

BASKET & STATISTICA

VALUTAZIONE,  
PLUS/MINUS  
& ACTION POINTS

Perché il principio "action points" è più oggettivo ed utile concretamente.

EASYSTATS PRO ANALISI & PERFORMANCE RATING EA7 EMPORIO ARMANI MILANO EASYSTATS.PRO

TRE METODI A CONFRONTO

Come accennavamo nella nostra introduzione, siamo ormai sommersi da dati, grafiche futuristiche, spesso più appariscenti che necessarie, analisi di dettagli solitamente eccessivi, ed in nessun modo necessari ad un giocatore, già alle prese con decine di informazioni tecniche, tattiche e chi più ne ha ne metta.

In questo ultimo articolo del nostro cammino "dentro" le statistiche, metteremo a confronto i tre principali metodi di valutazione del singolo giocatore, e cercheremo di capire oggettivamente pro e contro.

LA VALUTAZIONE

Termine usato parecchio negli ambienti FIBA, ormai si trova in tutti i siti con un minimo di statistiche ufficiali, al fondo della riga delle singole voci.

Nella tabella sottostante viene riportato un esempio di come una formulazione troppo semplice di "valutazione" basata solo sul +1 / -1 delle singole voci statistiche semplicemente addizionate ai punti fatti, in realtà non da un'oggettiva "produzione" di un giocatore. Soprattutto perché non rapportata al minutaggio. Così come l'efficienza difensiva, anche la "produzione" di un giocatore dovrebbe esser standardizzata per avere un'analisi oggettiva e non soggettiva.

PROVA EASYSTATS PRO GRATIS

EASYSTATS.PRO

TRE METODI

- Valutazione

+1/-1 sommato
- Plus/Minus

Dipende dai compagni
- Action Points

Oggettivo e standardizzato

IL CASO #25 DIOP

Solo 13 minuti giocati, ma il miglior "action points/min" della partita: 6.8. La valutazione tradizionale non lo evidenzia allo stesso modo.

TABELLA 1 — VALUTAZIONE LEGA / +/- (EA7 EMPORIO ARMANI MILANO)

