

MBT / FIBA Europa

Estadísticas de Baloncesto

Manual de Usuario

V0.5

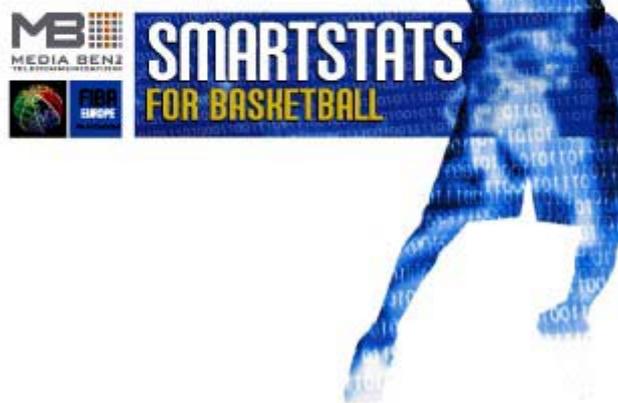


Tabla de Contenidos

| | | |
|----------|--|------------|
| 1 | INSTALACION | 4 |
| 2 | CONFIGURAR UN PARTIDO..... | 6 |
| 2.1 | MODO DE OPERACION | 6 |
| 2.2 | CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE | 6 |
| 2.2.1 | <i>Parámetros del partido</i> | 7 |
| 2.2.2 | <i>Parámetros de Red</i> | 8 |
| 2.2.3 | <i>Interfaz del Usuario</i> | 8 |
| 2.2.4 | <i>Informes</i> | 9 |
| 2.3 | GRABACIÓN DE DATOS / AJUSTES DE SALIDA..... | 10 |
| 2.3.1 | <i>Almacenar datos en el fichero</i> | 10 |
| 2.4 | INTRODUCCIÓN DE LA INFORMACIÓN DEL PARTIDO | 12 |
| 2.4.1 | <i>Información General del partido</i> | 12 |
| 2.4.2 | <i>Información del jugador</i> | 12 |
| 2.5 | DATOS DEL PARTIDO | 13 |
| 3 | INTRODUCCIÓN DE ACCIONES..... | 13 |
| 3.1 | LA VENTANA PRINCIPAL | 13 |
| 3.2 | COMIENZO DE UN PARTIDO | 14 |
| 3.2.1 | <i>5 inicial</i> | 164 |
| 3.2.2 | <i>Comienzo del partido</i> | 175 |
| 3.3 | FUNCIONAMIENTO DEL RELOJ DE JUEGO | 186 |
| 3.4 | INTRODUCIR ACCIONES DEL PARTIDO | 16 |
| 3.4.1 | <i>Principio del cuarto</i> | 186 |
| 3.4.2 | <i>Final del cuarto</i> | 16 |
| 3.4.3 | <i>Tiempo muerto</i> | 197 |
| 3.4.4 | <i>Final del partido</i> | 17 |
| 3.5 | INTRODUCIR ACCIONES DURANTE EL PARTIDO..... | 197 |
| 3.5.1 | <i>Asistencias</i> | 197 |
| 3.5.2 | <i>Tiros libres</i> | 208 |
| 3.5.3 | <i>Rebotes</i> | 208 |
| 3.5.4 | <i>Faltas</i> | 18 |
| 3.5.5 | <i>Tapones</i> | 19 |
| 3.5.6 | <i>Perdidas de balón</i> | 19 |
| 3.5.7 | <i>Robos</i> | 20 |
| 3.5.8 | <i>Tiros</i> | 20 |
| 3.5.9 | <i>Sustituciones</i> | 21 |
| 3.5.10 | <i>Comentarios</i> | 252 |
| 4 | EDITAR / BORRAR ACCIONES | 264 |
| 4.1 | LA VENTANA DEL HISTÓRICO | 264 |
| 4.2 | EDITAR ACCIONES..... | 264 |
| 4.2.1 | <i>Tiros</i> | 24 |
| 4.2.2 | <i>Rebotes</i> | 275 |
| 4.2.3 | <i>Tiros libres</i> | 286 |
| 4.2.4 | <i>Faltas</i> | 296 |
| 4.2.5 | <i>Perdidas</i> | 297 |
| 4.2.6 | <i>Robos</i> | 307 |
| 4.2.7 | <i>Asistencias</i> | 308 |
| 4.2.8 | <i>Tapones</i> | 28 |
| 4.2.9 | <i>Sustituciones</i> | 29 |
| 4.2.10 | <i>Tiempos muertos</i> | 29 |
| 4.2.11 | <i>Otros</i> | 30 |
| 4.3 | BORRAR ACCIONES | 30 |



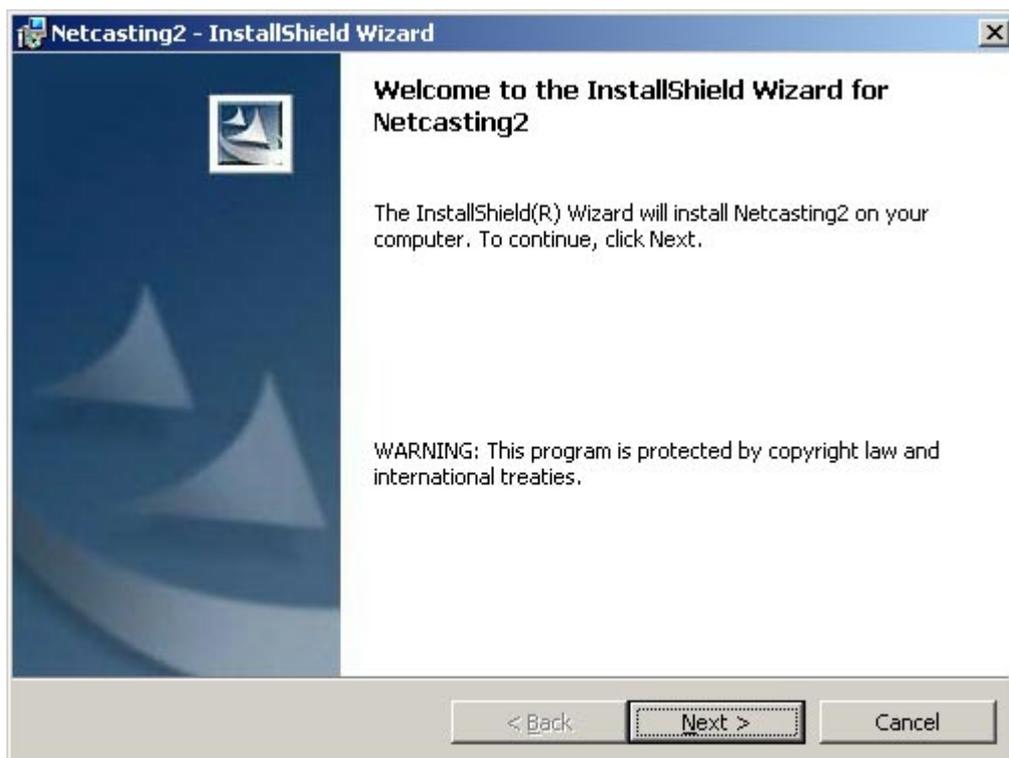
| | | |
|----------|--|------------|
| 4.4 | EDITAR / BORRAR ACCIONES EN CLIENTE-/MODO SERVIDOR | 30 |
| 5 | IMPRESIONES | 341 |
| 5.1 | MARCADOR DE PUNTOS OFICIAL | 341 |
| 5.2 | MARCADOR DE PUNTOS DE PRENSA | 341 |
| 5.3 | MINUTAJE | 352 |
| 5.4 | GRAFICO DE TIROS | 352 |
| 5.5 | GRÁFICO DE TIROS – “MAPA DE TEMPERATURA” | 363 |
| 5.6 | EFICACIA DE LOS QUINTETOS | 34 |
| 5.7 | COMPARACIÓN DE EQUIPO | 385 |
| 5.8 | RANKING | 36 |
| 5.9 | GRAFICO DEL DESARROLLO DEL MARCADOR | 407 |

1 Instalación

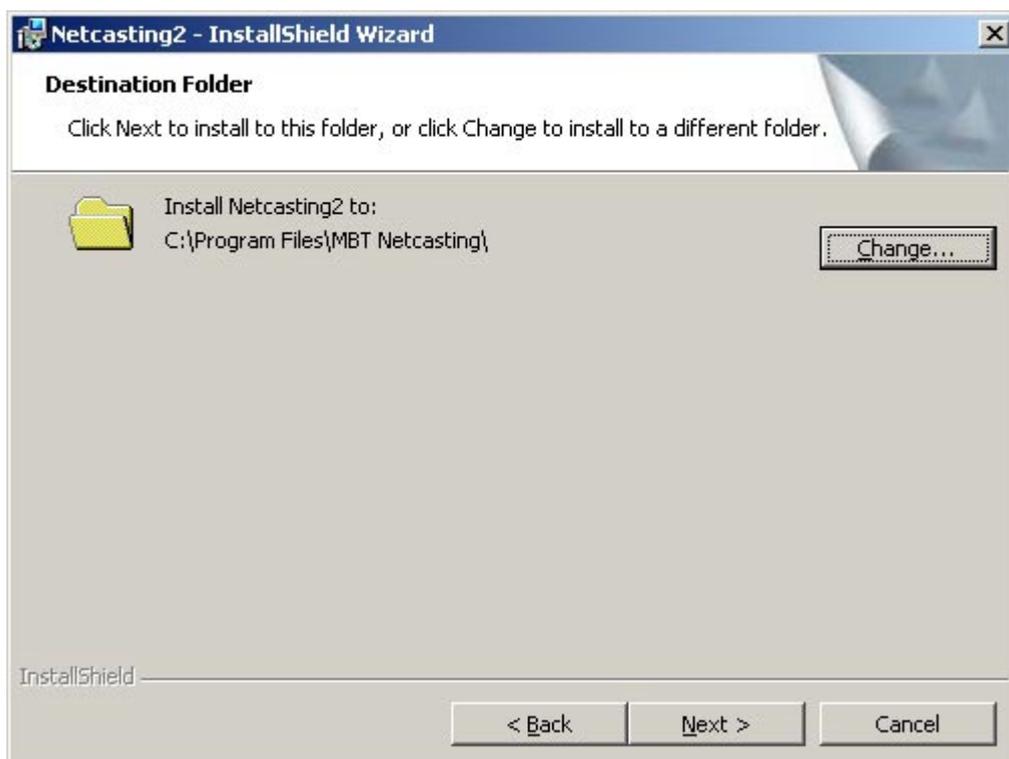
Exigencias del sistema:

- ★ PC con un mínimo de 300 MHz CPU
- ★ Microsoft Windows 98, Me, NT, 2000 o XP (2000 o XP recomendado)
- ★ Mínimo de 20 MB de capacidad del disco duro para instalar
- ★ Mínimo de 64 MB RAM

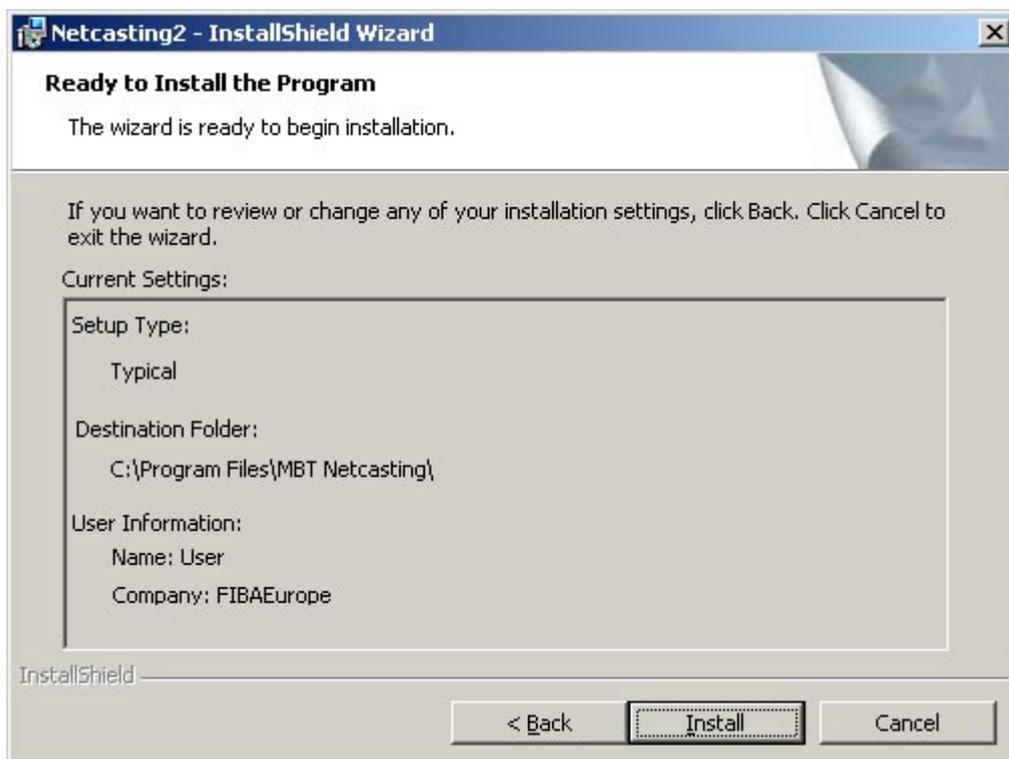
Después de presionar dos veces el archivo SmartStatsSetup.exe , la instalación comenzará y le guiará a través del sistema de proceso.



