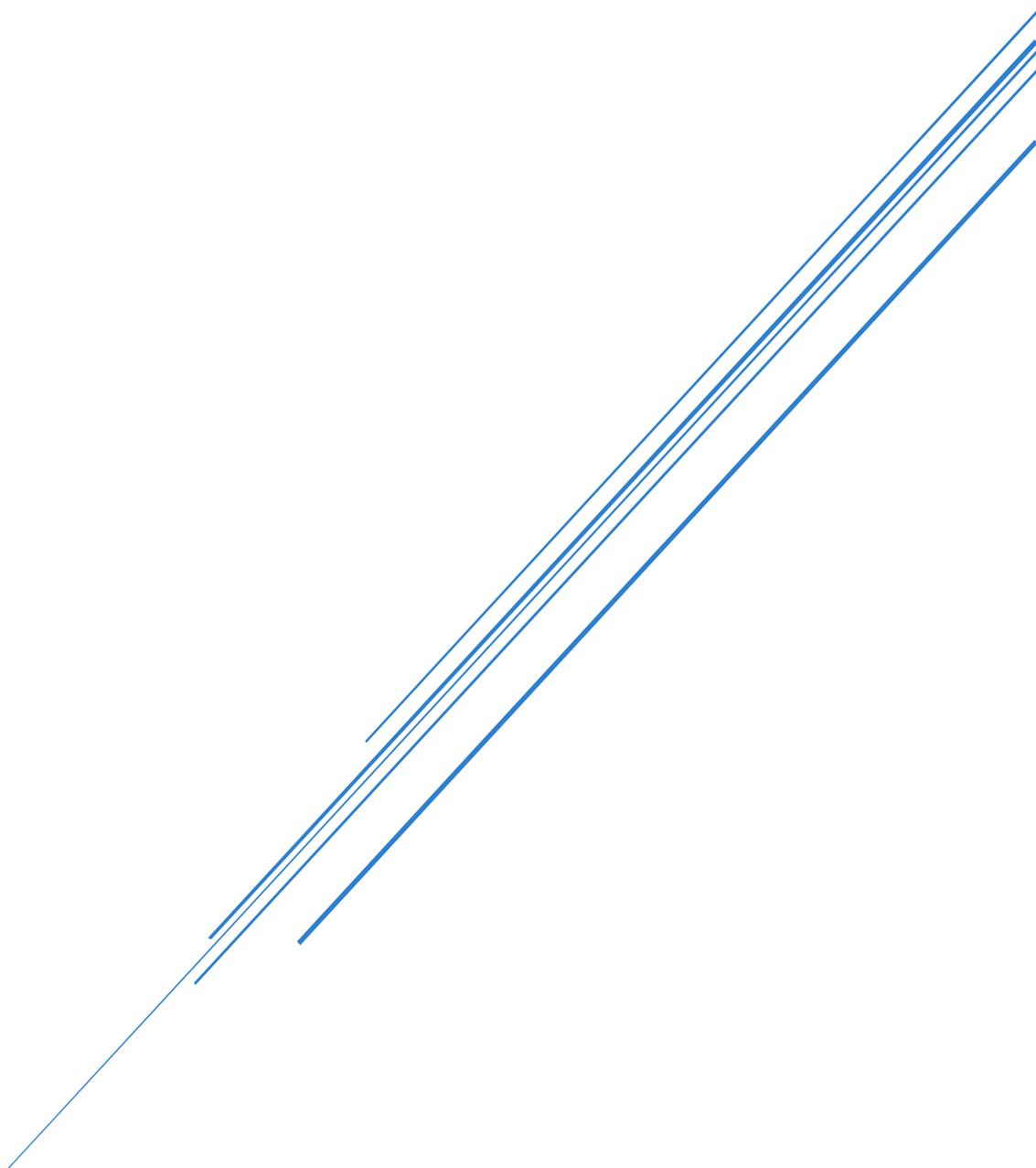


# MANUEL DU STATISTICIEN

VERSION 1.0 / 2024



Traduction en français : Arnaud Macé  
Pour tout litige, seule la version anglaise de la FIBA fait foi.

# CONTENUS

---

## PRÉFACE

---

i INTRODUCTION

## CHAPITRES

---

1 POSSESSION

2 LESTIRS AU PANIER FIELD GOAL

3 LES LANCER-FRANCS FREETHROWS

4 LES REBONDS REBOUNDS

5 LES BALLONS PERDUS TURNOVERS

6 LES PASSES DÉCISIVES ASSISTS

7 LES INTERCEPTIONS STEALS

8 LES CONTRES BLOCKED SHOTS

9 LES FAUTES FOULS

## ANNEXES

---

1 LESTYPES DETIRS

2 LESTYPES DE BALLONS PERDUS

3 DONNÉES SUPPLÉMENTAIRES

4 SYSTÈME DE REPLAY INSTANTANNÉ (IRS) ET CHALLENGE DU COACH (HCC)

---

## i INTRODUCTION

---

Le rôle du statisticien est d'enregistrer ce qui s'est passé sur le terrain.

Le manuel fournit des directives précises et rapides pour aider le statisticien à éviter de deviner. Pour toute situation non couverte par ce manuel, le statisticien doit utiliser son propre jugement pour enregistrer la situation.

Dans les situations d'exemple, l'équipe A fait référence à l'équipe attaquante, l'équipe B à l'équipe en défense. Des interprétations officielles apparaissent dans chaque section. Une compréhension approfondie des règles officielles du basketball est nécessaire pour jouer le rôle de statisticien.

