

دستورالعمل ثبت آمار بسکتبال فیبا 2024

نسخه: ۱.۰

ترجمه از شهریار مقدمی

زیر نظر مجموعه SHAHRIYARBC

PREFACE		پیشگفتار	
i	FOREWORD BECOMING A STATISTICIAN INTRODUCTION	سخن مترجم آمارگیر شدن مقدمه	

CHAPTERS		فصل‌ها	
1	POSSESSION	۱ مالکیت	
2	FIELD GOALS	۲ فیلدگل (شوت در جریان بازی)	
3	FREE THROWS	۳ پرتاب آزاد	
4	REBOUNDS	۴ ریباند	
5	TURNOVERS	۵ ترن اُور (توپ از دست رفته)	
6	ASSISTS	۶ اسیست (پاس منجر به گل)	
7	STEALS	۷ استیل (توپ ربایی)	
8	BLOCKED SHOTS	۸ بلاک شات	
9	FOULS	۹ خطاها	

APPENDIX		پیوست	
A	TYPES OF SHOTS	A انواع شوت	
B	TYPE OF TURNOVERS	B انواع ترن اُور	
C	ADDITIONAL DATA	C اطلاعات تکمیلی	
D	IRS AND HCC	D سیستم بازبینی فوری و چالش سرمربی	



سخن مترجم (شهریار مقدمی)

بی شک دیتا و اطلاعات در بسکتبال از اهمیت بالایی برخوردار است. از فرایند و مکانیک شوت گرفته تا تاکتیک یک تیم و مواردی که در داخل اسکورشیپ ثبت می شود، همگی دیتا هستند؛ پس می توان گفت از مربی و بازیکن تا داور و تماشاگر و حتی مدیران، با دیتا همواره سر و کار دارند. بخشی از این دیتاها کیفی یا همان غیر عددی هستند (مانند یک تاکتیک هجومی یا چگونگی انجام یک دربیبل مشخص) و برخی دیگر کمی یا همان عددی! آمار بسکتبال در چارچوبی مشخص بخش مهمی از دیتاهای کمی (و در مواردی مانند Shot area و Shot chart در کنار Play-by-play که کیفی هم هستند) را در اختیار مخاطب خاص خود قرار می دهد.

اما در اینجا نکته بسیار مهمی وجود دارد که به آن **یکسان سازی** گفته می شود. یعنی آمار ثبت شده (حداقل در مسابقات زیر مجموعه یک سازمان مانند FIBA) یکپارچه و یکسان ثبت شود. از همین رو فیبا دستورالعملی را منتشر کرده است که قوانین و شرایط ثبت شاخص های آماری در آن توضیح داده شده است.

دستورالعمل آمار بسکتبال به مانند کتاب قوانین بسکتبال، کاملاً رسمی (ارائه شده از سوی فدراسیون جهانی بسکتبال FIBA) و پیروی از آن برای ثبت آمار بسکتبال، امری بایستی است. به همین جهت برای اولین بار در ایران، **مجموعه تخصصی بسکتبال و آموزشی Shahriyarbc** جدیدترین دستورالعمل یا همان منوال چگونگی ثبت آمار بسکتبال که از اکتبر ۲۰۲۴ معتبر است را با ترجمه اینجانب «**شهریار مقدمی**» در اختیار شما قرار داده است.

این ترجمه بمانند نسخه اصلی آن رایگان است و شما به راحتی می توانید هم به صورت آنلاین و هم به صورت آفلاین (در قالب یک PDF) از «دستورالعمل ثبت آمار بسکتبال فیبا» به زبان پارسی بهره مند شوید.

توجه: در ترجمه این دستورالعمل تلاش شده است تا برای درک بهتر درباره نکاتی که داخل متن اصلی وجود ندارد، توضیحات کوتاه و خلاصه ای اضافه گردد که این توضیحات اضافه بر متن، درون علامت نگارشی « » قرار گرفته است. از همین رو هر کجا که با متنی در داخل « » روبرو شدید بدانید که درون متن اصلی دستورالعمل ثبت آمار بسکتبال نیست و توسط مترجم برای درک بهتر آن موضوع به متن اضافه شده است.

شهریار مقدمی

۱۵ تیر ۱۴۰۵



آمارگیر شدن (در ایران)

علی رغم اینکه این منوئال چه از سوی فیبا به زبان انگلیسی و چه از سوی مجموعه Shahriyarbc به زبان پارسی به صورت رایگان در اختیار شما قرار گذاشته شده است، اما مطالعه آن به تنهایی به این معنا نیست که افراد بتوانند به عنوان آمارگیر (آن هم آمارگیر رسمی در مسابقات) فعالیت داشته باشند. این از شرایط خود فدراسیون جهانی بسکتبال است و تنها مربوط به ایران نمی شود. با اینکه این دستورالعمل به راحتی در دسترس است، اما خود فیبا هم برای استفاده از آمارگیران، دوره های مخصوص به خود را برگزار می کند و لایسنس مربوط به فعالیت آمارگیری را ارائه می دهد؛ این موضوع درباره بسکتبال ایران هم صادق است و افراد باید بمانند حضور در دوره های مربیگری و داوری جهت کسب مدرک و مجوز فعالیت، برای فعالیت به صورت رسمی در آمار هم اقدام به شرکت در دوره های رسمی فدراسیون بسکتبال ایران کنند؛ چرا که به جز شرایط ثبت یا همان منوئال، مواردی مانند کار با برنامه (FIBA Live Stats) و توضیح چگونگی کار یک آمارگیر که فراتر از نحوه ثبت شاخص های آماری است و پروتکل های مشخصی را هم دارا است، در دوره های رسمی از سوی مدرسین مورد سگفته می شود. علاوه بر این با حضور در دوره های آمار، افراد از سوی هیات های استانی و فدراسیون شناسایی می شوند و می توانند به عنوان آمارگیر رسمی در رقابت های معتبر (از لیگ های استانی گرفته تا لیگ های برتر آقایان و بانوان) حضور داشته باشند.

به همین جهت این منوئال می تواند هم برای آمادگی و هم یادآوری آمارگیران رسمی، مفید باشد تا به عنوان یک مرجع معتبر به آن مراجعه کنند؛ از طرفی این دستورالعمل برای آگاهی سایر اعضای جامعه بسکتبال مانند مربیان، بازیکنان، داوران و... بسیار مفید و کاربردی است و به کمک آن با می توانند از حداکثر پتانسیل موجود در بسکتبال بهره مند شوند و در نهایت علم و دانش بیشتری نسبت به آمار بسکتبال پیدا کنند که نتیجه آن ارتقا عملکرد افراد در بسکتبال خواهد بود.



مقدمه

نقش آمارگیران ثبت اتفاقات رخ داده در زمین بسکتبال است. «به هر اتفاق قابل ثبت در آمار بسکتبال **Action** گویند.» این دستورالعمل، راهنمایی‌های قطعی و سریعی را برای کاهش احتمال حدس زدن توسط آمارگیران ارائه می‌دهد. «یعنی به خاطر وجود این قوانین، آمارگیران به جای حدس زدن و کند عمل کردن هنگام ثبت اکشن‌ها، می‌توانند به سرعت تصمیماتی بگیرند که قطعی، درست و یکپارچه هستند»

برای هر موقعیتی که در این دستورالعمل پوشش داده نشده است، آمارگیران باید از بهترین قضاوت خود برای ثبت اکشن استفاده کنند.

نکته ۱: در موقعیت مثال‌ها (در این دستورالعمل)، همیشه تیم **A** تیم مهاجم و تیم **B** تیم مدافع است.

نکته ۲: آمارگیران برای ایفای نقش خود باید قوانین رسمی بسکتبال را به طور کامل درک کنند.

1	POSSESSION	مالكيت	1
1.1	DEFINITION	تعريف	1.1
1.2	MINI-POSSESSIONS	ميني مالکيت	1.2





۱-۱ تعریف

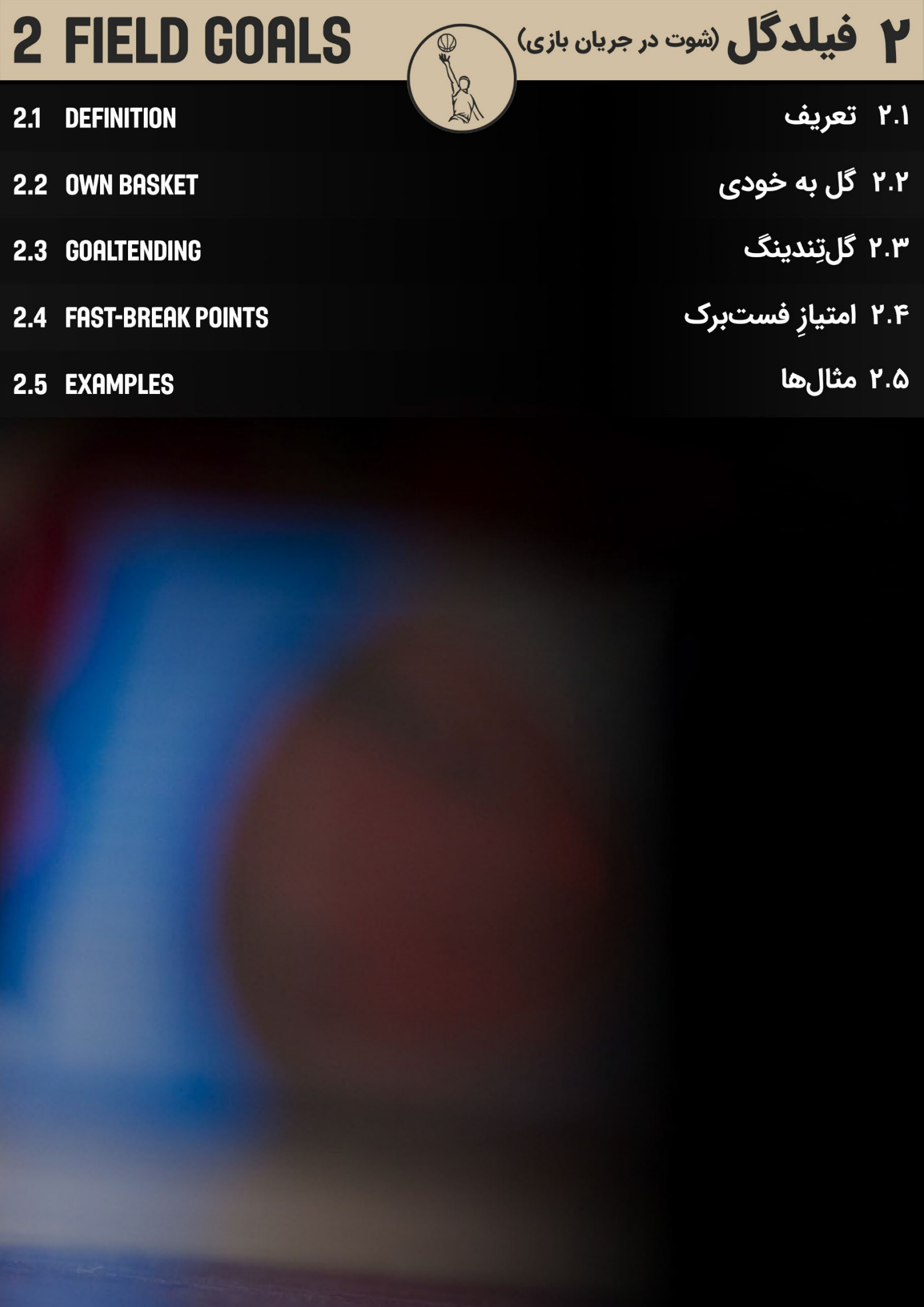
بسیاری از تعاریف زیر به تعریف مالکیت (در آمار بسکتبال) اشاره دارند:

- مالکیت یک تیم زمانی شروع می شود که بازیکنی از یک تیم به وسیله نگه داشتن یا دریبل زدن توپ زنده (که اصطلاحاً Live Ball گفته می شود) یا به وسیله Disposal مالکیت توپ را در اختیار داشته باشد. «دیسپوزال یعنی در اختیار قرار دادن توپ از سوی داور به بازیکن مهاجم پشت خط پرتاب آزاد یا پشت خطوط زمین برای شروع مجدد بازی در شرایط Out-of-bounds» مالکیت توپ تا زمانی که بازیکنی از یک تیم کنترل توپ را در اختیار داشته باشد یا بین هم تیمی ها پاس داده شود، ادامه می یابد.
- مالکیت زمانی به پایان می رسد که تیم / یک بازیکن حریف، کنترل توپ را به دست آورد. پایان مالکیت می تواند زمانی رخ دهد که بعد از ترن آور، یک فیلدگل «دو امتیازی یا سه امتیازی» موفق، آخرین پرتاب آزاد موفق یا بعد از یک فیلدگل ناموفق / پرتاب آزاد آخر ناموفق (به دنبال یک ریباند دفاعی) باشد.
- یک شوت ناموفق (چه فیلدگل باشد و چه آخرین پرتاب آزاد) اگر با ریباند حمله همراه باشد، به عنوان ادامه همان مالکیت محسوب می شود، نه به عنوان یک مالکیت جدید یا اضافی.

۱-۲ مینی مالکیت

به موقعیت هایی Mini-Possession یا همان مینی مالکیت گفته می شود که کنترل توپ برای مدت زمان بسیار کوتاهی از یک تیم به تیم دیگر و برعکس تغییر پیدا کند. برای اهداف آماری، Mini-Possession معمولاً تغییر مالکیت محسوب نمی شود. «در ادامه در بخش های ریباند و ترن آور این مفهوم بیشتر و کامل تر توضیح داده می شود»

لازم به ذکر است که دو تعریف کنترل و مالکیت برای اهداف آماری مشابه یکدیگر هستند اما در تعاریف موجود در قوانین رسمی بسکتبال کاملاً یکسان نیستند.



۲ فیلدگل (شوت در جریان بازی)	
2.1 DEFINITION	۲.۱ تعریف
2.2 OWN BASKET	۲.۲ گل به خودی
2.3 GOALTENDING	۲.۳ گل‌تندینگ
2.4 FAST-BREAK POINTS	۲.۴ امتیازِ فست‌برک
2.5 EXAMPLES	۲.۵ مثال‌ها





۲-۱ تعریف

یک Field Goal Attempt یا همان اقدام به شوت در حین بازی (با علامت اختصاری FGA) زمانی برای یک بازیکن ثبت می شود که او توپ زنده را به قصد کسب امتیاز به واسطه گل زدن، به سمت حلقه حریف شوت، پرتاب یا Tip کند.

یک Field Goal Made (با علامت اختصاری FGM) یا همان اقدام به شوت موفق در حین بازی، زمانی برای بازیکن ثبت می شود که اقدام فیلدگل یا همان FGA او منجر به کسب امتیاز به واسطه گل شدن اقدام شود و یا FGA با اعلام دخالت غیرقانونی مدافع بر روی توپ هنگام شوت (Goaltending) به عنوان گل و امتیاز محسوب گردد.

یک FGM همیشه به عنوان یک FGA محسوب می شود که معمولاً به صورت خودکار توسط خود برنامه ثبت می شود. «یعنی اگر در برنامه اقدام به شوتی را گل شده (Made) به ثبت برسانید، خود برنامه علاوه بر FGM که شما ثبت کرده اید، یک FGA هم در آن اکشن ثبت می کند.»

- یک FGA می تواند در هر جایی از زمین، صرف نظر از حرکت مربوط به شوت اتفاق بیفتد.
- یک FGA می تواند در پایان یک کوارتر به عنوان یک اقدام به شوت در حین بازی (FGA) حساب شود اگر که توپ پیش از به صدا درآمدن Buzzer (قبل از پایان زمان بازی) از دست بازیکن شوت زننده رها شود.
- برای بازیکنی که هنگام شوت زدن (Act of Shooting) بر روی او خطا صورت می گیرد، اگر اقدام او گل نشود هیچ اقدام به شوتی (FGA) ثبت نمی شود؛ اما اگر اقدام او گل شود، FGM و FGA ثبت می گردد.
- یک FGA ثبت نمی شود اگر که بازیکن، توپ را زمانی شوت کند که هم تیمی او درست قبل از رها شدن توپ، مرتکب تخلف یا خطایی شده باشد. وقتی این خطا یا تخلف پس از رها شدن توپ انجام شود، FGA ثبت می شود. «این مورد از آن دسته مواردی است که آمارگیران باید به داور دقت کنند و براساس تصمیم او اقدام به ثبت اکشن کنند»
- یک Tip (که با اصطلاح Putback هم شناخته می شود) توسط یک بازیکن مهاجم در صورتی که تحت کنترل باشد و برای کسب امتیاز تلاش کند، به عنوان یک FGA (و همراه با یک ریباوند حمله) حساب می شود. همچنین اگر Tip موفق بود، یک FGM صرف نظر از اینکه آن Tip تحت کنترل بوده است یا نه، ثبت می شود.
- اگر اقدام به شوتی بلاک شود، یک FGA ثبت می شود (صرف نظر از اینکه بلاک زمانی رخ داده باشد که توپ هنوز در دستان بازیکن باشد و یا رها شده باشد)



۲-۲ گل به خودی

وقتی یک اقدام (فیلدگل) در اثر گل زدن تصادفی بازیکن مدافع به حلقه تیم خودی حاصل می شود، یک FGM برای کاپیتان داخل زمین تیم حریف ثبت می شود. اگر این گل در شرایط ریباند که به دنبال یک FGA ناموفق که توسط تیم حمله همراه بوده است زده شود، برای تیم مهاجم یک ریباند حمله تیمی هم ثبت می شود. در موقعیت هایی غیر از ریباند، اگر همان تیم پیش از گل زدن به حلقه خودی، توپ را در اختیار داشته باشد، باید یک ترن اُور به نام بازیکنی که به سبد تیم خودشان گل زده است، ثبت شود.