Pulse "Next" para continuar la instalación.



Pulse "Next" para instalar el software en la carpeta por defecto o seleccione una carpeta diferente.



Pulse "Install" para finalizar la instalación.

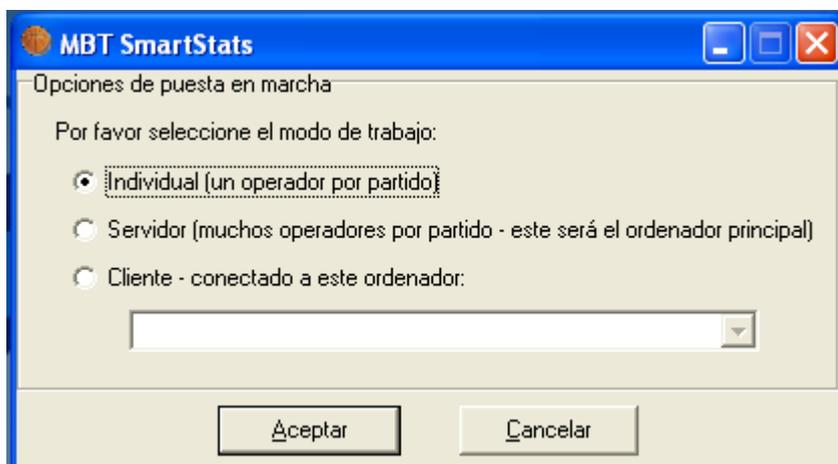
2 Configurar un partido

La configuración de un partido consiste en tres pasos diferentes:

- ★ Definir el modo en el que el partido será llevado a cabo (decidir si las estadísticas son recogidas de un ordenador o de varios)
- ★ Decidir donde se salvan los datos de las estadísticas (en el PC local, en el servidor de la página web de fibaeurope.com para estadísticas en directo o en ambos)
- ★ Introducir toda la información relacionada con el partido (fecha, tiempo, nombres de los equipos, entrenadores, jugadores y árbitros, número de espectadores,.....)

2.1 Modo de operación

En la primera ventana después del comienzo de SmartStats, usted tiene que decidir la manera en la que va a ser dirigido el partido



El partido puede ser dirigido:

- ★ Desde un ordenador, todas las acciones de ambos equipos son introducidas desde un ordenador.
- ★ Desde dos o más ordenadores, por ejemplo, todas las acciones del equipo A de un PC y todas las del equipo B desde otro PC.

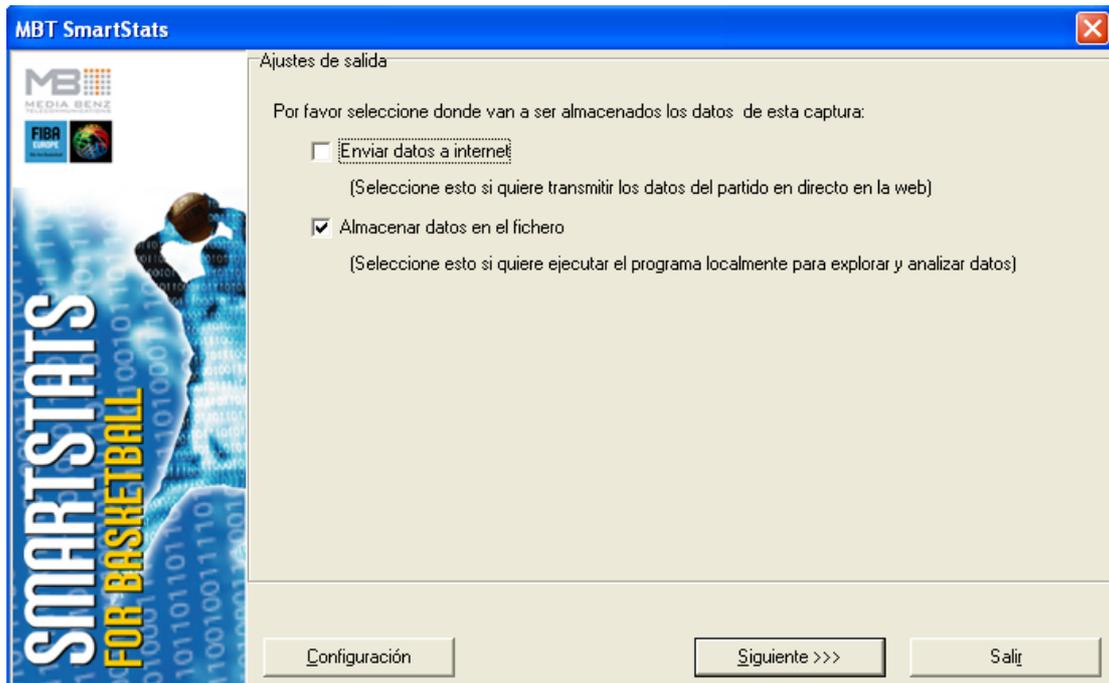
Si el partido es dirigido desde solo un ordenador seleccione "Individual" y continua pinchando en "Aceptar".

Si el partido es dirigido desde más de un ordenador, seleccione "Servidor" para el primer PC y "Cliente" para el resto de ordenadores. Después de seleccionar "Cliente" necesita seleccionar el ordenador que controla el software en el modo servidor del menú desplegable.

Nota: Para poder dirigir un partido en - Modo servidor todos los ordenadores tienen que estar sobre la misma red, por ejemplo usando un hub o una red inalámbrica.

2.2 Configuración del Software

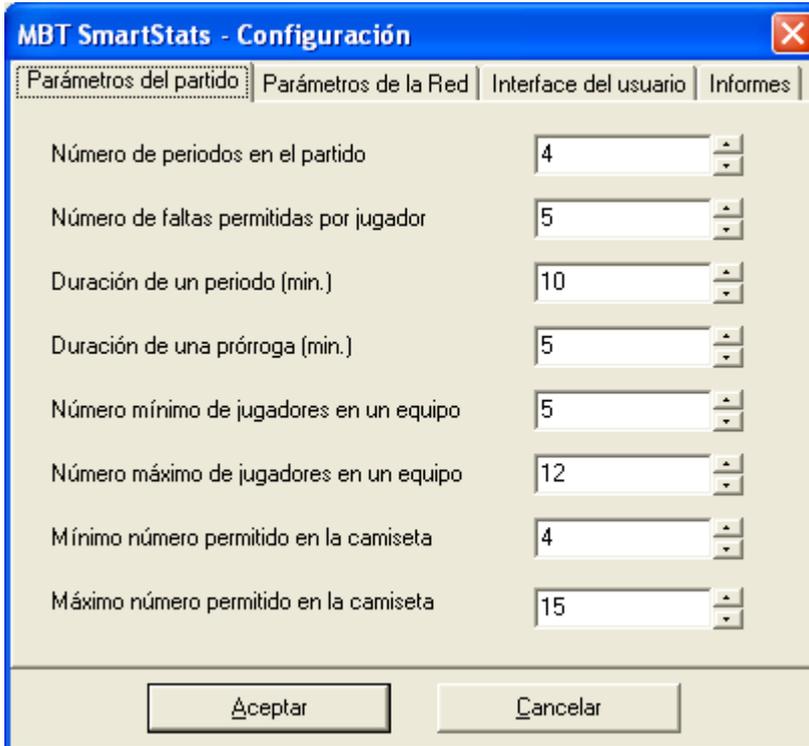
Tecleando "Configuración" en la siguiente ventana, algunas configuraciones generales del software pueden ajustarse a sus necesidades.



2.2.1 Parámetros del partido

Bajo la etiqueta "Ajustes de salida" las siguientes configuraciones pueden ajustarse:

- ★ Número de periodos (por defecto: 4)
- ★ Número máximo de faltas permitidas por jugador (por defecto: 5)
- ★ Duración de un periodo (por defecto: 10)
- ★ Duración de una prórroga (por defecto: 5)
- ★ Número mínimo de jugadores en un equipo (por defecto: 5)
- ★ Número máximo de jugadores en un equipo (por defecto: 12)
- ★ Mínimo número permitido en la camiseta (por defecto: 4)
- ★ Máximo número permitido en la camiseta (por defecto: 15)

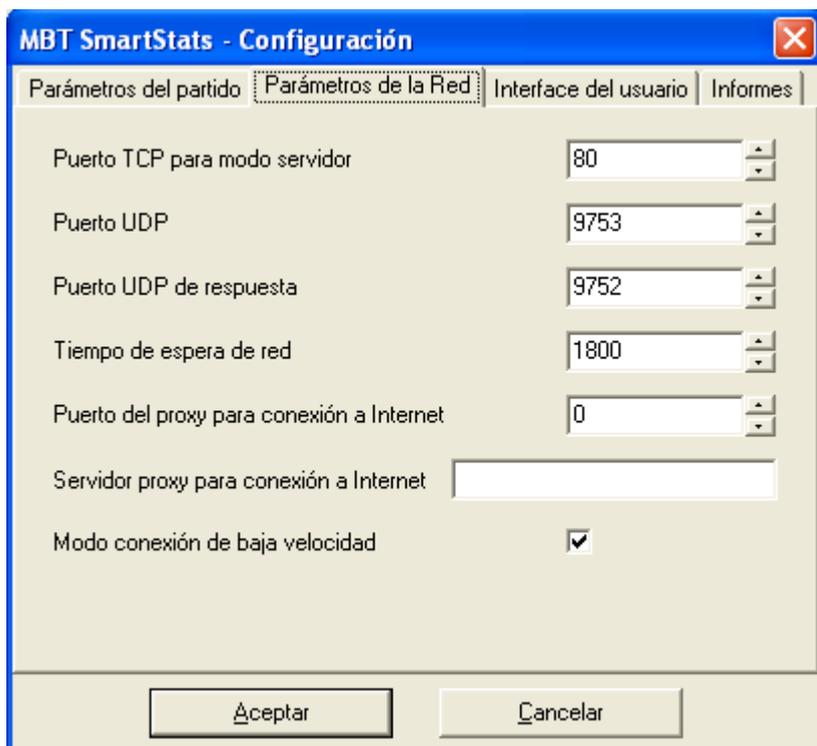


| Parámetro | Valor |
|---|-------|
| Número de periodos en el partido | 4 |
| Número de faltas permitidas por jugador | 5 |
| Duración de un periodo (min.) | 10 |
| Duración de una prórroga (min.) | 5 |
| Número mínimo de jugadores en un equipo | 5 |
| Número máximo de jugadores en un equipo | 12 |
| Mínimo número permitido en la camiseta | 4 |
| Máximo número permitido en la camiseta | 15 |

Nota: mientras que para todos los partidos oficiales de FIBA-Europa sólo las configuraciones por defecto deberían ser usadas, podría ser necesario adoptar los ajustes para partidos en otras competiciones

2.2.2 Parámetros de red

Por lo general estas configuraciones no deberían ser cambiadas a no ser que ciertas situaciones requieran cambios. En cualquier caso el operador del software debe tener el conocimiento suficiente de redes de ordenador y debería saber que es lo que está haciendo antes de hacer ningún cambio.



Los ajustes que pueden ser cambiados son:

- ★ Puerto TCP para modo servidor (por defecto: 80)
- ★ Puerto UDP (por defecto: 9753)
- ★ Puerto UDP de respuesta (por defecto: 9752)
- ★ Tiempo de espera de red (por defecto: 1800)
- ★ Puerto del proxy para conexión a Internet
- ★ Servidor proxy para conexión a Internet

2.2.3 Interfaz del usuario

Con las configuraciones disponibles en esta sección es posible adoptar el interfaz de usuario a sus preferencias personales.

En ciertas situaciones después de incorporar una acción, el software "sugerirá" el siguiente (por ejemplo Asistencia conseguida después de una canasta, robo después de una pérdida y viceversa, rebote después de una canasta fallada o un tiro libre fallado) como una acción consecutiva.

Mientras que en la mayoría de las situaciones esto es bastante útil, por otro lado esto significa que las acciones que siguen no necesitan introducirse (por ejemplo para una canasta sin asistencia) es necesario cancelarlo pulsando la tecla <ESC> del teclado.



Con la acción “Permitir el seguimiento” esta opción puede ser seleccionada o no según sus preferencias personales. Por defecto está marcado.

Con la opción “ocultar botones de acción para las acciones que pueden ser introducidas como seguimiento” es posible ocultar algunos botones en el interfaz principal del usuario. Por ejemplo: las asistencias normalmente se introducen como consecuencia de una acción, así que no necesita introducirse manualmente. Por defecto esta opción no está marcada.