Dans ce manuel, toutes les références faites à un joueur, entraîneur, officiel, ... de sexe masculin s'appliquent également au sexe féminin. Il faut comprendre que cela se fait uniquement pour des raisons pratiques.

# 1 POSSESSION

---

1.1 Définition

1.2 Mini-possession

---

# 1 POSSESSION

---

## 1.1 DÉFINITION

---

La plupart des définitions suivantes feront référence à la définition de la possession.

- La possession d'une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle le ballon vivant sur le terrain en le tenant ou le dribblant ou lorsque le ballon vivant est à disposition d'un joueur. La possession continue lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle le ballon ou qu'il est passé entre les coéquipiers.
- La possession se termine lorsque l'équipe adverse / un joueur de l'équipe adverse gagne le contrôle du ballon ; la possession peut se terminer après un ballon perdu, un tir au panier marqué (FGM) / dernier lancer-franc marqué (FTM) ou un tir au panier manqué (FGA) / dernier lancer-franc raté (FTA) (suivi d'un rebond défensif).

Un tir raté (FGA ou FTA) suivi d'un rebond offensif est considéré comme la continuité de la même possession, et non comme une nouvelle possession.

---

## 1.2 MINI-POSSESSION

---

Les mini-possession sont des situations où le contrôle du ballon change pendant une très courte durée d'une équipe à l'autre et inversement. À des fins statistiques, elles ne sont généralement pas considérées comme des changements de possession.

Il est important de noter que la définition du contrôle et de la possession à des fins statistiques sont similaires mais non-identiques à la définition du Règlement Officiel de Basketball.

## **2 LES TIRS AU PANIER**

---

2.1 Définition

2.2 Panier marqué contre son camp

2.3 Intervention illégale

2.4 Points sur contre-attaque

2.5 Exemples

---

## 2 LESTIRS AU PANIER

---

### 2.1 DÉFINITION

---

Une tentative de tir (FGA) est attribuée à un joueur lorsqu'il tir, lance ou tape un ballon vivant vers le panier adverse dans l'objectif de marquer un panier.

Un panier marqué (FGM) est attribué à un joueur lorsqu'il prend un tir qui résulte en un panier marqué, ou que le tir est accordé suite à une intervention illégale (goaltending) par un joueur défenseur.

Un panier marqué doit toujours compter comme une tentative de tir ; cela est enregistré automatiquement par le logiciel.

- Une tentative de tir peut arriver de n'importe quel endroit sur le terrain, sans prendre en compte le type de tir.
- Une tentative de tir doit compter en fin de période, si le ballon est lâché avant le buzzer.
- Un joueur victime d'une faute pendant son action de tir ne doit pas être crédité d'une tentative de tir, à moins que le tir ne soit marqué.
- Une tentative de tir ne doit pas être créditée si un joueur tir au panier alors que l'un de ses coéquipiers commet une violation ou une faute avant que le ballon n'ait été lâché. Si la violation ou la faute est commise après que le ballon ne soit lâché, alors un panier marqué doit compter.
- Un « tip » (aussi appelé « putback ») fait par un joueur offensif doit compter comme une tentative de tir (et un rebond offensif) s'il y a contrôle pour une tentative de marquer au panier. Si la tentative est réussie, un panier marqué doit compter, que le contrôle soit établi ou non.
- Si un tir est contré, une tentative de tir doit être créditée (que le ballon ait été lâché ou non).

---

### 2.2 PANIER MARQUÉ CONTRE SON CAMP

---

Lorsqu'un panier du terrain est marqué par un joueur défenseur, marquant accidentellement dans le panier de son équipe, le panier sera imputé au capitaine en jeu. Dans le cas où ce panier est marqué au cours d'une situation de rebond qui suit une tentative de tir, l'équipe attaquante doit être créditée d'un rebond offensif d'équipe.

Dans les situations autres que celles impliquant un rebond, si la même équipe est en possession du ballon avant de marquer dans son propre panier, un ballon perdu doit être imputé au joueur qui marque dans son propre panier.

---

## 2.3 INTERVENTION ILLÉGALE

---

- Dans le cas d'une intervention illégale commise par un joueur défenseur, un tir marqué doit être crédité au tireur, même si le tir est raté. Aucune statistique ne doit être enregistrée pour le joueur ayant commis la violation.
- Dans le cas d'une intervention illégale commise par joueur attaquant, la tentative de tir ne doit pas être créditée au tireur. Aussi, un ballon perdu doit être imputé au joueur ayant commis l'intervention illégale.

---

## 2.4 POINTS SUR CONTRE-ATTAQUE

---

- Les points sont enregistrés sur contre-attaque s'ils sont marqués par une équipe en peu de temps (max. 8 sec) et à vitesse rapide avant que son adversaire n'ait eu le temps de mettre en place sa défense sur le demi-terrain à la suite d'un changement de possession.
- Le changement de possession peut être dû à un ballon perdu, un rebond défensif ou un panier marqué (FGM) et sont tous comptés dans chaque cas comme des points de contre-attaque.
- Ces points peuvent provenir d'un panier ou de lancer-franc(s) réussi(s), y compris ceux résultant d'une faute commise lors d'une situation de contre-attaque. Des points de contre-attaque sont également possibles sur un rebond offensif (par exemple sur le rebond qui suit un lay-up manqué sur contre-attaque, à condition qu'au moment où l'équipe marque sur le rebond offensif, la défense n'est toujours pas positionnée.

---

## 2.5 EXEMPLES

---

#11 noir manque un lay-up et #33 jaune tip le ballon dans son propre panier. #9 est le capitaine en jeu de l'équipe noire au cours de cette action.

