



e-Scoresheet

VYTVORENÉ A DISTRIBUOVANÉ:



Sídlo & Marketingové oddelenie:

Via Dell'Elettricista 10, 40138 Bologna - Italy

Vývoj softvéru a zákaznícky servis:

Via Posidonia 307/b, 84128 Salerno – Taliansko

Telefón: +39 051 307060

www.dataproject.com

info@dataproject.com

Aktualizácia 2017.08.19

Iba pre Windows 10, 8, 7, Vista, XP SP3

Všetky práva vyhradené.

1 Úvod.....	2
1.1 Minimálne požiadavky	3
1.2 Domovská stránka	3
2 Nový zápas	4
2.1 Skontrolovať zápas	5
3 Vedenie, písanie Zápisu o stretnutí	5
4 Nástroje Live zápasu	5
5 Prideliť Bod	6
6 Time Out.....	6
7 Súpiska	6
8 Podanie a strana družstva.....	11
9 Data Video súbor	11
10 Základné postavenie	11
11 Začiatok Setu.....	8
12 Striedanie	9
13 Zranenia.....	10
14 Vrátiť späť.....	11
15 Libero	11
16 Tresty	12
17 Opakovanie rozohrávky	12
18 Protest	13
19 Koniec Setu	13
20 Ďalšie tlačidlá	13
20.1 Tlačiť	13
20.2 Možnosti.....	14
20.2.1 Všeobecné	14
20.2.2 Zdieľať Údaje	14
20.2.3 Pravidlá federácie	15
20.2.4 Skratky.....	15
20.2.5 Scoresheet Web stránka	15
20.2.6 Tablety (aplikácia pre tablety)	16
20.3 História	16
20.4 Náhľad setu.....	17
20.5 Manuálne zmeny	17
20.5.1 Ostatné časti	18
21 Poznámky	19
22 Koniec Zápasu	19
23 Obnoviť Zápas.....	20
24 Zlatý Set.....	21
25 Vytlačiť Scoresheet	22
26 LiteScore	23
27 Záruka	25

1 Úvod

e-Zápis vám umožňuje automaticky vložiť informácie do zápisu volejbalového zápasu.

E-Zápis bol vyvinutý, aby pomáhal zapisovateľovi počas písania zápisu sledovať zároveň všetky fázy hry v rôznych situáciách, ktoré sa vyskytujú počas zápasu.

e-Zápis bol vyvinutý tak, aby zabezpečil a zaručil úplnú kontrolu, spoľahlivosť a jednoznačnú zhodu údajov:

- rozhodcovia, družstvá, hráči a členovia realizačných tímov, ktorí sú vždy identifikovaní podľa vlastného identifikačného čísla;
- špecifické parametre súťaží, ktoré sú stanovené na "centrálnej úrovni", aby sa zabránilo chybám a osobným omylom zapisovateľov.

e-Zápis zohľadňuje všetky herné situácie, ktoré môžu nastať počas zápasu. Na konci zápasu môžu byť aktualizované informácie z oficiálneho zápisu do centrálnej databázy, s cieľom automaticky aktualizovať tabuľky týkajúce sa výsledkov, rozhodcov, sankcií atď.

1.1 Minimálne požiadavky

- Program môže byť nainštalovaný na akomkoľvek počítači s operačným systémom Windows® XP a novším.
- Odporúčané nastavenie obrazovky je 1366x768 alebo vyššie (minimálne požiadavky 1200x600)

1.2 Domovská stránka



ZÁPASOVÉ MENU

Zápasové menu je rozdelené nasledovne /viď obr. vyššie/:

- **Nový zápas:** tlačidlo pre vstup do nového zápasu
- **Archív:** tlačidlo na otvorenie existujúcich zápasov
- **Družstvá:** tlačidlo na zobrazenie zoznamu už skôr importovaných družstiev. Družstvá nemôžu byť upravované, preto je možné ich iba zobrazovať na čítanie.
- **Možnosti:** tlačidlo, ktoré slúži na špecifické nastavenia programu.
- **Obnoviť zápas:** tlačidlo, ktoré vám umožní dostať sa vo vašom počítači k automaticky uloženému neukončenému zápasu, ak sa váš počítač neúmyselne zavrie.
- **Litescore:** tlačidlo na pripojenie s Litescore (elektronický ukazovateľ skóre) a Scoreboard (program na

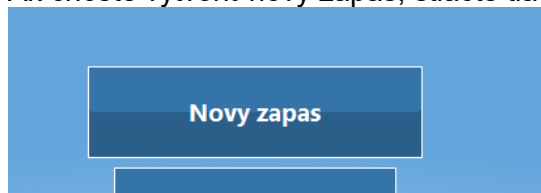
ovládanie svetelnej tabule)

DOPLŇUJÚCE INFORMÁCIE:

- Manuál
- Prečítajte si
- Informácie
- Údaje o licenci

2 Nový zápas

Ak chcete vytvoriť nový zápas, stlačte tlačidlo **[Nový zápas]**.



Po stlačení sa zobrazí menu, ktoré navrhne užívateľovi rôzne zápasové možnosti:

- **[Vytvoriť zápas manuálne]** - vytvorí sa zápas manuálne; ide o neoficiálny zápas, ktorý nebude možné odoslať na SVF
- **[Nahráť oficiálny zápas]** - nahrá sa oficiálny zápas z databázy SVF
- **[Skontrolovať oficiálny zápas]** - umožňuje skontrolovať informácie zadané pre oficiálny zápas (rozhodcov, súpisky, atď.) a pripojenie k serveru
- **[Nahráť testovací zápas]** - umožňuje vstúpiť do testovacieho zápasu (ak je to umožnené SVF) a naučiť sa používať program.

Upozorňujeme, že softvér môže požiadať o zadanie prihlasovacieho mena a hesla poskytnutého SVF pri načítavaní a overovaní oficiálnych zápasov.

