

## Пошаговая инструкция для онлайн-статистики

1. Подключаемся к интернету, запускаем программу FIBA Live Stats (FLS).
2. Если FLS предлагает обновления - **обязательно их закачиваем**.
3. В стартовом окне FLS нажимаем кнопку "**1. Enter a game key**".
4. Вставляем КЛЮЧ-код, который будет вам высылаться по почте перед играми. (ВНИМАНИЕ - КЛЮЧ ВВОДИМ ТОЛЬКО ОДИН РАЗ! Если вдруг по какой-то причине вы вышли из программы, второй раз ключ вводить не надо, а просто загружаем игру из списка).
5. Вводим данные для игры (вводим судей, вставляем или корректируем номера игроков).  
ВНИМАНИЕ! **Игроков из списка удалять не надо!** Если игрок из списка не участвует в игре, то просто не ставьте ему номер. То есть проставляем номера только тем игрокам, которые будут играть в данной игре.
6. В окне "Statistician information" вводим свой ID или e-mail, на который вы регистрировались ранее на сайте "<http://statisticians.fibalivestats.com/>".  
Нажать "verify" - высветятся ваши Фамилия и имя.
7. Далее открывается основное окно программы FLS. Проверяем составы. Вверху в меню заходим "Edit" - "Rosters". Если не выделены еще игроки, ставим "птички" тем игрокам, кто заявлен на матч.
8. Выставляем цвета формы команд (нажать на белый квадрат возле основного счета игры).
9. Проверяем подключение и работоспособность принтера.
10. Проверяем "webcast" - подключение программы к онлайн. Обычно подключается автоматически. Если все ок - то у вас справа вверху в окошке "Connection status" начнут появляться слова зеленого цвета. Значит данные нормально передаются на сервер. **Если еще вдруг не включено, то вверху в меню "File" нажимаем кнопку "Webcast"**. Если уже включено, то кнопка "Webcast" будет неактивна, значит все ок.
11. **Начинаем игру.**
  - а) выводим стартовые пятерки на поляну
  - б) за несколько минут до стартового свистка нажимаем "Start Game"
  - в) Старт игры - нажимаем "Start clock"
  - г) нажимаем игрока, который выиграл "спорный мяч" ("JumpBall")
  - д) нажимаем игрока, который проиграл "спорный мяч" и потом ...ведем статистику игры.
12. В процессе игры контролируем правильность игрового счета (с табло или с протоколистом) и примерное совпадение с реальным игровым временем. После каждой четверти проверяем правильность счета.  
**ВНИМАНИЕ! Если в какой-то момент времени вы не уверены в правильности счета (не совпадает с табло или с официальным протоколом), нажмите слева вверху кнопку «Score Query» до тех пор, пока не будете уверены в точном счете.**
13. В процессе игры можно заходить на сайт БФБ ([bbf.by](http://bbf.by)) и проверять правильность передаваемого счета.
14. В большом перерыве и в конце игры печатаем для тренеров протокол: из меню "**Reports**" - "**Box score**". Там же в конце игры сохраняем этот протокол в pdf-формат (там вверху слева будет значок "Export to PDF")
15. **Обязательно** по окончании игры и после проверки счета ждем в меню "File" - "**Finalize Game**".
16. После этого создаем файл игры (VID-файл):  
Заходим там же в меню "**File**" - "**Export**" - "**Video Data**" и ждем кнопку "**Export**", выбираем, куда вам удобнее сохранить файл на компьютере (кнопка Browse) и ждем "**Finish**".
17. После игр **ОБЯЗАТЕЛЬНО** посылаем мне 2 файла:
  - pdf-файл
  - Vid-файл который вы сохраняли (см. пункт 16). Выглядит примерно так: Vid4217323.xml

Если будут вопросы - звоните (+375293453666)  
Юрий Волк