**2pts raté #11 noir - Rebond offensif équipe noire - 2pts marqué #9 noir**

Avec 4 secondes restantes dans la période, #24 bleu intercepte le ballon et le passe à #6 bleu, qui lâche le ballon vers le panier adverse avec 1 seconde restante au chronomètre de jeu.

**Ballon perdu (mauvaise passe) #10 blanc - Interception #24 bleu - 3pts marqué #6 bleu**

#2 blanc drive vers le panier et est victime d'une faute de #7 bleu pendant l'action de tir.

**Faute personnelle #7 bleu - Faute provoquée #2 blanc - Ne pas créditer de tentative de tir**



### **3 LES LANCER-FRANCS**

---

3.1 Définition

3.2 Exemples

---

## 3 LES LANCERS-FRANCS

---

### 3.1 DÉFINITION

---

Une tentative de lancer-franc (FTA) est créditée à un joueur lorsqu'il tir un lancer-franc, à moins qu'il y ait une violation par un joueur défenseur et que le tir est raté. Aussi, un joueur ne doit pas être crédité d'une tentative de lancer-franc s'il est impacté par une action illégale de son adversaire, à moins que le tir soit marqué (FTM).

Un lancer-franc marqué est crédité à un joueur lorsqu'il tir un lancer-franc, et que ce tir engendre un point.

Un lancer-franc marqué doit toujours compter comme une tentative de tir ; cela est enregistré automatiquement par le logiciel.

Si une violation est commise lors d'un lancer-franc, le statisticien doit clairement observer ce que les officiels accordent, contre qui la violation est sifflée, et quel est le résultat du coup de sifflet.

➤ Lorsque la violation est commise par un **joueur défenseur** :

- Si le lancer-franc est marqué, alors le tir doit compter malgré la violation.
- Si le lancer-franc est raté, ne pas créditer le tireur de lancer-franc d'un lancer-franc raté, car il sera crédité d'un nouveau lancer-franc. Il faut ignorer le lancer-franc raté et créditer une tentative de lancer-franc (ou lancer-franc marqué) pour le nouveau lancer-franc.

➤ Lorsque la violation est commise par le **tireur** :

- Si le lancer-franc est marqué, il sera annulé.
- Une tentative de tir est créditée au tireur.
- Si le lancer-franc est le dernier d'une série, l'équipe défensive se voit accorder la possession pour une remise en jeu. Il faut alors créditer un rebond défensif d'équipe.

➤ Lorsque la violation est commise par un **coéquipier du tireur** :

- Si le lancer-franc est marqué, créditer le tireur d'un lancer-franc marqué.
- Si le lancer-franc est raté, le tireur est crédité d'une tentative de tir. Si le lancer-franc est le dernier d'une série, l'équipe défensive se voit accorder la possession pour une remise en jeu. Il faut alors créditer un rebond défensif d'équipe.

Dans chacune des situations précédentes, aucun ballon perdu ne doit être crédité.

Si le mauvais tireur de lancer-franc se présente, le tir doit être annulé par les officiels. Un ballon perdu d'équipe doit alors être crédité à l'équipe.

Si une faute technique est sifflée, impliquant un lancer-franc tiré immédiatement avant le début de la période suivante, la tentative de lancer-franc (ou lancer-franc marqué) doit être crédité(e) dans la nouvelle période.

Dans toute situation « spéciale », il est important pour les statisticiens de suivre les décisions arbitrales et de communiquer, si nécessaire, avec les officiels de table de marque.

---

## 3.2 EXEMPLES

---

A1 tir un lancer-franc, et pendant le tir, B3 commet une violation. (a) Le lancer-franc est marqué ou (b) le lancer-franc est raté.

**(a) Lancer-franc marqué A1.**

**(b) Ne pas créditer A1 d'une tentative de lancer-franc - Un nouveau lancer-franc va être accordé.**

A5 tir un lancer-franc dans une série, et pendant le tir, A4 commet une violation. (a) Le lancer-franc est marqué ou (b) le lancer-franc est raté.

**(a) Lancer-franc marqué A5.**

**(b) Lancer-franc raté A5 - Rebond défensif équipe B - Ne pas créditer de ballon perdu.**



## **4 LES REBONDS**

---

4.1 Définition

4.2 Mini-possession

4.3 Exemples

---

## 4 LES REBONDS

---

### 4.1 DÉFINITION

---

Toute tentative de tir ratée ou dernier lancer-franc d'une série doit être suivi d'un rebond, excepté pour certaines situations listées ci-dessous. Un rebond est une récupération du contrôle d'un ballon vivant par un joueur ou une équipe, en incluant leur droit à le ballon pour une remise en jeu après une tentative de tir ou un dernier lancer-franc.

Les rebonds sont divisés en rebonds offensifs et défensifs. Les rebonds offensifs sont enregistrés lorsque la possession est conservée par la même équipe qui a raté une tentative de tir ou un lancer-franc, alors qu'un rebond défensif est enregistré lorsque la possession est gagnée par une équipe qui n'a pas essayé de marquer.

La récupération peut être réalisée :

- En étant la première équipe à contrôler le ballon, même si le ballon a été touché par plusieurs mains, a rebondi ou roulé sur le sol
- En tapant le ballon sur une tentative de marquer un panier
- En tapant ou déviant le ballon de manière intentionnelle vers un coéquipier, où à un endroit du terrain où il peut être récupéré facilement par un coéquipier
- En tapant le ballon de façon contrôlée vers un adversaire, de manière à ce que le ballon sorte du terrain et que la possession soit gagnée par l'équipe ayant contrôlé le ballon
- En récupérant le ballon simultanément avec un adversaire, et en ayant son équipe qui bénéficie du gain du ballon grâce à la possession alternée.

