Matchboard Stats

Report partita

Risultato finale

Volley Molfetta	3–1	Pallavolo Bitonto

Set 1	Set 2	Set 3	Set 4
25–21	23–25	25–19	25–22

Competizione
Serie D maschile · Girone B

Stagione
2026/27

Data
14 novembre 2026

Campo
Casa

02 Executive Summary

Ricezione +	Kill %	Eff. attacco
56%	55%	+0.33
85 ricezioni	147 attacchi	147 attacchi

Side-Out	Break-Point	Muri punto
59%	47%	5
51/86 rally	47/99 rally	16 eventi muro

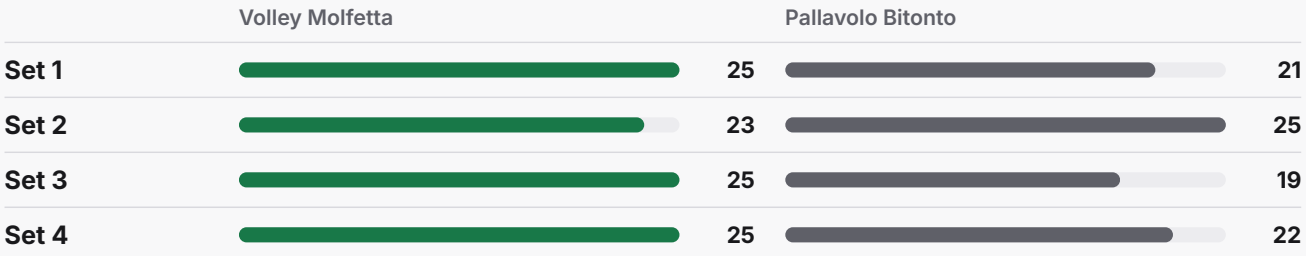
Migliore efficienza attacco: P3 · +0.52 (23 azioni)
Ricezione + più bassa: P4 · 29% (17 azioni)
Migliore Kill Side-Out: P4 · 80% (10 azioni)
Più ace in Break-Point: P3 · 2 (18 azioni)
Nel match, S2 è il target più usato: 31% (45 alzate).
Con ricezione perfetta, O è il target più usato: 37% (7 alzate).

Confronti: almeno 5 ricezioni, 5 attacchi o 5 battute secondo la metrica; almeno due rotazioni eleggibili. Nessun ranking in caso di parità.
Insight: almeno 8 distribuzioni nel contesto e, per l'efficienza, 5 attacchi sul target. I dati descrittivi includono anche campioni piccoli.

03 Match Overview

Punti per set

Parziali dei set conclusi, sulla stessa scala. · Scala 0–25



Partita

Dato	Valore
Avversario	Pallavolo Bitonto
Data	14 novembre 2026
Competizione	Serie D maschile · Girone B
Campo	Casa
Risultato	3–1
Set	4
Eventi registrati	300
Rally totali / affidabili	185 / 185
Integrità dati	100%
Attesi / registrati / affidabili	185 / 185 / 185

Parziali

Set	Punteggio
1	25-21
2	23-25
3	25-19
4	25-22

04 Integrità dati

Integrità dati 100%

Integrità dati

Metrica	Valore
Rally attesi	185
Rally registrati	185
Rally terminali	185
Rally affidabili	185
Differenza (attesi – registrati)	0
Integrità %	100%
Status	OK
Rally mancanti	0
Rally in eccesso	0
Non classificati	0
Terminali non affidabili	0

4 set con punteggio autorevole; 0 set conclusi senza punteggio autorevole.

04 Integrità dati

Integrità per set

Set	Attesi	Registrati	Terminali	Affidabili	Differenza	Integrità	Status
1	46	46	46	46	0	100%	OK
2	48	48	48	48	0	100%	OK
3	44	44	44	44	0	100%	OK
4	47	47	47	47	0	100%	OK

05 Fondamentali di squadra

Tutti i fondamentali

Esiti per fondamentale

Per ogni indicatore, esiti utili / azioni registrate per quel fondamentale. · Scala 0–100%



Campione

Contesto	Eventi registrati
Squadra	300

Ricezione

Metrica	Squadra
Totale	85
Perfette	19
Positive	29
Negative	17
Errori	20
Perfetta %	22%
Positiva + %	56%

