



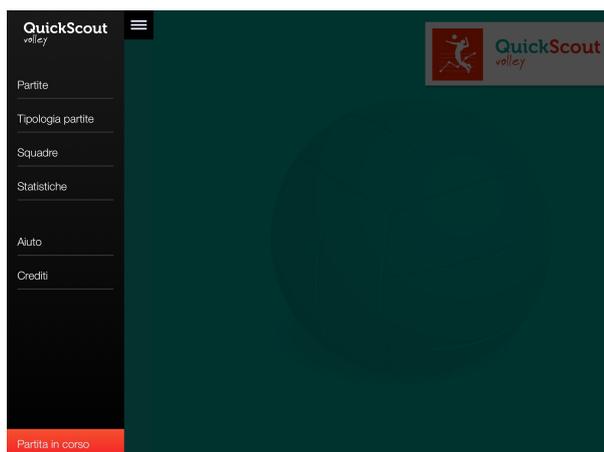
# Quick Scout Volley

## Manuale d'uso

### Indice

<b>Introduzione alla navigazione</b>	<b>2</b>
<b>1. Creare una squadra</b>	<b>2</b>
1.1 Pannello per l'inserimento di una nuova squadra	3
<b>2. Gestire i giocatori</b>	<b>4</b>
2.1 Inserire un nuovo giocatore	5
<b>3. Le tipologie di partita</b>	<b>6</b>
<b>4. Gestire le partite</b>	<b>7</b>
4.1 Inserire una nuova partita	9
4.2 Gestire i giocatori convocati alla partita	10
<b>5. La schermata di scouting</b>	<b>11</b>
5.1 Analisi degli elementi della schermata di scout	12
5.2 Eseguire lo scouting	13
5.3 La gestione del libero	15
<b>6. Consultare il report di una partita</b>	<b>16</b>
<b>7. Il calcolo dell'efficienza</b>	<b>19</b>
<b>8. Le statistiche</b>	<b>19</b>
<b>9. Esportazione dei dati</b>	<b>22</b>
9.1 Il PDF del report della partita	22
9.2 Il PDF delle statistiche	25
<b>10. Le sezioni Aiuto e Credits</b>	<b>26</b>

# Introduzione alla navigazione

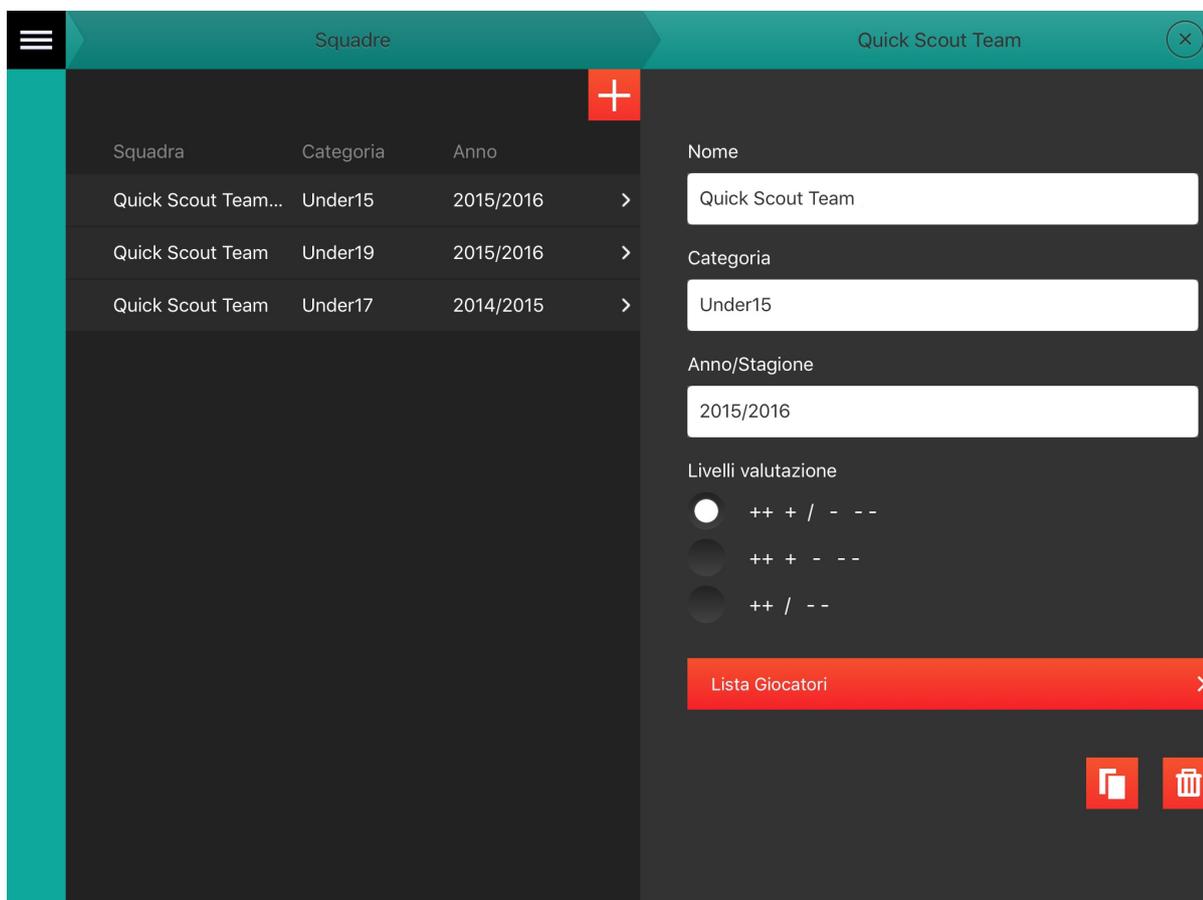


All'avvio della app il menù è aperto sulla sinistra e presenta le seguenti voci: Partite, Tipologia partite, Squadre, Statistiche, Aiuto e Credits.

Le funzionalità delle varie voci verranno illustrate in seguito.

Il menù scompare ogni volta che si seleziona una voce.

Successivamente se si desidera aprire il menù tap sull'icona  in alto a sinistra.



## 1. Creare una squadra

Per creare una nuova squadra scegliere la voce di menù "Squadre".

Si aprirà la schermata con l'elenco delle squadre inserite.

Tap sull'icona  per aprire il secondo pannello con i campi da compilare.

## 1.1 Pannello per l'inserimento di una nuova squadra

Analizziamo il pannello di destra nel dettaglio.

In alto troviamo 3 campi testuali:

**Nome** = il nome della squadra

**Categoria** = campo libero in cui assegnare la categoria (es. femminile, under14 ecc.)

**Anno/Stagione** = è l'anno o la stagione a cui si riferisce la squadra, può essere inserito nel formato anno singolo oppure doppio (es. 2014 oppure 2014/2015)

Al centro troviamo la scelta del livello di valutazione.

Questa opzione rappresenta il numero di livelli con cui vogliamo valutare i giocatori della squadra che stiamo inserendo. Le scelte possibili sono 3:

**5 livelli** = ++ + / - - -

**4 livelli** = ++ + - - -

**3 livelli** = ++ / - -

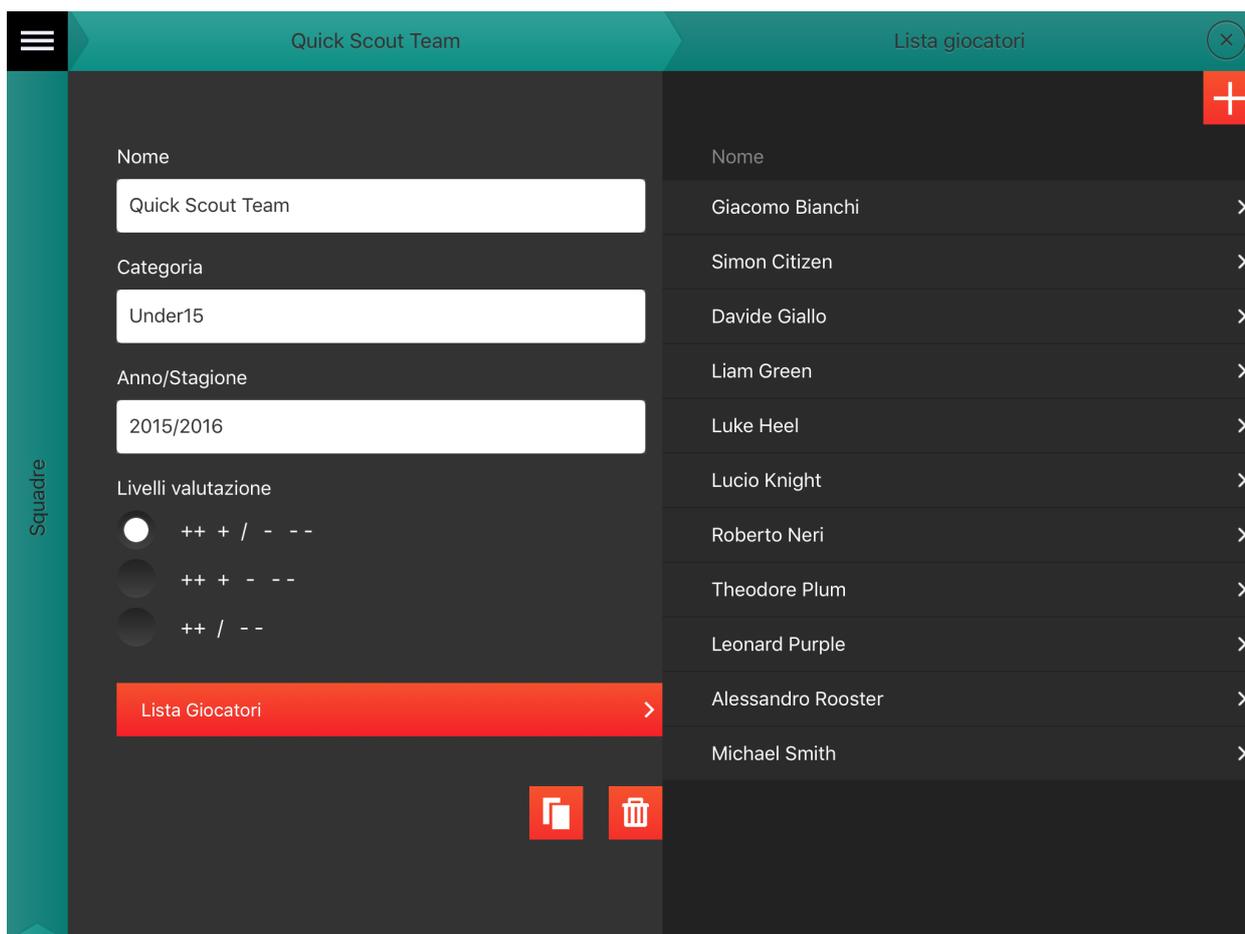
Successivamente troviamo il bottone per aprire il pannello che permetterà l'inserimento dei giocatori (vedi capitolo 2).

