

Easy Scout 2.0.3

Guida completa

Andrea Asta

Introduzione al software

Easy Scout è un software di rilevazione statistica per partite di pallavolo, interamente progettato e sviluppato da **Andrea Fortunati**. Il software è rilasciato gratuitamente e si appoggia al noto programma Microsoft Excel®.

In questa guida non vengono in alcun modo illustrate le tecniche e modalità di rilevazione statistica, che sono quindi assunte note. La guida illustrerà solamente i passi da seguire per *configurare, attivare, rilevare e analizzare i dati* con il programma.

Assistenza ulteriore, Segnalazione bug

Per tutti i dubbi ulteriori, è possibile contattare l'autore della guida, **Andrea Asta**, all'indirizzo *astaDOTandreaATgmailDOTcom*, oppure direttamente l'autore del programma, **Andrea Fortunati**, all'indirizzo *andreaDOTfortunatiAHotmailDOTit* (sostituire AT con @ e DOT con il punto .). Gli utenti sono caldamente invitati a richiedere assistenza solo su punti non chiari o non spiegati nella guida.

Per segnalare errori e bug si possono utilizzare gli stessi indirizzi email sopraccitati.

Requisiti

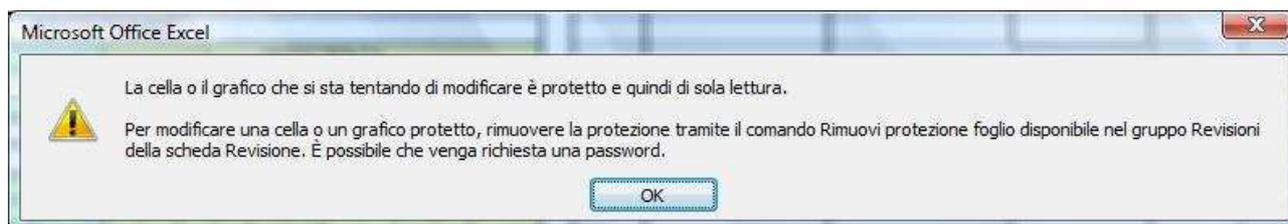
Per poter utilizzare il software è necessario disporre di:

- Software Microsoft Excel®, in una qualsiasi versione che supporti le macro
- Computer portatile se si intende rilevare una partita dal vivo

E' bene osservare che il software utilizza istruzioni proprietarie del linguaggio macro di Microsoft, pertanto **il software non è eseguibile su fogli di calcolo differenti da Microsoft Excel**, come *Open Office Calc*.

Celle bloccate

Il foglio di lavoro è protetto, nel senso che non tutte le celle sono accessibili direttamente. Questo è un fatto che garantisce che nessun utente possa spostare le celle significative o inserire valori non desiderati, rendendo di fatto l'analisi insignificante.



E' importante sottolineare che **la comparsa di questo messaggio di errore non significa che per utilizzare il software è necessaria una password**: il programma è gratuito e non ha nessun blocco sull'utilizzo. La protezione impostata semplicemente garantisce che l'utente possa utilizzare solo le caselle logicamente scrivibili.

Pertanto, se compare un messaggio come quello in figura:

- Si è tentato di modificare una cella su cui non si ha diritto di scrittura;
- Non si tratta di alcun errore e pertanto si prega di non inviare email di aiuto.

Funzionamento generale

Il programma è, in sostanza, un normale foglio di calcolo Excel, su cui sono attivate alcune funzionalità particolari.

Il foglio di lavoro deve essere configurato e poi può essere utilizzato per rilevare e analizzare i dati raccolti.

Ogni foglio di lavoro corrisponde ad una partita, quindi sarà necessario effettuare una semplice operazione di copia – incolla per gestire una nuova partita.

HOWTO: Creazione di una nuova partita

Per creare una nuova partita è sufficiente effettuare copia – incolla del programma.

