



BASKET & STATISTICA

COME SI VALUTANO SQUADRA E GIOCATORI

Perché il record vinte-perse non basta, e come stimare oggettivamente il margine di miglioramento reale.

EASYSTATS PRO ANALISI & PERFORMANCE RATING ACTION POINTS DI SQUADRA EASYSTATS.PRO

RIPASSO: GLI ACTION POINTS IN PARTITA

Per capire meglio l'analisi che andremo a fare, riprendiamo alcuni concetti degli articoli precedenti riguardanti gli action points. In generale in una partita, tra le due squadre ci sono circa **1000-1600 action points** a disposizione. L'oscillazione del valore sta nel livello del campionato: più alto è il livello tecnico, più alto sarà il totale di action points. Dopo solo una decina di partite sarete in grado di capire qual è il valore medio del vostro campionato. Una volta stabilito il valore medio, sarà facile capire quanti action points serviranno per avere un record di vittorie sopra il 50%.

E ricordiamoci che, per un'analisi della resa del singolo giocatore, bisogna avere come riferimento un valore da **5.0 act pts/min in su**, per giocatori da buona a ottima resa. Da circa **3.4-4.9** per giocatori attorno alla sufficienza. Mentre ovviamente sotto tale soglia, la produzione, l'impatto, il contributo alla squadra, deve considerarsi insufficiente.

Come abbiamo già visto, questo vi permette di capire a chi ridurre il minutaggio, o a chi aumentarlo. E se aumentando il minutaggio la resa diminuisce, significa che tale giocatore non ha scuse per giocare di più. Lavorando semplicemente su questi due parametri, arriverete a trovare un equilibrio di resa massima della squadra. A questo punto la squadra non potrà rendere di più, senza intervenire tecnicamente individualmente, o nel sistema di gioco.

OLTRE IL RECORD VINTE-PERSE

EasyStats Pro ti dà la possibilità di fare un'analisi oggettiva della tua squadra e capire la vera resa dei singoli.

Chi ha seguito gli articoli precedenti sa che grazie agli **action points** è possibile analizzare oggettivamente le rese dei giocatori. Assieme anche al valore di **efficienza offensiva relativa (EOR)**, da non confondere con il rating offensivo.

Per sapere se la squadra ha reso quanto doveva non basta fare riferimento al record vinte-perse, ma bisogna trovare un parametro statistico oggettivo che permetta di capire il reale potenziale della squadra. Questo parametro sono gli **action points di squadra**.

ESEMPIO 1

Squadra con **50% di vittorie**. Action points di media **600**. Facile capire che per arrivare al 100% bisogna aumentare del 50% gli action points di media. Quindi $600 + 50\% = 900$ action points.

Una volta stabilito l'obiettivo di 900, si tratta di capire se i giocatori del roster hanno le potenzialità o il margine per produrre tale valore. La squadra deve produrre 300 punti di media in più, spalmati su tutti i giocatori. Ammettendo che nel roster ci siano 7/8 giocatori che scendono in campo con almeno 10 minuti, significa che ognuno deve produrre mediamente **40-50 action points in più** per raggiungere tale obiettivo.

Per capire se i singoli hanno le potenzialità si fa riferimento alle rese al minuto. I giocatori che hanno una resa da **3.0 act pt/min in su** hanno il potenziale per produrre quanto manca. Semplicemente chiedendo rimbalzi in più, recuperi in più, palle perse in meno, assist in più... tutte statistiche che aumentano il totale degli action points. Chi ci ha seguito negli articoli precedenti sa quindi che maggiore è questo valore per una squadra, minore sarà per l'altra, garantendo la vittoria.

I giocatori con una resa altamente insufficiente difficilmente potranno produrre quanto manca. Questo perché una resa altamente insufficiente indica che il giocatore o non è adatto al sistema, oppure non ha le skills per quel livello di campionato.

