

COMUNICADO DA DIREÇÃO

COMUNICADO Nº: 042 | ÉPOCA: 2024/2025 | DATA: 04/10/2024

Para conhecimento geral, a seguir se informa:

INFORMAÇÃO INGAME 2024/2025

Na época de 2023/2024 foi iniciado um processo de digitalização dos boletins de jogo em todas as competições nacionais de formação, em algumas provas regionais de formação, na festa do basquetebol juvenil e na festa do minibasquete, com a introdução da aplicação INGAME.

Para esta época 2024/2025, estamos em condições de iniciar este processo em TODAS as provas regionais de formação (escalões de sub 14, sub 16 e sub 18), para as associações que pretendam implementar esta solução.

Nos campeonatos nacionais da 2ª divisão feminina e masculina da presente época, apesar de serem provas do escalão sénior, vai ser igualmente utilizado, de modo facultativo, o INGAME na digitalização do boletim de jogo.

Este processo vai substituir o atual boletim de jogo em papel, permitindo uma melhor experiência aos oficiais de mesa, reduzindo os eventuais erros, inserção automática do resultado e carregamento do boletim de jogo no sistema administrativo após a finalização do jogo, e irá permitir aos fans de basquetebol, treinadores, jogadores e seus familiares seguirem os jogos através da aplicação SWISH, que está disponível para ANDROID e iOS.

Seguem de seguida algumas informações úteis.

REQUISITOS DO EQUIPAMENTO

O equipamento a disponibilizar pelo clube visitado deverá possuir os seguintes requisitos:

- Tablet (versão iOS 15 ou superior OU versão ANDROID 12 ou superior e 3GB de RAM);
- O smartphone pode ser uma solução de recurso;
- Instalar ou manter a última versão da aplicação INGAME (Play Store ou APP Store)
- Ligação à internet (pode ser utilizado a partilha de dados móveis, pois o consumo é muito reduzido)

E-LEARNING

Os CADs devem assegurar que os oficiais de mesa nomeados para os jogos possuam conhecimento da aplicação.

Neste link pode ser realizada a sua aprendizagem: <https://nbn23.com/training-3-0>

Os colaboradores dos clubes podem realizar o e-learning, de forma a assegurar a utilização do INGAME quando não existem oficiais de mesa nomeados.

Em momento algum pode ser utilizado um jogo real para fazer treino, a aplicação dispõe duma opção demo para esse fim.

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



PARCEIROS



COMO ACEDER AOS JOGOS

Começar por iniciar a sessão introduzindo o Usuário e Senha.



O Usuário deve ser preenchido com o utilizador do clube do sistema administrativo, seguido do carácter @ e do sufixo da associação que organiza a competição (ver tabela mais abaixo), por ex. [C0958701@abl](#)

A Senha deve ser preenchido com a palavra-passe utilizada para aceder ao sistema administrativo.

Qualquer uns dos juizes nomeados para o jogo podem iniciar sessão utilizando a sua licença e respetiva palavra passe.

Os sufixos possíveis são os seguintes:

Associação	Sufixo	Associação	Sufixo
AB Alentejo	alj	AB Lisboa	abl
AB Algarve	alg	AB Madeira	mad
AB Aveiro	ave	AB Porto	abp
AB Braga	bra	AB Santa Maria	stm
AB Bragança	brg	AB Santarém	san
AB Castelo Branco	cbr	AB São Miguel	asm
AB Coimbra	abc	AB Setúbal	set
AB Guarda	gua	AB Viana do Castelo	vnc
AB Ilha Terceira	ter	AB Vila Real	vlr
AB Ilhas Faial e Pico	ifp	AB Viseu	vis
AB Leiria	lei	FPB	fpb

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



PARCEIROS



SELECIONAR JOGADORES

Depois do jogo selecionado, é necessário incluir os jogadores e treinadores no “boletim”.

Toda a informação é obtida diretamente do sistema administrativo, os jogadores que forem previamente carregados no plantel da equipa aparecem no painel principal (ver ponto mais abaixo como “Criar Plantel no SA”), sendo somente necessário seleccioná-los.



ADICIONAR NOVOS JOGADORES NÃO VISÍVEIS NO PLANTEL

Para o caso dum jogador não constar do painel principal deve clicar no botão “Incluir novo jogador” e procurar o jogador por nome ou licença nos outros elegíveis e “Adicionar”



O procedimento para os treinadores é semelhante, por defeito aparecem os treinadores inscritos no nível competitivo da equipa, e no caso de não constarem podem ser adicionados.

