

SMARTSTATS-KÄYTTÖOHJEET

- päivitetty 24.9.2011 versiolle 2.6.1.1 -



SUOMEN
KORIPALLO-
LIITTO

SISÄLLYS

1	OHJELMAN ASENTAMINEN JA TALLENTAMINEN	3
2	OTTELUVALMISTELUT	4
2.1	Toimintatilan valinta	4
2.2	Ohjelmiston asetukset, "Configuration"	5
2.2.1	Ottelun asetukset, "Game parameters"	6
2.2.2	Verkkoasetukset, "Network parameters"	6
2.2.3	Käyttöliittymä, "User interface"	7
2.2.4	Raportit, "Reports"	7
2.3	Ottelun perustiedot, "Entering game information"	8
2.3.1	Yleiset ottelutiedot, "General game information"	8
2.3.2	Pelaajatiedot, "Player information"	9
2.4	Ottelun tapahtumat, "Game events"	10
3	TAPAHTUMIEN TALLENTAMINEN	11
3.1	Pääsivu	11
3.2	Ottelun aloittaminen	12
3.2.1	Aloitussiivoksi, "Starting 5"	12
3.2.2	Ottelun aloittaminen	13
3.3	Pelikellon käyttäminen	13
3.4	Erät ja aikalisät	13
3.4.1	Aloita erä	14
3.4.2	Erän päättäminen	14
3.4.3	Aikalisä, "Timeout"	14
3.4.4	Ottelun päättäminen	15
3.5	Pelitapahtumien tallentaminen	15
3.5.1	Syötöt, "Assists"	15
3.5.2	Vapaaheitot, "Free throws"	16
3.5.3	Levypallot, "Rebounds"	16
3.5.4	Virheet, "Fouls"	16
3.5.5	Torjunnat, "Blocks"	18
3.5.6	Menetykset, "Turnovers"	18
3.5.7	Riistot, "Steals"	19
3.5.8	Heitot, "Shots"	19
3.5.9	Pelaajavaihdot, "Substitutions"	20
3.5.10	Kommentit, "Comments"	21
4	TAPAHTUMIEN MUOKKAAMINEN, KORJAAMINEN	22
4.1	Tallennetut tapahtumat näytössä, päävalikossa	22
4.2	Tallentuneet tapahtumat -näyttö, "Edit actions"	22
4.3	Tapahtuminen muokkaaminen	23
4.3.1	Heitot, "Shots"	23
4.3.2	Levypallot, "Rebounds"	24
4.3.3	Vapaaheitot, "Free throws"	24
4.3.4	Pelaajan virheet, "Fouls"	24
4.3.5	Menetykset, "Turnovers"	25
4.3.6	Riistot, "Steals"	25
4.3.7	Koriin johtava syöttö, "Assist"	25
4.3.8	Torjunnat, "Blocks"	25
4.3.9	Pelaajavaihdot, "Substitutions"	25
4.3.10	Aikalisä, "Timeout"	26
4.3.11	Muut, "Others"	26
4.4	Tapahtumien poistaminen	26
4.5	Tapahtumien muokkaaminen ja poistaminen rinnakkais-koneelta	26
5	RAPORTIT JA TULOSTEET	27
5.1	FIBA-tilastot, "Official boxscore"	27
5.2	Virallinen ottelutilasto, "Media boxscore"	28
5.3	Pelitapahtumien kulku, "Play By Play"	28
5.4	Heittokartta, "Shot Chart"	28
5.5	Heittojen 'lämpökartta', "Shot chart - Temperature map"	29
5.6	Viisikoiden tehokkuus, "Line-up Efficiency"	30
5.7	Joukkueiden vertailu, "Team comparison"	30
5.8	Joukkueiden tilastokärjet, "Game leaders"	31
5.9	Pistetilanteen kehitys -kaavio, "Score development chart"	32
6	VIANETSINTÄ ONLINE-TOIMINTATILASSA	33

1 OHJELMAN ASENTAMINEN JA TALLENTAMINEN

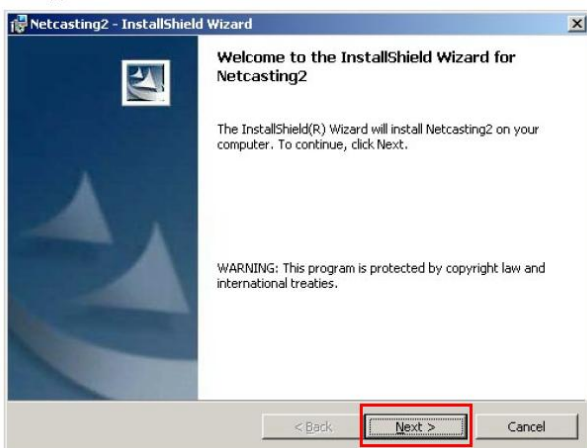
Vaatimukset tietokoneelle, johon SmartStats (SS) tilastointiohjelma asennetaan:

- PC-tietokone, jolla vähintään 300 MHz CPU
- Microsoft Windows 98, Me, NT, 2000 tai XP (2000 tai XP suosituksena)
- vähintään 20 MB vapaata kovalevyn muistitilaa
- vähintään 64 MB RAM

1) Lataa exe-tiedosto annetusta osoitteesta: napsauta SmartStatsin setup-tiedostoa (kuten SmartStatsSetup-v2.6.1.1.exe) ja valitse "Tallenna" tai "Save file", jolloin ohjelma latautuu koneellesi.

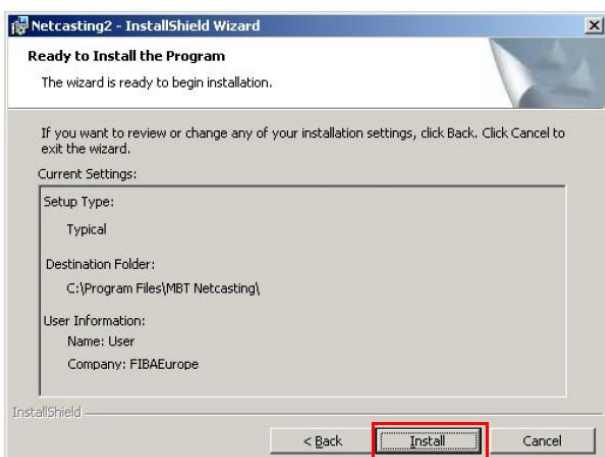
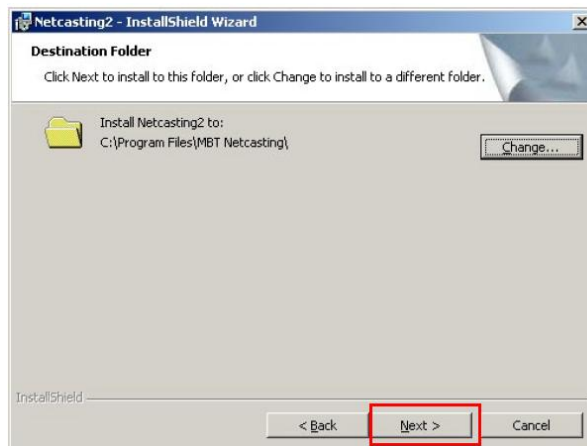
Poista mahdolliset vanhat SmartStats-asennukset tietokoneelta, johon olet ohjelmaa asentamassa.

2) Kaksoisnapsauta lataamaasi tiedostoa (esim. SmartStatsSetup-v2.6.1.1.exe) (ja valitse "Run"/"Suorita", mikäli tarpeellista). Ohjelman asennus alkaa automaattisesti ja antaa ohjeita asennusprosessiin englanninkielisenä seuraavan mukaisesti:



Valitse "Next" (= seuraava) -painike (napsauttamalla sitä) jatkaaksesi asennuksen seuraaviin vaiheisiin.

Valitse "Next" asentaaksesi ohjelman annettuun kansioon (tai napsauta "Change..." muuttaaksesi ensin kansiovalinnan).



Valitse "Install" suorittaaksesi varsinaisen asennuksen. Asennus on hetken kuluttua valmis.

2 OTTELUVALMISTELUT

Ottelun aloittaminen sisältää kaksi vaihetta:

- toimintatilan valinta: pidetäänkö tilastot yhdellä vai useammalla tietokoneella sekä onko kyseessä online-tilastointi (vai ei)
- tallennetaan kaikki otteluun liittyvät tiedot (päivämäärä, aika, joukkueiden nimet, valmentajien ja pelaajien nimet jne.)

Aloitustoimenpiteiden yhteydessä voidaan myös tehdä muita pelitapaan ja ohjelman käyttöön liittyviä perusasetuksia.

2.1 Toimintatilan valinta

Kun olet käynnistänyt SmartStats-ohjelman, valitse mitä ohjelman toimintatapaa haluat käyttää. Samassa valintaikkunassa tehdään kaksi määrittelyä:

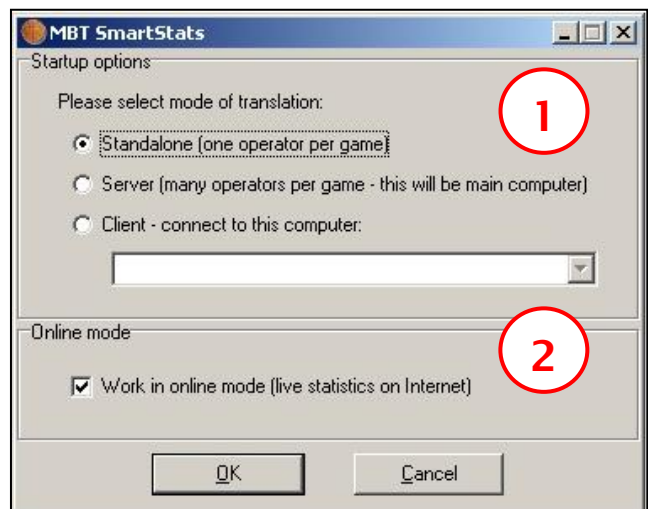
1. Käynnistysvalinnat ('Startup options')

Ohjelmaa voi käyttää

- yhdeltä koneelta, "Standalone", jolloin kaikki tapahtumat tallennetaan yhdellä koneella
- kahdelta tai useammalta koneelta, "Server"/"Client", jolloin esimerkiksi joukkueen A tapahtumat ja pelikello tallennetaan yhdellä koneella, joukkueen B tapahtumat toisella koneella

Jos käytät vain yhtä konetta, valitse "Standalone". Jos käytät useampaa konetta, valitse "Server" ensimmäisestä koneesta (pääkone/palvelin) ja "Client" toisesta/toisista koneista.

Huom! Jotta pystyt käyttämään tilastointiin useampaa tietokonetta, pitää koneiden olla samassa verkossa kaapelin tai langattoman yhteyden välityksellä.



2. Online-tilavalinta ('Online mode')

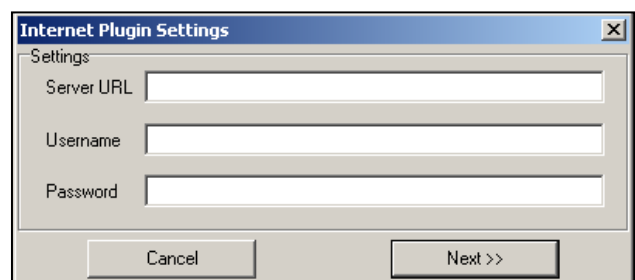
Jos et ole aloittamassa live-tilastoitavaa peliä tai hakemassa ottelun perustietoja ja joukkueiden kokoonpanoa tilastointia varten, poista rasti ruudusta "Work in online mode (live statistics on Internet)" napsauttamalla kyseistä valintaruutua.

Jos ohjelmaa käytetään online-tilassa, on koneen oltava yhteydessä internetiin. Yhteyden ei kuitenkaan tarvitse olla erityisen nopea (esimerkiksi 56 kbps yhteys riittää).

Huom! Jos olet asentanut pelin tilastoitavaksi useammalla koneella, vain palvelimen ("Server") on oltava yhteydessä internetiin (muiden koneiden tarvitsee olla yhteydessä vain palvelimeen).

Tehtyäsi toimintatilan valinnat, paina OK.

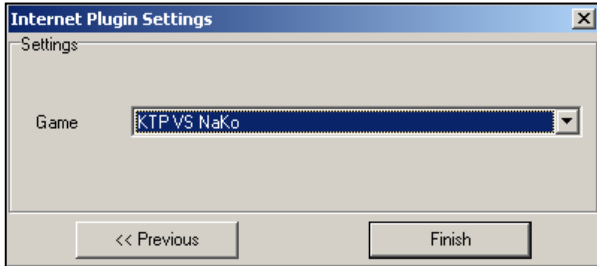
Mikäli online-tila on valittu, ohjelma tiedustele seuraavaksi yhteysasetuksia kohoikkunassa "**Internet Plugin Settings**" (mikäli online-tilan valinta on poistettu, siirrytään suoraan tallennusasetuksiin).



Syötä seuraavat yhteystietoasetukset:

- ✘ palvelimen URL: **http://...** (tilastopalvelun URL-osoite ilmoitetaan erillisessä ohjeessa).
- ✘ käyttäjätunnus (*Username*) ja salasana (*Password*), jotka lähetetään niitä tarvitseville joukkueille (tilastovastaaville) erikseen.

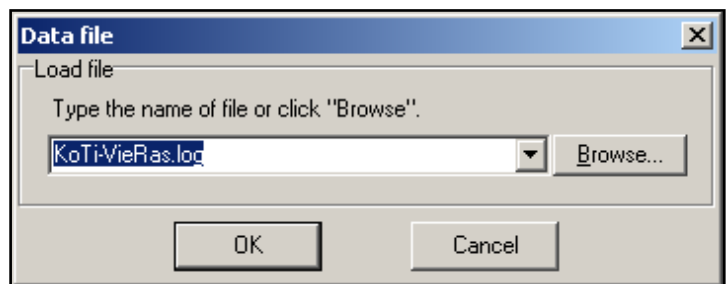
Valitse "Next".



Kirjautumisen jälkeen sinun on valittava oikea ottelu kaikista listalla olevista sen päivän otteluista (napsauta alaspäin olevan nuolta, selaa oikean ottelun kohdalle ja napsauta sitä).

Valittuasi oikean ottelun, paina "Finish".