Attacco

Metrica	Squadra
Tentativi	147
Punti	81
Continuazioni	34
Errori	16
Murati	16
Kill %	55%
Efficienza	+0.33

05 Fondamentali di squadra

Tutti i fondamentali

Battuta

Metrica	Squadra
Tentativi	92
Ace	4
Positive	44
Neutre	30
Errori	14
Ace %	4%
Errore %	15%
Bilancio Ace/Errori	-10

Muro

Metrica	Squadra
Eventi	16
Punti	5
Tocchi positivi	7
Errori	4

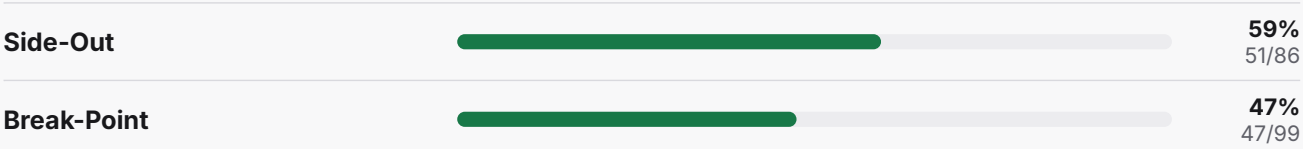
Difesa

Metrica	Squadra
Totale	99
Perfette	23
Positive	37
Negative	22
Errori	17
Perfetta %	23%
Positiva + %	61%

06 Rally & Phase Analysis

Rally vinti per fase

Rally vinti sul totale dei rally chiusi e affidabili. Il trattino indica un campione assente. · Scala 0–100%



Rally affidabili

Fase	Vinti	Opportunità	Successo
Side-Out	51	86	59%
Break-Point	47	99	47%

185 rally affidabili. Le tabelle dei fondamentali per fase si riferiscono alle azioni registrate.

06 Rally & Phase Analysis

Fondamentali per fase

Campione

Contesto	Eventi registrati
Side-Out	88
Break-Point	103
Transizione	109

Ricezione

Metrica	Side-Out	Break-Point	Transizione
Totale	85	0	0
Perfette	19	0	0
Positive	29	0	0
Negative	17	0	0
Errori	20	0	0
Perfetta %	22%	—	—
Positiva + %	56%	—	—

Attacco

Metrica	Side-Out	Break-Point	Transizione
Tentativi	65	0	82
Punti	39	0	42
Continuazioni	15	0	19
Errori	8	0	8
Murati	3	0	13
Kill %	60%	—	51%
Efficienza	+0.43	—	+0.26

06 Rally & Phase Analysis

Fondamentali per fase

Battuta

Metrica	Side-Out	Break-Point	Transizione
Tentativi	0	92	0
Ace	0	4	0
Positive	0	44	0
Neutre	0	30	0
Errori	0	14	0
Ace %	—	4%	—
Errore %	—	15%	—
Bilancio Ace/Errori	0	-10	0

Muro

Metrica	Side-Out	Break-Point	Transizione
Eventi	2	4	10
Punti	2	1	2
Tocchi positivi	0	0	7
Errori	0	3	1

