



GHID PRACTIC PENTRU STATISTICIENII DE BASCHET

ASSIST • STEAL • REBOUND • BLOCK • TURNOVER

Asociatia Clubul Sportiv Andromeda

Material de instruire - interpretare practica dupa FIBA Statisticians' Manual 2024

**SCOP: aceeași fază trebuie înregistrată la fel de toți statisticienii.
Când o situație nu este acoperită explicit, se folosește cea mai bună judecată statistică,
conform principiilor FIBA.**



1. Privire rapida

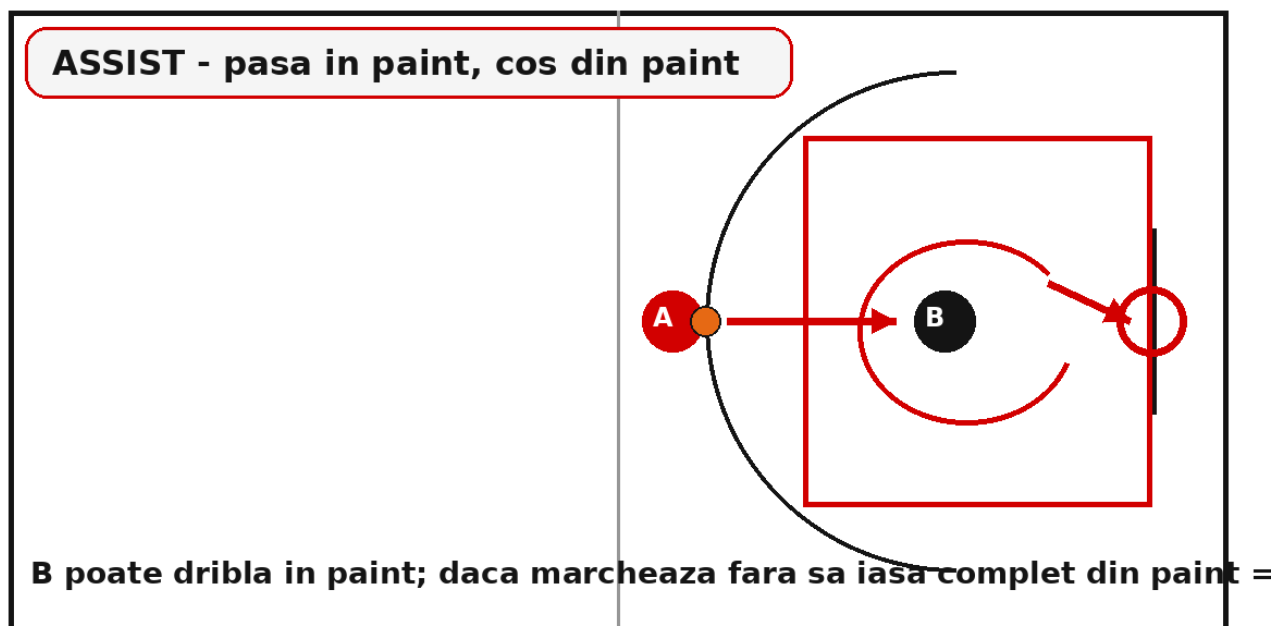
Cele cinci statistici descriu actiuni diferite. Un singur moment de joc poate genera mai multe inregistrari legate intre ele (de exemplu: TOV + STL sau FGA + BLK + REB).

Cod	Statistica	Regula scurta
AST	Assist	Ultima pasa care conduce direct la puncte.
STL	Steal	Actiunea unui aparator provoaca turnover si implica atingerea mingii.
REB	Rebound	Recuperare controlata dupa o aruncare ratata / ultima libera ratata.
BLK	Block	Aparatorul modifica apreciabil traiectoria unei aruncari, care este ratata.
TOV	Turnover	Greseala atacului care duce la castigarea posesiei de catre aparare.

REGULA DE AUR

Nu presupune automat relatii care nu exista: un turnover nu inseamna intotdeauna steal, iar un block trebuie urmat in mod normal de un rebound, cu exceptiile FIBA.

2. ASSIST (AST) - pasa decisiva



DEFINITIE: Assistul este pasa care conduce direct la inscrierea unui coechipier. Se poate acorda un singur assist la fiecare actiune de punctaj si numai ultimei pase dinaintea finalizarii.

