



# MANUEL STATISTICIENS FIBA 2018

## Version Française

*Traduction en Français : FFBB*  
*Pour tout litige, seule la version anglaise de la FIBA fait foi.*

ÉDITION 1<sup>er</sup> JUIN 2018

## AVERTISSEMENT

Dans le Manuel des statisticiens de la FIBA 2018, toutes les références faites à un joueur, entraîneur, officiel, etc. de sexe masculin s'appliquent également au sexe féminin. Il faut comprendre que cela se fait uniquement pour des raisons pratiques.

La responsabilité des statisticiens 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 des 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 statisticiens.

## SOMMAIRE

*Cliquer sur la ligne concernée pour accéder directement au thème recherché*

AVERTISSEMENT.....	2
SOMMAIRE .....	3
1. LES TIRS AU PANIER - 'FIELD GOAL SHOTS' .....	6
Tentative de tir .....	6
Panier marqué.....	6
Tirs au buzzer.....	6
Tir et faute sur tir .....	6
Panier annulé.....	6
Tir et violation ou faute .....	6
Claquette .....	6
Tir Contré.....	6
Panier marqué contre son camp.....	6
Points sur contre-attaque .....	7
Exemples .....	7
2. TIRS DE LANCER-FRANC ('FREE THROWS') .....	11
Tentative de lancer-franc (FTA).....	11
Lancer-franc marqué (FTM).....	11
Violation sur lancer-franc .....	11
Exemples .....	12
3. REBONDS ('REBOUNDS').....	13
Définition du rebond .....	13
Rebonds offensifs et défensifs .....	13
La récupération du ballon .....	13
Rebond d'équipe .....	13
Non-enregistrement d'un rebond.....	13
Exemples .....	14
4. PERTES DE BALLE ('TURN OVER').....	17
Définition .....	17
Une perte de balle implique avoir le contrôle du ballon .....	17
Perte de balle et possession alternée .....	17
Mauvais contrôle du ballon ('ball handling').....	17
Violation de joueur attaquant ('violation').....	17
Violation d'équipe en attaque ('team violation').....	17
Faute offensive.....	17
Mauvaise passe .....	18
Causes multiples.....	18

Enchainements de « pertes de balle » .....	18
Exemples .....	18
5. PASSES DECISIVES ('ASSIST') .....	21
Passe vers l'intérieur et tir intérieur .....	21
Passe vers l'extérieur et tir immédiat .....	21
Passe vers l'extérieur et tir après dribble sans opposition .....	21
Passe vers l'extérieur et tir en face à face (pas de passe décisive) .....	21
Passe vers l'extérieur et défenseur battu sur le drive immédiat .....	21
Passe de contre-attaque .....	21
Passe décisive et faute en action de tir (avec lancers-francs) .....	21
Notions importantes .....	21
Exemples .....	22
6. LES INTERCEPTIONS ('STEALS') .....	24
Définition .....	24
Cas d'interception .....	24
Pas d'interception si le ballon devient mort .....	24
Ballon tenu .....	24
Interception --> perte de balle obligatoire .....	24
Ballon dévié puis récupéré .....	24
Exemples .....	24
7. LES CONTRES ('BLOCKED SHOTS') .....	25
Définition .....	25
Sortir le ballon des mains du tireur et ligne des épaules .....	26
Un contre implique un rebond .....	26
Exemples .....	26
8. LES FAUTES .....	28
Définition .....	28
Types de fautes .....	28
Fautes de banc .....	28
Faute et lancers francs pour faute d'équipe .....	28
Fautes provoquées .....	28
Exemples .....	28
Annexe A – Les types de tirs .....	29
Jump shot .....	29
Lay-up .....	29
Lay-up sur drive .....	29
Dunk (ou smash) .....	29
Claquette smashée ('Putback Dunk') .....	29
Claquette ('Putback tip-in') .....	29

Alley-oop .....	29
Tir crochet ('Hook shot').....	29
Flotteur ('Floating Jump shot') .....	29
Tir en 'Fadeaway' .....	30
'Turn-around jump shot' .....	30
'Step back jump shot' .....	30
'Pull-up jump shot' .....	30
Annexe B – Les types de pertes de balle .....	30
Annexe C - Données supplémentaires .....	30
Remplacements : Temps / minutes jouées .....	30
Points dans la peinture.....	31
Points marqués sur perte de balle .....	31
Points de seconde chance .....	31
Points du banc .....	31
Nombre d'égalités au score.....	31
Nombre de changement de leader .....	31
Le plus grand écart de points .....	31
La plus grande série de points consécutifs.....	31
ANNEXE D. CODES – LEGENDES et RENVOIS .....	32

## 1. LES TIRS AU PANIER - 'FIELD GOAL SHOTS'

### Tentative de tir

- Une tentative de tir au panier (FGA – « Field Goal Attempt ») est imputée à un joueur à chaque fois qu'il tire, lance ou tape un ballon vivant vers le panier de son adversaire pour tenter de marquer un panier.
- Une tentative de tir (FGA) peut se faire de n'importe où sur le terrain, quel que soit le mouvement de tir.
- Le type de tir doit ensuite être renseigné (voir annexe A).

### Panier marqué

- Un panier marqué (FGM – « Field Goal Made ») est imputé à un joueur chaque fois qu'une tentative de tir de sa part (FGA) entraîne un panier marqué, ou la validation d'un panier en raison d'une intervention illégale sur le ballon par un joueur défenseur (Goaltending).

### Tirs au buzzer

- Une tentative de tir (FGA) à la fin d'un quart-temps compte comme une tentative de tir (FGA), si le ballon a été relâché avant le buzzer.

### Tir et faute sur tir

- Un joueur victime d'une faute en tirant n'est pas crédité d'une tentative de tir (FGA) à moins que le panier ne soit marqué.

### Panier annulé

- Une tentative de tir (FGA) n'est pas créditée au tireur si le tir est annulé en raison d'une intervention illégale sur le ballon (Goaltending) d'un joueur attaquant.

### Tir et violation ou faute

- Une tentative de tir (FGA) n'est pas créditée si le joueur tire alors qu'un coéquipier commet une violation ou une faute, juste avant que le ballon ne soit relâché.
- Lorsque cette faute ou cette violation est comptabilisée.

### Claquette

- Une claquette ("Tip") d'un joueur attaquant compte comme une tentative de tir (FGA) et un rebond offensif. Si la claquette du joueur était contrôlée. Si la claquette est réussie, une tentative de tir (FGA) et un panier marqué (FGM) sont crédités que le ballon ait été contrôlé ou non.

### Tir Contré

- Dans le cas d'un tir contré ('Blocked shot') avant que le ballon ne soit relâché, une tentative de tir (FGA) ne doit pas être enregistrée.

### 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 sur le terrain (capitaine en jeu) de l'équipe adverse. Le capitaine en jeu sera crédité à la fois d'une tentative de tir (FGA) et d'un tir réussi (FGM).
- Dans le cas où le panier marqué contre son camp survient lors d'une situation de rebond, après une tentative de tir ratée de l'équipe attaquante, l'équipe attaquante sera créditée d'un rebond offensif d'équipe.

- Dans les situations autres que celles de rebond, si la même équipe était en possession avant de marquer dans son propre panier, une perte de balle doit être affectée au joueur qui a marqué son propre panier.

### **Points sur contre-attaque**

- Les points sont enregistrés « sur contre-attaque » s'ils sont marqués par une équipe en peu de temps (max.8 secondes) 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 une perte de balle (turnover), 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(s) ou de lancer(s)-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.

### **Exemples**

**Exemple 1.** A5 tire et commet une faute sur B5 ...

- a) Avant que le ballon ne soit en l'air,
- b) Après que le ballon est en l'air et le panier n'est pas marqué,
- c) Après que le ballon est en l'air et le panier est marqué.