|  |     | EA7 EMPORIO ARMANI MILANO |    |       |    |    |           |      |   |    |           |      |    |             |      |    |          |    |   |          |    |   |       |    |     |     |      |     |     |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------|----|-------|----|----|-----------|------|---|----|-----------|------|----|-------------|------|----|----------|----|---|----------|----|---|-------|----|-----|-----|------|-----|-----|
| Allenatore: Poeta Giuseppe                                                         |     |                           |    |       |    |    |           |      |   |    |           |      |    |             |      |    |          |    |   |          |    |   |       |    |     |     |      |     |     |
| GIOCATORE                                                                          | PUN | MIN                       | SF | FALLI |    |    | TIRI DA 2 |      |   | SC | TIRI DA 3 |      |    | TIRI LIBERI |      |    | RIMBALZI |    |   | STOPPATE |    |   | PALLE |    |     | ASS | LEGA | DEC | +/- |
|                                                                                    |     |                           |    | C     | S  | R  | T         | %    | R |    | T         | %    | R  | T           | %    | O  | D        | T  | O | S        | P  | R |       |    |     |     |      |     |     |
| 1- Niccolò Melli                                                                   | 3   | 7                         |    | 1     | 1  | 0  | 0         | 0    | 0 | 0  | 2         | 0    | 3  | 3           | 100  | 0  | 1        | 1  | 0 | 0        | 2  | 1 | 0     | 1  | 0.5 | -3  |      |     |     |
| 3- Quinn Ellis                                                                     | 9   | 24                        | ✓  | 4     | 0  | 0  | 2         | 0    | 0 | 3  | 5         | 60   | 0  | 0           | 0    | 1  | 2        | 3  | 0 | 0        | 2  | 0 | 5     | 7  | 1   | 16  |      |     |     |
| 7- Stefano Tonut                                                                   | 0   | 0                         |    | 0     | 0  | 0  | 0         | 0    | 0 | 0  | 0         | 0    | 0  | 0           | 0    | 0  | 0        | 0  | 0 | 0        | 0  | 0 | 0     | 0  | 0   | 0   |      |     |     |
| 10- Leonardo Bolmaro                                                               | 4   | 17                        |    | 2     | 1  | 1  | 2         | 50   | 0 | 0  | 1         | 0    | 2  | 2           | 100  | 0  | 3        | 3  | 1 | 0        | 4  | 0 | 3     | 4  | 0.5 | -1  |      |     |     |
| 12- Armand Brooks                                                                  | 15  | 31                        | ✓  | 3     | 2  | 2  | 7         | 28.6 | 0 | 3  | 7         | 42.9 | 2  | 3           | 66.7 | 3  | 1        | 4  | 0 | 2        | 0  | 2 | 4     | 12 | 1   | 21  |      |     |     |
| 16- Zach LeDay                                                                     | 9   | 29                        | ✓  | 3     | 3  | 1  | 2         | 50   | 0 | 1  | 3         | 33.3 | 4  | 4           | 100  | 2  | 1        | 3  | 3 | 1        | 2  | 0 | 0     | 9  | 1   | 19  |      |     |     |
| 17- Giampaolo Pasetti                                                              | 4   | 8                         |    | 2     | 0  | 2  | 2         | 100  | 0 | 0  | 2         | 0    | 0  | 0           | 0    | 0  | 1        | 1  | 0 | 1        | 0  | 1 | 0     | 1  | 1   | -6  |      |     |     |
| 21- Diego Falcinelli                                                               | 0   | 0                         |    | 0     | 0  | 0  | 0         | 0    | 0 | 0  | 0         | 0    | 0  | 0           | 0    | 0  | 0        | 0  | 0 | 0        | 0  | 0 | 0     | 0  | 0   | 0   |      |     |     |
| 23- Marco Gualtieri                                                                | 15  | 20                        |    | 2     | 3  | 1  | 2         | 50   | 0 | 3  | 6         | 50   | 4  | 5           | 80   | 0  | 2        | 2  | 0 | 0        | 1  | 0 | 2     | 14 | 13  | 2   |      |     |     |
| 26- Ousmane Diop                                                                   | 5   | 13                        |    | 1     | 2  | 1  | 1         | 100  | 0 | 0  | 0         | 0    | 3  | 4           | 0    | 2  | 4        | 6  | 0 | 0        | 0  | 0 | 0     | 8  | 17  | 4   |      |     |     |
| 31- Shavon Shields                                                                 | 12  | 26                        | ✓  | 3     | 5  | 1  | 4         | 25   | 0 | 2  | 6         | 33.3 | 4  | 4           | 100  | 1  | 5        | 6  | 0 | 0        | 1  | 1 | 2     | 15 | 0.9 | 11  |      |     |     |
| 32- Josh Nebo                                                                      | 10  | 27                        | ✓  | 1     | 3  | 5  | 5         | 100  | 2 | 0  | 0         | 0    | 0  | 3           | 0    | 3  | 5        | 8  | 0 | 0        | 0  | 0 | 0     | 17 | 15  | 7   |      |     |     |
| SQUADRA                                                                            | 0   | -                         | -  | 0     | 0  | -  | -         | -    | - | -  | -         | -    | -  | -           | -    | 5  | 0        | 5  | - | -        | 2  | 0 | -     | 3  | -   | -   |      |     |     |
| TOTALI                                                                             | 66  | 200                       | -  | 22    | 20 | 14 | 27        | 51.9 | 2 | 12 | 32        | 37.5 | 22 | 28          | 78.6 | 17 | 25       | 42 | 4 | 4        | 14 | 5 | 16    | 94 | 1   | 0   |      |     |     |

Punti, minuti, falli, tiri da 2/3/liberi, rimbalzi, stoppate, palle, assist, valutazione Lega, OER, +/-.

Come si vede dai valori in tabella, la "valutazione" è migliore praticamente sempre di chi fa più punti. E quindi valuta che il "miglior" giocatore banalmente è quello che segna di più. Tra l'altro senza tenere in considerazione i minuti giocati, come dicevamo. Non valuta una resa di "produzione" reale al minuto del giocatore.

Infatti il giocatore #25 è il migliore in termini di produzione al minuto "action points". Giocando solo 13 minuti. Invece la "valutazione +/-" darebbe il #31, #23, #3, #32, #16, #12 come i più "valutati", praticamente allo stesso valore. Ma comparati con gli "action points", che come sappiamo ritornano un valore oggettivo e standardizzato, vediamo una netta differenza, e addirittura la maggior parte di loro sono molto sotto la sufficienza standard, che come spiegato negli articoli precedenti si può considerare in un valore tra 4.0-5.0.

Quindi questo parametro, quanto dovrebbe essere una "valutazione sufficiente"? Dieci, venti... tre... Come faccio a capire oggettivamente chi è positivo da chi è negativo o neutro?