Podľa nastavenia SVF sa otvorí okno sprievodcu. Ak sa sprievodca neotvorí, nové okno pre manuálne vytvorenie zápasu sa zobrazí automaticky. Po načítaní zápasu sa zobrazí okno s informáciami o zápase.

Informácie ako číslo zápasu, hracie kolo, dátum sa načítajú automaticky a nemôžu byť zmenené pre oficiálne zápasy.

Po zadaní požadovaných informácií stlačte tlačidlo OK, čím prejdete do štatistického okna.

A screenshot of a software window titled 'Nový zápas' (New Match). The window contains various input fields and buttons for creating a new match. At the top, there are tabs for 'TEST Competition - TEST Championship', 'TEST', 'Muzky', and 'Club A1 Male'. Below these, there are fields for 'Číslo zápasu' (Match number), 'Hracie kolo' (Round), 'Faza' (Phase), 'Dátum' (Date) with a calendar icon, 'Plánovaný čas' (Planned time), and 'Skutočný začiatok' (Actual start). There are two large buttons: a blue one labeled '<Vybrat družstvo>' (Select team) and a pink one labeled '<Vybrat družstvo>' (Select team). Below these are fields for 'Krajina' (Country), 'Mesto' (City), 'Hala' (Hall), 'Diváci' (Spectators), and 'Príjem' (Revenue). There are also sections for referees: '1. Rozhodca' (Referee 1), '2. Rozhodca' (Referee 2), 'Zapískovateľ' (Scorer), and 'Asistent' (Assistant), each with fields for 'Príezvisko' (Surname), 'Meno' (First name), 'Mesto' (City), and 'Nor.' (Nationality). At the bottom, there are fields for 'Čiarový rozh.' (Line judge) #1, #2, #3, and #4, each with 'Príezvisko' and 'Meno' fields. At the very bottom, there are three buttons: 'Poznámky' (Notes), 'OK', and 'Zrušiť' (Cancel).

Kliknutím na tlačidlo **Poznámky** sa v dolnej časti obrazovky otvorí prázdne okno, do ktorého môžete pridať poznámky. Po dokončení poznámok k zápasu kliknite na tlačidlo OK na potvrdenie.

2.1 Skontrolovať zápas

Niektoré federácie majú funkciu, ktorá im umožní skontrolovať zápas. Tento test skontroluje informácie o zápase a pripojenie k serveru. Stlačte tlačidlo **Nový zápas** a potom vyberte možnosť Skontrolovať zápas a zadajte prihlasovacie meno a heslo. Po výbere zápasu sa zobrazí nasledujúce okno:

Stlačte tlačidlo **Zoznam** v ľavom dolnom rohu alebo na strede obrazovky a skontrolujte Súpisu hráčov a stlačte **OK** na potvrdenie. Zobrazí sa nasledujúce okno:



Zobrazí sa tlačidlo **Otestovať Live zápas** a začne blikat; stlačte tlačidlo a zobrazí sa nasledujúce hlásenie:

Stlačením tlačidla **Vykonať kontrolu** spustíte kontrolu:

Správa potvrdí, či zápas bol úspešne skontrolovaný.



3 Vedenie, písanie Zápisu o stretnutí

Keď boli všetky informácie zapísané do okna Informácie o zápase, po stlačení **OK** sa objaví okno na vedenie, písanie zápisu.

Jediné informácie, ktoré sa v tomto okne objavajú, budú názvy tímov, ktoré boli predtým vybrané v okne s Informáciami o zápase. Štandardne sa názvy tímov zobrazia v hornej časti obrazovky, domáci tím na ľavej strane a hosťujúci tím na pravej strane okna (to môže byť zmenené stlačením tlačidla **[Vymeniť strany]**).

4 Nástroje Live zápasu (využitie pre SVF bude upresnené)

Tlačidlo nástrojov **LIVE ZÁPAS** sa musí používať počas testovacieho zápasu a počas živého stretnutia na odoslanie online priebehu zápasu na webovú stránku federácie. Po výzve na prístup k službe zadajte prihlasovacie meno a heslo.



5 Pridanie bodu

Pridajte bod tímu pomocou tlačidla **Pridať bod** alebo pomocou predvoleného funkčného tlačidla (skrátka), ktoré bolo predtým priradené k tejto funkcii.

Stlačením tlačidla **Vrátiť späť** odstránite pridaný bod.

Ak okamžite pridáte ďalší bod, objaví sa okno, ktoré vám oznámi, že od posledného bodu uplynulo menej ako 8 sekúnd a poskytne vám dve možnosti výberu:



Scoresheet

Upozornenie: iba 2 sekun uplynulo od posledneho prideleného bodu

Ako si prajete pokračovať?

Zrušiť predchádzajúci bod a pridelit aktualny

Potvrdit predchádzajúci a aktualny bod

Prehľad skóre

1 1

2 1

Zrušiť

[Kliknite sme pre viac info. >>](#)

6 Time Out

Time Out (oddychový čas) môže byť vyžiadaný družstvom kliknutím na tlačidlo **Time-Out** pre daný tím. V okne vedľa tlačidla **Time-Out** sa zvýši číslo s počtom použitých oddychových časov.

7 Súpiska družstva

Keď prvýkrát spustíte **Nový zápas**, softvér vám automaticky zobrazí Zoznam / Súpisiku družstva.

Ak chcete ešte raz otvoriť toto okno, kliknite na tlačidlo **Zoznam**



, ktoré je umiestnené v ľavom dolnom rohu obrazovky počas písania zápisu.

Nižšie sa zobrazí nasledujúce okno:

V tomto okne môžete zo súpisiky nominovať hráčov na zápas nasledovne:

- pridať
- odobrať
- vložiť nového hráča môžete výberom zo zoznamu a stlačením príslušného tlačidla umiestneného pod zoznamom.

TEST Team A

Stlačením schválnu súpisiku.

