

PRIPOMOČEK ZA PISANJE STATISTIKE
(FIBA Statisticans' Manual 2018, veljavna od 01.06.2018)

Andrej Baš

avgust 2019

KAZALO VSEBINE

1. MET NA KOŠ	3
2. BLOKIRAN MET	3
3. SKOK ZA ODBITO ŽOGO	3
4. »ASISTENCE« oziroma PODAJE	4
5. PREKRŠKI PRI PROSTIH METIH	5
6. IZGUBLJENE ŽOGE / PREKRŠKI	6
7. PRIDOBLJENE ŽOGE	7
8. TOČKE IZ PROTINAPADA	7
9. TOČKE IZ DRUGE AKCIJE	8
10. SITUACIJE Z „MRTVO ŽOGO“ – „JUMPBALL SITUATION“	8
11. SODNIŠKI ZNAKI	9
1. Znaki v zvezi z uro za merjenje igralnega časa	9
2. Znaki za zadetke	9
3. Zamenjava in minuta odmora	10
4. Informativni znaki	10
5. Prekrški	11
6. Številke igralcev	12
7. Vrsta napake	14
8. Posebne napake	16
9. Kazanje znakov zapisnikarski mizi	16
SLOVAR IZRAZOV	18

1. MET NA KOŠ

Met na koš se piše, ko igralec vrže, položi, odbije... živo žogo proti nasprotnikovemu košu z namenom, da doseže koš.

- Met na koš se lahko zgodi iz kateregakoli dela igrišča.
- Nad igralcem, ki meče na koš, je bila storjena osebna napaka, toda zadetek ni dosežen – **NE beležimo poskusa meta na koš.**
- Zadetek dosežen v lasten koš - **se vedno vpiše kapetanu, NA IGRIŠČU.**
- Met iz "obupa" - **vedno poskus meta na koš** (primer: met v zadnji sekundi napada).
- Odbijanje (met ob skoku oz. t.i. poizkus »tip in«) se vedno šteje kot poskus meta na koš, če je bil odboj izveden **kontrolirano.**
- Odbijanje se vedno šteje kot **uspešen poskus meta na koš**, če je bil zadetek dosežen.
- Ni nujno, da žoga zapusti roko napadalca (ki meče na koš), da beležimo poizkus meta (primer: blokiran met).

2. BLOKIRAN MET

Blokiran met je dotik oz. blokiran met s strani obrambnega igralca.

- Ni nujno, da žoga zapusti roke napadalca.
- **Žoga** mora biti **nad ramenom**, da se šteje kot poskus meta na koš + blokiran met, sicer je izgubljena žoga + pridobljena žoga.
- Pravilen odboj žoge nad obročem, **NI** blokiran met.
- Blokiran met po dosojeni osebni napaki, **NI** blokiran met.

3. SKOK ZA ODBITO ŽOGO

Osnovno pravilo: po vsakem **zgrešenem metu na koš, sledi skok.**

- Poznamo tri izjeme, ko ne beležimo skoka za odbito žogo:
 - **izjema je ob koncu četrtin, podaljškov**
 - **iztek napada** (24 sekund oz. 14 sekund)
 - **po zadnjem prostem metu, kadar žoga ne postane živa (po tehnični napaki, nešportni napaki itd.)**

PRIPOMOČEK ZA PISANJE STATISTIKE - Izvleček uradnih pravil FIBE

- **Skok ni nujno, da beležimo igralcu, ki ujame odbito žogo po zgrešenem metu. Skok se beleži prvemu igralcu, ki ima kontrolo nad žogo in svojim telesom. Prvi igralec, ki ima kontrolo nad žogo je lahko tisti, ki je kontrolirano odbil žogo do svojega soigralca.**

- **NI** drugih izjem (če skoka ne morete pripisati igralcu, ga pripišete ekipi).
- Skok za žogo beležimo igralcu, ki je prvi imel kontrolo nad žogo in svojim telesom.

SKOK IGRALCA ALI EKIPE?

- Primer: žoga pade izven igrišča (npr. »air ball« situacija), pišemo skok za ekipo.
- Vsaka druga vrsta prekrška/napake (še preden je žoga prišla v posest igralca), pišemo skok za ekipo.
- V vseh drugih situacijah, se skok zapiše igralcu.
- Situacija s sodniškim metom: odvisno od situacije.

ODBIJANJE ŽOGE

- Kontrolirano odbijanje žoge se beleži kot skok igralca, ki je žogo odbil.
- Kadar pride do nekontroliranega odbijanja žoge enega ali več igralcev, se skok zapiše igralcu, ki je na koncu ujel žogo oz. dobil posest nad žogo.

