

MANUAL ENVÍO Y PUBLICACIÓN DE ESTADÍSTICAS:

Este manual está orientado a todos aquellos estadísticos de clubes que actualmente NO realizan Jornada Virtual a través de <http://baloncestoenvivo.feb.es>.

Como todos sabréis, el programa que se utiliza para la captura de datos a pie de cancha es el **Smart Stats v2.3** que os podéis descargar junto con el manual de usuario totalmente gratis desde:

<http://baloncestoenvivo.feb.es/centroinformacion>

Actualmente existen dos maneras de enviar y publicar las estadísticas en la página web de la Federación Española de Baloncesto:

1. Participando en la Jornada Virtual, una vez finalizado el partido, se utiliza la opción Subir Tabla de Resultados y automáticamente las estadísticas tomadas con el programa de **Smart Stats v2.3** se publican en la página de la FEB (www.feb.es).
2. Si no se participa en la Jornada Virtual, se envían las estadísticas por FAX o por Mail. En la FEB ya se encargan de publicar estas estadísticas, pero el proceso es más lento.

NOTA: Todos los clubes están obligados a enviar las estadísticas al finalizar el partido, ya sea por FAX o por Correo Electrónico con independencia de si hacen Jornada Virtual o no.

Para que el punto 2, sea mucho más rápido, existe otra forma de enviar y publicar las estadísticas en la página web de la FEB. Se realiza con el sistema de archivos **.Log**.

Este sistema es sencillo y muy práctico. Cuando creáis un partido en **Modo Local**, es decir, no se realiza Jornada Virtual se siguen los siguientes pasos:

1. Se abre Smart Stats v2.3 (Fig. 1)
2. Se elige la opción Almacenar datos en el fichero (Fig. 2)
3. Se escribe el nombre del fichero donde se guardarán las estadísticas del partido (este es el archivo .log del que vamos a hablar en este manual). (Fig. 3)
4. Se rellenan todos los datos del partido, jugadores, etc y se pasa a la pantalla donde se anotan las estadísticas del partido.



FEB

Federación española
de BALONCESTO

Podemos ver las imágenes a continuación:

Fig. 1

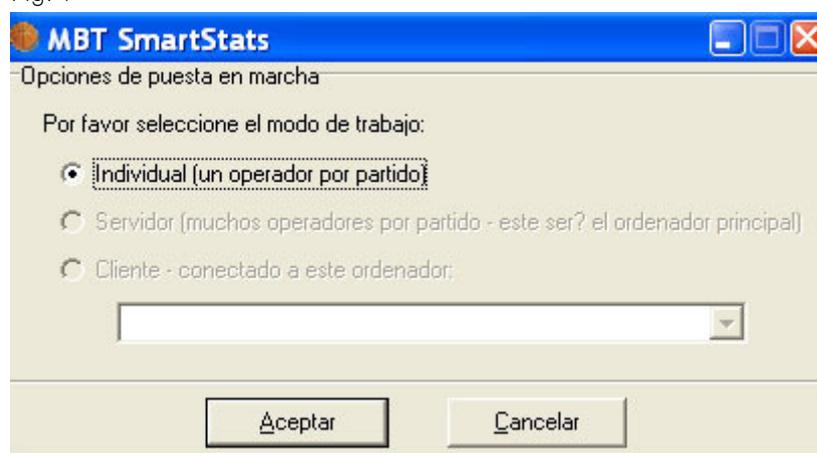


Fig. 2

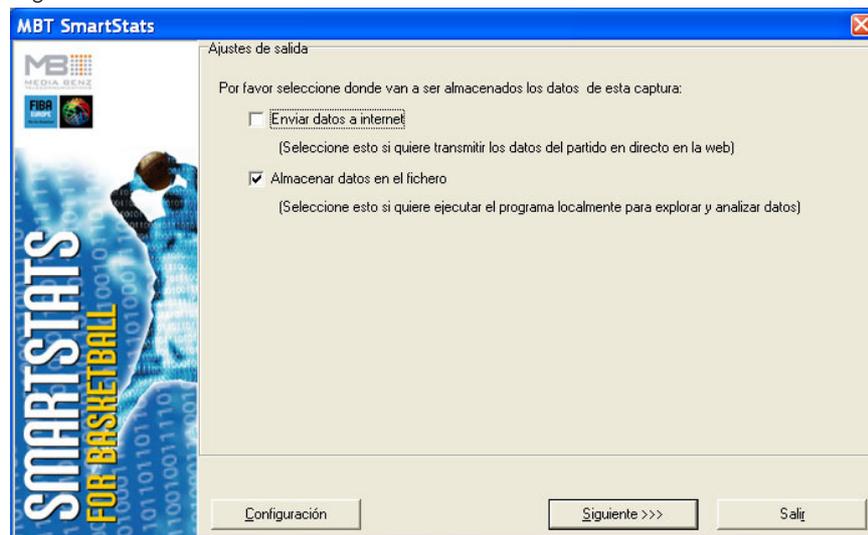
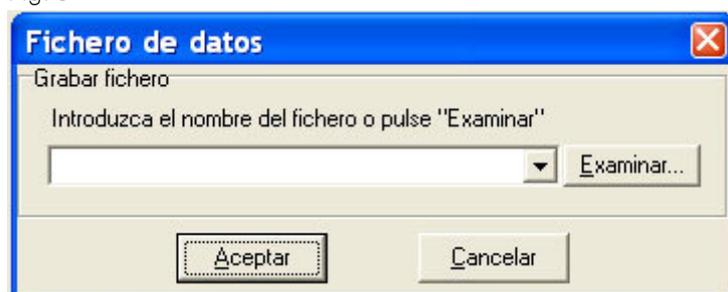


Fig. 3



Archivos .LOG:

El archivo que creáis cuando utilizáis **Smart Stats v2.3** al cual le dais un nombre en la ventana que tenemos justo encima de estas líneas (Fig.3) es el fichero .log que va a guardar todos los datos de las estadísticas del partido. Cuando un club realiza jornada virtual, obtiene este fichero log de forma automática a través de un usuario y contraseña ya que ese partido está creado en nuestro sistema. En ese archivo, se pueden modificar algunos parámetros tales como los dorsales de los jugadores, incorporar algún jugador nuevo, borrar al que no va a jugar, etc, esto lo contaremos más adelante en este manual.

Normalmente, lo que hace el estadístico del club en este modo local de partido, es imprimir las estadísticas al finalizar el partido y las envía por FAX a la FEB o en su defecto, crear el archivo de las estadísticas en PDF para enviarlas por correo electrónico. Cualquiera de las 2 formas es válida.

PROPUESTA:

Lo que aquí os ofrecemos es otra forma de crear un partido de forma prácticamente automática, obtener el archivo .log de un modo rápido y con los datos oficiales obtenidos directamente desde la FEB.

Este método va dirigido a todos aquellos clubes que no tengan la infraestructura necesaria para tener una línea ADSL a pie de cancha, pero sí la tienen en otro lugar del pabellón, con lo que podrían usarla antes y después del partido para recibir y enviar posteriormente el archivo .log de las estadísticas a la FEB.

OBJETIVOS:

1. Que la obtención del fichero .log sea lo más sencillo posible para el estadístico de cada club.
2. Que los datos sean enviados lo antes posible a la FEB para que las estadísticas se publiquen en el mínimo tiempo posible.
3. Evitar los posibles fallos humanos al introducir una estadística de forma manual

OBTENCIÓN DEL FICHERO .LOG:

Vamos a implantar dos formas muy sencillas de obtener el fichero Log:

Método A: Es el coordinador de Jornada Virtual, Antonio Alcalá, quien os envía este fichero .Log por correo electrónico cada vez que juguéis un partido como local. Deberéis solicitarlo a la siguiente dirección de correo electrónico aalcalal@feb.es o por teléfono al 662 304 657.

Método B: Solicitáis una cuenta de usuario y contraseña para el sistema de NcAdmin y desde ahí podréis descargar el fichero .log y además, podréis subir las estadísticas al finalizar el partido (esto lo contaremos más adelante en este manual) a David Sánchez a través del correo electrónico dsanchezi@feb.es o por teléfono al 91 383 20 50.

