

# Big Data Analysis on NBA & NCAA

## Colleges' impact on professional games

Marco Faretra, Gabriele Marini

16 luglio 2017

### RIASSUNTO

Lo scopo di questo progetto è quello di produrre un ranking dei college americani sulla base delle performance dei primi anni di carriera dei giocatori professionisti. Allo scopo si sono analizzate tutte le statistiche dei giocatori NBA dai primi anni '50 fino ad oggi e si è semplificato il gioco fino ad individuare 7 categorie di giocatori, non mutuamente esclusive.

Ad ogni giocatore viene assegnato un punteggio a seconda della particolare categoria che si sta analizzando, il punteggio di un college è la somma di tutti i punteggi dei giocatori provenienti da quel college, tenendo conto della particolare categoria analizzata. Lo scopo dell'analisi è quello di comprendere come alcuni college possano puntare su particolari aspetti del gioco, scelta che si dovrebbe riflettere nelle statistiche dei primi anni di carriera di un giocatore professionista. Inoltre è interessante comprendere come alcuni college possano o meno essere emersi durante lo scorrere del tempo, oppure se le gerarchie tra questi siano rimaste immutate nel passare degli anni.

Un'ulteriore analisi riguarda l'aggregazione dei dati ottenuti dal ranking ad un livello di granularità più grande possibile, ovvero al livello degli stati. Questa analisi ulteriore potrebbe portare a comprendere come alcuni stati siano favoriti rispetto ad altri nello sviluppo delle caratteristiche dei giocatori, o del gioco in generale, a seconda di numerosi aspetti come ad esempio il clima o la cultura dello stato.

Tutte le analisi compiute nel progetto sono state realizzate utilizzando tecniche e tecnologie riguardanti il mondo dei Big Data, queste sono state inoltre affiancate da tecniche standard di estrazione dati dal web.

### 1 INTRODUZIONE

La lega di pallacanestro professionistica americana, meglio conosciuta come NBA, è stata una delle prime realtà a fruire dei dati dei suoi giocatori allo scopo

di perfezionare questi ultimi e rendere le franchigie partecipanti sempre più competitive.

Questo flusso di dati permette oggi di avere a disposizione una quantità di dati immensa, delle tipologie più disparate, dalle statistiche dei singoli giocatori o delle singole partite, fino ad arrivare alle statistiche più dettagliate play-by-play<sup>1</sup>, in cui sono disponibili dati precisissimi sulla singola azione di un particolare giocatore in una specifica partita.

Quello che non tutti sanno è che esiste un mondo dietro a quello della lega professionistica, altrettanto vasto, si sta parlando di quello dei college e della NCAA. Prima di rendersi disponibili per il "draft"<sup>2</sup> i giocatori tendono a svolgere qualche anno di preparazione in uno dei molti college americani. Questi, oltre che a fornire borse di studio ai giocatori, permettono loro di affinare gli aspetti legati al gioco, oltre che a fornire ai giocatori stesso una discreta visibilità agli occhi degli scout NBA.

Le regole per essere eleggibili ad un draft e quindi sperare di entrare nella NBA sono cambiate di molto negli ultimi anni: infatti attualmente vige un limite di età di 19 anni e la necessità di aver frequentato un college per almeno due anni prima di potersi rendere eleggibile (ovviamente, qualora si sia scelto di frequentare un college). Queste modifiche del regolamento si riflettono nei dati, in passato era molto più frequente non passare per lo step del college e rendersi eleggibili direttamente finita la high school, procedimento come già detto non più possibile. Dunque nell'analisi si vedrà un numero di giocatori provenienti dai college molto più alto se si analizzano gli ultimi 20-25 anni, rispetto all'analisi del periodo che va dagli anni '50 agli anni '80.

Per questo progetto è di interesse la correlazione tra gli insegnamenti del college e l'effettiva applicazione di questi nella sfera professionistica. Il nostro scopo è

<sup>1</sup><https://www.bigdataball.com/nba-historical-playbyplay-dataset>

<sup>2</sup>Evento in cui 60 giocatori provenienti da tutto il mondo vengono scelti per integrarsi nelle franchigie partecipanti al campionato professionistico

quello di analizzare, utilizzando tecniche Big Data, le statistiche di tutti i giocatori NBA dai primi anni '50 fino ad oggi, al fine di stilare una classifica dei college americani che hanno avuto nella loro storia almeno un giocatore che è riuscito a fare il salto di categoria nella lega professionistica. Oltre a questo tipo di analisi, fissata come punto di partenza, si è anche voluto espandere l'analisi a due differenti granularità: una più fine, riguardante i giocatori, stilando un ranking dei giocatori per ogni prototipo di giocatore individuato; ed una più grossolana riguardante gli stati, stilando un ranking degli stati sulla base dei college che risiedono sul territorio dello stato, sommando i risultati di questi college.