Enregistrements :

- a) Pas de tentative de tir A5 (FGA)  
Perte de balle (faute offensive) A5 ;  
Faute personnelle A5 ;  
Faute provoquée pour B5.
- b) Tentative de tir pour A5 (FGA)  
Faute personnelle A5,  
Rebond défensif d'équipe pour l'équipe B,  
Faute provoquée pour B5.
- c) Tentative de tir pour A5 (FGA)  
Tir réussi A5 (FGM)  
Faute personnelle A5 ;  
Faute provoquée pour B5.

En cas de doute quant à savoir si la faute s'est produite avant ou après que le ballon était en vol, les actions des arbitres indiqueront la décision correcte.

- Si la faute a eu lieu avant que le ballon ne soit en l'air, elle sera signalée comme une « faute de l'équipe qui contrôle le ballon » (geste associé).
- Si la faute s'est produite après que le ballon était en vol, l'arbitre n'indiquera pas le contrôle de l'équipe.

**Exemple 2.** A2 tente un tir (FGA) et dans la lutte pour le rebond, B5 fait rentrer accidentellement le ballon dans son propre panier.

Enregistrements :

- Tentative de tir A2 (FGA) ;
- Rebond offensif d'équipe – équipe A ;

- Les tentatives de tirs et paniers marqués sont à créditer au capitaine en jeu de l'équipe A ;

**Exemple 3.** Avec 1 seconde à jouer dans la troisième période, B4 prend un rebond défensif dans sa moitié de terrain, puis se tourne et lance le ballon vers le panier de l'adversaire, le ballon étant relâché :

- a) Avant le buzzer
- b) Après le buzzer

Enregistrements :

- a) Tentative de tir B4 (FGA) ; Si le panier est marqué, panier marqué par B4 (FGM)
- b) Aucune action enregistrée

**Exemple 4.** A1 tire un FGA et le ballon se coince entre l'anneau et le panneau.

Enregistrements :

- Tentative de tir A1 (FGA) ;
- Rebond d'équipe imputé à l'équipe qui prend possession du ballon selon la flèche de possession alternée.

**Exemple 5.** L'équipe B est dans la pénalité de fautes d'équipe pour la période en cours. A1 se dirige vers le panier et est victime d'une faute de B5 :

- a) Avant le tir ;
- b) Dans l'action de tir ;
- c) Après que le ballon a été relâché.

Dans toutes les situations, il rate le tir et deux lancers francs lui sont accordés.

Enregistrements :

- a) Faute personnelle B5 ;  
Faute provoquée pour A1.  
Aucun FGA n'est crédité.
- b) Faute personnelle B5 ;  
Faute provoquée pour A1.  
Aucun FGA n'est crédité.
- c) Tentative de tir de A1 (FGA) ;  
Rebond offensif d'équipe pour l'équipe A ;  
Faute personnelle B5 ;  
Faute provoquée pour A1.

**Exemple 6.** A3 est contré par B2 lors d'un jump shot avant que le ballon ne soit relâché. A3 atterrit avec le ballon dans les mains et il est sanctionné d'une violation de marcher.

Enregistrements :

- Tentative de tir de A3 (FGA) ;
- Tir contré pour B2 ;
- Rebond offensif A3 ;
- Perte de balle (marcher) A3

**Exemple 7.** La passe de A1 est interceptée par B1. B1 lance une longue passe à B2. B2 manque le lay-up. Après avoir pris le rebond, B2 passe le ballon à B3 qui effectue un tir à trois points. Au moment du tir, la défense n'était toujours pas en place.

Enregistrements :

- Perte de balle A1,
- Interception B1,
- Tentative de tir de B2 (FGA),
- Rebond offensif B2,



- Tentative de tir à 3 points B3 (3FGA) et
- Panier marqué à 3 points B3 (3FGM),
- Passe décisive (Assist) pour B2.

Notes :

Le panier marqué à 3 points (3FGM) compte :

- Comme points marqués sur perte de balle,
- Comme points de seconde chance et
- Comme points de contre-attaque.

**Exemple 8.** A1 manque une tentative de tir (FGA) et B1 récupère le rebond. Immédiatement après avoir pris le rebond, B1 est victime d'une faute de A3 et se voit accorder deux FT en raison de fautes d'équipe. Il marque l'un des deux lancers francs.

Enregistrements :

- Tentative de tir FGA A1,
- Rebond défensif B1,
- Faute personnelle A3,
- Faute provoquée B1,
- 2 fois 'lancer-franc tenté' B1 (FTA), et
- 2 fois 'lancer-franc marqué' B1 (FTM)

Note : les lancers-francs NE SONT PAS enregistrés comme points de contre-attaque, car il n'y a pas eu de jeu rapide

**Exemple 9.** A1 manque une tentative de tir (FGA) et B1 récupère le rebond. Après un passage de sortie vers B2, B2 lance une rupture rapide et est encrassé par A2 pour arrêter la rupture rapide. B2 se voit attribuer deux FT en raison de fautes d'équipe et fait les deux.

Enregistrements :

- Tentative de tir de A1 (FGA) ;
- Rebond défensif B1,
- Faute personnelle A2,
- Faute provoquée B2,
- 2 fois 'lancer-franc tenté' B2(FTA), et
- 2 fois 'lancer-franc marqué' B2 (FTM)
- Les lancers-francs marqués comptent comme points de contre-attaque.

**Exemple 10.** La passe de A1 est interceptée par B2. B2 traverse le terrain ('coast to coast'), mais rate le lay-up et prend le rebond sur son propre tir. Ensuite, l'équipe B met en place un jeu posé. Plus tard au cours de la même possession, A1 frappe le ballon des mains de B3, le ballon sort des limites du terrain ? Il est attribué à l'équipe B pour la remise en jeu. L'équipe B prend un temps mort. Le chronomètre des tirs expirant, B2 tente un tir difficile à trois points de 10 mètres.

Enregistrements :

- Balle perdue (mauvaise passe) de A1,
- Interception de B2,
- Tentative de tir de B2
- Rebond Offensif de B2,
- Temps-mort Equipe B
- Tentative à 3 points (3FGA) et
- Panier marqué à 3 points de B2 (3FGM)
- Le panier marqué à 3 points (3FGM) compte :
  - Comme points marqués sur perte de balle,
  - Comme points de seconde chance et
  - Comme points de contre-attaque.



## 2. TIRS DE LANCER-FRANC ('FREE THROWS')

### Tentative de lancer-franc (FTA)

Une tentative de lancer franc (FTA) est imputée à un joueur lorsque ce joueur tente un lancer franc, sauf s'il y a une violation d'un joueur défenseur et que le lancer-franc est manqué (lancer-franc à retirer). Autrement dit, un joueur ne devrait pas être crédité une tentative de lancer-franc (FTA) si elle est affectée par une action illégale d'un adversaire (lancer-franc à retirer), à moins que le résultat du lancer-franc ne soit un lancer franc validé (FTM).

### Lancer-franc marqué (FTM)

Un lancer franc marqué (FTM) est enregistré à un joueur chaque fois qu'une tentative de lancer franc de ce joueur aboutit à l'attribution d'un point marqué.