La ventaja de esto es que hay menos botones en el interfaz principal del usuario, lo cual puede hacer la operación mas sencilla. Por otro lado, si quiere introducir una Asistencia manualmente, la única forma de hacerlo es desde el menú principal.

También, es necesario que investigue como prefiere operar el software y cambiar la configuración de acuerdo a ello.

2.2.4 Informes

Hay tres configuraciones disponibles:

- ★ Imagen de la cabecera
- ★ Imagen en el pie de la página
- ★ Idioma de los informes



Con el encabezado y de pie de página es posible seleccionar gráficos que se muestran encima y debajo de las impresiones excepto el marcador de puntos oficial de juego. Puede ser útil por ejemplo para imprimir su club / federación y/o logos de “sponsors” . Las especificaciones de estos gráficos son::

- ★ Imagen de la cabecera
- ★ Imagen en el pie de página

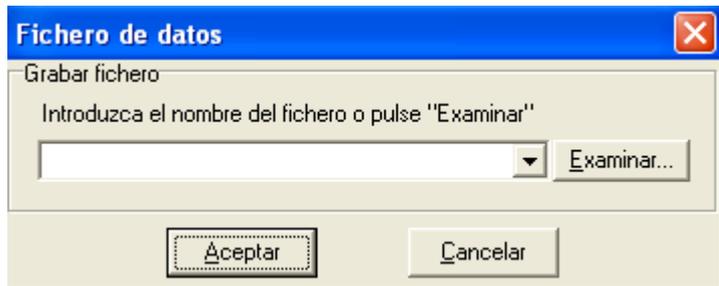
Por supuesto es posible también dejar ambos campos vacíos – esto creará algunos campos vacíos arriba y abajo de la impresión, lo que permitiría imprimir las estadísticas por ejemplo en algunos tipos de papel preparado (por ejemplo el encabezado).

2.3 Grabación de datos /ajustes de salida

Se pueden grabar los datos en archivos para usarlos más tarde

2.3.1 Almacenar datos en el fichero

Lo único que hay que hacer aquí es introducir un nombre de archivo y seleccionar una carpeta para guardar el archivo del partido.



La carpeta se puede introducir manualmente o usando el botón “Examinar”.

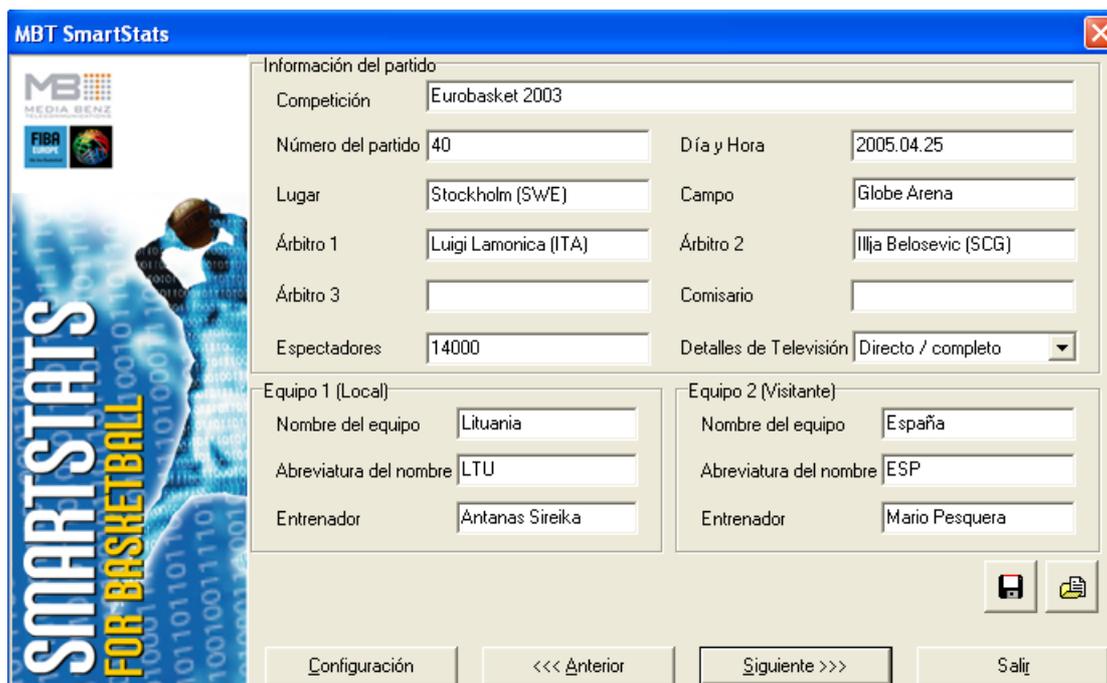
Nota: El nombre de archivo debe siempre acabar en .log, así que por ejemplo un nombre de archivo adecuado sería ger_ita.log pero no ger_ita.

2.4 Introducción de la información del partido

2.4.1 Información general del partido

Básicamente hay dos maneras diferentes de introducir información:

Puede introducir la información manualmente o bien puede pre-descargar la información de un partido ya creado con SmartStats.



The screenshot shows the 'MBT SmartStats' application window. On the left is a vertical banner with the text 'SMARTSTATS FOR BASKETBALL' and a basketball player silhouette. The main area is a form titled 'Información del partido' (Match Information) with the following fields:

- Competición: Eurobasket 2003
- Número del partido: 40
- Día y Hora: 2005.04.25
- Lugar: Stockholm (SWE)
- Campo: Globe Arena
- Árbitro 1: Luigi Lamonica (ITA)
- Árbitro 2: Ilija Belosevic (SCG)
- Árbitro 3: (empty)
- Comisario: (empty)
- Espectadores: 14000
- Detalles de Televisión: Directo / completo

Below this are two sections for team information:

- Equipo 1 (Local):**
 - Nombre del equipo: Lituania
 - Abreviatura del nombre: LTU
 - Entrenador: Antanas Sireika
- Equipo 2 (Visitante):**
 - Nombre del equipo: España
 - Abreviatura del nombre: ESP
 - Entrenador: Mario Pesquera

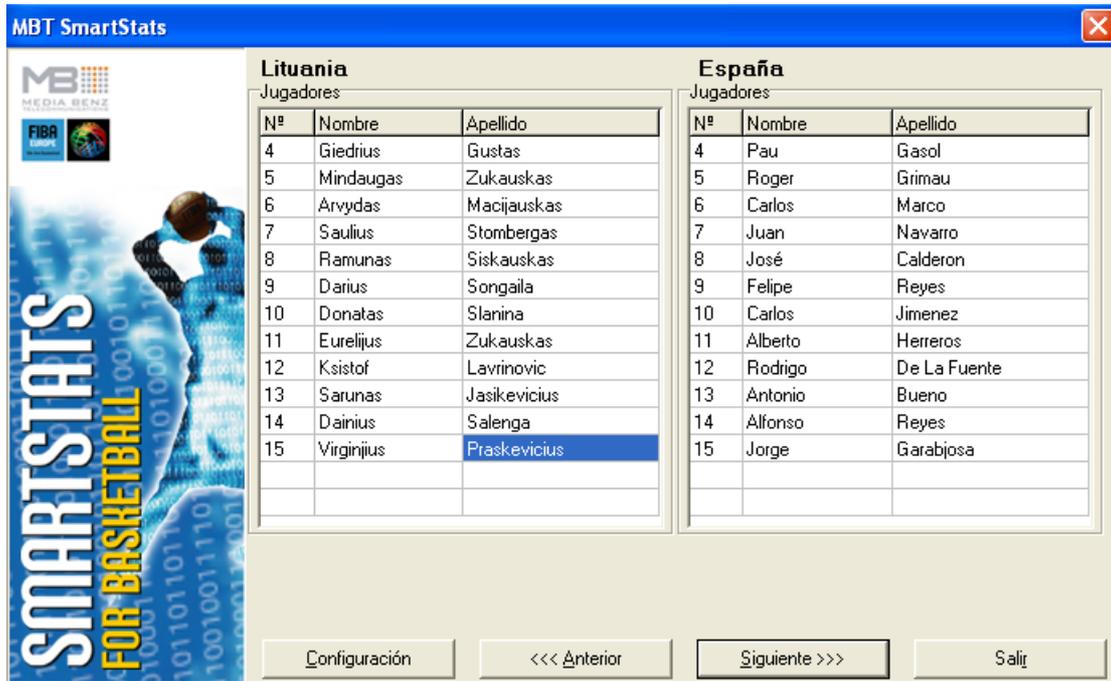
At the bottom of the form are buttons for 'Configuración', '<<< Anterior', 'Siguiete >>>', and 'Salir'. There are also save and print icons.

2.4.2 Información del jugador

De nuevo el modo en el que introduzca la información depende del modo operativo.

Si ha pre-descargado los datos del partido en el paso previo mientras se establece el partido, también los jugadores para ese partido estarán listos para cargarse en el software.

Nota: puede saltar de un campo al siguiente usando el ratón o la tecla <TAB> del teclado. Si ha cambiado alguna información por error, puede deshacerla usando <CTRL-Z> en el teclado (es decir, presionando las teclas <CTR> y <Z> al mismo tiempo).



The screenshot shows the MBT SmartStats application window. On the left is a vertical banner with the text 'SMARTSTATS FOR BASKETBALL' and a basketball player silhouette. The main area is divided into two columns: 'Lituania' and 'España', each with a 'Jugadores' table. At the bottom are buttons for 'Configuración', navigation arrows, and 'Salir'.

| Lituania | | | España | | |
|-----------|------------|--------------|-----------|---------|--------------|
| Jugadores | | | Jugadores | | |
| Nº | Nombre | Apellido | Nº | Nombre | Apellido |
| 4 | Giedrius | Gustas | 4 | Pau | Gasol |
| 5 | Mindaugas | Zukauskas | 5 | Roger | Grimau |
| 6 | Arvydas | Macijauskas | 6 | Carlos | Marco |
| 7 | Saulius | Stombergas | 7 | Juan | Navarro |
| 8 | Ramunas | Siskauskas | 8 | José | Calderon |
| 9 | Darius | Songaila | 9 | Felipe | Reyes |
| 10 | Donatas | Slanina | 10 | Carlos | Jimenez |
| 11 | Eurelijus | Zukauskas | 11 | Alberto | Herreros |
| 12 | Ksistof | Lavrinovic | 12 | Rodrigo | De La Fuente |
| 13 | Sarunas | Jasikevicius | 13 | Antonio | Bueno |
| 14 | Dainius | Salenga | 14 | Alfonso | Reyes |
| 15 | Virginijus | Praskevicius | 15 | Jorge | Garabiosa |

2.5 Datos del partido

Las opciones disponibles aquí son solo importantes si el partido se ha establecido para usar más de un ordenador.

Nota: si el partido se opera en modo estándar desde un solo ordenador (con o sin descarga de internet) debe seleccionarse todos los puntos.

Para los partidos operados desde más de un ordenador, las opciones se deben seleccionar o no según sus necesidades. Hay unos puntos que se deben tener en cuenta:

- ★ Esto tiene que hacerse separadamente en cada ordenador
- ★ Cada acción debe introducirse solo desde un ordenador
- ★ El reloj del partido tiene que ser manejado desde el contador del ordenador en modo "Servidor"

MBT SmartStats

Datos del partido

Seleccione las acciones que desea capturar para ambos equipos

Lituania España

- Tiro
- Rebote
- Tiro Libre
- Falta
- Perdida de balón
- Recuperación
- Asistencia
- Tapón
- Sustitución
- Tiempo muerto
- Cuarto
- Comentarios
- Reloj

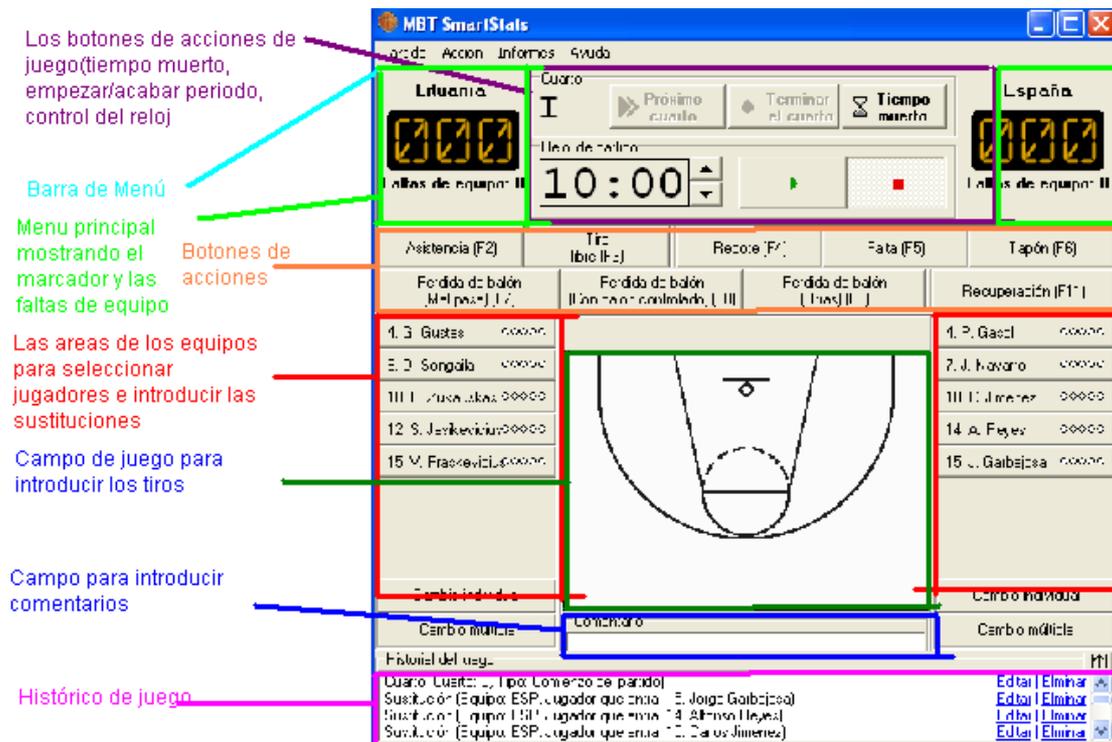
Configuración <<< Anterior Siguiete >>> Salir

