



LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

STAGIONE 2019/20

PROGRAMMA

1. STRUMENTI
2. PROCEDURE PER LA GARA
3. FIBA LIVE STATS 7.0
4. LA RILEVAZIONE STATISTICA

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO
RILEVAZIONE STATISTICA



STRUMENTI

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



PC

Caratteristiche raccomandate

CPU: Dual Core I5 Processor

Memory: 4GB RAM

Hard Drive: HDD with at least 1GB available

Caratteristiche minime

CPU: Dual Core I3 Processor (no ARM processors)

Memory: 2GB RAM

Hard Drive: HDD with at least 1GB available

The lowest resolution 1366x768.

Puo' essere installato solo su:

- Windows 7 SP1 o maggiore
- Windows 8.1
- Windows 10

FIBA LIVE STATS Versione 7.x

Il programma di rilevazione è FIBA LIVE STATS versione 7.

La parte visibili ai rilevatori sarà la stessa del programma FIBA ma con modifiche nella gestione dei dati e nella visualizzazione del Netcasting.

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



SKYPE

Per ogni comunicazione prima, durante e dopo la gara utilizzare il programma di messaggistica online Skype.

Scaricabile gratuitamente all'indirizzo <http://www.skype.com/it/>

SERVIZIO RISULTATI

Disponibile da due ore prima della gara a due ore dopo la gara

Indirizzi: lega.basket - Serie A2

 lega.basketB - Serie B

SKYPE

Codifica dell'account SKYPE

Il nome account deve avere le seguenti caratteristiche :

[codicelega]_[girone]_[nome città/società]

Esempi

ita2_a_Bologna doppio account

ita2_a_Bologna2

ita3_b_Lecco

ita3_b_Lecco2

ita3_d_RiminiCrabs

ita3_d_RiminiCrabs2


TeamViewer

Software di assistenza remota che viene utilizzato in caso di problematiche al PC.

Scaricabile all'indirizzo: <http://www.teamviewer.com/it/>

Permette all'assistenza di utilizzare il PC dopo aver comunicato nome utente e password fornite dal programma.

TeamViewer

← Controllo remoto Meeting 

Consenti controllo remoto

Il Tuo ID 329 544 235

Password 347xmp

Accesso automatico

- [Avvia TeamViewer con il sistema](#)
- [Assegna dispositivo all'account](#)
- [Consenti accesso facile](#)

Controlla computer remoto

ID interlocutore

Legabasket

Controllo remoto
 Trasferimento di file

Collegamento con l'interlocutore

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO RILEVAZIONE STATISTICA



Inp.webpont.com/stats

Sito di riferimento dove potrete trovare tutto il materiale che riguarda la rilevazione statistica, compreso il programma, manuali e guide.

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO
RILEVAZIONE STATISTICA



Contatti

Telefono : 348.3548642

Mail : assistenza@webpont.com

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO
RILEVAZIONE STATISTICA



PROCEDURE
PRIMA, DURANTE E DOPO
LA GARA

PRIMA DELLA GARA -60'

- Arrivo a palazzo (due ore in caso di partita con diretta TV nazionale)
- Controllo dei dispositivi hardware e connessione internet.
- Comunicare al servizio risultati che tutto è pronto.
- Aprire la gara in FLS

IN CASO DI PROBLEMI O DUBBI CONTATTARE SEMPRE IL SERVIZIO RISULTATI

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



PRIMA DELLA GARA -30'

- Inserire allenatori e arbitri
- Controllo delle liste FIP con i roster a programma
- In caso di giocatore non in elenco è possibile aggiungerlo senza darne comunicazione.

IN CASO DI PROBLEMI O DUBBI CONTATTARE SEMPRE IL SERVIZIO RISULTATI

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



PRIMA DELLA GARA -10'

- Tutto il team statistico pronto per la rilevazione
- Inserimento quintetto
- Inizio rilevazione

IN CASO DI PROBLEMI O DUBBI CONTATTARE SEMPRE IL SERVIZIO RISULTATI

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



DURANTE LA GARA

In caso di caduta delle connessione di rete :

- Continuare la rilevazione
- Attendere il ripristino della rete
- Riprendere l'invio dati

IMPORTANTE: in caso di mancanza di connessione fino alla fine dell'incontro, avvisare il servizio risultati ed è **INDISPENSABILE** trovare una connessione subito dopo la fine della partita per inviare i dati.