### Violation sur lancer-franc

S'il y a une violation pendant les lancers francs, le statisticien doit observer très clairement ce que les officiels accordent, à qui la violation a été attribuée et quel est le résultat du coup de sifflet. Les statistiques suivantes doivent être enregistrées :

- Lorsqu'un joueur de l'équipe en défense commet une infraction :
  - Si le lancer franc est réussi, le point comptera malgré la violation défensive, donc créditez le tireur du lancer franc d'une tentative de lancer franc (FTA) et un lancer-franc marqué (FTM).
  - Si le lancer franc est manqué, ne créditez pas le tireur de lancer franc d'une tentative de lancer franc (FTA) car il bénéficiera d'un lancer-franc de remplacement. Ignorez le lancer franc manqué et enregistrez une tentative de lancer franc (FTA) et un lancer-franc marqué (FTM) pour le lancer franc de remplacement.
- Lorsque le tireur commet une violation
  - Si le lancer franc est réussi, il sera annulé.
  - Une tentative de lancer franc (FTA) doit être enregistrée au tireur
  - Si le lancer franc était le dernier d'une série, l'équipe défensive se verra attribuer une possession sur une remise en jeu. Créditez l'équipe défensive d'un rebond d'équipe.
  - Si le lancer franc est manqué, le tireur de lancer franc est toujours crédité d'une tentative de lancer franc (FTA). Si le lancer franc était le dernier d'une série, l'équipe défensive se verra attribuer une possession sur une remise en jeu et enregistrez une tentative de lancer franc (FTA) et un lancer-franc marqué (FTM)
- Lorsqu'un coéquipier du tireur commet une violation
  - Dans toutes ces situations, AUCUNE perte de balle ne s'est produite.
  - Les arbitres n'annuleront pas un lancer franc réussi si l'un des partenaires du tireur commet une violation, donc il faut le créditer d'une tentative de lancer franc (FTA) et d'un lancer-franc marqué (FTM)
- Si un mauvais joueur tente un lancer franc, l'arbitre annulera les tentatives de lancer franc (FTA) et lancer(s)-franc(s) marqué(s) (FTM) à la suite de l'erreur.
- Si une faute technique a entraîné l'exécution de lancers francs immédiatement avant le début d'une période, la tentative de lancer franc (FTA) et le lancer-franc marqué (FTM), si réussi, sera enregistré dans la nouvelle période.
- Dans toutes ces situations « spéciales », il est important que les statisticiens suivent les décisions des arbitres et communiquent avec les officiels de la table si nécessaire.

## Exemples

**Exemple 1.** A1 tente un lancer-franc et pendant le lancer-franc, B3 commet une violation.

- a) Le lancer-franc est réussi
- b) Le lancer-franc est raté.

Enregistrements :

- a) Tentative de lancer franc A1 (FTA) et lancer-franc marqué A1 (FTM)
- b) Ne pas enregistrer de tentative de lancer-franc pour A1 - un lancer franc de remplacement sera accordé.

**Exemple 2.** A5 tire le dernier lancer franc d'une série et pendant le lancer-franc, A4 commet une violation.

- a) Le lancer-franc est réussi
- b) Le lancer-franc est raté.

Enregistrements :

- a) Tentative de lancer franc A5 (FTA) et lancer-franc marqué A5 (FTM)
- b) Tentative de lancer franc A5 (FTA),  
Rebond défensif équipe pour l'équipe B.  
Pas de perte de balle enregistrée

### 3. REBONDS ('REBOUNDS')

#### Définition du rebond

Hormis les exceptions énumérées ci-dessous, toute tentative de tir du terrain (FGA) ou toute dernière tentative de lancer-franc manqué (FTA) est suivie d'un rebond.

**Un rebond** est la **récupération contrôlée d'un ballon vivant par un joueur, ou par une équipe** ayant droit au ballon lors d'une remise en jeu qui suit une tentative de tir ratée (FGA) ou un dernier tir de lancer-franc raté (FTA).

#### Rebonds offensifs et défensifs

Les rebonds sont divisés en rebonds offensifs et défensifs.

**Les rebonds offensifs** sont facturés lorsque la possession est conservée par la même équipe qui a raté la tentative de tir du terrain (FGA) ou le dernier lancer-franc (FTA),

**Les rebonds défensifs** sont enregistrés lorsque la possession est acquise par l'équipe qui n'a pas tenté de marquer.

#### La récupération du ballon

La récupération du ballon se réalise :

- En étant le premier à prendre le contrôle du ballon, même si le ballon a touché plusieurs mains, rebondi ou roulé sur le sol auparavant.
- En tapant le ballon de façon contrôlée dans le but de marquer un panier par une claquette
- En tapant ou en déviant le ballon de manière contrôlée vers un coéquipier.
- En récupérant un rebond simultanément avec un joueur adverse mais en se voyant attribuer le ballon à la suite d'une possession alternée.

#### Rebond d'équipe

Un rebond d'équipe est imputé à l'équipe ayant droit à la possession du ballon lorsque :

- Le ballon sort des limites du terrain après une tentative de tir ratée (FGA) ou un dernier tir de lancer-franc raté (FTA) et avant qu'un joueur ne prenne le contrôle du ballon.
- Une faute se produit après une tentative de tir ratée (FGA) ou un dernier tir de lancer-franc raté (FTA) et avant qu'un joueur ne prenne le contrôle du ballon.
- Après une tentative de tir ratée (FGA) ou un dernier tir de lancer-franc raté (FTA), deux joueurs ou plus de la même équipe sont impliqués dans un ballon tenu et que l'équipe bénéficie du ballon à la suite d'une possession alternée.
- Le ballon se loge entre l'anneau et le panneau ou sur le support du panier et que l'équipe bénéficie du ballon à la suite d'une possession alternée.
- Un panier marqué contre son camp se produit pendant une situation de rebond (un joueur défensif fait rentrer accidentellement le ballon dans son propre panier).

#### Non-enregistrement d'un rebond

Il n'y a pas de rebond enregistré :

- Après toute tentative de lancer-franc ratée (FGA) et que le ballon reste mort (ex : possession du ballon à suivre).
- À la fin d'une période, si le buzzer retentit après une tentative de tir (FGA) ou de lancer-franc (FTA) manquée et qu'aucune équipe ne gagne la possession du ballon
- Après une tentative de tir manquée (FGA) sur laquelle le ballon ne touche pas l'anneau, que le signal des 24 secondes retentit et que les arbitres sifflent pour signaler une infraction de 24 secondes avant qu'un joueur récupère le contrôle du ballon.

Dans les situations dans lesquelles le rebond d'un joueur est immédiatement suivi d'une perte de balle de la part de ce même joueur (par exemple, prendre le rebond en étant en l'air et atterrir hors des limites du terrain), un rebond d'équipe peut être donné à l'autre équipe à la place.

### Exemples

**Exemple 1.** Un tir manqué est récupéré simultanément par A5 et B4.

Enregistrements :

- Rebond A5 ou B4, selon la flèche de possession alternée

**Exemple 2.** Après un tir raté par A3, A5 saute et attrape le ballon, mais tombe et perd le contrôle. Le chronomètre des tirs est remis à 14. Après que A5 perd le contrôle, le ballon est récupéré par B4.

Enregistrements :

- Rebond défensif B4.
- Remarque : même si cela entraîne une contradiction entre la décision des arbitres (remettre le chronomètre des tirs à 14 sec signifie qu'ils ont supposé que A5 avait le contrôle du ballon) et les statistiques (attribue le rebond au joueur B4 qui a finalement pris le contrôle) , c'est la bonne décision.

**Exemple 3.** Après un tir manqué, B4 attrape le ballon et presque en même temps A5 commet une faute.

Enregistrements :

- Le statisticien doit décider si B4 avait le contrôle du ballon pendant une fraction de seconde avant de subir une faute.
  - Si tel est le cas, enregistrer le rebond pour B4.
  - Sinon, l'équipe B est créditée d'un rebond d'équipe défensif.

**Exemple 4.** A4 saute et tente un tir, contré par B5 sans que le ballon ait quitté les mains de A4. A4 atterrit avec le ballon. A4 est sanctionné d'une violation de marcher.

Enregistrements :

- Tentative de tir A4 (FGA),
- Contre de B5,
- Rebond offensif A4,
- Perte de balle A4 (violation).

**Exemple 5.** Après un tir manqué, B2, B4 et A4 disputent le rebond. Une situation de ballon tenu est sifflée, les 33 joueurs ayant les 2 mains sur le ballon.

- a) L'équipe 'A' bénéficie de la possession alternée
- b) L'équipe 'B' bénéficie de la possession alternée.

Enregistrements :

- a) Rebond offensif A4.
- b) Rebond défensif d'équipe pour l'équipe B.

**Exemple 6.** A3 rate une tentative de tir (FGA) et pendant que les joueurs se battent pour le rebond :

- a) A4 est sanctionné d'une faute sur B2
- b) B1 est sanctionné d'une faute sur A1
- c) B4 fait sortir le ballon hors des limites.