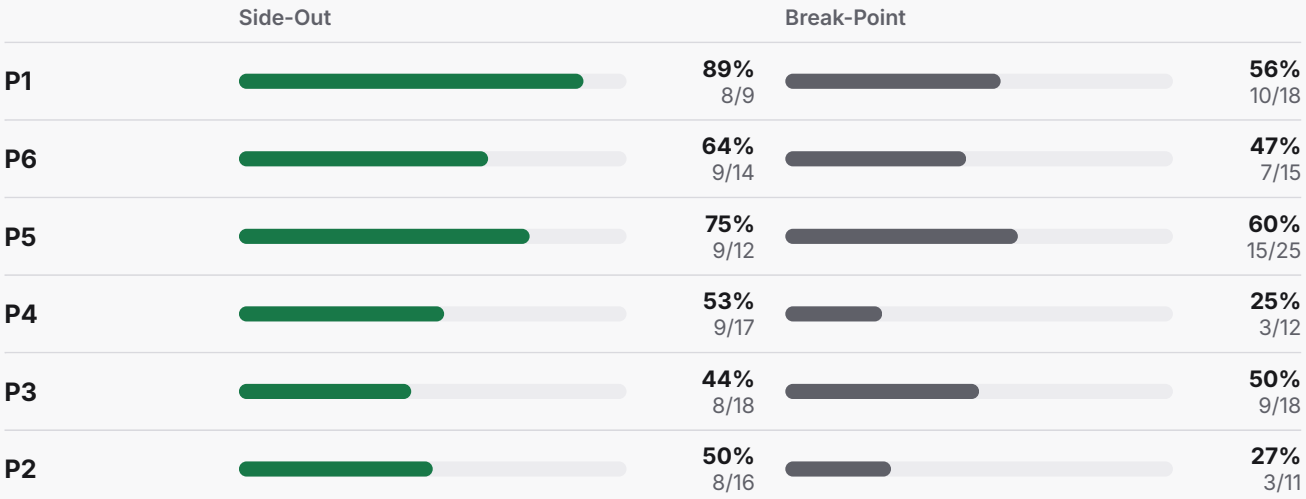
Difesa

Metrica	Side-Out	Break-Point	Transizione
Totale	0	0	99
Perfette	0	0	23
Positive	0	0	37
Negative	0	0	22
Errori	0	0	17
Perfetta %	—	—	23%
Positiva + %	—	—	61%

07 Rotation Analysis

Successo per rotazione

Rally vinti / rally affidabili, per rotazione di partenza. Il trattino indica un campione assente. · Scala 0–100%



Riepilogo

Rot.	SO	BP	Ric. +	Kill	Eff.	Ace	Err. batt.	Muri
P1	89% (8/9)	56% (10/18)	67%	59%	+0.35	0	3	1
P6	64% (9/14)	47% (7/15)	79%	50%	+0.32	1	1	1
P5	75% (9/12)	60% (15/25)	58%	61%	+0.39	1	2	0
P4	53% (9/17)	25% (3/12)	29%	61%	+0.39	0	2	1
P3	44% (8/18)	50% (9/18)	44%	65%	+0.52	2	5	0
P2	50% (8/16)	27% (3/11)	73%	35%	0.00	0	1	2

Confronti: almeno 5 ricezioni, 5 attacchi o 5 battute secondo la metrica; almeno due rotazioni eleggibili. Nessun ranking in caso di parità.

Migliore efficienza attacco: P3 · +0.52 (23 azioni)

Ricezione + più bassa: P4 · 29% (17 azioni)

Migliore Kill Side-Out: P4 · 80% (10 azioni)

Più ace in Break-Point: P3 · 2 (18 azioni)

07 Rotation Analysis

Side-Out e Break-Point per rotazione

Side-Out per rotazione

Rot.	SO (vinti/tot.)	Ricezioni	Ric. +	Primo attacco n	Kill %	Eff.
P1	89% (8/9) · Ridotto	9	67%	9	78%	+0.78
P6	64% (9/14) · Ridotto	14	79%	13	46%	+0.23
P5	75% (9/12) · Ridotto	12	58%	12	67%	+0.50
P4	53% (9/17) · Adeguato	17	29%	10	80%	+0.70
P3	44% (8/18) · Adeguato	18	44%	9	67%	+0.56
P2	50% (8/16) · Adeguato	15	73%	12	33%	0.00

Break-Point per rotazione

Rot.	BP (vinti/tot.)	Battute	Ace	Err.	Muri	Trans. n / Kill / Eff.
P1	56% (10/18) · Adeguato	11	0	3	0	8 / 38% / -0.13
P6	47% (7/15) · Adeguato	15	1	1	1	9 / 56% / +0.44
P5	60% (15/25) · Adeguato	25	1	2	0	24 / 58% / +0.33
P4	25% (3/12) · Ridotto	12	0	2	1	7 / 29% / -0.14
P3	50% (9/18) · Adeguato	18	2	5	0	12 / 58% / +0.42
P2	27% (3/11) · Ridotto	11	0	1	1	8 / 25% / -0.25

08 Player Performance

Giocatori

#	Giocatore	Ruolo	Ric. +	Kill	Eff.	Ace	Err. batt.	Muri	Dif. +
1	Bianchi	Palleggiatore · P	—	—	—	0	3	—	—
2	Ferrari	Libero · L	55%	—	—	—	—	—	58%
3	Gallo	Centrale · C1	—	65%	+0.55	0	1	2	—
5	Ricci	Schiacciatore · S1	70%	56%	+0.39	1	1	—	63%
6	Conti	Opposto · O	0%	59%	+0.38	0	2	2	—
7	Marini	Centrale · C2	—	29%	-0.07	1	2	1	—
8	Verdi	Schiacciatore · S2	65%	56%	+0.29	2	5	—	64%