In basso a destra, infine, le due icone che permettono di eseguire rispettivamente la **copia** della squadra appena inserita oppure la **cancellazione** della stessa.

*NB Il titolo del pannello che inizialmente è "Nuova squadra" una volta compilato il campo "Nome" verrà aggiornato con il valore inserito e la squadra comparirà automaticamente nell'elenco del pannello precedente.*

*NB La copia della squadra consente di mantenere la stessa stagione generando quindi una vera e propria copia oppure di associare alla squadra copiata la stagione successiva.*

## 2. Gestire i giocatori



Una volta compilati tutti i campi del pannello “Nuova squadra” tap su “Lista giocatori” per gestire o inserire nuovi atleti.

Il pannello della squadra scivola verso sinistra lasciando il posto alla lista dei giocatori.

Il pannello “Squadre” invece si contrae rimanendo comunque raggiungibile sulla barra laterale sinistra.

---

*In generale quando il numero di pannelli aperti è maggiore di 2 i primi pannelli sono raggiungibili dalla barra laterale sinistra. Tap sul titolo del pannello per riaprirlo.*

*È possibile chiudere un pannello attraverso l'icona  posta in alto a destra nella barra del titolo.*

---

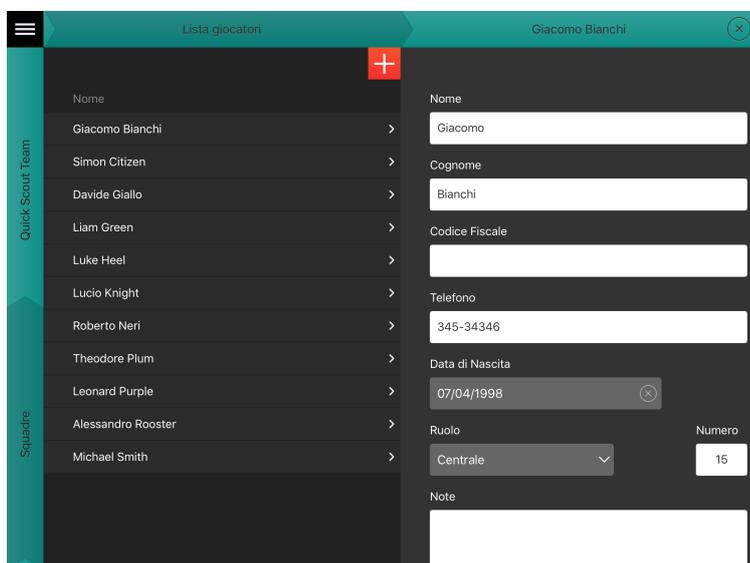
Analizziamo ora l'elenco dei giocatori.

Il pannello è composto dai nomi dei giocatori, tap sul nome del giocatore per accedere alla scheda di dettaglio tramite cui sarà anche possibile modificare ed **eliminare definitivamente il giocatore** attraverso l'icona  posta in basso a destra.

*NB L'eliminazione di un giocatore dalla lista non comporta la cancellazione delle sue statistiche che contribuiscono a generare quelle totali della squadra.*

## 2.1 Inserire un nuovo giocatore

Tap su  in alto a destra dal pannello “Lista giocatori” per inserire un nuovo giocatore.



Il pannello scivolerà verso sinistra lasciando il posto al pannello “Nuovo giocatore” con i campi da compilare.

*NB I pannelli aperti precedentemente, come descritto prima, non si chiudono ma vengono minimizzati rimanendo sempre disponibili nella barra laterale sinistra.*

Il pannello per inserire un nuovo giocatore funziona come quello per l’inserimento di una nuova squadra, una volta compilato il campo “Cognome” il titolo del pannello si aggiorna e il giocatore compare nell’elenco del pannello precedente, a sinistra dello schermo. I giocatori vengono ordinati alfabeticamente per cognome.

Analizziamo i campi da compilare:

**Nome** = il nome del giocatore

**Cognome** = il cognome del giocatore (campo obbligatorio)

**Codice fiscale** = il codice fiscale del giocatore

**Telefono** = il numero di telefono del giocatore

**Data di nascita** = la data di nascita del giocatore

**Ruolo** = il ruolo del giocatore che potrà essere eventualmente aggiornato per la singola partita

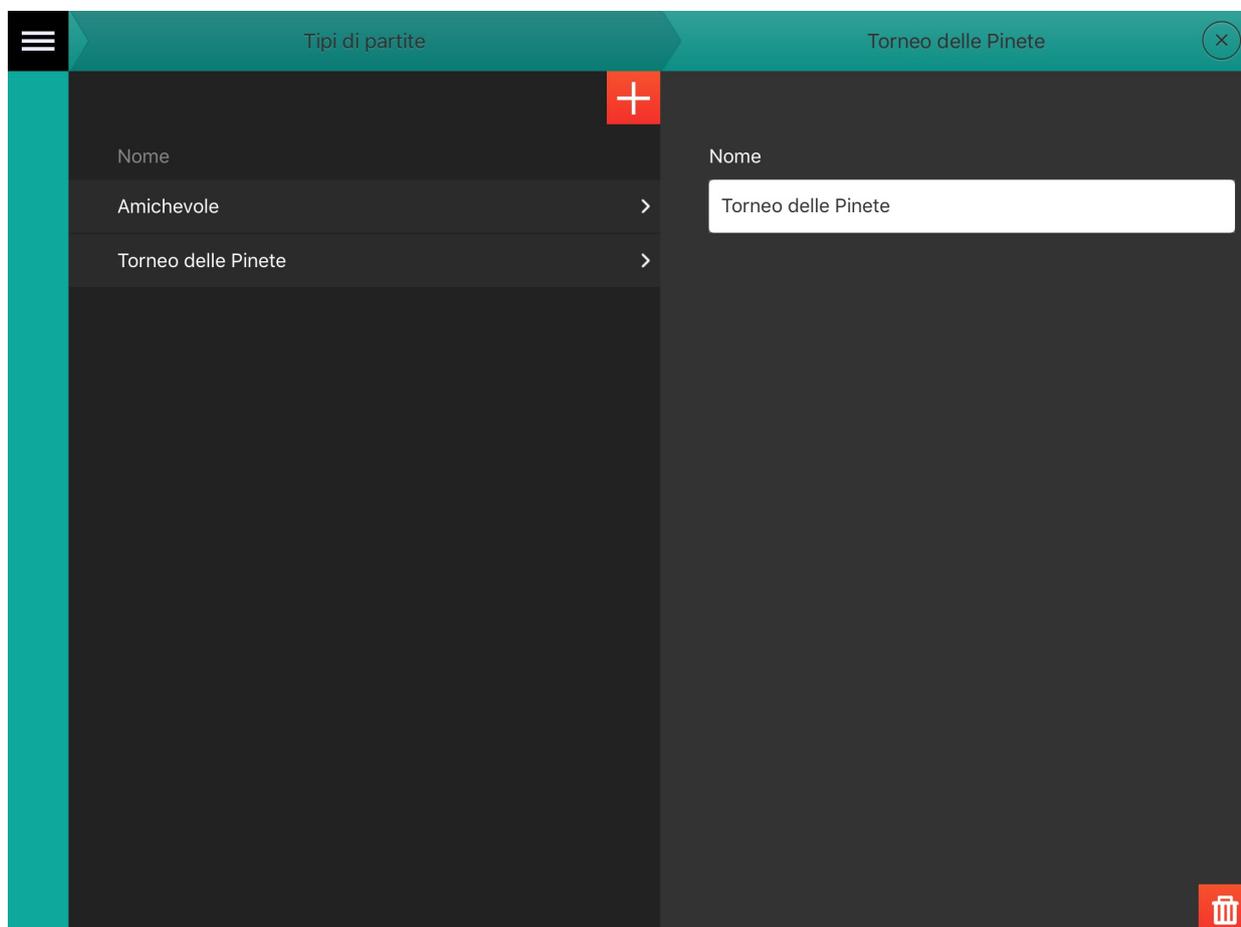
**Numero** = il numero del giocatore che potrà essere eventualmente aggiornato per la singola partita

