



inglês

português



Sempre traduzir do inglês

Google Translate

INGAME

Curso de treinamento básico e avançado de aplicativos

Placar Digital NBN23

Começar



INGAME

Curso de treinamento básico e avançado de aplicativos

Placar Digital NBN23

Começar

Curso de treinamento básico e avançado de aplicativos

Introdução

Módulo I - PRÉ-JOGO

Tudo o que você deve saber antes do jogo começar.

É necessário inserir um cartão SD no Smartphone/Tablet antes de começar a gravar o jogo?

O que é absolutamente necessário para poder enviar todos os dados do jogo em tempo real?

O que acontece quando uso a opção INVERT PANELS?

O que o recurso ACTION COLORS faz?

Que funcionalidades tem o TRIBUNAL DE INVERSÃO?

Que funcionalidade tem a opção REMOTE SCOREBOARD?

É necessário estar conectado à internet antes do jogo começar para baixar os jogos que me foram atribuídos?



Curso de treinamento básico e avançado de aplicativos

Placar Digital NBN23

[Comece no início](#)

[Continuar](#)



Que funcionalidade tem a opção REMOTE SCOREBOARD?

É necessário estar conectado à internet antes do jogo começar para baixar os jogos que me foram atribuídos?

CONFIGURAÇÕES DO JOGO

É possível criar um novo jogador a partir do Dispositivo antes do início do jogo?

*Esta função será permitida dependendo das regras do jogo

Os números das equipas não são claramente visíveis devido à cor da equipa. O que eu faço?

Como você muda a cor das equipas?

O que faz o botão OBSERVAÇÕES?

Quais são os JOGADORES ELEGÍVEIS?

No botão COACHING STAFF...

RECOMENDAÇÕES

Módulo II - INICIAR JOGO



Módulo I - PRÉ-JOGO





Curso de treinamento básico e avançado de aplicativos

Obtenha seu certificado agora!

Este curso irá ensinar-lhe todas as funcionalidades do inovador **INGAME Digital Scorecard** da **NBN23**.

O **INGAME** possui DUAS versões diferentes: **Scorecard Digital Básico e Avançado**.

Com o **BASIC SCORECARD**, você acompanha todas as informações necessárias para preencher o scorecard oficial como o conhecemos. O **ADVANCED SCORECARD** o ajudará a acompanhar uma lista abrangente de estatísticas para ambas as equipes, bem como para jogadores individuais.

Para obter a **CERTIFICAÇÃO BASIC SCORECARD**, complete 5 módulos e um exame final.*

Para obter a **CERTIFICAÇÃO ADVANCED SCORECARD**, você precisará concluir mais 2 módulos e um exame final.*

BEM VINDO AO FUTURO!

**Você precisará atingir uma pontuação de 80% de precisão para passar em cada*

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Obtenha seu certificado agora!

Este curso irá ensinar-lhe todas as funcionalidades do inovador INGAME Digital Scorecard da **NBN23**.

O **INGAME** possui DUAS versões diferentes: Scorecard Digital **Básico** e **Avançado**.

Com o BASIC SCORECARD, você acompanha todas as informações necessárias para preencher o scorecard oficial como o conhecemos. O ADVANCED SCORECARD o ajudará a acompanhar uma lista abrangente de estatísticas para ambas as equipes, bem como para jogadores individuais.

Para obter a CERTIFICAÇÃO BASIC SCORECARD, complete 5 módulos e um exame final.*

Para obter a CERTIFICAÇÃO ADVANCED SCORECARD, você precisará concluir mais 2 módulos e um exame final.*

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

BEM VINDO AO FUTURO!

**Você precisará atingir uma pontuação de 80% de precisão para passar em cada exame. Os certificados podem ser baixados e/ou recebidos por e-mail.*

CONTATE-NOS



Insira seus dados

Nome *

Endereço de e-mail *

Número de telefone *

Gênero *

Data de nascimento *

Cidade / vila *

País *

APLICATIVO DE SÚMULA ELETRÔNICA

APLICATIVO INGAME - NBN23 - Versão: 2.0.19 - Fevereiro 2022

CURSO DE FORMAÇÃO:

LINK DA PÁGINA INICIAL:

<http://www.nbn23.com/es/formacion/>

Certificação **BASIC SCOREBOARD**

composto por 5 Módulos e um Exame final.

módulo	vídeo	duração	nome	assunto	LINK DO YOUTUBE
1	1.1	2m18s	Pre Game	Preliminar	https://youtu.be/Vcygjd3VCo
	1.2	5m27s	Game settings	Configurações	https://youtu.be/cuuYtCL4_u4
2	2.1	3m08s	Start Game	Início de Jogo	https://youtu.be/bzt0bZ-6Ies
3	3.1	0m46s	Free Throws	Lance-Livre	https://youtu.be/ZbZEvIZxF2Y
	3.2	0m15s	2-point shot	Arremesso de 2 pontos	https://youtu.be/cy7ZaGqvjF0
	3.3	0m30s	3-point shot	Arremesso de 3 pontos	https://youtu.be/gLPO2VhzOR4
	3.4	0m15s	Personal foul	Falta Pessoal	https://youtu.be/sv9EzqFM18c
	3.5	0m18s	Technical foul	Falta Técnica (e outras)	https://youtu.be/vuCe3l3wMtk
	3.6	0m23s	Substitution	Substituição	https://youtu.be/b_rCu1ib7sA
	3.7	0m29s	Multiple Substitution	Várias Substituições	https://youtu.be/Y2Pf3ycosvI
	3.8	0m20s	Time-out	Tempo Debitado	https://youtu.be/IYtQ26fS1Rs
4	4.1	0m18s	Recording 2-point shot	Registrar 2 pontos	https://youtu.be/RYfuZ9gCMAs
	4.2	0m22s	Recording 3-point shot	Registrar 3 pontos	https://youtu.be/yj5Aq7kt1dM
	4.3	0m19s	Recording Foul	Marcar Falta	https://youtu.be/uo01_XcgdD4
	4.4	0m55s	Recording Technical Foul	Marcar Falta Técnica (e outras)	https://youtu.be/Oa-zmRSbJs0
	4.5	0m43s	Recording Free Throws	Marcar Lance-Livre	https://youtu.be/Z-wO1jyB6QI
	4.6	0m17s	Recording Substitutions	Marcar Substituição	https://youtu.be/z-wmJ450fX8

4.7	0m31s	Recording Multiple Substitutions	Marcar Várias Substituições	https://youtu.be/Oe0ufMQti9Q
4.8	0m44s	Recording Time-out	Registrar Tempo Debitado	https://youtu.be/Ap2bsY0EQqI
q.1	0m15s	3-point shot	questão: 3 pontos	https://youtu.be/gLPO2VhzOR4
q.2	0m23s	Substitution	questão: Substituição	https://youtu.be/b_rCu1ib7sA
q.3	0m47s	Free Throws	Lance-Livre (sem marcação)	https://youtu.be/ZbZEvIZxF2Y
q.4	0m18s	Technical foul	questão: Falta Técnica	https://youtu.be/vuCe3I3wMtk
q.5	0m29s	Multiple Substitution	questão: Várias Substituições	https://youtu.be/Y2Pf3ycosvI
5	5.1	2m15s Closing Game	Fechamento de Jogo	https://youtu.be/aLTG5yVPzpM

Certificação ADVANCED SCOREBOARD

composto por mais 2 Módulos e outro Exame final.

módulo	vídeo	duração	nome	assunto	LINK DO YOUTUBE
6	6.1	0m14s	Assist	Assistência	https://youtu.be/mwSSs79RACI
	6.2	0m25s	Rebound	Rebote	https://youtu.be/fIH6IuJ331g
	6.3	0m13s	Block	Toco	https://youtu.be/HPC5H9jp1_c
	6.4	0m12s	Dunk	Enterrada	https://youtu.be/9O2I4VvS58I
	6.5	0m17s	Turnover	Erro - Bola Perdida	https://youtu.be/ehqmxKOZgPs
	6.6	0m12s	Steal	Bola Roubada	https://youtu.be/gIFCfLkKkM88
7	7.1	0m42s	Recording 2-point shot - Advanced	Registrar 2 pontos - Avançado	https://youtu.be/JsIpVIEOphk
	7.2	0m26s	Recording 3-point shot - Advanced	Registrar 3 pontos - Avançado	https://youtu.be/_xQvwgq4Se4
	7.3	0m42s	Recording Assist-Free-Foul-Rebound	Assistência-Lance Livre-Falta-Rebote	https://youtu.be/D3d5Le5SHX4
	7.4	0m29s	Recording Turnover	Registrar Erro - Bola Perdida	https://youtu.be/npDr5kgewVM
	7.5	0m24s	Recording Block	Marcar Toco	https://youtu.be/7_VUTib2PXs
	7.6	0m21s	Recording Dunk	Marcar Enterrada	https://youtu.be/f2GxWvL7qqI
	7.7	0m28s	Recording Steal	Registrar Bola Roubada	https://youtu.be/wf2i6sSrwws



Módulo I - PRÉ-JOGO

PRÓXIMO >





Tudo o que você deve saber antes do jogo começar.

Nesta primeira parte do curso, você verá os PASSOS PRÉ-JOGO que você deve seguir antes do jogo: como LOGIN e BAIXAR os jogos certos que foram atribuídos a você com as opções do MENU.



◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

ATUALIZAÇÕES! Versão 2.0

NUVEM DO JOGO



Assistir no YouTube

BY **NBN23**

ATUALIZAÇÕES! Versão 2.0

NUVEM DO JOGO



◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Com a última versão do INGAME, agora podemos estar preparados para qualquer imprevisto, salvando cada ação registrada automaticamente na nuvem para que você não perca nenhuma das informações registradas.

A maneira **mais segura** de registrar todas as ações que acontecem durante o jogo.

Perdeu sua conexão com a internet? Seu aparelho está sem bateria? Você quer trocar de dispositivo durante o jogo? Não precisa se preocupar. Basta fazer login no seu novo dispositivo, abrir o jogo em que você estava trabalhando e continuar de onde parou.



É necessário inserir um cartão SD no Smartphone/Tablet antes de começar a gravar o jogo?

Não é necessário inseri-lo antes, é possível fazê-lo assim que o jogo terminar.

◀ ANTERIOR

Para poder ter uma cópia de segurança dos dados, é essencial que o Tablet tenha o cartão SD já inserido.

Sim, é necessário porque sem o cartão SD não será possível gravar a pontuação.



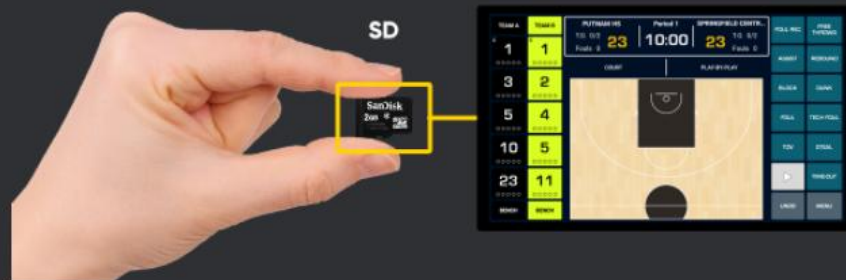
Para poder ter uma cópia de segurança dos dados, é essencial que o Tablet tenha o cartão SD já inserido.

Não é necessário inseri-lo antes, é possível fazê-lo assim que o jogo terminar.

Sim, é necessário porque sem o cartão SD não será possível gravar a pontuação.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Antes do jogo começar, você precisa inserir um cartão SD no Tablet para que todos os seus dados de backup do jogo sejam salvos. Caso seu Tablet esteja ficando sem bateria, você poderá inserir o cartão em outro dispositivo, desta forma poderá continuar gravando os dados para o mesmo jogo sem perder as informações anteriores que você já capturou.



O que é absolutamente necessário para poder enviar todos os dados do jogo em tempo real?

Para gravar tudo o mais rápido possível sem perder nada.

◀ ANTERIOR

É necessário que o Tablet esteja conectado à Internet desde o início até o final da partida.

Estar conectado à internet após a partida



Estar conectado à internet após a partida

Para gravar tudo o mais rápido possível sem perder nada.

É necessário que o Tablet esteja conectado à Internet desde o início até o final da partida.

◀ ANTERIOR



PRÓXIMO ▶

Se o Tablet ou Smartphone estiver conectado à Internet através de Wi-Fi, Hot Spot ou através de um cartão SIM durante o jogo, todas as informações que o apontador registrou serão vistas em tempo real através do aplicativo Swish. Se as informações do jogo tiverem sido gravadas offline, os dados serão salvos automaticamente e só serão carregados quando o tablet estiver conectado a uma rede.



O que acontece quando uso a opção INVERT PANELS?

Com esse recurso poderei alterar as cores dos botões.

Com esse recurso, posso trocar a coluna de botões de ação pela coluna que mostra as listas de equipes.

Com esse recurso, posso escolher colocar os botões na parte superior ou inferior da tela.

◀ ANTERIOR



Com esse recurso poderei alterar as cores dos botões.

Com esse recurso, posso trocar a coluna de botões de ação pela coluna que mostra as listas de equipes.

Com esse recurso, posso escolher colocar os botões na parte superior ou inferior da tela.

◀ ANTERIOR



PRÓXIMO ▶

Por padrão, a coluna com as listas de equipes estará no lado esquerdo, enquanto a coluna com os botões de ação estará no lado direito da tela. Depois de ativar esse recurso, eles mudarão automaticamente de lado. Ele é projetado para acomodar suas preferências.



