



KRYTERIA OCENY ELEMENTÓW STATYSTYCZNYCH

**na podstawie
oficjalnych interpretacji FIBA i ULEB**

opracował: Marcin Korpolewski

www.mkssystem.biz

RZUTY Z GRY

Próba rzutu jest świadomą próbą zdobycia punktów przez gracza zespołu ataku polegającą na rzuceniu, pchnięciu lub uderzeniu piłki w kierunku kosza drużyny przeciwnej, z wyjątkiem tych sytuacji, gdy zawodnik podczas tego ruchu jest faulowany przez gracza obrony i piłka nie wpadła do kosza. Próba rzutu nie jest też zapisywana, jeżeli rzut został anulowany przez nielegalne dotknięcie piłki (offensive goal tending) przez gracza ataku. Próba rzutu jest też włożenie piłki do kosza niezależnie czy zakończone zostało powodzeniem.

Próba rzutu za trzy punkty jest próbą rzutu z gry wykonaną spoza linii 6,25 sygnalizowaną przez sędziego uniesieniem ręki z wyprostowanymi trzema palcami.

Celny rzut jest to próba rzutu zakończona zdobyciem punktów, zarówno przez trafienie do kosza jak i przez nielegalne zagranie gracza obrony (goal tending). Celny rzut jest też zaliczany, gdy faulowany gracz trafi do kosza.

UWAGA

1. Przy zaliczaniu prób rzutów oraz celnych rzutów należy zwracać uwagę na sygnalizację sędziów. Dotyczy to szczególnie sytuacji:
 - ⇒ rzutu za trzy punkty – sygnalizowanego przez sędziego boiskowego;
 - ⇒ dobitki piłki będącej na obręczy – sprawdzenie, komu punkty zapisał sekretarz;
 - ⇒ faulu przed i po rzucie – czy faul został popełniony przed rzutem i próba rzutu została anulowana; czy rzut został popełniony po rzucie i próba rzutu została zaliczona;
 - ⇒ punktów zdobytych przez gracza obrony – zapisywane są kapitanowi zespołu ataku (będącemu na parkiecie!) – skontrolować zapis z sekretarzem zawodów.
2. Próbę rzutu zalicza się graczowi, który w sposób świadomy kieruje piłkę w stronę kosza poprzez jej dotknięcie w powietrzu (tip in). W przypadku, gdy jest to dobitka poprzedniego rzutu zalicza się także zbiórkę w ataku.
3. W przypadku zablokowania piłki przez gracza obrony, próbę rzutu zalicza się, jeżeli statystyk ocenił, że gracz ataku wykonywał rzut do kosza. Jeżeli są, co do tego wątpliwości należy założyć, że próby rzutu nie było. Dotyczy to w szczególności blokowania podań z wyskoku.
4. Jako próby rzutu nie należy zapisywać sytuacji, gdy intencją gracza było dogranie piłki partnerowi, a nie zdobycie punktów. Dotyczy to w szczególności sytuacji, gdy gracz ataku podaje w ostatniej chwili z wyskoku do partnera oraz części zagrań „ally-ooop”.
5. W przypadku faulu przy rzucie nie zaliczamy graczowi rzutu niecelnego natomiast zaliczamy rzut celny jeżeli piłka wpadnie do kosza. To samo dotyczy sytuacji gdy rzut wykonywany jest z przypadkowej pozycji pod presją kończącego się czasu gry (nie dotyczy to upływającego czasu 24 sekund).
6. Przypadkowo zdobyty kosz przez graczy obrony zapisuje się kapitanowi zespołu przebywającemu na boisku – proponując szybki kontakt ze stolikiem sędziowskim.

RZUTY WOLNE

Próba rzutu jest zaliczana w momencie, gdy zawodnik wykonuje rzut wolny i nie zostaje przy nim popełniony błąd powodujący powtórzenie rzutu.

Celny rzut jest zaliczany, jeżeli po próbie rzutu piłka wpadła do kosza lub została nielegalnie dotknięta przez graczy obrony w sposób powodujący zaliczenie rzutu o wartości jednego punktu.

UWAGA

1. Próba rzutu wolnego, która z powodu błędu obrony została powtórzona jest ignorowana. Do statystyk zapisuje się wynik powtórnego rzutu.
2. W przypadku, gdy przy rzucie wolnym piłkę w legalny sposób dotyka gracz obrony lub ataku powodując jej wpadnięcie do kosza i zaliczenie dwóch punktów - wykonującemu rzut zalicza się niecelny rzut wolny.
3. Jeżeli piłka po rzucie wolnym nie dotknie obręczy lub gracz wykonujący rzut popełni inny błąd powodujący, iż piłkę zza linii bocznej wprowadzać będą do gry rywale – wykonującemu rzut zapisywany jest niecelny rzut wolny.

