



HoopNest

Išsami naudojimosi instrukcija

Krepšinio statistikos programėlė, veikianti viename faile. Be paskyros, be interneto, be jokio serverio. **Ši instrukcija apima viską** — nuo pirmo atidarymo iki duomenų perkėlimo į Excel tolimesnei analizei.

Vienas failas

Visa programėlė viename .html

Offline

Interneto nereikia niekada

11 ekranų

Nuo vedimo gyvai iki eksporto

Dvi kalbos

Lietuvių su LKL santrumpomis

Turinys

1	Kas yra HoopNest	15	Išplėstinė analizė
2	Pirmieji žingsniai	16	Ženkliukai
3	Ekrano sandara	17	Pastabos
4	Sekimo gylis	18	Išdėstymai ir šablonai
5	Ką seki: komandą ar vieną žaidėją	19	Spausdinimas ir PDF
6	Sudėtis	20	Iš telefono į Excel
7	Rungtinių pradžia	21	Atsarginės kopijos
8	Vedimas gyvai	22	Nustatymai
9	Laikas, pertraukėlės ir pražangos	23	Kalba ir LKL santrumpos
10	Metimų žemėlapis	24	Klaviatūros klavišai
11	Rungtinių pabaiga ir apdovanojimai	25	Bandomoji versija
12	Apžvalga	26	Privatumas
13	Rungtynės ir protokolai	27	Dažniausi klausimai
14	Žaidėjų statistika	28	Trumpai — kortelė prie rankos

Jei skaitai pirmą kartą ir nori kuo greičiau pradėti — užtenka 2, 4, 6, 7 ir 8 skyrių. Visą kitą gali skaityti tada, kai prireiks.

1 Kas yra HoopNest

HoopNest yra krepšinio statistikos programėlė, veikianti viename HTML faile. Ją atidarei naršyklėje — telefone, planšetėje ar kompiuteryje — ir vedi statistiką tiesiai per rungtynes. Nereikia nei paskyros, nei registracijos, nei interneto ryšio.

Trys dalykai, kuriuos verta suprasti iš karto

Viskas lieka tavo įrenginyje

Duomenys saugomi naršyklės atmintyje (`localStorage`) tame įrenginyje, kuriame vedi. Jie niekur nesiunčiami — nėra serverio, į kurį būtų galima siųsti. Tai reiškia du dalykus: tavo komandos duomenys yra privatūs pagal pačią sandarą, bet jie ir **nesisinchronizuoja** tarp įrenginių savaime. Perkėlimui naudojama atsarginė kopija (žr. 21 skyrių).

Vienas failas — jokių priedų

Visa programėlė, įskaitant grafikų braižymą, garsus ir abi kalbas, telpa viename `.html` faile. Jį gali nusikopijuoti į kelis įrenginius, pasidėti į debesį, nusiųsti el. paštu ar laikyti USB rakte. Jis veiks ir po penkerių metų be interneto.

Greitis per rungtynes yra svarbiausia

Visa sąsaja sudėliota taip, kad statistiką galėtum vesti nežiūrėdamas į ekraną ilgiau nei akimirką. Žaidėjas — vienas paspaudimas. Rodiklis — antras paspaudimas. Atšaukimo mygtukas visada pačiame viršuje. Jei kažko paspaudei ne taip, tai vienas judesys atgal, ne kelionė per meniu.

KAM ŠI PROGRAMĖLĖ SKIRTA

Treneriams, kurie nori pilno protokolo be planšetės už 300 eurų. Tėvams, kurie seka tik savo vaiką. Savanoriams, kurie pirmą kartą sėdasi prie sekretoriato staliuko. Trys sekimo gyiliai (4 skyrius) leidžia pasirinkti, kiek detalumo tau iš tikrųjų reikia.

Ką ji moka

SRITIS	KAS ĮEINA
Vedimas gyvai	Dvitaškiai, tritaškiai, baudos (pataikyta ir nepataikyta), atkovoti puolime ir gynyboje, rezultatyvūs perdavimai, perimti kamuoliai, blokai, klaidos, pražangos
Laikas	Rungtynių laikrodis, kėliniai, pratęsimai, automatiniai kiekvieno žaidėjo laikmačiai, pertraukėlės
Protokolas	Statistika gyvai, įvykių eiga, komandos suvestinė, pilnas protokolas po rungtynių
Sezonas	Vidurkiai ir sumos, rungtynių sąrašas, rekordai, serijos
Analitika	eFG%, TTŠ%, PAN%, rodikliai 100 atakų, Keturi veiksniai, penketų įtaka
Metimų žemėlapis	Metimų vietos aikštėje, taiklumas pagal aštuonias zonas
Grafikai	12 tipų, laisvai pertvarkomi ir redaguojami
Ženkliukai	12 automatiškai uždirbamų, 16 trenerio skiriamų
Pastabos	Prie kiekvieno žaidėjo ir šeši komandos skyriai
Eksportas	Spausdinimas ir PDF iš kiekvieno ekrano, HTML ataskaitos, penki CSV failai, JSON atsarginė kopija

2 Pirmieji žingsniai

Kaip atidaryti

- 1 Išsaugok `HoopNest.html` failą į įrenginį.
- 2 Paspausk ant jo. Jis atsidarys numatytojoje naršyklėje.
- 3 Viskas. Programėlė paruošta naudoti.

Telefone — pasidėk į pradinį ekraną

Kad per rungtynes nereikėtų ieškoti failo, pasidėk nuorodą į pradinį ekraną. Ji atsidarys kaip atskira programėlė, be naršyklės juostų.

- **iPhone / iPad:** atidaryk failą per *Files* → *Safari*, paspausk dalinimosi mygtuką → *Add to Home Screen*.
- **Android:** atidaryk per *Chrome*, meniu (trys taškai) → *Add to Home screen*.

SVARBU APIE NARŠYKLĖS ATMINTĮ

Duomenys susieti su *ta pačia naršykle tame pačiame įrenginyje*. Jei atidarysi failą kita naršykle arba anoniminiame lange, pamatysi tuščią programėlę. Jei naršyklės nustatymuose išvalysi „svetainių duomenis“, statistika dings. Todėl po kiekvienų kelių rungtynių pasidaryk atsarginę kopiją — vienas paspaudimas skirtuke „Duomenys“.

Pavyzdinė komanda

Pirmuosius penkis kartus atidarius programėlę viršuje pasiūloma įkelti pavyzdinę komandą: devyni išgalvoti žaidėjai ir trejos sužaištos rungtynės. Tai geriausias būdas apžiūrėti kiekvieną ekraną su realiais skaičiais prieš vedant savo duomenis.

Pavyzdiniai duomenys **niekada nesimaišo** su tavaisiais — jie pažymėti atskirai ir pašalinami vienu jungikliu nustatymuose. Tavo paties žaidėjai ir rungtynės lieka nepaliesti.

Rekomenduojama darbo eiga

- 1 Įkelk pavyzdinę komandą ir apeik visus skirtukus, kad suprastum, kas kur yra.
- 2 Pasirink sekimo gylį (4 skyrius). Jei abejoji — pradėk nuo „Pilnas“.
- 3 Suvesk savo sudėtį — vardai, numeriai, pozicijos.
- 4 Išjunk pavyzdinius duomenis nustatymuose.
- 5 Pirmas rungtynes vesk namuose per įrašą arba per draugiškas rungtynes. Pirmasis kartas visada lėtesnis; antrasis jau greitas.
- 6 Po rungtynių pasidaryk atsarginę kopiją.

3 Ekranų sandara

Viršutinė juosta

Ji matoma visuose ekranuose ir prilipusi prie viršaus.

ELEMENTAS	KĄ DARO
 Komanda ▼	Perjungia tarp visos komandos sekimo ir vieno žaidėjo sekimo (5 skyrius)
Režimas: Pilnas ▼	Atidaro nustatymus ties sekimo gylio pasirinkimu
LT / EN	Perjungia kalbą vienu paspaudimu. Rodo kalbą, kuria dabar naudojiesi
	Šviesi arba tamsi tema
	Nustatymai

Vienuolika skirtukų

Juosta po viršutine juosta. Telefone ji slenkama pirštu į šoną — visi vienuolika yra ten, net jei matai tik šešis.

SKIRTUKAS	KAM SKIRTAS
 Rungtynės	Vedimas gyvai. Čia praleisi visą rungtynių laiką
 Apžvalga	Sezono rodikliai, apdovanojimai, lyderiai, grafikai
 Sudėtis	Žaidėjų sąrašas su sezono vidurkiais
 Rungtynės	Sužaistų rungtynių sąrašas ir protokolai
 Žaidėjų statistika	Sezono lentelė ir žaidėjų grafikai
 Metimų žemėlapis	Metimų vietos aikštėje (tik profesionaliame režime)
 Išplėstinė	Keturi veiksniai, rodikliai 100 atakų, penketai
 Ženkliukai	Uždirbti ir trenerio skirti ženkliai
 Pastabos	Žaidėjų ir komandos pastabos
 Išdėstymai	Lentelių šablonai, mygtukų tvarka, žaidėjų eilė
 Duomenys	Atsarginės kopijos, CSV, spausdinimas, formulės

PASTEBĖK

Kai vyksta rungtynės, ties „Rungtynės“ skirtuku atsiranda raudonas taškas. Taip visada matai, kad kažkur liko neužbaigtos rungtynės, net jei naršai kitus ekranus.

4 Sekimo gylis

Trys lygiai. Jie keičia, kiek mygtukų matai per rungtynes ir kiek stulpelių yra lentelėse. Gylį galima keisti bet kada — jau suvesti duomenys niekur nedingsta.

Bazinis

Taškai, atkovoti kamuoliai, perdavimai, pražangos. Devyni mygtukai. Nei sužaisto laiko, nei naudingumo skirtumo, nei metimų vietų.

Tai režimas tėvui, kuris pirmą kartą veda statistiką, arba savanoriui, kuris tuo pat metu turi žiūrėti rungtynes. Jame beveik neįmanoma suklysti.

Pilnas

Visas standartinis protokolas. Trylika mygtukų: metimų statistika padalinta į dvitaškius, tritaškius ir baudas, atkovoti puolime ir gynyboje atskirai, perimti kamuoliai, blokai, klaidos, sužaistas laikas ir naudingumo skirtumas.

Tai numatytasis režimas ir tas, kurio prireiks daugumai. Jis duoda tokį protokolą, kokį matai profesionalių rungtynių lape.

