



NBN23

we are technology, we are basketball

GUÍA DEL ANOTADOR
NBN23

GUÍA DEL ANOTADOR.....	3
1. INTRODUCCIÓN	3
2. ACCIONES DEL JUEGO	3
2.1. Balón recuperado inicial	3
2.2. Recuperaciones.....	3
2.3. Pérdidas	4
2.4. Asistencias.....	5
2.5. Tiros de campo.....	5
2.6. Rebotes.....	6
2.7. Taponos	6
2.8. Cambios.....	7
2.9. Situaciones especiales	7

GUÍA DEL ANOTADOR

1. INTRODUCCIÓN

Esta guía pretende aclarar los criterios para la toma de acciones estadísticas por parte de los anotadores durante los partidos.

La misión del anotador estadístico es tomar nota de lo que ocurre durante el juego, por lo que debe tener conocimiento de todas las acciones que tengan lugar y saber interpretarlas de forma adecuada.

Este documento intenta servir de ayuda al anotador para poder identificar las acciones del juego más relevantes.

El factor humano es también clave en la toma de decisiones. Es por eso, que siempre habrá momentos en que la interpretación del anotador estadístico será clave.

2. ACCIONES DEL JUEGO

A continuación, se recogen las acciones del juego más importantes.

2.1. Balón recuperado inicial

En el salto inicial del comienzo de partido, se anotará un balón recuperado al jugador que se haga con la primera posesión.

Si en el salto se produce un palmeo dirigido, la recuperación se asignará al jugador que realiza el palmeo.

Si el balón sale fuera sin que ningún jugador intervenga, se anotará la recuperación al equipo que saca de banda.

En caso de alguna otra incidencia como violación de salto o invasión de círculo central, se anotará recuperación al equipo que saque de banda.

2.2. Recuperaciones

Se define como aquellas acciones en las que alguien provoca que el rival no acabe su posesión con un tiro.

En una recuperación o robo de balón pueden intervenir varios jugadores, por lo que el anotador deberá decidir a cuál de ellos anotar esta acción.

Casos específicos:

a. Faltas de ataque, faltas técnicas, antideportivas.

En cualquiera de estos casos no se anota recuperación al defensor.

b. Recuperaciones de equipo tras pérdida de violación de tiempo (5", 8" o 24")

Se considera que es recuperación de equipo siempre que en la pérdida de balón haya tenido especial relevancia el trabajo del equipo defensor. En casos como lo 5", puede asignarse la recuperación al defensor directo del saque de banda, pero en la mayor parte de los casos la recuperación es asignada al equipo.

En los 24", si el balón está en el aire después de un lanzamiento con opción de canasta, no se anotará pérdida, sino tiro fallado. Además, tampoco existe recuperación, sino rebote defensivo de equipo.

c. Balón retenido en el aro

En este caso, el rebote defensivo u ofensivo se anotará al equipo que obtenga la posesión. No se asignará recuperación.

2.3. Pérdidas

Se considera pérdida, cada vez que el equipo atacante pierde la posesión del balón sin intentar un lanzamiento a canasta.

Se anota pérdida de balón a un jugador que tiene la posesión cuando éste mande el balón fuera del campo o cometa una violación como pasos, dobles, pies, tres segundos o infracciones de saque de banda.

También puede asignarse a un jugador atacante sin balón cuando comete la infracción de tres segundos.

Cuando un jugador comete una falta personal en ataque, con la consecuente pérdida de posesión, también se anotará una pérdida a este jugador.

Si un jugador anota una canasta, que se otorga como válida, y acto seguido comete una falta, no se considera pérdida puesto que ha aprovechado la posesión.

Lo mismo ocurre cuando se produce una falta en la pelea por un rebote si nadie tiene la posesión. En este caso solo se tendrá en cuenta el rebote (ofensivo o defensivo).

En los casos de violaciones de tiempo como:

- 5" en saque de banda
- 8" para superar medio campo
- 24" de posesión

Se anotan como pérdidas de equipo, aunque también podrán ser sancionadas a un jugador concreto si se considera que ha sido culpable de la pérdida.

Las faltas técnicas, antideportivas o descalificantes también conllevan pérdida.

2.4. Asistencias

Es una de las acciones que requieren de una mayor interpretación por parte del anotador estadístico.

Por definición, se considera una asistencia toda acción de pase que deje al receptor en posición de ventaja para anotar canasta mediante una acción individual en la que el defensor no intervenga activamente y la acción termine en canasta.

La asistencia bonifica al pasador por generar una situación de ventaja a un compañero. Para que una acción se considere asistencia es necesario que el receptor del pase finalice la acción con una canasta o con falta de tiro.

