



TILASTOINTIOHJEET

26.9.2009

Johdanto	2
Tilastoinnin perustoimenpiteet.....	2
Pelitalanneheitot.....	2
Vapaaheitot.....	4
Levypallot	5
Menetykset.....	6
Syötöt	8
Riistot.....	9
Torjunnat	10
Virheet	11
Pelattu peli/pelatut minuutit	12

Johdanto

Koripalloilun kansainvälisen kattojärjestön FIBA:n uusimmat pelitilastoinnin ohjeet on julkaistu vuonna 2008. Tämä ohje vastaa FIBA:n tuoreinta ohjetta muutamia Suomen Koripalloliiton sarjatoimintaa tehtyjä tarkennuksia lukuun ottamatta.

Koripallotilastointi palvelee lajin kehitystä tuottamalla tietoa niin valmentajien ja pelaajien kuin median ja kannattajienkin käyttöön. Tämän ohjeen tarkoituksena on helpottaa tilastoijan työtä sekä parantaa tilastojen vertailtavuutta eri maissa ja paikkakunnilla.

Tilastoijan tehtävä on kirjata mitä kentällä on tapahtunut. Tässä ohjeessa pyritään kuvaamaan kaikki tilastoinnin näkökulmasta erilaiset pelitilanteet. Mikäli tilastoiija kuitenkin kohtaa pelissä sellaisen ääritapauksen jota ohje ei kata, tulee tilastoijan käyttää harkintakykyään tilastoidakseen tapahtuman.

Tämän ohjeen esimerkeissä joukkue ”A” viittaa kussakin tilanteessa hyökkäävään joukkueeseen, joukkue ”B” taas puolustavaan joukkueeseen. Kentällä olevat pelaajat on kummastakin joukkueesta numeroitu välille 1-5 ja vaihtopenkillä olevat pelaajat 6-12.

Tilastoinnin perustoimenpiteet

Koska myöhemmin esiintyvien tilannetulkintojen lisäksi tilastointiin liittyvät myös ns. rutiinitoimenpiteet, haluamme muistuttaa, että kotimaisissa sarjaotteluissa tilastoijan on luonnollisesti varmistettava se, että myös pelin perustiedot kirjataan. Näitä ovat:

- pelin arkistokoodit ja sarjataso
- pelipaikka ja päiväys
- joukkueiden nimet
- erotuomareiden nimet
- pelaajien nimet (etu- ja sukunimi) ja pelinumero
- aloitusviisikot

Tässä ohjeessa kuvailtujen tapahtumien lisäksi ottelun aikana tilastoidaan myös pelaajavaihdot peliaikoineen.

Pelitalanneheitot

Pelitalanneheitto(yritys) (field goal attempt = FGA) merkitään pelaajalle aina, kun hän yrittää heittää tai ”tipata” elossa olevaa palloa vastustajan koriin kohti tehdäkseen korin, eikä pallo mene koriin tai kori hylätään. Pelitalanneheitto voidaan tehdä mistä kentällä olevasta paikasta tahansa, riippumatta heittoliikkeestä tai ajan loppumisesta.

Pelitalannekori (field goal made = FGM) merkitään pelaajalle aina, kun pelitalanneheitto johtaa koriin tai kori hyväksytään puolustavan pelaajan syöllistyttyä korin häirintään tai kiellettyyn torjuntaan.

Mikäli pelaajaa tai hänen joukkueoveriaan rikotaan heittosuorituksen aikana ja pallo menee koriin, on pelaajalle merkittävä pelitalannekori.

Pelitalanneheittoa ei merkitä heittäjälle, mikäli kori hylätään hyökkäävän pelaajan korin häirinnän (kielletyn torjunnan) vuoksi.

Pelitalanneheittoa ei merkitä, mikäli pelaaja on heittämässä palloa kun hänen joukkueoverinsa syöllistyy rikkomukseen tai virheeseen juuri ennen pallon irtoamista käsistä. Erotuomari tuomitsee tällöin rikkomuksen tai virheen ja osoittaa että kori tai tilanne on hylätty. Tämä tarkoittaa, ettei pallo ollut lähtenyt heittäjän kädestä ennen rikkomusta/virhettä, joten myöskään pelitalanneheittoa ei merkitä pelaajalle.

Pelutilanneheittoa ei merkitä, jos pelaajaa rikotaan heittosuorituksen aikana ja heitto menee ohi.

Heittäjän tai kenen tahansa muun pelaajan tehdessä rikkomuksen tai virheen sen jälkeen kun pallo on irronnut heittäjän käsistä, merkitään heittäjälle pelutilanneheitto, koska heitto laskettaisiin onnistuessaan koriksi.

Kun puolustavan joukkueen joukkuevirhetili on täynnä ja puolustaja rikkoo hyökkääjää hänen yrittäessään tehdä *kahden* pisteen korin, saattaa olla hankalaa määrittää tuleeko virhe heittotilanteessa vai ennen sitä. Tämä johtuu siitä että tuomarin hyökkääjälle antamat kaksi vapaaheittoa tulevat joko siitä, että pelaaja oli heittämässä tai joukkuevirheiden takia. Tilastoijan tulee seurata tarkasti erotuomaria siltä varalta, että tuomari osoittaa heiton hyläytyksi käsimerkein tai sanallisesti (esim. ”virhe ennen heittoa”). Mikäli asiasta jää epäily, tilastoijan tulee käyttää harkintaansa; muistisääntö on, että virheen oletetaan tapahtuneen ensin, joten hyökkääjälle ei merkitä pelutilanneheittoa. Hyökkääjän yrittäessä *kolmen* pisteen koria muuten samanlaisessa tapauksessa ennen kuin häntä rikotaan, mutta hän saa vain kaksi vapaaheittoa, virhe tapahtuu selvästi heiton jälkeen.