4. »ASISTENCE« oziroma PODAJE

Vsaka direktna podaja, namenjena soigralcu, da doseže koš, je »asistenca« (vključuje tudi proste mete). Upoštevamo tri pravila:

➤ Pravilo št. 1:

Vsaka podaja igralcu znotraj trapeza (in zadane koš znotraj trapeza) je »asistenca«. **NI** izjem (Ne glede na št. vodenj, varanj...)

➤ Pravilo št. 2:

Vsaka podaja soigralcu, ki zadane brez vodenja, je »asistenca«. **NI** izjem.

➤ Pravilo št.3:

Podaja igralcu izven trapeza, kateri zadane po enem ali več vodenjih, beležimo kot asistenco v kolikor napadalec ni preigral svojega obrambnega igralca. Ne beležimo

PRIPOMOČEK ZA PISANJE STATISTIKE - Izvleček uradnih pravil FIBE

asistenc v kolikor je napadalec preigral svojega obrambnega igralca v igri 1 na 1 in je obrambni igralec postavljen direktno pred napadalcem, med napadalcem in obročem. Igralec, ki priskoči na »pomoč« (»Helpside defender«) ni relevanten v tem primeru.

Za lažje razumevanje:

Igralec sprejme in zadane znotraj trapeza = **ASISTENCA**

Igralec doseže točke, brez da bi naredil vodenje = **ASISTENCA**

Igralec ni preigral svojega obrambnega igralca v igri 1 na 1* = **ASISTENCA**

Igralec je prešel v takojšnje vodenje in je obrambni igralec izven svojega ravnotežja = **ASISTENCA**

Vse ostalo **NI ASISTENCA**

*Obrambni igralec med napadalcem in obročem, »facing him«

SPLOŠNA PRAVILA

- Na dosežen koš je lahko samo ena »asistenca«.
- Samo zadnja podaja lahko šteje kot »asistenca«.
- Ni pomembna razdalja, vrsta meta, lahek oz. težak met, da beležimo »asistenco«.
- Pri protinapadu **NI** »asistenc«, če je igralec sprejel žogo na svoji polovici igrišča.
- Ne beležimo asistenc v kolikor je dosegel točke igralec, kateremu podaja ni bila namenjena.

5. PREKRŠKI PRI PROSTIH METIH

- Prekršek **izvajalca** prostega meta:
 - Zapiše se zgrešen prosti met.
 - Če je bil prekršek pri zadnjem ali edinem prostem metu, se zapiše tudi skok nasprotnemu moštvu.
- Prekršek **napadalca**:
 - Če je bil met uspešen se prekršek zanemari.
 - Po zgrešenem zadnjem ali edinem prostem metu, se zapiše tudi skok nasprotnemu moštvu.
- Prekršek **obrambnega** igralca:

- Prejšnji prosti met se spregleda, zapiše se samo dogajanje po dodatnem prostem metu.

Pri prostih metih NI izgubljene žoge. Primer: Sodnik je dosodil prekršek 5 sekund. V statistiko beležimo zgrešeni met, tudi če do meta dejansko ni prišlo. Glej sodniški znak.

6. IZGUBLJENE ŽOGE / PREKRŠKI

Izgubljena žoga je napaka napadalnega igralca ali ekipe, rezultat napake pa je sprememba posesti žoge.

- Poznamo:
 - Slaba podaja
 - Slabo vodenje
 - Ostali prekrški
- Prekrški povezani s časovnimi omejitvami:

V kolikor so dosojeni prekrški v zvezi s časovnimi omejitvami, jih pišemo glede na vrsto prekrška:

- 3 sekunde: **VEDNO IGRALEC**
 - 5 sekund igralca, ki ima žogo v posesti v igrišču: **VEDNO IGRALEC**
 - 5 sekund med izvajanjem žoge v igrišče: **VEDNO EKIPA**
 - 8 sekund: **VEDNO EKIPA**
 - 24 sekund: **VEDNO EKIPA**
- Ostali prekrški (korakanje z žogo, prekršek vrnitve žoge v zadnje polje...): **VEDNO IGRALEC.**

SITUACIJE Z VEČ IZGUBLJENIMI OZ. PRIDOBLJENIMI ŽOGAMI

Včasih se zgodi, da ekipa izgubi, nato pa skoraj takoj pridobi žogo nazaj. V kolikor nasprotna ekipa **NI** imela t.i. čiste posesti, izgubljene in pridobljene žoge ne beležimo. Lahko si pomagamo tudi z uro za merjenje napada. V kolikor se čas na uri »resetira«, pomeni, da je prišlo do zamenjave posesti.

Šteje se, da ima ekipa posest nad žogo kadar igralec vodi žogo, drži žogo ali igralec poda žogo soigralcu.