Profesionalus

Viskas iš pilno režimo plus:

- **Metimų vietos** — po kiekvieno metimo bakstelėji vietą aikštėje
- **Keturi veiksniai** — Dean Oliver sistema, palyginta su varžovais
- **Rodikliai 100 atakų** — puolimo ir gynybos reitingai, nepriklausantys nuo tempo
- **Penketų įtaka** — kaip komandai sekasi su konkrečiais deriniais aikštėje

NUO KO PRADĖTI

Pradėk nuo „Pilnas“. Jei po kelių rungtynių pajusi, kad spėji ir dar lieka laiko — pereik į „Profesionalų“. Jei nespėji — grįžk į „Bazinį“. Nėra jokios prasmės vesti duomenų, kurių nespėji suvesti tiksliai.

Kur keisti

Nustatymai (⚙️) → *Sekimo gylis*. Arba paspausk „Režimas:“ viršutinėje juostoje.

5 Ką seki: komandą ar vieną žaidėją

Dvi visiškai skirtingos darbo eigos, perjungiamos viena piliule viršutinėje juostoje.

Visa komanda

Numatytasis būdas. Aikštėje pažymi iki penkių žaidėjų, paspaudi žaidėją, tada rodiklį. Visi skaičiavimai — sužaitas laikas, naudingumo skirtumas, komandos suvestinė — remiasi tuo, kas pažymėta aikštėje.

Vienas žaidėjas

Skirta tėvams. Pasirenki vieną žaidėją ir jis **visada** lieka pažymėtas — nereikia jo kaskart spausti. Ekraną viršuje atsiranda didelė to žaidėjo kortelė su taškais ir sužaistu laiku, o statistiką vedi vienu paspaudimu vietoj dviejų.

PRAKTINIS PATARIMAS TĖVAMS

Vieno žaidėjo režime vis tiek gali spausti varžovų taškų mygtukus, kad rezultatas būtų teisingas. Bet jei rezultatas tavęs nedomina — nespausk. Tavo vaiko statistika bus lygiai tokia pat tiksli.

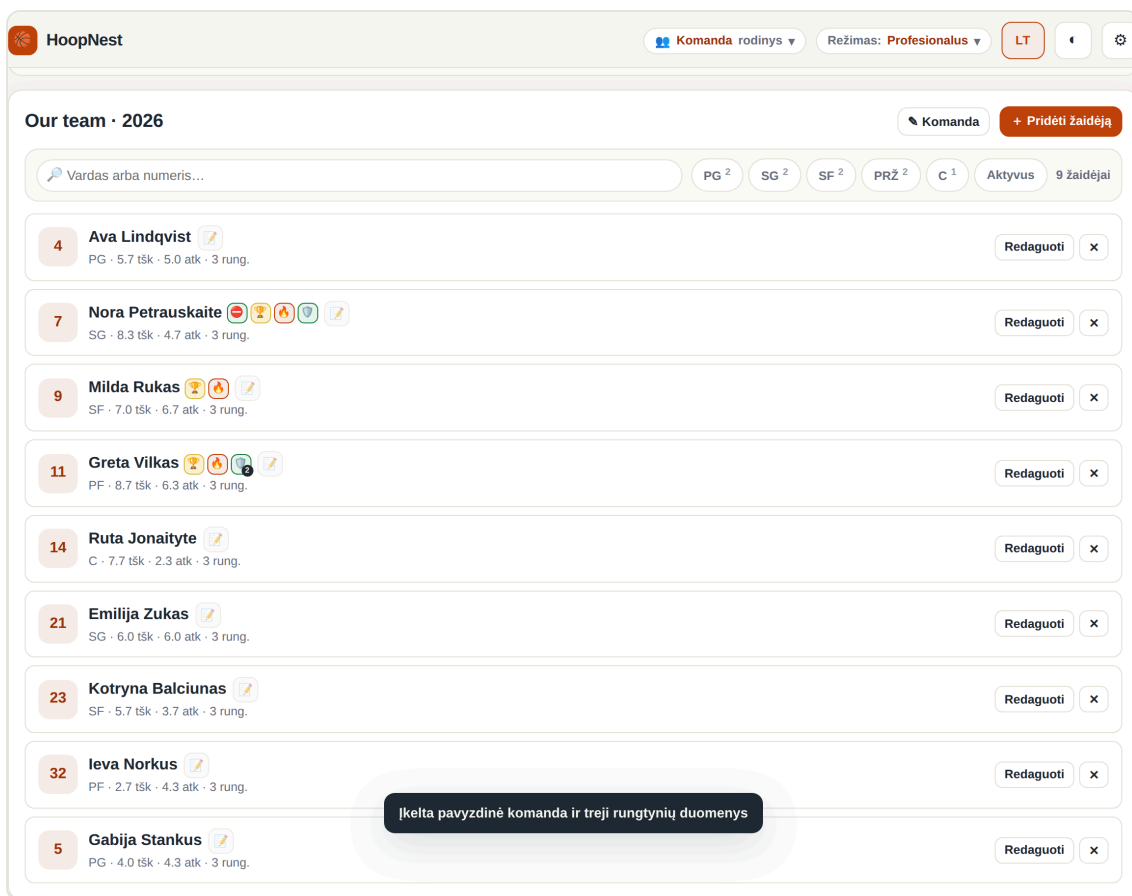
Perjungimas: paspausk  piliulę viršutinėje juostoje. Perjungti galima ir per rungtynes — jau suvesti duomenys nesikeičia.

6 Sudėtis

Prieš pirmas rungtynes reikia bent vieno žaidėjo. Praktiškai — visos komandos.

Žaidėjo pridėjimas

- 1 Eik į skirtuką  **Sudėtis**.
- 2 Paspausk **+** **Pridėti žaidėją**.
- 3 Įvesk vardą ir marškinėlių numerį. Abu privalomi — numeris naudojamas visur, kur vardas netelpa.
- 4 Pažymėk pozicijas. **Galima pažymėti kelias** — jaunimo krepšinyje tas pats vaikas antradienį žaidžia įžaidėją, o šeštadienį centrą.
- 5 Išsaugok.



Our team · 2026

Komanda + Pridėti žaidėją

Vardas arba numeris... PG² SG² SF² PRŽ² C¹ Aktyvus 9 žaidėjai

4	Ava Lindqvist	PG · 5.7 tšk · 5.0 atk · 3 rung.	Redaguoti	x
7	Nora Petrauskaitė	SG · 8.3 tšk · 4.7 atk · 3 rung.	Redaguoti	x
9	Milda Rukas	SF · 7.0 tšk · 6.7 atk · 3 rung.	Redaguoti	x
11	Greta Vilkas	PF · 8.7 tšk · 6.3 atk · 3 rung.	Redaguoti	x
14	Ruta Jonaityte	C · 7.7 tšk · 2.3 atk · 3 rung.	Redaguoti	x
21	Emilija Zukas	SG · 6.0 tšk · 6.0 atk · 3 rung.	Redaguoti	x
23	Kotryna Balciunas	SF · 5.7 tšk · 3.7 atk · 3 rung.	Redaguoti	x
32	Ieva Norkus	PF · 2.7 tšk · 4.3 atk · 3 rung.	Redaguoti	x
5	Gabija Stankus	PG · 4.0 tšk · 4.3 atk · 3 rung.	Redaguoti	x

Įkelta pavyzdinė komanda ir treji rungtynių duomenys

Sudėtis. Kiekvienoje eilutėje — numeris, vardas, pozicijos ir sezono vidurkiai. Dešinėje pusėje esanti pastabų ikonėlė  atidaro to žaidėjo pastabas.

Pozicijos

SANTRUMPA	POZICIJA
PG	Įžaidėjas
SG	Gynėjas
SF	Lengvasis kraštas
PF	Sunkusis kraštas

SANTRUMPA	POZICIJA
C	Centras

Filtras

Virš sudėties ir virš sezono lentelės yra ta pati filtro juosta:

- **Paieškos laukelis** — vardas arba numeris. Įvedus vien skaičių ieškoma *tikslaus* marškinėlių numerio, tad „1“ neparodys „11“ ir „21“.
- **Pozicijų mygtukai** — PG, SG, SF, PF, C. Galima pažymėti kelias iš karto. Skaičius prie mygtuko rodo, kiek žaidėjų tą poziciją turi.
- **Aktyvus** — paslepia žaidėjus, pažymėtus kaip neaktyvius.

Filtras bendras abiem ekranams: susiaurinęs iki gynėjų, matysi gynėjus ir sudėtyje, ir sezono lentelėje.

Neaktyvūs žaidėjai

Traumuotą arba iš komandos pasitraukusį žaidėją pažymėk kaip neaktyvų, o ne trink. Jo ankstesnė statistika lieka sezono skaičiuose ir istorijoje, bet jis nebesiūlomas pradedant naujas rungtynes.

7 Rungtynių pradžia

- 1 Skirtukas ► **Rungtynės** → + **Pradėti rungtynes**.
- 2 **Varžovai** — komandos pavadinimas. Rodomas rezultatų lentoje ir visose ataskaitose.
- 3 **Data** — numatyta šiandiena.
- 4 **Namie ar išvykoje** — namie, išvykoje arba neutralioje aikštėje.
- 5 **Kėliniai** — 4 kėliniai arba 2 kėliniai (puslaikiai).
- 6 **Kėlinio trukmė** — minutėmis.
- 7 **Startinis penketas** — pažymėk iki penkių žaidėjų.
- 8 Paspausk **Pradėti rungtynes**.

STARTINIS PENKETAS NĖRA GALUTINIS

Jei skubi, gali pradėti ir be jo, o žaidėjus sudėlioti per pirmą pertraukėlę. Sužaisito laiko ir naudingumo skirtumo skaičiavimas prasidės nuo to momento, kai kas nors bus aikštėje.

Nebaigtos rungtynės

Jei rungtynių nebaigai — pavyzdžiui, išsijungė telefonas — jos lieka sąrašė „Nebaigtos rungtynės“ pradiniam ekrane. Paspaudus jos atsidaro būtent ten, kur baigai: teisingas kėlinys, laikas, rezultatas ir visa suvesta statistika.

8 Vedimas gyvai

Šitas ekranas suprojektuotas taip, kad jame praleistum kuo mažiau dėmesio. Perskaityk šį skyrių vieną kartą prieš pirmas rungtynes — po to jo nebereikės.

Rezultatų lenta

MŪSŲ KOMANDA

7

10:00

Q1

ŽALGIRIS

0

Paleisti laiką

Pertraukėlė

Baigti Q1

+1

+2

+3

0

Baigti

Rezultatų lenta prilimpa prie ekrano viršaus ir lieka matoma, kad ir kur slinktum. Joje — abiejų komandų taškai, laikrodis, kėlinys ir šeši valdymo mygtukai.