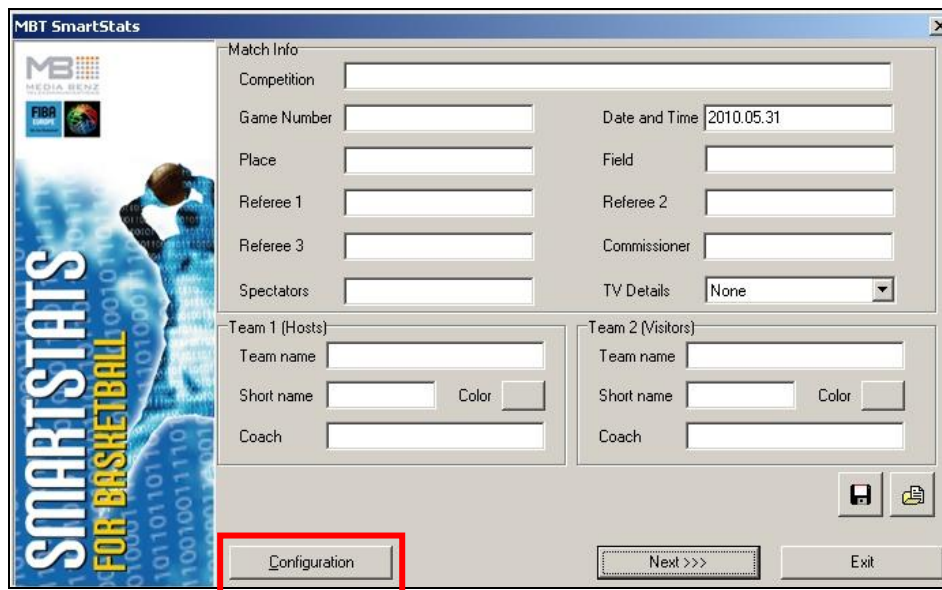
Yhteysasetusten jälkeen (mikäli sellaisia tiedusteltiin), siirrytään tallennusasetuksiin eli määrittelemään, mihin ottelun tilastotapahtumat tallentuvat paikallisesti. Tämä tapahtuu kohoikkunassa "Data file": määrittele tiedostonimi ja valitse kansio, johon tiedosto tallennetaan. Kansion voi valita kirjoittamalla kansiopolkua tiedostonimen yhteyteen tai kansioita selaamalla "Browse" -painikkeen avulla.



SmartStatsin käyttämät tiedostot ovat muotoa .log. SmartStats antaa tiedostonimelle tämän päätteen automaattisesti, mikäli sitä ei tiedostonimeen ole kirjoitettu.

Annettuasi tiedostonimen, paina OK. Valintaikkuna "Match info" avautuu.

2.2 Ohjelmiston asetukset, "Configuration"

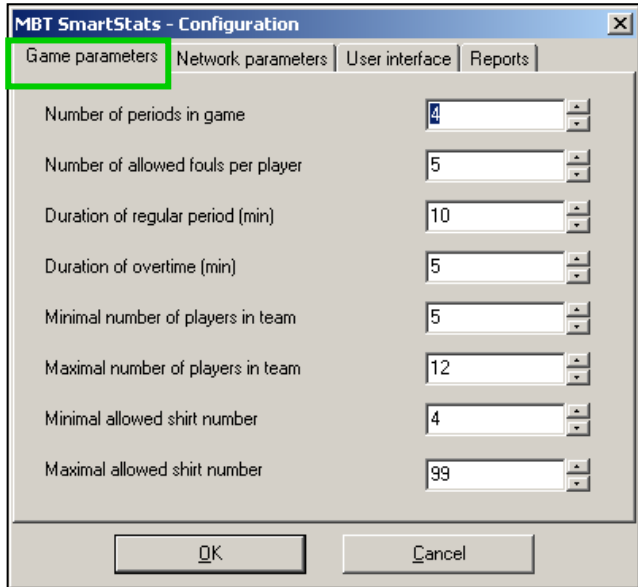


Napsauttamalla "Configuration"-painiketta "Match info" -valintaikkunassa (tai muussa valintaikkunassa, jossa ko. painike on näkyvillä), voit asettaa pelille ja ohjelman käytölle muutamia perusominaisuuksia tarpeittesi mukaan. (Nämä asetukset voi tehdä myöhemminkin.)

2.2.1 Ottelun asetukset, "Game parameters"

"Game Parameters" -sivulla voidaan tehdä seuraavat määrytykset ja ennakoasetukset (asennusvaiheen oletusarvot suluissa; jos arvoja on muutettu, käytetään oletusarvoina edellisellä käyttökerralla valittuja arvoja):

- ottelun erien määrä (oletusarvo **4 erää**)
- pelaajan henkilökohtaisten virheiden enimmäismäärä (oletusarvo **5 virhettä**)
- erän kesto (oletusarvo **10 min.**)
- jatkoajan kesto (oletusarvo **5 min.**)
- pelaajien vähimmäismäärä joukkueessa/ottelu (oletusarvo **5 pelaajaa**)
- pelaajien enimmäismäärä joukkueessa/ottelu (oletusarvo **12 pelaajaa**)
- pienin sallittu pelinumero pelipaidassa (oletusarvo **nro 4**)
- suurin sallittu pelinumero pelipaidassa (oletusarvo **nro 99**)



The screenshot shows the "MBT SmartStats - Configuration" dialog box with the "Game parameters" tab selected. The settings are as follows:

Parameter	Value
Number of periods in game	4
Number of allowed fouls per player	5
Duration of regular period (min)	10
Duration of overtime (min)	5
Minimal number of players in team	5
Maximal number of players in team	12
Minimal allowed shirt number	4
Maximal allowed shirt number	99

Valitse haluamasi määrytykset (sarjamääräysten mukaisesti, paitsi suurin sallittu pelaajamäärä, joka voi olla suurempi kuin 12, koska joukkueiden kauden kokoonpanoluettelot sisältävät usein enemmän pelaajia).

Valitse lopuksi "OK" (jos et halua muuttaa asetuksia muilla välilehdillä).

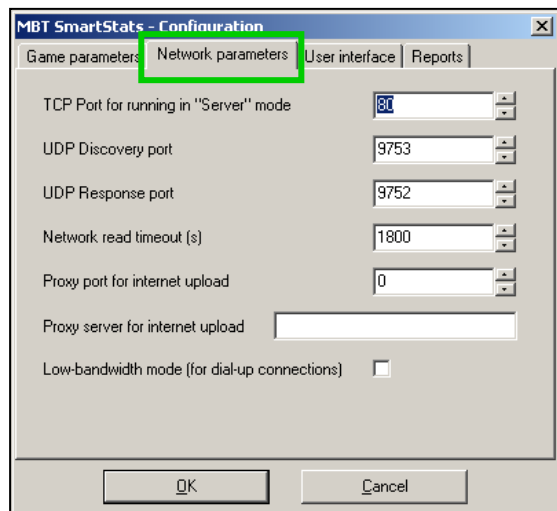
2.2.2 Verkkoasetukset, "Network parameters"

Näitä tietoverkon määrytyksiä ei yleensä tarvitse muuttaa elleivät määrytyt olosuhteet muutu. Ohjelman käyttäjällä tulee olla riittävät tiedot tietokoneverkoista ennen näiden määrytysten muuttamisesta.

Verkon ennakoasetetut määrytykset:

- TCP port for running in server mode (default: 80)
- UDP Discovery port (default: 9753)
- UDP Response port (default: 9752)
- Network read timeout (default: 1800)
- Proxy port for internet upload (default: 0)
- Proxy server for internet upload

Valittavana on myös "Low-bandwidth mode (for dial-up connection)".



The screenshot shows the "MBT SmartStats - Configuration" dialog box with the "Network parameters" tab selected. The settings are as follows:

Parameter	Value
TCP Port for running in "Server" mode	80
UDP Discovery port	9753
UDP Response port	9752
Network read timeout (s)	1800
Proxy port for internet upload	0
Proxy server for internet upload	
Low-bandwidth mode (for dial-up connections)	<input type="checkbox"/>

HUOM! Välipalvelinasetuksia (proxy) pitää muuttaa vain seuraavassa tapauksessa:

Jotkut palveluntarjoajat, jotka käyttävät Apachen mod_proxy -välipalvelimen määrättyä versiota voivat aiheuttaa ongelmia yhteydessä tilastopalveluun. Tämän voi havaita yleensä siitä, että yhteydenotto muihin sivustoihin kuin tilastopalvelusivustoon onnistuu. Tässä tapauksessa voit käyttää mitä tahansa julkista välipalvelinta saadaksesi yhteyden toimimaan.

2.2.3 Käyttöliittymä, "User interface"

Näillä määrittäyksillä käyttäjä voi valita itselleen parhaiten sopivan tavan käyttää ohjelmistoa.

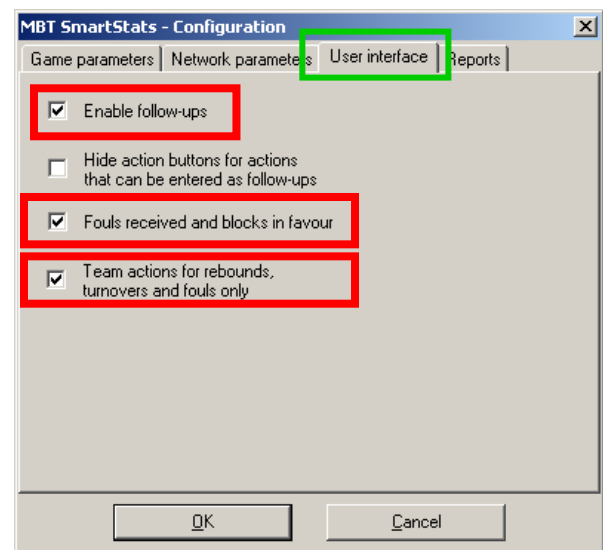
Tiettyjen pelitilanteissa tallennettujen tapahtumien jälkeen ohjelma ehdottaa automaattisesti seuraavaa pelitapahtumaa, esimerkiksi syöttöä onnistuneen pelitilannekorin jälkeen, riistoa menetyksen jälkeen ja päinvastoin, levypalloa ohiheiton tai epäonnistuneen viimeisen vapaahetken jälkeen. Näitä ehdotettuja tapahtumia kutsutaan seuraamustapahtumiksi (follow-up actions).

Useimpien tallennettujen tapahtumien jälkeen seuraamustapahtuman käyttö on hyödyllistä, mutta aina ei seuraamustapahtumaa kuitenkaan tarvita. Esimerkiksi jokaiseen onnistuneeseen pelitilannekoriin ei liity syöttömerkintää. Ehdotetun seuraamustapahtuman saa poistettua näytöstä klikkaamalla "ESC" -painiketta näppäimistön vasemmassa yläkulmassa.

Seuraamustapahtumat ovat käytössä, kun "Enable follow-ups" -ruudussa on merkki. Koripalloliiton suositus on käyttää seuraamustapahtumia.

Mikäli aina käyttää seuraamustapahtumia, ei osaa tilastoinnin tapahtumapainikkeista tarvita lainkaan. Merkitsemällä ruudun "Hide action buttons for actions that can be entered as follow-ups" voidaan tilastoinnin käyttöliittymästä piilottaa kyseiset tapahtumapainikkeet. Esimerkiksi syöttö on aina seuraamus onnistuneesta korista, joten sitä ei ole tarvetta lisätä manuaalisesti.

Painikkeiden piilottamisessa on se etu, että näytössä on vähemmän painikkeita ja käyttäminen on helpompaa. Toisaalta piilotettuja tapahtumia ei tällöin saa tallennettua manuaalisesti. Ohjelman käyttäjän tulee selvittää itselleen sopivin tapa käyttää ohjelmaa, ja muuttaa sitten asetuksia sen mukaisesti.



Valitsemalla käyttöliittymämäärittysten kolmas vaihtoehto, "Fouls received and blocks in favour", mahdollistetaan rikottujen ja torjuttujen pelaajien tilastoiminen helpoimmalla mahdollisella tavalla. Tämä valinta on suositeltava Koripalloliiton sarjaotteluiden tilastoinnissa: nämä(kin) tapahtumat tulisi tilastoida.

Neljäs valintaruutu, "Team actions for rebounds, turnovers and fouls only", ohjaa joukkue tapahtumien tilastointia: vain levypallot, menetykset ja virheet voidaan tilastoida koko joukkueelle (virhe tilastoidaan joukkueen virheenä, kun kyseessä on valmentajan tai penkin virhe). Mikäli rasti on poistettu tästä valintaruudusta, on muidenkin tilastotapahtumien merkitseminen koko joukkueelle mahdollista. Koripalloliitto suosittelee tämän valinnan pitämistä voimassa.

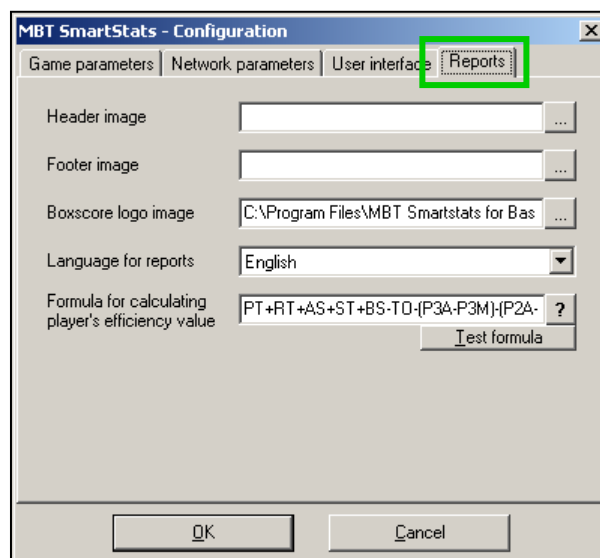
2.2.4 Raportit, "Reports"

Raportteihin voidaan tehdä seuraavat viisi asetusta:

- ylätunnisteen kuva, "header image"
- alatunnisteen kuva, "footer image"
- tilastotaulukon logo, "boxscore logo image"
- raporttien kieli, "language for reports"
- tehokkuusindeksin laskentakaava, "Formula for calculating player's efficiency value"

Ylä- ja alatunnisteella voidaan määrittää, mikä logo tai teksti näkyy virallisessa otteluraportissa. Koripalloliiton sarjoissa ylä- ja alatunnisteita ei käytetä. Mahdollisesti käytettävät kuvat toimitetaan tarvittaessa joukkueiden käyttöön.

Paina OK kun olet tehnyt tarvittavat muutokset asetuksiin – tai paina Cancel, jos et halua tallentaa tekemiäsi muutoksia. Ohjelma palaa *Match info* -näkyymään.

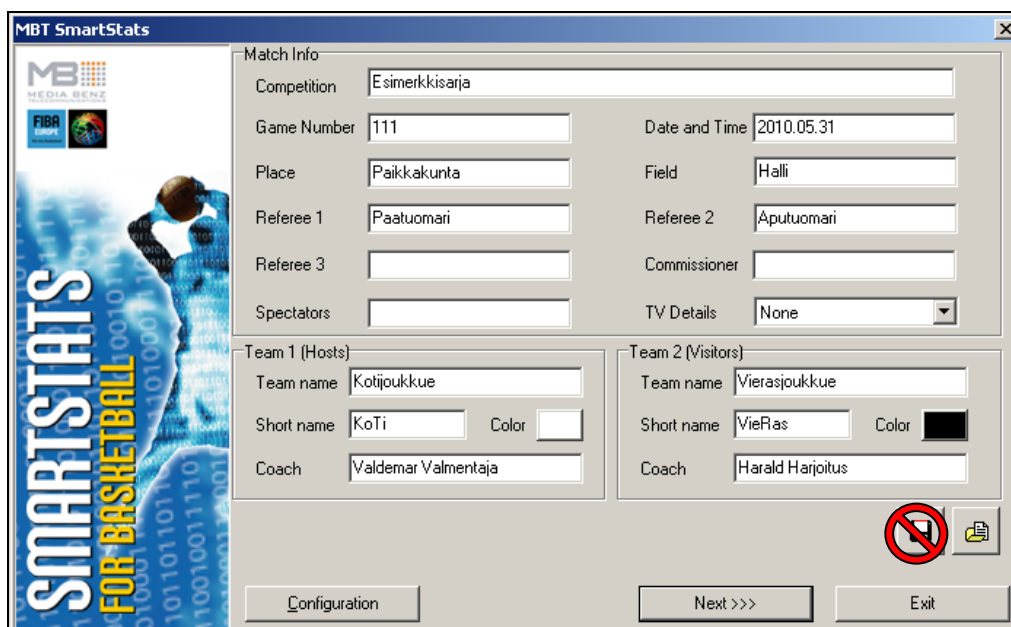


2.3 Ottelun perustiedot, "Entering game information"

Tilastoitavan ottelun perustiedot, kuten pelaavat joukkueet ja niiden pelaajat, syötetään kahdessa vaiheessa: ensin syötetään yleiset ottelutiedot ja sitten joukkueiden kokoonpanot (pelaajaluettelot).