Mikäli puolustavan joukkueen pelaaja tekee vahingossa oman korin, merkitään pelitilannekori hyökkäävän joukkueen kentällä olevalle kapteenille.

Hyökkäävän pelaajan ”tippauksesta” merkitään pelutilanneheitto (ja hyökkäyslevypallo), mikäli pelaaja ”tippaa” hallitusti. Mikäli ”tippauksesta” syntyy kori, oletetaan sen tapahtuneen hallitusti.

Torjutuista heitoista merkitään pelutilanneheitto, mikäli hyökkäävä pelaaja oli heittämässä torjunnan tapahtuessa. Mikäli hyökkääjän heittoyritys jää tilanteessa kyseenalaiseksi, tulkitaan tilanne niin, ettei heittoyritystä tapahtunut. Heittämistilanteelle on ominaista ylös- ja/tai eteenpäin suuntautuva liike koria kohti sekä aikomus korintekoon.

Tilastoijan voi joskus olla vaikea päättää yrittääkö pelaaja syöttää vai heittää. Hyökkääjä käyttäytyy usein aivan kuin heittääkseen, mutta syöttääkin viime hetkessä joukkueetoverilleen. ”Alley-oop” on todennäköisin ristiriitainen tapaus, erityisesti jos syötön vastaanottajaksi tarkoitettu pelaaja ei yrittäkään saada palloa kiinni ja heittää sitä. Tässä tapauksessa merkitään pelutilanneheiton sijaan menetys.

Esimerkkejä

1. **A5 heittää, mutta rikkoo B5:ta (a) ennen kuin pallo on ilmassa tai (b) sen jälkeen kun pallo on ilmassa.**
 - a) Koska pallo oli kuollut ennen kuin se oli ilmassa, älä merkitse A5:lle pelutilanneheittoa vaan henkilökohtainen virhe ja menetys (tyyppiä offensive foul).
 - b) Merkitään A5:lle pelutilanneheitto ja virhe sekä joukkueelle B puolustuspuolelle joukkuelevypallo.

Epäselvissä tilanteissa on erityisesti syytä tarkkailla tuomarin näyttöjä. Mikäli virhe tapahtui ennen heittoa, tuomari näyttää virheen olevan pallollisen joukkueen pelaajan tekemä. Mikäli virhe tapahtui pallon irtoamisen jälkeen, tuomari ei ilmoita virheen olevan pallollisen joukkueen pelaajan tekemä.

2. **A2 yrittää pelutilanneheittoa ja taistellessaan levypallosta B5 vahingossa ”tippaa” pallon omaan koriinsa.**
Jos B5:n kosketus seurasi heittoa, joka oli selvästi mennyt ohi ja puolustava joukkue ei saanut palloa hallintaansa, pelitilannekori merkitään hyökkäävän joukkueen (joukkue A) kentällä olevalle kapteenille.
3. **Kun kolmatta jaksoa on sekunti jäljellä, B4 ottaa puolustuslevypallon omalla kenttäpuoliskollaan, kääntyy ja heittää pallon kohti vastustajan koria.**
Merkitse B4:lle puolustuslevypallo ja pelutilanneheitto. Jos pallo menee koriin, merkitse pelitilannekori.

Niin kauan kuin B4:n toiminta on korintekoyritys, merkitään pelutilanneheitto riippumatta siitä kuinka kaukana hän on korista.

4. A1 tekee pelitilanneheiton ja pallo juuttuu levyn ja korirenkään väliin.

A1:lle merkitään pelitilanneheitto. Levypalloa ei merkitä, koska pallo on levypallotilanteessa kuollut.

Vapaaheitot

Vapaaheittoyritys (free throw attempt = FTA) merkitään pelaajalle aina kun hän yrittää heittää vapaaheittoa, ellei vapaaheitossa vihelletä rikkomusta puolustavalle pelaajalle ja pallo menee ohi. Pelaajalle ei siis merkitä vapaaheittoyritystä, jos vapaaheittoon vaikuttaa vastustajan sääntöjen vastainen toiminta ja vapaaheitto epäonnistuu.

Onnistunut vapaaheitto (free throw made = FTM) merkitään pelaajalle aina, jos pöytäkirjaan on pelaajalle merkitty yksi piste.

Jos vapaaheittotilanteessa tapahtuu rikkomus, on tilastoijan oltava tarkkana, mitä erotuomarit tuomitsevat, kuka tuomittiin rikkomuksen tekijäksi ja mitä siitä seurasi. Tilastotapahtumat merkitään seuraavasti:

Kun puolustavan joukkueen pelaaja syyllistyy rikkomukseen:

Jos vapaaheitto onnistuu, piste lasketaan huolimatta puolustajan rikkomuksesta. Merkitse siis vapaaheiton heittäjälle onnistunut vapaaheitto.

Jos vapaaheitto menee ohi, älä merkitse vapaaheiton heittäjälle vapaaheittoyritystä, koska heitto uusitaan. Jätä siis ohi mennyt rikkomuksen kohteena ollut vapaaheitto huomioimatta, koska puolustajan rikkomus mitätöi sen. Merkitse vapaaheittoyritys (onnistunut vapaaheitto jos vapaaheitto onnistuu) uusintaheitosta.

Kun heittäjä tekee rikkomuksen:

Jos vapaaheitto onnistuu, se hylätään.

Joka tapauksessa, riippumatta siitä onko vapaaheitto ensimmäinen, toinen vai kolmas sarjassaan, heittäjälle merkitään vapaaheittoyritys. Esimerkkejä heittäjän rikkomuksista ovat:

- pallo ei osu korirenkäeseen
- heittäjä käyttää liikaa aikaa heittoyritykseen
- heittäjä astuu vapaaheittoviivalle tai sen yli ennen kuin pallo osuu korirenkäeseen
- heittäjä harhauttaa.

Jos vapaaheitto on sarjan viimeinen, puolustavalle joukkueelle myönnetään sisäänheitto. Merkitse puolustavalle joukkueelle joukkuelevypallo.