A tale scopo si sono individuate 7 categorie o prototipi di giocatori: tiratori (divisa a sua volta in tiratori da 2 e tiratori da 3), rimbalzisti, all-arounders, +/- guys, difensori, attaccanti. Per ognuna di queste categorie si è calcolato uno score per ogni giocatore sulla base di alcune particolari statistiche tra le molte disponibili<sup>3</sup>. Ogni giocatore contribuisce, per la particolare categoria scelta, al punteggio totale del college di appartenenza, allo stesso modo ogni college contribuisce allo score dello stato in cui è ubicato.

In questo modo college che curano di più una particolare caratteristica avranno un punteggio più alto se analizziamo la categoria legata a quella caratteristica. Una volta calcolato lo score per ogni categoria e per ogni college è possibile stilare un ranking dei college categoria per categoria.

## 2 SETTING

Non avendo a disposizione un dataset già pronto si sono utilizzati i dati messi a disposizione da Basketball-Reference<sup>4</sup>, utilizzando delle procedure standard di estrazione dati da web si è ricavato un sottoinsieme dei dati offerti dal dominio, sono stati scartati tutti i dati relativi a play-off e summer-league, prendendo solamente i dati relativi alle regular seasons.

Una volta ottenuti i dati, questi sono stati riversati all'interno sia di un document store che all'interno di un key-value store, con le dovute differenze di modellazione. Da questo punto in poi l'elaborazione può essere eseguita come definita più avanti.

## 3 APPROCCIO

Una volta estratti i dati, è stato scelto un document store per salvare tutti i dati estratti. Il document

store è stato affiancato ad un key-value store per il salvataggio dei profili storici dei giocatori.

Una volta preparati i due stores, si può iniziare l'elaborazione dei dati vera e propria utilizzando, in questo caso, Spark. Il software eseguibile prevede due modalità di esecuzione: locale e distribuita. Per brevità si analizzerà solamente la modalità locale<sup>5</sup>.

Ad ogni giocatore viene associato uno score, questa operazione viene eseguita per ogni categoria definita precedentemente. Prima i giocatori vengono filtrati utilizzando delle soglie tipiche di ogni categoria, queste sono rese adattive: a seconda dell'andamento della stagione del giocatore correntemente analizzato, possono variare ed essere più o meno permissive.

Le soglie sono state fissate per un semplice motivo, se vediamo le statistiche nude e crude vi sono dei problemi legati ai giocatori poco utilizzati, questi possono essere stati impiegati nel così detto "trash-time", ovvero quando la partita è già conclusa e mancano pochi minuti al termine. Questi giocatori possono aver realizzato un solo tiro su uno solo tentato, avendo di fatto una percentuale di tiro pari al 100%. Figure di questo genere sono molto più frequenti di quanto si possa pensare, falsando l'analisi grazie alle loro statistiche "stellari".

Un altro caso da gestire è la sovrapposizione di statistiche tra due categorie, si prenda ad esempio le due categorie dei tiratori: tiratori da due e tiratori da tre. Per quanto riguarda la prima categoria una delle percentuali fondamentali è ovviamente la percentuale di tiro, tanto più è alta quanto più un giocatore può essere considerato un tiratore. Uno dei problemi che sorgono però riguarda i centri o pivot, questi tendono a tirare da molto vicino, spesso schiacciando la palla all'interno del canestro, il risultato è quello di avere delle percentuali di tiro molto più alte della media, tuttavia non possono essere categorizzati come tiratori.

Le soglie servono dunque sia ad aggiungere della semantica ai dati estratti, arricchendoli con una piccola dose di conoscenza del dominio, sia a discernere tra giocatori insignificanti al fine dell'analisi e giocatori che invece devono essere inclusi nell'analisi.

