

Guida utente

basketscout



MADE IN ITALY

by wallysoft

introduzione

Questa guida è il migliore strumento per conoscere e comprendere tutte le caratteristiche dell'applicazione basketscout.

La versione 3 è stata completamente ridisegnata in occasione dell'uscita di iOS7, ed è stata implementata di molte nuove funzioni.

Per questa ragione abbiamo ritenuto indispensabile fornirvi una "guida utente" semplice e completa.

Il nostro desiderio, in questa versione, è stato quello di andare oltre la semplice rilevazione del dato statistico delle partite disputate dalla vostra squadra.

Ci siamo accorti che la maggior parte di voi è allenatore, perciò abbiamo voluto includere in questa applicazione una serie di strumenti utili per gestire l'allenamento ed organizzare le attività con i vostri ragazzi.

Abbiamo pensato potesse essere interessante aiutarvi nel condividere le vostre esperienze. Abbiamo creato un network, mettendo a disposizione le nostre infrastrutture, come collettore dei vostri eserci-

zi, con la speranza di creare una biblioteca che vi possa arricchire ed aiutare.

Ed il vostro contributo è, e sarà, fondamentale per la crescita di questo archivio.

Ovviamente non potrà essere esaustivo per la vostra attività, ma potrà essere un buon inizio per convincervi che anche voi allenatori siete "squadra".

Wallysoft è una società di sviluppo software e da molti anni si occupa di sport. Tutti i nostri collaboratori praticano regolarmente un'attività sportiva. Sponsor, dirigenti, allenatori, atleti nelle principali discipline: basket, volley, baseball, ciclismo, ecc.. Ecco perché amiamo il nostro lavoro e cerchiamo di farlo nel modo migliore. Oltre ad essere i produttori di questa ed altre soluzioni software, siamo anche i loro primi utenti.

Ti siamo grati per aver acquistato la nostra applicazione, e ti facciamo i migliori auguri per un futuro pieno di soddisfazioni.



1

Informazioni

Benvenuto



Informazioni



Squadre



Calendario



Allenamenti



Video



Scout



Statistiche



Network



Impostazioni

Informazioni



E' la pagina che appare quando lanci l'applicazione basketscout.

In questa pagina sono presenti, principalmente, informazioni generiche e commenti sull'uso dell'app. Eseguendo "tap" sulle icone poste in verticale viene presentata una breve spiegazione.

Le informazioni complete e **questa guida** sono richiamabili tramite il bottone posto in alto a destra a forma di libro. Se non hai

installato sul tuo ipad l'applicazione verrà aperto un file in formato pdf.

Rammenta che l'applicazione e la guida basketscout sono entrambi gratuiti.

E' presente anche un servizio di messaggi tra gli utilizzatori dell'applicazione (una semplicissima **chat**) che ha lo scopo principale di mantenervi in contatto tra voi ed anche con noi sviluppatori.

La utilizzeremo anche per dare informazioni sulle novità e i prossimi aggiornamenti.

Per aprire la finestra basterà utilizzare il bottone in alto a sinistra.

Nella barra in basso sono invece presenti tutti i bottoni disponibili di basketscout.

2

Squadre

Archivio
squadre e giocatori



Informazioni



Squadre



Calendario



Allenamenti



Video



Scout



Statistiche

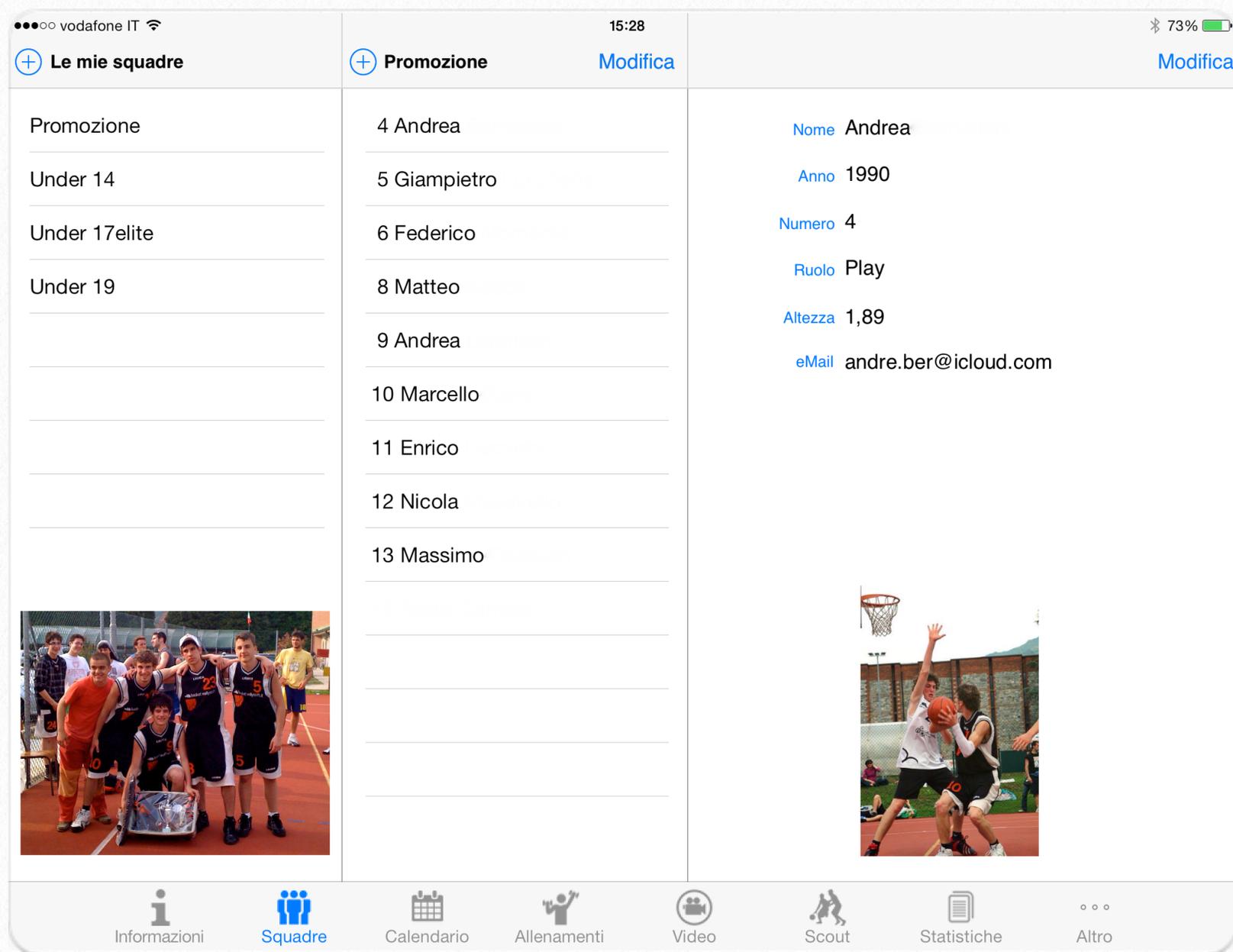


Network



Impostazioni

Aggiorna il tuo archivio



E' il primo archivio che è necessario aggiornare. Inserite le vostre squadre e per ciascuna i giocatori.