PREZDVOROK: Mena Datum narodu: Hráč

TEST ATHLETEZ

Pridať

Pridať všetkých

Odobrať

Reset

Hráči nominovaní na zápas

Reg. číslo	Prezvisko	Mena	Kap/Lib
1 TEST1	Test Athlete 1	Test Athlete 1	
3 TEST3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	
4 TEST4	Test Athlete 4	Test Athlete 4	
5 TEST5	Test Athlete 5	Test Athlete 5	
6 TEST6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	
7 TEST7	Test Athlete 7	Test Athlete 7	
8 TEST8	Test Athlete 8	Test Athlete 8	
9 TEST9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	Liber 1
10 TEST10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	
11 TEST11	Test Athlete 11	Test Athlete 11	Liber 2
12 TEST12	Test Athlete 12	Test Athlete 12	
13 TEST13	Test Athlete 13	Test Athlete 13	
14 TEST14	Test Athlete 14	Test Athlete 14	Kapitan
17 TEST	Test Athlete 17	Test Athlete	

14 Hráči nominovaní na zápas

Nový hráč

Reg. číslo	Prezvisko	Mena
Hlavný tréner		
Asistent trénera		
Libero		
Libero		
Libero		

Poznámky

<< Dôzadu

Daľej >>

Zrušiť

Tlačidlo **Nový hráč** sa používa na vloženie (zapísanie) nového hráča, ktorý nebol predtým uvedený na súpiske družstva pre daný zápas.

Tlačidlo **Odobrať** sa používa keď chcete odobrať hráča/hráčov zo súpisiky na zápas a chcete pridať iných hráčov.

Vyberte hráča v zozname vľavo a stlačením tlačidla **PRIDAŤ** vložte hráča do Súpisiky na zápas. Keď sa hráč objaví v zozname napravo, zadajte číslo dresu v prvom stĺpci a uveďte, či je tento hráč kapitánom alebo Liberom v poslednom okne (ak má niektorú z týchto funkcií). Ak ste zadali hráča pomocou tlačidla **Nový hráč**, môžete

tiež zmeniť jeho meno a priezvisko.

V prípade Realizačného tímu môžete jej člena vložiť (zapísať) do súpisky tak, že vyberiete funkciu z rolovacej ponuky vľavo od priezviska (T, AT, O atď.)

Po zvolení (zapísaní) hráčov do súpisky pre každý tím stlačte tlačidlo **Ďalej** (pri 1. družstve) pre pokračovanie resp. stlačte tlačidlo **OK** (po 2. družstve) pre ukončenie výberu.

V ďalšom kroku družstvá potvrdia zoznam (súpisku) nominovaných osôb na zápas prostredníctvom prihlasovacieho mena a hesla.

8 Podanie a strana družstva

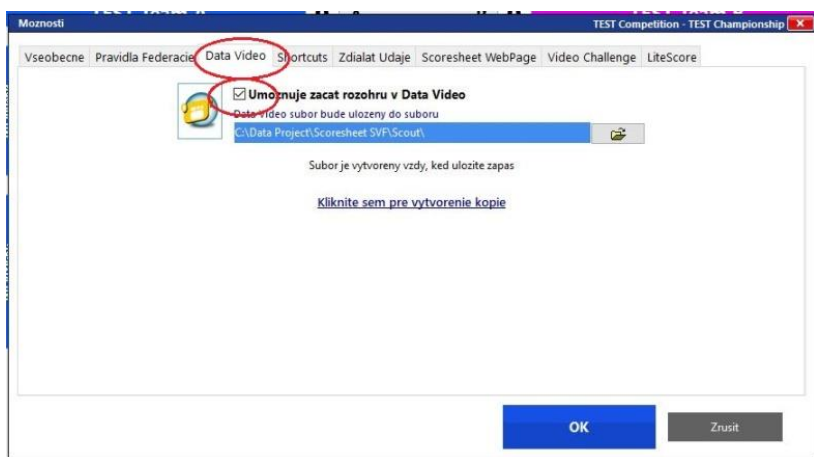
V predvolenom nastavení bude podanie pridelené tímu na ľavej strane ihriska. Ak to chcete zmeniť, stlačte **Podanie vľavo** alebo **Podanie vpravo**, aby ste priradili podanie správne tímu. Podanie bude definované bielou loptou umiestnenou na strane tímu, ktorý bude podávať ako prvý. Podanie a základné postavenie tímu musia byť zadane pred začiatkom setu (po žrebe).



[Vymeniť strany] - tlačidlo sa používa na výmenu strán družstiev na ihrisku.

9 Data Video Súbor (iba pri použití s programom Data Video) - nepoužívame

Ak chcete uložiť súbor, ktorý sa dá použiť v programe DATA VIDEO, prejdite na položku **Možnosti** a v okne, ktoré sa zobrazí, povoľte možnosť **Data Video**. Tento súbor sa uloží pri každom uložení zápasu. Súbor môžete nájsť v priečinku Scoresheet v podpriečinku Scout (C: \ Data Project \ Scoresheet <FEDERATION> \ Scout \).



10 Základné postavenie

Kliknutím na tlačidlo **Základné postavenie** v strede obrazovky (alebo aj v ľavom dolnom rohu) zadáte počiatočnú zostavu na ihrisku.

POZNÁMKA: pri stlačení tlačidla **Základné postavenie** sa zobrazí okno s upozornením, že ste nepovolili zálohovanie. Ak ste nevybrali miesto, kde chcete zálohovať zápas, stlačte áno alebo nie podľa vašich



požiadaviek (ak "nie" zálohovanie bude nevyhnutné nastaviť neskôr vid' bod 20.2.1). Následne sa zobrazí ďalšie okno s výzvou, aby ste sa uistili, že strany tímov ako aj podávajúci tím boli správne nastavené.