MYGTUKAS	KĄ DARO
Paleisti laiką	Paleidžia rungtynių laikrodį ir kartu visų aikštėje esančių žaidėjų laikmačius
Pertraukėlė	Sustabdo žaidėjų laikmačius, bet ne pačias rungtynes
Baigti Q1	Užbaigia kėlinį ir pereina į kitą. Po paskutinio siūlo pratęsimą
+1 +2 +3	Varžovų taškai. Trys mygtukai, vienas paspaudimas
	Rankinis laikrodžio nustatymas, jei nusibėgo
Baigti	Užbaigia rungtynes ir suskaičiuoja apdovanojimus

Žaidėjų juosta

0:00

4

1

A. Lindqvist

5 tšk · 1pr

0:00

7

2

N. Petruskaite

2 tšk

0:00

9

3

M. Rukas

0 tšk

0:00

11

4

G. Vilkas

0 tšk

0:00

14

5

R. Jonaityte

0 tšk

Aikštėje esantys žaidėjai. Kiekvienoje kortelėje — numeris, pavardė, taškai, pražangos ir mažas laikmatis kairiajame viršutiniame kampe. Paspaudus kortelę žaidėjas tampa pažymėtas.

Kortelės skaičius dešiniajame viršutiniame kampe (1–5) yra klaviatūros klavišas — kompiuteriu žaidėją pažymėsi paspaudęs tą skaitmenį.

Statistikos mygtukai

2TŠ

Q

✓

PATAIKĖ

W

✗

NEPATAIKĖ

ATK

GYNYBOJE

D

3TŠ

E

✓

PATAIKĖ

R

✗

NEPATAIKĖ

PAT

PUOLIME

F

BM

A

✓

PATAIKĖ

S

✗

NEPATAIKĖ

RZP

PERDAVIMAS

Z

PER

PERIMTAS

X

BLK

BLOKAS

C

KLA

KLAIDA

V

PRŽ

ASMENINĖ

B

Pultas. Metimų mygtukai perskelti per pusę: kairė pusė — pataikė, dešinė — nepataikė. Taip vietoj šešių mygtukų telpa trys, o paspaudimų skaičius nesikeičia. Mažos raidės kampuose yra klaviatūros klavišai.

Pagrindinis ritmas

Paspausk žaidėją → **paspausk rodiklį**. Tai viskas. Įvykis iš karto atsiranda eigoje, taškai — lentoje, o žaidėjo eilutė protokole atsinaujina.

Perdavimo klausimas

Užfiksavus pataikytą metimą po pultu trumpam pasirodo juosta su aikštėje esančių žaidėjų numeriais: „*Rezultatyvus perdavimas?*“. Paspaudi numerį — perdavimas užfiksuotas. Paspaudi „Be perdavimo“ arba tiesiog vedi toliau — klausimas dingsta pats.

NESPĖJI?

Perdavimo juosta niekada neblokuoja pulto. Gali ją ignoruoti ir iš karto fiksuoti kitą įvykį — ji tyliai užsidarys.

Atšaukimas

Mygtukas **↔ Atšaukti** yra *virš* visų statistikos mygtukų — sąmoningai, nes jo prireikia dažniausiai ir skubiausiai. Po juo mažu šriftu parašyta, ką būtent atšauksi („7 pataikė dvitaškį“), kad nereikėtų spėlioti.

Atšaukti galima kelis veiksmus iš eilės. Atšaukimas grąžina viską: taškus, žaidėjo eilutę, komandos suvestinę ir įvykių eigą.

Keitimai

Mygtukas **↔ Keitimai** atidaro langą su visa sudėtimi. Pažymi iki penkių žaidėjų, paspaudi „Pritaikyti“.

Keitimo metu programėlė automatiškai sustabdo išeinančių žaidėjų laikmačius ir paleidžia įeinančių. Naudingumo skirtumas taip pat perskaičiuojamas — nuo šio momento taškų skirtumas rašomas naujiems žaidėjams.

Varžovų statistika

Dešinėje, po komandos suvestine, yra trys mygtukai: *Varž. ATK puolime +1*, *Varž. klaida +1*, *Varž. nepataikė +1*. Jie **neprivalomi** — reikalingi tik tam, kad Keturi veiksniai (15 skyrius) galėtų palyginti tave su varžovais. Jei šitos analizės nenaudoji, šitų mygtukų gali nespausti visai.

Šoninė juosta

Įvykių eiga

7

Q1 10:00 #7 Nora Petrauskaite — pataikė dvitaškį

Q1 10:00 #4 Ava Lindqvist — pražanga

Q1 10:00 #4 Ava Lindqvist — perėmė kamuolį

Q1 10:00 #4 Ava Lindqvist — atkovojo gynyboje

Q1 10:00 #4 Ava Lindqvist — rezultatyvus perdavimas

Q1 10:00 #4 Ava Lindqvist — pataikė tritaškį

Q1 10:00 #4 Ava Lindqvist — pataikė dvitaškį

Šoninėje juostoje trys kortelės: **statistika gyvai** (perjungiamo tarp aikštėje esančių ir visų), **įvykių eiga** (paveikslėlyje) su kėliniu ir laiku prie kiekvieno įvykio, ir **komandos suvestinė**. Telefone jos atsiduria po pultu.

9 Laikas, pertraukėlės ir pražangos

Kaip veikia laikmačiai

Yra du atskiri dalykai:

- **Rungtynių laikrodis** — didelis, rezultatų lentos viduryje. Skaičiuoja atgal nuo kėlinio trukmės.
- **Žaidėjų laikmačiai** — maži, kiekvieno žaidėjo kortelės kampe. Jie pradeda skaičiuoti, kai paleidi rungtynių laikrodį, ir skaičiuoja tik tiems, kas aikštėje.

Keitimo metu laikmačiai persijungia automatiškai. Tau nereikia daryti nieko.

Pertraukėlė

Mygtukas ■ **Pertraukėlė** sustabdo *visus* žaidėjų laikmačius ir rungtynių laikrodį. Ekranu viršuje atsiranda juosta, primenanti, kad esi pertraukėlėje. Grįžti spaudžiant ► **Baigti pertraukėlę**.

Kėliniai ir pratęsimai

Mygtukas **Baigti Q1** užbaigia kėlinį, sustabdo laikrodį ir atstato jį kitam kėliniui. Po paskutinio kėlinio jis siūlo pratęsimą (OT1, OT2 ir taip toliau). Rezultatas ir statistika nepertraukiamai tęsiasi.

Įspėjimas dėl pražangų

Kai žaidėjui lieka **viena pražanga** iki pašalinimo, ekrano apačioje šmėsteli įspėjimas, o jo kortelė pažymima. Kai pražangų limitas pasiektas, prie pražangų skaičiaus atsiranda žyma **LAUK**.

Maksimalus pražangų skaičius nustatomas: **Nustatymai** → **Pražangos**. Numatyta 5. Skirtingose lygose būna 4, 5 arba 6 — patikrink savo varžybų nuostatuose.

ĮSPĖJIMAS NEBLOKUOJA

Kaip ir visos kitos programėlės žinutės, pražangų įspėjimas pasirodo apačioje, neuždengia statistikos eilučių ir nereaguoja į paspaudimus. Jis niekada nesuvalgys tavo paspaudimo.

Pasiekimų pranešimai

Kai žaidėjas pasiekia ką nors verta dėmesio — pirmas taškas, 10, 20, 30 taškų, dešimt atkovotų kamuolių, dvigubas dublis, trigubas dublis, tobulos baudos — apačioje trumpam pasirodo juosta. Jei įjungta, kartu suskamba trumpas garsas ir telefonas trumpai suvibruoja.

Viską galima išjungti atskirai: **Nustatymai** → **Pasiekimų pranešimai** (juostos, garsas ir vibracija — trys atskiri jungikliai).

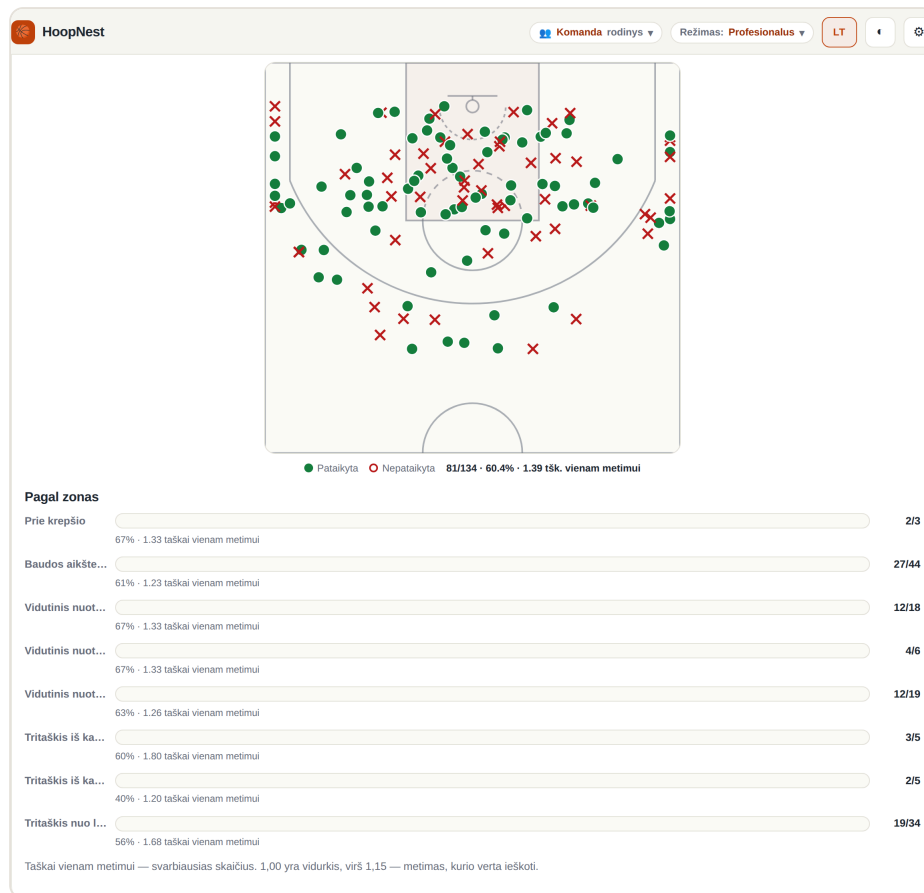
Iš viso yra 20 pasiekimų. Vienas iš jų — 100 taškų per rungtynes — nusipelno atskiro pranešimo, ir programėlė jį duoda.

10 Metimų žemėlapis

Veikia tik profesionaliame režime. Kiekvieną metimą pažymi vietoje, kurioje jis buvo atliktas, ir po kelių rungtynių matai, iš kur komanda iš tikrųjų pelno taškus.

Kaip fiksuoti

- 1 Per rungtynes paspausk metimo mygtuką kaip visada (2TŠ pataikė, 3TŠ nepataikė ir taip toliau).
- 2 Išsoka aikštės brėžinys. Bakstelėk vietą, iš kurios mesta.
- 3 Jei nespėji arba nematei — paspausk **Praleisti vietą**. Metimas vis tiek užfiksuotas, tik be koordinatės.