Se il giocatore passa il filtraggio allora a seconda della categoria si tengono in considerazione solo alcune statistiche, queste vengono pesate e sommate tra loro in modo tale da ottenere il risultato finale per il giocatore:

$$\sum_{stats} player\_stat_i * w_i \pm b_i$$

<sup>3</sup>per i tiratori, ad esempio, è di fondamentale importanza la % del tiro, mentre le statistiche relative ai rimbalzi sono state del tutto ignorate

<sup>4</sup><https://www.basketball-reference.com/>

<sup>5</sup>La modalità distribuita è molto simile, l'unica differenza è la distribuzione delle dipendenze ai vari worker. Le altre variazioni vengono gestite mediante delle opzioni passate allo script principale.

Per alcune categorie si sono definiti anche alcuni bonus/malus per rendere lo score più particolareggiato.

La natura differente delle statistiche rende necessari ulteriori accorgimenti volti a rendere sommabili i punteggi parziali ottenuti, nelle statistiche infatti è possibile trovare sia percentuali che numeri molto maggiori di 1, è ovvio che la somma diretta di due statistiche di questo tipo farebbe pesare molto di più il contributo della seconda rispetto alla prima, falsando il risultato dello score.

Non vengono analizzate tutte le stagioni di un giocatore ma solamente le prime 4<sup>6</sup>, questo perché dopo un certo periodo di permanenza nella lega professionistica alcuni giocatori acquisiscono alcune abilità tipiche dalla squadra per cui giocano, di fatto "eliminando" o comunque rendendo non più distinguibile la linea tra abilità collegiali e abilità acquisite successivamente.

Per tenere in conto quanti più giocatori possibili, anche quelli che hanno avuto meno di 4 anni di militanza nella lega, o perché si sono ritirati prima, o perché ricadono nella categoria "rookie" (primo anno di carriera) o "sophomore" (due anni di carriera) e via dicendo, il punteggio ottenuto da un giocatore è diviso per il numero di anni di permanenza nella lega, quindi da un minimo di 1 ad un massimo di 4.

## 4 SOLUZIONE TECNOLOGICA

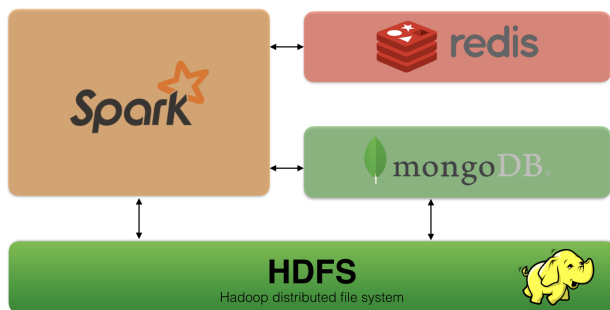


Figura 1: L'architettura scelta, per la persistenza e per l'elaborazione distribuita

Il linguaggio di riferimento scelto per orchestrare la computazione è Python, grazie alla sua estrema flessibilità e alla possibilità di prototipare una soluzione in breve tempo, il fatto di essere un linguaggio molto succinto è stata un'ulteriore incentivo per sceglierlo. Il motore di elaborazione è costituito principalmente da PySpark e Spark MLlib, sono presenti a contor-

<sup>6</sup>Poiché la carriera professionistica di un giocatore dura mediamente 4.8 anni

no alcune librerie per il calcolo matematico offerte dall'ecosistema Python come NumPy.

MongoDB è stato scelto per salvare i dati estratti, permette un veloce inserimento dei documenti all'interno del database, soprattutto se questi non hanno necessità di essere messi in relazione, oltre a questo, l'ampia diffusione del sistema porta con se anche numerose librerie e connettori di supporto. Inoltre la possibilità di ridurre ancora di più i tempi necessario all'ottenimento di un prototipo è stata forse la motivazione principale per la scelta di questo tipo di tecnologia.

Per quanto riguarda il salvataggio dei dati nel key-value store, il sistema scelto è stato Redis, fondamentalmente a causa della larga diffusione che porta con se documentazione e librerie di supporto. Questo sistema è stato utilizzato per salvare i profili dei giocatori, legando il profilo storico di un giocatore al suo identificatore (naturalmente presente nei record estratti). A differenza di MongoDB, Redis non è stato affiancato ad un connettore per Spark, infatti uno dei temi che si è voluto affrontare nella sperimentazione, è stato quello della valutazione della bontà dei connettori di MongoDB, eseguendo anche dei test comparativi nella fase di parallelizzazione dei dati, i quali hanno visto MongoDB palese vincitore, grazie proprio all'aiuto del suddetto connettore.

