

**MANUÁL POSTUPU
ZÁZNAMU U ZÁKLADNÍ
VERZE ELEKTRONICKÉHO
ZÁPISU O UTKÁNÍ**

IN GAME APP 3.0



**MANUÁL POSTUPU ZÁZNAMU U ZÁKLADNÍ VERZE ELEKTRONICKÉHO ZÁPISU O UTKÁNÍ
IN GAME APP 3.0**

ČESKÁ BASKETBALOVÁ FEDERACE
Vocetářova 2449/5, Praha 8 - Libeň, 180 00

OBSAH

1. PŘED UTKÁNÍM

- 1.1. Postup před utkáním – příprava 4
- 1.2. Přihlášení a výběr utkání 4

2. NASTAVENÍ UTKÁNÍ

- 2.1. DRUŽSTVO A – kontrola soupisky družstva, přidání hráče na soupisku, úprava čísla dresu 6
- 2.2. Označení hráčů do utkání 6
- 2.3. Realizační tým – vyplnění členů do zápisu o utkání 6
- 2.4. Úprava barvy dresů družstva 7
- 2.5. Souhrn – kontrola zadaných informací, podpis trenéra 7
- 2.6. Družstvo B – postup pro druhé družstvo 7
- 2.7. Sbor rozhodčích – kontrola/zadání sboru rozhodčích a stolku zapisovatelů 8

3. ZAČÁTEK UTKÁNÍ

- 3.1. Výběr akce 9
- 3.2. Časomíra – spuštění, zastavení, úprava času 9
- 3.3. Play-by-play – přidávání, úpravy, odstranění akcí 10
- 3.4. Nastavení soupisek před novou periodou 10
- 3.5. Filtry – použití filtrů akcí družstva, hráčů, akcí, period, úprav akcí 11
- 3.6. Herní menu 11
- 3.7. Načtení QR kódu utkání 11
- 3.8. Zápis o utkání.pdf – získání přístupu k zápisu o utkání 12
- 3.9. Úprava družstev – dodatečné úpravy 12
- 3.10. Odložení utkání – postup při zrušení utkání 12
- 3.11. Poznámky k utkání – možnosti přidání poznámek a událostí do zápisu 12
- 3.12. Uzavření utkání 12

4. UZAVŘENÍ UTKÁNÍ

- 4.1. Prodloužení – postup při nastavení utkání 13
- 4.2. Konec v normální hrací době – postup k uzavření utkání 13
- 4.3. Sbor rozhodčích – doplnění informací, podpis rozhodčích 13
- 4.4. Poznámky – přidání poznámek do zápisu o utkání 14
- 4.5. Zápis o utkání – náhled do papírové podoby zápisu 14
- 4.6. Protest kapitána – postup v případě protestu družstva 14
- 4.7. Ukončení utkání – uzavření zápisu o utkání 15

5. POSTUP ZÁZNAMU AKCÍ V ZÁKLADNÍ VERZI ZÁPISU O UTKÁNÍ

- 5.1. Postupy záznamu jednotlivých akcí 16

6. SOUVISEJÍCÍ APLIKACE A PLATFORMY

- 6.1. SWISH App – on-line zobrazování všech dat z utkání 17
- 6.2. DEMO prostředí – přístup do zkušební verze aplikace zápisu o utkání 17
- 6.3. In Game tréninková platforma pro zapisovatele 18

1. PŘED UTKÁNÍM

V této první části se podíváme na PŘÍPRAVU PŘED UTKÁNÍM, kterou je nutné provést před zahájením hry: Jak se PŘIHLÁSIT a VYBRAT UTKÁNÍ.

1.1. POSTUP PŘED UTKÁNÍM – PŘÍPRAVA

- a. Vložte SD kartu, abyste mohli zálohovat svá data a zkontrolujte stav baterie svého tabletu. Obnovení dat: Pokud během hry dojde k nějakému problému, vždy můžete vyjmout SD kartu a vložit ji do jiného zařízení. Takto obnovíte data a můžete pokračovat v zápise utkání.
- b. Nainstalujte aplikaci NBN23 InGame do vašeho zařízení (do Google Play, či App store zadejte nbn23 ingame, či přímo na webu NBN23, odkaz zde <https://www.nbn23.com/ingame-download>).
- c. Pro získání utkání (i jeho následné LIVE zobrazení) je nutné být připojen k internetu (doporučeno mít v záloze datovou SIM kartu, nebo 3G/4G hot spot).

1.2. PŘIHLÁŠENÍ A VÝBĚR UTKÁNÍ

Otevřete aplikaci NBN23 InGame. Zadejte své uživatelské jméno (Uživatel) a Heslo, která máte přiřazená jako technický zapisovatel v systému Leris (viz. Manuál technický zapisovatel) a stiskněte tlačítko Přihlásit.

Pozn.: Pozor při kopírování uživatelského hesla, aby se nekopírovala i mezera na konci jména. Případně ji před přechodem na heslo odstraňte.