Metimų žemėlapis. Užpildyti taškai — pataikyti metimai, tušti apskritimai — nepataikyti. Po aikšte — taiklumo lentelė pagal aštuonias zonas.

Aštuonios zonos

ZONA	KAS ĮSKAIČIUOJAMA
Prie krepšio	Metimai iš pačios apačios, po lanku
Baudos aikštelėje	Likusi baudos aikštelės dalis
Vidutinis nuotolis kairėje	Dvitaškiai iš kairio krašto
Vidutinis nuotolis centre	Dvitaškiai iš priekio
Vidutinis nuotolis dešinėje	Dvitaškiai iš dešinio krašto
Kampinis tritaškis (K / D)	Tritaškiai iš kampų — statistiškai efektyviausi

Ką su tuo daryti

Zonų lentelė rodo ne tik taiklumą, bet ir **taškus vienam metimui**. Tai svarbiau. 40% tritaškių taiklumas duoda 1,20 taško už metimą; 45% vidutinio nuotolio dvitaškių — tik 0,90. Lentelė leidžia tą palyginimą pamatyti be skaičiuotuvo.

KADA VERTA JUNGTI

Metimų vietų fiksavimas prideda vieną paspaudimą kiekvienam metimui. Jei pirmus kartus nespėji — visiškai normalu vesti pilnu režimu, o profesionalų įjungti tada, kai statistikos vedimas jau nebereikalauja galvojimo.

11 Rungtynių pabaiga ir apdovanojimai

Paspaudus  **Baigti** parodomas galutinis rezultatas ir prašoma patvirtinti. Rungtynes visada galima vėl atidaryti iš skirtuko „Rungtynės“.

Trys apdovanojimai

Paskutinės rungtynės Pergalė 54–43 prieš Old Town Aces · 2026 m. geg. 26 d.

 **NAUDINGIAUSIAS ŽAIDĖJAS**

11 **Greta Vilkas**

11 NAUDINGUMAS

NAU — Eurolygos ir LKL naudingumas: taškai + atkovoti + perdavimai + perimti + blokai, atėmus nepataikytus metimus, klaidas ir padarytas pražangas.

 **REZULTATYVIAUSIAS**

11 **Greta Vilkas**

9 TAŠKAI

Daugiausia taškų rungtynėse.

 **GYNYBOS SPECIALISTAS**

7 **Nora Petrauskaite**

7 GYNYBOS VEIKSMAI

5 atk · 2 blk

 **KĄ GALIMA PASAKYTI**

Štai kaip atrodo, kai įdėtas darbas pagaliau pasimato šeštadienį.

Tai gali pasakyti komandai — arba pasilikti sau.

Apdovanojimai skaičiuojami automatiškai iš to, ką suvedei.

APDOVANOJIMAS	KAIP SKAIČIUOJAMAS
 Naudingiausias	Pagal pasirinktas naudingumo taisykles — žr. lentelę žemiau
 Rezultatyviausias	Daugiausia taškų. Visada antroje vietoje po naudingiausiojo
 Gynybos specialistas	Atkovoti + perimti + blokai, sudėjus kartu

Dvi naudingumo sistemos

Naudingiausią žaidėją galima rinkti pagal dvi skirtingas sistemas. Jos sutaria beveik dėl visko ir nesutaria dėl vieno dalyko: **europietiškas skaičiavimas atima žaidėjo padarytas pražangas, o NBA rodiklis — ne.**

SISTEMA	FORMULĖ
NAU (LKL)	Taškai + atkovoti + perdavimai + perimti + blokai – nepataikyti metimai – nepataikytos baudos – klaidos – padarytos pražangos
NBA	Taškai + atkovoti + perdavimai + perimti + blokai – nepataikyti metimai – nepataikytos baudos – klaidos

Pasirinkimas yra **Nustatymai** → **Naudingumo taisyklės**. Trys variantai:

- **Pagal kalbą** — numatytasis. Lietuviškai naudojamas NAU, angliškai — NBA.
- **NBA naudingumas** — visada NBA, nesvarbu, kokia kalba.
- **NAU (LKL)** — visada europietiškas, nesvarbu, kokia kalba.

Po mygtukais visada parašyta, kuri sistema veikia šiuo metu, kad nereikėtų spėlioti.

KODĖL TAI IŠ TIESŲ PAKEIČIA REZULTATĄ

Žaidėjas, pelnęs 20 taškų, atkovojęs 6 kamuolius ir padaręs 5 pražangas, pagal NBA surenka 19 balų, o pagal NAU — 14. Kitas, pelnęs 18 taškų be nė vienos pražangos, abiem atvejais turi 18. NBA sistemoje laimi pirmasis, LKL sistemoje — antrasis.

Pilna Eurolygos NAU formulė dar prideda išprovokuotas pražangas ir atima blokuotus savo metimus. Programėlė šitų dviejų rodiklių nefiksuoja, todėl naudojama standartinė sutrumpinta forma — tokia pati, kokia naudojama visur, kur tų stulpelių nėra.

Gynybos specialisto kortelėje po skaičiumi surašomos sudedamosios dalys, bet **nuliai praleidžiami** — jei žaidėjas neperėmė nė vieno kamuolio, ten bus tik „7 atk“, o ne „7 atk · 0 per · 0 blk“.

KODĖL NAUDINGIAUSIAS NE VISADA REZULTATYVIAUSIAS

Taip ir turi būti. Naudingumo formulė baudžia už nepataikytus metimus ir klaidas, todėl žaidėjas, pelnęs 26 taškus iš 24 metimų, gali atsidurti žemiau už tą, kuris pelnė 18 taškų, atkovojo 11 kamuolių ir neprarado nė vieno.

Žinutė treneriui

Po apdovanojimų parodoma viena eilutė, skirta pasakyti garsiai. Yra **30 pergalės ir 30 pralaimėjimo žinučių**. Kiekvienos naujos rungtynės ima kitą žinutę iš eilės, tad pereini per visas prieš pasikartojant.

Naršant senas rungtynes eiliškumas *nejuda* — kiekvienos rungtynės amžinai išlaiko savo žinutę. Jei žinučių nenori, jas galima išjungti: **Nustatymai** → **Žinutės po rungtynių**.

12 Apžvalga

Rodikliai viršuje

BALANSAS 2–1 3 užfiksuotos rungtynės	PELNYTA TAŠKŲ 55.7 vidutiniškai per rungtynes	PRALEISTA TAŠKŲ 52.7 vidutiniškai per rungtynes	SKIRTUMAS +3.0 vidutiniškai per rungtynes	PERGALIŲ SERIJA 1 rungtynės iš eilės	FIKSAVIMO SERIJA — savaitės su užfiksuotomis rungtynėmis
---	--	--	--	---	---

Šeši rodikliai: balansas, pelnyta ir praleista taškų, skirtumas, pergalių serija ir fiksavimo serija.

Nuo praėjusio karto

Trumpa pastraipa, palyginanti paskutines rungtynes su ankstesnėmis: ar taiklumas pakilo, ar klaidų padaugėjo. Parašyta sakiniiais, ne skaičiais — tam, kad ją būtų galima perskaityti važiuojant namo.

Lyderiai

TAŠKAI · VIDUTINIŠK...	ATKOVOTI KAMUOLIA...	PERDAVIMAI · VIDUTI...	PERIMTI KAMUOLIAI · ...
1 #11 G. Vilkas 8.7 2 #7 N. Petrauskaite 8.3 3 #14 R. Jonaityte 7.7	1 #9 M. Rukas 6.7 2 #11 G. Vilkas 6.3 3 #21 E. Zukas 6	1 #9 M. Rukas 4 2 #4 A. Lindqvist 3.3 3 #7 N. Petrauskaite 3	1 #4 A. Lindqvist 0 2 #7 N. Petrauskaite 0 3 #9 M. Rukas 0
EFEKTYVUS TAIKLUM...	NAUDINGUMO SKIRTU...		
1 #4 A. Lindqvist 47.1% 2 #11 G. Vilkas 42.9% 3 #7 N. Petrauskaite 42.1%	1 #5 G. Stankus +16.0 2 #4 A. Lindqvist +7.0 3 #11 G. Vilkas +5.0		

Lyderių lenta. Šešios kortelės pagal nutylėjimą. Kiekvieną galima redaguoti (🔗) arba pertvarkyti tempiant už ⋮ rankenėlės.

Paspaudus 🖱 ant kortelės gali pakeisti:

- **Statistiką** — bet kurį iš 18 rodiklių
- **Rikiavimą** — vidurkis per rungtynes arba sezono suma
- **Kiek žaidėjų** — 1, 3, 5, 8 arba 10
- **Mažiausią metimų skaičių** — kad žaidėjas, per sezoną metęs 1 iš 1, neatsidurtų taiklumo sąrašo viršuje

Grafikai

Po lyderiais — grafikų lenta. Šeši grafikai pagal nutylėjimą, bet galima pridėti kiek nori. Kiekvienas redaguojamas: tipas, rodiklis, kuriuos žaidėjus arba rungtynes apima, plotis.

GRAFIKO TIPAS	KĄ RODO
Linija	Kaip vienas rodiklis kito per sezoną
Kaupiamoji suma	Bendra suma, auganti per visą sezoną
Skirtumo stulpeliai	Pergalės ar pralaimėjimo skirtumas kiekvienose rungtynėse
Mes prieš juos	Dvi linijos: mūsų rodiklis ir varžovų
Stulpeliai	Po vieną stulpelį kiekvienam žaidėjui

GRAFIKO TIPAS	KĄ RODO
Rikiuotas sąrašas	Žaidėjai nuo geriausio iki blogiausio, horizontaliai
Iš kur taškai	Kiekvieno žaidėjo taškai, padalinti į dvitaškius, tritaškius ir baudas
Kiekis prieš efektyvumą	Metimų skaičius prieš taiklumą — kam vertėtų mesti daugiau
Žaidėjo profilis	Penkiakampė figūra, rodanti, kur žaidėjas stiprus
Metimų pasiskirstymas	Kokia dalis metimų yra dvitaškiai, tritaškiai ir baudos
Taiklumas pagal zonas	Taškai vienam metimui iš kiekvienos aikštės vietos
Žaidėjų kreivės	Po vieną liniją kiekvienam pasirinktam žaidėjui

13 Rungtynės ir protokolai

Skirtuke  **Rungtynės** — visų sužaistų rungtynių sąrašas su data, varžovais, rezultatu ir baigtimi. Paspaudus eilutę atsidaro pilnas tų rungtynių protokolas: kiekvieno žaidėjo eilutė, komandos suvestinė, apdovanojimai ir žinutė treneriui.