A seguito della popolazione degli stores è necessario un ultimo passaggio per completare il setup: con l'aiuto di Spark MLlib si calcolano media, varianza, massimo e minimo per ogni statistica in una particolare stagione; il procedimento viene ripetuto per ogni stagione disponibile. Per alcune statistiche questo procedimento può essere più complicato: alcuni aspetti del gioco sono variati nel corso degli anni, ad esempio dal 1979 è stato introdotto il tiro da 3 punti, giocatori che hanno giocato precedentemente alla stagione 1979-1980 non hanno le statistiche associate al tiro da 3, oppure alcune statistiche non sono rese disponibili prima di una certa stagione, non a causa di un cambiamento delle regole del gioco ma a causa di una mancanza di interesse nella statistica in questione. Queste anomalie nei dati costringono a ripensare la gestione delle statistiche, in particolar modo al fine di poter confrontare giocatori moderni con quelli del passato.

A tale scopo una delle elaborazioni di setup si avvale proprio del calcolo distribuito per ricostruire alcune statistiche mancanti, come ad esempio il plus/minus.

Per parallelizzare i dati "verso" i worker si possono utilizzare entrambi gli stores, tuttavia come già detto MongoDB è fornito di connettore apposito per Hadoop/Spark, mentre Redis non utilizza un connettore ma parallelizza i record utilizzando più volte la pri-

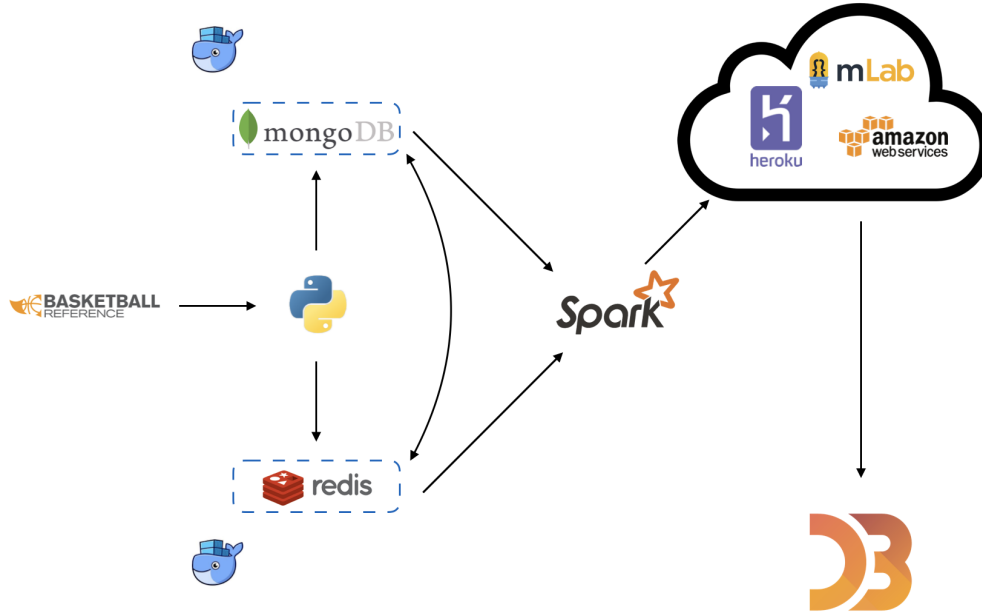


Figura 2: Architettura finale

mitiva "parallelize()" di Spark. Si può definire inoltre l'indirizzo ip della macchina su cui risiedono gli stores, in maniera da cambiare la posizione del server principale secondo bisogno, questa possibilità è utile anche nel caso in cui si voglia lanciare la computazione su un cluster, infatti l'indirizzo del server in cui risiedono i dati non è hard-coded ma passato come parametro ad ogni esecuzione. Sono possibili anche configurazioni diverse in cui i dati sono sparsi su più server, ad esempio si può utilizzare un server per store.

Se si è scelto MongoDB come fornitore dei dati, i worker prendono i dati dal server principale utilizzando il connettore Hadoop-MongoDB, realizzando un RDD che rappresenta una collezione di documenti a là MongoDB; se invece si è scelto di utilizzare Redis verranno creati vari RDD e poi uniti a mano a mano fino a formare un singolo RDD. La computazione avviene come descritto in precedenza su ogni singolo RDD.

