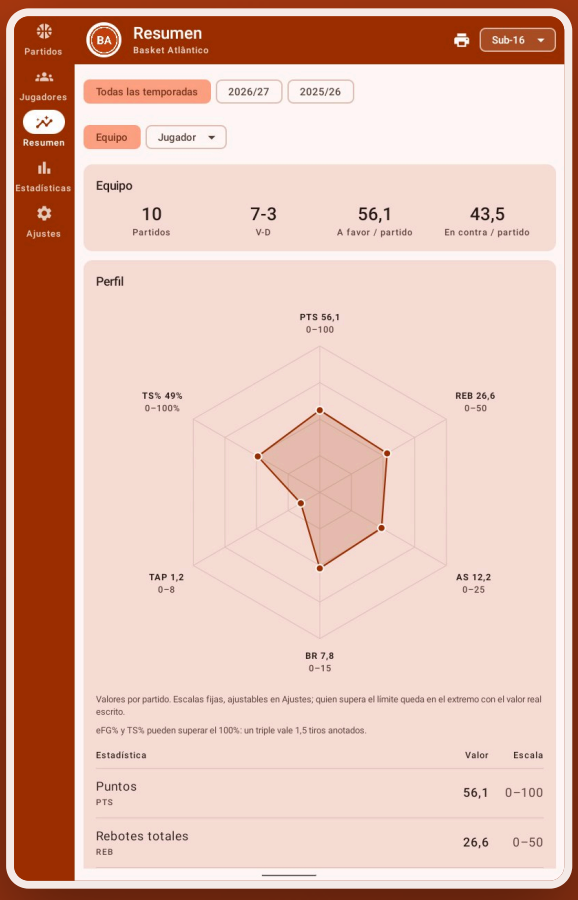
BasketStats

MANUAL DE USUARIO

Estadísticas de baloncesto durante el partido



Versión 1.0 · octubre de 2026 · Español

caldeiralabs.com

Índice

01 Introducción

02 Primer uso

03 Club, equipos y jugadores

04 Subir de categoría

05 Borrar equipos y rivales

06 Crear un partido

07 Registrar un partido

08 Acciones y tiros

09 Avisos durante el partido

10 Rival e historial

11 Modo «Un jugador»

12 Posesión: cuándo pulsar «Posesión»

13 Reloj: cuándo pararlo y el orden de las acciones

14 Registro en varios dispositivos

15 Acta del partido

16 Mapa de tiro

17 Compartir

18 Resumen

19 Evolución entre temporadas

20 Estadísticas

21 Métricas avanzadas (plan Gold)

22 Eficiencia y Cuatro Factores

23 Quintetos y parejas

24 Parciales y momentos decisivos

25 Con y sin el jugador

26 Métricas avanzadas del jugador

27 Exportar a Excel

28 Informes PDF con las métricas Gold

29 Planes

30 Ajustes

31 Google Drive

32 El mismo equipo en dispositivos diferentes

33 Siglas

34 Preguntas frecuentes

1 Introducción

BasketStats registra las estadísticas de un partido de baloncesto mientras se juega y las acumula durante la temporada, para cada jugador y para el equipo.

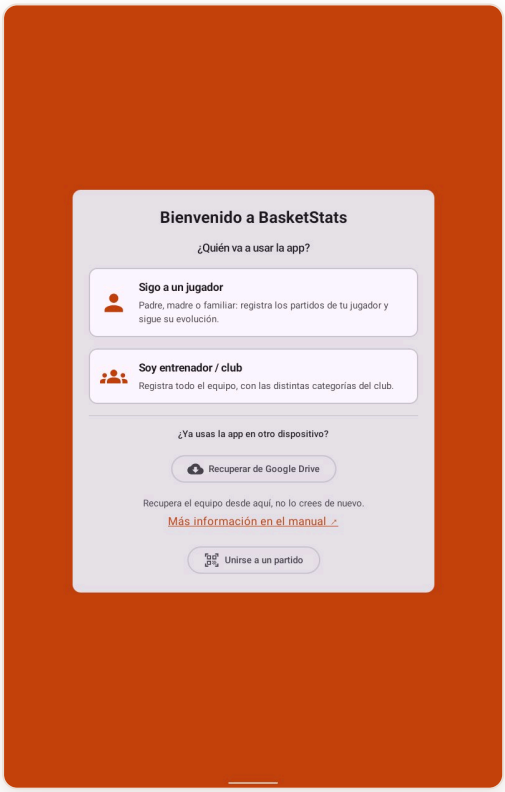
Funciona de dos formas: **todo el equipo** (entrenadores y clubes) o **un jugador** (padres y familiares que siguen a un jugador). Los partidos de un solo jugador también cuentan para sus estadísticas.

Todo se guarda primero en el dispositivo, así que la app funciona sin internet durante el partido. Si quieres, hace copia en tu propia Google Drive.

2 Primer uso

En el primer arranque la app pregunta quién la va a usar.

- **Sigo a un jugador**: indica el nombre, el dorsal y la foto del jugador, su club (con escudo, opcional) y la categoría. Los partidos nuevos quedan en modo «Un jugador».
- **Soy entrenador / club**: indica el nombre y el escudo del club. Los colores de la app salen del escudo; puedes elegir otro color. Indica también el primer equipo (por ejemplo, Infantil).
- **Recuperar de Google Drive**: para quien ya usa la app en otro dispositivo.
- **Unirse a un partido**: para usar este dispositivo solo como secundario en un partido de otro dispositivo (ver «Registro en varios dispositivos»).





3 Club, equipos y jugadores

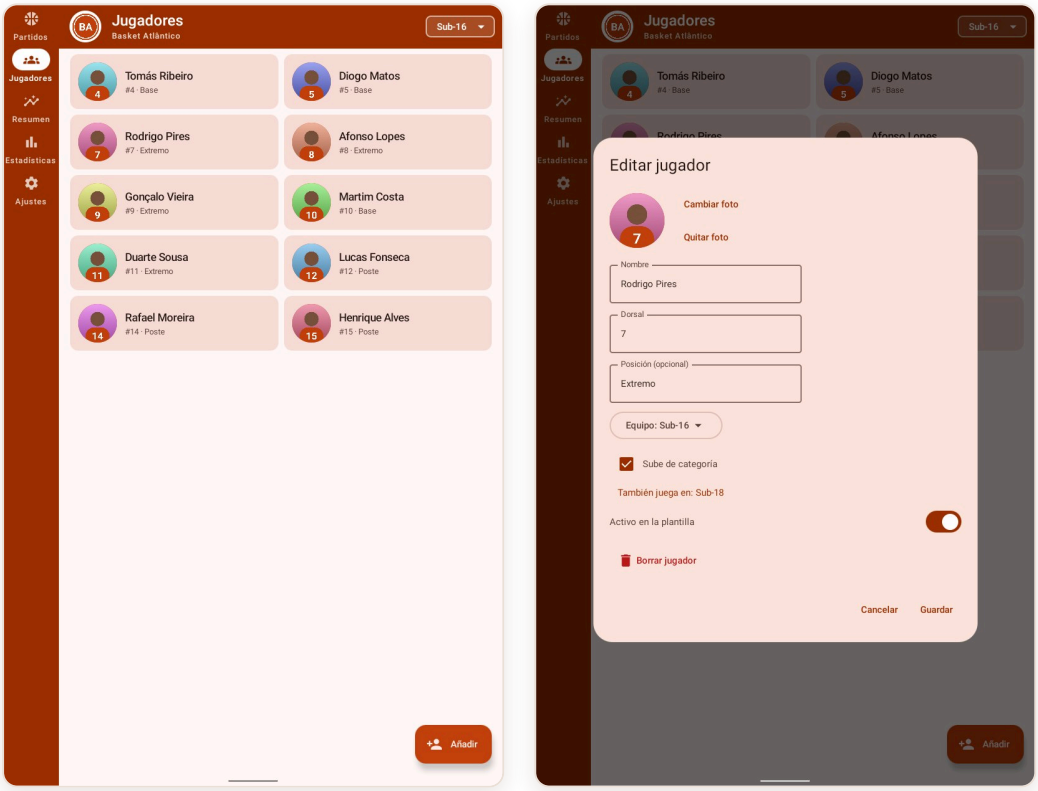
En la pestaña **Jugadores** creas y editas los jugadores del equipo activo: nombre, dorsal, posición, foto y si está activo en la plantilla. Un jugador inactivo deja de aparecer en los partidos nuevos, pero conserva el historial.

En **Ajustes** → **Club y equipos** cambias el nombre, el escudo y el color del club, creas equipos (categorías) y gestionas la lista de rivales con sus escudos.

El equipo activo se elige con el botón de la esquina superior derecha; todas las pestañas muestran solo los datos de ese equipo.

Para **borrar un jugador**, ábrelo y toca «Borrar jugador». Deja de aparecer en la plantilla y en la elección de jugadores; los partidos en los que jugó conservan las estadísticas.

> **Consejo:** Si el equipo activo todavía no tiene partidos y otro equipo sí, la pestaña Partidos lo avisa (por ejemplo, «Hay 3 partidos en Sub-16») y muestra un botón para cambiar a ese equipo.

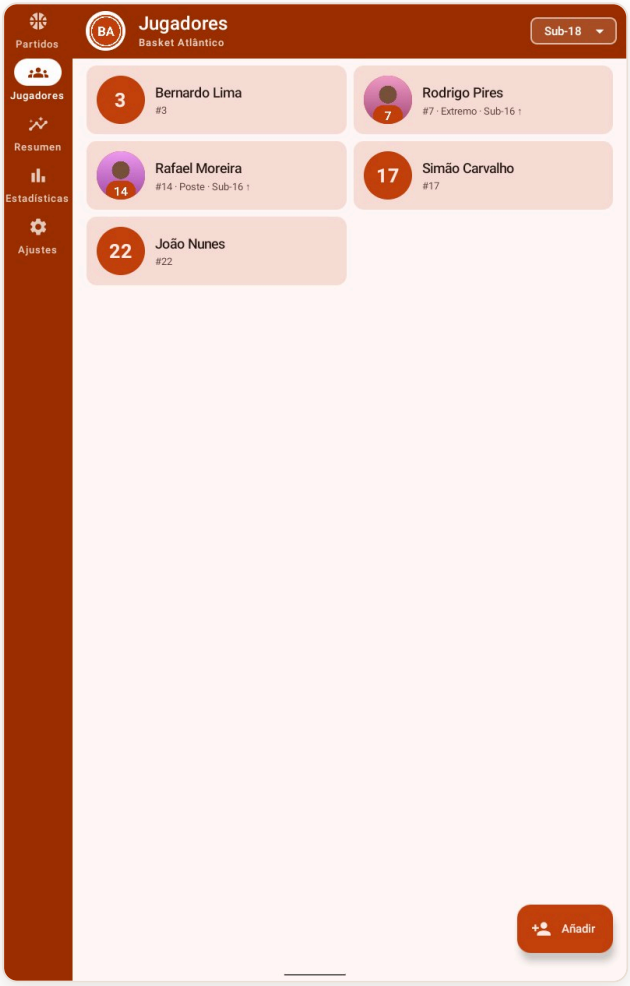


4 Subir de categoría

Un jugador puede jugar también en la categoría inmediatamente superior, por ejemplo un Sub-16 convocado con el Sub-18, sin salir de su equipo.