REGULA ESENTIALA PENTRU PAINT / „CACIULA”: Daca A paseaza lui B in paint, iar B inscrie din paint, se acorda intotdeauna assist. B poate face oricate driblinguri in interiorul paint-ului. Conditia este sa nu paraseasca paint-ul complet (ambele picioare afara) inainte de a inscrie.

IN AFARA PAINT-ULUI: Daca B inscrie fara dribling: assist. Daca dribbleaza: poate fi assist daca nu trebuie sa-si bata aparatorul intr-o situatie clara de 1-la-1. Daca isi creeaza singur avantajul impotriva unui aparator pozitionat direct intre el si cos, nu se acorda assist.

ARUNCARI LIBERE: Daca primitorul pasei este faultat in actiunea de aruncare si inscrie cel putin o aruncare libera, assistul se evalueaza dupa aceleasi criterii ca la un cos din actiune.

EXEMPLE: A -> B in paint -> 3 driblinguri in paint -> cos = AST A.

A -> B afara -> B arunca fara dribling -> cos = AST A.

A -> B afara -> B bate aparatorul 1-la-1 si marcheaza -> fara AST.

A -> B in propria jumatate -> B merge coast-to-coast si marcheaza -> fara AST.

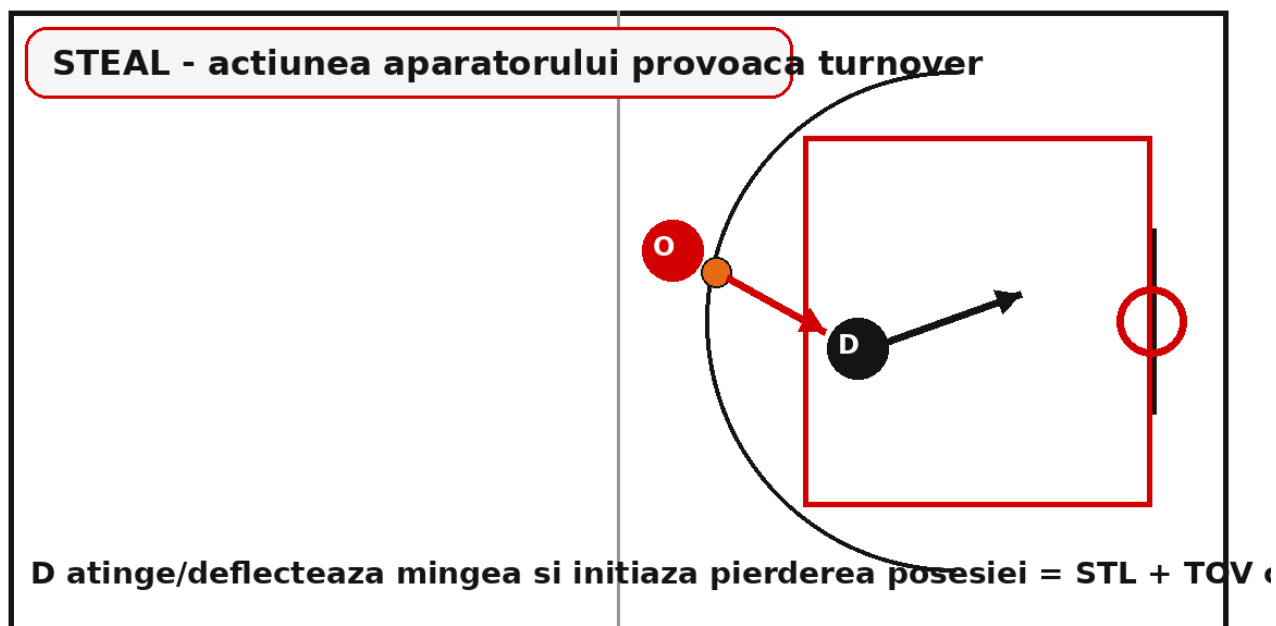
INFOGRAFIC ACSA - EXEMPLIFICARE VIZUALA



ASSIST
PASĂ DECISIVĂ

SE ACORDĂ ASSIST
Jucătorul #10 pasează lui #23 sub coș, iar #23 înscrie. Pasă decisivă. #10 primește **1 ASSIST**.