Questo archivio verrà utilizzato nella gestione del calendario per pianificare allenamenti, partite, o altri eventi per ogni squadra e gestire le convocazioni per ogni singolo evento.

Ovviamente anche la gestione dello scout e delle conseguenti statistiche si basa su questo archivio.

Come fare

La maschera si presenta (come l'esempio sopra) con due colonne, una per le squadre ed una per i giocatori.

Squadre

In alto, a sinistra della prima colonna, hai il bottone per aggiungere una squadra.

Eseguito il "tap" su questo bottone vedrai apparire la nuova squadra, sia sulla prima

riga della colonna “squadre” che sulla barra in alto, sopra la seconda colonna.

Alla destra del nome sulla barra abbiamo il bottone che consente di variare il nome con quello della squadra che vuoi inserire.

Digita il nome corretto e conferma con il bottone “salva”.

A questo punto puoi continuare ad inserire i nomi di altre squadre oppure completare quella appena creata.

Se vuoi completare i dati della squadra appena creata devi, prima di tutto, selezionare il nome della stessa nell’elenco, così apparirà evidenziata.

Se hai una foto della squadra nella applicazione “immagini” puoi agganciarla nella casella prevista.

Basta fare “tap” sull’area “team photo” e si aprirà la libreria delle foto. Seleziona quella voluta e questa apparirà nello stesso riquadro.

Nel caso tu voglia togliere la foto basterà trascinarla fuori dal riquadro.

Giocatori

Nella seconda colonna, dove ora hai il nome della squadra, è presente anche il bot-

tone “più” che ti serve per aggiungere giocatori. Il sistema è lo stesso, tranne che il bottone di modifica dei dati del giocatore appena creato è sull’angolo alto-destro del tuo iPad.

Appena esegui “tap” su questo pulsante avrai la possibilità di aggiornare tutti i dati del tuo giocatore.

Con il bottone “salva” conferma i dati e solo dopo aggiungi la sua foto.

Se inserisci anche l’indirizzo mail del giocatore potrai inviargli direttamente la convocazione ad un evento.

Per cancellare un giocatore, od una squadra intera, sulla riga dell’elenco trascina a sinistra il suo nome.

Raccomandazioni

Non inserire squadre senza nome, non inserire giocatori senza nome oppure con numero 0, oppure numeri doppi nella stessa squadra.

L’applicazione esegue comunque questi controlli, ma meglio fare le cose per bene.

Inoltre, per poter utilizzare le foto che hai nella tua libreria devi aver abilitato i servizi di localizzazione per questa applicazione.

3

Calendario

Pianificazione
allenamenti e partite



Informazioni



Squadre



Calendario



Allenamenti



Video



Scout



Statistiche

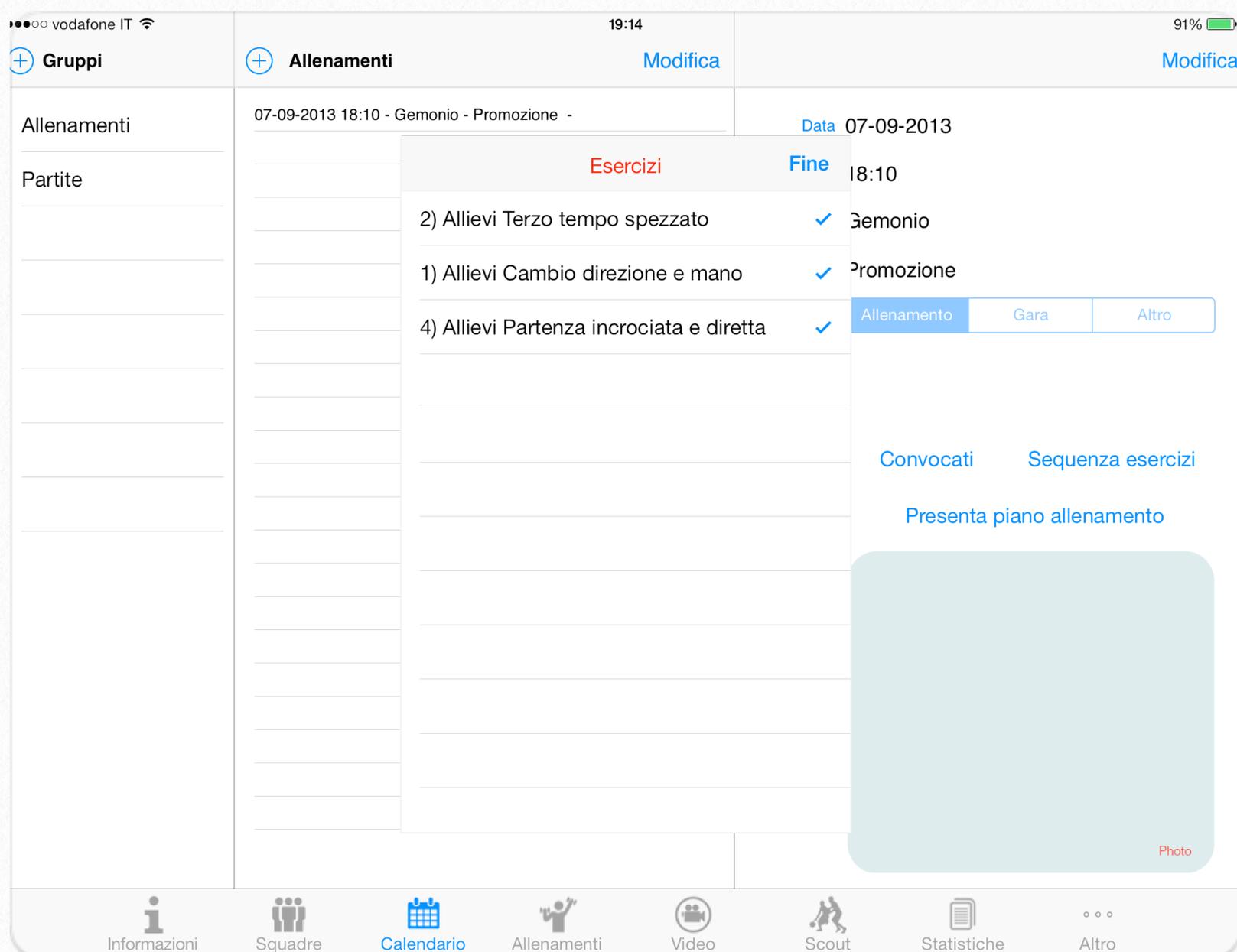


Network



Impostazioni

Organizza gli eventi



Ora che hai caricato le tue squadre ed i tuoi giocatori, puoi caricare tutte le dati e gli orari in cui si svolgono gli allenamenti, le partite o altro.