PRIPOMOČEK ZA PISANJE STATISTIKE - Izvleček uradnih pravil FIBE

V primeru »mrtve žoge«, pišemo izgubljeno in morebitno pridobljeno žogo glede na smer puščice. V kolikor je posest žoge še vedno v rokah napadalne ekipe, izgubljene/pridobljene žoge ne pišemo. V kolikor obrambna ekipa pridobi posest, pišemo izgubljeno/pridobljeno žogo.

Pri osebni napaki v napadu, se vedno igralcu beleži tudi izgubljena žoga (**NIKOLI** pa pridobljena žoga obrambnega igralca). Izgubljeno žogo, po **ON** v napadu program beleži samodejno.

Pri tehnični oziroma izključujoči napaki ekipe, ki ima v posesti žogo, pišemo tudi izgubljeno žogo igralcu, v kolikor je bil igralec, ki mu je bila dosojena tehnična/izključujoča na igrišču.

Pri tehnični oziroma izključujoči napaki ekipe, ki ima v posesti žogo, pišemo tudi izgubljeno žogo ekipe, v kolikor je bila dosojena tehnična/izključujoča napaka igralcu na klopi, trenerju, klopi...

7. PRIDOBLJENE ŽOGE

Po situaciji z izgubljeno žogo je potrebno preveriti, ali moramo pisati tudi pridobljeno žogo.

Da lahko beležimo pridobljeno žogo moramo slediti naslednjim dogodkom:

- akcija obrambnega igralca je povzročila izgubljeno žogo napadalca,
- akcija je **MORALA** vsebovati dotik z žogo, ter posest obrambnega moštva,
- ni nujno da je igralec želel pridobiti žogo,
- pridobljena žoga ni nujno nagrada za dobro delo obrambnega igralca,
- za vsako pridobljeno žogo je morala obstajati izgubljena žoga (obratno ni nujno!),
- v kolikor je več kot en igralec vpleten v pridobljeno žogo, jo pišemo igralcu, ki je bil prvi vpleten v akcijo.

V situacijah, ko žoga postane »mrtva« (primer: žoga je zapustila igrišče, dosojen je bil prekršek korakov,...), **NE** beležimo pridobljene žoge. Tudi če je akcija obrambnega igralca povzročila izgubljeno žogo. Edina izjema je le v primeru »held ball«, ko izgubljeno oz. pridobljeno žogo beležimo glede na položaj puščice, ki označuje smer napada.

8. TOČKE IZ PROTINAPADA

Definicija točk iz protinapada: Hitro dosežene točke igralca (**v največ 8ih sekundah**) v polni hitrosti, predno so obrambni igralci postavljeni **na svoji polovici igrišča**.

- Predhodne akcije niso pomembne (podaja iz avta, izgubljena žoga...).
- Niso pogojene z časom.
- Točke iz protinapada so možne tudi po napadalnem skoku. Primer: Igralec je zgrešil polaganje iz protinapada, njegov soigralec pa je odbil žogo v koš. Če obramba še ni bila postavljena, se beležijo točke iz protinapada.
- Če je obrambni igralec prekinil protinapad z osebno napako (tehnično, nešportno itd.) in so bili doseženi prosti meti, se le ti pišejo kot točke iz protinapada.
- Vrsta meta na koš ni pomembna (zabijanje, met za 3 točke, prosti meti...).

9. TOČKE IZ DRUGE AKCIJE

Vse točke dosežene po napadalnem skoku.

- Čas ni pomemben (tudi po 14 sekundah po skoku se šteje kot koš, dosežen iz druge akcije).
- Vrsta meta na koš ni pomembna (tudi prosti meti).

10. SITUACIJE Z „MRTVO ŽOGO“ – „JUMPBALL SITUATION“

„HELD BALL“ – DRŽANA ŽOGA:

Pišemo:

- Če je prišlo do zamenjave posesti žoge, pišemo pridobljeno in izgubljeno žogo.

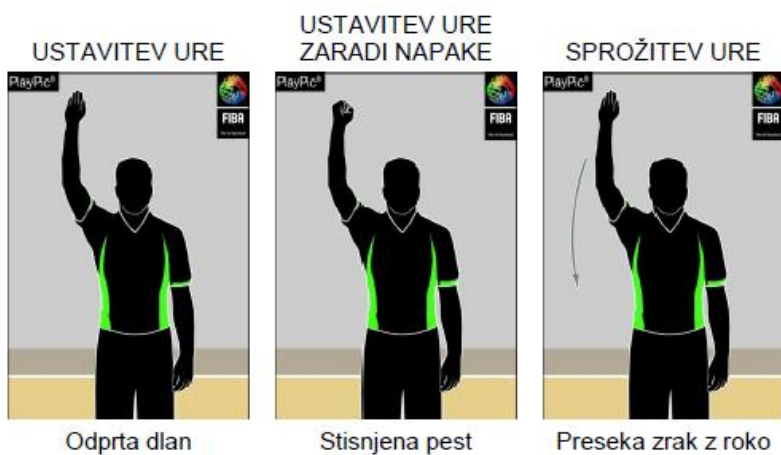
„LODGED BALL“ – ŽOGA ZAGOZDENA MED OBROČ IN TABLO:

Pišemo:

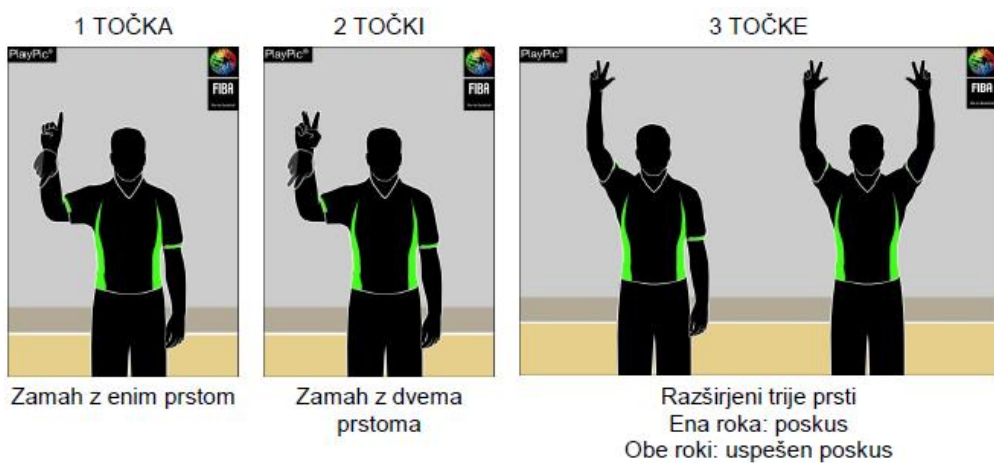
- Zgrešeni met za 1,2 oz.3 točke.
- Skok ekipe.

11. SODNIŠKI ZNAKI

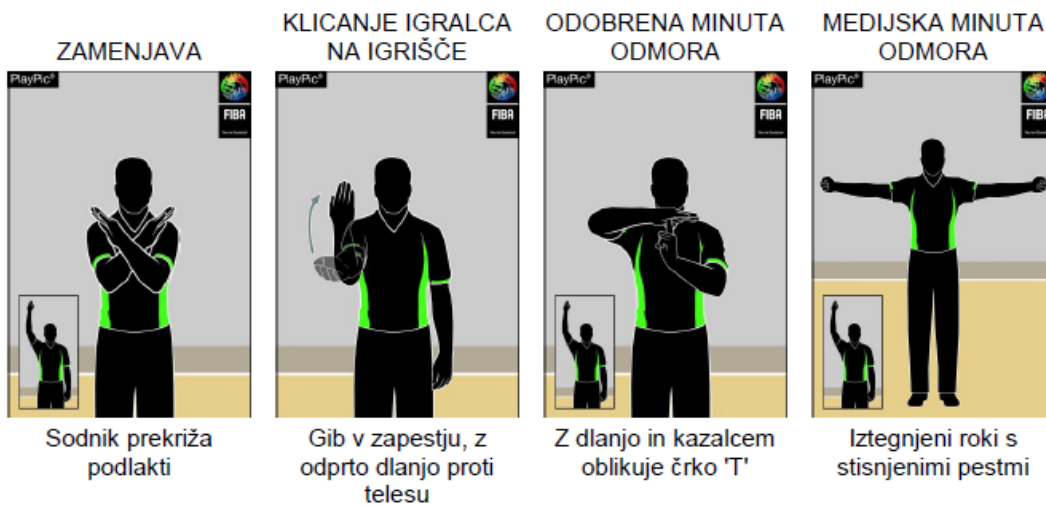
1. Znaki v zvezi z uro za merjenje igralnega časa