3. STEAL (STL) - minge furata



DEFINITIE: Stealul se acorda aparatorului a carui actiune provoaca un turnover al adversarului. Aparatorul trebuie sa atinga mingea, dar nu este obligatoriu sa o controleze el personal.

SE ACORDA: Interceptarea sau devierea unei pase; scoaterea mingii din mana/dribling; recuperarea unei mingi libere dupa o greseala a atacantului, atunci cand criteriile FIBA sunt indeplinite.

FOARTE IMPORTANT: Daca se acorda STL, trebuie sa existe si un TOV corespunzator la atac. Invers nu este obligatoriu: poate exista TOV fara STL.

NU SE ACORDA: Daca mingea devine moarta si apararea primeste repunerea din afara, in mod normal nu se acorda steal. Exceptia importanta este held ball provocat de aparator, cand echipa sa castiga posesia prin sageata de posesie alternanta.

EXEMPLE: A paseaza direct afara = TOV A, fara STL.

D deviaza pasa, iar coechipierul sau o recupereaza = TOV atac + STL pentru D care a initiat devierea.

Atacantul comite fault ofensiv = TOV, fara STL.

INFOGRAFIC ACSA - EXEMPLIFICARE VIZUALA



STEAL

INTERCEPȚIE
MINGE FURATĂ

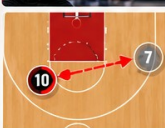


Steal-ul se acordă unui jucător din apărare atunci când acțiunea lui provoacă **direct** pierderea posesiei adversarului, iar echipa sa **câștigă mingea**.

EXEMPLE CÂND SE ACORDĂ STEAL

1. INTERCEPTEAZĂ O PASĂ





✓ #10 interceptează pasa adversarului → 1 STEAL (pentru #10) și 1 TURNOVER (pentru pasator).

2. IA MINGEA DIN DRIBLING





✓ #23 îi ia mingea adversarului din dribling → 1 STEAL (pentru #23) și 1 TURNOVER (pentru adversar).

3. DEVIAZĂ MINGEA ȘI COECHIPIERUL RECUPEREAZĂ





✓ #5 deviază pasa, iar mingea ajunge la coechipierul #12 → 1 STEAL (pentru #5) și 1 TURNOVER (pentru pasator).

4. PROVOACĂ PIERDEREA MINGII





✓ #23 pune presiune și adversarul pierde mingea → 1 STEAL (pentru #23) și 1 TURNOVER (pentru adversar).

EXEMPLE CÂND NU SE ACORDĂ STEAL

1. PASĂ DIRECT AFARĂ





Nu se acordă steal, fără intervenția apărătorului. Se înregistrează doar TURNOVER (pentru pasator).

2. PAȘI / ÎNCĂLCARE REGULAMENT





Nu se acordă steal. Se înregistrează doar TURNOVER (pentru jucătorul care a comis pași).

3. DUBLU DRIBLING





Nu se acordă steal. Se înregistrează doar TURNOVER (pentru jucătorul care a comis dublu dribling).

