

VM LiveScout, la più semplice e completa App gratuita per l'analisi delle partite in tempo reale

Raccogli i dati della partita direttamente allo stadio, al campo d'allenamento o di fronte al televisore utilizzando iPad e iPhone

Annulla		Juventus	18:30	Udinese	Stop
Azione Attacco	Azione Difesa	Palle Inattive Favore	Palle Inattive Contro	Rete Fatta	
Rete Subita	In Fuorigioco	Fuorigioco Provocato	Tiro Fatto	Tiro Subito	
Assist	Assist Subito	Parata	Uscita	Rinvio	
Fallo	Fallo Subito				

1 BUFFON		Inverti	Formazioni	1 BRKIC
15 BARZAGLI		Ordina	Sposta Modulo Sostituzione Amm. Esp.	2 HEURTAUX
19 BONUCCI				5 DANILO
3 CHIellini				4 DOMIZZI
20 PADOIN				34 G. SILVA
23 VIDAL				21 LAZZARI
21 PIRLO				3 ALLAN
6 POGBA				8 BASTA
11 DE Ceglie				37 PEREYRA
14 LLORENTE				32 FERNADES
10 TEVEZ				10 DI NATALE

Descrizione	Dettaglio	Squadra	Giocatori	Tempo	Min	Dur	Note	Modifica
Fuorigioco Provocato		Udinese	HEURTAUX, DANILO	1	18:18	00:06		
In Fuorigioco		Juventus	POGBA, DE CEGLI...	1	18:18	00:06		
Fuorigioco Provocato		Juventus	BARZAGLI, BONU...	1	18:09	00:06		
In Fuorigioco		Udinese	BASTA, PEREYRA...	1	18:09	00:06		

- 2 Benvenuto in VM LiveScout !
- 2 Crea una nuova partita
- 3 Analizza una partita
- 5 Inserisci eventi
- 5 Fine tempo e partita
- 6 Allenamenti
- 6 Pannelli
- 8 Impostazioni

Benvenuto in VM LiveScout !

VM LiveScout è un'applicazione per iPad e iPhone che permette di analizzare le tue partite di calcio utilizzando una serie di eventi definiti in un Pannello.

Azione di Attacco, Palla inattiva a favore, Tiro Fatto, ecc. sono eventi già presenti nel pannello *SICS2014* che viene fornito con l'applicazione; puoi creare i tuoi Pannelli senza limitazioni, ad esempio specializzato per le palle inattive, per i portieri, ecc.

Crea la tua libreria di partite analizzate e porta i tuoi dati in VideoMatch, il nostro software per la Match Analysis; sincronizza i tuoi eventi con il video della partita per poter estrarre immediatamente montaggi video ad alta qualità.

Consulta il sito www.videomatch.it per ulteriori informazioni.

Crea una nuova partita

Inizia subito ad analizzare la tua prima partita: premi il tasto **+** in alto a destra; si aprirà la finestra relativa ai dati della gara:

Nuova Partita	
Data	lun 10 feb 2014
Stagione	2013-2014
Campionato	-
Pannello	SICS2014
Modalità	Modalità completa <input checked="" type="checkbox"/>
In Casa	<input type="text"/> Seleziona squadra in casa
Ospite	<input type="text"/> Seleziona squadra ospite

Imposta *Data, Stagione e Campionato*

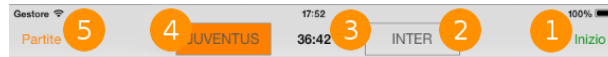
La voce *Pannello* permette di selezionare la maschera di eventi da utilizzare per la raccolta dei dati; SICS2014 è un pannello fornito con l'applicazione, se ne possono creare altri dal menù *Pannelli*.

La partita può essere analizzata in *modalità completa* o *base*; la prima permette di indicare anche i giocatori coinvolti negli eventi.

Inserisci la squadra in casa e la squadra ospite digitando il nome oppure selezionando da *Seleziona squadra in casa/ospite* per scegliere tra le squadre presenti in archivio.

La partita è creata. Premi il tasto *Continua* per accedere alla schermata di analisi della partita.

Analizza una partita



Nella parte superiore della finestra sono presenti:

1 Inizio

Fai partire il cronometro **3** premendo il tasto *Inizio* al fischio dell'arbitro e seleziona il tempo di gioco. In questo modo tutti i tuoi eventi saranno sincronizzati con il tempo reale di gioco.