1. En **Jugadores**, abre el jugador y marca **Sube de categoría**. La opción solo aparece si el club tiene un equipo de la categoría siguiente (la categoría se lee en el nombre del equipo: Sub-14, Sub-16, Sub-18, Sénior).
2. La ficha muestra «También juega en: Sub-18». Si hay dos equipos de esa categoría (por ejemplo, Sub-18 A y Sub-18 B), elige cuál.
3. En el equipo superior, el jugador aparece en la lista con su equipo de origen y se puede elegir en los partidos de ese equipo.

> **Consejo:** Al empezar una nueva temporada, cambia el **Equipo** de los jugadores que han subido definitivamente; los partidos antiguos siguen en el equipo donde se registraron.

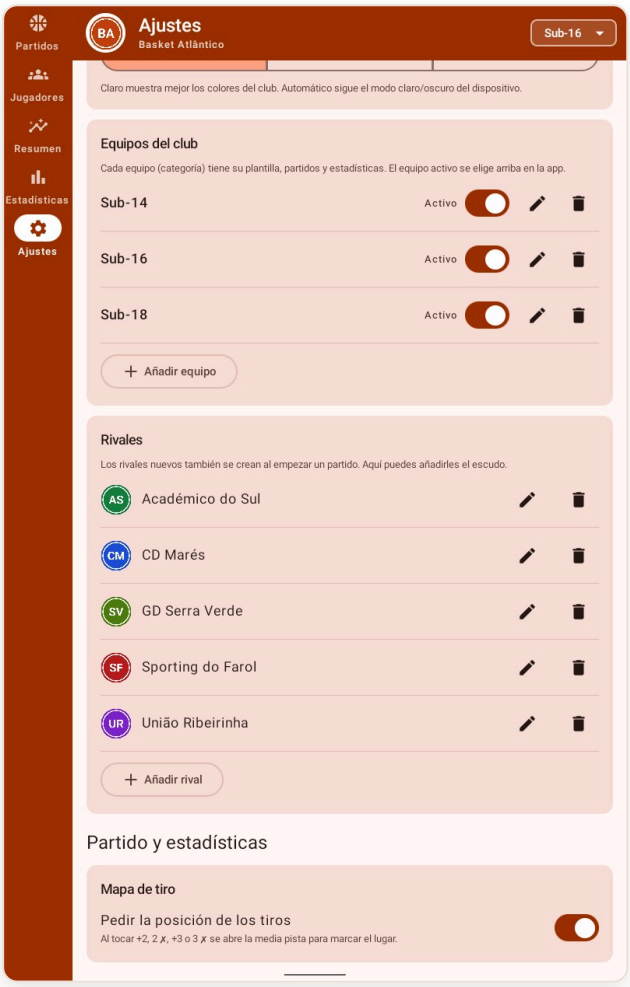


5 Borrar equipos y rivales

En **Ajustes**, en las listas **Equipos del club** y **Rivales**, el icono de la papelera borra el elemento.

- **Borrar rival**: deja de aparecer en la lista al crear partidos. Los partidos ya registrados contra ese rival no cambian.
- **Borrar equipo**: borra también todos los partidos y jugadores de ese equipo, también en los dispositivos que sincronizan por Google Drive. Por seguridad, la app indica cuántos partidos y jugadores se van a borrar y pide escribir **BORRAR**.

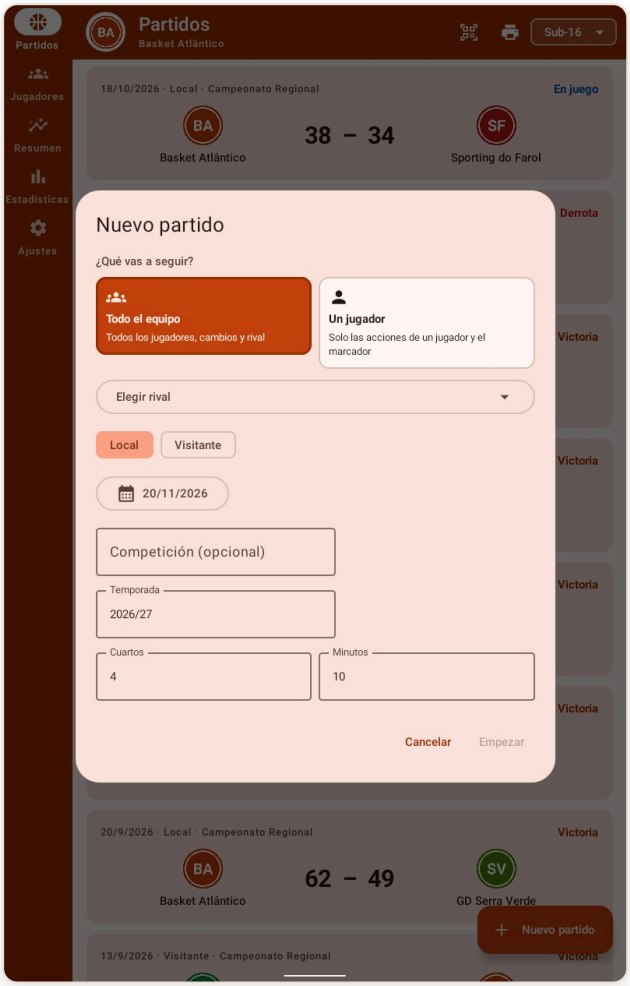
> **Consejo:** Borrar un equipo no se puede deshacer. Si solo quieres dejar de usarlo, desactiva el interruptor «Activo»: el equipo queda archivado, con los partidos guardados.



6 Crear un partido

- **Qué vas a seguir**: «Todo el equipo» o «Un jugador» (en ese caso, elige el jugador).
- **Rival**: escribe el nombre o toca una sugerencia; un nombre nuevo se añade a la lista de rivales.
- **Local / Visitante**, **fecha**, **competición** (opcional) y **temporada** (se rellena sola).
- **Periodos y minutos**: por defecto 4 periodos de 10 minutos (reglas FIBA).

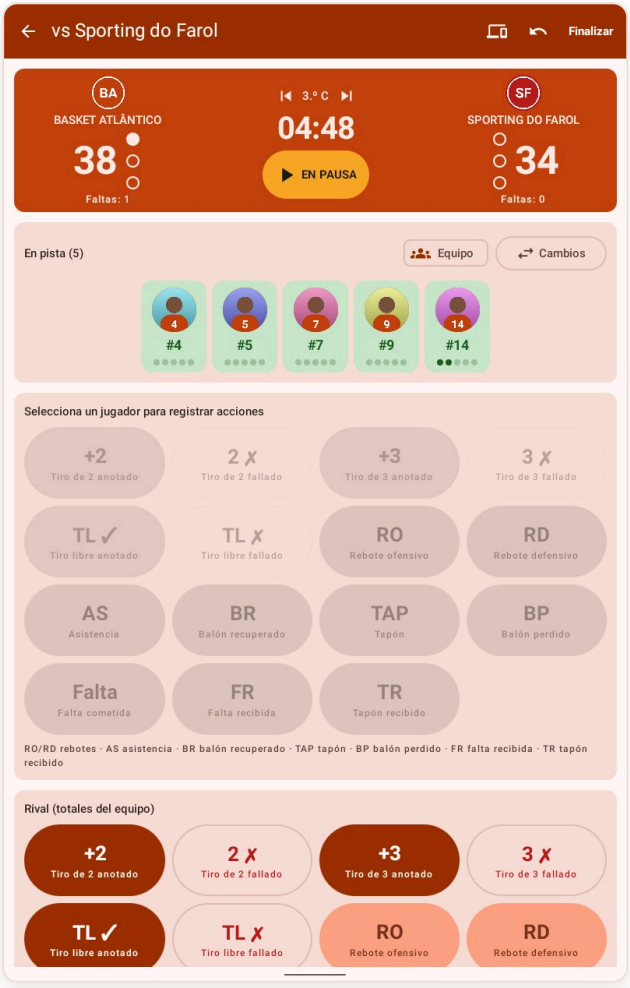
> **Consejo:** En el modo «Todo el equipo», la app pide el quinteto inicial al empezar el partido.



7 Registrar un partido

La pantalla del partido tiene, de arriba abajo: el marcador, los jugadores, los botones de acciones, las acciones del rival y el historial.

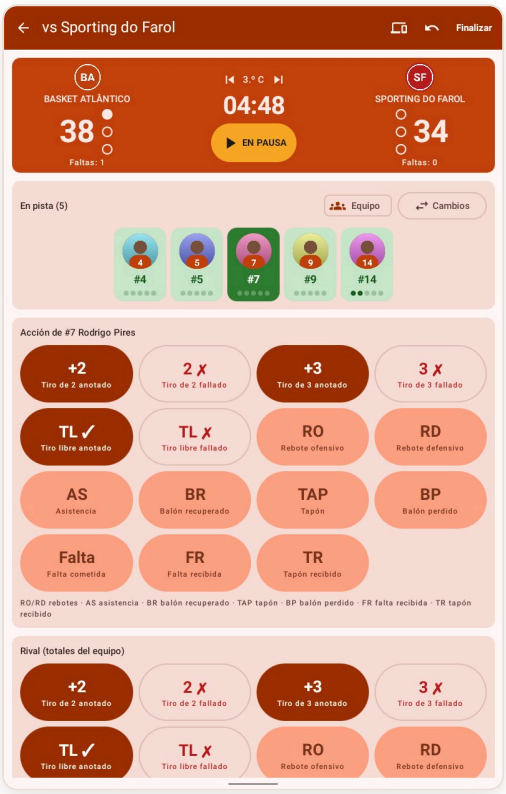
- **Reloj**: el botón pone el tiempo en marcha (verde), lo pausa (amarillo) o indica que está parado (rojo). Toca los números para ajustar el tiempo. Las flechas junto al periodo (⏮ ⏭) cambian de periodo; cuando el tiempo llega a 0:00, la app propone pasar al siguiente.
- **Faltas de equipo** por periodo, bajo el resultado. Los **tiempos muertos** son los círculos junto al resultado: toca un círculo vacío para registrar uno (se vuelve blanco y el reloj se para). Siguen las reglas FIBA: 2 en la 1.ª parte, 3 en la 2.ª (como máximo 2 en los últimos 2 minutos) y 1 en cada prórroga.
- **Jugadores en pista**: solo los cinco que están en pista, con foto, número y faltas (los puntos se vuelven rojos en la 4.ª y la 5.ª falta). El jugador elegido queda en verde oscuro. Los del banquillo entran por los **Cambios**. El botón **Equipo** registra acciones sin jugador (por ejemplo, rebote de equipo o pérdida por 24 segundos).