Enregistrements :

- a) Rebond Défensif d'équipe pour l'équipe B.
- b) Rebond Offensif d'équipe pour l'équipe A.
- c) Rebond Offensif d'équipe pour l'équipe A.

**Exemple 7.** A1 rate une tentative de tir (FGA) peu de temps avant que le signal des 24 secondes ne retentisse, et le ballon ne touche pas l'anneau

- a) B2 attrape le ballon juste avant que le dispositif ne sonne
- b) A2 attrape le ballon avant que le dispositif ne sonne
- c) A2 attrape le ballon après le signal sonore des 24 secondes.

Enregistrements :

- Dans toutes situations : tentative de tir A1.
- a) Rebond défensif B2.
- b) Rebond offensif A2 ;  
Perte de balle d'équipe (24 secondes) Équipe A.
- c) Perte de balle d'équipe (24 secondes) Équipe A.  
(Pas de rebond crédité car le ballon est mort).

**Exemple 8.** A2 rate le premier de ses deux lancers francs.

Enregistrements :

- Il n'y a pas de rebond car A2 a droit à un deuxième lancer franc et le ballon est mort.

**Exemple 9.** A2 rate une tentative de tir, et avant qu'un joueur ne récupère le rebond, la période se termine.

Enregistrements :

- Tentative de tir A2.
- (Pas de rebond crédité car le ballon est mort).

**Exemple 10.** A3 manque un FGA et rate l'anneau ; Le ballon touche le sol et A5 récupère le ballon perdu.

Enregistrements :

- Tentative de tir A1 A3
- Rebond Offensif A5.

**Exemple 11.** A1 manque une tentative de tir. A4 se bat pour le rebond avec plusieurs autres joueurs. A4 tape le ballon en arrière de façon contrôlée vers A3 qui récupère le ballon en dehors de la peinture.

Enregistrements :

- Tentative de tir A1
- Rebond Défensif A3.

**Exemple 12.** A1 manque une tentative de tir (FGA). A4 se bat avec plusieurs autres joueurs pour le rebond et réussi à taper le ballon de façon contrôlée à A5 qui marque immédiatement un panier à 3 points (3FGM).

Enregistrements :

- Tentative de tir A1 ;
- Rebond défensif A4 ;
- Tentative de tir à 3 points A5 (3FGA) et panier marqué à 3 points pour A5 (3FGM A5) ;
- Passe décisive A4

**Exemple 13.** A4 manque une tentative de tir (FGA). A5 saute pour le rebond, prend le contrôle du ballon mais atterrit hors des limites du terrain.

Enregistrements :

- Tentative de tir A4 ;
- Rebond Défensif d'équipe pour l'équipe B.

**Exemple 14.** A2 manque une tentative de tir (FGA). A3 se bat pour le rebond et au dernier moment avant de tomber hors des limites, il tape le ballon sur la jambe de B4 et le ballon sort des limites. L'équipe 'A' bénéficie ensuite de la remise en jeu.

Enregistrements :

- Tentative de tir A2 ;
- Rebond Offensif A3.

**Exemple 15.** Après une faute antisportive, A3 rate le deuxième lancer-franc qui est suivi d'une possession du ballon.

Enregistrements :

- (Pas de rebond à enregistrer)



## 4. PERTES DE BALLE ('TURN OVER')

### Définition

Une « perte de balle » ('Turnover') est une erreur d'un joueur attaquant ou d'une équipe attaquante qui amène l'équipe défensive à prendre possession du ballon, qui comprend :

- Une mauvaise passe
- Un mauvais contrôle ou une perte accidentelle du ballon
- Tout type de violation ou faute offensive

### Une perte de balle implique avoir le contrôle du ballon

Une « Perte de balle » ('Turnover') ne peut être commise que par l'équipe en contrôle du ballon. Une équipe contrôle le ballon lorsque :

- Un joueur de cette équipe tient ou dribble un ballon vivant.
- Le ballon est à sa disposition pour une remise en jeu lors depuis l'extérieur du terrain.
- Le ballon est à la disposition d'un de ses joueurs lors d'un lancer franc.
- Le ballon est passé entre des coéquipiers.

### Perte de balle et possession alternée

Si l'équipe attaquante est forcée à disputer un ballon tenu par les actions d'un joueur défenseur, l'issue de la possession alternée déterminera à qui imputer les statistiques :

- Si l'équipe attaquante conserve la possession en raison de la règle de possession alternée : AUCUNE statistique ne doit être enregistrée.
- Si l'équipe en défense gagne la possession à la suite de la règle de possession alternée : affecter une « Perte de balle » ('Turnover') au joueur attaquant responsable et une interception au joueur défenseur qui a initié la « Perte de balle » ('Turnover').

### Les types de « Perte de balle » ('Turnover')

#### Mauvais contrôle du ballon ('ball handling')

Un joueur offensif perd la possession alors qu'il tient ou dribble le ballon, ou en ratant l'attraper une passe qui aurait dû être attrapée.

#### Violation de joueur attaquant ('violation')

Violation par un joueur attaquant, (ex : marcher, violations de 3 ou 5 secondes, violation de retour en zone arrière, sorties du terrain, ...)

#### Violation d'équipe en attaque ('team violation')

Les violations de 5 secondes pendant une remise en jeu ainsi que toutes les violations de 8 et 24 secondes sont enregistrées en tant que « perte de balle » ('Turnover') d'équipe, toutes les autres « Perte de balle » ('Turnover') sont enregistrés comme « Perte de balle » ('Turnover') pour un joueur.

#### Faute offensive

Un joueur attaquant commet une faute offensive

Toute faute technique, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur ou une équipe en possession du ballon sont aussi des « pertes de balle » ('Turnover').

Si elles sont commises par un joueur sur le terrain, elles sont enregistrées comme « Perte de balle » ('Turnover') de joueur, sinon comme « Perte de balle » ('Turnover') d'équipe.

**Mauvaise passe**

Une équipe perd la possession en raison d'une mauvaise passe. La « perte de balle » ('Turnover') doit toujours être affectée au passeur à moins que le statisticien ne considère que la passe aurait dû être attrapée, auquel cas la « Perte de balle » ('Turnover') doit être créditée au réceptionneur.

**Causes multiples**

Dans certaines situations, une « perte de balle » ('Turnover') peut être classée dans plusieurs catégories, par exemple lorsqu'une mauvaise passe amène un coéquipier à commettre une infraction en sortant du terrain de jeu pour attraper le ballon. Le statisticien doit reconnaître alors par qui la perte de balle a été provoquée initialement. Dans cet exemple, la mauvaise passe a induit la violation, donc le joueur qui a tenté la passe doit se voir affecté une « perte de balle » ('Turnover') de type 'mauvaise passe'.

**Enchaînements de « pertes de balle »**

Il existe certaines situations où deux ou plusieurs « Perte de balle » ('Turnover') se succèdent presque instantanément. Le statisticien doit décider si le contrôle du ballon a été pris par une équipe avant de le perdre à nouveau. Pour les « pertes de balle » ('Turnover'), s'il y a le moindre doute sur le fait qu'un joueur avait ou pas le contrôle du ballon, le statisticien devrait supposer qu'il n'avait pas le contrôle et donc ne pas lui créditer de « perte de balle » ('Turnover').

**Exemples**

**Exemple 1.** A1 se fait voler le ballon par B1 alors qu'il dribble sur le terrain.

Enregistrements :

- Perte de balle (mauvais contrôle du ballon) A1,
- Interception B1.

**Exemple 2.** A2 passe le ballon et il sort directement des limites du terrain.

Enregistrements :

- Perte de balle (mauvaise passe) A1,
- Interception A2

**Exemple 3.** A1 fait une bonne passe mais A4 laisse tomber le ballon, ce qui fait que B4 récupère le ballon.

Enregistrements :

- Perte de balle (mauvais contrôle du ballon) A4,
- Interception B4.