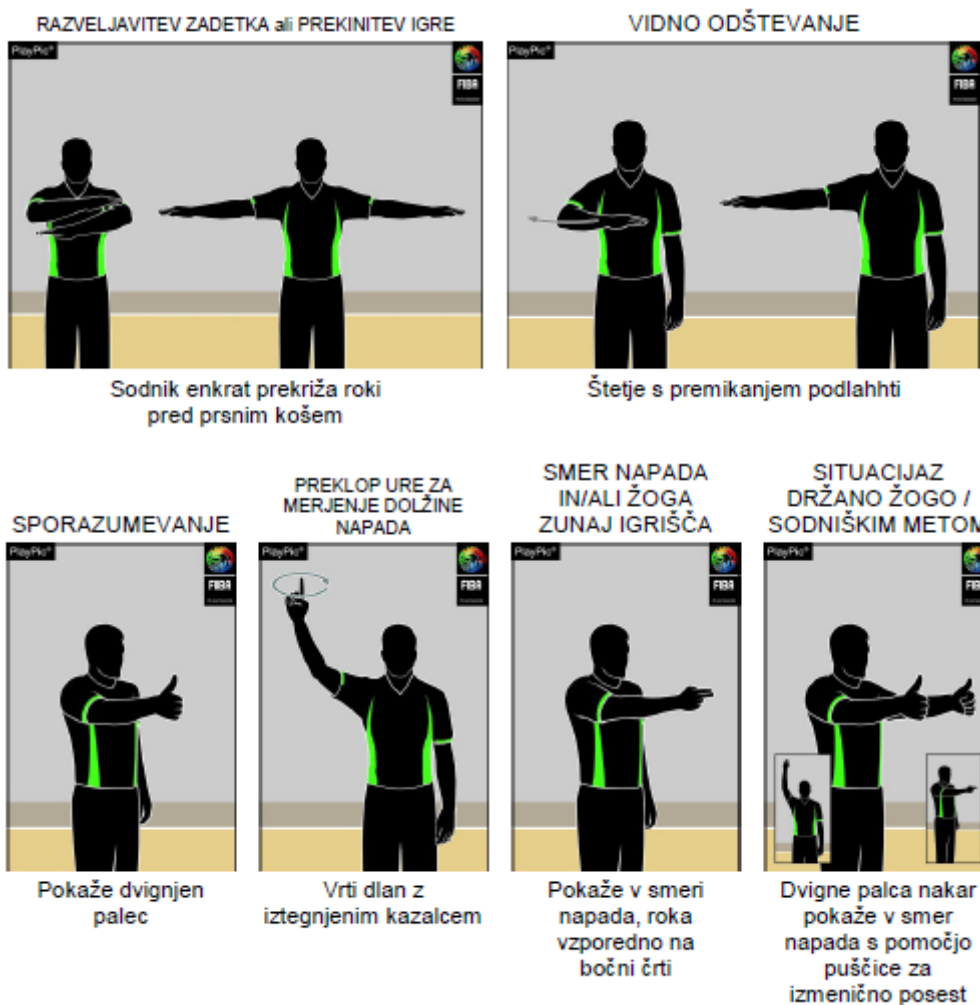
2. Znaki za zadetke

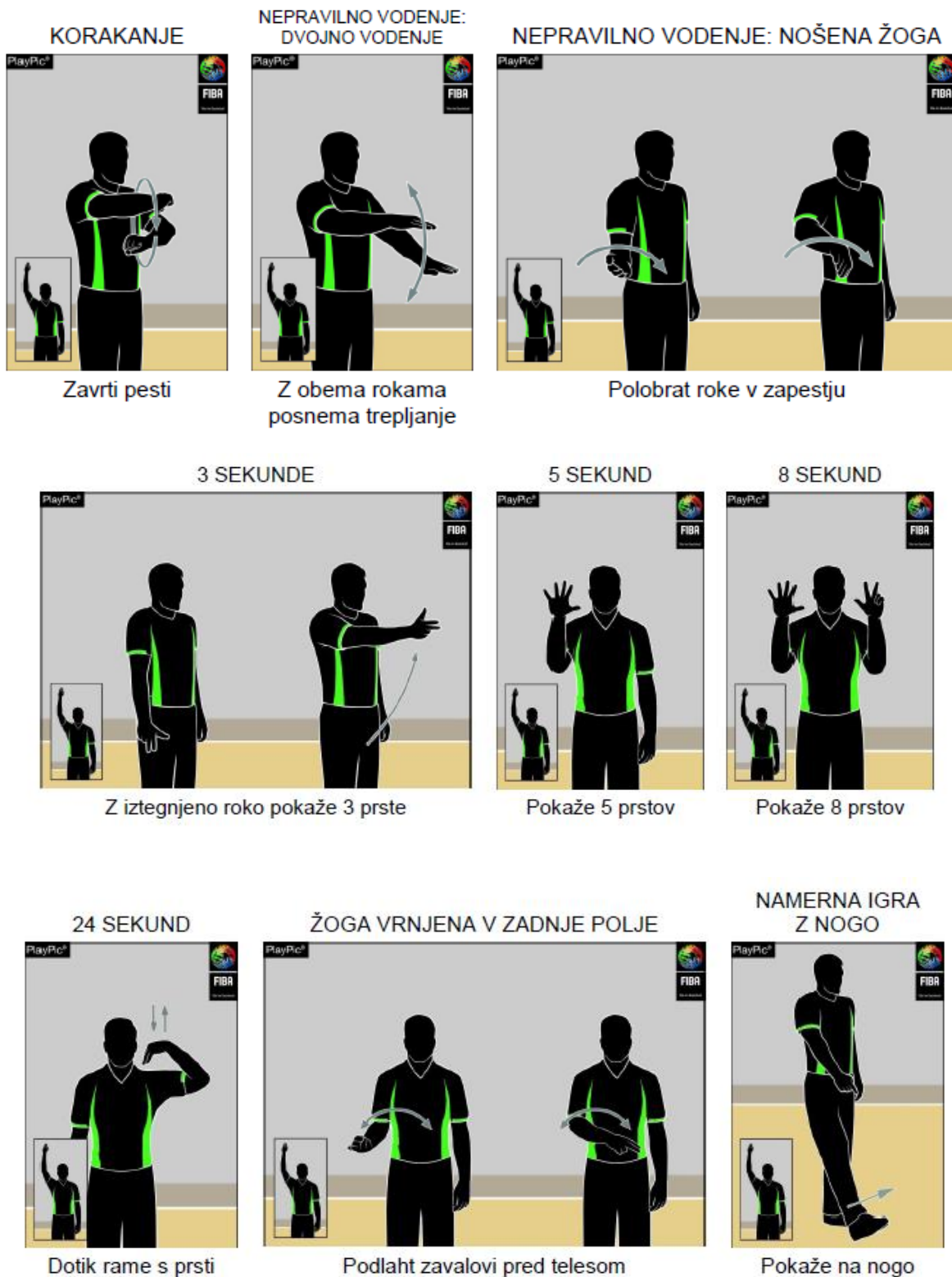


3. Zamenjava in minuta odmora



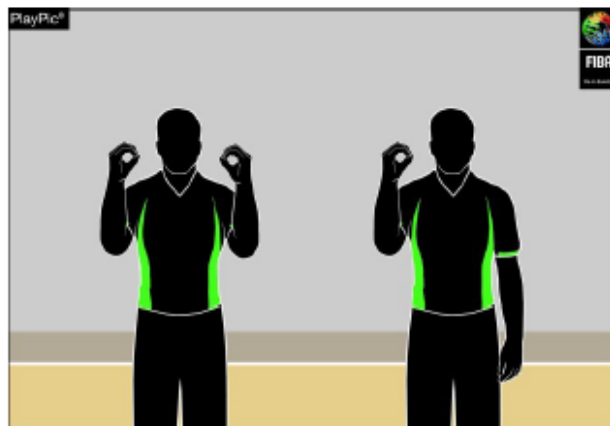
4. Informativni znaki



5. Prekrški


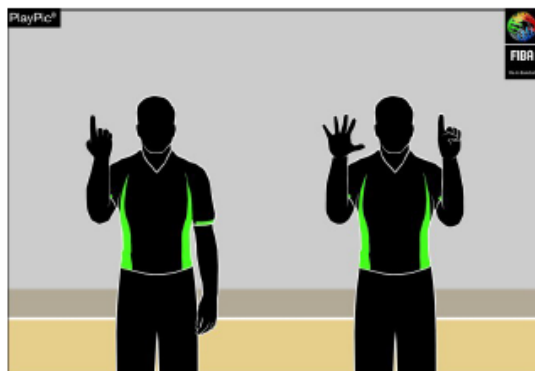
6. Številke igralcev

Številki 00 in 0

Obe roki kažeta
številko 0Desna roka kaže
številko 0

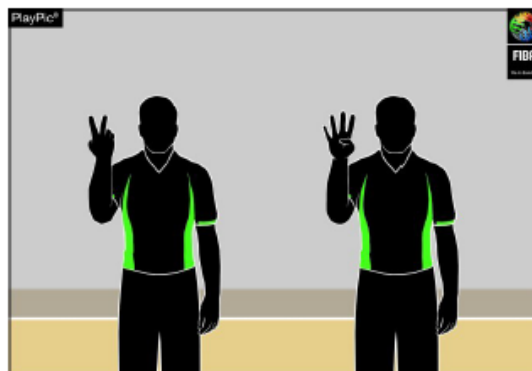
PRIPOMOČEK ZA PISANJE STATISTIKE - Izvleček uradnih pravil FIBA

Številka 16



Najprej obrnjena desna roka kaže številko 1 za desetico – nato obe roki kažeta številko 6 za enice

Številka 24



Najprej obrnjena desna roka kaže številko 2 za desetice – nato desna roka kaže številko 4 za enice