Un rebond d'équipe doit être crédité à l'équipe ayant droit à la possession du ballon lorsque :

- Le ballon sort du terrain après une tentative de tir ou un dernier lancer-franc, et avant que n'importe quel joueur gagne le contrôle du ballon
- Une faute est commise après une tentative de tir ou un dernier lancer-franc, et avant que n'importe quel joueur gagne le contrôle du ballon
- Après une tentative de tir ou un dernier lancer-franc, deux joueurs ou plus d'une même équipe sont impliqués dans un ballon tenu
- Le ballon se coince entre l'anneau et la planche, ou dans les supports du panier
- Un panier contre son camp survient pendant une situation de rebond.

Aucun rebond ne doit être enregistré :

- Après une tentative de lancer-franc raté, lorsque le ballon ne devient pas vivant
- À la fin d'une période, lorsque le buzzer sonne après une tentative de tir ou de lancer-franc, et avant que l'une des équipes n'en prenne le contrôle
- Lors d'une tentative de tir où le ballon ne touche pas l'anneau, que le signal des tirs retentit, et que les arbitres sifflent pour indiquer une violation de fin de possession avant qu'un joueur ne prenne le contrôle du ballon.

---

## 4.2 MINI-POSSESSIONS

---

Dans les situations où le rebond d'un joueur est immédiatement suivi par un ballon perdu par ce même joueur (par exemple, prendre le contrôle du ballon en l'air et atterrir en dehors du terrain), un rebond d'équipe doit être crédité à l'équipe adverse. Dans cette situation, le « contrôle » désigne le fait pour les joueurs de contrôler le ballon et leur corps.

---

## 4.3 EXEMPLES

---

Une tentative de tir ratée entraîne un rebond simultané entre #9 blanc et #27 bleu.

**Le rebond dépend de l'équipe ayant droit à la possession alternée - Un rebond doit ici être accordé aux joueurs.**

Après une tentative de tir ratée par #2 rouge, #5 blanc saute et récupère le ballon, mais tombe et perd l'équilibre. #5 perd le contrôle du ballon, qui est récupéré par #7 rouge.

**Rebond offensif #7 rouge.**

(a) Après un lay-up de #10 bleu, une faute est sifflée contre #27 bleu sur #15 blanc avant qu'un joueur ne prenne le contrôle du ballon.

**2pts raté #10 bleu - Faute personnelle #27 bleu - Faute provoquée #15 blanc - Rebond défensif d'équipe blanc**

(b) Après un jump shot raté par #11 jaune, #4 bleu tape le ballon en sortie.

**2pts raté #11 jaune - Rebond offensif d'équipe jaune**

#13 rouge rate sa tentative de tir. #14 rouge se bat pour le rebond, et au dernier moment avant de sortir du terrain, tape le ballon sur la jambe de #19 jaune, ce qui fait sortir le ballon. La remise en jeu est donnée aux rouge.

**2pts raté #13 rouge - Rebond offensif #14 rouge**



## **5 LES BALLONS PERDUS**

---

5.1 Définition

5.2 Les types de ballons perdus

5.3 Mini-possessiones

5.4 Exemples

---

## 5 LES BALLONS PERDUS

---

### 5.1 DÉFINITION

---

Un ballon perdu est une erreur faite par un joueur ou une équipe attaquante qui amène à un gain du ballon par l'équipe défensive, comprenant :

- La mauvaise passe
- Le mauvais contrôle du ballon
- N'importe quel type de violation ou de faute offensive

Un ballon perdu peut uniquement être commis par une équipe contrôlant le ballon. Une équipe contrôle le ballon lorsque :

- Un joueur de cette équipe contrôle ou dribble le ballon vivant
- Le ballon est à disposition d'un joueur chargé de la remise en jeu
- Le ballon est à disposition d'un joueur pour un lancer-franc
- Le ballon est passé entre les coéquipiers

Si une équipe attaquante se retrouve dans une situation de ballon tenu, le résultat de la possession alternée détermine alors la statistique à enregistrer :

- Si l'équipe attaquante garde la possession du ballon : aucune statistique ne doit être enregistrée
- Si l'équipe défensive gagne la possession du ballon : créditer le joueur attaquant avec un ballon perdu, et une interception pour le joueur défenseur qui a entraîné le ballon perdu.

---

### 5.2 LE TYPES DE BALLONS PERDUS

---

#### **Mauvais contrôle**

Un joueur attaquant perd la possession du ballon alors qu'il le contrôle ou le dribble, ou ne réussit pas à attraper une passe qui aurait dû être attrapée.

#### **Violation**

Une violation par une équipe ou un joueur attaquant : marcher, 3 ou 5 secondes, retour en zone, sortie du ballon, 8 secondes ou violation de possession. Les 5 secondes sur remise en jeu et 8 secondes et violations de temps de possession sont enregistrées comme des ballons perdus d'équipe. Tous les autres types sont enregistrés comme des ballons perdus par les joueurs.

#### **Faute offensive**

Un joueur attaquant commet un faute.

Les fautes antisportives et disqualifiantes commises par un joueur ou une équipe qui contrôle le ballon est considéré comme un ballon perdu. Si la faute est commise sur le terrain, le ballon perdu est enregistré pour le joueur. Sinon, il est enregistré pour l'équipe.