INGAME
DIGITAL SCORESHEET

Přihlásit se s

LEVERADE

Uživatel

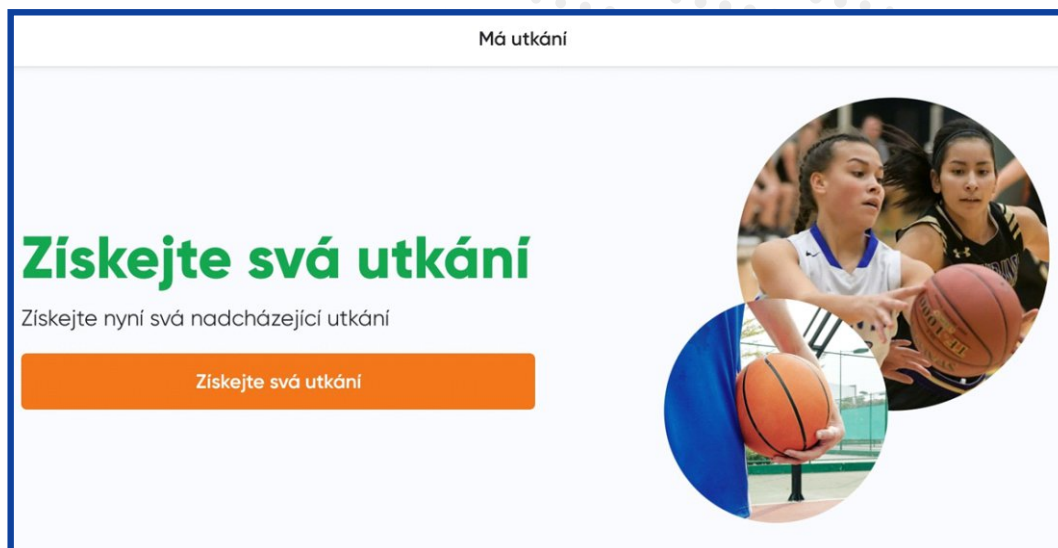
Heslo

Přihlásit

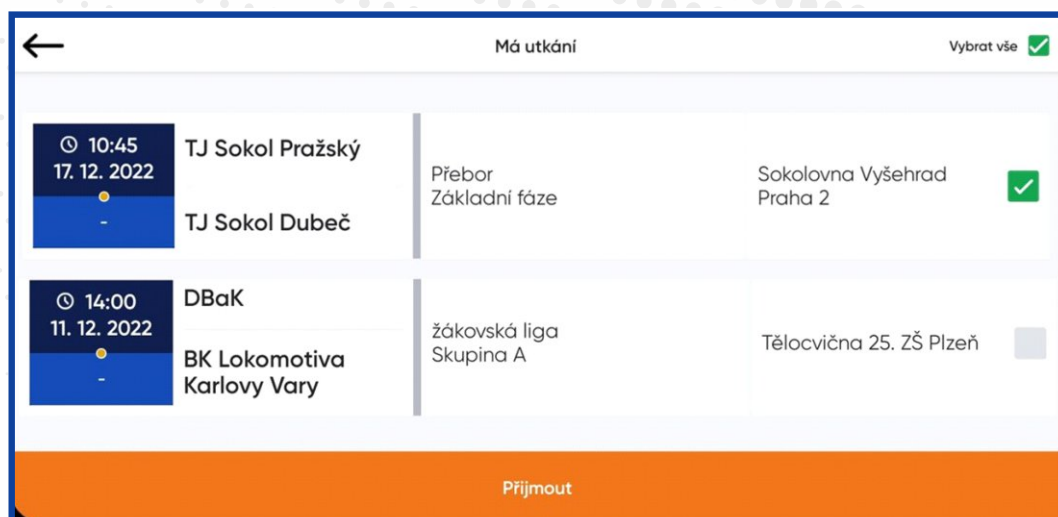
Přístup do DEMO prostředí

v1.0.14-21

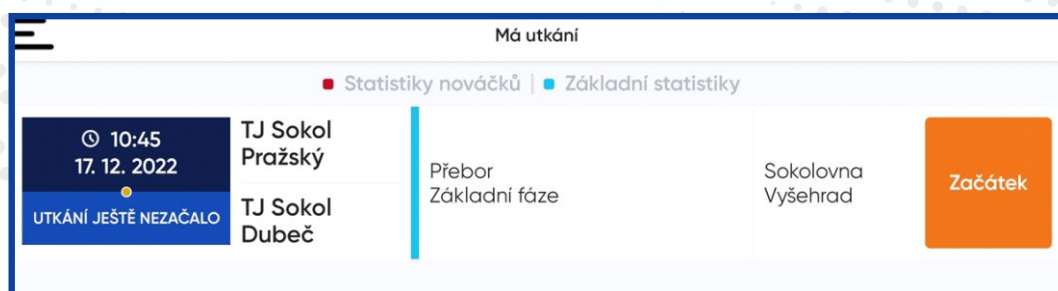
Jste přihlášen. Pro další postup klikněte na Získejte svá utkání.



Zde uvidíte všechna utkání, která jsou přiřazena k vašemu uživatelskému účtu. Vyberte utkání, které chcete zapisovat a klikněte na Přijmout.



Zobrazí se Vám vybrané utkání. Klikněte na Začátek.



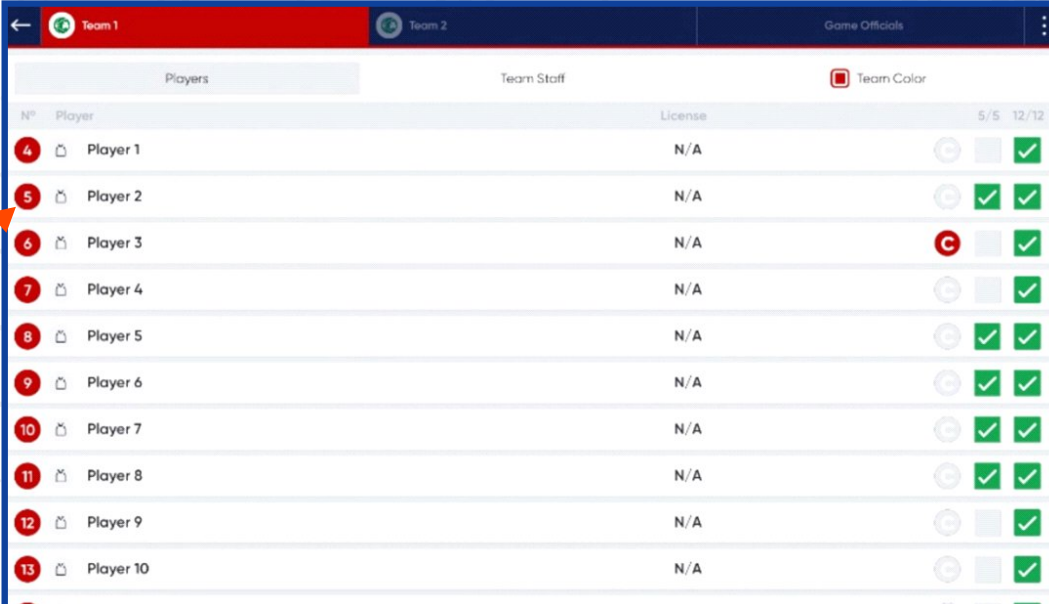
Nyní jste připraveni utkání digitálně zaznamenat a ZAČÍT ELEKTRONICKÝ ZÁPIS O UTKÁNÍ.

2. NASTAVENÍ UTKÁNÍ

V tomto kroku je nutné zkontrolovat všechny informace k utkání.

2.1. DRUŽSTVO A

Překontrolujte soupisku – jména a čísla dresů. Čísla dresů případně zadejte, či upravte, a to kliknutím na červené políčko před jménem. Každou změnu uložte. Nezapomeňte doplnit soupisku o zbývající hráče družstva. Do utkání budou moci zasáhnout pouze ti hráči, které vyberete v tomto kroku nastavení. V případě, že hráč není na soupisce družstva a přejete si jej přidat, lze tak učinit stiskem tlačítka **+ Přidat nového hráče** a vytvořením profilu nového hráče zadáním jména a příjmení, licence a čísla hráče.



