



Federación Española de Baloncesto

MANUAL DE ESTADÍSTICAS 2026



FEB

ÍNDICE

1. TIROS DE CAMPO.....	4
2. TIROS LIBRES.....	8
3. REBOTES.....	10
4. PÉRDIDAS.....	14
5. ASISTENCIAS.....	18
6. RECUPERACIONES (ROBOS).....	21
7. TAPONES.....	23
8. FALTAS.....	25
 Anexo A. Tipos de tiros.....	 26
Anexo B. Tipos de pérdidas de balón.....	28
Anexo C. Datos adicionales.....	28



A lo largo del Manual de Estadística FEB 2020, todas las referencias hechas a un jugador, entrenador, oficial, etc. en el género masculino también se aplican al género femenino.

La responsabilidad de los estadísticos es registrar lo que sucedió en la cancha. El manual proporciona pautas duras y rápidas para ayudar al estadístico a evitar improvisar. Para cualquier situación no reflejada en este manual, el estadístico debe usar su mejor criterio para registrar las acciones adecuadas.

En los ejemplos, el equipo A se refiere al equipo ofensivo, el equipo B al equipo defensivo. Las interpretaciones oficiales aparecen dentro de cada sección. Es necesario un conocimiento profundo de las Reglas Oficiales de Baloncesto para desempeñar el papel de los estadísticos.



1.- TIROS DE CAMPO

Un tiro de campo intentado se anota a un jugador cada vez que tire, palmeo una pelota viva a la canasta de su oponente en un intento de anotar. A no ser que el jugador sea objeto de falta en la acción de tiro, el lanzamiento es fallado y no se cuenta como intento de tiro.

Un tiro anotado se computará al jugador que lanza, siempre que el tiro acabe en canasta o haya alguna violación de un defensor (canasta válida).

- Un intento de tiro puede ocurrir desde cualquier lugar de la cancha, independientemente del tipo de tiro.
- Un intento de tiro al final de un período cuenta como un intento de tiro, si el balón fue lanzado antes de la bocina.
- Un jugador que recibe una falta en el momento de tirar, no se le carga como un intento de tiro a menos que consiga canasta.
- Un intento de tiro no se computa al tirador si el tiro es anulado debido a una interferencia o interposición con el balón por un jugador ofensivo.
- No se computa un intento de tiro si el jugador lanza a canasta y un compañero comete una violación (interposición o interferencia) o comete falta, justo antes de lanzar. Cuando esta violación o falta se produce después de lanzar a canasta si se imputa un intento de tiro.
- En caso de que haya un tapón en un intento de tiro se imputará un tiro intentado.
- Un palmeo por un jugador ofensivo cuenta como un intento de tiro y un rebote ofensivo, si el jugador tiene control de balón. Si el palmeo es encestado es independiente del control del balón.

En el caso de que haya un tapón se registra un intento de tiro taponado, a continuación el software pedirá quién ha puesto el tapón y quien recoge el rebote.

Los tapones cuentan como intentos de tiro si el jugador atacante estaba en acción de tiro antes de que el balón fuese interceptado. Si hay dudas acerca de si el jugador estaba tirando, la interpretación debe ser que no estaba tirando. Acción de tiro es un movimiento hacia arriba y/o hacia delante en dirección a la canasta con intención de anotar.

Cuando un jugador defensivo anota en su propia canasta accidentalmente, la canasta se cargará al capitán en pista del equipo atacante.

En caso de que la autocanasta ocurriera en una situación de rebote se computará un tiro fallado y rebote ofensivo (equipo).

En situaciones distintas a las de rebote, si el mismo equipo estaba en posesión antes de anotar una canasta propia, se debe dar una pérdida al jugador que anote la canasta propia.

Puntos de Contraataque.

Son puntos anotados rápidamente (máximo 8 segundos) por un equipo antes de que su oponente haya tenido tiempo de establecer su defensa de media cancha después de un cambio de posesión.

El cambio de posesión puede deberse a una pérdida, un rebote defensivo o un tiro de campo anotado y todos se cuentan como puntos de contraataque.

Los puntos pueden provenir de un tiro anotado y/o tiros libres anotado/s, incluidos los que resultan de cualquier falta cometida durante una situación de contraataque. Los puntos de contraataque también son posibles después de un rebote ofensivo (por ejemplo, después de una bandeja fallada durante un contraataque), suponiendo que en el momento en que el equipo no anotó después del rebote ofensivo, la defensa aún no estaba establecida.

