



(agg. 10/09/09)

INTERPRETAZIONI UFFICIALI DELLO SCOUT

COMPITI PRE-GARA

I rilevatori dovranno procurarsi dal referto ufficiale di gara l'elenco esatto delle giocatrici, i numeri di maglia di entrambe le squadre e i nominativi degli arbitri ed inserirli correttamente nelle note dell'incontro.

STARTING FIVE

Sotto questa voce va segnalato il quintetto che scende in campo all'inizio della partita.

MINUTI GIOCATI

Questa voce statistica indica il tempo di gioco complessivo di ogni singola giocatrice espresso in minuti: se una giocatrice entra in campo anche per un solo secondo, il cambio dovrà comunque essere registrato, con conseguente accredito di un minuto alla giocatrice stessa, sottraendo quindi il minuto alla giocatrice sostituita. Se un cambio avviene esattamente a metà di un minuto, il giocatore che entra in campo dovrà essere accreditato del minuto frazionato superiore. La somma dei minuti per ogni tempo dovrà essere 50 per ciascuna squadra e, qualora vengano disputati tempi supplementari, ciascuno di questi comporterà un aumento del tempo giocato pari a 25 minuti. Nell'eventualità che una squadra rimanga in campo con meno di 5 giocatrici, il totale dei tempi individuali risulterà inferiore al totale complessivo sopraindicato della somma dei tempi di assenza del giocatore o dei giocatori mancanti. Tale situazione andrà **segnalata** nelle note dell'incontro.

FALLI COMMESSI - FALLI SUBITI

Ad ogni **fallo** sanzionato dagli arbitri devono corrispondere due rilevazioni: una relativa alla giocatrice autrice dell'infrazione (va attribuito un Fallo fatto), l'altra relativa a chi subisce il fallo (va attribuito un Fallo subito). Questa regola vale, ovviamente, anche per i **falli di sfondamento**, che daranno inoltre luogo ad una palla persa (per l'autrice del fallo) e ad una palla recuperata (per chi subisce lo sfondamento), fatta eccezione per il caso di canestro convalidato in cui non verranno registrate palle perse e recuperate. Nel caso di **fallo tecnico** ad una giocatrice od alla panchina, tale infrazione verrà registrata come 'fallo fatto' alla giocatrice o alla squadra e come 'fallo subito' sempre alla squadra. Nel caso di **fallo intenzionale e di fallo su canestro realizzato**, ovvero che consente un tiro libero aggiuntivo alla giocatrice che subisce il fallo e realizza il canestro, sarà attribuita all'autrice del fallo anche una palla persa, perchè consente un ulteriore possesso di palla alle avversarie e una recuperata a chi ha subito il fallo. In caso di **falli cumulati**, andrà attribuita una palla persa alla giocatrice che commette il secondo fallo di tale sequenza (perchè consente un ulteriore possesso di palla alla squadra avversaria). La corrispondente palla recuperata andrà rilevata e recuperata di squadra per le avversarie. Tale regola si applicherà anche nel caso di più falli cumulati consecutivi. L'**espulsione** andrà annotata nelle note.

TIRI IN AZIONE (DA 2 PUNTI E DA 3 PUNTI)

Deve essere registrato un tentativo di tiro ogni volta che un giocatore indirizza la palla a canestro nell'intento di realizzare, fatta eccezione per il caso in cui il giocatore, nell'atto del tiro, subisca un fallo sanzionato dall'arbitro - e non realizza il canestro. Dovranno sempre essere registrati anche i tiri finali di ogni tempo, cioè quelli cosiddetti 'della disperazione', anche se tentati da distanze impossibili, ovviamente purché scoccati entro il suono della sirena. La distinzione tra tiri da due punti e da tre punti non necessita di particolari chiarimenti: la differenza in caso di dubbio, è identificabile osservando l'apposita segnalazione dell'arbitro al momento della partenza del tiro (braccio alzato). Ricordiamo inoltre che un **tap-in** deve essere considerato un tiro a tutti gli effetti, come pure un tiro stoppato, quando il movimento del tiro sia stato incominciato. Nel caso di **autocanestro**, la realizzazione andrà accreditata, come da referto ufficiale, al capitano della squadra che beneficia del canestro stesso.

TIRI LIBERI

Occorre specificare due distinzioni: i tiri liberi che, se sbagliati, rimettono la palla in gioco (ripresa del gioco) e quelli che comunque avvengono a gioco fermo. Nel primo caso dovrà comunque essere attribuito un rimbalzo (individuale o di squadra) sul tiro sbagliato, nel secondo invece no. Se sul tiro libero il tiratore commette infrazione, addebitategli comunque il tiro tentato e, se la palla viene rimessa in gioco dagli avversari, un rimbalzo difensivo alla squadra che beneficia della rimessa. Stessa cosa nel caso in cui il tiro libero non colpisca il ferro. Se l'infrazione invece è fischiata ad un compagno del tiratore, il tiro eventualmente realizzato è valido; sul tiro sbagliato, addebitate comunque l'errore al tiratore e comportatevi come sopra descritto per ciò che riguarda il rimbalzo. Se l'infrazione è fischiata al difensore, il tiro libero eventualmente sbagliato sarà ripetuto, quindi non va attribuita alcuna voce statistica; si assegnerà ovviamente in modo normale il tiro libero realizzato.