09 Setter Analytics

Partita · Palleggiatore #1 Bianchi

Distribuzione per target tattico

Quota sul totale delle 147 alzate registrate. · Scala 0–100%



Palleggiatore · 147 distribuzioni

Rendimento complessivo

Target	Alzate	Distrib. %	Punti	Errori	Murati	Kill %	Eff.
Totale	147	100%	81	16	16	55%	+0.33

Target tattici

Target	Alzate	Distrib. %	Punti	Errori	Murati	Kill %	Eff.
C1	20	14%	13	0	2	65%	+0.55
C2	14	10%	4	4	1	29%	-0.07
S1	36	24%	20	1	5	56%	+0.39
S2	45	31%	25	8	4	56%	+0.29
O	32	22%	19	3	4	59%	+0.38
P	0	—	0	0	0	—	—

Concentrazione: #8 Verdi · 31%
Primi due target: 55%

Insight: almeno 8 distribuzioni nel contesto e, per l’efficienza, 5 attacchi sul target. I dati descrittivi includono anche campioni piccoli.

Nel match, S2 è il target più usato: 31% (45 alzate).

Con ricezione perfetta, O è il target più usato: 37% (7 alzate).

Con ricezione positiva, S2 è il target più usato: 34% (10 alzate).

Con ricezione negativa, O è il target più usato: 35% (6 alzate).

In transizione, S2 è il target più usato: 33% (27 alzate).

In P1, l’efficienza più alta è su S2: +0.60 (5 attacchi).

09 Setter Analytics

Partita · Palleggiatore #1 Bianchi · Qualità ricezione / fase / rotazioni / ordine

Contesto	Distribuzioni	Top target / % utilizzo	Kill %	Eff.
Ricezione Perfetta (SO)	19	O · 37%	53%	+0.37
Ricezione Positiva (SO)	29	S2 · 34%	48%	+0.24
Ricezione Negativa (SO)	17	O · 35%	88%	+0.82
Side-Out	65	S2 · 28%	60%	+0.43
Transizione	82	S2 · 33%	51%	+0.26
P1	17	S1 · 29%	59%	+0.35
P6	28	S2 · 39%	50%	+0.32
P5	38	S1 · 32%	61%	+0.39
P4	18	S1 · 50%	61%	+0.39
P3	23	O · 39%	65%	+0.52
P2	23	S2 · 43%	35%	0.00
1ª Transizione	67	S2 · 30%	52%	+0.27
2ª Transizione	11	S2 · 45%	27%	-0.09
3ª+ Transizione	4	S2 · 50%	100%	+1.00

09 Setter Analytics

Partita · Palleggiatore #1 Bianchi · Zone d’attacco

Zona	Alzate	Distrib. %	Punti	Errori	Murati	Kill %	Eff.
Z1	9	6%	5	1	1	56%	+0.33
Z2	35	24%	18	5	3	51%	+0.29
Z3	30	20%	17	2	3	57%	+0.40
Z4	54	37%	32	5	8	59%	+0.35
PIPE	19	13%	9	3	1	47%	+0.26

10 Set-by-Set

Set 1 · 25-21

Metrica	Valore
Ricezione +	35%
Kill %	60%
Efficienza	+0.50
Ace / Errori	3 / 4
Muri punto	4
Side-Out	50% (10/20)
Break-Point	58% (15/26)

Integrità dati 100% · OK · Attesi 46, registrati 46, terminali 46, affidabili 46, differenza 0, integrità 100%.

Campione

Contesto	Eventi registrati
Set 1 · 25-21	75

Ricezione

Metrica	Set 1 · 25-21
Totale	20
Perfette	2
Positive	5
Negative	5
Errori	8
Perfetta %	10%
Positiva + %	35%

Attacco

Metrica	Set 1 · 25-21
Tentativi	30
Punti	18
Continuazioni	9
Errori	1
Murati	2
Kill %	60%
Efficienza	+0.50

Battuta

Metrica	Set 1 · 25-21
Tentativi	26
Ace	3
Positive	7
Neutre	12
Errori	4
Ace %	12%
Errore %	15%
Bilancio Ace/Errori	-1

Muro

Metrica	Set 1 · 25-21
Eventi	7
Punti	4
Tocchi positivi	1
Errori	2

Difesa

Metrica	Set 1 · 25-21
Totale	22
Perfette	3
Positive	13
Negative	2
Errori	4
Perfetta %	14%
Positiva + %	73%

10 Set-by-Set

Set 2 · 23-25

Metrica	Valore
Ricezione +	56%
Kill %	53%
Efficienza	+0.28
Ace / Errori	0 / 4
Muri punto	0
Side-Out	56% (14/25)
Break-Point	39% (9/23)

Integrità dati 100% · OK · Attesi 48, registrati 48, terminali 48, affidabili 48, differenza 0, integrità 100%.