Ejemplos:

1.- A5 tira pero comete falta sobre B5

- (A) Antes de que el balón esté en el aire: No hay tiro de A5; pérdida (falta ofensiva) A5; falta personal A5; falta recibida B5.
- (B) El balón está en el aire: Intento de tiro de A5: falta personal A5, rebote del equipo defensivo B; falta recibida B5.
- (C) El balón está en el aire y anota: Tiro anotado de A5; falta personal A5; falta recibida B5. Si es contraataque anotar.

Si tiene dudas sobre si la falta ocurrió antes o después de que el balón estaba en el aire, las acciones de los árbitros indicarán la decisión correcta.

2.- A2 tira a canasta, y en la lucha por el rebote, B5 accidentalmente palmea el balón a su propia canasta.

Intento de tiro de A2; Equipo ofensivo rebote equipo A; y la canasta se anota al capitán en pista del equipo atacante (Equipo A).

3.- Con un segundo restante en el tercer período, B4 captura un rebote defensivo en su propia pista trasera, luego se gira y lanza el balón a la canasta atacante:

- (a) Suena la bocina y NO está el balón en el aire: No es intento de tiro.
- (b) Si estaba el balón en el aire: Si consigue canasta: Canasta de B4 y si no consigue canasta Intento de tiro de B4. Contraataque.

4.- A1 tira a canasta y el balón queda encajado entre la canasta y el tablero. Se anota intento de A1. Si la flecha de alternancia concede el balón al equipo:

1. Del Tirador: se anota un rebote de equipo ofensivo Equipo A.
2. Al equipo defensor: se anota un rebote de equipo defensivo al Equipo B.

5.- El equipo B ha cometido una falta y está en bonus por faltas de equipo. A1 penetra hacia la canasta y recibe falta de B5 y no A1 no consigue canasta:

- (a) Antes del tiro: Falta Personal B5, Falta recibida A1. No se anota intento de tiro.
- (b) Durante la acción de tiro: No se anota Intento de tiro de A1, falta personal de B5 y falta Recibida por A1.
- (c) Después de la acción de tiro de A1: Se anota intento de tiro de A1, Rebote ofensivo Equipo A, falta personal de B5 y falta recibida por A1.

En todas las situaciones se le otorgan dos tiros libres.

6.- A3 es taponado por B2 durante un tiro en suspensión antes de que se suelte el balón. A3 cae con el balón en sus manos y se sanciona Pérdida por pasos. Todas las anotaciones son: Intento de tiro de A3, tapón de B2, Rebote ofensivo de A3 y pérdida (pasos) de A3.

7.- El pase de A1 es interceptado por B1. B1 lanza un pase largo a B2. B2 penetra y hace una bandeja que falla. B2 coge el rebote ofensivo y pasa el balón a B3, que anota un canasta de tres puntos. En el momento del tiro de B3, la defensa aún no estaba establecida. Contraataque.

Se anota: Pérdida A1, Recuperación B1, Intento de tiro de B2, Rebote ofensivo B2, Canasta de 3 de B3, Asistencia B2. La canasta de 3 puntos cuenta como puntos tras pérdida de balón, puntos de segunda oportunidad y puntos de contraataque.

8.- A1 falla un tiro de dos puntos y B1 coge el rebote. Inmediatamente después, B1 recibe una falta de A3 y conceden dos tiros libres por faltas del equipo,, encestando uno de los dos tiros libres.

Se anota intento de tiro de A1, rebote defensivo B1, falta personal A3, falta recibida B1, dos tiros libre, uno falla y otro anotado por B1 (NO anotar como puntos de contraataque). Inmediatamente después del rebote no se considera contraataque.

9.- A1 falla un tiro de dos puntos y B1 coge el rebote, pasa rápido a B2, B2 está iniciando un contraataque y recibe falta de A2. B2 recibe dos tiros libres por faltas del equipo y hacer ambos.

Intento de tiro de A1, Rebote defensivo B1, Falta personal A2, Falta recibida B2, dos tiros libres, y anota los dos tiros libres B2 (cuentan como puntos de contraataque). Y si anotara uno también cuenta como contraataque.