O que o recurso ACTION COLORS faz?

Esse recurso adiciona cores diferentes ao painel de botões de ação.

◀ ANTERIOR

Esta opção não possui nenhuma funcionalidade.

Ao ativar esta função estou mudando as cores do time.



O que o recurso ACTION COLORS faz?

Esse recurso adiciona cores diferentes ao painel de botões de ação.

Esta opção não possui nenhuma funcionalidade.

Ao ativar esta função estou mudando as cores do time.

◀ ANTERIOR



PRÓXIMO ▶

Por padrão, o painel de ações terá todos os botões da mesma cor. Quando esta opção estiver ativada, cada botão de ação terá uma cor diferente para ajudá-lo a identificá-los mais rapidamente.



Que funcionalidades tem o TRIBUNAL DE INVERSÃO?

Se você vai statar o jogo usando a versão Basic Scorecard do INGAME, não terá nenhum propósito. No entanto, se você for stat o jogo com o Advanced Scorecard, isso permitirá que você escolha se deseja colocar a cesta no topo ou no fundo da quadra.

◀ ANTERIOR

Você tem que ativar esta opção durante o intervalo do jogo.

Depois de ativar a versão Advanced Scorecard do INGAME, você não poderá ver metade da quadra.



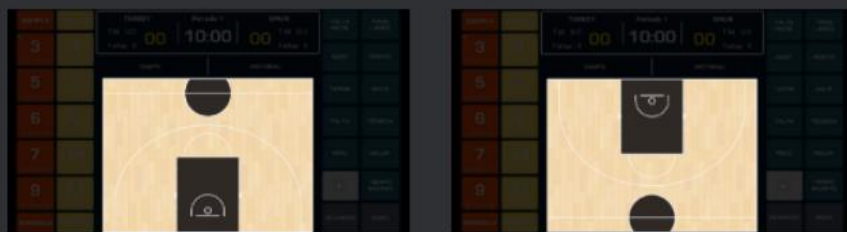
Você tem que ativar esta opção durante o intervalo do jogo.

Se você vai statar o jogo usando a versão Basic Scorecard do INGAME, não terá nenhum propósito. No entanto, se você for stat o jogo com o Advanced Scorecard, isso permitirá que você escolha se deseja colocar a cesta no topo ou no fundo da quadra.

Depois de ativar a versão Advanced Scorecard do INGAME, você não poderá ver metade da quadra.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Ao gravar o jogo usando a versão **Advanced Scorecard** , você poderá ver metade da quadra e isso permite rastrear de onde os chutes foram feitos tocando na quadra. Por padrão, a cesta será colocada na parte superior da tela. Dependendo da sua preferência, esta opção permite colocar a cesta no fundo da quadra. Esse é outro recurso que ajuda você a personalizar a interface de acordo com suas preferências.



Que funcionalidade tem a opção REMOTE SCOREBOARD?

Ao ativar esta opção, as informações do jogo serão enviadas automaticamente para uma segunda tela via conexão sem fio ou cabo.

◀ ANTERIOR

Este recurso é usado para mostrar a pontuação no Tablet/Smartphone que estou usando para iniciar o jogo.

Não serve para nada.



Que funcionalidade tem a opção REMOTE SCOREBOARD?

Este recurso é usado para mostrar a pontuação no Tablet/Smartphone que estou usando para iniciar o jogo.

Não serve para nada.

Ao ativar esta opção, as informações do jogo serão enviadas automaticamente para uma segunda tela via conexão sem fio ou cabo.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Ativando o REMOTE SCOREBOARD, é possível enviar os dados do jogo para uma segunda tela que será instalada ao lado da quadra via conexão Wireless ou cabo.



Posso baixá-lo depois de gravar o jogo quando estiver online novamente.

Sim, é necessário ter o Tablet conectado à Internet para poder baixar o jogo que vou digitalizar.

Não, não é necessário, posso baixá-los offline.

◀ ANTERIOR



PRÓXIMO ▶

Para baixar os jogos que lhe foram atribuídos, você terá que estar conectado à Internet antes do jogo. Não será possível baixá-los offline. Se você sabe que não terá acesso a uma rede de internet, planeje com antecedência e baixe-os antes de chegar ao local. Você sempre pode se conectar a um Hot Spot móvel, se precisar, e depois desconectar-se dele para iniciar o jogo, se não quiser usar os dados. (Baixe um jogo = 500kb Aprox.)



É necessário estar conectado à internet antes do jogo começar para baixar os jogos que me foram atribuídos?

Posso baixá-lo depois de gravar o jogo quando estiver online novamente.

◀ ANTERIOR

Sim, é necessário ter o Tablet conectado à Internet para poder baixar o jogo que vou digitalizar.

Não, não é necessário, posso baixá-los offline.



CONFIGURAÇÕES DO JOGO

Após fazer o login e baixar os jogos, você terá que verificar todas as informações do jogo:

- Verifique o cartão de identificação do jogador/licença eletrônica
- Verifique os números das camisas dos jogadores. Edite-os se necessário.
- Mude a cor da equipe.

(isso irá ajudá-lo mais tarde a identificar facilmente cada equipe visualmente)

- Adicionar incidentes anteriores e/ou observações · Adicionar jogadores que não estão na lista se a organização permitir
- Informações sobre a equipe técnica

◀ ANTERIOR




Game settings



Copiar link

PRÓXIMO ▶

NBN23

Assistir no  YouTube

nbn23.basketball



NBN23

Assistir no YouTube

nbn23.basketball

ATUALIZAÇÕES! Versão 2.0

QR CODE - Scorecard Digital

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



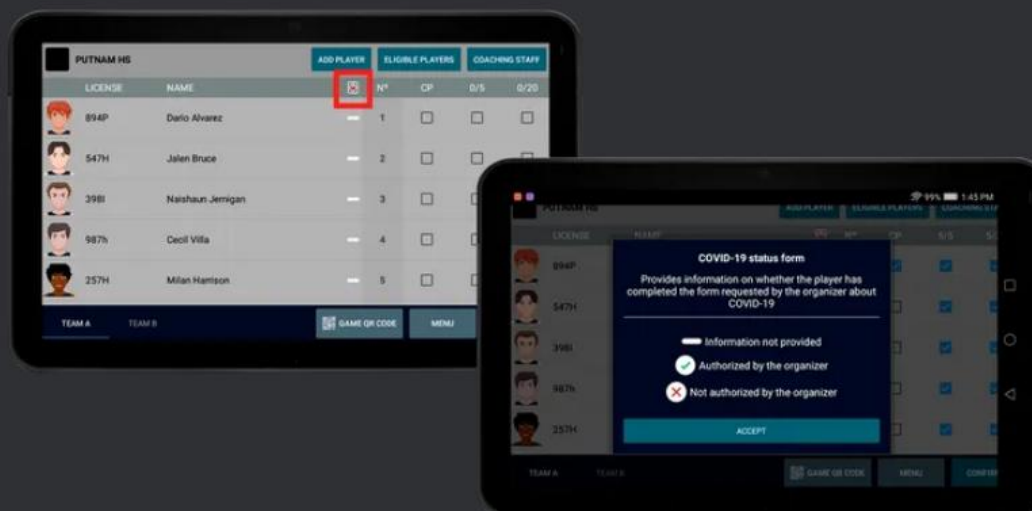


Os jogos podem ser supervisionados por mais de uma pessoa, se necessário. Digitalize o QR do jogo ao vivo e permita que outros monitorem o Scorecard Digital enquanto o scorekeeper está inserindo as informações do jogo para detectar qualquer incidente ou discrepância.

Você pode acessar o código QR nas configurações do jogo e somente quando o jogo começar. Ao escanear o código com a câmera do smartphone ou tablet, os dados do jogo serão exibidos em tempo real, permitindo a possibilidade de corrigir qualquer erro à medida que o jogo estiver acontecendo.

Medidas COVID-19

◀ ANTERIOR



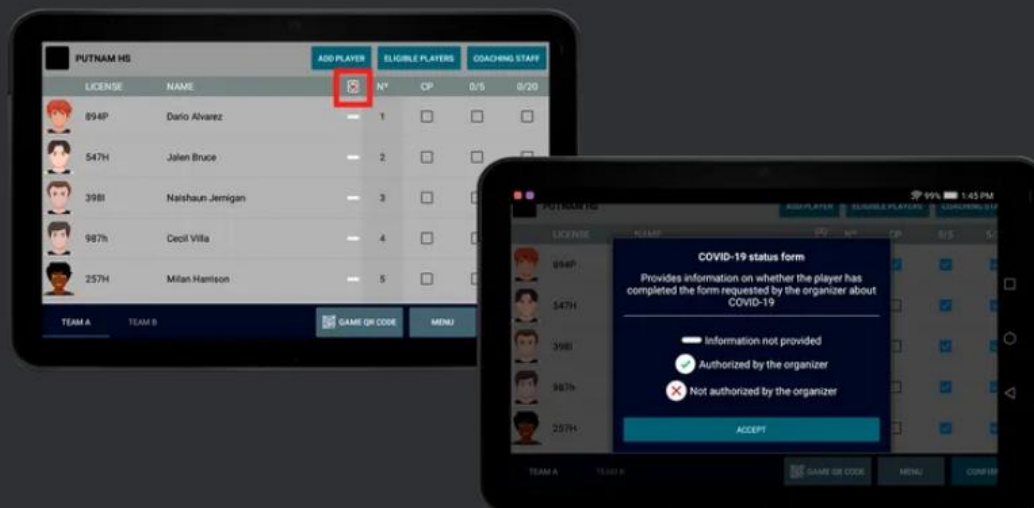
PRÓXIMO ▶

Com o novo relatório de saúde semanal, você pode verificar o status de cada jogador antes de iniciar o jogo.



Você pode acessar o código QR nas configurações do jogo e somente quando o jogo começar. Ao escanear o código com a câmera do smartphone ou tablet, os dados do jogo serão exibidos em tempo real, permitindo a possibilidade de corrigir qualquer erro à medida que o jogo estiver acontecendo.

Medidas COVID-19



◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Com o novo relatório de saúde semanal, você pode verificar o status de cada jogador antes de iniciar o jogo.



INGAME



É possível criar um novo jogador a partir do Dispositivo antes do início do jogo?
***Esta função será permitida dependendo das regras do jogo**

Só poderei fazer isso antes do jogo começar.

◀ ANTERIOR

Sim, é possível. Antes do jogo começar você pode criar novos jogadores e uma vez iniciado você só pode adicionar aqueles que foram criados antes.

Não, não é possível. Os jogadores devem ser adicionados do NBN23 BACKOFFICE antes do jogo começar.



É possível criar um novo jogador a partir do Dispositivo antes do início do jogo?

***Esta função será permitida dependendo das regras do jogo**

Só poderei fazer isso antes do jogo começar.

Sim, é possível. Antes do jogo começar você pode criar novos jogadores e uma vez iniciado você só pode adicionar aqueles que foram criados antes.

◀ ANTERIOR

Não, não é possível. Os jogadores devem ser adicionados do NBN23 BACKOFFICE antes do jogo começar.

PRÓXIMO ▶



GAME CONFIGURATION

MENU



GAME CONFIGURATION



MENU

◀ ANTERIOR

Você só pode **CRIAR** novos jogadores durante a fase de configuração (CONFIGURAÇÃO DO JOGO). Use o botão **ADICIONAR JOGADOR** (será permitido dependendo das regras da competição). Os jogadores criados a partir do tablet/smartphone antes do jogo, não serão cadastrados no banco de dados da competição para jogos futuros. Depois que o jogo começar, você só poderá **ADICIONAR** jogadores que foram criados durante a configuração ou já na lista após o download. Se você quiser adicionar um jogador (da lista já existente) durante o jogo você pode fazê-lo acessando MENU > INFORMAÇÕES DO JOGO.

IMPORTANTE : Durante o jogo você só poderá adicionar jogadores, mas não criá-los.

*Esta função será permitida dependendo das regras do jogo.

PRÓXIMO ▶



Os números das equipes não são claramente visíveis devido à cor da equipe. O que eu faço?

Nenhuma coisa. A cor da equipe terá que ser alterada.

◀ ANTERIOR

Depois de ter escolhido uma cor, não é possível alterá-la posteriormente.

Posso escolher entre deixar os números em preto ou branco e posso mudar as cores quando quiser.



Os números das equipes não são claramente visíveis devido à cor da equipe. O que eu faço?

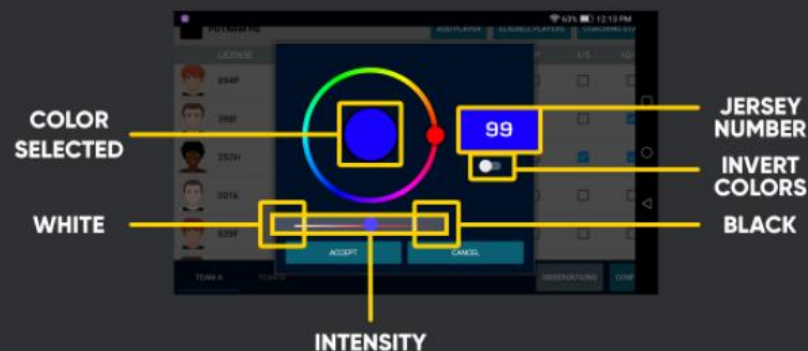
Posso escolher entre deixar os números em preto ou branco e posso mudar as cores quando quiser.