3 Introducción de acciones

3.1 La ventana principal

La ventana principal consiste en las siguientes 8 áreas:

| | | |
|---|-----------------------------|--|
| 1 | Barra Menú | |
| 2 | Pantalla | Se muestran el nombre de los equipos, marcador y número de faltas de equipos para ambos equipos |
| 3 | Botones de control de juego | Estos botones se usan para <ul style="list-style-type: none"> ★ Introducir el principio y el fin de un cuarto ★ Introducir un tiempo muerto ★ Empezar o parar el reloj de juego ★ Ajustar manualmente el reloj de juego |
| 4 | Botones de acciones | Estos botones se usan para introducir una cierta acción |
| 5 | Área de Equipo | Las áreas de los equipos muestran los 5 jugadores de cada equipo actualmente en el partido y el número de faltas de cada jugador. Los botones de jugador se usan para seleccionar un jugador para una acción. Además, las sustituciones se introducen usando los botones “sustituir uno” y “sustituir múltiple”. |
| 6 | Pista | La pista se usa para introducir tiros |
| 7 | Comentarios | Con este campo se pueden introducir comentarios, los cuales se mostraran en la impresión del minutaje en fibaeurope.com (si está disponible para el partido) |
| 8 | Histórico | El histórico de las acciones se muestra en este área. Las acciones se pueden introducir o borrar desde aquí.  Use este pequeño botón del histórico para abrir una ventana de histórico separada , lo que permite una búsqueda mas extensiva de acciones. |



3.2 Comienzo de un partido

Antes de empezar un partido hay que hacer dos cosas:

- ★ Insertar el 5 inicial para ambos equipos
- ★ Pulsar el botón "Empezar partido"

3.2.1 Cinco inicial

Para introducir el cinco inicial, pulse el botón "Cambio Múltiple" para uno de los equipos. Aparecerá una nueva ventana mostrando a los jugadores de ambos equipos (cuando se opera SmartStats desde un ordenador) o el equipo seleccionado (cuando se opera en modo cliente /servidor).



MBT SmartStats - Sustituciones

Lituania

Jugadores en la pista

Jugadores en el banquillo

- 4. Giedrius Gustas
- 5. Mindaugas Zukauskas
- 6. Arvydas Macijauskas
- 7. Saulius Stombergas
- 8. Ramunas Siskauskas
- 9. Darius Songaila
- 10. Donatas Slanina
- 11. Eurelijus Zukauskas
- 12. Ksistof Lavrinovic
- 13. Sarunas Jasikevicius
- 14. Dainius Salenga

España

Jugadores en la pista

Jugadores en el banquillo

- 4. Pau Gasol
- 5. Roger Grimau
- 6. Carlos Marco
- 7. Juan Navarro
- 8. José Calderon
- 9. Felipe Reyes
- 10. Carlos Jimenez
- 11. Alberto Herreros
- 12. Rodrigo De La Fuente
- 13. Antonio Bueno
- 14. Alfonso Reyes

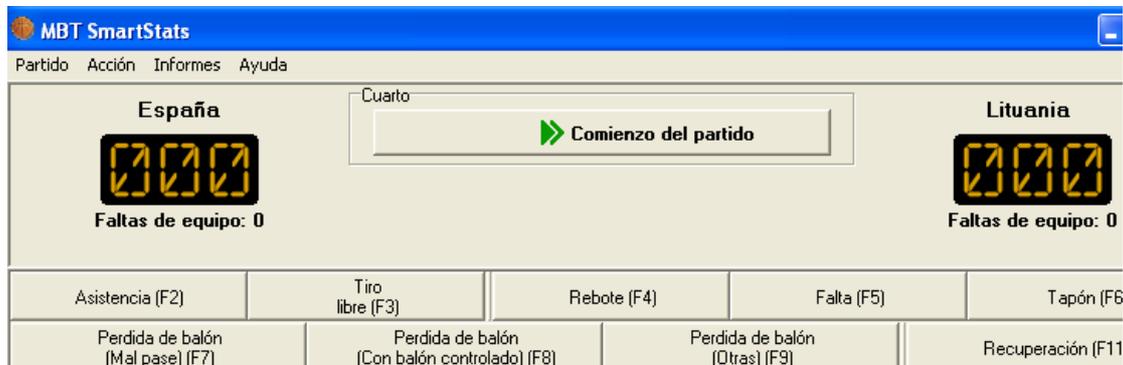
Aceptar Cancelar

Seleccione el 5 inicial del partido para ambos equipos y use los botones de la flecha para ponerlos en el partido.

Nota: puede seleccionar múltiples jugadores a la vez manteniendo <CTRL> o <SHIFT> mientras se pulsan los nombres de los jugadores.

3.2.2 Comienzo del partido

Para estar preparado para operar en el partido, tiene que pulsar el botón "Empezar Partido".



MBT SmartStats

Partido Acción Informes Ayuda

Cuarto

Comienzo del partido

España

Faltas de equipo: 0

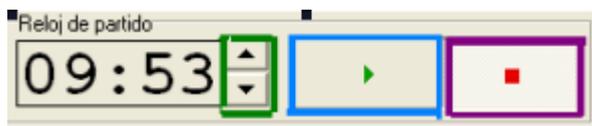
Lituania

Faltas de equipo: 0

| | | | | |
|----------------------------------|--|-------------------------------|--------------------|------------|
| Asistencia (F2) | Tiro libre (F3) | Rebote (F4) | Falta (F5) | Tapón (F6) |
| Perdida de balón (Mal pase) (F7) | Perdida de balón (Con balón controlado) (F8) | Perdida de balón (Otras) (F9) | Recuperación (F11) | |

3.3 Funcionamiento del reloj de juego

El reloj puede iniciarse, pararse y ajustarse manualmente con los botones apropiados.



1- Poner en marcha el reloj

2- Parar el reloj

3- Ajustar el reloj manualmente

Nota: SmartStats es capaz de "recordar" el estado del reloj antes de hacer cambios, es decir, si el reloj estaba en funcionamiento antes de que se ajustase manualmente funcionará después de que finalice, si esta parado estará parado después.

En ciertas situaciones, por Ej. Introducir una acción el reloj podría empezar / parar automáticamente:

- ★ Se parará automáticamente después de introducir una falta
- ★ Empezará automáticamente después de fallar el último tiro libre.

3.4 Introducir acciones del partido

Los siguientes tipos de acciones de juego pueden introducirse:

- ★ Principio del cuarto
- ★ Final del cuarto
- ★ Tiempo muerto
- ★ Final del partido



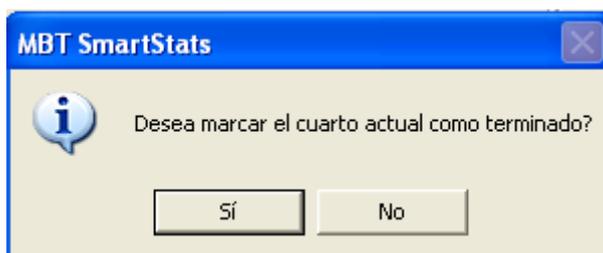
3.4.1 Principio del cuarto

El botón "Próximo cuarto" debería usarse únicamente antes de que el nuevo cuarto empiece. Este botón sólo estará disponible después de que el cuarto previo haya sido marcado como que ha finalizado.

3.4.2 Terminar el cuarto

El botón "Terminar el cuarto" tiene que presionarse al final de cada cuarto. Tiene que asegurarse de haber realizado esta acción solo después de que todas las acciones del cuarto hayan sido introducidas. Esta tecla está solo disponible si el reloj muestra 0:00.

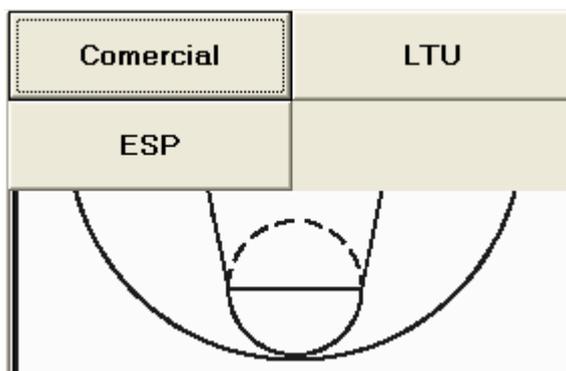
Una vez que el reloj de juego de un cuarto ha terminado, notará que una ventana de aviso aparecerá preguntándole que si quiere marcar el cuarto actual como terminado. Seleccionando "sí" tiene el mismo significado que introducir el final del cuarto manualmente.



Asegúrese que no hay más acciones para introducir del cuarto actual (por ejemplo un tiro en el ultimo segundo) antes de seleccionar “Sí”. O bien seleccione “No”, introduzca las acciones que queden y presione “Terminar el cuarto” manualmente después.

3.4.3 Tiempo muerto

Después de teclear “Tiempo muerto”, tiene que seleccionar el equipo o “Comercial”.



3.4.4 Final de partido

Después del final del partido y después de que todas las acciones del partido se han introducido tiene que introducir la acción “Final del partido”. Esto solo puede ser hecho desde el menú principal tecleando “Acciones – Final del partido”.

Tenga cuidado con esta acción y asegúrese que solo lo introduce una vez que todas las acciones del partido hayan sido introducidas.

3.5 Introducir acciones durante el partido

Todas las acciones de los jugadores pueden introducirse bien seleccionando un jugador primero y después seleccionar una acción o bien al revés. Las acciones de Equipo (por Ej. Rebotes de equipo, pérdidas de equipo, faltas del entrenador o del banquillo) solo pueden introducirse seleccionando la acción primero, seguida de seleccionar “Acción de Equipo” en vez de un jugador.

Para algunos tipos de acciones será necesario hacer una selección adicional posteriormente, por ejemplo después de seleccionar “Falta” necesitará especificar el tipo de falta en el siguiente paso.

Todas las acciones pueden cancelarse usando la tecla <ESC> del teclado antes de que hayan sido finalmente completadas (por ejemplo el jugador erróneo ha sido seleccionado pero la acción todavía no).

Nota: si Ud. no es capaz de seguir las acciones, podría ser útil tener siempre un dedo en o cerca de la tecla <ESC> ,la cual le permitirá inmediatamente cancelar la siguiente acción si no quiere introducirla (por ejemplo FG sin asistencia).

3.5.1 Asistencias

Si seguir las acciones no es posible, normalmente no es necesario introducir las Asistencias manualmente.

Si todavía quiere introducir una asistencia manualmente o si tiene los seguimientos deshabilitados, puede introducir una asistencia seleccionando primero un jugador seguido de “Asistencia” o al revés.

3.5.2 Tiros libres

Los tiros libres están disponibles como una acción seguida del lanzamiento de una falta.

Está disponible también la introducción de Tiros Libres manualmente.

Después de seleccionar un jugador y la acción “Tiro Libre” tiene que especificar el número de falta y “Anotado” o “Fallado” por cada intento.

| | | | |
|---|---|-------------|---------|
| 1 | 2 | Tiro 1 de 2 | |
| 3 | | Anotado | Fallado |

3.5.3 Rebotes

También los rebotes están disponibles como acciones siguientes a un intento de canasta de campo fallado o después del último Tiro Libre fallado. Si los rebotes se introducen con una acción siguiente SmartStats determinará automáticamente el tipo de rebote (ofensivo o defensivo).