2 4 Squadre

Seleziona la squadra a cui deve essere assegnato l'evento che inserisci

5 Partite

Riporta alla lista partite iniziale

Una volta avviata l'analisi con la pressione di *Inizio*, il tasto *Partite* viene sostituito da *Annulla*, funzione che permette di annullare l'azione di inserimento di un evento.



La parte centrale dell'applicazione contiene le informazioni di selezione di uno o più giocatori associati all'evento. Ad esempio i partecipanti ad una *Azione di Attacco*.

Questa area è presente solamente se hai selezionato la modalità *Completa* nella definizione di nuova partita.

6 Modulo

Seleziona la squadra con i pulsanti nell'area e imposta lo schema tattico di gioco.

7 Formazioni

Accedi alla schermata per la gestione delle formazioni.

INTER		MILAN	
	Importa		Importa
1	Casa1	1	Ospite1
2	Casa2	2	Ospite2
3	Casa3	3	Ospite3
4	Casa4	4	Ospite4

I due tasti *Importa* permettono di importare i giocatori desiderati dall'archivio delle rose.

E' possibile definire i titolari e le riserve, modificando l'ordine degli elementi di ciascuna tabella, semplicemente selezionando e trascinando la voce con tre linee orizzontali presente in ogni riga delle tabelle.

Infine è possibile nascondere o meno tutti i giocatori di una squadra dal campo di gioco e cambiare il colore delle squadre

8 *Inverti*

Scambia la posizione delle squadre nel rettangolo di gioco. Questa operazione la puoi effettuare solo a cronometro fermo.

9 *Sposta*

Premendo il pulsante si abilita lo spostamento dei giocatori nel campo. Tocca il pallino con il numero e spostalo liberamente. Ripremi per uscire dalla modalità.

10 *Sostituzione*

Per sostituire un giocatore in campo premi *Sostituzione* e segui le istruzioni: seleziona il giocatore da sostituire dalla lista testuale o dal campo di gioco e premi conferma. Seleziona poi il giocatore che subentra dalla lista dei giocatori in panchina.

11 *Ordina*

Riordina i giocatori dalla lista testuale spostandoli a piacimento. Ripremi per uscire dalla modalità.

12 *Ammonizione*

13 *Espulsione*

Premi il pulsante relativo al cartellino giallo o rosso e seleziona il giocatore dal campo o dalla lista testuale. A fianco del nome del giocatore viene visualizzato il cartellino assegnato.

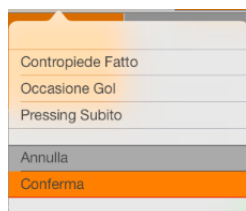
Con due cartellini gialli o uno rosso il giocatore viene eliminato dal campo di gioco.

Elimina la riga dell'ammonizione o espulsione dalla lista degli eventi se hai sbagliato giocatore; verrà inserito nuovamente nella formazione.

Azione Attacco	Azione Difesa	Palle Inattive Favore	Palle Inattive Contro	Rete Fatta
Rete Subita	In Fuorigioco	Fuorigioco Provocato	Tiro Fatto	Tiro Subito
Assist	Assist Subito	Parata	Uscita	Rinvio
Fallo	Fallo Subito			

Inserisci eventi

1. Seleziona il pulsante dell'evento che vuoi registrare. Lo sfondo del pulsante cambia in arancione. In questo momento viene memorizzato il tempo (dal cronometro) in cui l'evento ha inizio.
2. Se hai scelto la modalità completa nella definizione della partita puoi selezionare il giocatore o i giocatori coinvolti nell'azione toccando il pallino corrispondente all'interno del rettangolo di gioco o dalla lista testuale.
3. Seleziona una seconda volta il pulsante. La durata dell'evento è determinata dal tempo intercorso tra la pressione iniziale e quest'ultima.
4. Se l'evento selezionato possiede dei dettagli associati, si aprirà una nuova finestra. Seleziona **Conferma** per chiudere l'evento o **Annulla**.



5. L'evento (o gli eventi) vengono visualizzati nella tabella presente nella parte inferiore. Utilizza il pulsante **14 Modifica** per abilitare la cancellazione degli eventi dalla lista. Puoi modificare l'inizio e la durata dell'azione cliccando su una qualsiasi riga della tabella. Puoi anche inserire delle note per l'evento.