**Note** = campo libero per note e appunti

### 3. Le tipologie di partita

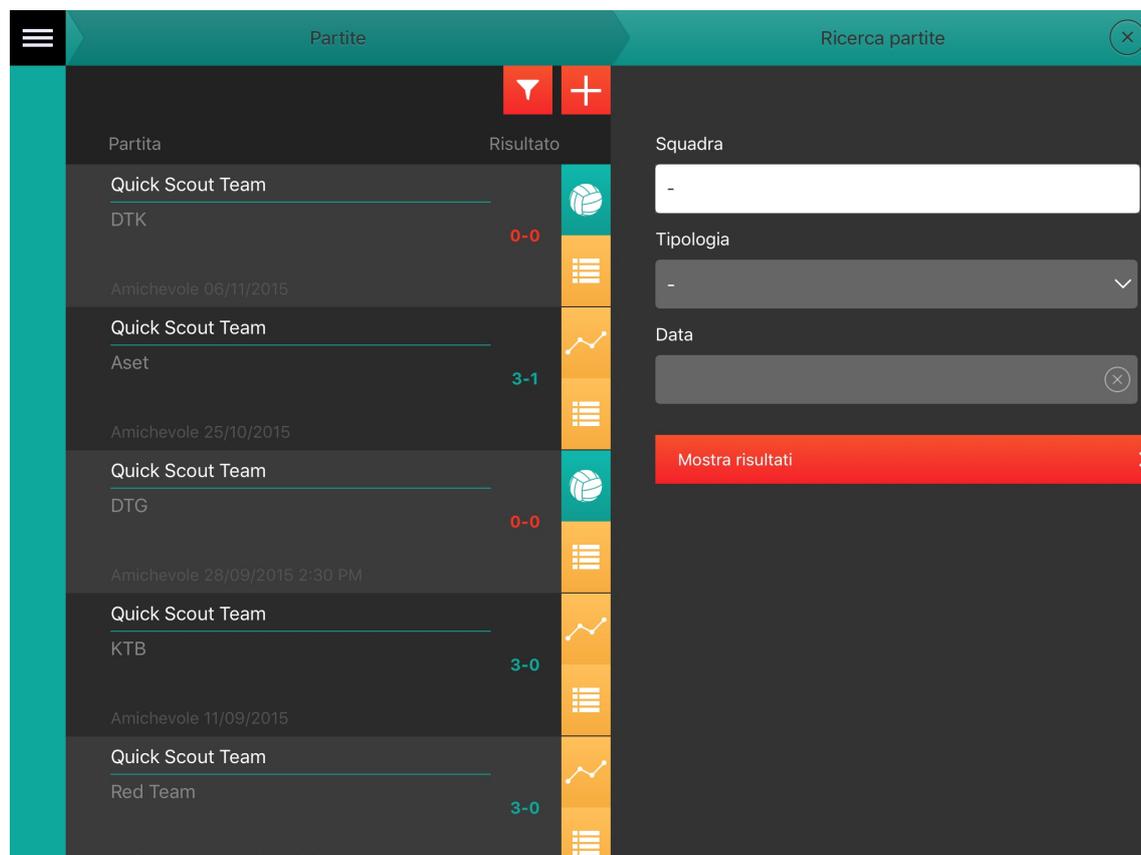
Dal menù principale in alto a sinistra selezionare la voce “Tipologia partite”.

In quest’area è possibile inserire le tipologie che si desiderano (tap su ) , il campo da compilare è soltanto uno e una volta inserita la tipologia, questa apparirà nell’elenco e verrà visualizzata nel menù a tendina del pannello per la creazione di una nuova partita (vedi pag. 6).



## 4. Gestire le partite

Dal menù principale tap sulla voce “Partite”, si aprirà l’elenco di tutte le partite inserite.



Tap su  per aprire la schermata che permette di ricercare la partita desiderata filtrando per:  
**Squadra** = Il filtro agisce sul nome della squadra (soltanto la squadra valutata).  
**Tipologia** = il filtro agisce sulla tipologia di partita (es. amichevole) vedi paragrafo 4.  
**Data** = il filtro agisce sulla data della partita.

L’elenco delle partite è formato da due colonne:

**Colonna “Partita”** = il nome delle due squadre avversarie (prima quella di casa), tipologia, data e ora

**Colonna “Risultato”** = evidenziata in rosso se la partita è in corso

Ogni partita, in base al suo stato, può presentare sulla destra le seguenti icone:



**icona pallone** = per iniziare o proseguire lo scout di quella partita



**icona elenco** = per visualizzare il report di una partita in corso o conclusa



**icona statistiche** = per visualizzare le statistiche della partita conclusa

**icona pallone + icona elenco** = per le partite in corso di valutazione permette di riprendere lo scout o visualizzare il report compilato fino a quel momento.

**Icona elenco + icona statistiche** = per le partite terminate permette di visualizzare il report finale e le statistiche generate.

NB All'apertura del pannello Partite viene mostrata come prima dell'elenco la prossima partita. Se viene aperto il pannello di una partita non conclusa comparirà un avviso in alto che ne definisce lo stato come "In corso di valutazione", come mostrato nella schermata successiva.

Partite

Quick Scout Team | The red team

Partita in corso di valutazione

Partita	Risultato
Quick Scout Team DTK Amichevole 06/11/2015	0-0
Quick Scout Team Aset Amichevole 25/10/2015	3-1
Quick Scout Team The red team Torneo delle Pinete 14/10/2015 12:00 AM	0-0
Quick Scout Team DTG Amichevole 28/09/2015 2:30 PM	0-0
Quick Scout Team KTB Amichevole 11/09/2015	3-0

Squadra da analizzare  
Quick Scout Team | Under19 | 2015/2016

Avversari  
The red team

In casa

Tipologia  
Torneo delle Pinete

Data  
14/10/2015

Ora  
12:00 AM

Luogo

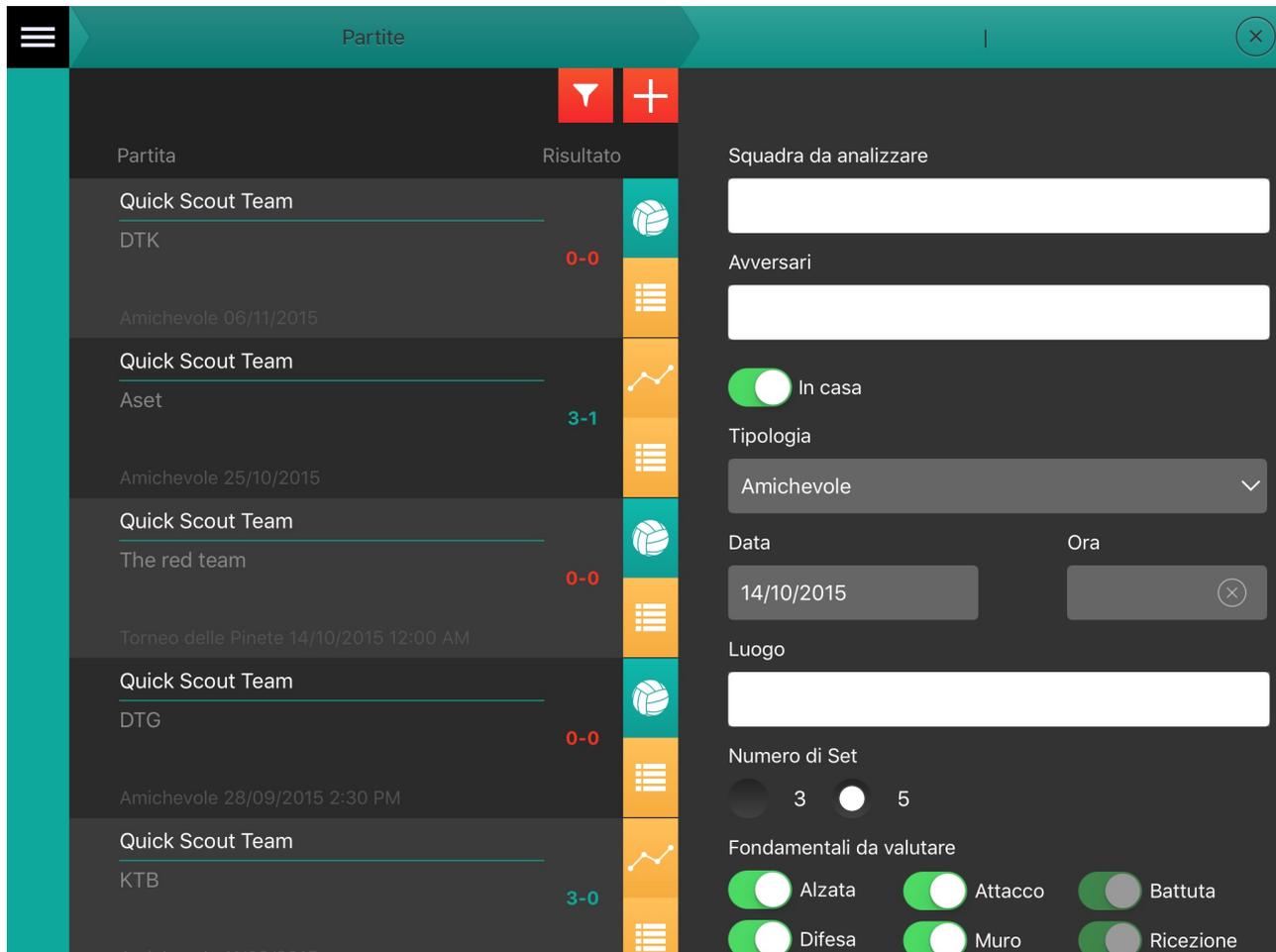
Numero di Set  
 3  5

Fondamentali da valutare

- Alzata
- Attacco
- Battuta
- Difesa
- Muro
- Ricezione

## 4.1 Inserire una nuova partita

Dal pannello “Partite” tap su  per inserire una nuova partita.



Si aprirà il pannello con i campi da compilare. Il pannello funziona come quelli visti in precedenza per l’inserimento di nuovo giocatore e nuova squadra.