Para rebotes que se introducen manualmente, el operador tiene que introducir bien “Ofensivo” o “Defensivo” en un Segundo paso después de seleccionar el jugador y “Rebote”.

| | |
|----------|-----------|
| Ofensivo | Defensivo |
|----------|-----------|

Los rebotes de un equipo se pueden introducir tecleando “Acción de Equipo” en vez de un jugador (si se introduce como una acción siguiente) o manualmente tecleando “Rebote”, “Acción de Equipo” y tipo de rebote (ofensivo, defensivo).

| | |
|-------------------|-------|
| 4. G. Gustas | ○○○○○ |
| 6. A. Macijauskas | ○○○○○ |
| 7. S. Stombergas | ○○○○○ |
| 9. D. Songaila | ○○○○○ |
| 12. K. Lavrinovic | ○○○○○ |
| Acción de equipo | |
| Cambio individual | |
| Cambio múltiple | |

3.5.4 Faltas

Después de seleccionar un jugador y “Falta” el operador tiene que introducir más información en un Segundo y tercer paso..

Primero hay que introducir el tipo de falta, que puede ser

- ★ Personal
- ★ Técnica
- ★ Antideportiva
- ★ Descalificante

En un segundo paso el operador tiene que especificar la falta:

- ★ De tiro (el partido continuará con Tiros Libres)
- ★ No de tiro (no Tiros Libres)
- ★ Ofensivo (en este caso el software introducirá automáticamente una pérdida para el jugador)

Esta selección está solo disponible para faltas personales, todas las otras clases de faltas se tratarán siempre como lanzamiento de faltas (por ejemplo el partido continuará con Tiros Libres).

| | | | | | |
|---------------|----------------|------------|---------|-----------------------|---|
| Personal | Técnica | No de tiro | De tiro | Cuantos tiros libres? | |
| Antideportiva | Descalificante | Ofensivo | | 0 | 1 |
| | | | | 2 | 3 |

En caso de que el lanzamiento de falta y las siguientes acciones no estén posibles, el sistema sugerirá seleccionar el jugador que lanza los tiros libres.

Si las siguientes acciones no están habilitadas o si el siguiente Tiro Libre ha sido cancelado (por ejemplo porque había un tiempo muerto o sustitución antes de los Tiros Libres) es posible introducir Tiros Libres manualmente.

Nota: en caso del lanzamiento de una falta tiene siempre que introducir el número de Tiros Libres. Si cancela la acción antes de este paso no se introducirá nada.

Después de que un jugador ha cometido una falta SmartStats sugerirá inmediatamente una sustitución.

3.5.5 Taponos

Si los siguientes pasos no se pueden realizar, los Taponos normalmente se introducen directamente junto con un tiro.

Es posible introducir Taponos manualmente seleccionando el jugador y “Tapón”

3.5.6 Pérdidas de balón

Hay tres botones de acción diferentes disponibles para las pérdidas de balón:

- ★ Pérdida de balón (Mal pase)
- ★ Pérdida de balón (Balón Perdido)
- ★ Pérdida de balón (Otro)

La razón de tener 3 botones separados es que junto con la pérdida de balón además el tipo de pérdida debe de ser introducida.

Como un mal pase y pérdidas de balón por mal pase normalmente ocurre sin interrupción del partido y seguido inmediatamente por otras acciones es necesario introducirlos sin ser necesario introducir información adicional en un segundo paso.

Después de todas las perdidas de balón el partido será parado y entonces un click adicional no debería de ser un problema para el operador.

Con la continuación del juego permitido, SmartStats sugerirá un robo como siguiente acción después de la pérdida de balón (mal pase o balón perdido). Como el resto de tipos de pérdidas de balón nunca han correspondido a un robo, el sistema no sugerirá en este caso un robo.

Los tipos disponibles de pérdidas de balón son:

- ★ Fuera del campo
- ★ Pasos
- ★ Mal pase
- ★ Balón perdido
- ★ 3"
- ★ 5"
- ★ 8"
- ★ 24"
- ★ Campo atrás
- ★ Falta en ataque
- ★ Otras

| | |
|------------------------|------------------------|
| Fuera del campo | Pasos |
| Mal pase | Balón perdido |
| 3 seg. | 5 seg. |
| 8 seg. | 24 seg. |
| Campo atrás | Falta en ataque |
| Otras | |

3.5.7 Robos

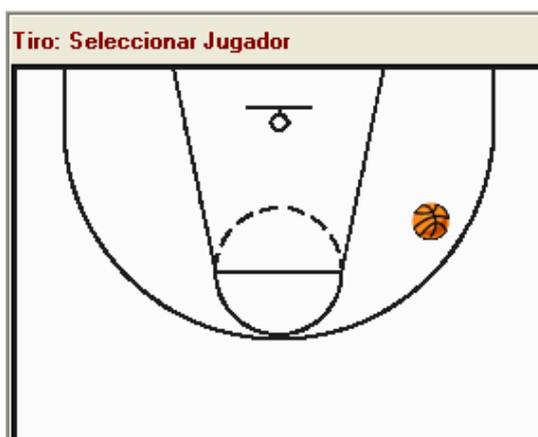
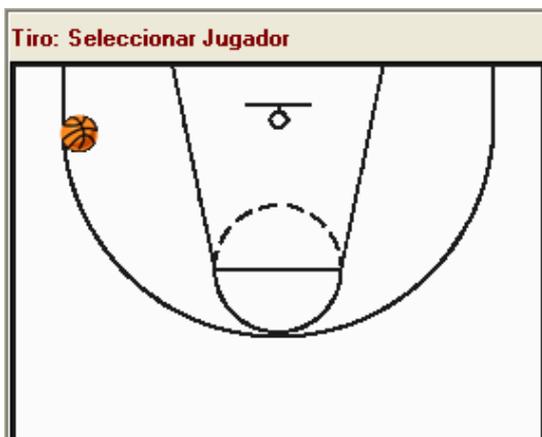
Los robos pueden ser introducidos como acciones seguidas después de cualquier tipo de pérdida de balón o manualmente seleccionando un jugador y "Robo".

3.5.8 Tiros

Los tiros son introducidos seleccionando la posición en el campo desde la cual el tiro fue hecho seguido de la selección de un jugador (o al contrario)

Como es sólo posible cambiar la posición en el campo seleccionando uno diferente (sin cancelar la acción) sería más conveniente seleccionar primero la posición y después el jugador.

Un icono en el campo indicará si la posición era un intento de 2 o 3 puntos.



Después de seleccionar la posición y el jugador el resultado del tiro tiene que ser introducido:

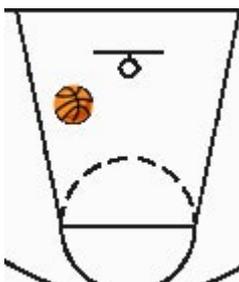
- ★ Anotado
- ★ Fallado
- ★ Taponado (un jugador defensivo ha bloqueado el tiro = fallado)

| | |
|----------|---------|
| Anotado | Fallado |
| Taponado | |

Después de meter los anotados, fallados o taponados, para los tiros dentro de la zona el tipo de tiro tiene que ser también introducido. Las siguientes opciones están disponibles:

- * Tiro en suspensión
- ★ Tiro a tablero
- ★ Mate
- ★ Palmeo
- ★ Alley-oop

Nota: no es posible meter un tiro dentro de la zona sin meter el tipo de tiro.



| | |
|--------------------|----------------|
| Tiro en suspensión | Tiro a tablero |
| Mate | Palmeo |
| Alley-oop | |

Tiros fuera de la zona son siempre automáticamente del tipo "Tiro en suspensión".

Depende del resultado del tiro las siguientes acciones están disponibles:

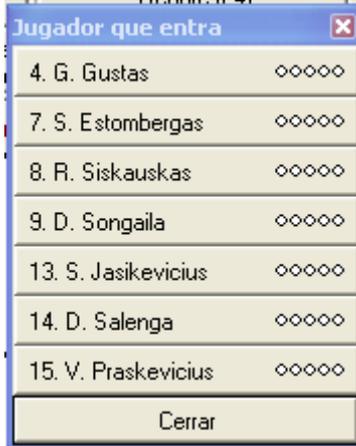
- ★ Rebote después del tiro fallado
- ★ Asistencia después del tiro acertado
- ★ Bloqueo después del tiro taponado, seguido por un rebote

3.5.9 Sustituciones

Las sustituciones pueden ser hechas de dos maneras diferentes:

- ★ Sustituto uno
- ★ Sustituto múltiple

Si solo necesita sustituir un jugador puede introducirlo como cualquier otra acción, por ejemplo, seleccionando “sustituto primero” seguido por el jugador que abandona el partido y seleccionando de la lista al jugador del banquillo para que entre en el partido.



Si quiere sustituir más de un jugador puede hacerlo seleccionando “Sustituto múltiple”.



Primero los jugadores que abandonan la pista deben de ser seleccionados y eliminados del partido. Después los jugadores que van a entrar en el campo pueden ser seleccionados.

3.5.10 Comentarios

Este campo permite introducir comentarios antes, durante y después del partido. Estos comentarios serán mostrados antes, durante o después del partido. Estos comentarios se mostrarán en la impresión del minutaje y el minutaje en directo para fibaeurope.com (para un partido con descarga de Internet).

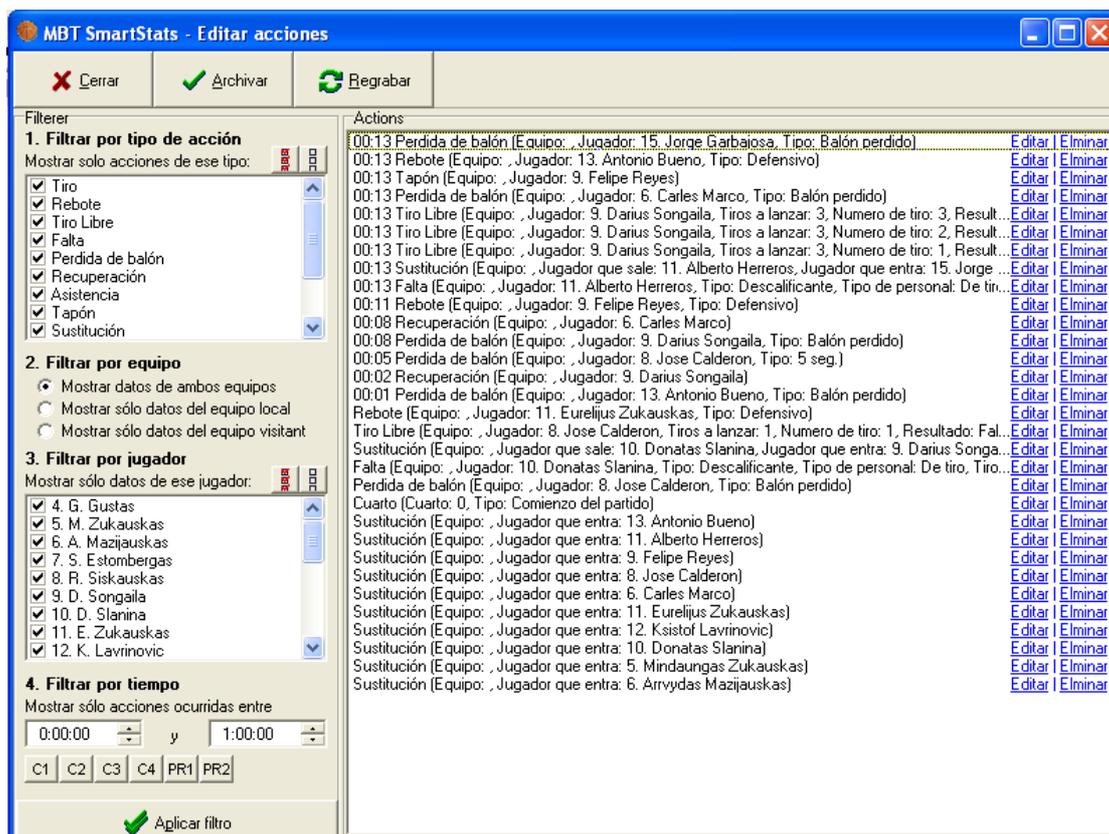
| Comentario |
|---|
| Bienvenido a Smarstart disfruta del partido |

Cualquier tipo de texto puede ser insertado y eliminado con la tecla <RETURN>

4 Editar / borrar acciones

4.1 La ventana del histórico

La principal ventana puede ser abierta tal y como se explica en el apartado 4.1.



Es posible buscar acciones aplicando los filtros:

- ★ Por tipo de acción
- ★ Por equipo
- ★ Por jugador
- ★ Por tiempo

Es además posible usar cualquier combinación de estos filtros-por ejemplo si sólo selecciona “Tiro” como tipo de acción, “7 – S.Stombergas” como el jugador y “Q3” como el tiempo sólo se muestran los tiros de Stombergas en el tercer cuarto.

Nota: Los nuevos ajustes sólo serán llevados acabo una vez haya pulsado “Aplicar filtro”.

Después de hacer cambios o borrar acciones es necesario pinchar “Archivar”.