ESEMPIO 2

Squadra con **50% di vittorie**. Action points di media **500**. Rispetto all'esempio precedente, l'indicazione è che questo campionato ha un livello tecnico più basso: con meno action points abbiamo lo stesso record. Se la maggior parte dei giocatori ha un rendimento insufficiente, è chiaro indice che la squadra non ha le potenzialità per migliorare la sua situazione in modo sostanziale. Così come se il quintetto base ha già una resa media positiva, significa che non c'è margine di miglioramento: stanno già rendendo al loro massimo.

In definitiva, valutando gli action points sia di squadra che dei singoli, già a metà campionato sarete in grado di capire se ci sono le marginalità per migliorare la propria classifica — senza un miglioramento individuale significativo di ogni giocatore. Quindi valutare se sviluppare un programma a lungo termine aumentando le skills dei giocatori, oppure andare nel mercato acquisti e firmare un giocatore con una resa positiva.

PROVA EASYSTATS PRO GRATIS

EASYSTATS.PRO

CALCOLO OBIETTIVO

Record attuale 50%

AP media attuale (Es.1) 600

AP media per il 100% vittorie 900

SOGLIA INDIVIDUALE

AP/min minimo per avere margine 3.0

Sotto questa soglia, il giocatore difficilmente potrà colmare il gap richiesto.

RIF. ARTICOLI PRECEDENTI

Soglia individuale AP: 4.0-5.0. Soglia squadra per vittoria certa: 1.000 AP. EOR ottimale: vicino a 100.

Se firmiamo un giocatore che produce 15 punti a partita, ma con una resa insufficiente, il nostro totale non aumenterà comunque: un innesto non positivo.

ESEMPIO REALE — ITALIA VS LITUANIA: MINUTI, PUNTI, EOR E MARGINE (ACT/MIN ≥ 3.0)

GIOCATORE	MINUTI	PUNTI	EOR	ACT/MIN	MARGINE	NOTE
N. Mannion	29:37	27	121.3	6.9	Sì	Ben oltre soglia: massima priorità minuti
S. Tonut	20:25	10	224.9	5.9	Sì	Resa altissima, margine ampio
N. Akele	22:50	6	156.3	5.0	Sì	Solido, sopra soglia
G. Procida	23:01	9	101.7	4.7	Sì	Sopra soglia
M. Spagnolo	27:09	14	99.7	4.3	Sì	Sopra soglia
L. Candi	3:32	0	90.8	3.1	Sì	Appena sopra, campione minuti ridotto
T. Baldasso	19:36	6	165.6	2.9	Sì	Molto vicino alla soglia, margine potenziale
A. Tessitori	19:07	5	58.9	2.3	No	Sotto soglia: valutare minutaggio
G. Ricci	11:46	0	0.0	1.4	No	Ben sotto soglia
G. Emejuru	18:23	7	65.5	1.1	No	Ben sotto soglia
F. Ferrari	4:34	3	150.0	0.0	No	Nessun margine rilevabile

7 giocatori su 11 (con minuti giocati) hanno margine (Act/min ≥ 3.0, o molto vicini): sono loro il vero margine di miglioramento della squadra. Aumentare i minuti a chi è sopra soglia, e ridurli — o indagarne le cause — a chi resta sistematicamente sotto, è la leva più immediata per alzare l'Action Points medio di squadra.

GIOCATORE	MINUTI	PUNTI	EOР	ACT/MIN	MARGINE	NOTE
A. Tessitori	27:00	15	106.5	5.4	Sì	Sopra soglia, ottimo contributo
R.J. Cole	34:00	17	102.3	4.9	Sì	Sopra soglia
J. Parks	31:00	10	104.3	3.0	Sì	Esattamente in soglia
C. Wheatle	24:00	6	46.3	2.5	No	EOР basso, sotto soglia
K. Wiltjer	21:00	8	142.9	1.9	No	EOР molto alto ma AP insufficiente
G. De Nicolao	2:00	0	-	0.0	No	Campione minuti quasi nullo
L. Candi	10:00	2	95.9	0.2	No	Campione minuti ridotto
K. Bowman	32:00	12	91.4	0.1	No	12 punti ma quasi nessun contributo AP
C. Horton	12:00	2	138.9	-0.1	No	EOР molto alto, AP negativo: solo score
D. Valentine	7:00	0	0.0	-1.4	No	Nessun contributo

Solo 3 giocatori su 10 (con minuti giocati) hanno margine (Act/min ≥ 3.0). Da notare in particolare **Bowman** (12 punti, ma Act/min 0,1) e **Horton** (EOР 138.9, il più alto della squadra, ma Act/min -0.1): due esempi da manuale di giocatori che segnano senza produrre reale valore di squadra.