Analizziamo i campi nel dettaglio:

**Squadra da analizzare** = campo che suggerisce con un autocompletamento il nome della squadra fra quelle in archivio (campo obbligatorio)

**Avversari** = campo libero nome avversari (campo obbligatorio)

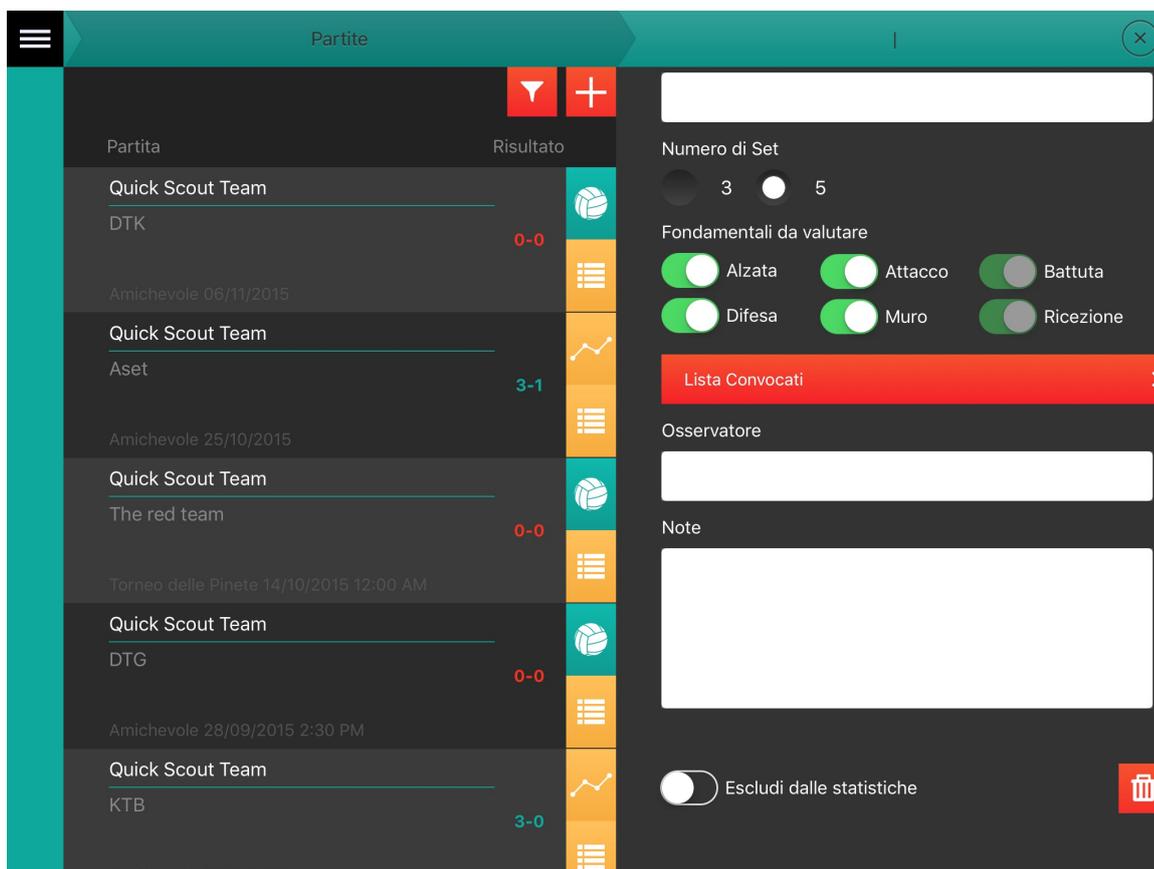
**In casa** = se attivato (icona verde) si considera la partita come giocata in casa e verrà visualizzato nell’elenco il nome della squadra da analizzare per primo

**Tipologia** = scelta da elenco tipologie in archivio (vedi capitolo 3)

**Data e Ora** = data e ora della partita

**Luogo** = campo libero per il luogo della partita

**Numero di set** = scelta del numero di set da giocare



**Fondamentali da valutare** = permette di disattivare le azioni che non si desidera valutate per quella partita, battuta e ricezione sono obbligatoriamente sempre attivate.

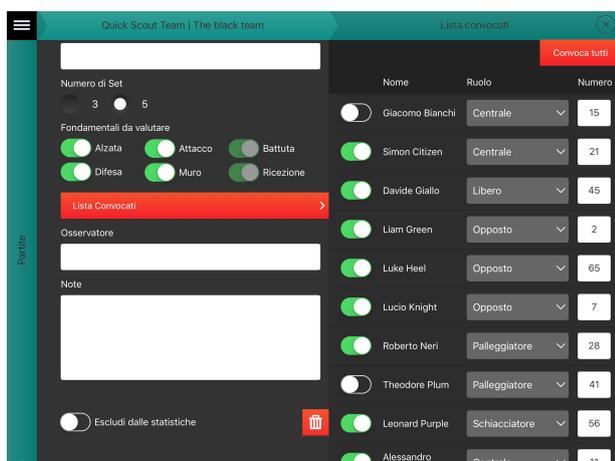
**Lista convocati** = vedi paragrafo successivo 4.2

**Osservatore** = nome di chi eseguirà la valutazione

**Note** = campo libero per note sulla partita

**Escludi dalle statistiche** = se attivo le valutazioni della partita non verranno inserite nelle statistiche, di default è disattivato.

## 4.2 Gestire i giocatori convocati alla partita



Tap su **“Lista convocati”** in fondo al pannello per la gestione dei giocatori che parteciperanno a quella partita.

Si aprirà un nuovo pannello in cui sarà possibile:

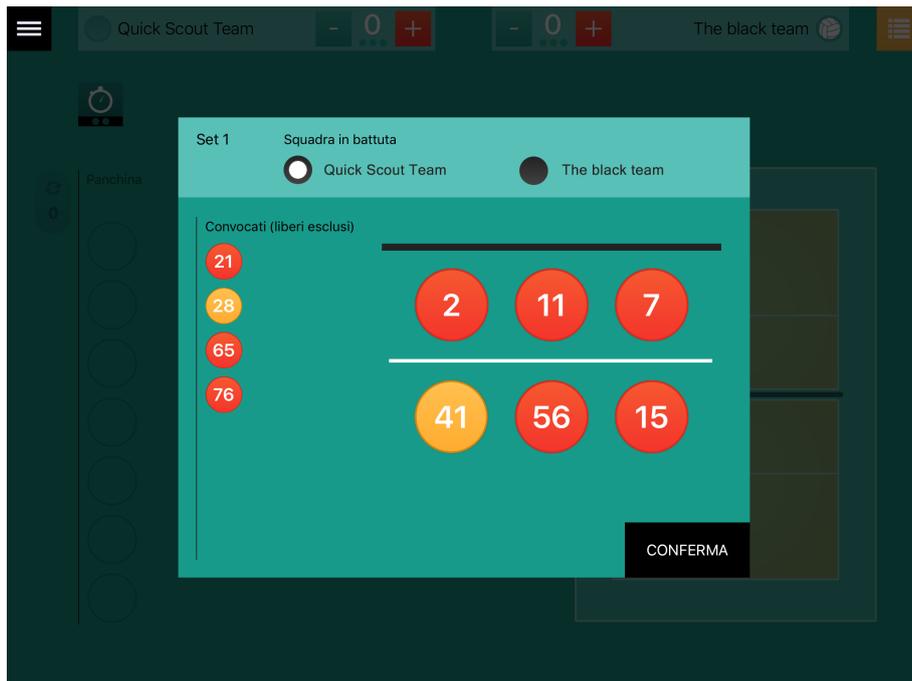
- convocare o meno ogni giocatore alla partita
- modificare il ruolo e il numero del giocatore per quella partita
- selezionare i primi 13 giocatori (tap su **“Convoca tutti”** in alto a destra) a cui sia già stato assegnato un ruolo e un numero di maglia

*NB Un giocatore per essere convocato deve aver obbligatoriamente assegnato un ruolo e un numero di maglia.*

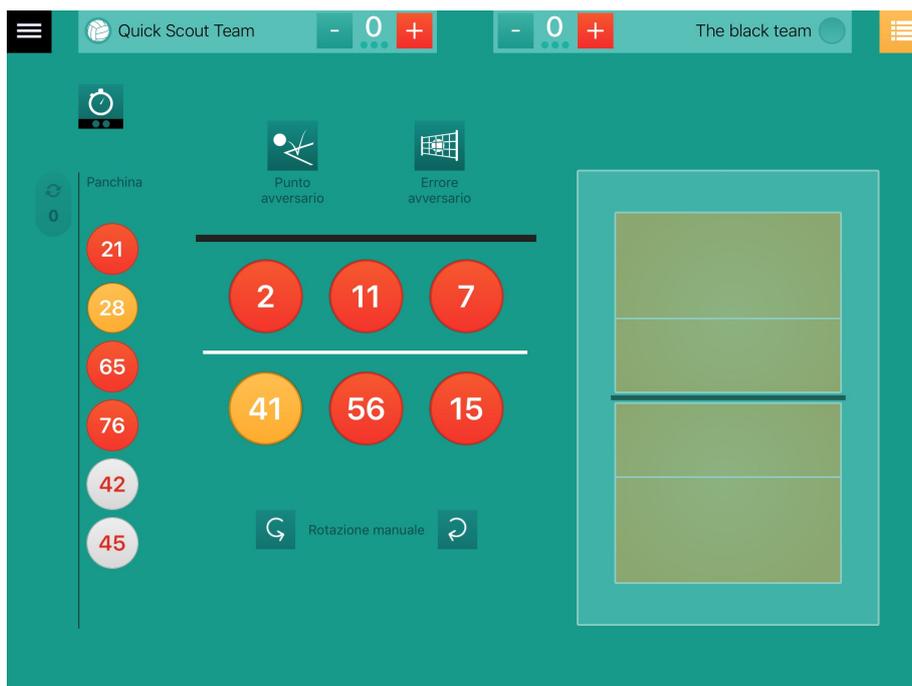
## 5. La schermata di scouting

Siamo giunti al cuore dell'applicazione. Di seguito analizzeremo tutti gli elementi che permettono di eseguire in modo facile e veloce tutte le valutazioni delle azioni che si svolgono in campo. Quando si vuole iniziare lo scouting di una partita verrà mostrata la seguente schermata per inserire la formazione in campo e indicare il possesso palla. Questa schermata verrà riproposta all'inizio di ogni set (con palla già assegnata nei set successivi al primo).

*NB Il libero e il palleggiatore vengono rappresentati con colori differenti rispetto agli altri giocatori: **Libero: bianco, Palleggiatore: giallo**, inoltre non è possibile inserire il libero nella formazione iniziale. Per la gestione di questo particolare giocatore consultare il paragrafo 5.3.*



Trascinare i giocatori dalla panchina al campo per posizionarli e tap su "Conferma".



Una volta confermato il settaggio verrà mostrata la schermata di scouting. È ora possibile iniziare lo scout.

## 5.1 Analisi degli elementi delle schermata di scout

In alto troviamo i nomi delle due squadre avversarie con i relativi punteggi, l'indicazione del possesso palla e dei set vinti.

Subito sotto, sulla sinistra, il pulsante per la registrazione dei time out.

Al centro da sinistra troviamo l'indicazione dei cambi effettuati, la panchina, la formazione in campo, il pulsante per il tracciamento dell'errore avversario e del punto avversario (al di là della rete), la rotazione manuale in basso, il campo per il tracciamento delle traiettorie dei colpi (battuta e attacco) e le icone per il tracciamento del tipo di colpo (battuta, attacco,alzata e ricezione).

