



Fédération Internationale
de Basketball

FIBA

International Basketball
Federation

We Are Basketball

Manuel du Statisticien

Validé le 1er Octobre 2008

Traduction FFBB

Table des matières

Introduction.....	3
Les tirs.....	4
Les Lancers Francs.....	6
Les Rebonds.....	8
Les Pertes de Balles.....	11
Les Passes Décisives.....	13
Les interceptions.....	15
Les contres.....	17
Les fautes.....	18
Temps de jeu / minutes jouées.....	19
Définitions.....	19

INTRODUCTION

A l'initiative des quelques personnes de la famille Basket, le manuel FIBA traitant de la prise de statistiques qui existait depuis des années, qui a été revu et mis à jour en 2005, a été entièrement réécrit.

Le basket est un sport en pleine expansion, ce manuel rassemble les règles à appliquer pour la prise de statistiques. Cette initiative standardise la prise de statistiques dans le monde entier.

Le travail des statisticiens contribue de manière importante au développement du Basket-ball. Les données saisies ne sont pas seulement réservées aux entraîneurs et aux athlètes mais elles sont aussi utiles aux médias et aux supporters.

Nous espérons que la nouvelle version du manuel des statisticiens de la FIBA rendra votre travail plus facile et permettra une analyse homogène des statistiques quelque soit le niveau ou la localisation géographique de la compétition.

Nous tenons à remercier Lubomir Kotleba (FIBA), Zoran RADOVIC(FIBA), Wolfram Klug (FIBA), Florian Wanninger (FIBA), Kosta Lliev (FIBA Europe), Nick Marzoli(FIBA Europe), Ed Scott(Euroligue), Xavi Garcia (Euroligue), Pablo Campoy (EUROLIGUE), Matthew Cowling (SportingPulse), Andy Fischer(ST Sportservice), et Arnaud Sevaux (FFBB) pour leur contribution au manuel.

Monique ZARI, Nathalie ZARI et Pierre HERMANN pour la traduction française du manuel.

Octobre 2009/Mars 2012

LES CONVENTIONS

Dans ce document, pour une facilité de traduction, toutes références faites à un joueur, un entraîneur, un officiel, etc... sont au masculin même si la personne concernée est une femme.

La responsabilité du statisticien est d'enregistrer toutes les actions qui se déroulent pendant la rencontre. Normalement, toutes les situations possibles sont traitées dans ce document. Si un cas non traité se présente, le statisticien devra utiliser son propre jugement.

L'équipe A fait référence à l'équipe qui attaque et l'équipe B à l'équipe qui défend. Les joueurs A1 à A5 et B1 à B5 sont les joueurs qui sont sur le terrain. Les joueurs numérotés de 6 à 12 sont les joueurs remplaçants.

LES TIRS

Un TIR TENTE (TT) est enregistré pour un joueur chaque fois qu'il tire, lance, ou frappe un ballon vivant vers le panier adverse dans le but de marquer et, ceci, même si le tir est manqué ou qu'aucun point n'est comptabilisé. Un TIR TENTE peut avoir lieu de n'importe quel endroit du terrain, à n'importe quel moment.

Un TIR REUSSI (TR) est comptabilisé à un joueur chaque fois que le panier est marqué ou bien qu'un panier est accordé du fait de l'intervention illégale d'un défenseur sur le ballon.

Lorsqu'une faute est commise sur un joueur qui tire au panier ou sur un des ses co-équipiers, si un TIR REUSSI est accordé, un TIR TENTE doit aussi être accordé.

Aucun TIR TENTE n'est pas comptabilisé au tireur si le tir est annulé suite à une intervention illégale sur le ballon (goal tending) par un attaquant.

Aucun TIR TENTE n'est compté au joueur si un de ses partenaires commet une violation ou une faute juste avant que le ballon ne soit lâché. L'arbitre siffle la violation ou la faute et signale que les points et l'action sont annulés. Ceci signifie que le ballon n'a pas été lâché avant l'infraction et que par conséquent, il n'y a pas TIR TENTE.

Aucun TIR TENTE n'est pas compté, si une faute est commise sur le tireur et que le tir est manqué.

UN TIR TENTE est comptabilisé pour un joueur, si une violation ou une faute est commise après que le ballon ait quitté les mains du tireur car si le tir est réussi, il compte.

Si l'équipe qui défend a plus de 4 fautes d'équipe, et qu'un joueur de cette équipe commet une faute sur un attaquant en position de tir, il peut être difficile de déterminer si c'est une faute sur le tireur (dans ce cas il faut enregistrer un TIR TENTE) ou une faute avant le tir (dans ce cas, il ne faut pas enregistrer un TIR TENTE). Si l'arbitre accorde 2 Lancers Francs pour réparer la faute commise, le statisticien doit être attentif à la gestuelle (panier annulé) et au commentaire (faute avant le tir) de l'arbitre afin de pouvoir déterminer si la réparation concerne une faute sur le tireur ou une faute avant le tir. En cas de doute, il appartient au statisticien de prendre la décision.