Huom. Ottelutietojen (sis. pelaajat) nimissä ja lyhenteissä ei saa käyttää ääkkösiä (å, ä, ö).

2.3.1 Yleiset ottelutiedot, "General game information"



Yleiset ottelutiedot annetaan erillisten ohjeiden mukaan kussakin sarjassa. On kolme tapaa lisätä yleiset ottelutiedot:

1. Koripalloliiton otteluissa nämä tiedot voi ladata suoraan Koripalloliiton tietokannasta. Tässä tapauksessa sarja (*Competition*), pelin tilastonumero (*Game number*), pelipaikka (*Place* ja *Field*), tuomarit (*Referee 1-3*), joukkueiden nimet (*Team name*, *Short name*) ja valmentajat (*Coach*) ladataan automaattisesti tilastointipalvelimelta sikäli kuin tiedot sarjassa tilastoidaan. Manuaalisesti voidaan tällöin lisätä ja tarkistaa

- Yleisömäärä
- TV-tiedot
- Joukkueiden lyhenteet (tarkistus)
- Erotuomareiden nimet (tarkistus)
- Valmentajien nimet (tarkistus)
- Peliasujen pääväri: napsauta sanan "Color" vieressä olevaa harmaata painiketta, valitse "Change" ja valitse väri. Paina "OK".

2. Kaikki ottelutiedot voidaan lisätä käsin.

3. Kolmas vaihtoehto on ladata tiedot etukäteen jostain aikaisemmasta SmartStatsilla tilastoidusta ottelusta valitsemalla ensin painikkeen *Preload match data from file* ja sitten tiedosto, josta ottelun perustiedot kopioidaan.



HUOM! Älä käytä diskettipainiketta (ottelutietosivua esittävässä kuvassa ylivedetty punaisella) ottelutietojen tallentamiseen. Tämä saattaa aiheuttaa log-tiedoston nollaantumisen. Ottelutietoihin tehdyt muutokset saadaan tallennettua automaattisesti, kunhan valmisteluissa edetään varsinaiseen tilastointi-ikkunaan saakka.

2.3.2 Pelaajatiedot, "Player information"

Tässäkin kohdassa tietojen syöttäminen riippuu toimintatilasta. Mikäli toimitaan online-tilassa, pelaajat voi ladata tietokannasta. Tässä tapauksessa tilastoijan tulee poistaa ne pelaajat (tai ainakin pelinumerot niiden pelaajien kohdalta), jotka eivät ole kokoonpanossa kyseessä olevassa ottelussa. Ottelukokoonpanoon kuulumattomat pelaajat poistetaan tilastokokoonpanosta ottelupaikalla kun pöytäkirja on kokoonpanojen osalta täytetty. Pelaaja poistetaan kokoonpanosta poistamalla hänen pelinumeronsa tai napsauttamalla pelaajarivillä olevaa punaista rastia. SmartStats näyttää tällöin kohoikkunan varmistaakseen, että pelaaja todella halutaan poistaa ("Delete this player (...)"). Valitse *Yes*, jos todella olet poistamassa pelaajaa ottelun kokoonpanosta. (Valitse vastaavasti *No*, jos et halua poistaa pelaajaa.)

Pelaajatiedot voi myös syöttää manuaalisesti. Jos yleiset ottelutiedot on ladattu (ks. 2.3.1) jostain aiemmasta ottelusta, myös tuon ottelun pelaajat on samalla ladattu.

HUOM! Voit liikkua kentältä toiselle hiiren tai sarkainnäppäimen (<TAB>) avulla. Kunkin kentän sisältöä pääsee muokkaamaan napsauttamalla hiirtä kentässä tai painamalla näppäimistöllä F2. Jos olet muuttanut kentän tietoa vahingossa, voit peruuttaa muutoksen painamalla <CTRL-Z> (eli paina näppäimiä <CTRL> ja <Z>) niin kauan kun vielä olet virheen sisältävässä kentässä.



Varmista, että ottelun kokoonpanossa voi olla vain 12 pelaajaa (asetusvalintoihin pääset painamalla ”*Configuration*”; ks. kohta 2.2.1); jos pelaajia jää kokoonpanoon enemmän kuin 12, et pysty tulostamaan ottelutilastoa (Media Boxscore) oikein.

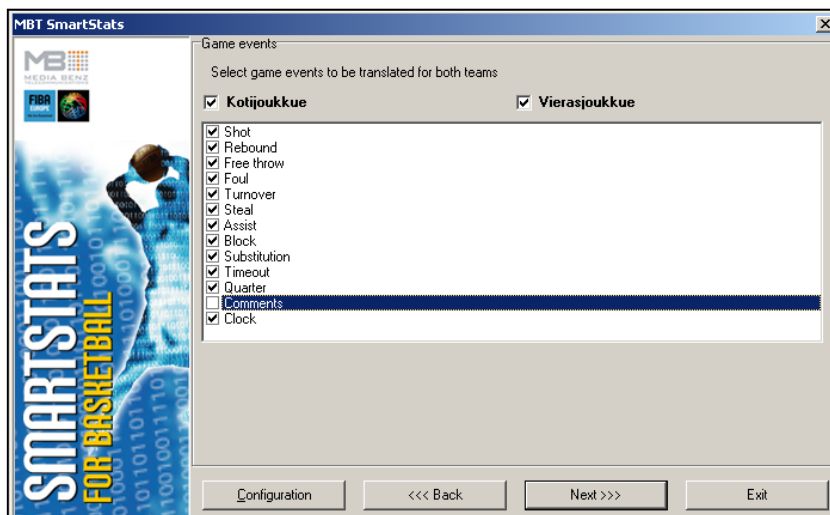
2.4 Ottelun tapahtumat, ”*Game events*”

Viimeinen vaihe otteluvalmisteluissa on tilastoitavien tapahtumien valinta ikkunassa ”*Game events*”. Tämä on tärkeää vain, jos ottelun tilastointi tehdään useammalla kuin yhdellä koneella.

HUOM! Jos ottelu tilastoidaan vain yhdellä koneella ”*Standalone*” live-tilastointina tai ”*tavallisena*” tilastointina, niin tästä on valittava kaikki vaihtoehdot **paitsi** (”*Comments*”).

Jos peliä tilastoidaan useammalta kuin yhdeltä koneelta, vaihtoehdoista tehdään valinnat tarpeen mukaan. Seuraavat asiat on huomioitava:

- Valinnat on tehtävä erikseen jokaisella tietokoneella.
- Kukin toiminto valitaan vain yhdeltä koneelta (huomioi mahdolliset vaikutukset seuraamustoiminnoille, jos tilastoit niitä käyttäen).
- Pelikelloa käytetään tietokoneelta, joka toimii palvelimena, ”*Server*”.



Paina *Next* kun olet tehnyt tarvittavat valinnat.

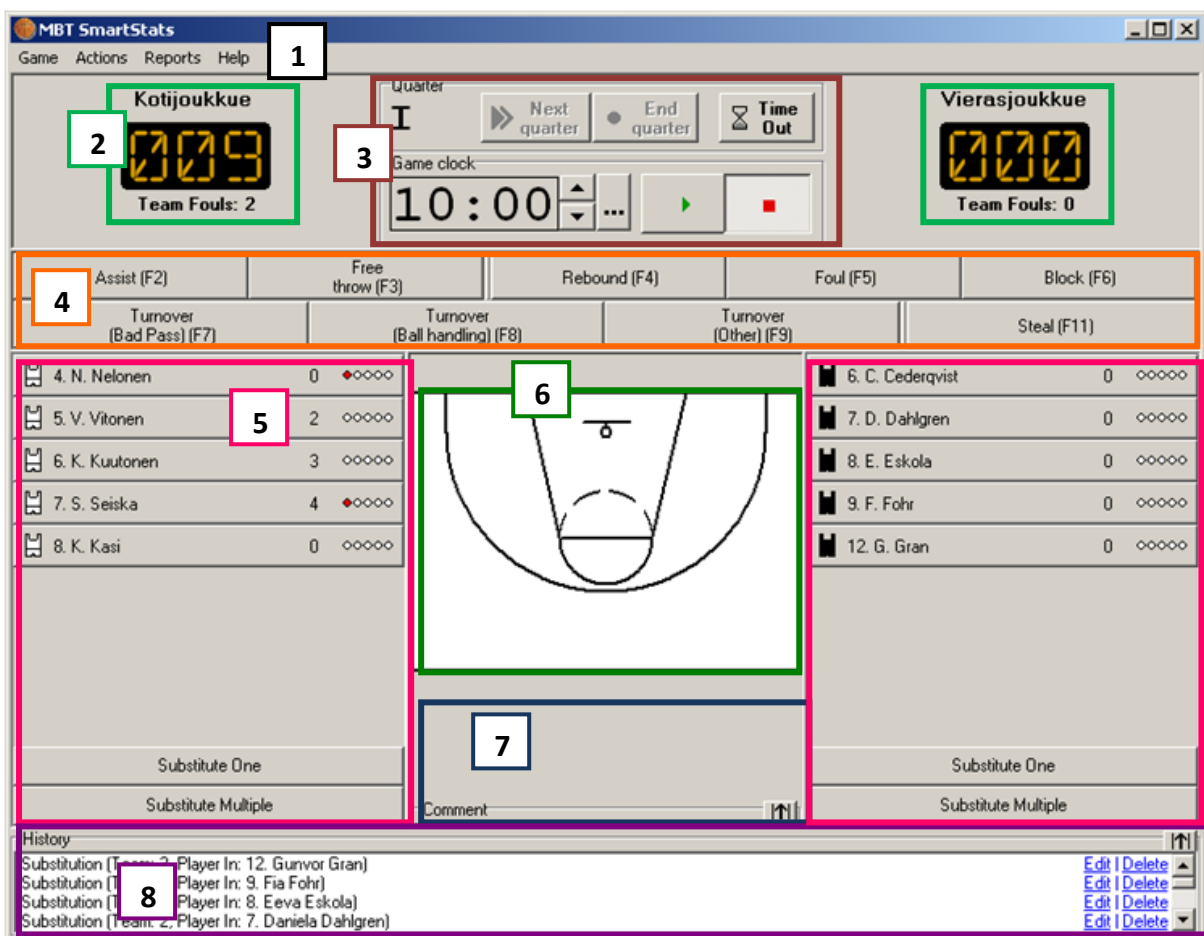
Tämän jälkeen päästään varsinaiseen tilastointi-ikkunaan ja ottelun perustietoihin mahdollisesti tehdyt muutokset tallentuvat.

3 TAPAHTUMIEN TALLENTAMINEN


3.1 Pääsivu

Pääsivu sisältää seuraavat kahdeksan aluetta:

1. päävalikko
2. näyttö
3. ottelun hallintapainikkeet
4. tapahtumapainikkeet
5. joukkuealue
6. kenttä
7. kommentit
8. historia



1	"menu bar" = päävalikko	
2	"display" = näyttö	Joukkueiden nimet, tulos, joukkuevirheet näkyvillä
3	"game control buttons" = ottelun hallintapainikkeet	Painikkeita käytetään: <ul style="list-style-type: none"> - erän aloittamisessa ja päättämisessä - aikalisän tallentamisessa - pelikellon käyttämisessä - pelikellon muokkaamisessa
4	"action buttons" = tapahtumapainikkeet	Painikkeita käytetään yksittäisen tilastoitavan tapahtuman tallentamisessa

5	" <i>team area</i> " = joukkuealue	Joukkuealueella näkyy viisi (5) kentällä olevaa pelaajaa, kunkin pelaajan tekemät pisteet ja hänen henkilökohtaiset virheensä. Näillä painikkeilla kohdistetaan tapahtuma ko. pelaajaan. (Mikäli yleisissä ottelutiedoissa - ks. 2.3.1 - on määritelty joukkueiden pelipaitojen värit, näkyy kunkin pelaajan kohdalla myös valitun värinen peliasu.) Pelaajavaihdot tehdään " <i>Substitute one</i> " tai " <i>Substitute multiple</i> " -painikkeilla.
6	" <i>court</i> " = kenttä	Pelikentällä merkitään heittoyritykset ja korit.
7	" <i>comments</i> " = kommentit	Kommentit-kenttään voi tallentaa tekstiä, joka näkyy play-by-play -raportissa ja livenäkymässä; kentän saa esiin alueen oikeassa alakulmassa olevan nuolen avulla. Tätä toimintoa ei käytetä Koripalloliiton sarjoissa.
8	" <i>history</i> " = historia	Tällä alueella näytetään otteluun tallentuneita tapahtumia, neljä kerrallaan. Tapahtumia voi muokata tai poistaa tästä. Käytä alueen oikeassa yläkulmassa olevaa  -kuvaketta avataksesi erillisen ikkunan koko tapahtumahistorialle ja hakutoiminnoille.

3.2 Ottelun aloittaminen

Ennen pelin alkua, tee seuraavat kaksi asiaa:

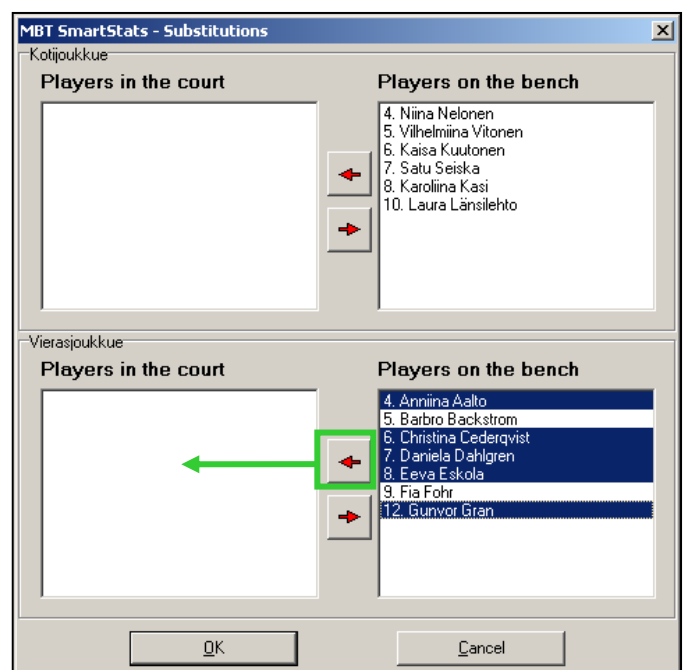
- merkitse/lisää molempien joukkueiden aloitusviisikot
- klikkaa "*Start Game*" painiketta

3.2.1 Aloitusviisikko, "*Starting 5*"

Lisätaksesi aloitusviisikon, napsauta "*Substitute Multiple*" -painiketta jommankumman joukkueen osalta. Tämä avaa *Substitutions*-kohoikkunan, jossa näkyvät molempien joukkueiden pelaajat. Jos käytetään kahta konetta, molemmilla koneilla näkyy niille valitun joukkueen pelaajat.