Kun heittäjän joukkueoveri syyllistyy rikkomukseen:

Koska erotuomari ei hylkää onnistunutta vapaaheittoa kun hyökkääjä syyllistyy rikkomukseen, merkitse onnistunut vapaaheitto vapaaheittäjälle.

Jos heitto menee ohi, vapaaheittäjälle merkitään kuitenkin vapaaheittoyritys, koska kori olisi onnistuessaan laskettu. Jos vapaaheitto oli sarjansa viimeinen, saa puolustava joukkue sisäänheiton. Merkitse puolustavalle joukkueelle joukkuelevypallo.

Yhteenveto:

- Jos heitto uusitaan puolustajan rikkomuksen vuoksi, jätä alkuperäinen heitto huomiotta ja tee tilastomerkintä uusintaheiton osalta.
- Jos hyökkääjä (mukaanlukien heittäjä) syyllistyy rikkomukseen, merkitse vapaaheittoyritys.

Kaikissa yllä mainituissa tilanteissa, menetyksiä EI ole tullut, koska hyökkäävän joukkueen katsotaan yrittäneen vapaaheittoa (ks. menetysten määritelmä).

Jos väärän pelaajan on annettu heittää vapaaheitot, nämä erehdyksessä heitettyt vapaaheitot ja kaikki siihen liittynyt toiminta mitätöidään, mikäli ei ole tuomittu teknisiä, epäurheilijamaisia tai pelistä erottamiseen johtavia virheitä erehdyksen jälkeisten tapahtumien aikana. Peliä jatketaan erehdyksen korjaamisen jälkeen. Kaikki väärälle heittäjälle merkityt vapaaheittoyritykset tai onnistuneet vapaaheitot tulee mitätöidä.

Jos tekninen virhe on johtanut vapaaheittojen heittämiseen juuri ennen jakson alkua, vapaaheittoyritys (ja mahdollinen onnistunut heitto) lasketaan uuteen jaksoon. Kyseessä on pelitauolla tehty virhe ja siitä rankaistaan kuin se olisi tapahtunut pelitaukoa seuraavan jakson aikana.

Esimerkkejä

1. A1 on heittämässä vapaaheittoa ja heiton aikana B3 tekee rikkomuksen. (a) Vapaaheitto onnistuu tai (b) vapaaheitto menee ohi.

- (a) A1:lle merkitään onnistunut vapaaheitto. (b) Älä merkitse A:lle vapaaheittoyritystä – vapaaheitto uusitaan ja ensimmäinen jätetään huomioimatta.

Levypallot

Levypallo syntyy kun pelaaja ottaa elossa olevan pallon haltuunsa heittoyrityksen jälkeen tai kun joukkue saa pallon sisäänheittoa varten, jos pallo on mennyt ulos kentältä heittoyrityksen jälkeen ennen kuin syntyy pelaajan pallonhallinta. Mikäli on epäselvää onko pelaajan tai joukkueen pallonhallinta kontrolloitua vai ei, tilastojen tulee olettaa kontrollia olleen.

Levypallot jaetaan hyökkäys- ja puolustuslevypalloihin.

Joukkuelevypallo merkitään kun:

- Pallo menee ulos heti epäonnistuneen pelitilanne- tai vapaaheittoyrityksen jälkeen ennen kuin yksikään pelaaja saa pallon haltuunsa.
- Tapahtuu virhe heti epäonnistuneen pelitilanne- tai vapaaheittoyrityksen jälkeen ennen kuin yksikään pelaaja saa pallon haltuunsa.

Pelaaja saa levypallon haltuunsa kun hän:

- saavuttaa ensimmäisenä kontrolloidun pallon hallinnan, vaikka pallo olisi ensin osunut useampaan käteen, pompannut tai vierinyt kentällä
- yrittää korintekoa ”tippaamalla”
- ohjaa pallon hallitusti joukkueoverilleen
- ottaa levypallon samanaikaisesti vastustajajoukkueen pelaajan kanssa ja hänen joukkueensa saa pallon haltuunsa vuorohallintamenettelyn seurauksena. Levypallo merkitään kiistapallotilanteessa olleelle pelaajalle, eikä sille pelaajalle, joka antaa sisäänheiton.

Heiton ei tarvitse välttämättä osua korirenkaaseen tai levyyn, jotta levypallo syntyisi. Esimerkki tällaisesta levypallotilanteesta on torjuttu pelitilanneheitto, joka ei osu rautaan eikä levyyn.

Kun pelaaja ohjaa pallon kohti joukkueoveriaan, joka ottaa pallon haltuunsa, on päätettävä oliko ohjaus hallittu vai ei. Mikäli ohjaus on selvästi tarkoituksellinen, merkitään levypallo ”ohjaajalle”. Jos taas tilastojen mielestä ”ohjaaja” vain yritti tyhjentää korin läheinen ”vaara-alue”, merkitään levypallo sille joukkueoverille, joka ottaa pallon haltuunsa.

Kuten ”pelitilanneheitto” -kohdassa mainitaan, hyökkäävän joukkueen pelaajalle, joka yrittää hallitusti ”tipata” pallon koriin, merkitään hyökkäyslevypallo ja pelitilanneheitto. Jos pallo menee koriin, tulkitaan ”tippaus” aina hallituksi.

Kun heitto torjutaan ja pallo ei kuole (tuomari ei ole viheltänyt ja pelikello siis käy edelleen), merkitään levypallo pelaajalle, joka ensimmäisenä saa pallon haltuunsa torjunnan jälkeen.

Esimerkkejä

1. Ohiheiton seurauksena A5 ja B4 ottavat pallosta kiinni yhtä aikaa.

Levypallo merkitään pelaajalle, jonka joukkue saa pallon hallinnan vuorohallintasäännön mukaisesti. Huomaa, että levypallo merkitään kiistapallossa olleelle pelaajalle, eikä ensimmäiselle pelaajalle, jolla on pallo hallinnassaan vuorohallinnan perusteella suoritetun sisäänheiton jälkeen.