Dans une situation similaire de faute défensive mais sur un attaquant en position de tir à trois points, la décision de l'arbitre de n'accorder que deux lancers francs permet de déterminer incontestablement que la faute commise n'est pas une faute sur le tireur.

Quand un joueur marque accidentellement contre son camp, les points sont ajoutés à ceux du capitaine en jeu de l'équipe adverse. Un TIR TENTE et un TIR REUSSEI seront accordés à ce dernier.

Une CLAQUETTE (REBOND OFFENSIF suivi d'une TIR TENTE) est accordé à un joueur, si ce dernier contrôle le ballon après un REBOND OFFENSIF et tire au panier. La CLAQUETTE peut être réussie ou manquée selon que le panier soit marqué ou pas.

Un TIR CONTRE compte comme TIR TENTE si l'attaquant était en train de tirer avant que le ballon ne soit contré. L'action de tir est un mouvement du ballon vers le haut ou vers l'avant avec l'intention de marquer un panier. S'il y a un doute sur l'action (tir ou passe), le statisticien considère que l'action est une passe.

Une des difficultés rencontrées par le statisticien est de savoir si un attaquant effectue une passe ou tente un tir. Il arrive qu'un attaquant fasse une feinte de tir et fasse une passe à un coéquipier.

Le « alley-oop » est l'action la plus controversée, particulièrement si le joueur censé recevoir la passe ne réussit ni à attraper, ni à frapper le ballon. Dans ce cas, il est plus adapté de compter une BALLE PERDUE qu'un TIR TENTE.

Exemples :

1. A5 tire et fait une faute sur B5.

- a) Avant que le ballon ait quitté les mains du joueur
- b) Après que le ballon ait quitté les mains du joueur

a) Comme le ballon est mort avant qu'il ait quitté les mains du joueur, on ne compte pas de TIR TENTE pour A5 mais une PERTE DE BALLE et une FAUTE PERSONNELLE (faute offensive).

b) On compte pour A5 un TIR TENTE et une FAUTE PERSONNELLE et on compte pour l'équipe B un REBOND DEFENSIF.

Si un doute subsiste sur le fait que la faute ait été commise avant ou après que le ballon n'ait quitté les mains d'A5, on suivra l'appréciation des arbitres.

Si la faute a eu lieu avant que le ballon quitte les mains de A5 l'arbitre indiquera faute offensive sinon il indiquera une faute normale.

2. Après un TIR TENTE de A2, lors de la lutte pour le rebond, B5 marque accidentellement contre son camp.
Si B5 touche le ballon après le tir manqué de A2 et marque le panier, malgré qu'il n'y pas eu de contrôle de l'équipe B, un TIR TENTE et un TIR REUSSI est accordé au capitaine de l'équipe A
3. Il reste 1 seconde dans la 3^{ème} période. B4 récupère le ballon sur un rebond défensif et lance le ballon vers le panier opposé.
Il faut compter un TIR TENTE à B4 et un TIR REUSSI si le panier est marqué ou un TIR TENTE et un TIR MANQUE si le panier est raté (même si le ballon passe loin du panier).
4. A1 tente un tir et le ballon reste coincé dans le support du panier.
*Un rebond équipe doit être accordé à l'équipe qui remet le ballon en jeu.
L'absence de rebond réel doit être comptabilisée dans les « REBONDS NON MAITRISES ».*

LES LANCERS FRANCS

Une TENTATIVE DE LANCER FRANC est comptée pour un joueur quand le joueur tire un lancer franc sauf s'il y a violation du défenseur et que le tir soit raté (L'arbitre fera retirer le lancer franc).

Un LANCER FRANC REUSSI est compté pour le joueur chaque fois qu'il réussit son tir.

S'il y a une violation commise pendant le tir du lancer franc, le statisticien se doit suivre la décision des arbitres.

Quand un défenseur commet une violation :

- Si le lancer franc est réussi, il sera enregistré comme une TENTATIVE DE LANCER FRANC et un LANCER FRANC REUSSI, malgré la violation du défenseur.

- Si le lancer franc est manqué, il ne faut rien enregistrer car les arbitres vont accorder un nouveau lancer franc au tireur.

On enregistrera une TENTATIVE DE LANCER FRANC et un LANCER FRANC REUSSI ou un LANCER FRANC MANQUE pour le lancer franc supplémentaire.

Quand le tireur commet une violation :

- Si le lancer franc est réussi, il est annulé.

Dans tous les cas une TENTATIVE DE LANCER FRANC sera enregistré pour le tireur (que ce soit le 1^{er}, le 2^{ème} ou le 3^{ème} lancer franc).

