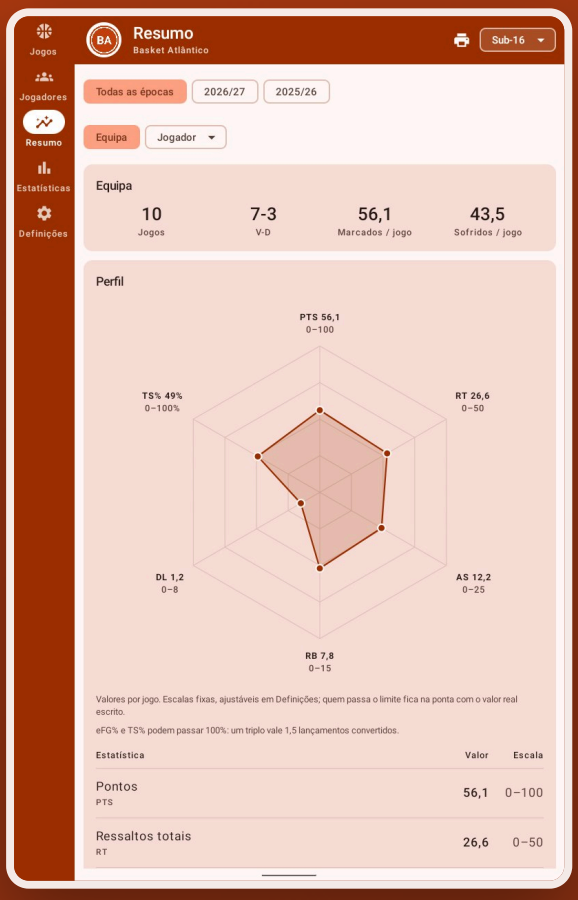
BasketStats

MANUAL DE UTILIZAÇÃO

Estatísticas de basquetebol durante o jogo



Versão 1.0 · outubro de 2026 · Português

caldeiralabs.com

Índice

01 Introdução

02 Primeira utilização

03 Clube, equipas e jogadores

04 Subida de escalão

05 Apagar equipas e adversários

06 Criar um jogo

07 Registar um jogo

08 Ações e lançamentos

09 Avisos durante o jogo

10 Adversário e histórico

11 Modo «Um jogador»

12 Posse de bola: quando carregar em «Posse»

13 Relógio: quando parar e a ordem das ações

14 Registo em vários aparelhos

15 Ficha de jogo

16 Mapa de lançamentos

17 Partilhar

18 Resumo

19 Evolução entre épocas

20 Estatísticas

21 Métricas avançadas (plano Gold)

22 Eficiência e Quatro Fatores

23 Cincos e duplas

24 Parciais e momentos decisivos

25 Com e sem o jogador

26 Métricas avançadas do atleta

27 Exportar para Excel

28 Relatórios PDF com as métricas Gold

29 Planos

30 Definições

31 Google Drive

32 A mesma equipa em aparelhos diferentes

33 Siglas

34 Perguntas frequentes

1 Introdução

A BasketStats regista as estatísticas de um jogo de basquetebol enquanto ele decorre e acumula-as ao longo da época, para cada jogador e para a equipa.

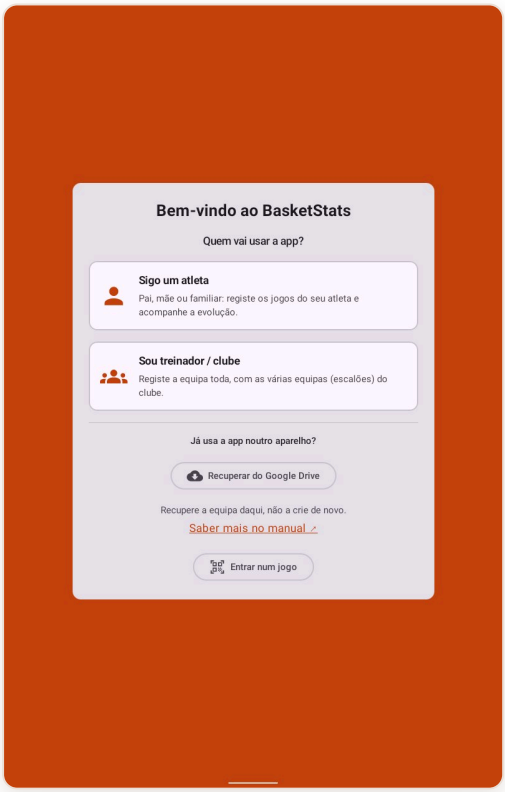
Funciona de duas formas: **toda a equipa** (treinadores e clubes) ou **um jogador** (pais e familiares que seguem um atleta). Os jogos de um só jogador também contam para as estatísticas desse jogador.

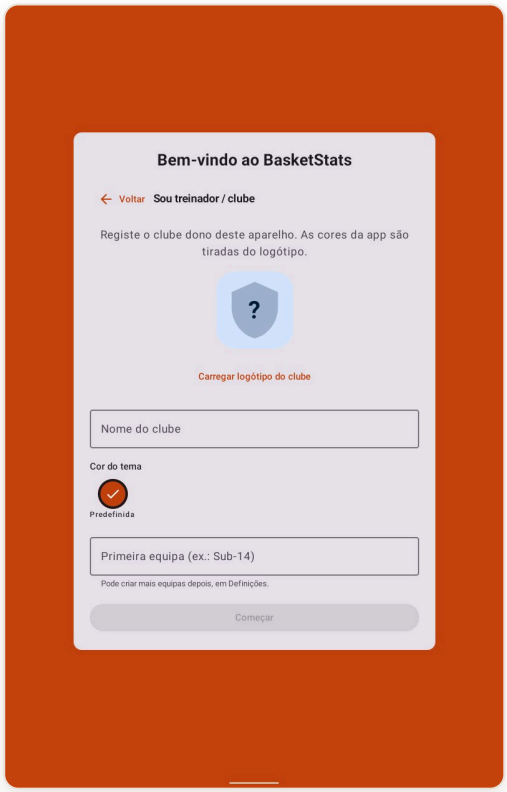
Tudo é guardado primeiro no aparelho, por isso a app funciona sem internet durante o jogo. Se quiser, faz cópia para o seu próprio Google Drive.

2 Primeira utilização

No primeiro arranque a app pergunta quem a vai usar.

- **Sigo um atleta**: indique o nome, o número e a foto do atleta, o clube dele (com logótipo, opcional) e o escalão. Os jogos novos ficam logo no modo «Um jogador».
- **Sou treinador / clube**: indique o nome e o logótipo do clube. As cores da app são tiradas do logótipo; pode escolher outra cor. Indique também a primeira equipa (por exemplo, Sub-14).
- **Recuperar do Google Drive**: para quem já usa a app noutro aparelho.
- **Entrar num jogo**: para usar este aparelho só como secundário num jogo de outro aparelho (ver «Registo em vários aparelhos»).





3 Clube, equipas e jogadores

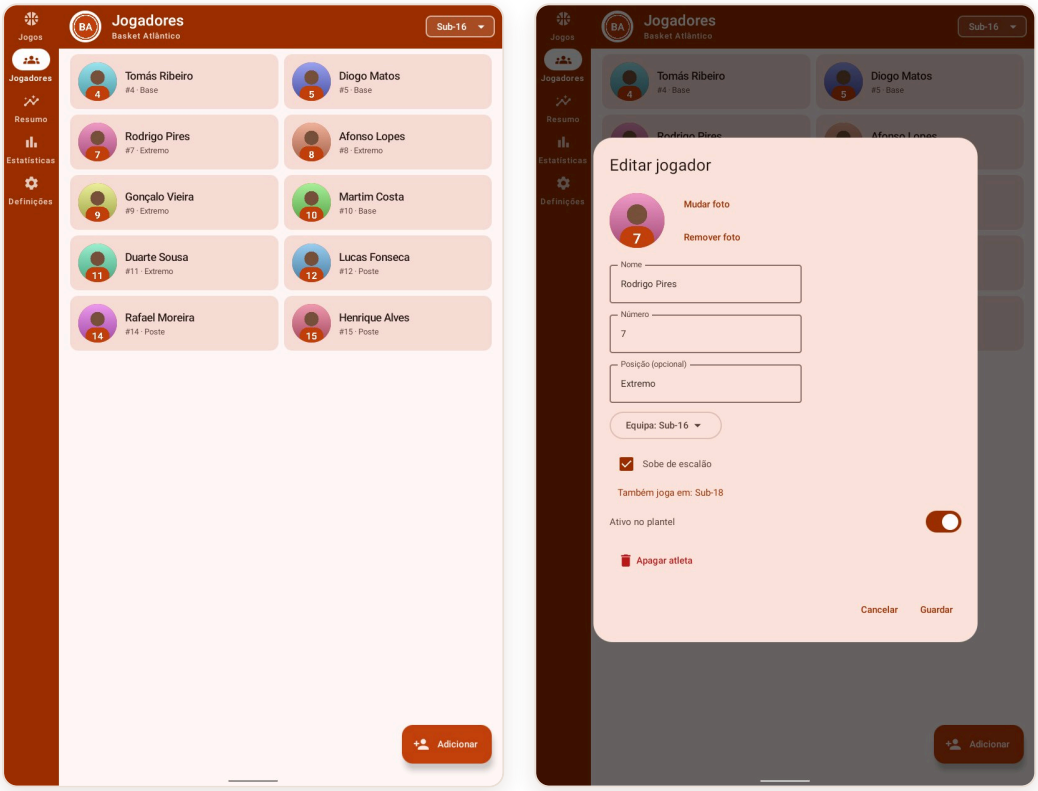
No separador **Jogadores** cria e edita os jogadores da equipa ativa: nome, número, posição, foto e se está ativo no plantel. Um jogador inativo deixa de aparecer nos jogos novos, mas mantém o histórico.

Em **Definições** → **Clube e equipas** muda o nome, o logótipo e a cor do clube, cria equipas (escalões) e gere a lista de adversários com os respetivos logótipos.

A equipa ativa escolhe-se no botão do canto superior direito; todos os separadores mostram só os dados dessa equipa.

Para **apagar um atleta**, abra-o e toque em «Apagar atleta». Deixa de aparecer no plantel e na escolha de jogadores; os jogos em que participou mantêm as estatísticas.

> **Dica:** Se a equipa ativa ainda não tem jogos e outra equipa tem, o separador Jogos avisa (por exemplo, «Há 3 jogos em Sub-16») e mostra um botão para mudar para essa equipa.