N°	Player	License	5/5	12/12
4	Player 1	N/A	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Player 2	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Player 3	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Player 4	N/A	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Player 5	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Player 6	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Player 7	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
11	Player 8	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
12	Player 9	N/A	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Player 10	N/A	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

2.2. OZNAČENÍ HRÁČŮ DO UTKÁNÍ

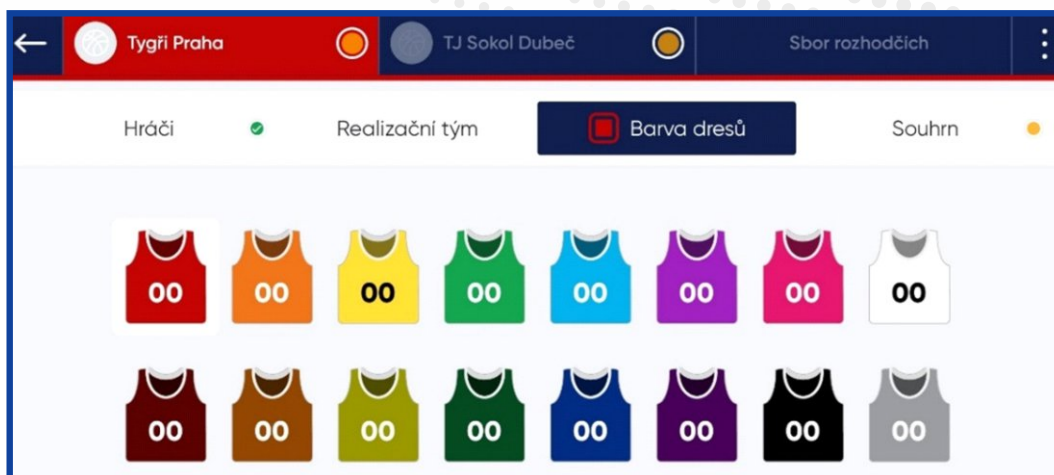
Označte 1 kapitána (C), 5 hráčů základní sestavy a zaškrtněte všechny hráče připravené k danému utkání (12/15 hráčů).

2.3. REALIZAČNÍ TÝM

Zkontrolujte realizační tým družstva – hlavního trenéra, asistenta, vedoucího družstva. Pro změnu klepněte na příslušné jméno, proveďte změnu a uložte ji.

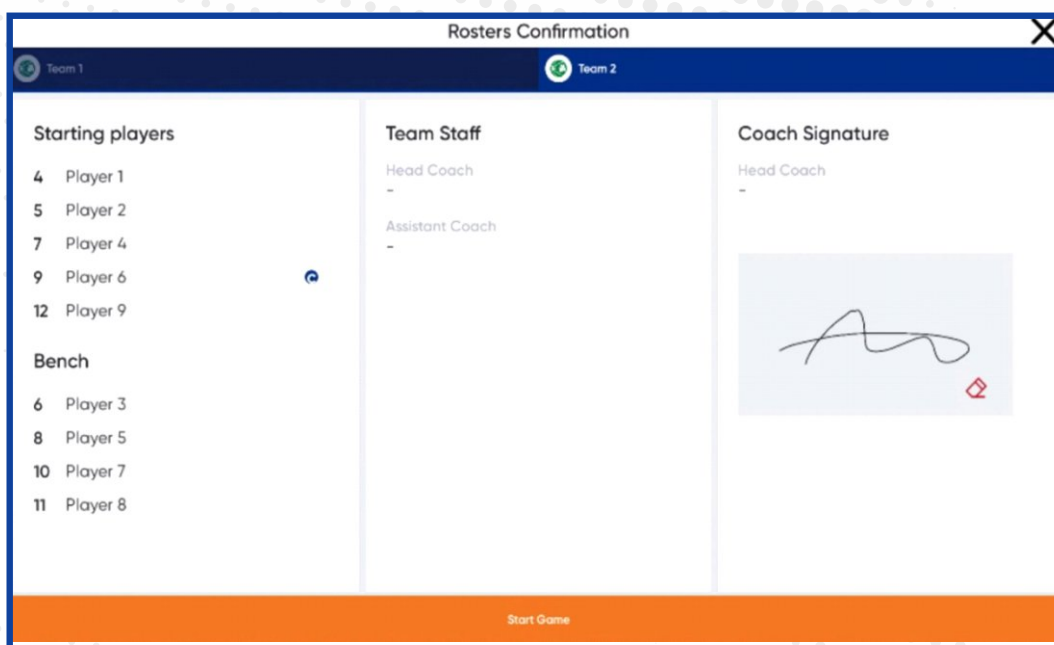
2.4. ÚPRAVA BARVY DRESŮ DRUŽSTVA

Klikněte na **Barva dresů**. Kliknutím na vybranou barvu dresu zvolíte barvu dresů tohoto družstva.



2.5. SOUHRN

klikněte na tlačítko **SOUHRN**, překontrolujte zadané informace (hráči základní sestavy, lavička náhradníků, realizační tým) a prstem nechte podepsat hlavního trenéra.



2.6. DRUŽSTVO B

Klikněte a postupujte stejně u **DRUHÉHO DRUŽSTVA** (úprava čísel dresů, 1 kapitána (C), 5 hráčů základní sestavy a zaškrtnutí všech hráčů připravených k danému utkání (12/15 hráčů).

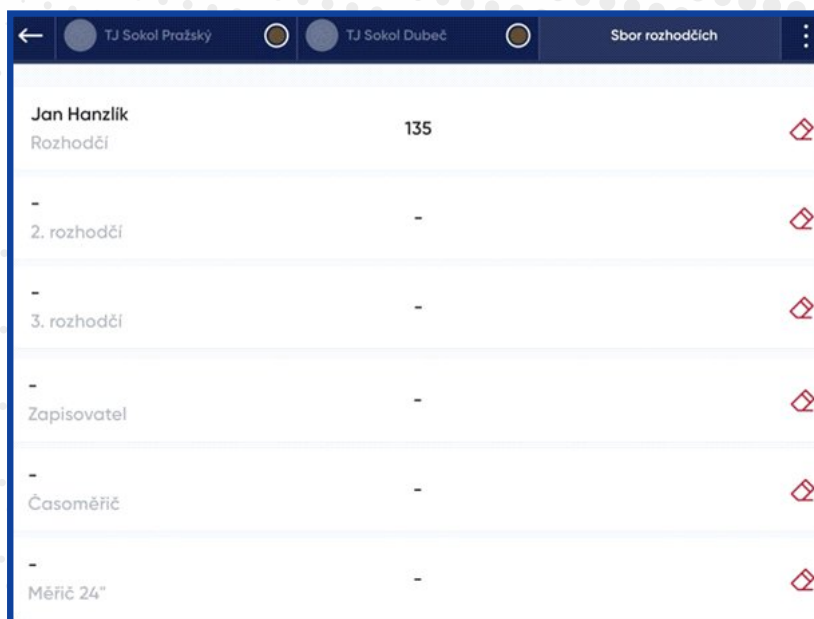
Zkontrolujte **REALIZAČNÍ TÝM** soupeře – hlavního trenéra, asistenta, vedoucího družstva. Pro změnu klikněte na příslušné jméno, proveďte změnu a uložte ji.