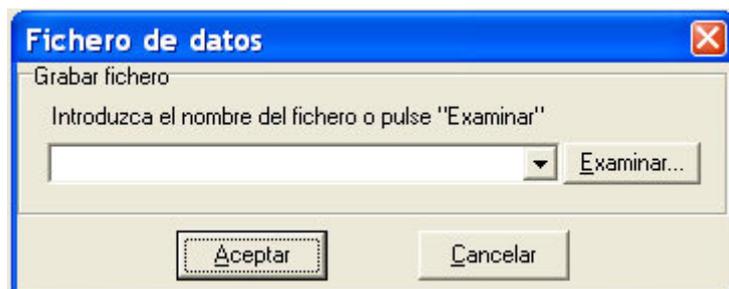
A continuación os explicaremos como actuar en cada uno de los dos casos:

Método A:

1. Una vez recibido el archivo .log en el correo, lo descargáis y lo guardáis en una carpeta que tengáis dedicada para almacenar estos ficheros.
2. Se abre el programa de **Smart Stats v2.3** y se siguen los mismos pasos que para cualquier otro partido que se realiza en Modo Local.
3. Llegados a la siguiente pantalla:

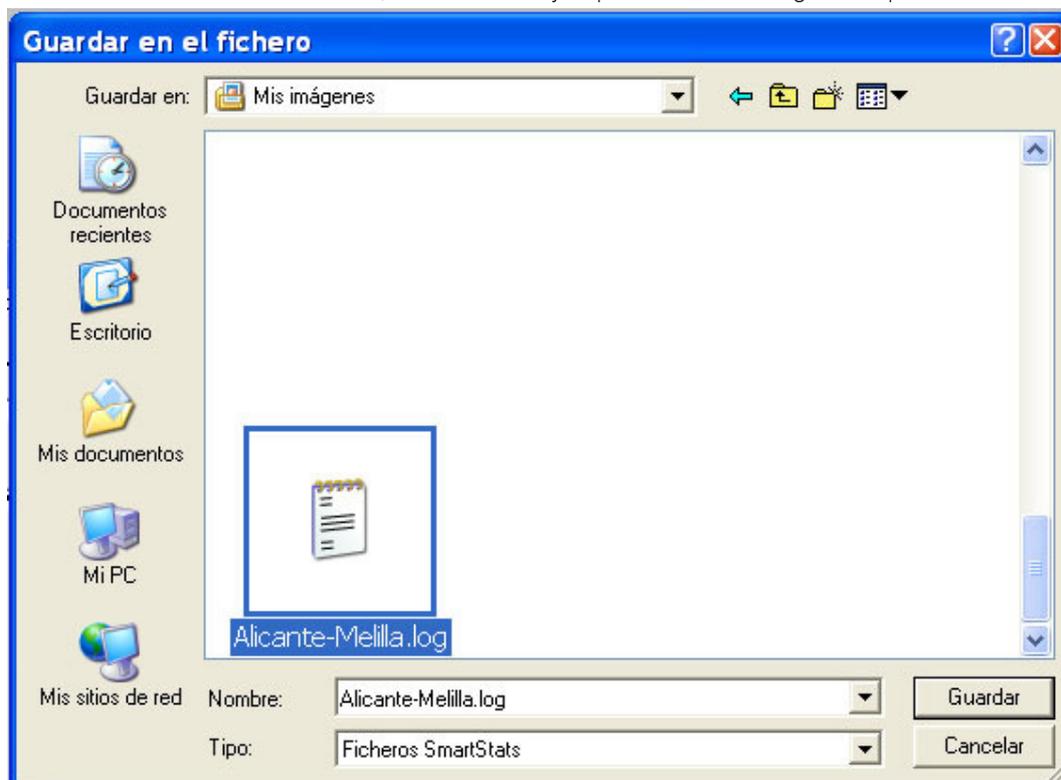


FEB
Federación española
de BALONCESTO



En lugar de poner el nombre como hacíamos antes, pinchamos en el botón de Examinar y se busca el fichero que os habíais descargado anteriormente y que habíais guardado.