Questo archivio non è legato alla sezione scout (così non sei obbligato a gestirlo), ma può essere molto utile per la tua organizzazione.

Bisogna sapere che ogni singolo evento prevedere l'indicazione di un "tipo" che può essere allenamento, gara, altro.

Per ciascuno di questi puoi gestire una lista di convocati, mentre per il solo allenamento è possibile inserire anche l'elenco degli esercizi e la loro sequenza.

Ma partiamo dall'inizio.

Come fare

La maschera si presenta (come l'esempio sopra) con due colonne, una per i raggruppamenti ed una per gli eventi.

Gruppi

In alto, a sinistra della prima colonna, hai il bottone per aggiungere un nuovo gruppo.

Eseguito il “tap” su questo bottone vedrai apparire il nuovo gruppo, sia sulla prima riga della colonna “gruppi” che sulla barra in alto, sopra la seconda colonna.

Alla destra del nome sulla barra abbiamo il bottone che consente di variare il nome con quello del gruppo che vuoi inserire.

Digita il nome corretto e conferma con il bottone “salva”.

Consiglio

La tabella dei gruppi ha il solo scopo di classificare gli eventi per tipologia. Sta a te definire quali. Ad esempio si possono raggruppare per tipo: Allenamenti, Partite, Riunioni, Precampionato, ecc.

Eventi

Se vuoi inserire gli eventi per il gruppo appena creato devi, prima di tutto, selezionare il nome della stesso nell’elenco, così apparirà evidenziato.

Nella seconda colonna, dove ora hai il nome del gruppo, è presente anche il bottone “più” che ti serve per aggiungere il sin-

golo evento. Il sistema è lo stesso, tranne che il bottone di modifica dei dati dell’evento appena creato è sull’angolo alto-destro del tuo iPad.

Appena esegui “tap” su questo pulsante avrai la possibilità di aggiornare tutti i dati dell’evento.

Con il bottone “salva” conferma i dati e solo dopo (se vuoi) aggiungi una sua foto.

Per cancellare un’evento, od un intero gruppo, sulla riga dell’elenco trascina a sinistra il suo nome.

Data ed Ora: quando ti posizioni su uno di questi campi apparirà il “rullo” dove puoi scegliere.

Luogo: è un campo libero, indica quello che preferisci.

Squadra: seleziona la squadra che viene coinvolta in quell’evento.

Tipo: seleziona il tipo di evento

Descrizione: è un campo libero descrittivo.

Subito sotto questi campi sono presenti tre bottoni: Convocati, Sequenza esercizi, e Presenta piano allenamento.

Convocazioni

Se esegui “tap” sul bottone **Convocati** appare una finestra con l’elenco dei giocatori della squadra che hai selezionato.

Tutti i giocatori vengono presentati con la “spunta” di convocato. Modifica questa impostazione semplicemente eseguendo un “tap” sul singolo giocatore.

Attenzione: se non apri questa finestra nessun giocatore risulta convocato. Almeno una volta (per ogni evento) deve essere aperta.

In questa finestra, oltre al bottone “Fine” che salva i dati e la chiude, è presente il bottone “inoltre”.

Utilizzando questo bottone viene aperta una mail già compilata con

destinatari: tutti i convocati che hanno in anagrafica il proprio indirizzo mail;

oggetto: Convocazione

testo: la data, l’ora, il luogo e l’elenco dei convocati.

Se vuoi puoi inviare questa mail immediatamente.

Attenzione

Se in seguito andrai a modificare questo evento e cambi squadra un messaggio ti avverte che devi riaprire questa finestra e aggiornare le convocazioni.

Prepara l'allenamento

Il bottone **Sequenza esercizi** è abilitato solo nel caso in cui l'evento è di tipo "allenamento".

Se esegui "tap" su questo bottone appare una finestra con l'elenco degli esercizi che hai creato nella sezione "allenamenti".

Seleziona "con nell'ordine che vuoi vengano presentati" quelli più adatti alla seduta di allenamento.

Per capire bene l'elenco di esercizi che appare ti rimando al capitolo "allenamenti", perché anche se il tuo archivio è composto dai tuoi esercizi e da quelli che hanno condiviso altri coach, per poter usufruire dei loro esercizi devi prima "renderli tuoi".

Piano allenamento

L'ultimo bottone presente è **Presenta piano allenamento**. Se esegui “tap” su questo viene presentata una nuova finestra con il modello cartaceo compilato di tutti gli esercizi che hai selezionato.

Vengono presentati quattro esercizi per pagina con la descrizione, i tempi e l'eventuale disegno che presenta l'esercizio.

Infatti nella barra superiore hai a disposizione il bottone “stampa” per inviare su una stampante AirPrint il pdf della pagina corrente, i bottoni avanti ed indietro per cambiare pagina e il bottone inoltra per poter inviare questi pdf via email.

L'uso della mail potrebbe essere utile se, non avendo a disposizione una stampante adatta a ricevere dal tuo iPad, vuoi stamparli utilizzando un altro computer.

Oppure per inviarli al tuo vice o ai tuoi giocatori.

Usa il bottone “Fine” per tornare alla sezione Calendario.

4

Allenamenti

Crea la tua libreria
di esercizi



Informazioni



Squadre



Calendario



Allenamenti



Video



Scout



Statistiche



Network



Impostazioni

Crea i tuoi esercizi



Questa sezione è dedicata alla memorizzazione degli esercizi che vuoi includere nel tuo piano di allenamento.

Il metodo è molto semplice e prevede la registrazione di un semplice esercizio che potrai descrivere anche disegnando direttamente sul campo.

Come fare

La maschera si presenta (come l'esempio sopra) con una colonna a sinistra che ripor-

ta l'elenco degli esercizi che hai creato ed una parte destra dove il singolo esercizio viene presentato.

Nuovo esercizio

In alto, a destra della prima colonna, hai il bottone per aggiungere un nuovo esercizio.

Eseguito il "tap" su questo bottone vedrai apparire il nuovo esercizio, identificato solo da un numero progressivo.

Seleziona questa riga ed esegui “tap” sul bottone Modifica.

A questo punto puoi completare i campi:

Categoria: descrivi brevemente per quale fascia di età o squadra è destinato.

Argomento: descrivi brevemente l’argomento trattato, oppure l’obiettivo primario.

Minuti: indica quanto tempo intendi utilizzare

Descrizione: descrivi l’esercizio. Rammenta di indicare obiettivi primari e secondari, a cosa dare più attenzione per le correzioni, se previsto serie e ripetizioni, etc.