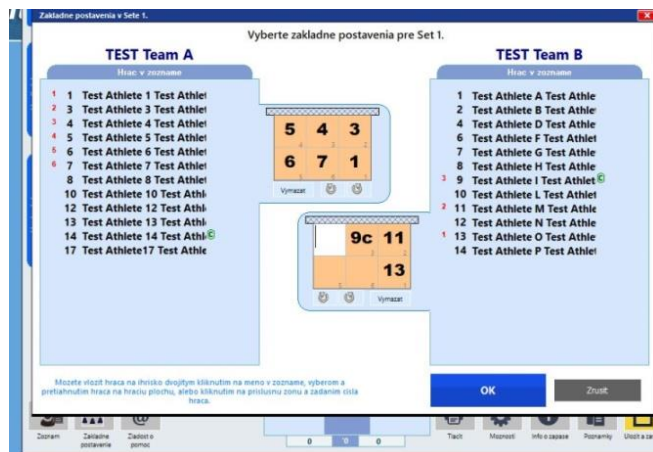
Zobrazí sa nasledujúce okno:

Umiestnenie hráčov na ihrisko:

- vyberte hráčov zo zoznamu a presuňte ich pomocou myši v bunke, ktorá predstavuje pozíciu (zónu) na ihrisku alebo
- kliknite na bunku (zónu) a zadajte číslo hráča, ktorý bude umiestnený v tejto zóne alebo
- dvojitým kliknutím na hráčov ich pridáte postupne (od zóny 1 do 6)

Oprava pôvodnej zostavy:

- kliknutím na tlačidlo **VYMAZAŤ** umiestneným pod obrázkom ihriska odstránite všetkých šesť hráčov alebo
- kliknite na číslo hráča v bunke / zóne a upravte ho pomocou klávesnice (táto voľba sa používa, ak nechcete zmeniť celú zostavu).

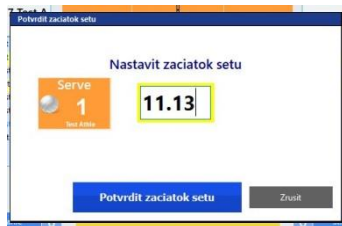


Ak možnosť "Určiť kapitána v hre" je v nastaveniach povolená a kapitán nie je na ihrisku, objaví sa okno s požiadavkou, aby ste zvolili kapitána v hre z jedného z hráčov, ktorí sú na ihrisku. Je to z dôvodu, že kapitán musí byť vždy prítomný v zostave, pretože je jediný, ktorý môže komunikovať s rozhodcom. Kliknite na tlačidlo **Určiť kapitána** pre potvrdenie.



11 Začiatok Setu

V hlavnom okne (Zápis o stretnutí) sa zobrazia hráči na ihrisku a hráči na lavičke. Stlačením tlačidla **ZAČIATOK SETU** sa zobrazí okno, v ktorom môžete vybrať oficiálny čas spustenia alebo aktuálny čas (aktuálny čas môžete zmeniť úpravou na klávesnici):



Softvér zobrazí "Oficiálny čas", ktorý ste predtým zadali do okna v Informáciách o zápase. Ak je medzi oficiálnym a reálnym časom rozdiel 5 minút, program automaticky použije reálny čas. V každom prípade môže používateľ manuálne upraviť čas. Oficiálny začiatok druhého setu resp. ďalšieho setu bude 3 minúty po skončení predchádzajúceho setu (alebo podľa nariadenia napr. 5 min., 10 min. prestávka po 2. sete).



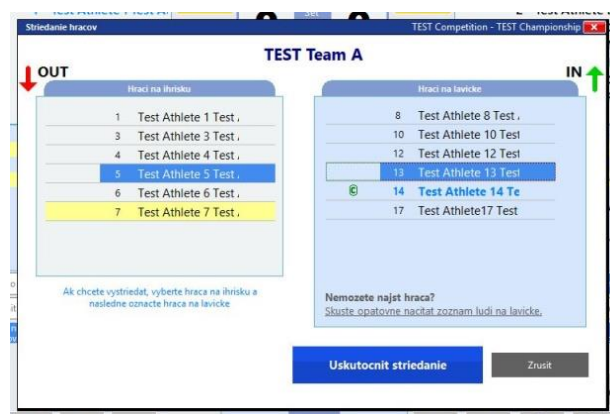
Po vybratí času, ktorý chcete použiť, stlačte tlačidlo **Potvrdiť začiatok setu**. Zobrazí sa hlavné okno - **Zápis o stretnutí** a na obrazovke sa objavia niekoľko nových tlačidiel.

12 Striedanie

Striedanie môžete vykonať nasledovne:

- kliknutím na tlačidlo Striedanie alebo
- kliknutím na hráča v zozname (na ihrisku) alebo
- uchytením a prenesením hráča z lavičky na ihrisko alebo
- stlačením priradeného tlačidla (napr. F1 a podobne) - **nepoužíva sa**

Zobrazí sa nasledujúce okno :



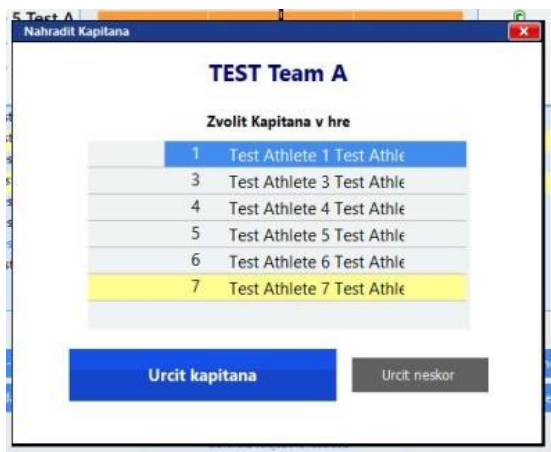
Vyberte z hráčov na ihrisku hráča, ktorého chcete vystriedať (na ľavej strane) a následne vyberte hráča z hráčov na lavičke (na pravej strane). Stlačením tlačidla **Uskutočniť striedanie** v pravej dolnej strane striedanie potvrdíte. Zobrazí sa okno s grafickým zobrazením, v ktorom bude hráč, ktorý opustí ihrisko a ten, ktorý vstúpi do ihriska.



