

Número do Jogo: 4

Data: 26/10/2026

Iniciado às: 19:15

Finalizado às: 21:37

Local: GINÁSIO ARCOM

Equipe A: FLAMENGO

#	Nome do Atleta	MIN	PT	REB	ASS	ROU	TOC	LL	LLT	2 PT	2 PTT	3 PT	3 PTT	REB D	REB O	+/-	F	ERR	EFI
4	DANILO CARVALHO SOARES	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	LEONARDO SIHMAN	15:41	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	11	1	0	1
6	JOÃO PEDRO DO NASCI..	27:47	17	0	0	0	0	5	5	6	6	0	0	0	0	10	1	0	17
7	HENRIQUE DE CARVALHO	24:16	8	0	0	0	0	1	1	2	2	1	1	0	0	24	3	0	8
8	OTÁVIO MARQUES HARN..	15:03	7	0	0	0	0	1	1	0	0	2	2	0	0	-7	1	0	7
9	BRUNO LEITE GUSMÃO	28:17	5	0	0	0	0	1	1	2	2	0	0	0	0	-16	1	0	5
10	DANIEL FERREIRA ONWENU	38:13	21	0	0	0	0	2	2	5	5	3	3	0	0	6	2	0	21
11	YAN MARUN DO VALLE	31:33	18	0	0	0	0	7	7	1	1	3	3	0	0	18	3	0	18
12	MURILO CARVALHO.	17:01	4	0	0	0	0	2	2	1	1	0	0	0	0	-4	1	0	4
14	LUCAS EMANUEL.	8:40	6	0	0	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0	0	1	0	6
15	ORLANDO CANHETE NETO	14:17	2	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	-3	2	0	2
Totais			89	-	-	-	-	20	20	21	21	9	9	-	-	39	16	-	89

Equipe B: ADRM MARINGÁ

#	Nome do Atleta	MIN	PT	REB	ASS	ROU	TOC	LL	LLT	2 PT	2 PTT	3 PT	3 PTT	REB D	REB O	+/-	F	ERR	EFI
1	MAYCON PEREIRA RIBEIRO	36:21	16	0	0	0	0	7	7	3	3	1	1	0	0	-3	0	0	16
3	PEDRO PICOLO MARINHO	8:16	3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	4	2	0	3
5	HENRI VIDOTTI DE AZEVÊDO	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	GUILHERME HELFSTEIN	26:54	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-8	3	0	0
7	LEONARDO DE ARAUJO	20:49	6	0	0	0	0	0	0	3	3	0	0	0	0	-2	0	0	6
10	RAFAEL FARIA ZUNIANELLI	33:52	4	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	-4	4	0	4
11	ANEO MARCOS DA CRUZ	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	JOSÉ WESLEY SANTOS	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	MATHEUS YAGO PENTEADO	40:14	21	0	0	0	0	2	2	2	2	5	5	0	0	-2	3	0	21
30	MATHEUS HENRIQUE RAIS..	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
33	VINICIUS SILVA DA CRUZ	40:27	20	0	0	0	0	2	2	9	9	0	0	0	0	-15	4	0	20
45	MAURICIO LUCAS SANTOS	14:35	12	0	0	0	0	1	1	4	4	1	1	0	0	-5	4	0	12
Totais			82	-	-	-	-	12	12	23	23	8	8	-	-	-35	20	-	82

Resumo do Jogo

Pontuação por Período	1	2	3	4	PRT	FINAL
FLAMENGO	15	17	19	21	17	89
ADRM MARINGÁ	14	17	24	17	10	82

Legenda

- MIN: Tempo total que o jogador passou em quadra durante o jogo
- PT: Total de pontos marcados pelo jogador durante o jogo
- REB: Número total de rebotes coletados pelo jogador
- ASS: Passes que levam diretamente a uma cesta convertida por um companheiro
- ROU: Roubo de posse da bola da equipe adversária
- TOC: Toco/Bloqueio de uma tentativa de arremesso do adversário
- LL: Lances livres convertidos
- LLT: Número total de tentativas de lance livre
- 2 PT: Arremessos de 2 PT convertidos
- 2 PTT: Número total de tentativas de arremesso de 2PT
- 3 PT: Arremessos de 3PT convertidos
- 3 PTT: Número total de tentativas de arremesso de 3PT
- REB D: Rebotes defensivos coletados
- REB O: Rebotes ofensivos coletados
- +/-: Diferencial de pontos quando o jogador está em quadra vs fora de quadra
- F: Número total de faltas cometidas pelo jogador
- ERR: Perder a posse de bola para a equipe adversária
- EFI: Eficiência básica por Martin Manley (1986) = (PTS + REB + AST + ROU + TOC) - (Arremessos errados + TO)