Depois de ter escolhido uma cor, não é possível alterá-la posteriormente.

Nenhuma coisa. A cor da equipe terá que ser alterada.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Você pode alterar a cor dos números que aparecem no painel do player tocando no botão que aparece abaixo do número. Clicando no quadrado da cor do time em INFORMAÇÕES DO JOGO ou a qualquer momento acessando o MENU > INFORMAÇÕES DO JOGO. Com o botão abaixo do número da camisa você pode mudar para preto se a cor do time for branca e vice-versa.



Como você muda a cor das equipes?

Posso fazê-lo durante a configuração do jogo ou mesmo após o jogo ter começado.

◀ ANTERIOR

Só será possível fazê-lo antes do jogo começar na seção OPÇÕES.

Não é possível fazê-lo.



Como você muda a cor das equipes?

Posso fazê-lo durante a configuração do jogo ou mesmo após o jogo ter começado.

Só será possível fazê-lo antes do jogo começar na seção OPÇÕES.

Não é possível fazê-lo.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Você poderá modificar a cor das equipes no início pressionando o botão "equipe" que fica na parte superior do lado esquerdo da tela. Ao girar a roleta, você pode escolher a cor e sua intensidade. Você também poderá fazê-lo a qualquer momento em MENU > INFORMAÇÕES DO JOGO.



O que faz o botão OBSERVAÇÕES?

Posso enviar mensagens para outros organizadores da competição.

Posso refletir quaisquer problemas ou reclamações de qualquer uma das partes envolvidas no jogo.

Posso deixar um comentário sobre a organização.

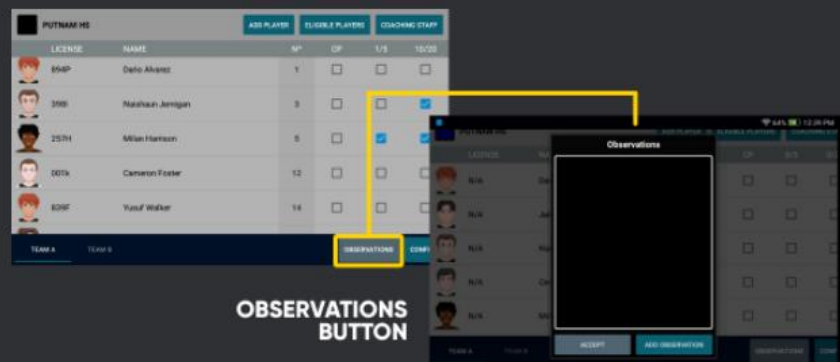
◀ ANTERIOR



Posso enviar mensagens para outros organizadores da competição.

Posso refletir quaisquer problemas ou reclamações de qualquer uma das partes envolvidas no jogo.

Posso deixar um comentário sobre a organização.



◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Na seção OBSERVAÇÕES você poderá adicionar ao relatório do jogo quaisquer problemas ou reclamações que tenham acontecido antes, durante ou depois do jogo. Essas observações serão registradas oficialmente como parte do relatório do jogo e serão levadas em consideração pelo comitê organizador. Por exemplo, se uma equipe não estiver satisfeita com a decisão do árbitro ou se a quadra não for adequada para ser jogada. As partes que podem fazer essas observações são: Árbitros, treinadores, anotadores ou partes do comitê organizador.



Quais são os JOGADORES ELEGÍVEIS?

Todos os jogadores aprovados pela escola, liga e/ou associação do ensino médio.

◀ ANTERIOR

Todos os jogadores que gostariam de participar do jogo.

Todos os jogadores que estão de boa saúde.



Quais são os JOGADORES ELEGÍVEIS?

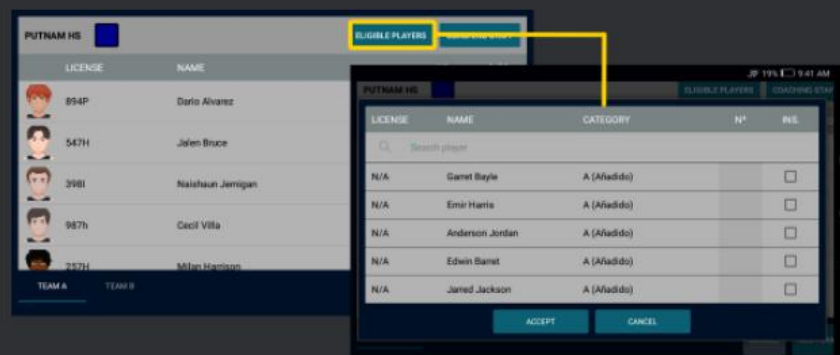
Todos os jogadores que gostariam de participar do jogo.

Todos os jogadores que estão de boa saúde.

Todos os jogadores aprovados pela escola, liga e/ou associação do ensino médio.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



O botão **JOGADORES ELEGÍVEIS** lhe dará acesso a todos os jogadores do clube que você pode adicionar ao time a partir do estágio **SET UP** ou do **MENU**, uma vez que o jogo já tenha começado. Esses jogadores foram aprovados pela escola, liga e/ou associação do ensino médio.



No botão COACHING STAFF...

Poderei editar e adicionar a comissão técnica de cada equipe.

◀ ANTERIOR

Poderei rever a licença dos árbitros que foram designados para o jogo.

Poderei adicionar os jogadores que foram convocados pela comissão técnica.



No botão COACHING STAFF...

Poderei editar e adicionar a comissão técnica de cada equipe.

Poderei rever a licença dos árbitros que foram designados para o jogo.

Poderei adicionar os jogadores que foram convocados pela comissão técnica.

◀ ANTERIOR

COACHING STAFF BUTTON



PRÓXIMO ▶

Ao clicar no botão **COACHING STAFF**, você terá acesso à lista da comissão técnica de cada equipe. Estes são os funcionários validados pela organização. Você poderá adicioná-los à súmula. Os dados da comissão técnica serão adicionados ao placar oficial do jogo.



RECOMENDAÇÕES

ANTES DO JOGO COMEÇAR

Permita-se algum tempo (pelo menos 5 minutos) para configurar o jogo corretamente no dispositivo

- Verifique com o representante da equipe adversária para garantir que todos os números de camisa e jogadores elegíveis estejam corretos antes de validar as listas.
- Certifique-se de que as cores do time estejam ajustadas e correspondam às cores das camisas. Isso facilitará seu trabalho mais tarde.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

No MENU OPÇÕES:

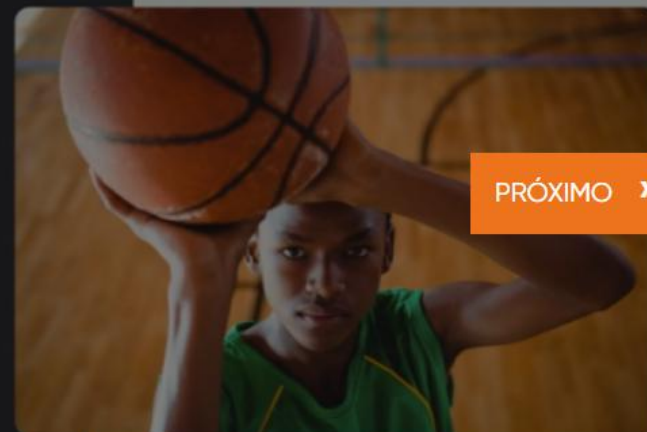
- Envie o banco de dados: Em caso de problema técnico acesse OPÇÕES > ENVIAR BANCO DE DADOS. Nossos técnicos receberão um relatório com todos os problemas ocorridos durante o jogo a fim de investigar os problemas e corrigi-los prevenindo futuros. **Para enviar o DATABASE você precisa ter em seu Tablet ou Smartphone uma conta de e-mail que esteja ativada.**
- Restaurar os dados: Se houver algum problema durante o jogo, você sempre poderá trocar o cartão SD para outro dispositivo e restaurar os dados para continuar.



◀ ANTERIOR

Módulo II - INICIAR JOGO

PRÓXIMO ▶



Módulo II - INICIAR JOGO

Tudo o que você deve saber para começar a gravar o jogo

É possível alterar os números das camisas dos jogadores?

Como você pode iniciar ou parar o relógio do jogo?

É possível adicionar um novo jogador durante o jogo?

Através do menu Jogo...

Módulo III - Manual de referência de ação INGAME Basic Digital Scorecard

Aqui, você aprenderá a identificar os diferentes tipos de ações que podem ocorrer durante o jogo, bem como ler as chamadas dos árbitros.

Arremessos livres

Tiro de 2 pontos

Tiro de 3 pontos

Falta Pessoal



◀ ANTERIOR

Módulo II - INICIAR JOGO





Tudo o que você deve saber para começar a gravar o jogo

NBN23 Start Game Copiar link

START GAME

INGAME
PLAY BASKETBALL
BY NBN23

Assistir no YouTube

← ANTERIOR

PRÓXIMO →





É possível alterar os números das camisas dos jogadores?

Para alterá-los, terei que entrar em contato com um representante da NBN23, que o fará a partir do BACKOFFICE da NBN23.

◀ ANTERIOR

Não, não é possível.

Sim, é possível. Posso fazê-lo antes de começar a gravar o jogo tocando na coluna "Nº" assim como durante o jogo no botão MENU.

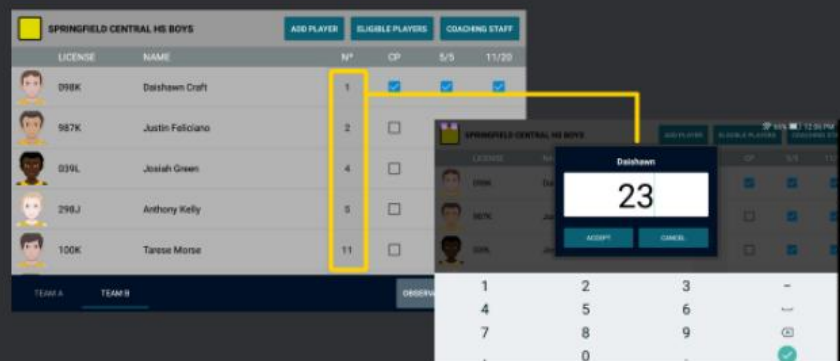


Não, não é possível.

Sim, é possível. Posso fazê-lo antes de começar a gravar o jogo tocando na coluna "Nº" assim como durante o jogo no botão MENU.

Para alterá-los, terei que entrar em contato com um representante da NBN23, que o fará a partir do BACKOFFICE da NBN23.

◀ ANTERIOR



PRÓXIMO ▶

Ao iniciar o scorecard, nas configurações do jogo, você pode tocar na coluna "Nº". Uma vez que o jogo já começou a ser gravado, você pode fazê-lo a qualquer momento pressionando o número que deseja alterar em MENU > INFORMAÇÕES DO JOGO. Lembre-se de SALVAR todas as suas alterações.



Como você pode iniciar ou parar o relógio do jogo?

Você só pode iniciar ou parar o relógio do jogo clicando no botão Jogar.

◀ ANTERIOR

Existem três maneiras diferentes de iniciar ou parar o relógio do jogo: clicando no botão Play, clicando no relógio do jogo ou com o botão de aumentar o volume.

Não é possível parar o relógio do jogo durante o jogo.



Como você pode iniciar ou parar o relógio do jogo?

Você só pode iniciar ou parar o relógio do jogo clicando no botão Jogar.

Existem três maneiras diferentes de iniciar ou parar o relógio do jogo: clicando no botão Play, clicando no relógio do jogo ou com o botão de aumentar o volume.

Não é possível parar o relógio do jogo durante o jogo.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Quando o jogo começa, a primeira coisa que devemos fazer é começar a executar o relógio do jogo. Existem três maneiras diferentes de iniciar ou parar o relógio do jogo:

Não é possível parar o relógio do jogo durante o jogo.



◀ ANTERIOR

Quando o jogo começa, a primeira coisa que devemos fazer é começar a executar o relógio do jogo. Existem três maneiras diferentes de iniciar ou parar o relógio do jogo:

- 1) Com o botão Reproduzir.
- 2) Clicando no relógio do jogo.
- 3) Com o botão de aumentar o volume do tablet ou Smartphone.

Também é possível editar a hora do jogo: primeiro, você deve pará-lo, tocar e segurar o relógio do jogo, tocar na hora real, inserir a hora desejada e aceitar.

PRÓXIMO ▶



É possível adicionar um novo jogador durante o jogo?

Sim, você pode criar um novo jogador quando quiser e adicioná-lo ao jogo.

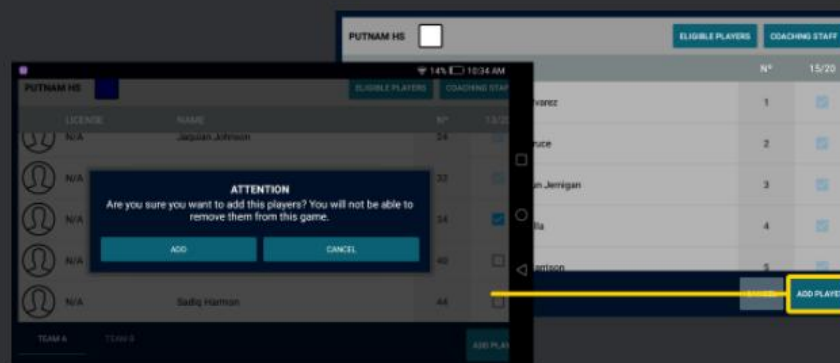
Não, não é possível adicionar nenhum jogador durante o jogo.