Condividi: Se attivi questa preferenza il tuo esercizio verrà condiviso con gli altri utilizzatori dell’app, quando eseguirai il primo backup dei tuoi dati (Sezione impostazioni).

Numero: è il numero dell’esercizio che viene assegnato automaticamente.

Dopo aver modificato questi campi utilizza il bottone “Fine” per salvare le tue modifiche.

Disegno

A questo punto, se lo desideri, puoi allegare al tuo esercizio un disegno che lo descriva meglio.

Per prima cosa **seleziona il campo** su cui eseguire il disegno (metà campo visto da diversi punti, oppure il campo intero)

La scelta del campo è importante per avere il miglior punto di vista: se lavori per l’attacco scegli il campo con il canestro in alto, se lavori per la difesa con il canestro in basso (ti indica quale posizione dovresti assumere).

Ora puoi mettere in campo i ragazzi (puoi usare il pallino rosso oppure il triangolo blu per differenziare chi attacca e chi difende).

I giocatori assumono una numerazione automatica e li puoi trascinare dove vuoi all’interno del campo.

Usa i birilli, la palla, oppure il quadratino “coach” per completare il campo.

Puoi selezionare il colore e lo spessore del disegno, oppure utilizzare la gomma per cancellare i tratti.

Se vuoi eliminare giocatori o birilli, ecc, trascinali fuori dal campo.

Il disegno viene salvato automaticamente quindi non è previsto un bottone “salva”, mentre nel caso tu voglia cancellarlo completamente dovrai eseguire un tap sul bottone **Cancella disegno** e confermare.

Importa gli esercizi condivisi

Non abbiamo parlato del bottone “**aggiorna**” che si trova in alto a sinistra nella prima colonna.

Questo bottone avvia una scansione della libreria degli esercizi residente sui server wSPORT.

Ovviamente è necessario un collegamento internet per ottenere un risultato, ma anche della tua collaborazione.

Questa libreria di esercizi si arricchisce sempre di più con quelli che tutti voi decidete di condividere (in forma anonima).

Quindi non abbiate timore di farlo.

Quelli che vengono importati, non hanno un numero predefinito, e per poterli utilizzare nei tuoi piani di allenamento, o modificare, devi farli “tuo”.

Seleziona un esercizio che hai importato e vedrai che il bottone “modifica” risulterà disabilitato, mentre sarà abilitato un bottone alla sua sinistra.

Esegui un tap su questo bottone e l'esercizio prenderà immediatamente un nuovo numero progressivo.

Ora è tuo e lo potrai utilizzare, modificare, oppure cancellare.

Condividi i tuoi esercizi

La condivisione di un esercizio con tutti gli altri utenti dell'applicazione è molto semplice.

Quando lo crei o lo modifichi attiva la preferenza Condividi.

Ma questo non basta.

Basketscout, dalla release 3.0, mette a disposizione di tutti uno strumento di backup-restore sui server wSPORT. Gratuitamente.

Solo al termine della fase backup, i tuoi esercizi verranno condivisi e saranno visibili a tutti.

Per eseguire backup vai nella sezione "Impostazioni", in alto a destra troverai il bottone relativo.

Metti al sicuro i tuoi dati.

5

Video

Utilizza un nuovo strumento



Informazioni



Squadre



Calendario



Allenamenti



Video



Scout



Statistiche

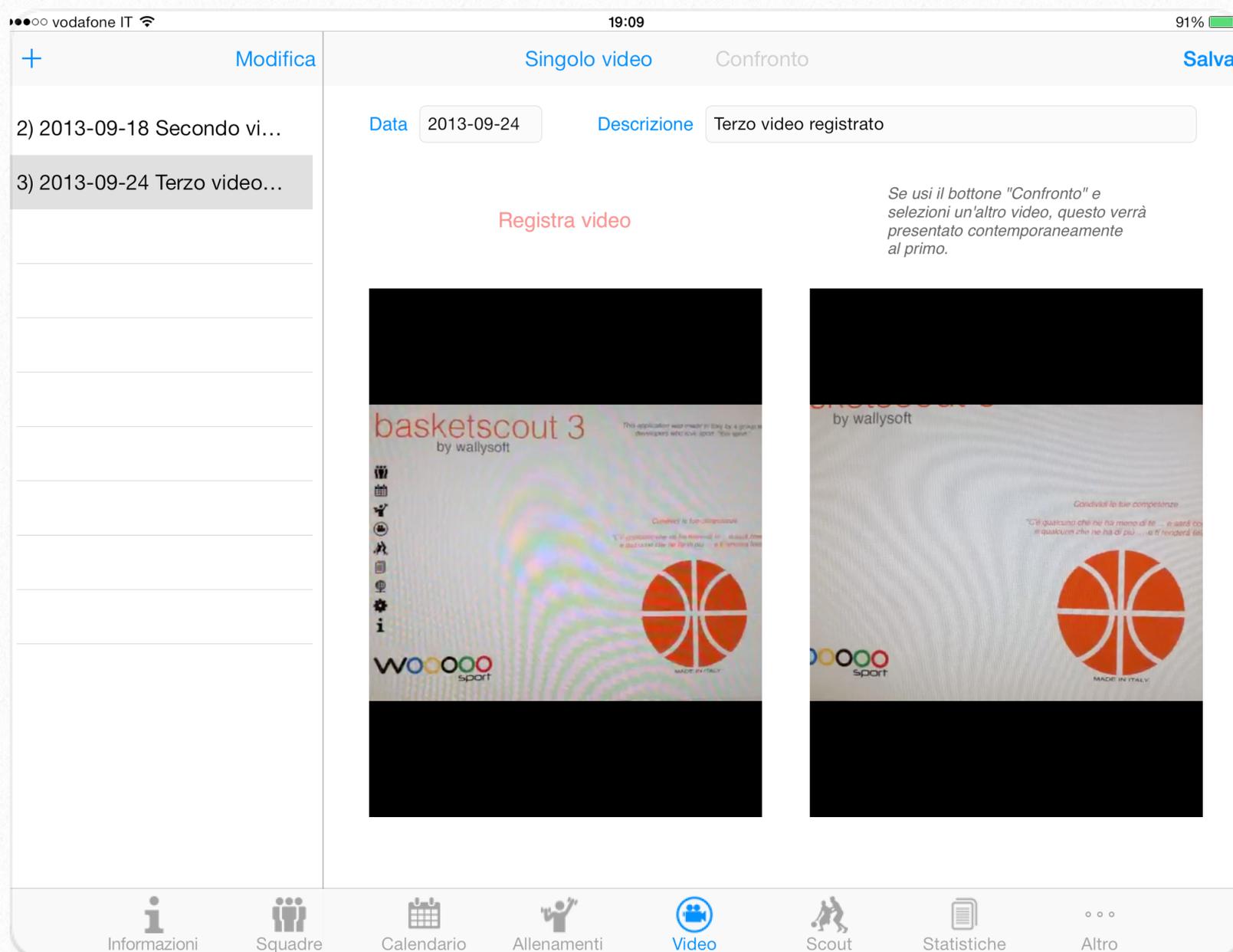


Network



Impostazioni

Registrazione



Questa sezione è dedicata registrazione di video.