COMO SE ACEDE AO BOLETIM DE JOGO?

Após a finalização do jogo, quer o resultado quer o boletim de jogo são carregados no sistema administrativo, recomendamos às duas equipas e juizes a leitura do QR-CODE.

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



PARCEIROS

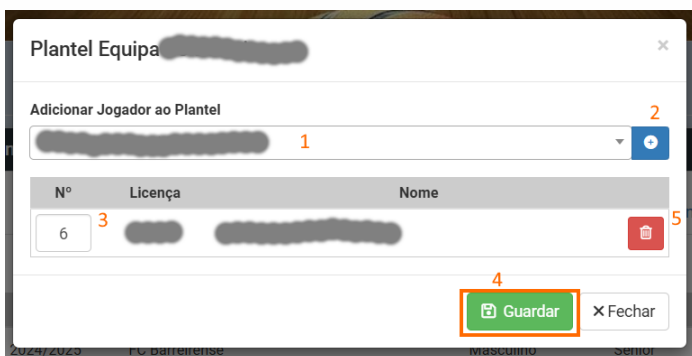


CRIAR OU MODIFICAR PLANTEL NO SA

No SA v2, depois de seleccionar o clube (Entidades > Clubes), ir ao separador Equipas (1) e clicar no botão plantel (2)

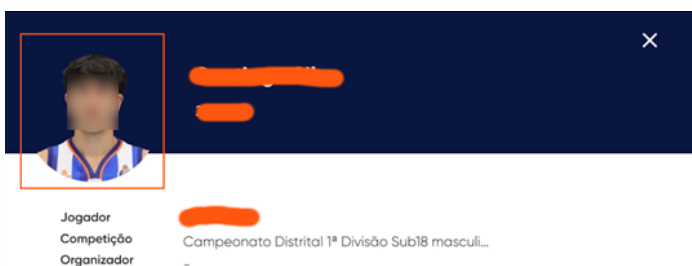


Para adicionar um jogador deve seleccionar um jogador da lista (1) e clicar no botão "+" (2), pode ser atribuído o número de camisola (3), depois de adicionar todos os jogadores clicar no botão guardar (4).



INFORMAÇÃO DOS JOGADORES

É possível identificar o jogador na aplicação INGAME, para tal é necessário que na ficha do jogador no sistema administrativo tenha uma foto pessoal atualizada e corretamente dimensionada, tal como aparece no exemplo abaixo.



Requisitos necessários para obter uma foto de qualidade:

- Dimensão máxima de 400x400 e mínima 200x200 (manter o ratio 1x1)
- Formato da imagem.PNG com fundo transparente, embora também se aceite .JPG com fundo branco
- Tamanho não deverá ultrapassar os 200kb
- Rosto deve estar centrado (a boca seria o ponto central), de frente e olhos abertos.

PATROCINADORES OFICIAIS



PARCEIROS INSTITUCIONAIS



PARCEIROS



Exemplo duma boa foto:



Alguns exemplos que devem ser evitados



Todas elas não apresentam um ratio 1x1, na segunda foto aparece um adereço (bola), na terceira tem pouca resolução (e foi recortada duma foto de equipa), na quarta o fundo não é branco, na quinta tem uma moldura à volta do perfil e a última não está de frente.

No separador Complementares do Jogador, pode ser preenchido a altura em cm (1), o peso (2), a posição tática (3), o nome preferencial (4) e carregamento da fotografia de identificação (5)

Agentes Desportivos Jogadores

Informação Pessoal | Complementares | Última Inscrição | Inscrições | Redes Sociais | Histórico de Jogos | Disciplina

Guardar | Cancelar

Altura (CM) 1 | Peso (KG) 2 | Posição Tática 3 | Primeiro Nome 4 | Último Nome

Estatuto: FBP | ID GENIUS

Fotografia (400x400) 5 | Foto ação (400x400) | Biografia do jogador

LISBOA, 4 DE OUTUBRO 2024

A DIREÇÃO

PATROCINADORES OFICIAIS

Betclic | skoiy | alfaloc
ALWAYS YOU

PARCEIROS INSTITUCIONAIS

ipdj | de | Plano Nacional de Ética no Desporto

PARCEIROS

DHKA | BOXPT | Marsh | INOV4 SPORTS | ENRICO SILVANNI | 4MOOIE | Wilson | fonte viva | NBN23 | una seguros