۲-۳ گل تندینگ

- در موقعیت Goaltending توسط بازیکن مدافع، یک FGM به بازیکن شوت زننده مهاجم داده می شود؛ حتی اگر آن اقدام ناموفق باشد.
«البته از نگاه آماری این اقدام ناموفق نیست؛ چون هنگامی که داور تشخیص دهد آن اقدام به شوت به دلیل حرکت غیرقانونی مدافع وارد سبد نشده است، با اعلام تخلف Goaltending، امتیاز را به تیم مهاجم می دهد و در اصل آن اقدام موفق (Made) ثبت می شود»
- در موقعیت Goaltending توسط بازیکن مهاجم، FGA برای بازیکن اقدام کننده ثبت نمی شود. به جای آن، یک ترن اُور برای بازیکنی که مرتکب تخلف Goaltending شده است، ثبت می گردد.



۲-۴ امتیازِ فست برک

امتیاز در شرایط Fast-break یا همان Fast-break Points امتیازی است که یک تیم پس از تغییر مالکیت، به سرعت (حداکثر ۸ ثانیه) قبل از اینکه تیم مدافع در نیمه زمین خود دفاعش را ست نماید، کسب کند. تغییر مالکیت ممکن است به دلیل ترن اُور، ریباند حمله یا یک FGM باشد. «یعنی در جریان بازی اتفاق بیفتد و در طول تغییر مالکیت، توپ مرده یا همان Dead ball نشود» هر امتیازی که در این شرایط کسب شود به عنوان امتیاز فست برک محسوب می شود.

امتیازات ممکن است از FGM و/یا FTM (ها) حاصل شود؛ از جمله امتیازهایی که ناشی از هرگونه خطا (شامل خطاهای فنی بازیکنان، مربی و نیمکت) در طول موقعیت فست برک باشد.

«یعنی اگر تیمی در موقعیت فست برک باشد و به وسیله هر نوع خطایی، آن حمله متوقف و شامل پرتاب آزاد شود، هر امتیاز به دست آمده از آن پرتاب آزاد از نوع فست برک خواهد بود»

همچنین Fast-break points می تواند بعد از یک ریباند حمله باشد؛ (برای مثال، بعد از یک Lay-up ناموفق در جریان فست برک) با این فرض که در لحظه ای که تیم مهاجم پس از ریباند حمله توپ خود را وارد حلقه حریف کرده است، دفاع هنوز ست نشده باشد «و از زمان مالک شدن توپ برای حمله تا لحظه کسب امتیاز، حداکثر ۸ ثانیه گذشته باشد».



۲-۵ مثال‌ها

۱-۲-۵-۲-۵-۱ مثال ۱

مثال‌های زیر مربوط به موقعیت‌هایی است که در آن بازیکن شوت کننده مرتکب خطا می‌شود:

A- بازیکن شماره ۱۳ سفید قبل از اینکه توپ به پرواز در آید، مرتکب خطا می‌شود؛ هیچ FGA برای او ثبت نمی‌شود.

ثبت: خطای شخصی (خطای حمله) شماره ۱۳ سفید - خطا بر روی شماره ۱۰ آبی - ترن اور شماره ۱۳ سفید (به دلیل خطای حمله)

Record: PF (Offensive Foul) #13 white - Foul Drawn #10 blue - Turnover #13 white (Offensive Foul)

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

B- بازیکن A5 اقدام به شوت می‌کند اما بعد از به پرواز در آمدن توپ، بر روی B5 خطا می‌کند و همچنین شوت او گل نمی‌شود.

ثبت: FGA برای A5 - ریباند دفاعی تیمی برای تیم B - خطای شخصی برای A5 - خطا بر روی B5

Record: FGA A5 - Defensive Team Rebound B - PF A5 - Foul Drawn B5

«به دلیل اینکه توپ روی هوا بوده و شرایط Loose ball حاکم است، طبق قوانین داوری مالک توپ مشخص نیست و به همین دلیل خطا از نوع حمله حساب نمی‌شود و یک خطای شخصی عادی اعلام می‌گردد.»

C- بازیکن A5 اقدام به شوت می‌کند اما بعد از به پرواز در آمدن توپ، بر روی B5 خطا می‌کند و همچنین اقدام به شوت او گل می‌شود.

ثبت: FGM برای A5 - خطای شخصی برای A5 - خطا بر روی B5

Record: FGM A5 - PF A5 - Foul Drawn B5



اگر در مورد اینکه آیا خطا قبل یا بعد از به پرواز در آمدن توپ رخ داده است، شک و تردیدی وجود داشته باشد، اقدامات داور، حکم و تصمیم صحیح را نشان می دهد. اگر خطا قبل از به پرواز در آمدن توپ رخ داده باشد، «خطای کنترل تیم یا همان **Team Control Foul** اعلام می شود. اگر خطا بعد از به پرواز در آمدن توپ رخ داده باشد، داور خطای **Team Control** اعلام نمی کند.

«به عبارت ساده تر اگر داور خطای حمله اعلام کرد یعنی توپ پیش از به پرواز در آمدن و رها شدن از دست شوت زننده اتفاق افتاده است و اگر خطای حمله اعلام نشد، یعنی توپ از دست بازیکن اقدام کننده رها شده و خطا در شرایط **Loose Ball** اتفاق افتاده است.»

۲-۵-۲ - مثال ۲

بازیکن شماره ۱۱ تیم سیاه یک **Lay-up** را از دست می دهد و بازیکن شماره ۱۳ زرد با یک **Tip** به صورت اتفاقی توپ را وارد سبد تیم خود می کند (گل به خودی). بازیکن شماره ۹ کاپیتان تیم سیاه است و هنگام رخ دادن این اتفاق درون زمین حضور دارد.

ثبت: **2FGA** برای شماره ۱۱ سیاه - ریباوند حمله تیمی برای تیم سیاه - **2FGM** برای شماره ۹ سیاه (کاپیتان درون زمین تیم سیاه)

Record: 2FGA #11 black - Offensive Team Rebound black - 2FGM #9 black

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۳-۵-۲ - مثال ۳

اقدام به شوت هایی کمی بعد یا کمی قبل از به پایان رسیدن زمان کوارتر:

(a) در زمان ۴ ثانیه مانده به پایان کوارتر، بازیکن شماره ۲۴ تیم آبی یک استیل را «هنگام پاس دادن بازیکن شماره ۱۰ سفید به هم تیمیش» انجام می دهد و به شماره ۶ آبی پاس را می رساند. در لحظه ۱ ثانیه مانده به پایان زمان بازی، توپ از دستان بازیکن شماره ۶ آبی جهت شوت به سمت حلقه حریف رها می شود.

ثبت: ترن اُور (از نوع Bad Pass) توسط شماره ۱۰ سفید - استیل (توپ ربایی) شماره ۲۴ آبی - 3FGA برای شماره ۶ آبی

Record: Turnover (bad pass) #10 white - Steal #24 blue - 3FGA #6 blue

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

(b) در زمان ۱ ثانیه مانده به پایان کوارتر، بازیکن شماره ۱۰ آبی یک ریباند دفاعی انجام می دهد و به هم تیمی خود یعنی بازیکن شماره ۷۷ آبی پاس می دهد. بازیکن شماره ۷۷ آبی بعد از به صدا در آمدن Buzzer و اعلام به پایان رسیدن زمانی بازی توپ را به سمت حلقه حریف پرتاب می کند.

ثبت: اقدامی برای شوت بازیکن شماره ۷۷ ثبت نمی شود و اصطلاحاً No Action است.

Record: No action is recorded.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۴-۵-۲ - مثال ۴

بازیکن شماره ۸ سبز اقدام به دانک (Dunk) زدن می کند که توسط ۴ سفید بلاک می شود. در این شرایط توپ بین تخته و حلقه گیر می کند. (اصطلاحاً Lodge می شود) تیم سفید به دلیل جهت Arrow مالکیت توپ را به دست می آورد.

ثبت: 2FGA برای شماره ۸ سبز - بلاک شات برای شماره ۴ سفید - ریباند دفاعی تیمی برای تیم سفید

Record: 2FGA #8 green - BS #4 white - defensive team rebound white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۵-۵-۲ - مثال ۵

مثال های زیر مربوط به موقعیت هایی است که یک تیم در شرایط پنالتی (جریمه) قرار دارد «یعنی محدودیت خطاهای تیمی به پایان رسیده است و تیم در یک کوارتر ۴ خطا یا بیشتر انجام داده است» و سپس مرتکب خطا می شود.

A- تیم B در موقعیت پنالتی یا همان جریمه است. (بالاتر توضیح داده شد که پنالتی به چه معناست) بازیکن A1 به سمت سبب Drive می کند و پیش از اقدام به شوت از سوی بازیکن B5 بر روی او خطا صورت می گیرد.

ثبت: خطای شخصی برای B5 (از نوع Non-Shooting یا همان خطایی که هنگام شوت نبوده است) - خطا بر روی A1 - هیچ FGA ثبت نمی شود.

Record: PF (non-shooting) B5 - Foul Drawn A1 - No FGA is credited

B- بازیکن شماره ۲ سفید به سمت سبد نفوذ می کند و هنگام شوت (Act of shooting) از سوی بازیکن شماره ۷ آبی بر روی او خطا صورت می گیرد.

ثبت: خطا (از نوع Shooting Foul) برای شماره ۷ آبی - خطا بر روی شماره ۲ سفید - هیچ FGA ثبت نمی شود.

Record: PF (shooting foul) #7 blue - Foul Drawn #2 white - No FGA is credited

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



C- تیم B در موقعیت پناستی (طبق توضیح بالاتر) است. بازیکن A1 به سمت سبد نفوذ می کند و بعد از اینکه توپ را به سمت حلقه حریف پرتاب کرد و اقدام ناموفق بوده است، بر روی او از سوی B5 خطا صورت می گیرد.

«داور در اعلام خود مشخص می کند که خطا از نوع Shooting نبوده است و در جریان ریباند این خطا اتفاق افتاده است؛ البته که به دلیل تمام شدن محدودیت خطای تیمی شامل ۲ پرتاب آزاد خواهد شد.»

ثبت: FGA برای A1 - ریباند حمله تیمی برای تیم A - خطای شخصی برای B5 (از نوع Non-Shooting) - خطا بر روی A1

Record: FGA A1 - Offensive Team Rebound A - Personal Foul (non-shooting) B5 - Foul Drawn A1

۶-۵-۲ - مثال ۶

«بازیکن ۱۱ سفید شوت ناموفقی را پرتاب می کند و ریباند دفاعی توسط بازیکن ۷ قرمز انجام می شود.» بعد از ریباند دفاعی، بازیکن ۱۷ قرمز پاس بلندی را برای شماره ۹ قرمز ارسال می کند که این بازیکن بعد از دریافت توپ Lay-up ناموفقی می رود. بعد از گل نشدن اقدام، بازیکن ۱۰ قرمز ریباند حمله می کند و با یک Putback tip-in توپ را وارد حلقه حریف می کند. «این گل هنگامی به ثمر می رسد که شات کلات ثانیه ۱۹ را نشان می دهد (یعنی ۵ ثانیه از زمان مالکیت تیم قرمز گذشته است) و هنوز تیم سفید دفاع خود را ست نکرده است.

ثبت: FGA برای شماره ۱۱ سفید - ریباند دفاعی برای شماره ۷ قرمز - FGA برای شماره ۹ قرمز - ریباند حمله برای شماره ۱۰ قرمز - FGM برای شماره ۱۰ قرمز (امتیاز شانس مجدد و همچنین امتیاز فست برک)

Record: FGA #11 white - Defensive Rebound #7 red - FGA #9 red - Offensive Rebound #10 red - FGM #10 red (Second-chance Points and Fast-break Points)

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۷-۵-۲ - مثال ۷

بازیکن A1 اقدام (FGA) خود را از دست می دهد و B1 توپ را ریباوند می کند. بلافاصله بعد از ریباوند، بازیکن A3 بر روی B1 که مالک توپ است خطا انجام می دهد و بخاطر تمام شدن محدودیت خطای تیمی برای تیم A، دو پرتاب آزاد به B1 داده می شود. او پرتاب اول از دو پرتاب آزاد خود را تبدیل به امتیاز می کند.

ثبت: یک FGA برای A1 - ریباوند دفاعی برای B1 - خطای شخصی برای A3 - خطا بر روی B1 - پرتاب آزاد موفق (FTM) برای B1 (امتیاز به عنوان فست برک حساب نمی شود)

Record: FGA A1 - Defensive Rebound B1 - Personal Foul A3 - Foul Drawn B1 - twice FTM B1 (NOT recorded as fast-break points)

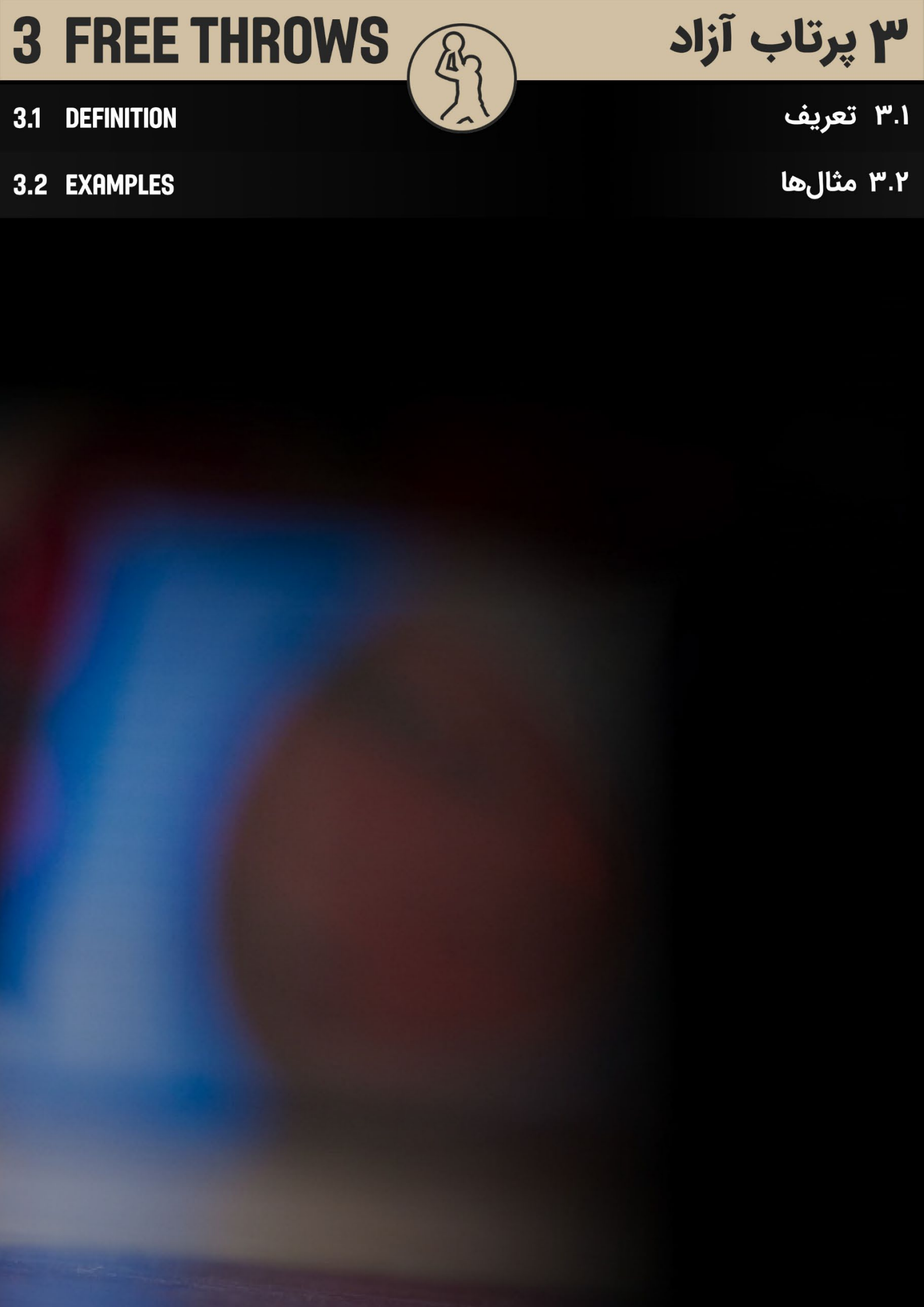
۸-۵-۲ - مثال ۸

بازیکن شماره ۵ آبی اقدام خود را از دست می دهد و بازیکن شماره ۲۲ سفید توپ را ریباوند می کند. بعد از ریباوند یک پاس Outlet به بازیکن شماره ۶ سفید می دهد و این بازیکن یک فست برک را آغاز می کند که به دلیل خطای بازیکن شماره ۲۱ آبی بر روی او، حمله فست برک متوقف می شود. بازیکن شماره ۶ سفید به دلیل اینکه محدودیت خطای تیمی آبی به پایان رسیده است، دو پرتاب آزاد به دست می آورد که یکی از آن ها را تبدیل به امتیاز می کند.