Exemple de violations du tireur :

- Le ballon touche le sol avant d'atteindre le panier.
 - Le tireur met trop de temps pour tirer.
 - Le tireur met le pied sur la ligne des lancers francs ou la franchi avant que le ballon n'ait touché le panier.
 - Le tireur feinte un tir de lancer franc.
- Si le lancer franc était le dernier d'une série, l'équipe en défensive se verra accorder une remise en jeu. Le statisticien enregistrera un REBOND DEFENSIF pour l'équipe défensive.

Quand un co-équipier du tireur commet une violation

- i le lancer franc est réussi, l'arbitre ne doit pas l'annuler. Par conséquent le statisticien enregistrera une TENTATIVE DE LANCER FRANC et un LANCER REUSSI pour le tireur.
- Si le lancer franc est raté, le statisticien enregistrera une TENTATIVE DE LANCER FRANC et un LANCER FRANC MANQUE, car si le tireur avait réussi le lancer franc, ce dernier aurait compté.
- Si le lancer franc était le dernier d'une série, l'équipe en défense se verra accorder une remise en jeu. Le statisticien enregistrera un REBOND DEFENSIF pour l'équipe défensive.

Résumé :

- Si le lancer franc de remplacement est accordé suite à une violation de l'équipe défensive, on ignore le Lancer Franc raté et on enregistre seulement les statistiques du lancer franc de substitution.
- Si un attaquant (y compris le tireur) commet une violation on compte une TENTATIVE DE LANCER FRANC et un LANCER FRANC MANQUE.

Dans toutes les situations ci-dessus, aucune perte de balle n'est à enregistrer car l'équipe attaquante est considérée comme bénéficiant une série tirs de lancers francs (voir la définition des « PERTES DE BALLE»)

- Si il y a eu substitution du tireur de lancer franc, le lancer franc tenté et toutes les données statistiques associées doivent être annulées, hormis les fautes techniques, antisportives ou disqualifiantes qui ont été sifflées. Le jeu reprendra au point ou il a été interrompu pour rectifier l'erreur. Le/les lancers francs tentés et/ou réussis par le joueur non bénéficiaire devront être annulé.

- Si une faute technique donne lieu à un lancer franc juste avant le début d'une période, le lancer franc tenté (et réussi si c'est le cas) sera intégré à la nouvelle période. Elle est appréciée au même titre que la faute commise pendant un intervalle de jeu, sanctionnée comme si elle s'était produite durant la période suivante.

Exemple :

- A1 tire un lancer franc et durant le tir B3 commet une violation
 - a) Le lancer franc est réussi
 - b) Le lancer franc est raté.
 - a. On compte pour A1 une TENTATIVE DE LANCER FRANC et un LANCER FRANC REUSSI
 - b. On ne compte pas pour A1 une TENTATIVE DE LANCER FRANC mais un Lancer Franc de substitution est accordé

LES REBONDS

Un rebond est la récupération et le contrôle d'un ballon vivant après une tentative de tir (TIR TENTE ou TENTATIVE DE LANCER FRANC). Le contrôle du ballon doit intervenir avant que ce dernier ne devienne mort. En cas de doute, le statisticien considérera qu'il y a eu contrôle.

Les rebonds sont divisés en rebonds offensifs et en rebonds défensifs. Un rebond est compté pour une équipe quand :

- Le ballon sort immédiatement après un TIR TENTE ou une TENTATIVE DE LANCER FRANC et avant qu'un joueur n'ait contrôlé le ballon.
- Quand une faute a lieu immédiatement après un TIR TENTE ou une TENTATIVE DE LANCER FRANC et avant qu'un joueur ne contrôle le ballon.

Les rebonds de ballon mort (rebonds non maîtrisés) ne sont enregistrés que lorsqu'on utilise un logiciel informatique qui les enregistre automatiquement.

Pour bénéficier d'un rebond, il faut :

- Etre le premier à contrôler le ballon, même s'il a été touché par plusieurs joueurs, rebondi ou roulé au sol.
- Frapper ou dévier le ballon de manière contrôlée vers un coéquipier.
- Faire partie de l'équipe qui bénéficie de l'entre-deux si deux joueurs ont récupérés le ballon simultanément. Le rebond est accordé au joueur qui a pris le rebond et non à celui qui effectue la remise en jeu.

Un rebond peut être accordé même si le tir n'atteint pas l'anneau ou le panneau. Par exemple : une TENTATIVE DE TIR qui ne touche pas l'anneau, ni le panneau suite à un TIR CONTRE.

Lorsqu'un joueur frappe le ballon pour le diriger vers un autre joueur qui en prend possession, il faut déterminer si la frappe était « contrôlée » ou non.

En cas de frappe « contrôlée », il faut accorder un REBOND au joueur qui a frappé le ballon.

En revanche, si le statisticien pense que le joueur avait pour seule intention d'écartier le danger, en évacuant le ballon de la raquette, on compte le rebond pour le co-équipier qui récupère le ballon.

Un rebond et un tir tenté (CLAQUETTE) sont comptabilisés pour l'attaquant qui frappe le ballon en direction du panier (« PUT BACK ») sans marquer, à partir du moment où le ballon est contrôlé. En revanche, lorsque le panier est marqué, on considère, de fait, que le ballon a été contrôlé.