Valitse aloitusviisikon viisi (5) pelaajaa aloittamaan peli molemmista joukkueista. Napsauta pelaajan nimeä vaihtopenkillä ("*Players on the bench*") ja siirrä nuolipainikkeella (nuoli vasemmalle) pelaajat pelikentälle ("*Players in the court*"). Pelaajan poistaminen pelikentältä tapahtuu vastaavasti oikealle osoittavan nuolipainikkeen avulla.

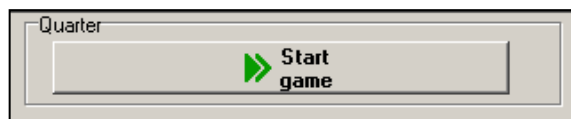
HUOM! Voit valita useamman pelaajan samalla kertaa painamalla alas <CTRL> tai <SHIFT> -näppäintä samalla, kun napsautat pelaajan nimeä. *SHIFT*-painikkeen avulla valitaan yhtenäinen lista: napsauta listan ensimmäistä pelaajaa, ja paina sitten <SHIFT> samalla kun napsautat listan viimeistä pelaajaa; myös ensimmäisen ja viimeisen välillä olevat pelaajat tulevat valituiksi. *CTRL*-painikkeen avulla taas valitaan useampi yksittäinen pelaaja: paina <CTRL> samalla kun napsautat kunkin valittavaa pelaajan riviä. Lopuksi siirrä valitut pelaajat nuolipainikkeella pelaajat "kentälle".



Kun kummankin joukkueen aloitusviisikko on siirretty vasemmanpuoleisiin ruutuihin (*"Players in the court"*), paina "OK". **Painettuasi "OK"** (ja on valittu kymmenen kenttäpelaajaa) **on aloitusviisikko merkitty**. Vaihtamalla (substitute multiple tai substitute single -toiminnoilla) aloitusviisikkomerkitä ei enää muutu! (Aloitusviisikkoa ei ohjelman tässä versiossa pysty enää tämän jälkeen korjaamaan täysin oikeaksi. Jos aloitusviisikko siis tulee merkityksi väärin, voi ohjelmassa kentällä olevat pelaajat vaihtaa tavalliseen tapaan vastaamaan todellisuutta, mutta Media boxscoressa näkyvä aloitusviisikko jää korjaamatta. Oikea aloitusviisikko tulee tällöin laittaa sarjan tilastovastaavalle samalla kun itse tilasto lähetetään.)

3.2.2 Ottelun aloittaminen

Peli aloitetaan napsauttamalla "Start Game" -painiketta.



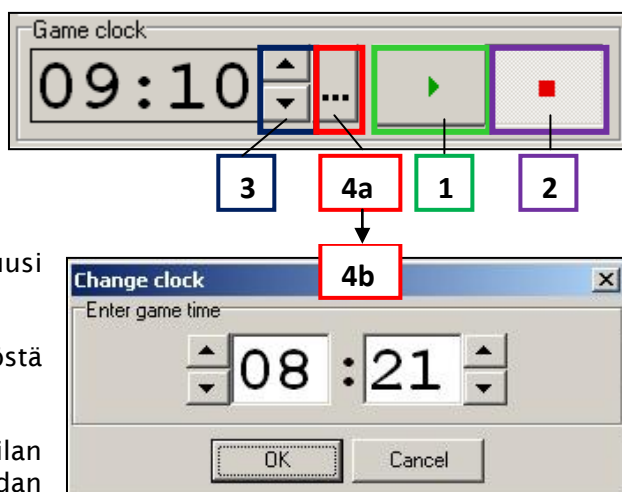
Online-tilassa tilastoitavissa otteluissa on huomattava, että heti kun "Start Game" on valittu, ottelu aktivoituu tilastopalvelussa ja tämän ottelun tilastointi näkyy liveinä. Peli täytyy avata "liveen" vähintään 10 min. ennen ylösheittoa.

Ottelut joita ei näytetä liveinä tilastopalvelussa voidaan aloittaa "ajoissa ennen ylösheittoa".

3.3 Pelikellon käyttäminen

Pelikellon voi käynnistää, pysäyttää ja manuaalisesti korjata *Game clock* -alueen painikkeilla:

1. kello käyntiin
2. kellon pysäytys
3. pelikellon ajan muuttaminen: lisää/vähennä sekunti kerrallaan
4. pelikellon ajan muuttaminen (4a): anna uusi peliaika avautuvassa kohoikkunassa (4b)



Pelikello käynnistyy ja pysähtyy myös näppäimistöstä käyttämällä F1- tai välilyöntinäppäintä.

SmartStats pystyy muistamaan kellon toimintatilan kun kellonaikaa muutetaan sekunti kerrallaan (kohdan 3 mukaisesti). Eli jos kello käy kun muutat aikaa, se jatkaa käymistään muutoksen jälkeen. Vastaavasti, jos kello oli pysäytettynä kun muutat aikaa, se pysyy pysäytettynä. Jos taas kellonaikaa muutetaan kohoikkunassa (tavan 4 mukaisesti), kellon toimintatila vaihtuu pysäytystilaan (tai pysyy siinä).

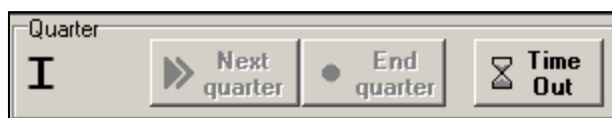
HUOM! Muutamassa tapauksessa tapahtumaa tallentaessa kello pysähtyy tai käynnistyy automaattisesti:

- kello pysähtyy automaattisesti, kun tallennat virheen (heti kun *Foul*-painike on valittu) tai aikalisän (vasta kun aikalisän pitävä joukkue on valittu)
- kello käynnistyy automaattisesti, kun merkitset viimeisen vapaahetken ohimenneeksi (paitsi jos vapaahetket ovat aiheutuneet teknisestä/epäurheilijamaisesta/pelistä erottamiseen johtavasta virheestä - jolloin sama joukkue jatkaa sivurajalla - eikä virheen ja vapaahetkojen välissä tilastoida muita tapahtumia tai muuten keskeytetä tilastointiketjua virheen ja vapaahetkojen välillä).

3.4 Erät ja aikalisät

Seuraavat ottelutapahtumat merkitään erikseen:

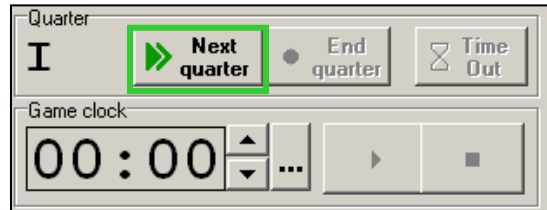
- aloita seuraava erä, "Next quarter"



- lopeta erä, "End quarter"
- aikalisä, "Timeout"
- ottelun päätyminen (valikossa Actions - End of game)

3.4.1 Aloita erä

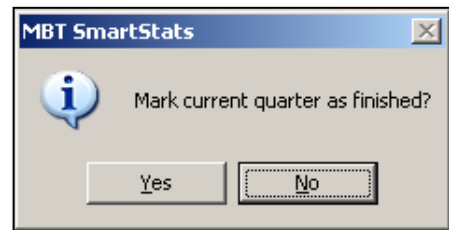
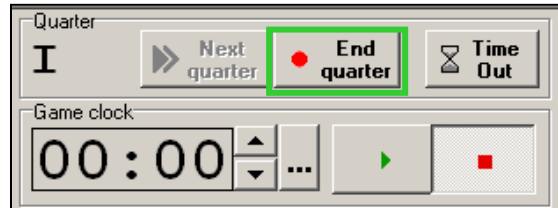
Napsauta "Next quarter" -painiketta aloittaaksesi uuden erän. Tämä painike on käytettävissä vain silloin kun edellinen erä on merkitty päättyneeksi.



3.4.2 Erän päättäminen

Napsauta "End quarter" -painiketta, kun erä päättyy. Päättää erä vasta, kun olet varma, että kaikki erän tapahtumat on tallennettu. Tämä painike on käytettävissä vain, kun pelikello näyttää 00:00.

Kun pelikellossa erän peliaika on päättymässä (0:01), avautuu näyttöön kohoikkuna, jossa tiedustellaan käyttäjän halua päättää nykyinen erän ("Mark current quarter as finished?"). Valitsemalla "Ei" ("No") voit vielä tehdä viimeiset tarkistukset ja tilastoinnit ko. erästä. **Valitse aina "Ei", jotta pystyt tekemään vielä korjauksia juuri pelattuun/pelattavaan erään.** Live-tilastoinnissa pyri tekemään korjaukset ja lisäykset mahdollisimman nopeasti ja päättää sitten erä.



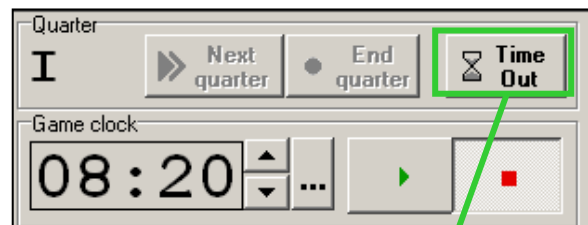
Valitsemalla "Yes" (kohoikkunassa "Mark current quarter as finished?") saadaan aikaan sama kuin päättämällä erä manuaalisesti. Tämän jälkeen et pääse lisäämään tapahtumia pelattuun erään.

HUOM! Valitse aina ensin "No"- painike, tarkista erän tilastot ja lopeta erä vasta sitten napsauttamalla "End quarter" -painiketta.

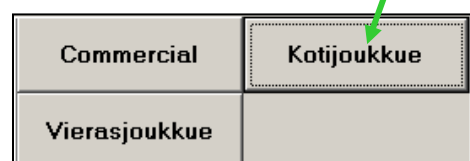
Kerran päätettyyn erään ei (tässä ohjelman versiossa) **pysty enää palaamaan!** Jos erä on päätetty vahingossa (joko End quarter -painikkeella tai vastaamalla myöntävästi ohjelman kysyessä erän päättämisestä), tehdään mahdollisesti tarvittavat lisäykset erien välillä ja aloitetaan seuraava erä vasta kun tilastoitavat tapahtumat liittyvät seuraavaan erään. End quarter -tapahtumaa ei siis tulisi poistaa (ohjelma ei palaudu samaan tilaan kuin se oli ennen kuin erän lopettaminen valittiin). Tehdystä erehdyksestä on myös hyvä laittaa kommentti tilastovastaavalle lähetettävään sähköpostiin.

3.4.3 Aikalisä, "Timeout"

Merkitse aikalisä napsauttamalla "Timeout" -painiketta, jonka jälkeen valitse sen joukkueen painike, jonka aikalisä on kyseessä. "Commercial" on esim. TV-ottelussa mainoskatkoa varten tarvittava mainosaikalisä.



HUOM! Suomalaisissa sarjoissa ja peleissä ei ole mainosaikalisää.

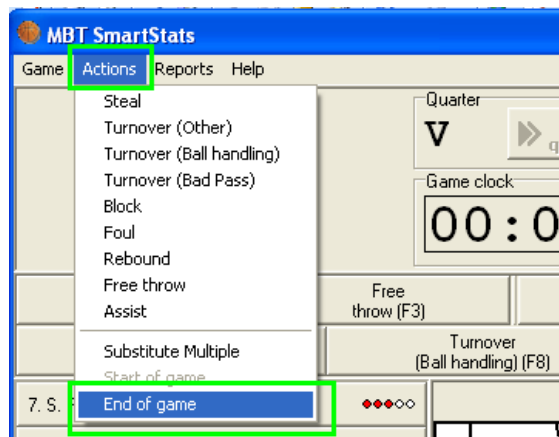


3.4.4 Ottelun päättäminen

Kun ottelu on päättynyt ja kaikki tilastoitavat tapahtumat on tallennettu, voit päättää ottelun. Ottelu päätetään päävalikossa klikkaamalla "Actions" ja valitsemalla alasvetovalikossa "End of game".

Ole huolellinen ottelun päättämisessä: varmista ennen kuin päätät ottelun, että olet tosiaan tallentanut kaikki tapahtumat.

HUOM! Ottelun päättäminen oikein päävalikon "Actions" ja "End of game" -kohdasta on erittäin tärkeää. Ilman ottelun huolellista päättämistä tilastopalveluun ei muodostu ottelun lopullisia tilastoja ja live-tilastoitava ottelu jää palveluun "roikkumaan".



3.5 Pelitapahtumien tallentaminen

Kaikki pelaajan tilastoitavat tapahtumat voidaan tallentaa joko

- valitsemalla ensin pelaaja ja sitten tapahtuma tai
- valitsemalla ensin tapahtuma ja sitten vasta pelaaja (suositeltavampi tapa "helppojen" virheiden välttämiseksi)

Joukkueelle tilastoitavan tapahtuman voi tallentaa vain napsauttamalla ensin tapahtumaa (sellaista tapahtumaa, jossa joukkuemerkintöjä saattaa tulla kuten menetyt) ja sitten vasta "Team Action"-painiketta.

Joitakin tapahtumia varten täytyy tehdä vielä lisävalinta/lisävalintoja ennen kuin tapahtuma tallentuu. Esim. virheen "Foul" jälkeen valitaan vielä virheen tyyppi.

Kaikki tapahtumat voidaan peruuttaa käyttämällä <ESC> -näppäintä tai *Cancel*-painiketta *ennen* kuin kaikki tapahtuman tiedot on syötetty. Esim. jos valitset menetyksen (*Turnover*) kun piti valita virhe (*Foul*), voit peruuttaa valinnan painamalla <ESC> ennen kuin olet valinnut pelaajan (ja menetystävän) ja sitten napsauttaa oikeaa tapahtumapainiketta *Foul*.

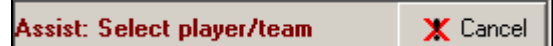


Kuten aiemmin todettiin, on SmartStats-ohjelmassa myös "Follow-up" seuraamusvalikko, eli ohjelma tarjoaa esim. ohi menneen heiton jälkeen levypalloa.

HUOM! Jos sinulla on käytössä "Follow-up" seuraamusvalikot, voi olla kätevää pitää yhtä sormeja aina valmiina <ESC> -näppäimellä, koska sillä voi helposti poistaa ohjelman automaattisesti kysymän seuraamusvalinnan, jos seuraamusta ei syntynyt. Esimerkiksi pelitilannekoriin ei aina liity syöttöä.

3.5.1 Syötöt, "Assists"

Jos seuraamusvalikko on käytössä, ei syöttöä yleensä tarvitse merkitä painikkeista lähtien. Ohjelma kysyy jokaisen pelitilannekorin jälkeen syöttäjää. Kun kori on tehty, näkyy pelikenttäalueen yläpuolella punainen teksti: "Assist: select player/team". Merkitäksesi syötön, napsauta tällöin vain koriin johtaneen syötön antaneen pelaajan painiketta.