ثبت: 2FGA برای شماره ۵ آبی - ریباوند دفاعی برای شماره ۲۲ سفید - خطای شخصی برای شماره ۲۱ آبی - خطا بر روی شماره ۶ سفید - پرتاب آزاد موفق (FTM) برای شماره ۶ سفید (امتیاز به عنوان فست برک حساب می شود)

Record: 2FGA #5 blue - Defensive Rebound #22 white - PF #21 blue - Foul Drawn #6 white - FTM (fast-break points) #6 white.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



3 FREE THROWS



۳ پرتاب آزاد

3.1	DEFINITION	۳.۱ تعریف
3.2	EXAMPLES	۳.۲ مثال‌ها



۳-۱ تعریف

یک پرتاب آزاد «با علامت اختصاری FTA که نشان دهنده Free-throw attempt است»، به بازیکنی تعلق می گیرد که در شرایط پرتاب آزاد، اقدام خود را انجام دهد؛ آن هم در موقعیتی که هنگام پرتاب آزاد ناموفق، بازیکن مدافع مرتکب تخلف نشود. یعنی بازیکنی که تحت تاثیر حرکات غیرقانونی مدافع قرار گرفته است، نباید به خاطر آن حرکت، FTA برای او ثبت شود؛ مگر آن که پرتاب آزاد موفق باشد. «FTM که نشان دهنده Free-throw made است، علامت اختصاری پرتاب آزاد موفق است»

یک FTM برای بازیکن هنگامی ثبت می شود که پرتاب آزاد انجام دهد و آن پرتاب، موفق و منجر به کسب یک امتیاز شود. یک FTM همیشه به عنوان یک FTA محسوب می شود که معمولاً به صورت خودکار توسط خود برنامه ثبت می شود. «یعنی اگر در برنامه پرتاب آزاد را موفق (Made) به ثبت برسانید، خود برنامه علاوه بر FTM که خود شما ثبت کرده اید، یک FGA هم در همان اکشن برای اقدام ثبت می کند.»

اگر در طول پرتاب آزاد تخلفی رخ دهد، آمارگیر باید به وضوح مشاهده کند که داوران چه چیزی را اعلام می کنند؛ تخلف علیه چه کسی اعلام می شود و نتیجه اعلام خطا چیست. سپس آمار زیر اعلام می شود:

- وقتی بازیکن مدافع مرتکب تخلف شود:

- اگر پرتاب آزاد موفق باشد، علی رغم تخلف مدافع، امتیاز حساب می شود؛ پس یک FTM به بازیکن پرتاب کننده پرتاب آزاد داده می شود.
- اگر پرتاب آزاد ناموفق باشد، هیچ FTA به بازیکن پرتاب کننده داده نمی شود؛ چون یک پرتاب آزاد مجدد به بازیکن اهدا خواهد شد. به همین دلیل پرتاب آزاد ناموفق را نادیده بگیرید و یک FTA (و در صورت گل شدن FTM) برای پرتاب آزاد جایگزین ثبت کنید.

- اگر بازیکن پرتاب کننده مرتکب تخلف شود:

- اگر پرتاب آزاد موفق باشد، پرتاب کنسل «و ناموفق» خواهد شد و یک FTA به بازیکن شوت کننده داده می شود.
- اگر پرتاب آزاد، آخرین پرتاب یک سری از پرتاب باشد «مانند پرتاب دوم از مجموع دو پرتاب آزاد»، تیم مدافع مالکیت توپ را دریافت خواهد کرد. در این صورت یک ریباند دفاعی تیمی به تیم مدافع تعلق می گیرد.



- اگر بازیکن هم تیمی پرتاب کننده مرتکب تخلف شود:

- وقتی بازیکن مهاجم مرتکب تخلف شود، داوران پرتاب آزاد موفق را کنسل نخواهند کرد؛ در این صورت یک FTM به پرتاب کننده داده خواهد شد.
- اگر پرتاب آزاد ناموفق باشد، همچنان برای پرتاب کننده یک FTA ثبت می شود. اگر پرتاب آزاد آخرین پرتاب از سری پرتاب ها باشد، تیم مدافع مالکیت را در شرایط Out-of-bounds به دست خواهد آورد؛ از همین رو یک ریباند دفاعی تیمی به تیم مدافع داده می شود.

در تمامی موقعیت های بالا، هیچ ترن اوری اتفاق نمی افتد.

اگر بازیکنی به اشتباه یک پرتاب آزاد را اقدام کند، داوران آن FTM و FTA را به دلیل اشتباه رخ داده، کنسل خواهند کرد. در این شرایط یک ترن اور تیمی «از نوع Other» به تیم مهاجم تعلق می گیرد.

اگر یک خطای فنی (Technical foul) که نتیجه آن یک پرتاب آزاد است، بلافاصله پیش از شروع کوارتر اعلام شود، FTA (و در صورت گل شدن FTM) باید در کوارتر جدید ثبت شود.

در تمامی موقعیت های خاص (Special Situations)، بسیار مهم است که آمارگیران حتما از تصمیم داوران پیروی کنند و در صورت لزوم با داوران میز ارتباط برقرار کنند.

«چرا که موقعیت هایی وجود دارد که تصمیم نهایی به هر دلیلی نامشخص و گیج کننده است و در نهایت میز داوری و بخصوص منشی می بایست تصمیم را متوجه شوند و ثبت کنند؛ از همین رو میز داوری می تواند در این شرایط اتفاق رخ داده را درست و کامل در اختیار آمارگیران قرار دهد.»



۳-۲ مثال‌ها

۱-۲-۳ - مثال ۱

بازیکن A1 پرتاب آزاد خود را اقدام می کند و در جریان این شوت، بازیکن B3 مرتکب تخلف می شود؛
(a) پرتاب آزاد موفق است
(b) پرتاب آزاد ناموفق است.

ثبت (a): FTM برای A1

Record (a): FTM A1

ثبت (b): FTA برای بازیکن A1 ثبت نمی شود؛ پرتاب جایگزین خواهد شد.

Record (b): Do not credit A1 with a FTA – a substitute free-throw will be awarded

۲-۲-۳ - مثال ۲

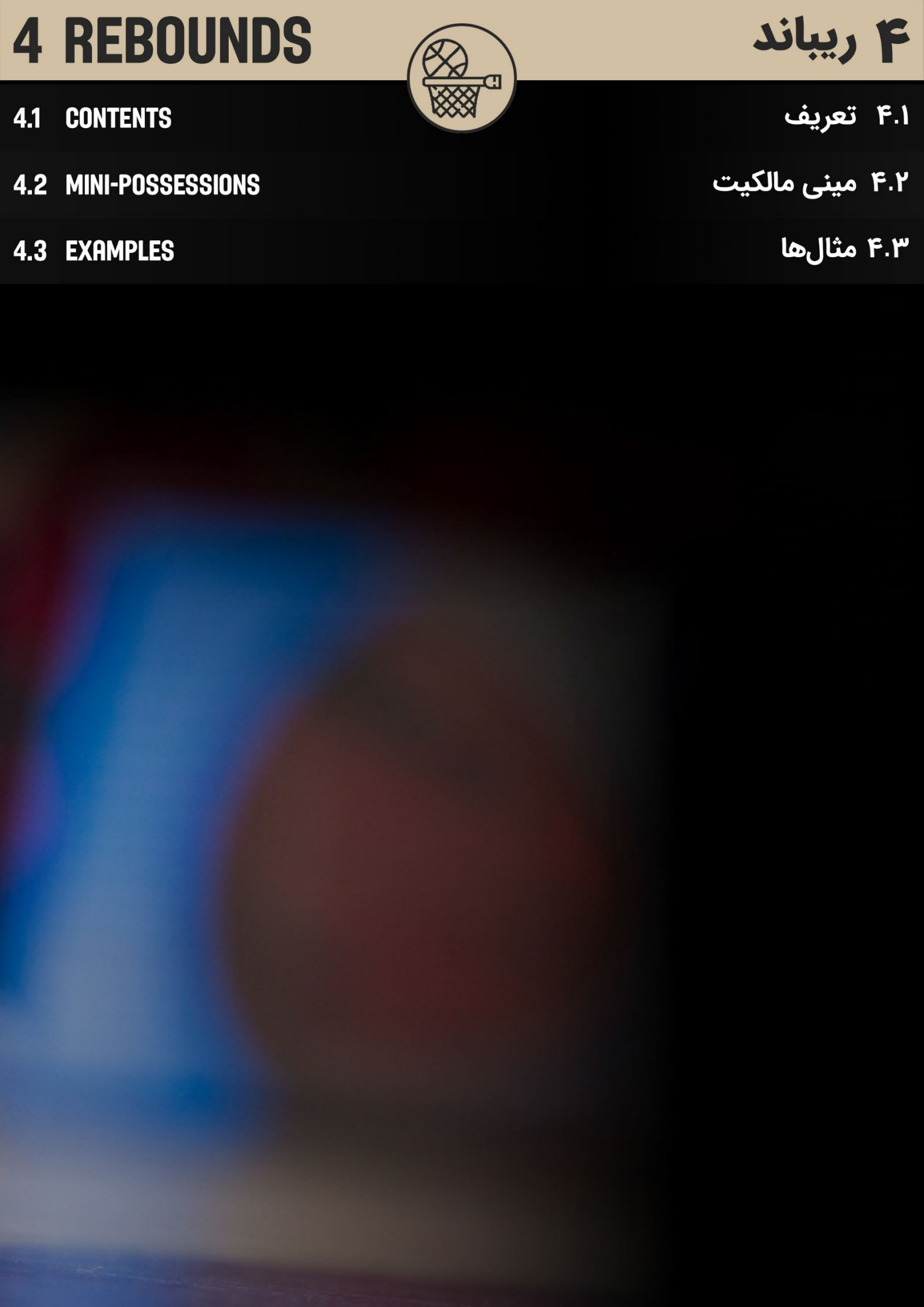
بازیکن A5 آخرین پرتاب از سری پرتاب های آزاد را اقدام می کند و در جریان آن، بازیکن A4 مرتکب تخلف می شود؛
(a) پرتاب آزاد موفق است
(b) پرتاب آزاد ناموفق است.

ثبت (a): FTM برای A5

Record (a): FTM A5

ثبت (b): FTA برای A5 – ریباند دفاعی تیمی برای تیم B. هیچ ترن اوری ثبت نمی شود.

Record (b): FTA A5, Defensive Rebound Team B. No Turnover is recorded



4 REBOUNDS		۴ ریباند
4.1 CONTENTS		۴.۱ تعریف
4.2 MINI-POSSESSIONS		۴.۲ مینی مالکیت
4.3 EXAMPLES		۴.۳ مثال‌ها





۴-۱ تعریف

هر اقدام ناموفقی (FGA) یا آخرین پرتاب آزاد (FTA) همراه با ریباند است؛ به جز برخی موارد استثنا که در زیر ذکر شده است. ریباند به معنای باز پس گیری کنترل شده توپ زنده توسط یک تیم یا یک بازیکن است که شامل دریافت حق مالکیت توپ برای پرتاب توپ بیرون از زمین (Throw-in) بعد از یک FGA یا آخرین FTA می شود.

«این تعریف یعنی اگر اقدامی ناموفق بود و توپ به بیرون از زمین رفت، به تیمی که مالک توپ می شود و باید بازی را از بیرون به جریان بیندازد (Throw-in) ریباند تعلق می گیرد.»

ریباند به دو دسته ریباند حمله (Offensive) و ریباند دفاع (Defensive) تقسیم می شود. ریباند حمله در شرایطی ثبت می شود که مالکیت توپ توسط همان تیمی که FTA یا FGA خود را از دست داده است «تیم حمله» حفظ شود؛ در حالی که ریباند دفاعی هنگامی ثبت می شود که مالکیت توپ توسط تیمی که تلاشی برای کسب امتیاز نکرده است «تیم دفاع» به دست آید.

به دست آوردن توپ (ریباند) ممکن از طریق موارد زیر حاصل شود (شرایط ثبت ریباند برای یک بازیکن):

- اولین کسی که کنترل توپ را به دست آورد، حتی اگر توپ چندین بار به دست های مختلف برخورد کند، بالا و پایین برود و روی زمین غلت خورده باشد.
- انجام حرکت Tip کردن توپ به صورت کنترل شده برای گل زدن
- انجام حرکت Tip یا منحرف کردن (Deflect) عمدی توپ به سمت هم تیمی یا مکانی در زمین که هم تیمی بتواند به راحتی آن را بردارد.
- انجام حرکت Tip یا منحرف کردن (Deflect) توپ به صورت کنترل شده به سمت بدن یکی از بازیکنان تیم حریف، به گونه ای که توپ از زمین خارج شود و تیم بازیکن انجام دهنده Tip، مالکیت توپ را به دست آورد.
- به دست آوردن ریباند همزمان با بازیکنان تیم مقابل، به گونه ای که در نتیجه قانون مالکیت تناوبی (جهت Arrow)، مالکیت توپ به تیم آن بازیکن تعلق گیرد. «یعنی در این شرایط ریباند برای بازیکنی به ثبت می رسد که براساس مالکیت تناوبی تیم او مالک توپ شود»



ریباند تیمی زمانی برای یک تیم که مالکیت توپ را به دست آورده است ثبت می شود که:

- توپ بعد از یک FGA یا آخرین FTA ناموفق به بیرون از زمین برود؛ آن هم پیش از آن که بازیکنی بتواند مالکیت و کنترل توپ را به دست آورد.
- اعلام خطا بعد از یک FGA یا آخرین FTA ناموفق، پیش از آن که بازیکنی مالکیت و کنترل توپ را به دست آورد «یعنی در شرایطی که اقدام انجام شده است و توپ مالک ندارد، خطایی صورت بگیرد؛ در این صورت تیمی که به واسطه خطا مالک توپ شده است، ریباند تیمی دریافت می کند»
- بعد از یک FGA یا آخرین FTA ناموفق، دو بازیکن یا تعداد بیشتری از بازیکنان یک تیم به صورت همزمان مالک توپ شوند. «در گذشته هنگامی که سایر هم تیمی ها توپ را رها می کردند و در نهایت بازیکنی که توپ را در دست داشت، ریباند را به دست می آورد اما در آخرین آپدیت دستورالعمل، این شرایط شامل ریباند تیمی می شود»
- وقتی که بعد از اقدام، توپ بین تخته و حلقه گیر کند (Lodge) «در این شرایط تیمی که براساس جهت Arrow و مالکیت تناوبی صاحب توپ شود، ریباند تیمی دریافت می کند»
- گل به خودی در جریان یک ریباند (یک مدافع به صورت اتفاقی با Tip کردن توپ به سمت حلقه تیم خود، گل به خودی بزند)

در شرایط زیر هیچ ریباندی به ثبت نمی رسد:

- بعد از هر پرتاب آزاد (FTA) که توپ زنده نباشد «مانند پرتاب های آزاد مرتبط با خطای فنی یا اولین پرتاب از دو پرتاب آزاد»
- در پایان کوارتر هنگامی که توپ پیش از Buzzer و به پایان رسیدن زمان بازی رها شود که شامل FGA یا FTA شود اما اقدام ناموفق باشد و مالکیت بعد از Buzzer و پایان زمان کوارتر به دست آید.
- پس از یک اقدام (FGA) ناموفق که در آن توپ با حلقه تماس پیدا نکند و پیش از آن که بازیکنی کنترل توپ را به دست آورد، سیگنال Shot Clock «یا همان زمان مالکیت تیمی که با اصطلاح ۲۴ ثانیه هم شناخته می شود» به صدا در آید و داوران با سوت خود تخلف شات کلاک را اعلام کنند.



۴-۲ مینی مالکیت

هنگامی که بلافاصله بعد از ریباند، همان بازیکن ریباندکننده توپ را به واسطه یک ترن اور از دست دهد (برای مثال، مالکیت توپ بعد از اقدام ناموفق در هوا به دست آمده و بازیکن هنگام فرود، به بیرون از زمین فرود آید)؛ در این شرایط ریباند تیمی باید به تیم مقابل داده شود. کنترل در این مفهوم به معنای کنترل توپ و بدن بازیکن است.

۴-۳ مثال‌ها

۴-۳-۱ - مثال ۱

بعد از یک اقدام ناموفق «از سوی تیم سفید»، توپ به صورت همزمان توسط بازیکن شماره ۹ سفید و بازیکن شماره ۲۷ آبی گرفته می شود. (مالکیت تناوبی در این لحظه به سود تیم سفید بوده است)

ثبت: ریباند براساس مالکیت تناوبی ثبت می شود: در این مثال، ریباند حمله برای شماره ۹ سفید ثبت می گردد.

Record: Rebound depending on the alternating-possession arrow; in this case, Offensive Rebound #9 white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۲-۳-۴ - مثال ۲

بعد از یک اقدام ناموفق توسط بازیکن شماره ۲ قرمز، بازیکن شماره ۵ سفید می پرد و توپ را می گیرد اما تعادل خود را از دست می دهد و به همین دلیل کنترل توپ از دست می رود. بعد از آن که بازیکن شماره ۵ سفید کنترل توپ را از دست می دهد، بازیکن شماره ۷ قرمز توپ را جمع می کند.

ثبت: ریباند حمله برای شماره ۷ قرمز

Record: Offensive Rebound #7 red

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۳-۳-۴ - مثال ۳

بعد از یک اقدام ناموفق، بازیکن شماره ۱۴ سفید توپ را می گیرد و تقریباً به طور همزمان، بازیکن شماره ۲۴ قرمز بر روی او مرتکب خطا می شود. آمارگیران باید تصمیم بگیرند که آیا بازیکن شماره ۱۴ سفید قبل از خطا، کنترل توپ را برای کسری از ثانیه در اختیار داشته است یا خیر. در صورتی که اینطور باشد، ریباند به نام بازیکن شماره ۱۴ سفید ثبت می شود. در غیر این صورت، یک ریباند دفاعی تیمی برای تیم سفید ثبت خواهد شد.