## Mauvaise passe

Lorsqu'une équipe perd la possession du ballon à cause d'une mauvaise passe, le ballon perdu doit toujours être crédité pour le passeur à moins que le statisticien estime que la passe aurait dû être attrapée, auquel cas le ballon perdu est crédité au réceptionneur.

Dans certaines situations, un ballon perdu peut être classifié de plusieurs manières, par exemple lorsqu'une mauvaise passe force un coéquipier à sauter en dehors du terrain de jeu pour attraper le ballon. Le statisticien doit pouvoir reconnaître comment le ballon perdu a été causé à l'origine. Dans cet exemple, la mauvaise passe cause la violation, donc le joueur qui a tenté la passe doit être crédité d'un ballon perdu (Mauvaise passe).

---

## 5.3 MINI-POSSESSIONS

---

Dans certaines situations deux ballons perdus ou plus peuvent survenir à peu près en même temps. Le statisticien doit décider si une équipe a gagné le contrôle du ballon avant de le perdre à nouveau. Pour les ballons perdus, s'il y a doute sur le fait qu'un joueur ait contrôlé le ballon ou non, le statisticien doit considérer qu'il n'y a pas eu de contrôle.

---

## 5.4 EXEMPLES

---

#11 blanc passe le ballon, qui va directement en sortie.

**Ballon perdu (mauvaise passe) #11 blanc**

Les blancs ne parviennent pas à tirer dans les 24 secondes de possession.

**Ballon perdu d'équipe blanc (Violation 24 sec)**

#27 bleu commet une faute alors que son équipe contrôle le ballon (écran mobile).

**Faute personnelle #27 bleu - Ballon perdu (faute offensive) #27 bleu - Faute provoquée #9 blanc**



## **6 LES PASSES DÉCISIVES**

---

6.1 Définition

6.2 Exemples

---

## 6 LES PASSES DÉCISIVES

---

### 6.1 DÉFINITION

---

Une passe décisive est une passe qui permet directement à un coéquipier de marquer.

➤ **Une passe à un joueur dans la raquette, qui marque depuis la raquette, est toujours considérée comme une passe décisive.** « Dans la raquette » signifie avoir un ou les deux pieds dans la raquette ou sur la ligne, et le joueur qui marque le panier ne doit pas quitter la raquette (les deux pieds en dehors de la raquette) avant de marquer.

➤ **Une passe à un joueur en dehors de la raquette qui marque sans dribbler est toujours une passe décisive.**

➤ **Une passe à un joueur en dehors de la raquette qui marque après un ou plusieurs dribbles, est considérée comme une passe décisive si le joueur n'a pas besoin de battre son défenseur.** Aucune passe décisive ne doit être accordée si un joueur bat son défenseur dans une situation 1c1 et que le défenseur reste face au tireur et est situé directement en face de lui, entre le tireur et le panier. Les joueurs venant en aide ne sont pas pris en compte dans ces situations. Une passe décisive est toujours donnée dans les situations où le joueur attaquant drive et dépasse son défenseur dans une situation de 1c1 si

- Le joueur drive immédiatement après avoir reçu la passe ET
- Le défenseur est battu

Les mêmes principes s'appliquent dans les situations de contre-attaque, si la passe est reçue dans la moitié avant du terrain.

**Les points marqués comprennent les lancer-francs.** Si le joueur qui reçoit la passe est victime d'une faute dans son action de tir et marque au moins l'un des deux lancer-francs, une passe décisive doit être accordée au joueur ayant fait la passe.

En complément, les règles générales suivantes s'appliquent toujours :

- Une seule passe décisive peut être accordée pour chaque tir marqué.
- Seule la dernière passe avant le tir est une passe décisive (même si l'avant-dernière passe est à l'origine de l'action).
- La distance et le type de tir, ainsi que la facilité avec laquelle le tireur marque le tir ne sont pas à prendre en compte.
- Aucune passe décisive ne doit être donnée dans une situation de contre-attaque si le joueur reçoit le ballon dans la zone arrière de sa propre équipe avant de s'engager vers le panier.
- Aucune passe décisive ne doit être donnée si le ballon est clairement dévié et arrive dans les mains d'un joueur qui n'est pas celui à qui la passe était initialement dédiée.

---

### 6.2 EXEMPLES

---

#31 vers prend le rebond défensif, #2 vert fait la passe à #8 vert, qui rate son lay-up mais marque après son propre rebond.  
**2pts raté #8 vert - Rebond offensif #8 vert - 2pts marqué #8 vert - Pas de passe décisive car il y a un rebond avant le panier marqué**

#7 rouge passe à #9 rouge, qui hésite puis prend le tir et le marque.  
**2pts marqué #9 rouge - Passe décisive #7 rouge - La passe décisive doit compter car le joueur marque sans avoir dribblé.**

## 7 LES INTERCEPTIONS

---

7.1 Définition

7.2 Exemples

---

## 7 LES INTERCEPTIONS

---

### 7.1 DÉFINITION

---

Une interception est accordée au défenseur lorsque ses actions mènent un joueur opposant à commettre un ballon perdu. Une interception doit toujours impliquer de toucher le ballon, mais pas nécessairement de le contrôler.

- Intercepter ou dévier une passe
- Chasser le ballon à un adversaire qui le détient ou le dribble
- Récupérer le ballon après une erreur par un joueur attaquant

Aucune interception n'est créditée si le ballon devient mort et que l'équipe défensive est récompensée d'une remise en jeu, même si le ballon perdu a été causé par les actions d'un défenseur.

La seule fois qu'une interception peut être créditée lorsque le ballon devient mort est quand les actions du défenseur causent un ballon tenu et que son équipe gagne la possession du ballon suite à la possession alternée.