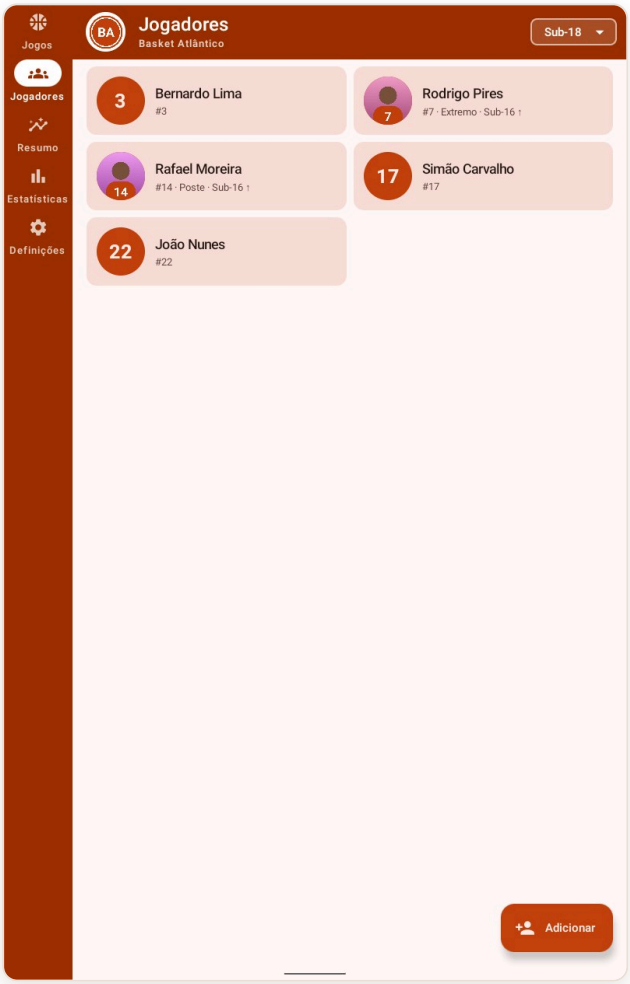


4 Subida de escalão

Um atleta pode jogar também no escalão imediatamente acima, por exemplo um Sub-16 que é chamado aos Sub-18, sem sair da sua equipa.

1. Em **Jogadores**, abra o atleta e marque **Sobe de escalão**. A opção só aparece se o clube tiver uma equipa do escalão seguinte (o escalão lê-se no nome da equipa: Sub-14, Sub-16, Sub-18, Seniores).
2. A ficha passa a mostrar «Também joga em: Sub-18». Se houver duas equipas desse escalão (por exemplo, Sub-18 A e Sub-18 B), escolha qual.
3. Na equipa de cima, o atleta aparece na lista de jogadores com a equipa de origem e pode ser escolhido nos jogos dessa equipa.

> **Dica:** No início de uma nova época, mude a **Equipa** dos atletas que passaram de vez para o escalão seguinte; os jogos antigos continuam na equipa onde foram registados.

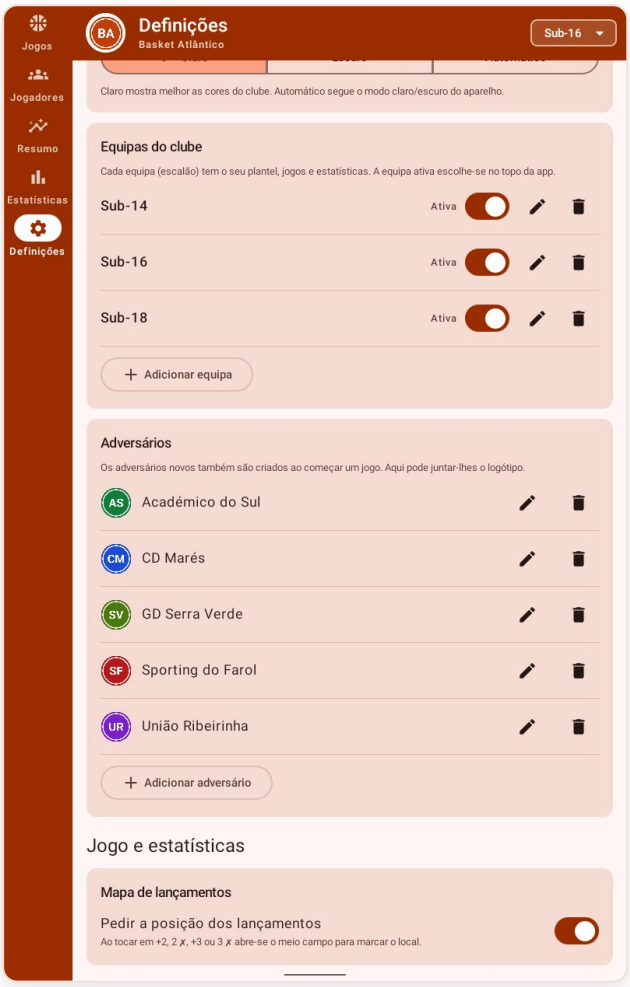


5 Apagar equipas e adversários

Em **Definições**, nas listas **Equipas do clube** e **Adversários**, o ícone do caixote do lixo apaga o item.

- **Apagar adversário**: deixa de aparecer na lista ao criar jogos. Os jogos já registados contra esse adversário não são alterados.
- **Apagar equipa**: apaga também todos os jogos e jogadores dessa equipa, incluindo nos aparelhos que sincronizam pelo Google Drive. Por segurança, a app indica quantos jogos e jogadores vão ser apagados e pede para escrever **APAGAR**.

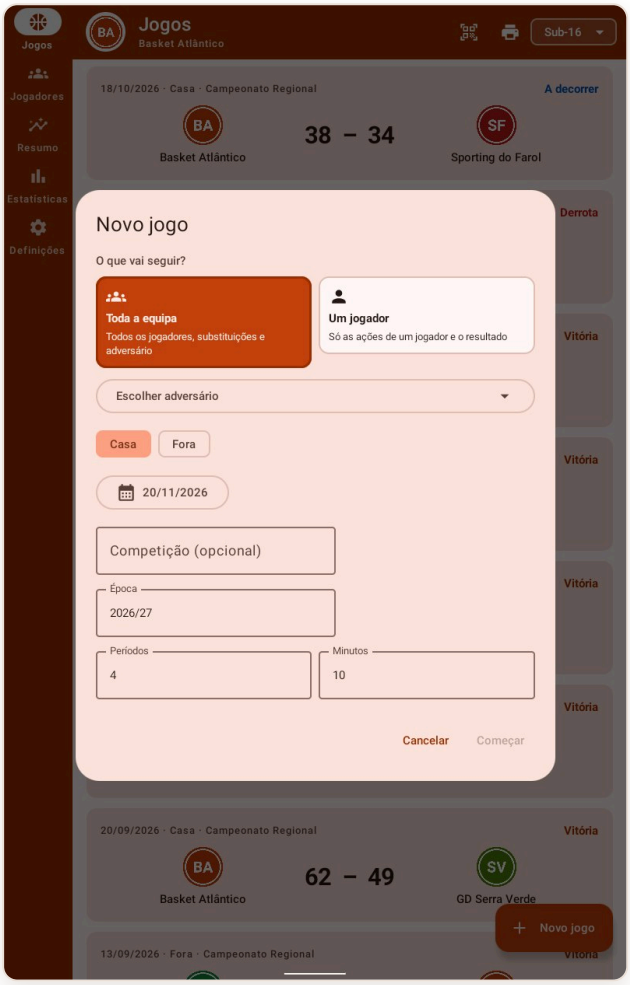
> **Dica:** Apagar uma equipa não se pode anular. Se só quer deixar de a usar, desligue o interruptor «Ativa»: a equipa fica arquivada, com os jogos guardados.



6 Criar um jogo

- **O que vai seguir**: «Toda a equipa» ou «Um jogador» (neste caso escolha o jogador).
- **Adversário**: escreva o nome ou toque numa das sugestões; um nome novo é acrescentado à lista de adversários.
- **Casa / Fora**, **data**, **competição** (opcional) e **época** (preenchida automaticamente).
- **Períodos e minutos**: por omissão 4 períodos de 10 minutos (regras FIBA).

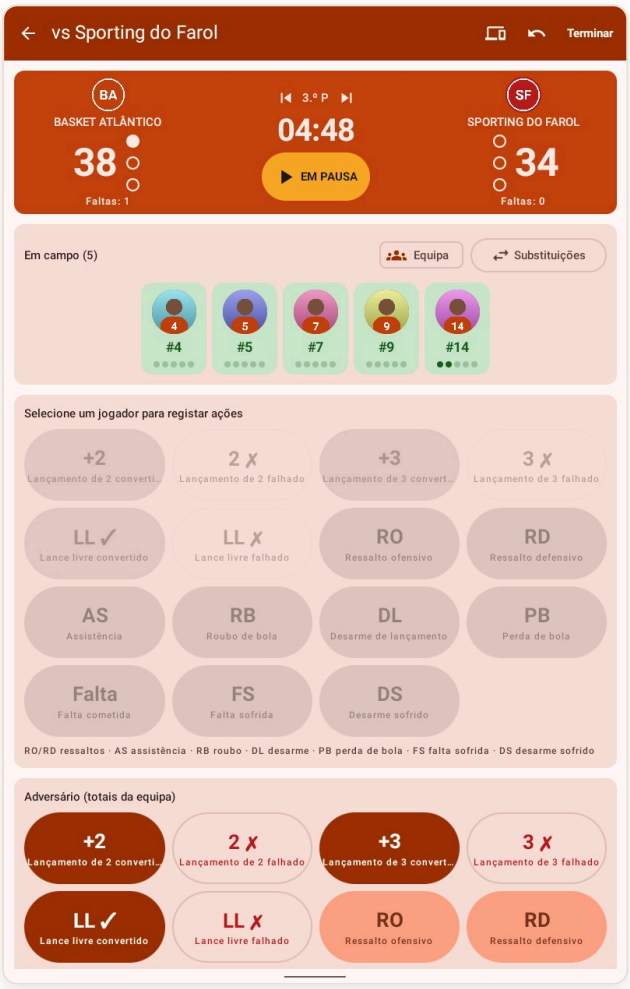
> **Dica:** No modo «Toda a equipa», a app pede o cinco inicial logo no início do jogo.



7 Registar um jogo

O ecrã do jogo tem, de cima para baixo: o marcador, os jogadores, os botões de ações, as ações do adversário e o histórico.