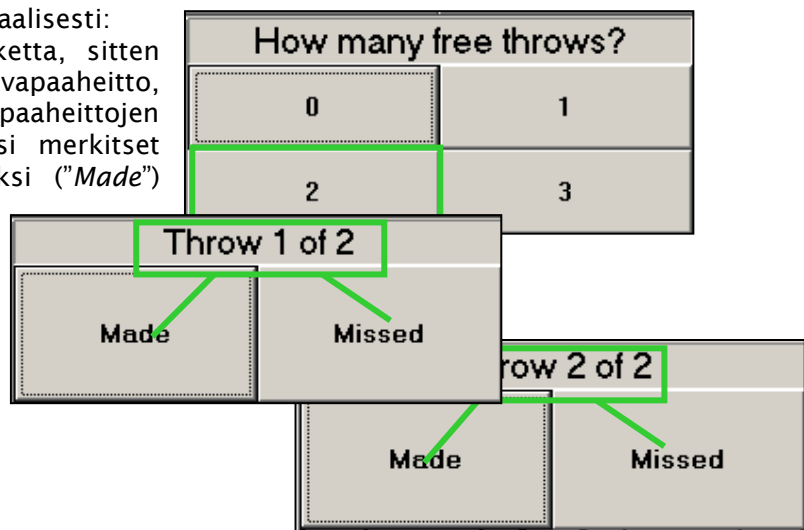


Syötön voi merkitä pelaajalle myös manuaalisesti napsauttamalla "Assist" -painiketta ja sitten pelaajan numeroa/nimeä.

3.5.2 Vapaaheitot, "Free throws"

Vapaaheitot on valittavissa, kun pelaajaa on rikottu heittotilanteessa. Seuraamusvalikko kysyy vapaaheittojen määrää ja sitten yksi kerrallaan niiden onnistumista.

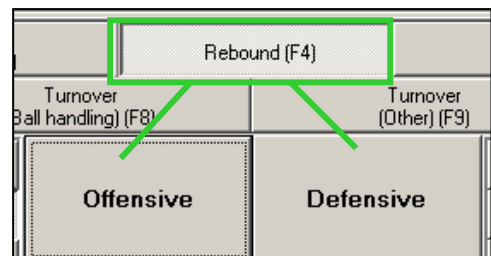
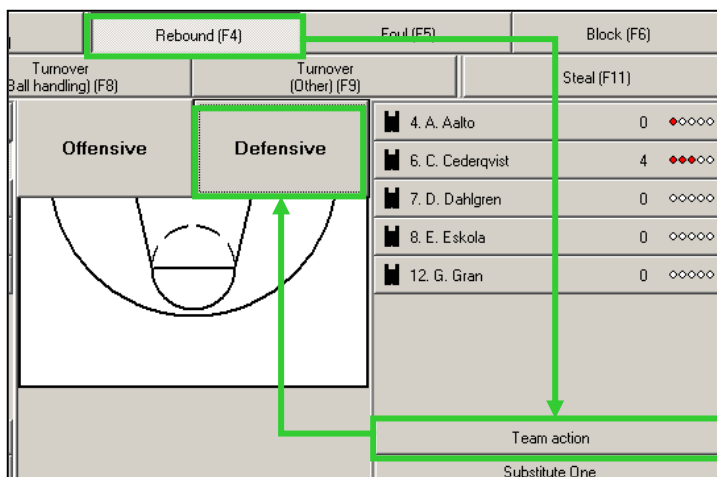
Voit tallentaa vapaaheitot myös manuaalisesti: Klikkaa ensin "Free Throw" -painiketta, sitten klikkaa pelaaja, jolle on myönnetty vapaaheitto, jonka jälkeen klikkaat vapaaheittojen lukumääräksi 1,2 tai 3. Seuraavaksi merkitset vapaaheiton/vapaaheitot onnistuneeksi ("Made") tai epäonnistuneeksi ("Missed"). Jokainen heitto merkitään erikseen. (Jos vapaaheittoista viimeinen menee ohi, tarjoaa ohjelma seuraamustapahtumaksi levypalloa; merkitään se.)



3.5.3 Levypallot, "Rebounds"

Myös levypallo on valittavissa seuraamustoimintona epäonnistuneen heittoyrityksen tai epäonnistuneen viimeisen vapaaheiton jälkeen ("Rebound: Select player/team"). Jos levypallo tallennetaan seuraamustapahtumana, SmartStats määrittelee automaattisesti, onko kyseessä puolustus- vai hyökkäyslevypallo.

Jos levypallo tallennetaan manuaalisesti, on käyttäjän ensin napsautettava "Rebound", sitten valittava pelaaja ja vielä valittava oliko kyseessä hyökkäyslevypallo "Offensive" vai puolustuslevypallo "Defensive".



Joukkuelevypallot voidaan tallentaa klikkaamalla "Team action" yksittäisen pelaajan sijasta (kuvan esimerkissä merkitään vierasjoukkueelle puolustuslevypallo).

3.5.4 Virheet, "Fouls"

3.5.4.1 Pelaajan henkilökohtaiset virheet

Merkitse virhe painikkeella "Foul". Ohjelma kysyy virheen tekijää "Foul: Select player/team": napsauta virheen tehnyt pelaaja, jonka jälkeen ohjelma kysyy lisätietoa neljässä vaiheessa.

Fouled on:	
8. G. Lee Jr.	○○○○○
11. P. Koponen	◆◆◆○○
13. H. Mottola	◆◆◆○○
14. P. Virtanen	◆○○○○
15. T. Rannikko	◆◆○○○
Cancel	

Ensimmäisessä vaiheessa valitaan esiin tulevalta listalta virheen kohteeksi joutunut pelaaja (*Fouled on*). Listalla näkyy luonnollisesti vain virheen tehneen joukkueen vastustajan pelaajat. Jos virhe on tekninen, eikä sen kohteeksi ole joutunut yksittäinen pelaaja, valitaan listalta *Cancel* pelaajan sijaan. (Huom. Tämä vaihe – rikotun pelaajan valitseminen – tulee näkyviin vain, jos ohjelman asetuksissa on valittu vaihtoehto *"Fouls received and blocks in favour"*.)

Toisessa vaiheessa valitaan virhetyyppi, joka voi olla:

- henkilökohtainen = *"Personal"*
- tekninen = *"Technical"*
- epäurheilijamainen = *"Unsportsmanlike"*
- ulosajo/erottaminen = *"Disqualifying"*

		Rebound (F4)	Foul (F5)
Turnover (Ball handling) (F8)	Turnover (Other) (F9)		
Personal	Technical	4. A. Aalto	
Unsportsmanlike	Disqualifying	6. C. Cederqvist	
		7. D. Dahlgren	

Penkin tai valmentajan virheet merkitään tyyppinä *"Technical"*, tekijänä ko. joukkue (*Team action*).

Kolmannessa vaiheessa valitaan lisätietoa virheen seuraamuksista:

- ei heittotilanne = *"non-shooting"* (ei vapaaheittoja tai vapaaheitot joukkuevirheiden perusteella)
- heittotilanne = *"shooting"* (peli jatkuu vapaaheitoilla)
- hyökkääjän virhe = *"offensive"* (ohjelma tallentaa automaattisesti hyökkääjän virheen tehneelle pelaajalle menetyksen).

Non-shooting	Shooting
Offensive	

Nämä kolmannen vaiheen valinnat ovat käytettävissä vain, kun on valittu henkilökohtainen virhe (*"personal"*). Kaikki muut virheet rinnastetaan heittovirheiksi, koska peli jatkuu vapaaheitoilla.

Neljännessä vaiheessa seuraamusvalikko siirtyy vapaaheittojen merkitsemiseen (mikäli ei ole valittu *non-shooting* -virhettä); vapaaheitot merkitään kolmessa vaiheessa kuten kohdassa 3.5.2:

- heittojen määrä, *"How many free throws?"*, 1, 2, 3
- vapaaheittoja heittävä pelaaja, *"Free throw: select player"* (vaikka olisi merkitty virheen kohteeksi joutunut pelaaja)
- heittojen onnistuminen yksi kerrallaan: onnistunut = *"Made"*, epäonnistunut = *"Missed"*.

How many free throws?	
0	1
2	3

Ohjelma näyttää monesko heitto on kyseessä esim. ensimmäinen heitto kahdesta *"Throw 1 of 2"*, toinen heitto kahdesta *"Throw 2 of 2"*.

Kun virhe on tuomittu heittotilanteessa ja seuraamustoiminnot ovat käytössä, kysyy ohjelma automaattisesti pelaajaa, joka heittää vapaaheitot.

Jos seuraamusvalikko ei ole käytössä tai vapaaheitot keskeytyvät esim. aikalisän tai pelaajavaihdon takia, voidaan vapaaheitot tallentaa manuaalisesti. Napsauta vapaaheittopainiketta *"Free throw"*, valitse pelaaja, joka heittää vapaaheitot, ja sitten vapaaheittojen määrä ja onnistuminen.

HUOM! Jos tuomitaan virhe heittotilanteessa, pitää aina valita heittojen määrä. Jos painamalla *<ESC>* -näppäintä peruutat tapahtuman tässä vaiheessa (kun ohjelma kysyy montako heittoa tuomittiin), poistat kaikki virheeseen liittyneet tiedot.

Kun pelaajalle merkitään viides virhe (tai ulosajo), SmartStats ehdottaa automaattisesti pelaajavaihtoa ja näyttää vaihdossa olevat pelaajat kohoikkunassa *"Player out"*. Napsauttamalla

tässä kohoikkunassa kentälle tulevan pelaajan riviä, poistuu viiden virheen pelaaja pois kentältä ja hänen tilalleen kentälle tulee valitsemasi pelaaja. Jos klikkaat Player out -ikkunassa peruutuspainiketta "Cancel", sinun on tehtävä pelaajavaihto manuaalisesti.



3.5.4.2 Joukkuevirheet täynnä

Merkitse aina ensin pelaajan virhe ja oliko kyseessä heittotilanne vai ei. Mikäli virhe ei tullut heittotilanteesta, merkitään se *non-shooting* -virheenä. Jos virheestä aiheutuu joukkuevirheiden vuoksi vapaaheittoja, napsauta "Free Throw" vapaaheitot -painiketta, klikkaa pelaaja, joka heittää vapaaheitot ja sitten heittojen määrä (2 heittoa).

3.5.4.3 Valmentajalle tai vaihtopenkille tuomitut virheet

Jos valmentajalle, apuvalmentajalle, vaihtopelaajalle tai muille joukkueen avustajille tuomitaan tekninen tai jokin muu virhe merkitään se aina joukkueelle "Team action" -painikkeen avulla. Virhetyypiksi valitaan *Technical*.

3.5.5 Torjunnat, "Blocks"

Made	Missed
Blocked	

Kun heittoyritys merkitään torjutuksi (*Blocked*), seuraamustoiminto kysyy automaattisesti, kuka torjui (*Block: Select player/team*): valitaan torjunnan tehneet pelaajan painike. (Tilastoituun torjuntaan torjutuksi pelaajaksi tulee automaattisesti heittoyrityksen tehnyt pelaaja.)



Seuraamustoiminto kysyy tämän jälkeen levypalloa: napsauta levypallon ottaneen pelaajaa riviä (torjutulle heitolle merkitään aina levypallo).

Torjunnan voi tallentaa myös manuaalisesti painikkeella "Block". Tässä tapauksessa SmartStats kysyy ensin kuka torjui ja tämän jälkeen kenen pelaajan heitto torjuttiin (*Blocked*). Huomaa, että jos tässä vaiheessa valitaan *Cancel* torjutun pelaajan sijaan, ei torjuntaa tallenneta. Seuraamustapahtumana manuaalisestikin merkittävään torjuntaan kysytään levypallon ottajaa.

3.5.6 Menetykset, "Turnovers"

Turnover (Bad Pass) (F7)	Turnover (Ball handling) (F8)	Turnover (Other) (F9)
-----------------------------	----------------------------------	--------------------------

Valittavana on kolme erilaista menetystä:

- "Turnover, bad pass" = menetys, huono syöttö
- "Turnover, ball handling" = menetys, pallonhallinnan menetys
- "Turnover, other" = menetys, muu syy

Kun seuraamusvalikko on käytössä, ohjelma kysyy riistoa menetyksen jälkeen, jos menetyksen määritelmä on "Bad pass" tai "Ball handling" (tämä ei tarkoita sitä, että näissä tapauksissa aina tulisi riisto). Muissa menetyksissä ei ohjelma tarjoa riistoseuraamusta.

Valitsemalla "Turnover Other" -painikkeen pelikello pysähtyy, jonka jälkeen ehtii valita ohjelman antamista vaihtoehdoista menetyksen tyyppin.

Menetystyyppeihin liittyvät määritelmät:

- pallo ulkona kentältä = "Out of bounds"
- askelrikkomus = "Travelling"
- huono syöttö = "Bad pass" (kuten vastaava painike)
- pallonhallinnan menetys kädestä, kuljetuksesta, syötön vastaanotosta = "Ball handling" (kuten vastaava painike)
- 3 sekunnin rike = "3 secs"
- 5 sekunnin rike = "5 secs"
- 8 sekunnin rike = "8 secs"
- 24 sekunnin rike = "24 secs"
- palautus = "Backcourt violation"
- hyökkääjän virhe = "Offensive foul"
- joku muu = "Other"

Out of bounds	Travelling
Bad Pass	Ball Handling
3 secs	5 secs
8 secs	24 secs
Backcourt violation	Offensive foul
Other	

Jos henkilökohtaista virhettä merkittäessä (ks. kohta 3.5.4) klikataan "Offensive foul" (hyökkääjän virhe), niin ohjelma merkitsee samalla automaattisesti virheen tehneelle menetyksen. Tällöin menetystä ei siis tarvitse merkitä erikseen enää uudelleen.

3.5.7 Riistot, "Steals"

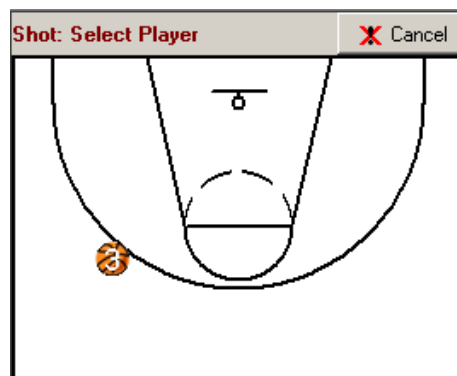
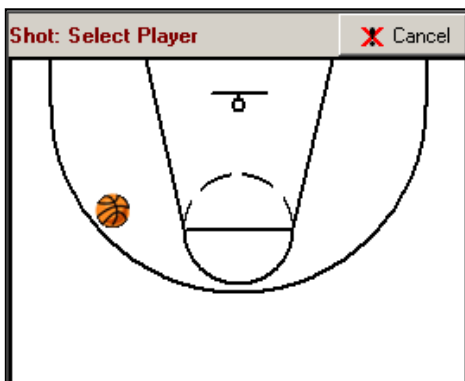
Riisto voidaan tallentaa napsauttamalla pelaajan nimeä "seuraamuksena" määrättyihin menetyksiin. Ohjelma pyytää automaattisesti valitsemaan riiston tekijän, kun määrätty menetys on tallennettu vastustajalle.