Per alcuni la domanda potrebbe essere: “perché registrare dei video?”.

Ovviamente questa sezione non è pensata per registrare una partita, (a questo scopo è sicuramente meglio utilizzare una buona telecamera e poi montare un film da vedersi comodamente a casa).

Lo scopo di questa sezione è di offrire la possibilità ad un allenatore di registrare un proprio giocatore in l’allenamento durante l’esecuzione di una specifica “tecnica”.

Poterlo rivedere con lui, e fare le opportune osservazioni.

Tutto qui.

Ma non bisogna sottovalutare l’efficacia di questo strumento perché per un ragazzo alle volte è difficile comprendere una corre-

zione finché non comprende “realmente” come lui sta eseguendo questo o quel gesto tecnico.

Ancor meglio, per il coach, sarà poter ripetere la registrazione della stessa esecuzione tempo dopo, e poter vedere contemporaneamente le due registrazioni. Così si potrà valutare più facilmente se, con l’allenamento, ci sono stati progressi.

Come fare

La maschera si presenta (come l’esempio sopra) con una colonna a sinistra che riporta l’elenco delle registrazioni che hai creato ed una parte destra poterla vedere e/o confrontare.

Nuova registrazione

In alto, a sinistra della prima colonna, hai il bottone per aggiungere un nuovo video.

Eseguito il “tap” su questo bottone vedrai apparire il nuovo video, identificato solo da un numero progressivo e dalla data del giorno.

Seleziona questa riga ed esegui “tap” sul bottone Modifica.

A questo punto puoi completare i campi:

Data: da data della registrazione da inserire nel formato anno(4 cifre)-mese(2 cifre)-giorno(2 cifre), esempio 2013-12-31

Descrizione: una breve descrizione.

Usa il bottone “**Registra video**” per accedere alla fase di ripresa. Quando hai terminato la ripresa decidi se accettarla oppure no e tornerai a questa pagina.

Dopo aver modificato questi campi e dopo aver eseguito la Registrazione utilizza il bottone “Salva” per memorizzare le tue modifiche ed il video.

A questo punto il tuo video è pronto per essere rivisto.

Cancella

Per cancellare un video, sulla riga dell’elenco trascina a sinistra il suo nome. Così verrà eliminata anche la registrazione.

Raccomandazioni

Questa funzione non è stata pensata per registrazioni “lunghe”. Potresti occupare tantissimo spazio sul tuo iPad senza rendertene conto. Inoltre la fase di backup potrebbe risultare altrettanto lunga.

Confronto

Nella parte alta, centrale di questa sezione abbiamo due bottoni in più.

Singolo video e Confronto.

Questi bottoni servono per cambiare di stato nella visualizzazione.

Quando siano nella condizione “Singolo video” (appare disattivato) possiamo selezionare un qualsiasi video dall’elenco e riprodurlo.

Se, invece, vogliamo vedere due video contemporaneamente, selezioniamo il primo, e poi eseguiamo tap sul bottone “Confronto”.

Ora selezionando un altro video, lo vedremo immediatamente partite insieme al primo. E nel caso si volesse ripetere presentazione basterà eseguire nuovamente un tap sul secondo scelto.

6

Scout

Metti in numeri la partita



Informazioni



Squadre



Calendario



Allenamenti



Video



Scout



Statistiche



Network



Impostazioni

Scout

The screenshot shows the Scout app interface for a match. At the top, it displays 'Gara N. 5', 'Periodo 4', 'Falli 10 7', and 'Punti 81 72'. Below this is a table for 'Under 19' with columns for various statistics: Liberi, Da 2, Da 3, RO, RD, PR, PP, SD, SS, AS, FS, FF. A list of players follows, each with their number, name, and 'in campo' statistics (voto +/- pti). A field map overlay is visible, showing a soccer field with a goal and several 'x' marks indicating shot locations. At the bottom, there is a 'Modifica' button, a timer set to '00:00', and a navigation bar with icons for 'Informazioni', 'Squadre', 'Calendario', 'Allenamenti', 'Video', 'Scout', 'Statistiche', and 'Altro'.

Under 19		11	5	23	34	8	9	7	13	11	18	1	0	3	12	24
num (voto +/- falli) nome	in campo voto +/- pti	Liberi	Da 2	Da 3	RO	RD	PR	PP	SD	SS	AS	FS	FF			
4 (0/21/5) Giulio	4	1	2	1				4	0	0	1	1	5			
5 (-3/-2/1) Enrico	0 21 7	+	-					-	+	-	+	+	+			
6 (9/12/2) Federico	6	1						2	0	0	1	3	2			
8 (-1/-4/0) Tomas	6	1						-	+	-	+	+	+			
9 (-2/5/0) Jacopo	9 12 13	+	-					-	+	-	+	+	+			
10 (6/18/5) Nicola	10	1						2	1	0	0	2	5			
11 (-4/-8/3) Andrea	6 18 12	+	-					-	+	-	+	+	+			
12 (6/-8/1) Marco	11	0						3	0	0	0	0	3			
13 (-3/7/3) Enrico	11	+	-					-	+	-	+	+	+			
15 (-3/3/2) Riccardo	-4 -8 6	+	-					-	+	-	+	+	+			
16 (34/13/2) Massimo	16	8						1	0	0	1	3	2			
20 (-1/-7/0) Alexander	16	+	-					-	+	-	+	+	+			
	34 13 32	+	-					-	+	-	+	+	+			
Avversari		22	12	16	11	6	6	5	2	1	8	0	1	0	24	12
		+	-	+	-	+	-	+	+	+	-			+		

Prima di iniziare lo scout di una partita controlla nella sezione **“impostazioni”** se hai impostato correttamente i dati essenziali.

Imposta correttamente i minuti per singolo quarto, il limite dei falli personali, se vuoi che venga abilitata la mappa di tiro, se l'elenco dei giocatori in campo deve essere in ordine alfabetico o di numero di maglia, e se per ogni giocatore in campo deve visualizzare il nome oppure il numero.

Se la mappa di tiro risulta abilitata ogni volta che fai **“tap”** su un tiro da 2 o da 3 (segnato o sbagliato) viene presentato il campo di gioco dove puoi, semplicemente con un **“tap”**, indicare da dove il tiro è partito.

Ora sei pronto per iniziare lo scout di una partita.

Nuova gara

Appena entri nella sezione “scout” puoi iniziare una nuova gara utilizzando il bottone “più” Gara numero ... (in alto a sinistra).