Campione

Contesto	Eventi registrati
Set 2 · 23-25	76

Ricezione

Metrica	Set 2 · 23-25
Totale	25
Perfette	7
Positive	7
Negative	4
Errori	7
Perfetta %	28%
Positiva + %	56%

Attacco

Metrica	Set 2 · 23-25
Tentativi	43
Punti	23
Continuazioni	9
Errori	4
Murati	7
Kill %	53%
Efficienza	+0.28

Battuta

Metrica	Set 2 · 23-25
Tentativi	23
Ace	0
Positive	15
Neutre	4
Errori	4
Ace %	0%
Errore %	17%
Bilancio Ace/Errori	-4

Muro

Metrica	Set 2 · 23-25
Eventi	0
Punti	0
Tocchi positivi	0
Errori	0

Difesa

Metrica	Set 2 · 23-25
Totale	28
Perfette	8
Positive	10
Negative	7
Errori	3
Perfetta %	29%
Positiva + %	64%

10 Set-by-Set

Set 3 · 25-19

Metrica	Valore
Ricezione +	72%
Kill %	44%
Efficienza	+0.19
Ace / Errori	1 / 2
Muri punto	0
Side-Out	53% (10/19)
Break-Point	60% (15/25)

Integrità dati 100% · OK · Attesi 44, registrati 44, terminali 44, affidabili 44, differenza 0, integrità 100%.

Campione

Contesto	Eventi registrati
Set 3 · 25-19	74

Ricezione

Metrica	Set 3 · 25-19
Totale	18
Perfette	6
Positive	7
Negative	1
Errori	4
Perfetta %	33%
Positiva + %	72%

Attacco

Metrica	Set 3 · 25-19
Tentativi	36
Punti	16
Continuazioni	11
Errori	6
Murati	3
Kill %	44%
Efficienza	+0.19

Battuta

Metrica	Set 3 · 25-19
Tentativi	18
Ace	1
Positive	10
Neutre	5
Errori	2
Ace %	6%
Errore %	11%
Bilancio Ace/Errori	-1

Muro

Metrica	Set 3 · 25-19
Eventi	4
Punti	0
Tocchi positivi	4
Errori	0

Difesa

Metrica	Set 3 · 25-19
Totale	26
Perfette	7
Positive	8
Negative	7
Errori	4
Perfetta %	27%
Positiva + %	58%

10 Set-by-Set

Set 4 · 25-22

Metrica	Valore
Ricezione +	64%
Kill %	63%
Efficienza	+0.39
Ace / Errori	0 / 4
Muri punto	1
Side-Out	77% (17/22)
Break-Point	32% (8/25)

Integrità dati 100% · OK · Attesi 47, registrati 47, terminali 47, affidabili 47, differenza 0, integrità 100%.

Campione

Contesto	Eventi registrati
Set 4 · 25-22	75

Ricezione

Metrica	Set 4 · 25-22
Totale	22
Perfette	4
Positive	10
Negative	7
Errori	1
Perfetta %	18%
Positiva + %	64%

Attacco

Metrica	Set 4 · 25-22
Tentativi	38
Punti	24
Continuazioni	5
Errori	5
Murati	4
Kill %	63%
Efficienza	+0.39

Battuta

Metrica	Set 4 · 25-22
Tentativi	25
Ace	0
Positive	12
Neutre	9
Errori	4
Ace %	0%
Errore %	16%
Bilancio Ace/Errori	-4

Muro

Metrica	Set 4 · 25-22
Eventi	5
Punti	1
Tocchi positivi	2
Errori	2

Difesa

Metrica	Set 4 · 25-22
Totale	23
Perfette	5
Positive	6
Negative	6
Errori	6
Perfetta %	22%
Positiva + %	48%

11 Contesti chiave

Ambito: solo questa partita. Qualità campione dal motore esistente: rally/attacchi/ricezioni/distribuzioni 15; attacchi giocatore 12; ordine transizione 10. Campioni ridotti sempre visibili. Nessun confronto stagionale.