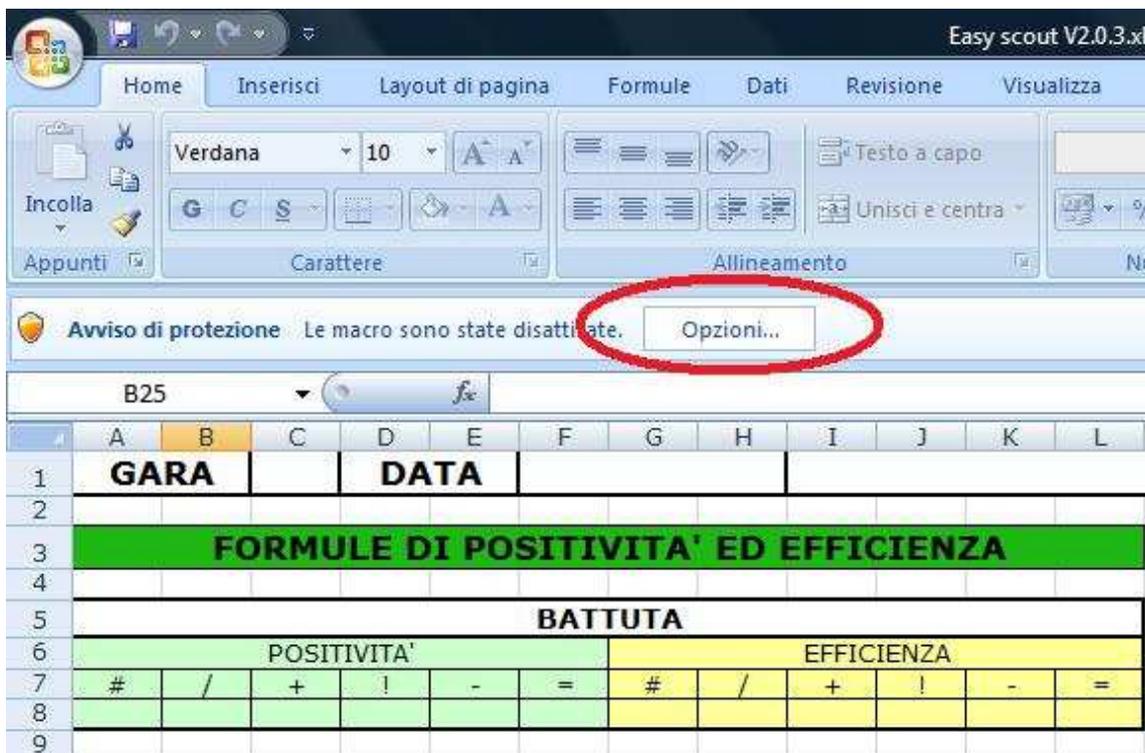
Per velocizzare il proprio lavoro, è consigliabile **predisporre un modello di lavoro**, ossia un foglio di lavoro in cui vengono impostati tutti i parametri e viene lasciato vuoto, come base per effettuare il copia – incolla di tutte le partite seguenti.

Il software permette di rilevare una o due squadre contemporaneamente, con i fondamentali Battuta, Ricezione, Muro, Difesa, Attacco, Errore, più le varianti Tesa, Alta, Lenta, Veloce. Non sono disponibili le direzioni d'attacco. La rilevazione permette di utilizzare i simboli più utilizzati nella pallavolo di medio-alto livello: 6 simboli per battuta ricezione, 5 per attacco e difesa, 4 per muro, 1 per gli errori.