◀ ANTERIOR

Sim, é possível adicionar um novo jogador durante o jogo. Ao clicar no botão "ADICIONAR JOGADOR", você confirmará todos os jogadores selecionados e eles serão adicionados ao elenco das equipes. Esta função será permitida dependendo das regras da competição com as regras da sua associação de ensino médio, liga ou escola.



Sim, é possível adicionar um novo jogador durante o jogo. Ao clicar no botão "ADICIONAR JOGADOR", você confirmará todos os jogadores selecionados e eles serão adicionados ao elenco das equipes. Esta função será permitida dependendo das regras da competição com as regras da sua associação de ensino médio, liga ou escola.



◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Uma vez iniciado o jogo, você não poderá criar nenhum novo jogador, porém poderá adicionar um jogador que já foi criado pelo clube anteriormente, mas que ainda não aparece no elenco do time.

ESTA FUNÇÃO SERÁ PERMITIDA DEPENDENDO DAS REGRAS DA COMPETIÇÃO CONFORME AS REGRAS DE SUA ASSOCIAÇÃO DE ESCOLA, LIGA OU ESCOLA.



Através do menu Jogo...

Você pode adicionar observações, bem como ver a súmula, fechar o jogo, acessar as informações do jogo ou dar uma olhada no boxscore.

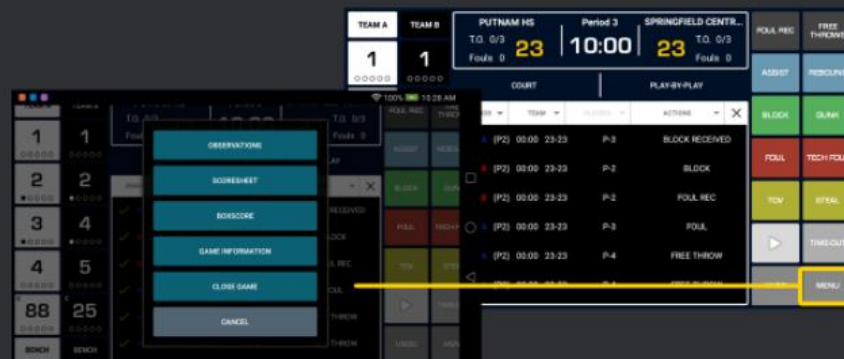
◀ ANTERIOR

Você só tem acesso à planilha.

Você pode remover jogadores do torrador do time.



Você pode adicionar observações, bem como ver a súmula, fechar o jogo, acessar as informações do jogo ou dar uma olhada no boxscore.



◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Ao clicar no botão do menu, você tem acesso a diferentes pontos:

- Observações: você pode adicionar uma observação ao Relatório do Scorecard durante o jogo.
- Pontuação Digital.
- Boxscore: Você encontrará um PDF para enviar, salvar ou imprimir.
- Informações do jogo: Você pode ver o torrador do time, mudar a cor do time, adicionar novos jogadores ou dar uma olhada na comissão técnica.
- Fechar o jogo.



◀ ANTERIOR

Módulo III – Manual de referência de ação INGAME Basic Digital Scorecard

PRÓXIMO ▶



Módulo III – Manual de referência de ação INGAME Basic Digital Scorecard

Aqui, você aprenderá a identificar os diferentes tipos de ações que podem ocorrer durante o jogo, bem como ler as chamadas dos árbitros.

Arremessos livres

Tiro de 2 pontos

Tiro de 3 pontos

Falta Pessoal

Falta técnica

Substituição

Substituição múltipla

Tempo esgotado

Módulo IV – Gravando o jogo com o Scorecard Básico do INGAME

Graças ao design intuitivo do INGAME App, você poderá acompanhar tudo o que acontece durante o jogo. Você



◀ ANTERIOR

Módulo III – Manual de referência de ação INGAME Basic Digital Scorecard



Graças ao design intuitivo do INGAME App, você poderá acompanhar tudo o que acontece durante o jogo. Você só terá que primeiro selecionar o botão de ação correto e depois selecionar o jogador que o executou. Em seguida, o aplicativo guiará perfeitamente o resto.

Gravação de um tiro de 2 pontos

Gravando um tiro de 3 pontos

Registrando uma falta

Registrando uma falta técnica

Gravando um lance livre

Gravando uma substituição

Gravando uma Substituição Múltipla

Gravando um tempo limite

Verifique se aprendeu a gravar com o Basic INGAME respondendo às seguintes questões práticas

Como você registra 3 pontos?



◀ ANTERIOR

Módulo III – Manual de referência de ação INGAME Basic Digital Scorecard



Gravando um tempo limite

Verifique se aprendeu a gravar com o Basic INGAME respondendo às seguintes questões práticas

Como você registra 3 pontos?

Como você registra uma substituição?

*parar o relógio do jogo dependerá das regras da competição

Como você grava um lance livre quando não consegue identificar o arremessador a tempo ou selecionou a opção "SEM lances livres" por engano?

Como você registra uma falta técnica?

Como você registra uma substituição múltipla no caso de haver uma troca de mais de um jogador?

*parar o relógio do jogo dependerá das regras da competição

Módulo V – FECHAMENTO DO JOGO



◀ ANTERIOR

Módulo III – Manual de referência de ação INGAME Basic Digital Scorecard





Aqui, você aprenderá a identificar os diferentes tipos de ações que podem ocorrer durante o jogo, bem como ler as chamadas dos árbitros.

[← ANTERIOR](#)

[PRÓXIMO →](#)



Arremessos livres

NBN23 Free Throws



Copiar link




ACTIONS

FREE THROWS

◀ ANTERIOR


PRÓXIMO ▶

Assistir no  YouTube

Lances livres ou faltas são tentativas sem oposição de marcar pontos chutando atrás da linha de lance livre (informalmente conhecida como linha de falta ou faixa de caridade), uma linha situada no final da área restrita. Os lances livres geralmente são concedidos após uma falta no arremessador pela equipe adversária. Cada lance livre bem sucedido vale **um ponto** . Deve ser lançado antes de sacar 5 segundos desde que o árbitro entrega a bola ao arremessador, e ele não pode pisar na linha até que o tiro não tenha tocado o aro ou tenha passado por ele. O restante dos jogadores pode ser colocado nas laterais da chave alternadamente, sendo possível colocar 3 jogadores da defesa e 2 da equipe ofensiva, aguardando o possível rebote.



FREE THROWS

Assistir no  YouTube

Lances livres ou faltas são tentativas sem oposição de marcar pontos chutando atrás da linha de lance livre (informalmente conhecida como linha de falta ou faixa de caridade), uma linha situada no final da área restrita. Os lances livres geralmente são concedidos após uma falta no arremessador pela equipe adversária. Cada lance livre bem sucedido vale **um ponto** . Deve ser lançado antes de sacar 5 segundos desde que o árbitro entrega a bola ao arremessador, e ele não pode pisar na linha até que o tiro não tenha tocado o aro ou tenha passado por ele. O restante dos jogadores pode ser colocado nas laterais da chave alternadamente, sendo possível colocar 3 jogadores da defesa e 2 da equipe ofensiva, aguardando o possível rebote.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Jogue sanções com lances livres :

- **Falta pessoal** . Uma falta que envolve contato físico ilegal, como bloqueio, cobrança, cotovelada ou retenção. O jogador será premiado com 2 lances livres ou 3 no caso de a falta ser cometida atrás da linha de 3 pontos.
- **Bônus** . A **situação de bônus** (também chamada de **situação de penalidade**) ocorre quando uma equipe acumula um número necessário de faltas , cujo número varia de acordo com o nível de jogo. Quando uma equipe cometeu o número necessário de faltas, cada falta subsequente resulta em lances livres da equipe adversária, independentemente do tipo de falta cometida. Equipes abaixo do limite são comumente referidas como tendo **faltas a dar** e, portanto, podem tentar atrapalhar seus adversários sem serem penalizadas com lances livres.



- **Bônus** . A **situação de bônus** (também chamada de **situação de penalidade**) ocorre quando uma equipe acumula um número necessário de faltas , cujo número varia de acordo com o nível de jogo. Quando uma equipe cometeu o número necessário de faltas, cada falta subsequente resulta em lances livres da equipe adversária, independentemente do tipo de falta cometida. Equipes abaixo do limite são comumente referidas como tendo **faltas a dar** e, portanto, podem tentar atrapalhar seus adversários sem serem penalizadas com lances livres.
- **Falta técnica** . Uma falta marcada contra um jogador ou treinador por conduta antidesportiva, como discutir com um árbitro . A equipe adversária terá um lance livre e a posse de bola.
- **Falta flagrante** . Uma **falta flagrante** é uma falta pessoal que envolve contato excessivo ou violento que pode ferir o jogador que sofreu a falta. Uma falta flagrante pode ser não intencional ou proposital; o último tipo também é chamado de "falta intencional" na NBA. No entanto, a maioria das faltas intencionais não são consideradas flagrantes e a falta intencional é uma tática aceita para recuperar a posse da bola com o mínimo de tempo fora do cronômetro de jogo.
- **Falta Desqualificante** . Qualquer ação flagrantemente antidesportiva por parte de um jogador ou membro do banco da equipe. A equipe adversária tem dois lances livres e rebata a bola do centro da quadra.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

lances livres ou **faltas** são tentativas sem oposição de marcar pontos, chutando atrás da linha de lance livre (informalmente conhecida como linha de falta ou faixa de caridade), uma linha situada no final da área restrita. Os lances livres geralmente são concedidos após uma falta no arremessador pela equipe adversária. Cada lance livre bem sucedido vale um ponto.



Tiro de 2 pontos

NBN 23 2-point shot




Copiar link



ACTIONS

2 POINTS

◀ ANTERIOR

Assistir no  YouTube

PRÓXIMO ▶


Em um jogo de basquete, seja da liga da NBA nos Estados Unidos ou de qualquer liga de um país europeu, ou em outros territórios onde esse esporte é muito popular, um arremesso ou uma cesta de dois pontos é a pontuação mais comum das equipes .

O arremesso ou cesta de dois pontos é alcançado dentro da área delimitada da linha de três pontos para dentro. Qualquer anotação feita nesta área próxima ao aro e antes de onde começa a zona de três pontos, tem o valor de dois pontos, exceto quando um lance livre é executado nesta área, que é de apenas um ponto.

Qual é o arremesso de dois pontos no basquete? É aquele que fica marcado dentro da linha branca em forma de semicírculo e que chega até a cesta, aqui dentro cada pontuação vale 2 pontos no basquete.



Tiro de 3 pontos

 3-point shot



Copiar link




ACTIONS

3 POINTS

← ANTERIOR

PRÓXIMO →

Assistir no  YouTube

No basquete, quando se fala em um arremesso triplo ou de 3 pontos, isso significa que o valor do arremesso feito por trás da linha elíptica pintada na quadra. As distâncias variam de acordo com os regulamentos jogados durante cada competição.



Falta Pessoal

NBN 23 Personal foul



Copiar link




ACTIONS



FOUL

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Assistir no  YouTube

Uma **falta pessoal** é a falta de contato de um jogador com um adversário, seja a bola viva ou morta. Um jogador não deve segurar, bloquear, empurrar, carregar, tropeçar ou impedir o progresso de um adversário estendendo sua mão, braço, cotovelo, ombro, quadril, perna, joelho ou pé, nem dobrando seu corpo em uma posição 'anormal' (fora de seu cilindro), nem deve entrar em qualquer jogo áspero ou violento. Os jogadores rotineiramente iniciam contato ilegal para afetar propositalmente a jogada, esperando que seja visto como muito pequeno para ser considerado uma falta. O limiar é subjetivo e varia entre os árbitros e de jogo para jogo. A maioria das faltas de contato não são consideradas antidesportivas.

 Technical foul  Copiar link




ACTIONS

TECHNICAL FOUL

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Assistir no  YouTube

Muitas infrações podem resultar na marcação de uma **falta técnica** . Um dos mais comuns é o uso de linguagem profana para um oficial ou outro jogador. Isso pode ser chamado para jogadores que estão ativos no jogo ou sentados no banco de uma equipe. Também pode ser avaliado para um treinador ou outra pessoa associada à equipe em uma capacidade oficial, como treinador ou gerente de equipamento.

Outras infrações podem resultar em faltas técnicas, como:

- Permitir que os jogadores travem os braços para restringir o movimento de um oponente (geralmente um técnico de equipe)



- Iscando ou provocando um oponente
- Dirigir-se ou contatar desrespeitosamente um funcionário ou gesticular de forma a indicar ressentimento
- Fingindo ser sujo (flopping)
- Lutar ou ameaçar lutar
- Goleiro um lance livre
- Agarrar a cesta durante o aquecimento pré-jogo ou no intervalo durante o tempo de jurisdição dos árbitros, incluindo tentar enterrar ou encher uma bola morta (com sucesso ou não) antes ou durante o jogo ou durante qualquer intervalo do jogo
- Substituição ilegal ou entrada no jogo em horário inadmissível
- Pendurar-se intencionalmente na cesta a qualquer momento (exceto para evitar ferimentos)
- Chutar ou golpear a bola de basquete a qualquer momento usando o pé (de maneira antidesportiva; chute não intencional é apenas uma violação)
- Tentar conscientemente um lance livre ou aceitar uma falta à qual o jogador não tinha direito
- Levantar ou pular em um companheiro de equipe para obter uma vantagem de altura
- Permanecer fora dos limites para obter uma vantagem
- Remover a camisa ou calça dentro dos limites visuais da área de jogo
- Quebrando a tabela ou aro de um gol
- Uso de equipamentos de monitoramento ou replay de televisão, computadores ou eletrônicos, como megafones, para fins de treinamento durante o jogo
- Usando tabaco ou tabaco sem fumaça

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Substituição

NBN23 Substitution




Copiar link

INGAME

ACTIONS

SUBSTITUTIONS

Assistir no  YouTube

← ANTERIOR

PRÓXIMO →

Uma "substituição" é a substituição de um jogador na quadra por outro do banco.