Rally e Break-Point

Metrica	Valore
Side-Out	59% (51/86) · Adeguato
Break-Point	47% (47/99) · Adeguato
Battute	92
Ace	4
Errori battuta	14
Muri punto	3

Attacco nei contesti

Contesto	Tentativi	Punti	Cont.	Errori	Murati	Kill %	Eff.	Campione
Primo attacco SO	65	39	15	8	3	60%	+0.43	65 · Adeguato
Transizione	82	42	19	8	13	51%	+0.26	82 · Adeguato

11 Contesti chiave

Side-Out per ricezione · primo attacco

Ricezione	SO (vinti/tot.)	Tentativi	Punti	Cont.	Errori	Murati	Kill %	Eff.	Campione
Perfetta	79% (15/19) · Adeguato	19	10	6	2	1	53%	+0.37	19 · Adeguato
Positiva	66% (19/29) · Adeguato	29	14	8	6	1	48%	+0.24	29 · Adeguato
Negativa	94% (16/17) · Adeguato	17	15	1	0	1	88%	+0.82	17 · Adeguato
Errore	0% (0/20) · Adeguato	0	0	0	0	0	—	—	0 · Assente

11 Contesti chiave

Matrice rotazione × ricezione

Contesto	SO (vinti/tot.)	Primo attacco n / Kill / Eff.	Target (alzate / quota)
P1 · Perfetta	100% (3/3) · Ridotto	3 / 67% / +0.67	O: 1 (33%) · S2: 1 (33%) · S1: 1 (33%)
P1 · Positiva	67% (2/3) · Ridotto	3 / 67% / +0.67	C1: 2 (67%) · S1: 1 (33%)
P1 · Negativa	100% (3/3) · Ridotto	3 / 100% / +1.00	S2: 1 (33%) · O: 1 (33%) · S1: 1 (33%)
P6 · Perfetta	0% (0/2) · Ridotto	2 / 0% / -0.50	O: 2 (100%)
P6 · Positiva	78% (7/9) · Ridotto	9 / 56% / +0.33	S1: 3 (33%) · S2: 3 (33%) · O: 2 (22%) · C1: 1 (11%)
P6 · Negativa	100% (2/2) · Ridotto	2 / 50% / +0.50	C1: 1 (50%) · S2: 1 (50%)
P5 · Perfetta	80% (4/5) · Ridotto	5 / 60% / +0.40	S2: 3 (60%) · O: 2 (40%)
P5 · Positiva	50% (1/2) · Ridotto	2 / 50% / +0.50	S1: 1 (50%) · S2: 1 (50%)
P5 · Negativa	80% (4/5) · Ridotto	5 / 80% / +0.60	S1: 3 (60%) · O: 1 (20%) · C1: 1 (20%)
P4 · Perfetta	100% (3/3) · Ridotto	3 / 100% / +1.00	S1: 2 (67%) · O: 1 (33%)
P4 · Positiva	50% (1/2) · Ridotto	2 / 0% / -0.50	C2: 1 (50%) · S1: 1 (50%)
P4 · Negativa	100% (5/5) · Ridotto	5 / 100% / +1.00	O: 2 (40%) · C1: 1 (20%) · S1: 1 (20%) · S2: 1 (20%)
P3 · Perfetta	50% (1/2) · Ridotto	2 / 50% / 0.00	C2: 1 (50%) · O: 1 (50%)
P3 · Positiva	100% (6/6) · Ridotto	6 / 67% / +0.67	O: 3 (50%) · S2: 2 (33%) · C2: 1 (17%)
P3 · Negativa	100% (1/1) · Ridotto	1 / 100% / +1.00	O: 1 (100%)
P2 · Perfetta	100% (4/4) · Ridotto	4 / 25% / +0.25	S1: 2 (50%) · C2: 1 (25%) · S2: 1 (25%)
P2 · Positiva	29% (2/7) · Ridotto	7 / 29% / -0.29	S2: 4 (57%) · C1: 2 (29%) · C2: 1 (14%)
P2 · Negativa	100% (1/1) · Ridotto	1 / 100% / +1.00	O: 1 (100%)

11 Contesti chiave

Indicazioni descrittive

Con ricezione perfetta, il Side-Out è 79% (15/19).