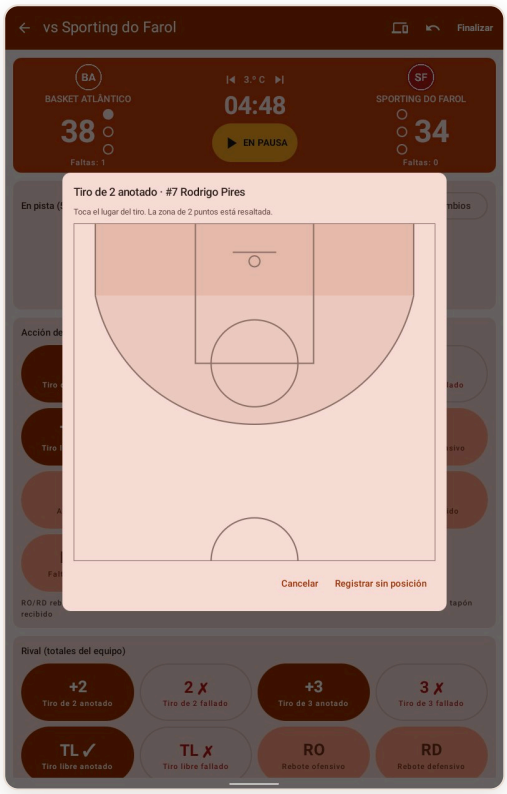


8 Acciones y tiros

1. Toca el jugador y luego la acción.
2. En los tiros de campo se abre la media pista con la zona correcta resaltada: toca el lugar del tiro. Si tocas una zona que no corresponde al botón (por ejemplo, +3 dentro de la línea), el tiro aparece en amarillo en el mapa, pero cuenta como el botón elegido.
3. Aparece una confirmación «✓ acción · jugador» con el botón **Deshacer** y el dispositivo vibra.

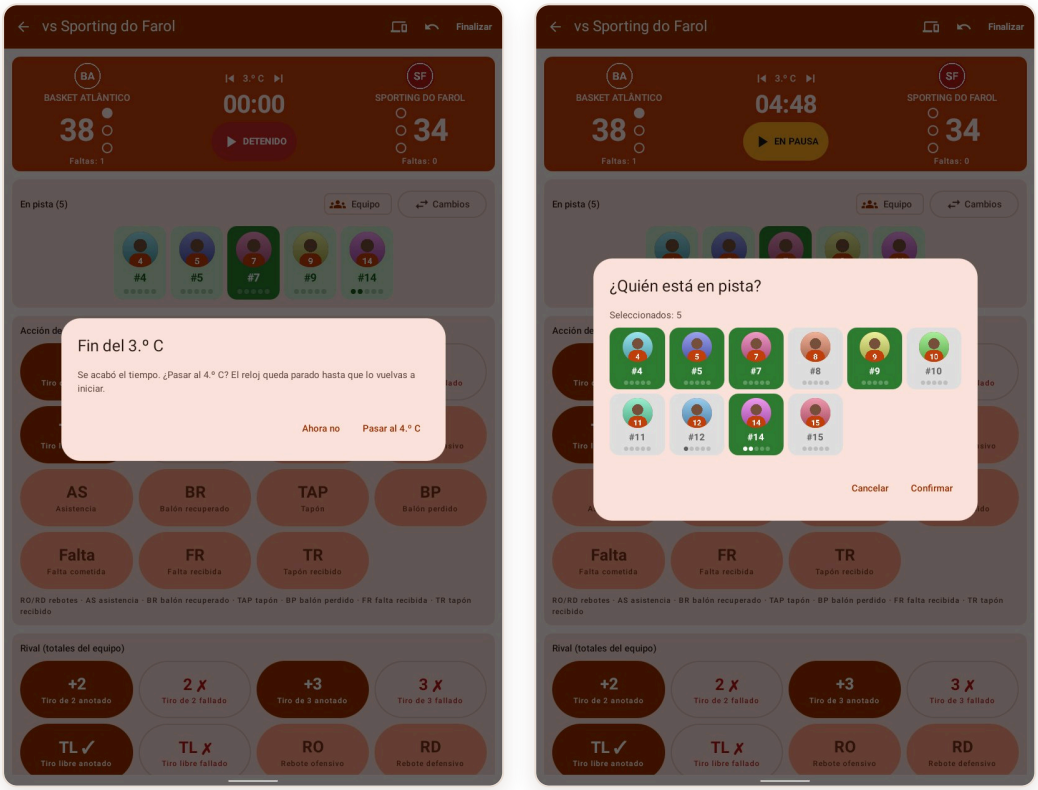
> **Consejo:** Puedes elegir qué acciones aparecen y su orden en Ajustes → Partido y estadísticas.





9 Avisos durante el partido

- **Reloj detenido**: si registras una acción con el reloj parado, la confirmación aparece en rojo. No avisan las acciones que ocurren con el reloj parado según las reglas: tiros libres, faltas, pérdidas (fuera, violaciones) y las canastas de los últimos 2 minutos del 4.º periodo y de las prórrogas. Ver «Reloj: cuándo pararlo y el orden de las acciones».
- **Fin del periodo**: cuando el reloj llega a 0:00, la app propone pasar al periodo siguiente; en el último periodo, con el resultado decidido, propone finalizar el partido (empatado, la prórroga). «Ahora no» cierra el mensaje, por ejemplo para registrar todavía un tiro libre.
- **Eliminación**: un jugador con 5 faltas (o 2 técnicas, 2 antideportivas, o 1 de cada) aparece como eliminado.
- **Cambios**: toca «Cambios». Las tarjetas verdes están en pista y las grises en el banquillo: toca una tarjeta para sacarla a pista o mandarla al banquillo. Con 6 elegidos aparece un aviso en rojo y solo se puede confirmar con 5.



10 Rival e historial

Los botones del rival registran los totales del equipo rival (puntos, rebotes, pérdidas, faltas).

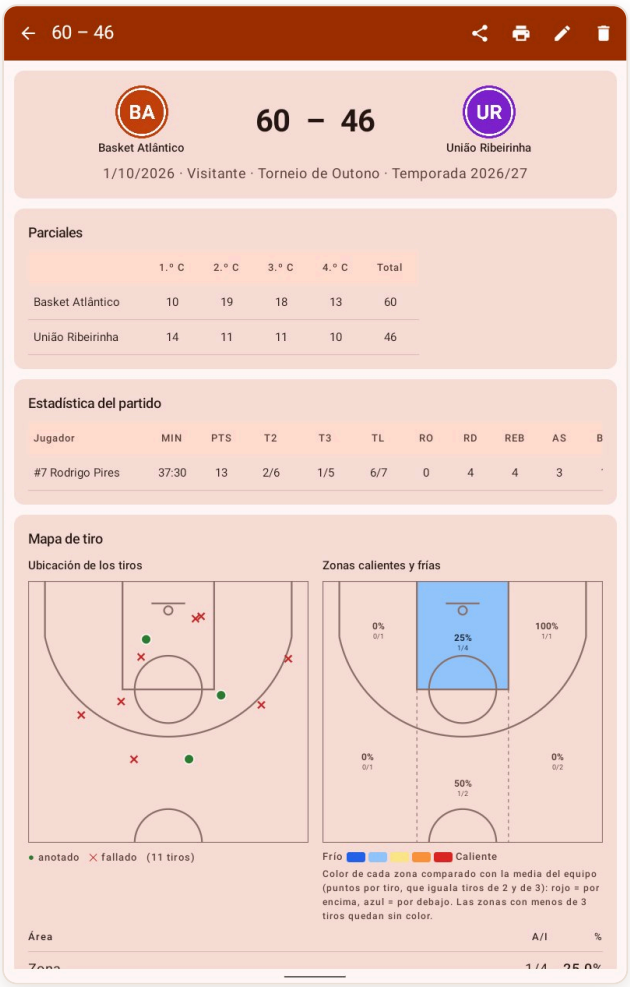
El **historial** muestra las últimas acciones con el periodo y el tiempo. Toca una acción para cambiar el tipo o el jugador, o para borrarla. «Ver todo» muestra el partido entero.



11 Modo «Un jugador»

En este modo registras solo las acciones de un jugador. El botón «En pista / En el banquillo» cuenta los minutos jugados. Hay además tres botones propios:

- **Posesión**: el jugador tuvo el balón.
- **Pase ✓** y **Pase ✗**: pase bueno y pase malo (el malo cuenta también como pérdida). Las asistencias cuentan como pases buenos; los rebotes y los robos cuentan como posesión.
- Los puntos de los **compañeros** y del **rival** se registran en los botones de puntos, para que el resultado sea correcto.



12 Posesión: cuándo pulsar «Posesión»

La app cuenta algunas posesiones sola. Para no contar dos veces la misma posesión, sigue esta regla:

Cuentan automáticamente como posesión, así que **no** pulses «Posesión» después de ellas: **rebote ofensivo** (RO), **rebote defensivo** (RD) y **balón robado** (BR). La **asistencia** (AS) cuenta automáticamente como pase bueno.

Pulsa «Posesión» cuando el jugador se queda con el balón de otra forma: recibe un **pase** de un compañero, recibe el **saque** o recoge un **balón suelto** que no fue rebote ni robo. Tiros, tiros libres, pérdidas y faltas forman parte de la posesión que ya tenía y no cuentan como posesión nueva.

Ejemplos:

1. **Rebote ofensivo y canasta**: registra «RO» y después «+2». Queda 1 posesión y 2 puntos; no pulses «Posesión».
2. **Robo y contraataque**: registra «BR» y después «+2» (o «2 ✗»). Queda 1 posesión.
3. **Recibe un pase y tira de 3**: pulsa «Posesión» y después «+3» (o «3 ✗»).
4. **Recibe un pase y asiste a un compañero que anota**: «Posesión» y después «AS». La asistencia cuenta también como pase bueno.
5. **Saque**: si el jugador **recibe** el balón del saque, pulsa «Posesión»; si es él quien **saca**, registra solo el pase (bueno o malo).

> **Consejo:** Usa siempre el mismo criterio durante la temporada, para que las posesiones y los pases sean comparables de un partido a otro. El conteo automático funciona siempre en el modo «Un jugador»; en el modo «Todo el equipo», solo en los partidos en los que se usó el botón «Posesión». Las posesiones de las métricas Gold son otra cosa: la app las estima a partir de los tiros, rebotes, pérdidas y tiros libres.