V okne vedľa tlačidla Striedanie sa zvýši číslo s počtom uskutočnených striedaní.

Ak hráč, ktorý bol vystriedaný je kapitán a iný kapitán v hre nebol určený, objaví sa obrazovka s nasledujúcim upozornením na vymenovanie nového kapitána v hre:





Pokiaľ Kapitán nebol vymenovaný, zobrazí sa na ihrisku Žlté varovanie. Kliknutím na linku v žltom varovaní určíte nového kapitána v hre.

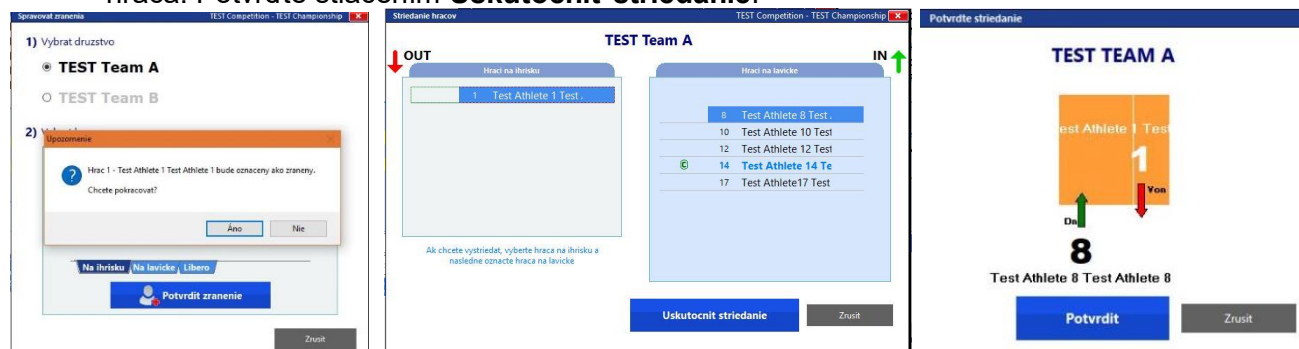
13 Zranenie

Kliknite na tlačidlo **Zranenie**  na ľavom dolnom rohu obrazovky. V okne **Spravovať zranenia** musíte zvoliť družstvo, ktorému sa hráč zranil a následne označíte zraneného hráča.

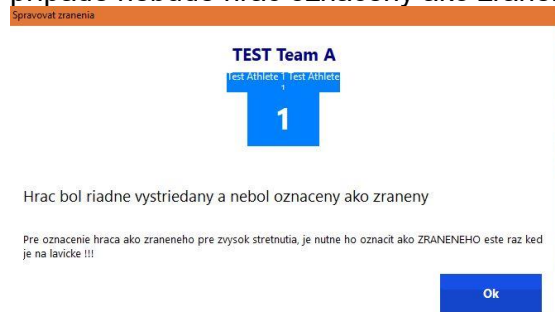
Môžete vybrať z hráčov na ihrisku, na lavičke alebo Libero.

Zranenie potvrdíte kliknutím na **Potvrdiť zranenie**. Zobrazí sa správa pýtajúca sa, či si prajete potvrdiť zranenie; stlačíte **Ano** pre pokračovanie.

- Zobrazí sa okno so striedaním hráčov, kde si môžete vybrať hráča z lavičky, ktorý nahradí zraneného hráča. Potvrďte stlačením **Uskutočniť striedanie**.

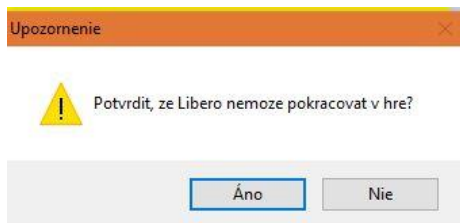


Pokiaľ podľa pravidiel môže byť hráč riadne vystriedaný, bude vykonané normálne striedanie. V tomto prípade nebude hráč označený ako zranený pre zvyšok stretnutia.



- Ak je hráč trvalo zranený, je potrebné ho označiť ako zraneného pre zvyšok stretnutia ako hráča z lavičky a potvrdiť jeho zranenie (rovnaký postup ako pri určení hráča keď bol na ihrisku, len je potrebné ho vybrať zo zoznamu hráčov na lavičke).
- Ak hráč nemôže byť riadne vystriedaný, bude vystriedaný **výnimočným striedaním** a bude automaticky označený ako trvalo zranený.

- Ak je zranené Libero zobrazí sa okno, kde musíte vybrať hráča, ktorý nahradí zranené Libero, ako v nasledujúcom okne:



14 Vrátiť späť

Tlačidlo **Vrátiť späť** sa používa na zrušenie predchádzajúcej akcie. Po stlačení tlačidla sa zobrazí okno s požiadavkou potvrdiť akciu, ktorá má byť zrušená.

15 Libero

[Libero dnu] - tlačidlo je umiestnené na oboch stranách obrazovky; jedno tlačidlo pre každý tím.

Kliknutím na **Libero dnu** sa v okne zobrazí výzva, aby ste vybrali hráča, ktorý opustí ihrisko:



Libero vstúpi do ihriska a jeho číslo sa objaví v príslušnej zóne v žltom tvare (ako je znázornené na obrázku); Hráči, ktorí opustili ihrisko budú označení malým číslom v žltom štvorčeku (pozri obrázok).

Kliknutím na **Libero von** odstránite hráča z ihriska.

Tlačidlo **VYMENIŤ LIBERO** sa používa na výmenu Libera v hre s Liberom 2, ktoré je na lavičke a opačne.