Un REBOND est accordé au premier joueur qui contrôle le ballon (avant qu'il soit mort) suite à un CONTRE. Si le ballon est mort avant qu'un joueur ne l'ait contrôlé un REBOND EQUIPE sera accordé à l'équipe qui remet le ballon en jeu.

Exemple :

1. Un tir raté est simultanément récupéré par A5 et B4.
Le REBOND est accordé au joueur dont l'équipe gagne le contrôle du ballon selon la règle de la possession alternée. Il ne doit pas être accordé au premier joueur qui contrôle le ballon après la remise en jeu de la possession alternée.
2. Après un tir raté A5 saute, touche le ballon, et tombe. Le ballon est récupéré par B4.
- Si A5 contrôlait le ballon : on accorde un REBOND et UNE PERTE DE BALLE à A5
- Si A5 ne contrôlait pas le ballon on accorde le REBOND à B4.
3. Après un tir manqué, B4 attrape le ballon et A4 commet une faute sur lui en même temps.
S'il y a eu contrôle de balle (même une fraction de seconde) avant la faute, le REBOND est accordé au joueur B4 dans le cas contraire, il y a un REBOND EQUIPE pour l'équipe B.
4. A4 saute et tente un tir qui est contré par B5. A4 retombe sans que le ballon ne quitte ses mains. L'arbitre siffle un marcher à A4.
A4 a tenté un tir qui est contré. Un rebond doit être comptabilisé après le contre et avant la violation. Il faut saisir :



Pour A4 = tir tenté

Pour B5 = contre

Pour A4 = rebond offensif

Pour A4 = perte de balle (marcher).

5. Après un tir raté B2, B4 et A4 vont au rebond et récupèrent ensemble le ballon. On se trouve dans une situation d'entre deux.
Si la possession suite à la situation d'alternance revient à l'équipe A, on accorde le REBOND à A4. Si la possession revient à l'équipe B on accorde un REBOND à B4.
6. A3 rate un tir et les joueurs « se disputent » le rebond.
 - a) Une faute est sifflée à A4 sur B2
 - b) Une faute est sifflée à B1 sur A1
 - c) B4 sort le ballon du terrain.
 - a) *On accorde un REBOND EQUIPE à l'équipe B*
 - b) *On accorde un REBOND EQUIPE à l'équipe A*
 - c) *On accorde un REBOND EQUIPE à l'équipe A*
7. A1 tente un tir juste avant que le signal des 24 secondes retentisse. Le ballon ne touche pas l'anneau.
 - a) B2 attrape le ballon avant que le signal retentisse.
 - b) A2 attrape le ballon avant que le signal retentisse.
 - c) A2 attrape le ballon après que le signal retentisse.
 - a) *On accorde une TENTATIVE DE TIR à A1 et un REBOND à B2*
 - b) *On accorde une TENTATIVE DE TIR à A1, un REBOND à A2 et une PERTE DE BALLE (24 secondes) pour l'équipe A*
 - c) *On accorde une TENTATIVE DE TIR à A1, une PERTE DE BALLE à l'équipe A.*
8. A2 rate le 1^{er} d'une série de lancers francs.
Il n'y a pas de rebond car A2 va tenter un 2^{ème} lancer franc et le ballon est mort
.
9. A2 rate un tir juste avant la fin de période et aucun joueur ne récupère le ballon.
Aucun rebond n'est à saisir, le ballon est mort.

LES PERTES DE BALLE

Une PERTE DE BALLE est une situation de jeu où suite à une interception, une violation ou une faute, la possession de balle revient à l'équipe adverse sans que l'équipe attaquante ait pu tenter un tir ou un lancer franc exception faite des expirations de temps de jeu.

Toute violation commise par un joueur attaquant engendre une PERTE DE BALLE.

Une PERTE DE BALLE est comptabilisé à chaque fois qu'un joueur commet une violation des 3 secondes, une faute offensive, une intervention illégale sur le ballon, une reprise de dribble, etc...

De même, envoyer le ballon directement en touche ou effectuer un mauvais contrôle de balle qui provoque la récupération du ballon par l'équipe en défense, donne lieu à l'enregistrement d'une perte de balle.

Pour le statisticien, il est important de bien comprendre à quels moments une équipe a le contrôle du ballon pour déterminer à quelles occasions elle le perd. Une équipe a le contrôle du ballon quand :

- Le ballon est à sa disposition pour une remise en jeu.
- Le ballon est à sa disposition pour le dernier et ou le seul lancer franc.
- Au cours d'une passe entre deux co-équipiers.

Si une situation d'entre deux se produit, la règle de la possession alternée déterminera les statistiques à enregistrer.

- Si l'équipe attaquante bénéficie de la remise en jeu, il ne faut rien enregistrer.
- Si l'équipe défensive bénéficie de la remise en jeu, il faut enregistrer une PERTE DE BALLE pour l'attaquant qui a provoqué la situation d'entre deux et une interception au défenseur qui a participé à la situation d'entre deux.