Nota: se è la prima gara non è necessario fare questo passaggio.

Se hai già partite caricate, l’ultima viene proposta (come fosse un proseguimento). Questa impostazione ti permette (durante la gara, ad esempio alla fine di ogni quarto) di entrare nella sezione statistiche e consultare l’andamento di ogni giocatore.

Ti viene chiesta conferma di questa operazione. Se rispondi in modo affermativo viene azzerato tutto lo scout corrente e viene presentato l’elenco delle squadre.

Se dopo aver confermato ti accorgi di aver sbagliato, e vuoi tornare alla partita precedente, puoi andare nella sezione statistiche e sull’elenco delle gare cancellare l’ultima (appena creata) con il solito trascinamento a sinistra. In questo modo, tornando nella sezione scout, troverai la partita precedente al punto in cui l’avevi lasciata.

Seleziona la tua squadra

Ora seleziona la squadra, e metti in campo i giocatori del quintetto titolare facendo “tap” su ciascuno di essi.

Se hai sbagliato a selezionare la squadra, ed hai già messo in campo almeno un giocatore, non potrai tornare alla selezione delle squadre. In questo caso devi, come appena detto, cancellare questa gara e crearne una nuova.

Dai un nome alla squadra avversaria

Per questo basta fare “tap” sul bottone “**Modifica**” a sinistra della scritta “Avversari”

Appare, in alto a destra, un campo di inserimento dove potrai scrivere il nome della squadra avversaria e con il bottone “**Fine**” memorizzarlo per questa gara.

Gara

Inizia la partita

Hai in campo la tua formazione, tutto è pronto, finalmente iniziamo lo scout.

Fai partire il cronometro usando il bottone verde in basso “**START**” e, ad ogni interruzione, fermalo con il bottone “**STOP**”.

Non è obbligatorio gestire il cronometro per poter fare lo scout. Le prime volte se non sei ancora pratico, puoi non segnarlo.

Nota:

il tempo che scorre, per quanto preciso, non va inteso come alternativo al cronometro ufficiale, ma ha la sola funzione di memorizzare quanto tempo rimane in campo ogni giocatore.

Hai a disposizione anche tre bottoni (in basso a destra) per sistemare il tempo quando non sei allineato con il cronometro di gara.

Attento: il bottone indietro “<<” aumenta il tempo rimanente, il “**RESET**” azzerà il cronometro (quindi torna all’inizio), il bottone

“>>” manda il tempo in avanti quindi diminuisce quello rimanente.

Ora segna con un “tap” ogni evento.

Esempio: In una penetrazione, il tuo ragazzo subisce un fallo, ma segna comunque (ndr. bravo!!).

L’arbitro fischia, e tu:

Ferma il tempo;

Segna i 2 punti con il bottone + (verde) nella colonna “Da 2” per la riga del giocatore;

Appare la mappa di tiro (se abilitata) e fai “tap” nel punto da cui ha tirato;

Segna il “Fallo Subito” con il bottone + (verde) nella colonna “FS” (automaticamente viene segnato un “Fallo Fatto” agli avversari);

Segna con il + oppure il - (rosso) il tiro libero assegnato;

Fai ripartire il tempo.

I dati

Le informazioni in tempo reale

Durante lo scout alcune informazioni vengono aggiornate immediatamente, e possono essere molto utili per le tue valutazioni.

Sopra ogni bottone di scout relativo al giocatore viene presentato il numero raggiunto, ad esempio, quanti tiri da 2 positivi, quanti da 2 sbagliati, e così via.

Nella parte superiore dello scout, viene indicato il quarto di gioco, il numero di “falli squadra” che diventerà rosso dal 5 in su, ed il punteggio della gara.

Immediatamente sotto tutti i dati della tua squadra.

Nella colonna dei giocatori, alla sinistra del nome viene presentato il “voto”, il plus/minus ed il numero di falli.

Nel caso in cui il numero di falli è 4 la riga viene presentata in arancione, se è 5 diventa rossa (e non potrà più essere rimesso in campo).

Nel riquadro di ogni giocatore “in campo” viene presentato, oltre al voto, il suo plus/

minus ed i punti realizzati fino a quel momento.

Altre operazioni

Sostituzione

Se devi sostituire un giocatore trascina quello nella colonna “in campo” fuori dal riquadro e fai “tap” sul nuovo entrato nella colonna dei giocatori.

Cambio quarto

Al cambio quarto usa il bottone “più” presente in alto. In questo caso tutti i giocatori in campo vengono fatti uscire automaticamente, vengono azzerati i falli squadra ed il cronometro.

Per iniziare il nuovo quarto seleziona il nuovo quintetto.

Dopo il 4° quarto ,è previsto anche un “over time”, nel caso sia necessario. In quel quarto vanno gestiti tutti i tempi supplementari (il cronometro andrà sistemato manualmente).

Registro

Il bottone “a forma di [Cartella](#)” posto in alto a destra permette di visualizzare l’elenco completo delle registrazioni eseguite.

In questo elenco, per ogni riga, viene presentato: un numero progressivo, il quarto di gioco, il tempo in cui è avvenuta la registrazione, il numero e nome del giocatore, ed il tipo di registrazione fatta.

In verde vengono presentate le registrazioni positive ed in rosso quelle negative.

Se sono molte puoi muoverle verso l’alto e il basso.

Nel caso si sia commesso un errore puoi posizionarti sulla registrazione errata e, trascinandola a destra, cancellarla. Questa operazione aggiorna lo scout e la mappa di tiro.

7

Statistiche

Verifica come è andata



Informazioni



Squadre



Calendario



Allenamenti



Video



Scout



Statistiche



Network



Impostazioni

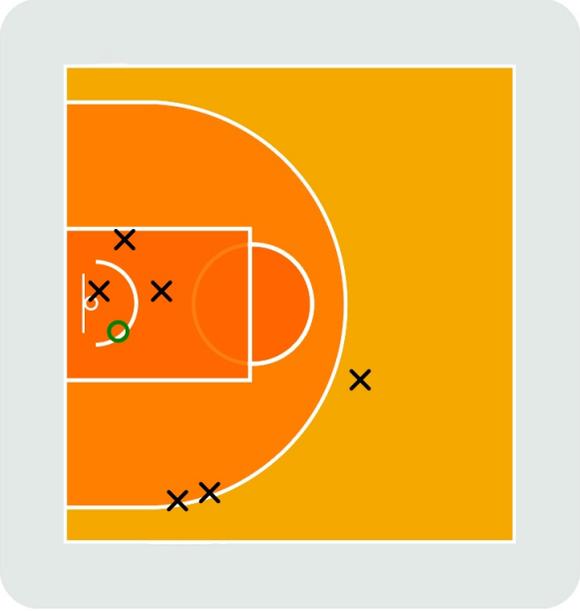
Statistiche

Partite Squadre 5: 13/nov/2012 21:02:14 Under 19 - Avversari Presenta PDF

Giocatore	MIN	PTI	Liberi			DA 2			DA 3			RO	RD	PR	PP	SD	SS	AS	FF	FS	Voto	%	Pti Min
			Fatti	Su	%	Fatti	Su	%	Fatti	Su	%												
> 4 - Giulio	21:14	7	1	3	33.3	3	8	37.5	0	0	0	0	1	6	4	0	0	1	5	1	0	36.4	0.3
> 5 - Enrico																							
> 8 - Tomas																							
> 9 - Jacopo																							
> 10 - Nicola																							0.4
> 11 - Andrea																							0.3
> 12 - Marco																							0.4
> 13 - Enrico																							0.2
> 15 - Riccardo																							0.1
> 16 - Massimo																							1.1
> 20 - Alexander																							
> 97 - Stefano																							
> 98 - Andrea																							
> 99 - Nicola																							
> Under 19																							
> Avversari																							