13 Reloj: cuándo pararlo y el orden de las acciones

La app guarda cada acción con el tiempo del reloj. Si el reloj de la app sigue al del partido, los minutos jugados, el +/- y los momentos decisivos son correctos. Regla general: cuando el árbitro para el juego, **para primero el reloj y después registra** la acción.

Situación	Reloj (reglas FIBA)	Orden en la app
Falta	Se para	1. Parar el reloj → 2. Registrar la falta (FC) → 3. Tiros libres, si los hay (TL ✓ / TL ✗)
Fuera, pasos, dobles, 3 segundos…	Se para	1. Parar el reloj → 2. Registrar la pérdida (BP) en el jugador
Canasta anotada	Sigue corriendo	Registrar la canasta (+2 / +3) **sin parar** el reloj
Canasta en los últimos 2 minutos del 4.º periodo o de la prórroga	Se para	1. Parar el reloj → 2. Registrar la canasta
Tiro fallado y rebote	Sigue corriendo	Registrar el fallo (2 ✗ / 3 ✗) y después el rebote (RO / RD), sin parar
Tiempo muerto	Se para	Parar el reloj; volver a ponerlo en marcha al reanudar
Cambio	Parado (falta, fuera o tiempo muerto)	Con el reloj parado: «Cambios» → quién sale y quién entra

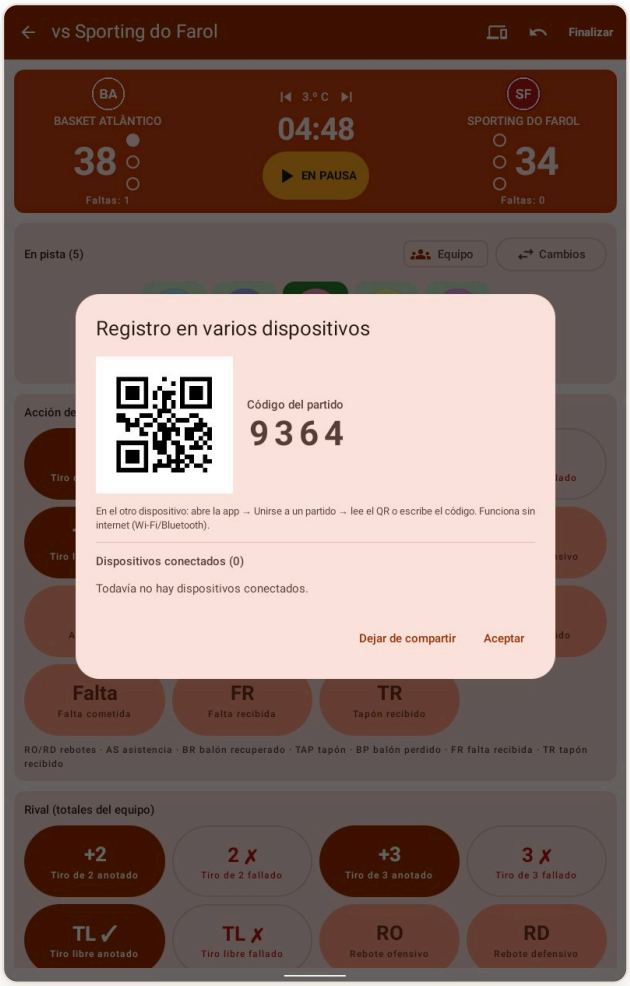
> **Consejo:** Cuando se reanuda el juego, vuelve a poner el reloj en marcha. Si registras una acción con el reloj parado fuera de estas situaciones, la app muestra el aviso «Reloj detenido», pero la acción se registra igualmente.

14 Registro en varios dispositivos

Varios dispositivos pueden registrar el mismo partido a la vez, sin internet (Wi-Fi/Bluetooth). Por ejemplo, un ayudante registra los pases y otro los rebotes.

1. En el dispositivo principal, durante el partido, toca el icono **Dispositivos**: aparece un código QR y un código de 4 cifras.
2. En el otro dispositivo, abre la app y toca **Unirse a un partido**; escanea el QR o escribe el código.
3. En el principal, elige qué acciones registra cada dispositivo. El secundario solo ve esos botones.

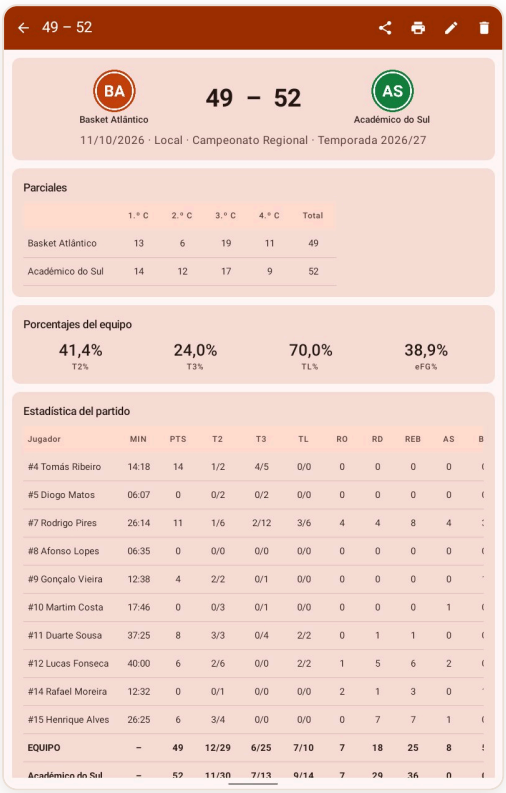
> **Consejo:** Android pide la ubicación para encontrar dispositivos cercanos; la app no usa ni guarda tu ubicación.

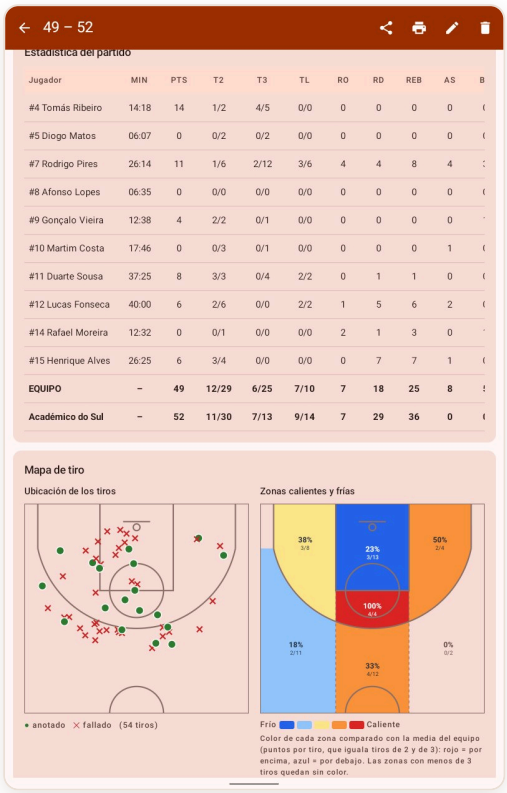


15 Acta del partido

Al finalizar, el acta muestra el resultado, los parciales, los porcentajes del equipo y la línea de cada jugador: minutos, puntos, tiros, rebotes, asistencias, robos, tapones, pérdidas, faltas, +/- y valoración (VAL, la fórmula FIBA).

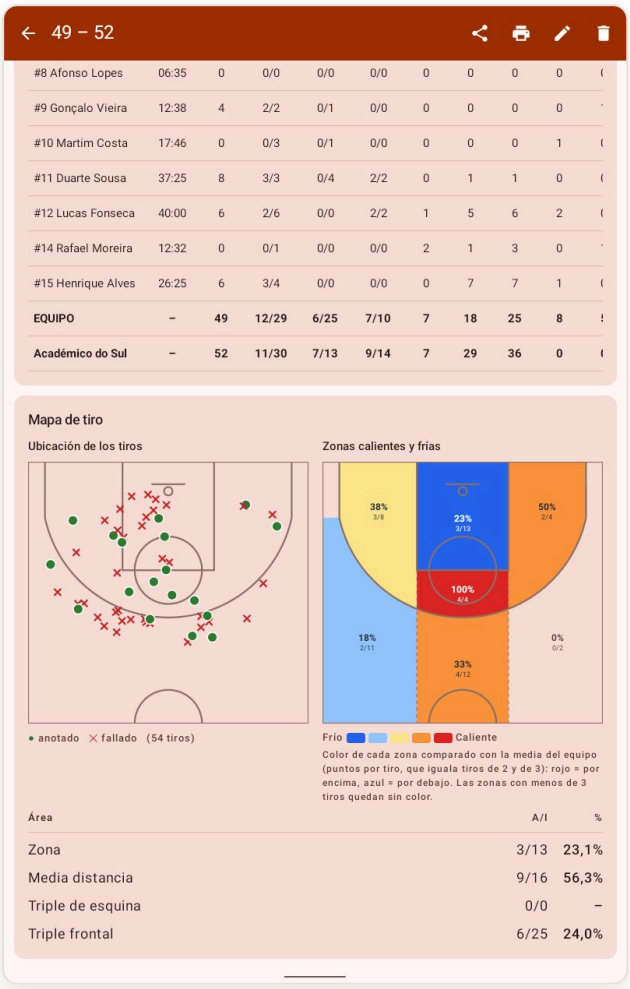
Arriba puedes **reabrir el partido para corregir** o **eliminarlo**.