DURANTE LA GARA

In caso di grave problema al PC che non permetta di continuare la rilevazione:

- Avvisare il servizio risultati
- Rilevazione manuale
- Comunicare risultato finale
- Dati base da referto
- Ripetere la rilevazione con file video entro 24h

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



DOPO LA GARA

- Avisare tramite SKYPE del risultato finale
- Ultimi controlli e invio dei dati finali
- Stampare i boxscore necessari
- Attendere l'ok del servizio risultati
- Controllo incrociato con il referto
- Comunicazione di eventuali modifiche
- Rimanere a disposizione per 90/120 minuti dopo la gara

DOVERI DEI RILEVATORI

- Arrivo in orario
- Controllo della lista giocatori
- Rilevazione
- Attesa conferma del servizio risultati
- Controllo del referto

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



DIRITTI DEI RILEVATORI

- Posizione in campo
- Linea dedicata
- Accesso al referto

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO
RILEVAZIONE STATISTICA



FIBA LIVE STATS 7

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO RILEVAZIONE STATISTICA



INSTALLAZIONE

Disinstallare tutte le versioni precedenti prima di installare
FIBA LIVE STATS 7

Sarà possibile scaricarlo dal sito di riferimento

lnp.webpont.com/stats

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO RILEVAZIONE STATISTICA



INSTALLAZIONE

Installare il programma come amministratore del PC

Tasto destro -> esegui come Amministratore

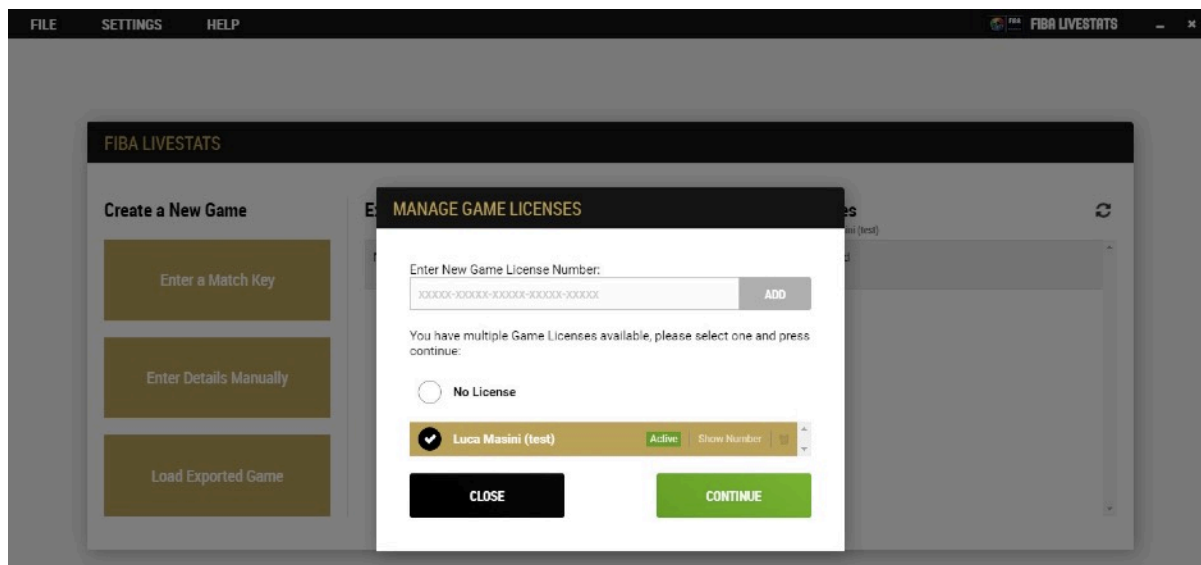
LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



LICENZA

Il codice licenza permette di avere tutte le partite casalinghe della propria squadra pronte sul PC



LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



FILE SETTINGS HELP FIBA FIBA LIVESTATS

FIBA LIVESTATS

Create a New Game

- Enter a Match Key
- Enter Details Manually
- Load Exported Game

Existing Games

No games found

League Games

License Name: Luca Masini (test)

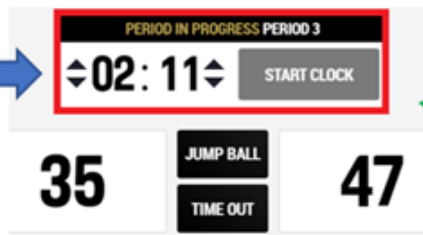
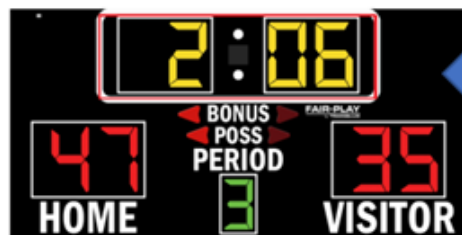
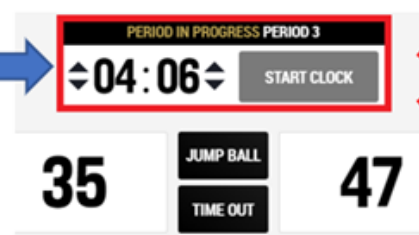
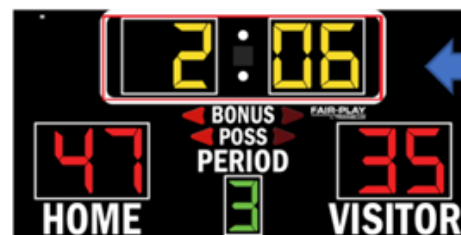
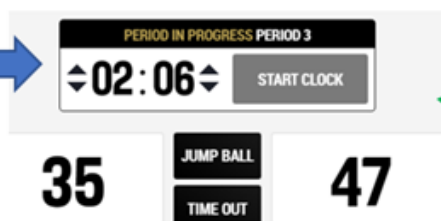
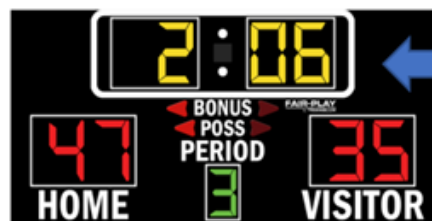
No games found