In basso il pannello di streaming delle azioni registrate e sulla destra l'area dove potranno essere mostrati eventuali errori/avvisi.

All'estrema destra, i pulsanti per la conclusione di set e partita (che appariranno in modo coerente al punteggio).



## 5.2 Eseguire lo scouting

Cliccando sull'icona di un giocatore in campo comparirà la **ruota della valutazione**.

A seconda dei **livelli di valutazione** impostati per la squadra (vedi pag. 3) comparirà una ruota che avrà tanti spicchi quante le azioni da valutare (min 1 max 6) e tanti settori concentrici quanti i livelli di valutazione scelti (5,4 o 3).

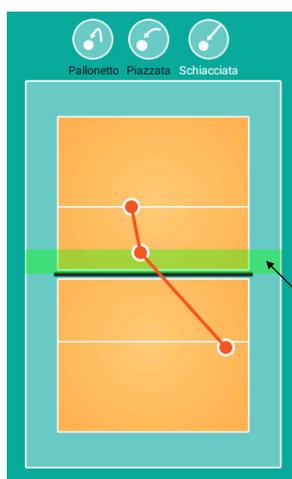
I livelli di valutazione sono in ordine crescente partendo dal centro verso l'esterno.

Alcuni spicchi possono essere disabilitati (come mostra la schermata seguente) e questo può accadere perchè:

- il fondamentale corrispondente è stato disabilitato durante la creazione della partita
- in base alla fase di gioco l'unico fondamentale corretto è una battuta oppure una ricezione.



Tap sul settore che corrisponde al fondamentale e alla sua valutazione per registrare il dato. La ruota si chiuderà in automatico e sarà possibile eseguire una delle seguenti azioni:



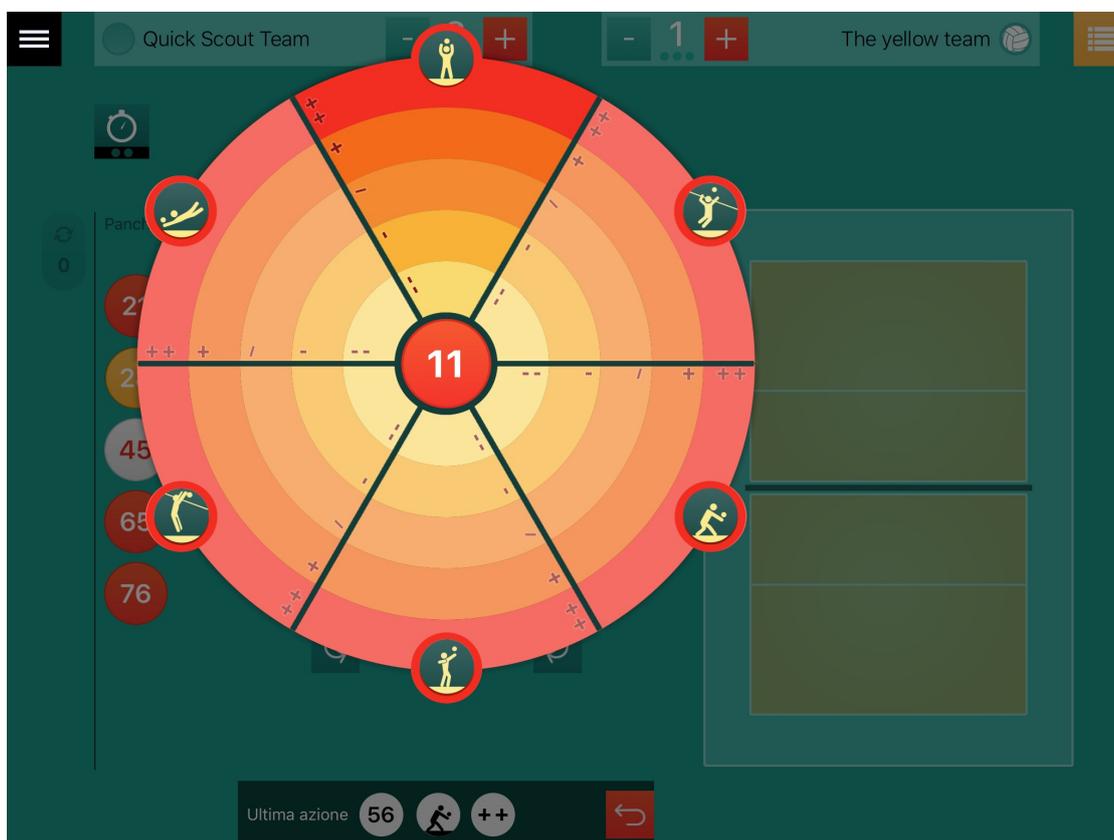
- segnare la traiettoria del colpo utilizzando l'apposito campo attivo, dal basso verso l'alto (se si è appena valutata una battuta o un attacco)

- segnare il tipo di colpo (se si è appena valutata una battuta, un attacco, un'alzata o una ricezione. Es. Attacco - Schiacciata)

Zona di tracciamento del muro avversario.

## Inoltre è possibile

- assegnare o togliere un punto manuale alle due squadre attraverso i pulsanti in  e 
- tracciare un errore avversario con il pulsante  (ad esempio una battuta in rete) che aggiunge automaticamente un punto alla propria squadra ed effettua una rotazione, se necessario
- tracciare un punto degli avversari con il pulsante  (ad esempio una schiacciata molto complicata da difendere, al punto che non si può dare a nessun giocatore della propria squadra la responsabilità di aver fatto cadere la palla) che aggiunge automaticamente un punto alla squadra avversaria
- segnare un time out (al massimo 2 per set)
- cambiare il possesso palla (tap sull'icona del pallone vicino al nome della squadra)
- sostituire un giocatore dalla panchina (dopo 6 sostituzioni nello stesso set verrà mostrato un messaggio di avviso e il numero delle sostituzioni, a lato della panchina, apparirà in rosso)
- annullare l'ultima azione appena registrata (fra tutte quelle precedentemente elencate) utilizzando il pannello di streaming in basso (tap su )
- eseguire una nuova valutazione cliccando su un altro giocatore, in questo caso la ruota suggerirà il fondamentale da valutare mostrando gli altri schiariti (come nella schermata successiva) che rimarranno comunque attivi



La rotazione avviene in automatico quando la squadra torna in battuta, ma è possibile correggerla manualmente tramite i pulsanti posti sotto alla formazione.

La conclusione del set deve essere definita manualmente tramite apposito pulsante in basso a destra che comparirà non appena il punteggio sarà coerente. Lo stesso vale per la conclusione della partita.

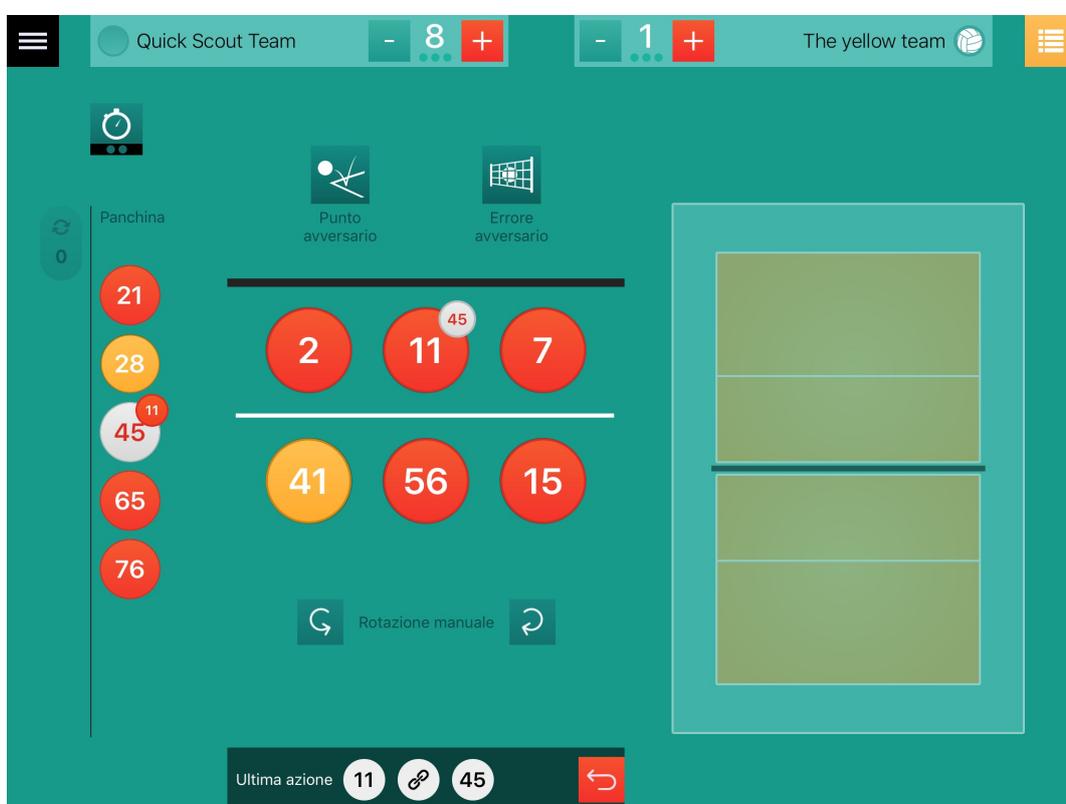
## 5.3 La gestione del libero

Il libero, come visto in precedenza, è rappresentato con i colori invertiti rispetto agli altri giocatori e non è possibile inserirlo nella formazione iniziale, questo perché deve essere necessariamente associato ad un altro giocatore.

Per associare il libero ad un giocatore della formazione è sufficiente **trascinarlo dalla panchina sul giocatore a cui deve essere collegato**.

In questo modo il libero si troverà in campo al posto del giocatore a cui è associato soltanto quando la rotazione porterà quest'ultimo in seconda linea.

Per identificare l'associazione comparirà sui due giocatori associati il numero dell'altro. Nell'immagine seguente vediamo l'11 associato al libero 45 che lo sostituirà quanto l'11 ruoterà in seconda linea.