Riisto voidaan tallentaa myös manuaalisesti napsauttamalla pelaajan riviä ja riistopainiketta "Steal". Tällöin ohjelma tarjoaa seuraamustoimintona menetystä.

3.5.8 Heitot, "Shots"

Pelitalannekorit ja heittoyritykset merkitään valitsemalla heittopaikka (napsauta sitä kentän kohtaa, josta heitto tehtiin) ja sitten pelaajaa, joka heitti (voit tehdä tämän myös päinvastoin). Heittopaikkaa voidaan muuttaa napsauttamalla kenttää uudelleen, ennen kuin heittänyt pelaaja on valittu. Koska heittopaikkaa voi muuttaa ennen kuin heitolle merkitään pelaaja, on parempi aina ensin merkitä heittopaikka karttaan ja vasta sitten valita heittänyt pelaaja.



Heittokarttaa napsauttamalla siihen syntyy pallokuvake, joka näyttää onko kyseessä kahden vai kolmen pisteen heittoyritys.



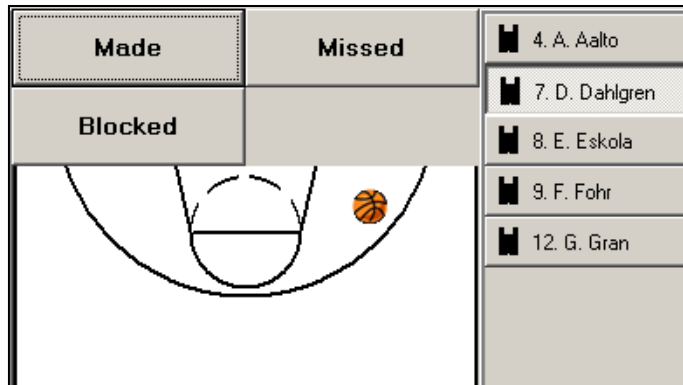
= kahden pisteen heitto



= kolmen pisteen heitto

Kun heittopaikka ja heittänyt pelaaja on valittu, pitää valita heiton lopputulos ohjelman ehdottamista vaihtoehdoista:

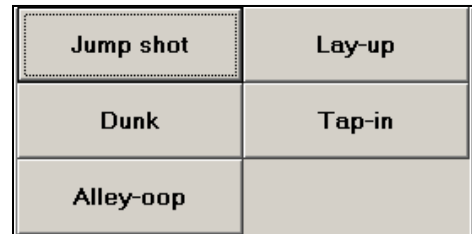
- onnistunut heitto "Made"
- epäonnistunut heitto "Missed"
- torjuttu heitto "Blocked" (puolustava pelaaja torjui heiton = epäonnistunut heitto)



Kolmen sekunnin ulkopuolelta tehdyt heitot ovat aina automaattisesti hyppyheittoja.

Kun heittoyritys on tapahtunut kolmen sekunnin alueen sisäpuolelta ja heiton lopputulos on valittu, ohjelma pyytää valitsemaan heittotavan:

- hyppyheitto "Jump shot"
- lay-up
- donkkaus "Dunk"
- tippaus "Tap-in" (heitto suoraan levypallosta, muista merkitä myös hyökkäyslevypallo)
- ilmassa suoraan syötöstä heitto "Alley-oop"



HUOM! Kolmen sekunnin alueen sisäpuolelta ei heittoa ole mahdollista tallentaa ilman heittotavan määrittystä.

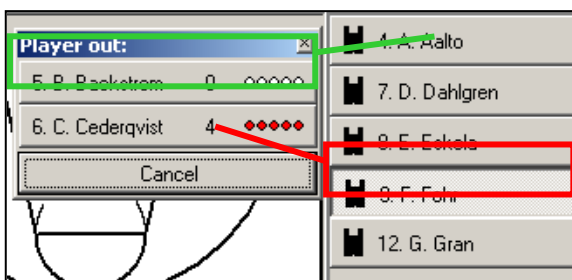
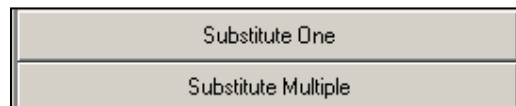
Valitusta heiton lopputuloksesta riippuen seuraavia seuraamustapahtumia ehdotetaan automaattisesti:

- ohiheitosta ohjelma kysyy levypallon ottajaa: klikkaa levypallon ottajan nimi, ohjelma määrittlee sen puolustus- tai hyökkäyslevypalloksi automaattisesti
- onnistuneeseen heittoon ohjelma kysyy syöttäjää: klikkaa syöttäjän nimi, jos syöttö tilastoidaan (valitse *Cancel* tai paina *ESC* jos tilastoitavaa syöttöä ei ollut)
- torjuttuun heittoon ohjelma kysyy ensin torjujaa: klikkaa torjujaa (torjujan nimi) ja sitten levypallon ottajaa.

3.5.9 Pelaajavaihdot, "Substitutions"

Pelaajavaihdot voi tehdä kahdella tavalla:

- yhden pelaajan vaihto "Substitute one"
- useamman pelaajan vaihto "Substitute multiple"



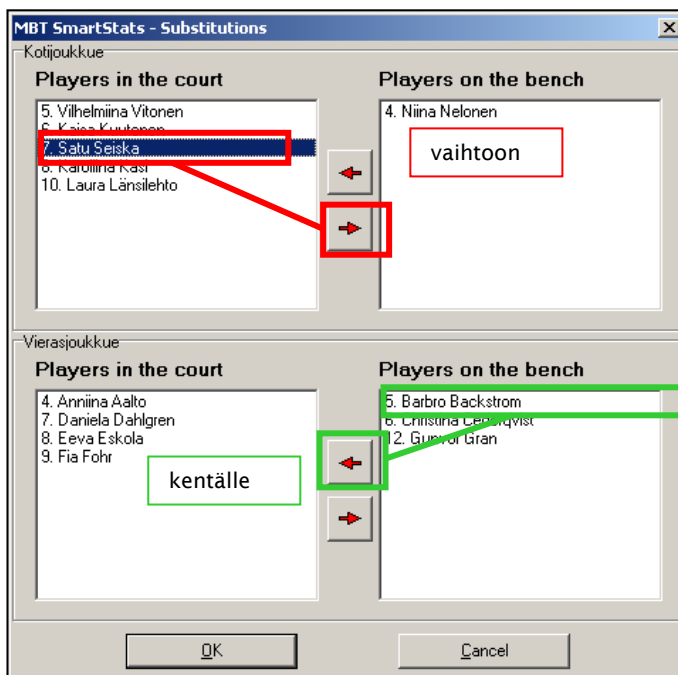
Jos vain yksi pelaaja vaihdetaan, napsauta "Substitute one" vaihtavan joukkueen puolelta. Valitse sitten kentältä pois tuleva pelaaja. Kun ohjelma näyttää vaihdossa olevien pelaajien listan (kokoikkuna *Player out*), valitse heistä kentälle tuleva pelaaja. Vaihto on suoritettu.

Jos useampi pelaaja vaihdetaan samalla kertaa, napsauta ”*Substitute multiple*”, jolloin näyttöön avautuu molempien joukkueiden kentällä ja vaihdossa olevat pelaajat.

Valitse ensin kentältä poislähteviä pelaajia, siirrä valitut vaihtoon napsauttamalla keskellä olevaa nuolipainiketta. Seuraavaksi valitse kentälle tulevat pelaajat ja siirrä valitut kentälle napsauttamalla keskellä olevaa nuolipainiketta.

Jos tekemäsi vaihdot ovat oikein, napsauta ”OK”. Jos et halua tehdä vaihtoja, napsauta peruuta ”Cancel”, korjaa vaihdot ja napsauta lopuksi ”OK”.

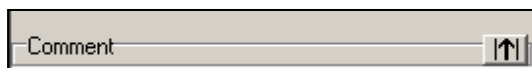
Kun pelaajia siirretään vaihtoon, eivät vaihdossa olevat pelaajat enää listaudu numerojärjestyksessä. Siirrettyäsi pelaajia vaihtoon saat ”penkin” taas numerojärjestykseen klikkaamalla ”ok” ja valitsemalla ”*Substitute multiple*” uudelleen.



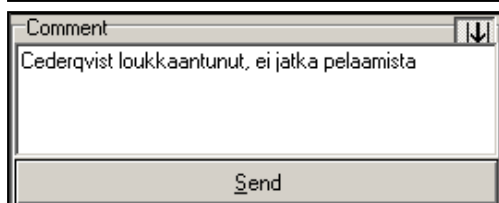
HUOM! voit valita useamman pelaajan samalla kertaa painamalla <CTRL> tai <SHIFT> -näppäintä samalla, kun klikkaat pelaajan nimen.

3.5.10 Kommentit, ”Comments”

Kommentit-kenttään voi kirjoittaa lisätietoja pelitapahtumista ennen peliä, pelin aikana ja pelin jälkeen. Nämä kommentit näkyvät ”play by play” –raportissa ja internetissä livenä esitettävissä peleissä.



Tekstiruudun kommenttien kirjoittamista varten saa esiin nuolipainikkeella.



Kirjoita haluamasi teksti kommenttiruutuun, paina Enter tai ”Send” -painiketta.

Teksti siirtyy näkyviin historia-alueelle, play-by-play -listaan ja live-tilastoinnissa internetiin.

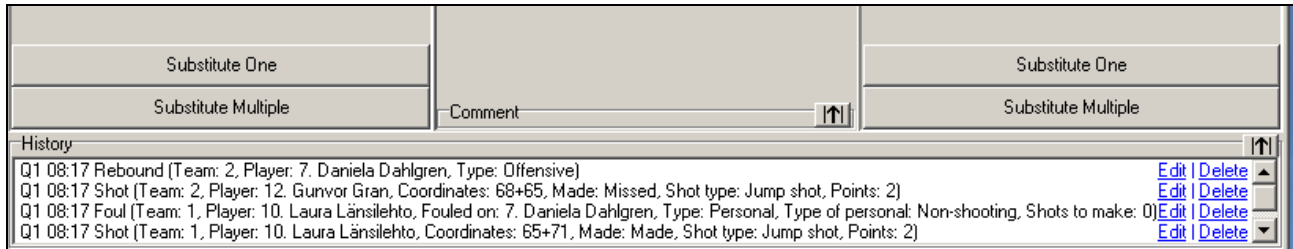



HUOM! Älä käytä kommentteja Koripalloliiton peleissä.

4 TAPAHTUMIEN MUOKKAAMINEN, KORJAAMINEN

4.1 Tallennetut tapahtumat näytössä, päävalikossa

Päävalikon näytön alalaidassa, historia-alueella, näkyy aina viimeiset neljä tallennettua tapahtumaa. Lisää tapahtumia saa näkyviin selaamalla oikealla olevista nuolista ylös-alas.



Kaikki tallentuneet tapahtumat saa näkyviin napsauttamalla päävalikosta "Game" ja sen alavetovalikosta "Edit actions" (eli muokkaa tapahtumia) tai napsauttamalla historia-alueen oikeassa yläkulmassa olevaa nuolinäppäintä .

Live-seurannassa olevassa pelissä ne tapahtumat, jotka eivät ole vielä "päivittyneet" internetiin näkyvät näytössä punaisena ja lihavoituna. Näin tilastonpitäjä näkee mitkä tapahtumat ovat siirtyneet internetiin.

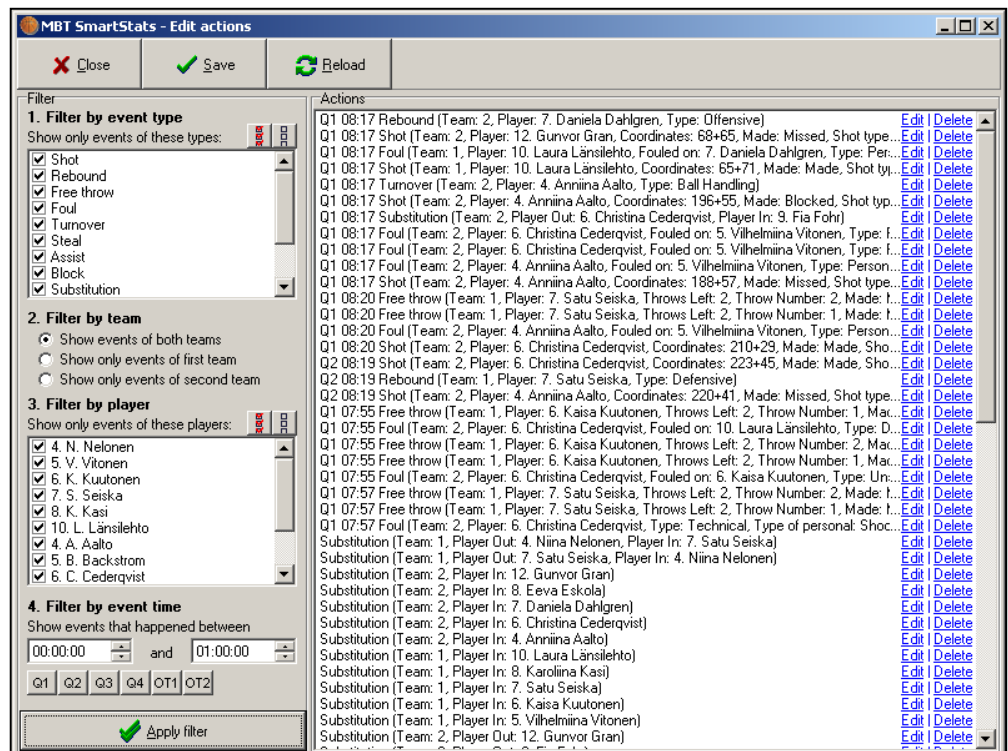
HUOM! Live-tilastoitavassa pelissä on erittäin tärkeää, että tilastonpitäjä seuraa tallennettujen tapahtumien siirtymistä internettiin. Jos siirtymättömiä tapahtumia kertyy paljon (moneen minuutin ajan), on tärkeää, että tilastointia jatketaan joka tapauksessa. Lisää yksityiskohtia nettiyhteyden katkeamisesta kappaleessa 6. "Troubleshooting".

4.2 Tallentuneet tapahtumat -näyttö, "Edit actions"

Tallentuneiden tapahtumien näyttö voidaan avata kohdan 4.1 ohjeiden mukaan.

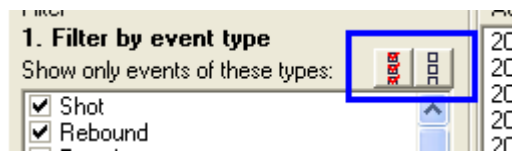
Tapahtumia voidaan hakea ja lajitella neljällä eri suodatustavalla ("Filter") tai niiden yhdistelmällä:

1. tapahtumalajeittain
2. joukkueittain
3. pelaajittain
4. peliajan mukaan



Valintojen tekemistä helpottavat painikkeet:

- Punaisten rastien kuvakkeella valitaan kaikki tapahtumat.
- Kuvakkeella, jossa on pelkät ruudut, tyhjäntyvät kaikki valinnat ja halutut tapahtumat voi rastittaa yksittäin.