Si une interception est créditée à un défenseur, il doit impérativement avoir un ballon perdu crédité à un attaquant. (L'opposé n'est pas vrai - Un ballon perdu n'entraîne pas forcément une interception).

Dans les situations impliquant plus d'un défenseur, le joueur qui a dévié le ballon en premier et qui a initié le ballon perdu doit être crédité de l'interception.

---

### 7.2 EXEMPLES

---

#12 rouge dribble le ballon lorsque #15 jaune le tape vers #7 jaune.

**Ballon perdu (mauvais contrôle) #12 rouge - Interception #15 jaune**

#11 blanc dévie le ballon sur une passe de #30 bleu. Le ballon touche à nouveau #30 bleu puis sort du terrain.

**Ballon perdu (sortie du ballon) #30 bleu - Pas d'interception pour #11 blanc, car le ballon devient mort.**

#12 rouge dribble le ballon lorsque #15 jaune le tape vers #7 jaune.

**Ballon perdu (mauvais contrôle) #12 rouge - Interception #15 jaune**

#11 noir drive vers le panier. En aide défensive, #12 jaune anticipe l'action et provoque une faute offensive de #11 noir.

**Ballon perdu (faute offensive) #11 noir - Faute personnelle #11 noir - Faute provoquée #12 jaune - Pas d'interception pour #12 jaune**

## **8 LES CONTRES**

---

8.1 Définition

8.2 Exemples

---

## 8 LES CONTRES

---

### 8.1 DÉFINITION

---

Un contre est accordé à un joueur dès lors qu'il crée un contact appréciable avec le ballon, de manière à altérer la trajectoire du ballon sur une tentative de tir, et que le tir est raté. Un contre est un arrêt ou une déviation claire du ballon par un défenseur. Un contre peut être enregistré que le ballon ait quitté ou non les mains du tireur.

L'action de tir, pour des raisons statistiques, doit être un mouvement vers le haut et/ou vers l'avant en direction du panier dans l'intention de marquer un panier.

Dans les situations où le ballon est chassé avant qu'il soit en l'air :

- Si le ballon est au-dessus de l'épaule, une tentative de tir, un contre et un rebond doivent être enregistrés
- Si le ballon est en-dessous de l'épaule, un ballon perdu et une interception sont enregistrés si le ballon est gagné par la défense ; L'interception doit compter seulement si le ballon reste vivant ; Si dans cette situation l'attaque reste en possession du ballon, aucune statistique ne doit être enregistrée.

Comme pour toute tentative de tir ratée, un rebond doit suivre le contre, à moins que la période se termine ou qu'une violation du temps de possession survienne immédiatement après le tir contré.

---

### 8.2 EXEMPLES

---

#6 rouge tir au panier et le ballon est touché par #7 blanc dans une tentative de contre. Le ballon entre dans le panier.  
**2pts marqué #6 rouge - Ne pas créditer #7 blanc d'un contre car le panier est marqué.**

#9 blanc va au lay-up et garde le ballon au niveau de la hanche lorsque #10 bleu vient le chasser. Le ballon fini dans les mains de #0 bleu.  
**Ballon perdu (mauvais contrôle) #9 blanc - Interception #10 bleu**

#13 vert tir au panier, #5 blanc contre le ballon qui est en mouvement vers le haut et il sort des limites du terrain.  
**Tentative de tir #13 vert - Contre #5 blanc - Rebond offensif d'équipe vert**

## 9 LES FAUTES

---

9.1 Définition

9.2 Exemples

---

## 9 LES FAUTES

---

### 9.1 DÉFINITION

---

Une faute est sifflée à l'encontre d'un joueur suite aux décisions de l'arbitre. Les fautes peuvent être personnelles, sur remise en jeu, technique, antisportive et disqualifiante. Les fautes techniques et disqualifiantes peuvent être sifflées à l'encontre d'un coach ou d'un membre du banc. Il est important de différencier les types de fautes, si le logiciel de statistiques le permet. Les fautes techniques et disqualifiantes sifflées à l'encontre d'un coach ou d'un membre du banc sont enregistrées à l'encontre du coach, et ne comptent pas dans les fautes d'équipe.

Une faute sur tir est une faute sifflée par les arbitres « pendant l'action de tir ». Une faute donnant des lancer-francs du fait des fautes d'équipe ne sont pas des fautes sur tir.

Les fautes contre chaque équipe où les pénalités s'annulent doivent être enregistrées comme des fautes sans lancer-francs.

#### Fautes provoquées

À chaque fois qu'un joueur fait faute, une faute provoquée est créditée à un joueur. Dans les cas de fautes disqualifiantes, si la faute concerne un contact physique sur un joueur, alors une faute provoquée doit être créditée pour le joueur victime de la faute.

---

### 8.2 EXEMPLES

---

A3 dribble et commet une charge sur B2.

**Ballon perdu (faute offensive) A3 - Faute personnelle A3 - Faute provoquée B2**

A2 détient le ballon quand il est victime d'une faute par B2.

**Faute provoquée B2 - Faute personnelle B2**

A1 commet une faute disqualifiante (a) en insultant l'arbitre, ou (b) en tapant B2 avec son coude.

**(a) Faute disqualifiante A1 - Ballon perdu A1**

**(b) Faute disqualifiante A1 - Ballon perdu A1 - Faute provoquée B2**

## **ANNEXES**

---

- 1 LESTYPES DETIRS
- 2 LESTYPES DE BALLONS PERDUS
- 3 DONNÉES SUPPLÉMENTAIRES
- 4 SYSTÈME DE REPLAY INSTANTANNÉ (IRS) ET CHALLENGE DU COACH (HCC)

---

# 1 LESTYPES DETIRS

---

Si le logiciel nécessite la saisie du type de tir, les types suivants, ou un sous-ensemble de ceux-ci, seront disponibles.