ZBIÓRKA

Zbiórka jest zaliczana zawsze, gdy bezpośrednio po próbie rzutu zawodnik wchodzi w posiadanie żywej piłki. Zbiórka piłki jest związana z jej kontrolą przez gracza. Zbiórka może zostać zapisana zawodnikowi, który zbija piłkę do partnera, jeżeli robi to w sposób świadomy. Po próbie rzutu zawsze następuje zbiórka niezależnie czy piłka po rzucie dotknęła parkietu lub innych graczy (nie będąc w ich posiadaniu).

Zbiórka piłki w ataku zaliczana jest w momencie, gdy dokonuje jej gracz zespołu atakującego. **Zbiórka piłki w obronie** zaliczana jest w momencie wejścia w posiadanie piłki po rzucie gracza obrony.

UWAGA

1. Zbiórką w ataku jest dotknięcie piłki przez gracza ataku powodujące jej skierowanie w stronę kosza (tip in).
2. Zbiórka jest zaliczana graczowi, który po rzucie złapał piłkę razem z rywalem i wywalczył jej posiadanie dla zespołu w ramach procedury naprzemiennego posiadania piłki.
3. Zbiórka może być przyznana w sytuacji, gdy piłki nie dotknęła obręczy ani tablicy o ile wcześniej przyznano próbę rzutu.
4. W przypadku, gdy podczas walki o piłkę została ona zbita „na oślep” zbiórkę zalicza się zawodnikowi, który wszedł w jej posiadanie.
5. Jeżeli rzut został zablokowany przez gracza obrony, zbiórka jest przyznawana zawodnikowi, który pierwszy wszedł w posiadanie piłki bezpośrednio po bloku jeżeli wcześniej zaliczono próbę rzutu zawodnikowi zablokowanemu.
6. Zbicie piłki z obręczy przez obrońcę o ile było to zagranie świadome i zakończyło się wejściem w posiadanie piłki zespołu obrony należy zapisać obrońcę jako zbiórkę.

7. Zbiórka jest zaliczana wyłącznie w sytuacjach gdy gracz wejdzie w posiadanie piłki. Nie są zbiórką sytuacje, gdy gracz świadomie doprowadza (np. poprzez zastawienie) do opuszczenia przez piłkę parkietu.

ASYSTA

Asysta jest to podanie piłki do partnera stwarzające mu możliwość bezpośredniego zdobycia punktów. Z jedną akcją „punktową” może być związana jedna asysta. Asystę można przyznać jedynie graczowi, który wykonuje ostatnie podanie przed akcją rzutową.

Najważniejszym elementem oceny asysty, jest ocena czy gracz atakujący w momencie otrzymania podania miał pozycję do zdobycia punktów i czy podjął działania zmierzające do ich zdobycia. Akcja rzutowa podjęta przez gracza ataku po podaniu może zawierać zwody lub kozły pod warunkiem, że nie jest to związane z tworzeniem nowej pozycji rzutowej i nie jest wywołane działaniami obrony. Jeżeli gracz otrzymując piłkę na pozycji rzutowej nie oddał rzutu, ale podjął inną akcję tworząc nową pozycję rzutową to asysta nie jest przyznawana, bowiem zdobyte punkty są wynikiem nowej akcji nie zaś podania.

Przy rzutach z dystansu decydująca jest ocena statystyka, czy rzut został oddany w wyniku otrzymania piłki na dobrej pozycji czy też z wyboru zawodnika. Ma to miejsce szczególnie w sytuacji upływającego czasu 24 sekund czy też silnej presji obrony uniemożliwiającej rzut z wolnej pozycji.

W przypadku, gdy akcja rzutowa podjęta po podaniu zakończona została faulem przyznanie asysty jest uzależnione od efektu wykonywanych rzutów wolnych. By móc zaliczyć asystę podającemu zawodnikowi faulowany gracz musi trafić przynajmniej jeden rzut wolny.

UWAGA

1. Asystą nie jest przypadkowe dogranie piłki partnerowi – np. rzut, który minął obręcz lub przypadkowe zabicie piłki w walce na tablicy.
2. Nie przyznajemy asysty, jeżeli zawodnik ataku nie zdobywa punktów nawet, jeżeli punkty zdobyte są z ponowienia akcji po zbiórce.
3. Asystą jest ostatnie podanie do szybkiego ataku niezależnie od liczby wykonanych przez gracza ataku kozłów, pod warunkiem, że nie musiał on mijać graczy obrony.
4. Jest asystą sytuacja, gdy gracz ataku otrzymuje piłkę na pozycji rzutowej, ale nieatakowany przez obronę robi kozioł i zdobywa punkty z pozycji bliżej kosza.
5. Jest asystą podanie do gracza w strefę podkoszową, po której wykonuje on obrót i zdobywa punkty o ile obrót nie służył minięciu gracza obrony.
6. Nie jest asystą podanie po którym gracz został sfaulowany i wykonuje rzuty wolne nie z powodu faulu przy rzucie, a jedynie dlatego, że zespół broniący przekroczył limit przewinień w danej części gry.