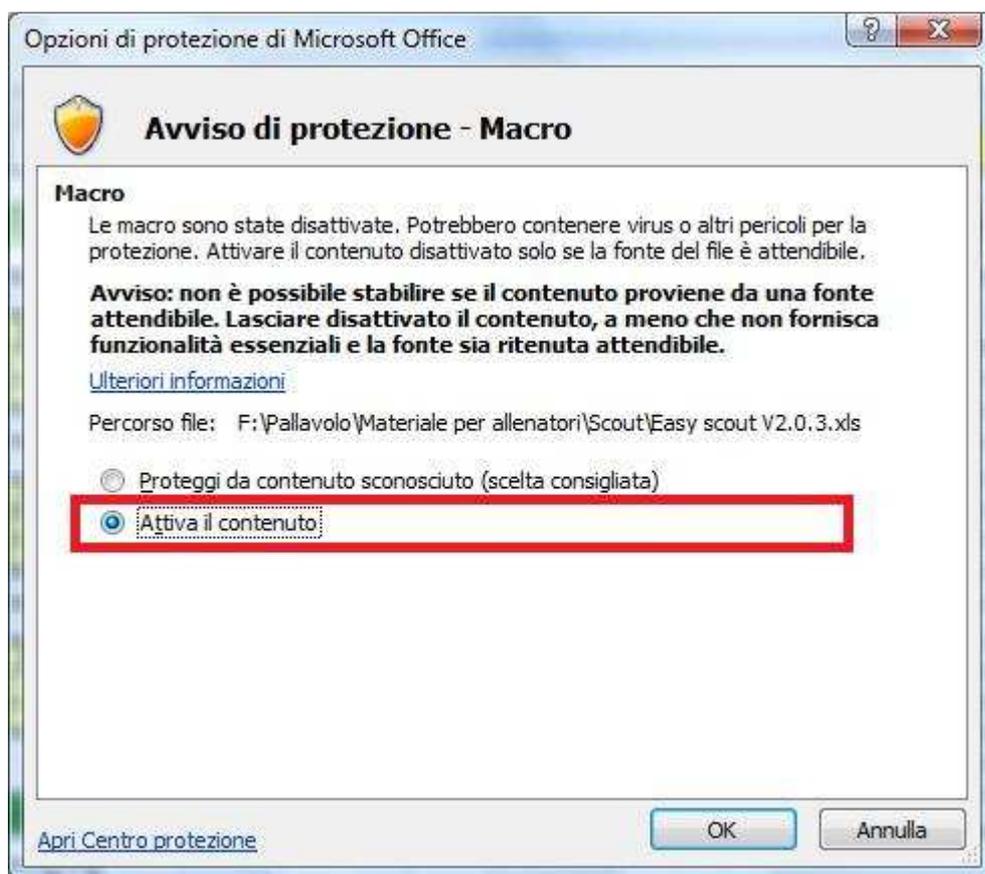
Apertura software

All'apertura del programma è necessario **attivare le macro**. In Excel 2007, è sufficiente utilizzare il pulsante in alto al programma e rispondere affermativamente alla richiesta di attivazione delle macro.

1. Cliccare su **Opzioni**



2. Spuntare la casella corrispondente alla voce “**Attiva il contenuto**” e premere Ok



Foglio di lavoro

Il foglio di lavoro si compone di 4 schede:

- **Parametri:** impostazioni generali di rilevazione;
- **Rilevazione:** scheda da utilizzare per effettuare la rilevazione;
- **Analisi punti:** analisi dei punti fatti e subiti;
- **Cronologia:** cronologia grafica dell'andamento dei giocatori.

Prima di poter effettuare una scoutizzazione, è necessario impostare i parametri della scheda *Parametri*.

Scheda parametri

In questa scheda vanno impostati i dati necessari per la rilevazione. Selezionando una qualsiasi cella da riempire, comparirà una mini guida alla compilazione.

Nella parte alta della scheda si impostano le **informazioni generali** della gara:

- Numero della gara
- Data
- Squadre
- Risultato

Nelle **tabelle efficienza e positività** devono essere impostati i coefficienti da utilizzare per ogni simbolo nel calcolo di queste due formule per i fondamentali di battuta, ricezione e attacco. I coefficienti utilizzabili sono 3:

- +1 per includere i colpi di quel simbolo con valenza positiva
- -1 per includere i colpi di quel simbolo con valenza negativa
- 0 per non conteggiare quei colpi nel conteggio

Le formule generali diventano quindi:

$$\text{Positività} = \frac{\sum \text{coefficiente simbolo} * \text{numero colpi con quel simbolo}}{\text{Somma colpi}}$$

$$\text{Efficienza} = \frac{\sum \text{coefficiente simbolo} * \text{numero colpi con quel simbolo}}{\text{Somma colpi}}$$

Di seguito è mostrato un esempio.

Esempio pratico

- POSITIVITA' BATTUTA: +1 #+ /
- EFFICIENZA BATTUTA: +1 #, -1 =
- POSITIVITA' RICEZIONE: +1 #+
- EFFICIENZA RICEZIONE: +1 #+, -1 /=
- POSITIVITA' ATTACCO: +1 #
- EFFICIENZA ATTACCO: +1 #, -1 =

E' presente un bug non ancora risolto:

ATTENZIONE BUG

Nel calcolo dei parametri dell'attacco, i coefficienti dei simboli / e = devono essere invertiti, poiché il software li interpreta nella maniera errata. Pertanto, se voglio assegnare -1 al simbolo /, dovrò inserirlo sotto alla colonna = e fare viceversa per il coefficiente del =.

Sotto a queste tabelle sono presenti altre tabelle:

- **Tabella colpi:** indica il numero minimo di colpi perché possa essere calcolato un indice (ad esempio, non ha molto senso dire che un giocatore ha il 100% in attacco se ha fatto punto 1 volta su 1).
- **Tabella esiti:** permette di impostare i tasti da utilizzare in sede di rilevazione per i vari simboli.
- **Tabelle fondamentali e varianti:** mostrano (non modificabili) le lettere da utilizzare in fase di rilevazione.

Esempio associazione tasti – esiti

- # ù
- + à
- / ò
- ! è

- - ,
- = ,

Il **pulsante Clear**, se premuto, cancella tutti i dati inseriti nella scheda.

Nella parte destra sono presenti le tabelle con gli elenchi atleti:

- **N:** Numero di maglia
- **Cognome e nome**
- **Sigla:** parametro non impostabile, è un identificativo per il giocatore
- **Battuta/Ricezione/Attacco:** si possono impostare i valori minimi (facoltativo) richiesti per ciascun parametro dei 3 fondamentali. Se al di sotto di tale valore, i giocatori verranno evidenziati in rosso durante la gara.