Alla fine della computazione, se si è scelto di analizzare i giocatori, si ottengono una serie di coppie rappresentanti al primo membro gli identificatori dei giocatori ed al secondo membro lo score associato alla categoria scelta prima di lanciare l'analisi. Se invece si è scelto di analizzare i college si otterranno una serie di triple, in cui il primo membro è il nome del college, il secondo è lo score associato alla particolare categoria scelta, mentre il terzo è il numero di giocatori che hanno frequentato quel college.

All'interno del progetto sono disponibili dei bana-

li strumenti per eseguire alcune aggregazioni di base una volta calcolati tutti gli score. Inoltre è disponibile, in allegato al progetto, una visualizzazione realizzata a partire dai risultati ottenuti al termine delle varie esecuzioni; questa permette di vedere i dati ad un diverso livello di aggregazione: stato → college → giocatore. Oltre alle precedenti aggregazioni è possibile anche esplorare la carriera di un singolo giocatore in forma compatta, analizzando le statistiche per partita di ogni stagione giocata<sup>7</sup>.

## 5 RISULTATI

In calce è possibile trovare i risultati dei primi 10 giocatori e dei primi 10 college per ogni categoria, nella figura 3 è possibile vedere invece la distribuzione dei punteggi al livello degli stati, molto simile per ogni categoria.

Di seguito invece i risultati temporali ottenuti facendo partire un'analisi dei college sulla categoria "attaccanti", utilizzando 1 master e 19 nodi (task) con il servizio di EMR di Amazon Web Services, da notare che la scala usata è logaritmica sia per apprezzare meglio il punto di incontro tra le due linee del grafico, sia per avere una rappresentazione più compatta alla destra del grafico, ovvero laddove si ha un numero elevato di record<sup>8</sup>. Una della

<sup>7</sup>[https://github.com/gabmarini/infovis\\_NBA](https://github.com/gabmarini/infovis_NBA)

<sup>8</sup>Tutte le categorie hanno una modalità di calcolo molto simile, le differenze temporali non sono apprezzabili cambiando categoria analizzata, se non per la categoria  $\pm$  vista più avanti.

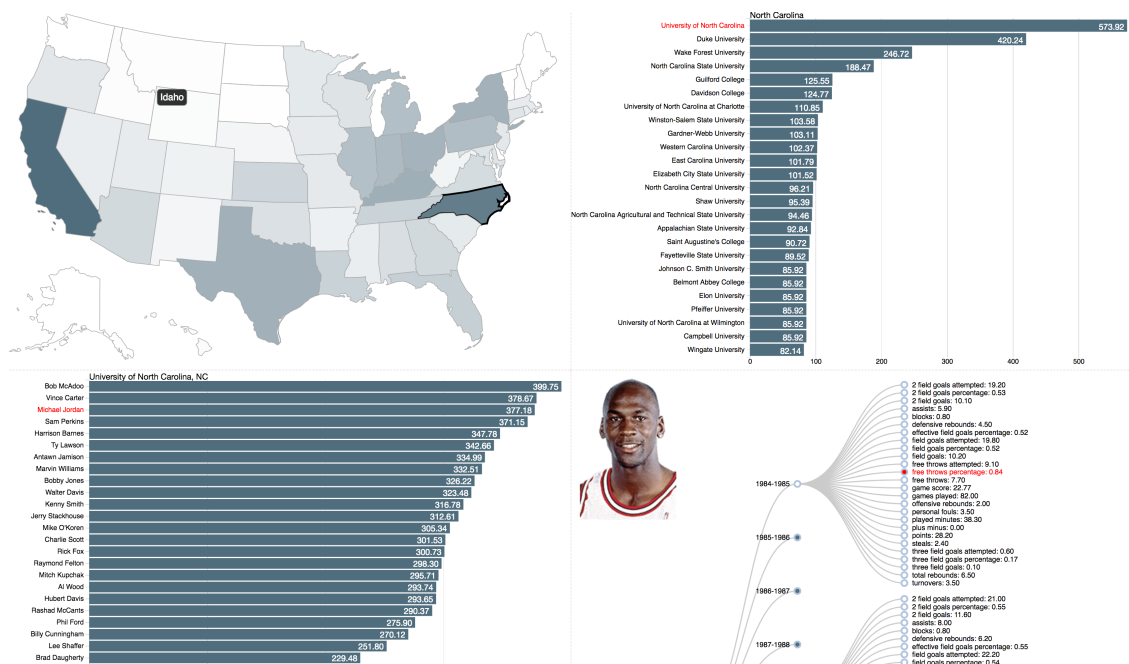


Figura 3: Immagine di esempio di parte della visualizzazione, i punteggi si riferiscono alla sommatoria di tutte le categorie, si sta visualizzando lo stato della North Carolina, la University of North Carolina e Michael Jordan come giocatore.

