

ISTRUZIONI PER L'USO DELL'APP "NBN23 INGAME" CON BASKETPLAN



**SWISS
BASKETBALL**

Informazioni generali

Perché usare l'APP InGame?

Le partite vengono "omologate" alla fine di ogni incontro. L'uso dell'APP aiuta le persone che validano le partite, siccome i dati (risultati, giocatori, arbitri, ufficiali, allenatori) vengono trasferiti su Basketplan e non è più necessario inviare manualmente i referti cartacei.

Dove si trova?

Potete scaricare l'applicazione qui: www.nbn23.com/ingame-download/

Idea di base

- 1) Le partite vengono programmate su Basketplan <https://www.basketplan.ch/> dall'organizzatore del campionato
 - a. Gli arbitri sono designati con lo stesso sistema di prima
 - b. È caldamente consigliato inserire su Basketplan i giocatori e gli allenatori di ogni squadra prima di trasferire i dati nell'applicazione. Ciò facilita l'uso dell'APP.
- 2) L'utente scarica i dati della partita da Basketplan verso l'APP InGame.
- 3) L'utente prepara la partita nell'APP e comincia a fare il referto.
- 4) Al termine dell'incontro, gli arbitri firmano il referto nell'APP.
- 5) Il referto viene creato nell'APP sottoforma di PDF. Bisogna salvare il PDF scaricato o, come minimo, fare uno "screenshot" (e salvarlo).
- 6) La partita viene terminata nell'APP e i dati vengono trasferiti su Basketplan.
- 7) Tutte le persone coinvolte nella partita ricevono un'e-mail con allegato il referto in formato PDF.
- 8) I dati sono pronti per l'omologazione
- 9) Se ci sono delle irregolarità durante la partita o durante il trasferimento dei dati su Basketplan, appariranno degli avvisi sulla pagina dell'omologazione.

ATTENZIONE: NON COMINCIARE MAI UNA PARTITA UFFICIALE PER FARE UN TEST!

Cosa fare una volta ricevuti i dati per l'accesso?

- 1) Connettersi a Basketplan <https://www.basketplan.ch/showLogin.do>
- 2) Cliccare sul nome utente: riga in alto a sinistra.

Utilisateur: **nbn23.bernex** (Bernex) | Language: fr | [traiter un utilisateur](#) | [Aide](#) | [Feedback](#) |

traiter un utilisateur

Nom d'utilisateur

Langue préférée

E-Mail

Cet e-mail est utilisée pour vous envoyer un e-mail au cas où vous oubliez votre mot de passe.

Mettre nouveau mot de passe

Mot de passe

Répéter le mot de passe.

Remette le mot de passe sur cette valeur.
(Si vous ne remplissez pas ce champ, le mot de passe reste inchangé.)

Avant d'enregistrer, veuillez indiquer le mot de passe actuel

- 3) Si può cambiare la password per ragioni di sicurezza (inserirla due volte).
- 4) Scegliere la lingua desiderata.
- 5) Inserire un indirizzo di posta elettronica. Verrà utilizzato in caso cliccate su "Password dimenticata" sulla schermata di connessione.
- 6) Si può anche cambiare il nome utente. Siccome dev'essere unico, è possibile che sia già preso (apparirà un avviso), ma consigliamo comunque di scegliere un nome corto e semplice, siccome bisognerà scriverlo più volte...
- 7) Potete salvare i nuovi dati solamente inserendo la VECCHIA password nell'ultima riga.

Cosa preparare su Basketplan prima di ogni partita?

Lista di controllo su Basketplan prima della partita

Osservazione: nessuno dei prossimi punti DEV'ESSERE FATTO PER FORZA, però può essere utile per guadagnare tempo!