Upravte BARVU DRUŽSTVA: Klikněte na [Barva dresů](#). Kliknutím na vybranou barvu dresu zvolíte barvu dresů tohoto družstva.

SOUHRN – klikněte na políčko [SOUHRN](#), překontrolujte zadané informace (hráči základní sestavy, lavička náhradníků, realizační tým) a prstem nechte podepsat hlavního trenéra soupeře.

2.7. SBOR ROZHODČÍCH

Překontrolujte, či zadejte sbor rozhodčích a stolec zapisovatelů (kliknutím upravte) a Potvrďte soupisky.



Role	Name	Number	Action
Rozhodčí	Jan Hanzlik	135	✎
2. rozhodčí	-	-	✎
3. rozhodčí	-	-	✎
Zapisovatel	-	-	✎
Časoměřič	-	-	✎
Měřič 24"	-	-	✎

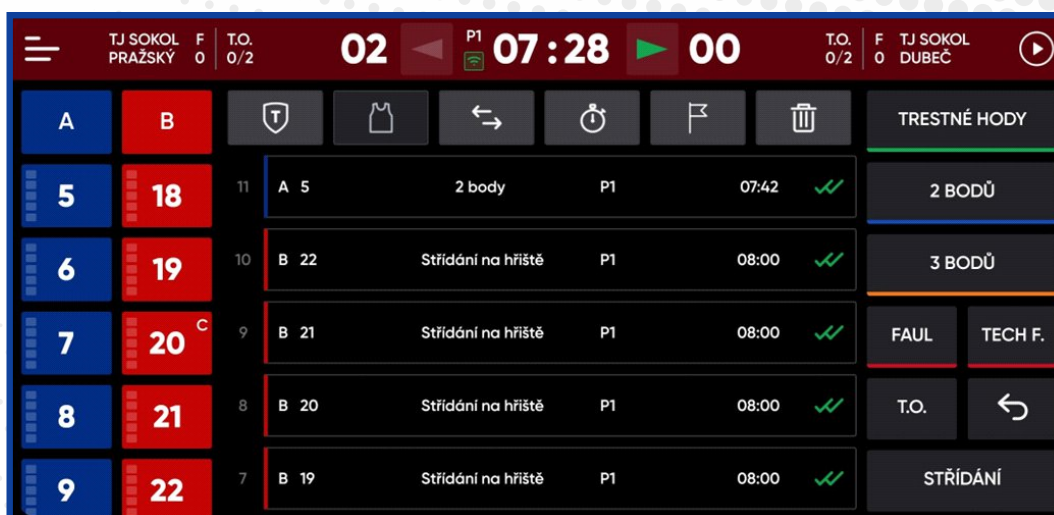
Potvrzením soupisek přecházíte k začátku utkání.

3. ZAČÁTEK UTKÁNÍ

Kliknutím na ZAČÁTEK UTKÁNÍ spustíte časomíru utkání.

3.1. VÝBĚR AKCE

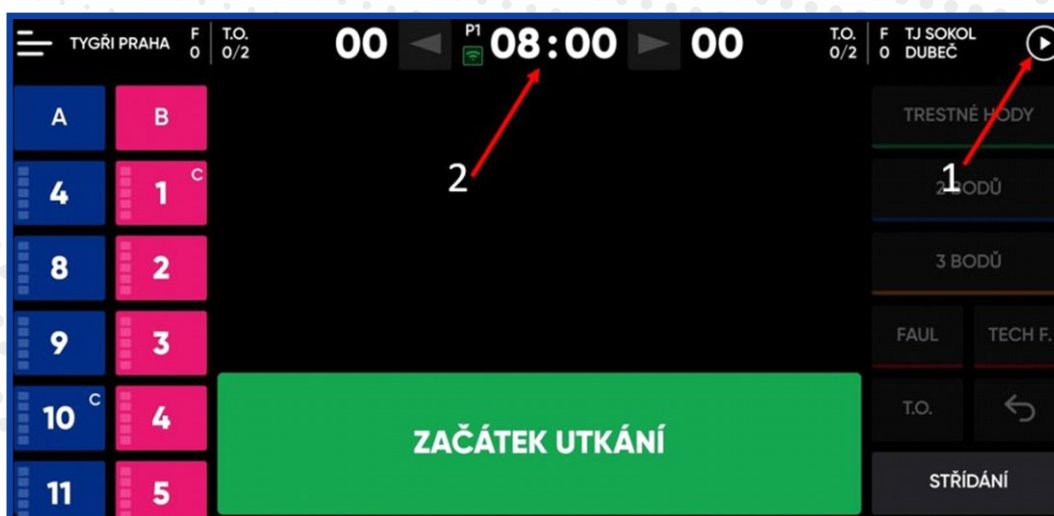
Vyberte akci z panelu na pravé straně vašeho zařízení a hned ji přiřadte hráči, nebo družstvu na straně levé.