**Exemple 4.** A2 commet une violation (marcher, reprise de dribble, etc.) qui fait que l'adversaire récupère le ballon.

Enregistrements :

- Perte de balle (violation) A2,

**Exemple 5.** A5 commet une faute alors que son équipe est en attaque (charge, écran mobile, etc.)

Enregistrements :

- Perte de balle (faute offensive) A5.

**Exemple 6.** 6. L'équipe A ne réussit pas à tenter un tir et commet une violation de 24 secondes.

Enregistrements :

- Perte de balle (Violation) équipe A.

**Exemple 7.** 7. A2 attrape le ballon après avoir dribblé et il est étroitement marqué par B2. Il est incapable de tirer ou de passer le ballon et commet une infraction de cinq secondes.

Enregistrements :

- Perte de balle (violation) A2.

**Exemple 8.** 8. A1 est en possession du ballon lorsque A4 et B4 commettent simultanément une double faute.

Enregistrements :

- Comme les sanctions pour fautes s'annulent et que l'équipe A reçoit le ballon hors des limites, il n'y a pas de rotation.
- A4 et B4 sont tous deux sanctionnés d'une faute et d'une faute provoquée.

**Exemple 9.** 9. A3 tient le ballon lorsque B3 le fait tomber. A3 et B3 plongent au sol et une situation de ballon tenu entre les deux joueurs se produit.

- a) L'équipe 'A' a droit à la possession alternée.
- b) L'équipe 'B' a droit à la possession alternée.

Enregistrements :

- a) Aucune statistique n'est enregistrée.
- b) Perte de balle (mauvais contrôle du ballon) A3,  
Interception ('Steal') B3.

**Exemple 10.** A2 est sanctionné d'une faute technique

- a) Pendant que A3 dribble le ballon
- b) Immédiatement après que B5 a volé le ballon à A3.

Enregistrements :

- a) Faute technique A2 ;  
Perte de balle A2.
- b) Perte de balle (mauvais contrôle du ballon) A3,  
Interception ('Steal') B5.  
Faute technique A2.  
(Pas de perte de balle A2 car son équipe n'était pas en possession lors de la faute technique).

**Exemple 11.** 11. A4 est trappé dans le coin par B5. Tout en essayant de sauver la situation, ...

- a) A4 est sanctionné d'une violation de marcher ;
- b) A4 fait une passe à A1 qui est déviée par B5 et interceptée finalement par B1 ;
- c) A4 fait une passe à A1 qui est interceptée par B1 sans être touché par B5.

Enregistrements :

- a) Perte de balle (marcher) A4
- b) Perte de balle (mauvaise passe) A4 ;  
Interception ('Steal') B5
- c) Perte de balle (mauvaise passe) A4 ;  
Interception ('Steal') B1

**Exemple 12.** 12. A3 tente une passe vers A5, qui est dévié par B3. A5 et B5 se battent pour récupérer un ballon perdu.

- a) B5 semble avoir le contrôle pendant une fraction de seconde avant de sortir des limites ;
- b) B5 semble avoir le contrôle pendant une fraction de seconde avant que A5 ne lui enlève le ballon ;
- c) B5 ramasse le ballon libre, dribble deux fois et lance une passe qui est interceptée par A4.

Enregistrements :

- a) Le statisticien estime qu'il n'y a pas eu de changement de possession, aucune statistique n'est enregistrée.

- b) Le statisticien estime qu'il n'y a pas eu de changement de possession, aucune statistique n'est enregistrée.
- c) Perte de balle A3 (mauvaise passe) ;  
Interception ('Steal') B5 ;  
Perte de balle (mauvaise passe) B5 ;  
Interception ('Steal') A4.

**Exemple 13.** 13. A1 fait une mauvaise passe à A2. Tout en essayant de sauver le ballon, A2 tape le ballon vers sa propre zone arrière où il est récupéré par A3, qui est sanctionné pour une violation de retour en zone arrière.

Enregistrements :

- Perte de balle (mauvaise passe) A1

## 5. PASSES DECISIVES ('ASSIST')

Une passe décisive est une passe qui amène directement à l'enregistrement de points marqués par un partenaire.

### Passé vers l'intérieur et tir intérieur

- Une passe à un joueur à l'intérieur de la peinture, qui marque de l'intérieur de la peinture, est toujours considérée comme une « passe décisive » ('ASSIST').

### Passé vers l'extérieur et tir immédiat

- Une passe à un joueur en dehors de la peinture, qui marque sans dribbler est toujours une « passe décisive » ('ASSIST').

### Passé vers l'extérieur et tir après dribble sans opposition

- Une passe à un joueur en dehors de la peinture, qui marque, après un ou plusieurs dribbles, est considérée comme une « passe décisive » ('ASSIST') si le tireur n'a pas besoin de battre son défenseur.

### Passé vers l'extérieur et tir en face à face (pas de passe décisive)

- Le statisticien ne doit pas accorder de « passe décisive » ('ASSIST') si le tireur bat son défenseur alors qu'il lui fait face dans une situation de 1 contre 1, et que le défenseur reste face à lui, entre lui et le panier.

Note : les défenseurs venant en aide ne sont pas pris en compte dans ces situations.

### Passé vers l'extérieur et défenseur battu sur le drive immédiat

- Une « passe décisive » ('ASSIST') est accordée dans les situations où le joueur attaquant drive à proximité de son défenseur dans une situation de 1 contre 1 à condition qu'il drive vers le panier immédiatement après avoir reçu la passe ET que son défenseur est battu

### Passé de contre-attaque

- Le même principe s'applique dans les situations de contre-attaque, lors d'une **passe** à un joueur **reçue à mi terrain en zone avant**

### Passé décisive et faute en action de tir (avec lancers-francs)

- La notion de « marquer » inclut le fait d'obtenir un/des lancer(s) franc(s). Si le joueur qui reçoit la passe subit une faute en action de tir et tire au moins un lancer franc, une Passe Décisive ('ASSIST') est accordée de la même façon que pour un panier marqué (FGM).

### Notions importantes

De plus, les règles générales suivantes s'appliquent toujours :

- Une seule 'passe décisive' ('ASSIST') peut être donnée chaque fois qu'un joueur marque.
- Seule la dernière passe avant un tir peut être une 'passe décisive' ('ASSIST'), même si l'avant-dernière passe est à l'origine de l'action.
- La distance et le type de tir et la facilité avec laquelle un joueur marque ne sont pas à prendre en compte.
- Aucune 'passe décisive' ('ASSIST') ne sera donnée dans une situation de contre-attaque si le joueur reçoit la passe dans son propre demi-terrain (zone arrière) avant de s'engager en dribble jusqu'au panier ('Coast to coast').
- Aucune 'passe décisive' ('ASSIST') n'est accordée si la passe est clairement déviée et parvient à un joueur différent de celui auquel elle était initialement destinée.

## Exemples

**Exemple 1.** Après avoir pris un rebond défensif, A5 fait une passe traversant le terrain à A4 qui rate un lay-up mais qui marque facilement sur le rebond.

Enregistrements :

- Aucune passe décisive, car il y a eu une tentative de tir (FGA) et un rebond offensif entre la passe et le panier marqué.
- Tentative de tir (FGA) A4
- Rebond offensif A4
- Tentative de tir (FGA) A4
- Panier marqué (FGM) A4

**Exemple 2.** A5 passe à A4 qui hésite, cherche à passer à A3, qui coupe, puis prend le tir et marque le panier.

Enregistrements :

- Tentative de tir (FGA) A4
- Panier marqué (FGM) A4
- Passe décisive ('Assist') A5.

**Exemple 3.** A5 passe à A4 qui dribble pour retrouver son équilibre, puis prend un tir réussi.

Enregistrements :

- Passe décisive ('Assist') à A5 (à condition que A4 ne soit pas marqué par un défenseur lui faisant face).

**Exemple 4.** A4 fait une passe traversant le terrain à A5, qui se contente de remettre le ballon à A3 pour un lay-up incontesté.