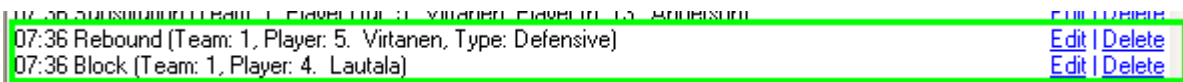
Lajittelun voi tehdä myös useammalla eri määritelmällä, esim. jos valitset heiton "Shot", yhden pelaajan ja kolmannen jakson Q3, saat kaikki ko. pelaajan heitot kolmannella jaksolla.

HUOM! Valitsemasi määrittelyn mukaiset tapahtumat saat näkyviin napsauttamalla viimeiseksi "Apply filter" - painiketta. "Reload" -painikkeella kaikki tapahtumat palautuvat näyttöön.

Tapahtuman muuttamisen tai poistamisen jälkeen, muista tallentaa muutokset valitsemalla "Save" - painikkeeseen. Ikkuna suljetaan valitsemalla "Close".

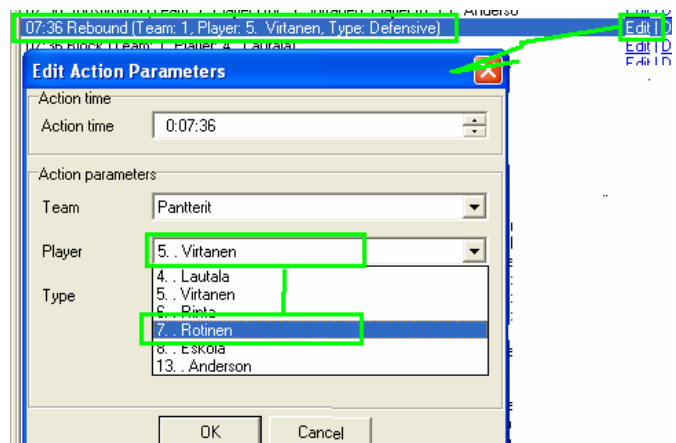
4.3 Tapahtuminen muokkaaminen

Tallennettua tapahtumaa voidaan muokata painamalla tapahtumarivin lopussa olevaa "Edit" - painiketta, jolloin ko. tapahtumasta aukeaa uusi ikkuna. Ikkuna näyttää tarkemmat tiedot tapahtumasta ja mitä tietoa pystyy muokkaamaan.



Tässä esimerkissä Virtasen ottama hyökkäyslevypallo korjataan Rotisen levypalloksi.

Historia-alueella tapahtuma-ajat ("Action time") näytetään erittäin (erät erotellaan merkitsemällä Q1, Q2, Q3, Q4 tai OT1... tapahtuma-ajan eteen). History-riveillä näytetty tapahtuma-aika vastaa siis kussakin erässä pelikellon näyttämää aikaa. Yksittäisen tapahtuman muokkausikkunassa ("Edit Action Parameters") tapahtuma-aika taas näytetään koko pelissä kuluneena aikana (eli toisen erän ensimmäisellä sekunnilla tapahtuma tulee aikaan 00:10:01).



4.3.1 Heitot, "Shots"

Heitosta voidaan muuttaa seuraavat tiedot:

- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*
- pelaaja = *Player*
- heiton paikka kentällä = *Coordinates*
- heiton tulos = *Made* ("Made" onnistunut, "Missed" ohiheitto)
- heiton määritelmä = *Shot type*
- pistemäärä = *Points*

HUOM! Kun muutat heiton paikkaa kentällä "Coordinates", napsauta numeerisen koordinaatin perässä olevaa kuvaketta, josta aukeaa heittokartta.

Kun heittokarttaan muuttaa heittopaikan niin että heitosta syntyneen korin pistemäärä vaihtuu, vaikuttaa se automaattisesti esim. pelitilanteeseen. Heiton pistemäärää ei pidä koskaan muuttaa manuaalisesti vain pistemäärän avulla eli "points"-kohdasta.

4.3.2 Levypallot, "Rebounds"

Levypallon tiedosta voidaan muuttaa:

- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*
- pelaaja = *Player*
- hyökkäys-/puolustuslevypallo

Katso kuva kohdassa 4.3 *Tapahtumien muokkaaminen*

4.3.3 Vapaaheitot, "Free throws"

Vapaaheiton tiedosta voidaan muuttaa:

- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*
- pelaaja = *Player*
- heittoa jäljellä = *Throws left*, vapaaheittojen kokonaismäärä tässä tilanteessa
- heiton numero = *Throw number*,
- onnistunut/epäonnistunut = *Made/Missed*

4.3.4 Pelaajan virheet, "Fouls"

Henkilökohtaisesta virheestä voidaan periaatteessa muuttaa:

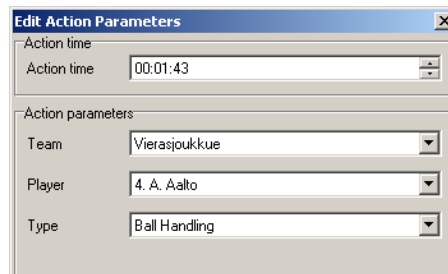
- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*
- pelaaja = *Player*
- virhetyyppi = *Type* (personal, technical, unsportsmanlike, disqualifying)
- virheen kohteeksi joutunut pelaaja = *Fouled on*
- virheen seuraamus = *Type of personal* (shooting, non-shooting, offensive)
- vapaaheittojen määrä = *Shots to make*

HUOM! Tässä ohjelman versiossa virheiden korjaaminen ei kuitenkaan toimi aivan oikein vaan virhettä korjattaessa virheen kohteeksi joutunut pelaaja muuttuu aina. Tämän ongelman välttämiseksi on virheiden muokkaamisen sijaan parempi poistaa koko "virheellinen" tapahtuma ja lisätä virhe kokonaan uudelleen (tällä kertaa oikein). Virhetapahtuma tulee näin mahdollisesti merkityksi väärässä peliajassa, mutta tapahtuma-aikaa ei silti tule korjata.

4.3.5 Menetykset, "Turnovers"

Menetyksestä voidaan muuttaa:

- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*
- pelaaja = *Player*
- menetyksen tyyppi = *Type*



4.3.6 Riistot, "Steals"

Riistosta voidaan muuttaa:

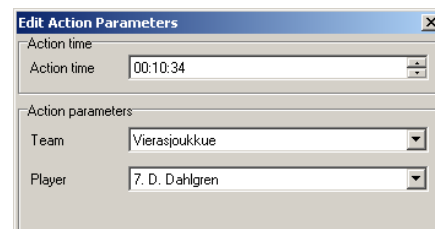
- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*
- pelaaja = *Player*



4.3.7 Koriin johtava syöttö, "Assist"

Syötöstä voidaan muuttaa:

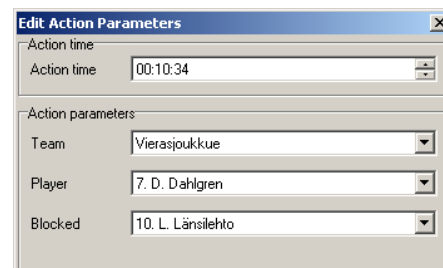
- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*
- pelaaja = *Player*



4.3.8 Torjunnat, "Blocks"

Torjunnasta voidaan muuttaa:

- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*
- pelaaja = *Player*
- torjuttu pelaaja = *Blocked*

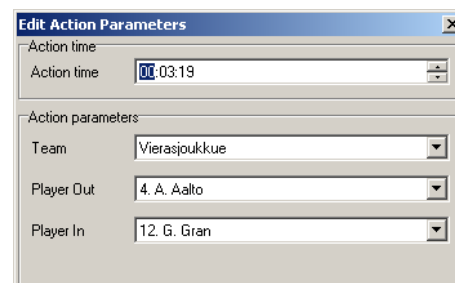


4.3.9 Pelaajavaihdot, "Substitutions"

Pelaajan vaihdosta voidaan muuttaa:

- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*
- pelaaja vaihtoon = *Player Out*
- pelaaja kentälle = *Player In*

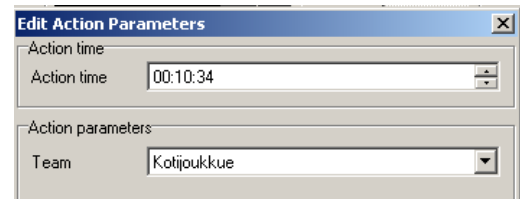
HUOM! Pelaajavaihtojen korjaamista jälkikäteen ei suositella.



4.3.10 Aikalisä, "Timeout"

Aikalisästä voidaan muuttaa:

- tapahtuma-aika = *Action time*
- joukkue = *Team*



4.3.11 Muut

Tapahtumien muuttamisen lisäksi voi muuttaa muitakin kuin edellä mainittuja tapahtumia, kuten erän aloittamisen tai lopettamisen, mutta näiden tapahtumien muuttamista ei suositella.

4.4 Tapahtumien poistaminen

Tapahtumien muokkaamisen lisäksi on mahdollista poistaa tapahtuma klikkaamalla "Delete" -sanaa.

HUOM! Kun poistat jonkun sellaisen tapahtuman, johon liittyy seuraamustoiminto "follow-up", poistuu seuraamus automaattisesti. Esim. jos poistat ohi menneen heiton, poistuu myös ohiheittoa seurannut levypallo.

HUOM! Ole huolellinen, kun korjaat tai poistat tapahtumia. Live-tilastoinnissa, jos internet-yhteys on katkennut, katkon aikana ei ole suositeltavaa tehdä muutoksia tai korjauksia. Tee ne vasta yhteyden palauduttua.

4.5 Tapahtumien muokkaaminen ja poistaminen rinnakkais-koneelta

Jos ottelu tilastoidaan useammalla koneella ("*client/server-toiminto*"), tapahtumia voidaan muokata tai poistaa seuraavasti:

- ns. pääkoneelta voidaan muokata tai poistaa kaikkia tapahtumia. Ei ole merkitystä millä koneella tapahtuma on tallennettu
- ns. asiakaskoneelta/rinnakkaiskoneelta ("*client mode*") voidaan muokata tai poistaa vain niitä tapahtumia, jotka on tallennettu kyseiseltä koneelta.

5.2 Virallinen ottelutilasto, "Media boxscore"

Etimerkkilaji Game No. 111																		31.5.2010 00:00:00 Attendance				
GAME STATISTICS																						
Kotijoukkue 4 vs 6 Vierasjoukkue																						
(3-4, 1-3) Referees: Paatomari, Aptomari																						
Kotijoukkue																						
No.	Name	Sta	Min	2P FG		3P FG		FT		Rebounds			PF/TF			BS			EFF	PTS		
				M/A	%	M/A	%	M/A	%	Off	Def	Tot	As	Com	Rec	TO	ST	Com			Rec	
4	Niina Nelonen	*	00:00	0/0	0,0	0/0	0,0	0/0	0,0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	
5	Vilhelmiina Vitonen	*	10:34	0/0	0,0	0/0	0,0	0/0	0,0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	
6	Kaisa Kuutonen	*	10:34	0/0	0,0	0/0	0,0	0/3	0,0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	-2	0	
7	Satu Seiska	*	10:34	0/0	0,0	0/0	0,0	1/4	25,0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	-1	1	
8	Karoliina Kasi	*	10:34	0/0	0,0	0/0	0,0	0/0	0,0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	
10	Laura Lämsilehto		10:34	1/2	50,0	0/0	0,0	1/2	50,0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	3
Team / Coach																						
Totals				1/2	50,0	0/0	0,0	2/9	22,2	0	2	2	2	2	2	6	1	0	0	1	-1	4
Coach Valdemar Valmentaja																						

Tiedotusvälineraportiksi SmartStatsissa nimetty raportti on Koripalloliiton virallinen ottelutilasto.

5.3 Pelitapahtumien kulku, "Play By Play"

Ns. Play by play -raportti listaa ottelun kaikki tapahtumat yksitellen, tapahtumajärjestyksessä.

Period 1

Game Time	Panterit	Score	Huima
09:50			8 M. Pekkarinen 3PtsFG (Jump shot) missed Off. Rebound: 10 K. Robinson
09:36			8 M. Pekkarinen 3PtsFG (Jump shot) missed
09:36	10 M. Andersson 2PtsFG (Jump shot) missed		
09:36			10 K. Robinson assist
09:36		0 - 2	5 S. Puskala 2PtsFG (Jump shot) MADE
09:36	23 H. Rotinen 2PtsFG (Lay-up) MADE	2 - 2	
09:36	7 S. Rinta Steal		Team Turnover (Bad Pass)
09:36	7 S. Rinta 2PtsFG (Lay-up) MADE	4 - 2	
09:36	23 H. Rotinen Def. Rebound		10 K. Robinson 2PtsFG (Jump shot) missed
09:36	23 H. Rotinen Def. Rebound		
09:36	11 J. Lautala Def. Rebound		10 K. Robinson 2PtsFG (Jump shot) missed
09:27			13 J. Flanders Turnover (Ball Handling)
09:15	10 M. Andersson Turnover (Ball Handling)		
08:54		4 - 4	5 S. Puskala 2PtsFG (Jump shot) MADE

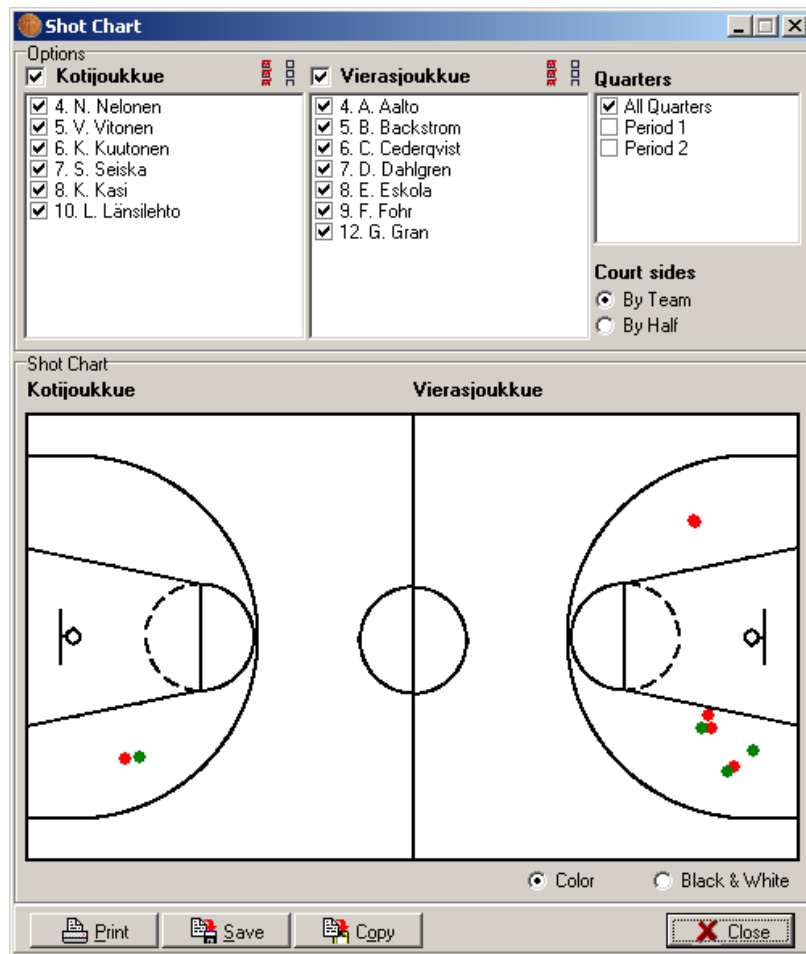
5.4 Heittokartta, "Shot Chart"

Heittokartta on graafinen esitys, jossa näkyvät kaikki ottelun aikana heitetty heitot. Onnistuneet heitot on merkitty vihreällä ja ohiheitot punaisella.