2. **Ohiheiton jälkeen A5 hyppää ja ottaa pallon kiinni, mutta kaatuu ja menettää pallon hallinnan. B4 ottaa pallon.**
Levypallo merkitään A5:lle, jos pallo oli mielestäsi hänen hallussaan ennen kaatumista. Tässä tapauksessa merkitään A5:lle myös menetys (ball handling). Jos A5:llä ei mielestäsi ollut palloa hallussaan, merkitään levypallo B4:lle.
3. **Ohiheiton jälkeen B4 ottaa pallon kiinni melkein samanaikaisesti kun A5 rikkoo häntä.**
Tilastoijan on päätettävä oliko pallo B4:n hallussa edes hetken ennen kuin häntä rikottiin. Jos oli, niin merkitään levypallo B4:lle. Muussa tapauksessa, merkitään joukkueelle B joukkuelevypallo.
4. **A4 hyppää ja yrittää heittää, mutta B5 torjuu heiton ennen kuin pallo irtoaa A4:n kädestä. A4 tulee maahan pallon kanssa ja hänelle tuomitaan askelrikkomus.**
A4 yritti heittää ja heitto torjuttiin. Epäonnistunutta heittoa seurasi levypallo ennen kuin rikkomus tapahtui. Tilastomerkinnöiksi tulee: pelitilanneheitto A4, torjunta B5, hyökkäyslevypallo A4, menetys A4.
5. **Ohiheiton jälkeen B2, B4 ja A4 tavoittelevat levypalloa saaden molemmat kädet palloon ja aiheuttaen kiistapallotilanteen. (a) Joukkue A:lla on pallonhallintavuoro tai (b) Joukkue B:llä on pallonhallintavuoro.**
(a) Merkitään hyökkäyslevypallo A4:lle. (b) Merkitään joukkuelevypallo joukkueelle B.
6. **A3 heittää ohi ja pelaajien taistellessa levypallosta (a) A4:lle tuomitaan virhe B2:n selkään hyppäämisestä, (b) B1:lle tuomitaan virhe (pitää kiinni A1:stä), (c) B4 tippaa pallon kentän ulkopuolelle**
(a) Merkitään puolustuspään joukkuelevypallo joukkueelle B. (b) Merkitään hyökkäyspään joukkuelevypallo joukkueelle A. (c) Merkitään hyökkäyspään joukkuelevypallo joukkueelle A.
7. **A1 heittää ohi juuri ennen kuin 24 sekunnin äänimerkki soi ja pallo ei osu renkaaseen. (a) B2 saa pallon kiinni juuri ennen äänimerkkiä. (b) A2 saa pallon kiinni juuri ennen äänimerkkiä. (c) A2 saa pallon kiinni äänimerkin jälkeen.**
(a) Merkitään A1:lle pelitilanneheitto ja B2:lle puolustuslevypallo. (b) Merkitään A1:lle pelitilanneheitto, A2:lle hyökkäyslevypallo ja menetys (24 s) joukkueelle A. (c) Merkitään A1:lle pelitilanneheitto ja menetys (24 s) joukkueelle A. Levypalloa ei merkitä, koska pallo on kuollut.
8. **A2 heittää ohi ensimmäisen kahdesta vapaahettestään.**
Levypalloa ei tule, koska A2 saa vielä heittää toisen vapaahettonsä ja pallo on kuollut.
9. **A2 heittää ohi juuri ennen jakson päättymistä. Jakso päättyy ennen kuin yksikään pelaaja ottaa levypallon.**
Merkitään A2:lle pelitilanneheitto. Levypalloa ei merkitä, koska pallo on kuollut.

Menetykset

Menetys on hyökkävän joukkueen pelaajan tekemä ”moka”, jonka seurauksena puolustava joukkue saa pallonhallinnan ilman että hyökkävä joukkue on yrittänyt pelitilanne- tai vapaahettoa.

Mistä tahansa pelaajan tekemästä rikkomuksesta merkitään menetys, esim. kolmen sekunnin rikkomus, hyökkäjän virhe, hyökkävän pelaajan tekemä korin häirintä, kaksoiskuljetus, jne. Samalla tavoin menetys merkitään hyökkäyspään erehdyksistä kuten syöttö suoraan ulos kentältä tai pallon kohelointi siten että puolustava joukkue saa pallon haltuunsa.

On tärkeää ymmärtää milloin joukkueella on pallo hallussaan, jotta tilastoija osaa määritellä milloin pallon hallinta vaihtuu toiselle joukkueelle. Joukkueella on pallo hallussa kun:

- Joukkueen pelaaja pitää tai kuljettaa elossa olevaa palloa.
- Pallo on joukkueen käytössä sisäänheittoa varten sisäänheittotilanteessa.
- Pallo on pelaajan käytössä hänen ensimmäistä tai ainoaa vapaahettoa varten.
- Palloa syötellään joukkueoverilta toiselle.

Jos hyökkäävä joukkue joutuu kiistapalloon puolustavan pelaajan toiminnan seurauksena, vuorohallintanuoli määrittää tilastokirjaukset:

- Jos hyökkäävä joukkue saa pallonhallinnan vuorohallintasäännön seurauksena EI tehdä tilastomerkitöjä.
- Jos puolustava joukkue saa pallonhallinnan vuorohallintasäännön seurauksena – merkitse menetys tilanteen aiheuttaneelle hyökkäävän joukkueen pelaajalle ja riisto tilanteen aiheuttaneelle puolustajalle.

Menetykset kirjataan seuraavan tyyppisinä (tilastokaavakkeiden tai tilasto-ohjelmien rajoitukset huomioiden):

Pallonkäsittelymenetys (ball handling):

Hyökkäävän joukkueen pelaaja menettää pallon hallinnan pitäessään tai kuljettaessaan palloa tai epäonnistuessaan sellaisen syötön vastaanottamisessa, joka hänen olisi pitänyt saada kiinni.