Številke od 1 do 5



Desna roka kaže številke od 1 do 5

Številke od 6 do 10



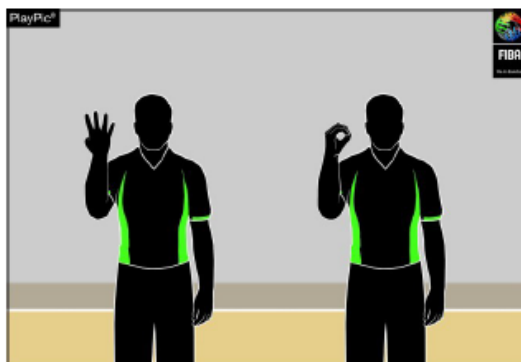
Desna roka kaže številko 5, leva roka kaže številke od 1 do 5

Številke od 11 do 15



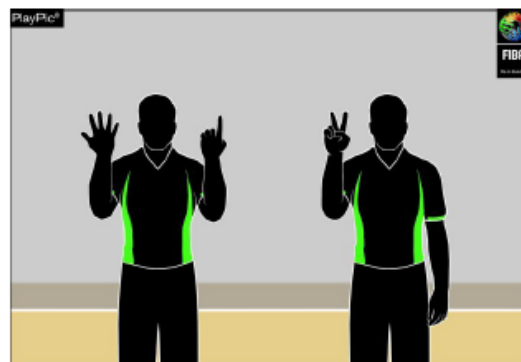
Desna roka ima stisnjeno pest, leva roka kaže številke od 1 do 5

Številka 40



Najprej obrnjena desna roka kaže številko 4 za desetico – nato desna roka kaže številko 0 za enice

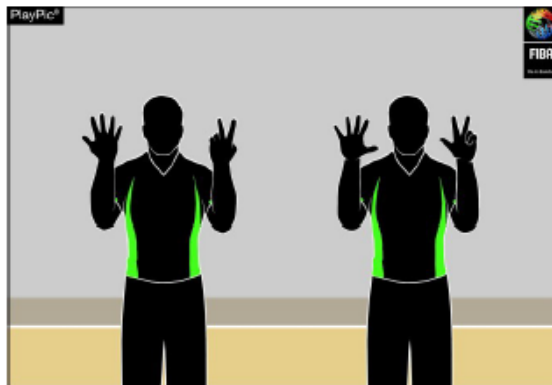
Številka 62



Najprej obrnjeni roki kažeta številko 6 za desetice – nato desna roka kaže številko 2 za enice

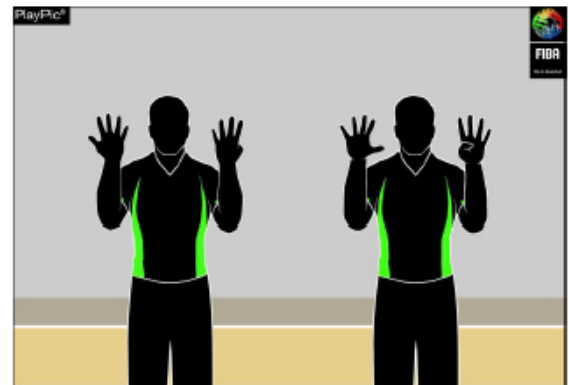
PRIPOMOČEK ZA PISANJE STATISTIKE - Izvleček uradnih pravil FIBA

Številka 78



Najprej obrnjeni roki kažeta številko 7 za desetico – nato obe roki kažeta številko 8 za enice

Številka 99



Najprej obrnjeni roki kažeta številko 9 za desetice – nato obe roki kažeta številko 9 za enice

7. Vrsta napake

DRŽANJE



Se prime za zapestje

Blokiranje (obramba)
 Nepravilna blokada
 (napad)