Les pertes de balle sont enregistrées en fonction de leur nature:

CONTROLE DE BALLE :

Un attaquant perd la possession alors qu'il tenait le ballon, ou dribblait, ou récupérait une passe.

VIOLATION :

Une violation commise par un attaquant entraîne une perte de balle, soit un marcher, temps écoulé (3, 5,...secondes), sortie de terrain..

FAUTE OFFENSIVE :

Une faute offensive est une faute commise par un joueur attaquant avec ou sans ballon avant la tentative de tir, alors que son équipe contrôle le ballon.

Si une faute est commise par un joueur de l'équipe attaquante alors qu'elle ne

contrôle plus le ballon, ce n'est plus une faute offensive et il ne faut plus compter de perte de balle.

PASSE :

Une PERTE DE BALLE due à une mauvaise passe.

La perte de balle est inscrite au joueur qui en est responsable.

Si le statisticien considère que la passe aurait pu être réceptionnée par son co-équipier, la perte de balle doit être inscrite au co-équipier, sinon elle sera inscrite au passeur.

Dans beaucoup de situations, la PERTE DE BALLE peut être de plusieurs types.

A titre d'exemple :

- lorsqu'un joueur est obligé de sortir du terrain pour réceptionner une passe, le statisticien doit déterminer qui est à l'origine de la PERTE DE BALLE. (mauvaise passe du passeur ou mauvaise réception du réceptionneur).
- Les PERTES DE BALLE pour violation 3 ou 5 secondes doivent être inscrites au joueur qui a commis la violation.
- Les PERTES DE BALLE pour violation 8 ou 24 secondes doivent être inscrites à l'équipe qui a commis la violation.
- Il y a certaines situations de jeu où 2 voir plus de PERTES DE BALLE arrivent simultanément.

Le statisticien doit décider quelle équipe contrôlait le ballon avant la PERTE DE BALLE.

Les 24 secondes peuvent être une aide à la décision pour le statisticien. Si les 24 secondes ont été remise à 24, l'équipe qui contrôle le ballon a changé. Dans ce cas, il faut accorder une INTERCEPTION et une PERTE DE BALLE. Si les 24 secondes continuent de s'écouler sur l'horloge des 24 secondes, c'est la même équipe qui contrôle le ballon. Dans ce cas, rien ne doit être saisi.

Exemples :

1. A5 perd le ballon pendant qu'il dribble vers le panier adverse
Inscrire une PERTE DE BALLE (CONTROLE DE BALLE) pour A5
2. A2 fait une passe et le ballon sort directement
Inscrire une PERTE DE BALLE (PASSE) pour A2
3. A1 fait une bonne passe mais A4 contrôle mal le ballon qui est récupéré par B4.
Inscrire une PERTE DE BALLE (CONTROLE DE BALLE) à A4. Ne pas inscrire une INTERCEPTION à B4 car il a profité d'une maladresse de B4.
4. A2 commet une violation (marcher, reprise de dribble, etc..)
Inscrire une PERTE DE BALLE (VIOLATION) pour A5.

5. A5 commet une faute alors que son équipe attaque (charge, écran mobile...)
Inscrire une PERTE DE BALLE (FAUTE OFFENSIVE) pour A5.
6. L'équipe A rate un tir et commet une violation 24 secondes.
Inscrire une PERTE DE BALLE (VIOLATION) pour l'équipe A
7. A2 récupère le ballon après un dribble. Il est étroitement marqué par B2, il lui est impossible de tirer ou de passer la balle, il garde le ballon et commet une violation de 5 secondes
Inscrire une PERTE DE BALLE (VIOLATION) pour A2.
8. A1 est en possession de la balle quand A4 et B4 font simultanément une double faute.
Comme les fautes s'annulent et que l'équipe A bénéficie de la remise en jeu, aucune statistique n'est à saisir.
9. A3 tient la balle quand B3 la frappe. Le ballon tombe à terre, A3 et B3 plongent *Inscrire une PERTE DE BALLE (CONTROLE DE BALLE) pour A3 et une INTERCEPTION pour B3.*

PASSE DECISIVE

Une PASSE DECISIVE se concrétise par un panier, si et seulement si le co-équipier qui reçoit la passe engage une action immédiate en direction du panier. Pas plus d'une PASSE DECISIVE ne peut être accordée par panier. Par ailleurs, même si l'avant dernière passe structure l'action de jeu, elle ne sera pas considérée comme une PASSE DECISIVE.

Une passe faite à un partenaire qui tire au panier et marque est considérée comme PASSE DECISIVE et comptabilisée comme telle, qu'à condition que la seule intention du receveur est de tirer au panier et que cette intention soit restée claire jusqu'au bout. Une passe reste décisive quand le joueur en réception prend le temps de s'équilibrer ou d'effectuer une action brève dans le but de marquer dans la mesure où son intention a toujours été de tirer.