Kiekvieną protokolą galima atskirai atsispausdinti arba išsaugoti PDF — mygtukas  **Spausdinti** virš lentelės.

SENŲ RUNGTYNIŲ NARŠYMAS NIEKO NEKEIČIA

Atidarius senas rungtynes nepersiskaičiuoja nei apdovanojimai, nei žinutė treneriui. Kiekvienos rungtynės amžinai lieka tokios, kokios buvo tą vakarą.

14 Žaidėjų statistika

Sezono lentelė

Žaidėjas	RUN	MIN	TŠK	DVT	TRT	BM	PAT	GAT	ATK	RZP	PER	BLK	KLA	PRŽ	+/-
#32 Ieva Norkus	3	13:35	2.7	0.3–2.3	0.0–1.3	2.0–3.0	0.0	4.3	4.3	1.3	0.0	1.0	2.3	2.0	+0.7
#5 Gabija Stankus	3	11:00	4.0	1.3–5.3	0.0–3.3	1.3–1.3	0.0	4.3	4.3	1.3	0.0	1.0	2.7	3.0	+5.3
#4 Ava Lindqvist	3	27:00	5.7	2.7–5.7	0.0–0.7	0.3–0.7	0.0	5.0	5.0	3.3	0.0	1.3	1.3	3.3	+2.3
#23 Kotryna Balciunas	3	13:59	5.7	1.7–5.0	0.0–1.3	2.3–2.7	0.0	3.7	3.7	1.7	0.0	0.7	3.3	2.7	+1.0
#21 Emilija Zukas	3	15:56	6.0	1.7–5.7	0.0–2.0	2.7–3.3	0.0	6.0	6.0	1.0	0.0	1.3	1.7	2.0	-3.0
#9 Milda Rukas	3	25:01	7.0	2.3–6.3	0.0–1.3	2.3–2.7	0.0	6.7	6.7	4.0	0.0	0.0	2.0	1.7	-0.3
#14 Ruta Jonaityte	3	29:39	7.7	2.7–6.3	0.0–1.3	2.3–2.7	0.0	2.3	2.3	0.7	0.0	1.0	1.7	0.7	-4.7
#7 Nora Petrauskaite	3	29:33	8.3	2.7–6.3	0.0–1.3	3.0–3.3	0.0	4.7	4.7	3.0	0.0	2.0	3.0	2.0	-4.0
#11 Greta Vilkas	3	29:36	8.7	3.0–7.0	0.0–2.0	2.7–3.3	0.0	6.3	6.3	1.7	0.0	1.3	1.7	0.7	+1.7

Perjungiamo tarp **vidurkių per rungtynes** ir **sezono sumų**. Paspaudus stulpelio pavadinimą lentelė surikiuojama; paspaudus žaidėjo eilutę atsidaro jo rungtynės.

Kokie stulpeliai rodomi, priklauso nuo aktyvaus šablono (18 skyrius) ir nuo sekimo gylio. Baziniame režime nėra ką rodyti sužaisto laiko stulpelyje, tad jo ir nėra.

Žaidėjų grafikai

Po lentelės — atskira grafikų lenta, skirta žaidėjams. Ji turi savo jungiklį: **Visas sezonas** arba **Vienos rungtynės**. Antrasis leidžia peržiūrėti vieną konkretų vakarą atskirai.

Vieno žaidėjo kortelė

Paspaudus žaidėjo eilutę atsidaro jo asmeninis vaizdas: rungtynės po rungtynių, sezono vidurkiai, ženkliai ir pastabos vienoje vietoje. Tai tas pats vaizdas, kurį patogiau atsispausdinti ir duoti tėvams po sezono.

15 Išplėstinė analizė

Prieinama profesionaliame režime. Čia skaičiai, kuriuos verta skaityti po rungtynių, o ne per jas.

Keturi veiksniai



Dean Oliverio sistema. Keturi rodikliai, pasverti pagal tai, kiek kiekvienas istoriškai paaiškina pergalę. Palyginimas — tavo komanda prieš varžovus tose pačiose rungtynėse.

VEIKSNYS	SVORIS	FORMULĖ
Metimai	40%	$(\text{Pataikyti} + 0,5 \times \text{tritaškiai}) \div \text{metimai}$
Kamuolio saugojimas	25%	$\text{Klaidos} \div (\text{metimai} + 0,44 \times \text{baudos} + \text{klaidos})$
Atkovojimas	20%	$\text{Atkovoti puolime} \div (\text{atkovoti puolime} + \text{varžovų atkovoti gynyboje})$
Baudos	15%	$\text{Pataikytos baudos} \div \text{metimai}$

Palyginimui su varžovais reikia, kad per rungtynes būtum spaudęs varžovų mygtukus (atkovoti puolime, klaidos, nepataikyti metimai). Be jų rodomas tik tavo komandos stulpelis.

Rodikliai 100 atakų

Kadangi vienos rungtynės būna greitos, o kitos lėtos, absoliutūs taškai palygina prastai. Rodikliai 100 atakų pašalina tempą:

- PUL** — kiek taškų pelnai per 100 savo atakų
- Praleista 100 atakų** — kiek praleidi per 100 varžovų atakų
- Atakos** — apskaičiuojamos formule: $\text{metimai} + 0,44 \times \text{baudos} - \text{atkovoti puolime} + \text{klaidos}$

Penketų įtaka

Lentelė, rodanti, kaip komandai sekėsi su konkrečiais penketais aikštėje. Naudinga tada, kai atrodo, kad „su tais keturiais viskas krenta“ — čia matyti, ar tai tiesa, ar pojūtis.

KIEK REIKIA RUNGTYNIŲ

Išplėstiniai rodikliai tampa prasmingi maždaug nuo penktų–šeštų rungtynių. Iki tol jie per daug šokinėja, kad kuo nors remtis.

16 Ženkliukai

Du tipai: uždirbami automatiškai iš skaičių ir skiriami trenerio ranka. Abu rodomi prie žaidėjo vardo visose lentelėse.

Uždirbami automatiškai

Šie skaičiuojami tiesiai iš sezono statistikos. Jų negalima duoti ar atimti ranka — žaidėjas ženkliuką turi tol, kol skaičiai jį pateisina.

Uždirbami automatiškai			
Šie skaičiuojami tiesiai iš sezono ir jų negalima duoti ar atimti ranka. Žaidėjas ženkliuką turi tol, kol skaičiai jį pateisina.			
 Snaiperis 40% ar geriau iš už trijų taškų linijos · bent 10 tritaškių metimų <i>kol kas niekas</i>	 Taiklusis 85% ar geriau nuo baudų linijos · bent 15 baudų metimų <i>kol kas niekas</i>	 Efektyvus 60% ar geresnis tikrasis taiklumas · bent 30 metimų <i>kol kas niekas</i>	 Skydų valytojas 8 ar daugiau atkovotų kamuolių per rungtynes · bent 3 rungtynės <i>kol kas niekas</i>
 Kūrėjas 5 ar daugiau perdavimų per rungtynes · bent 3 rungtynės <i>kol kas niekas</i>	 Patikimos rankos du perdavimai kiekvienai klaidai · bent 20 perdavimų <i>kol kas niekas</i>	 Kamuolių medžiotojas 2 ar daugiau perimtų kamuolių per rungtynes · bent 3 rungtynės <i>kol kas niekas</i>	 Krepšio sargas 1,5 ar daugiau blokų per rungtynes · bent 3 rungtynės #7
 Geležinis 30 ar daugiau minučių per rungtynes · bent 3 rungtynės su veikiančiu laikrodžiu <i>kol kas niekas</i>	 MVP geriausias naudingumas rungtynėse #7 #9 #11	 Rezultatyviausias daugiausia taškų rungtynėse #7 #9 #11	 Gynybos specialistas daugiausia atkovotų, perimtų ir blokų kartu rungtynėse #7 #11

Kiekvienoje kortelėje — sąlyga ir minimali riba, kad ženkliukas būtų prasmingas.

ŽENKLIUKAS	SĄLYGA	MINIMALI RIBA
 Snaiperis	40% ar geriau iš už trijų taškų linijos	bent 10 tritaškių metimų
 Taiklusis	85% ar geriau nuo baudų linijos	bent 15 baudų metimų
 Efektyvus	60% ar geresnis tikrasis taiklumas	bent 30 metimų
 Skydų valytojas	8 ar daugiau atkovotų per rungtynes	bent 3 rungtynės
 Kūrėjas	5 ar daugiau perdavimų per rungtynes	bent 3 rungtynės
 Patikimos rankos	du perdavimai kiekvienai klaidai	bent 20 perdavimų
 Kamuolių medžiotojas	2 ar daugiau perimtų per rungtynes	bent 3 rungtynės
 Krepšio sargas	1,5 ar daugiau blokų per rungtynes	bent 3 rungtynės
 Geležinis	30 ar daugiau minučių per rungtynes	bent 3 rungtynės su laikrodžiu
 MVP	geriausias naudingumas rungtynėse	—
 Rezultatyviausias	daugiausia taškų rungtynėse	—
 Gynybos specialistas	daugiausia atkovotų, perimtų ir blokų kartu	—

Trenerio skiriami

Šešiolika ženkliukų dalykams, kurių neužfiksuoja jokia statistika. Juos skiri tu.

ŽENKLIUKAS	UŽ KĄ
 Vakaro metimas	Tas, apie kurį visi kalbės važiuodami namo

ŽENKLIUKAS	UŽ KĄ
 Uždaryta	Išjungė geriausią varžovų žaidėją iš rungtynių
 Charakteris	Nesustojo tada, kai nustojo būti smagu
 Kova	Vijosi viską. Kiekvienas atsimušęs kamuolys buvo jo
 Priėmė smūgį	Atsistojo ir priėmė. To niekas nemėgsta
 Komanda pirma	Atidavė kamuolį toliau, nors pats galėjo mesti
 Lyderis aikštėje	Organizavo visus kitus, nors niekas neprašė
 Lemiamu momentu	Norėjo kamuolio tada, kai jis svarbiausias
 Labiausiai pažengęs	Akivaizdžiai geresnis nei prieš mėnesį
 Išgirdo	Priėmė pastabą ir tą patį vakarą ją pasinaudojo
 Kibirkštis nuo suolo	Pakeitė rungtynes tą akimirka, kai išėjo į aikštę
 Klijai	Padarė visus smulkius darbus, kurių niekas neskaičiuoja
 Atsitiesė	Bloga pradžia, geresnė pabaiga. Nesukniubo
 Kalbėjo gynyboje	Keitimus buvo girdėti net nuo atsarginių suolo
 Kapitono rungtynės	Nešė standartą už visus kitus
 Pirmas atėjo, paskutinis išėjo	Užsidirbta treniruotėje, ne rungtynėse

Kaip duoti ženkliuką

Du būdai — pasirink tą, kuris tau patogesnis:

- **Nutempk** ženkliuką už :: rankenėlės ant žaidėjo eilutės apačioje.
- **Paspausk** ženkliuką ir pasirink žaidėją iš sąrašo. Telefone tai paprasčiau — nereikia slinkti tempiant.

