球员数据分析

1. Scatter plot，in all clutch time, x-axis：PTS, y-axis: TS% = PTS / ( 2 \* ( FGA + 0.44 \* FTA ))

Filter out: average PTS in regular time below 5 PTS

Meaning: PTS 为球员得分，TS%为真是命中率，此图标能够非常笼统的表示谁在关键时间能够得分（x轴），谁有高效率（y轴）

1. Scatter plot, in last 30 seconds or last 10 seconds, down 3, x-axis：3FGM, y-axis: 3PCT

Filter out: average PTS in regular time below 5 PTS

Meaning: 3FGM为三分进球， 3PCT为三分命中率，在最后关键时刻， 落后三分（inclusive and 以内的情况下） 想要直接确保不输（领先或者打平进入加时），谁能执行三分得分， 谁能有高效率 。

1. Scatter plot, in last 30 seconds or last 10 seconds, down 3, x-axis：FGM, y-axis: PCT

Filter out: average PTS in regular time below 5 PTS

Meaning: 区分于No.2，不同的教练可能会有不同选择，在时间相对较为充裕（10秒或者30秒）的时候，可能有教练会在落后三分以内选择2分，（会有领先，打平或者落后一分的不同情况），然后之后使用其他战术，这个图即是表示想要完成此战术，应该选择什么样的人。

1. Scatter plot, in last 30 seconds or last 10 seconds, plusanddown3, x-axis：FGM, y-axis: PCT

Filter out: average PTS in regular time below 5 PTS

Meaning: 区分于No.2 和No.3，此项分析的是，焦灼的clutchtime， 不再是单单落后（孤注一掷）的情况。

1. Scatter plot, in last 30 seconds or last 10 seconds, plusanddown3, x-axis：FTM, y-axis: FTA

Meaning: 最后时刻罚球很多，尤其对于领先方来说，几乎必然罚球，而罚中罚球在很大几率上能保证比赛胜利，所以此项主要意义在于最后时刻，领先球队如果确保胜利。Note： 此项不需要filter球员，因为罚球并不需要平时得分高，有很多不厉害的球员罚球很厉害。

1. Scatter plot, more than 30 seconds but less than 5 mins, down 3, x-axis：FGM, y-axis: PCT

Filter out: average PTS in regular time below 15 PTS

Meaning: 区分于No.3， 此项不再是最后三十秒，而是最后5分钟，最后一分钟之类的关键时刻，此时刻可理解为主力对决，由于分差在五分以内，并不存在任何博运气几率情况， 所以将filter设置为15分，此项可以分析出在比赛最后五分钟（通常为巨星1vs1单打时间）把球给谁单打合适。