Po stlačení tlačidla **Možnosti** môžete:

- umožniť e-zápisu automaticky navrhnúť, kedy vstúpi do Libero do ihriska
- povoliť funkciu automaticky navrhnúť, kedy opustí libero ihrisko



Okno **Libero vstúpi na ihrisko** sa objaví na strane obrazovky družstva, ktorého sa zmena Libera týka.



16 Tresty



Kliknutím na tlačidlo **TRESTY** udeľujete tresty (družstvu alebo jednotlivcom) počas zápasu. Zobrazí sa nasledujúce okno:

Udelovanie trestov TEST Competition - TEST Championship

1) Vybrať družstvo

☐ TEST Team B

☒ **TEST Team A**

Napomenutie za zdržiavanie/Penalizácia Neoprávnená žiadosť

2) Vybrať hráča

	13	Test Athlete 13	Test Athlete 1
12	Test Athlete 12	Test Athlete 12	
6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	
9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
4	Test Athlete 4	Test Athlete 4	
1	Test Athlete 1	Test Athlete 1	

Napomenutie Penalizácia Vylúčenie Diskvalifikácia

Na ihrisku Na lavičke & Libero

Zrušiť

1) Pokiaľ idete trestať družstvo vyberiete družstvo, ktoré máte trestať a následne vyberiete druh trestu cez tlačidlá v žltých poliach:

- **Napomenutie za zdržiavanie / Penalizácia** (zapiše sa napomenutie družstva za zdržiavanie) alebo
- **Neoprávnená žiadosť** (zapiše sa tímu neoprávnená žiadosť)

2) Ak je trest pridelený určitému hráčovi alebo členovi realizačného tímu, **vyberte hráča** a stlačte príslušné tlačidlo v modrých poliach: **Napomenutie**, **Penalizácia**, **Vylúčenie** alebo **Diskvalifikácia**.

- Ak označíte **Napomenutie**, softvér zobrazí okno s nasledujúcou správou: "**Hráč / tréner / lekár atď. bol napomenutý**".
- Ak označíte **Penalizácia** hráča / člena realizačného tímu/, vedľa mena hráča /člena realizačného tímu/, ktorý bol vylúčený sa objaví červená karta a automaticky bude pridelený bod družstvu súpera.
- Ak označíte **Vylúčenie** alebo **Diskvalifikácia** hráča na ihrisku, budete vyzvaní, aby ste vybrali hráča z lavičky, ktorý vystrieda potrestaného hráča.

17 Zmena rozhodnutia alebo Opakovanie rozohrávky

Tlačidlo **ZMENA ROZHODNUTIA** alebo **OPAKOVANIE ROZOHRÁVKY** sa používa na zrušenie alebo opakovanie rozohrávky, ak rozhodca zmení svoj posledné rozhodnutie.

Zmena Rozhodnutia\Opakovanie rozohravy

1) Zvolte si druh akcie.

☒ **Zmena Rozhodnutia**

☐ Opakovanie rozohravy

2) Informácie uložené.

☒ Zly bod bol zaznamenaný

Bod pre TEST Team A : 02 - 01

* Všetky akcie od vybranej rozohry budú vymazane.

Dalej >> Zrusit

18 Protest

Tlačidlo **Protest**, umiestnené pod každým názvom družstva, sa používa na vyžiadanie protestu počas zápasu. Keď kliknete na tlačidlo, informácia o sete a skóre, kedy bol protest vyžiadaný bude zaznamenaná v Technických poznámkach k zápisu.

19 Koniec setu

Koniec setu nastane pridelením posledného bodu. Na konci setu sa zobrazí okno s informáciami o získaných bodoch pre každý tím, čas, kedy sa set skončil a jeho trvanie vyjadrené v minútach. Po stlačení tlačidla **Potvrdiť** **Koniec Setu** bude možné pokračovať.

Koniec prehľadu setu

25 TEST Team A

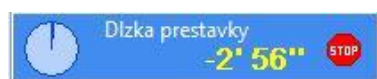
2 TEST Team B

Set skončil o 11.49

Trvanie setu (min.) 1429

Potvrdiť Koniec Setu Zrusit

Keď potvrdíte koniec setu v okne pod ihriskom, v strede obrazovky sa zobrazí počítadlo, ktoré bude odpočítavať čas do začiatku nového setu. Odpočítanie môžete kedykoľvek prerušiť stlačením tlačidla **Stop**.



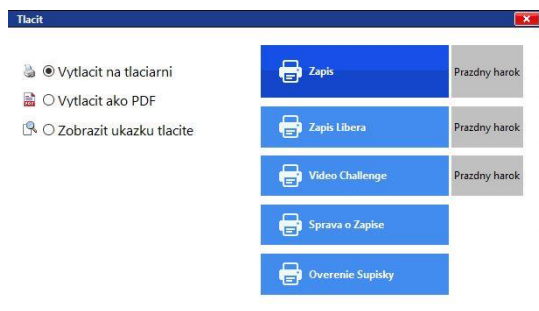
Keď stlačíte tlačidlo **STOP** alebo keď čas vyprší, bude zobrazená výzva, aby ste znovu zadali zostavu a spustili set, ak bolo všetko dokončené.

20 Ďalšie tlačidlá

V hlavnom okne - Zápis o stretnutí v pravom dolnom rohu nájdete nasledujúce tlačidlá:

20.1 Tlačiť

Tlačidlo **Tlačiť** Vám umožňuje vytlačiť **Zápis** o stretnutí, **Zápis Libera** alebo **Overenie Súpisu**. Môžete si vybrať tlač priamo alebo vytlačiť dokument vo formáte PDF alebo najskôr si Zobrazit ukážku tlače. Môžete tiež zvoliť vytlačiť úplný lebo prázdny dokument.