Tą patį ženkliuką galima duoti keliems žaidėjams, bet kiekvienam tik po vieną kartą. Nuimamas jis paspaudus ant jo prie žaidėjo vardo.

17 Pastabos

Viskas, ką kitu atveju užsirašytum ant protokolo lapo kitos pusės. Kiekviena pastaba išsaugo datą — o būtent ji dažniausiai ir būna svarbi po trijų savaitių.

Žaidėjų pastabos

Prie kiekvieno žaidėjo sudėtyje ir statistikos lentelėje yra maža  ikonėlė. Paspaudus ji atidaro to žaidėjo pastabas: gali perskaityti senas ir prirašyti naują. Kai pastabų yra, ikonėlė parodo jų skaičių.

Komandos pastabos

Pastabos

Komanda Žaidėjai  Spausdinti / PDF

Viskas, ką kitu atveju užsirašytum ant protokolo lapo kitos pusės. Kiekviena pastaba išsaugo datą, o būtent ji dažniausiai ir būna svarbi po trijų savaitių.

Šeši skyriai. Kiekvienas turi savo laukelį ir savo istoriją.

SKYRIUS	KAM SKIRTAS
 Mūsų puolimas	Kas veikia, kas nustojo veikti, kam reikia daugiau kamuolio
 Mūsų gynyba	Schema, keitimai, ką pralaimi vienas prieš vieną, kas ką dengia po krepšiu
 Mūsų taktika	Rungtynių planas, tempas, rotacijos, ką pabandyti kitą kartą
 Varžovų žvalgyba	Jų geriausias žaidėjas, jų deriniai, ką daro po pertraukėlės, ko negali atlaikyti
 Deriniai	Iškvietimai, įėjimai, kamuolio įmetimai, variantai baigiantis laikui
 Kita	Organizaciniai dalykai, priminimai, tai, kas niekur kitur netelpa

RAŠYK TAIP, KAD SUPRASTŲ IR KITAS

Derinių skyrių ypač verta rašyti taip, tarsi jį skaitytų kitas treneris. Vieną vakarą tau gali tekti nedalyvauti, ir tada tai bus vienintelis dalykas, kuriuo asistentas galės remtis.

Visas pastabas galima atsispausdinti arba eksportuoti į CSV kartu su datomis.

18 Išdėstymai ir šablonai

Skirtukas  Išdėstymai valdo, kaip programėlė atrodo: kokie stulpeliai lentelėse, kokia mygtukų tvarka pulte ir kokia eile rodomi žaidėjai.

Tempti ar spausti mygtukus

Pirmas pasirinkimas viršuje. Abu būdai daro tą patį:

- **Tempimas** — suimi už  rankenėlės ir tempi. Greita, bet reikia tikslumo.
- **Mygtukai** —  ir  perkelia elementą per vieną žingsnį,  ir  prideda arba pašalina. Lėčiau, bet nepaslysi.

Pasirinkimas galioja visoje programėlėje — lyderių kortelėms, grafikams, stulpeliams, ženkliukams ir žaidėjų eilei.

Lentelių šablonai

Lentelių šablonai

 Dubliuoti

+ Naujas šablonas

Šablonas nusprendžia, kurie statistikos stulpeliai matomi protokoluose ir sezono lentelėje bei kokia tvarka. Šeši yra įtaisyti; tempk laukus ir susikurk savo.

Bazinis protokolas įtaisytas

Tai, ko reikia tėvams ar savanoriui, ir nieko daugiau. · TŠK ATK RZP PRŽ

NaudotiKeisti

Pilnas protokolas naudojamas įtaisytas

Standartinė spausdinamo protokolo eilutė. · MIN TŠK DVT TRT BM PAT GAT ATK RZP PER BLK KLA PRŽ +/-

Keisti

Metimų analizė įtaisytas

Visi metimų rodikliai plius efektyvumo skaičiai, kurie iš tiesų prognozuoja rezultatyvumą. · MIN TŠK 2TŠ 2TŠ% TRT TRT% BM BM% DVT% eFG% TTŠ% TŠK/M

NaudotiKeisti

Kūryba ir kamuolio saugojimas įtaisytas

Įžaidėjams — kūryba prieš klaidas. · MIN RZP KLA R/K PER KLA% PAN% TŠK +/-

NaudotiKeisti

Aukštaūgiai įtaisytas

Atkovoijimas, krepšio gynimas ir pražangų problema. · MIN TŠK PAT GAT ATK BLK PRŽ 2TŠ% TTŠ% +/-

NaudotiKeisti

Trenerio išplėstinis įtaisytas

Vaizdas pagal atakas — šitą skaityk po rungtynių, ne jų metu. · MIN TŠK eFG% TTŠ% PAN% PUL KLA% R/K RGT NAU +/-

NaudotiKeisti

Kairėje — šio šablono stulpeliai. Dešinėje — galimi laukai pagal grupes. Apačioje — gyva peržiūra.

Šeši paruošti šablonai:

ŠABLONAS	KAM	STULPELIAI
Bazinis protokolas	Tėvams ar savanoriui	TŠK ATK RZP PRŽ
Pilnas protokolas	Standartinė protokolo eilutė	MIN TŠK DVT TRT BM PAT GAT ATK RZP PER BLK KLA PRŽ +/-
Metimų analizė	Metimų rodikliai ir efektyvumas	MIN TŠK 2TŠ 2TŠ% TRT TRT% BM BM% DVT% eFG% TTŠ% TŠK/M
Kūryba ir kamuolio saugojimas	Įžaidėjams	MIN RZP KLA R/K PER KLA% PAN% TŠK +/-
Aukštaūgiai	Atkovoijimas ir krepšio gynimas	MIN TŠK PAT GAT ATK BLK PRŽ 2TŠ% TTŠ% +/-
Trenerio išplėstinis	Vaizdas pagal atakas	MIN TŠK eFG% TTŠ% PAN% PUL KLA% R/K RGT NAU +/-

Savo šabloną susikursi paspaudęs + **Naujas šablonas** arba nukopijavęs bet kurį paruoštą. Įtaisytų šablonų pervadinti negalima — nukopijuok ir pervadink kopiją.

Mygtukų išdėstymas

Ta pati logika, tik pultui. Perkelk dažniausiai naudojamus rodiklius į viršutinį kairįjį kampą — ten nykščiu pasiekama greičiausiai. Nenaudojamus nutempk į „Paslėpti“.

Apačioje — **mygtukų eilėje**: 2 (didžiausi mygtukai), 3 (subalansuota) arba 4 (daugiausia ekrane).

Žaidėjų tvarka

Nustato, kokia eile žaidėjai rodomi *visur* — aikštės juostoje, keitimų lange ir kiekvienoje lentelėje. Yra ir greitieji mygtukai: rikiuoti pagal numerį arba pagal vardą.

VERTA PADARYTI PRIEŠ SEZONĄ

Sudėliok žaidėjų eilę pagal startinį penketą, o ne pagal numerius. Per rungtynes visada ieškosi to paties penketo, ir jei jie pirmi — nereikės ieškoti.

19 Spausdinimas ir PDF

Kiekvienas ekranas ir kiekviena statistika turi spausdinimo mygtuką. PDF gaunamas per tą patį — naršyklės spausdinimo lange pasirink „Išsaugoti kaip PDF“.

Kur ieškoti

- **Kiekvieno skirtuko viršuje** — juosta su  *Spausdinti / PDF* ir  *Atsisiųsti HTML*.
- **Prie atskirų lentelių** — savi spausdinimo mygtukai (sezono lentelė, protokolas, grafikai, pastabos).
- **Nustatymuose** —  *Spausdinti / išsaugoti sezoną PDF* viską sudeda į vieną dokumentą.

PDF telefone

- 1 Paspausk  **Spausdinti / PDF**.
- 2 Atsidaro sistemos spausdinimo langas.
- 3 **iPhone:** paspausk dalinimosi mygtuką → *Save to Files*.
Android: spausdintuvo sąrašė pasirink *Save as PDF*.

GRAFIKAI SPAUSDINASI

Spausdinant grafikai paverčiami paveikslėliais, todėl PDF faile jie atrodo lygiai taip pat kaip ekrane. Mygtukai, redagavimo ikonėlės ir kiti valdikliai iš spaudinio pašalinami.

Atsisiųsti HTML

Mygtukas  *Atsisiųsti HTML* išsaugo tą ekraną kaip atskirą failą, kurį galima atidaryti bet kuria naršykle, nusiųsti el. paštu arba atsispausdinti vėliau. Jame yra ir lentelės, ir grafikai. Interneto nereikia.

Nustatymuose esantis *Visas sezonas (HTML)* sudeda į vieną failą viską: santrauką, sezono vidurkius, visus protokolus, ženklukus ir pastabas.

20 Iš telefono į Excel

Statistiką vedi telefone, o rimtesnę analizę nori daryti kompiuteryje. Šis skyrius apie tai, kaip duomenys ten patenka.

Penki CSV failai

Skirtukas  **Duomenys** → *Atsarginė kopija ir eksportas*. Kiekvienas mygtukas atsisiunčia atskirą failą.

Atsarginė kopija ir eksportas

Viskas laikoma tik šioje naršyklėje — niekur nieko neįkeliam. Tai reiškia ir tai, kad išvalius naršyklės duomenis viskas dings, tad po kelių rungtynių pasidaryk atsarginę kopiją.

↓ Atsarginė kopija (JSON)

↑ Įkelti kopiją

↓ Sezono statistika (CSV)

↓ Rungtynių sąrašas (CSV)

↓ Įvykių eiga (CSV)

↓ Metimų vietos (CSV)

↓ Pastabos (CSV)

Vienas paspaudimas — vienas failas. Failo pavadinime visada yra data.

MYGTUKAS	FAILAS	KAS VIDUJE
Sezono statistika	hoopnest-season-data.csv	Po eilutę kiekvienam žaidėjui: sezono sumos ir išvestiniai rodikliai
Rungtynių sąrašas	hoopnest-games-data.csv	Po eilutę kiekvienoms rungtynėms: rezultatas, komandos statistika, atakos
Įvykių eiga	hoopnest-playbyplay-data.csv	Kiekvienas užfiksuotas veiksmas su kėliniu, laiku ir žaidėju
Metimų vietos	hoopnest-shots-data.csv	Kiekvienas metimas su koordinatėmis, zona ir atstumu pėdomis
Pastabos	hoopnest-notes-data.csv	Visos pastabos su data ir sritimi

Kaip perkelti failą į kompiuterį

Pasirink bet kurį būdą — visi veikia vienodai gerai.