### Quando il libero si trova in panchina è possibile:

- Collegarlo ad un giocatore in campo tramite trascinamento.
- Se è collegato ad un giocatore sostituirlo ad esso, a condizione che si trovi in seconda linea.
- Scollegarlo tramite doppio tap.

### Quando il libero si trova in campo è possibile:

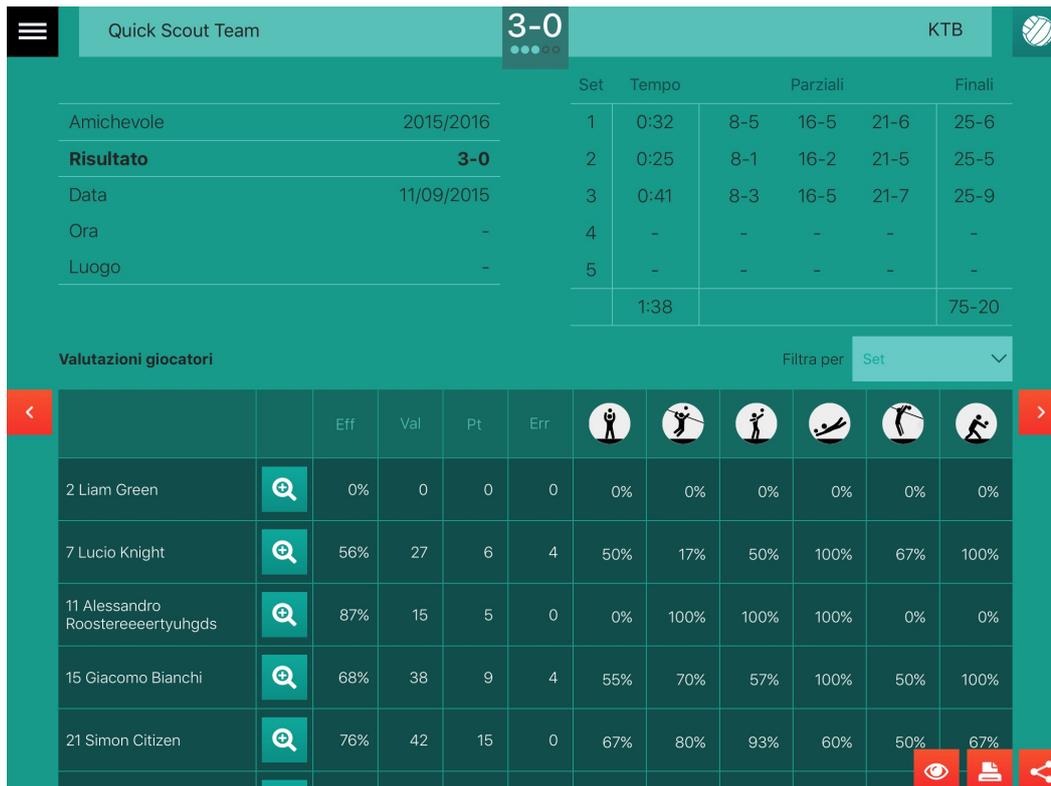
- Trascinare all'inverso l'11 dalla panchina sul 45 in campo e l'11 prenderà il posto del 45.
- Eseguire un doppio tap sul giocatore in panchina (45 nel nostro caso) e i due giocatori torneranno scollegati.
- Trascinare sul libero un altro giocatore, per esempio il 7: il libero perderà il collegamento all'11 e risulterà invece collegato al 7.

Tutte le azioni di collegamento e scollegamento con il libero risultano registrate nel box dello streaming in basso e sono pertanto annullabili.

## 6. Consultare il report di una partita

Si può giungere alla schermata di report in tre diversi modi:

- Dall'elenco delle partite (vedi pag. 7) cliccando sull'icona  è possibile visualizzare il report di una partita.
- Durante lo scout tap sull'icona  in alto a destra
- In automatico alla conclusione di ogni partita



The screenshot displays a match report for 'Quick Scout Team' (3-0) against 'KTB'. The interface includes a header with the team name, score, and opponent. Below this, there are two main tables: one for match details and another for player statistics.

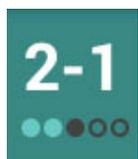
		Set	Tempo	Parziali			Finali
Amichevole	2015/2016	1	0:32	8-5	16-5	21-6	25-6
<b>Risultato</b>	<b>3-0</b>	2	0:25	8-1	16-2	21-5	25-5
Data	11/09/2015	3	0:41	8-3	16-5	21-7	25-9
Ora	-	4	-	-	-	-	-
Luogo	-	5	-	-	-	-	-
			1:38				75-20

Valutazioni giocatori		Filtra per Set									
		Eff	Val	Pt	Err						
2 Liam Green		0%	0	0	0	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7 Lucio Knight		56%	27	6	4	50%	17%	50%	100%	67%	100%
11 Alessandro Roostereeeeertyuhgds		87%	15	5	0	0%	100%	100%	100%	0%	0%
15 Giacomo Bianchi		68%	38	9	4	55%	70%	57%	100%	50%	100%
21 Simon Citizen		76%	42	15	0	67%	80%	93%	60%	50%	67%

La schermata di report appare mostrando in alto il nome delle squadre e al centro il risultato con l'indicazione dei set.

Subito sotto troviamo le 2 tabelle riassuntive con i dati della partita e i risultati parziali e finali.



**Nel caso mostrato qui a lato:**  
primi due set vinti, 3° set perso, ultimi due set non giocati.

Sotto ancora si trova un'area contenente 4 diverse tabelle, visualizzabili singolarmente cliccando sulle frecce rosse a destra e sinistra, che mostrano rispettivamente:

Set	Tempo	Parziali	Finali
1	0:32	8-5 16-5 21-6	25-6
2	0:25	8-1 16-2 21-5	25-5
3	0:41	8-3 16-5 21-7	25-9
4	-	-	-
5	-	-	-
1:38			75-20

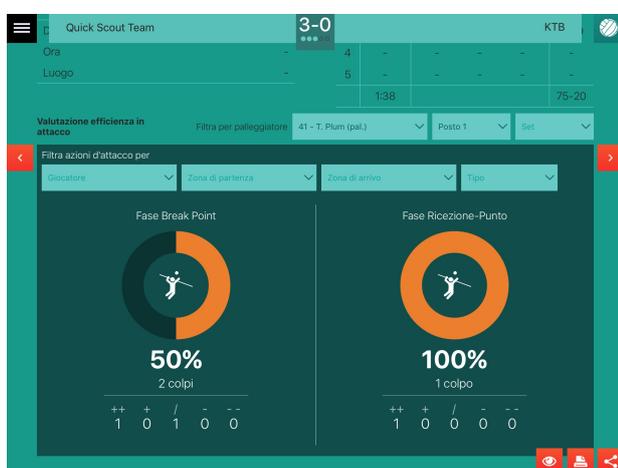
  

Giocatore	Eff	Val	Pt	Err	0++	3++	1++	0++	2++	0++
2 Liam Green	0%	0	0	0	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7 Lucio Knight	56%	27	6	4	50%	17%	50%	100%	67%	100%
11 Alessandro Rosticereseriyhgds	87%	15	5	0	0%	100%	100%	100%	0%	0%
15 Giacomo Bianchi	68%	38	9	4	55%	70%	57%	100%	50%	50%

1. La **valutazione giocatori** divisa per colpi con indicazione dell'**efficienza** (vedi pag. 18) e possibilità di espandere

(tap su ) la riga e visualizzare le valutazioni di ogni colpo.

La tabella è filtrabile per set.

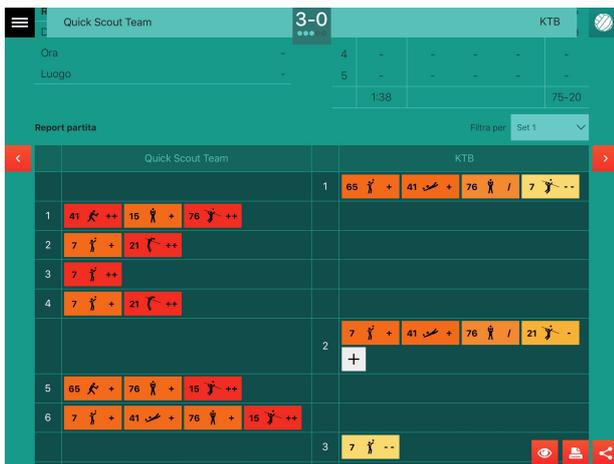


2. Il **report dell'efficienza dell'attacco in base al palleggiatore e alla sua posizione**. Filtrabile per giocatore, posizione e set.

Il grafico può essere ulteriormente filtrato per giocatore che ha eseguito l'attacco, zona del campo di partenza e arrivo dell'attacco (calcolati in base alla traiettoria) e tipo di attacco.



3. Il **report dei tipi di colpo e delle traiettorie** (per battuta e attacco) anch'essi filtrabili per valutazione, tipo di colpo, giocatore e set.



4. Il **report della partita** con i dettagli dei colpi filtrabili per set.

Nella colonna della propria squadra sono visualizzati gli elenchi dei colpi che conducono ad un punto della squadra analizzata. Nella colonna degli avversari, invece, troviamo gli elenchi dei colpi che conducono ad un punto per la squadra avversaria. Per ciascun colpo viene indicato il numero del giocatore che lo ha eseguito, l'icona del fondamentale e la sua valutazione.

I pulsanti   , posti in basso a destra, servono rispettivamente a **visualizzare**, **stampare e condividere** il file pdf del report completo (vedi capitolo 9).

Nella versione per IOS è presente il solo pulsante  che ingloba le stesse funzionalità dei due mancanti.

Dalla schermata di report è possibile ritornare alla schermata di scout tap sul pulsante  in alto a destra (se la partita è ancora in corso) o passare alle statistiche della partita: tap sul pulsante  se la partita è conclusa.

## 7. Il calcolo dell'efficienza

L'efficienza dei colpi è calcolata secondo le seguenti formule:

**MURO e ATTACCO:** la differenza tra il totale delle valutazioni ++ meno il totale delle valutazioni - - diviso per il numero totale dei colpi.