No **basquete**, a substituição é permitida apenas durante as paralisações do jogo, mas é ilimitada.

Os jogadores **podem** sair e entrar novamente **muitas** vezes, a menos que sejam desqualificados ou expulsos. Os jogadores são frequentemente substituídos, pois é fisicamente difícil jogar um jogo inteiro de **basquete**

Quando as substituições podem ser feitas no basquete?



Os jogadores **podem** sair e entrar novamente **muitas** vezes, a menos que sejam desqualificados ou expulsos. Os jogadores são frequentemente substituídos, pois é fisicamente difícil jogar um jogo inteiro de **basquete**

Quando as substituições podem ser feitas no basquete?

O jogador que deseja **substituir** deve esperar até a próxima vez que a bola esteja morta e o cronômetro seja parado após o lance livre ou bola ao alto para **substituir** . Um jogador lesionado que tem direito a uma bola ao alto ou a um lance livre pode ser substituído se for claramente incapaz de executar o lance livre ou a bola ao alto.

- Os jogadores devem notificar a mesa de controle quando desejam substituir outro jogador. O jogador deve dar ao apontador oficial o número de sua camisa e esperar na mesa do apontador antes de entrar no jogo. O operador do placar é responsável por tocar a buzina para notificar os oficiais de que um jogador deseja substituir no jogo. Os suplentes não podem entrar no jogo até serem chamados para a quadra pelos árbitros.
- Os suplentes só podem entrar no jogo quando a bola estiver morta e o cronômetro estiver parado, exceto durante o último minuto de jogo na faculdade, e quando o cronômetro parar após uma cesta feita na National Basketball Association (NBA). Entrar no jogo em qualquer outro momento sem o aceno dos oficiais constitui falta técnica. No ensino médio, isso é penalizado com dois lances livres e posse de bola para a equipe adversária. Na faculdade, a equipe adversária simplesmente recebe dois lances livres, e a bola é colocada de volta em jogo para a equipe que a tinha por último antes da falta técnica ser marcada. A NBA usa a mesma regra da faculdade, mas concede apenas um lance livre para a equipe adversária.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



- Os jogadores devem notificar a mesa de controle quando desejam substituir outro jogador. O jogador deve dar ao apontador oficial o número de sua camisa e esperar na mesa do apontador antes de entrar no jogo. O operador do placar é responsável por tocar a buzina para notificar os oficiais de que um jogador deseja substituir no jogo. Os suplentes não podem entrar no jogo até serem chamados para a quadra pelos árbitros.
- Os suplentes só podem entrar no jogo quando a bola estiver morta e o cronômetro estiver parado, exceto durante o último minuto de jogo na faculdade, e quando o cronômetro parar após uma cesta feita na National Basketball Association (NBA). Entrar no jogo em qualquer outro momento sem o aceno dos oficiais constitui falta técnica. No ensino médio, isso é penalizado com dois lances livres e posse de bola para a equipe adversária. Na faculdade, a equipe adversária simplesmente recebe dois lances livres, e a bola é colocada de volta em jogo para a equipe que a tinha por último antes da falta técnica ser marcada. A NBA usa a mesma regra da faculdade, mas concede apenas um lance livre para a equipe adversária.
- Um jogador não pode substituir um arremessador de lance livre ou saltador - um jogador participando de uma bola ao alto - a menos que o jogador esteja lesionado e incapaz de realizar o lance livre ou a bola ao alto. O jogador que deseja substituir deve esperar até a próxima vez que a bola esteja morta e o cronômetro seja parado após o lance livre ou bola ao alto para substituir. Um jogador lesionado que tem direito a uma bola ao alto ou a um lance livre pode ser substituído se for claramente incapaz de executar o lance livre ou a bola ao alto. No ensino médio, o técnico do jogador seleciona um substituto para o jogador lesionado. Na faculdade e na NBA, o treinador adversário pode escolher qualquer membro da equipe adversária no banco para substituir o jogador lesionado.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Substituição múltipla

NBN23 Multiple Substitution



Copiar link




ACTIONS

MULTIPLE SUBSTITUTION

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Assistir no  YouTube

O basquete permite a substituição ilimitada de jogadores em bolas mortas, como timeouts completos, turnovers fora de campo e faltas. Os jogadores podem sair e entrar novamente muitas vezes, a menos que sejam desqualificados ou expulsos. Os jogadores são frequentemente substituídos, pois é fisicamente difícil jogar um jogo inteiro de basquete.

O único limite que a substituição pode ter está no número de jogadores substituídos disponíveis, neste caso 5. No entanto, existem algumas ligas de basquete que permitem que um jogador substituído retorne à quadra, embora ele deva estar estabelecido no regulamento de cada liga.



Tempo esgotado

NBN23 Time-out



Copiar link




ACTIONS

TIME OUT

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Assistir no  YouTube

Um **tempo limite** ou **tempo limite** é uma parada no jogo. As equipes geralmente pedem tempos limite em pontos estrategicamente importantes da partida, ou para evitar que a equipe seja chamada por um atraso de violação do tipo de jogo, como a regra de cinco segundos no **basquete** .

Os treinadores podem **pedir** um desconto de tempo a qualquer momento do jogo quando o relógio estiver parado. Eles podem **pedir** um desconto de **tempo** quando sua equipe tiver a bola à sua disposição em uma reposição ou falta. Eles podem **pedir** um desconto de tempo quando sua equipe tem a bola que um jogador driblando ou segurando a bola no ataque.



Módulo IV – Gravando o jogo com o Scorecard Básico do INGAME

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Módulo IV – Gravando o jogo com o Scorecard Básico do INGAME

Graças ao design intuitivo do INGAME App, você poderá acompanhar tudo o que acontece durante o jogo. Você só terá que primeiro selecionar o botão de ação correto e depois selecionar o jogador que o executou. Em seguida, o aplicativo guiará perfeitamente o resto.

Gravação de um tiro de 2 pontos

Gravando um tiro de 3 pontos

Registrando uma falta

Registrando uma falta técnica

Gravando um lance livre

Gravando uma substituição

Gravando uma Substituição Múltipla

Gravando um tempo limite

Verifique se aprendeu a gravar com o Basic INGAME



◀ ANTERIOR

Módulo IV – Gravando o jogo com o Scorecard Básico do INGAME



Gravando um tempo limite

Verifique se aprendeu a gravar com o Basic INGAME respondendo às seguintes questões práticas

Como você registra 3 pontos?

Como você registra uma substituição?

*parar o relógio do jogo dependerá das regras da competição

Como você grava um lance livre quando não consegue identificar o arremessador a tempo ou selecionou a opção "SEM lances livres" por engano?

Como você registra uma falta técnica?

Como você registra uma substituição múltipla no caso de haver uma troca de mais de um jogador?

*parar o relógio do jogo dependerá das regras da competição

Módulo V – FECHAMENTO DO JOGO



◀ ANTERIOR

Módulo IV – Gravando o jogo com o Scorecard Básico do INGAME






Graças ao design intuitivo do INGAME App, você poderá acompanhar tudo o que acontece durante o jogo. Você só terá que primeiro selecionar o botão de ação correto e depois selecionar o jogador que o executou. Em seguida, o aplicativo guiará perfeitamente o resto.


◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶




Gravação de um tiro de 2 pontos

 Recording 2-point shot Copiar link



RECORDING

2 Point Shot


Assistir no  YouTube


◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶




Gravando um tiro de 3 pontos

 Recording 3-points shot Copiar link



RECORDING

3 Point Shot

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Registrando uma falta

 Recording Foul Copiar link



RECORDING

FOUL

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Registrando uma falta técnica

 Recording Technical Foul Copiar link


INGAME

RECORDING
TECHNICAL FOUL

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Gravando um lance livre

 Recording Free Throws Copiar link



RECORDING

FREE THROWS


Assistir no  YouTube


◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶




Gravando uma substituição

 Recording Substitutions Copiar link


INGAME

RECORDING

SUBSTITUTIONS

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶




Gravando uma Substituição Múltipla

 Recording Multiple Substitutions Copiar link



RECORDING

MULTIPLE SUBSTITUTIONS

Assistir no  YouTube

← ANTERIOR

PRÓXIMO →



Gravando um tempo limite

 Recording Time-out Copiar link



RECORDING

TIME OUTS

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



**Verifique se aprendeu a gravar com o
Basic INGAME respondendo às
seguintes questões práticas**

[← ANTERIOR](#)

[PRÓXIMO →](#)

Como você registra 3 pontos?




NBN23 3-point shot



Copiar link



← ANTERIOR

Assistir no  YouTube

Passo 1 - Botão "3 PONTOS"
Passo 2 - Número da camisa do jogador que marcou

Passo 1 - Selecione o time
Passo 2 - Botão "3 PONTOS"
Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou

Passo 1 - Número da camisa do jogador pontuável
Passo 2 - Botão "3 PONTOS"

Como você registra 3 pontos?



NBN 23 3-point shot


 Copiar link



ACTIONS

3 PONTOS

← ANTERIOR

Assistir no  YouTube

PRÓXIMO →

Passo 1 - Botão "3 PONTOS"
Passo 2 - Número da camisa do jogador que marcou

Passo 1 - Número da camisa do jogador pontuável
Passo 2 - Botão "3 PONTOS"

Passo 1 - Selecione o time
Passo 2 - Botão "3 PONTOS"
Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou



Como você registra uma substituição? *parar o relógio do jogo dependerá das regras da competição



Substitution




Copiar link



ACTIONS

SUBSTITUTIONS

Assistir no  YouTube

← ANTERIOR


Passo 1 - Selecione o novo jogador que está entrando na quadra
Passo 2 - Toque e segure o número do jogador que sai da quadra
Passo 3 - Pare o relógio do jogo
Passo 4 - Aperte Aceitar

Passo 1 - Toque e segure o número do jogador que está saindo da quadra



ACTIONS

SUBSTITUTIONS

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Selecione o novo jogador que está entrando na quadra
Passo 2 - Toque e segure o número do jogador que sai da quadra
Passo 3 - Pare o relógio do jogo
Passo 4 - Aperte Aceitar

Passo 1 - Toque e segure o número do jogador que está saindo da quadra
Passo 2 - Pare o relógio do jogo
Passo 3 - Selecione o novo jogador que está entrando na quadra


Passo 1 - Parar o relógio do jogo
Passo 2 - Toque e segure o número do jogador que sai da quadra
Passo 3 - Selecione o novo jogador que está entrando na quadra



INGAME

ACTIONS

SUBSTITUTIONS

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Selecione o novo jogador que está entrando na quadra
Passo 2 - Toque e segure o número do jogador que sai da quadra
Passo 3 - Pare o relógio do jogo
Passo 4 - Aperte Aceitar

PRÓXIMO ▶

Passo 1 - Toque e segure o número do jogador que está saindo da quadra
Passo 2 - Pare o relógio do jogo
Passo 3 - Selecione o novo jogador que está entrando na quadra

Passo 1 - Parar o relógio do jogo
Passo 2 - Toque e segure o número do jogador que sai da quadra
Passo 3 - Selecione o novo jogador que está entrando na quadra



Como você grava um lance livre quando não consegue identificar o arremessador a tempo ou selecionou a opção "SEM lances livres" por engano?

NBN23 Free Throws




Copiar link



ACTIONS

FREE THROWS

Assistir no  YouTube

← ANTERIOR

Passo 1 - "LANÇAMENTOS LIVRES"

Passo 2 - Número da camisa do jogador que vai arremessar

Passo 3 - Número de Lances Livres


Passo 4 - Se marcar clique em "1" e "ACEITAR", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"

Passo 5 - botão "FALTA"



ACTIONS

FREE THROWS

Assistir no  YouTube

Passo 1 - "LANÇAMENTOS LIVRES"

Passo 2 - Número da camisa do jogador que vai arremessar

Passo 3 - Número de Lances Livres

Passo 4 - Se marcar clique em "1" e "ACEITAR", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"

Passo 5 - botão "FALTA"

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Botão "LANÇAMENTOS LIVRES"

Passo 2 - Número da camisa do jogador que vai arremessar

Passo 3 - Número de lances livres

Passo 4 - Se marcar clique em "1" e "ACEITAR", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"

Passo 1 - Número da camisa do jogador que irá arremessar

Passo 2 - "LANÇAMENTOS LIVRES"


Passo 3 - Número de Lances Livres

Passo 4 - Se pontuar clique em "1" e "ACEITAR", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"



ACTIONS

FREE THROWS

Assistir no  YouTube

Passo 1 - "LANÇAMENTOS LIVRES"

Passo 2 - Número da camisa do jogador que vai arremessar

Passo 3 - Número de Lances Livres

Passo 4 - Se marcar clique em "1" e "ACEITAR", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"

Passo 5 - botão "FALTA"

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Passo 1 - Botão "LANÇAMENTOS LIVRES"

Passo 2 - Número da camisa do jogador que vai arremessar

Passo 3 - Número de lances livres

Passo 4 - Se marcar clique em "1" e "ACEITAR", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"

Passo 1 - Número da camisa do jogador que irá arremessar

Passo 2 - "LANÇAMENTOS LIVRES"

Passo 3 - Número de Lances Livres

Passo 4 - Se pontuar clique em "1" e "ACEITAR", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"



Como você registra uma falta técnica?