IL PLUS/MINUS

Questa la sua definizione ufficiale: il plus-minus (spesso indicato con +/-) misura l'impatto di un giocatore sul punteggio. Indica la differenza totale tra i punti segnati e subiti dalla sua squadra durante i minuti in cui quel giocatore è stato in campo.

Salta subito al pensiero di come possa esser una valutazione oggettiva-relativa-obiettiva.

È un valore che dipende dal momento della partita, dai compagni che uno ha in campo, e da tutti quegli eventi non in suo controllo, ma che determinano il punteggio della partita senza che lui possa intervenire sulla gran parte! È quindi davvero un valore indicativo? È davvero ciò che lui sta producendo concretamente o si ritrova più probabilmente in un flusso temporale favorevole o sfavorevole?

ESEMPIO

Il giocatore A di un quintetto esce con la squadra sotto di 10. Plus/minus -10. Magari segnando 3/3 FGA, due recuperi, 3 rimbalzi. Ma gli avversari hanno tirato con il 55% da 3pt e sono sopra inevitabilmente!

STESSO EPISODIO

Il giocatore B entra, contemporaneamente escono due giocatori della squadra avversaria principali fautori del parziale. Il giocatore B gioca 5 minuti, non prende un rimbalzo, non fa un assist, non fa un recupero. Non fa un solo tiro. Finisce il quarto in parità e si ritrova un plus minus +10! Vi serve davvero questo dato? E cosa significherebbe? Che quella sera il giocatore del quintetto ha avuto sfortuna?

DEFINIZIONE UFFICIALE

Il plus/minus misura la differenza tra punti segnati e subiti dalla squadra nei minuti in cui il giocatore è in campo.

GIOCATORE A

Plus/Minus -10  
3/3 al tiro, 2 recuperi, 3 rimbalzi. Ma gli avversari tirano 55% da 3 e la squadra va sotto comunque.

E si verificano decine e decine di combinazioni di eventi in un senso e nell'altro, nell'arco di una partita, figuriamoci di una stagione intera.

Anche qui, un dato di riferimento oggettivo di sufficienza qual'è? Dieci, due, cinque... trenta...

GIOCATORE B

Plus/Minus

+10

5 minuti, zero statistiche prodotte: nessun rimbalzo, assist, recupero o tiro. Solo fortuna di timing.

TABELLA 2 — ACTION POINTS PER MINUTO (ACT/M)

| Giocatore     | ACT/M | MIN    | PTS | FGM-A | FG%   | 3PM-A | 3P%  | FT    | FT%   | REB | OREB | DREB | AST | STL | BLK | TO | PF | ACT | PPS  | TS%  | EFG%  | EOR   |
|---------------|-------|--------|-----|-------|-------|-------|------|-------|-------|-----|------|------|-----|-----|-----|----|----|-----|------|------|-------|-------|
| 25 Diop       | 6.8   | 13:00  | 5   | 1-1   | 100.0 | 0-0   | -    | 3-1   | 75.0  | 6   | 2    | 4    | 0   | 0   | 0   | 1  | 1  | 89  | 2.00 | 90.6 | 100.0 | 87.8  |
| 31 Shields    | 4.6   | 24:00  | 12  | 3-10  | 30.0  | 2-6   | 33.3 | 4-0   | 100.0 | 6   | 1    | 5    | 2   | 1   | 0   | 1  | 3  | 110 | 0.80 | 51.0 | 40.0  | 103   |
| 23 Guduric    | 4.0   | 20:00  | 15  | 4-8   | 50.0  | 3-6   | 50.0 | 4-1   | 80.0  | 2   | 0    | 2    | 2   | 0   | 0   | 1  | 2  | 79  | 1.38 | 73.5 | 68.8  | 133.9 |
| 32 Nebo       | 3.8   | 27:00  | 10  | 5-5   | 100.0 | 0-0   | -    | 0-3   | 0.0   | 8   | 3    | 5    | 0   | 0   | 0   | 0  | 1  | 103 | 2.00 | 79.1 | 100.0 | 142.3 |
| 12 Brooks     | 3.0   | 31:00  | 15  | 5-14  | 35.7  | 3-7   | 42.9 | 2-1   | 66.7  | 4   | 3    | 1    | 4   | 2   | 0   | 2  | 3  | 92  | 0.93 | 49.0 | 46.4  | 130.1 |
| 10 Bolmaro    | 2.4   | 17:00  | 4   | 1-4   | 25.0  | 0-2   | 0.0  | 2-0   | 100.0 | 3   | 0    | 3    | 3   | 0   | 1   | 4  | 2  | 41  | 0.50 | 41.0 | 25.0  | 90.1  |
| 16 Leday      | 2.3   | 29:00  | 9   | 2-5   | 40.0  | 1-3   | 33.3 | 4-0   | 100.0 | 3   | 2    | 1    | 0   | 0   | 3   | 3  | 3  | 68  | 1.00 | 66.6 | 50.0  | 61    |
| 3 Ellis       | 2.2   | 24:00  | 9   | 3-7   | 42.9  | 3-5   | 60.0 | 0-1   | 0.0   | 3   | 2    | 1    | 5   | 0   | 0   | 2  | 4  | 52  | 1.29 | 60.5 | 64.3  | 185.1 |
| 17 Ricci      | 2.0   | 8:00   | 4   | 2-4   | 50.0  | 0-2   | 0.0  | 0-0   | -     | 1   | 0    | 1    | 0   | 0   | 0   | 1  | 2  | 16  | 1.00 | 50.0 | 50.0  | 101.8 |
| 1 Mannion     | 1.6   | 7:00   | 3   | 0-2   | 0.0   | 0-2   | 0.0  | 3-1   | 75.0  | 1   | 0    | 1    | 0   | 0   | 0   | 2  | 1  | 11  | 0.00 | 39.9 | 0.0   | 18.9  |
| 21 Flaccadori | 0.0   | 0:00   | 0   | 0-0   | -     | 0-0   | -    | 0-0   | -     | 0   | 0    | 0    | 0   | 0   | 0   | 0  | 0  | 0   | -    | -    | -     | nd    |
| 7 Tonut       | 0.0   | 0:00   | 0   | 0-0   | -     | 0-0   | -    | 0-0   | -     | 0   | 0    | 0    | 0   | 0   | 0   | 0  | 0  | 0   | -    | -    | -     | nd    |
| Totale        | -     | 200:00 | 86  | 26-60 | 43.3  | 12-33 | 36.4 | 22-30 | 73.3  | 37  | 13   | 24   | 16  | 5   | 4   | 16 | 22 | 661 | -    | -    | -     | -     |