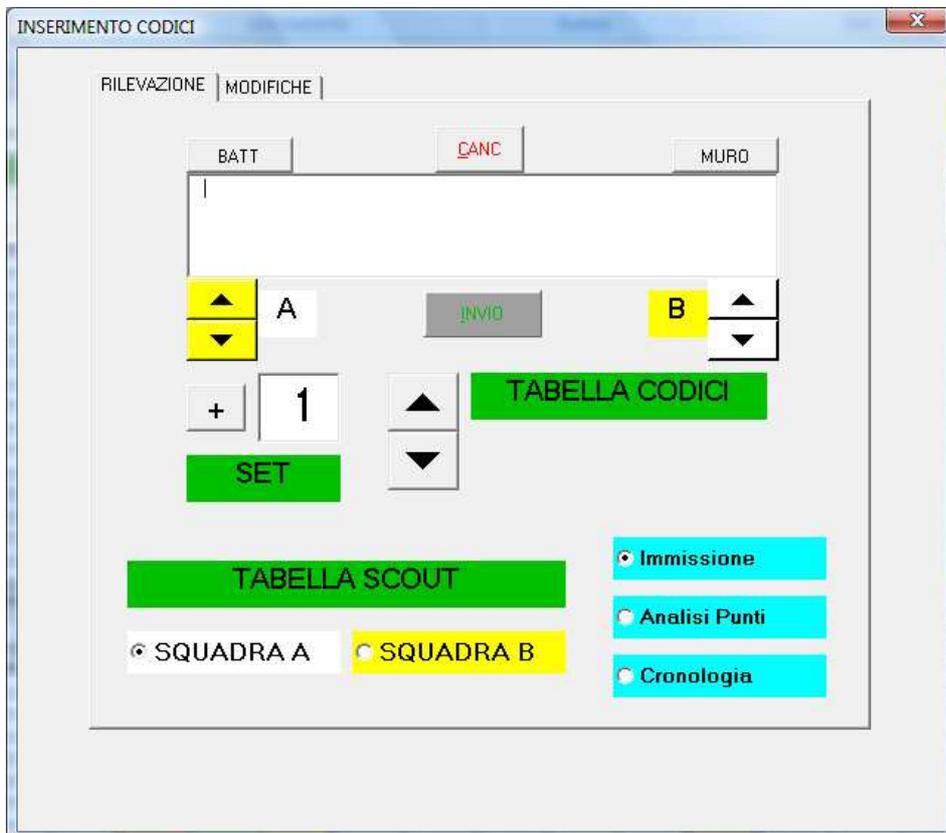
Scheda Immissione

In questa scheda è possibile effettuare la rilevazione. E' possibile solamente utilizzare i pulsanti e non modificare le schede manualmente.

La scheda mostra un riassunto scalare dei dati dei singoli giocatori e di squadra. E' possibile limitare l'analisi ad un singolo set, oppure, selezionando **T** con le frecce, visualizzare il resoconto complessivo.

Il pulsante **Reset** cancella completamente le statistiche inserite: è utile per iniziare una nuova rilevazione senza perdere le informazioni della scheda Parametri.

Finestra Immissione



La finestra immissione è quella da utilizzare per gestire gli scout.

Nella casella grande si inseriscono tutti i codici, separati da spazio, e si inseriscono nel programma premendo con il mouse il pulsante “Invio”.

SINTASSI SCOUTING

GGFVE

<giocatore><fondamentale><variante><esito>

Al fine di velocizzare l’elaborazione, è conveniente premere il pulsante di invio alla fine di ogni azione.

Le frecce di fianco alle lettere **A** e **B** permettono di **modificare i punteggi del set** delle due squadre e il risultato si vede nella scheda Immissione (spostare la finestra se è in mezzo, per vedere l’esito).

La **tabella codici** della scheda immissione mostra l’elenco dei codici inseriti, per un massimo di 40 codici. Per mostrare i 40 codici precedenti (o successivi) si utilizzano le frecce direzionali presenti di fianco alla voce “Tabella codici” della finestra di immissione.

La **scelta della squadra** permette di impostare la squadra di cui vedere gli scout all’interno della scheda Immissione, mentre i pulsanti a destra permettono di **scegliere la scheda** da mostrare di sottofondo alla finestra Immissione.

Il pulsante **CANC** elimina l’ultimo codice, intendendo con questo l’ultimo codice inviato (quindi non quello attualmente presente nella casella di immissione).

Il pulsante **Set** permette di passare al set successivo.

La **scheda Modifica** permette di modificare e cancellare i codici già inviati, specificando il loro numero (che si vede dalla tabella dei codici nella scheda Immissione), nonché di inserire un codice dopo una posizione specificata.

Analisi dati

La scheda **Analisi punti** mostra i punti fatti e subiti dai singoli giocatori di entrambe le squadre.

La scheda **Cronologia** permette di impostare fino a tre giocatori di ciascuna squadra e vedere l’andamento grafico nel tempo dei fondamentali di battuta, ricezione e attacco. Questo può essere utile in fase di gara per vedere giocatori che stanno andando bene o male in determinati istanti di gara.