Būdas 1 — el. paštu sau (paprasčiausias)

- 1 Telefone paspausk eksporto mygtuką. Failas nukeliauja į *Atsisiuntimai*.
- 2 Atidaryk el. pašto programą, sukurk laišką sau.
- 3 Prisek failą () ir išsiųsk.
- 4 Kompiuteryje atidaryk laišką ir atsisiųsk priedą.

Būdas 2 — per debesį

- **iPhone:** *Files* → *Atsisiuntimai*, palaikyk failą → *Share* → iCloud Drive arba Google Drive.
- **Android:** *Files* → *Downloads*, dalinimosi mygtukas → Google Drive arba Dropbox.

Kompiuteryje atsidarai tą pačią debesies aplanką ir failas jau ten.

Būdas 3 — kabeliu

Prijunk telefoną prie kompiuterio USB laidu, atidaryk *Downloads* aplanką ir nusikopijuok failą. Greičiausias būdas, kai failų daug.

HoopNest · gentletools.com

30

Būdas 4 — AirDrop arba Nearby Share

Jei telefonas ir kompiuteris tos pačios ekosistemos, tai užtrunka penkias sekundes.

Atidarymas Excel programoje

SVARBIAUSIAS ŽINGSNIS — KODUOTĖ

Failai išsaugoti UTF-8 koduote, kad lietuviškos raidės (ą, č, ė, ė, į, š, ū, ū, ž) būtų teisingos. Jei Excel failą tiesiog atidarysi dukart spustelėjęs, jos gali virsti kabliukais. Naudok importavimą, ne atidarymą.

Excel (Windows) — teisingas būdas

- 1 Atidaryk **tuščią** Excel dokumentą.
- 2 Juostoje: **Duomenys** → **Gauti duomenis** → **Iš failo** → **Iš teksto/CSV**.
- 3 Pasirink savo CSV failą.
- 4 Lange, kuris atsidaro, patikrink du dalykus:
 - **Failo kilmė:** 65001: Unicode (UTF-8)
 - **Skirtukas:** Kablelis
- 5 Paspausk **Įkelti**.

Excel (Mac)

Ta pati eiga: **Duomenys** → **Gauti išorinius duomenis** → **Importuoti tekstinį failą**. Vedlyje pasirink **Atskirtas**, koduotę **Unicode (UTF-8)** ir skirtuką **Kablelis**.

Google Sheets (patogiausia, jei dirbi telefone ir kompiuteryje)

- 1 Sheets: **Failas** → **Importuoti** → **Nusijęsti** ir pasirink CSV.
- 2 Importavimo vietoje pasirink **Sukurti naują skaičiuoklę**.
- 3 Skirtuko tipas: **Kablelis**. Google Sheets UTF-8 atpažįsta pati.

Iš Sheets vėliau gali eksportuoti į **.xlsx**, jei prireiks Excel.

LibreOffice Calc

Atidarant failą iš karto pasirodo importavimo langas. Koduotė: **Unicode (UTF-8)**, skirtukas: **Kablelis**.

Ką daryti su duomenimis toliau

Kelios idėjos, kurios praktikoje būna naudingiausios:

KLAUSIMAS	KAIP ATSAKYTI SKAIČIUOKLĖJE
Kas progresuoja?	Iš <i>playbyplay</i> failo pasidaryk suvestinę lentelę (PivotTable): eilutės — žaidėjai, stulpeliai — data, reikšmės — taškų suma
Ar taiklumas priklauso nuo varžovų?	<i>games</i> faile surikiuok pagal varžovus ir palygink eFG% stulpelį
Iš kur pelnome daugiausia?	<i>shots</i> faile suvestinė lentelė: eilutės — zona, reikšmės — pataikytų dalis
Kas žaidžia per mažai?	<i>season</i> faile palygink MIN stulpelį su NAU stulpeliu — didelis naudingumas prie mažo laiko yra ženklas

Kaip keitėsi tempas?*games* faile nubraižyk „Atakos“ stulpelio grafiką pagal datą**KAUPK VIENĄ FAILĄ PER SEZONĄ**

Kaskart eksportuok į tą pačią skaičiuoklę į naują lapą, pavadintą data. Sezono pabaigoje turėsi visą istoriją vienoje vietoje, o ne dvidešimt atskirų failų atsisiuntimų aplanke.

QR kodas

Skirtuko *Duomenys* apačioje yra kortelė su QR kodu, vedančiu į gentletools.com/apps/sports/. Kodas įrašytas į patį failą, o ne siunčiamas iš interneto — todėl jis matomas ir be ryšio, ir atspausdintame lape.

Jei skaičiuoklės nereikia

HTML ataskaita (19 skyrius) dažnai yra patogesnė. Ji jau sudėliota, su grafikais, ir atsidaro bet kur. Skaičiuoklė reikalinga tada, kai nori skaičiuoti tai, ko programėlė neskaičiuoja.

21 Atsarginės kopijos

Vienintelis dalykas, kurį šioje programėlėje būtina daryti reguliariai.

Kaip pasidaryti

Skirtukas  **Duomenys** → **↓ Atsarginė kopija (JSON)**. Atsisiunčiamas vienas failas, kuriame yra *viskas*: žaidėjai, rungtynės, kiekvienas užfiksuotas veiksmas, pastabos, ženkliai, šablonai ir nustatymai.

Kaip atkurti

Tame pačiame skirtuke → **↑ Įkelti kopiją**. Programėlė pasakys, kiek žaidėjų ir rungtynių yra faile, ir paprašys patvirtinti, nes esami duomenys bus pakeisti. Suklydus veiksmą galima iš karto atšaukti.

Kada daryti

- **Po kiekvienų rungtynių.** Tai užtrunka tris sekundes.
- **Prieš keičiant įrenginį ar naršyklę.**
- **Prieš valant naršyklės duomenis.**
- **Sezono pabaigoje** — pasidėk kopiją kartu su sezono PDF.

Perkėlimas į kitą įrenginį

- 1 Sename įrenginyje pasidaryk atsarginę kopiją.
- 2 Perkėl JSON failą (el. paštu, per debesį, kabeliu — kaip 20 skyriuje).
- 3 Naujame įrenginyje atidaryk `HoopNest.html`.
- 4 Duomenys → Įkelti kopiją → pasirink failą.

DUOMENYS NESISINCHRONIZUOJA SAVAIME

Jei vienas treneris veda telefone, o kitas planšetėje, tai yra du atskiri duomenų rinkiniai. Susitarkite, kuris įrenginys yra pagrindinis, o kiti tegul dirba iš atsarginių kopijų.

Viską ištrinti

Trijų žingsnių eiga skirtuke „Duomenys“: pirma pasiūloma pasidaryti kopiją, antra reikia įrašyti žodį **IŠTRINTI**, trečia — palaikyti mygtuką dvi sekundes. Trumpas paspaudimas nieko nedaro. Ištrinus atkurti nebeįmanoma, nebent turi kopiją.

22 Nustatymai

Atidaromi  mygtuku viršutinėje juostoje. Nustatymų atidarymas ir uždarymas **niekada netrina duomenų**.

Nustatymai

Kalba

EnglishLietuvių

Lietuviškai statistikos santrumpos rodomos kaip LKL protokole — TŠK, ATK, RZP, PER, KLA, PRŽ.

Ką seki

Visa komandaVieną žaidėją

Pilnas statistikos vedimas kiekvienam sudėties žaidėjui.

Sekimo gylis

Bazinis

Taškai, atkovoti kamuoliai, perdavimai, pražangos. Keli mygtukai ir nieko daugiau galvoti nereikia.

Pilnas

Visas protokolas: metimų statistika, atkovoti puolime ir gynyboje, perimti, blokai, klaidos, sužaistas laikas ir naudingumo skirtumas.

Profesionalus

Viskas iš pilno režimo, plius metimų vietos aikštėje, Keturi veiksniai, rodikliai 100 atakų ir penketų įtaka.

Pasiekimų pranešimai

Trumpa juosta ekrano apačioje, kai žaidėjas pasiekia ką nors verta dėmesio. Ji niekada neuždengia statistikos eilutės ir nereaguoja į paspaudimus, tad negali prarasti tavo paspaudimo.

Rodyti pasiekimų juostas

Groti trumpą garsą

Vibruoti

Nustatymai iš eilės, nuo viršaus.

NUSTATYMAS	KĄ KEIČIA
Kalba	English arba Lietuvių. Lietuviškai statistikos santrumpos rodomos kaip LKL protokole
Ką seki	Visa komanda arba vienas žaidėjas
Sekimo gylis	Bazinis, Pilnas arba Profesionalus
Pasiekimų pranešimai	Trys atskiri jungikliai: juostos, garsas, vibracija. Plius mygtukas išbandyti
Naudingumo taisyklės	Pagal kurią sistemą renkamas naudingiausias žaidėjas: pagal kalbą, NBA arba NAU (LKL)
Žinutės po rungtynių	Ijungti arba išjungti eilutę treneriui po kiekvienų rungtynių
Metimų mygtukai	Perskeltas per pusę arba atskiri pataikymo ir nepataikymo mygtukai. Su gyva peržiūra
Mygtukų dydis	Trys dydžiai. Didesni — mažiau telpa, bet lengviau pataikyti
Mygtukų eilėje	2, 3 arba 4
Kėliniai ir trukmė	Numatytosios reikšmės naujoms rungtynėms
Pražangos	Maksimalus pražangų skaičius ir įspėjimo jungiklis
Komanda	Komandos pavadinimas ir sezonas. Rodomi visose ataskaitose
Tema ir spalva	Penkios temos ir akcento spalvos

NUSTATYMAS	KĄ KEIČIA
Pavyzdiniai duomenys	Įkelti arba pašalinti. Tavo duomenų neliečia
Daugiau įrankių	QR kodas ir nuoroda į gentletools.com/apps/sports/
Spausdinti sezoną	Viskas viename PDF dokumente
Ištrinti viską	Trijų žingsnių eiga

23 Kalba ir LKL santrumpos

Programėlė kalba lietuviškai ir angliškai. Perjungiamo vienu paspaudimu — **LT / EN** mygtukas viršutinėje juostoje. Jis rodo tą kalbą, kuria dabar naudojiesi.

Perjungti galima bet kada, net per rungtynes. Duomenys nesikeičia — keičiasi tik užrašai. Tavo įvesti tekstai (žaidėjų vardai, varžovų pavadinimai, pastabos, savo šablonų pavadinimai) lieka lygiai tokie, kokius parašei.

Kodėl LKL santrumpos

Lietuviškas krepšinio protokolas nėra angliškojo vertimas. Jis turi savo santrumpas, kurias žino kiekvienas, kada nors žiūrėjęs LKL rungtynių lapą. Todėl lietuvių kalba programėlė rodo būtent jas — ne „PTS“, o TŠK.