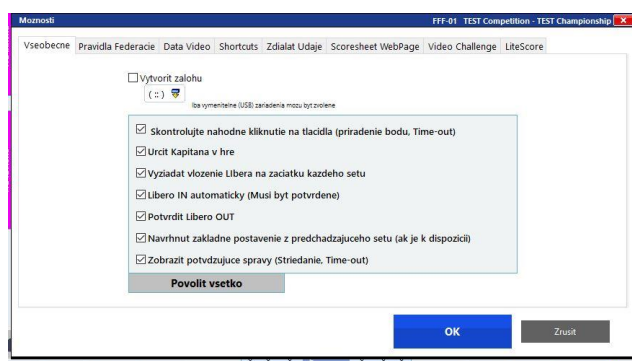


20.2 Možnosti

Uvedené tlačidlo Vás nasmeruje na všeobecné nastavenia programu, kde podľa rozdelenia môžete nastaviť špecifické funkcie programu:

20.2.1 Všeobecné

- **Vytvoriť súbor zálohovania (Dôležité!!!):** pre vytvorenie zálohy zápasu vyberte zo zoznamu pripojiteľný disk (USB)
- **Skontrolujte náhodné kliknutie tlačidiel:** blokuje tlačidlo po dobu 3 sekúnd po stlačení, aby nedošlo k náhodnému kliknutiu.
- **Určiť kapitána v hre**
- **Vyžiadať Libera na začiatku každého setu**
- **Libero In automaticky:** program sa automaticky spýta, či má Libero vstúpiť na ihrisko, keď je druhý tím na podaní.
- **Potvrdiť Libero OUT (z ihriska):** Ak je libero umiestnené v prednej zóne, program vás automaticky upozorní, že Libero musí byť vystriedaný.
- **Navrhnuť základne postavenie z predchádzajúceho setu (ak je k dispozícii)**
- **Zobraziť Okno s potvrdením (Striedanie, Time-out)**

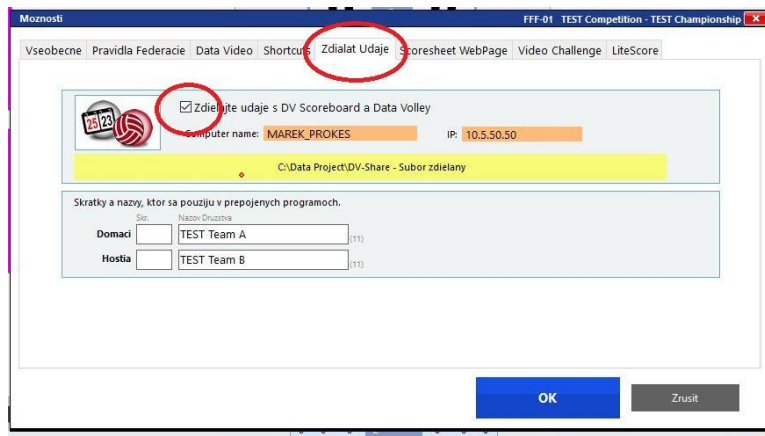


20.2. 2 Zdieľať Údaje

- funkcia umožňuje zdieľať údaje so štatistikom, ktorý môže prijímať automaticky informácie z e-zápisu o základnom postavení hráčov, dĺžky trvania setu, počte divákov.
- umožňuje zdieľať údaje s funkciou Zdieľať Údaje
- umožňuje zdieľať dáta s aplikáciou eScoresheet Tablety

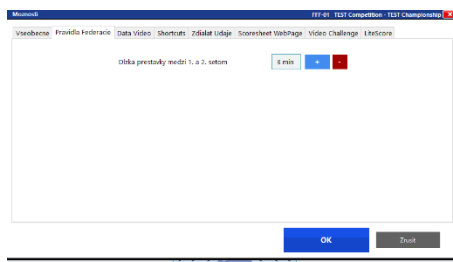
POZNÁMKA: Pre správne zdieľanie dát je potrebné mať počítače v rovnakej sieti, mať rovnakú pracovnú skupinu (Workgroup).

Na vzdialenom počítači musí byť zadané meno a IP adresa PC, ktorý informácie zdieľa. Na PC, na ktorom sa vykonáva e-Zápis, musí byť vypnutá Firewall ochrana, ideálne aby nemal nastavené heslo pri spustení, resp. heslo treba zadať na vzdialenom počítači.



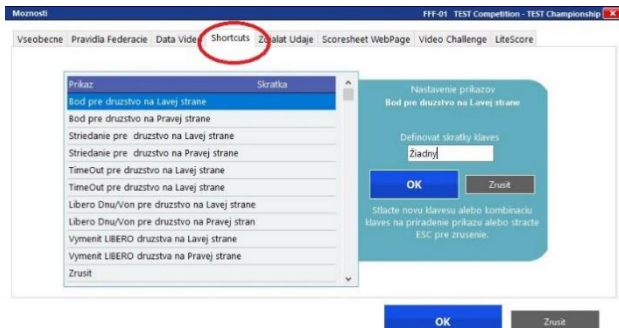
20.2.3 Pravidlá federácie

Umožňuje nastaviť dĺžku prestávky medzi 2. a 3. setom.



