

Basketballnavi.DB スタッツ用語集

用語	説明	補足(公式等)
+/-	当該選手がコートにいる場合のチーム得失点差	基本的に +/- (On)を指す
+/- (On)	当該選手がコートにいる場合のチーム得失点差	
+/- (Off)	当該選手がベンチにいる場合のチーム得失点差	
+/- (Net)	+/- (On)から +/- (Off)を差し引いた値	
2P%	ツーポイントシュート成功率	$2P\%=(2PM/2PA)$
2PA	ツーポイントシュート試投数	
2PM	ツーポイントシュート成功数	
3P%	スリーポイントシュート成功率	$3P\%=(3PM/3PA)$
3PA	スリーポイントシュート試投数	
3PM	スリーポイントシュート成功数	
Age	年齢	起算日:対象シーズンの1月1日
AST	アシスト数	
AST%	「対象選手がフロアに出ている際」の、チームのフィールドゴールに対して対象選手がアシストを成功する割合	
BC	バスケットカウント数	
BLK	ブロック数	
BLK%	「対象選手がフロアに出ている際」の、チームディフェンス時に対象選手がブロックを成功する割合	
BSR	被ブロック数(ブロックされた数)	
DRB	ディフェンスリバウンド数	
DRB%	「対象選手がフロアに出ている際」の、チームディフェンス時に対象選手がディフェンスリバウンドをする割合	
DQ	ディスクォリファイングファウル数	
EFF	試合貢献度	TOVやPF、シュート非成功が多いとマイナスになる事もあります
EJ	どのような形であれ退場した数	BOXの場合は退場したことを表す
eFG%	実質得点価値(3Pは3点、2Pは2点)を考慮したFG%	$eFG\%=(FGM+(0.5*3PM))/FGA$
FBP	ファストブレイクからの得点	
FG%	フィールドゴール成功率(2P+3P)	$FG\%=(FGM/FGA)$
FGA	フィールドゴール試投数(2P+3P)	$FGA=(2PA+3PA)$
FGM	フィールドゴール成功数(2P+3P)	$FGM=(2PM+3PM)$
FD	被ファウル数(ファウルを受けた数)	
FT%	フリースロー成功率(2P+3P)	$FT\%=(FTM/FTA)$
FTA	フリースロー試投数	
FTM	フリースロー成功数	
MP	出場時間数	単位:分
IP	ペイント内シュート数	
IP/G	1試合平均でのペイント内シュート数	
IP%	ペイント内シュート成功率	
JAM	ダンク数	
OP	ペイント外シュート数(3Pシュートは含まない)	
OP/G	1試合平均でのペイント外シュート数	
OP%	ペイント外シュート数成功数	
ORB	オフェンスリバウンド数	
ORB%	「対象選手がフロアに出ている際」の、チーム攻撃時に対象選手がオフェンスリバウンドをする割合	
Pace	ペース(攻撃効率)	数値が高いほどチーム攻撃速度が速い
PF	パーソナルファウル数	
PfT	ターンオーバーからの得点	

Basketballnavi.DB スタッツ用語集

用語	説明	補足(公式等)
PIR	Bリーグ版EFF(試合貢献度)	EFFの値にBSRとFOを加味
PitP	ペイント内での得点	
Pos	ポジション	
Poss	ポゼッション数(攻撃機会数)	数値が高いほど攻撃回数が多い
SCP	セカンドチャンスからの得点	
STL	スティール数	
STL%	「対象選手がフロアに出ている際」の、チームディフェンス時に対象選手がスティールを成功する割合	
sTOV	相手のスティールに起因しないターンオーバー数	$sTOV=(TOV-相手STL)$
TF	テクニカルファウル数	
TOV	ターンオーバー数	
TOV%	「対象選手がフロアに出ている際」の、チーム攻撃時に対象選手がターンオーバーされる割合	
TRB	リバウンド総数	$TRB=(ORB+DRB)$
TRB%	「対象選手がフロアに出ている際」の、対象選手が(オフェンス・ディフェンス含め)リバウンドをする割合	
TS%	得点効率	$TS\% = PTS / 2 * (FGA + (0.44 * FTA))$
UF	アンスポーツマンライクファウル数	
USG%	「対象選手がフロアに出ている際」の、チーム攻撃時にシュートを試投する割合	