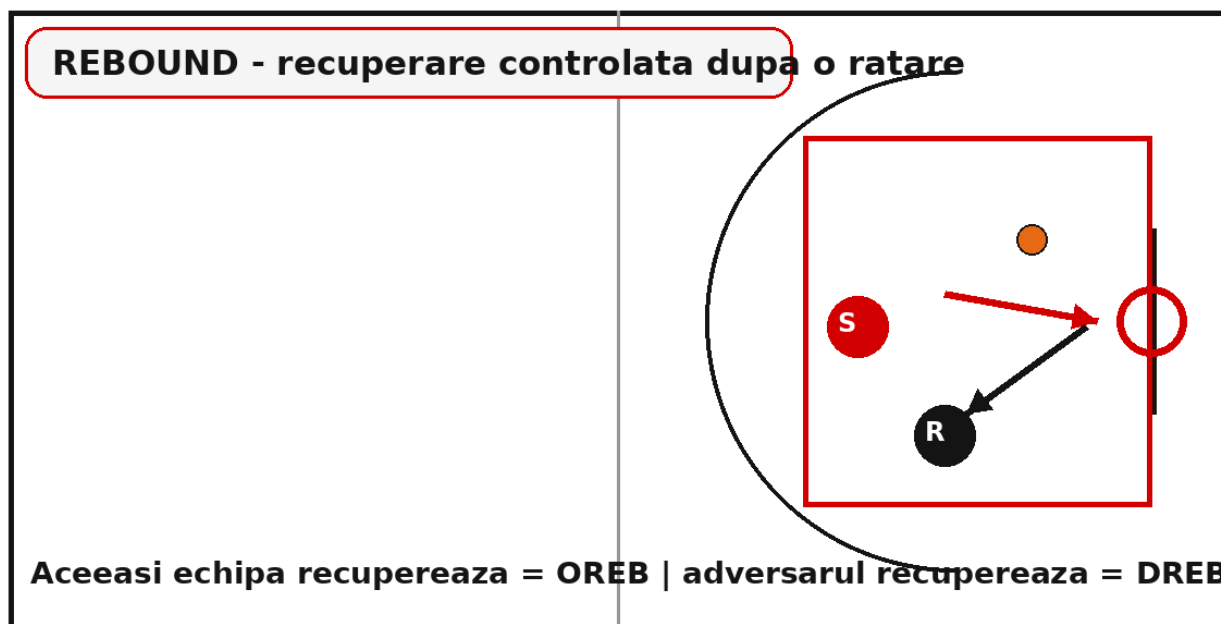
4. 24 DE SECUNDE / 8 SECUNDE





Nu se acordă steal. Se înregistrează doar TURNOVER (pentru echipa care a depășit limita de timp).

4. REBOUND (REB) - recuperare



DEFINITIE: Reboundul este recuperarea controlata a unei mingi vii dupa o aruncare din actiune ratata sau dupa ultima aruncare libera ratata.

OREB: Rebound ofensiv: echipa care a ratat pastreaza/recupereaza posesia.

DREB: Rebound defensiv: echipa care nu a aruncat castiga posesia.

CONTROLUL POATE APAREA SI PRIN: Prinderea mingii; tip controlat pentru cos; tip/deviere controlata catre un coechipier; sau o actiune controlata care determina posesia echipei conform regulilor.

TEAM REBOUND: Se foloseste, intre altele, cand mingea iese afara dupa ratare inainte ca un jucator sa obtina controlul, cand apare un fault inainte de control sau in anumite situatii de held ball / mingea blocata la cos.

EXEMPLU: A rateaza, B (coechipier) prinde = OREB B. A rateaza, D (adversar) prinde = DREB D.

INFOGRAFIC ACSA - EXEMPLIFICARE VIZUALA



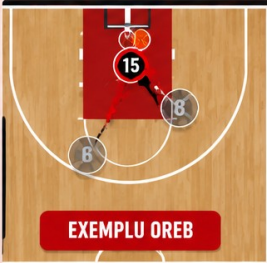
REBOUND

RECUPERARE

Rebound-ul este recuperarea controlată a mingii după o aruncare nereușită.

OFFENSIVE REBOUND (OREB)

Se acordă jucătorului care recuperează mingea după o aruncare nereușită a echipei sale. Echipa păstrează posesia.

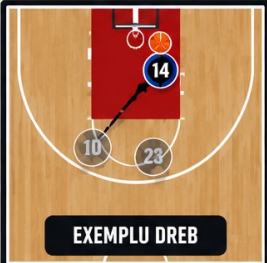



✓ Jucătorul #15 din echipa ACSA recuperează mingea după o aruncare ratată a echipei sale → **1 OREB.**

EXEMPLU OREB

DEFENSIVE REBOUND (DREB)