4. Se selecciona el fichero, vemos en el ejemplo un fichero .log de un partido entre el Alicante y Melilla.





FEB

Federación española
de BALONCESTO

5. Se pincha en el botón Guardar y ya pasamos a la configuración de nuestro partido.

MBT SmartStats

MB MEDIA BENZ
FIBA EUROPE

SMARTSTATS FOR BASKETBALL

Información del partido

Competición	ADECCO LEB ORO Domingo, 16/11/2008 12:30		
Número del partido	384513	Día y Hora	2008.11.16 12:30:00
Lugar	ALICANTE	Campo	CENTRO DE TECNIFICACI
Árbitro 1	RIAL BARREIRO, JACOBO	Árbitro 2	ALBACETE CHAMON, ANG
Árbitro 3		Comisario	
Espectadores		Detalles de Televisión	Ninguno

Equipo 1 (Local)

Nombre del equipo	LUCENTUM ALICAN
Abreviatura del nombre	ALICANTE
Entrenador	QUINTANA, OSCAR

Equipo 2 (Visitante)

Nombre del equipo	CLUB MELILLA BALON
Abreviatura del nombre	MELILLA
Entrenador	OLMOS, PACO

Configuración <<< Anterior **Siguiente** >>> Salir



FEB

Federación española
de BALONCESTO

Se van poniendo los dorsales de cada jugador.

The screenshot shows the MBT SmartStats software interface. On the left is a sidebar with the 'SMARTSTATS FOR BASKETBALL' logo and a basketball player silhouette. The main area is split into two panels: 'LUCENTUM ALICANTE' and 'CLUB MELILLA BALONCESTO'. Each panel contains a table of players with columns for 'Nº', 'Nombre', and 'Apellido'. In the Lucentum Alicante table, the first row (Berni Hernandez) is highlighted. In the Club Melilla Baloncesto table, the first row (Dave Fergerson) is highlighted. At the bottom, there are four buttons: 'Configuración', '<< Anterior', 'Siguiente >>', and 'Salir'.

LUCENTUM ALICANTE		
Jugadores		
Nº	Nombre	Apellido
1	BERNI	HERNANDEZ
0	CARLOS	CAZORLA
0	MANUEL	BLAZQUEZ
0	GUILLERMO	REJON
0	PEDRO	LLOMPART
0	JOSE MIGUEL	URTASUN
0	M.	ANDRIUSKEVICIUS
0	JORGE	GARCIA
0	KYLE	HILL
0	AXEL	WEIGAND
0	TAYLOR	COPPENRATH

CLUB MELILLA BALONCESTO		
Jugadores		
Nº	Nombre	Apellido
0	DAVE	FERGERSON
0	RAFAEL	HUERTAS
0	MICHAEL	SOUTHALL
0	JUAN MANUEL	RUIZ
0	DIEGO	CIORCIARI
0	JON	SANTAMARIA
0	CAIO	TORRES
0	KEITH	WALESKOWSKI
0	CUTHBERT	VICTOR
0	HECTOR	GARCIA
0	NACHO	ROMERO
0	RAUL	LAZARO

OJO!!! Mucho cuidado cuando un jugador que aparece en el roster de jugadores no va a jugar. No se puede sustituir el jugador que no va a jugar el partido por otro que venga del filial, sea fichaje de esa semana o cualquier otro caso posible.

Imaginemos que el jugador numero 10 de Club Melilla Baloncesto, Caio Torres, no va a jugar por lesión. Lo que hay que hacer es dejar en blanco su línea y si otro jugador va a sustituirle, se añade abajo del todo, como vemos en la siguiente imagen:



FEB

Federación española
de BALONCESTO

The screenshot shows the MBT SmartStats software interface. On the left, there is a vertical banner with the text "SMARTSTATS FOR BASKETBALL" and logos for MB MEDIA BENZ, FIBA, and a basketball player. The main area is divided into two columns for player lists.