3.2. ČASOMÍRA

Existují dva způsoby, jak spustit, nebo zastavit časomíru:

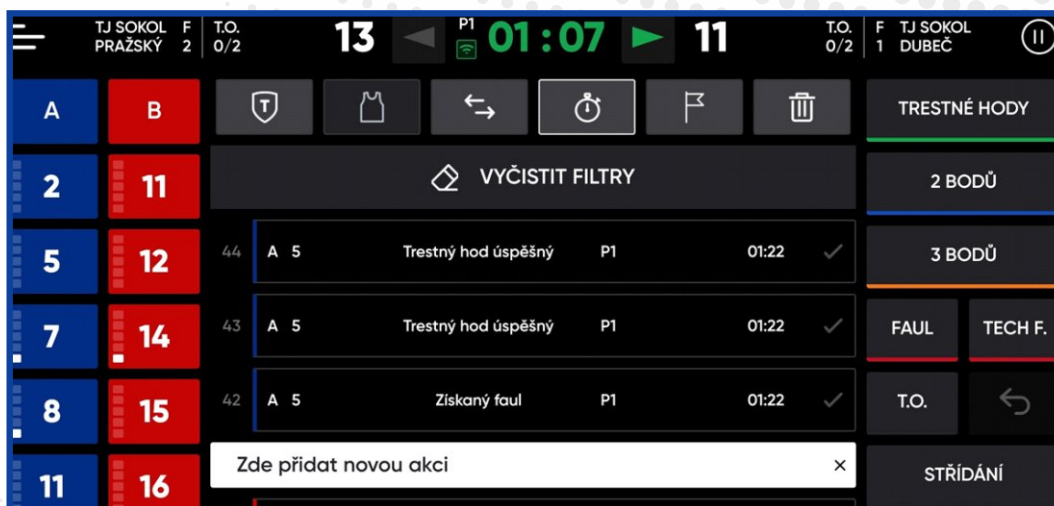
- Pomocí tlačítka pro hru v pravém rohu nahoře.
- Kliknutím na časomíru.



ÚPRAVA ČASOMÍRY: Zastavte čas. Pro úpravu času klikněte a podržte hodiny hry (lze pouze se zastaveným časem). Libovolně upravte a nový čas Uložte.

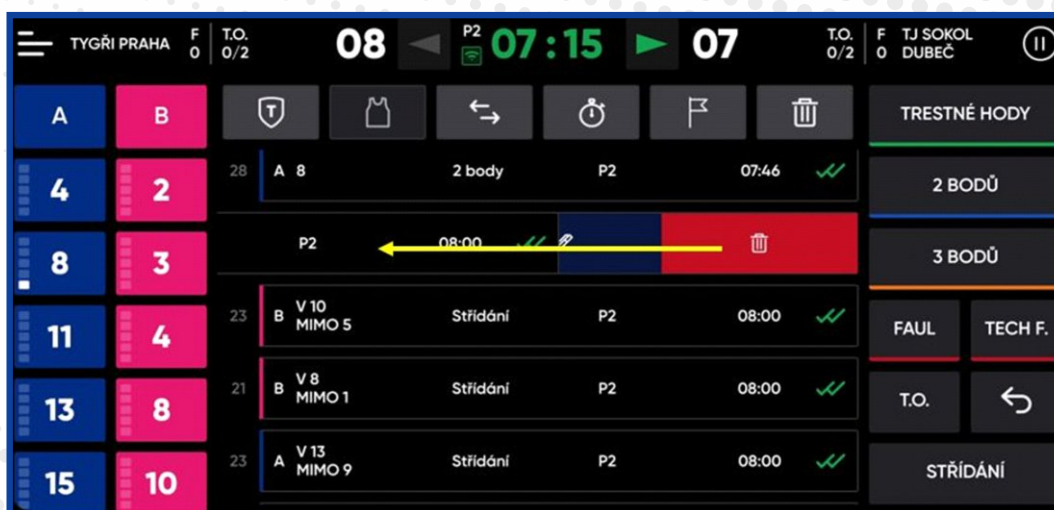
3.3. PLAY BY PLAY (PŘIDÁVÁNÍ, ÚPRAVY nebo ODSTRANĚNÍ akcí)

Zobrazení PLAY-BY-PLAY zobrazuje všechny položky (nebo herní akce), které jste dříve zadali. Jakoukoliv akci můžete UPRAVIT, či SMAZAT kliknutím na **vybranou položku**. Pro VLOŽENÍ zmeškané akce klikněte a podržte, poté zadejte požadovanou akci.



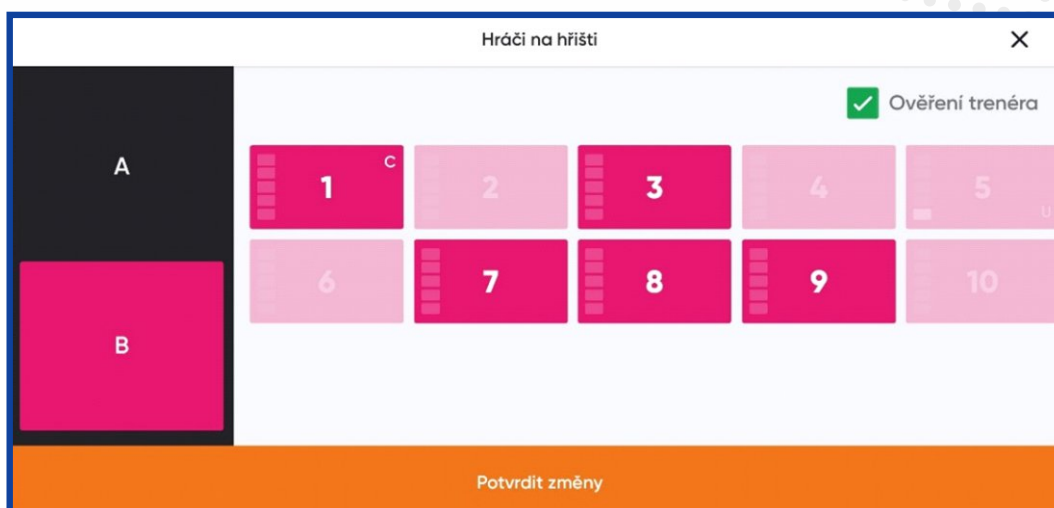
Chcete-li ODSTRANIT poslední akci, klikněte na tlačítko **šipky zpět** umístěné nad tlačítkem střídání a klikněte na **PŘIJMOUT**.

Chcete-li provést ÚPRAVU některé akce (změna družstva, hráče, období, času), klikněte na **vybranou akci** a posuňte prst doleva po obrazovce displeje.



3.4. NASTAVENÍ SOUPESEK PŘED NOVOU PERIODOU

Před každou periodou označte 5 nastupujících hráčů na hřiště a klikněte na **Ověření trenéra**. Totéž provedte u družstva B. Potvrďte změny.



3.5. FILTRY

Použitím jednotlivých FILTRŮ na liště pod časomírou se vám zobrazí selektované informace.

