

FIBA Stats Suite

Einsatz in den 1. Regionalligen (Herren) und in der WNBL

Spiele anlegen online / offline

Vorbereiten mit Internetverbindung

Jeder Verein bekommt einen individuellen Zugang (Benutzername und Passwort), der in der Scouting-Software eingetragen wird. Ist die Scouting-Software mit dem Server „Verbunden“, werden nur die kommenden Heimspiele der nächsten drei Tage des Vereins angezeigt. Diese Spiele haben den Status „online“. Weiterhin sichtbar sind auch alle lokalen Spiele (Status „local“), sowie alle bisherigen offiziellen Spiele (Status „both“ für online und lokal verfügbar).

Im ersten Schritt markiert man das kommende Heimspiel und wählt als Button „Korrigieren“. Die Software synchronisiert kurz das Spiel mit dem Server und öffnet einen Dialog mit drei Karteikarten (Info zum Spiel, Team A, Team B).

Unter „Info zum Spiel“ können bei Bedarf Änderungen vorgenommen werden (Beispiel: Spielbeginn um 30min verschoben, Trikotfarben eingetragen, ...). Unter „Team A“ werden die Spieler der Heimmannschaft eingetragen, unter „Team B“ entsprechend die Spieler der Gastmannschaft. Jeder Spieler mit einer Trikotnummer wird als teilnehmend am Spiel gewertet. Es dürfen nur die Spieler in der Statistik aufgenommen werden, die auch auf dem Anschreibebogen eingetragen sind, alle anderen Spieler mit Trikotnummer sind zu löschen.

Bei einem offiziellen Spiel niemals einen vorhandenen Spieler durch ändern der Namen überschreiben. Da im Hintergrund die ursprüngliche Spieler-ID erhalten bleibt, steht auf dem Ausdruck in der Halle der korrekte Name, in TeamSL wird aber der ursprüngliche (nunmehr falsche) Spieler anhand der Spieler-ID auftauchen.

Beispiel: #41 Nowitzki, Dirk steht in den Daten des Servers, aber Dirk Nowitzki ist verletzt, stattdessen spielt Dennis Schröder mit der Nummer 41.

Falsch: Den Namen von „Nowitzki, Dirk“ in „Schröder, Dennis“ editieren.

Korrekt: „#41 Nowitzki, Dirk“ löschen sowie den Spieler „#41 Schröder, Dennis“ manuell als neuen Spieler hinzufügen.

Ein Doppelklick auf das Spiel öffnet selbiges. Weiter geht es jeweils ...

... mit Internetverbindung in der Halle

Die nächsten Schritte wären eintragen der Starter, das Spiel beginnen und los geht es mit Scouten. Bei bestehender Internetverbindung werden alle Aktionen ins Internet geladen und sind LIVE einsehbar. Ist das Spiel beendet, alle Daten korrekt, werden die Daten unter „Spiel“ mit „Spielstatistik und Endstand an den Wettbewerbsveranstalter schicken“ auf den Server geladen. Im folgenden Dialog ist das Endergebnis noch einmal zu bestätigen, eine Zuschauerzahl einzutragen, sowie zwingend Kontaktdaten zu hinterlegen.

Innerhalb von ca. zehn Minuten erscheint bei erfolgreicher Datenübertragung die Statistik unter www.basketball-bund.net und kann vom Scouter kontrolliert werden.

.... ohne Internet in der Halle

Schließt man das sich öffnende Fenster, hat das Spiel in der Übersicht ab sofort den Status „both“ und ist online und lokal verfügbar. Trennt man jetzt die Verbindung zum Server (kein Internet mehr verfügbar), ändert sich der Status in „local“ und das Spiel ist auch nach Neustart der Software und ohne Verbindung zum Server (ohne Internet) verfügbar.

Wer auf Nummer sicher gehen will, kann das Spiel auch lokal in einen beliebigen Pfad exportieren und in der Halle importieren.

Startet man das Spiel mittels Doppelklick, weist die Software darauf hin, dass offizielle Spiele online zu scouten sind. Da keine Internetverbindung verfügbar ist, wählt man „Offline arbeiten“ und kann damit beginnen das Spiel zu scouten (Starter eintragen, Spielbeginn, ...).

Um die Daten nach Spielende zu übermitteln muss der Rechner wieder mit dem Internet verbunden werden. Die Software neu starten, mit dem Server „Verbinden“, Spiel öffnen und unter „Spiel“ mit „Spielstatistik und Endstand an den Wettbewerbsveranstalter schicken“ werden die Daten auf den Server geladen. Im folgenden Dialog ist das Endergebnis noch einmal zu bestätigen, eine Zuschauerzahl einzutragen, sowie zwingend Kontaktdaten zu hinterlegen.

Innerhalb von ca. zehn Minuten erscheint bei erfolgreicher Datenübertragung die Statistik unter www.basketball-bund.net und kann vom Scouter kontrolliert werden.

Alternative nach Spielende: Statt den Rechner mit dem Internet verbinden zu müssen, kann das gescoutete Spiel nach Spielende mittels Export auch auf einen USB-Stick exportiert werden. Somit kann eine andere / weitere Person das Spiel an seinem Rechner (zu Hause, im Büro, ...) in die FIBA Europe Stats Suite importieren, das Spiel öffnen und die Daten wie oben beschrieben bei bestehender Internetverbindung auf den Server laden.

Komplett ohne Internetverbindung

Tritt der Fall ein, dass ein Vorbereiten mit Internetverbindung nicht möglich war, könnt ihr das Spiel komplett manuell anlegen. Dabei sind beim Anlegen der Spieler beider Mannschaften mindestens Vorname, Nachname und Trikotnummer einzutragen. Alles andere funktioniert ohne Internetverbindung – Starter eintragen, Spiel starten, scouten, ...

Nach Spielende müsst ihr das Spiel exportieren und die Spieldatei mittels E-Mail an den Staffelleiter, sowie an Stefan Schultz (schultz@easycrredit-bbl.de) schicken. Hintergrund: Der Server lehnt das Spiel als nicht offizielles Spiel ab und es muss aufwendig manuell in die Datenbank importiert werden.

Fehlende Spieler

Fehlt ein Spieler nach dem Import vom Server, so könnt ihr diesen bei vorhandener Internetverbindung noch in TeamSL eintragen. Der Vorlauf dafür muss mindestens 15 Minuten betragen. Da bei tagesaktuellen Spielen alle zehn Minuten ein Abgleich der Daten stattfindet, ist der Spieler beim erneuten „Korrigieren“ des Spiels und damit erneuten Synchronisieren mit dem Server vorhanden.

Gibt es keine Internetverbindung in der Halle, dann tragt ihr den Spieler manuell in der Scouting-Software nach. Ein Upload nach Spielende zuhause funktioniert. Allerdings wird die Statistik erst in TeamSL verfügbar, wenn der fehlende Spieler in TeamSL angelegt wurde (sollte das verantwortliche Team umgehend machen) und nachträglich in der Statistik dem Spieler zugeordnet wurde (vom Staffelleiter oder Stefan Schultz umzusetzen).

Beim komplett manuellen Anlegen eines Spiels ohne Internetverbindung, tragt ihr eh alle Spieler von Hand ein und alle Spieler müssen nachträglich manuell zugeordnet werden.

Ende