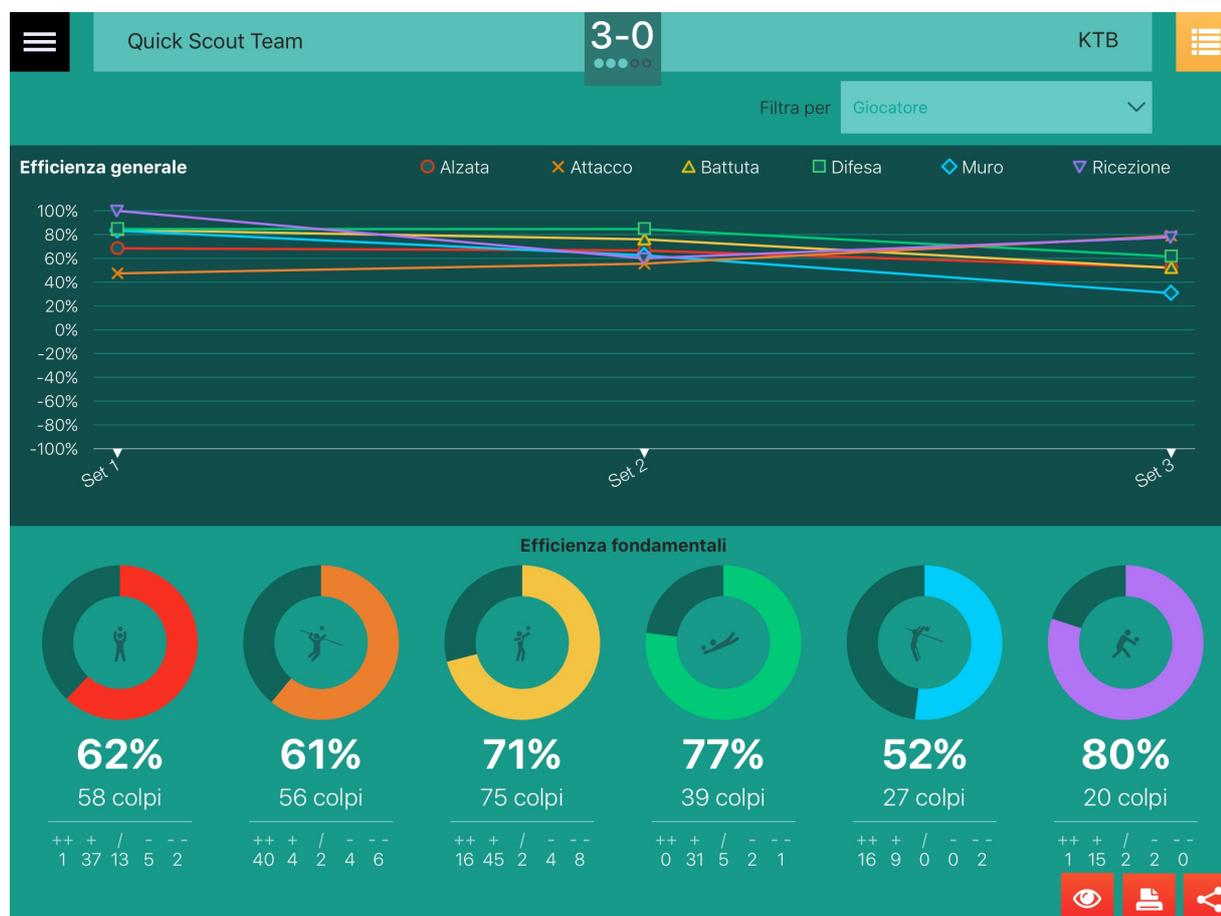
$$\frac{(++)-(--)}{\text{Tot. Colpi}}$$

**RICEZIONE, DIFESA, ALZATA e BATTUTA:** la differenza tra la somma delle valutazioni ++ e + meno il totale delle valutazioni - - diviso per il numero totale dei colpi.

$$\frac{(++)+(+)-(--)}{\text{Tot. Colpi}}$$

## 8. Le statistiche

Quick Scout Volley raccoglie tutti i dati acquisiti durante lo scout e li mostra in 2 grafici agevolando così la lettura delle statistiche.



Le statistiche possono essere mostrate per partita, squadra o giocatore.

Per vedere le statistiche di una partita conclusa accedere al report (vedi pag. 16) della stessa e poi cliccare sul pulsante  in alto a destra. Oppure direttamente dall'elenco delle partite.

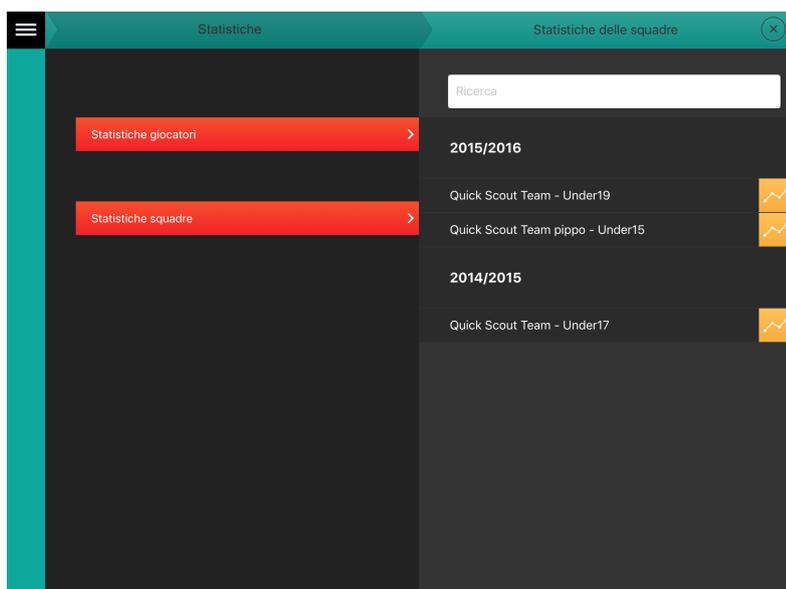


In alto troviamo la stessa impostazione della schermata di report con i nomi delle due squadre e l'indicazione del punteggio e dei set.

Sotto troviamo il grafico con l'efficienza dei colpi per ogni set mentre sotto, i grafici a torte, indicano il rendimento per il singolo colpo e il dettaglio delle valutazioni. È possibile filtrare i grafici per giocatore.

**Per accedere alle statistiche di una squadra o di un giocatore** selezionare la voce "Statistiche" dal menù principale. Comparirà un nuovo pannello utile alla ricerca della squadra o del giocatore del quale si desidera vedere le statistiche.

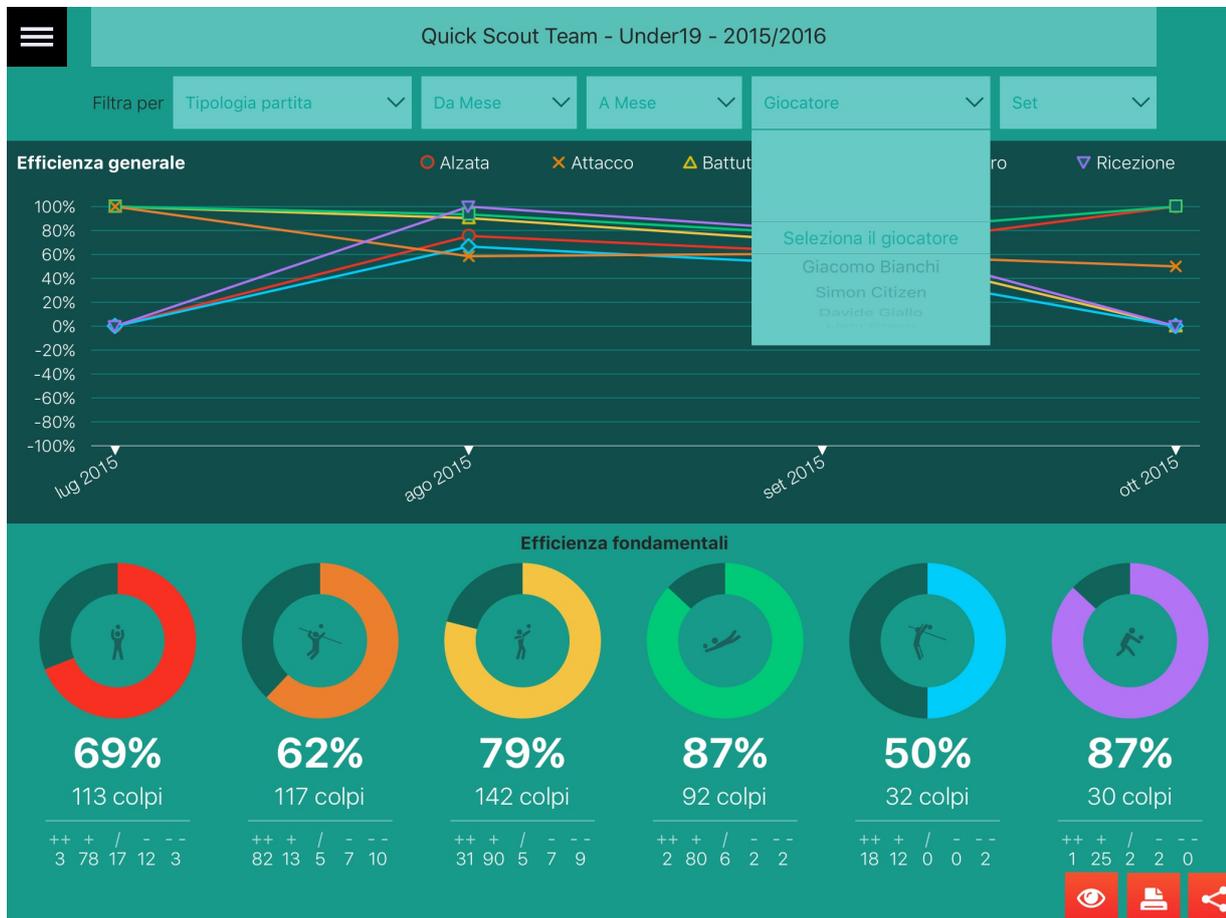
Scegliere, attraverso i due pulsanti, se visualizzare le statistiche di un giocatore o di una squadra. Successivamente sarà possibile filtrare, attraverso il campo di testo libero posto nel secondo pannello in alto, quello che si desidera visualizzare semplicemente iniziando a digitare.