4.2 Editar acciones

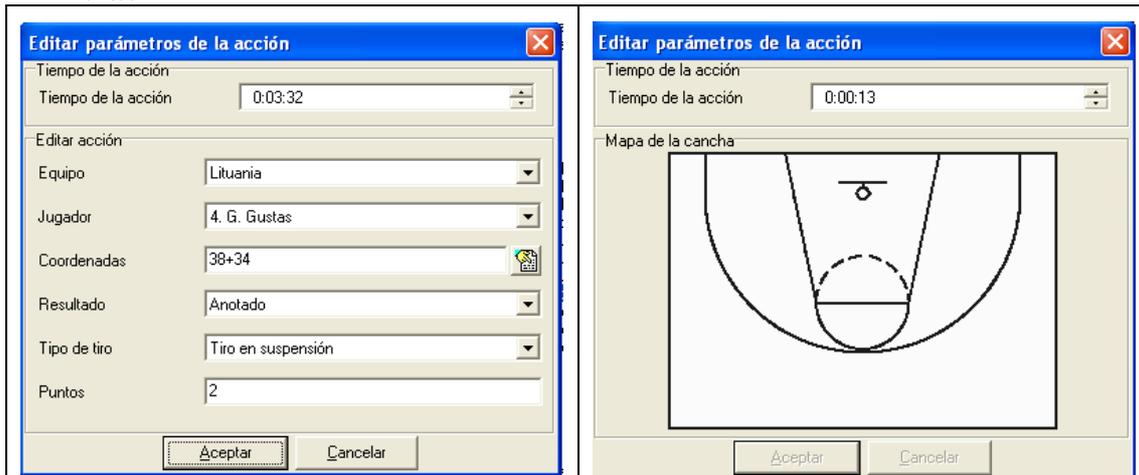
Es posible editar acciones pinchando el link “Editar” después de la respectiva entrada.

Los parámetros pueden ser cambiados dependiendo de la acción que quieras crear.

4.2.1 Tiros

Para los tiros se pueden cambiar los siguientes parámetros:

- ★ Tiempo
- ★ Equipo
- ★ Jugador
- ★ Coordenadas (posición del tiro)
- ★ Resultado del tiro anotado / fallado
- ★ Tipo de tiro
- ★ Puntos



Nota: después de teclear el icono derecho del campo "Coordenadas" podrá seleccionar una diferente posición en la pista tecleando en el mapa de la pista. El número de puntos no puede ser cambiado manualmente tendrá que ser hecho automáticamente seleccionando la posición correcta sobre el campo.

4.2.2 Rebotes

Los campos disponibles son:

- ★ Tiempo
- ★ Equipo
- ★ Jugador
- ★ Tipo (def. | of.)

Editar parámetros de la acción
✕

Tiempo de la acción

Tiempo de la acción

Editar acción

Equipo

Jugador

Tipo

4.2.3 Tiros libres

Los campos disponibles son:

- ★ Tiempo
- ★ Equipo
- ★ Jugador
- ★ Tiros a lanzar, como el número total de tiros libres en estas series
- ★ Número de tiro libre, por ejemplo 2 significa en este caso el 2º de dos tiros libres
- ★ Anotado / Fallado

Editar parámetros de la acción
✕

Tiempo de la acción

Tiempo de la acción

Editar acción

Equipo

Jugador

Tiros a lanzar

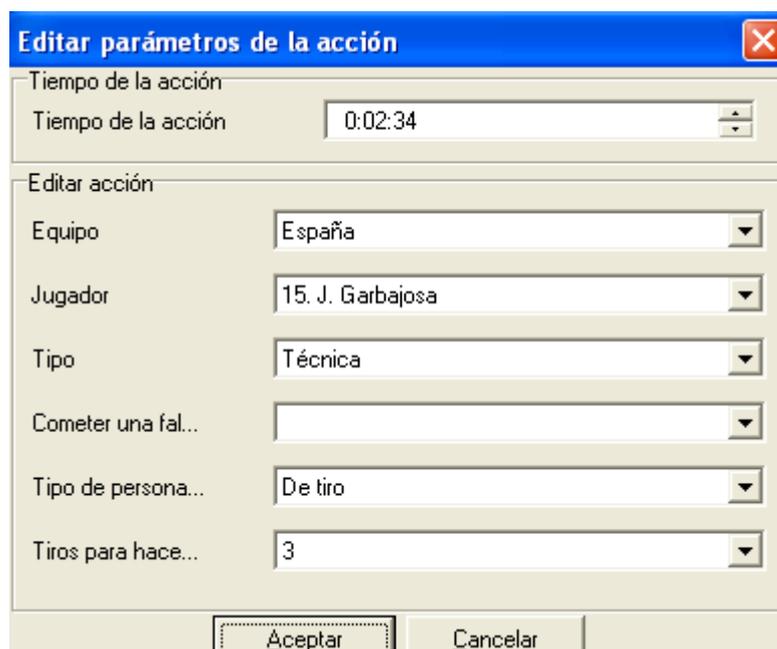
Numero de tiro

Resultado

4.2.4 Faltas

Están disponibles los siguientes campos:

- ★ Tiempo
- ★ Equipo
- ★ Jugador
- ★ Falta sobre (la opción de introducir esta información directamente desde la interfaz del usuario estará disponible en una próxima versión de SmartStats). Para partidos de FIBA Europa esto se puede dejar vacío mientras que no haya una categoría de estadísticas para recibir faltas
- ★ Tipo (personal, técnica, antideportiva, descalificante)
- ★ Tipo de personal (en acción de tiro, sin acción de tiro, en ataque)
- ★ Tiros para hacer (numero de tiros libres)



Editar parámetros de la acción

Tiempo de la acción
Tiempo de la acción 0:02:34

Editar acción

Equipo España

Jugador 15. J. Garbajosa

Tipo Técnica

Cometer una fal...

Tipo de persona... De tiro

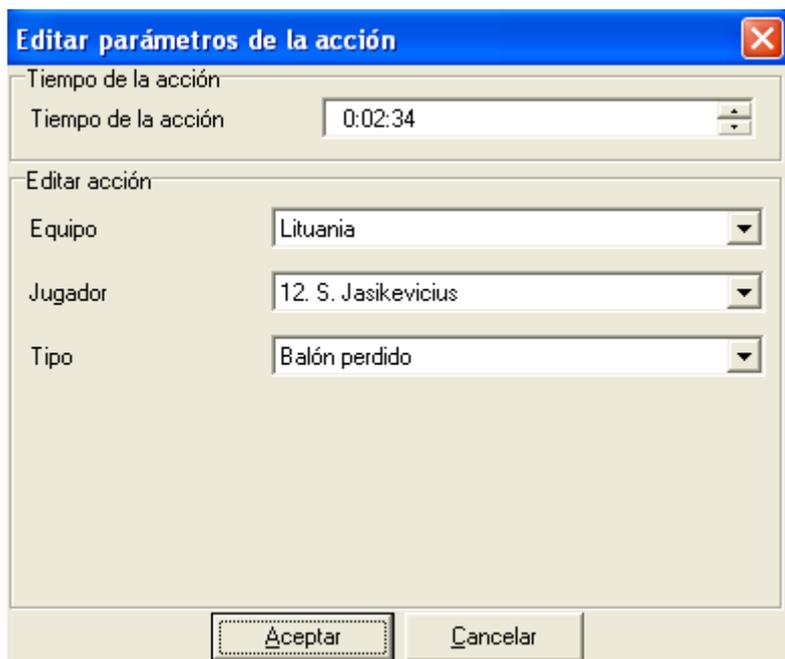
Tiros para hace... 3

Aceptar Cancelar

4.2.5 Pérdidas

Los campos disponibles son:

- ★ Tiempo
- ★ Equipo
- ★ Jugador
- ★ Tipo



Editar parámetros de la acción

Tiempo de la acción
Tiempo de la acción 0:02:34

Editar acción

Equipo Lituania

Jugador 12. S. Jasikevicius

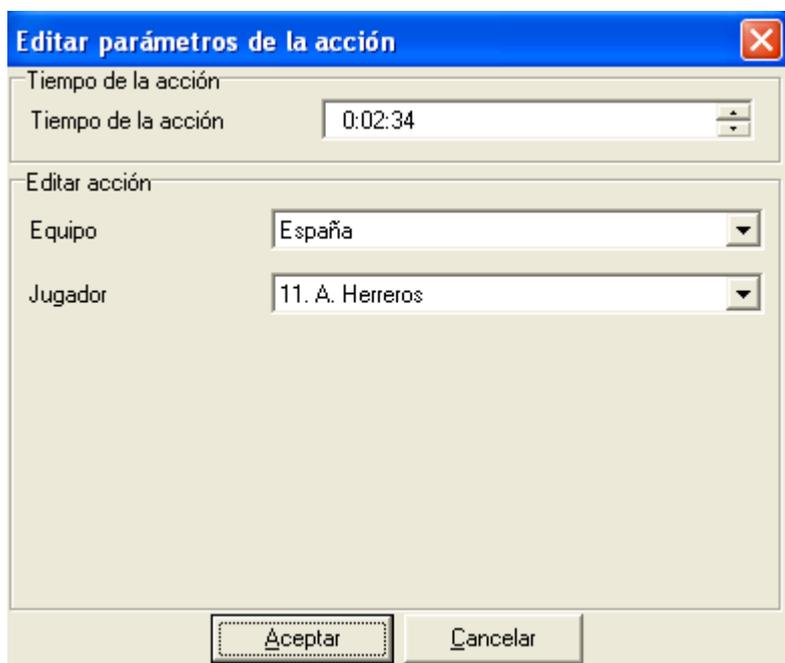
Tipo Balón perdido

Aceptar Cancelar

4.2.6 Robos

Los campos disponibles son:

- ★ Tiempo
- ★ Equipo
- ★ Jugador



Editar parámetros de la acción

Tiempo de la acción
Tiempo de la acción 0:02:34

Editar acción

Equipo España

Jugador 11. A. Herreros

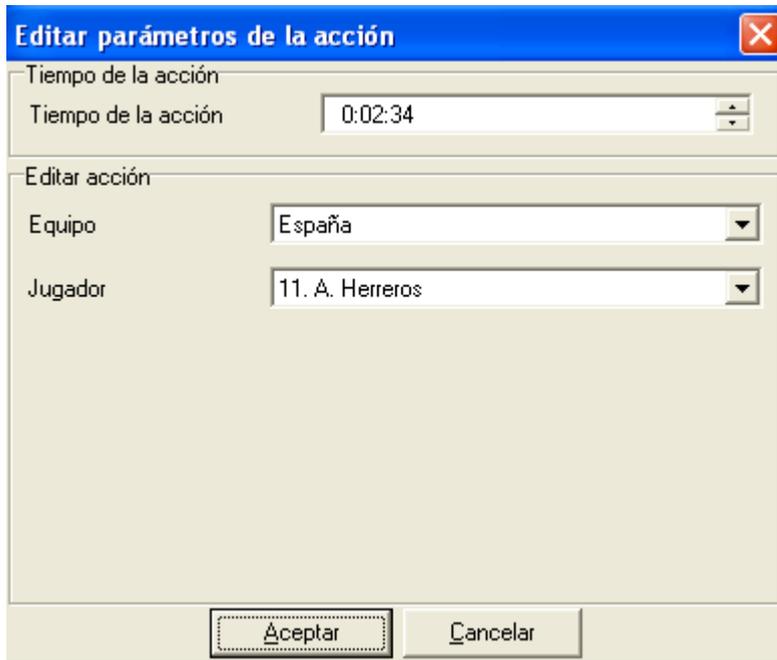
Aceptar Cancelar

4.2.7 Asistencias

Los campos disponibles son:

- ★ Tiempo
- ★ Equipo

★ Jugador



Editar parámetros de la acción

Tiempo de la acción
Tiempo de la acción 0:02:34

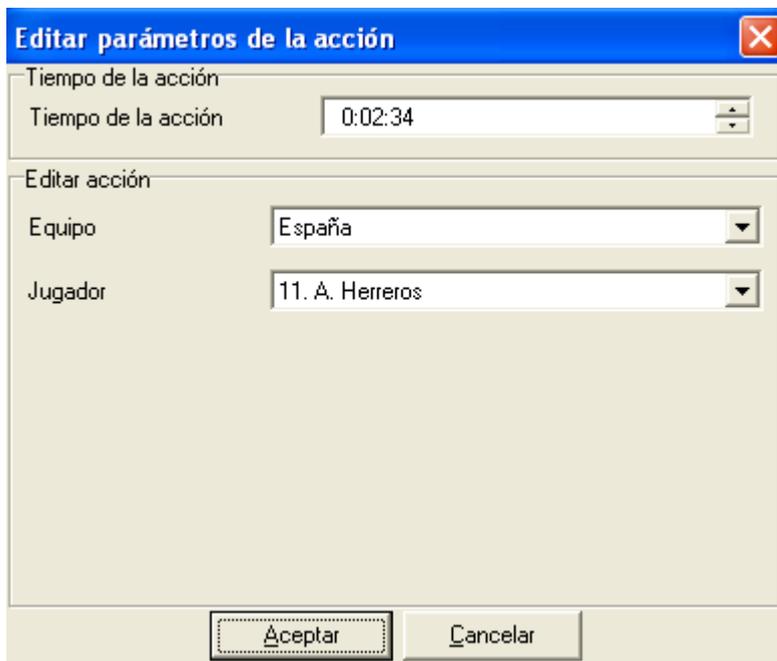
Editar acción
Equipo España
Jugador 11. A. Herreros