Rikkomusmenetys (violation):

Hyökkäävän joukkueen pelaajan menetys, joka aiheutuu esim. askel-, 3s, 5s, 8s, 24s tai rajarikkomuksesta pallonhallintatilanteessa.

Hyökkääjän virheen aiheuttama menetys (offensive foul):

Hyökkäävän joukkueen pallollisen tai pallottoman pelaajan aiheuttama hyökkääjän virhe hänen joukkueensa pallonhallinnan aikana ja ennen heittoyritystä. Kun pallo on heittoyrityksessä irronnut kädestä, ei heittävällä joukkueella ole enää pallon hallintaa. Tällöin hyökkäävän joukkueen pelaajan virhe ei enää ole hyökkääjän virhe eikä menetys.

Syöttömenetys (passing tai bad pass):

Menetys joka aiheutuu huonosta syötöstä. Tämä menetys tulisi aina merkitä syöttäjälle, paitsi jos tilastoijan mielestä syöttö olisi pitänyt saada kiinni, jolloin menetys merkitään vastaanottajalle.

Joissakin tapauksissa menetys voidaan tulkita useammantyyppiseksi menetykseksi, jolloin tilastoijan on erotettava menetyksen alkuperäinen syy. Esimerkiksi kun syötön vastaanottaja joutuu astumaan rajan yli saadakseen pallon kiinni, menetys aiheutuu huonosta syötöstä, joten menetys merkitään syöttäjälle (syöttömenetys) eikä vastaanottajan rikkomusmenetykseksi.

Kaikki kolmen ja viiden sekunnin rikkomukset merkitään **pelaajan** menetyksiksi. Kaikki kahdeksan ja 24 sekunnin rikkomukset merkitään **joukkueen** menetyksiksi.

On tilanteita, jolloin kaksi tai useampia menetyksiä tapahtuu melkein samanaikaisesti. Tilastoijan tulee päättää saiko joukkue pallon hallintaansa ennen sen menettämistä. Päättämisessä auttaa hyökkäysaikakellon seuraaminen: jos hyökkäysaika asetetaan uudelleen 24 sekuntiin ja hyökkäysajan laskeminen alkaa, on joukkueelle syntynyt pallon hallinta ja merkitään menetys/riisto. Jos hyökkäysajan laskeminen jatkuu, ei pallonhallinta vaihdu eikä tilastomerkitöjä tehdä.

Esimerkkejä

- 1. A5:lta riistetään pallo kuljetuksesta.**
A5:lle merkitään menetys (ball handling).
- 2. A2 syöttää pallon suoraan ulos kentältä.**
A2:lle merkitään menetys (bad pass).
- 3. A1 syöttää hyvän syötön, mutta A4 pudottaa pallon, minkä seurauksena B4 ottaa sen käteensä.**
A4:lle merkitään menetys (ball handling). B4:lle ei merkitä riistoa, koska hän vain hyötyi vastustajan erehdyksestä.
- 4. A2 tekee rikkomuksen (askelrikkomus, epäsäännöllinen kuljetus tms.), josta seuraa pallonhallinnan siirtyminen toiselle joukkueelle.**
A2:lle merkitään menetys (violation).

5. **A5 rikkoo, kun hänen joukkueensa hyökkää (pallollisen hyökkääjän virhe, väärä skriintms.).**
A5:lle merkitään menetys (offensive foul).
6. **Joukkue A ei saa aikaan heittoa ja syyllistyy 24 sekunnin rikkomukseen.**
Joukkue A:lle merkitään menetys (violation; 24 s)
7. **A2 ottaa pallon käteensä kuljetuksen jälkeen. B2 vartioi häntä tiukasti. A2 ei pysty heittämään tai syöttämään ja syyllistyy viiden sekunnin rikkomukseen.**
A2:lle merkitään menetys (violation; 5 s).
8. **A1 pitää palloa hallussaan kun A4 ja B4 rikkovat samanaikaisesti kaksoisvirheen arvoisesti.**
Koska virheiden rangaistukset kumoavat toisensa ja joukkue A saa sisäänheiton, ei tilastomerkintöjä tehdä (menetysten osalta).
9. **A3 pitää palloa käsissään kun B3 lyö pallon irti. A3 ja B3 sukeltavat lattialle aiheuttaen kiistapallon. (a) Joukkue A:lla on pallon hallintavuoro. (b) Joukkue B:llä on pallon hallintavuoro.**
(a) Ei tilastomerkintöjä. (b) A3:lle merkitään menetys (ball handling), B3:lle riisto.

Syötöt

Syötöksi merkitään syöttö, joka johtaa suoraan joukkueoverin korintekoon (pelitilannekori) jos ja vain jos korintekijä on syötön jälkeen osoittanut välittömästi pyrkimyksen koria kohti. Vain yksi syöttö voidaan merkitä koria kohden. ”Toiseksi viimeinen” syöttö ei ole (tilastoitava) syöttö, vaikka kori olisi sen ansiota. Syötön ei tarvitse välttämättä olla loistava.

Syöttö merkitään, kun syötetään joukkueoverille, joka tekee korin – tarkoituksenaan heittää välittömästi ja tarkoituksen säilyessä aina heittoon asti. Syöttö voidaan merkitä myös, jos heittäjällä kuluu aikaa tasapainon korjaamiseen tai pienen liikkeen tekemiseen ennen heittoa kunhan korintekijän aikomus heittoon säilyy koko ajan. Syöttö voidaan tilastoida vain onnistuneista pelitilanneheitoista: jos heittäjä ei tee pelitilannekoria, mutta häntä rikotaan, syöttöä ei tilastoida vapaahetöistä huolimatta.