10.- B2 intercepta un pase de A1. B2 va de un lado a otro de la cancha, penetra a canasta pero falla la bandeja y coge el rebote de su propio tiro. Posteriormente, el equipo B establece un juego posicional. Más tarde, durante la misma posesión, A1 golpea el balón que controla B3, el balón sale fuera de banda y se otorga al equipo B para el saque. El equipo B toma un tiempo muerto. Cerca del final de posesión, B2 encesta un difícil tiro de tres puntos desde 10 metros.

Pérdida (mal pase) de A1, Recuperación B2, intento de tiro bandeja B2, Rebote ofensivo B2, Tiempo muerto Equipo B, tiro de 3 puntos anotado por B2 (registrados como puntos de segunda oportunidad y puntos tras pérdida de balón).

2.- TIROS LIBRES

Un intento de tiro libre se le anota a un jugador cuando lanza un tiro libre, a menos que haya una violación por parte de un jugador defensivo y no se convierta el tiro libre. Es decir, un tiro libre fallado debido a las acciones ilegales de un oponente no se considerará intentado, porque tendrá que repetirse, a menos que enceste el tiro libre.

Un tiro libre se anota a un jugador cada vez que un intento de tiro libre de ese jugador resulta anotado.

Si hay una violación durante los tiros libres, el estadístico debe observar muy claramente qué otorgan los árbitros, a quién se sanciona la violación y cuál es el resultado de la acción, se aplican las siguientes estadísticas:

1. Si la violación la comete un oponente del lanzador de tiro libre:

- Si se convierte: Se anota el tiro libre al tirador.
- Si no se convierte: No se anota al tirador el intento. Debe tirarse otro tiro libre.

2. Si la violación la comete el lanzador del tiro libre:

- Si se convierte el tiro libre, se cancela y se anota un intento de tiro libre .Además:
- Si al tiro libre la sigue rebote, se concederá un saque de banda al equipo oponente, por lo que hay que anotar un rebote defensivo.

3. Si la violación la comete un compañero del lanzador de tiro libre:

- Si se convierte: se anota un intento de tiro libre.
- Si no se convierte y al tiro libre le sigue rebote, se anota intento al lanzador y un rebote defensivo al equipo oponente porque se le concede 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 el intento o anotado como resultado del error.

Si se sanciona una falta técnica durante el intervalo de juego previo a cualquier cuarto o prórroga, el tiro libre provocado se lanzará inmediatamente antes del comienzo de un período, computándose en ese periodo.

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 lanza un tiro libre y durante el lanzamiento, B3 comete una violación durante el tiro libre.

- (a) Se convierte el tiro libre: Se anota el tiro libre de A1.
- (b) No se convierte: Se concede un nuevo tiro libre a A1, no se anota intento 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 el tiro libre: Se anota el tiro libre a A5
- (b) No se convierte: Se anota intento de tiro libre de A5 y rebote defensivo del equipo B. No se anota ninguna pérdida.

3.- REBOTES

Además de las excepciones enumeradas a continuación, cualquier tiro fallado de dos o tres puntos o último tiro libre fallado es seguido por un rebote. Un rebote es la recuperación controlada por un jugador de un balón vivo, para más información cuando tiene control de cuerpo y balón por un jugador o de un equipo que tiene derecho al balón para un saque después de un tiro fallado o el último tiro libre intentado.

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 tiro libre o tiro intentado, mientras que los rebotes defensivos se anotan cuando el equipo que no convirtió el tiro gana la posesión.

Un rebote de jugador puede lograrse mediante:

- Ser el primero en obtener 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 a la canasta).
- Palmear o desviar el balón de manera controlada hacia un compañero de equipo.
- Recuperar un rebote simultáneamente con un jugador contrario y que su equipo reciba 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 intento de tiro o un intento de tiro libre fallado y antes de que cualquier jugador obtenga el control del balón.
- Se sanciona una falta después de un intento de tiro o intento de tiro libre fallado y antes de que cualquier jugador obtenga el control del balón. Rebote de equipo.
- Después de un intento de tiro o intento de tiro libre 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 durante una situación de rebote (un jugador defensivo palmea accidentalmente el balón en su propia canasta). Rebote de equipo.