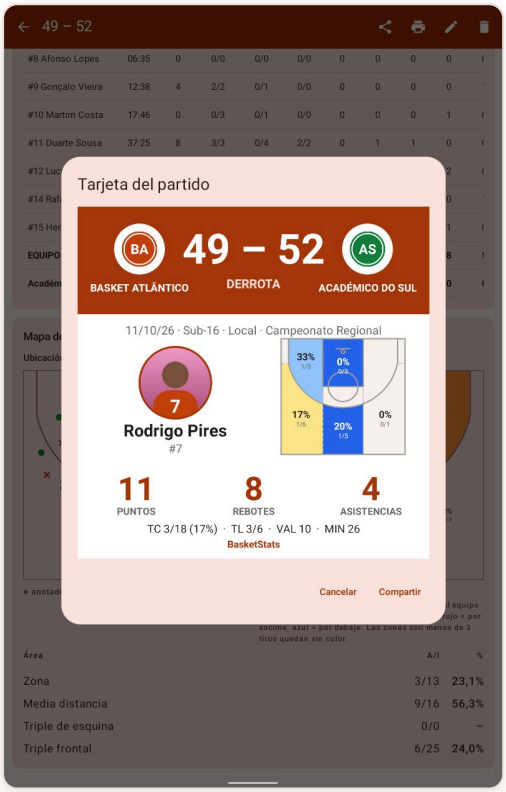
16 Mapa de tiro

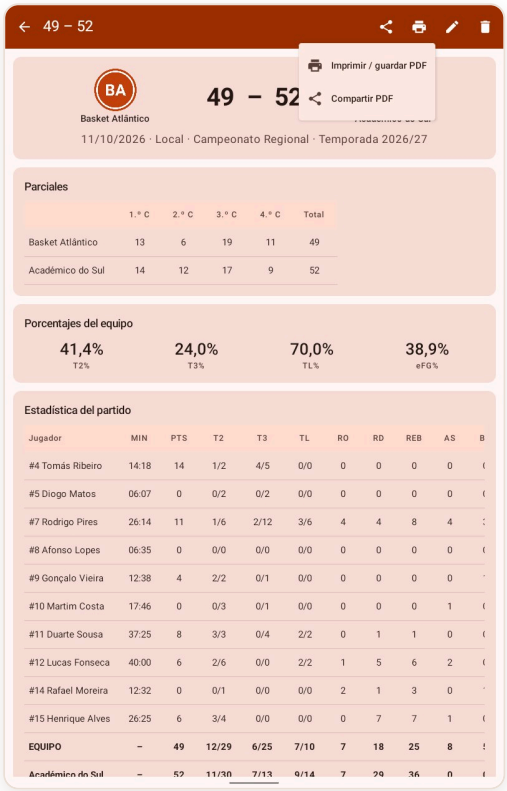
Cada tiro con posición aparece en la media pista: **verde** anotado, **rojo** fallado, **amarillo** cuando el lugar no corresponde al botón. Al lado, las **zonas calientes y frías**: cada zona se compara con la media del equipo (en un jugador, con el equipo en la misma zona), en puntos por tiro, que iguala los tiros de 2 y de 3. Rojo rinde por encima, azul por debajo; las zonas con pocos tiros (menos de 3 en un partido, 8 en una temporada) quedan sin color. Debajo, la eficacia por zona: zona, media distancia, triple de esquina y triple frontal.



17 Compartir

- **Tarjeta del partido** (icono de compartir): imagen con el resultado y los destacados. En modo equipo, los mejores en tiros, rebotes y asistencias; en modo un jugador, su línea y el mapa de tiro.
- **Tarjeta de un jugador**: en modo equipo, toca compartir, elige «Tarjeta de un jugador» y el jugador. Muestra la foto, los puntos, rebotes y asistencias del partido y las **zonas calientes y frías** con el porcentaje de cada zona.
- **Impresora**: «Imprimir / guardar PDF» abre la pantalla de impresión de Android; «Compartir PDF» genera el informe y abre el menú de compartir.
- Hay informes en PDF del acta, de cada jugador, del equipo y de la lista de resultados.



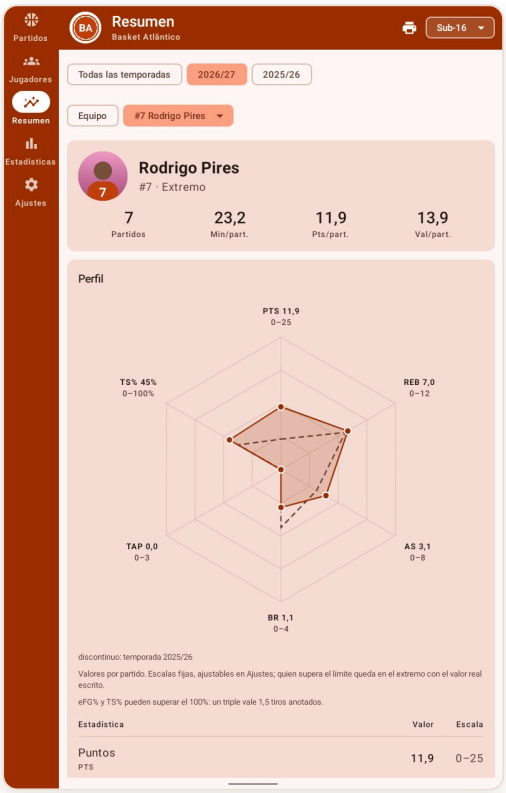


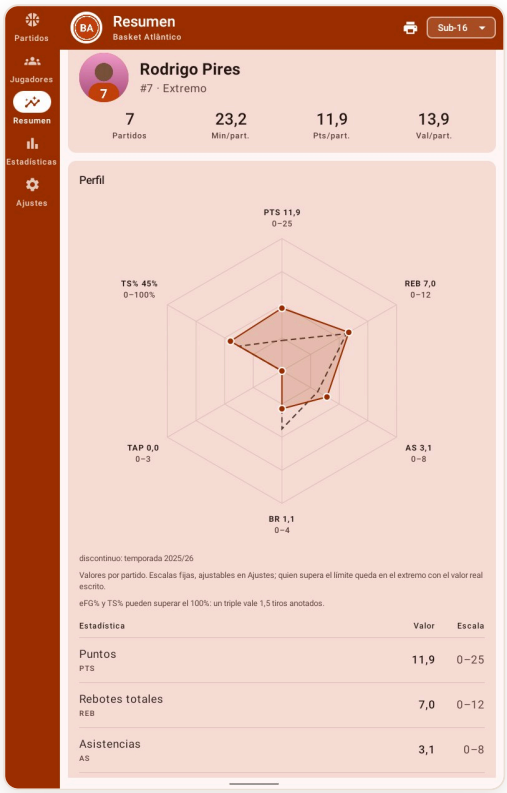
18 Resumen

La pestaña **Resumen** muestra el equipo o un jugador en un gráfico de radar, con promedios por partido, para una temporada o para todas.

Al elegir una temporada, el radar muestra también la anterior **en discontinuo**, para ver dónde ha mejorado.

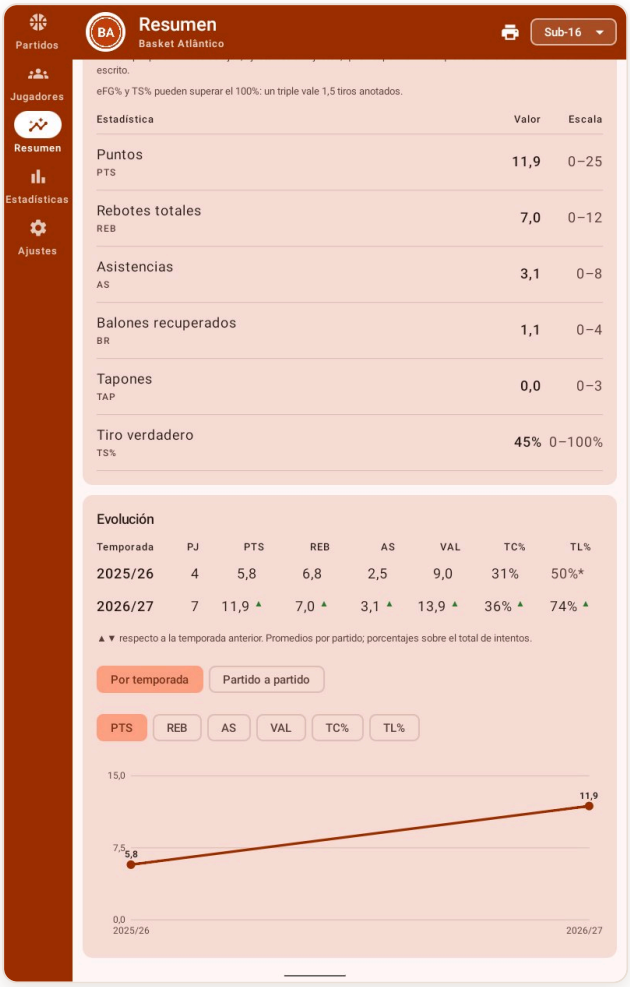
> **Consejo:** Los ejes del radar y las escalas se eligen en Ajustes.





19 Evolución entre temporadas

La tabla muestra los promedios de cada temporada con ▲ verde o ▼ rojo respecto a la anterior. El gráfico muestra una estadística por temporada o partido a partido. Los porcentajes con menos de 10 intentos llevan un asterisco (*), porque son poco fiables.

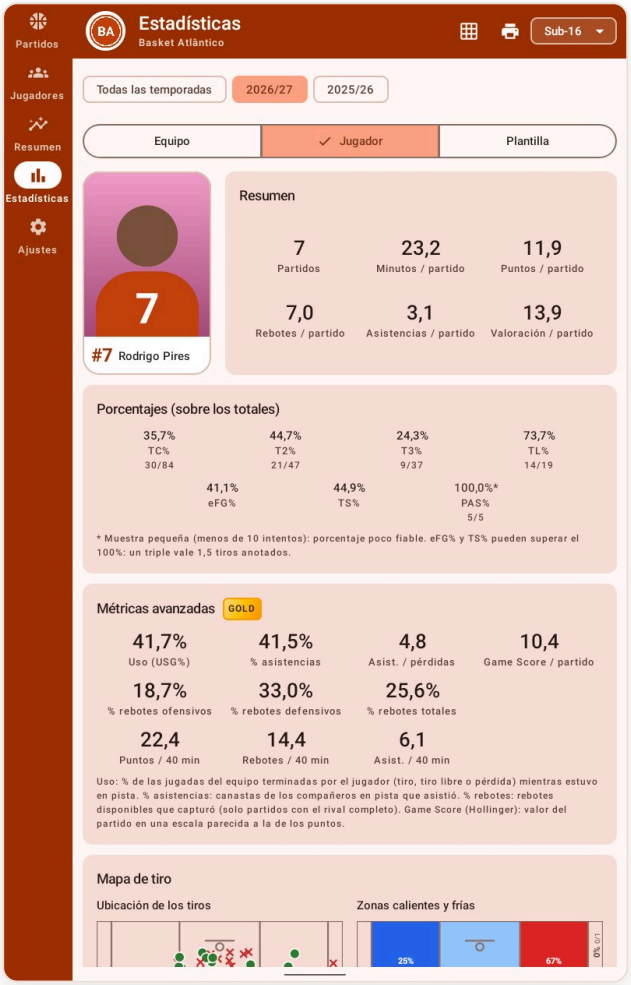


20 Estadísticas

La pestaña **Estadísticas** tiene totales, promedios y máximos del equipo, de cada jugador y de toda la plantilla, para una temporada o para todas.

- **Equipo**: totales, promedios por partido y máximos (con el rival contra el que se lograron).
- **Jugador**: el **cromo** con la foto del jugador, junto al resumen (partidos, minutos, puntos, rebotes, asistencias y valoración por partido), los porcentajes calculados sobre los totales y el mapa de tiro acumulado, con zonas calientes y frías.
- **Plantilla**: todos los jugadores en una tabla; toca un encabezado para ordenar.

> **Consejo:** Los porcentajes con menos de 10 intentos llevan asterisco (*): son poco fiables.



21 Métricas avanzadas (plan Gold)

El plan **Gold** añade a las estadísticas tarjetas de análisis con el sello **GOLD**, calculadas con todos los partidos ya registrados (también los anteriores a la compra del plan). Aparecen al final de cada pestaña de Estadísticas. Los datos registrados son los mismos en todos los planes: el Gold solo añade el análisis.

