**TỪ VIẾT TẮT**

* Box-core: Điểm số hộp là một bản tóm tắt có cấu trúc về kết quả từ một cuộc thi thể thao. Điểm số hộp liệt kê điểm số trò chơi cũng như thành tích cá nhân và nhóm trong trò chơi. Trong số các môn thể thao trong đó điểm số phổ biến là bóng chày, bóng rổ, bóng đá, bóng chuyền và khúc côn cầu.
* Line-core: điểm của một trận đấu bóng rổ, cho biết các lần ghi điểm, số lần phạm lỗi trong một trận đấu.
* Rebounds: là một thống kê được ghi lại sau khi một cầu thủ lấy bóng từ quả ném biên hay quả ném phạt không trúng đích.
* Turnovers:  sự luân chuyển xảy ra khi một đội mất quyền sở hữu bóng cho đội đối phương trước khi một cầu thủ thực hiện cú sút vào rổ của đội họ. Điều này có thể dẫn đến việc bóng bị [cướp](https://en.wikipedia.org/wiki/Steal_(basketball)) , cầu thủ mắc các lỗi như bước ra ngoài biên, phạm luật, [lừa bóng đôi](https://en.wikipedia.org/wiki/Double_dribble), bị chặn đường chuyền, ném bóng ra ngoài [biên](https://en.wikipedia.org/wiki/Three_seconds_rule) , [vi phạm ba giây](https://en.wikipedia.org/wiki/Three_seconds_rule) , [vi phạm](https://en.wikipedia.org/wiki/Three_seconds_rule)[năm giây](https://en.wikipedia.org/wiki/Five-second_rule_(basketball)) hoặc phạm lỗi như [đi du lịch](https://en.wikipedia.org/wiki/Traveling_(basketball)) , vi phạm đồng hồ bắn, [đánh bóng](https://en.wikipedia.org/wiki/Carrying_(basketball)) , vi phạm [đường lùi](https://en.wikipedia.org/wiki/Carrying_(basketball)) hoặc phạm [lỗi phản cảm](https://en.wikipedia.org/wiki/Foul_(basketball)). Một pha phạm lỗi kỹ thuật chống lại một đội đang sở hữu bóng là một ví dụ rõ ràng về sự luân chuyển, bởi vì đối phương được hưởng quả ném phạt bên cạnh việc sở hữu bóng.
* Player blocks:  xảy ra khi một cầu thủ phòng ngự lệch về mặt pháp lý một [nỗ lực lĩnh vực mục tiêu](https://en.wikipedia.org/wiki/Field_goal_(basketball)) từ một cầu thủ tấn công để ngăn chặn một số điểm.