No se anota ningún rebote:

- Después de cualquier tiro libre fallado cuando el balón pasa a estar muerto. Falta Técnica, antideportiva, etc. por ejemplo.
- Al final de un período cuando suena la bocina después de un intento de tiro o intento de tiro libre fallado y antes de que un equipo gane la posesión del balón.
- Después de un intento de tiro fallado donde el balón no toca el aro, suena el dispositivo de posesión y los árbitros hacen sonar el silbato para señalar una violación de posesión antes de que un jugador tenga una recuperación controlada del balón. Intento de tiro, y Pérdida de 24". No rebote si no hay control por un jugador.
- En situaciones en las que el rebote de un jugador es seguido inmediatamente por una pérdida del mismo jugador (por ejemplo, obtener el control mientras está en el aire y caer fuera de banda), se concederá un rebote de equipo al otro equipo (tiro fallado y rebote de equipo defensor, no rebote y pérdida si no hay control de balón).

Ejemplos:

1.- Tras un tiro fallado el balón es recuperado simultáneamente por A5 y B4. Se anotará rebote a A5 o B4, dependiendo del equipo al que favorezca la flecha de posesión alterna.

2.- Después de un tiro 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 pierde el control, B4 recupera el balón. Se anota Rebote defensivo B4 (ya que A5 no tiene control de cuerpo ni de balón) Nota: incluso si esto resulta en una contradicción entre la decisión de los árbitros (restablecer el reloj de lanzamiento a 14 segundos significa que asumieron que A5 tenía el control del balón) y las estadísticas (otorga el rebote al jugador que finalmente asumió el control, B4), esta es la decisión correcta. B4 rebote defensivo.

3.- Después de un tiro fallado, B4 atrapa el balón casi al mismo tiempo que A5 le comete falta. El estadístico debe decidir si B4 tuvo el control del balón por una fracción de segundo antes de recibir una falta. Si es así, anotará el rebote a B4. De lo contrario, al Equipo B se le anotará un rebote defensivo.

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 Intento de tiro de A4, Tapón B5, Rebote ofensivo A4, Pérdida (pasos) de A4.

5.- Después de un tiro fallado B2, B4 y A4 disputan el rebote, colocando ambas manos en 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 intento de tiro y cuando los jugadores están luchando por el rebote:

- (a) A4 comete falta sobre B2: Se anota Rebote Defensivo al Equipo B, Falta de A4 y Recibe Falta B2.
- (b) B1 hace falta a A1: Se anota Rebote Ofensivo al Equipo A, Falta de B1 y Recibe Falta A1.
- (c) B4 palmea el balón fuera de banda: Se anota Rebote Ofensivo al Equipo A.

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

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

Recordatorio: El equipo nunca recupera. Y siempre el equipo pierde en Posesión 24", 8" y 5" sacados de fondo o banda.

El jugador pierde en 3" y 5" estando el balón vivo.

Resumen: NO hay rebote depende en qué situaciones de 24" y fin de periodo. En todo lo demás siempre hay un rebote Defensivo u Ofensivo.

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

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

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

Se anota intento de tiro de A2. No cargar ningún rebote ya que el balón está muerto.

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

Se anota Intento de tiro de A3 y Rebote Ofensivo A5.

11.- A1 falla un tiro. A4 está luchando por el rebote con varios jugadores. Palmea el balón hacia atrás fuera de la pintura donde A3 lo controla.

Se anota Tiro fallado de A1, Rebote Ofensivo de A3.

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

Se anota Tiro fallado de A1, Rebote Ofensivo A4, Tiro de 3 de A5 Anotado, Asistencia A4.

13.- A4 falla un tiro. A5 salta para el rebote, gana el control pero cae fuera del terreno de juego.

Se anota Intento de tiro de A4, Rebote Defensivo Equipo B.

14.- A2 falla un tiro. A3 consigue y va a caer fuera del terreno de juego y en el último momento antes de caer fuera de los límites, lanza el balón hacia la pierna de B4 y sale a continuación fuera del campo. Se concede saque al Equipo A que sigue con posesión.

Se anota Intento de tiro de A2, Rebote Ofensivo A3.

15.- Después de una falta antideportiva, A3 falla su último Tiro Libre.

NO se anota ningún rebote.