RIMBALZI OFFENSIVI - RIMBALZI DIFENSIVI

Un rimbalzo (individuale o di squadra) dovrà essere **accreditato in seguito ad ogni tiro tentato senza successo**; fanno eccezione a questa regola i tiri liberi sbagliati che non danno luogo ad una ripresa del gioco (vedi sopra). Un rimbalzo individuale va accreditato alla giocatrice che effettua il primo controllo effettivo del pallone dopo un tiro sbagliato: ovviamente sarà offensivo il rimbalzo dopo un tiro fallito dalla stessa giocatrice o da una compagna, difensivo se il tiro è fallito da una avversaria. Si ricorda che il rimbalzo va assegnato alla giocatrice che entra realmente in possesso del



pallone, e non a quello che lo tocca solo marginalmente; andrà invece accreditato il rimbalzo alla giocatrice che devia volontariamente la palla verso una compagna.

Un **rimbalzo di squadra** sarà accreditato nelle seguenti situazioni:

- la palla esce dal campo senza che nessuna giocatrice se ne sia assicurata il possesso (RO o RD a seconda dei casi). Se peraltro una giocatrice protegge la palla che sta uscendo, dimostrando chiaramente di essere in grado di controllarla, il rimbalzo derivante andrà accreditato a tale giocatrice.
- la sirena di fine tempo suona prima che un qualsiasi giocatrice si assicuri il possesso della palla.
- Se un'azione di rimbalzo si conclude con una palla a due, sarà attribuito alla squadra a cui sarà assegnata la rimessa.

STOPPATE DATE - STOPPATE SUBITE

Accreditate una giocatrice di una stoppata data quando **devia il corso di un tiro tentato** e una stoppata subita a chi ha effettuato il tiro. Non ci può assegnare una stoppata data, e di conseguenza una stoppata subita, se non si rileva alla giocatrice che la subisce un tiro errato. Alla giocatrice che per prima entra in **possesso del pallone dopo la stoppata gli sarà assegnato un rimbalzo** (offensivo o difensivo), quindi dal momento in cui la palla è deviata dal difensore il primo possesso di palla successivo sarà comunque considerato un rimbalzo. Nessuna stoppata dovrà essere rilevata in caso di interferenza.

PALLE PERSE - PALLE RECUPERATE

Una palla persa è da addebitarsi ogni volta che la squadra in attacco perde il possesso della palla senza tentare un tiro, anche nel caso in cui la sirena di fine tempo suoni senza che la squadra abbia tentato un tiro. Un rimbalzo in attacco è da considerarsi come un nuovo possesso di palla. **Per ogni palla persa dovrà essere accreditata una palla recuperata** (individuale o di squadra). Palle perse individualmente sono: 3 secondi - interferenza in attacco - passi - doppio palleggio - palla accompagnata - sfondamento (a meno che non venga convalidato l'eventuale canestro realizzato) - palla fuori campo cattivo passaggio (ovviamente solo se ne consegue perdita di palla) palla rubata da un avversario - infrazione di campo - fallo commesso su canestro realizzato e convalidato - fallo tecnico (che dà possesso aggiuntivo agli avversari).

Palle perse di squadra sono: 5 secondi su rimessa laterale - 8 secondi per passare la metà campo - 24 secondi per andare al tiro.

Palle recuperate individualmente sono: palla rubata ad un avversario - passaggio intercettato con relativo possesso di palla - palla deviata con intenzione verso una compagna in entrambi i casi sopraccitati - canestro realizzato con fallo subito - sfondamento subito. In tutti gli altri casi dovrà essere accreditata una palla recuperata di squadra. Va inoltre attribuita una palla recuperata (senza rilevare una persa) sul salto a due all'**inizio della partita** tale palla andrà assegnata a chi per primo avrà il controllo reale del pallone (in caso di dubbio il recupero va dato al saltatore) e una, per **ogni inizio tempo di gioco** successivo, alla squadra che effettuerà la rimessa laterale iniziale (senza rilevare una persa).

ASSIST

È da considerarsi assist, senza alcuna valutazione personale di sorta, qualsiasi passaggio che **consenta un tiro facile del ricevitore ovvero senza alcun opposizione o contrasto della difesa avversaria**, anche se tale tiro dovesse essere effettuato dall'esterno della linea dei tre punti. Sono inoltre da considerarsi assist tutte le aperture in contropiede ed i lanci lunghi che permettano all'attaccante di essere l'uomo più vicino al canestro avversario, anche se dopo la ricezione siano necessari uno o più palleggi per arrivare al tiro. L'assist dovrà essere concesso **sia in caso di realizzazione del canestro, sia nel caso in cui la tiratrice subisca un fallo** rilevato dagli arbitri **che dia diritto a tiri liberi**, perché il passaggio avrà comunque concesso un vantaggio alla squadra in attacco, anche se solo caricando di un fallo una giocatrice avversaria.

PUNTI 6 VALUTAZIONE - OER

Queste voci statistiche vengono automaticamente elaborate dal programma quindi non necessitano di spiegazioni: l'unica raccomandazione è quella di avere l'assoluta certezza che il totale dei punti di ogni squadra corrisponda col punteggio del referto ufficiale di gara.

VERIFICA DATI FINE INCONTRO

MINUTI - devono essere 200 + 25 per ogni tempo supplementare

FALLI - il numero dei falli commessi da una squadra deve essere uguale al numero dei falli subiti dalla squadra avversaria e viceversa.

PALLE - il numero delle palle recuperate della squadra A dovrà essere uguale o superiore, al numero delle palle recuperate della squadra B e viceversa di un numero massimo pari ai tempi di gioco giocati, supplementari compresi.

STOPPATE - il numero delle stoppate date da una squadra deve essere uguale al numero delle stoppate subite dalla squadra avversaria e viceversa.

TIRI - RIMBALZI - il numero complessivo dei tiri sbagliati (in azione + liberi) della squadra A dovrà essere uguale alla somma dei rimbalzi offensivi della squadra A + i rimbalzi difensivi della squadra B + i tiri liberi sbagliati della squadra A sui quali il pallone non viene conteso a rimbalzo. Viceversa per i tiri sbagliati della squadra B.