- 1) I giocatori sono stati aggiunti alla squadra su Basketplan?
- 2) Con il giusto numero di maglia?
- 3) L'allenatore e l'assistente sono stati aggiunti alla squadra su Basketplan ?
- 4) Ci sarà un giocatore tesserato in una categoria di gioco che NON corrisponde alla categoria della partita? Pensate ad aggiungerlo alla squadra per facilitare le cose (esempio: quando un U14 gioca in U16)

Aggiungere i giocatori ad una squadra

L'utente del club deve connettersi a Basketplan e aggiungere i giocatori ad una squadra.

1. Dopo il login > Selezionare una squadra
2. Dopo i dati di base della squadra, troviamo la lista dei "giocatori".



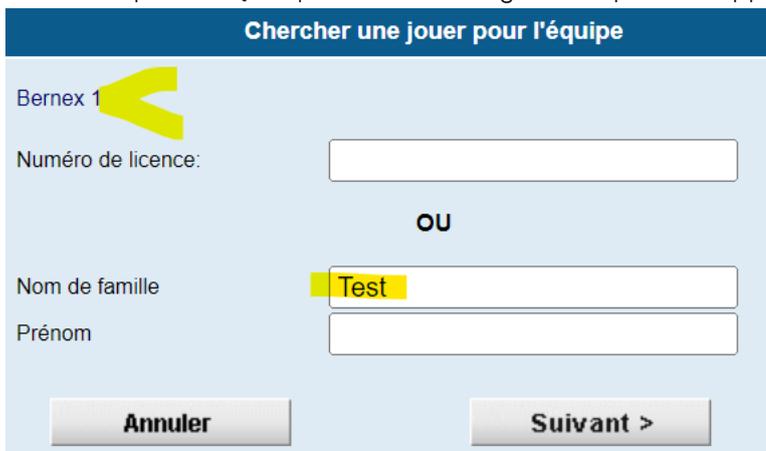
- a. Cliccare su "Tutti i giocatori" per vedere la lista completa.
- b. Cliccare su "modificare" **traiter** per prolungare il periodo di collegamento ad una squadra.

De	03.12.2017
À	30.06.20 18
Numéro sur le maillot	5

- c. Non dimenticate di aggiungere il numero di maglia.
 - i. *Attenzione: il numero di maglia viene trasferito nell'APP, ma non il contrario!*
3. Se non si trova un giocatore nella lista dei giocatori già aggiunti, si può aggiungerne uno nuovo andando su « aggiungere un giocatore » sul lato in alto a destra della pagina della squadra.

Ajouter joueur
Télécharger les

4. Cercare la persona (la squadra a cui collegate una persona appare in alto a sinistra).



Chercher une jouer pour l'équipe

Bernex 1

Numéro de licence:

OU

Nom de famille

Prénom

Annuler **Suivant >**

5. Se si ha più di un risultato, apparirà una lista. Cliccare sul nome della persona corrispondente.

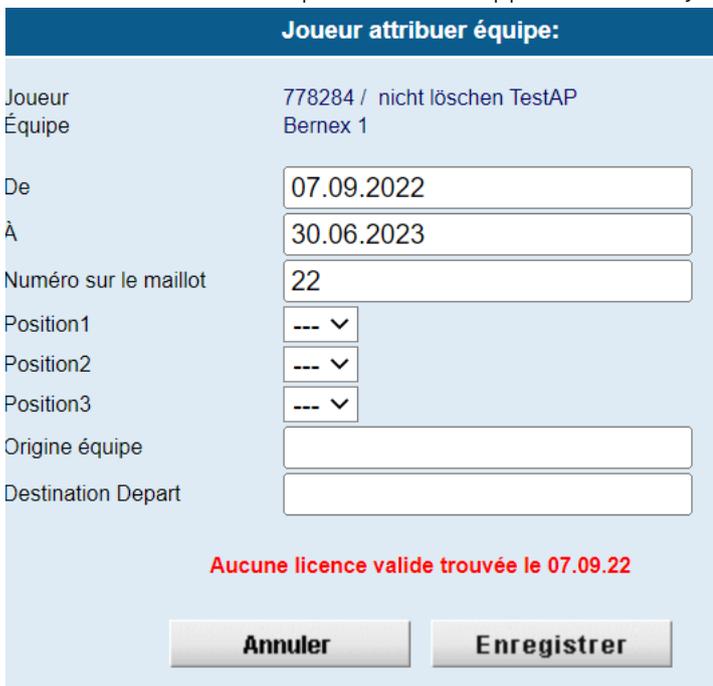


Choisir la jouer pour l'équipe

Équipe Bernex 1

Numéro de licence:	Nom	Né le	Ligne
772914			
787350			
763281			
772915			
766353			
781913			
794825			
778284	TestAP nicht löschen	14.09.1990	Case

6. Riempire i dati che si desidera inserire e salvare il collegamento (se la persona non ha un tesseramento valido nel periodo scelto appare un avviso).



Joueur attribuer équipe:

Joueur 778284 / nicht löschen TestAP

Équipe Bernex 1

De

À

Numéro sur le maillot

Position1

Position2

Position3

Origine équipe

Destination Depart

Aucune licence valide trouvée le 07.09.22

Annuler **Enregistrer**

Da notare:

- Ovviamente si può modificare il numero di maglia anche nell'APP. Se il numero di maglia non cambia spesso, è più semplice registrarlo qui.
- Si possono aggiungere quasi tutte le persone ad una squadra, indipendentemente dal fatto che questa persona sia o non sia autorizzata a giocare.

Gli allenatori e gli assistenti

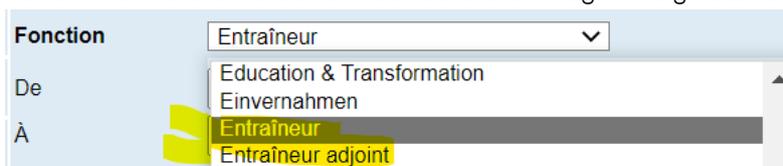
Può essere utile aggiungere alla squadra l'allenatore principale e l'assistente prima della partita su Basketplan, siccome anche loro saranno trasferiti nell'APP e così facendo non dovranno essere aggiunti a mano.

Il procedimento è simile all'aggiunta dei giocatori:

- Si può prolungare il periodo di collegamento alla squadra esistente
- Si possono aggiungere dei « funzionari » alla squadra

Fonctions dans l'équipe
Nouvelle fonction dans l'équipe

Rimane solo una cosa da fare: assicurarsi di scegliere il giusto ruolo del « funzionario ».



SOLAMENTE questi ruoli saranno trasferiti nell'APP:

Nell'APP	Basketplan français	Basketplan allemand	Basketplan Italien
Allenatore principale	Entraîneur	Formateur	Coach
Assistente	Entraîneur adjoint	Assistenz Trainer	Assistente

Cose utili da sapere durante la preparazione della partita su InGame APP

Regole che limitano la lista delle partite in "Scaricare delle partite" nell'APP

- Tutti gli utenti sono autorizzati a vedere le partite
 - o 14 giorni in anticipo
 - o che NON sono :
 - omologate
 - o
 - provvisorie
- Gli **utenti dei club** sono autorizzati a vedere tutte le partite in casa del proprio club.
- Gli **utenti di una squadra** sono autorizzati a vedere tutte le partite della propria squadra.
- Gli **utenti-arbitri** sono autorizzati a vedere tutte le partite dove sono designati come arbitri.
- Ci si connette con un nome utente e un suffisso in base alla competizione. (Esempio: "username@avb"). Il suffisso deve corrispondere all'organizzatore del campionato in cui partecipa la squadra. Assicurarsi di sapere quale organizzatore si occupa della partita che si cerca.
- Questo significa che, se solitamente si fanno i referti per, ad esempio, l'AVB, ma che una volta lo si fa per un campionato nazionale, bisognerà connettersi con @swb.
- Esempio: una squadra di 2^a lega regionale AVB si connette con username@avb per le partite di campionato, ma per l'incontro di Coppa Svizzera dovrà connettersi con username@swb.