Enregistrements :

- Passe décisive ('Assist') à A5. Même si la passe de A4 est à l'origine du panier, ce n'était pas la dernière passe avant le panier marqué.

**Exemple 5.** A3 passe à A5, qui, étroitement marqué par B3, feinte, pivote, prend un dribble et dunk. Il a reçu la passe :

- a) A l'intérieur de la peinture
- b) A l'extérieur de la peinture.

Enregistrements :

- FGA et FGM A5.

  - a) Passe décisive ('Assist') A3;
  - b) Pas de Passe décisive ('Assist')

**Exemple 6.** B1 vole le ballon, fait une passe à B2 qui se trouve sur la ligne médiane en avant de la défense, puis B2 dribble vers le panier de l'adversaire pour marquer un lay-up sans opposition.

Enregistrements :

- Passe décisive ('Assist') B1

**Exemple 7.** Après un tir manqué, A2 obtient le rebond défensif. Il passe le ballon à A3 sur sa propre ligne à trois points, qui va d'un océan à l'autre et marque avec un lay-up incontesté.

Enregistrements :

- Aucune passe décisive car A3 a reçu la passe dans son propre demi-terrain

**Exemple 8.** Après un tir manqué, A2 obtient le rebond défensif. Il fait une longue passe à A3 à mi-terrain devant la défense.

- a) B3 commet une faute sur A3 pour arrêter la contre-attaque et une faute antisportive est sifflée
- b) B4 commet une faute personnelle (tir) pendant que A3 tente un lay-up.

Dans les deux situations, A3 obtient deux lancers francs et marque le premier et rate le second.

Enregistrements :

- a) Faute (antisportive) B3,  
2 Lancers-francs tentés A3 (FTA)  
1 Lancer-franc marqué A3 (FTM)  
(Pas de passe décisive)
- b) Faute (personnelle) B4,  
2 Lancers-francs tentés A3 (FTA)  
1 Lancer-franc marqué A3 (FTM)  
Passe décisive A2.

**Exemple 9.** A1 effectue une remise en jeu en ligne de fond sous le panier de son adversaire et passe à A3 qui marque un panier.

Enregistrements :

- Tentative de tir A3 (FGM)
- Panier marqué A3 (FTM)
- Passe décisive A2.

**Exemple 10.** Immédiatement après une passe de A2, A3 est victime d'une faute en action de tir. A3 rate le premier lancer franc et marque le second.

Enregistrements :

- Faute (personnelle) A3,
- 2 Lancers-francs tentés A3 (FTA)
- 1 Lancer-franc marqué A3 (FTM)
- Passe décisive A2.

## 6. LES INTERCEPTIONS ('STEALS')

### Définition

Une 'interception' (Steal) est accordée à un joueur défenseur lorsque son action provoque une 'perte de balle' ('turnover') par un adversaire.

Une 'interception' (Steal) doit toujours comporter le fait d'avoir touché le ballon, qui ne doit pas nécessairement être contrôlé.

### Cas d'interception

- **Intercepter ou dévier une passe** ensuite récupérée par la défense
- Prendre le ballon à un adversaire qui le tient ou le dribble
- **Récupérer un ballon perdu** après une erreur d'un joueur attaquant

### Pas d'interception si le ballon devient mort

Aucune 'interception' (Steal) n'est enregistrée si le ballon devient mort et que l'équipe défensive obtient la possession du ballon hors des limites du terrain - même si la perte de balle a été causée par l'action du joueur défenseur.

### Ballon tenu

Le seul cas où une interception' (Steal) peut être enregistrée alors que le ballon devient mort, concerne les actions d'un joueur défenseur qui provoque un ballon tenu et que son équipe gagne la possession en raison de la règle de possession alternée.

### Interception --> perte de balle obligatoire

Si une interception' (Steal) est enregistrée à un joueur défenseur, il doit y avoir une perte de balle correspondante enregistrée à un joueur attaquant.

Le contraire ne s'applique pas : une perte de balle ne signifie pas toujours qu'une interception' (Steal) a eu lieu.

### Ballon dévié puis récupéré

Dans toutes les situations où plus d'un joueur défenseur est impliqué, c'est le joueur qui a dévié le ballon en premier et qui a initié la perte de balle qui est crédité de l'interception.

### Exemples

**Exemple 1.** A5 dribble lorsqu'il contrôle mal le ballon qui rebondit vers B4. B4 le récupère sans bouger.

Enregistrements :

- Perte de balle (mauvais contrôle du ballon) A5,
- Interception B4.

**Exemple 2.** A5 dribble le ballon lorsque B5 le tape vers B2.

Enregistrements :

- Perte de balle A5
- Interception B5

**Exemple 3.** B2 applique une forte pression défensive qui amène A2 à commettre une violation sans que B2 touche le ballon.

Enregistrements :

- Perte de balle A2 (mauvaise passe)
- Pas d'interception



**Exemple 4.** B5 dévie une passe de A4 destinée à A5 qui, dans une action réflexe, tente d'attraper le ballon, mais A5 le dévie sur la ligne de touche. L'équipe B obtient une remise en jeu.

Enregistrements :

- Perte de balle A4 (mauvaise passe)
- Pas d'interception

**Exemple 5.** B5 dévie une passe de A4, destinée à A5, vers le terrain où A5 et B2 saisissent ensemble le ballon. Un ballon tenu est sifflé. L'équipe B bénéficie du ballon pour une remise en jeu depuis la ligne de touche (règle de possession alternée).

Enregistrements :

- Interception B5 (le ballon est gagné par le possession alternée)
- A5 et B2 ne sont crédités d'aucune statistique.

**Exemple 6.** A2 passe le ballon directement hors des limites du terrain.

Enregistrements :

- Perte de balle (mauvaise passe) A2,
- Pas d'interception.

**Exemple 7.** A1 dribble le ballon et dribble involontairement le ballon de son pied. Le ballon roule le long du terrain de jeu et est ramassée par B2.

Enregistrements :

- Perte de balle A1 (manipulation du ballon)
- Interception B2.

**Exemple 8.** L'équipe A prend possession du ballon après l'entre-deux de départ.

Enregistrements :

- Pas d'interception (aucune équipe n'était en possession du ballon avant l'entre-deux).

**Exemple 9.** A4 manque une tentative de tir. Le ballon touche l'anneau, rebondit sur le sol puis est rattrapée par B2.

Enregistrements :

- Pas d'interception
- Tentative de tir A4 (FGA)
- Rebond défensif B2.

**Exemple 10.** A1 se dirige en dribble vers le panier. B2, défenseur côté aide, anticipe l'action et provoque une faute offensive sifflée contre A1.

Enregistrements :

- Perte de balle (faute offensive) A1.
- Faute provoquée B2
- Pas d'interception

## 7. LES CONTRES ('BLOCKED SHOTS')

### Définition

Un tir contré ('Block shot') est attribué à un joueur à chaque fois que :

- Ce joueur entre clairement en contact avec le ballon pour modifier la trajectoire du tir (FGA)
- Et que le tir est manqué.

Il faut que le rejet clair ou la déviation claire de la trajectoire du tir par un joueur défenseur soit constatée.

Le ballon peut ou non avoir quitté la main du tireur pour que le contre ('blocked shot') soit comptabilisé.

L'action de tir, sur le plan statistique, doit être un mouvement vers le haut et / ou vers l'avant, vers le panier avec l'intention d'essayer d'atteindre le panier.

### Sortir le ballon des mains du tireur et ligne des épaules

Dans les situations où le ballon est sorti des mains du tireur avant qu'il ne soit en l'air :

- Si le ballon était au-dessus de la hauteur des épaules, une tentative de tir (FGA), un tir contré et un rebond sont enregistrés.
- Dans le cas où le ballon était en dessous de la hauteur des épaules, une perte de balle et une interception sont enregistrés si l'équipe défensive en prend possession ; si dans la même situation l'équipe offensive conserve la possession, aucune statistique n'est enregistrée.