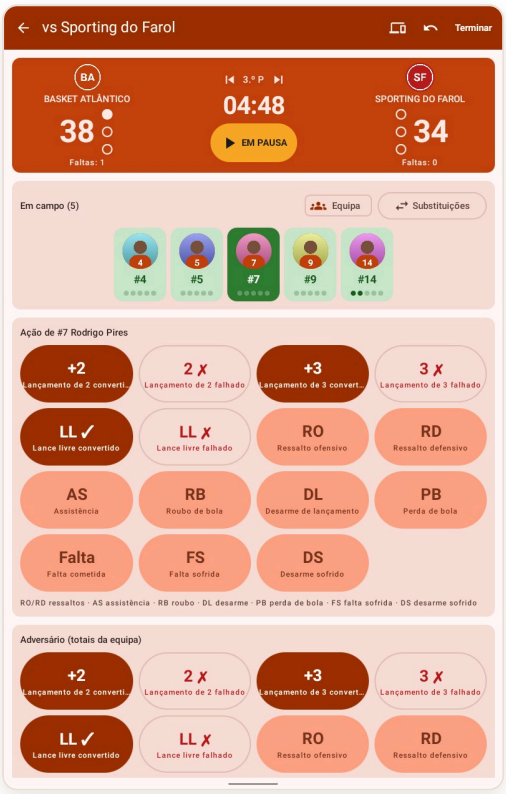
- **Relógio**: o botão põe o tempo a correr (verde), pausa (amarelo) ou indica que está parado (vermelho). Toque nos números para acertar o tempo. As setas ao lado do período (⏮ ⏭) mudam de período; quando o tempo chega a 0:00, a app propõe passar ao seguinte.
- **Faltas de equipa** por período, debaixo do resultado. Os **descontos de tempo** são os círculos ao lado do resultado: toque num círculo vazio para registar um desconto (fica branco e o relógio para). Seguem as regras FIBA: 2 na 1.ª parte, 3 na 2.ª (no máximo 2 nos últimos 2 minutos) e 1 em cada prolongamento.
- **Jogadores em campo**: só os cinco que estão em campo, com foto, número e faltas (as bolinhas ficam vermelhas à 4.ª e à 5.ª falta). O jogador escolhido fica a verde-escuro. Os do banco entram pelas **Substituições**. O botão **Equipa** regista ações sem jogador (por exemplo, ressalto de equipa ou perda por 24 segundos).

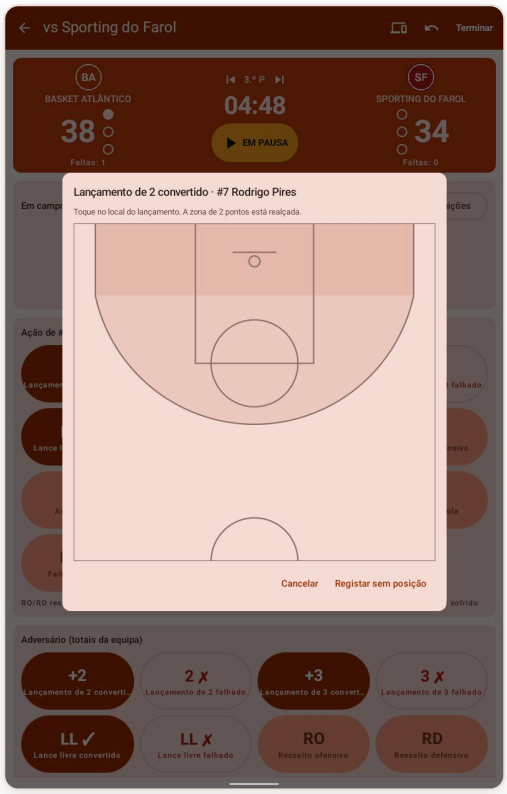


8 Ações e lançamentos

1. Toque no jogador e depois na ação.
2. Nos lançamentos de campo abre-se o meio-campo, com a zona certa realçada: toque no local do lançamento. Se tocar numa zona que não corresponde ao botão (por exemplo, +3 dentro da linha), o lançamento aparece a amarelo no mapa, mas conta como o botão escolhido.
3. Aparece uma confirmação «✓ ação · jogador» com o botão **Anular** e o aparelho vibra.

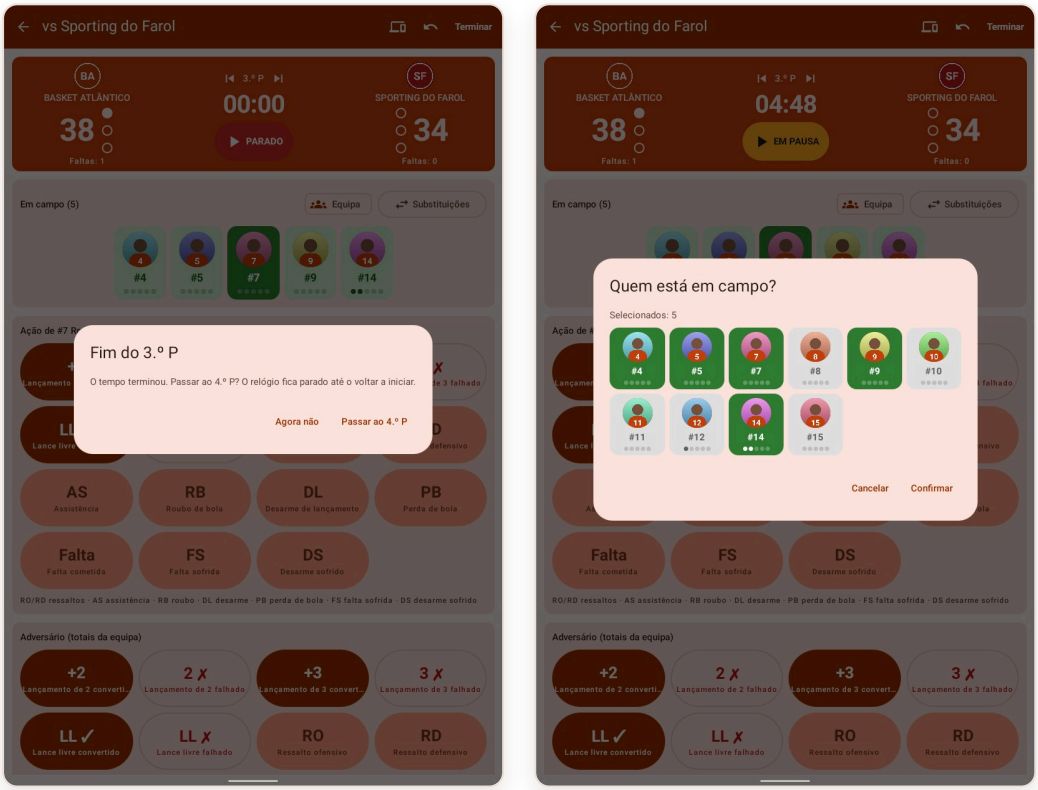
> **Dica:** Pode escolher que ações aparecem e a ordem delas em Definições → Jogo e estatísticas.





9 Avisos durante o jogo

- **Tempo parado**: se registar uma ação com o relógio parado, a confirmação aparece a vermelho. Não avisam as ações que acontecem com o tempo parado pelas regras: lances livres, faltas, perdas de bola (bola fora, violações) e os cestos dos últimos 2 minutos do 4.º período e dos prolongamentos. Ver «Relógio: quando parar e a ordem das ações».
- **Fim do período**: quando o relógio chega a 0:00, a app propõe passar ao período seguinte; no último período, com o resultado decidido, propõe terminar o jogo (empatado, o prolongamento). «Agora não» fecha a mensagem, por exemplo para registar ainda um lance livre.
- **Exclusão**: um jogador com 5 faltas (ou 2 técnicas, 2 antidesportivas, ou 1 de cada) aparece como excluído.
- **Substituições**: toque em «Substituições». Os cartões verdes estão em campo e os cinzentos no banco: toque num cartão para o pôr em campo ou o mandar para o banco. Com 6 escolhidos aparece um aviso a vermelho e só se pode confirmar com 5.



10 Adversário e histórico

Os botões do adversário registam os totais da equipa adversária (pontos, ressaltos, perdas, faltas).

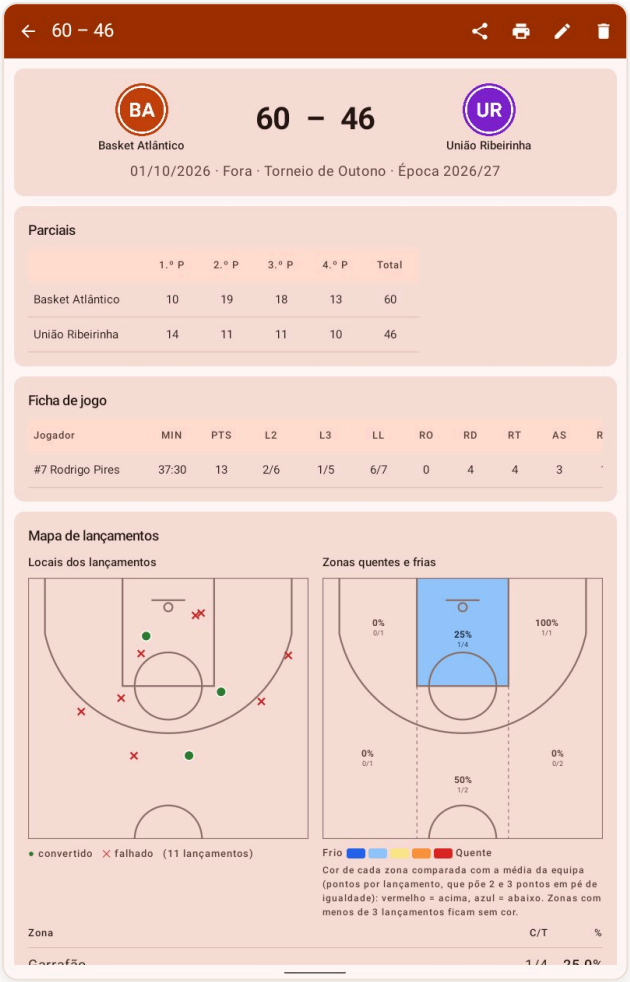
O **histórico** mostra as últimas ações com o período e o tempo. Toque numa ação para mudar o tipo ou o jogador, ou para a apagar. «Ver tudo» mostra o jogo inteiro.



11 Modo «Um jogador»

Neste modo regista só as ações de um atleta. O botão «Em campo / No banco» conta os minutos jogados. Há ainda três botões próprios:

- **Posse**: o jogador teve a bola.
- **Passe ✓** e **Passe ✗**: passe certo e passe errado (o errado conta também como perda de bola). As assistências contam como passes certos; ressaltos e roubos contam como posse.
- Os pontos dos **colegas** e do **adversário** registam-se nos botões de pontos, para o resultado ficar certo.



12 Posse de bola: quando carregar em «Posse»

A app conta algumas posses sozinha. Para a mesma posse não ser contada duas vezes, siga esta regra:

Contam automaticamente como posse, por isso **não** carregue em «Posse» depois delas: **ressalto ofensivo** (RO), **ressalto defensivo** (RD) e **roubo de bola** (RB). A **assistência** (AS) conta automaticamente como passe certo.