NBN23 Technical foul

Copiar link



ACTIONS

TECHNICAL FOUL

Assistir no YouTube

← ANTERIOR

Passo 1 - Botão "TECH FOUL"

Passo 2 - Selecione o tipo de falta técnica

Passo 3 - Número da camisa do jogador que cometeu a falta técnica

Passo 4 - Número de lances livres

Passo 5 - Atirador de lances livres

Passo 6 - Se marcar clique em "1", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"


Passo 1 - Botão "FOUL"

Passo 2 - Selecione o tipo de falta técnica



ACTIONS

TECHNICAL FOUL

Assistir no  YouTube

Passo 1 - Botão "TECH FOUL"

Passo 2 - Selecione o tipo de falta técnica

Passo 3 - Número da camisa do jogador que cometeu a falta técnica

Passo 4 - Número de lances livres

Passo 5 - Atirador de lances livres

Passo 6 - Se marcar clique em "1", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Botão "FOUL"

Passo 2 - Selecione o tipo de falta técnica

Passo 3 - Número da camisa do jogador que cometeu a falta técnica

Passo 4 - Número de lances livres

Passo 5 - Atirador de lances livres

Passo 6 - Se marcar clique em "1", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"

Passo 1 - Número da camisa do jogador que cometeu a falta técnica

Passo 2 - Botão "TECH FOUL"

Passo 3 - Selecione o tipo de falta técnica

Passo 4 - Número de lances livres


Passo 5 - Atirador de lances livres

Passo 6 - Se marcar clique em "1", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"



ACTIONS

TECHNICAL FOUL

Assistir no  YouTube

Passo 1 - Botão "TECH FOUL"
Passo 2 - Selecione o tipo de falta técnica
Passo 3 - Número da camisa do jogador que cometeu a falta técnica
Passo 4 - Número de lances livres
Passo 5 - Atirador de lances livres
Passo 6 - Se marcar clique em "1", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"

◀ ANTERIOR


PRÓXIMO ▶

Passo 1 - Botão "FOUL"
Passo 2 - Selecione o tipo de falta técnica
Passo 3 - Número da camisa do jogador que cometeu a falta técnica
Passo 4 - Número de lances livres
Passo 5 - Atirador de lances livres
Passo 6 - Se marcar clique em "1", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"

Passo 1 - Número da camisa do jogador que cometeu a falta técnica
Passo 2 - Botão "TECH FOUL"
Passo 3 - Selecione o tipo de falta técnica
Passo 4 - Número de lances livres
Passo 5 - Atirador de lances livres
Passo 6 - Se marcar clique em "1", se faltar clique em "X" e "ACEITAR"



Como você registra uma substituição múltipla no caso de haver uma troca de mais de um jogador?
*parar o relógio do jogo dependerá das regras da competição

 Multiple Substitution



Copiar link

← ANTERIOR



ACTIONS

MULTIPLE SUBSTITUTION

Assistir no  YouTube

Passo 1 - Pare o relógio do jogo

Passo 2 - Selecione o time

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo


Passo 4 - Clique em ACEITAR



INGAME

ACTIONS

MULTIPLE SUBSTITUTION

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Pare o relógio do jogo

Passo 2 - Selecione o time

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 - Clique em ACEITAR

Passo 1 - Parar o relógio do jogo

Passo 2 - Selecione o time

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 - Os números das camisas dos jogadores no banco.

Passo 1 - Selecione o time


Passo 2 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 3 - Pare o relógio do jogo



ACTIONS

MULTIPLE SUBSTITUTION

Assistir no  YouTube

Passo 1 - Pare o relógio do jogo

Passo 2 - Selecione o time

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 - Clique em ACEITAR

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Passo 1 - Parar o relógio do jogo

Passo 2 - Selecione o time

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 - Os números das camisas dos jogadores no banco.

Passo 1 - Selecione o time

Passo 2 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 3 - Pare o relógio do jogo



◀ ANTERIOR

Módulo V - FECHAMENTO DO JOGO

PRÓXIMO ▶



Módulo V – FECHAMENTO DO JOGO



Todos os passos que você precisa seguir para fechar o jogo

O que significa a opção de scorecards pendentes?

Como você fecha o jogo?

Assim que o jogo for encerrado...

INGAME– Scorecard Digital Básico

Scorecard Avançado do INGAME

Módulo VI – Manual de referência de ações INGAME Digital Advanced Scorecard.

Assistir

Rebote

Quadra

Dunk

Volume de negócios

Roubar

◀ ANTERIOR

Módulo V – FECHAMENTO DO JOGO





Todos os passos que você precisa seguir para fechar o jogo



← ANTERIOR

PRÓXIMO →



INGAME



O que significa a opção de scorecards pendentes?

Eles são todos os scorecards que estão incompletos e precisam ser finalizados.

São todos os scorecards que você já enviou com sucesso.

São todos os scorecards que ainda não foram enviados porque seu dispositivo não estava conectado a uma conexão de internet durante o jogo.

◀ ANTERIOR



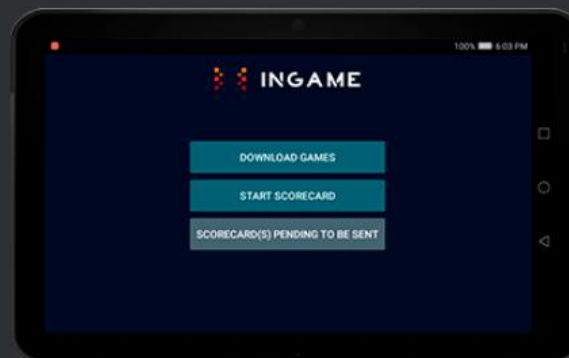
O que significa a opção de scorecards pendentes?

Eles são todos os scorecards que estão incompletos e precisam ser finalizados.

São todos os scorecards que você já enviou com sucesso.

São todos os scorecards que ainda não foram enviados porque seu dispositivo não estava conectado a uma conexão de internet durante o jogo.

◀ ANTERIOR



PRÓXIMO ▶

Se o scorecard do jogo foi gravado sem conexão com a internet, ao conectar o dispositivo à internet, clique em "SCORECARD(S) PENDING TO BE SENT".

Envie o jogo correspondente e aguarde até ser informado de que o Scorecard foi enviado com sucesso.



Como você fecha o jogo?

Clicando em ENVIAR DADOS

◀ ANTERIOR

É possível fechar o jogo apenas parando o relógio do jogo

Na opção FECHAR JOGO através do menu.



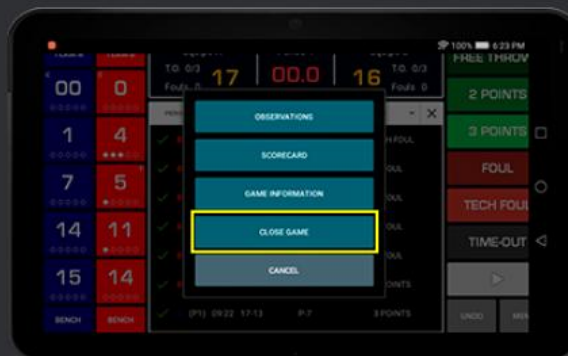
Como você fecha o jogo?

Clicando em ENVIAR DADOS

É possível fechar o jogo apenas parando o relógio do jogo

Na opção FECHAR JOGO através do menu.

◀ ANTERIOR



PRÓXIMO ▶

O jeito certo de fechar o jogo é clicar em Menu > Fechar Jogo assim que o jogo terminar e preencher todas as informações necessárias para enviar tudo com sucesso.



Assim que o jogo for encerrado...

Você pode editar as informações sempre que quiser através do menu.

◀ ANTERIOR

Você não pode alterar nada das informações que já foram enviadas.

Você só pode editar as informações dos árbitros.



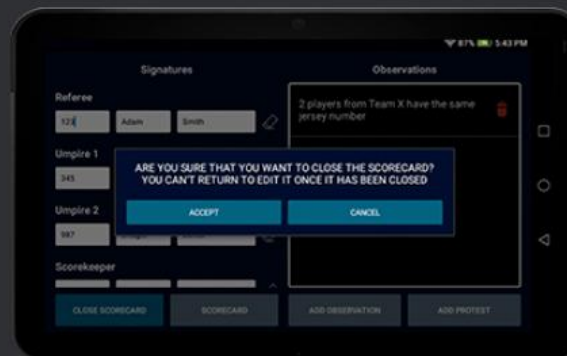
Assim que o jogo for encerrado...

Você pode editar as informações sempre que quiser através do menu.

Você não pode alterar nada das informações que já foram enviadas.

Você só pode editar as informações dos árbitros.

◀ ANTERIOR



PRÓXIMO ▶

Depois de aceitar o envio de todas as informações, não é possível voltar a editar esta quando tiver sido enviada. Portanto, certifique-se de que tudo está correto.

Versão 2.0.19



NOVIDADES

- criação do jogador
 - Licença torna-se um campo opcional
 - Agora o número do jogador pode ser adicionado neste processo de criação
- Correção de erros

Baixe a versão mais recente (disponível apenas no Android)

BAIXAR

✉ Send us a message



Boa sorte!

*Após passar no exame Basic Digital Scorecard, você terá a opção de completar mais 2 módulos e um exame final para poder gravar jogos com o NBN23 INGAME Advanced Digital Scorecard.



INICIAR TESTE



INGAME- Scorecard Digital Básico

Você está prestes a iniciar o exame que lhe dará a certificação para gravar os jogos com **NBN23 INGAME Basic Digital Scorecard**.

Há 20 perguntas de múltipla opção para responder. Para obter o certificado, você precisará atingir uma pontuação mínima de 80%.

Boa sorte!

*Após passar no exame Basic Digital Scorecard, você terá a opção de completar mais 2 módulos e um exame final para poder gravar jogos com o **NBN23 INGAME Advanced Digital Scorecard**.





Se você deseja que as informações do jogo sejam vistas em tempo real, o jogo deve ser gravado com conexão à internet.

Falso

Verdadeiro





É necessário inserir um cartão SD no tablet para fazer uma cópia de segurança.

Verdadeiro

Falso





Quando a opção de placar remoto está ativada...

É possível alterar a posição da partitura na tela do Tablet.

As informações do jogo estão mais detalhadas no Tablet.

As informações do jogo podem ser vistas em uma segunda tela.







Qual opção você tem que ativar se quiser mudar a posição dos painéis?

Inverter tribunal

Inverter painéis

Cor das ações





Quando o número da camisa não pode ser visto devido à cor do time...

Você terá que entrar em contato com um representante da NBN23 para alterar as cores do back office.



Você pode alterar a cor do número da camisa para torná-lo mais visível nas configurações do jogo assim que o jogo for iniciado no menu.



Você só pode alterar o número da camisa antes do jogo começar no menu>clicando em 'time', localizado no canto superior esquerdo da tela, e ative o botão abaixo do número da camisa.



Durante o jogo, você pode criar um novo jogador, se necessário.

Falso

Verdadeiro





Não é necessário estar online para baixar os jogos.

Verdadeiro

Falso





Como você muda o número da camisa dos jogadores?

Menu>observações

No menu>informações do jogo>jogadores elegíveis

Antes de iniciar o jogo a partir da configuração do jogo e durante o jogo através do menu>informações do jogo>clicando na coluna 'Nº' o número que deseja alterar.



A opção ACTION COLORS permite-lhe...

Alterar a cor do painel de ações

Alterar a cor do número da camisa

Mude a cor das equipas





Os jogadores elegíveis são aqueles que são aprovados pela organização e possuem uma licença válida para jogar.

Verdadeiro

Falso



É possível mudar a cor das equipes?

Só é possível mudar a cor das equipes antes do início do jogo.

Sim, é possível fazê-lo antes do jogo começar a partir da configuração do jogo e uma vez iniciado o jogo através do menu>informações do jogo>clicando em 'equipe' localizado no canto superior esquerdo da tela

Não, não é possível alterar a cor das equipes.



Onde podem ser escritos os problemas ou reclamações sobre o jogo?

No menu>opção 'reclamações'



Através do menu>observações. Aqui é possível escrever qualquer reclamação ou qualquer problema sobre o jogo.





Como você registra 3 pontos?



Step 1 - Select the Team
Step 2 - "3 POINTS" button



Step 1 - "3 POINTS" button
Step 2 - Scoring player's jersey number



Como você registra uma mudança?



Step 1 - Stop the Game clock
Step 2 - Tap and Hold the number of the Player leaving the court
Step 3 - Select the new Player that is entering the court



Step 1 - Select the Team
Step 2 - Select the new Player that is entering the court
Step 3 - Stop the Game clock



Como você registra uma falta técnica?