ثبت: در این مثال (طبق ویدئو) بازیکن شماره ۱۴ سفید لحظه ای زودتر از اتفاق افتادن خطا، مالک توپ شده است؛ پس ریباند حمله برای شماره ۱۴ سفید ثبت می شود.

Record: Offensive Rebound #14 white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



بعد از یک اقدام ناموفق، سه بازیکن B2 و B4 و A4 در تلاش برای ریباند به طور همزمان، توپ را در دستان خود می گیرند و موقعیت Held-ball اتفاق می افتد:

(a) تیم A مالکیت تناوبی را در اختیار دارد

(b) تیم B مالکیت تناوبی را در اختیار دارد.

ثبت (a): ریباند حمله برای بازیکن A4 (چرا که فقط یک بازیکن از تیم A در این شرایط درگیر بود)

Record (a): Off. Rebound A4 (because only one player of Team A is involved)

ثبت (b): ریباند دفاعی تیم برای تیم B (چرا که بیش از یک بازیکن در این شرایط برای تیم B درگیر بوده است)

Record (b): Def. Rebound Team B (because more than one player of Team B is involved)



۵-۳-۴ - مثال ۵

موقعیت های ریباند که در آن ها یا خطا اعلام می شود و یا توپ به بیرون از زمین می رود.

(a) بعد از Lay-up ناموفق بازیکن شماره ۱۰ آبی، پیش از آن که بازیکنی مالک توپ شود خطا از سوی بازیکن شماره ۲۷ آبی بر روی بازیکن شماره ۱۵ سفید اعلام می شود.

ثبت: 2FGA برای شماره ۱۰ آبی - ریباند دفاعی تیمی برای تیم سفید - خطای شخصی برای شماره ۲۷ آبی - خطا بر روی شماره ۱۵ سفید

Record: 2FGA #10 blue - PF #27 blue - Foul drawn #15 white - Defensive Team Rebound white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

(b) بعد از Jump Shot ناموفق بازیکن شماره ۱۱ زرد، توپ با Tip کردن بازیکن شماره ۴ آبی از زمین خارج می شود.

ثبت: 2FGA برای بازیکن شماره ۱۱ زرد، ریباند حمله تیمی برای تیم زرد

Record: 2FGA #11 yellow - Offensive Team Rebound yellow

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۶-۳-۴ - مثال ۶

موقعیت های ریباند در شرایطی که شات کلات به پایان می رسد؛

(a) بعد از آن که اقدام به شوت سه امتیازی (3FGA) بازیکن شماره ۲۳ آبی ناموفق بود، کمی بعد از آن Shot Clock به پایان می رسد، آن هم پیش از آن که بازیکنی مالکیت توپ را به دست آورد.

ثبت: 3FGA برای شماره ۲۳ آبی - ترن اور تیمی (از نوع Shot clock violation) برای تیم آبی. هیچ ریباندی ثبت نمی شود چرا که توپ مرده است.

Record: 3FGA #23 blue - Team Turnover (Shot clock violation) blue. No rebound is recorded, as the ball is dead.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

(b) بعد از Jump Shot ناموفق بازیکن شماره ۱۳ سبز، بازیکن شماره ۸ سبز توپ را می گیرد، اما قبل از به پایان رسیدن Shot Clock، موفق نمی شود توپ را شوت کند.

ثبت: 3FGA برای شماره ۱۳ سبز - ریباند حمله برای شماره ۸ سبز - ترن اور تیمی (از نوع Shot clock violation) برای تیم سبز

Record: 3FGA #13 green - Offensive Rebound #8 green - Team Turnover (Shot clock violation) green

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۷-۳-۴ - مثال ۷

بازیکن A2 اولین پرتاب از دو پرتاب آزاد خود را از دست می دهد.

ثبت: هیچ ریباندی ثبت نمی شود؛ چرا که A2 پرتاب دومی هم دارد که اقدام کند و توپ بعد از پرتاب اول مرده است.

Record: There is no rebound, as A2 is entitled to a second free-throw and the ball is dead.

۸-۳-۴ - مثال ۸

بازیکن شماره ۱۵ سفید اقدام سه امتیازی (3FGA) خود را از دست می دهد و قبل از آن که بازیکنی مالک توپ شود، زمان کوارتر به پایان می رسد.

ثبت: 3FGA برای شماره ۱۵ سفید - هیچ ریباندی ثبت نمی شود چرا که توپ مرده است.

Record: 3FGA #15 white. Do not record any rebound, as the ball is dead.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۹-۳-۴ - مثال ۹

بازیکن شماره ۳۲ زرد اقدام (FGA) خود را از دست می دهد و توپ به حلقه برخورد نمی کند و بعد از برخورد توپ با زمین بازیکن شماره ۱۳ قرمز توپ سرگردان (Loose ball) را بر می دارد.

ثبت: 3FGA برای شماره ۳۲ زرد - ریباند دفاعی برای بازیکن شماره ۱۳ قرمز

Record: 3FGA #32 yellow - Def. Rebound #13 red

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۱۰-۳-۴ - مثال ۱۰

بازیکن شماره ۲۱ زرد اقدام (FGA) خود را از دست می دهد. چند بازیکن در حال تلاش برای ریباند هستند و توپ را Tip می کنند و در نهایت توپ به بازیکن شماره ۱۰ زرد می رسد.

ثبت: FGA برای شماره ۲۱ زرد - ریباند حمله برای شماره ۱۰ زرد

Record: FGA #21 yellow - Off. Rebound #10 yellow

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۱۱-۳-۴ - مثال ۱۱

بازیکن شماره ۸ سفید اقدام (FGA) خود را از دست می دهد. بازیکن شماره ۱۰ سفید که با چند بازیکن دیگر در تلاش برای ریباند توپ است، می تواند با یک Tip کنترل شده توپ را به بازیکن شماره ۸ سفید برساند و این بازیکن بلافاصله به سمت حلقه نفوذ می کند و با دانک، امتیاز می گیرد.

ثبت: FGA برای شماره ۸ سفید - ریباند حمله برای شماره ۱۰ سفید - 2FGM برای ۸ سفید - اسیست برای شماره ۱۰ سفید

Record: FGA #8 white - Off. Rebound #10 white - 2FGM #8 white - Assist #10 white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۱۲-۳-۴ - مثال ۱۲

بازیکن شماره ۲۰ زرد اقدام (FGA) خود را از دست می دهد. بازیکن شماره ۱۴ زرد برای ریباند به سمت توپ می پرد، توپ را کنترل می کند اما خارج از زمین فرود می آید. «تخلف Out-of-bounds اعلام می شود و توپ به تیم آبی می رسد»

ثبت: FGA برای شماره ۲۰ زرد - ریباند دفاعی تیمی برای تیم آبی

Record: FGA #20 yellow - Def. Rebound Team blue

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۱۳-۳-۴ - مثال ۱۳

بازیکن شماره ۱۳ قرمز اقدام (FGA) خود را از دست می دهد. بازیکن شماره ۱۴ قرمز در تلاش برای ریباند است و در آخرین لحظه قبل از اینکه به بیرون از زمین سقوط کند، با یک Tip، توپ را به پای بازیکن شماره ۱۹ زرد می زند و توپ به بیرون از زمین می رود. در نتیجه داور مالکیت توپ از بیرون از زمین (Throw-in) را به تیم قرمز می دهد.

ثبت: یک FGA برای شماره ۱۳ قرمز - ریباند حمله برای شماره ۱۴ قرمز

Record: FGA #13 red - Off Rebound #14 red

۱۴-۳-۴ - مثال ۱۴

بعد از اعلام یک خطای غیر ورزشی (Unsportsmanlike foul)، بازیکن A3 دومین پرتاب آزاد (FTA) خود را از دست می دهد.

ثبت: هیچ ریباندی در این شرایط ثبت نمی شود. چرا که پرتاب های آزاد بعد از خطای غیرورزشی و خطای فنی، توپ مرده محسوب می شوند.

Record: No rebound.

5 TURNOVERS



۵ ترن اُور (توپ از دست رفته)

۵.۱ تعریف

۵.۲ انواع ترن اُور

۵.۳ مینی مالکیت

۵.۴ مثالها

5.1 DEFINITION

5.2 TURNOVER TYPES

5.3 MINI-POSSESSIONS

5.4 EXAMPLES



۵-۱ تعریف

ترن اُور «Turnover» که در بسکتبال ایران با توپ از دست رفته هم شناخته می شود» اشتباهی از سوی بازیکن یا تیم مهاجم است که منجر به تصاحب توپ توسط تیم دفاع می شود؛ از جمله اشتباهاتی شامل:

۱- پاس بد (Bad Pass)

۲- کنترل توپ یا دستپاچگی (Fumbling)

۳- هر نوعی از تخلف و خطای حمله

ترن اُور می تواند فقط توسط تیمی که مالکیت توپ را در اختیار دارد اتفاق بیفتد. یک تیم مالکیت توپ را در اختیار دارد وقتی که:

- یک بازیکن از تیم، توپ زنده (Live ball) را نگه داشته باشد یا دریبل بزند.
- توپ برای شروع بازی از بیرون از زمین (Throw-in) توسط داور به یک بازیکن Disposal شده باشد.
- توپ برای اقدام به پرتاب آزاد، به یک بازیکن Disposal شده باشد.
- توپی که بین هم تیمی ها پاس داده می شود.

اگر تیم مهاجم به دلیل اقدامات یک بازیکن مدافع در شرایط Held ball قرار بگیرد «موقعیتی که توپ به طور همزمان در دوستان بازیکنانی از دو تیم است»، نتیجه قانون مالکیت تناوبی و جهت Arrow، اکشنی که باید ثبت شود را مشخص خواهد کرد:

- اگر تیم حمله براساس مالکیت تناوبی مالک توپ شود، هیچ ترن اُوری ثبت نمی شود.
- اگر تیم دفاع براساس مالکیت تناوبی مالک توپ شود، یک ترن اُور برای بازیکن مهاجمی که مقصر بوده است و یک استیل برای بازیکنی که آغاز کننده فرایند استیل بوده است ثبت می شود.



۵-۲ انواع ترن اُور

کنترل توپ (Ball Handling)

بازیکن مهاجمی که هنگام نگه داشتن توپ یا دریبل زدن، یا با نگرفتن پاسی که باید آن را دریافت می کرده است، مالکیت توپ را از دست بدهد.

تخلف (Violation)

تخلفی که توسط بازیکن یا تیم مهاجم رخ دهد. تخلف ها مثل تراولینگ، تخلف ۳ ثانیه، تخلف ۵ ثانیه، تخلف نیمه، Out of bounds «یا همان اوت شدن توپ به اصطلاح عامیانه در بسکتبال ایران»، تخلف ۸ ثانیه و تخلف Shot Clock یا همان تخلف ۲۴ ثانیه. تخلف ۵ ثانیه هنگام به جریان انداختن بازی از بیرون از زمین و همچنین تخلف ۸ ثانیه و تخلف مربوط به محدودیت مالکیت توپ (Shot Clock) به عنوان ترن اُور تیمی حساب می شوند. سایر ترن اُورها تماماً برای یک بازیکن ثبت می شود.

خطای حمله (Offensive Foul)

بازیکن مهاجم مرتکب خطا شود.

اگر به هر دلیلی یک خطای دیسکالیفه یا یک خطای غیرورزشی اعلام شود که در نتیجه آن، مالکیت توپ تغییر کند، در این صورت یک ترن اُور ثبت خواهد شد. اگر خطا توسط بازیکن درون زمین باشد، برای آن بازیکن ترن اُور ثبت می شود؛ در غیر این صورت «خطای دیسکالیفه یا غیرورزشی از سوی بازیکنان روی نیمکت یا مربیان»، به عنوان ترن اُور تیمی ثبت خواهد شد.

پاس دادن (Passing)

وقتی یک تیم به واسطه یک پاس بد (Bad pass) مالکیت توپ را از دست بدهد، Turnover همیشه برای پاس دهنده ثبت می شود. مگر اینکه آمارگیر حس کند که پاس باید دریافت می شده است؛ در آن صورت ترن اُور «از نوع کنترل توپ یا همان Ball Handling» برای دریافت کننده ثبت خواهد شد.



در برخی از موقعیت ها، یک ترن اُور می تواند در بیش از یک نوع طبقه بندی شود؛ به عنوان مثال هنگامی که یک پاس بد باعث می شود بازیکن هم تیمی برای گرفتن توپ، پای خود را بیرون از زمین بگذارد و مرتکب تخلف **Out-of-bounds** شود؛ آمارگیر باید تشخیص دهد که چگونه در ابتدا توپ از دست رفته است.

«یعنی مشخص شود که اولین عاملی که باعث شده است توپ از دست برود، کدام اقدام بوده است» در این مثال، پاس بد باعث تخلف شده است، بنابراین باید یک ترن اُور برای پاس دهنده (از نوع **Bad pass**) ثبت شود.

«در بخش پیوست B انواع کامل ترن اُور معرفی شده است»

۵-۳ مینی مالکیت

موقعیت های خاصی وجود دارد که دو یا چند ترن اُور همزمان رخ می دهد. آمارگیر باید تصمیم بگیرد که آیا تیم مهاجم قبل از آن که توپ را از دست بدهد، کنترل آن را به دست آورده است یا خیر. برای ترن اُور اگر در مورد اینکه آیا بازیکنی کنترل توپ را به دست آورده باشد یا خیر شکی وجود داشته باشد، آمارگیر باید فرض کند که هیچ کنترلی وجود نداشته است. «به زبان ساده تر، در جریان یک اشتباه، تغییر مالکیت باید به صورت صددرصدی اتفاق بیفتد تا ترن اُور محسوب شود»



۵-۴ مثال‌ها

۱-۴-۵ - مثال ۱

توپ بازیکن شماره ۶ زرد که در حال دریبل زدن است، توسط بازیکن شماره ۵ قرمز استیل (دزدیده) می شود. «در ادامه در ویدئو نشان می دهد که بعد از توپ ربایی و در جریان حمله و همچنین قبل از ست شدن دفاع، در شرایطی که Shot Clock عدد ۲۰ را نشان می دهد (یعنی ۴ ثانیه از حمله گذشته است)، بازیکن شماره ۷ قرمز با یک پاس، بازیکن شماره ۱۰ قرمز را در درون Paint صاحب توپ می کند و او بدون دریبل توپ را تبدیل به امتیاز می کند.»

ثبت: ترن اُور (از نوع Ball Handling) برای شماره ۶ زرد - استیل برای شماره ۵ قرمز - FGM برای شماره ۱۰ قرمز (امتیاز فست برک) - اسیست برای شماره ۷ قرمز

Record: Turnover (Ball Handling) #6 yellow - Steal #5 red - FGM #10 red (fastbreak points) - Assist #7 red

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۲-۴-۵ - مثال ۲

بازیکن شماره ۱۱ سفید توپ را پاس می دهد و توپ مستقیم به بیرون از زمین می رود.

ثبت: ترن اُور (از نوع Bad Pass) برای بازیکن ۱۱ سفید

Record: Turnover (Bad pass) #11 white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۳-۴-۵ - مثال ۳

بازیکن شماره ۲۰ قرمز پاس خوبی را ارسال می کند اما بازیکن شماره ۳ قرمز در کنترل آن به مشکل می خورد و توپ به بیرون از زمین می رود.

ثبت: ترن اُور (از نوع Ball Handling) برای بازیکن ۳ قرمز

Record: Turnover (Ball Handling) #3 red

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۴-۴-۵ - مثال ۴

بازیکن شماره ۲۲ زرد مرتکب تخلف تراولینگ (Traveling) می شود.

ثبت: ترن اُور (از نوع Travel) برای بازیکن ۲۲ زرد

Record: Turnover (Travel) #22 yellow

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۵-۴-۵ - مثال ۵

بازیکن شماره ۲۷ آبی بر روی شماره ۹ سفید مرتکب خطا حمله می شود (به دلیل حرکت هنگام Screen دادن)

ثبت: خطای شخصی برای شماره ۲۷ آبی - ترن اُور (از نوع Offensive Foul) برای شماره ۲۷ آبی - خطا بر روی شماره ۹ سفید

Record: PF #27 blue - Turnover (Offensive Foul) #27 blue - Foul Drawn #9 white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۶-۴-۵ - مثال ۶

تیم سفید موفق به شوت زدن نمی شود و محدودیت زمان مالکیت تیمی آن ها به پایان می رسد و تخلف Shot Clock اعلام می شود.

ثبت: ترن اُور (از نوع Shot Clock Violation) برای تیم سفید

Record: Turnover (Shot Clock Violation) white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۷-۴-۵ - مثال ۷

بازیکن A2 دریبل خود را قطع می کند و توپ را در دستانش نگه می دارد؛ آن هم وقتی بازیکن B2 به صورت نزدیک و چسبیده از او دفاع می کند. بازیکن A2 نمی تواند شوت بزند یا پاس دهد و به همین دلیل در این شرایط، داور اعلام تخلف ۵ ثانیه می کند.

«چرا که طبق قوانین اگر بازیکنی توپ را در دست نگه داشته باشد و دریبل نزد، در صورتی که بازیکن مدافع نزدیک به او دفاع کند، ۵ ثانیه فرصت دارد تا از آن حالت خارج شود (پاس دهد، شوت بزند یا در صورت داشتن امکان دریبل زدن، دریبل بزند) در غیر این صورت تخلف ۵ ثانیه اعلام می شود.»

ثبت: تخلف (از نوع 5 Seconds) برای بازیکن A2

Record: Turnover (5 seconds) A2



هنگامی که توپ در اختیار تیم سفید است، داور به بازیکن شماره ۱۱ آبی و بازیکن شماره ۸ سفید به صورت همزمان خطای تکنیکال (Technical Foul) می دهد.