Filtr akcí družstva – zobrazí se pouze akce družstva A, či družstva B

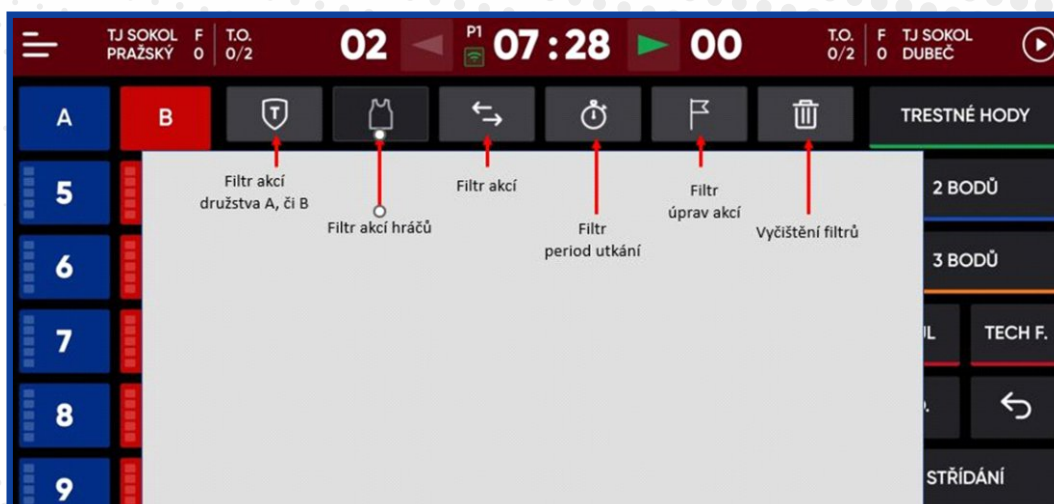
Filtr akcí hráčů – zobrazí se akce jednotlivých hráčů družstva A, či družstva B

Filtr akcí – zobrazí se nabídka všech akcí

Filtr period utkání – zobrazí se všechny akce ve vybraných periodách utkání

Filtr úprav akcí – zobrazí se upravované akce

Vyčištění filtrů – dojde k vyčištění filtrů a návrat k zobrazení play-by-play



3.6. HERNÍ MENU

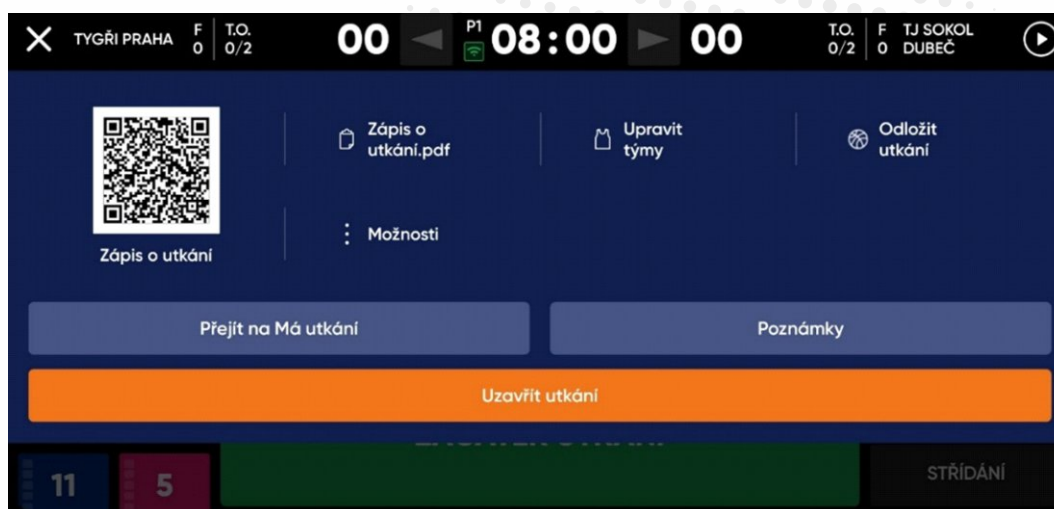
Kdykoliv v průběhu utkání lze jít do nabídky MENU (nabídka v levém horním rohu) a zde provést několik úkonů:

3.7. NAČTENÍ QR

kódu zápisu o utkání. V případě potřeby může v kterýkoliv moment do zápisu o utkání nahlížet více než jedna osoba.

Naskenujte QR kód daného utkání a jeho zasláním umožníte ostatním sledovat aktuálně vkládané informace ze strany

zapisovatele. QR kód lze načíst při nastavení utkání a po zahájení hry. Naskenování QR kódu fotoaparátem smartphonu nebo tabletu se herní data zobrazí v reálném čase.



3.8. ZÁPIS O UTKÁNÍ VE FORMÁTU PDF

Získáte okamžitý přístup k zápisu o utkání, který znáte v jeho papírové podobě, se všemi vámi zadanými akcemi, které jste do této doby zaznamenali.

3.9. UPRAVIT TÝMY

Dostanete se zpět do nastavení utkání a můžete provést požadované změny.

3.10. ODLOŽENÍ UTKÁNÍ

Pokud je zápas zrušen, můžete hru odložit. Klikněte na Menu a vyberte ODLOŽIT UTKÁNÍ.

3.11. POZNÁMKY K UTKÁNÍ

Chcete-li do zápisu o utkání přidat jakoukoliv událost, či poznámku, klikněte v Menu na Poznámky. Jakmile poznámku zapíšete, klikněte na Přidat do události a dojde k jejímu uložení do zápisu utkání.

3.12. UZAVŘENÍ UTKÁNÍ

V nabídce MENU lze též kdykoliv utkání uzavřít (postup viz. níže).

4. UZAVŘENÍ UTKÁNÍ

4.1. PRODLOUŽENÍ

V případě, že na konci 4. období nastane PRODLOUŽENÍ, klikněte na [Začátek prodloužení](#) a pokračujte v zápisu dále.