15 - Riccardo

	1°	2°	3°	4°	Over	TOT
Minuti	04:11	02:50	07:18	00:00	00:00	14:19
Punti	0	0	2	0	0	2
Liberi fatti	0	0	0	0	0	0
Liberi tirati	0	0	0	0	0	0
Liberi %	0	0	0	0	0	0
Da 2 fatti	0	0	1	0	0	1
Da 2 tirati	2	0	2	0	0	4
Da 2 %	0	0	50.0	0	0	25.0
Da 3 fatti	0	0	0	0	0	0
Da 3 tirati	0	1	2	0	0	3
Da 3 %	0	0	0	0	0	0
R offensivi	1	0	1	0	0	2
R difensivi	0	0	0	0	0	0
Recuperate	1	0	0	0	0	1
Perse	1	0	0	0	0	1
Stop date	0	0	0	0	0	0
Stop subite	0	0	0	0	0	0
Assist	0	0	0	0	0	0
Falli fatti	0	0	2	0	0	2
Falli subiti	1	0	0	0	0	1
Voto	0	-1	-2	0	0	-3
% al tiro	0	0	25.0	0	0	14.3
Plus/Minus	-5	3	1	0	0	-1



Voto = (Punti + Rimbalzi + Stoppate date + Recuperate + Assist + Falli subiti) - (Tiri sbagliati + Perse + Stoppate subite + Falli fatti)

Risultato finale 81 - 72 Parziali 18 - 13 16 - 15 11 - 22 23 - 22

Informazioni Squadre Calendario Allenamenti Video Scout Statistiche Altro

In questa sezione raccogliamo il frutto della nostra fatica.

La consultazione è molto semplice.

Puoi selezionare le singole partite per visualizzare il loro andamento, oppure selezionare la squadra per visualizzare l'andamento di tutte le sue partite (uno scout stagionale del giocatore).

Dopo aver selezionato usa il bottone **“Presenta”** per visualizzare tutti i dati.

Sono abilitate le **“gesture”**, cioè puoi allargare la finestra, spostarla, e con un **“doppio tap”** riportare tutto alle dimensioni normali.

Se esegui un **“tap”** sul nome del singolo giocatore, o su quello degli avversari, ottieni il suo scout completo (diviso nei 4 quarti e over-time).

In questa fase viene presentata anche la “mappa di tiro” dove potrai valutare le scelte, le attitudini, e l’andamento di ogni singolo.

In questa maschera viene anche riportato la spiegazione di come viene eseguito il calcolo che stabilisce il “voto”.

Formato Pdf

Quando il quadro completo della statistica è visibile viene abilitato anche il bottone “PDF”.

Questo ti permette di generare un file in formato pdf che puoi immediatamente stampare oppure inviare via mail.

Formato csv

Per ottenere le statistiche in un formato testo da scaricare sul vostro computer e importarle in un foglio elettronico e necessario eseguire l’operazione di “backup” presente nella sezione impostazioni.

Appena eseguito, andando sul sito www.wsport.it, e poi nella pagina di basketscout, potrete accedere al servizio (che da questa nuova versione offriamo gratuitamente) utilizzando il “codice account” che vi è stato assegnato automaticamente.

All’interno di questa area, oltre a poter consultare nuovamente le statistiche, è presente un bottone “Download” che permette di scaricare tutti i vostri dati.

Altre operazioni

Quando sei nell’elenco Partite puoi cancellare la singola riga (trascinandola a sinistra) che rappresenta lo scout di una partita.

Questa operazione, come già indicato nel capitolo “scout”, potrebbe rendersi necessaria nel caso abbiate sbagliato nell’impostare un nuovo scout.