La passe à un joueur en position pour marquer, qui envisage d'autres options mais qui, en définitive, tire et marque, n'est plus une PASSE DECISIVE. En effet, le panier est le résultat de l'action du seul tireur et non du passeur. Une PASSE DECISIVE est accordée quand la finalité de la passe est concrétisée par un panier, quand le joueur (le tireur) doit faire des gestes techniques (comme éviter un adversaire en dribblant) aucune PASSE DECISIVE n'est accordée.

La longueur de la passe, le type de passe et l'aisance avec laquelle le tireur effectue le tir consécutif ne sont pas des facteurs à prendre en compte dans l'appréciation de la nature de la passe. De la même façon, le nombre de dribble réalisé par le joueur avant de tirer ne constitue pas un critère de décision à moins que ceux-ci ne soient plus déterminants dans la réussite du panier que la passe.

Ainsi la passe à un joueur au milieu du terrain qui dribble directement jusqu'au panier et marque est une PASSE DECISIVE. Cependant si ce joueur doit dévier son dribble pour éviter un défenseur, aucune PASSE DECISIVE ne sera comptabilisée sur cette action de jeu.

Le statisticien devra garder à l'esprit que plus un joueur a d'obstacles à surmonter pour marquer, moins il sera probable que la passe précédant le tir ait été décisive.

Une passe au pivot peut être considérée comme décisive s'il enchaîne immédiatement un tir et le réussit.

En accord avec la définition ci-dessus, le bénéfice d'une PASSE DECISIVE n'est pas accordé simplement parce que cette passe est dernière avant qu'un panier ne soit marqué ou que c'est « une bonne passe ». Les facteurs déterminants sont l'engagement du tireur pour marquer et l'instantanéité de l'intention de marquer à réception de la passe.

Exemples :

1. A5 récupère un rebond défensif, il fait une longue passe à travers tout le terrain à A4 qui tire en course et manque le panier. Il a le temps de récupérer le ballon et de marquer le panier.
Ne pas enregistrer la PASSE DECISIVE, mais un TIR TENTE et un REBOND OFFENSIF entre la passe et le panier marqué.
2. A5 passe à A4 qui hésite, essaie de faire une passe à A3 qui coupe, mais tire et marque le panier.
Ne pas enregistrer de PASSE DECISIVE pour A5 car A4 n'a pas tiré immédiatement après la réception de la passe.
3. A5 passe à A4 qui fait un dribble pour se rééquilibrer, tire et marque
Inscrire une PASSE DECISIVE pour A5 car l'intention de tirer a toujours été manifeste pour A4.
4. A4 réalise une bonne passe à travers tout le terrain à A5 qui n'a qu'à passer la balle de la main à la main pour que A3 qui la dépose facilement dans le panier.
Même si la passe de A4 est à l'origine du panier, elle n'est pas la dernière avant le tir réussi. Inscrire une passe décisive pour A5.

5. A3 passe à A5 qui feinte, pivote, part en dribble et smache le ballon.
Aucune PASSE DECISIVE n'est à accorder. C'est A5 qui a créé la situation de tir.
6. B1 intercepte le ballon, passe à B2 qui est au centre du terrain devant la défense, B2 dribble vers le panier, tire et marque.
Inscrire une PASSE DECISIVE pour B1.
7. A1 récupère le ballon sous le panier adverse et le passe à A3 qui réussit son tir
Inscrire une PASSE DECISIVE pour A1
8. Immédiatement après la passe de A2, une faute est commise sur A3 qui tente un tir. A3 rate son 1^{er} lancer franc et réussit le 2^{ème}.
Inscrire une PASSE DECISIVE à A3, car au moins un des lancers francs de réparation est réussi.

INTERCEPTIONS

Une interception est enregistrée pour un défenseur quand par une action volontaire et agressive, il n'y a pas interception si le ballon sort et que la remise en jeu est accordée à l'équipe défensive. Une interception d'équipe n'existe pas et ne peut donc pas être enregistrée !

Les cas pour lesquels une INTERCEPTION est accordée à un joueur sont les suivants :

- Interception le ballon lors d'une passe adverse.
- Frapper la balle en la contrôlant de manière à la diriger vers un partenaire ou dévier la trajectoire de la passe d'un adversaire de telle manière que le ballon :
 - tombe directement dans les mains d'un partenaire
 - soit perdue et qu'un partenaire la récupère
 - soit saisi par deux adversaires, qu'il en résulte une situation d'entre deux, et que la remise en jeu revienne à l'équipe qui défendait.

Le seul moment où une interception peut être comptée, alors que le ballon est mort, c'est quand l'action du défenseur conduit à un « entre deux » et que c'est son équipe qui remet le ballon en jeu. Pour compter une interception le défenseur doit être à l'origine de l'action causant la perte de balle et non pas le bénéficiaire.