Aceptar Cancelar

4.2.8 Tapones

Los campos disponibles son:

- ★ Tiempo
- ★ Equipo
- ★ Jugador



Editar parámetros de la acción

Tiempo de la acción
Tiempo de la acción 0:02:34

Editar acción
Equipo España
Jugador 11. A. Herreros

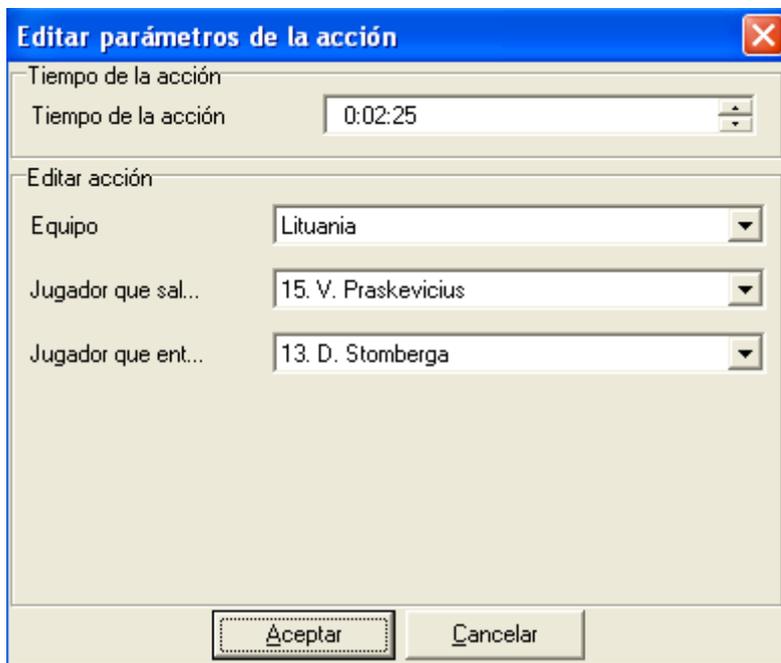
Aceptar Cancelar

4.2.9 Sustitución

Los campos disponibles son:

- ★ Tiempo

- ★ Equipo
- ★ Jugador que sale
- ★ Jugador que entra



Editar parámetros de la acción

Tiempo de la acción
Tiempo de la acción 0:02:25

Editar acción

Equipo Lituania

Jugador que sal... 15. V. Praskevicius

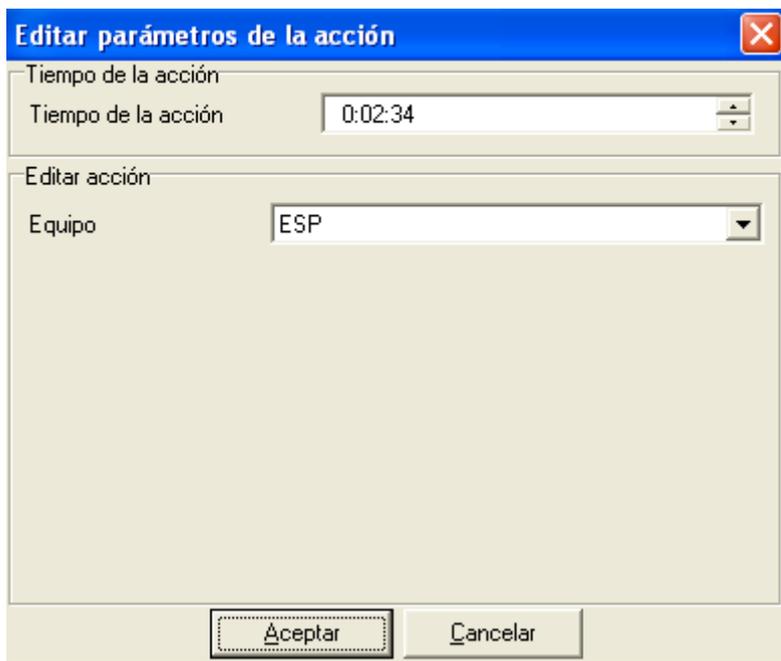
Jugador que ent... 13. D. Stomberga

Aceptar Cancelar

4.2.10 Tiempo muerto

Los campos disponibles son:

- ★ Tiempo
- ★ Equipo



Editar parámetros de la acción

Tiempo de la acción
Tiempo de la acción 0:02:34

Editar acción

Equipo ESP

Aceptar Cancelar

4.2.11 Otros

Es posible además crear el resto de acciones, por ejemplo, cuarto empezar / parar y comentarios y no se recomienda usar esto funcionalmente.

4.3 **Borrar acciones**

Además de editar acciones es posible borrar acciones usando el enlace “Borrar”.

Nota: cuando borra una acción con la correspondiente acción que le acompaña, también dicha acción se borrará.

4.4 **Editar / borrar acciones en cliente-/modo servidor**

Si un partido se opera en cliente-/modo servidor las acciones pueden editarse / borrarse de la siguiente forma:

- ★ El ordenador que opera SmartStats en modo servidor puede editarse o borrarse, es decir, no importa en que PC ha sido introducida la acción originalmente
- ★ En ordenadores que operan con modo cliente solo es posible editar o borrar acciones que ya han sido introducidas en el mismo ordenador

5 Impresiones

En SmartStats hay una gran variedad de impresiones disponibles, a las cuales se accede desde el menú principal con el nombre de “Informes”.

Para todas las impresiones es posible bien mandarlas directamente a una impresora conectada al ordenador o trabajar en red y crear y salvar archivos pdf.

Para los informes que contienen gráficos, como gráfico de tiros, comparaciones de equipo y gráfico del desarrollo del marcador, además de las funciones normales es también posible salvar los gráficos como archivo jpg en su ordenador y copiar y pegar en diferentes documentos (por ejemplo un documento de Word). Estas dos funciones están disponibles con las teclas “Archivar” y “copiar”.

5.1 Marcador de puntos oficial

Esta es la hoja oficial de estadísticas para los partidos de FIBA Europa.

Además de la opción de imprimir o crear el archivo pdf, hay otras cosas importantes aquí:

- ★ La opción de exportar datos a un archivo sin formato separado por comas (csv) – esto puede usarse por ejemplo para introducir datos en una base de datos (“Exportar a CSV”). Este archivo puede usarse para enviar los resultados del partido y estadísticas a FIBA Europa desde un ordenador diferente.
- ★ Exportar datos a una hoja Excel
- ★ Enviar resultados y estadísticas a la base de datos oficial de FIBA Europa (esta opción está solo disponible para partidos de FIBA Europa o si la conexión a Internet no está disponible)

HOJA OFICIAL DE ESTADÍSTICAS

Competición: _____ Partido No. #: _____ Fecha: _____ Lugar: _____

Arbitro 1: _____ Arbitro 2: _____ Arbitro 3: _____ Espectadores: _____

Equipo A: _____ Equipo B: _____

| Nº | Nombre - Apellido | SI | MIN | TC 2/3 | TC 3/3 | TC 4/4 | TL | REB | AS | F | PE | RC | L | P | TV | |
|----------|-------------------|-------|-------|--------|--------|--------|----|-----|----|---|----|----|---|---|----|----|
| 4 | ... | | 00:00 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | ... | | 00:10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | -2 |
| 6 | ... | | 00:10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 7 | ... | | 00:00 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | ... | | 00:00 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 9 | ... | | 00:00 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | ... | | 00:00 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | ... | | 00:10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 |
| 12 | ... | | 00:10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 13 | ... | | 00:00 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 14 | ... | | 00:00 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 15 | ... | | 00:00 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Equipos: | | TOTAL | 00:00 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Legend: F - Inicial, M - Minutos, T - Tiros de campo, A - Ancestros, I - Intencados, T - Tiros libres, H - Reactas, D - Defensaivos, AS - Asistencias, F - Faltas personales o técnicas, PE - Pérdidas, RC - Recuperaciones, L - Lapsoes, P - Penaltis

5.2 Marcador de puntos de prensa

Las estadísticas del partido en un formato diferente.

ESTADÍSTICAS DEL PARTIDO

Lituania 23 - 33 España

(23-33)

Arbitros : Luigi Lamonica (ITA), Ilja Belosevic (SCG)

Comisario : Valdu Suurkask

Lituania

| Nº | Nombre | 5I | Min | TC 2P | | TC 3P | | TL | | Rebotes | | | Faltas | | TAP | | PTS | | | |
|---------------------|-------------------------|-----------------|--------------|------------|--------------|------------|------------|--------------|--------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| | | | | A/I | % | A/I | % | A/I | % | Ofe | Def | Tot | AS | Com | Rec | PER | | REC | Com | Rec |
| 4 | Giedrius Gustas | * | 04:04 | 1/1 | 100,0 | 0/0 | 0,0 | 6/6 | 100,0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 8 | |
| 5 | Mindaugas Zukauskas | | 00:00 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 6 | Arvydas Macijauskas | | 01:25 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 6/6 | 100,0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6 | |
| 7 | Saulius Stombergas | | 00:00 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 8 | Darius Songaila | * | 04:04 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 9/9 | 100,0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 9 | |
| 9 | Donatas Slanina | | 00:00 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 10 | Eurelijus Zukauskas | * | 04:04 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | |
| 11 | Ksistof Lavrinovic | | 00:00 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 12 | Sarunas Jasikevicius | * | 04:04 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | |
| 13 | Dainius Stomberga | | 00:09 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | |
| 14 | Ramunas Siskauskas | | 00:00 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 15 | Virginijus Praskevicius | * | 02:25 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0/0 | 0,0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | |
| Equipo / Entrenador | | | | | | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Totales | | | 20:15 | 1/1 | 100,0 | 0/0 | 0,0 | 21/21 | 100,0 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 0 | 23 |
| Entrenador | | Antanas Sireika | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

5.3 Minutaje

Una lista completa de todas las acciones del partido.

JUGADA A JUGADA

Lituania 23 - 33 España

(23-33)

Arbitros : Luigi Lamonica (ITA), Ilja Belosevic (SCG)

Comisario : Valdu Suurkask

Lituania : G. Gustas, D. Songaila, E. Zukauskas, S. Jasikevicius, V. Praskevicius

España : P. Gasol, J. Navarro, C. Jimenez, A. Reyes, J. Garbajosa

Periodo 1

| Tiempo | Lituania | Marcador | España |
|--------|--|----------|--|
| 10:00 | Tiempo muerto | | |
| 10:00 | | | Sustitución: 14 A. Reyes sale, 11 A. Herreros entra |
| 10:00 | | | 15 J. Garbajosa - Perdida de balón (Balón perdido) |
| 07:35 | 12 S. Jasikevicius - Rebote ofensivo | | |
| 07:35 | 15 V. Praskevicius - Tapón | | Equipo - Rebote defensivo |
| 07:35 | Sustitución: 15 V. Praskevicius sale, 13 D. Stomberga entra | | |
| 07:35 | | | 15 J. Garbajosa - Tapón |
| 07:35 | | | 4 P. Gasol - Tapón |
| 07:35 | | | 7 J. Navarro - Tapón |
| 07:35 | 13 D. Stomberga - Perdida de balón (Balón perdido) | | |
| 07:33 | 13 D. Stomberga - Perdida de balón (Balón perdido) | | |
| 07:29 | 10 E. Zukauskas - Recuperación | | 15 J. Garbajosa - Perdida de balón (Mal pase) |
| 07:26 | | | Sustitución: 4 P. Gasol sale, 12 R. de la Fuente entra |
| 07:26 | | | 10 C. Jimenez - Falta en ataque (1a falta de equipo) 10 C. Jimenez Perdida de balón (Falta en ataque) |
| 07:26 | 10 E. Zukauskas - 1a Falta personal (1a falta de equipo) | | |