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



CRONOMETRO



INSERIMENTO DI UN TIRO

La sequenza per l'inserimento di un tiro è:

1. Selezionare la zona del campo da dove è partito il tiro
2. Se il tiro è stato segnato o sbagliato
3. Il giocatore che ha effettuato il tiro
4. Eventuale assist, in caso di canestro realizzato
5. Eventuale rimbalzo in caso di errore

INSERIMENTO DI UN FALLO

La sequenza per l'inserimento di un fallo è:

1. Selezionare la zona del campo dove è stato commesso il fallo
2. Premere il pulsante del fallo e selezionarne la tipologia
3. Selezionare il giocatore che ha commesso il fallo
4. Selezionare il giocatore che ha subito il fallo
5. Eventuale tiri liberi

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO
RILEVAZIONE STATISTICA



LA RILEVAZIONE STATISTICA

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



TIRO

E' da considerare tiro tentato ogni tentativo di un giocatore di tirare la palla verso il canestro avversario con l'intenzione di segnare.

Un tiro può essere effettuato da ogni parte del campo.

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



TIRO

Durante una situazione di rimbalzo se il giocatore spinge volontariamente la palla verso il canestro avversario

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



TIRO

Se durante una situazione di rimbalzo il giocatore spinge anche non volontariamente la palla e realizza un canestro viene assegnato un tiro realizzato e quindi anche un tiro tentato.

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



TIRO

Non viene assegnato un tiro se viene commesso un fallo sul giocatore in attacco e il tiro viene sbagliato.

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



TIRO

Non viene assegnato un tiro se viene commesso un fallo dal giocatore in attacco o da un suo compagno di squadra PRIMA che venga rilasciato il tiro.

Tiro tentato se il fallo del giocatore in attacco o di un suo compagno di squadra viene commesso DOPO che il pallone è stato rilasciato.

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



TIRO

Per essere considerato tiro la palla non deve per forza lasciare la mano del giocatore in attacco.

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO
RILEVAZIONE STATISTICA



TIRO O
PASSAGGIO ??

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



PUNTI IN CONTROPIEDE

Tutti i punti segnati prima che la difesa abbia il tempo di schierare la difesa organizzata.

PUNTI IN CONTROPIEDE

- L'azione precedente alla partenza del contropiede non è rilevante (rimessa, rimbalzo, palla rubata)
- Anche dopo un rimbalzo offensivo
- Con qualsiasi tipo di tiro

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO RILEVAZIONE STATISTICA



PUNTI IN CONTROPIEDE

Dopo un tiro libero realizzato se il fallo o il fallo antisportivo ha fermato un contropiede, ma non se il contropiede non era ancora iniziato.

STOPPATE

Una stoppata è assegnata ad un giocatore se devia in modo chiaro la traiettoria di un tiro.

La palla non deve obbligatoriamente lasciare le mani del tiratore per essere considerata stoppata.

Un rimbalzo deve essere assegnato dopo la stoppata a meno che non finisca il periodo o venga fischiata una violazione di 24 secondi prima che un giocatore abbia possesso della palla.

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



STOPPATE

Se la palla non ha lasciato le mani del tiratore viene considerata:

- Stoppata, se la palla è sopra l'altezza della spalla del tiratore
- Palla persa, se la palla non ha superato l'altezza della spalla

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



STOPPATE

Eccezioni (no stoppata)

- Il difensore tocca la palla dopo il rimbalzo sul ferro
- Il difensore stoppa la palla in una situazione di fallo sul tiro
- Il canestro viene realizzato

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO
RILEVAZIONE STATISTICA



ASSIST

ASSIST

Un assist è un passaggio che consente un tiro facile del ricevitore. Sono inoltre da considerare assist tutte le aperture in contropiede ed i lanci lunghi che permettano all'attaccante di essere l'uomo più vicino al canestro avversario anche se sono necessari più palleggi per arrivare alla realizzazione.