Afin de permettre aux statisticiens moins expérimentés de gérer les types de tirs, il est recommandé de laisser le logiciel fonctionner avec des ensembles de types de tirs basiques et complets, en fonction du niveau de la compétition.

---

## 1.1 LESTYPES DETIRS DE BASE

---

### **JUMP SHOT**

C'est un tir pris en sautant en l'air verticalement et en lâchant généralement le ballon au sommet du saut. Il est le plus souvent utilisé pour les tirs à moyenne et longue distance, y compris lors des tentatives à 3 points

### **LAY-UP**

C'est un tir proche du panier impliquant généralement que le tireur amortisse le ballon sur le panneau, le joueur pouvant également déposer le ballon sur le devant de l'anneau. Il s'agit généralement d'un tir à une main, le ballon qui repose sous une main étant relâché en utilisant un mouvement ascendant du bras aussi près que possible du panier. Un lay-up peut également être un tir rapide enchaîné par joueur offensif qui vient d'attraper/de recevoir le ballon à proximité du panier.

### **DUNK**

C'est une action de tir sur laquelle un joueur amène le ballon au-dessus de l'anneau et le claque dans le celui-ci avec une ou deux mains, sa/ses mains touchant alors le dessus de l'anneau.

### **PUTBACK DUNK**

C'est un tir sur lequel un joueur de l'équipe attaquante attrape un rebond offensif puis claque immédiatement le ballon dans le panier avec force à travers le cerceau, sa/ses mains touchant alors le dessus de l'anneau.

### **PUTBACK TIP-IN**

C'est un tir sur lequel un joueur de l'équipe offensive saisit un rebond offensif et marque immédiatement un panier à côté du panier. Cela peut souvent amener le joueur offensif à sauter et à faire basculer le ballon dans le panier d'une main sans redescendre sur le sol.

---

## 1.2 LESTYPES DETIRS AVANCÉS

---

### **DRIVING LAY-UP**

C'est un tir proche du panier enchaîné après un dribble en direction du panier soit lorsque la défense est en place, soit sur une contre-attaque. Le tir est généralement amorti sur le panneau sur le panneau, mais peut également être déposé sur le devant de l'anneau.

### **REVERSE LAY-UP**

Un reverse lay-up est une action où l'attaquant fonce d'un côté du panier et effectue un lay-up de l'autre côté, utilisant le panier/panneau comme protection supplémentaire afin d'éviter un contre par un défenseur.

### **EURO STEP**

Un euro step est une action où le joueur de l'équipe offensive fait deux pas - généralement longs - après un dribble, le premier pas étant dans une direction et le second dans l'autre.

### **ALLEY-OOP LAY-UP**

C'est un tir impliquant un joueur qui attrape une passe dans les airs et terminant par un lay-up, avant d'atterrir sur le terrain.

### **ALLEY-OOP DUNK**

C'est un tir impliquant un joueur qui attrape une passe dans les airs et terminant par un dunk, avant d'atterrir sur le terrain.

### **HOOK SHOT**

Il s'agit d'un tir à une main où le joueur avec le ballon se tourne vers le panier avec la main de tir la plus éloignée du panier, puis étend son bras pour lancer le ballon au-dessus de sa tête dans un mouvement circulaire vers le panier.

### **FLOATING JUMP SHOT**

C'est un tir effectué généralement à une main et sur un pied, sans s'arrêter comme lors d'un lay-up sur drive, mais en relâchant le ballon plus loin du panier. Il peut être pris lors de la course, du dribble ou d'une réception de passe et il peut être amorti sur le panneau ou rentrer directement dans le filet grâce à une trajectoire haute en forme d'arc pour éviter un contre.

### **FADE-AWAY JUMP SHOT**

C'est un tir que le tireur prend en sautant et en s'écartant du panier. Ce tir est utilisé pour créer un espace entre le tireur et son défenseur et peut être effectué de n'importe où sur le terrain. Il peut être réalisé en sautant directement en arrière ou sur le côté.

## **TURN-AROUND JUMP SHOT**

---

C'est un tir pris par un joueur qui reçoit le ballon dos au panier, et qui commence son tir dos au panier, puis se retourne dans les airs au milieu de son saut pour tirer. Il peut se retourner complètement pour finalement faire face au panier, mais parfois il ne se tourne que partiellement et tire en restant de côté par rapport au panier.

## **STEP-BACK JUMP SHOT**

---

C'est un tir sur lequel le joueur simule généralement un drive vers le panier puis se stoppe et fait un pas de recul pour créer un espace entre lui et le défenseur avant de tirer.

## **PULL-UP JUMP SHOT**

---

C'est un tir sur lequel le tireur s'arrête rapidement après un dribble et saute brusquement pour tirer en jump shot alors que le (ou les) défenseur(s) sont généralement resté(s) en position basse pour défendre le drive.

---

## 2 LESTYPES DE BALLONS PERDUS

---

La liste suivante définit les types de ballons perdus :

- Mauvaise passe
- Mauvais contrôle du ballon / perte accidentelle du ballon
- Sortie du ballon
- Marcher
- 3 secondes
- 5 secondes
- 8 secondes
- 24 secondes
- Retour en zone
- Faute offensive
- Faute disqualifiante par l'équipe en possession du ballon
- Intervention illégale / goaltending offensif
- Dribble irrégulier
- Porter du ballon
- Autre

---

## 3 DONNÉES SUPPLÉMENTAIRES

---

Dans cette annexe, certaines données supplémentaires sont définies, généralement calculées par le logiciel et, par conséquent, non directement pertinentes pour le travail d'un statisticien.