Syöttöä ei merkitä, kun pallo syötetään pelaajalle, joka on hyvässä heittopaikassa, mutta harkitsee tekevänsä muun liikkeen ennen heittoa. Onnistunut kori on tällöin täysin heittäjän ansiota, ei syötäjän. Syöttö merkitään kun kori aiheutuu enemmän syötön kuin heittäjän ansiosta. Kun kori on pääosin heittäjän ansiota, ei syöttöä merkitä.

Heiton etäisyydellä tai heiton valinnalla ei ole merkitystä syöttömerkinnöissä. Korintekijän kuljetuksen määrälläkään ei ole merkitystä, vaan sillä miten kuljetus vaikutti korin onnistumiseen.

Syöttö keskikentällä olevalle pelaajalle, joka kuljettaa suoraan korille onnistuneeseen lay upiin, merkitään syötöksi. Jos pelaajan täytyy kuitenkin muuttaa suuntaa ohittaakseen puolustajan, ei syöttöä merkitä.

Tilastojan on syytä pitää mielessä, että mitä enemmän korintekijän täytyy tehdä korin syntymisen eteen, sitä epätodennäköisempää on, että syöttö on tilastoitava syöttö.

Syöttö voidaan tilastoida kun syöttö annetaan low postissa olevalle pelaajalle edellyttäen, että heittäjä osoittaa välittömästi pyrkivänsä tekemään korin.

Yllä olevan määritelmän mukaisesti syöttöä ei merkitä pelkästään siksi, että se oli viimeinen syöttö ennen korin syntymistä tai vain siksi, että se oli ”hyvä syöttö”. Syötön merkitsemisessä on arvioitava heittäjän tekemä työmäärä heiton onnistumiseksi ja heittäjän korintekoaikeen välittömyys.

Esimerkkejä

- 1. Puolustuslevypallon jälkeen A5 syöttää pitkän syötön A4:lle, joka heittää vapaan lay upin ohi, mutta tekee levypallosta välittömän korin.**
Ei syöttöä, koska syötön ja korin välissä oli pelitilanneheitto ja hyökkäyslevypallo.
- 2. A5 syöttää A4:lle, joka epäröi, miettii syöttäkö leikkaavalle A3:lle, minkä jälkeen A4 heittää itse korin.**
Ei syöttöä, koska A4 ei osoittanut välitöntä pyrkimystä.
- 3. A5 syöttää A4:lle, joka pomputtaa kerran saadakseen tasapainon ja heittää korin.**
Syöttö merkitään A5:lle, jos A4 säilyttää pyrkimyksen heittoon.
- 4. A4 syöttää upean koko kentän poikkisyötön A5:lle, joka ojentaa pallon A3:lle helppoon onnistuneeseen lay upiin.**
Vaikka A4:n syöttö oli ratkaisevin, niin se ei ollut viimeinen koriin johtava syöttö. Syöttö merkitään A5:lle.
- 5. A3 syöttää A5:lle, joka tekee heittoharhautuksen, kääntyy pivotin, ottaa pompun ja donkkaa korin.**
Syöttöä Ei merkitä, sillä kori oli A5:n ansiota (A5 loi pelin, ei A3).
- 6. A1 heittää sisäänheiton päätyrajalta vastustajan korin alta ja syöttää A3:lle, joka tekee korin.**
Merkitse A1:lle syöttö.

Riistot

Riistoksi merkitään puolustavan pelaajan onnistunut, aggressiivinen yritys, joka johtaa vastustajan pallonmenetykseen. Riistoa ei merkitä, jos pallo kuolee ja peli jatkuu puolustavan joukkueen sisäänheitolla. (Pallo on kuollut kun kun tuomari on viheltänyt, tällöin pelikello ei käy.) Tämän vuoksi riistoa ei siis koskaan merkitä sellaisesta vastustajan pallonmenetyksestä, joka aiheutuu rikkomuksesta (esim. askeleet, 3 s tai 24 s); tällöin tilastoidaan vain menetys. Joukkueriistoa ei ole olemassa eikä sellaista siksi voida merkitä.

Puolustavalle pelaajalle merkitään riisto, kun hän:

- Riistää pallon vastustajan kuljetuksesta tai kädestä
- Katkaisee vastustajan syötön
- Lyö/ohjaa pallon hyökkääjän hallusta tai syötöstä siten, että
 - o pallo menee suoraan omalle joukkueoverille
 - o irtopallon ottaa haltuun oma joukkueoveri tai
 - o irtopallon ottavat yhtä aikaa hyökkääjä ja puolustaja, mistä tuomitaan ylösheitto, ja vuorohallintanuoli osoittaa pallon puolustavalle joukkueelle. (Luonnollisesti tätä ei voi tapahtua kun vuorohallinta annetaan jakson alkaessa.) Pallon lyömisen tai ohjaamisen ei tarvitse olla hallittua.

Ainoa tapaus, jolloin riisto merkitään pallon kuollessa ja pelin jatkuessa sisäänheitolla, on silloin kun puolustava pelaaja aiheuttaa kiistapallon ja heidän joukkueellaan on pallonhallintavuoro vuorohallintanuolen osoittamana.

Ansaitakseen riiston puolustavan pelaajan tulee alkuunpanna menetyksen aiheuttava toiminta, ei vain hyötyä siitä. Esimerkiksi kun hyökkääjä syöttää suoraan puolustajalle, jonka ei tarvinnut liikkua saadakseen pallon, ei riistoa merkitä.

Aina kun riisto merkitään puolustavan joukkueen pelaajalle, on menetys merkittävä hyökkäävän joukkueen pelaajalle. (Päinvastaisessa tapauksessa taas ei vastaavaa sääntöä ole: menetyksestä ei aina seuraa riisto. Kyseessä on voinut olla rikkomus, epäonnistunut syöttö ulos kentältä tai hyökkääjän

virhe ja näissä tapauksissahan riistoa ei merkitä koskaan.) Tilastoijan on ymmärrettävä, että pallonmenetys on todellakin tapahtunut riistämällä, jotta hän voi tilastoida riiston.