Con ricezione positiva, il Side-Out è 66% (19/29).

Con ricezione negativa, il Side-Out è 94% (16/17).

Con ricezione errata, il Side-Out è 0% (0/20).

In prima transizione, l'efficienza è +0.27 su 67 attacchi.

12 Note tecniche

Spazio per note tecniche e osservazioni dello staff.

13 Legenda statistiche

Definizioni essenziali per la lettura del report

Ricezioni totali
Numero di ricezioni alle quali è stata assegnata una qualità.
Formula: Perfette + Positive + Negative + Errori

Ricezione perfetta %
Quota di ricezioni classificate Perfette.
Formula: Ricezioni perfette / Ricezioni totali

Ricezione positiva + %
Quota di ricezioni Perfette o Positive.
Formula: (Perfette + Positive) / Ricezioni totali

Errori in ricezione
Ricezioni classificate come Errore.
Formula: Conteggio delle ricezioni con qualità Errore

Tentativi di attacco
Attacchi con un esito registrato.
Formula: Punti + Continuazioni + Errori + Murate

Punti in attacco
Attacchi conclusi con esito Punto.
Formula: Conteggio degli attacchi con esito Punto

Kill %
Percentuale di attacchi conclusi con un punto.
Formula: Punti in attacco / Tentativi di attacco

Efficienza attacco
Saldo tra punti ed errori diretti per ogni tentativo.
Formula: (Punti − Errori − Murate) / Tentativi di attacco

Tentativi di battuta
Battute con un esito registrato.
Formula: Ace + Positive + Neutre + Errori

Ace e Ace %
Battute classificate Ace e loro quota sul totale.
Formula: Ace % = Ace / Tentativi di battuta

Errori battuta e Errore %
Battute in errore e loro quota sul totale.
Formula: Errore % = Errori / Tentativi di battuta

Bilancio Ace–Errori
Differenza tra Ace ed errori in battuta.
Formula: Ace – Errori battuta

Muri punto
Eventi di muro classificati Punto.
Formula: Conteggio dei muri con esito Punto

Difese totali
Difese alle quali è stata assegnata una qualità.
Formula: Perfette + Positive + Negative + Errori

Difesa positiva + %
Quota di difese Perfette o Positive.
Formula: (Perfette + Positive) / Difese totali

Side-Out
Rally affidabili iniziati con la battuta avversaria.
Formula: Side-Out % = Rally vinti in ricezione / Opportunità in ricezione

Break-Point
Rally affidabili iniziati con la nostra battuta.
Formula: Break-Point % = Rally vinti al servizio / Opportunità al servizio

Transizione
Azioni registrate nella fase di contrattacco.
Formula: Metriche calcolate sui soli eventi marcati Transizione

Rotazioni P1–P6
Sei posizioni della rotazione, identificate dalla posizione del palleggiatore.
Formula: Aggregazione per valore di rotazione registrato

Campione (n)
Numero di azioni usate per calcolare una metrica.
Formula: n = numero di eventi inclusi nel calcolo

Simbolo “—”
La metrica non ha un campione disponibile o non è applicabile.

Distribuzioni registrate
Attacchi con palleggiatore, attaccante ed esito disponibili.
Formula: Conteggio degli attacchi validi con palleggiatore e attaccante

Target tattici C1, C2, S1, S2, O
Identità tattiche usate per raggruppare i destinatari delle alzate.

Distribuzione %
Quota di alzate indirizzata a un target nel contesto selezionato.
Formula: Distribuzioni al target / Distribuzioni totali del contesto

Contesti di distribuzione
Filtri che cambiano il denominatore della distribuzione.

Target più usato
Target con il maggior numero di distribuzioni.
Formula: Massimo numero di distribuzioni per target

Rally attesi
Somma dei punteggi finali autorevoli dei set completati.
Formula: Punti nostri + Punti avversari, sommati sui set validi

Rally affidabili
Rally terminali collegati anche al proprio evento conclusivo.
Formula: CLOSED + risultato + winning team + terminal event ID

Integrità %
Copertura dei rally registrati rispetto a quelli attesi.
Formula: min(100%, Rally registrati / Rally attesi)

Stato integrità
Completa, Da verificare o Non calcolabile.