

# OpenShotClock

Manuale di utilizzo



# Configurazione FIBA / LBA

Per ottenere una configurazione come quella degli shot clock utilizzati nelle competizioni FIBA Level 1 e in Serie A, spuntare le voci come di seguito:

- BLANK
- SHOW DECIMALS
- STOP ON RESET

# Configurazione NBA

Per ottenere una configurazione come quella degli shot clock utilizzati nelle competizioni NBA, spuntare le voci come di seguito:

- BLANK
- SHOW DECIMALS
- STOP ON RESET

# Configurazione "easy"

Per ottenere una configurazione come quella degli shot clock utilizzati in alcuni campionati regionali, dove i dispositivi non sono particolarmente all'avanguardia, spuntare le voci come di seguito:

-  BLANK
-  SHOW DECIMALS
-  STOP ON RESET

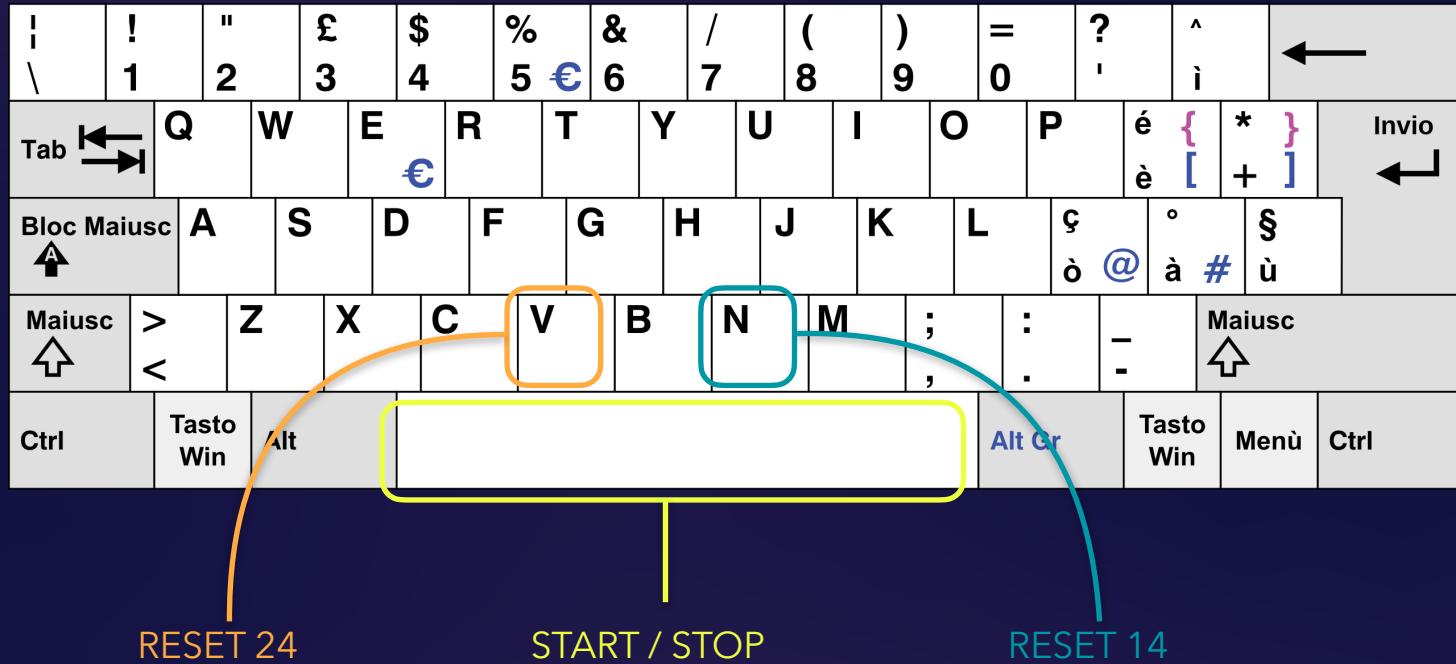
## Parametri - STOP ON RESET e reset continuo

- Se l'opzione “**STOP ON RESET**” è disattivata e viene utilizzato un tasto key per resettare, quando lo shot clock è in start il conteggio riprenderà al rilascio del tasto. Questo simula il comportamento di quegli shot clock con levette, che sospendono il conteggio **finché la levetta rimane premuta** e lo riprendono **al momento del rilascio**.
- Questo risulta comodo per le situazioni di **tocco anello con rimbalzo**, in cui il conteggio viene **momentaneamente sospeso** potendo poi essere ripreso senza dover avviare manualmente.

# Utilizzo dei bottoni a schermo o touchscreen

- È possibile utilizzare l'applicazione anche da **tablet/cellulare**, con alcune probabili **limitazioni** circa la visualizzazione dei **display aggiuntivi** e delle **scorciatoie da tastiera**.
- Nel caso di utilizzo di **pulsanti a schermo, indipendentemente dal dispositivo** impiegato, con lo shot clock in *start*, il conteggio **non può restare sospeso** per tutta la durata del clic; cosa che invece è **possibile utilizzando i comandi da tastiera**.

# Esempio di utilizzo comandi da tastiera



# Emptiness - nota tecnica

- Se l'opzione “**SHOW DECIMALS**” è attiva, il **valore vuoto** (i.e., quello che è visibile per un decimo di secondo) dello shot clock è il valore “24”. Questo **non può essere modificato** nelle impostazioni. Sebbene esistano shot clock che hanno come *vuoto* un altro valore (e.g., “5”), è altresì vero che questi rappresentano una **minoranza**.
- Nel caso di **OpenShotClock con decimi attivi** quindi, sul display il valore “23” sarà visibile dopo un decimo di secondo dall'avvio del conteggio.

# Tempo effettivo e tempo mostrato sul display

- Nella console di controllo è mostrato, **in grigio**, il valore del tempo **effettivo**, sempre rappresentato nel formato **<SS.D>**
- Sul display è mostrato in rosso, il valore che può coincidere con quello effettivo o **essere un arrotondamento**. La visualizzazione dei **decimi** permette ovviamente di avere **più informazioni** circa il tempo residuo effettivo per completare l'azione.
- Con blank e decimi attivi è **molto più facile** verificare la **puntualità nell'avvio** del conteggio o della **valutazione di un controllo** da parte dell'operatore.

# Rimandi e note aggiuntive

- Manuale completo su: [github.com/UDC-TV/OpenShotClock](https://github.com/UDC-TV/OpenShotClock)
- Applicazione disponibile all'indirizzo: [udc-tv.github.io/OpenShotClock/](https://udc-tv.github.io/OpenShotClock/)
- Approfondimenti sul funzionamento e sulla gestione dello shot clock (c.d., *"cronometro dei 24 secondi"* sulle pagine di UDC TV: [instagram.com/udc.tv/](https://instagram.com/udc.tv/)
- OpenShotClock è pensato per comprendere il funzionamento della logica alla base dell'apparecchio, per conoscere a fondo il significato dei numeri mostrati a display, dei valori di reset e le ripercussioni che queste variabili hanno sul gioco

# GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