Carregue em «Posse» quando o jogador fica com a bola de outra forma: recebe um **passe** de um colega, recebe a **reposição** ou apanha uma **bola solta** que não foi ressalto nem roubo. Lançamentos, lances livres, perdas e faltas fazem parte da posse que ele já tinha e não contam como posse nova.

Exemplos:

1. **Ressalto ofensivo e cesto**: registe «RO» e depois «+2». Fica 1 posse e 2 pontos; não carregue em «Posse».
2. **Roubo de bola e contra-ataque**: registe «RB» e depois «+2» (ou «2 ✗»). Fica 1 posse.
3. **Recebe um passe e lança de 3**: carregue em «Posse» e depois em «+3» (ou «3 ✗»).
4. **Recebe um passe e assiste um colega que marca**: «Posse» e depois «AS». A assistência conta também como passe certo.
5. **Reposição**: se o jogador **recebe** a bola da reposição, carregue em «Posse»; se é ele que **faz** a reposição, registe só o passe (certo ou errado).

> **Dica:** Use sempre o mesmo critério ao longo da época, para os números de posses e passes serem comparáveis de jogo para jogo. A contagem automática funciona sempre no modo «Um jogador»; no modo «Toda a equipa», só nos jogos em que se usou o botão «Posse». As posses das métricas Gold são outra coisa: são estimadas pela app a partir dos lançamentos, ressaltos, perdas e lances livres.

13 Relógio: quando parar e a ordem das ações

A app guarda cada ação com o tempo do relógio. Se o relógio da app acompanhar o do jogo, os minutos jogados, o +/- e os momentos decisivos ficam certos. Regra geral: quando o árbitro para o jogo, **pare primeiro o relógio e depois registe** a ação.

Situação	Relógio (regras FIBA)	Ordem na app
Falta	Para	1. Parar o relógio → 2. Registar a falta (FC) → 3. Lances livres, se houver (LL ✓ / LL ✗)
Bola fora, passos, dribles, 3 segundos…	Para	1. Parar o relógio → 2. Registar a perda (PB) no jogador
Cesto convertido	Continua a correr	Registar o cesto (+2 / +3) **sem parar** o relógio
Cesto nos últimos 2 minutos do 4.º período ou do prolongamento	Para	1. Parar o relógio → 2. Registar o cesto
Lançamento falhado e ressalto	Continua a correr	Registar o falhado (2 ✗ / 3 ✗) e depois o ressalto (RO / RD), sem parar
Desconto de tempo	Para	Parar o relógio; voltar a pô-lo a correr no recomeço
Substituição	Parado (falta, bola fora ou desconto de tempo)	Com o relógio parado: «Substituições» → quem sai e quem entra

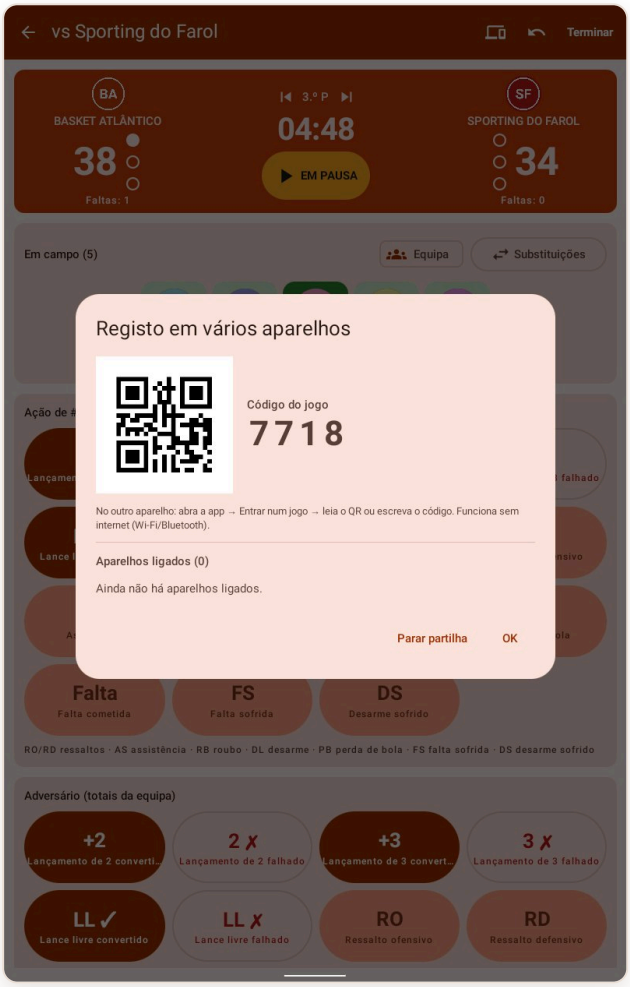
> **Dica:** Quando o jogo recomeça, volte a pôr o relógio a correr. Se registar uma ação com o relógio parado fora destas situações, a app mostra o aviso «Tempo parado», mas a ação fica registada na mesma.

14 Registo em vários aparelhos

Vários aparelhos podem registar o mesmo jogo ao mesmo tempo, sem internet (Wi-Fi/Bluetooth). Por exemplo, um adjunto regista os passes e outro os ressaltos.

1. No aparelho principal, durante o jogo, toque no ícone **Aparelhos**: aparece um QR code e um código de 4 dígitos.
2. No outro aparelho, abra a app e toque em **Entrar num jogo**; leia o QR ou escreva o código.
3. No principal, escolha que ações cada aparelho regista. O secundário só vê esses botões.

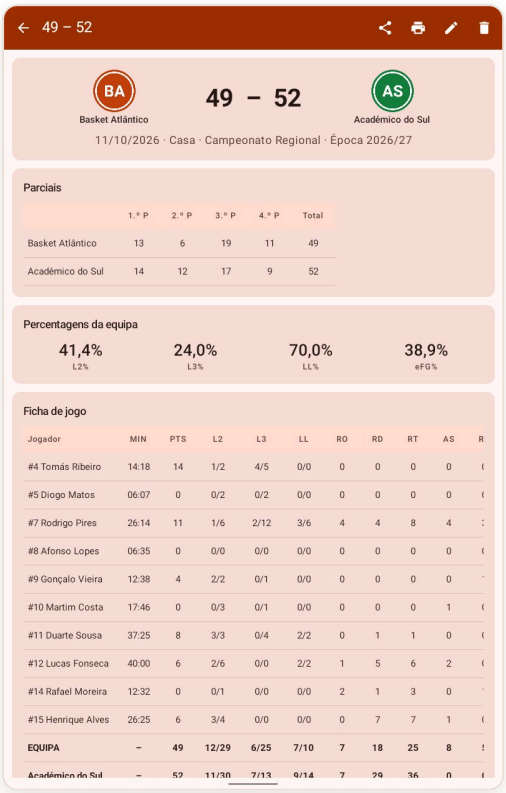
> **Dica:** O Android pede a localização para encontrar aparelhos próximos; a app não usa nem guarda a sua localização.

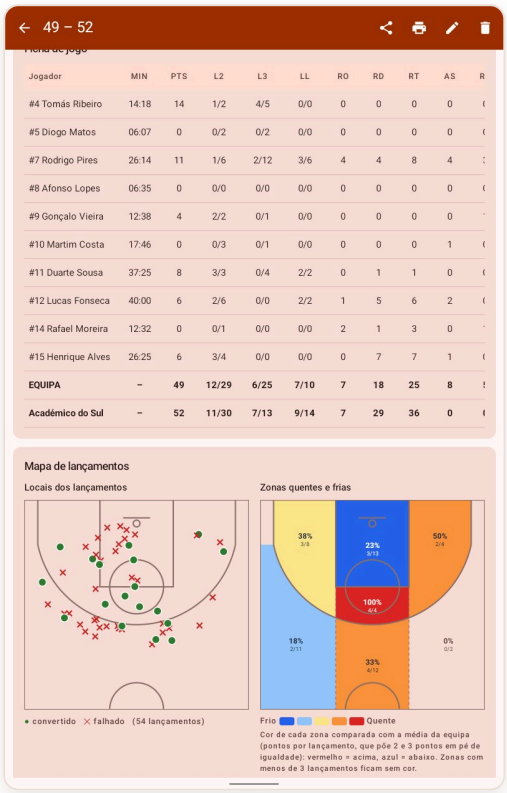


15 Ficha de jogo

Depois de terminar, a ficha mostra o resultado, os parciais, as percentagens da equipa e a ficha de cada jogador: minutos, pontos, lançamentos, ressaltos, assistências, roubos, desarmes, perdas, faltas, +/- e valorização (VAL, a fórmula FIBA).

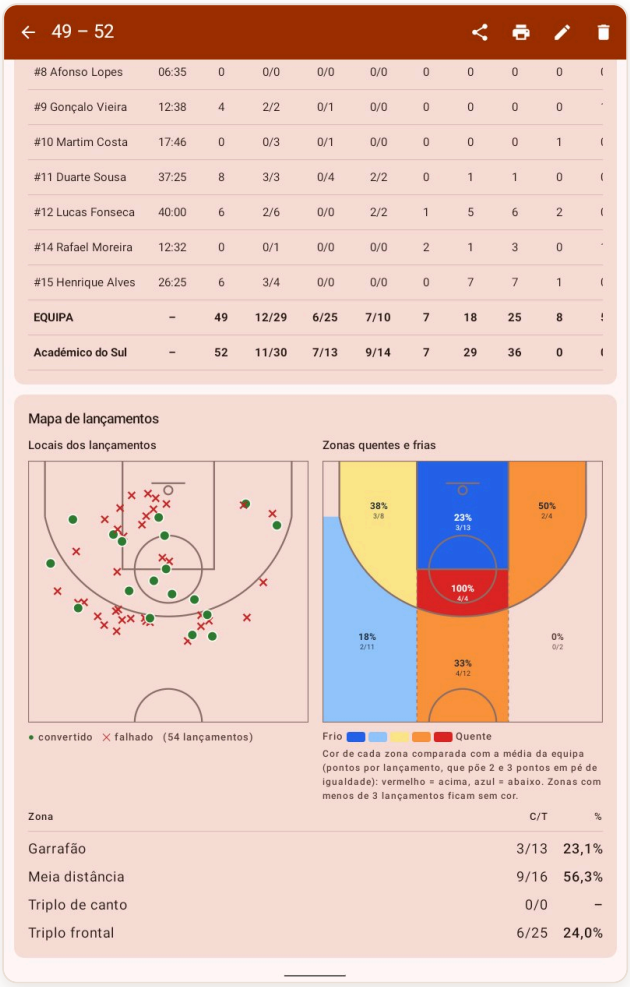
No topo pode **reabrir o jogo para corrigir** ou **eliminá-lo**.