---

### 3.1 REMPLACEMENTS : TEMPS / MINUTES JOUÉES

---

Tous les remplacements sont saisis sur le logiciel, qui calcule le temps de jeu en conséquence.

Si les minutes jouées sont affichées en minutes (c'est-à-dire sans les secondes), l'arrondissement suivant doit être appliqué :

- Les minutes de moins de 30 secondes doivent être arrondies à la minute inférieur
- Les minutes de 30 secondes ou plus doivent être arrondies à la minute supérieur
- 0 minute sera arrondie à 1 minute, quelque soit la valeur des secondes
- Toute valeur avec 1 minute de moins que le temps maximum (par exemple 39 minutes pour une rencontre en 4x10 minutes) sera arrondi à la minute inférieur, quelque soit la valeur des secondes, pour indiquer que le joueur n'a pas joué la rencontre entière
- Un joueur qui n'est pas entré en jeu est indiqué par « DNP » (n'a pas joué) au lieu d'une valeur en minutes et secondes

N'importe quel joueur avec un temps de jeu compris entre 0.1 et 0.9 secondes, verra son temps de jeu arrondi à 1 seconde.

À des fins statistiques, une rencontre avec « DNP » ne compte pas comme une rencontre jouée pour le joueur.

---

### 3.2 POINTS DANS LA RAQUETTE

---

Le nombre total de points marqués par une équipe depuis les tirs dans la raquette. Cela inclut tous les types de tirs.

---

### 3.3 POINTS DE BALLON PERDU

---

Le nombre total de points marqués par une équipe lors d'une possession qui suit un ballon perdu adverse. Cela ne prend pas en compte le type de ballon perdu, que le ballon soit sorti du terrain ou non, et les points peuvent venir de tirs ou de lancer-francs marqués.

Cela ne s'applique pas aux paniers ou lancer-francs marqués dans une possession supplémentaire, qui suivrait une faute sifflée contre un joueur en défense après une tentative de tir marqué ou raté.

---

### 3.4 POINTS EN CONTRE-ATTAQUE SUR BALLON PERDU

---

Le nombre total de points marqués sur contre-attaque à la suite d'un ballon perdu adverse. Cela ne prend pas en compte le type de ballon perdu, que le ballon soit sorti du terrain ou non, et les points peuvent venir de tirs ou de lancer-francs marqués.

Cela ne s'applique pas aux paniers ou lancer-francs marqués dans une possession supplémentaire, qui suivrait une faute sifflée contre un joueur en défense après une tentative de tir marqué ou raté.

---

### 3.5 POINTS SUR SECONDE CHANCE

---

Le nombre total de points marqués par une équipe à la suite d'un rebond offensif, et avant que l'équipe adverse ne regagne la possession du ballon.

Cela s'applique que le ballon soit sorti du terrain ou non, et les points peuvent venir de tirs ou de lancer-francs marqués.

Cela ne s'applique pas au paniers ou lancer-francs marqués dans une possession supplémentaire, qui suivrait une faute sifflée contre un joueur en défense après une tentative de tir marqué ou raté.

---

### 3.6 POINTS DU BANC

---

Le nombre total de points marqués par une équipe en excluant les joueurs du 5 de départ.

---

### 3.7 ÉGALITÉS

---

Le nombre de fois que le score a été à égalité pendant la rencontre (en excluant 0-0).

---

### 3.8 CHANGEMENTS DE LEADER

---

Le nombre de fois que l'équipe qui mène (le leader) est passé d'une équipe à l'autre pendant la rencontre.

---

### 3.9 PLUS GRAND ÉCART DE POINTS

---

La plus grande avance au score de chaque équipe pendant la rencontre, et quand cela s'est produit (période et temps).

---

### 3.10 PLUS GRANDE SÉRIE DE POINTS MARQUÉS

---

Le plus grand nombre de points marqués consécutivement par une équipe sans qu'aucun point ne soit marqué en face.

---

### 3.11 ÉVALUATION

---

L'évaluation est indiquée pour chaque joueur dans le rapport. Plusieurs formules sont valables - la formule recommandée est la suivante :  $PTS - (FGA-FGM) - (FTA-FTM) + REB + AST - TO + ST + BS$

---

### 3.12 +/- PLUS/MOINS

---

Le plus/moins est indiqué pour chaque joueur dans le rapport. Cela indique la différence de points réalisée par l'équipe pendant que le joueur est sur le terrain.

---

### 3.13 POINTS PAR POSSESSION

---

Nombre de points marqués par une équipe divisés par le nombre de possessions de la même équipe.

---

---

## 4 SYSTÈME DE REPLAY INSTANTANNÉ (IRS) ET CHALLENGE DU COACH (HCC)

---

Le statisticien doit enregistrer toutes les utilisations de l'IRS et les challenges, en incluant le type de replay.

La liste suivante définit les types de replay :

- Fin de période (ballon lâché avant le signal)
- Correction du temps de jeu / possession
- Violation de fin de possession (ballon lâché avant le signal)
- Faute en dehors de l'action de tir (le panier doit compter ou non)
- Intervention illégale / goaltending
- Sortie de ballon
- Valeur d'un panier marqué (2 ou 3 points)
- 2 ou 3 lancer-francs sur une faute sifflée
- Modifier le type de faute
- Identifier le tireur des lancer-francs
- Acte de violence