4.- PÉRDIDAS



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

- Un mal pase
- Manejo de balón
- Cualquier tipo de violación o falta ofensiva. Recordatorio la Falta Ofensiva es Falta, Pérdida y Recibe Falta el jugador contrario.

Una pérdida solo puede ser cometida cuando el equipo tiene posesión. Un equipo tiene el control del balón cuando:

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

Si un defensor fuerza al equipo atacante a una pérdida de 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 inicio de la pérdida. Ejemplo: interceptación del pase, no quien recoge el balón.

Tipos de Pérdida:

- Manejo del balón: Un jugador ofensivo pierde la posesión mientras bota o sostiene el balón, o no logra atrapar un pase bueno que debería haber sido atrapado.
- Violación: Es una violación por parte de un jugador o equipo ofensivo, 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: Se anotan como pérdidas de equipo.

- Todas las demás pérdidas de balón cometidas por un jugador atacante, se registran 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 posesión debido a un mal pase. La pérdida siempre debe cargarse al jugador 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 podría clasificarse como 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). Ejemplo: Campo Atrás cuando el pase es malo. La pérdida del pasador.
 - Hay ciertas situaciones donde dos o más pérdidas de balón ocurren casi instantáneamente. El estadístico debe decidir si un equipo ganó el control del balón antes de volver a perder el control. Para las pérdidas de balón, si hay alguna duda sobre si un jugador tenía el control del balón, el estadístico debe asumir que no.

Ejemplos:

1.- A1 pierde el balón cuando lo recupera B1.

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

Pérdida A1 (manejo de balón); Recuperación B1.

2.- A2 pasa el balón y sale directamente fuera del terreno de juego

Se anota Pérdida (Mal Pase) de A2.

3.- A1 hace un buen pase, pero A4 se le cae el balón, lo que hace que B4 lo recoja.

Se anota Pérdida (manejo de balón) A4, Recuperación B4.

4.- A2 comete una violación (pasos, dobles, etc.) que resulta en que el equipo contrario tenga posesión.

Se anota Pérdida (Pasos, etc.) A2.

5.- A5 comete una falta mientras su equipo está en ataque (Bloqueo en movimiento, etc.).

Se anota Pérdida (falta ofensiva) a A5.

6.- El equipo A no consigue tirar y comete una violación de 24".

Se anota Pérdida (Posesión 24") equipo A.

7.- A2 recoge el balón después de driblar y B2 le acosa. No puede lanzar o pasar el balón y comete una violación de 5".

Se anota Pérdida (Infracción 5") A2.

8.- A1 está en posesión del balón cuando A4 y B4 cometen faltas dobles simultáneamente.

Como las penalizaciones por falta doble se compensan y el equipo A recibe el balón para un saque, no existe pérdida.

Se anota falta personal A4 Recibe falta B4, Falta personal de B4 y Recibe Falta A4.

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

- (a) El equipo A tiene derecho a la posesión alterna: NO se anota nada en la estadística
- (b) El equipo B tiene derecho a la posesión alterna: Se anota Pérdida (manejo de balón) a A3 y Recuperación a B3.

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

Se anota Pérdida (manejo de 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. Al intentar salvar la jugada, A4 hace lo siguiente.
Pasos: Se anota Pérdida de A4 (pasos).
Pasa hacia A1. El balón es desviado por B5 y controlado al final 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 B1.

12.- A3 está intentando pasar a A5, que es desviado por B3. A5 y B5 están luchando 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 lanza 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.

Falta en ataque:

Un atacante, con o sin balón, comete una falta antes de que se intente un tiro.

Una vez el tiro ha sido intentado y es válido según los árbitros, el equipo que realizó el lanzamiento ya no está en posesión del balón, así que esta no es una falta de ataque.

Violación en el salto inicial del partido. No se produce una pérdida porque ningún equipo tenía el control del balón, luego no había posesión.

5.- ASISTENCIAS

Una asistencia es un pase que lleva directamente al compañero de equipo a anotar una canasta. Si el pase se realiza a un compañero que está:

- Dentro de la zona y anota, siempre se considera una asistencia del pasador.
- Fuera de la zona y el jugador que recibe:
- Anota sin botar, siempre se considera una asistencia del pasador.
- Anota después de botar y su defensor en una jugador 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 canasta anotada.