Kaikissa näissä tapauksissa riisto merkitään sille pelaajalle, joka ensin muutti pallon suuntaa aiheuttaen menetyksen, eikä joukkueoverille, joka otti irtopallon haltuunsa. Riistoa ei merkitä virheen kohteeksi joutuneelle (rikotulle) pelaajalle hyökkääjän virheen yhteydessä.

Esimerkkejä

- 1. A5 kuljettaa, kun hän menettää pallon hallinnan ja pallo pomppii kohti B4:ä, joka ottaa pallon haltuunsa liikkumatta.**
A5:lle merkitään menetys (ball handling), mutta B4 ei saa riistoa, koska hän ei alkuunpannut tapahtumaa.
- 2. A5 kuljettaa, kun B5 lyö pallon B2:lle.**
Tilastoihin merkitään menetys (ball handling) A5:lle ja riisto B5:lle.
- 3. B2 painostaa jatkuvalla aggressiivisella puolustuksella A2:ta pakottaen tämän rikkomukseen ilman että B2 koskee palloon.**
Tilastoihin merkitään menetys (violation) A2:lle, muttei riistoa B2:lle.
- 4. B5 saa A4:n A5:lle tarkoitetun syötön poikkeamaan suunnastaan. Syötön vastaanottaja A5 yrittää pelastaa tilanteen ja ottaa pallon kiinni, mutta onnistuu vain ohjaamaan pallon yli sivurajan. Joukkue B saa sisäänheiton sivurajalta.**
Tilastoihin merkitään menetys (bad pass) A4:lle, muttei riistoa B5:lle.
- 5. B5 saa A4:n A5:lle tarkoitetun syötön poikkeamaan suunnastaan niin, että pallo vierii kentällä. A5 ja B2 molemmat ottavat pallosta kiinni ja vihelletään kiistapallo. Joukkue B saa sisäänheiton vuorohallintanuolen mukaisesti.**
Tilastoihin merkitään menetys (bad pass) A4:lle ja riisto B5:lle. A5 ja B2 eivät saa tilastomerkin­ töjä. Jos joukkue A olisi saanut pallonhallinnan, ei tilastomerkin­ töjä tulisi tästä tilanteesta ol­ lenkaan.
- 6. A2 syöttää pallon suoraan yli rajan.**
Riistoa ei merkitä, mutta A2:lle merkitään menetys (bad pass).
- 7. A1 kuljettaa palloa ja pallo osuu kuljetuksessa epähuomiossa hänen jalkaansa. Pallo vie­ rii kentällä ja B2 poimii sen haltuunsa.**
Riistoa ei merkitä, sillä B2 ei alkuunpannut menetystä. A1:lle merkitään menetys (ball han­ dling).
- 8. Joukkue A saa pallon haltuunsa pelin aloittavan ylösheiton seurauksena.**
Riistoa ei merkitä, koska kummallakaan joukkueella ei ollut palloa hallussaan ennen ylösheit­ toa.
- 9. A4 heittää ohi. Pallo osuu eturautaan, pomppii lattialla ja päättyy B2:n haltuun.**
Riistoa ei merkitä. Merkitään A4:lle heittoyritys ja B2:lle puolustuslevypallo.

Torjunnat

Torjunta merkitään, kun pelaaja selvästi muuttaa pelitilanneheiton suuntaa ja heitto menee ohi. Torjunnassa puolustaja estää pelitilanneheiton tai saa pelitilanneheiton poikkeamaan suunnastaan. Torjunta voidaan tilastoida riippumatta siitä, onko pallo irronnut heittäjän kädestä vai ei.

Heitto voidaan katsoa torjutuksi vaikka pallo ei ole ilmassa ennen torjutuksi tulemistä. Itse asiassa pallon ei tarvitse edes olla hartialinjan yläpuolella ennen kuin heitto voidaan torjua. Kuten aiemmin todettiin, tilastoinnin kannalta heittotapahtuma on ylös- ja/tai eteenpäin koria kohti suuntautuva liike, josta on aikomus tehdä kori.

Joissain tapauksissa, kun pallo lyödään pois heittäjän kädestä ennen kuin pallo on ilmassa ja puolustaja saa pallon, on tilastoijan harkittava, onko kyseessä riisto vai torjunta. Mikäli heittoliikkeen katsotaan alkaneen, on kyseessä heittoyritys ja torjunta (ja levypallo). Jos taas heittoliike ei vielä ollut alkanut, tilastoidaan menetys ja riisto. Peukalosääntönä voidaan sanoa, että kun pallo lyödään pois kädestä hartialinjan yläpuolelta, kyseessä on heittoyritys, torjunta ja levypallo. Kun pallo on ollut hartialinjan alapuolella, kyseessä on menetys (ball handling) ja riisto, paitsi jos hyökännyt joukkue saa pallon heti taas hallintaansa, jolloin tilastomerkintöjä ei tehdä. Jos tilastoija ei tiedä merkitäkö torjunta- vai riistovaihtoehto, tilastoidaan menetys ja riisto.

Torjunnasta seuraa aina levypallo, paitsi jos pallo kuolee ennen kuin pelaaja saa pallon hallintaansa. Jos pallo kuolee, merkitään joukkuelevypallo sille joukkueelle, joka saa sisäänheiton.

Torjunta merkitään ainoastaan, jos sillä estetään selvästi korinteon onnistuminen. On hyvä muistaa, että kun pallo menee koriin, niin torjuntaa ei merkitä, vaikka palloon olisi heitettäessä koskettu.