Par exemple, si un attaquant passe directement le ballon à un défenseur qui n'a rien fait pour intercepter le ballon, aucune interception n'est enregistrée.

De manière systématique, une interception enregistrée pour un défenseur doit correspondre à une perte de balle pour un attaquant. (la proposition inverse est fautive, une perte de balle n'est pas toujours liée à une interception, elle peut être due à une faute, une mauvaise passe, une violation...).

Dans toutes les situations, le joueur qui le premier dévie la balle se trouve aussi à

l'origine de la perte de balle. De ce fait l'interception est doit être enregistrée pour ce joueur et non pas à son partenaire qui récupère le ballon.

Exemples :

1. A5 est en train de dribbler et fait une mauvaise manipulation de balle. Le ballon rebondit vers B4 qui s'en empare.
On enregistre une perte de balle pour A5 et pas d'interception pour B4 car il n'est pas à l'origine de l'action.
2. A5 dribble quand B5 dévie le ballon vers B2.
On enregistre une perte de balle pour A5 et une interception pour B5.
3. B2 marque étroitement A2 qui commet une violation
On enregistre une perte de balle pour A2 et aucune interception pour B2.
4. B5 détourne une passe de A4 vers A5 qui par reflexe tente d'attraper le ballon mais qui réussit seulement à le faire sortir par le côté. L'équipe B bénéficie de la remise en jeu sur le côté.
On enregistre une perte de balle pour A5 aucune interception pour B5.
5. B5 détourne une passe de A4 vers A5 dans la limite du terrain où A5 et B2 attrapent ensemble le ballon. Un entre deux est sifflé. L'équipe B bénéficie de la remise en jeu sur le côté suivant la règle de l'alternance.
On enregistre une perte de balle pour A4 et une interception pour B5. Si l'équipe A aurait bénéficié de la remise en jeu aucune action n'aurait été saisi.
6. A2 fait une passe hors des limites du terrain.
On enregistre une perte de balle pour A2.
7. A1 dribble et involontairement fait rebondir le ballon sur son pied. Le ballon roule sur le terrain et B2 le récupère
On enregistre une perte de balle pour A1 et aucune interception pour B2.
8. L'équipe A récupère le ballon après l'entre deux initial de la rencontre.
On enregistre rien car aucune équipe était en possession du ballon avant l'entre deux.
9. A4 tire au panier. Le ballon rebondit sur le cercle, roule sur le sol et est récupéré par B2
On enregistre une tentative de tir et un rebond défensif pour B2. Aucune interception ou perte n'est enregistrée.

LES CONTRES

Un contre est enregistré à un joueur chaque fois qu'il modifie la trajectoire d'un tir tenté, et le fait échouer. Le contre est enregistré que le ballon ait ou non quitté les mains du tireur.

Il n'est pas nécessaire que le ballon ait passée la ligne des épaules pour que statisticien enregistre un contre. En effet, en statistique, un tir se définit comme un mouvement vers le haut et/ou vers l'avant en direction du panier dans l'intention de marquer.

Dans certains cas, lorsque le ballon est perdu avant qu'il ait quitté les mains du joueur, le statisticien pourrait comptabiliser une interception si le ballon est récupéré par l'adversaire.

Les critères applicables sont les suivants :

- si le ballon est au dessus de la ligne des épaules on enregistre un tir tenté, un contre, et un rebond
- si le ballon est en dessous de la ligne des épaules on enregistre une perte de balle et une interception.

Un rebond peut être enregistré pour un joueur à la suite d'un contre s'il prend le contrôle du ballon avant que ce dernier soit mort. Si le ballon est mort avant qu'un joueur le contrôle, le rebond sera enregistré à l'équipe qui remet le ballon en jeu.

Un rebond peut être comptabilisé pour un joueur à la suite d'un contre s'il prend le contrôle de la balle avant qu'elle ne meure. Dans la mesure où la balle meure, comptabiliser ce rebond à l'équipe à laquelle il revient de la remettre en jeu.

Un contre ne doit être enregistré que dans la mesure où un tir est dévié de manière à le faire échouer. Quand, de manière objective, le tir met l'équipe en danger, même si un joueur en défense est intervenu sur le ballon, la réussite du panier ne permet plus de comptabiliser un contre.

Exemples

- 1) A5 tire, le ballon est touché par B5 dans l'intention de contrer, mais le ballon continu et pénètre dans le panier.
On enregistre un tir réussi. L'action de B5 n'est pas suffisante pour faire échouer le tir, par conséquent, il n'y a pas de contre.
- 2) A5 saute pour effectuer un smash (un dunk) mais B5 lui subtilise le ballon à la hauteur de la taille avant même qu'il ne quitte ses mains.
On enregistre une perte de balle pour A5 et une interception pour B5.
- 3) A5 entre dans la raquette et le ballon est dévié par B5 et finit sa course dans les mains de B4
On enregistre une perte de balle à A5, une interception à B5,
- 4) A2 tente un panier qui est contré par
 - a) B4 tandis que le ballon est montant, il sort



- b) il est contré par B4 tandis que le ballon est descendant, (intervention illégale sur le ballon)

On enregistre :

- a) *une tentative de tir pour A2, un contre pour B4 et un rebond offensif d'équipe pour l'équipe A*

- b) *une tentative de tir et un tir réussi pour A2.*

5) A3 saute pour effectuer un tir à 3 points mais il est contré par B4. A3 attrape le ballon immédiatement et tire un autre trois points qu'il réussit.