8

Network

Collaboriamo



Informazioni



Squadre



Calendario



Allenamenti



Video



Scout



Statistiche

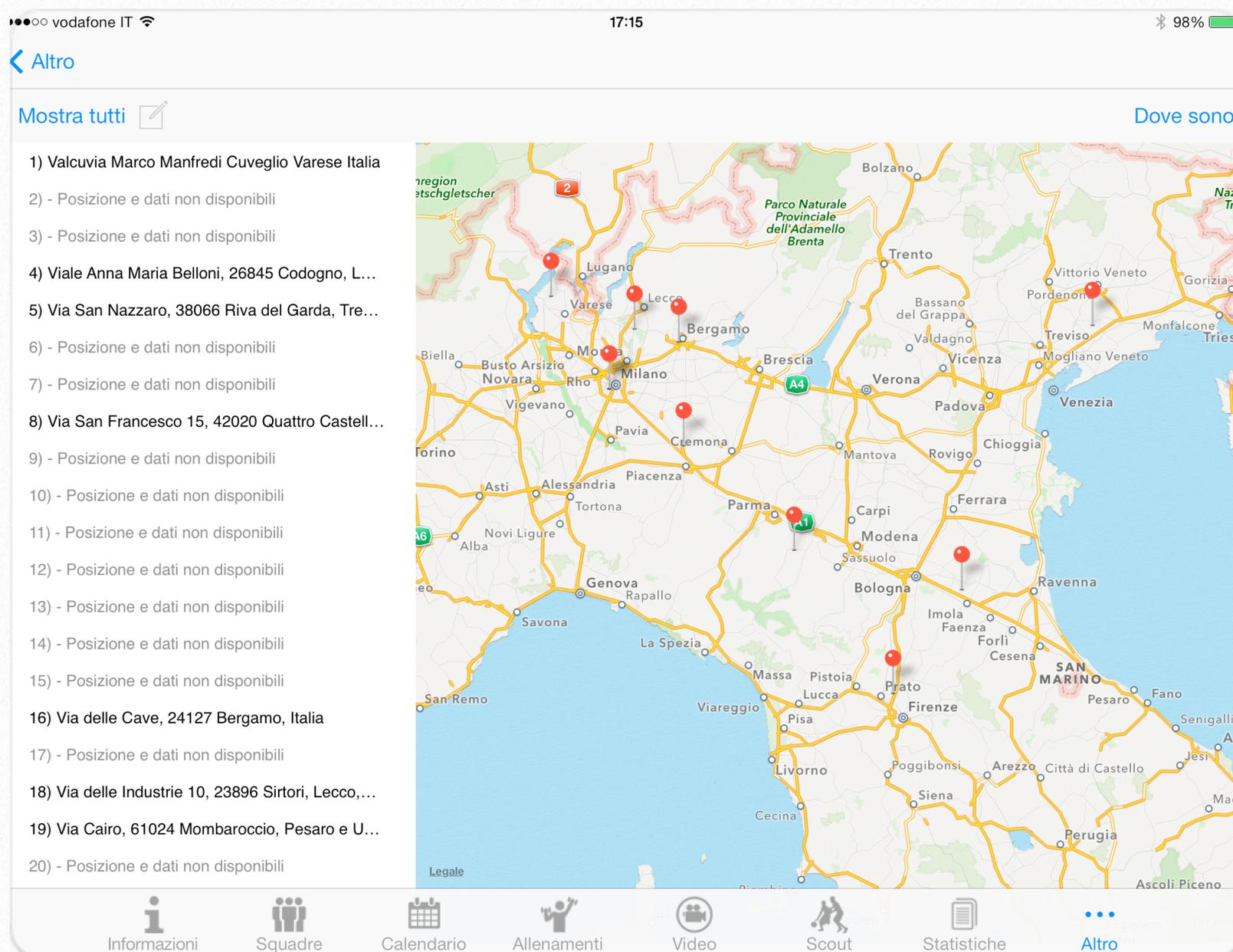


Network



Impostazioni

Network



Questa sezione al momento la potremmo definire “in costruzione”.

Al momento presenta tutti coloro che utilizzano basketscout e che lo hanno aggiornato alla versione 3.

Abbiamo voluto, per poter fare un salto di qualità, allinearci ai nuovi strumenti di sviluppo offerti da iOS 7. E questo ha significato consentire l'aggiornamento dell'app a questa versione solo a coloro che, in precedenza, ha aggiornato il proprio iPad.

In effetti gli utenti di basketscout in Italia sono circa 180 e 230 nel mondo.

Ad oggi circa 70 hanno aggiornato l'applicazione, e man mano arriveranno anche gli altri.

Oltre a dare l'elenco degli utilizzatori, consente di prendere contatto inviando direttamente una mail (nel caso sia stata inserita nella sezione impostazioni).

Per fare questo è sufficiente selezionare l'utente, ed eseguire "tap" sul bottone "composizione" rappresentato da un foglio con penna, in alto a sinistra.

Nota:

Questa sezione prevede future nuove implementazioni

9

Impostazioni

Personalizza basketscout



Informazioni



Squadre



Calendario



Allenamenti



Video



Scout



Statistiche



Network



Impostazioni

Impostazioni

Salva Impostazioni

Codice account

Minuti per periodo 8' 10' 12'

Limite falli personali 5 6

Mappa di tiro

Giocatori in ordine di numero

In campo mostra il numero

Il codice account (che ti è stato assegnato) ti consente di mantenere aggiornate le pagine del tuo sito e scaricare tutti i dati con tutte le statistiche rilevate.

Naviga su sport

Salva Network Backup Restore

Società

Cognome

Nome

Indirizzo

Cap

Comune

Provincia

Nazione

eMail

Se, qui sopra, inserisci i tuoi dati acconsenti di far parte del network di basketscout. Farne parte ti permetterà di vedere dove si trovano tutti i partecipanti, condividere gli esercizi, organizzare amichevoli, ed altro ancora.

Esegui periodicamente un backup dei tuoi dati su woosport.

Ultimo backup: 26/09/2013 12:31

Esegui backup anche per rendere disponibili gli esercizi che hai deciso di condividere.

Informazioni Squadre Calendario Allenamenti Video Scout Statistiche Altro

Eccoci nelle impostazioni di basketscout. Nelle sezioni precedenti abbiamo spesso fatto riferimento proprio a questa sezione.

Nella parte di sinistra trovate:

il **codice account**: viene assegnato automaticamente alla prima accensione dell'applicazione (se il vostro iPad è in grado di accedere al web).

Questo codice viene assegnato dai server di wsport in modo univoco, e su questi vie-

ne crea un'area di ricovero per i vostri dati quando eseguirete l'operazione "backup".

Inoltre è il codice account che viene richiesto per accedere ai servizi di wsport tramite il link www.wsport.it/basketscout.

minuti per periodo: impostatelo secondo le vostre necessità (alle volte i giovani giocano 8 minuti per quarto, normalmente lo userete a 10, in altri paesi è già a 12 come negli Stati Uniti).

limite falli personali: vale lo stesso discorso scritto sopra.

mappa di tiro: abilitata oppure no, se è abilitata permette di segnare da dove è partito il tiro durante lo scout, e lo presenta nella sezione statistiche.

giocatori in ordine di numero: se è abilitato presenterà, nello scout, i giocatori ordinati per numero crescente, altrimenti per nome.

Alcuni utilizzatori hanno chiesto di poter avere i giocatori nello stesso ordine con cui sono stati messi in campo (all'inizio era così, quando questa preferenza non c'era), ma molti altri li hanno voluti in ordine di numero, altri ancora per nome. Al momento l'applicazione permette solo queste 2 possibilità.

in campo mostra il numero: se non è abilitato viene presentato il numero ed il nome con un carattere più piccolo.

Nella parte destra

Vi invitiamo ad inserire i vostri riferimenti così da potervi (tra di voi) identificare ed eventualmente contattare.

I bottoni Backup e Restore

Rappresentano una funzionalità estremamente utile.

Avete la possibilità di mettere in sicurezza tutti i dati che avete raccolto, e tutti i disegni ed i video che avete registrato.

Attenzione:

La funzione backup è anche la modalità per rendere disponibili ai vostri colleghi, gli esercizi che avete impostato come "condivisi".

Nota:

Le foto, che avete agganciato dalla vostra libreria per i giocatori, squadre o eventi, non vengono salvate sui server di wspot.

Ringraziamenti

Per qualsiasi informazione puoi contattarci via email

wbasketcout@wallysoft.it

*Un ringraziamento speciale a tutti
i ragazzi Under19 e Under17,
ai loro coaches ed ai dirigenti
della Pallacanestro Verbano Luino
che si sono prestati, giocando,
per il “test” completo dell’applicazione.*

© 2013 - Wallysoft srl - Varese

Basketcout è di Wallysoft Srl - Via Morosini 3/7 - 21100 Varese - Italia - PI 02377190125
e tutti i diritti sono ad essa riservati.