ثبت: از آن جایی که جریمه های هر دو تکنیکال با یک دیگر حذف می شوند و مالکیت توپ از بیرون به تیم سفید داده می شود، هیچ ترن اُوری ثبت نمی شود. فقط برای بازیکنان شماره ۱۱ آبی و شماره ۸ سفید خطای فنی ثبت می شود.

Record: As the foul penalties are cancelled and white is awarded the ball out-of-bounds, no turnover exists. Both #11 blue and #8 white are credited with a technical foul.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

موقعیت Jump-ball و مالکیت تناوبی Arrow؛

(a) بازیکن شماره ۳۲ زرد در حال دریبل زدن است که بازیکن شماره ۱۱ قرمز همزمان با او توپ را می گیرد و داور اعلام Held ball می کند. «طبق ویدئو، مالکیت توپ به تیم زرد داده می شود»

ثبت: چون به دلیل قانون مالکیت تناوبی و جهت Arrow، توپ به تیم زرد داده می شود، پس هیچ ترن اُوری در این شرایط ثبت نمی شود.

Record: As yellow is entitled to the alternating possession, no statistics are recorded in this situation.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



(b) بعد از رسیدن پاس به بازیکن شماره ۹ قرمز، بین او و شماره ۵ سفید اعلام Held ball می شود «یعنی هر دو بازیکن همزمان توپ را در دست گرفته اند». براساس مالکیت تناوبی توپ به تیم سفید داده می شود.

ثبت: ترن اُور (از نوع Ball Handling) برای شماره ۹ قرمز - استیل برای شماره ۵ سفید

Record: Turnover (Ball Handling) #9 red - Steal #5 white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۱۰-۴-۵ - مثال ۱۰

یک خطای فنی برای بازیکن A2 ثبت می شود؛

(a) هنگامی که توپ در دستان A3 است.

(b) بلافاصله بعد از اینکه B5 توپ را از A3 استیل می کند.

ثبت (a): خطای فنی برای A2 - هیچ ترن اُوری برای A2 ثبت نمی شود.

Record (a): Technical foul A2 - No Turnover A2

ثبت (b): ترن اُور (از نوع Ball Handling) برای A3 - استیل برای B5 - خطای فنی برای A2 - هیچ ترن اُوری برای A2 ثبت نمی شود.

Record (b): Turnover (ball handling) A3 - Steal B5 - Technical foul A2 - no turnover A2



بازیکن A4 که مالک توپ است بر روی منطقه کرنر از سوی B5 گیر افتاده و Trap شده است. این بازیکن در حالی که سعی دارد از موقعیت نجات پیدا کند؛
(a) مرتکب تخلف Traveling می شود.

(b) بازیکن A4 به سمت A1 پاس می دهد و در این بین B5 توپ را با یک Tip منحرف می کند و در نهایت توپ به B1 می رسد.

(c) بازیکن A4 به سمت A1 پاس می دهد و در این بین B1 بدون لمس توپ از سوی B5 «یا هر بازیکن دیگری» توپ را به دست می آورد.

ثبت (a): ترن اُور (از نوع Traveling) برای A4

Record (a): Turnover (travelling) A4

ثبت (b): ترن اُور (از نوع Bad Pass) برای A4 - استیل برای B5

Record (b): Turnover (bad pass) A4 - Steal B5

ثبت (c): ترن اُور (از نوع Bad Pass) برای A4 - استیل برای B1

Record (c): Turnover (bad pass) A4 - Steal B1



بازیکن A3 تلاش می کند تا به A5 پاس دهد که پاس توسط B3 منحرف می شود. A5 و B5 در تلاش برای برداشتن توپ سرگردان (Loose Ball) هستند؛

(a) بازیکن B5 به نظر می رسد برای کسری از ثانیه قبل از اینکه پایش به بیرون از زمین برود مالکیت توپ را به دست آورده است.

(b) به نظر می رسد B5 برای کسری از ثانیه کنترل توپ را قبل از اینکه A5 دوباره توپ را از B5 بگیرد، به دست آورده است.

(c) بازیکن B5 توپ سرگردان را برداشته است، دوبار دریبل زده و پاسی را ارسال کرده است که توسط A4 استیل شده است.

ثبت (a): ما در نظر می گیریم که هیچ تغییری در مالکیت توپ رخ نداده است، بنابراین هیچ آماری ثبت نشده است. «مربوط به [Mini-Possession](#)»

Record (a): We assume there was no change of possession, so no statistics are recorded.

ثبت (b): ما در نظر می گیریم که هیچ تغییری در مالکیت توپ رخ نداده است، بنابراین هیچ آماری ثبت نشده است. «مربوط به [Mini-Possession](#)»

Record (b): We assume there was no change of possession, so no statistics are recorded.

ثبت (c): ترن اُور (از نوع Bad Pass) برای A3 - استیل برای B3 - ترن اُور (از نوع Bad Pass) برای B5 - استیل برای A4

«در نظر داشته باشید با اینکه در این مثال توپ را B5 در نهایت مالک شده است، اما اولین تاثیر را B3 بر روی توپ گذاشته است برای همین استیل برای او ثبت می شود؛ توضیح این موضوع در بخش ۶ (استیل) گفته شده است.»

Record (c): Turnover A3 (bad pass) - Steal B3 - Turnover (bad pass) B5 - Steal A4



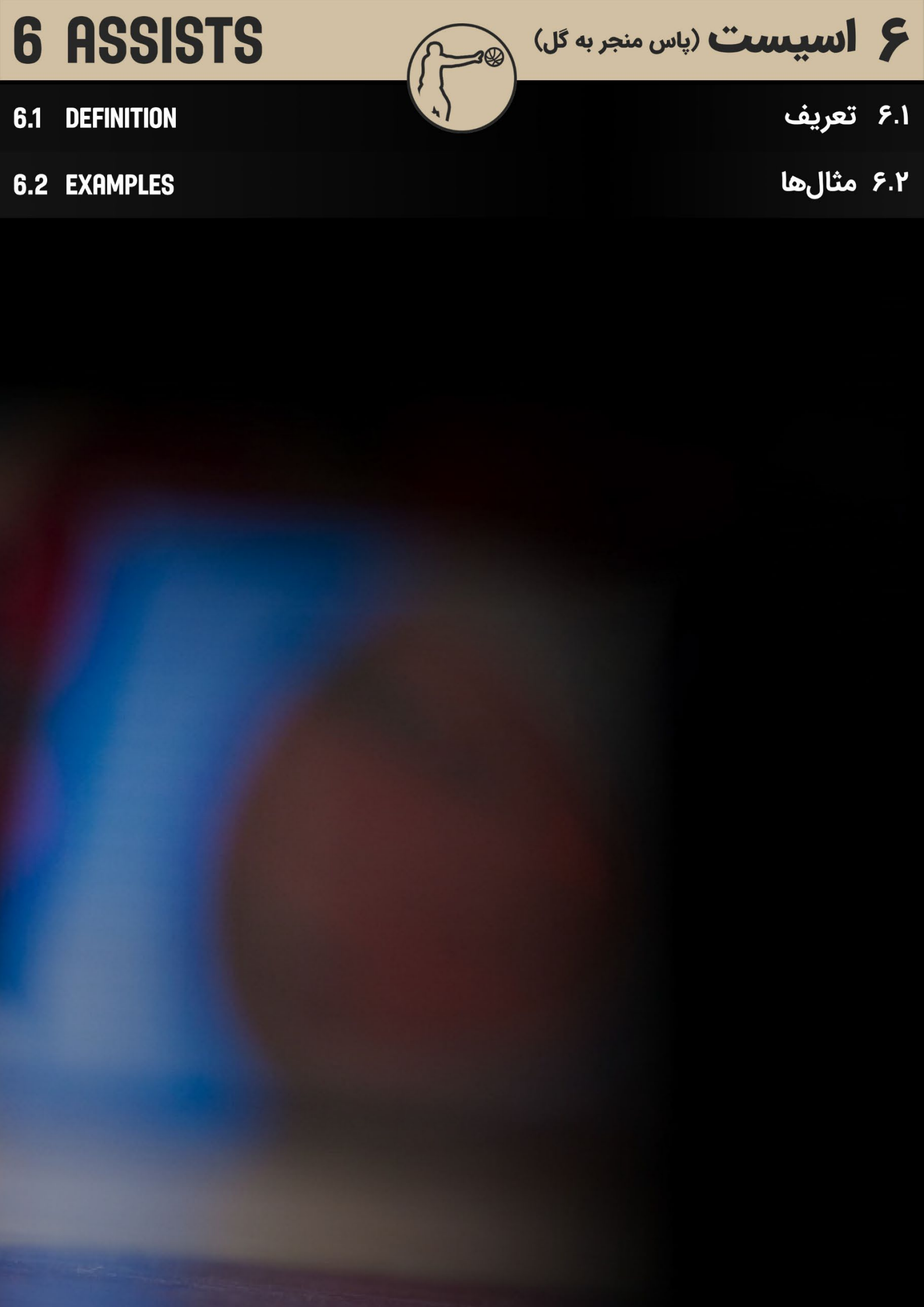
۱۳-۴-۵ - مثال ۱۳

بازیکن شماره ۵ سفید پاس بدی را برای بازیکن شماره ۴ سفید ارسال می کند و وقتی او توپ را می گیرد، تخلف نیمه علیه او اعلام می شود.

ثبت: ترن اُور (از نوع Bad Pass) برای شماره ۵ سفید

Record: Turnover (Bad pass) #5 white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



6 ASSISTS



۶ **اسیست** (پاس منجر به گل)

6.1 DEFINITION

۶.۱ تعریف

6.2 EXAMPLES

۶.۲ مثال‌ها



۱-۵ تعریف

اسپست «Assist» که با اصطلاح پاس گل یا پاس منجر به گل هم در بسکتبال ایران شناخته می شود» پاسی است که مستقیماً منجر به گلزنی و امتیازآوری هم تیمی می شود.

- پاسی که به بازیکن درون منطقه رنگی (Paint) داده شود و آن بازیکن بتواند از درون منطقه رنگی کسب امتیاز کند، همیشه اسپست محسوب می شود. درون منطقه رنگی به این معنی است که یک یا هر دو پای بازیکن داخل محدوده رنگی یا روی خط آن باشد و بازیکن بدون آن که از این محدوده خارج شود (خارج شدن دو پا از منطقه رنگی) امتیاز کسب کند.

- پاسی که به بازیکن بیرون از منطقه رنگی داده شود و آن بازیکن بدون دریبل کسب امتیاز کند، همیشه اسپست است.

- پاسی که به بازیکن بیرون از منطقه رنگی داده شود و آن بازیکن با یک یا چند دریبل در شرایطی که نیاز نباشد مدافع روبروی خود را شکست دهد، کسب امتیاز کند، همواره اسپست است. در صورتی که بازیکن شوت زننده، در موقعیت یک در برابر یک (1-on-1) نیاز باشد که با مهارت خود مدافع روبرویش که بین او و حلقه مستقیماً قرار گرفته است را شکست دهد، اسپست حساب نمی شود؛ توجه داشته باشید در این ارزیابی، مدافع کمکی یا همان Help-side defender که برای دفاع از بازیکن شوت کننده تلاش به دفاع می کند، در نظر گرفته نمی شود. «یعنی در صورتی که مهاجم بعد از دریافت پاس بدون شکست دادن مدافع مستقیم به سمت حلقه برود و بازیکنی به جز مدافع مستقیم آن بازیکن برای کمک و پوشش تلاش کند او را دفاع کند، در این شرایط حتی اگر مهاجم مدافع پوشش دهنده را با مهارت خود شکست دهد، باز هم اسپست شامل حال پاس دهنده می شود.» با این حال در شرایطی که بازیکن مهاجم بعد از دریافت پاس، در موقعیت یک علیه یک از کنار «یا همان شانه به شانه» مدافع به سمت حلقه حرکت و نفوذ کند، همچنان اسپست ثبت می شود اگر که:

- بازیکن بلافاصله بعد از دریافت پاس به سمت حلقه نفوذ کند و
- مدافع روبرو بی تعادل یا اصطلاحاً Off-balance باشد.

همین اصل در موقعیت های فست برک با پاس به بازیکن حاضر در نیمه زمین حریف هم صدق می کند.



امتیازآوری از طریق پرتاب آزاد هم شامل این قانون می شود. اگر بازیکنی که پاس را دریافت کرده است، هنگام اقدام به شوت (Act of shooting) با خطا متوقف شود و حداقل یکی از پرتاب های آزاد خود را تبدیل به امتیاز کند، اسیست به همان روشی که برای FGM ثبت می گردید، محاسبه می شود.

«این توضیح به این معناست که اگر بازیکن در موقعیت یکی از سه شرط اصلی بالا که برای اسیست بود قرار داشت (یعنی دریافت پاس درون Paint، اقدام به شوت بدون دریبل و اقدام به شوت با دریبل بدون شکست دادن مدافع مستقیم) و اقدام به شوت او به خاطر خطای بازیکن مدافع ناموفق بود، در صورتی که حتی یک پرتاب آزاد او که از Shooting Foul به دست آمده است، تبدیل به امتیاز شود، اسیست به پاس دهنده تعلق می گیرد.»

علاوه بر این، قوانین کلی زیر همواره اعمال می شود:

- برای هر گل، تنها یک اسیست قابل ثبت است.
- فقط آخرین پاس قبل از شوت می تواند اسیست محسوب شود (حتی اگر پاس ماقبل نقش اصلی در خلق موقعیت گل داشته باشد) «در Advance Stats یا همان آمار پیشرفته، به پاسی که قبل از اسیست داده شود Pass to assist یا Hockey assist گفته می شود که در آمار فیبا این مورد ثبت نمی شود.»
- فاصله شوت، نوع اقدام و میزان آسان یا دشوار بودن گل، در تشخیص اسیست تاثیری ندارد.
- در موقعیت های فست برک، اگر بازیکن «پیش از نفوذ و شوت به سمت حلقه حریف»، پاس را در نیمه دفاعی خود دریافت کند، اسیست محاسبه نمی شود. (این موقعیت اصطلاحاً Coast to coast نام دارد که بازیکن دریافت کننده پاس از زمین عقبی مستقیماً به سمت حلقه حریف برود) «برای ثبت اسیست، دریافت کننده همیشه باید در نیمه زمین حریف باشد.»
- اگر در مسیر پاس به بازیکن اقدام کننده، توپ به وضوح توسط بازیکن دیگری منحرف (Deflect) شود، هیچ گونه اسیستی برای آن پاس به ثبت نمی رسد. «پاس باید مستقیماً بدون هیچ گونه دخالتی از پاس دهنده به اقدام کننده برسد تا در صورت گل شدن توپ در شرایط مشخص، اسیست برای پاس دهنده به ثبت برسد.»



۶-۲ مثال‌ها

۱-۶-۲-۱ - مثال ۱

بعد از آن که بازیکن شماره ۳۱ سبز ریباند دفاعی انجام داد، بلافاصله بازیکن شماره ۲ سبز برای بازیکن شماره ۸ سبز پاسی را ارسال می کند، این بازیکن بعد از دریافت پاس Lay-up خود را از دست می دهد اما به اندازه کافی زمان دارد و پیش از ست شدن دفاع حریف، توپ را ریباند و امتیاز را کسب می کند. «۷ ثانیه از زمان مالک شدن توپ گذشته است»

ثبت: در این شرایط اسپستی به ثبت نمی رسد؛ چرا که یک اقدام (FGA) و یک ریباند حمله بین پاس و امتیاز قرار دارد. از همین رو این حمله به این صورت ثبت می شود؛ 2FGA برای شماره ۸ سبز - ریباند حمله برای شماره ۸ سبز - یک 2FGM برای بازیکن شماره ۸ سبز (امتیاز در شرایط فست برک)

Record: No assist; there has been a FGA and offensive rebound between the pass and the score. 2FGA #8 green - Offensive Rebound #8 green - 2FGM #8 green (fast-break points).

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۲-۶-۲-۲ - مثال ۲

بازیکن شماره ۷ قرمز پاسی را به بازیکن ۹ قرمز می دهد و او بعد از لحظاتی مکث و درنگ کردن، اقدام به شوت سه امتیازی خود را تبدیل به امتیاز می کند.

ثبت: شماره ۹ قرمز بدون دریبل امتیاز آورده است پس در این صورت اسپست برای پاس دهنده است؛ 3FGM برای شماره ۹ قرمز - اسپست برای شماره ۷ قرمز

Record: #9 red scores without dribbling, so this is an assist for #7 red. 3FGM #9 red - Assist #7 red

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۳-۲-۶ - مثال ۳

بازیکن شماره ۱۱ سفید به بازیکن شماره ۵ سفید پاس می دهد و او بعد از یک دریبل برای پیدا کردن تعادل، اقدام خود را تبدیل به امتیاز می کند.

ثبت: 2FGM برای شماره ۵ سفید - اسپست برای شماره ۱۱ سفید «دریبل برای تعادل بوده و مدافعی رو شکست نداده»

Record: 2FGM #5 - Assist #11 white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۴-۲-۶ - مثال ۴

بازیکن شماره ۷ قرمز، با ارسال یک پاس تمام زمین توپ را به بازیکن شماره ۹ قرمز می رساند و او توپ را به بازیکن شماره ۱۰ می رساند که او هم با یک Lay-up کسب امتیاز می کند.