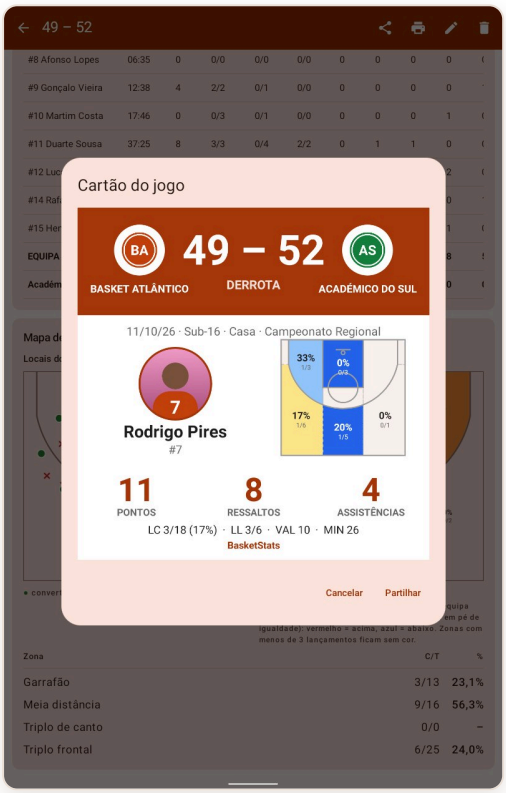
16 Mapa de lançamentos

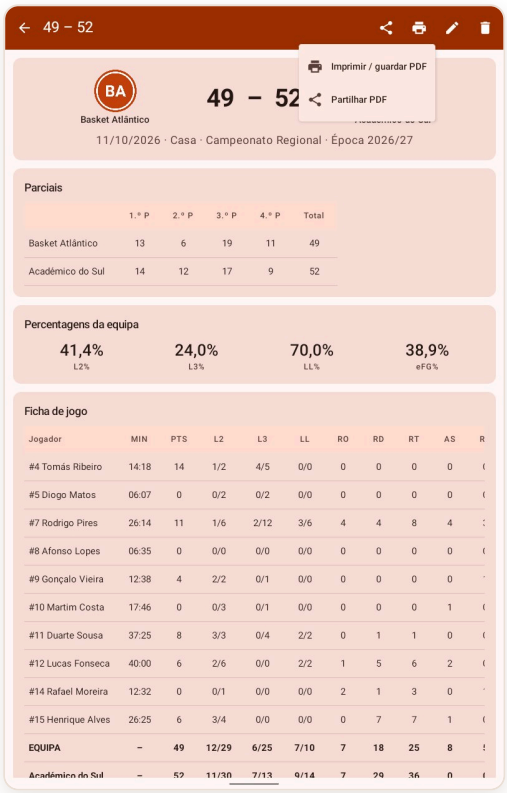
Cada lançamento com posição aparece no meio-campo: **verde** convertido, **vermelho** falhado, **amarelo** quando o local não corresponde ao botão. Ao lado, as **zonas quentes e frias**: cada zona é comparada com a média da equipa (num jogador, com a equipa na mesma zona), em pontos por lançamento, que põe 2 e 3 pontos em pé de igualdade. Vermelho rende acima, azul abaixo; zonas com poucos lançamentos (menos de 3 num jogo, 8 numa época) ficam sem cor. Por baixo, a eficácia por zona: garrafão, meia distância, triplo de canto e triplo frontal.



17 Partilhar

- **Cartão do jogo** (ícone de partilha): imagem com o resultado e os destaques. No modo equipa, os melhores em lançamentos, ressaltos e assistências; no modo um jogador, a linha do atleta e o mapa de lançamentos.
- **Cartão de um jogador**: no modo equipa, toque em partilhar, escolha «Cartão de um jogador» e o atleta. Mostra a foto, os pontos, ressaltos e assistências do jogo e as **zonas quentes e frias** com a percentagem de cada zona.
- **Impressora**: «Imprimir / guardar PDF» abre o ecrã de impressão do Android; «Partilhar PDF» gera o relatório e abre o menu de partilha.
- Há relatórios em PDF da ficha de jogo, de cada jogador, da equipa e da lista de resultados.



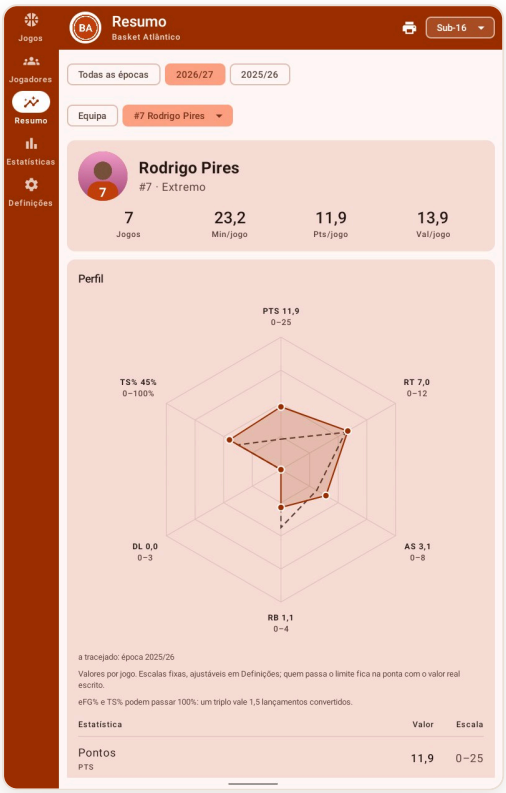


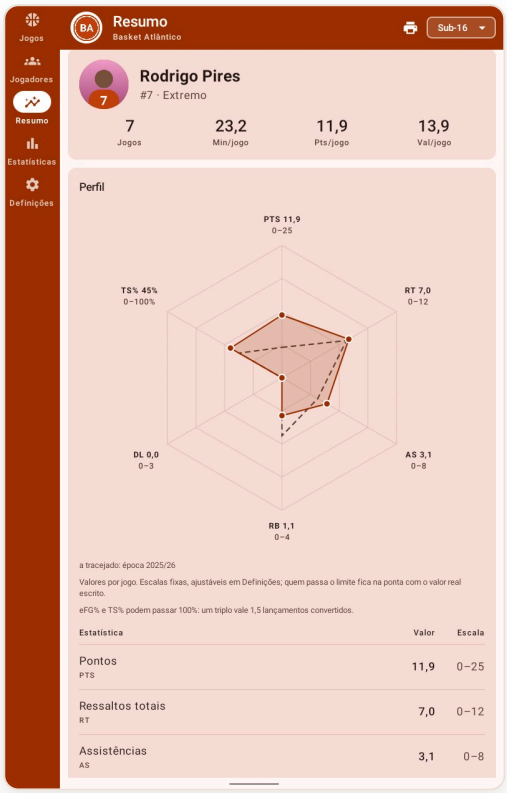
18 Resumo

O separador **Resumo** mostra a equipa ou um jogador num gráfico de radar, com médias por jogo, para uma época ou para todas.

Ao escolher uma época, o radar mostra também a época anterior **a tracejado**, para ver onde houve melhorias.

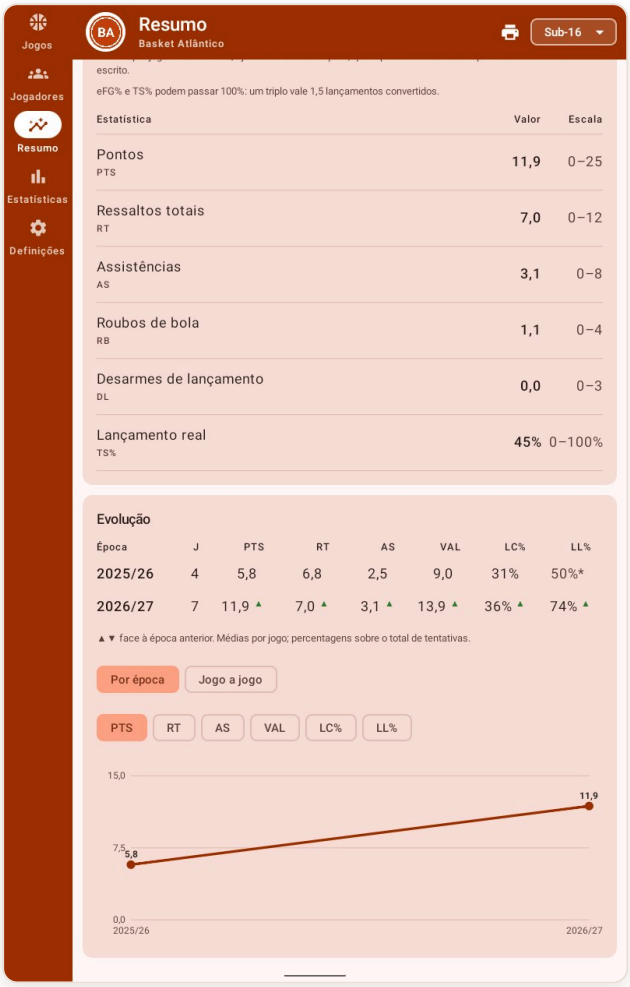
> **Dica:** Os eixos do radar e as escalas escolhem-se em Definições.





19 Evolução entre épocas

A tabela mostra as médias de cada época com ▲ verde ou ▼ vermelho face à anterior. O gráfico mostra uma estatística por época ou jogo a jogo. As percentagens com menos de 10 tentativas levam um asterisco (*), porque são pouco fiáveis.

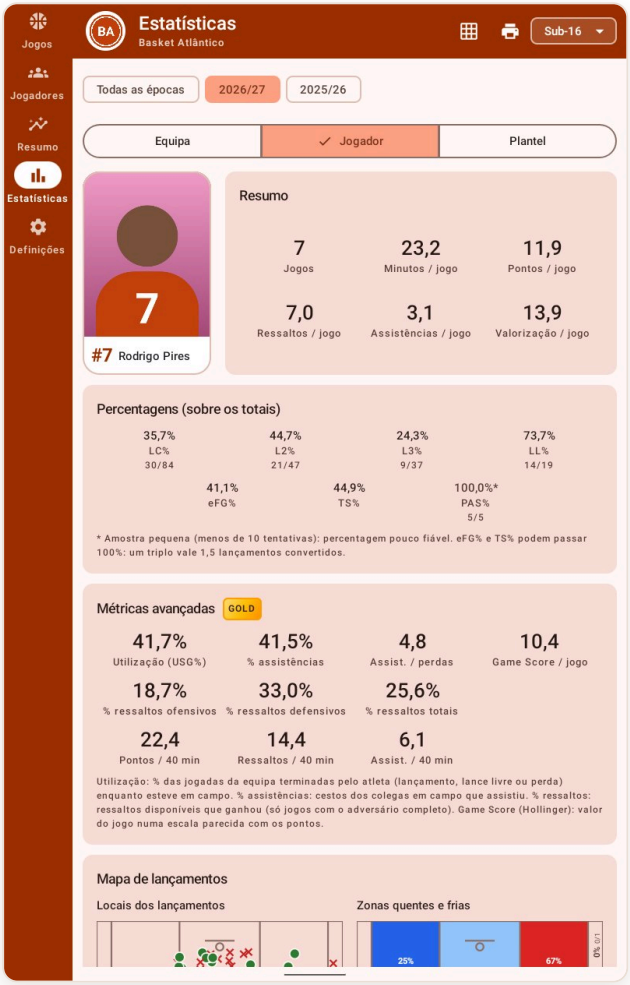


20 Estatísticas

O separador **Estatísticas** tem totais, médias e máximos da equipa, de cada jogador e do plantel completo, para uma época ou para todas.