BLOK

Blok jest to zagranie gracza obrony powodujące zmianę kierunku ruchu piłki rzuconej w kierunku kosza w taki sposób by rzut okazał się niecelny. Lot piłki może być zmieniony minimalnie lub całkowicie, blokiem jest też takie zablokowanie ruchu piłki w ostatniej fazie rzutu, że w ogóle nie opuszcza ona ręki gracza ataku. W tej ostatniej sytuacji statystyk musi ocenić czy gracz ataku miał zamiar rzucać do kosza. Zablokowany może być rzut znad głowy a także wszelkie rzuty sytuacyjne jak hak, lay-up czy wsad.

UWAGA

1. W sytuacji, gdy piłka została zablokowana tak, że pozostała w rękach obrońcy statystyk musi podjąć decyzję czy zapisuje graczowi ataku rzut, a obrońcy blok + zbiórkę w obronie, czy też atakującemu przyznaje stratę a obrońcy przechwyt.
2. W sytuacji, gdy faulowany gracz kontynuuje akcję rzutową i zostaje prawidłowo zablokowany przez innego obrońcę, należy przyznać temu obrońcy blok. Ważne jest tu śledzenie sygnalizacji sędziów - czy zaliczyliby oni oddany rzut. Jest to wyjątek od zasady gdy blok warunkowany jest zapisaniem niecelnego rzutu graczowi ataku.
3. Blok jest zaliczany tylko wtedy, gdy dotknięta piłka **nie wpada** do kosza. W przeciwnym wypadku nawet, jeżeli obrońca znacząco zmienił tor lotu piłki blok nie zostaje zapisany.
4. W przypadku gdy piłkę w locie dotykał więcej niż jeden obrońca, blok zapisywany jest temu, który w ocenie statystyka w największym stopniu przyczynił się do skierowania rzutu poza obręcz.

PRZECHWYT

Przechwyt jest zapisywany wtedy, gdy aktywna, agresywna postawa gracza / graczy obrony powoduje wejście w posiadanie żywej piłki przez zespół broniący. Przechwyt jest zawsze połączony ze stratą zespołu ataku. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy gracz zespołu wygrywa rzut sędziowski na początku każdej połowy meczu i dogrywki. Zależność ta jest jednostronna, nie każda strata piłki musi się wiązać z przechwytem, są to tak zwane błędy niewymuszone.

Przechwyt nie jest zapisywany, jeżeli po stracie piłka staje się martwa i przyznana jest zespołowi ataku do wprowadzenia spoza boiska. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy zespół wchodzi w posiadanie piłki zgodnie z procedurą naprzemiennego posiadania piłki. W takim wypadku należy zapisać stratę gracza ataku i przechwyt gracza obrony.

Przechwyt zawsze zapisywany jest graczowi, który wszedł w posiadanie piłki. Wybicie piłki z kozła lub zmiana kierunku podania może zostać zapisana graczowi dotykającemu piłki tylko wtedy, gdy statystyk oceni, że było to świadome działanie zmierzające do przechwycenia piłki przez zawodnika lub jego partnera z drużyny.

UWAGA

1. Przechwyt jest świadomym działaniem zmierzającym do wejścia w posiadanie piłki. W sytuacji, gdy gracz zostanie „trafiony” piłką przez zawodnika rywala i statystyk oceni, że nie zrobił on nic by wejść w posiadanie piłki – przechwyt nie zostaje przyznany.
2. Przechwytem piłki jest też wymuszenie na graczu ataku popełnienie faulu ofensywnego, o ile faul ten był bezpośrednim następstwem dobrej gry obronnej. Sytuacja ta dotyczy przewinienia „szarża”, nie ma natomiast miejsca przy nieprawidłowo postawionej zasłonie.
3. Przechwyt jest związany nierozdzielnie z wejściem w posiadanie żywej piłki. Sytuacje gdy obrońcy wymuszają na atakującym stratę piłki poprzez wyrzucenie jej w aut nie są zapisywane jako przechwyty – wyjątkiem jest sytuacja rzutu sędziowskiego oraz błędy 5, 8 i 24 sekund.
4. Przechwyt może być zapisany jako wynik naprzemiennego posiadania piłki, jeżeli w jego wyniku zespół zdobędzie posiadanie piłki. W takiej sytuacji przechwyt zapisywany jest zawodnikowi obrony.
5. Wymuszenie na rywalach błędu 5, 8 i 24 sekund powinno być zapisywane jako przechwyt zespołowy chyba, że w ocenie statystyka zostało ono spowodowane wysiłkiem tylko konkretnego zawodnika obrony.