ثبت: با اینکه پاس اول از بازیکن شماره ۷ موقعیت را ساخت اما آخرین پاس نبود و شامل اسپست نمی شود؛ اسپست برای بازیکن شماره ۹ قرمز ثبت می گردد؛ FGM برای شماره ۱۰ قرمز - اسپست برای شماره ۹ قرمز

Record: Even though the first pass from #7 red created the opportunity, it was not the last pass before the score. Credit the assist to #9 red

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۵-۲-۶ - مثال ۵

موقعیت هایی که شامل عمل قابل ملاحظه ای از سوی اقدام کننده پیش از شوت می شود؛

(a) بازیکن شماره ۲۱ زرد پاسی را به بازیکن شماره ۱۱ زرد می دهد که درون Paint است. این بازیکن که به صورت نزدیک در حال دفاع شدن است شانه به شانه مدافع به سمت حلقه نفوذ می کند و با یک Lay-up امتیاز می آورد.

ثبت: 2FGM برای شماره ۱۱ زرد - اسپست برای شماره ۲۱ زرد

Record: 2FGM #11 yellow - Assist #21 yellow

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

(b) بازیکن شماره ۷ آبی توپ را به بازیکن شماره ۳ آبی پاس می دهد، بازیکنی که به صورت نزدیک از سوی مدافع دفاع می شود. این بازیکن پس از دریافت پاس در بیرون از Paint به سمت حلقه نفوذ می کند و با شکست دادن مدافع مستقیم از وسط دانک می زند.

ثبت: 2FGM برای شماره ۳ آبی - بدون اسپست

Record: 2FGM #3 blue - no Assist

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۶-۲-۶ - مثال ۶

بازیکن شماره ۱۰ سفید توپ بازیکن شماره ۳۱ سبز را هنگام دریبل می زند و بازیکن شماره ۴ سفید توپ را از روی زمین بر می دارد و به بازیکن شماره ۱۰ سفید در نیمه زمین جلویی پاس می دهد و او با یک Lay-up آزاد کسب امتیاز می کند.

ثبت: ترن آور برای شماره ۳۱ سبز - استیل برای شماره ۱۰ سفید - 2FGM برای شماره ۱۰ سفید (امتیاز فست برک) - اسپست برای شماره ۴ سفید

Record: TO #31 green - Steal #10 white - 2FGM #10 white (fast-break points) - Assist #4 white

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۷-۲-۶ - مثال ۷

بعد از یک اقدام ناموفق، بازیکن شماره ۱۰ آبی ریباند دفاعی انجام می دهد. او توپ را به بازیکن شماره ۵ آبی پاس می دهد که در زمین عقبی (نیمه زمین خود) حضور دارد و این بازیکن تا انتها بدون دریبل حرکت می کند (Coast to coast) و با یک Lay-up گل می زند.

ثبت: هیچ اسپستی ثبت نمی شود برای شماره ۱۰ آبی؛ چرا که بازیکن شماره ۵ آبی در نیمه زمین تیم خودشان مالک توپ شده است.

Record: No Assist for #10 blue, as #5 received the pass in his own half-court.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۸-۲-۶ - مثال ۸

بعد از یک شوت ناموفق، بازیکن A2 ریباند دفاعی را انجام می دهد. سپس با یک پاس بلند، توپ را به بازیکن A3 می رساند که در نیمه زمین، جلوی تمام مدافعان حریف «و در زمین حریف» صاحب توپ می شود؛

(a) بازیکن B3 برای جلوگیری از فست برک بر روی A3 مرتکب خطا می شود و داور اعلام خطای غیرورزشی می کند.

(b) بازیکن B4 هنگامی که A3 در حال Lay-up رفتن است بر روی او مرتکب خطا (از نوع Shooting foul) می شود.

در هر دو موقعیت (a) و (b) دو پرتاب آزاد به بازیکن داده می شود که اولی تبدیل به امتیاز می شود و دومی گل نمی شود.

ثبت (a): خطا (از نوع Unsportsmanlike) برای B3 - خطا بر روی A3 - یک FTM برای A3 (امتیاز فست برک) - بدون اسپست

Record (a): Unsportsmanlike Foul B3 - Foul Drawn A3 - FTM A3 (fast-break points, no assist)

ثبت (b): خطا (از نوع Shooting foul) برای B4 - خطا بر روی A3 - یک FTM برای A3 (امتیاز فست برک) - اسپست برای A2

Record (b): Personal Foul B4 - Foul Drawn A3 - FTM A3 (fast-break point) - Assist A2



۹-۲-۶ - مثال ۹

بازیکن شماره ۱۲ زرد در حال به جریان انداختن بازی از پشت خط Baseline زیر حلقه حریف است و به بازیکن شماره ۲۱ زرد پاس می دهد که او «بدون دریبل» پس از دریافت توپ، اقدام سه امتیازی خود را تبدیل به امتیاز می کند.

ثبت: 3FGM برای شماره ۲۱ زرد - اسیست برای شماره ۱۲ زرد

Record: 3FGM #21 yellow - Assist #12 yellow

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

7 STEALS



۷ استیل (توپ ربایی)

۷.۱ تعریف

۷.۲ مثال‌ها

7.1 DEFINITION

7.2 EXAMPLES



۷-۱ تعریف

استیل «Steal» که در بسکتبال ایران با اصطلاح توپ ربایی هم شناخته می شود» برای بازیکن مدافعی ثبت می شود که در نتیجه اقدام او، بازیکن تیم حریف مرتکب ترن آور شود. استیل همیشه باید همراه با یک لمس توپ از سوی مدافع باشد، اما نیاز نیست حتماً خود آن بازیکن کنترل توپ را به دست آورد.

- قطع کردن (Intercepting) و منحرف کردن (Deflecting) پاس
- گرفتن توپ از بازیکن حریف در شرایطی که توپ را نگه داشته یا در حال دریبل زدن است
- برداشتن توپ سرگردان (Loose ball) بعد از یک اشتباه از سوی بازیکن مهاجم

اگر که توپ در شرایط مرده باشد و تیم دفاع به واسطه Out of bounds یا همان شروع بازی از بیرون از زمین مالک توپ شود، هیچ استیلی در این شرایط ثبت نمی شود؛ حتی اگر ترن آور تیم حریف در نتیجه حرکت و تاثیری از بازیکن مدافع بوده باشد.

تنها زمانی که در موقعیت توپ مرده می تواند یک استیل به ثبت برسد، زمانی است که در اثر حرکتی از سوی بازیکن مدافع، موقعیت Held ball اتفاق بیفتد «یعنی بازیکنانی از دو تیم همزمان توپ را در دست داشته باشند» و تیم بازیکن مدافع در نتیجه قانون مالکیت تناوبی، مالک توپ شود.

اگر یک استیل به نام بازیکن مدافع ثبت شود، باید متقابلاً یک ترن آور هم برای بازیکن مهاجم ثبت شود (عکس این قضیه صدق نمی کند - وقوع یک ترن آور همیشه به معنای اتفاق افتادن یک استیل نیست)

در تمامی موقعیت ها که بیش از یک مدافع در فرایند استیل درگیر است، بازیکنی که اولین تاثیر «لمس توپ» را بر روی توپ داشته و آغازکننده فرایند ترن آور تیم حریف بوده است، استیل برای او ثبت می شود.



۷-۲ مثال‌ها

۱-۷-۲-۱ - مثال ۱

بازیکن شماره ۱۰ سفید در حال دریبل زدن است که کنترل توپ را از دست می‌دهد و توپ به سمت بازیکن شماره ۹ سبز می‌رود و این بازیکن بدون هیچ گونه حرکتی توپ را بر می‌دارد.

ثبت: ترن‌اُور (از نوع Ball Handling) برای شماره ۱۰ سفید - استیل برای شماره ۹ سبز

Record: Turnover (Ball Handling) #10 white - Steal #9 green

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۲-۷-۲-۲ - مثال ۲

بازیکن شماره ۱۲ قرمز در حال دریبل زدن است که بازیکن شماره ۱۵ زرد توپ او را می‌زند و بازیکن شماره ۷ زرد توپ او را بر می‌دارد.

ثبت: ترن‌اُور (از نوع Ball Handling) برای شماره ۱۲ قرمز - استیل برای شماره ۱۵ زرد

Record: Turnover (Ball Handling) #12 red - Steal #15 yellow

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۳-۲-۷ - مثال ۳

بازیکن شماره ۱۱ سفید با یک حرکت دفاعی، پاس بازیکن شماره ۳۰ آبی را منحرف (Deflect) می کند. توپ قبل از اینکه از زمین خارج شود، به خود شماره ۳۰ آبی برخورد می کند و از زمین خارج می شود.

ثبت: : ترن اُور (از نوع Out of bounds) برای شماره ۳۰ آبی - هیچ استیلی برای شماره ۱۱ سفید ثبت نمی شود؛ چرا که توپ مرده است.

Record: Turnover (Out of Bounds) #30 blue but no steal for #11 white, as the ball becomes dead.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۴-۲-۷ - مثال ۴

بازیکن شماره ۱۵ زرد پاسِ بازیکن شماره ۲۱ قرمز که برای بازیکن شماره ۱۴ قرمز ارسال کرده بود را با یک حرکت، منحرف (Deflect) می کند. بازیکن شماره ۱۴ قرمز عکس العمل نشان می دهد و سعی می کند توپ را بگیرد اما می تواند فقط توپ را به سمت خطوط کناری (Sideline) منحرف کند و توپ به بیرون از زمین می رود. در نتیجه این اتفاق، توپ به تیم B می رسد.

ثبت: : ترن اُور (از نوع Bad Pass) برای شماره ۲۱ قرمز - بدون استیل

Record: Turnover (Passing) #21 red but no steal

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۵-۲-۷ - مثال ۵

بازیکن شماره ۱۱ سفید در حال دریبل زدن است که توپ او توسط بازیکن شماره ۲۴ سیاه زده می شود. بازیکن شماره ۲۳ سفید و بازیکن شماره ۴۵ سیاه هر دو برای گرفتن توپ سرگردان (Loose ball) اقدام می کنند و هر دو بازیکن همزمان توپ را می گیرند و موقعیت Held ball به وجود می آید. در نتیجه مالکیت تناوبی توپ از Sideline به تیم سیاه داده می شود.

ثبت: : ترن اُور (از نوع Ball Handling) برای شماره ۱۱ سفید - استیل برای شماره ۲۴ سیاه. هیچ ثبت آماری به بازیکن شماره ۲۳ سفید و شماره ۴۵ سیاه تعلق نمی گیرد.

Record: Turnover (Ball handling) #11 white - Steal #24 black. No statistics are credited to #23 white and #45 black

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

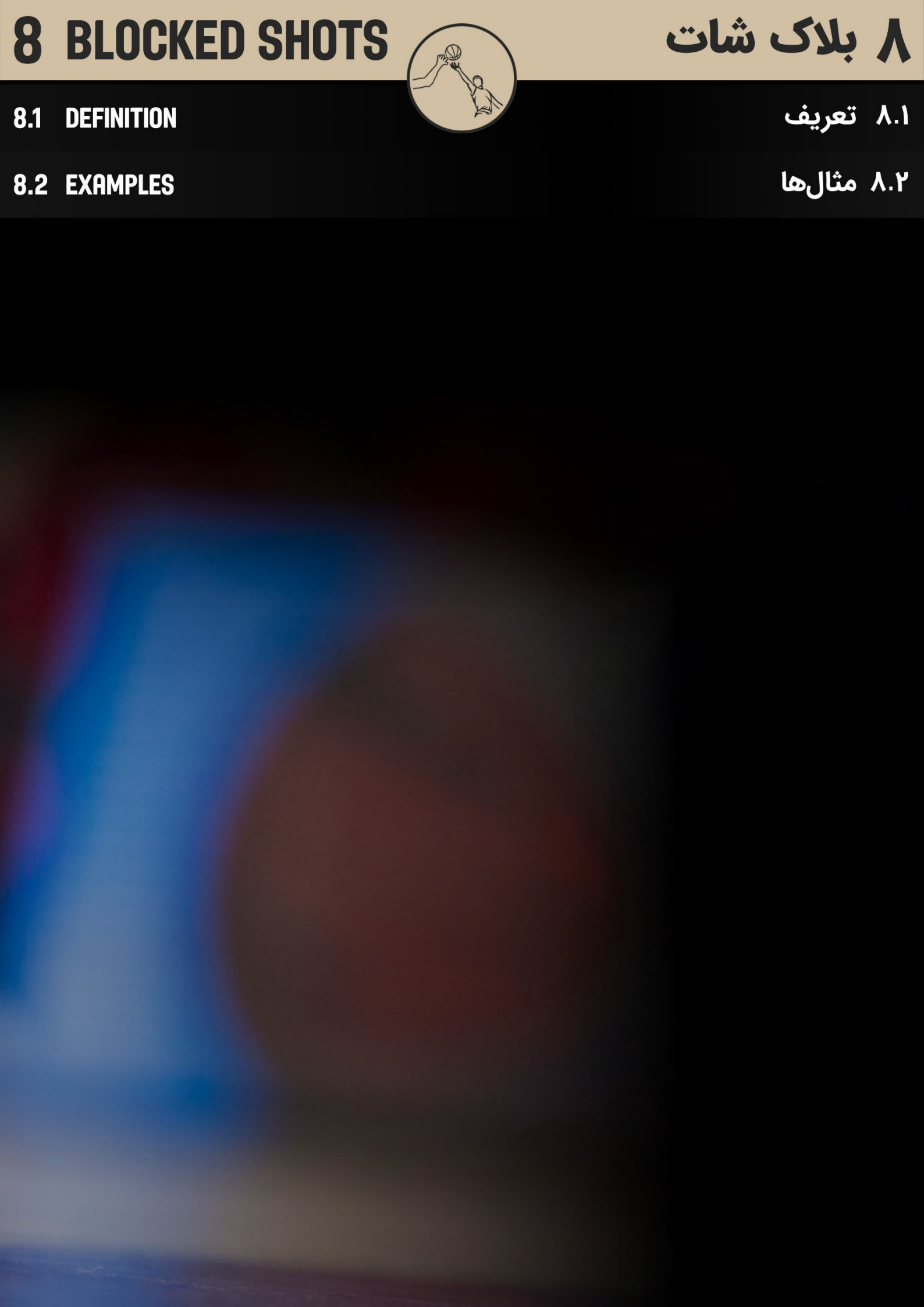
۶-۲-۷ - مثال ۶

بازیکن شماره ۱۱ سیاه به سمت حلقه نفوذ می کند. بازیکن شماره ۱۲ زرد به عنوان پوشش و Help-side defender حرکت او را پیش بینی می کند و از بازیکن شماره ۱۱ سیاه خطای حمله می گیرد.

ثبت: : ترن اُور (از نوع Offensive foul) برای شماره ۱۱ سفید - هیچ استیلی ثبت نمی شود.

Record: Turnover (offensive foul) #11 black. No steal is recorded

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



8 BLOCKED SHOTS		۸ بلاک شات
8.1 DEFINITION		۸.۱ تعریف
8.2 EXAMPLES		۸.۲ مثال‌ها



۸-۱ تعریف

بلاک شات (Block shot) برای بازیکنی ثبت می شود که مسیر حرکت یک اقدام به شوت (FGA) را با تماس قابل توجه با توپ تغییر دهد و آن شوت گل نشود. بلاک شات توقف یا انحراف واضح شوت توسط بازیکن مدافع است. یک بلاک می تواند صرف نظر از اینکه توپ از دست بازیکن مهاجم رها شده باشد یا نشده باشد، ثبت شود.

برای اهداف آماری، اقدام به شوت (Act of shooting) حرکت رو به بالا و/یا رو به جلو به سمت سبد با هدف گل زدن خواهد بود.

در موقعیت هایی که توپ پیش از به پرواز درآمدن «یعنی توپ همچنان در دستان مهاجم باشد» از کنترل بازیکن خارج شود:

- اگر هنگام اقدام، توپ بالاتر از ارتفاع شانه «خط شانه» بود، یک FGA، یک بلاک شات و ریباند ثبت خواهد شد.
- اگر توپ زیر ارتفاع شانه بود، در صورتی که مالکیت توپ به تیم دفاعی برسد، یک ترن اُور و استیل ثبت خواهد شد؛ البته که استیل در شرایطی ثبت می شود که توپ زنده باشد. اگر در موقعیت مشابه توپ مجدداً به تیم مهاجم رسید، هیچ اکشنی ثبت نمی شود.

مانند هر اقدام به شوت (FGA) ناموفق دیگری، ریباند باید پس از بلاک شات ثبت شود، مگر آن که بلافاصله بعد از بلاک شات، زمان کوارتر به پایان برسد یا تخلف Shot Clock رخ دهد.



۸-۲ مثال‌ها

۸-۲-۱ - مثال ۱

بازیکن شماره ۶ قرمز اقدام به شوت می کند و توپ توسط بازیکن شماره ۷ سفید در تلاش برای بلاک کردن، لمس می شود. توپ در نهایت بعد از بلاک شات وارد سبد می شود.

ثبت: از آن جایی که توپ در نهایت وارد سبد شده، لمس توپ توسط شماره ۷ سفید، مسیر حرکت آن را به طور قابل توجهی «که منجر به گل نشود» تغییر نداده است. این برخورد باید نادیده گرفته شود و برای شماره ۶ قرمز یک FGM ثبت شود. اما به شماره ۷ سفید بلاک شات تعلق نمی گیرد.

Record: Since the ball has ended up in the basket, the touch by #7 white did not alter its flight appreciably. Ignore the touch, credit #6 red with a FGM, but do not credit #7 white with a blocked shot.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۸-۲-۲ - مثال ۲

بازیکن شماره ۹ سفید قصد دارد یک Lay-up را اقدام کند؛ درحالی که توپ در موقعیت ارتفاع کمر این بازیکن قرار دارد، بازیکن شماره ۱۰ تیم آبی توپ را از کنترل او خارج می کند. بازیکن شماره صفر آبی توپ را بعد از این اتفاق جمع می کند.