Esimerkkejä

- A5 heittää ja B5 osuu palloon yrittäessään torjua heittoa. Pallo menee silti koriin.**
Koska pallo meni koriin, ei B5:n kosketus vaikuttanut riittävästi heittoon. Jätetään kosketus huomioimatta. Tilastoidaan A5:lle pelitilannekori. B5:lle ei merkitä torjuntaa.
- A5 nousee donkkiyritykseen, mutta B5 lyö ottaa pallon pois pelaajan vyötärönkorkeudelta ennen kuin pallo irtoaa A5:n käsistä. B4 saa pallon haltuunsa.**
A5 saa menetyksen (ball handling) ja B5 riiston. A5 on ehkä aloittanut heittoyrityksen, mutta pallo lyötiin pois vyötärön korkeudelta, jolloin merkitään menetys ja riisto.
- A5 ajaa korille, kun B5 lyö palloa. Pallo ajautuu B4:lle.**
Merkitse menetys (ball handling) A5:lle ja riisto B5:lle. Jotta merkittäisiin heittoyritys, torjunta ja levypallo, olisi A5:n pitänyt olla yrittämässä korintekoa.
- A2 tekee heittoyrityksen, jonka (a) B4 torjuu pallon ollessa nousuradallaan, pallo menee yli rajan; (b) B4 torjuu pallon ollessa laskeutumassa koria kohti ja erotuomari tuomitsee rikkomuksen korin häiritsemisestä.**
(a) Merkitse heittoyritys A2:lle, torjunta B4:lle ja hyökkäyslevypallo joukkue A:lle.
(b) Merkitse pelitilannekori A2:lle.
- A3 tekee kolmen pisteen hyppyheiton, jonka B4 torjuu. A3 ottaa pallon heti ja heittää toisen kolmosen, joka menee koriin.**
Merkitse heittoyritys A3:lle, torjunta B4:lle, hyökkäyslevypallo A3:lle ja pelitilannekori A3:lle.

Virheet

Virhe merkitään pelaajalle erotuomarin päätöksen seurauksena. Pelaajalle voidaan tuomita henkilökohtaisia, teknisiä, epäurheilijamaisia ja pelistä erottamiseen johtavia virheitä. Valmentajalle voidaan tuomita valmentajan ja joukkuepenkin teknisiä sekä pelistä erottamiseen johtavia virheitä. Tilastointiohjelman rajoitukset huomioon ottaen on tärkeää tehdä ero erityyppisten virheiden välillä. Valmentajan ja penkin tekniset virheet merkitään valmentajalle, jos mahdollista. Vaihtoehtoisesti voidaan valmentajan ja penkin virheet merkitä joukkueriville (team action). Kummassakaan tapauksessa ei valmentajan ja penkin virheitä lasketa joukkuevirheisiin.

Myös virheen kohteeksi joutunut pelaaja (rikottu pelaaja) merkitään tilastoon. Mikäli kyseessä on pelistä erottamiseen johtava virhe, ja virhe kohdistuu johonkin pelaajaan ruumiillisesti, tilastoidaan virheen kohteeksi joutunut pelaaja rikotuksi pelaajaksi.

Esimerkkejä

- A3 kuljettaa palloa ja tekee hyökkäjän virheen törmäämällä B2:seen.**

Merkitse A3:lle ja henkilökohtainen virhe (offensive) ja menetys (offensive foul). B2 merkitään rikotuksi pelaajaksi (mutta hänelle ei merkitä riistoa).

2. A2 pitää palloa kun B2 rikkoo häntä.

Merkitse B2:lle henkilökohtainen virhe. A2 merkitään rikotuksi pelaajaksi.

Pelattu peli/pelatut minuutit

Tilastojen kannalta pelaajalle merkitään pelattu peli kun hän on yksi kentällä olevista viidestä aktiivisesta pelaajasta pelikellon ollessa käynnissä ja/tai kun hänelle merkitään tilastotapahtuma.

Pelatut minuutit merkitään sekunnilleen kun käytetään tietokoneavusteista tilastointia (kuten SmartStats) tai lähimpään minuuttiin pyöristettynä kun tilastointi tehdään käsin.

Jos tilastoraportissa näytetään vain kokonaiset pelatut minuutit, alle 30 sekuntia sisältävät minuutit pyöristetään alaspäin ja 30 sekuntia tai yli sisältävät ajat pyöristetään ylöspäin seuraavaan minuuttiin. Jos pelaaja pelaa pelissä enemmän kuin nolla sekuntia mutta vähemmän kuin yhden minuutin, merkitään hänelle kokonainen minuutti.

Pelaajalle, joka on pöytäkirjassa, muttei esiinny pelissä, merkitään DNP (Did Not Play, eli ”ei pelannut”) pelattujen minuuttien alle.

Esimerkkejä

1. A1 pelaa 50 sekuntia pelin aikana.

Jos tilastointi tehdään tietokoneella, A1:lle merkitään 50 pelattua sekuntia. Jos tilastointi tehdään käsin, A1:lle merkitään 1 pelattu minuutti.

2. A2 pelaa 25 minuuttia ja 10 sekuntia pelissä.

Jos tilastointi tehdään tietokoneella, A2:lle merkitään 25 pelattua minuuttia ja 10 sekuntia. Jos tilastointi tehdään käsin, A2:lle merkitään 25 pelattua minuuttia.

3. A12 on merkitty pöytäkirjaan, mutta hän ei tule pelin aikana kentälle.

A12:lle ei merkitä pelattua peliä ja hänen peliminuuttinsa tallennetaan ei pelanneena (DNP).

4. B6 tulee kentälle ensimmäistä kertaa ottelun aikana. Tuomari antaa A3:lle pallon sivurajalla. Ennen kuin A3 suorittaa sisäänheiton, B6 rikkoo A2:sta, josta B6:lle tuomitaan pelistä erottamiseen johtava virhe.

B6:lle merkitään pelattu peli, ja hänen peliminuuteikseen merkitään nolla. B6:lle merkitään myös henkilökohtainen pelistä erottamiseen johtava virhe, ja A2 merkitään virheen kohteeksi joutuneeksi pelaajaksi.