On enregistre une tentative de tir pour A3, un contre pour B4 un rebond offensif pour A3 et une tentative de tir et un tir réussi pour A3.

LES FAUTES

Une faute est enregistrée pour un joueur suite à une décision de l'arbitre. Fautes personnelles, techniques, antisportives ou disqualifiantes peuvent être sifflées à un joueur qui est sur le terrain. Fautes techniques et disqualifiantes peuvent être sifflées pour l'entraîneur et ou le banc. Il est important de différencier les différents types de fautes afin d'utiliser efficacement le logiciel des statistiques. Les fautes de coach et de banc doivent être enregistrées contre le coach et ne comptent pas dans les fautes d'équipes.

FAUTES PROVOQUEES

Chaque fois qu'un joueur subit une faute, une faute provoquée lui est comptabilisée. Dans le cas d'une faute disqualifiante, on enregistre une faute provoquée uniquement si la faute est commise à l'encontre du joueur qui a le ballon.

Exemple :

A3 dribble et commet un passage en force sur B2

On enregistre une perte de balle (faute offensive) et une faute personnelle pour A3, et on compte pour B2 une faute provoquée mais sans interception.

A2 tient le ballon quand B2 fait faute sur lui.

On enregistre une faute provoquée pour A2 et une faute personnelle pour B2.

TEMPS DE JEU/ MINUTES JOUEES

Le temps de jeu pour un joueur se compte dès lors qu'il fait parti des 5 joueurs de son équipe sur le terrain lorsque le chrono tourne.

Le temps du jeu doit être enregistré soit en seconde quand on utilise un logiciel de prise de statistiques soit à la minute la plus proche (les temps inférieurs à 30 secondes doivent être arrondis à la minutes inférieure et les temps de 30 secondes et plus, a la minute supérieure) quand on enregistre les statistiques à la main.

Si un joueur joue plus d'une seconde mais moins d'une minute pendant le jeu, on doit lui compter une minute entière.

Exemples :

1. A1 joue pendant 50 secondes.

Si on prend les statistiques par ordinateur on lui compte 50 secondes ; si on prend les statistiques à la main on lui compte une minute de jeu.

2. A2 joue pendant 25 minutes et 10 secondes

Si on prend les statistiques par ordinateur : on lui compte 25 mins et 10s de jeu ; si on prend les statistiques à la main : on lui compte que 25 min de jeu.

3. B6 entre en jeu pour le 1^{er} quart temps, Le ballon est mis à disposition de A3 par l'arbitre. Avant que A3 fasse la passe B6 fait une faute disqualifiant sur A2

On enregistre une faute disqualifiante à B6 et une faute provoquée à A2. On considère que B6 a participé à la rencontre même si son temps de jeu est nul.

DEFINITIONS

POINTS APRES BALLE PERDUES

Le total des points marqués par une équipe pendant les possessions de balle qui suivent une perte de balle de l'équipe adverse.

POINTS INTERIEURS

Le total des points marqués par une équipe dans la zone restrictive.

POINTS DE 2^{ème} CHANCE

Le total des points marqués par une équipe suivant un rebond offensif et avant que les adversaires ne regagnent la possession du ballon.

POINTS EN CONTRE ATTAQUE

Le nombre total de point marqués par une équipe avant que les adversaires n'aient eu le temps de former leur défense.

POINTS DU BANC

Le nombre total de points marqués par une équipe excluant les 5 premiers joueurs (le 5 majeurs)

REBONDS PERSONNELS

Le nombre de rebond pris par les joueurs.

REBONDS DE L'EQUIPE

Le nombre de rebonds équipe

REBONDS NON MATRISE

Le nombre de rebonds comptabilisé lorsque le ballon est mort.

TOTAUX DES REBONDS

Le nombre total de rebonds pris par l'équipe pendant la rencontre.

POURCENTAGE GLOBAL DES REBONDS

Le pourcentage de rebonds pris par l'équipe.

PLUS GRAND ECART

Le plus grand écart constaté pour l'équipe pendant la rencontre.

PLUS LONGUE SERIE

Le plus grand nombre de points marqués consécutivement sans que l'adversaire en marque.

CHANGEMENT DE LEADER

Le nombre fois que le leader à changé pendant la rencontre.

NB EGALITES

Le nombre de fois que le score est à égalité durant la rencontre (sauf 0-0).

TEMPS AVEC L'AVANTAGE

Le temps que l'équipe a mené pendant la rencontre.