ثبت: ترن اُور (از نوع Ball Handling) برای شماره ۹ سفید - استیل برای ۱۰ آبی

Record: Turnover (Ball Handling) #9 white - Steal #10 blue

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



۳-۲-۸ - مثال ۳

بازیکن شماره ۱۳ سبز اقدام به شوت (FGA) می کند و در حالی که او توپ را با حرکتی به بالا می آورد، توسط بازیکن شماره ۵ سفید بلاک می شود و توپ از زمین به بیرون می رود.

ثبت: یک FGA برای شماره ۱۳ سبز - بلاک شات برای شماره ۵ سفید - ریباند حمله تیمی برای تیم سبز

Record: FGA #13 green, Blocked Shot #5 white - Offensive Team Rebound green

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

۴-۲-۸ - مثال ۴

بازیکن A2 اقدام به شوت سه امتیازی (از نوع Jump shot) می کند. توپ به حلقه برخورد می کند و بازیکن B1 با Tip کردن مانع از دستیابی به توپ می شود. در نهایت توپ سرگردان را A3 بر می دارد.

ثبت: 3FGA برای A2 - ریباند حمله برای A3. نکته: بلاک شات نمی تواند بعد از برخورد توپ به حلقه ثبت شود.

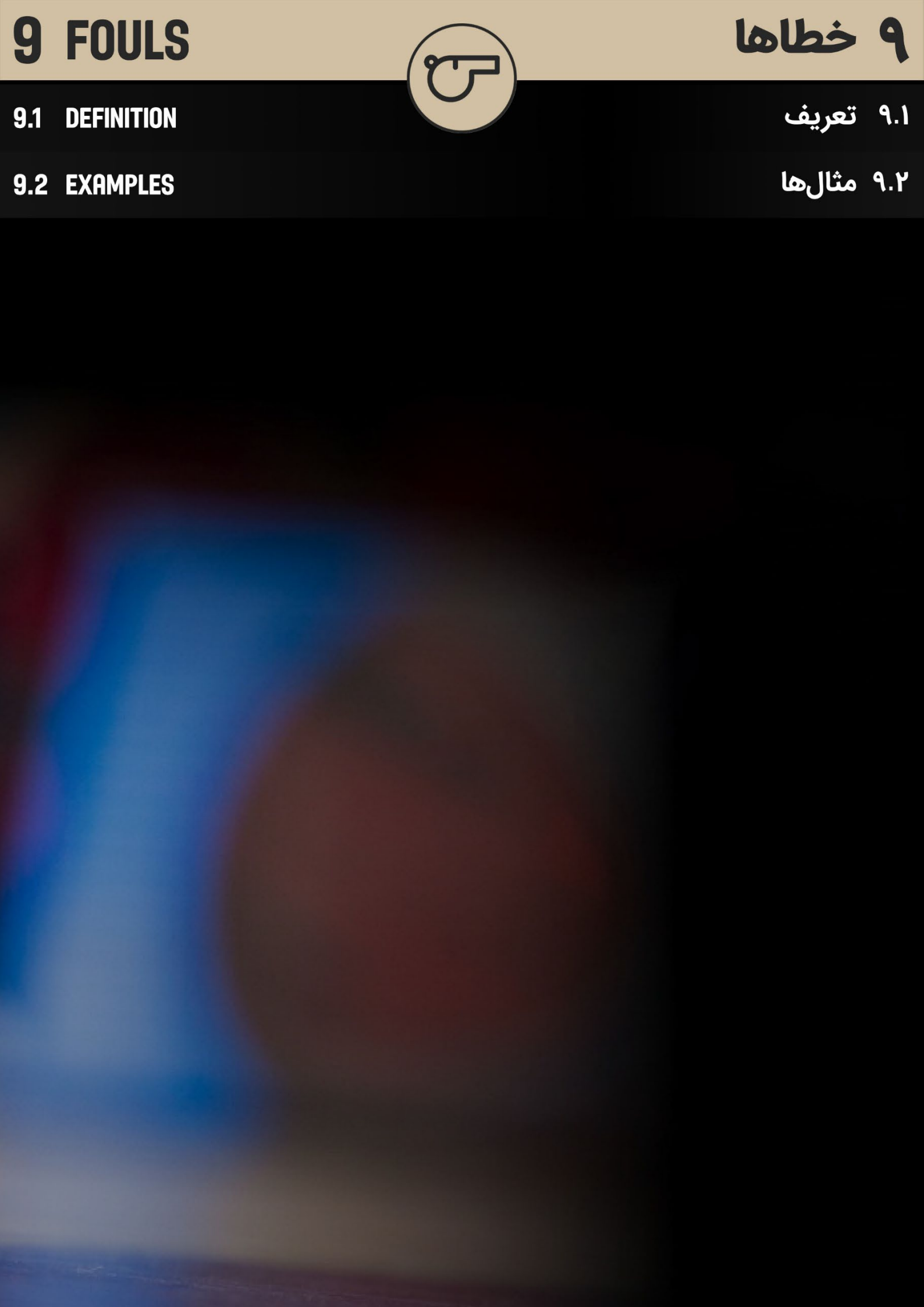
Record: 3FGA A2 - Offensive Rebound A3. Note: a Blocked Shot can't be recorded after the ball has hit the rim.

۵-۲-۸ - مثال ۵

بازیکن A1 به سمت حلقه نفوذ می کند و هنگام اقدام (Act of shooting) از سوی B1 روی او خطا صورت می گیرد. بازیکن A1 در این شرایط توانسته است شوت خود را اقدام کند که توسط پوشش و Help-side defender یعنی بازیکن B2 بلاک می شود. (اگر شوت گل می شد، امتیاز آن قبول بود)

ثبت: خطا (از نوع Shooting Foul) برای B1 - خطا بر روی A1. هیچ اکشن دیگری در این شرایط ثبت نمی شود (از آن جایی که شوت زننده با خطا متوقف شده است، FGA ثبت نمی شود و بدون FGA هم نمی توان بلاک شات ثبت کرد).

Record: Personal Foul B1 - Foul Drawn A1. No other statistics apply in this situation (as the shooter is fouled, no FGA is recorded - and without a FGA there can't be a Blocked Shot).



9 FOULS		٩ خطاها
9.1 DEFINITION		٩.١ تعريف
9.2 EXAMPLES		٩.٢ مثالها



۹-۱ تعریف

یک خطا (Foul) علیه یک بازیکن با تصمیم داور اعلام می شود. خطای Personal (خطای شخصی)، خطای Throw-in «خطایی که در دو دقیقه پایانی بازی پیش از به جریان در آمدن توپ از بیرون از زمین رخ می دهد»، خطای Technical (فنی)، خطای Unsportsmanlike (غیرورزشی) و خطای دیسکالیفه یا همان اخراج (Disqualifying) می توانند علیه یک بازیکن اعلام شوند. خطاهای Technical و Disqualifying می تواند علیه یک مربی یا افراد روی نیمکت نیز اعلام گردد. در صورتی که نرم افزار ثبت آمار اجازه دهد، تمایز قائل شدن بین انواع خطاها مهم است. خطاهای Technical و Disqualifying علیه مربی یا افراد نیمکت تیم، برای مربی ثبت می شوند و به عنوان خطای تیمی محاسبه نمی شوند.

یک خطای روی شوت (Shooting foul) هر نوع خطایی است که داور به عنوان خطا هنگام شوت (Act of shooting) اعلام کند. خطایی که فقط به دلیل رسیدن تیم به حد خطاهای تیمی (یا همان پنج خطا شدن یک تیم در یک کوارتر) منجر به پرتاب آزاد می شود، خطای غیرشوت (Non-shooting Foul) محسوب می شود.

خطاهایی که علیه هر دو تیم رخ می دهد و به دلیل برابر بودن جریمه ها خنثی می شوند، به عنوان خطاهایی بدون پرتاب آزاد ثبت می شوند. «مانند موقعیتی که یک بازیکن از تیم A و یک بازیکن از تیم B هر دو خطای تکنیکال دریافت می کنند و جریمه پرتاب های آزاد این دو تکنیکال در نهایت به دلیل یکسان و برابر بودن دو جریمه با یکدیگر کنسل می شود»

خطاهای گرفته شده (Fouls Drawn)

هر زمانی که بر روی بازیکنی خطا صورت گیرد، برای آن بازیکن یک Foul Drawn (خطاهای گرفته شده) ثبت می شود. در مورد خطای دیسکالیفه یا همان اخراج (Disqualifying Foul)، اگر خطا به صورت فیزیکی بر روی یک بازیکن انجام شود، یک Foul Drawn در آمار، به بازیکنی که خطا بر روی او اتفاق افتاده است، داده می شود.



۹-۲ مثالها

۹-۲-۱ - مثال ۱

بازیکن A3 در حال دریبل زدن است که مرتکب خطا بر روی B2 می شود.

ثبت: ترن اُور (از نوع Offensive Foul) برای A3 - خطای شخصی (از نوع Offensive foul) برای A3 - خطا بر روی B2 (استیلی به B2 تعلق نمی گیرد)

Record: Turnover (Offensive Foul) A3 - Personal Foul A3 - Foul Drawn B2 (no steal for B2)

۹-۲-۲ - مثال ۲

بازیکن A2 توپ را نگه داشته است که بازیکن B2 بر روی او مرتکب خطا می شود.

ثبت: خطا (از نوع Personal) برای B2 - خطا بر روی A2

Record: Foul drawn A2 - Personal Foul B2

۹-۲-۳ - مثال ۳

بازیکن A1 «در شرایطی که تیم A مالک توپ است» مرتکب خطای دیسکالیفه (Disqualifying Foul) می شود؛

(a) بخاطر توهین به داور

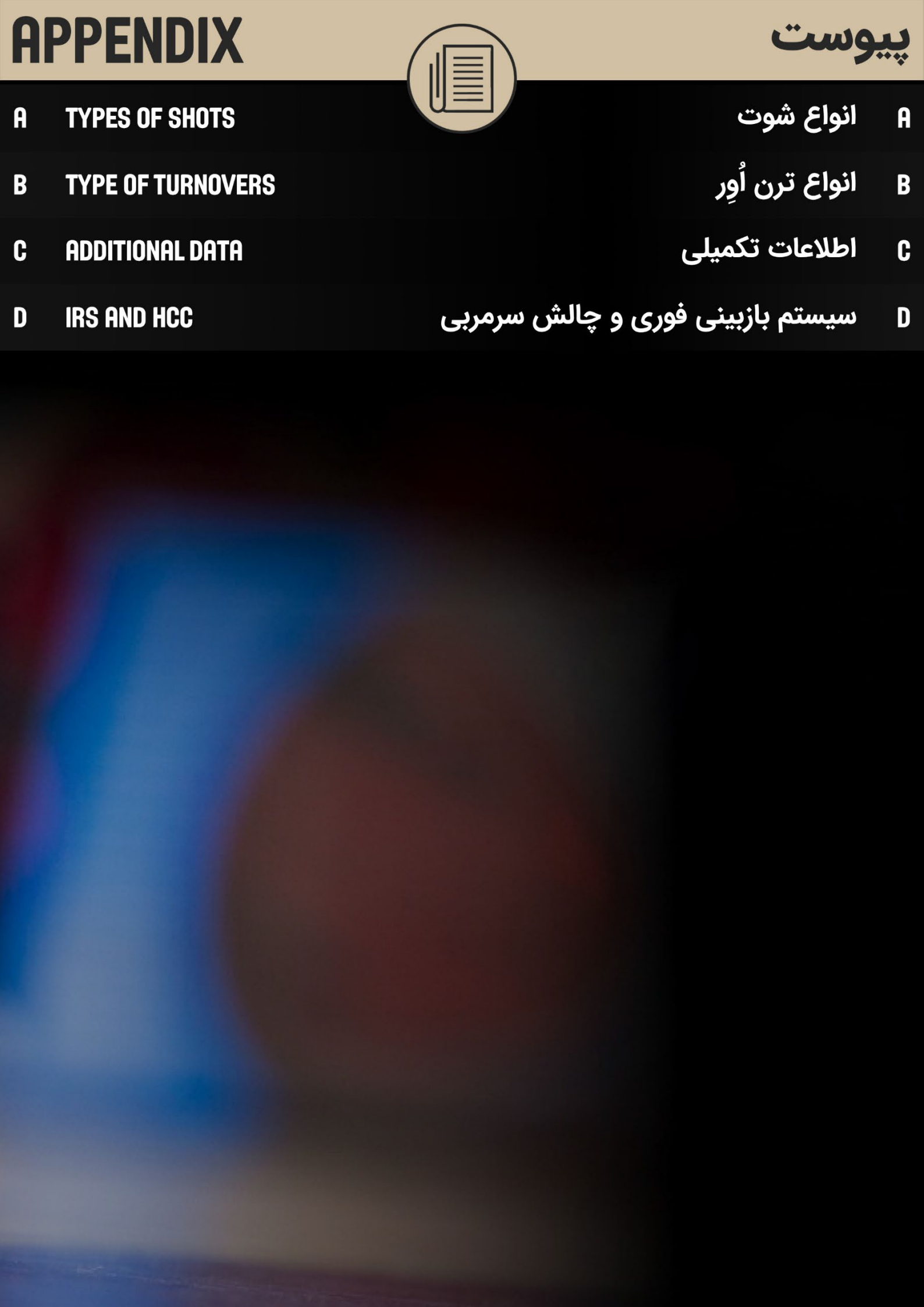
(b) به خاطر ضربه زدن با آرنج به B2

ثبت (a): خطا (از نوع Disqualifying Foul) برای A1 - ترن اُور برای A1؛

Record (a): Disqualifying Foul A1 - Turnover A1;

ثبت (b): خطا (از نوع Disqualifying Foul) برای A1 - ترن اُور برای A1 - خطا بر روی B2

Record (b): Disqualifying Foul A1 - Turnover A1 - Foul Drawn B2



A	TYPES OF SHOTS	A	انواع شوت
B	TYPE OF TURNOVERS	B	انواع ترن اُور
C	ADDITIONAL DATA	C	اطلاعات تکمیلی
D	IRS AND HCC	D	سیستم بازبینی فوری و چالش سرمربی



A انواع شوت

اگر نرم افزار نیازمند وارد کردن نوع شوت باشد، انواع زیر یا زیرمجموعه ای از آن ها در دسترس خواهد بود.

برای اینکه انواع شوت برای آمارگیران کم تجربه قابل مدیریت باشد، توصیه می شود که به نرم افزار اجازه داده شود تا متناسب با سطح مسابقه، با مجموعه های اولیه (فقط پایه) و کامل (پایه و پیشرفته) انواع شوت کار کند.

«مهم: برخی از توضیحات نوشته شده در دستورالعمل فیبا که در ادامه مطالعه می کنید دارای نواقصی در توضیحات نوع شوت است؛ به همین دلیل توصیه می شود که توضیحات داخل «» را که مترجم نوشته است، حتما مطالعه کنید تا به خوبی با مفهوم هر نوع شوت آشنا شوید.»

A-A شوت های پایه

Jump Shot

شوتی که با پریدن به هوا اقدام شود و معمولا در بالاترین نقطه پرش رها شود. این شوت بیشتر برای اقدام های Mid-range و Long-range مانند سه امتیازی کاربردی است. «همچنین هر نوع شوتی که در دسته های دیگر قرار نگیرد را می توان در دسته Jump Shot ثبت کرد؛ مانند پرتاب توپ با یک دست از زیر حلقه تیم خود به سمت حلقه حریف و یا رها کردن توپ با دو دست در ثانیه های پایانی کوارتر از وسط زمین»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



Lay-up

اقدام شوت از فاصله نزدیک که در آن بازیکن شوت زننده معمولاً به کمک تخته (Backboard) شوت خود را انجام می دهد؛ هرچند می تواند بدون استفاده از تخته و از روی حلقه نیز انجام شود. این شوت معمولاً با یک دست انجام می شود که توپ از زیر کنترل شده و با حرکت رو به بالا و نزدیک به حلقه رها می گردد. Lay-up همچنین می تواند یک شوت سریع باشد که بازیکن مهاجم پس از دریافت توپ در نزدیکی سبد آن را اقدام کند.

«به طور کلی هنگامی که بازیکن در حال گام برداشتن، ؛ این تعداد گام می تواند تک گام، دو گام یا در موقعیت هایی که گام صفر آزاد است، همراه با سه عدد گام باشد.»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

Dunk

سدانک (Dunk) حرکتی است که در آن بازیکن توپ را بالاتر از حلقه می آورد و تلاش می کند آن را با یک یا دو دست مستقیماً داخل سبد قرار دهد، به طوری که یک یا دو دست با قسمت بالای حلقه تماس پیدا کند.

«اقدام به شوت در نزدیکی حلقه که در آن، بازیکن پس از برداشتن گام یا گام های مجاز، توپ را در حالی که سمت حلقه هدایت می کند که دست زیر توپ قرار دارد (مچ دست رو به بدن بازیکن و انگشتان به سمت حلقه). این حرکت بسته به شرایط بازی می تواند پس از یک گام، دو گام یا در شرایطی که طبق قوانین گام صفر مجاز است، پس از گام صفر به همراه دو گام مجاز اجرا شود.»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

Putback Dunk

وقتی یک بازیکن مهاجم در جریان یک ریباند حمله توپ را بگیرد و بلافاصله به وسیله Dunk زدن توپ را با یک یا دو دست وارد حلقه کند؛ به طوری که یک یا دو دست با قسمت بالای حلقه تماس پیدا کند.