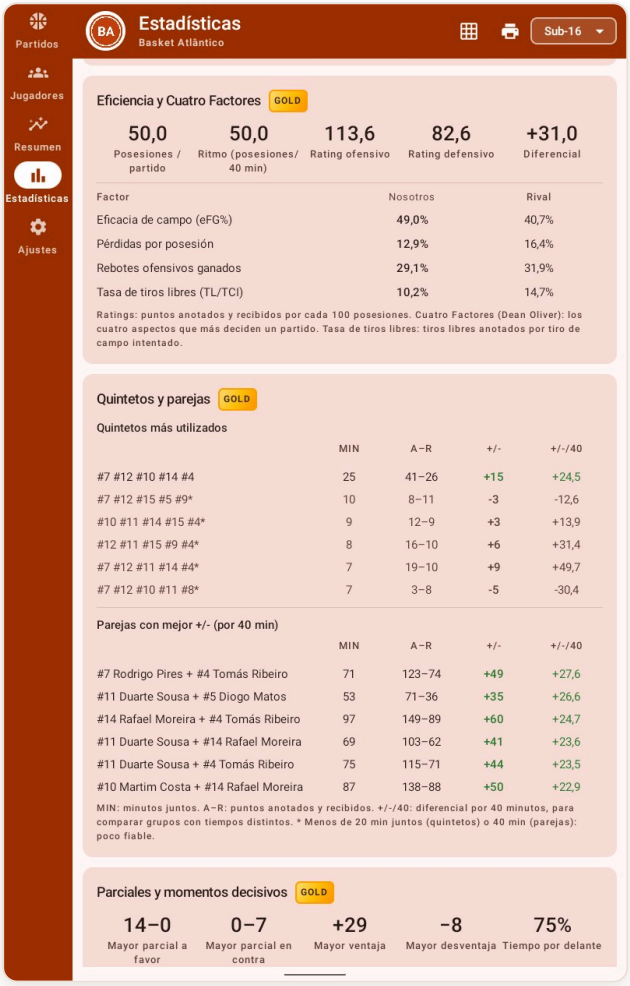
Con pocos partidos, los valores aún varían mucho; cobran sentido a lo largo de la temporada.

22 Eficiencia y Cuatro Factores

En la pestaña **Equipo**. Arriba, las **posesiones por partido** (estimadas a partir de los tiros, rebotes ofensivos, pérdidas y tiros libres), el **ritmo** (posesiones por 40 minutos) y los **ratings**: puntos anotados (ofensivo) y recibidos (defensivo) por 100 posesiones, y la diferencia.

Abajo, los **Cuatro Factores** de Dean Oliver, los cuatro aspectos que más deciden un partido, para tu equipo y para los rivales:

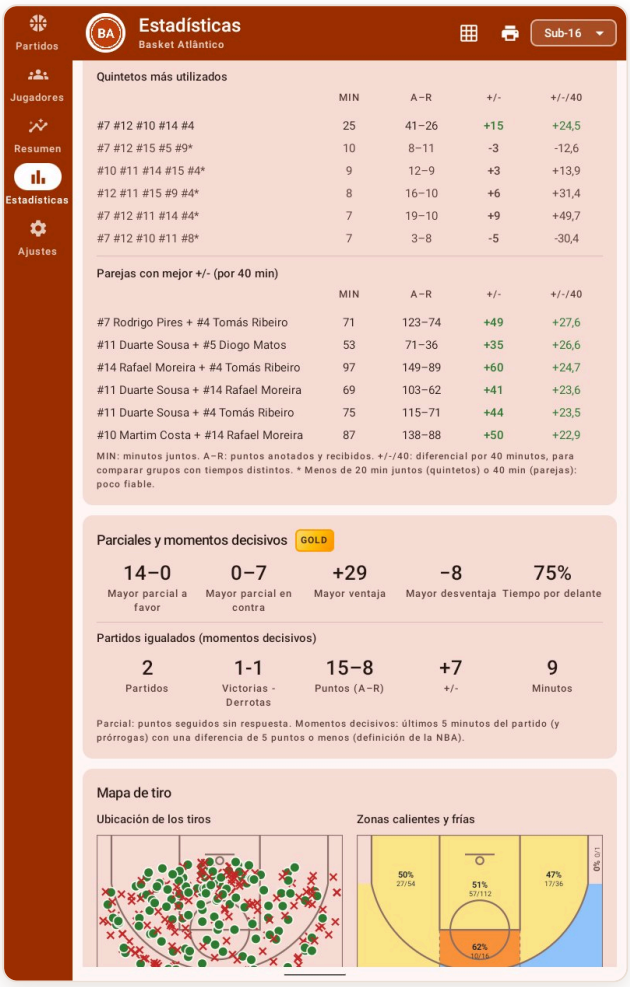
- **Eficacia de campo (eFG%)**: acierto en los tiros, con el triple valiendo 1,5.
- **Pérdidas por posesión**: porcentaje de posesiones que acaban en pérdida (cuantas menos, mejor).
- **Rebotes ofensivos ganados**: de los rebotes disponibles en ataque, cuántos ganó el equipo.
- **Tasa de tiros libres (TL/TCI)**: tiros libres anotados por tiro de campo intentado.



23 Quintetos y parejas

En la pestaña **Equipo**. Los **quintetos más utilizados** y las **parejas con mejor +/-**, con los minutos juntos (MIN), los puntos anotados y recibidos (A–R), la diferencia (+/-) y la diferencia por 40 minutos (+/-/40), para comparar grupos con tiempos distintos.

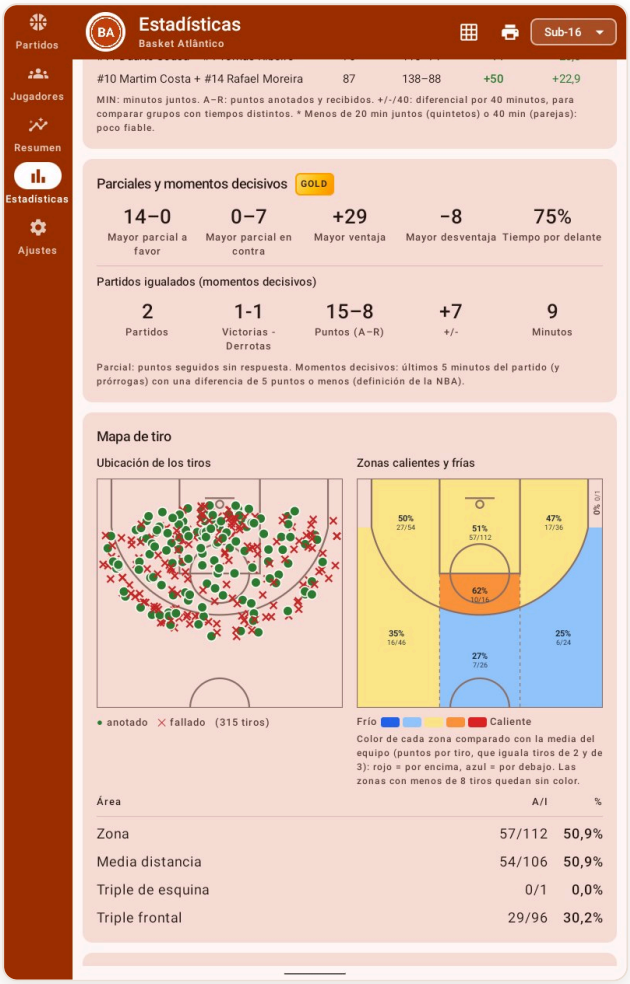
> **Consejo:** Solo funciona con los cambios registrados, incluido el quinteto inicial. Los valores con asterisco tienen poco tiempo juntos y son poco fiables.



24 Parciales y momentos decisivos

En la pestaña **Equipo**. Los **parciales** son puntos seguidos sin respuesta: el mayor a favor, el mayor en contra, la mayor ventaja y la mayor desventaja, y el porcentaje de tiempo por delante.

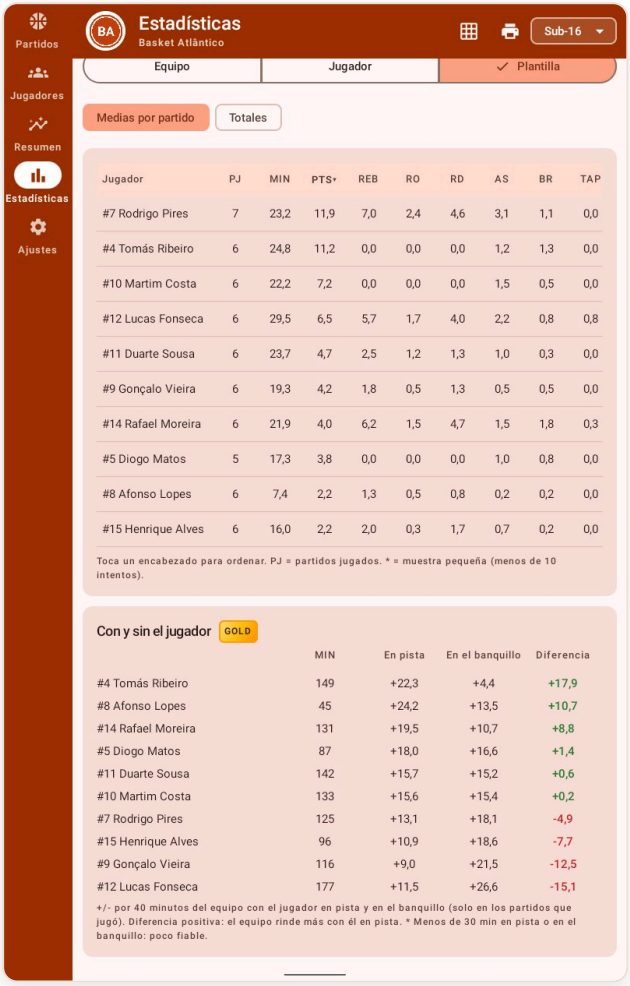
Los **momentos decisivos** son los últimos 5 minutos del partido (y las prórrogas) con una diferencia de 5 puntos o menos, la definición de la NBA. La app muestra cuántos partidos llegaron a ese punto, las victorias y derrotas, los puntos y la diferencia en esos minutos.



25 Con y sin el jugador

En la pestaña **Plantilla**. Para cada jugador, el +/- del equipo por 40 minutos **con él en pista** y **con él en el banquillo** (solo en los partidos que jugó), y la diferencia. Una diferencia positiva significa que el equipo rinde más con él en pista.