Además, siempre se aplican las siguientes reglas generales:

- Sólo se puede dar una asistencia cada vez que un jugador anota.
- Sólo 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 en un jugador diferente al que estaba destinado inicialmente.

Ejemplos:

1.- Después de capturar un rebote defensivo, A5 hace un pase largo a pista delantera a A4 que penetra a canasta, falla, recupera el rebote y anota. NO se anota asistencia, ha habido un intento de tiro y un rebote ofensivo entre el pase y la canasta convertida.

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

3.- A5 pasa a A4 que da un bote para equilibrarse para lanzar y anota.
Se anota una asistencia a A5, siempre que A4 no esté defendido por un defensor encarado a él.

4.- A4 hace un gran pase largo hacia su pista delantera a A5, quien solo palmea el balón a A3 para que se realice una bandeja sin oposición.
Aunque el pase de A4 creó la jugada que acabó en canasta, no fue el último pase antes de la canasta. Se anota Asistencia 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 y anota. Si recibe el pase:

- (a) Dentro de la zona: Se anota una Asistencia a A3.
- (b) Fuera de la zona: No se anota Asistencia.

6.- B1 recupera el balón, hace un pase a B2 que está en la línea central en pista delantera, y 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 intento de tiro fallado, A2 obtiene el rebote defensivo. Pasa el balón a A3 que está en la línea de tres puntos defensiva, que va hacia la canasta de los oponentes en una penetración sin oposición y anota.
No se anota Asistencia a A2 ya que A3 recibió el pase en su propia pista trasera.

8.- Después de un tiro fallado, A2 obtiene el rebote defensivo. Hace un pase largo a A3 en pista delantera y

- 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 a A3, tiro libre fallado y tiro libre anotado, pero no se anota Asistencia.

- 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, Tiro libre fallado y tiro libre anotado 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 una canasta.
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 anota el segundo.
Se anota una Asistencia a A2 y dos tiros libres anotado y uno fallado a A3.

6.- Recuperaciones (Robos)

Una recuperación se otorga a un jugador defensivo cuando su acción provoca una pérdida (cambio de posesión) a su oponente. Una recuperación siempre debe incluir tocar el balón, pero no necesariamente un control de balón.

Los siguientes casos se consideran una recuperación:

- Interceptar o desviar un pase
- Quitarle el balón a un adversario que lo 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 causada por la acción del jugador defensivo.

La única ocasión en que se puede cargar una recuperación cuando el balón pasa a estar muerto, es cuando debido a las acciones de un jugador defensivo 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 jugador defensivo, debe haber una correspondiente pérdida anotada a un jugador ofensivo. (Lo contrario no se aplica: una pérdida no siempre significa que ha ocurrido una recuperación).

En todas las situaciones con más de un jugador defensivo involucrado, el jugador que primero desvió el balón e inició la pérdida se le anota la recuperación.

Ejemplos:

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

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

2.- A5 está botando el balón cuando B5 la empuja hacia B2, que lo controla. Se anota Pérdida (manejo del balón) A5, Recuperación B5.

3.- B2 aplica una fuerte presión defensiva que provoca que A2 cometa una pérdida sin que B2 toque el balón. Se anota Pérdida (Violación) A2, pero no se anota ninguna Recuperación.

4.- B5 desvía un pase de A4 destinado a A5 que, 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) A4 pero ninguna Recuperación.

5.- B5 desvía un pase de A4, destinado a A5, 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, Recuperación B5. A5 y B2 no reciben estadísticas.

6.- A2 pasa el balón directamente fuera de banda. No se anota ninguna recuperación, sólo una Pérdida (mal pase) a A2.

7.- A1 bota el balón que involuntariamente, da en su pie. El balón rueda a lo largo de la cancha y es recogida por B2. Se anota Pérdida (manejo del balón) de A1, Recuperación a B2.

8.- El equipo A gana la posesión del balón después del salto inicial. No se apunta ninguna recuperación ya que ningún equipo tenía el control del balón previamente.

9.- A4 falla un tiro. El balón rebota en el aro, da un bote en el suelo y es recuperado por B2. No se anota ninguna Recuperación. Solo un intento de tiro 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 que se apunta a A1. Pérdida (falta ofensiva) A1. No se registra ninguna recuperación. La falta ofensiva lleva 3 acciones: Falta Cometida, Pérdida y Falta Recibida. No Recuperación.