«به اعتبار ساده تر، اگر بازیکن مهاجم هنگامی که به هوا پریده است، توپ را روی هوا ریباند کند و پیش از فرود آمدن به توپ را به وسیله Dunk زدن درون سبد قرار دهد، Putback Dunk محسوب می شود.»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



Putback Tip-in

هنگامی که بازیکن تیم حمله، ریباند حمله را انجام دهد و بلافاصله یک فیلدگل را در نزدیکی سبد ثبت کند. این حرکت معمولاً شامل هدایت یا تیپ کردن توپ با یک دست به داخل سبد، بدون فرود مجدد روی زمین است.

«هنگامی که بازیکن مهاجم برای ریباند حمله به هوا بپرد و به وسیله Tip کردن توپ را پیش از اینکه فرود بیاید به سمت سبد حریف هدایت کند، Putback Tip-in گفته می شود»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

A-B شوت های پیشرفته

Driving Lay-up

شوت نزدیک به سبد که پس از نفوذ (Drive) به سمت حلقه با دریبل، چه در شرایطی که دفاع ست شده باشد و چه در شرایط فست برک اقدام شود. این شوت معمولاً با استفاده از تخته انجام می شود اما می تواند بدون آن و مستقیماً بر روی حلقه هم اقدام شود.

«به طور کلی هر اقدامی که طی آن بازیکن اقدام کننده پیش از Lay-up به وسیله دریبل به حلقه نزدیک شود، در دسته Driving Lay-up قرار می گیرد»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

Reverse Lay-up

حرکتی که در آن بازیکن از یک سمت حلقه حرکت می کند و Lay-up را از سمت دیگر سبد انجام می دهد و از حلقه/تخته به عنوان پوشش در برابر بلاک شدن از سوی مدافع حریف استفاده می کند.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



Euro Step

حرکتی که در آن بازیکن پس از دریبل، دو قدم (معمولاً بلند) برمی دارد که قدم اول در یک جهت و قدم دوم در جهت دیگر برداشته می شود.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

Alley-oop Lay-up

اقدامی که در آن بازیکن روی هوا پاس را دریافت و قبل از فرود بر روی زمین، با یک Lay-up، اقدام خود را تکمیل کند. «بهتر است به جای استفاده از Lay-up، اقدام را به این صورت توصیف کرد: بازیکن بعد از دریافت پاس روی هوا، به هر شکلی به جز دانک زدن توپ را درون سبد قرار دهد»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

Alley-oop Dunk

اقدامی که در آن بازیکن روی هوا پاس را دریافت و قبل از فرود بر روی زمین، با یک Dunk، اقدام خود را تکمیل کند.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

Hook Shot

شوت یک دستی که در آن بازیکن، بدن خود را به پهلو نسبت به حلقه می چرخاند و در شرایطی که دست شوت کننده دور از سبد است، با کش دادن آن دست به سمت حلقه و با حرکتی دایره ای، توپ را از بالای سر به سمت حلقه پرتاب می کند.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



Floating Jump Shot

شوتی که معمولاً گام بازیکن اقدام کننده بدون توقف و روی یک پا است که نسبتاً مانند یک Driving Lay-up است اما از فاصله دورتر نسبت به حلقه اقدام می شود. این اقدام می تواند در حال حرکت، دریبل یا دریافت پاس باشد و معمولاً قوس بلندی دارد تا بلاک نشود.

«برای درک بهتر می توان گفت، هر اقدامی که بازیکن هنگام شوت روی گام باشد و در شرایطی که دستش زیر توپ قرار دارد (مچ دست رو به حلقه و انگشتان دست به سمت بدن) با قوس توپ را به سمت حلقه پرتاب کند، فلوتر محسوب می شود.»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

Fade-Away Jump Shot

شوتی که در آن بازیکن هنگام پرش از سید دور می شود. این حرکت برای ایجاد فاصله با مدافع استفاده می شود و می تواند از هر نقطه زمین اجرا شود؛ همچنین پرش می تواند مستقیماً به عقب یا حتی کنار باشد.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

Turn-Around Jump Shot

هنگامی که بازیکن دریافت کننده پاس پشت به حلقه مستقر شود و در آن شرایط موقع شروع شوت خود پشت به حلقه باشد و در حین پرش برای شوت به سمت حلقه بچرخد و اقدام خود را انجام دهد. بازیکن می تواند کامل رو به حلقه شود اما گاهی اوقات فقط تا حدی چرخش انجام می شود و در حالی که کامل رو به حلقه نیست اقدام خود را تکمیل می کند.

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



Step-Back Jump Shot

بازیکن با فریب دادن به قصد نفوذ به سمت حلقه، توقفی می کند و یک گام رو به عقب بر می دارد تا پیش از اقدام به شوت با مدافع فضا ایجاد کند.

«در انواع شوت، Side-Step وجود ندارد که توصیه می شود این نوع شوت را هم در دسته Step-Back Jump Shot ثبت کرد»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)

Pull-up Jump Shot

وقتی که شوت زننده به سرعت دریبل خود را قطع کند و توپ را برای شوت بالا آورد تا یک Jump Shot انجام دهد؛ در حالی که مدافع یا مدافعان هنوز در موقعیت دفاع از Drive و نفوذ بازیکن هستند.

«در تعریف ساده تر، اگر بازیکن بلافاصله بعد از قطع کردن دریبل خود، شوت بزند Pull-up Jump Shot حساب می شود. در نظر داشته باشید دریبلی که برای تعادل پیش از شوت زده می شود (مانند دریافت پاس در موقعیت Open Shot) جزو Pull-up Jump Shot حساب نمی شود.»

مشاهده ویدئو این مثال (کلیک کنید)



B انواع ترن آور

لیست زیر مقادیر ممکن برای انواع Turnover را تعریف می کند:

«در برنامه و گزارش Play-by-play اسامی انگلیسی آن ها قابل مشاهده است اما برای درک و ارتباط بهتر، ترجمه برخی از آن ها نیز نوشته شده است»

- Bad pass (پاس بد)
- Ball handling / fumbling (کنترل توپ یا دستپاچی)
- Out of bounds (خارج شدن توپ از زمین)
- Travelling (گام برداشتن با توپ برخلاف قوانین بسکتبال)
- 3 seconds (حضور بیش از سه ثانیه بازیکن مهاجم در منطقه Paint)
- 5 seconds (یکی ۵ ثانیه شروع مجدد از بیرون از زمین و دیگری ۵ ثانیه نگه داشتن توپ در تقابل با دفاع نزدیک)
- 8 seconds (عبور نکردن از نیمه زمین پیش از ۸ ثانیه)
- Shot clock violation (به پایان رسیدن مدت زمان مالکیت تیمی که در فیبا ۲۴ ثانیه است)
- Backcourt violation (بازگشت توپ به زمین عقبی بعد از اینکه وارد نیمه زمین حریف شده است)
- Offensive Foul (خطای حمله)
- Technical / disqualifying foul by team in possession (تکنیکال و دیسکالیفه در شرایطی که تیم مالک توپ است)
- Offensive goaltending (تخلف Goaltending بر روی اقدام به شوت بازیکن هم تیمی در شرایط حمله)
- Double dribble (بعد از قطع کردن دربیبل، مجدد دربیبل زده شود)
- Carrying / palming (تخلف حمل توپ)
- Other (سایر موارد) «هر نوع از ترن آور که در موارد بالا نباشد، در دسته Other قرار می گیرد.»



C اطلاعات تکمیلی

در این پیوست، برخی از داده های اضافی تعریف شده اند که معمولاً توسط نرم افزار محاسبه می شوند؛ بنابراین مستقیماً به کار آمارگیر مربوط نمی شود.

C-A زمان/دقایق بازی

تمامی تعویض ها در برنامه ثبت می شود و برای هر بازیکن، بر این اساس مدت زمان بازی کردن محاسبه می شود. اگر دقایق بازی کرده، تنها به صورت دقیقه (بدون ثانیه) نشان داده شود، سیستم زیر برای رُند و گردن کردن استفاده می شود:

- کمتر از ۳۰ ثانیه به پایین گرد می شود «مثلاً ۳۱ دقیقه و ۲۸ ثانیه می شود ۳۱ دقیقه»
- بیشتر از ۳۰ ثانیه به بالا گرد می شود «مثلاً ۳۱ دقیقه و ۳۵ ثانیه می شود ۳۲ دقیقه»
- صفر دقیقه، ثانیه های حضورش همیشه به ۱ دقیقه رُند می شود؛ فارغ از اینکه ثانیه چقدر باشد؛ به شرطی که از صفر مطلق بیشتر باشد. «مثلاً بازیکنی که ۵ ثانیه بازی کرده است می شود ۱ دقیقه»
- هر مقداری با ۱ دقیقه کمتر از زمان حداکثر (به عنوان مثال ۳۹ دقیقه برای بازی که ۴ کوارتر ۱۰ دقیقه ای دارد) همواره به پایین گرد می شود تا هر مقدار از ثانیه هایی که بازیکن در طول بازی حضور نداشته است را نشان دهد.
- یک بازیکن که در طول بازی وارد زمین نشده باشد به جای مقدار دقیقه و ثانیه، با DNP یا همان Did Not Play نشان داده می شود.

هر مدت زمان بازی کردن برای یک بازیکن که بین ۰.۱ (یک دهم) ثانیه و ۰.۹ (نه دهم) ثانیه است به بالا گرد می شود تا یک ثانیه کامل محسوب شود.

برای اهداف آماری، یک بازی که DNP بوده است، به عنوان بازی انجام شده یک بازیکن محسوب نمی شود.

«برای مثال اگر یک بازیکن در ۱۰ مسابقه در ترکیب دوازده نفره تیم حضور داشته باشد و در ۸ مسابقه برای او زمان بازی ثبت شود (چون که وارد زمین شده است) و ۲ بازی برای او DNP ثبت شود (یعنی وارد زمین نشده است)، تعداد بازی های این بازیکن ۸ مسابقه محسوب می شود و DNP جزو تعداد دفعات بازی کرده این بازیکن به شمار نمی رود.»



C-B امتیازهای درون Paint

مجموع امتیازاتی که توسط یک تیم از اقدام های موفق (FGM) از داخل منطقه رنگی (Paint Area یا همان Restricted Area) به دست می آید. این شامل تمامی اقدام های Dunk, Lay-up, Hook Shot, Jump Shot و غیره می شود.

C-C امتیازها از ترن آور

مجموع امتیازاتی که توسط یک تیم در طول مالکیت به دست آمده پس از ترن آور تیم حریف، به دست می آید. این موضوع صرف نظر از نوع ترن آور، اینکه توپ از زمین خارج شده باشد یا خیر، حساب می شود و امتیازها می تواند از یک اقدام موفق (FGM) و پرتاب آزاد موفق (FTM) حاصل شود.

این مورد شامل امتیازهایی (FGM و FTM) که از مالکیت اضافی پس از خطای اعلام شده علیه تیم دفاعی آن هم بعد از FGA یا FGM به دست می آید، نمی شود.

C-D امتیازهای فست برک از ترن آور

تعداد کل امتیازات کسب شده در شرایط فست برک از یک تیم در طول مالکیت به دست آمده پس از ترن آور تیم حریف را Fast-break Points off Turnovers گویند. این موضوع صرف نظر از نوع ترن آور، اینکه توپ از زمین خارج شده باشد یا خیر، حساب می شود و امتیازها می تواند از یک اقدام موفق (FGM) و پرتاب آزاد موفق (FTM) حاصل شود.

این مورد شامل امتیازهایی (FGM و FTM) که از مالکیت اضافی پس از خطای اعلام شده علیه تیم دفاعی آن هم بعد از FGA یا FGM به دست می آید، نمی شود.



C-E امتیازهای از شانس مجدد

مجموع امتیازات به دست آمده از جانب یک تیم بعد از ریباند حمله، آن هم پیش از اینکه تیم حریف مالکیت توپ را مجدداً به دست آورد.

این موضوع صرف نظر از اینکه توپ از زمین خارج شده است یا خیر، صادق است و امتیازها می تواند از یک FGM یا FTM حاصل شود.

این مورد شامل امتیازهایی (FTM و FTM) که از مالکیت اضافی پس از خطای اعلام شده علیه تیم دفاعی آن هم بعد از FGA یا FGM به دست می آید، نمی شود.

C-F امتیازهای نیمکت نشینان

مجموع امتیازاتی که توسط بازیکنانی غیر از پنج بازیکن آغاز کننده یک تیم (Starting Five) کسب شود.

C-G امتیاز مساوی

تعداد بارهایی که امتیاز دو تیم در طول مسابقه برابر شود. (به جز صفر بر صفر «در ابتدای مسابقه»)

C-H تغییر پيشتازی

تعداد دفعاتی که برتری بازی از نظر نتیجه از یک تیم به تیم دیگر تغییر پیدا کند.

C-I بیشترین اختلاف پيشتازی

بیشترین اختلاف امتیازی که هر تیم در طول بازی داشته است به همراه زمان وقوع این اختلاف (کوارتر و زمان).



C-J بیشترین Run امتیاز

بیشترین اختلاف امتیازهای متوالی یک تیم بدون آن که تیم مقابل امتیازی را کسب کند.

C-K رتبه بندی Efficiency

رتبه بندی Efficiency اغلب برای هر بازیکن در گزارش های Box score نشان داده می شود. فرمول های متعددی برای این کار موجود است - فرمولی که به عنوان استاندارد توصیه می شود:

$$(FGA-FGM) - (FTA-FTM) + REB + AST - TO + ST + BS$$

(کل اقدام ها - اقدام های موفق) - (کل پرتاب های آزاد - پرتاب های آزاد موفق) + ریباند + اسیست - ترن اُور + استیل + بلاک شات

C-L +/- آمار

پلاس ماینس (Plus Minus) با علامت +/- برای هر بازیکن اغلب در گزارش های Box-score حساب می شود. این شاخص نشان دهنده اختلاف امتیاز تیم در طول زمانی است که بازیکن در زمین حضور داشته است.

«یعنی زمانی که بازیکن در درون زمین حضور دارد، در آن بازه زمانی اختلاف امتیاز بازی چند امتیاز شود؛ به عنوان مثال هنگام ورود بازیکن نیمکت نشین به زمین نتیجه ۵۰ بر ۵۰ بوده است و زمانی که از زمین خارج می شود نتیجه ۶۰ - ۷۰ به سود تیم آن بازیکن است، در این صورت پلاس ماینس ۱۰ می شود، اگر اختلاف امتیاز به سود تیم حریف باشد عدد منفی می شود. این اختلاف امتیاز هر بار که بازیکن در درون زمین حضور پیدا کند محاسبه می شود و در نهایت در انتهای بازی کل آن اختلاف امتیاز در مدت زمان حضور بازیکن در زمین حساب خواهد شد.»

C-M امتیازها در هر مالکیت

تعداد امتیازهای کسب شده توسط یک تیم تقسیم بر تعداد مالکیت های آن تیم.



D چالش سرمربی (HCC) و سیستم بازبینی فوری (IRS)

آمارگیران باید هر گونه استفاده از IRS و HCC را ثبت کنند؛ از جمله نوع بازبینی که انجام شده است.

انواع بازبینی های زیر موجود است :

- پایان کوارتر (شوت قبل از سیگنال رها شده باشد)
- اصلاح زمان بازی و یا شات کلات
- تخلف شات کلات (شوت قبل از سیگنال رها شده باشد)
- خطا دور از شرایط شوت (امتیاز حساب می شود یا نمی شود) «یعنی دور از شوت خطایی اتفاق افتاده است که داوران بررسی می کنند آیا شوت پیش از خطا انجام شده است یا خیر و براساس آن، شوت گل شده شامل امتیاز می شود یا

نمی شود»

- Goaltending تخلف
- Out of bounds خارج شدن توپ از زمین یا همان
- اقدام به شوت (FG) به عنوان ۲ امتیازی حساب شود یا ۳ امتیازی
- برای خطا روی شوت (Shooting Foul)، ۲ یا ۳ پرتاب باید داده شود
- ارتقا یا کاهش تصمیم درباره خطا
- تشخیص بازیکنی که باید پرتاب آزاد (FT) انجام دهد
- عمل خشونت آمیز

دستورالعمل ثبت آمار بسکتبال فیبا - ۲۰۲۴

نسخه: ۱.۰

این دستورالعمل به صورت رایگان به زبان انگلیسی از سوی فدراسیون جهانی بسکتبال (فیبا) منتشر شده بود و جای خالی آن در بسکتبال ایران و به زبان پارسی حس می شد. از همین رو تصمیم گرفته شد تا این منوئال رسمی در ششمین سالگرد تاسیس مجموعه Shahriyarc به ترجمه شود و بمانند فیبا به صورت رایگان در اختیار مخاطبان پارسی زبان بسکتبال در سراسر دنیا قرار گیرد.

این ترجمه تقدیم می شود به تمام کسانی که برای پیشرفت دانش خود در بسکتبال تلاش می کنند تا به واسطه آن بتوانند به پیشرفت افراد بسیار دیگری نیز کمک کنند. امیدوارم همیشه برای ارتقا خود وقت بگذارید، قدردان افراد موثر در این مسیر باشید و در نهایت روحیه کمک به پیشرفت دیگران را در خود تقویت نمایید. ما بخاطر خودمون و افراد بسیاری که مدیون آن ها هستیم، باید روز به روز بهتر شویم. پس زنده باد هر لحظه!

شهریار مقدمی

۱۵ تیر ۱۴۰۵

ترجمه، صفحه آرایی و گرافیک از شهریار مقدمی

تهیه شده در مجموعه آموزشی تخصصی بسکتبال SHAHRIYARBC