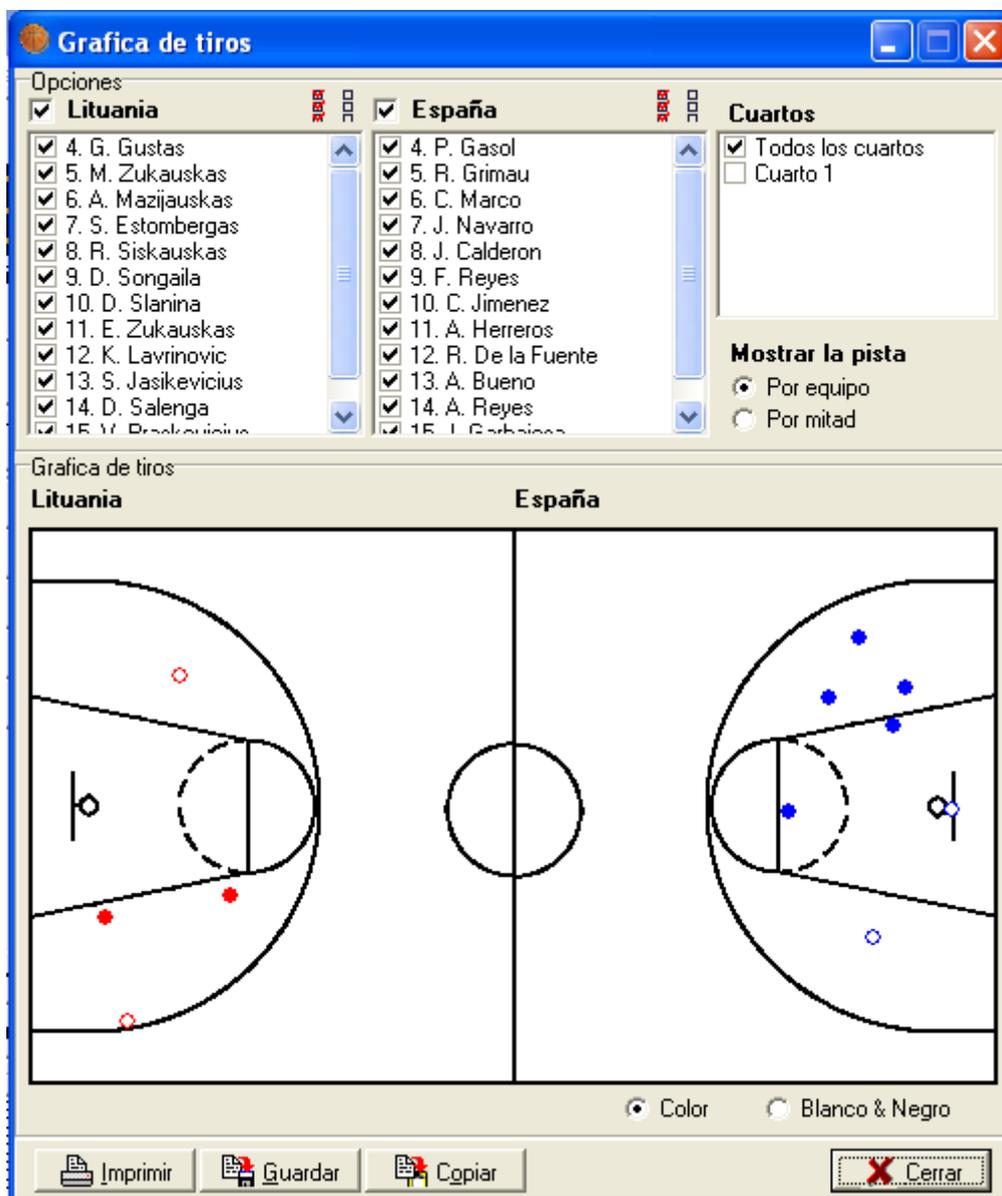
5.4 Grafico de tiros

Un gráfico de tiros en una representación gráfica de todos los tiros durante el partido, por ejemplo los tiros anotados se muestran con un icono verde, los fallados con un icono rojo.

Es posible personalizar este gráfico en diferentes maneras:

- ★ Incluir ambos equipos o solo uno
- ★ Incluir tiros de todo el partido o solo de uno o mas periodos
- ★ Incluir todos los jugadores o seleccionar jugadores sueltos

- ★ Mostrar el gráfico por equipo o por periodos. La opción de mostrar tiros por periodo solo es útil si los tiros de un solo equipo se muestran
- ★ Versión Color o blanco & negro (para impresoras blanco y negro)



5.5 Gráfico de tiros – “Mapa de temperatura”

Parecido al gráfico normal de tiros esto es una representación gráfica de tiros.

Así como en el gráfico normal de tiros aquí el propósito es destacar las áreas desde las cuales los tiros se han realizado (no marcarlas como anotados o fallados).

Este gráfico es comparable a un mapa de temperatura que puede conocer por los periódicos – la máxima temperatura de una cierta región del mapa es, “más oscuro” el color utilizado. Lo mismo se aplica para este gráfico – más “oscuro” es el color de una cierta área de la pista, más tiros han sido realizados desde ese área.

Las mismas opciones están disponibles para personalizar el gráfico como el gráfico normal de tiros.



5.6 Eficacia de los quintetos

Este informe muestra las diferentes alineaciones usadas por un equipo y las compara en diferentes modos, como por ejemplo

- ★ Minutos jugados – el tiempo que una cierta alineación ha sido usada
- ★ Desarrollo del marcador –el desarrollo del marcador mientras que una determinada alineación ha sido utilizada
- ★ Desarrollo de marcador en 40 min. – igual, pero calculado en 40 minutos. Por ejemplo si una cierta alineación que se ha usado durante 10 minutos y el desarrollo durante esos 10 minutos era +5, entonces el desarrollo del marcador en 40 minutos sería +20.
- ★ Puntos marcados – numero de puntos marcados mientras que una alineación ha sido usada
- ★ Puntos marcados en 40 min. – los mismos pero calculados en 40 minutos
- ★ Puntos recibidos – numero de puntos marcados por el equipo oponente mientras que una cierta alineación es usada
- ★ Puntos recibidos en 40 min. – lo mismo, pero calculados en 40 minutos

Tiene que teclear “Generar Informe” después de hacer una nueva selección.

Eficiencia de los quintetos

Cerrar
Imprimir
Instalar impresora
Exportar a PDF

Seleccionar equipo

Lituania

España

Seleccionar opciones del informe

Minutos jugados

Desarrollo del marcador

Desarrollo del marcador en 40 min

Puntos anotados

Puntos anotados en 40 min

Puntos recibidos

Puntos recibidos en 40 min

Generar informe




Erobasket 2003
Partido No. 40
Estocolmo (SWE), Global Arena

2005.04.26
00:00:00
Asistencia

EFICIENCIA DE LOS QUINTETOS

Lituania 21 - 42 España
(21-42)

Arbitros : Luigi Lamica (ITA), Ilija Belosevic (SCG)
Comisario : Valdis Suurkask

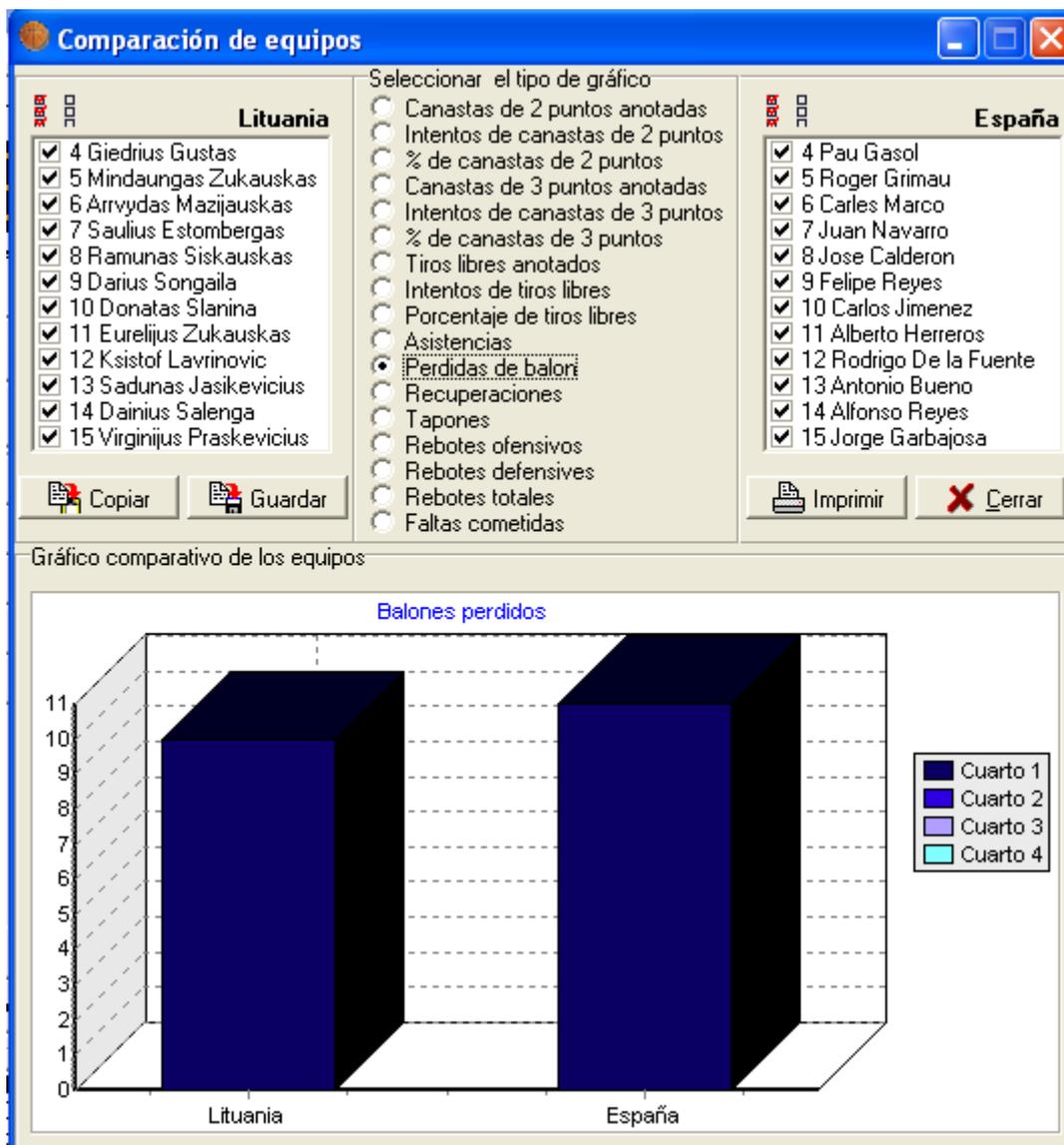
España

| Minutos jugados | |
|--|-------|
| 7. Juan Navarro 8. Jose Calderon 10. Carlos Jimenez 12. Rodrigo De la Fuente 13. Antonio Bueno | 02:45 |
| 5. Roger Grimau 10. Carlos Jimenez 12. Rodrigo De la Fuente 13. Antonio Bueno 15. Jorge Garbajosa | 01:03 |
| 8. Jose Calderon 9. Felipe Reyes 10. Carlos Jimenez 12. Rodrigo De la Fuente 13. Antonio Bueno | 00:19 |
| 6. Carles Marco 8. Jose Calderon 9. Felipe Reyes 11. Alberto Herreros 13. Antonio Bueno | 00:13 |
| 8. Jose Calderon 10. Carlos Jimenez 12. Rodrigo De la Fuente 13. Antonio Bueno 15. Jorge Garbajosa | 00:13 |

5.7 Comparación de equipo

Con este informe es posible visualizar y comparar los números de ambos equipos en todas las categorías de estadísticas. Se muestran los diferentes cuartos en diferentes colores (excepto porcentajes de tiros).

También es posible incluir todos los jugadores en el gráfico o seleccionar uno a uno.



5.8 Ranking

Este informe muestra los 3 mejores jugadores de ambos equipos en las diferentes categorías de estadísticas (categorías incluidas en el gráfico se pueden seleccionar por el usuario).

RANKING

Lituania 21 - 42 España

(21-42)

Arbitros : Luigi Lamoica (ITA), Ilija Belosevic (SCG)

Comisario : Valdis Suurkask

| Lituania | | España | |
|-----------------------------|----|-------------------------|---|
| Tiros de 2 anotados | | | |
| 9 Darius Songaila | 1 | 5 jugadores | 1 |
| 6 Arrvydas Mazijauskas | 1 | | |
| Tiros de 3 anotados | | | |
| Sin jugadores | | Sin jugadores | |
| Tiros libres anotado | | | |
| 6 Arrvydas Mazijauskas | 10 | 8 Jose Calderon | 9 |
| 9 Darius Songaila | 4 | 13 Antonio Bueno | 6 |
| 11 Eurelijus Zukauskas | 3 | 10 Carlos Jimenez | 6 |
| Rebotes totales | | | |
| 11 Eurelijus Zukauskas | 2 | 12 Rodrigo De la Fuente | 6 |
| | | 10 Carlos Jimenez | 5 |
| | | 9 Felipe Reyes | 5 |
| Asistencias | | | |
| 11 Eurelijus Zukauskas | 1 | 13 Antonio Bueno | 3 |
| 9 Darius Songaila | 1 | 4 jugadores | 2 |
| Balones recuperados | | | |
| 9 Darius Songaila | 2 | 10 Carlos Jimenez | 2 |
| 3 jugadores | 1 | 7 Juan Navarro | 2 |
| | | 3 jugadores | 1 |

5.9 Gráfico del desarrollo del marcador

Este informe muestra el desarrollo del marcador (o algunas otras categorías) durante el partido de manera gráfica. Seleccionando uno o mas jugadores, los tiempos cuando este jugador o combinación de jugadores estaban en la pista se señala.

Otros campos personalizables son:

- ★ Estilo de gráfico (barra o línea)
- ★ Visión 3D (apagado o encendido)
- ★ Acumulados (si o no)