### Un contre implique un rebond

Comme pour toute autre tentative de tir ratée (FGA), un rebond doit suivre un tir contré à moins qu'immédiatement après le tir bloqué, la période se termine ou qu'une violation de vingt-quatre secondes se produit.

### Exemples

**Exemple 1.** A5 tire et le ballon est touché par B5 qui tente de contrer le tir. Le ballon finit par entrer dans le panier.

Enregistrements :

Puisque le ballon a continué dans le panier, le toucher du ballon par B5 n'a pas modifié sensiblement la trajectoire. : il faut ignorer le toucher du ballon

- Tentative de tir A5 (FGA)
- Tir réussi A5 (FGM)
- (Pas de contre pour B5)

**Exemple 2.** A5 avant de tenter une tentative de dunk, voit son ballon volé à hauteur de taille par B5, avant qu'il ne quitte ses mains. Le ballon est récupéré par B4.

Enregistrements :

- Perte de balle A5 (mauvais contrôle du ballon)
- Interception B5
- (Rien pour B4)

**Exemple 3.** A5 traverse la zone restrictive et se fait voler le ballon par B5. Le ballon est récupéré par B4.

Enregistrements :

- Perte de balle A5 (mauvais contrôle du ballon)
- Interception B5
- (Rien pour B4)

**Exemple 4.** A2 tente un tir qui est :

- a) Contré par B4 alors que le ballon est en phase montante, et le ballon sort des limites du terrain
- b) Contré par B4 alors que le ballon descend vers le panier et une violation d'intervention illégale de la défense ('Goaltending') est sifflée par les arbitres.

Enregistrements :

- a) Tentative de tir A5 (FGA)  
Contre de B4  
Rebond d'équipe (équipe A)
- b) Tentative de tir A5 (FGA)  
Tir réussi A5 (FGM)

**Exemple 5.** A3 tente un tir à trois points qui est contré par B4. A3 récupère le ballon immédiatement et tente aussitôt un autre tir à trois points qui rentre.

Enregistrements :

- Tentative de tir à 3 points A5 (3FGA)
- Contre de B4 ('blocked shot')
- Tentative de tir à 3 points A5 (3FGA)
- Rebond offensif A5
- Tir à 3 points réussi A5

**Exemple 6.** A2 tente un saut à 3 points. Le ballon rebondit sur l'anneau et B1 l'empêche d'entrer en chassant le ballon. A3 récupère le ballon perdu.

Enregistrements :

- Tentative de tir à 3 points A2 (3FGA)
- (Pas de contre pour B4)
- Rebond offensif A3

Remarque : un tir contré ne peut pas être enregistré si le ballon a déjà touché l'anneau.

**Exemple 7.** A1 se dirige en dribble vers le panier. A1 est alors victime d'une faute de B1 sur son action de tir. A1 parvient à lâcher son tir à 2 points, qui est ensuite contré par le défenseur B2 placé du côté de l'aide.

Enregistrements :

- Tentative de tir A1 (FGA)
- Faute (personnelle) de B1
- (Pas de tir A1 ni de contre A2)

Note : pas d'autres statistiques enregistrées dans cette situation. Comme le tireur est victime d'une faute, aucune tentative de tir n'est enregistrée et sans tentative de tir, il ne peut y avoir de contre.

## 8. LES FAUTES

### Définition

Une faute est sifflée contre un joueur fait suite à la décision d'un arbitre.

### Types de fautes

Des fautes personnelles, techniques, antisportives et disqualifiantes peuvent être infligées à un joueur. Les fautes techniques et disqualifiantes peuvent être infligées à un entraîneur ou aux personnes autorisées à s'asseoir sur le banc d'équipe.

Il est important de différencier les types de fautes, si le logiciel de statistiques le permet.

### Fautes de banc

Les fautes techniques et disqualifiantes infligées à l'entraîneur ou aux personnes autorisées à s'asseoir sur le banc d'équipe sont enregistrées contre l'entraîneur et ne sont pas comptées comme des fautes d'équipe.

### Faute et lancers francs pour faute d'équipe

Dans le cas où le logiciel permet de faire la distinction entre les fautes sur "tir" et sur "non-tir", une faute de tir est toute faute qualifiée par les arbitres de faute "en action de tir".

Une faute entraînant des lancers francs uniquement à cause de fautes d'équipe est une faute de non-tir.

### Fautes provoquées

Chaque fois qu'un joueur est victime d'une faute, une faute provoquée est créditée à ce joueur. Dans le cas d'une faute disqualifiante, si la faute est physiquement commise sur un joueur, alors une faute provoquée est créditée au joueur qui a été victime de la faute.

### Exemples

**Exemple 1.** A3 dribble le ballon et commet une charge sur B2.

Enregistrements :

- Perte de balle A3 (faute Offensive)
- Faute personnelle A3,
- Faute provoquée B2
- (pas d'interception pour B2).

**Exemple 2.** A2 tient le ballon lorsqu'il est victime d'une faute de B2.

Enregistrements :

- Faute personnelle B2,
- Faute provoquée A2

**Exemple 3.** A1 commet une faute disqualifiante en

(a) insultant l'arbitre

(b) en frappant B2 avec son coude

Enregistrements :

- a) Faute (disqualifiante) A1,  
Perte de balle A1 ;
- b) Faute (disqualifiante) A1,  
Perte de balle A1,  
Faute provoquée B2

## Annexe A – Les types de tirs

Si le logiciel requiert la saisie du type de tir, les types suivants ou un sous-ensemble de ceux-ci doivent être disponibles :

### **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.

### **Lay-up sur drive**

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.

### **Dunk (ou smash)**

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.

### **Claquette smashée ('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.

### **Claquette ('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.

### **Alley-oop**

C'est un tir sur lequel un joueur attrape une passe en l'air et termine par un lay-up ou un dunk avant d'atterrir sur le terrain.

### **Tir crochet ('Hook shot')**

C'est un tir à une main effectué lorsque le tireur se tourne de côté par rapport au panier en gardant le ballon dans la main la plus éloignée du panier, et en montant ensuite le bras de tir pour faire passer le ballon au-dessus de sa tête dans un mouvement circulaire vers le panier.

### **Flotteur ('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.

#### **Tir en 'Fadeaway'**

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.

## **Annexe B – Les types de pertes de balle**

La liste suivante définit les types de perte de balle :

- Mauvaise passe
- Mauvais contrôle du ballon / perte accidentelle du ballon
- Ballon Hors-jeu
- Marcher
- 3 secondes
- 5 secondes
- 8 secondes
- 24 secondes
- Violation de retour en zone arrière
- Faute offensive
- Faute technique\* / disqualifiante de l'équipe en possession
- Intervention illégale offensive et Goaltending offensif
- Reprise de dribble
- Porter de balle
- Autre

*\*Note FFBB 2020 : La faute technique offensive n'est plus une perte de balle en 2020 car, à la suite du lancer-franc de la Faute Technique, le ballon est remis à l'équipe qui l'avait ou devait l'obtenir.*

## **Annexe C - Données supplémentaires**

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

#### **Remplacements : Temps / minutes jouées**

Tous les remplacements doivent être entrés dans le logiciel et pour chaque joueur, le temps de jeu est calculé en conséquence. Dans le cas où les minutes jouées ne sont affichées qu'en minutes (c'est-à-dire sans secondes), l'arrondissement suivant doit être appliqué :

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

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

### **Points dans la peinture**

Le nombre total de points marqués par une équipe provenant de paniers marqués à l'intérieur de la zone restrictive. Cela comprend tous les jump shot, les tirs-crochets, les lay-ups, les dunks, etc.

### **Points marqués sur perte de balle**

Le nombre total de points marqués par une équipe lors d'une possession qui suit une perte de balle de l'adversaire. C'est le cas quel que soit le type de perte de balle, que le ballon soit ou non sorti du terrain, les points pouvant provenir d'un ou plusieurs paniers ou lancers-francs réussis.