Heittokartasta saa muokattua monta eri vaihtoehtoa:

- molemmat joukkueet tai joukkueet yksittäin
- heitot koko ottelun ajalta tai yksi tai useampi erä kerrallaan
- kaikkien pelaajien heitot tai yksittäisen pelaajan heitot
- heitot joukkueittain tai jaksoittain; heittojen näyttäminen jaksoittain on hyödyllistä vain kun valitset yhden joukkueen heitot kerrallaan.
- värillinen tai mustavalkoinen versio (käytä mustavalkoista kun et tulosta väritulostimelle)

Valitun heittokarttaversioon Voi tulostaa (Print), tallentaa (Save) tai kopioida (Copy).

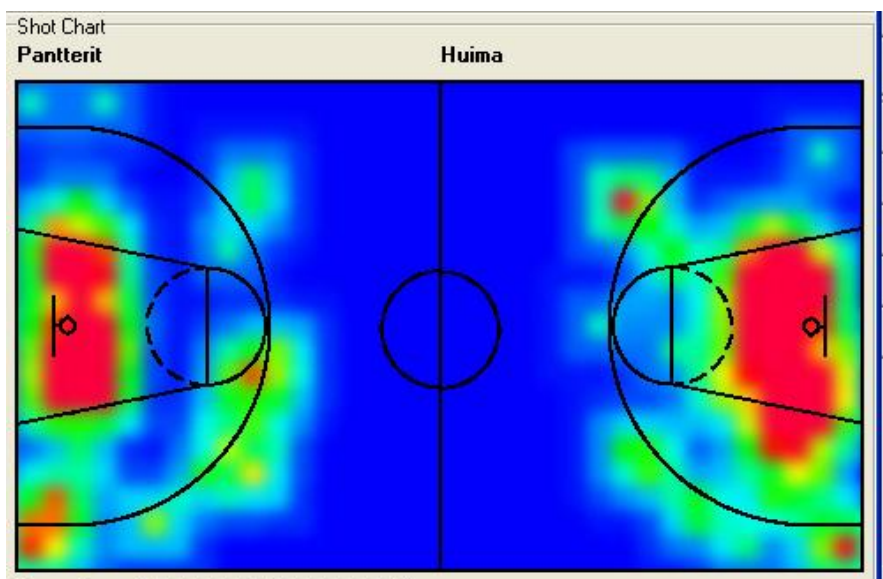


5.5 Heittojen 'lämpökartta', "Shot chart - Temperature map"

Kuten tavallinen heittokartta, on heittojen "lämpökarttakin" graafinen esitys ottelun heitoista. Tavalliseen heittokarttaan verrattuna 'kuumassa heittopaikkakartassa' kuvataan, mistä paikoista heitot lähtevät, ei sitä onnistuvatko ne vai epäonnistuvatko.

Tämä heittokartta on verrattavissa sanomalehtien sääsivuilta tuttuun lämpötilakarttaan: mitä korkeampi lämpötila jollakin alueella on, sitä lämpimämmän värinen se alue on. Sama toimii tässä heittokartassa: mitä lämpimämmän värinen kentän alue on, sitä enemmän siltä alueelta on tehty heittoyrityksiä.

Tässä heittokartassa voidaan tehdä samat valinnat kuin tavallisessa heittokartassa.



5.6 Viisikoiden tehokkuus, "Line-up Efficiency"

Tässä raportissa voi tarkastella eri viisikoiden tehokkuutta ja vertailla niitä monella eri tavalla:

- "minutes played" = viisikkojen peliaika; kuinka monta minuuttia tietty viisikko on pelannut
- "score development" = pistetilanteen kehitys; miten pelin tulos on kehittynyt tietyn viisikon ollessa kentällä
- "score development on 40 min." = pistetilanteen kehitys 40 min:ssa; viisikon tuloskehitys, jos viisikko olisi pelannut koko pelin 40 min., esim. jos viisikko on pelannut 10 min. ja tuloskehitys tuona aikana on +5 pistettä, olisi tämän viisikon tuloskehitys 40 minuutissa +20 pistettä
- "points scored" = viisikoiden pistemäärät; kuinka paljon pisteitä kukin viisikko on tehnyt
- "points scored on 40 min" = viisikoiden pistemäärä 40 min:ssa; viisikon pistemäärä, jos viisikko olisi pelannut koko pelin 40 min.
- "points allowed" = päästetyt pisteet; vastustajan tekemät pisteet viisikkoa vastaan
- "points allowed on 40 min." = päästetyt pisteet koko pelissä; vastustajan tekemät pisteet, jos viisikko oli pelannut koko pelin 40 min.

Valitse ensin rastittamalla haluamasi joukkue ja listaustapa. Valitse sitten "Generate report" -painiketta muodostaaksesi raportin. Painiketta on napsautettava aina uudestaan, kun uudet joukkue- tai listaustapavalinnat halutaan näkyville raporttiin.

LINEUP EFFICIENCY
Panterit 79 vs 64 Huima
(19-14, 15-17, 20-19, 25-14, 0-0)

Huima

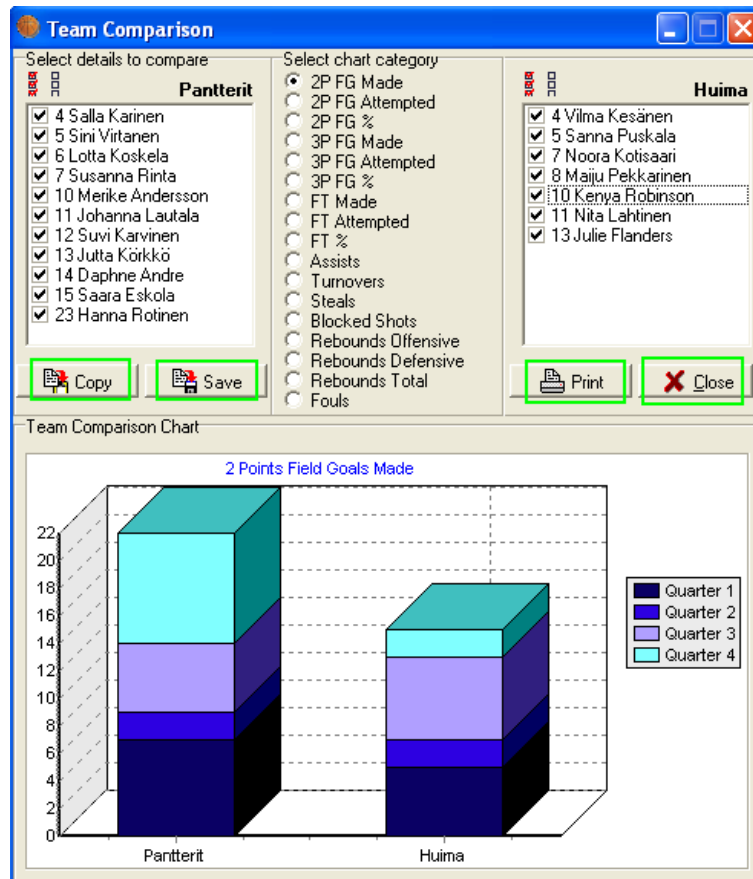
Minutes Played	
10. Kenya Robinson	06:29
5. Sanna Puskala	05:07
10. Kenya Robinson	03:48
5. Sanna Puskala 7. Noora Kotisaari	03:41
4. Vilma Kesänen 8. Majju Pekkarinen	03:28
7. Noora Kotisaari	02:52
5. Sanna Puskala	02:52

5.7 Joukkueiden vertailu, "Team comparison"

Voit vertailla joukkueita visuaalisesti kaikissa tilastoinnin osa-alueissa. Erät on eroteltu eri väreillä, paitsi heittoprosenteissa.

Voit tehdä vertailun koko joukkueiden välillä tai valitsemiesi pelaajien välillä.

Voit kopioida (Copy), tallentaa (Save) tai tulostaa (Print) haluamasi version vertailusta.



5.8 Joukkueiden tilastokärjet, "Game leaders"

Tämä raportti näyttää molempien joukkueiden kolme parasta pelaajaa usealla tilastoinnin eri osa-alueella. Voit itse valita raporttiin haluamasi tapahtumalajit. Ohjelman aluksi antamat valinnat ovat kahden pisteen onnistuneet korit, kolmen pisteen onnistuneet korit, onnistuneet vapaaheitot, levypallot, syötöt, riistot, torjunnat, kokonaispisteet ja peliminuutit.

Game Leaders

Close Print Setup printer Export to PDF

Select options

- 2 Pts Field Goals Made
- 2 Pts Field Goals Attempted
- 2 Pts Field Goals %
- 3 Pts Field Goals Made
- 3 Pts Field Goals Attempted
- 3 Pts Field Goals %
- Free Throws Made
- Free Throws Attempted
- Free Throws %
- Rebounds Offensive
- Rebounds Defensive
- Rebounds Total
- Assists
- Personal Fouls
- Turnovers
- Steals
- Blocked Shots
- Total Points
- Minutes Played

Generate report

GAME LEADERS
Panterit 79 vs 64 Huima
(19-14, 15-17, 20-19, 25-14, 0-0)

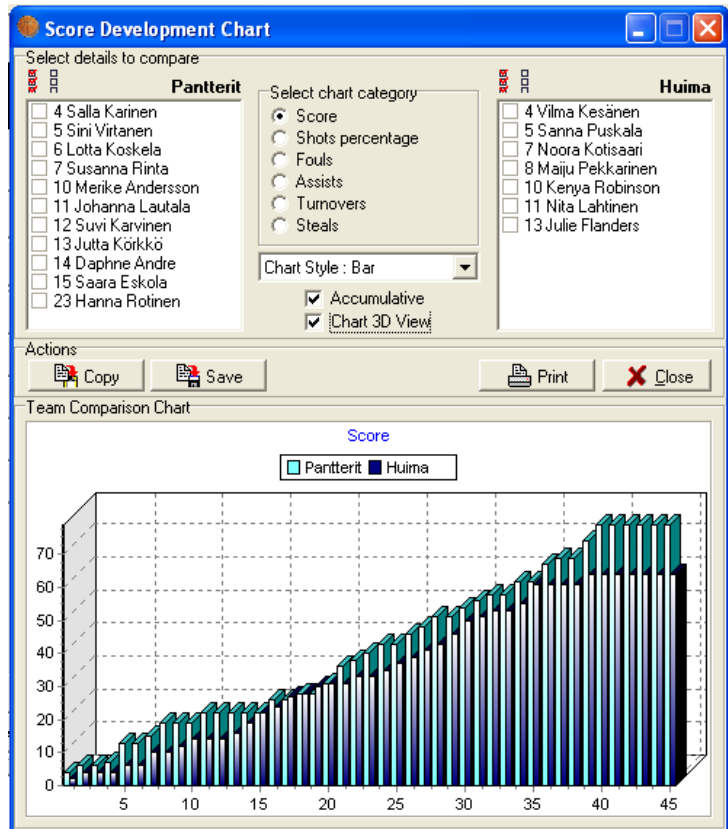
2 Points Field Goals Made					
Panterit			Huima		
15	Saara Eskola	8	10	Kenya Robinson	6
23	Hanna Rotinen	6	5	Sanna Puskala	4
2 Players		3	2 Players		2
3 Points Field Goals Made					
Panterit			Huima		
7	Susanna Rinta	2	11	Nita Lahtinen	2
4 Players		1	10	Kenya Robinson	1
Free Throws Made					
Panterit			Huima		
7	Susanna Rinta	8	10	Kenya Robinson	6
23	Hanna Rotinen	3	4	Vilma Kesänen	4
11	Johanna Lautala	3	13	Julie Flanders	2
Rebounds Total					
Panterit			Huima		
23	Hanna Rotinen	7	10	Kenya Robinson	15
11	Johanna Lautala	5	13	Julie Flanders	6

5.9 Pistetilanteen kehitys -kaavio, "Score development chart"

Tässä raportissa näytetään, miten pistetilanne on kehittynyt ottelun aikana (peliminuutit diagrammin vaakakselilla, pisteet pystyakselilla). Seurattavaksi voi valita myös muita tilastoitavia asioita (heittoprosentin, virheet, syötöt, menetykset tai riistot). Voit myös valita yksittäisen pelaajan tai useampia pelaajia, jolloin hänen/heidän peliminuuttinsa näytetään taustan värjäytymänä.

Muita muokattavia asetuksia:

- kaavion esitystapa (Chart Style): pylväät (bar) tai viiva (line)
- kolmiulotteinen näkymä (Chart 3D View): valittu tai ei
- kokonaispistekertymä eli kumulatiivinen pistemäärä (Accumulative): valittu tai ei



6 VIANETSINTÄ ONLINE-TOIMINTATILASSA

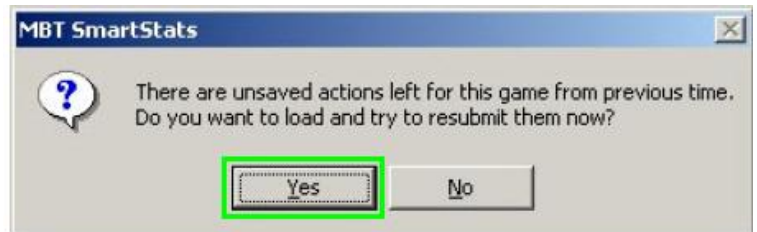
On erittäin tärkeää seurata, että kaikki tilastoitavat tapahtumat tallentuvat (siirtyvät palvelimelle). Jos tapahtumia on vielä tallentumatta kun peli päättyy, eivät tulosteetkaan näytä oikeita tilastoja. Lisäksi suuri määrä palvelimelle siirtymättömiä tietoja hidastaa ohjelmiston käyttämistä, koska tietojen jatkuva tallentaminen tilapäiseen tiedostoon rasittaa ohjelmiston suorituskykyä.

Yleensä ei haittaa, vaikka internetyhteys katkeaa muutamaksi minuutiksi. Heti kun yhteys saadaan palautettua, ohjelmisto jatkaa tapahtumien siirtämistä ja tallentamista palvelimelle.

Jos yhteys katkeaa kokonaan (eli huomaat, että suuri määrä tallentumattomia tapahtumia on ollut kauan näytön kohdassa History), on suositeltavaa jatkaa pelin tilastointia ilman valintaa "Upload data to Internet".

Tämän saat tehtyä niin, että suljet ohjelman (tee se aikalisän tai mieluummin erätauon aikana) ja avatessasi sen uudelleen rästität vain "Store data in file for later use".

Kun olet avannut ottelun log-tiedoston (valitsemalla ko. tiedoston pienessä Data file -ikkunassa; ks. ohjeen kohta 2.1), SmartStats-ohjelma tiedustelee jos palvelimelle tallentumattomat tapahtumat halutaan siirtää palvelimelle ("There are unsaved actions left...").



KLIKKAA AINA "YES" -painiketta.

Tämän jälkeen voit jatkaa tilastointia normaalisti.