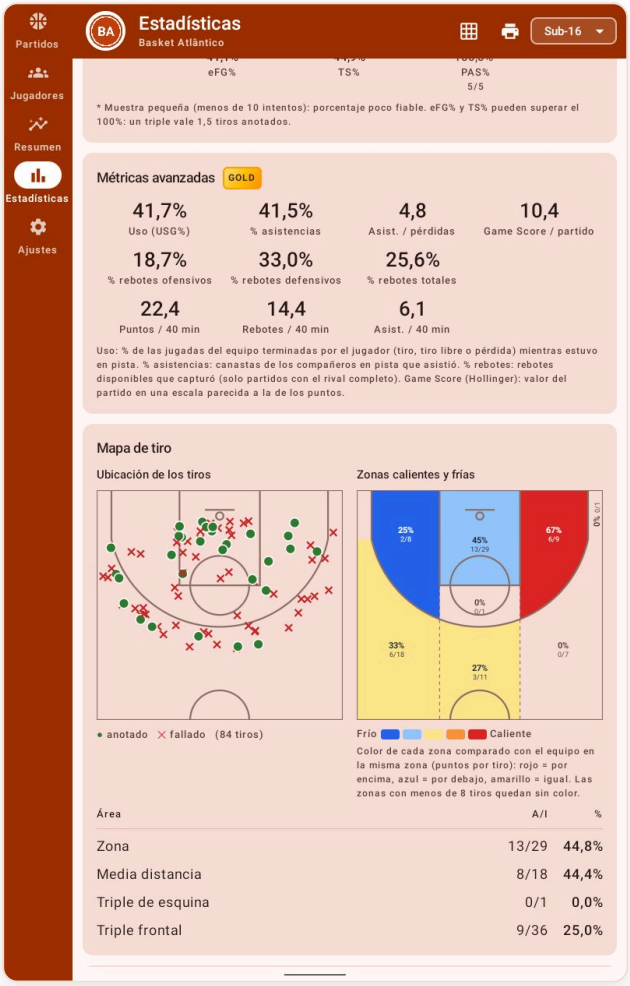
> **Consejo:** Con menos de 30 minutos en pista o en el banquillo, el valor lleva asterisco: es poco fiable.



26 Métricas avanzadas del jugador

En la pestaña **Jugador**, debajo de los porcentajes:

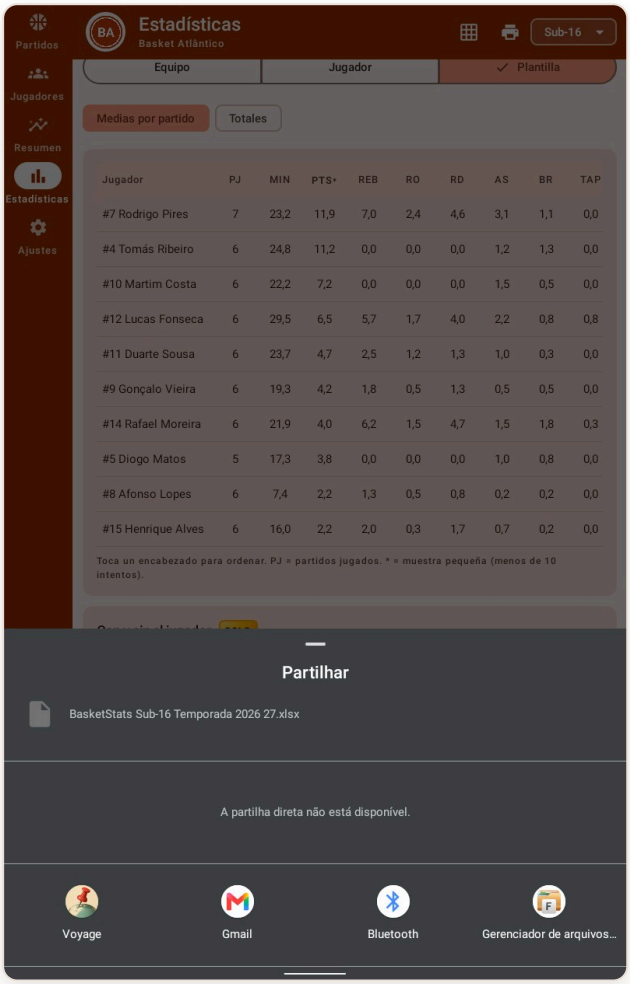
- **Uso (USG%)**: porcentaje de las jugadas del equipo terminadas por el jugador (tiro, tiro libre o pérdida) mientras estuvo en pista.
- % **asistencias**: canastas de los compañeros en pista que asistió; y la relación **asistencias / pérdidas**.
- % **rebotes** ofensivos, defensivos y totales: rebotes disponibles que capturó (solo partidos con el rival registrado por completo).
- **Game Score** (Hollinger): valor del partido en una escala parecida a la de los puntos.
- **Puntos, rebotes y asistencias por 40 minutos**, para comparar jugadores con minutos distintos.



27 Exportar a Excel

En la pestaña **Estadísticas**, el icono de la cuadrícula (junto a la impresora) crea un archivo Excel (.xlsx) de la temporada elegida y abre el menú de compartir, para enviarlo por email, WhatsApp o guardarlo en Drive. Tiene seis hojas: Partidos, Plantilla – medias, Plantilla – totales, Partido a partido, Avanzadas – equipo y Avanzadas – jugadores.

Se abre en Excel, Google Sheets y LibreOffice. Está incluido en los planes Gold y Club.



28 Informes PDF con las métricas Gold

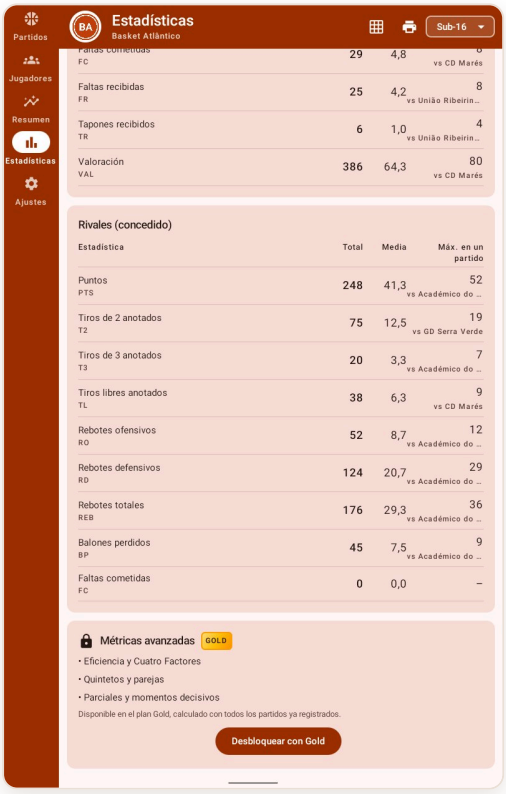
Con el plan Gold, los informes en PDF del equipo y de cada jugador (icono de la impresora en Estadísticas) incluyen también las secciones Gold: eficiencia y Cuatro Factores, quintetos y parejas, parciales y momentos decisivos, con y sin el jugador, y las métricas avanzadas del jugador. Sin el plan, el informe sale con las estadísticas habituales.

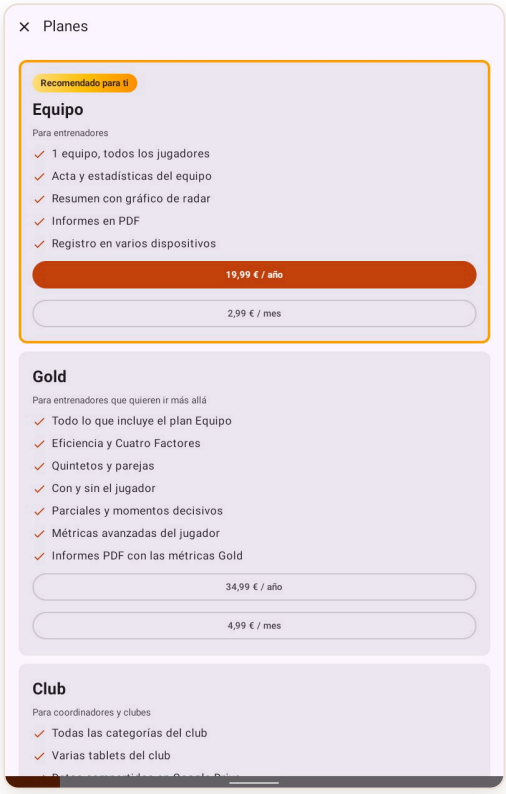
29 Planes

Sin el plan Gold, cada pestaña de Estadísticas termina con una tarjeta que indica las métricas disponibles. «Desbloquear con Gold» abre la ventana de los planes:

- **Jugador Pro**: para familias que siguen hasta 3 jugadores, con tarjeta del partido, PDF, evolución entre temporadas y registro en varios dispositivos.
- **Equipo**: para entrenadores, 1 equipo con todos los jugadores, acta del partido, resumen, informes en PDF y registro en varios dispositivos.
- **Gold**: todo lo del plan Equipo, más las métricas avanzadas, Excel y los informes PDF con las métricas Gold.
- **Club**: todos los equipos (categorías) del club, varias tablets y datos compartidos en Google Drive, con todo lo del Gold.

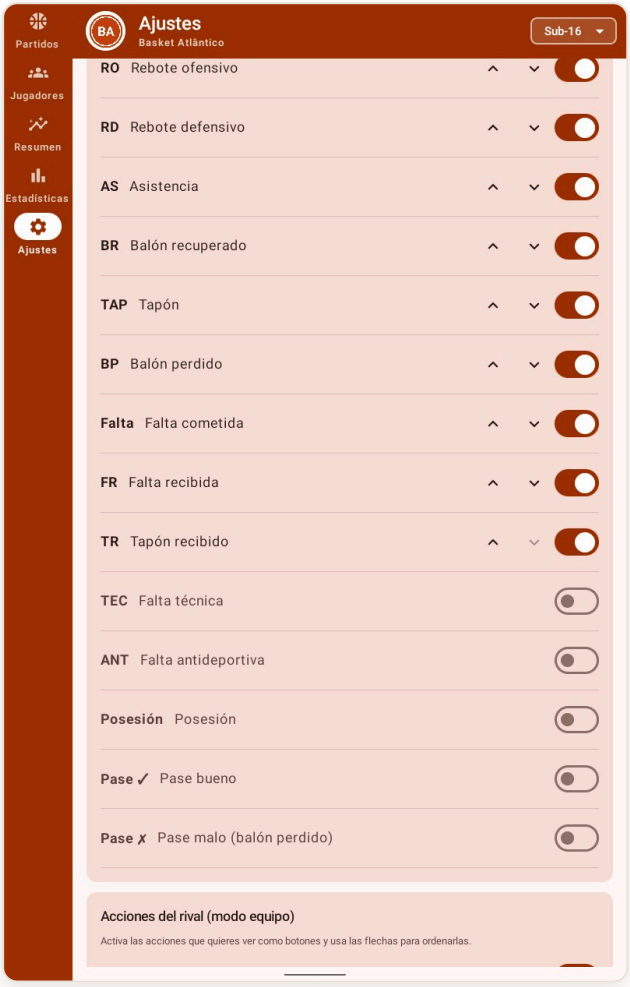
> **Consejo:** Los partidos registrados siempre se guardan, sea cual sea el plan: cambiar de plan solo cambia lo que se muestra.