Descrizione	Dettaglio	Squadra	Giocatori	Tempo	Min	Dur	Note	Modifica
Tiro Fatto	In Area, Piede, In Porta	MILAN	MUNTARI	2	80:05	00:15		14
Rete Subita	In Area, Piede	ROMA	DE SANCTIS	2	79:41	00:38		
Rete Fatta	In Area, Piede	MILAN	MUNTARI	2	79:41	00:38		
Azione Difesa		ROMA	BURDISSO, DODO	2	79:41	00:38		

Fine tempo e partita

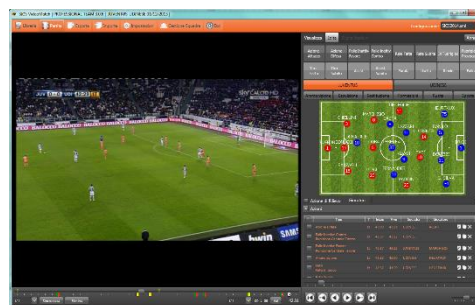
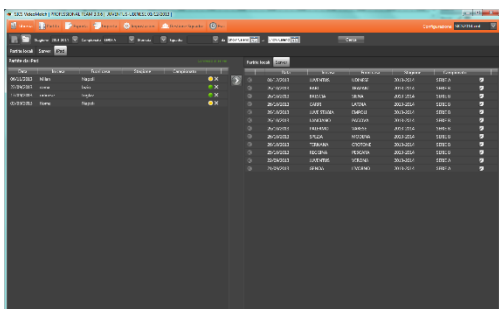
Premi il pasto **Stop** in alto a destra per fermare il tempo. Per iniziare il secondo tempo o i supplementari ripremi **Inizio**.

Accedi alle statistiche di gara selezionando la partita dal menù Libreria, troverai un riepilogo degli eventi inseriti per squadra e tempo. Se la partita è stata rilevata in modalità **Completa** troverai anche le statistiche degli eventi per giocatore.

Invia CSV per email ti consente di inviare ad un indirizzo email la lista degli eventi rilevati come file allegato. Il file è in formato testo delimitato e può essere importato in Excel per poter essere rielaborato liberamente.

Esporta su VideoMatch permette di inviare automaticamente gli eventi rilevati al nostro software per la match analysis VideoMatch; nel tuo pc e nella tua area riservata in VideoMatch ritroverai tutte le partite di libreria presenti in VM LiveScout e se hai a

disposizione il video della partita tutti gli eventi saranno già sincronizzati automaticamente.



Ulteriori informazioni le trovi su www.videomatch.it

Allenamenti

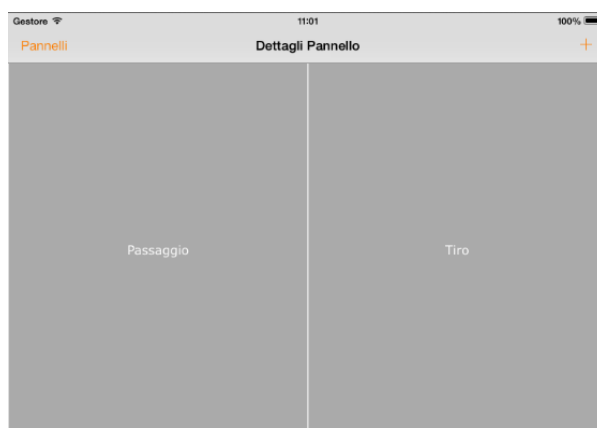
Puoi creare la tua libreria di Allenamenti esattamente come hai fatto per le partite; il funzionamento è identico, inserisci la tua squadra e indica la sessione di lavoro.

Pannelli

Il pannello identifica la maschera di eventi rilevabili durante la partita o l'allenamento; VM LiveScout viene fornito con un pannello preconfigurato **SICS2014**. Questo pannello è accessibile e modificabile solamente nell'aspetto dei pulsanti.