LUCENTUM ALICANTE			CLUB MELILLA BALONCESTO		
Jugadores			Jugadores		
Nº	Nombre	Apellido	Nº	Nombre	Apellido
4	BERNI	HERNANDEZ	4	DAVE	FERGERSON
5	CARLOS	CAZORLA	5	RAFAEL	HUERTAS
6	MANUEL	BLAZQUEZ	6	MICHAEL	SOUTHALL
8	GUILLERMO	REJON	7	JUAN MANUEL	RUIZ
9	PEDRO	LLOMPART	8	DIEGO	CIORCIARI
10	JOSE MIGUEL	URTASUN	9	JON	SANTAMARIA
11	M.	ANDRIUSKEVICIUS			
12	JORGE	GARCIA	11	KEITH	WALESKOWSKI
13	KYLE	HILL	12	CUTHBERT	VICTOR
14	AXEL	WEIGAND	13	HECTOR	GARCIA
15	TAYLOR	COPPENRATH	14	NACHO	ROMERO
			15	RAUL	LAZARO
			10	MANUEL	PEREZ

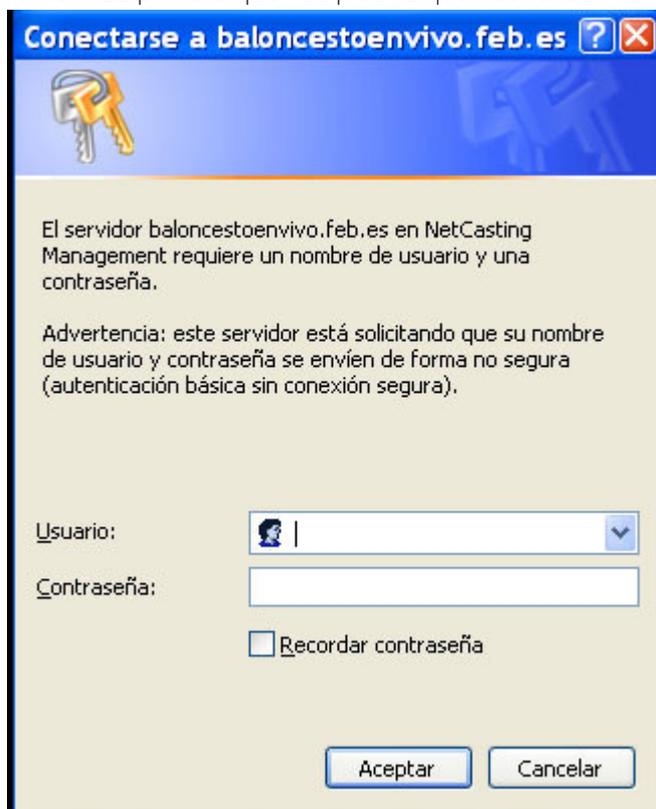
At the bottom of the interface, there are four buttons: "Configuración", "<<< Anterior", "Siguiete >>>", and "Salir".

Una vez hecho este proceso, pinchamos en el botón Siguiete y ya tenemos nuestro programa listo para empezar a meter datos.

6. Una vez finalizado el partido, se cierra el programa y se busca el archivo .log que habíamos utilizado para guardar los datos de este partido y ese archivo es el que se debe enviar a la dirección estadísticas@feb.es
7. Con esto finalizamos el Metodo A.

Método B: Este método es igual que el A, pero para conseguir el fichero .log, en lugar de esperar a que os lo enviemos por correo electrónico, lo podéis descargar de <http://baloncestoenvivo.feb.es/ncadmin> con el usuario y contraseña que se os daría en caso de elegir esta forma. Os explicamos como hacerlo por NcAdmin:

- 1- Lo primero es tener usuario y contraseña para NcAdmin.
- 2- Una vez obtenido el usuario y la contraseña, entrar en la página web indicada arriba, <http://baloncestoenvivo.feb.es/ncadmin>
- 3- Lo primero que nos pide es que nos validemos en la aplicación con nuestros datos.



Conectarse a baloncestoenvivo.feb.es ? X

El servidor baloncestoenvivo.feb.es en NetCasting Management requiere un nombre de usuario y una contraseña.

Advertencia: este servidor está solicitando que su nombre de usuario y contraseña se envíen de forma no segura (autenticación básica sin conexión segura).