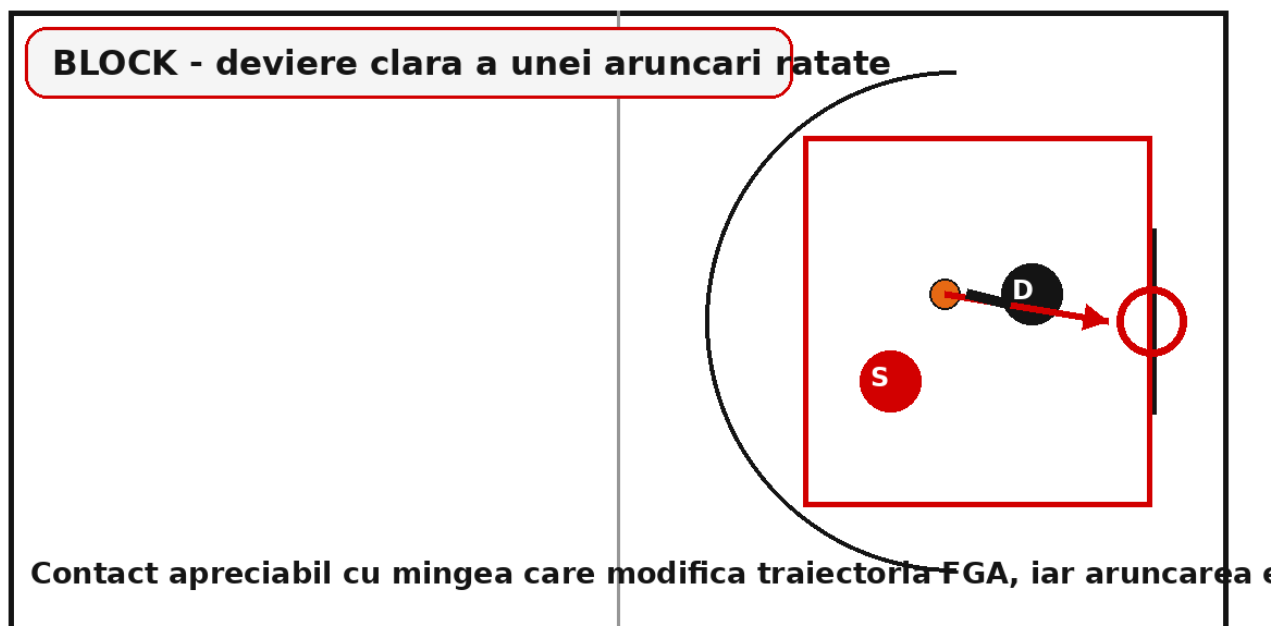
Se acordă jucătorului care recuperează mingea după o aruncare nereușită a echipei adverse. Echipa preia posesia.

✓ Jucătorul #14 din echipa adversă recuperează mingea după o aruncare ratată a echipei ACSA → **1 DREB.**

EXEMPLU DREB

5. BLOCK (BLK) - capac



DEFINITIE: Blockul se acorda cand un aparator face contact apreciable cu mingea, modifica traiectoria unei incercari de aruncare (FGA), iar aruncarea este ratata.

CAND INCEPE ARUNCAREA STATISTIC: Miscarea in sus si/sau inainte spre cos, cu intentia de a inscrie.

REGULA INALTIME: Daca mingea este scoasa inainte de zbor, dar este deasupra nivelului umerilor: FGA + BLK + REB. Daca este sub nivelul umerilor si apararea castiga posesia: TOV + STL, nu block.

DUPA BLOCK: Ca la orice FGA ratat, in mod normal trebuie sa urmeze un rebound, exceptand finalul perioadei sau o incalcare imediata de 24 secunde.

EXEMPLE: Lay-up, mingea este deviata clar si rata = BLK.

Aparatorul atinge mingea, dar aceasta intra in cos = fara BLK.

Mingea este smulsa la nivelul taliei si apararea o castiga = TOV + STL.

INFOGRAFIC ACSA - EXEMPLIFICARE VIZUALA



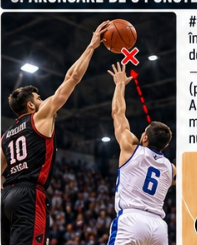
BLOCK

CAPAC – ARUNCARE BLOCATĂ



Block-ul se acordă unui jucător din apărare atunci când deviază sau oprește o aruncare a adversarului, împiedicând mingea să ajungă normal spre coș. Trebuie să fie o **încercare de aruncare**, nu doar o minge scoasă din mâini.