30 Ajustes

- **Club y equipos**: nombre, escudo, color del tema, equipos y rivales.
- **Apariencia**: tema claro, oscuro o igual al del dispositivo.
- **Partido y estadísticas**: pedir o no la posición de los tiros, ejes del radar y acciones visibles (activar y ordenar).
- **Google Drive**: conectar, sincronizar o desconectar la copia de seguridad.
- **Planes**: la tarjeta dorada de arriba muestra los planes disponibles (ver «Planes»).



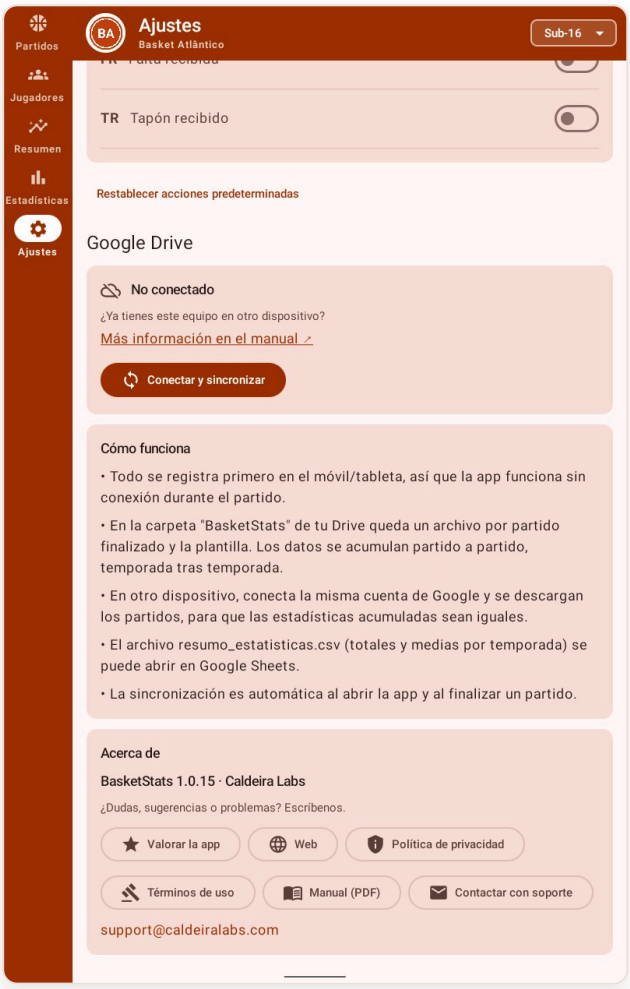
31 Google Drive

En **Ajustes** → **Conectar y sincronizar**, elige tu cuenta de Google y autoriza. La app solo accede a los archivos que ella misma crea, en una carpeta «BasketStats» de tu Drive: un archivo por partido finalizado, la plantilla y un resumen en CSV que se abre en Google Sheets.

La sincronización es automática al abrir la app y al finalizar un partido. En otro dispositivo, conecta la misma cuenta (o usa «Recuperar de Google Drive» en el primer uso) y los partidos se descargan.

Espacio ocupado: muy poco. Un partido ocupa entre 30 y 150 KB; un equipo durante una temporada entera, con fotos y logotipos, unos 5 MB. Un club con 8 equipos gasta unos 40 MB al año, menos del 3% de los 15 GB gratis de una cuenta de Google al cabo de 10 años.

> **Consejo:** Clubes: cread una **cuenta de Google propia del club** (por ejemplo, estadisticas.club@gmail.com) solo para BasketStats. Los 15 GB gratis se comparten con Gmail y Google Fotos de la cuenta, y así los datos se quedan en el club cuando un entrenador se va.

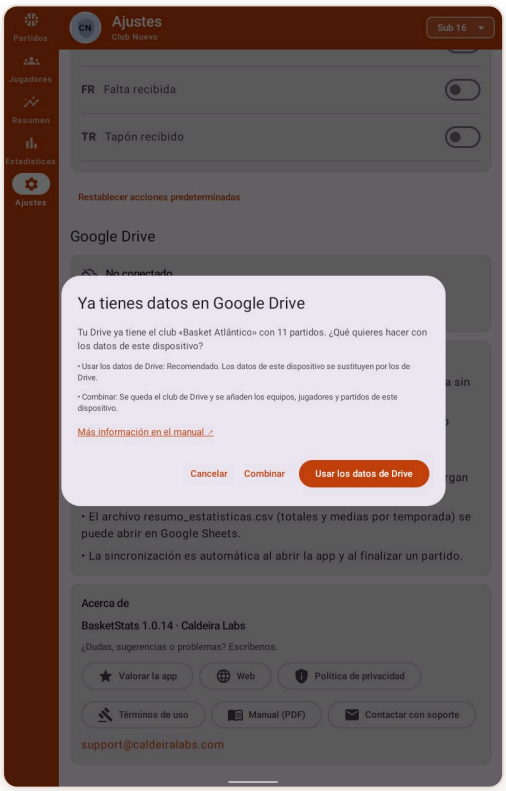


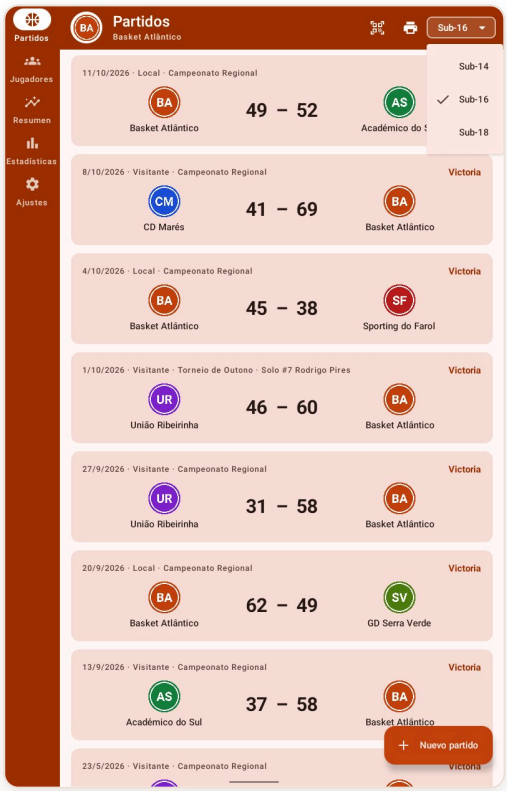
32 El mismo equipo en dispositivos diferentes

Ejemplo: este fin de semana registras un partido del Sub 16 en la tablet y, la semana siguiente, otro partido del mismo equipo en el móvil. Para que los dos partidos queden en el mismo equipo y las estadísticas de la temporada se sumen, los dos dispositivos usan **la misma cuenta de Google** y el segundo recibe el equipo desde Drive.

1. **Dispositivo A**: en **Ajustes** → **Conectar y sincronizar**, conecta la cuenta de Google. Registra y finaliza el partido. Se envía a Drive al finalizar o, sin internet en el pabellón, cuando toques **Sincronizar ahora**.
2. **Dispositivo B, app recién instalada**: en la primera pantalla, toca **Recuperar de Google Drive** y elige la misma cuenta. Recibe el club, los equipos, los jugadores y los partidos.
3. **Dispositivo B, ya con datos**: al conectar Drive, la app avisa de que Drive ya tiene un club. Elige **Usar los datos de Drive**. «Combinar» solo sirve para añadir al club de Drive lo que registraste en este dispositivo.
4. Arriba, elige el equipo (**Sub 16**) y registra el partido. Al finalizar, se sincroniza solo. El dispositivo A lo recibe la próxima vez que abra la app con internet.

> **Consejo:** **No crees el equipo a mano** en el segundo dispositivo: aunque tenga el mismo nombre, sería otro equipo, con partidos y jugadores separados. Para registrar el mismo partido en dos dispositivos a la vez, usa «Unirse a un partido» (código QR).





33 Siglas

PTS	Puntos
MIN	Minutos jugados
T2 / T3	Tiros de 2 y de 3 puntos (anotados/intentados)
TL	Tiros libres
TC%	Porcentaje de tiros de campo
RO / RD / REB	Rebotes ofensivos, defensivos y totales
AS	Asistencias
BR	Balones robados
TAP	Tapones
BP	Balones perdidos
FC / FR	Faltas cometidas / faltas recibidas
TR	Tapones recibidos
+/-	Diferencia de puntos con el jugador en pista
VAL	Valoración FIBA
eFG%	Porcentaje efectivo (el triple vale 1,5)
TS%	Tiro verdadero (incluye tiros libres)
POS / PAS	Posesiones y pases (modo un jugador)
USG%	Uso: jugadas del equipo terminadas por el jugador
eFG% / Cuatro Factores	Eficacia, pérdidas por posesión, rebotes ofensivos y tiros libres
Rating ofensivo / defensivo	Puntos anotados / recibidos por 100 posesiones
+/-/40	Diferencia por 40 minutos
Game Score	Valor del partido (Hollinger)

34 Preguntas frecuentes

¿Necesito internet durante el partido?

No. Solo la copia en Google Drive necesita conexión, y sincroniza cuando la hay.

Me he equivocado en un registro.

Toca enseguida «Deshacer». Más tarde, toca la acción en el historial para corregirla o borrarla, o reabre el partido finalizado.

He cambiado de tablet.

En el dispositivo nuevo, elige «Recuperar de Google Drive» en el primer uso, con la misma cuenta de Google.

Registré partidos del mismo equipo en dispositivos diferentes y quedaron separados.

Los dos dispositivos tienen que usar la misma cuenta de Google y el mismo equipo, recibido desde Drive (ver «El mismo equipo en dispositivos diferentes»). Un equipo creado a mano en el segundo dispositivo es otro equipo, aunque tenga el mismo nombre.

¿Dónde se guardan mis datos?

En tu dispositivo y, si lo activas, en tu Google Drive. No hay servidores de Caldeira Labs con tus datos. Ver caldeiralabs.com/basketstats/privacy.

He borrado un jugador por error.

Sus partidos conservan las estadísticas. Créalo de nuevo para que vuelva a aparecer en la plantilla. Borrar un equipo no se puede deshacer; por eso la app pide escribir BORRAR.

Un jugador ha subido de categoría.

Si juega en las dos, marca «Sube de categoría» en su ficha. Si ha cambiado definitivamente (nueva temporada), cambia su «Equipo».

© 2026 Caldeira Labs