2022.09.15

basic stats	
GP	ゲーム出場。
GS	先発出場。
MP	時間。
FG	ポイントフォー、得点。
FGA	ポイントアテンスト、充点。
FG%	ポイントインフィ率と、得点決率。
FT	フリースロー、自由投。
TRB	メイド、成功。
AST	アシスト、試投。
STL	ファーポイント・シュート。
BLK	スリーポイント・シュート。
TOV	フィールドゴール、野投。
PTS	ターンオーバー。
TRB%	ファウル。
ORB%	合計リバウンド。
DRB%	オフェンスリバウンド。
AST%	ディフェンスリバウンド。
STL%	アシスト。
BLK%	スティール。
TOV%	ブロックシュート。
USG%	ターンオーバー。
+/-	ファウルドロン。
on-court	出場時間中の、チーム得失点差。
on-court	出場していない時間中（ベンチタイム）の、チーム得失点差。
on-court	ネット・実質、on2nの得点差。
on-court	1/-の1分換算。
Poss &PPP	ポゼッション&ポイント/ポゼッション
Poss	ポゼッション、攻撃回数。オフェンスリバウンドはポゼッションに含まれる。
PPP	1攻撃当たりの得点期待値。
oPoss	（オリジナル）エフェクティブ・ポゼッション」、実際の攻撃回数。オフェンスリバウンドを引いた数。
oPPP	（オリジナル）oPossのPPP。
dPPP	（オリジナル）オフ・ターンオーバー、ターンオーバーの換算PossおよびPPP。
SOS	サイドライン・アウト・オブ・バウンズ、サイドインバウンズからの換算PossおよびPPP。※バックコートおよびハーフライン付近のインバウンズは除く。
BOS	ベースライン・アウト・オブ・バウンズ、エンドインバウンズからの換算PossおよびPPP。
Pace	ペース、40分換算したポゼッション数。オーバータイムや延長大会/3分ゲームなどが通常の5ON5ゲームに換算される。
Reg	レーティング、100回のポゼッションでの期待値。
ORtg	オフェンス・レーティング、100回のオフェンスでの得点期待値。
DRtg	ディフェンス・レーティング、100回のディフェンスでの失点期待値。
NRtg	ネット・レーティング、100回の攻守での得失点期待値。
advanced points	アドバンスポイント、混合の上級スタッツ。
TSP	トランジション・ポイント、3秒以内の得点。
PnR	ポイント・オブ・ターンオーバー、ターンオーバーからポゼッションが切り替わるまでの得点。
SCo	セカンド・チャンス・ポイント、オフェンスリバウンドからの得点。
ast'd	得点にたとけ。
Paint	ペイント、制限区域の位置からの得点。
midrange	ペリーター、3Pの内側で、ペイントの外側の位置からの得点。
unast'd	ペンサ、誰かに触しの得点。
3PT	ペンサ・ポイント、遠中出場した選手の得点。
10+	ペンサ・ポイント・レンジ・ゲーム、遠距離した選手の得点。
advanced shoot stats	
2PM	オリジナル・ポイント・タイプ・レート、2T&2Pの得点割合。
2PM%	フィールドゴール・アリーフェンシー、2P%3P%算出。
eFG%	エフェクティブ・フィールドゴール・パーセンテージ 2P0の成功率1.5倍にしたシュートスタッツ。
TS%	トゥルーシューティング・パーセンテージ、クリースロー&3回転したシュートスタッツ。
advanced stats	アドバンス・スタッツ、その他の上級スタッツ。
AST/TO	アシスト・トゥ・ターンオーバー、アシスト＆ターンオーバーの比率。
AST%	アシスト・パーセンテージ、シュート成功の3%アシストが記録されている時。
STOR	指令のスティールに配慮しないターンオーバー、順応、不順、関係者、バスケ必知？
HOOK	指令のスティールに配慮しないターンオーバーの割合、順応、不順、関係者、バスケ必知？
all in one	総合指標
EFF	エフィシエンシー、ポジティブスタッツからネガティブスタッツを引いた素値合計。
eEFF	（オリジナル指標）アジャスト・エフィシエンシー(PER下限われる調整値を利用したEFF。
PER	プレイヤー・エフィシエンシー・レーティング、上級オールインワン・スタッツ15が基準、開発者：ジョン・ホリンジャー
VPS	バリュー・ポイント・システム、上級オールインワンスタッツ15が基準、開発者：ハルヒ？
PIE	プレイヤー・インパクト・エスティメイト、スタッツへの影響度、自チームと他チームのスタッツの合計で50%となる。
four factor	オフェンス成功における4つのファンダメンタル成功に対する4つの要素
eFG%	重要度40%、エフェクティブ・フィールドゴール・パーセンテージ 2P0の成功率1.5倍にしたシュートスタッツ。
TOV%	重要度25%、ターンオーバー・パーセンテージ、ポゼッションに対するターンオーバーの割合。
ORB%	重要度20%、オフェンスリバウンド実現率。
DRB%	参考、ディフェンスリバウンド実現率。
FT/FGA	重要度15%、フリースロー・レート、フリースロー獲得率。
USG%	ユースエイジ・パーセント、プレイタイムAの全選手のプレイオフムのプレイの指定値。例、プレイタイム240分チーム480点より、該当選手Aの得点が120点だった場合、USG%FTS1&50%となる。
%PTS	出場時間中の個人の得点割合
%FTM	出場時間中の個人のフリースロー成功割合
%FTA	出場時間中の個人のフリースロー試投割合
%2PM	出場時間中の個人の2P成功割合
%2PA	出場時間中の個人の2P試投割合
%3PM	出場時間中の個人の3P成功割合
%3PA	出場時間中の個人の3P試投割合
%FGM	出場時間中の個人のFG成功割合
%FGA	出場時間中の個人のFG試投割合
%REB	出場時間中の個人のリバウンド割合
%OREB	出場時間中の個人のオフェンスリバウンド割合
%DREB	出場時間中の個人のディフェンスリバウンド割合
%AST	出場時間中の個人のアシスト割合
%STL	出場時間中の個人のスティール割合
%BLK	出場時間中の個人のブロックシュート割合
%TOV	出場時間中の個人のターンオーバー割合
%FLS	出場時間中の個人のファール割合