Se anota un tapón a un jugador cuando realiza un contacto apreciable con el balón que altera la trayectoria de un intento de tiro 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 estadísticos 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 un intento de tiro fallado, 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 tiro fallado, un rebote debe seguir a un tiro taponado a menos que inmediatamente después del tiro taponado, el período finalice o se produzca una violación del reloj de lanzamiento. Cuando el balón después del tiro taponado sigue en pista el rebote se le computará a un jugador y si el balón sale fuera de banda, el rebote será del equipo que tenga la posesión.

Se necesita remarcar que cuando el tiro sea anotado no se puede contar como tapón, incluso si ha sido tocado el balón.

Ejemplos:

1.- A5 lanza a canasta y B5 toca el balón en un intento de taponar el tiro. El jugador anota A5.

Como el balón acabó entrando en la canasta, el toque de balón de B5 no alteró significativamente su trayectoria. Se ignora el contacto, y se anota a A5 una canasta 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 abandonar las manos del tirador y es recuperado por B4.

Se anota Pérdida (manejo del balón) A5, Recuperación B5, ya que fue B5 quien tocó el balón por debajo de la altura de los hombros.

3.- A5 bota en la zona y B5 le desvía el balón, que termina en B4.

Se anota Pérdida (manejo del balón) A5, recuperación B5.

4.- A2 lanza un tiro fallado que es taponado por B4 cuando el balón está en el aire:

- (a) Ascendente y sale fuera de banda: Se anota intento de tiro a A2, Tapón a A4 y Rebote Ofensivo al Equipo A.
- (b) Descendente hacia la canasta y se sanciona una violación defensiva: Se anota canasta a A2.

5.- A3 Lanza un tiro en suspensión de tres puntos que es taponado por B4. A3 atrapa el balón inmediatamente y dispara otro tiro en salto de tres puntos que entra.

Se anota Tiro fallado de tres puntos a A3, Tapón a B4, Rebote ofensivo A3, Canasta anotada de tres puntos a A3.

6.- A2 intenta un tiro en suspensión de tres 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 Intento fallado de tres puntos de A2, rebote ofensivo A3. Nota: un tiro taponado no se puede registrar después de que el balón haya tocado el aro.

7.- A1 penetra a canasta y B1 comete una falta en el acto de tiro. Se las arregla para lanzar el disparo, que está taponado por el defensor B2 del lado de la ayuda (el disparo no habría contado como válido si hubiera entrado).

Se anota Falta Personal B1, Falta Recibida A1. No se aplican otras estadísticas en esta situación (dado que el tirador recibe una falta antes de soltar el balón, no se registra ningún intento de tiro, y sin un intento de tiro no puede haber un tapón).

8.- FALTAS

Se sanciona una falta sobre un jugador tras una decisión de uno de los árbitros. Un jugador puede ser sancionado con faltas personales, técnicas, antideportivas y descalificantes. Las faltas técnicas y descalificantes se pueden sancionar a un entrenador o algún miembro del banquillo. Es importante diferenciar entre los tipos de faltas, si el software de estadísticas lo permite. Las faltas técnicas y descalificantes que se le imponen al entrenador o al personal del banquillo no se cuentan como faltas del equipo en el cuarto o prórroga.

En 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 como falta "en el acto de tiro". Una falta que resulte en tiros libres solo por faltas del equipo es una falta que no se considera 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) A3, Falta personal A3, Falta Recibida B2 (sin recuperación para B2).

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

Se anota Falta Recibida A2, falta personal B2.

3.- A1 comete una falta descalificante por:

- (a) insultar al árbitro: Se anota Falta Descalificante a A1 y Pérdida a 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 caso de que el software requiera que se ingrese el tipo de disparo, estarán disponibles los siguientes tipos:

Tiro en suspensión (Jump Shot):

Un lanzamiento realizado saltando en el aire y generalmente soltando el balón de baloncesto en la parte más alta del salto. Se usa con mayor frecuencia para disparos de media o larga distancia, incluidos los intentos de tres puntos.

Bandeja (Lay-up):

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

Penetración a canasta con bandeja (Lay-up driving):

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 contraataque. 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) manos (s) del jugador golpean la parte superior del aro.