U_suario:

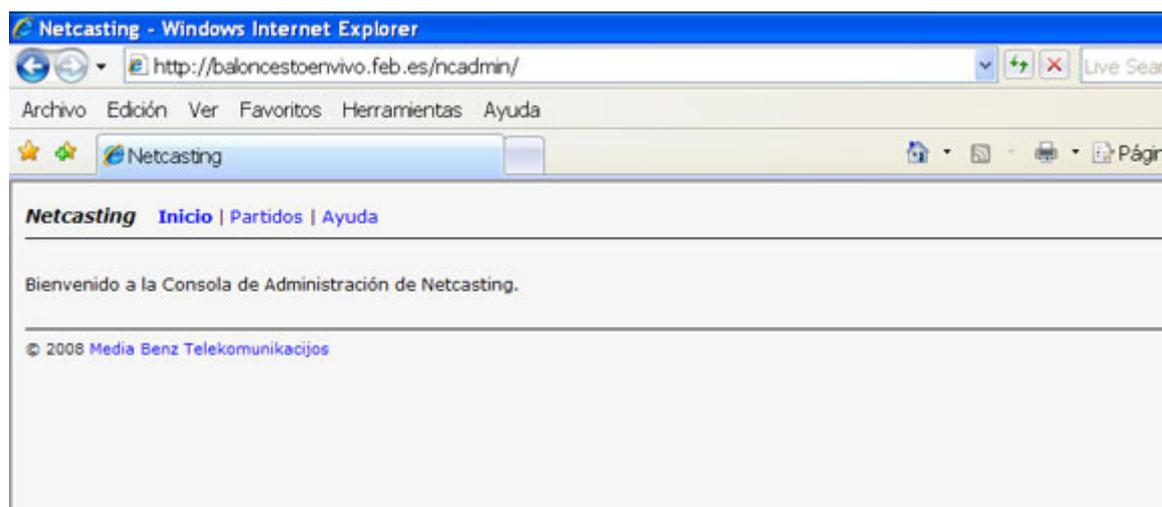
C_ontraseña:

Recordar contraseña

- 4- Una vez hecho esto, llegamos al menú de NcAdmin:ç



FEB
Federación española
de BALONCESTO



- 5- En partidos, podréis ver el siguiente que jugáis como locales (siempre y cuando ya haya sido creado por nuestro sistema).
- 6- Tiene 4 acciones:



- a. Ver: donde está la opción de Exportar datos, que será la opción que nos valga para descargarnos el partido, nos generará un fichero .Log y lo debemos guardar en una carpeta que tengamos localizada para después poder cargar el archivo en Smart Stats v2.3 como vimos en el método A.
- b. Editar: donde se podrán modificar datos del partido pero esta opción no será necesaria usarla en este caso.
- c. Plantilla: es donde se pueden agregar o borrar jugadores, los que tengamos aquí, son los que al exportar datos desde el menú Ver, aparecerán en el Smart Stats v2.3.
- d. Borrar: para borrar el partido, esta opción tampoco la utilizaremos.

7- Dentro de la opción Ver, tenemos las siguientes opciones:

- Editar partido
- Editar plantilla
- Borrar partido
- Borrar acciones
- Exportar datos
- Importar datos
- Regenerar caché
- Subir tabla de resultados

8- Para descargar el archivo .log antes del partido, utilizamos la opción **Exportar datos**. Con esto logramos crear un archivo .log para nuestro partido y lo usaremos tal y como habíamos contado en el método A.

NOVEDAD CON RESPECTO AL METODO A:

- 9- Una vez finalizado el partido, podemos volver a entrar en <http://baloncestoenvivo.feb.es/ncadmin> y utilizando la opción **Importar datos** buscamos el archivo que nos habíamos descargado antes y lo importamos.
- 10- Una vez importados los datos, si pinchamos en **Subir Tabla de Resultados**, las estadísticas se suben de forma automática a la FEB y se podrán consultar pasados unos minutos.
- 11- Haciendo estos 2 últimos pasos, no sería necesario enviar por correo electrónico el fichero .log.

PARA MAS INFORMACIÓN:

<http://baloncestoenvivo.feb.es/centroinformacion>

CONTACTOS:

David Sánchez. dsanchezj@feb.es 91 383 20 50

Antonio Alcalá. aalcalal@feb.es 662 304 657