Se consideran asistencias las aperturas en contraataque y pases largos que provocan que el atacante sea el jugador más cercano a la canasta o que le sitúen en una situación clara de anotar, acabando estas acciones en canasta o falta personal con tiros. La asistencia se anotará independientemente de si los tiros libres se consiguen anotar o no.

El receptor podrá tomarse tiempo para equilibrarse y anotar. Por ejemplo, si el receptor realiza un pequeño quiebro antes de anotar, y en el momento de la recepción ya gozaba de ventaja al recibir el balón, se anotará asistencia al pasador.

Si el jugador receptor necesita realizar una finta para deshacerse del contrario, no se considerará asistencia ya que la ventaja se obtiene gracias a la finta. Por tanto, un último pase antes de canasta no siempre debe suponer una asistencia.

2.5. Tiros de campo

Todo tiro de campo (2 o 3 puntos) deben ser registrados por el anotador. Si el tiro acaba en canasta de anotará como tiro anotado y si el tiro no acaba en canasta se anotará como tiro fallado.

Casos específicos:

- En caso de sonar la señal de 24" o fin de posesión después de un lanzamiento fallido a canasta, se anotará tiro fallado.
- Los tiros que son taponados se anotan como tiro fallado más tapón recibido. Si durante esta acción se señala falta en defensa, se anotará el tapón, tapón recibido, falta y falta recibida. En ningún caso se anota el tiro fallado.
- Los palmeos se consideran tiros de campo. En este caso, se anotará rebote ofensivo más tiro anotado.

2.6. Rebotes

Inmediatamente después de un tiro fallado, y previamente a una posesión efectiva, siempre se producirá un rebote, excepto:

- Si la acción es interrumpida por el árbitro.
- Si se señala una falta previa al control del balón en la acción de rebote.
- Si el periodo finaliza con el tiro fallado.

El rebote se considera defensivo u ofensivo en función de si el equipo que controla el balón está en posición de ataque o defensa.

El rebote debe asignarse al jugador que se hace con el control del balón, y no al que lo toque de forma marginal.

En cambio, si en el intento de rebote, un jugador realiza un palmeo dirigido a otro compañero a modo de pase, el rebote se anotará al jugador que dirige el palmeo.

Casos específicos:

- Los taponos también tienen asociados rebotes (defensivos u ofensivos en función del equipo que tome el control del balón), excepto si a ese tapón le sucede una falta o un fin de periodo.
- En caso de que un rebote no se solucione de forma directa, se anotará esta acción al jugador que más mérito tenga en la acción o al equipo. Esta última opción suele ser la más conveniente para evitar desajustes en la estadística global.
- Si el balón sale fuera del campo tras un tiro fallado, se anotará el rebote al equipo que obtenga el saque de fondo.
- En situación de fin de posesión, con el balón en el aire, tiro fallado y se pare el juego, se otorgará rebote defensivo de equipo.
- Cuando tras un tiro, un jugador del equipo defensivo barre el balón del aro de forma dirigida, evitando la canasta, se anota rebote defensivo a este jugador.

2.7. Taponos

Se considera tapón a la acción de desviar un intento de tiro del jugador atacante, consiguiendo que no acabe en canasta. También se anotará tapón recibido al jugador que realiza el intento de tiro que es bloqueado.

La secuencia de anotación sería esta:

1. Tiro fallado jugador atacante
2. Tapón de jugador defensivo
3. Tapón recibido jugador atacante
4. Rebote (ofensivo o defensivo) de quien recoja el balón

En cualquier caso, un tapón origina un rebote y no una recuperación, excepto en situaciones de un tapón a un jugador que recibe una falta o tapón a final de periodo.

Los taponos sobre un jugador que recibe una falta se dan por válidos, ya que el defensor evita un intento de posible canasta válida.

2.8. Cambios

Las acciones de cambio de jugadores son susceptibles de errores por parte de los anotadores, por lo que es importante tomar una serie de precauciones para evitarlos.

- Estar atentos a los cambios realizados durante los parones de juego.
- Comprobar los quintetos de los equipos al finalizar un tiempo muerto o antes del inicio de cada periodo.

2.9. Situaciones especiales

A continuación, se especifican algunas situaciones excepcionales que pueden dar lugar a errores. Contar con capacidad de resolución, seguridad y conocimiento, ayuda a ser capaz de recoger la mayor información posible y reducir equivocaciones.

2.9.1. Auto canasta

Cuando se produce una auto canasta, la anotación se asigna al capitán del equipo beneficiario de la acción.

2.9.2. Mate con palmeo

Esta es la secuencia que se sigue para anotar este tipo de acción:

- Rebote ofensivo
- Mate