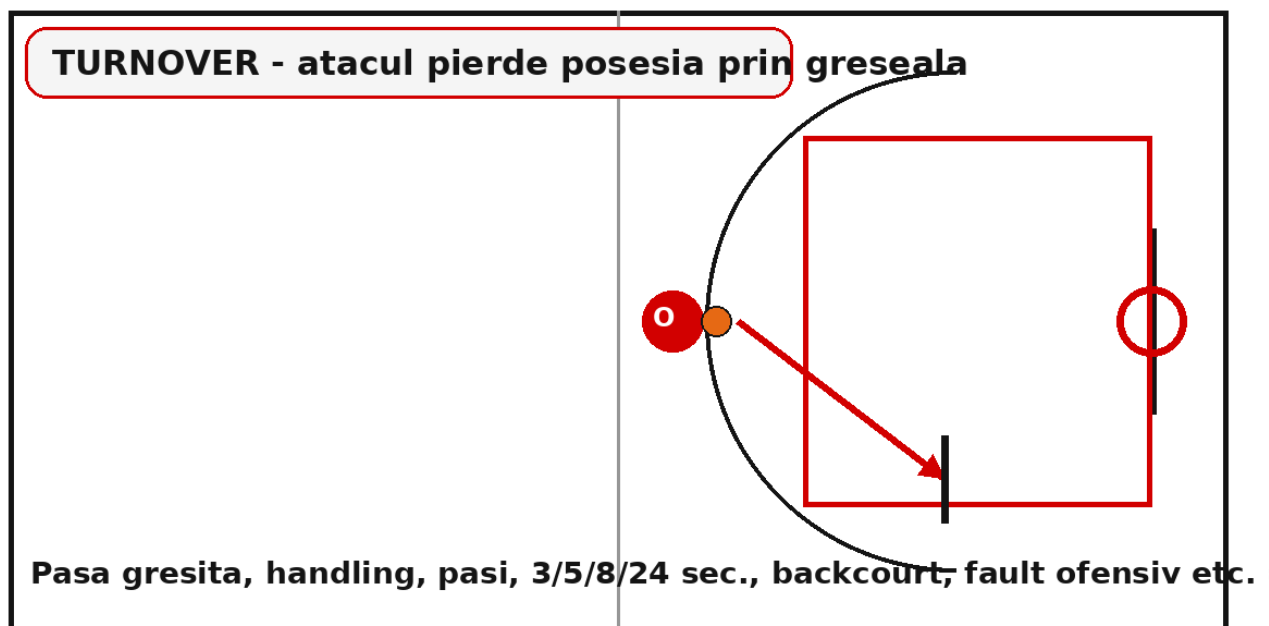
✓
EXEMPLE CÂND SE ACORDĂ BLOCK

1. LAY-UP BLOCAT  #23 blochează aruncarea de lay-up a adversarului. → 1 BLOCK (pentru #23). Mingea nu ajunge la coș.	2. ARUNCARE DE 2 PUNCTE BLOCATĂ  #5 deviază aruncarea de 2 puncte. → 1 BLOCK (pentru #5). Mingea își schimbă traiectoria și nu ajunge la coș.	3. ARUNCARE DE 3 PUNCTE BLOCATĂ  #10 atinge mingea în timpul aruncării de 3 puncte. → 1 BLOCK (pentru #10). Aruncarea este modificată și nu ajunge la coș.	4. JUCĂTORUL BLOCHEAZĂ ȘI RECUPEREAZĂ  #15 blochează aruncarea și apoi recuperează mingea. → 1 BLOCK și 1 REBOUND (pentru #15).
---	--	--	---

✗
SITUAȚII ÎN CARE NU SE ACORDĂ BLOCK

1. MINGE SCOASĂ DIN MÂINI ÎNAINTE DE ARUNCARE (STEAL)  ✗ Apărătorul scoate mingea din mâna adversarului înainte să înceapă aruncarea. → STEAL, nu BLOCK.	2. ARUNCARE CARE ÎNSCRIE  ✗ Dacă apărătorul ține mingea, dar aruncarea înscrie, nu se acordă BLOCK.	3. DUPĂ CE MINGEA A ATINS TABELA  ✗ Dacă mingea a atins tabela, apoi este deviată, nu se acordă BLOCK.	4. NU ESTE O ÎNCERCARE DE ARUNCARE  ✗ Dacă nu este o încercare de aruncare (ex.: pasă), se poate acorda STEAL, dar nu BLOCK.
--	--	---	--

6. TURNOVER (TOV) - posesie pierduta



DEFINITIE: Turnoverul este o greseala a jucatorului sau echipei aflate in control care duce la castigarea posesiei de catre aparare.

TIPURI FRECVENTE: Pasa gresita; ball handling/fumbling; out of bounds; pasi; 3 secunde; 5 secunde; 8 secunde; 24 secunde; backcourt; fault ofensiv; dublu dribling; carrying/palming si alte incalcari.