- **Equipa**: totais, médias por jogo e máximos (com o adversário em que aconteceram).
- **Jogador**: o **cromo** com a foto do atleta, ao lado do resumo (jogos, minutos, pontos, ressaltos, assistências e valorização por jogo), as percentagens calculadas sobre os totais e o mapa de lançamentos acumulado, com zonas quentes e frias.
- **Plantel**: todos os jogadores numa tabela; toque num cabeçalho para ordenar.

> Dica: As percentagens com menos de 10 tentativas levam um asterisco (*): são pouco fiáveis.



21 Métricas avançadas (plano Gold)

O plano **Gold** junta às estatísticas cartões de análise com o selo **GOLD**, calculados com todos os jogos já registados (também os anteriores à compra do plano). Aparecem no fim de cada aba do separador Estatísticas. Os dados registados são os mesmos em todos os planos: o Gold só acrescenta a análise.

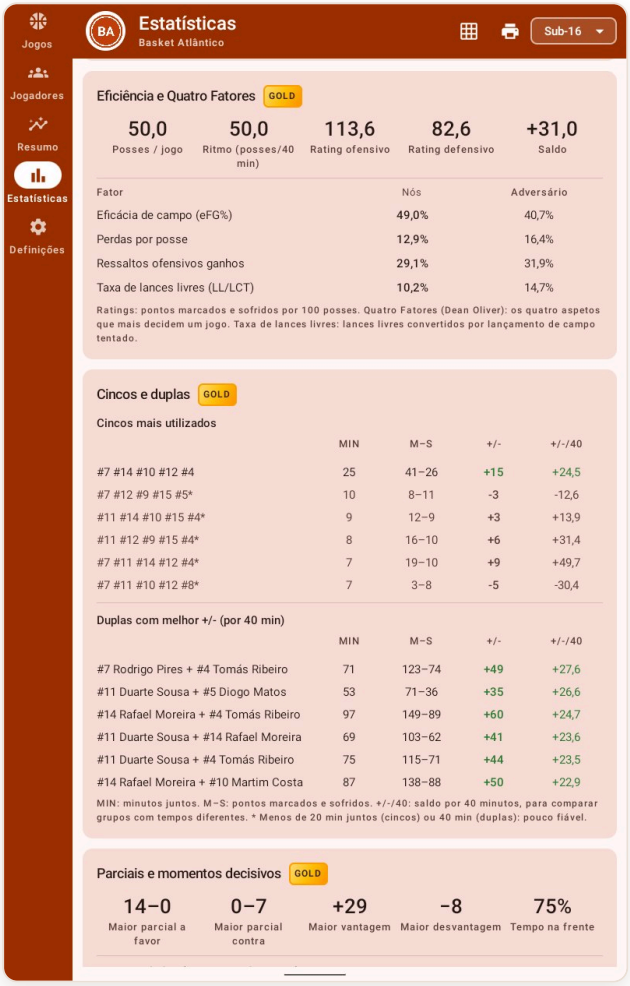
Com poucos jogos, os valores ainda variam muito; ganham significado ao longo da época.

22 Eficiência e Quatro Fatores

Na aba **Equipa**. Em cima, as **posses por jogo** (estimadas a partir dos lançamentos, ressaltos ofensivos, perdas e lances livres), o **ritmo** (posses por 40 minutos) e os **ratings**: pontos marcados (ofensivo) e sofridos (defensivo) por 100 posses, e o saldo.

Em baixo, os **Quatro Fatores** de Dean Oliver, os quatro aspetos que mais decidem um jogo, para a sua equipa e para os adversários:

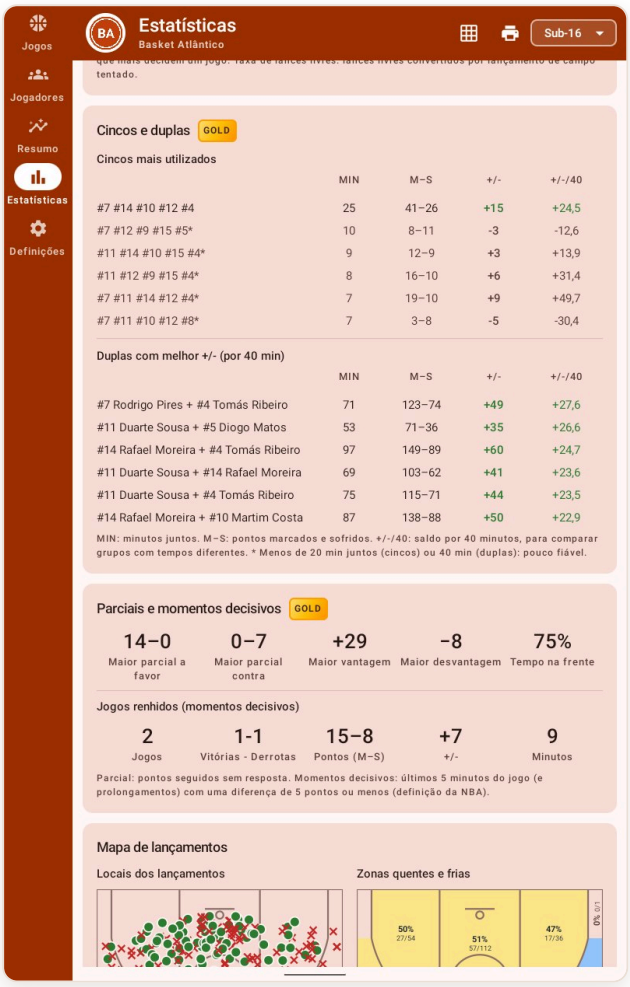
- **Eficácia de campo (eFG%)**: acerto nos lançamentos, com o triplo a valer 1,5.
- **Perdas por posse**: percentagem de posses que acabam em perda de bola (quanto menos, melhor).
- **Ressaltos ofensivos ganhos**: dos ressaltos disponíveis no ataque, quantos a equipa ganhou.
- **Taxa de lances livres (LL/LCT)**: lances livres convertidos por lançamento de campo tentado.



23 Cincos e duplas

Na aba **Equipa**. Os **cincos mais utilizados** e as **duplas com melhor +/-**, com os minutos juntos (MIN), os pontos marcados e sofridos (M–S), o saldo (+/-) e o saldo por 40 minutos (+/-/40), para comparar grupos com tempos diferentes.

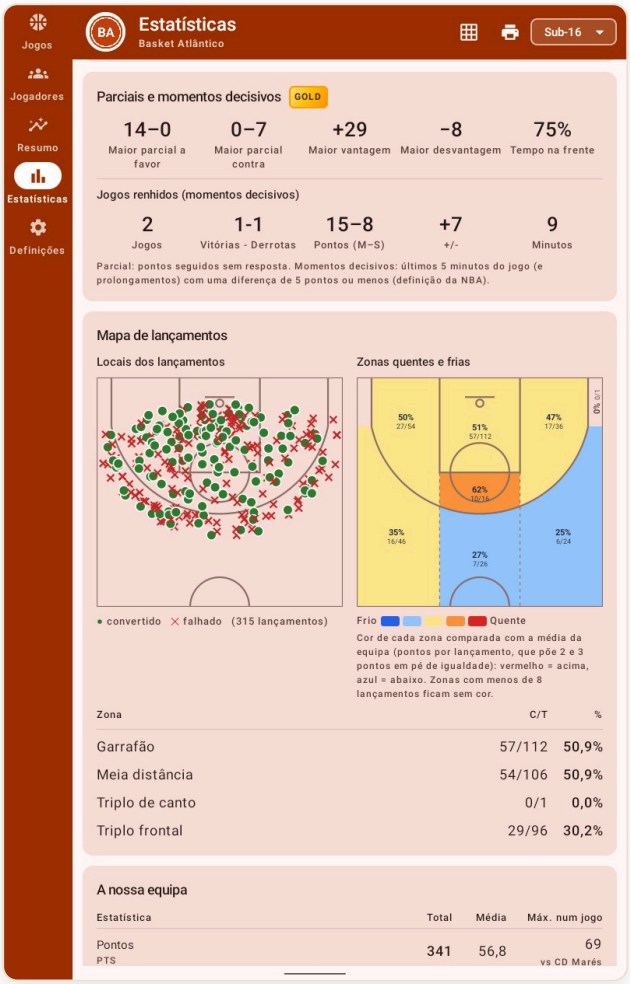
> **Dica:** Só funciona com as substituições registadas, incluindo o cinco inicial. Os valores com asterisco têm pouco tempo junto e são pouco fiáveis.



24 Parciais e momentos decisivos

Na aba **Equipa**. Os **parciais** são pontos seguidos sem resposta: o maior a favor, o maior contra, a maior vantagem e a maior desvantagem, e a percentagem de tempo em vantagem.