STRATA

Strata jest błędem gracza ataku powodującą stratę posiadania piłki przez jego zespół i wejście w posiadanie piłki przez zespół obrony. Zespół obrony może wejść w posiadanie piłki: bezpośrednio (np. zabierając piłkę graczom ataku), w wyniku procedury naprzemiennego posiadania piłki będącego wynikiem jednoczesnego złapania piłki (ale nie przy zbiórce – wtedy przyznawana jest zbiórka) lub zza linii bocznej (np. po błędzie kroków). Strata jest przyznawana niezależnie czy piłka po zagranieniu zostaje żywa czy staje się martwa.

Nie jest stratą próba wykonania rzutu do kosza nawet, gdy piłka nie dotykając obręczy opuści boisko. Nie jest też stratą błąd podczas wykonywania rzutu wolnego niezależnie czy był on popełniony przez gracza wykonującego rzut czy przez jego partnera z drużyny.

Straty nie zapisuje się, jeżeli zespół ponownie otrzyma posiadanie piłki w wyniku procedury naprzemiennego posiadania piłki w przeciwnej sytuacji stratę zapisuje się.

Strata może być wynikiem przewinienia osobistego, technicznego lub niesportowego wiążącego się ze stratą posiadania piłki. Ma to miejsce w przypadku każdego faulu ofensywnego. W przypadku przewinień technicznych, jeżeli w momencie ich popełnienia zespół był w ataku. W przypadku wszystkich fauli niegodnych sportowca, jeżeli faul taki został popełniony w ataku oznacza to dwie straty. Straty wynikłe z otrzymania przewinienia przez trenera lub ławkę zapisuje się jako straty zespołowe.

UWAGA

1. W przypadku straty będącej wynikiem podania należy przyjąć zasadę, że za podanie odpowiada podający. Stratę chwytającego należy zapisywać tylko w bezspornych przypadkach.
2. W przypadku błędu trzech sekund powodującego stratę piłki statystyk musi ocenić czy był on wynikiem zagrania gracza pozostającego w polu trzech sekund czy też jego partnera posiadającego piłkę.
3. W przypadku błędu 5 sekund stratę zapisuje się graczowi z piłką. W przypadku błędu 8 sekund należy ocenić czy była to wina gracza będącego w posiadaniu piłki w momencie odgwizdania błędu czy też jego partnera wcześniej tą piłkę posiadającego. W szczególnych przypadkach można tę stratę zapisać w rubryce „zespół”.
4. W przypadku błędu 24 sekund. Strata może być wynikiem złego zagrania konkretnego zawodnika, jak też słabej postawy całej drużyny. Tu podobnie jak w przypadku błędu 8 sekund strata niekoniecznie musi zostać zapisana zawodnikowi będącemu w posiadaniu piłki w momencie odgwizdania błędu.
5. Jest stratą sytuacja, gdy gracz ataku nielegalnie dotyka piłkę podczas rzutu „offensive goal tending” powodując jego anulowanie.
6. Nie jest stratą faul przy walce o zbiórkę, nawet jeżeli popełnił go gracz zespołu wykonującego rzut. Podobnie jest w sytuacji gdy gracz ataku poprzez zbyt szybkie wejście w pole 3 sekund powoduje powtórzenie rzutu wolnego.

ZESPÓŁ

W przypadku sytuacji, gdy element statystyczny trudno przypisać konkretnemu zawodnikowi można go zapisać w rubryce „zespół”. Dotyczy to w szczególności strat i przechwyty. Wszystkie pozostałe elementy powinny być związane z konkretnym zawodnikiem.

Straty zespołowe można zapisać głównie w sytuacjach błędów 5, 8 i 24 sekund. Gdy statystyk oceni, że błąd nie był wynikiem złego zagrania pojedynczego gracza a wynikiem złej gry całego zespołu.

W podobnych sytuacjach można zapisać przechwyt zespołowy. Przechwyt zespołowy można też zapisać w sytuacji, gdy strata została przypisana konkretnemu zawodnikowi.

Rubryka Zespół nie służy do zapisywania elementów, których statystyk nie potrafi przypisać do konkretnego zawodnika z powodu braku koncentracji.