GIOCATORE	MINUTI	PUNTI	EOР	ACT/MIN	MARGINE	NOTE
J. Brunson	41:00	45	106.2	5.8	Sì	45 punti e resa altissima: massima priorità
M. Robinson	20:00	2	124.8	5.3	Sì	Solo 2 punti ma Act/min top: produzione invisibile al box score classico
J. Hart	39:00	13	103.8	3.4	Sì	Sopra soglia
O. Anunoby	33:00	11	57.2	3.3	Sì	Appena sopra, ma EOР basso
M. Bridges	38:00	14	182.2	2.8	No	EOР altissimo ma AP sotto soglia
K. Towns	23:00	2	50.7	2.8	No	EOР basso, sotto soglia
J. Clarkson	6:00	2	44.1	0.3	No	Campione minuti ridotto
L. Shamet	14:00	5	71.4	0.1	No	5 punti ma quasi nessun contributo AP
M. McBride	13:00	0	50.0	-0.8	No	Nessun contributo, 0 punti
J. Alvarado	11:00	0	0.0	-1.4	No	Nessun contributo
A. Hukporti	2:00	0	264.7	15.0	Sì*	*Solo 2 minuti: campione irrilevante, valore non affidabile

4 giocatori su 11 (con minuti giocati) hanno margine (Act/min ≥ 3.0). Da notare **Mitchell Robinson** (solo 2 punti, ma Act/min 5.3: rimbalzi e recuperi che il box score classico ignora), **Mikal Bridges** (EOР 182.2, il più alto della squadra, ma Act/min 2.8: sotto soglia), e **Hukporti** (Act/min 15.0 e OER 264.7, ma su soli 2 minuti: un campione troppo piccolo per essere un dato affidabile).

EASYSTATS PRO PER IL RECRUITING

EasyStats Pro vi da la possibilità di crearvi un archivio giocatori scambiando dati con altri utenti, e quindi sapere come muovervi nel mercato cercando giocatori con resa positiva sufficiente — e non basandosi solo sul numero di punti che produce, perché potrebbe essere controproducente e fuorviante. Oppure scoutizzando anche le squadre avversarie per crearsi i propri archivi di valutazione.

Sarà quindi facile capire che un giocatore che gioca 15-20 minuti ed ha sempre una resa insufficiente, sotto 3.0 action points, è un giocatore al quale bisogna ridurre il minutaggio, o cercare di capire il perché della sua resa negativa nonostante un minutaggio importante. O forse è solo sovrastimato il suo rendimento.

Assieme a quest'analisi, valutando il valore in esclusiva di EasyStats Pro, l'**EOР**, potrete capire anche se il giocatore ha la possibilità di essere produttivo offensivamente in modo positivo, e di aiutare la squadra, come spiegato negli articoli precedenti.

EOР alti indicano una capacità positiva nel generare punti, ma se lo stesso giocatore ha valore basso di action points, significa che apporta solo punti di score, ma nessun contributo in termini di produzione per la vittoria.

Attenzione ai punti "vuoti". Giocatori che hanno un EOР molto inferiore a 100, e fanno molti punti, difficilmente hanno un contributo positivo in assoluto. I punti da soli, senza un EOР adeguato, non bastano a certificare un reale valore aggiunto per la squadra.

CHECKLIST RAPIDA

- 1. Calcola l'AP medio di squadra necessario per il record obiettivo.
- 2. Verifica quanti giocatori hanno Act/min ≥ 3.0.
- 3. Incrocia con l'EOР: punti alti + EOР basso = falso positivo.
- 4. Decidi: minutaggio, sviluppo skills, o mercato.