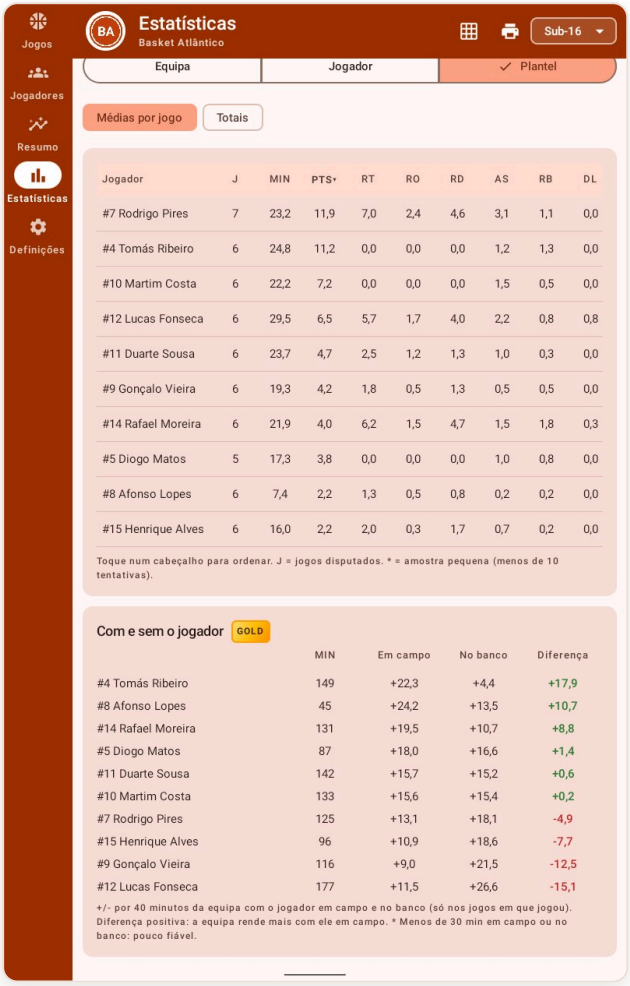
Os **momentos decisivos** são os últimos 5 minutos do jogo (e os prolongamentos) com uma diferença de 5 pontos ou menos, a definição da NBA. A app mostra quantos jogos chegaram a esse ponto, as vitórias e derrotas, os pontos e o saldo nesses minutos.



25 Com e sem o jogador

Na aba **Plantel**. Para cada jogador, o +/- da equipa por 40 minutos **com ele em campo** e **com ele no banco** (só nos jogos em que jogou), e a diferença. Uma diferença positiva quer dizer que a equipa rende mais com ele em campo.

> **Dica:** Com menos de 30 minutos em campo ou no banco, o valor leva asterisco: é pouco fiável.



26 Métricas avançadas do atleta

Na aba **Jogador**, por baixo das percentagens:

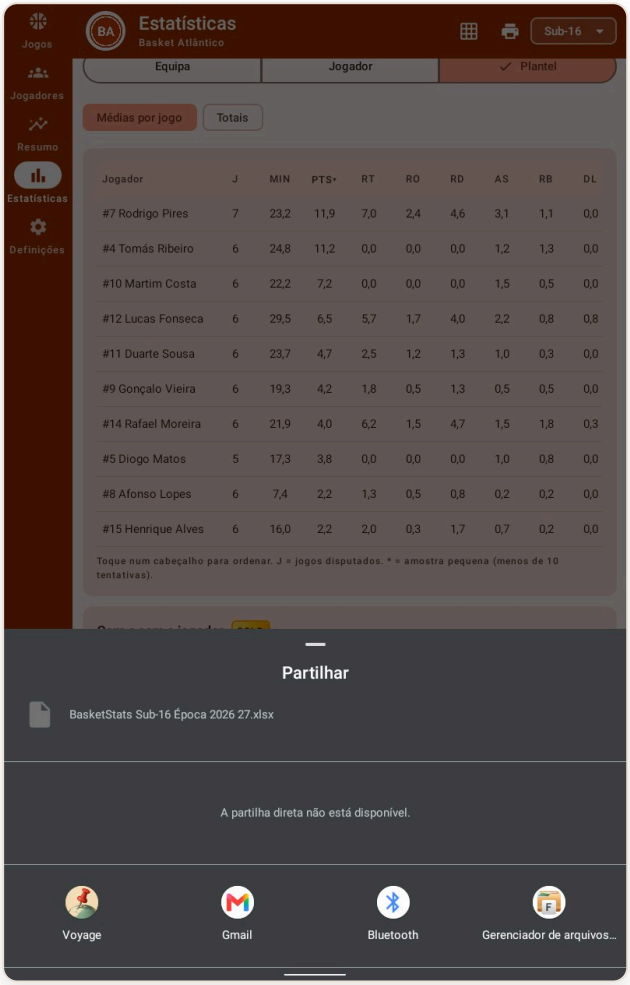
- **Utilização (USG%)**: percentagem das jogadas da equipa terminadas pelo atleta (lançamento, lance livre ou perda) enquanto esteve em campo.
- % **assistências**: cestos dos colegas em campo que ele assistiu; e a relação **assistências / perdas**.
- % **ressaltos** ofensivos, defensivos e totais: ressaltos disponíveis que ganhou (só nos jogos com o adversário registado por completo).
- **Game Score** (Hollinger): valor do jogo numa escala parecida com a dos pontos.
- **Pontos, ressaltos e assistências por 40 minutos**, para comparar atletas com minutos diferentes.



27 Exportar para Excel

No separador **Estatísticas**, o ícone da grelha (ao lado da impressora) cria um ficheiro Excel (.xlsx) da época escolhida e abre o menu de partilha, para o enviar por email, WhatsApp ou guardar no Drive. Tem seis folhas: Jogos, Plantel – médias, Plantel – totais, Jogo a jogo, Avançadas – equipa e Avançadas – atletas.

Abre no Excel, no Google Sheets e no LibreOffice. Está incluído nos planos Gold e Clube.



28 Relatórios PDF com as métricas Gold

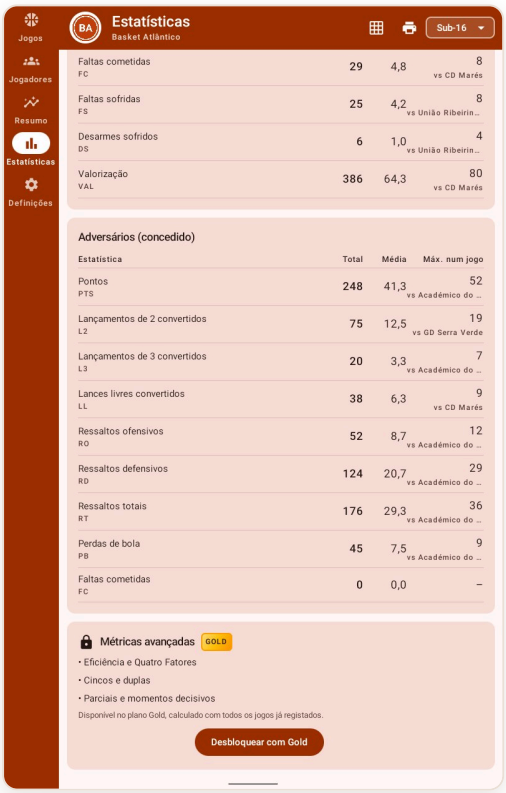
Com o plano Gold, os relatórios em PDF da equipa e de cada jogador (ícone da impressora no separador Estatísticas) incluem também as secções Gold: eficiência e Quatro Fatores, cincos e duplas, parciais e momentos decisivos, com e sem o jogador, e as métricas avançadas do atleta. Sem o plano, o relatório sai com as estatísticas habituais.

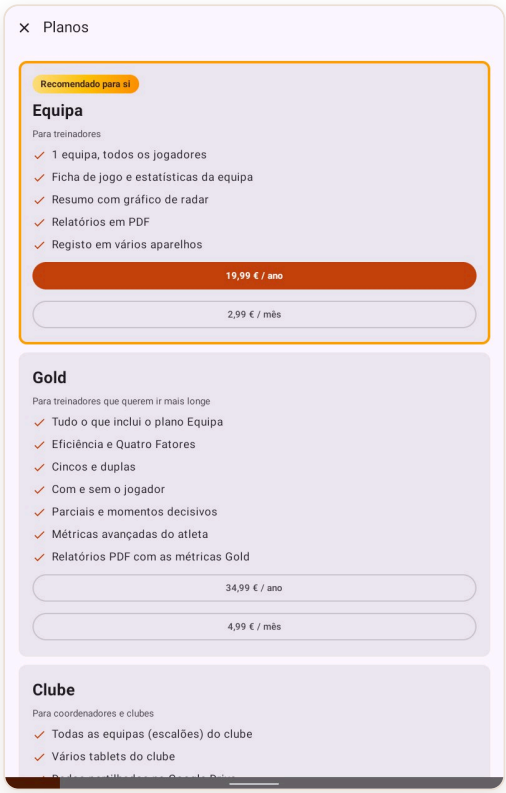
29 Planos

Sem o plano Gold, cada aba das Estatísticas termina com um cartão que indica as métricas disponíveis. «Desbloquear com Gold» abre a janela dos planos:

- **Jogador Pro**: para famílias que seguem até 3 atletas, com cartão do jogo, PDF, evolução entre épocas e registo em vários aparelhos.
- **Equipa**: para treinadores, 1 equipa com todos os jogadores, ficha de jogo, resumo, relatórios em PDF e registo em vários aparelhos.
- **Gold**: tudo o que inclui o Equipa, mais as métricas avançadas, o Excel e os relatórios PDF com as métricas Gold.
- **Clube**: todas as equipas (escalões) do clube, vários tablets e dados partilhados no Google Drive, com tudo o que inclui o Gold.

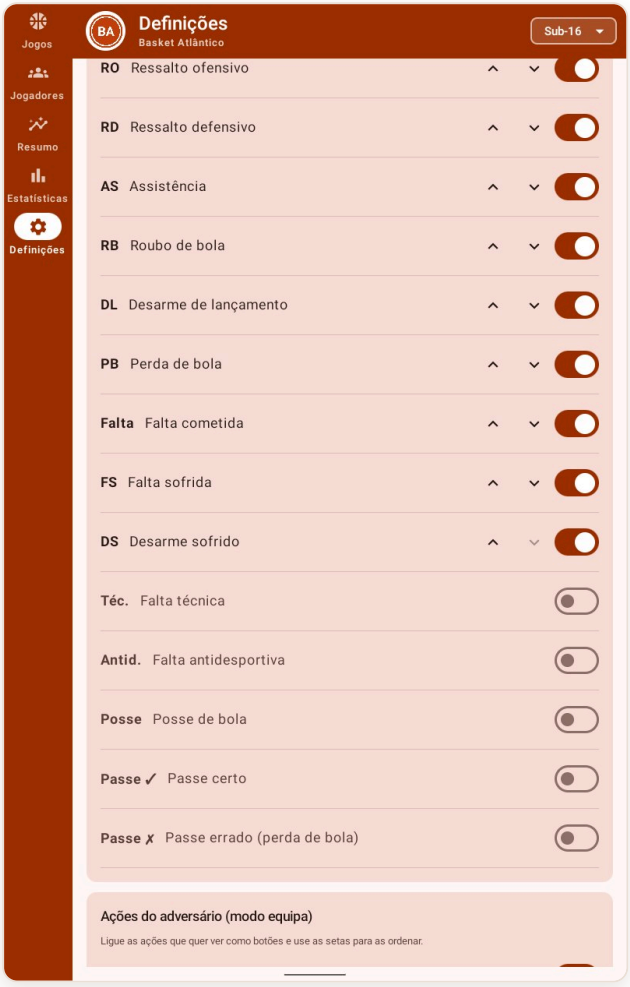
> **Dica:** Os jogos registados ficam sempre guardados, seja qual for o plano: mudar de plano só altera o que se mostra.