macchine utilizzate per i test in locale ha le seguenti caratteristiche:

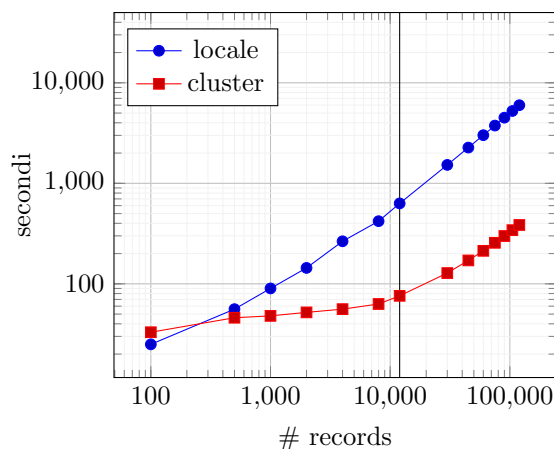
- MacBook Pro mid 2012
- CPU: 2.5GHz Intel Core i5
- 12 GB RAM
- 500 GB HDD

La tipologia di macchine utilizzate per eseguire i test sul cluster è la seguente:

- m3.xl
- 4vCPU
- 15GB RAM
- 40GB x 2 SSD

Di seguito un grafico che visualizza le performance temporali delle differenti configurazioni:

#### Risultati temporali



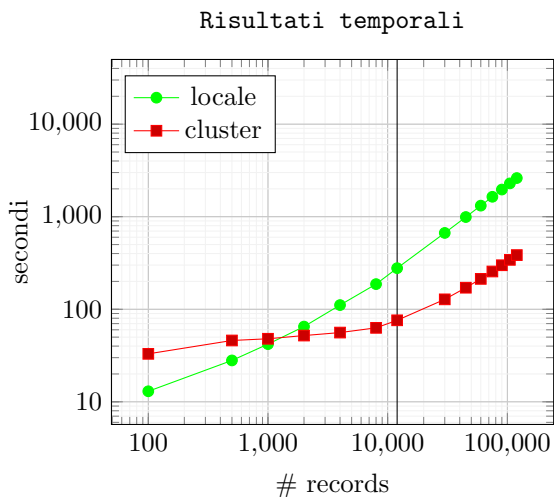
I tempi sono stati ottenuti analizzando fino a circa 12000 giocatori ovvero 407M di statistiche<sup>9</sup>, i valori superiori a questa soglia sono stati previsti utilizzando valori precedentemente ottenuti e una funzione di regressione lineare. Già dall'analisi di poche centinaia di record il tempo di esecuzione del cluster risulta inferiore al tempo di esecuzione in locale. Da notare che il dataset iniziale contiene circa 4500 giocatori, i test di un numero superiore di giocatori sono stati eseguiti semplicemente replicando il dataset iniziale.

<sup>9</sup>Questo limite è rappresentato dalla linea verticale presente nel grafico all'ascissa 12000

Oltre ai tempi precedenti si sono anche presi i tempi in locale con una macchina più prestante per testare ulteriormente la bontà degli algoritmi in gioco, valutando in particolare la variazione della forbice tra i tempi registrati sul cluster e i tempi registrati su questa macchina, di seguito le specifiche tecniche:

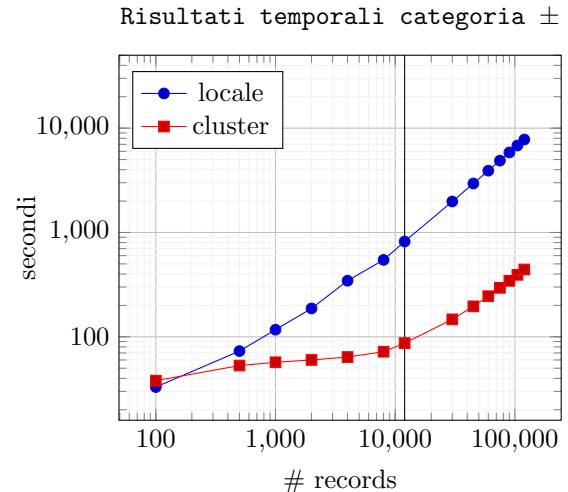
- MacBook Pro 2017
- CPU: 2.9GHz Intel Core i7
- 16 GB RAM
- 500GB SSD

I risultati ottenuti sono i seguenti, valgono tutte le considerazioni già fatte per quanto riguarda il metodo di misurazione e i record usati per la misurazione:



Interessante vedere come il punto di incrocio tra le due linee si sposti verso destra arrivando al punto di ascissa 1050 circa, inoltre è possibile vedere come la forbice tra i tempi di elaborazione del cluster e quelli locali si chiuda molto di più rispetto ai tempi presi con la precedente macchina, ma che comunque tenda ad aprirsi all'aumentare del numero dei record analizzati.

L'unica categoria che differisce per quanto riguarda le misurazioni temporali è quella dei "+/- guys", questa ha una computazione di poco più complicata rispetto alle altre, ovvero include uno spettro di statistiche più ampio rispetto alle altre categorie. Di seguito i tempi presi con la prima macchina di cui si sono viste le specifiche:



Come si può vedere il punto di incontro si sposta leggermente più a sinistra, dunque già da poche centinaia di giocatori analizzati, il cluster risulta avere una marcia in più rispetto all'elaborazione locale, fatto peraltro prevedibile alla luce delle analisi precedenti.

## 6 CONCLUSIONI

Dai risultati possiamo evincere che esistono effettivamente dei college migliori di altri dal punto di vista della qualità dei giocatori che escono da questi ultimi, l'analisi storica eseguita dimostra che i college "migliori", sono stati sempre i più affidabili se si vuole fare il salto di qualità nella sfera professionistica. Esistono di fatto dei "bucket" in cui i college si scambiano posizione, è molto difficile che uno di questi cambi bucket, di fatto stabilendo una gerarchia molto forte e consolidata tra i college.

Alcuni giocatori riconosciuti attualmente come ottimi giocatori risultano avere una posizione abbastanza bassa in classifica, questo è dovuto molto probabilmente al fatto che alcuni di questi giocatori hanno migliorato le loro caratteristiche di gioco più avanti nella carriera e quindi risultano avere uno score basso se si analizzano solo i primi anni di militanza. A tal proposito è interessante vedere come sui primi 10 giocatori, categoria score complessivo, ve ne sia uno che non abbia frequentato il college (Lebron James), ma ciò nonostante sia riconosciuto come uno dei giocatori più forti di tutti i tempi.

Dal punto di vista degli stati è possibile evincere invece che alcuni stati sono privi di college che abbiano avuto un giocatore "draftato", nonostante ci siano dei giocatori originari di questi stati. Ad esempio, Carlos Boozer originario dell'Alaska, ha scelto Duke come college, uno dei migliori che si possano scegliere, invece di uno del suo territorio natio.

Giocatore	<i>Plus Minus Score</i>
Draymond Green	100.0
Tayshaun Prince	98.3
Manu Ginobili	97.16
Josh Howard	94.34
Kawhi Leonard	93.89
Tony Parker	91.71
Rajon Rondo	90.33
Dwyane Wade	88.48
Lance Stephenson	87.92
Klay Thompson	86.26

Giocatore	<i>3 point shooters Score</i>
Jason Kapono	100.0
Stephen Curry	98.3
Wally Szczerbiak	97.92
Mark Price	97.84
Drazen Petrovic	96.77
Kyle Korver	96.24
Kelenna Azubuike	96.12
Trent Tucker	95.7
Bobby Simmons	95.1
Jose Calderon	95.08

Giocatore	<i>All around Score</i>
Wilt Chamberlain	100.0
Bill Russell	89.58
Jerry Lucas	77.01
Moses Malone	71.45
David Robinson	70.52
Bill Walton	69.84
Wes Unseld	68.81
Elgin Baylor	68.08
Maurice Stokes	68.08
Walt Bellamy	66.91