Ordinata per ACT/M decrescente: il giocatore #25 Diop guida la classifica nonostante soli 13 minuti giocati.

Chiaramente evidente dai dati: il #16, #12, #3 sarebbero i migliori in tale parametro. Ma sono fra i peggiori nella valutazione "action points". Mentre il migliore in "action points", il #25, ha un plus/minus basso.

Quindi se realmente stiamo valutando la resa di questi giocatori, siamo sicuri che stiamo valutando i numeri corretti? Abbiamo coerenza durante la stagione? Sono valori oggettivi "neutri", o premiano più chi ha più possibilità di minutaggio a prescindere da quanti errori fa, in relazione a quante cose positive fa davvero! Come abbiamo visto per la "valutazione".

Ma se non riusciamo ad avere un valore oggettivo, sono davvero statistiche su cui fare delle analisi?

Forse è solo uno dei tanti dati che ci riempiono i fogli, ma realmente poco utili.

Se un giocatore genera "action points" è produttivo. Altrimenti no!

Il valore di "action points", che stabilisce se un giocatore è stato positivo o negativo, è indicativamente attorno a 5.0. Mediamente, a seconda del livello di gioco, possiamo considerare positivo/sufficiente un range che va da 4.0-5.0. Chi ha seguito gli articoli precedenti ne ha trovato motivazione spiegata numericamente.

Tutto questo è oggettivo, è rapportato al minutaggio, e per ogni giocatore è indipendente da tutto, dai compagni, dagli avversari ecc. Se un giocatore genera "action points" è produttivo. Altrimenti no!

Che poi questo basti a vincere o meno, è irrilevante. Questo valore statistico, come i precedenti (e purtroppo non lo fanno), dovrebbe solo far capire chi sta rendendo e chi no. Tutto qua.

Ma come sfruttare gli "action points"?

A parità di tutto, possiamo semplicemente iniziare a cercare equilibrio nei minutaggi: aumentare i minuti di chi ha un valore da 5.0 in su, e diminuendo invece chi è molto negativo, 3.0, 2.0...

Già solo rivalutando gli equilibri dei minutaggi potremmo aumentare gli action points di squadra automaticamente, a parità di tutti gli altri parametri e delle capacità tecniche. Aumentando questo, come abbiamo visto, stiamo automaticamente aumentando le "azioni positive" del team, e quindi aumentiamo la probabilità di vittoria.