Assist sono anche tutti i passaggi che consentono un'azione individuale facile e rapida del ricevitore come una rapida finta, uscita dal blocco, palleggio e tiro o penetrazione.

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

RILEVAZIONE STATISTICA



ASSIST

Ogni passaggio ad un giocatore all'interno dell'area pitturata che realizza il canestro all'interno della stessa area è da considerare assist.

ASSIST

Un passaggio a un giocatore fuori dall'area pitturata:

- E' da considerare assist se l'attaccante segna senza palleggiare
- Se segna con uno o piu' palleggi è da considerare assist se al momento di ricevere la palla non è marcato dal difensore da vicino (facing). Non è assist se l'attaccante deve battere uno contro uno il difensore.

La distanza del difensore è rimasta l'unica valutazione del rilevatore.

ASSIST

Regole addizionali :

- Un solo assist per tiro
- Solo l'ultimo passaggio è da considerare assist
- Distanza da canestro, difficoltà e tipo di tiro non sono criteri di valutazione
- in caso di contropiede non è assist se l'attaccante riceve la palla nella propria metà campo

RIMBALZO

Un rimbalzo è il controllo della palla da parte di un giocatore dopo un tiro sbagliato o il possesso da parte di una squadra per una rimessa dopo un tiro sbagliato.

Dopo ogni tiro e dopo ogni ultimo tiro libero di una serie deve essere attribuito un rimbalzo (con qualche eccezione)

RIMBALZO

Eccezioni:

- Dopo un tiro libero sbagliato quando la palla non è considerata viva (es. antisportivo)
- Alla fine del periodo (la sirena suona prima del possesso)
- Dopo un tiro sbagliato (airball) se la violazione è fischiata prima del possesso

RIMBALZO

Evitare i 'mini possessi'

- Invece di assegnare il rimbalzo ad una squadra e poi inserire una palla persa e recuperata, aspettiamo e mettiamo rimbalzo direttamente a chi conquista la palla.

CONTROLLO: Significa controllo di palla e corpo !

RIMBALZO

Rimbalzo del giocatore:

- Assegnato al primo giocatore ad avere il controllo della palla
- Tentativo di segnare con un tap-in
- Tap-in con l'intenzione di passare la palla a un compagno
- Vincitore della palla a due dopo un rimbalzo simultaneo con un avversario

RIMBALZO

Rimbalzo di squadra:

- La palla esce dal campo prima che un giocatore ne abbia il controllo
- Un fallo o violazione viene fischiata prima che un giocatore abbia il controllo della palla
- Palla incastrata tra supporto e ferro
- Auto canestro

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO
RILEVAZIONE STATISTICA



**POSSESSO PRIMA O DOPO
IL FISCHIO ?**

LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO
RILEVAZIONE STATISTICA



PALLA PERSA

PALLA PERSA

Una palla persa è il risultato di un errore di un giocatore o squadra in attacco che porta al cambio di possesso, e si può verificare per :

- Passaggio sbagliato
- Perdita della palla durante il palleggio
- Violazione (passi, 3 secondi, fallo in attacco, ecc)
- Nel caso ci siano più cause, identificare il responsabile

PALLA PERSA

Situazioni con più palle perse/recuperate, rilevare solo i chiari cambi di possesso

Situazioni di palla contesa dipendono dalla regola del possesso alternato

Possesso alla squadra in attacco: Niente

Possesso alla difesa : Palla persa + eventuale palla recuperata

PALLA PERSA - Giocatore o squadra ?

3", 5" -> Giocatore

8", 24" -> Squadra

altre violazioni -> Giocatore

Fallo in attacco -> Giocatore (rilevato in automatico dal programma)

Tecnico, Antisportivo, Espulsione con la squadra in possesso palla

Giocatore in campo -> Giocatore

Giocatore in panchina -> Squadra

PALLA RECUPERATA

Viene assegnata una palla recuperata a un difensore quando una sua azione provoca una palla persa dell'avversario.

Questa 'azione' deve includere il tocco della palla

- Rubare la palla all'avversario
- Intercettare o deviare un passaggio
- Recuperare la palla dopo un errore dell'attaccante

La palla recuperata non ne implica il controllo !!

Non esistono palle recuperate di squadra !!

PALLA RECUPERATA

Non c'è recupero se la palla diventa 'morta' anche se è stato il difensore a causare la palla persa. Unica eccezione per la palla contesa

Una palla recuperata implica una palla persa, mentre non è vero il contrario

Se più di un difensore è coinvolto nel recupero viene assegnata a chi ha iniziato l'azione di recupero.

Una palla recuperata non è sempre indice di buona difesa



LEGA NAZIONALE PALLACANESTRO

STAGIONE 2019/20