GENTLETOOLS · SPORTAS

HoopNest 3x3 — Greitas startas

Nuo atsisiuntimo iki pirmų rungtynių maždaug per penkias minutes.

Paruošk vieną kartą

1. **Atidaryk failą**
   Dukart spustelk. Jis veikia toje naršyklėje, kurią jau turi — nieko diegti nereikia, nereikia nei paskyros, nei interneto po šio momento. Telefone naudok naršyklės *Įtraukti į pradžios ekraną*, kad atsidarytų kaip programėlė.

2. **Apsižvalgyk su išgalvotais duomenimis (nebūtina)**
   Pirmą kartą paleidus app'as pasiūlo pavyzdinę komandą su trejomis sužaistomis rungtynėmis, kad kiekviename ekrane būtų ką pamatyti. Vienu paspaudimu Nustatymuose vėliau viską pašalinsi.

3. **Įtrauk savo žaidėjus**
   Sudėtis → Pridėti žaidėją. Užtenka numerio ir vardo. 3x3 komandą sudaro trys aikštėje ir vienas atsarginis, tad keturi įrašai yra pilna komanda.

Kiekvienoms rungtynėms

1. **Pradėk rungtynes**
   Rungtynės gyvai → Pradėti rungtynes. Varžovai, data ir trys pradedantys. Formatas, riba iki 21 ir 12 sekundžių puolimo laikas jau nustatyti.

2. **Paleisk laiką, kai kamuolys atgyja**
   Spausk **Paleisti laiką** arba tarpo klavišą. Puolimo laikas bėga kartu.

3. **Paspausk žaidėją, tada paspausk, kas nutiko**
   Toks visas ritmas. Pasirinktas žaidėjas tampa oranžinis. Po pataikyto metimo app'as pasiūlo vienu paspaudimu užfiksuoti perdavimą; jei jo nebuvo — praleisk.

4. **Paspaudei ne taip? Atšauk**
   Didelis mygtukas virš pulto. Jis pasako, ką tiksliai atšauks, ir grįžta keturiasdešimt žingsnių atgal.

5. **Baik**
   Spausk **Baigti**. Rungtynės persikelia į skirtuką Rungtynės, o visi kiti ekranai atsinaujina.

> **Vienintelis įprotis, kuris svarbus**
>
> Po turnyro dienos atidaryk **Duomenys → Eksportuoti kopiją (JSON)**. Tavo duomenys gyvena tik šitoje naršyklėje, šitame įrenginyje. Naršymo duomenų valymas juos ištrina, o kopija yra vienintelis kelias atgal. Užtrunka aštuonias sekundes.

> **Žiūri, o ne vedi rungtynes?**
>
> Perjunk sekimą viršutinėje juostoje į vieną žaidėją. Tablo, laikrodis ir keitimų juosta dingsta, o laikrodžiu tampa aikštės ir suolo perjungiklis — tad fiksuojamos minutės yra tos, kurias tavo vaikas realiai žaidė. Po rungtynių įrašyk du galutinius rezultatus, ir sezono balansas vis tiek susidėlios pats.

Klaviatūra, jei dirbi kompiuteriu

`1 2 3`	Pasirinkti žaidėją	`Z X C`	Perdavimas / perimtas / blokas
`Q W`	1TŠ pataikė / nepataikė	`D F`	Atkovotas gynyboje / puolime
`E R`	2TŠ pataikė / nepataikė	`V B`	Klaida / pražanga
`A S`	Bauda pataikė / nepataikė	`Tarpas / Bksp`	Laikas / atšaukti

Ką app'as jau žino apie 3x3

Taisyklė	Numatyta	Keičiama
Iš vidaus	1 taškas	—
Iš už lanko (6,75 m)	2 taškai	—
Bauda	1 taškas	—
Rungtynių trukmė	Vienas 10 min. kėlinys	Nustatymai → 3x3 taisyklės
Riba	Iki 21 taško	Nustatymai → 3x3 taisyklės
Pratęsimas	Pirmas iki +2, be laikrodžio	Nustatymai → 3x3 taisyklės
Puolimo laikas	12 sekundžių	Nustatymai → 3x3 taisyklės
Komandos pražangos	7-a → 2 baudos · 10-a → 2 + kamuolys	Nustatymai → 3x3 taisyklės
Diskvalifikacija	Niekas nešalinamas — tokia 3x3 taisyklė	Nustatymai → Pražangos

Puolimo laikas automatiškai grįžta į 12 po pataikyto metimo, po pataikytos baudos, po atkovojimo **bet kurioje** pusėje, po perimto kamuolio ir po klaidos. Bet kada kitu metu paspausk patį puolimo laiko langelį.

Pasirink gylį, su kuriuo spėsi

Režimas	Mygtukai	Kada rinktis
Bazinis	9	Tuo pačiu metu ir treniruoji, arba paduodi telefoną tėvams. Taškai, atkovoti, perdavimai, pražangos.
Pilnas	13	Prie suolo sėdi žmogus, kuris daugiau nieko nedaro. Visas protokolas.
Profesionalus	13	Tas žmogus greitas. Prideda metimų vietas ir Išplėstinius — vienas papildomas paspaudimas kiekvienam metimui.