ACTION POINTS

Il concetto di "action points" si basa sulla valutazione oggettiva e distinta delle singole voci statistiche positive e negative. È facile capire che un tiro da 3 sbagliato non può esser un errore valutato ugualmente ad un passaggio sbagliato, o ad un'infrazione di passi. Così come un tiro libero sbagliato deve esser valutato più grave di un tiro da 3 sbagliato. Un contropiede sbagliato non può avere lo stesso peso di un tiro da due a difesa schierata... e così via.

Le "forzate perse" di cui abbiamo ampiamente parlato in uno dei primi articoli, sono parte integrante ed importante di un calcolo che tiene conto della produttività di un giocatore. E via via tutte le singole voci hanno, e devono avere, un "peso" statistico in proporzione al loro "peso" tecnico. Questa è la chiave di una valutazione oggettiva e standardizzata.

Finché non troviamo, grazie ad un equilibrio di minuti, la massima resa possibile media della nostra squadra. A questo punto, oltre non andrete mai. Questo perché, facilmente intuibile, siete alla resa massima dei singoli giocatori. Per aumentare tale resa in maniera assoluta e costante, e quindi aumentare ancora gli "action points" individuali oltre le medie dei singoli, si deve chiaramente agire sulle skills individuali. Aumentare la capacità di segnare, di prendere rimbalzi, di forzare palle perse ecc.

Altrimenti, potrete constatare che la vostra squadra avrà sempre la stessa resa media anno dopo anno. Così come i giocatori, indipendentemente dalla squadra, dal coach, avranno sempre una resa di "action points" fissa, indipendentemente da tutto. Perché tale algoritmo è "assoluto" e non relativo ad altro.

Chi ha tanto minutaggio ed ha sempre un basso valore, significa che semplicemente minuto dopo minuto, sono più gli errori, le cose negative, che porta alla squadra, piuttosto che le positive. Togliendogli minuti, vedrete immediatamente salire il valore se il giocatore è davvero fondamentale e positivo; viceversa significa che è stato sovrastimato il suo rendimento. E sta togliendolo probabilmente rendimento positivo a qualcuno che potrebbe invece aumentarlo, se non in valore, mantenendo il suo valore positivo ma in un minutaggio maggiore.

Questo parametro di EasyStats Pro può anche servire, grazie allo scambio dati fra utenti, agli addetti ai lavori, per capire che giocatore firmare, quale tagliare, ed anche se il suo rendimento è proporzionato oggettivamente al suo ingaggio.

Buon lavoro a tutti!

SOGLIA POSITIVA

Action Points sufficienti

4.0-5.0

COME USARLI

1. Ribilanciare i minutaggi verso chi produce di più.

2. Trovata la resa massima di squadra, lavorare sulle skills individuali per andare oltre.

PER IL RECRUITING

Scambiando i dati fra utenti, capire chi firmare, chi tagliare, e se l'ingaggio è proporzionato al rendimento.

| GIOCATORE             | ACT/MIN | VALUTAZIONE<br>LEGA | +/- | PUNTI | PPS  |
|-----------------------|---------|---------------------|-----|-------|------|
| #25 Ousmane Diop      | 6.8     | 11                  | +4  | 5     | 2.00 |
| #31 Shavon Shields    | 4.6     | 15                  | +11 | 12    | 0.80 |
| #23 Marko Guduric     | 4.0     | 14                  | +2  | 15    | 1.38 |
| #32 Josh Nebo         | 3.8     | 17                  | +7  | 10    | 2.00 |
| #12 Armoni Brooks     | 3.0     | 12                  | +21 | 15    | 0.93 |
| #10 Leonardo Bolmaro  | 2.4     | 4                   | -1  | 4     | 0.50 |
| #16 Zach Leday        | 2.3     | 9                   | +19 | 9     | 1.00 |
| #3 Quinn Ellis        | 2.2     | 7                   | +16 | 9     | 1.29 |
| #17 Gianpaolo Ricci   | 2.0     | 1                   | -6  | 4     | 1.00 |
| #1 Niccolò Mannion    | 1.6     | 1                   | -3  | 3     | 0.00 |
| #21 Amedeo Flaccadori | 0.0     | 0                   | 0   | 0     | -    |
| #7 Stefano Tonut      | 0.0     | 0                   | 0   | 0     | -    |

Ordinata per Act/Min decrescente. Si noti come #25 Diop guidi la classifica "action points" con un plus/minus e una valutazione Lega solo intermedi — mentre #12 Brooks, primo per +/-, è solo quinto per produzione reale al minuto.