Ceci ne s'applique pas à des paniers marqués sur des possessions supplémentaires associées à une faute sifflée à un joueur de l'équipe en défense après une tentative de tir ou un panier marqué (cas des fautes antisportives ou disqualifiantes).

### **Points de seconde chance**

Le nombre total de points marqués par une équipe après un rebond offensif et avant que ses adversaires ne reprennent possession du ballon. C'est le cas quel que soit le type de perte de balle, que le ballon soit ou non sorti du terrain, les points pouvant provenir d'un ou plusieurs paniers ou lancers-francs réussis. Ceci ne s'applique pas à des paniers marqués sur des possessions supplémentaires associées à une faute sifflée à un joueur de l'équipe en défense après une tentative de tir ou un panier marqué (cas des fautes antisportives ou disqualifiantes).

### **Points du banc**

Le nombre total de points marqués par une équipe à l'exclusion des cinq joueurs de départ.

### **Nombre d'égalités au score**

Le nombre de fois où le score a été à égalité pendant le match (à l'exclusion de 0-0).

### **Nombre de changement de leader**

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

### **Le plus grand écart de points**

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

### **La plus grande série de points consécutifs**

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

## ANNEXE D. CODES – LEGENDES et RENVOIS

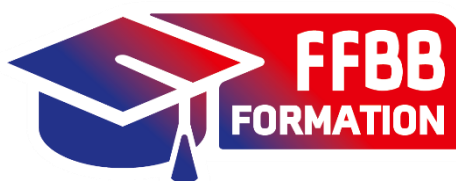
Code FIBA	Terme Anglais	Terme Français	Chap.
<b>Code FIBA</b>	<b>Shots</b>	<b>Tirs</b>	<b>1</b>
FGA (A1)	Field Goal Attempt (A1)	<a href="#">Tentative de tir à 2 points par le joueur (A1)</a>	1
FGM (A1)	Field Goal Made (A1)	<a href="#">Tir à 2 points marqué par le joueur (A1)</a>	1
3FGA (A4)	3 points - Field Goal Attempt (A4)	<a href="#">Tentative de tir à 3 points par le joueur (A4)</a>	1
3FGM (A4)	3 points - Field Goal Made (A4)	<a href="#">Tir à 3 points marqué par le joueur (A4)</a>	1
Type de tir	Jump shot	<a href="#">Jump shot</a>	Annexe A
Type de tir	Lay-up	<a href="#">Lay-up</a>	Annexe A
Type de tir	Lay-up sur drive	<a href="#">Lay-up sur drive</a>	Annexe A
Type de tir	Dunk	<a href="#">Dunk</a>	Annexe A
Type de tir	Putback Dunk	<a href="#">Claquette smashée</a>	Annexe A
Type de tir	Putback tip-in	<a href="#">Claquette</a>	Annexe A
Type de tir	Alley-oop	<a href="#">Alley-oop</a>	Annexe A
Type de tir	Hook shot	<a href="#">Tir crochet</a>	Annexe A
Type de tir	Floating Jump shot	<a href="#">Flotteur</a>	Annexe A
Type de tir	Fadeaway	<a href="#">Tir en 'Fadeaway'</a>	Annexe A
Type de tir	Turn-around jump shot	<a href="#">Tir en rotation</a>	Annexe A
Type de tir	Step back jump shot	<a href="#">Tir en 'Step back'</a>	Annexe A
Type de tir	Pull-up jump shot	<a href="#">'Pull-up jump shot'</a>	Annexe A
<b>Code FIBA</b>	<b>FREE THROWS</b>	<b>LANCERS-FRANCS</b>	<b>2</b>
FTA (A6)	Free Throw Attempt (A6)	<a href="#">Tentative de lancer-franc par le joueur (A6)</a>	2
FTM (A6)	Free Throw Made(A6)	<a href="#">Lancer-franc marqué par le joueur (A6)</a>	2
<b>Code FIBA</b>	<b>REBOUNDS</b>	<b>REBONDS</b>	<b>3</b>
OREB (A3)	Offensive Rebound (A3)	<a href="#">Rebond Offensif joueur (A3)</a>	3
OREB (Team A)	Offensive Team Rebound (Team A)	<a href="#">Rebond Offensif d'équipe (équipe A)</a>	3
DREB (B4)	Defensive Rebound (B4)	<a href="#">Rebond Défensif du joueur (B4)</a>	3
DREB (Team B)	Defensive Team Rebound (Team B)	<a href="#">Rebond Défensif d'équipe (équipe B)</a>	3
<b>Code FIBA</b>	<b>TURNOVERS</b>	<b>PERTES DE BALLE</b>	<b>4</b>
	Turnover (A1)	<a href="#">Perte de balle du joueur (A1)</a>	4
	Turnover (team A)	<a href="#">Perte de balle de l'équipe (équipe A)</a>	4
Type de perte de balle	Bad pass	<a href="#">Mauvaise passe</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Ball handling / fumbling	<a href="#">Mauvais contrôle du ballon</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Out of bounds	<a href="#">Ballon Hors-jeu</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Travelling	<a href="#">Marcher</a>	Annexe B
Type de perte de balle	3 seconds	<a href="#">3 secondes</a>	Annexe B
Type de perte de balle	5 seconds	<a href="#">5 secondes</a>	Annexe B
Type de perte de balle	8 seconds	<a href="#">8 secondes</a>	Annexe B
Type de perte de balle	24 seconds	<a href="#">24 secondes</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Backcourt violation	<a href="#">Violation de retour en zone arrière</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Offensive Foul	<a href="#">Faute offensive</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Disqualifying foul by team in possession	<a href="#">Faute disqualifiante de l'équipe en possession</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Technical foul by team in possession	<a href="#">Faute technique de l'équipe en possession *</a> * note FFBB 2020 : La faute technique offensive n'est plus une perte de balle en 2020 car, à la suite du lancer-franc de la Faute Technique, le	Annexe B
Type de perte de balle	Offensive goaltending	<a href="#">Intervention illégale offensive (Goaltending)</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Double dribble	<a href="#">Reprise de dribble</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Carrying / palming	<a href="#">Porter de balle</a>	Annexe B
Type de perte de balle	Other	<a href="#">Autre</a>	Annexe B
<b>Code FIBA</b>	<b>ASSISTS</b>	<b>PASSES DECISIVES</b>	<b>5</b>
	Assist (A2)	<a href="#">Passe décisive (A2)</a>	5



<b>Code FIBA</b>	<b>STEALS</b>	<b>INTERCEPTIONS</b>	<b>6</b>
	Steal (B1)	<a href="#">Interception du joueur (B1)</a>	6
<b>Code FIBA</b>	<b>BLOCKED SHOT</b>	<b>CONTRES</b>	<b>7</b>
	Blocked Shot (B5)	<a href="#">Tir contré par le joueur (B5)</a>	7
<b>Code FIBA</b>	<b>FOULS</b>	<b>FAUTES</b>	<b>8</b>
	Foul (B1)	<a href="#">Faute du joueur (B1)</a>	8
	Foul drawn (B1)	<a href="#">Faute provoquée par le joueur (A2)</a>	8
	Coach or Bench Foul	<a href="#">Faute technique de banc et d'entraîneur</a>	8
<i>Types de fautes</i>	<i>Personal Foul (A1)</i>	<i>Faute personnelle du joueur (A1)</i>	8
<i>Types de fautes</i>	<i>Offensive Foul (A2)</i>	<i>Faute Offensive du joueur (A2)</i>	8
<i>Types de fautes</i>	<i>Unsportsmanlike foul (A3)</i>	<i>Faute antisportive du joueur (A3)</i>	8
<i>Types de fautes</i>	<i>Disqualifying Foul (A4)</i>	<i>Faute Disqualifiante du joueur (A4)</i>	8
<i>Types de fautes</i>	<i>Technical foul (A5)</i>	<i>Faute Technique du joueur (A5)</i>	8







Contact FFBB FORMATION  
[sfoff@ffbb.com](mailto:sfoff@ffbb.com)