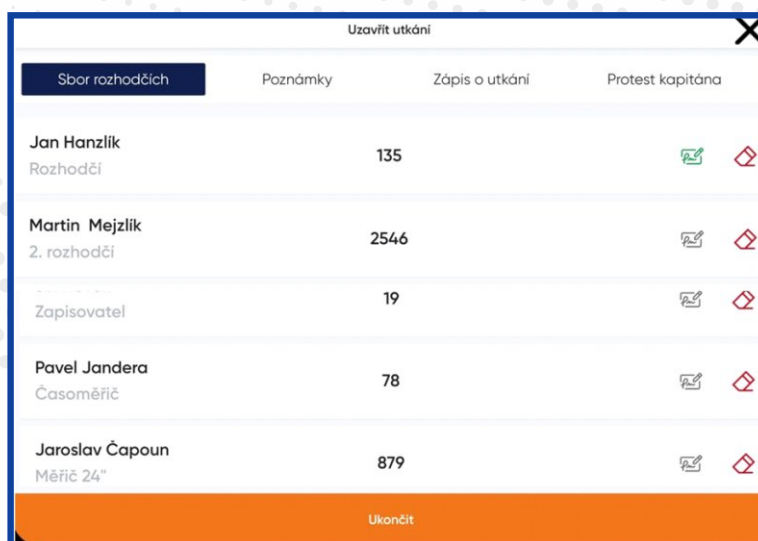
4.2. KONEC V NORMÁLNÍ HRACÍ DOBĚ

Pokud utkání skončilo v normální hrací době, stiskněte [UZAVŘÍT](#)



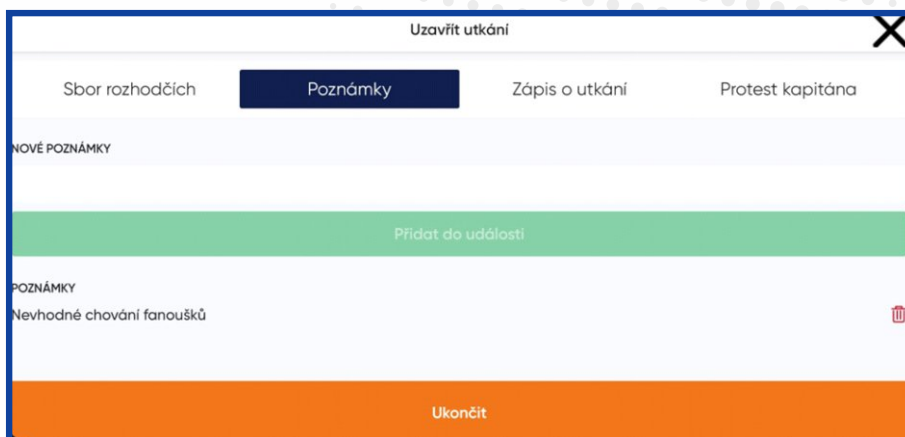
4.3. SBOR ROZHODČÍCH

V některých případech musí rozhodčí zápis o utkání podepsat. Doplňte všechny chybějící informace o rozhodčích a stolku zapisovatelů, klikněte na ikonu pera a nechte je podepsat. Pokračujte dále na -> [Poznámky](#) -> [Zápis o utkání](#) -> [Protest kapitána](#), či utkání již **UZAVŘETE**



4.4. POZNÁMKY

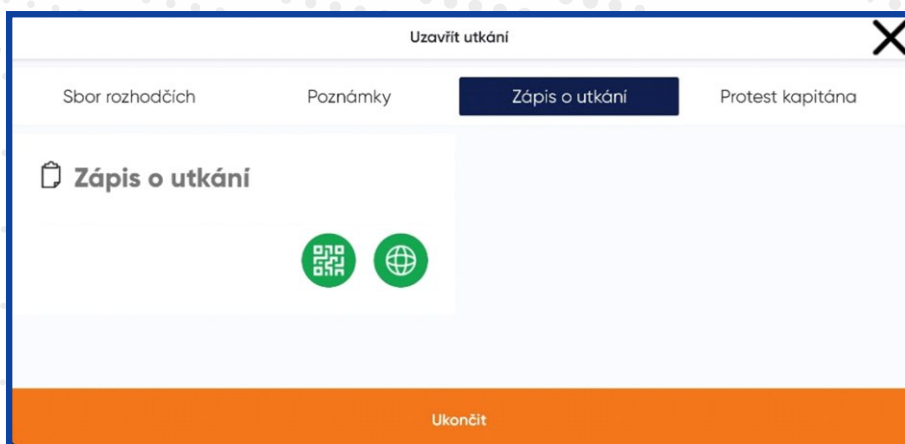
Zde můžete přidat jakékoliv POZNÁMKY. Jak skončíte, klikněte na PŘIDAT DO UDÁLOSTI.



4.5. ZÁPIS O UTKÁNÍ

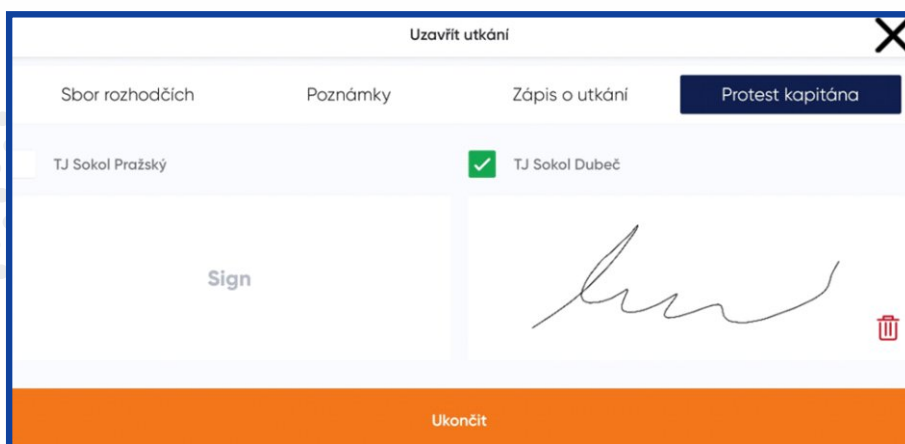
Kdykoliv můžete nahlédnout do Zápisu o utkání. Zde můžete zkontrolovat, zda jsou zadané informace správné.

V nabídce máte dvě možnosti zobrazení Zápisu o utkání. Buď načtením QR kódu, či kliknutím na ikonu on-line zobrazení.



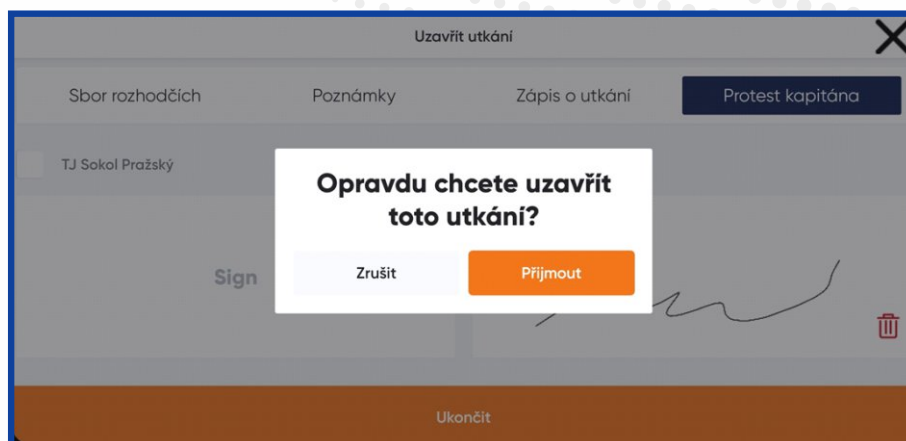
4.6. PROTEST KAPITÁNA

Některá družstva budou chtít podat protest. K tomu použijte tlačítko PROTEST KAPITÁNA. Vyberte družstvo a nechte podepsat kapitána protestujícího družstva.