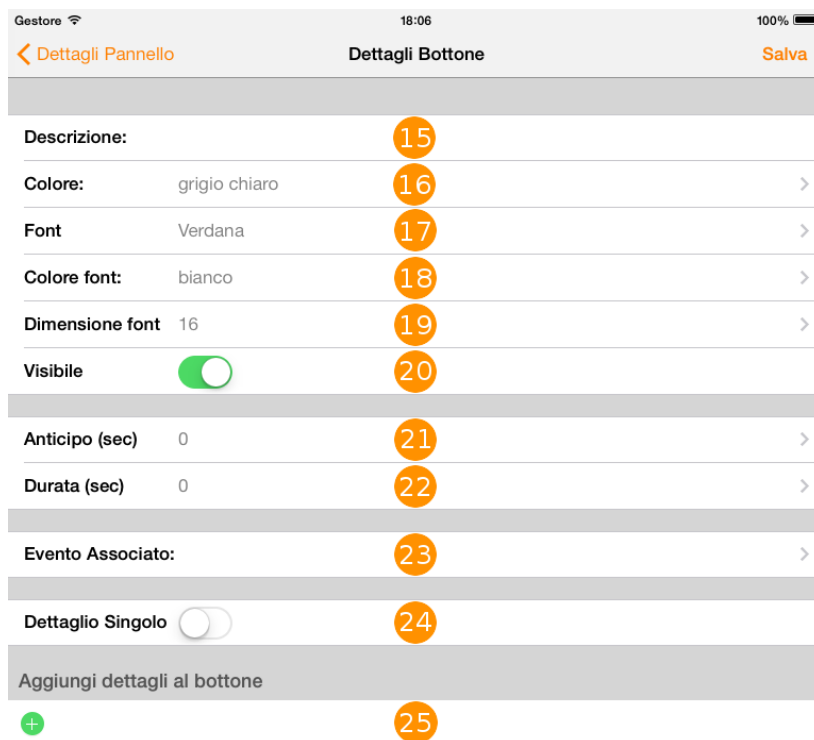
E' possibile creare un pannello personalizzato selezionando il tasto **+** e inserendo il nome desiderato, es. Tattica, Portiere, Allenamento, ecc.

Una volta selezionato il tasto **Salva** si accede alla schermata di definizione del nuovo pannello che si presenta inizialmente senza tasti.



Crea nuovi pulsanti selezionando il tasto **+** in alto a destra; si disporranno automaticamente in griglia e verranno ridimensionati in base al loro numero.

Questi in dettagli il significato della varie voci:



15 *Descrizione*

E' il nome visualizzato nel pulsante

16 *Colore*

Cambia il colore di sfondo del pulsante. Organizza logicamente i tuoi pulsante in base al colore; es. palle inattive sfondo verde, portiere sfondo giallo, ecc.

17 *Font*

Imposta il tipo di carattere utilizzato dal pulsante

18 *Colore Font*

Cambia il colore del testo del nome pulsante

19 *Dimensione Font*

Imposta l'altezza del tipo di carattere del pulsante, in caso di descrizione su più righe diminuisci questo valore

20 *Visibile*

Disabilitando questa opzione il pulsante viene nascosto nel pannello

21 *Anticipo*

Questo valore in secondi viene sottratto (o aggiunto) all'istante in cui l'evento inizia. Ad esempio se il valore qui indicato è di 5 sec e si preme il pulsante dell'evento al minuto 01:40 il valore memorizzato nella lista degli eventi sarà di 01:35

22 *Durata*

Imposta una durata prefissata dell'evento in funzione del suo inizio, senza la necessità di premere per la seconda volta il pulsante di fine evento. Ad esempio se impostano 10 sec di durata e se si preme il pulsante al minuto 02:15 l'evento verrà memorizzato con inizio 02:15 e durata 10sec.

Selezionando questo valore non verrà richiesta la seconda pressione del pulsante per chiudere l'evento.

23 *Evento associato*

Abilitando questa opzione è possibile registrare automaticamente un evento della squadra avversaria ogni volta che si registra l'evento relativo al pulsante corrente. Es. Azione Attacco (Squadra in casa) registra automaticamente anche Azione Difensiva (Squadra ospite) e viceversa.

25 *Dettagli bottone*

I dettagli sono informazioni aggiuntive legate al pulsante corrente, e richieste durante la memorizzazione di un evento. Ad esempio su un evento di *Tiro* i dettagli potrebbero essere *da Fuori Area, da Dentro Area, di testa, ecc.*

Premendo il tasto + è possibile aggiungere nuovi dettagli alla lista

24 *Dettaglio singolo*

Attivando questa opzione la scelta dei dettagli viene limitata a solamente uno tra quelli presenti in lista; se non selezionato la selezione può essere multipla.

Impostazioni

Gestisci l'archivio delle stagioni, campionati e delle squadre con le rispettive rose.

Il tasto *Numero righe eventi visibili* imposta il numero di righe visualizzate nella lista degli eventi durante l'analisi di una partita o di un allenamento. Aumentando il numero di righe diminuisce lo spazio riservato ai pulsanti.

Se hai una licenza di VideoMatch inserisci in *Credenziali VideoMatch* username e password che ti abbiamo comunicato. In questo modo avrai accesso alle partite create in VM LiveScout dalla tua area condivisa in VideoMatch.

Per ulteriori informazioni consulta il sito www.videomatch.it