- Step 1 - "TECH FOUL" Button
- Step 2 - Select the type of technical foul
- Step 3 - Player's jersey number who committed the technical foul
- Step 4 - Number of Free Throws
- Step 5 - Free Throws shooter
- Step 6 - If scoring click on "I", if missing click on "X" and "ACCEPT"



- Step 1 - "FOUL" Button
- Step 2 - Player's jersey number who committed the technical foul
- Step 3 - Number of Free Throws
- Step 4 - Free Throws shooter
- Step 5 - If scoring click on "I", if missing click on "X" and "ACCEPT"



Como você registra uma mudança múltipla no caso de haver uma mudança de mais de um jogador?
*Parar o cronômetro do jogo depende das regras da competição.



Step 1 - Stop the Game clock
Step 2 - Select the Team
Step 3 - The jersey numbers of the players entering the court and tap on the numbers from the roster accordingly.



Step 1 - Stop the Game clock
Step 2 - Select the jersey numbers of the players entering the court
Step 3 - Tap on the numbers of the player leaving the court



Uma vez que o scorecard está fechado...

Só é possível alterar a informação relativa aos árbitros.

É possível editar as informações sempre que desejar no menu.

Não é possível alterar nada que já foi enviado.





Os scorecards pendentes são aqueles que devem ser enviados assim que o dispositivo estiver conectado à internet.

Verdadeiro

Falso



Há scorecards pendentes a serem enviados. É possível continuar digitalizando jogos?

Sim, é possível. Assim que o dispositivo estiver conectado à internet, será possível enviar scorecards pendentes.

Sim, é possível. Não é necessária conexão com a internet para enviar scorecards pendentes.

Não, não é possível. Quando você terminar de gravar um jogo, você deve enviar o scorecard imediatamente.



Assim que o jogo acabar. Onde você tem acesso para fechar este?

É possível fechar o jogo a partir do menu>scorecards>fechar jogo

Menu>fechar jogo

Menu>informações do jogo>fechar jogo



Sua pontuação é 100%

Você concluiu o exame. Você marcou 20,00 de 20,00 pontos.

Passar

Com base nesse resultado, você ganhou um certificado.



Baixar certificado

← ANTERIOR

PRÓXIMO →

APLICATIVO DE SÚMULA ELETRÔNICA

APLICATIVO INGAME - NBN23 - Versão: 2.0.19 - Fevereiro 2022

CURSO DE FORMAÇÃO:

LINK DA PÁGINA INICIAL:

<http://www.nbn23.com/es/formacion/>

Certificação **BASIC SCOREBOARD**

composto por 5 Módulos e um Exame final.

módulo	vídeo	duração	nome	assunto	LINK DO YOUTUBE
1	1.1	2m18s	Pre Game	Preliminar	https://youtu.be/Vcygjd3VCo
	1.2	5m27s	Game settings	Configurações	https://youtu.be/cuuYtCL4_u4
2	2.1	3m08s	Start Game	Início de Jogo	https://youtu.be/bzt0bZ-6Ies
3	3.1	0m46s	Free Throws	Lance-Livre	https://youtu.be/ZbZEvIZxF2Y
	3.2	0m15s	2-point shot	Arremesso de 2 pontos	https://youtu.be/cy7ZaGqvjF0
	3.3	0m30s	3-point shot	Arremesso de 3 pontos	https://youtu.be/gLPO2VhzOR4
	3.4	0m15s	Personal foul	Falta Pessoal	https://youtu.be/sv9EzqFM18c
	3.5	0m18s	Technical foul	Falta Técnica (e outras)	https://youtu.be/vuCe3l3wMtk
	3.6	0m23s	Substitution	Substituição	https://youtu.be/b_rCu1ib7sA
	3.7	0m29s	Multiple Substitution	Várias Substituições	https://youtu.be/Y2Pf3ycosvI
	3.8	0m20s	Time-out	Tempo Debitado	https://youtu.be/IYtQ26fS1Rs
4	4.1	0m18s	Recording 2-point shot	Registrar 2 pontos	https://youtu.be/RYfuZ9gCMAs
	4.2	0m22s	Recording 3-point shot	Registrar 3 pontos	https://youtu.be/yj5Aq7kt1dM
	4.3	0m19s	Recording Foul	Marcar Falta	https://youtu.be/uo01_XcgdD4
	4.4	0m55s	Recording Technical Foul	Marcar Falta Técnica (e outras)	https://youtu.be/Oa-zmRSbJs0
	4.5	0m43s	Recording Free Throws	Marcar Lance-Livre	https://youtu.be/Z-wO1jyB6QI
	4.6	0m17s	Recording Substitutions	Marcar Substituição	https://youtu.be/z-wmJ450fX8

4.7	0m31s	Recording Multiple Substitutions	Marcar Várias Substituições	https://youtu.be/Oe0ufMQti9Q
4.8	0m44s	Recording Time-out	Registrar Tempo Debitado	https://youtu.be/Ap2bsY0EQqI
q.1	0m15s	3-point shot	questão: 3 pontos	https://youtu.be/gLPO2VhzOR4
q.2	0m23s	Substitution	questão: Substituição	https://youtu.be/b_rCu1ib7sA
q.3	0m47s	Free Throws	Lance-Livre (sem marcação)	https://youtu.be/ZbZEvIZxF2Y
q.4	0m18s	Technical foul	questão: Falta Técnica	https://youtu.be/vuCe3I3wMtk
q.5	0m29s	Multiple Substitution	questão: Várias Substituições	https://youtu.be/Y2Pf3ycosvI
5	5.1	2m15s Closing Game	Fechamento de Jogo	https://youtu.be/aLTG5yVPzpM

Certificação ADVANCED SCOREBOARD

composto por mais 2 Módulos e outro Exame final.

módulo	vídeo	duração	nome	assunto	LINK DO YOUTUBE
6	6.1	0m14s	Assist	Assistência	https://youtu.be/mwSSs79RACI
	6.2	0m25s	Rebound	Rebote	https://youtu.be/fIH6IuJ331g
	6.3	0m13s	Block	Toco	https://youtu.be/HPC5H9jp1_c
	6.4	0m12s	Dunk	Enterrada	https://youtu.be/9O2I4VvS58I
	6.5	0m17s	Turnover	Erro - Bola Perdida	https://youtu.be/ehqmxKOZgPs
	6.6	0m12s	Steal	Bola Roubada	https://youtu.be/gIFCfLkKkM88
7	7.1	0m42s	Recording 2-point shot - Advanced	Registrar 2 pontos - Avançado	https://youtu.be/JsIpVIEOphk
	7.2	0m26s	Recording 3-point shot - Advanced	Registrar 3 pontos - Avançado	https://youtu.be/_xQvwgq4Se4
	7.3	0m42s	Recording Assist-Free-Foul-Rebound	Assistência-Lance Livre-Falta-Rebote	https://youtu.be/D3d5Le5SHX4
	7.4	0m29s	Recording Turnover	Registrar Erro - Bola Perdida	https://youtu.be/npDr5kgewVM
	7.5	0m24s	Recording Block	Marcar Toco	https://youtu.be/7_VUTib2PXs
	7.6	0m21s	Recording Dunk	Marcar Enterrada	https://youtu.be/f2GxWvL7qgI
	7.7	0m28s	Recording Steal	Registrar Bola Roubada	https://youtu.be/wf2i6sSrwys



Scorecard Avançado do INGAME

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



A partir daqui, ensinaremos como registrar as ações que permitem gerar estatísticas avançadas

Scorecard Avançado do
INGAME

Módulo VI – Manual de
referência de ações INGAME
Digital Advanced Scorecard.

Assistir

Rebote

Quadra

Dunk

Volume de negócios

Roubar

Módulo VII – Gravando o jogo
com o INGAME Advanced
Scorecard

Gravando um tiro de 2 pontos

Gravando um tiro de 3 pontos

Gravação de assistência, lances
livres, faltas e rebotes

Gravando um faturamento

Gravando um bloco

Gravando um Drible



Scorecard Avançado do INGAME

◀ ANTERIOR



**A partir daqui, ensinaremos como registrar as
ações que permitem gerar estatísticas avançadas**



Módulo VI – Manual de referência de ações INGAME Digital Advanced Scorecard.

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶



Módulo VI – Manual de referência de ações INGAME Digital Advanced Scorecard.

Assistir

Rebote

Quadra

Dunk

Volume de negócios

Roubar

Módulo VII – Gravando o jogo com o INGAME Advanced Scorecard

Gravando um tiro de 2 pontos

Gravando um tiro de 3 pontos

Gravação de assistência, lances livres, faltas e rebotes

Gravando um faturamento

Gravando um bloco

Gravando um Dunk

Gravando um roubo



◀ ANTERIOR

Módulo VI – Manual de referência de ações INGAME Digital Advanced Scorecard.





Assistir

NBN23 Assist



Copiar link




ACTIONS

ASSIST

◀ ANTERIOR

PRÓXIMO ▶

Assistir no  YouTube

No basquete, uma **assistência** é atribuída a um jogador que passa a bola para um companheiro de equipe de uma forma que leva a uma pontuação por field goal , significando que ele estava "auxiliando" na cesta. Uma assistência pode ser marcada para o passador mesmo que o jogador que recebe o passe faça uma cesta depois de driblar a bola.



Rebote

NBN23 Rebound



Copiar link




ACTIONS

REBOUNDS

< ANTERIOR

PRÓXIMO >

Assistir no  YouTube

No basquete , um **rebote** , às vezes coloquialmente chamado de **placa** , é uma estatística concedida a um jogador que recupera a bola após um field goal perdido ou lance livre .

Os rebotes são divididos em duas categorias principais: "rebotes ofensivos", em que a bola é recuperada pelo lado ofensivo e não altera a posse de bola, e "rebotes defensivos", em que a equipe defensora ganha a posse de bola.



NBN23 Block

 Copiar link




ACTIONS

BLOCK

< ANTERIOR

PRÓXIMO >

Assistir no  YouTube

No basquete , um **bloqueio** ou **arremesso bloqueado** ocorre quando um jogador defensivo desvia legalmente uma tentativa de field goal de um jogador ofensivo para evitar uma pontuação. O defensor não pode fazer contato com a mão do atacante (a menos que o defensor também esteja em contato com a bola) ou uma *falta* é marcada. Para ser legal, o bloqueio deve ocorrer enquanto o tiro está viajando para cima ou em seu ápice. Uma cesta de campo desviada que é feita não conta como um arremesso bloqueado e simplesmente conta como uma tentativa de cesta de campo bem sucedida para o arremessador mais os pontos concedidos à equipe de arremesso. Para o arremessador, um arremesso bloqueado é contado como uma tentativa de field goal perdida.



NBN23 Block




Copiar link



ACTIONS

BLOCK

← ANTERIOR

Assistir no  YouTube

PRÓXIMO →

No basquete , um bloqueio ou arremesso bloqueado ocorre quando um jogador defensivo desvia legalmente uma tentativa de field goal de um jogador ofensivo para evitar uma pontuação. O defensor não pode fazer contato com a mão do atacante (a menos que o defensor também esteja em contato com a bola) ou uma *falta* é marcada. Para ser legal, o bloqueio deve ocorrer enquanto o tiro está viajando para cima ou em seu ápice. Uma cesta de campo desviada que é feita não conta como um arremesso bloqueado e simplesmente conta como uma tentativa de cesta de campo bem sucedida para o arremessador mais os pontos concedidos à equipe de arremesso. Para o arremessador, um arremesso bloqueado é contado como uma tentativa de field goal perdida.



Volume de negócios

NBN23 Turnover



Copiar link



ACTIONS

TURNOVER

< ANTERIOR

PRÓXIMO >

Assistir no YouTube

No basquete , um **turnover** ocorre quando um time perde a posse de bola para o time adversário antes de um jogador arremessar na cesta de seu time. Isso pode resultar do roubo da bola , do jogador cometer erros como sair de campo, tela ilegal, drible duplo , ter um passe interceptado, jogar a bola fora de campo, violação de três segundos, violação de cinco segundos ou cometer um erro como viajar , uma violação do relógio de tiro , palming , uma violação da quadra de defesa ou cometer uma falta ofensiva



Roubar

NBN23 Steal



Copiar link




ACTIONS

STEAL

← ANTERIOR

PRÓXIMO →

Assistir no  YouTube

No basquete , um **roubo** ocorre quando um jogador defensivo causa legalmente um turnover por suas ações positivas e agressivas. Isso pode ser feito desviando e controlando, ou pegando o passe ou drible do adversário de um jogador ofensivo. O defensor não deve tocar as mãos do jogador atacante ou uma *falta* será marcada.



Módulo VII – Gravando o jogo com o INGAME Advanced Scorecard

← ANTERIOR

PRÓXIMO →



Módulo VII - Gravando o jogo com o INGAME Advanced Scorecard

Gravando um tiro de 2 pontos

Gravando um tiro de 3 pontos

Gravação de assistência, lances livres, faltas e rebotes

Gravando um faturamento

Gravando um bloco

Gravando um Dunk

Gravando um roubo

Verifique se aprendeu a gravar com o Advanced INGAME respondendo às seguintes questões práticas

Como você grava o arremesso de 2 pontos com o Advanced Scorecard?

Como você grava o arremesso de 3 pontos com o Advanced Scorecard?

Como você grava uma Substituição Múltipla caso haja



◀ ANTERIOR

Módulo VII - Gravando o jogo com o INGAME Advanced Scorecard



Gravando um Dunk

Gravando um roubo

Verifique se aprendeu a gravar com o Advanced INGAME respondendo às seguintes questões práticas

Como você grava o arremesso de 2 pontos com o Advanced Scorecard?

