 sostiene el balón cuando B2 le hace falta.

Se anota Falta Recibida por A2 y Falta Personal a B2.

3. A1 comete una falta descalificante por:

- a. Insultar al árbitro: Se anota Falta Descalificante de A1 y Pérdida de A1.
- b. Golpear a B2 con el codo: Se anota Falta Descalificante de A1, Pérdida de A1 y Falta Recibida a B2.



Anexo A. Tipos de tiros

En el caso de que el software requiera que se concrete el tipo de lanzamiento, estarán disponible la siguiente clasificación de los mismos:

Tiro en suspensión (Jump shot)

Un lanzamiento realizado saltando en el aire y generalmente lanzando el balón en la parte más alta del salto. Se usa con mayor frecuencia para tiros de media a largo distancia, incluidos los intentos de tres puntos.

Bandeja (Layup)

Un lanzamiento a corta distancia donde generalmente el tirador apoya su tiro en el tablero, pero también puede ejecutarse directamente por la parte frontal del aro. Por lo general, es un tiro con una sola mano sosteniendo el balón por su parte inferior y soltándola con un movimiento hacia arriba del brazo lo más cerca posible de la canasta. Una bandeja también puede considerarse un tiro rápido donde el atacante atrapa el balón cerca de la canasta.

Penetración con bandeja (Driving layup)

Un disparo a corta distancia después de una penetración con bote hacia la canasta, tanto durante el juego posicional con la defensa establecida o durante un contrataque. Generalmente el tirador apoya su tiro en el tablero, pero también puede ejecutarse directamente por la parte frontal del aro.

Mate (Dunk)

Un mate es una jugada en la que un jugador sube el balón por encima del aro y la introduce en la canasta con una o dos manos en las que la (s) mano (s) del jugador golpean la parte superior del aro.

Mate tras balón rebotado en el aro (Putback Dunk)

Cuando un atacante realiza un mate directamente después de conseguir un rebote ofensivo.

Palmeo tras balón rebotado en el aro (Putback tip-in)

Cuando un atacante realiza un palmeo directamente después de el balón rebote en el aro tras un lanzamiento. Casi siempre se produce cuando el atacante salta y palmea el balón con una mano antes de caer al suelo.



Alley-oop

Se produce cuando un jugador recibe un pase en el aire cerca del aro y realiza una bandeja o un mate antes de caer nuevamente al suelo.

Gancho (Hook shot)

Un tiro con una mano donde el tirador se coloca lateralmente con respecto a la canasta con la mano con el balón más alejada del aro, extendiendo luego su brazo de tiro y soltando el balón por encima de sus cabeza, en un movimiento circular hacia la canasta.

Bomba (Floating Jump Shot)

El balón se lanza con un pie apoyado, sin detenerse, a menudo como una penetración con bandeja, pero más lejos de la canasta. Se puede realizar el lanzamiento en movimiento, después del regate o tras obtener el balón, lanzándolo a canasta. A menudo tiene una trayectoria alta para evitar ser taponado.

Tiro en suspensión con paso atrás alejándose del defensor (Fade Away Jump Shot)

Cuando se realiza el lanzamiento mientras el jugador con el balón salta alejándose de la canasta. Este tiro se utiliza para crear espacio entre el lanzador y su defensor. Se puede realizar en cualquier lugar del terreno de juego y tanto saltando hacia atrás como hacia un lado.

Tiro en suspensión a la media vuelta (Turn Around Jump Shot)

Cuando el jugador recibe el balón de espaldas a canasta y comienza su lanzamiento mirando hacia afuera de la canasta. Luego gira en el aire mientras salta para lanzar. Se puede girar completamente para encarar totalmente la canasta, pero a veces solo se da media vuelta y se lanza a canasta mientras se está de costado al cesto.

Paso atrás tiro en salto (Step Back Jump Shot)

El jugador generalmente finta una penetración a canasta, luego se detiene y da un rápido paso atrás para crear espacio entre él y el defensor antes del lanzamiento.

Tiro en Suspensión directamente desde regate (Pull Up Jump Shot)

El lanzador deja de botar y rápidamente se levanta para realizar un tiro en suspensión mientras el defensor se encuentra generalmente todavía flexionado en una posición de defensa.



Anexo B. Tipos de pérdidas de balón

La siguiente lista define los posibles valores para los tipos de pérdidas de balón:

- Mal pase.
- Manejo de balón / fumble.
- Fuera de banda.
- Pasos.
- 3 segundos.
- 5 segundos.
- 8 segundos.
- 24 segundos.
- Campo atrás.
- Falta de equipo con control del balón.
- Falta técnica/descalificante del equipo con control de balón.
- Interposición/Interferencia ofensiva.
- Doble regate.
- Acompañamiento del balón.
- Otras.



Anexo C. Datos adicionales

En este anexo, se definen algunos datos adicionales que normalmente son calculados por el programa y, por lo tanto, no son directamente relevantes para el trabajo de un estadístico.

Tiempo / minutos jugados

Todas las sustituciones se registran en el programa y para cada jugador, el tiempo de juego se calcula adecuadamente. En caso de que los minutos jugados solo se muestren en minutos (es decir, sin segundos) se aplicará el siguiente redondeo:

- Los minutos con menos de 30 segundos se redondearán en defecto (minuto actual).
- Los minutos con 30 segundos o más se redondearán en exceso (minuto siguiente).
- Cualquier tiempo menor de 1 minuto se redondearán a 1 minuto, independientemente de los segundos transcurridos.
- Cualquier valor con 1 minuto menos que el tiempo máximo (por ejemplo, 39 minutos para un partido de 4x10 minutos) se redondeará en defecto para cualquier valor de segundos, para indicar que el jugador no jugó todo el partido.
- Un jugador que no entró al terreno de juego se indica con "DNP" (Did Not Play = no jugó) en lugar de un valor con minutos y segundos.

Para fines estadísticos, un partido en el que un jugador muestra DNP no cuenta como un partido jugado por el jugador.

Puntos en la zona

El número total de puntos anotados por un equipo de FGM que se originan dentro de la zona. Esto incluye todos los tiros en suspensión, ganchos, bandejas, mates, etc.

Puntos después de pérdidas de balón

El número total de puntos anotados por un equipo durante la posesión después de la pérdida del balón por parte de un oponente. Este es el caso, independientemente del tipo de pérdida, si el balón sale fuera de banda y los puntos pueden proceder de un FGM o FTM (s).

Esto no se aplica a un FGM o FTM en una posesión adicional, después de que se haya sancionado una falta a un jugador del equipo defensor después de un FGA o FGM.



Puntos de segunda oportunidad

El número total de puntos anotados por un equipo después de un rebote ofensivo y antes de que sus oponentes recuperen la posesión. Este es el caso independientemente de si la pelota ha salido fuera de banda y los puntos pueden proceder de un FGM o FTM (s).

Esto no se aplica a un FGM o FTM en una posesión adicional, después de que se haya sancionado una falta a un jugador del equipo defensor después de un FGA o FGM

Puntos de banquillo de equipo

El número total de puntos anotados por un equipo, excluyendo a los conseguidos por los jugadores del quinteto inicial.

Puntuación empatada

El número de veces que hubo empate durante el partido (sin incluir el 0-0 inicial).

Cambios de liderazgo

La cantidad de veces que cambió la mayor anotación de un equipo al otro durante el partido.

Mayor ventaja

La mayor ventaja que tuvo cada equipo durante el partido y cuándo ocurrió (cuarto y tiempo).

Mejor racha anotadora

El mayor margen de puntos consecutivos anotados por un equipo sin que su oponente anotase ningún punto.