Tap su  per visualizzare le statistiche dell'elemento desiderato.

Nel primo grafico sull'asse delle ascisse troveremo i mesi nell'intervallo di tempo in cui sono state giocate delle partite (terminate) e sarà possibile filtrare i grafici per:

- Tipologia partita (amichevole, campionato ecc.)
- Partita
- Giocatore
- Set



Anche in questo caso i pulsanti    in basso a destra svolgono le funzioni di creazione e visualizzazione del PDF completo.

## 9. Esportazione dei dati

I dati del report e delle statistiche vengono esportati in PDF mostrando i grafici e le tabelle in un file che può essere stampato o condiviso.

*N.B. L'esportazione è possibile soltanto dalla versione di Android 4.4 KitKat o successive.*

### 9.1 Il PDF del report della partita

La prima parte riguarda la tabella del report della partita. Verrà stampata tutta la partita.

<b>3-0</b>		Quick Scout Team					
●●●●○		KTB					
<b>Riepilogo partita</b>							
Amichevole	2015/2016	Set	Tempo	Parziali			Finali
<b>Risultato</b>	<b>3-0</b>	1	0:32	8-5	16-5	21-6	25-6
Data	11/09/2015	2	0:25	8-1	16-2	21-5	25-5
Ora	-	3	0:41	8-3	16-5	21-7	25-9
Luogo	-	4	-	-	-	-	-
		5	-	-	-	-	-
			1:38				75-20

#### Report partita - Set 1

Quick Scout Team				KTB				
				1	65  +	41  +	76  /	7  --
1	41  ++	15  +	76  ++					
2	7  +	21  ++						
3	7  ++							
4	7  +	21  ++						
				2	7  +	41  +	76  /	21  -
					+			
5	65  +	76  +	15  ++					
6	7  +	41  +	76  +					
				3	7  --			
7	65  +	76  +	15  ++					

Nella seconda parte verrà mostrata la tabella delle valutazioni dei giocatori con tutte le righe espase.



Quick Scout Team

KTB



Valutazioni giocatori - Tutta la partita

	Eff	Val	Pt	Err						
2 Liam Green	0%	0	0	0	0%	0%	0%	0%	0%	0%
					0++	0++	0++	0++	0++	0++
					0+	0+	0+	0+	0+	0+
					0/	0/	0/	0/	0/	0/
					0-	0-	0-	0-	0-	0-
					0--	0--	0--	0--	0--	0--
7 Lucio Knight	56%	27	6	4	50%	17%	50%	100%	67%	100%
					0++	3++	1++	0++	2++	0++
					2+	1+	5+	4+	1+	2+
					2/	0/	0/	0/	0/	0/
					0-	0-	0-	0-	0-	0-
					0--	2--	2--	0--	0--	0--
11 Alessandro	87%	15	5	0	0%	100%	100%	100%	0%	0%
					0++	3++	2++	0++	0++	0++
					0+	0+	4+	4+	0+	0+
					1/	0/	0/	0/	0/	0/
					0-	0-	0-	0-	0-	1-
					0--	0--	0--	0--	0--	0--
15 Giacomo Bianchi	68%	38	9	4	55%	70%	57%	100%	50%	100%
					1++	8++	0++	0++	1++	0++
					7+	1+	5+	4+	1+	4+
					1/	0/	1/	0/	0/	0/
					0-	0-	0-	0-	0-	0-
					2--	1--	1--	0--	0--	0--
21 Simon Citizen	76%	42	15	0	67%	80%	93%	60%	50%	67%
					0++	8++	5++	0++	2++	0++
					4+	1+	8+	3+	2+	2+
					0/	0/	0/	2/	0/	1/
					2-	1-	1-	0-	0-	0-
					0--	0--	0--	0--	0--	0--
28 Roberto Neri	0%	0	0	0	0%	0%	0%	0%	0%	0%
					0++	0++	0++	0++	0++	0++
					0+	0+	0+	0+	0+	0+
					0/	0/	0/	0/	0/	0/
					0-	0-	0-	0-	0-	0-
					0--	0--	0--	0--	0--	0--

La terza ed ultima parte è costituita dalle valutazioni dei fondamentali di tutta la partita.



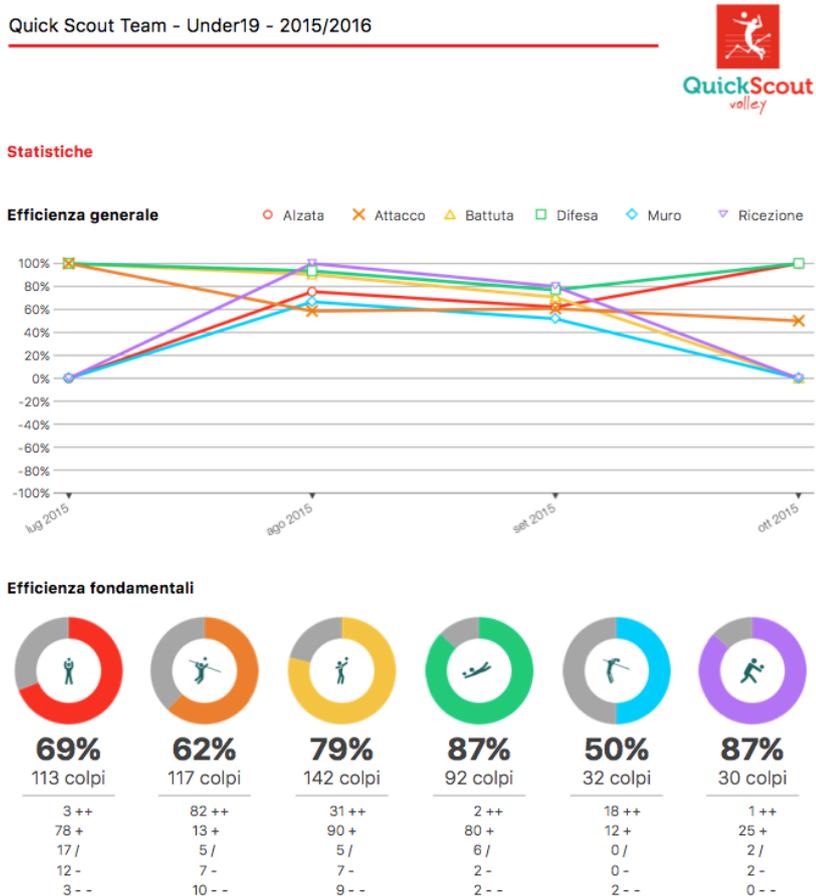
Non verrà stampata la tabella relativa all'efficienza dell'attacco.

## 9.2 Il PDF delle statistiche

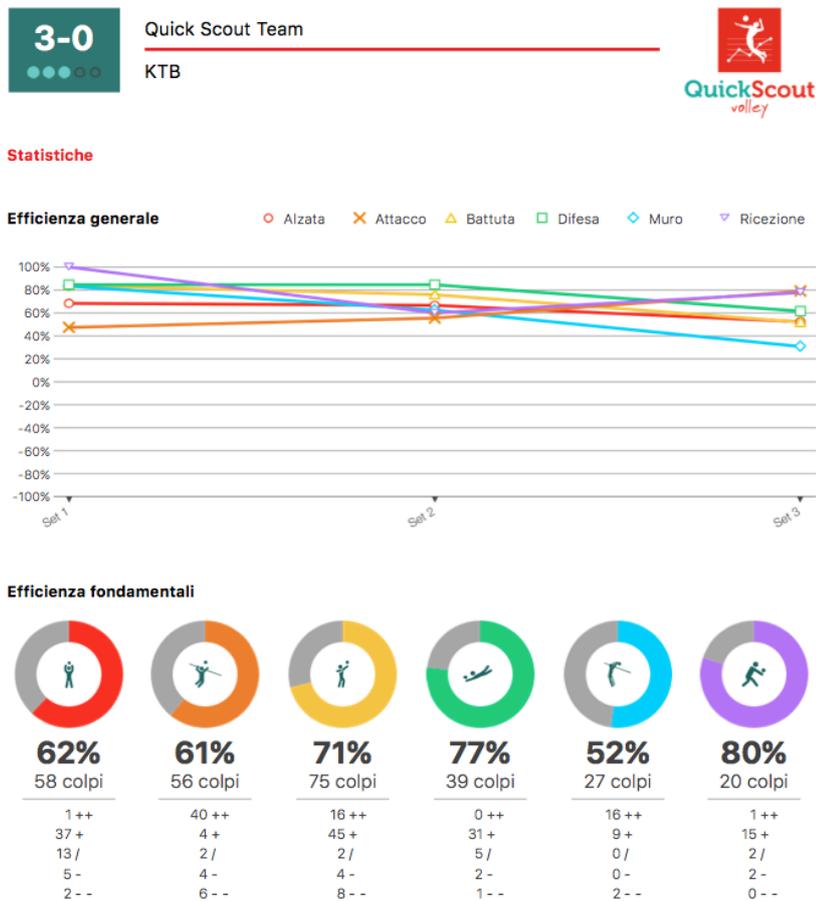
Il PDF relativo alle statistiche verrà generato come mostra la seguente schermata.

Nell'esempio vediamo le statistiche di una squadra.

In alto sotto la banda rossa appariranno gli eventuali filtri impostati (nell'esempio non è stato attivato nessun filtro) e subito sotto i grafici relativi all'efficienza generale e al dettaglio dei colpi.



Il PDF delle statistiche della partita, invece presenta in alto i dati relativi alla partita di riferimento, i filtri attivati fra le bande rosse e i grafici dell'efficienza. Il primo grafico sarà naturalmente suddiviso per set.



## 10. Le sezioni Aiuto e Credits

Nella sezione Aiuto è presente un “quick tutorial” con le principali schermate e funzionalità della app.

Nella sezione Credits invece sono presenti la versione corrente della app e i contatti degli sviluppatori per suggerimenti o reclami.