Como você grava o arremesso de 3 pontos com o Advanced Scorecard?

Como você grava uma Substituição Múltipla caso haja uma troca de mais de um jogador?

*parar o relógio do jogo dependerá das regras da competição

Como você grava um FOUL REC, FREE THROWS, ASSIST ou REBOUND caso você não tenha conseguido gravá-lo no momento?

INGAME- Advanced Digital Scorecard

Terminar




◀ ANTERIOR


Módulo VII – Gravando o jogo com o INGAME Advanced Scorecard






Gravando um tiro de 2 pontos

 Recording 2 point shot Advanced Copiar link



RECORDING

2 Point Shot
Advanced Scorecard


Assistir no  YouTube


← ANTERIOR

PRÓXIMO →




Gravando um tiro de 3 pontos

 Recording 3 point Advanced Copiar link



RECORDING

3 Point Shot
Advanced Scorecard

Assistir no  YouTube

← ANTERIOR

PRÓXIMO →



Gravação de assistência, lances livres, faltas e rebotes

NBN23 Recording a Foul Rec, Assist, Rebound and Free Throws Copiar link



INGAME
RECORDING

FREE THROWS, FOUL REC, ASSIST and REBOUND


Assistir no  YouTube


< ANTERIOR

PRÓXIMO >




Gravando um faturamento

 Recording Turnover Copiar link



RECORDING

TURNOVER
Advanced Scorecard

Assistir no  YouTube

← ANTERIOR

PRÓXIMO →



Gravando um bloco

NBN23 Recording Block Copiar link

INGAME
RECORDING
BLOCK
Advanced Scorecard


Assistir no YouTube


< ANTERIOR

PRÓXIMO >




Gravando um Dunk

 Recording Dunk Copiar link



RECORDING

DUNK
Advanced Scorecard


Assistir no  YouTube


← ANTERIOR

PRÓXIMO →




Gravando um roubo

 Recording Steal Copiar link



RECORDING

STEAL
Advanced Scorecard

Assistir no  YouTube

← ANTERIOR

PRÓXIMO →




[← ANTERIOR](#)

**Verifique se aprendeu a gravar com o
Advanced INGAME respondendo às
seguintes questões práticas**

[PRÓXIMO →](#)



Como você grava o arremesso de 2 pontos com o Advanced Scorecard?


 2-point shot


Copiar link



ACTIONS

2 POINTS

Assistir no  YouTube

← ANTERIOR

Passo 1 - Número da camisa do jogador

Passo 2 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar

Passo 1 - Selecione o time

Passo 2 - Botão "2 PONTOS"


Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou



INGAME

ACTIONS

2 POINTS

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Número da camisa do jogador

Passo 2 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar

Passo 1 - Selecione o time

Passo 2 - Botão "2 PONTOS"

Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou

Passo 1 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar


Passo 2 - Número da camisa do jogador

Passo 3 - Selecione o jogador que deu a Assistência



ACTIONS

2 POINTS

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Número da camisa do jogador

Passo 2 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar

PRÓXIMO ▶

Passo 1 - Selecione o time

Passo 2 - Botão "2 PONTOS"

Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou

Passo 1 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar

Passo 2 - Número da camisa do jogador

Passo 3 - Selecione o jogador que deu a Assistência



Passo 1 - Número da camisa do jogador
Passo 2 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar

Passo 1 - Seleccione o time
Passo 2 - Botão "2 PONTOS"
Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou

Passo 1 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar
Passo 2 - Número da camisa do jogador
Passo 3 - Seleccione o jogador que deu a Assistência

← ANTERIOR

PRÓXIMO →

A maneira correta de registrar o arremesso de 2 pontos com o Cartão de Pontuação Avançado é:

Passo 1 - Toque e segure na quadra se marcar e apenas toque se estiver faltando
Passo 2 - Número da camisa do jogador
Passo 3 - Seleccione o jogador que deu a Assistência

CLIQUE NO LINK ABAIXO PARA VER O VÍDEO:

<https://youtu.be/JsIpVIEOphk>



Como você grava o arremesso de 3 pontos com o Advanced Scorecard?

NBN23 3-point shot




Copiar link



ACTIONS

3 POINTS

Assistir no  YouTube

< ANTERIOR

Passo 1 - Selecione o time
Passo 2 - Botão "3 PONTOS"
Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou


Passo 1 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar
Passo 2 - Número da camisa do jogador
Passo 3 - Número da camisa da assistência



INGAME

ACTIONS

3 POINTS

Assistir no  YouTube

← ANTERIOR

Passo 1 - Selecione o time
Passo 2 - Botão "3 PONTOS"
Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou

Passo 1 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar
Passo 2 - Número da camisa do jogador
Passo 3 - Número da camisa da assistência


Passo 1 - Número da camisa do jogador
Passo 2 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se faltar
Passo 3 - Número da camisa de assistência



INGAME

ACTIONS

3 POINTS

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Seleccione o time
Passo 2 - Botão "3 PONTOS"
Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou

PRÓXIMO ▶

Passo 1 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar
Passo 2 - Número da camisa do jogador
Passo 3 - Número da camisa da assistência

Passo 1 - Número da camisa do jogador
Passo 2 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se faltar
Passo 3 - Número da camisa de assistência



Passo 1 - Seleccione o time
Passo 2 - Botão "3 PONTOS"
Passo 3 - Número da camisa do jogador que marcou

Passo 1 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se errar
Passo 2 - Número da camisa do jogador
Passo 3 - Número da camisa da assistência

Passo 1 - Número da camisa do jogador
Passo 2 - Toque e segure na quadra onde o jogador faz o arremesso se marcar e só toque se faltar
Passo 3 - Número da camisa de assistência

← ANTERIOR

PRÓXIMO →

A maneira correta de registrar arremessos de 3 pontos com o Advanced Scorecard é:

Passo 1 - Toque e segure na quadra se marcar e apenas toque se estiver faltando
Passo 2 - Número da camisa do jogador
Passo 3 - Número da camisa de assistência

CLIQUE NO LINK ABAIXO PARA VER O VÍDEO:

https://youtu.be/_xQvwgq4Se4



Como você grava uma Substituição Múltipla caso haja uma troca de mais de um jogador?

*parar o relógio do jogo dependerá das regras da competição



Multiple Substitution




Copiar link

< ANTERIOR



ACTIONS

MULTIPLE SUBSTITUTION

Assistir no  YouTube

Passo 1 - Selecione o time

Passo 2 - Pare o cronômetro de jogo


Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 - Aperte ACEITAR para validar as informações



ACTIONS

MULTIPLE SUBSTITUTION

Assistir no  YouTube

Passo 1 - Selecione o time

Passo 2 - Pare o cronômetro de jogo

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 - Aperte ACEITAR para validar as informações

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Parar o cronômetro de jogo

Passo 2 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que saem da quadra

Passo 1 - Pare o cronômetro de jogo

Passo 2 - Selecione o time


Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 - Aperte ACEITAR para validar as informações



ACTIONS

MULTIPLE SUBSTITUTION

Assistir no  YouTube

Passo 1 - Selecione o time

Passo 2 - Pare o cronômetro de jogo

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 - Aperte ACEITAR para validar as informações

← ANTERIOR

PRÓXIMO →

Passo 1 - Parar o cronômetro de jogo

Passo 2 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que saem da quadra

Passo 1 - Pare o cronômetro de jogo

Passo 2 - Selecione o time

Passo 3 - Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 - Aperte ACEITAR para validar as informações



quadra

Passo 1 – Pare o cronômetro de jogo

Passo 2 – Selecione o time

Passo 3 – Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números da lista de acordo

Passo 4 – Aperte ACEITAR para validar as informações

A maneira correta de registrar a Substituição Múltipla é:
(no Scorecard básico e avançado)

← ANTERIOR

Passo 1 – Pare o cronômetro de jogo

Passo 2 – Selecione o time

Passo 3 – Selecione os números das camisas dos jogadores que entram na quadra e toque nos números do listar de acordo

Passo 4 – Pressione ACEITAR para validar as informações

*parar o relógio do jogo dependerá das regras da competição

CLIQUE NO LINK ABAIXO PARA VER O VÍDEO:

<https://youtu.be/Oe0ufMQti9Q>

PRÓXIMO →



Como você grava um FOUL REC, FREE THROWS, ASSIST ou REBOUND caso você não tenha conseguido gravá-lo no momento?


NBN23 Rebound

 Copiar link



ACTIONS

REBOUNDS

Assistir no  YouTube

< ANTERIOR

Passo 1 - Número da camisa do jogador
Passo 2 - Ação (Falta recebida, lances livres, assistência ou rebote)


Passo 1 - Ação (Faltas Recebidas, Lances Livres, Assistência ou Rebote)
Passo 2 - Número da camisa do jogador



INGAME

ACTIONS

REBOUNDS

Assistir no  YouTube

◀ ANTERIOR

Passo 1 - Número da camisa do jogador
Passo 2 - Ação (Falta recebida, lances livres, assistência ou rebote)

Passo 1 - Ação (Faltas Recebidas, Lances Livres, Assistência ou Rebote)
Passo 2 - Número da camisa do jogador

Passo 1 - Ação (Faltas Recebidas, Lances Livres, Assistência ou Rebote)
Passo 2 - Número da camisa do jogador
Passo 3 - Edite a ação na jogada a jogada



Passo 1 - Número da camisa do jogador
Passo 2 - Ação (Falta recebida, lances livres, assistência ou rebote)

Passo 1 - Ação (Faltas Recebidas, Lances Livres, Assistência ou Rebote)
Passo 2 - Número da camisa do jogador

Passo 1 - Ação (Faltas Recebidas, Lances Livres, Assistência ou Rebote)
Passo 2 - Número da camisa do jogador
Passo 3 - Edite a ação na jogada a jogada

← ANTERIOR

PRÓXIMO →

A forma correta de registrar uma FALTA, LANÇAMENTOS LIVRES, ASSISTÊNCIA ou REBOQUE caso não tenha conseguido gravá-la no momento é:

Passo 1 - Ação (Faltas Recebidas, Lances Livres, Assistência ou Rebote)
Passo 2 - Número da camisa do jogador

CLIQUE NO LINK ABAIXO PARA VER O VÍDEO:

<https://youtu.be/D3d5Le5SHX4>



INGAME- Advanced Digital Scorecard

Você está prestes a iniciar o exame que lhe dará a certificação para gravar os jogos com NBN23 INGAME Advanced Digital Scorecard.

Há 10 perguntas de múltipla opção para responder. Para obter o certificado, você precisará atingir uma pontuação mínima de 80%.

Boa sorte!





Boa sorte!



INICIAR TESTE



Qual ação das seguintes você pode registrar (para gerar estatísticas) com o Advanced Digital Scorecard ao contrário do Basic Digital Scorecard?

Mudar

Falta técnica

Assistir





O Scorecard Digital Avançado...

Oferece ao usuário as mesmas opções que o básico.

Oferece ao usuário a chance de gerar estatísticas avançadas.

Oferece ao usuário menos opções do que o básico.





Com o Cartão de Pontuação Digital Avançado não é possível ter a visualização da pontuação jogada a jogada.

Falso

Verdadeiro





Ao gravar com o Scorecard Avançado...

É possível registrar dois pontos assim como três pontos apenas clicando diretamente na meia quadra que aparece na tela.

A opção 'adicionar novo jogador' não existe em momento algum.

Não é possível ativar a opção 'inverter painéis'



**A opção 'inverter quadra' só está disponível ao usar o
Advanced Scorecard.**

Falso

Verdadeiro





Como você registra 2 pontos?



Step 1 - Player's jersey number
Step 2 - Tap and hold in the court where
the player makes the shot if scoring
and only tap if missing



Step 1 - Tap and hold in the court where
the player makes the shot if scoring
and only tap if missing
Step 2 - Player's jersey number
Step 3 - Select the player that gave the Assist





Como você registra 3 pontos?



Step 1 - Player's jersey number
Step 2 - Tap and hold in the court where
the player makes the shot if scoring
and only tap if missing Player's jersey number



Step 1 - Tap and hold in the court where
the player makes the shot if scoring
and only tap if missing
Step 2 - Player's jersey number
Step 3 - Select the player that gave the Assist





Como você grava uma alteração múltipla?

***Parar o cronômetro do jogo depende das regras da competição.**



- Step 1 - Stop the Game clock
- Step 2 - Select the Jersey numbers of the players entering the court
- Step 3 - Tap on the numbers of the player leaving the court



- Step 1 - Stop the Game clock
- Step 2 - Select the team
- Step 3 - Select the Jersey numbers of the players entering the court and tap on the numbers from the roster accordingly



Como você registra uma falta, lances livres, assistência ou rebote caso não tenha sido possível fazer isso naquele momento?



Step 1 - Action (Foul Received, Free Throws, Assist or Rebound)
Step 2 - Player's jersey number



Step 1 - Action (Foul Received, Free Throws, Assist or Rebound)
Step 2 - Player's jersey number
Step 3 - Edit the action in the play by play



Como você fecha o jogo?

Assim que o jogo terminar e clicar na opção FECHAR JOGO no menu.

O jogo pode ser fechado a qualquer momento em Menu->Informações do jogo

É possível fechar o jogo apenas parando o relógio do jogo





Você concluiu o curso!

PARABÉNS!

**Você acabou de se tornar um INGAME Digital Scorecard pelo oficial da
NBN23.**