CUI SE ATRIBUIE: Pasa gresita: de regula pasatorului; daca pasa trebuia clar prinsa si receptorul o scapa, TOV poate reveni receptorului. Incalcarile de 5 secunde la repunere, 8 secunde si 24 secunde sunt team turnovers conform manualului FIBA.

TOV + STL: Cand actiunea aparatorului asupra mingii provoaca pierderea posesiei si sunt indeplinite criteriile de steal.

TOV FARA STL: Pasa direct afara, pasi, 24 secunde, fault ofensiv etc. pot produce TOV fara ca vreun aparator sa primeasca STL.

INFOGRAFIC ACSA - EXEMPLIFICARE VIZUALA



TURNOVER

MINGE PIERDUTĂ

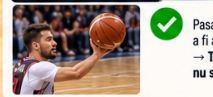
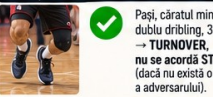
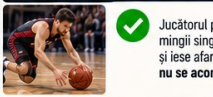


Turnover-ul este **pierderea posesiei** de către echipa în atac, înainte de o aruncare normală la coș, ca urmare a unei greșeli, încălcări a regulamentului sau a unei decizii greșite care duce la cedarea mingii adversarului.

EXEMPLE CÂND SE ACORDĂ TURNOVER

1. PASĂ INTERCEPTATĂ	2. PASĂ DIRECT AFARĂ	3. A CĂRAT MINGEA	4. PAȘI (TRAVELING)	5. DUBLU DRIBLING	6. 3 SECEUNDE (ATAC)	7. 8/24 SECEUNDE	8. FAULT OFENSIV
							
Pasa lui #10 este interceptată de adversar → 1 TURNOVER (pentru #10) și 1 STEAL (pentru #4).	Pasa lui #23 iese direct afară fără ca adversarul să atingă mingea → 1 TURNOVER (pentru #23). Nu se acordă STEAL.	Jucătorul #5 cără mingea (încălcare regulament) → 1 TURNOVER .	Jucătorul #23 face pași → 1 TURNOVER .	Jucătorul #8 face dublu dribling. → 1 TURNOVER .	Jucătorul #15 rămâne mai mult de 3 secunde în câciulă în atac → 1 TURNOVER .	Echipa nu reușește să arunce la coș în 24 de secunde → 1 TURNOVER de echipă.	Jucătorul comite fault ofensiv → 1 TURNOVER .

SITUAȚII ÎN CARE NU SE ACORDĂ STEAL (DOAR TURNOVER)

1. PASĂ DIRECT AFARĂ	2. PAȘI / ÎNCĂLCARE REGULAMENT	3. 24 DE SECEUNDE	4. MINGE PIERDUTĂ SINGUR DE JUCĂTOR
			
Pasa iese afară fără a fi atinsă de adversar → TURNOVER , nu se acordă STEAL.	Pași, căratul mingii, dublu dribling, 3 secunde etc. → TURNOVER , nu se acordă STEAL (dacă nu există o acțiune directă a adversarului).	Nu se reușește aruncarea în 24 de secunde → TURNOVER de echipă, nu se acordă STEAL.	Jucătorul pierde controlul mingii singur (mingea sare și iese afară) → TURNOVER , nu se acordă STEAL.

7. Fisa rapida de decizie pentru masa de statistica

Situatie	Inregistrare
Pasa in paint + cos din paint, fara iesire completa	AST
Pasa afara + cos fara dribling	AST
Pasa afara + atacantul bate clar aparatorul 1-la-1	Fara AST
Pasa interceptata	TOV + STL
Pasa direct afara	TOV, fara STL
Aruncare ratata + coechipier recupereaza	OREB
Aruncare ratata + adversar recupereaza	DREB
Aruncare deviata clar si ratata	FGA + BLK + REB
Minge scoasa la nivelul taliei, apararea castiga posesia	TOV + STL
Pasi / dublu dribling / fault ofensiv	TOV, de regula fara STL



Nota de utilizare

Acest ghid este un material practic de instruire ACSA si rezuma regulile statistice relevante. Pentru situatii speciale sau litigioase, referinta finala ramane FIBA Statisticians' Manual 2024 si regulamentele FIBA aplicabile competitiei.

Sursa principala: FIBA Statisticians' Manual 2024, Version 1.0.