- Ecco il tabellone riassuntivo dei suffissi:

Competizioni	Informazioni supplementari	Suffissi	Esempi
BVN		bvn	username@bvn
Bernbasket		bern	username@bern
ATP		atp	username@atp
ACGBA		acgba	username@acgba
AVB		avb	username@avb
ACNBA		acnba	username@acnba
AVSBA		avsba	username@avsba
AFBB		afbb	username@afbb
ProBasket		probasket	username@probasket
SWB	CSJC-ZO / CSJC / CSJC U16 + U18 National	swb	username@swb
SBL	SBLM/SBLW/	sbl	username@sbl
ASP		asp	username@asp

Cosa succede se un giocatore non appare durante la preparazione nell'APP?

- Provare innanzitutto a trovare il giocatore nella rubrica "Giocatori eleggibili" dell'applicazione. In questa rubrica si trovano tutti i giocatori:
 - o che hanno un tesseramento nel club
 - o il cui genere corrisponde alla partita
 - o la cui categoria di gioco corrisponde alla partita
- Se si vuole aggiungere un giocatore U10 in una partita U12, bisognerà inserirlo su Basketplan PRIMA di scaricare la partita sull'applicazione.
- Si può anche aggiungere un giocatore nell'opzione "Aggiungere un giocatore" e inserire il numero di tesseramento e il nome.
 - o Verificare bene il numero di tesseramento e il nome ufficiale, siccome un errore potrebbe generare un avviso durante l'omologazione.

Come aggiungere una persona nell'APP?

- Indicare il numero di tesseramento, il nome e il cognome.
- Assicurarsi di scrivere il nome UFFICIALE della persona in questione (quello scritto sul tesseramento) per evitare avvisi durante l'omologazione.

Per capire come vengono trovate le persone su Basketplan:

- Quando i dati vengono trasferiti su Basketplan, dapprima viene verificato il numero di tesseramento e, se viene trovata un'unica persona, verrà assegnata alla partita. Per ridurre gli errori, anche i nomi devono combaciare. Se il nome NON corrisponde al numero di tesseramento, apparirà un avviso durante l'omologazione.
- Se la persona NON viene trovata con il numero di tesseramento, Basketplan fa una ricerca con il nome e, se viene trovata un'unica persona, quest'ultima viene assegnata.
- Se la persona non può essere trovata su Basketplan, apparirà un avviso durante l'omologazione.

Un giocatore è autorizzato a partecipare alla partita?

Se il giocatore ha un * davanti al proprio numero di tesseramento, c'è un problema di validità del tesseramento. La causa più frequente è il MANCATO pagamento (alla data della partita)

Da notare che:

- Se non c'è nessun * davanti al numero di tesseramento, non c'è NESSUNA garanzia che il giocatore sia autorizzato a giocare.
- Ovviamente si possono ignorare gli * e giocare la partita. L'omologazione effettuerà il controllo finale su Basketplan.
- A volte, l'* non porrà alcun problema. Ragioni:
 - o Siccome i dati del pagamento arrivano a Swiss Basketball alcuni giorni DOPO il pagamento reale, è possibile che un tesseramento diventi valido dopo.
 - o Esempi:
 - Si ha pagato il tesseramento prima di venerdì.
 - Il sabato, la persona gioca una partita e avrà un * prima del numero.
 - Il lunedì, Swiss Basketball scarica il pagamento su Basketplan e riceve l'informazione del pagamento validato il venerdì precedente.
 - Dunque, la partita sarà valida nel processo di omologazione perché al momento in cui la partita si è svolta Basketplan non SAPEVA che il tesseramento era stato pagato correttamente prima dell'incontro, ma dal momento che arriva il pagamento è tutto ok.
- Ricordiamo che i tesseramenti Basketplan devono imperativamente essere stampati e presentati durante il controllo dei tesseramenti che gli arbitri effettuano prima dell'incontro. Solamente questi tesseramenti sono accettate.