Položi obe roki na boki

PORIVANJE ALI
 PREBIJANJE
 BREZ ŽOGE



Oponaša porivanje

HANDCHECKING



Prime pri zapestju in porine dlan naprej

PRIPOMOČEK ZA PISANJE STATISTIKE - Izvleček uradnih pravil FIBE

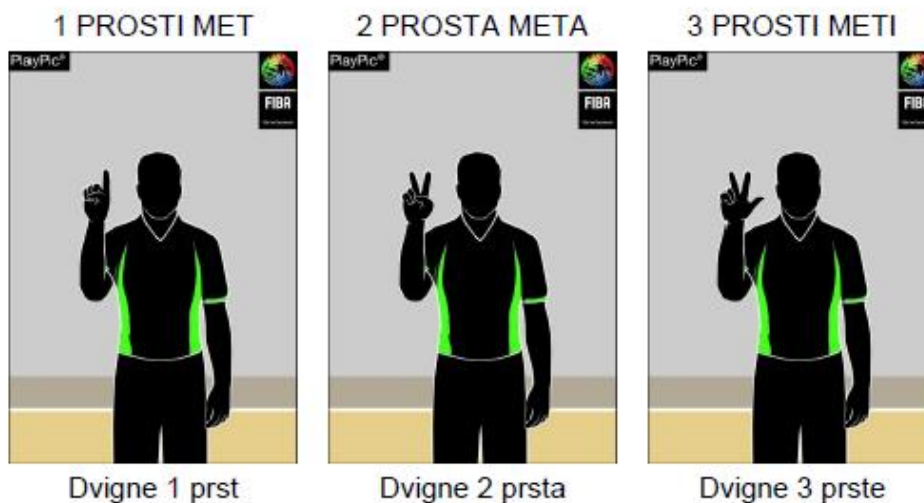


8. Posebne napake

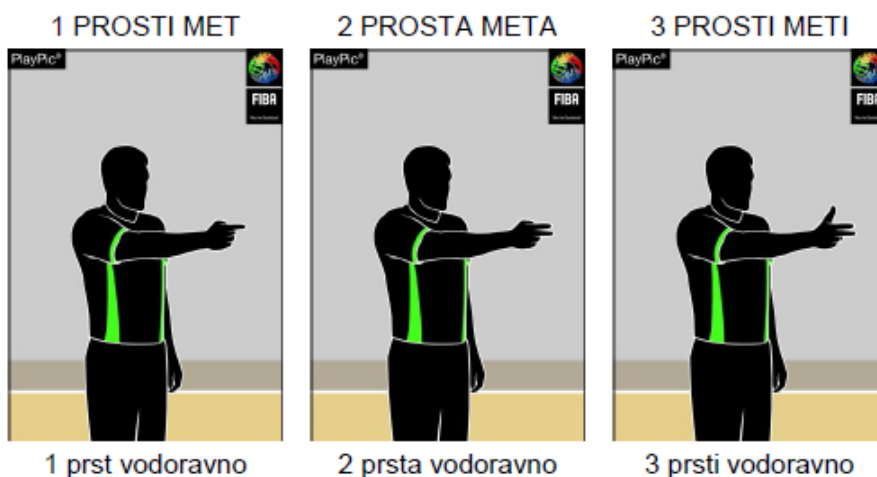


9. Kazanje znakov zapisnikarski mizi

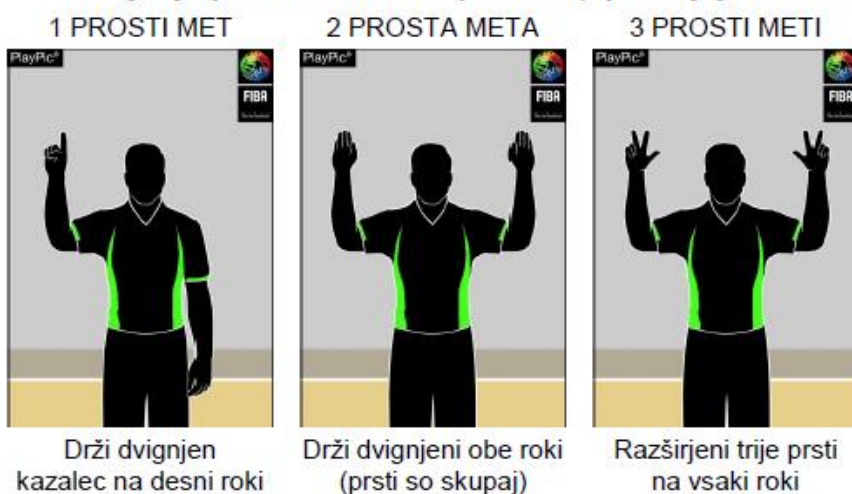




Izvajanje prostih metov – aktivni (vodilni) sodnik



Izvajanje prostih metov – pasivni (spremljajoči in centralni) sodnik



SLOVAR IZRAZOV

Switch sides - zamenjaj strani igrišča	Lodged ball – zagozdena živa žoga med obroč in tablo
Personal foul - osebna napaka	Other - ostalo
Technical foul – tehnična napaka	Steal - pridobljena žoga
Offensive foul – osebna napaka v napadu	Point - točka
Disqualifying – izključujoča napaka	Rebound – skok za žogo
Unsportsmanlike – nešportna napaka	Assist – »asistenca«, podaja
Free throw - prosti met	Turnover - izgubljena žoga
Jumpball - skok za žogo	Bas pass - slaba podaja
Held ball - držana žoga	Ball handling – nerodnost z žogo
Unclear possession - nejasna posest	Travel – prekršek korakov
Substitution – menjava	Back court – Prekršek vrnitve žoge v zadnje polje (t.i. sredina)
Fast Break - protinapad	Double dribble - dvojno vodenje
Layup – polaganje	Out of bounds – zunanji del igrišča
Dunk – zabijanje	seconds - sekunde
Blok – blokada	Timeout – minuta odmora