- Rebote y anotar inmediatamente (Putback)
- Mate tras balón rebotado en el aro (Putback dunk)

Cuando un atacante realiza un mate directamente después de conseguir un rebote ofensivo, con una o dos manos en las que la (s) mano (s) del jugador golpean la parte superior del aro.

Palmeo con canasta tras rebote (Putback Tip In)

Cuando un jugador atacante realiza un palmeo directamente después de que el balón rebote en el aro tras un lanzamiento. Esto a menudo puede hacer que el jugador ofensivo salte y tire el balón dentro de la canasta 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 encima de su 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 de regate o tras obtener el balón, lanzándolo a canasta. A menudo tiene una trayectoria alta para evitar ser taponado.

Tiro en salto con paso atrás o de lado alejándose del defensor (Jump Shot Fadeaway):

Cuando se realiza el lanzamiento mientras el jugador con el balón salta alejándose de la canasta. Este tiro se usa para crear espacio entre el tirador y su defensor y se puede hacer desde cualquier lugar del terreno de juego y saltando hacia atrás o hacia un lado. Se parte de espaldas al aro.

Tiro en suspensión media vuelta (Jump Shot Turn Around)

Cuando el jugador recibe el balón de espaldas a la canasta, comienza su tiro mirando hacia afuera de la canasta y luego gira en el aire mientras salta para lanzar. Pueden girar completamente para mirar hacia la canasta, pero a veces solo dan media vuelta y disparan mientras miran de costado a la canasta.

Paso atrás tiro en suspensión (Jump Shot Step Back)

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

Tiro en suspensión hacia el aro con el defensor detrás (Catch and Jump Shot)(Pull Up Jump Shot):

Tiro en suspensión directamente desde regate.

El tirador se detiene rápidamente para lanzar un tiro en salto, mientras que el /los defensor(es) todavía está/n en una posición por detrás del atacante.

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 / torpeza
- Fuera de banda
- Pasos
- 3 segundos
- 5 segundos
- 8 segundos
- 24 segundos
- Campo atrás
- Falta ofensiva
- Falta técnica / descalificatoria del equipo en posesión
- Interposición/interferencia ofensiva
- Dobles
- Acompañamiento del balón
- Otras

Anexo C. Datos adicionales

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

Tiempo / minutos jugados

Todas las sustituciones se registran en el software y para cada jugador, el tiempo de juego se calcula. 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 hacia abajo.
- Los minutos con 30 segundos o más se redondearán hacia arriba
- 0 minutos se redondearán a 1 minuto, independientemente del valor de los segundos
- Cualquier valor con 1 minuto menos que el tiempo máximo (por ejemplo, 39 minutos para un jugador que ha jugado 4x10 minutos) se redondeará hacia abajo para cualquier valor de segundos para indicar que el jugador no jugó todo el juego.

- Un jugador que no ingresó a la cancha se indica con todo Ceros en lugar de un valor por minutos y segundos.

Para fines estadísticos, un juego con cero minutos y segundos no cuenta como partido jugado para el jugador.

Puntos en la Zona.

El número total de puntos anotados por un equipo dentro de la zona. Esto incluye todos los tipos de tiros de salto, tiros de gancho, lay-ups, mates, etc.

Puntos de pérdidas de balón.

El número total de puntos anotados por un equipo durante la posesión después de la pérdida de un oponente.

Este es el caso, independientemente del tipo de pérdida, si el balón sale de los límites y los puntos pueden provenir de tiros de campo anotados y tiros libres anotados.

Esto no se aplica a una canasta anotada o tiro libre anotado en una segunda posesión, luego de que se haya sancionado una falta a un jugador del equipo defensivo después de un tiro anotado.

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 el balón se sale de los límites, y los puntos pueden provenir de un tiro de campo anotado o tiro(s) libre(s) anotado(s).

Esto no se aplica a una canasta anotada o tiro libre anotado en una posesión adicional, luego de que se haya sancionado una falta a un jugador del equipo defensivo después de un tiro anotado.

Puntos de banquillo (No titulares).

El número total de puntos anotados por un equipo, excluyendo a los cinco jugadores iniciales.

Puntuación empatada.

El número de veces que se anotó el tanteo empate durante el juego (excluye 0-0).

Cambios de ventaja

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

Mayor ventaja.

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

Mejor racha anotadora.

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