Giocatore	<i>Attackers Score</i>
Wilt Chamberlain	100.0
Elgin Baylor	74.58
Kareem Abdul-Jabbar	73.49
Michael Jordan	71.99
Rick Barry	71.7
Oscar Robertson	70.81
Bob McAdoo	66.87
George Gervin	66.21
Walt Bellamy	65.2
Elvin Hayes	64.25

Giocatore	<i>Rebounds Score</i>
Wilt Chamberlain	100.0
Bill Russell	89.19
Jerry Lucas	74.47
Wes Unseld	66.6
Maurice Stokes	66.28
Elgin Baylor	65.52
Nate Thurmond	65.07
Walt Bellamy	64.3
Elvin Hayes	62.57
Moses Malone	60.67

Giocatore	<i>Total Score</i>
Wilt Chamberlain	455.33
Karl-Anthony Towns	444.24
Larry Bird	439.99
Shawn Marion	439.79
Bill Walton	427.93
Moses Malone	427.66
Charles Barkley	427.62
Kevin Love	420.92
LeBron James	415.09
Kawhi Leonard	415.07

Giocatore	<i>2-point shooters Score</i>
Charles Barkley	100.0
John Stockton	99.76
Karl-Anthony Towns	98.09
Jose Calderon	96.38
Kiki Vandeweghe	95.59
Reggie Miller	94.7
Cedric Maxwell	94.67
Arron Afflalo	94.26
Otto Porter	94.07
Kawhi Leonard	93.51

Giocatore	<i>Defenders Score</i>
Bill Walton	100.0
Moses Malone	74.84
David Robinson	71.91
Larry Bird	69.71
Artis Gilmore	69.35
Tim Duncan	67.11
Shawn Marion	64.31
Kevin Love	64.15
John Shumate	63.96
Larry Kenon	63.74

College	<i>Plus Minus Score</i>
Marquette University	100.0
Wake Forest University	99.97
San Diego State University	96.85
University of Illinois at Urbana-Champaign	96.41
University of Oklahoma	94.84
Washington State University	94.17
Virginia Commonwealth University	93.82
Augsburg College	92.27
Louisiana Tech University	92.17
University of California	91.66

College	<i>Rebounds Score</i>
University of California, Los Angeles	100.0
University of Kentucky	96.67
University of North Carolina	77.4
Duke University	68.72
University of Kansas	66.13
Ohio State University	54.33
Indiana University	50.6
University of Louisville	50.35
University of Michigan	46.79
University of Arizona	45.74

College	<i>3 point shooters Score</i>
University of California, Los Angeles	100.0
University of North Carolina	93.1
University of Kentucky	80.48
University of Arizona	74.37
Duke University	70.07
Ohio State University	57.75
Georgia Institute of Technology	54.15
Indiana University	51.82
University of Michigan	51.63
University of Connecticut	51.33

College	<i>Defenders Score</i>
University of California, Los Angeles	100.0
University of Kentucky	95.16
University of North Carolina	85.63
Duke University	81.23
University of Arizona	61.42
University of Kansas	53.6
University of Michigan	49.1
University of Connecticut	45.57
Georgetown University	43.82
Indiana University	43.27



College	<i>All around Score</i>
University of California, Los Angeles	100.0
University of Kentucky	99.43
University of North Carolina	81.02
Duke University	73.44
University of Kansas	64.36
Indiana University	52.18
Ohio State University	51.0
University of Arizona	50.5
University of Louisville	49.94
University of Michigan	48.35

College	<i>2-point shooters Score</i>
University of California, Los Angeles	100.0
University of North Carolina	81.61
University of Kentucky	70.93
Indiana University	62.81
Duke University	53.56
Ohio State University	51.94
University of Arizona	51.06
University of Michigan	46.01
University of Kansas	42.31
St. John's University	42.06

College	<i>Attackers Score</i>
University of Kentucky	100.0
University of California, Los Angeles	97.22
University of North Carolina	95.33
Duke University	73.22
Indiana University	60.11
University of Kansas	58.42
Ohio State University	54.94
University of Michigan	50.88
University of Arizona	46.2
Syracuse University	45.52

College	<i>Total Score</i>
University of California, Los Angeles	663.6
University of North Carolina	573.92
University of Kentucky	573.66
Duke University	420.24
University of Kansas	392.67
Indiana University	385.18
University of Arizona	375.97
Ohio State University	369.96
University of Michigan	338.17
University of Notre Dame	310.25