30 Definições

- **Clube e equipas**: nome, logótipo, cor do tema, equipas e adversários.
- **Aparência**: tema claro, escuro ou igual ao do aparelho.
- **Jogo e estatísticas**: pedir ou não a posição dos lançamentos, eixos do radar e ações visíveis (ativar e ordenar).
- **Google Drive**: ligar, sincronizar ou desligar a cópia de segurança.
- **Planos**: o cartão dourado no topo mostra os planos disponíveis (ver «Planos»).



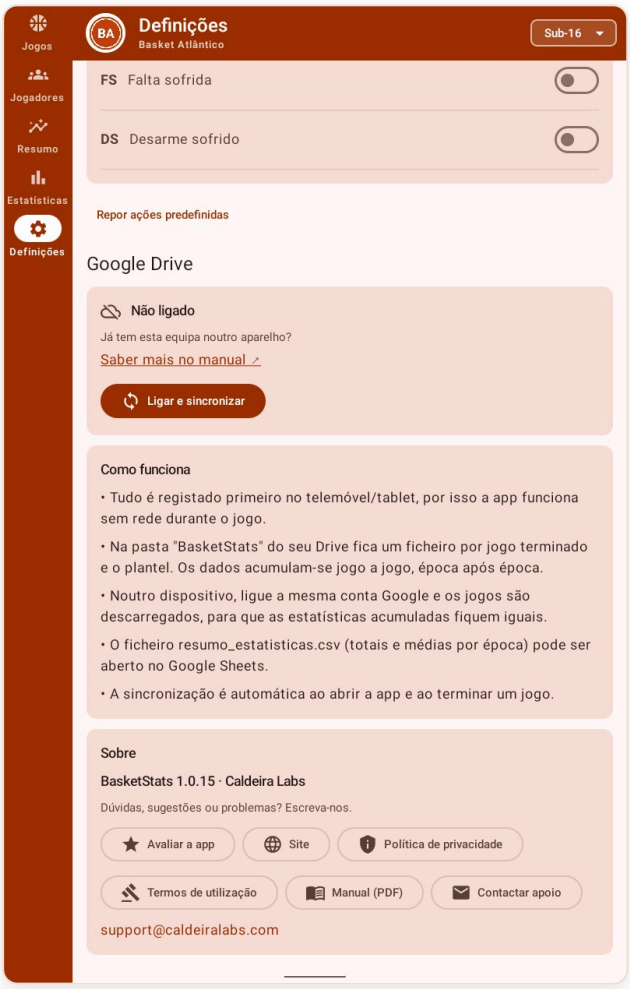
31 Google Drive

Em **Definições** → **Ligar e sincronizar**, escolha a sua conta Google e autorize. A app só acede aos ficheiros que ela própria cria, numa pasta «BasketStats» do seu Drive: um ficheiro por jogo terminado, o plantel e um resumo em CSV que abre no Google Sheets.

A sincronização é automática ao abrir a app e ao terminar um jogo. Noutro aparelho, ligue a mesma conta (ou use «Recuperar do Google Drive» na primeira utilização) e os jogos são descarregados.

Espaço ocupado: muito pouco. Um jogo ocupa entre 30 e 150 KB; uma equipa durante uma época inteira, com fotos e logótipos, cerca de 5 MB. Um clube com 8 equipas gasta à volta de 40 MB por ano, menos de 3% dos 15 GB grátis de uma conta Google ao fim de 10 anos.

> **Dica:** Clubes: criem uma **conta Google própria do clube** (por exemplo, estatisticas.clube@gmail.com) só para a BasketStats. Os 15 GB grátis são partilhados com o Gmail e o Google Fotos da conta, e assim os dados ficam no clube quando um treinador sai.

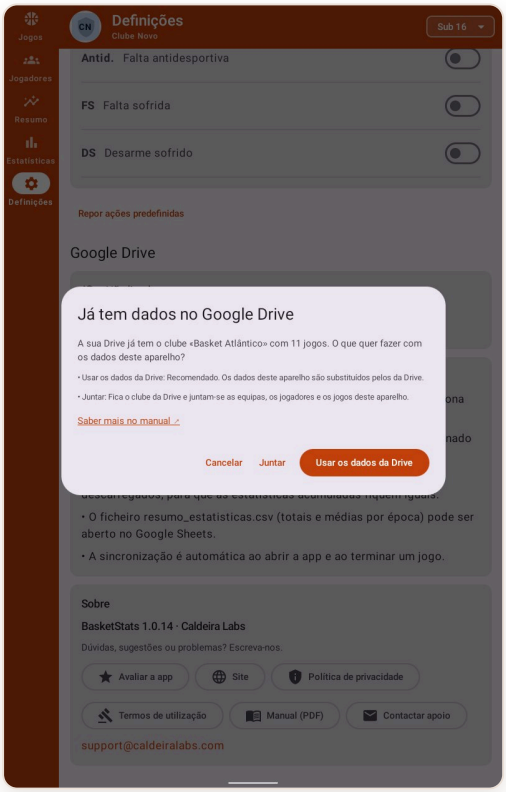


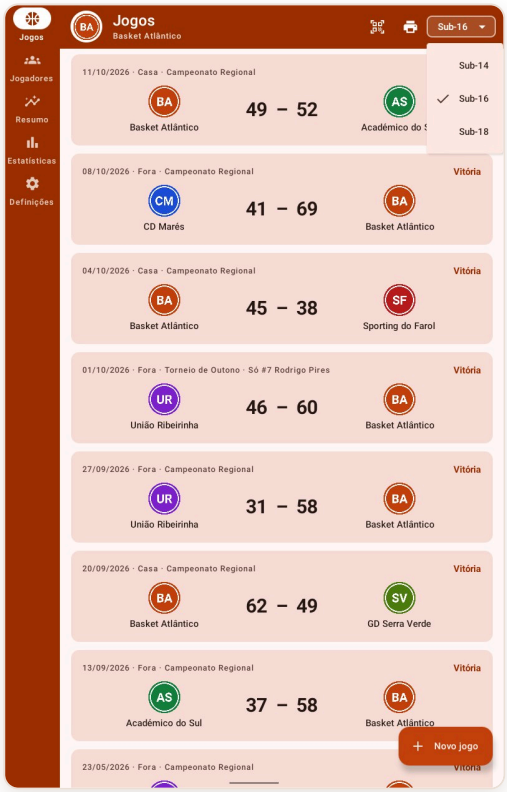
32 A mesma equipa em aparelhos diferentes

Exemplo: este fim de semana regista um jogo dos Sub 16 no tablet e, na semana seguinte, regista outro jogo da mesma equipa no telemóvel. Para os dois jogos ficarem na mesma equipa e as estatísticas da época se juntarem, os dois aparelhos usam **a mesma conta Google** e o segundo recebe a equipa a partir do Drive.

1. **Aparelho A**: em **Definições → Ligar e sincronizar**, ligue a conta Google. Registe e termine o jogo. O jogo é enviado para o Drive ao terminar ou, sem internet no pavilhão, quando tocar em **Sincronizar agora**.
2. **Aparelho B, app acabada de instalar**: no primeiro ecrã, toque em **Recuperar do Google Drive** e escolha a mesma conta. Recebe o clube, as equipas, os jogadores e os jogos.
3. **Aparelho B, já com dados**: ao ligar o Drive, a app avisa que o Drive já tem um clube. Escolha **Usar os dados da Drive**. «Juntar» só serve para juntar ao clube do Drive o que registou neste aparelho.
4. No topo, escolha a equipa (**Sub 16**) e registe o jogo. Ao terminar, sincroniza sozinho. O aparelho A recebe-o da próxima vez que abrir a app com internet.

> **Dica:** **Não crie a equipa à mão** no segundo aparelho: mesmo com o mesmo nome, seria outra equipa, com jogos e jogadores separados. Para registar o mesmo jogo em dois aparelhos ao mesmo tempo, use «Entrar num jogo» (código QR).





33 Siglas

PTS	Pontos
MIN	Minutos jogados
L2 / L3	Lançamentos de 2 e de 3 pontos (convertidos/tentados)
LL	Lances livres
LC%	Percentagem de lançamentos de campo
RO / RD / RT	Ressaltos ofensivos, defensivos e totais
AS	Assistências
RB	Roubos de bola
DL	Desarmes de lançamento
PB	Perdas de bola
FC / FS	Faltas cometidas / faltas sofridas
DS	Desarmes sofridos
+/-	Diferença de pontos com o jogador em campo
VAL	Valorização FIBA
eFG%	Percentagem efetiva (o triplo vale 1,5)
TS%	Lançamento real (inclui lances livres)
POS / PAS	Posses e passes (modo um jogador)
USG%	Utilização: jogadas da equipa terminadas pelo atleta
eFG% / Quatro Fatores	Eficácia, perdas por posse, ressaltos ofensivos e lances livres
Rating ofensivo / defensivo	Pontos marcados / sofridos por 100 posses
+/-/40	Saldo por 40 minutos
Game Score	Valor do jogo (Hollinger)

34 Perguntas frequentes

Preciso de internet durante o jogo?

Não. Só a cópia no Google Drive precisa de rede, e sincroniza quando houver ligação.

Enganei-me num registo.

Toque logo em «Anular». Mais tarde, toque na ação no histórico para a corrigir ou apagar, ou reabra o jogo terminado.

Mudei de tablet.

No aparelho novo, escolha «Recuperar do Google Drive» na primeira utilização, com a mesma conta Google.

Registei jogos da mesma equipa em aparelhos diferentes e ficaram separados.

Os dois aparelhos têm de usar a mesma conta Google e a mesma equipa, recebida do Drive (ver «A mesma equipa em aparelhos diferentes»). Uma equipa criada à mão no segundo aparelho é outra equipa, mesmo com o mesmo nome.

Onde ficam os meus dados?

No seu aparelho e, se ativar, no seu Google Drive. Não há servidores da Caldeira Labs com os seus dados. Ver caldeiralabs.com/basketstats/privacy.

Apaguei um atleta por engano.

Os jogos dele mantêm as estatísticas. Crie-o de novo para voltar a aparecer no plantel. Apagar uma equipa não se pode anular, por isso a app pede para escrever APAGAR.

Um atleta passou para o escalão de cima.

Se joga nos dois, marque «Sobe de escalão» na ficha dele. Se mudou de vez (nova época), mude a «Equipa» do atleta.

Dúvidas e sugestões: support@caldeiralabs.com · caldeiralabs.com/basketstats
© 2026 Caldeira Labs