4.7. UKONČENÍ UTKÁNÍ

Pro uzavření utkání stiskněte tlačítko **UKONČIT** a poté **PŘIJMOUT**.



DŮLEŽITÉ

Pro aktualizaci informací musí být zařízení připojeno k internetu. Pokud bylo utkání zapisováno bez připojení k internetu, všechny informace se zaktualizují ihned po připojení zařízení k internetové síti.

5. POSTUP ZÁZNAMU AKCÍ V ZÁKLADNÍ VERZI ZÁPISU O UTKÁNÍ

Záznam hodu za 2 body	1) AKCE 2) ČÍSLO DRESU HRÁČE
Záznam hodu za 3 body	1) AKCE 2) ČÍSLO DRESU HRÁČE
Záznam osobní chyby	1) AKCE 2) ČÍSLO DRESU HRÁČE 3) POČET TRESTNÝCH HODŮ 4) KDO BYL FAULOVÁN
Záznam oddechového času	1) T.O. 2) DRUŽSTVO 3) ČASOMÍRA ZAČNE ODPOČÍTÁVAT ODDECHOVÝ ČAS. Kliknutím na odpočítávaný čas se můžete vrátit zpět do zobrazení aktuální HRACÍ DOBY.
Záznam střídání	1) ZASTAVTE ČASOMÍRU 2) Klikněte a podržte číslo hráče opouštějícího hřiště 3) Vyberte nového hráče, který nastupuje na hřiště a potvrďte
Záznam trestných hodů	Trestný hod je součástí řetězové akce. Aplikace tuto akci rozpozná a provede vás procesem záznamu po každé osobní chybě. Toto tlačítko použijete v případech, kdy jste nebyli schopni včas identifikovat střelce TH, nebo jste po záznamu faulu udělali chybu výběrem možnosti „Žádné trestné hody“. 1) AKCE 2) ČÍSLO DRESU HRÁČE 3) POČET TRESTNÝCH HODŮ 4) Pokud je TH úspěšný, klikněte na 1 a přijměte. Pokud je neúspěšný, klikněte na X a přijměte.
Záznam technické chyby	1) AKCE 2) DRUH TECHNICKÉ CHYBY 3) ČÍSLO DRESU HRÁČE 4) POČET TRESTNÝCH HODŮ 5) ČÍSLO DRESU STŘELCE TRESTNÝCH HODŮ 6) Pokud je TH úspěšný, klikněte na 1 a přijměte. Pokud je neúspěšný, klikněte na X a přijměte.
Záznam hromadného střídání	Tato možnost je k dispozici v případě, že dochází k výměně více než jednoho hráče. Namísto toho, abyste každé střídání prováděli jednotlivě, vám umožní střídání více hráčů provést rychleji. Doporučujeme takto postupovat na začátku každého hracího období a po skončení oddechového času. 1) ZASTAVTE ČASOMÍRU 2) VYBERTE DRUŽSTVO 3) Sledujte čísla dresů hráčů vstupujících na hřiště a podle toho klikněte na čísla ze soupisky družstva. Potvrďte změny.

6. SOUVISEJÍCÍ APLIKACE A PLATFORMY

6.1. SWISH APP

Aplikace pro hráče, rodiče a fanoušky – veškeré výsledky a statistiky na jednom místě.

Díky on-line zobrazování všech dat z utkání je možné sledovat na mobilních zařízeních uživatelů:

- Přehledy utkání
- Hráčské a týmové profily
- Box scóre utkání
- Play-by-play
- Možnost sledování oblíbených družstev a hráčů
- Tabulky • Notifikace
- Zobrazení průběhu utkání
- Zobrazení střel z pole a heat mapa (pouze u pokročilého zápisu)



SWISH App k LIVE sledování statistik utkání ke stažení zde: <https://www.nbn23.com/swish>

6.2. DEMO prostředí

V případě, že si chcete vyzkoušet veškeré úkony zápisu o utkání „nanečisto“, můžete tak kdykoliv učinit. Otevřete aplikaci NBN23 InGame a klikněte na Přístup do DEMO prostředí.



6.3. INGAME

Tréninková platforma pro zapisovatele s možností získání certifikátu zapisovatele elektronického zápisu NBN 23



INGAME

Základní & Pokročilý trénink a kurz aplikace

Jste zapisovatelem basketbalových utkání a nechcete zůstat pozadu v nejnovějších pokrocích a aktualizacích?

Tento kurz vás rychlým a zábavným způsobem naučí, jak správně zaznamenat každou situaci v utkání, a to pomocí aplikace INGAME. V případě úspěšného absolvování kurzu získáte CERTIFIKÁT zapisovatele INGAME elektr. zápisu.

Rozlučte se s tužkou a papírem! Od této chvíle je vše digitální!

Vítejte v budoucnosti!

ZÍSKEJTE CERTIFIKÁT

Tato platforma vás názorně provede všemi funkcemi inovativního INGAME 3.0 elektronického zápisu od NBN23.

INGAME má dvě různé verze: Základní a pokročilou verzi elektronického zápisu. V ZÁKLADNÍ verzi sledujete všechny informace potřebné pro vyplnění oficiálního zápisu o utkání, tak, jak jej znáte z jeho papírové podoby. POKROČILÁ verze vám pomůže sledovat komplexní statistiky obou družstev i jednotlivých hráčů. Při úspěšném dokončení kurzu získáte certifikáty zapisovatele NBN 23, které lze stáhnout a/nebo obdržet e-mailem.

Základní & Pokročilý trénink a kurz aplikace zatím pouze v anglické jazyce zde: <https://www.nbn23.com/training-3-0>

VYTVOŘIL CZ BASKETBALL 2022

CZ  **BASKETBALL**

    [CZ.BASKETBALL](https://www.cz.basketball)