Statistikos žodynas

LT	EN	REIKŠMĖ
TŠK	PTS	Taškai
ATK	REB	Atkovoti kamuoliai (iš viso)
PAT	OREB	Atkovoti puolime
GAT	DREB	Atkovoti gynyboje
RZP	AST	Rezultatyvūs perdavimai
PER	STL	Perimti kamuoliai
BLK	BLK	Blokuoti metimai
KLA	TOV	Klaidos
PRŽ	PF	Pražangos
MIN	MIN	Sužaistas laikas
RUN	GP	Sužaista rungtynių
+/-	+/-	Naudingumo skirtumas aikštėje
DVT	FG	Metimai iš žaidimo — pataikyta ir mesta
DVT%	FG%	Metimų iš žaidimo taiklumas
2TŠ / 2TŠ%	2PT / 2P%	Dvitaškiai ir jų taiklumas
TRT / TRT%	3PT / 3P%	Tritaškiai ir jų taiklumas
BM / BM%	FT / FT%	Baudų metimai ir jų taiklumas
eFG%	eFG%	Efektyvus taiklumas — tritaškis vertas 1,5 dvitaškio
TTŠ%	TS%	Tikrasis taiklumas — įskaito ir baudas
KLA%	TOV%	Klaidos 100 savų atakų
R/K	A/TO	Perdavimų ir klaidų santykis
TŠK/M	PPS	Taškai vienam metimui
PAN%	USG%	Panaudojimas — atakų dalis būnant aikštėje

LT	EN	REIKŠMĖ
PUL	ORtg	Taškai 100 atakų
RGT	GmSc	Rungtynių įvertis (Hollinger Game Score)
NAU	PIR	Naudingumo indeksas — atima ir padarytas pražangas

EKSPORTAS SEKA KALBĄ

Perjungus į lietuvių kalbą, lietuviški tampa ir CSV failų antraštės, ir spausdinami lapai, ir HTML ataskaitos. Jei duomenis siųsi kolegai, kuris dirba angliškai — prieš eksportuojant perjunk kalbą.

24 Klaviatūros klavišai

Skirta tiems, kas veda kompiuteriu arba planšete su klaviatūra. Su klaviatūra vedimas tampa maždaug dvigubai greitesnis.

KLAVIŠAS	VEIKSMAS
1 – 5	Pasirinkti žaidėją aikštėje (pagal kortelės numerį)
Q	Dvitaškis — pataikė
W	Dvitaškis — nepataikė
E	Tritaškis — pataikė
R	Tritaškis — nepataikė
A	Bauda — pataikė
S	Bauda — nepataikė
D	Atkovotas gynyboje
F	Atkovotas puolime
Z	Rezultatyvus perdavimas
X	Perimtas kamuolys
C	Blokas
V	Klaida
B	Pražanga
Backspace	Atšaukti paskutinį veiksmą
Tarpas	Paleisti arba stabdyti laikrodį
Esc	Uždaryti atidarytą langą
Alt + rodyklės	Perkelti pažymėtą elementą (kai pertvarkai išdėstymą)

Klavišai surašyti ir pačioje programėlėje — po statistikos mygtukais, o kiekvieno mygtuko kampe rodoma jo raidė.

25 Bandomoji versija

Bandomoji HoopNest versija yra tas pats failas su viena riba: ji užfiksuoja iki **penkerių rungtynių**.

Kas veikia bandomojoje versijoje

Viskas. Visi trys sekimo gyliai, metimų žemėlapis, išplėstinė analizė, grafikai, ženklukai, pastabos, spausdinimas, PDF, CSV eksportas ir atsarginės kopijos. Nieko nepaslėpta ir niekas nesumažinta.

Kas ribojama

Po penktų rungtynių naujų pradėti nebegalima. Ekranu viršuje matoma juosta, kuri skaičiuoja, kiek liko, ir įspėja iš anksto — ne staiga.

DUOMENYS NEUŽRAKINAMI

Pasiekus ribą viskas, ką suvedei, lieka vietoje ir visiškai prieinama. Gali skaityti visus protokolus, spausdinti, išsaugoti PDF, eksportuoti CSV ir pasidaryti atsarginę kopiją. Riba galioja tik naujų rungtynių kūrimui.

Pilna versija

Pilna versija nuima ribą. Tai tas pats vienas failas — be paskyros, be interneto, be jokių papildomų sąlygų. Įkėlus atsarginę kopiją iš bandomosios versijos visi duomenys perkeliama be nuostolių.



Nuskaityk telefonu

Kodas nuveda į sporto programėlių puslapį, kuriame yra ir pilna HoopNest versija, ir kiti šios šeimos įrankiai.

gentletools.com/apps/sports/

Tas pats kodas yra ir pačioje programėlėje — skirtuke *Duomenys* bei nustatymų apačioje. Jis veikia ir nuo atspausdinto lapo, nes yra įrašytas į failą, o ne atsiunčiamas iš interneto.

Pavyzdinės komandos rungtynės į penketą neįskaičiuojamos.

26 Privatumas

Programėlė neturi serverio. Tai ne pažadas — tai tiesiog jos sandara.

- **Jokių paskyrų.** Nėra registracijos, prisijungimo ar el. pašto.
- **Jokių užklausų į internetą.** Failas neturi nė vienos nuorodos į išorinį serverį. Atidaryk jį lėktuvo režimu — veiks vienodai.
- **Jokios analitikos.** Niekas nefiksuoja, ką spaudi.
- **Jokių trečiųjų šalių.** Nėra nei šriftų, nei bibliotekų, nei skaitiklių iš kitų svetainių.

Praktiškai tai reiškia, kad nepilnamečių sportininkų duomenys niekada nepalieka to įrenginio, kuriame juos suvedei. Vienintelis būdas jiems išeiti — tu pats juos eksportuoji ir kam nors išsiunti.

ANTRA PUSĖ

Kadangi serverio nėra, nėra ir kam atkurti duomenų, jei įrenginys pames atmintį. Atsarginė kopija yra vienintelis apsaugos tinklas, ir jį turi ištiesti tu.

27 Dažniausi klausimai

Uždariau naršyklę per rungtynes. Ar viską praradau?

Ne. Kiekvienas paspaudimas išsaugomas tą pačią akimirką. Atidaryk failą iš naujo — nebaigtos rungtynės lauks pradiniam ekrane su teisingu kėliniu, laiku ir rezultatu.

Paspaudžiau ne tą mygtuką.

↩ Atšaukti viršuje. Po juo parašyta, ką būtent atšauksi. Atšaukti galima kelis veiksmus iš eilės.

Užfiksavau statistiką ne tam žaidėjui.

Atšauk, pažymėk teisingą žaidėją ir užfiksuk iš naujo. Tai greičiau nei redaguoti.

Laikrodis nusibėgo.

Paspausk ⌚ rezultatų lentoje ir įvesk teisingą laiką ir kėlinį.

Pamiršau paleisti laikrodį — ar statistika teisinga?

Taip. Taškai, atkovoti kamuoliai ir visa kita fiksuojama nepriklausomai nuo laikrodžio. Neteisingas bus tik sužaidistas laikas ir tai, kas iš jo išvedama.

Kodėl nematau metimų žemėlapiu skirtuko?

Jis veikia tik profesionaliame režime. Nustatymai → Sekimo gylis → Profesionalus.

Kodėl Keturi veiksniai rodo tik mano komandą?

Palyginimui reikia varžovų duomenų. Per rungtynes spausk mygtukus „Varž. ATK puolime +1“, „Varž. klaida +1“ ir „Varž. nepataikė +1“ dešinėje.

Ar galiu redaguoti sužaidistas rungtynes?

Rungtynes galima atidaryti iš naujo iš skirtuko „Rungtynės“ ir tęsti vedimą.

Grafikas tuščias.

Daugumai grafikų reikia bent dvejų baigtų rungtynių. Sezono grafikams — daugiau.

Lietuviškos raidės Excel faile atrodo keistai.

Failą reikia *importuoti*, ne atidaryti, ir nurodyti UTF-8 koduotę. Tiksliai eiga — 20 skyriuje.

Ar galiu naudoti dviem komandoms?

Vienoje naršyklėje — viena komanda. Bet gali laikyti dvi atsargines kopijas ir įkelti tą, kurios reikia. Arba naudoti skirtingas naršyklės — kiekviena turi savo atmintį.

Nesigirdi garso.

Patikrink, ar telefonas nėra tyliame režime, ir ar nustatymuose įjungtas „Groti trumpą garsą“. Kai kurios naršyklės pirmą garsą leidžia tik po pirmo paspaudimo puslapyje.

Ar veikia be interneto?

Taip. Interneto nereikia niekada — nei pirmą kartą, nei vėliau.

28 Trumpai — kortelė prie rankos

Šitą puslapį galima atsispausdinti atskirai ir pasidėti prie sekretoriato staliuko.

Prieš rungtynes

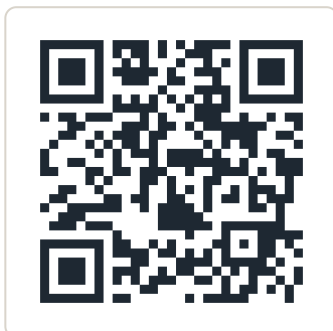
- Sudėtis suvesta, numeriai teisingi
- Sekimo gylis pasirinktas
- Kėlinių skaičius ir trukmė atitinka varžybų nuostatus
- Maksimalus pražangų skaičius nustatytas
- Telefonas įkrautas

Per rungtynes

KAS NUTIKO	KĄ DARYTI
Įvykis aikštėje	Paspausk žaidėją → paspausk rodiklį
Suklydai	↔ Atšaukti viršuje
Keitimas	⚡ Keitimai → pažymėk penkis → Pritaikyti
Pertraukėlė	▮ Pertraukėlė , po jos ► Baigti pertraukėlę
Kėlinio pabaiga	Baigti Q1
Varžovai pelnė	+1 +2 +3 rezultatų lentoje
Rungtynių pabaiga	🏁 Baigti

Po rungtynių

- Peržiūrėk apdovanojimus ir žinutę treneriui
- Duok trenerio ženkliukus, kol dar prisimeni
- Parašyk pastabas — kol dar šviežia
- Atsispausdink arba išsaugok protokolą PDF
- **Pasidaryk atsarginę kopiją**



gentletools.com/apps/sports/

Visi sporto įrankiai vienoje vietoje. Nuskaityk telefono kamera.

HoopNest — sukurta ir priklauso **gentletools.com**

Ši instrukcija atitinka programėlės versiją, su kuria buvo pateikta. Naujausią versiją visada rasi gentletools.com.