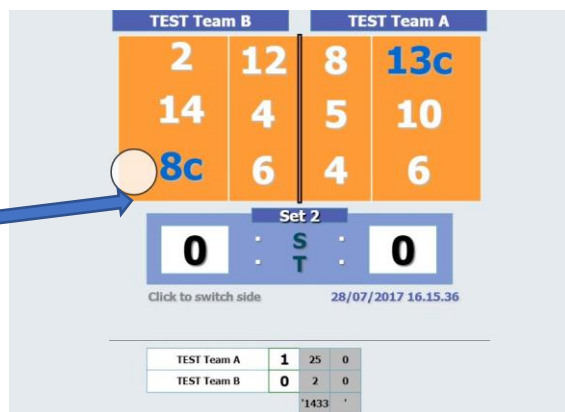
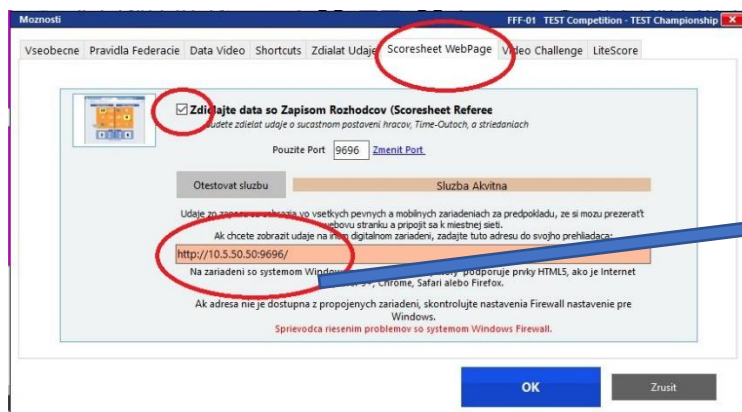
20.2.4 Skratky

Priradenie klávesy alebo kombinácie klávesov pre určité fázy hry. Stlačte tlačidlo **Upraviť** a vyberte klávesu.



20.2.5 Scoresheet Web stránka

Služi na zdieľanie detailov o zostave, time-outoch, striedaniach vo formáte webovej stránky. Údaje o zápase sa zobrazia na všetkých zariadeniach (PC, mobilných telefónoch, tabletoch), ktoré môžu zobrazovať webovú stránku a ktoré sú pripojené k miestnej sieti. (využiteľné pre štatistika, delegáta, novinárov a pod.)



20.2.6 Tablety (aplikácia pre tablety) – nepoužívame

Aktivuje eScoresheet aplikáciu pre lavičky a rozhodcov.

Options

General Federation Rules Shortcuts Share Data Scoresheet WebPage Video Challenge LiteScore Tablet FIVB Login Side Panel

☒ Enable eScoresheet Tablet

Server IP: 192.168.1.153 LAN Port: 50120 Password: 1234

☒ Litescore Horn on Substitution Request immediately after the request arrive
☐ Litescore Horn on Substitution Accept
☒ Litescore Horn on Challenge Request immediately after the request arrive

Seconds the Challenge button is active on tablet after the end action: 10 sec

Reasons:

☒ 1 BALL IN-OUT ☒ 3 NET TOUCH ☒ 5 CENTER LINE FAULT ☒ 7 ATTACK LINE FAULT
☒ 2 BLOCK TOUCH ☒ 4 ANTENNA ☒ 6 SERVICE LINE FAULT

Ok Cancel

20.3 História

Kliknutím na toto tlačidlo zobrazíte prehľad zápasu s kompletnou postupnou históriou:

História

Informácie o Sete

10:07:06		Aktualizovať postavenie Kapitána na ihrisku pre TEST Team A		
10:10:48		Aktualizovať postavenie Kapitána na ihrisku pre TEST Team B		
12:00:00		Začiatok Setu		
10:23:23		Libero dnu/von pre TEST Team B (IN 5 - OUT 8)		
10:23:26	0	1 Bod pre TEST Team B		6,4,12,2,14,8
10:23:29		Libero dnu/von pre TEST Team A (IN 9 - OUT 12)		
10:23:31		Aktualizovať postavenie Kapitána na ihrisku pre TEST Team B		
10:27:25	1	1 Bod pre TEST Team A		8,5,4,6,10,12
10:27:28		Libero dnu/von pre TEST Team A (IN 12 - OUT 8)		
10:27:29	2	1 Bod pre TEST Team A		
10:41:24	2	1 Potrestanie pre TEST Team A, hráč c:4		
10:41:35	2	1 Vylúčenie pre TEST Team A, hráč c:6/VON, n17 DNJ		
10:41:44	2	1 Diskvalifikácia za TEST Team A, hráč c:12/VON, n13 DNJ		
10:41:45	2	2 Bod pre TEST Team B		4,12,2,14,8,6
10:41:45		Aktualizovať postavenie Kapitána na ihrisku pre TEST Team A		
11:43:30		Protest od TEST Team B		
		Man. Zmeny/Bod pre TEST Team A		
11:53		Koniec Setu 11		
16:10:12		Aktualizovať postavenie Kapitána na ihrisku pre TEST Team B		
		Začiatok Setu		

Zavrieť

V tom istom okne v druhej záložke **"Informácie o sete"** nájdete aj históriu zápasov zoradenú podľa striedaní, trestov a zranení.

Tieto informácie automaticky zadáva program a nemožno ich meniť manuálne.

Informácie o Sete

Informácie týkajúce sa C

Striedania

Set	N. IN	N. OUT	Score IN	Score OUT
1	17	6	2 - 1	
1	13	12	2 - 1	

Tresty

Set	Score	A/B	W	P	E	D
1	2 - 1	A			4	
1	2 - 1	A			6	
1	2 - 1	A				12

Zranenie

Set	Score	A/B	Num
-----	-------	-----	-----

20.4 Náhl'ad setu

Zobrazenie náhľadu zápisu v nasledujúcom okne:

Nahliad Setu										X				
S E T 2	Zaciatok:						Koniec:							
	I	II	III	IV	V	VI	Body	I	II	III	IV	V	VI	Body
	8	6	4	12	2	14		13	8	5	4	6	10	

20.5 Manuálne Zmeny

Používa sa na manuálne úpravy zápasu. Zobrazí sa nasledujúce okno:

Uvedené okno je rozdelené do niekoľkých častí:

TIME OUT: je možné zadať Time-outs pre príslušné skóre pre každý tím.

BODY: zvýšenie alebo zníženie bodov

STRIEDANIA: Je možné manuálne zmeniť striedania. Kliknutím na tlačidlo **EDIT** vedľa striedaní, sa zobrazí nasledujúce okno:

Upravit striedanie

TEST Team B

Set 2

Change

N. In	N. Out	Bod v	Bod von
		-	

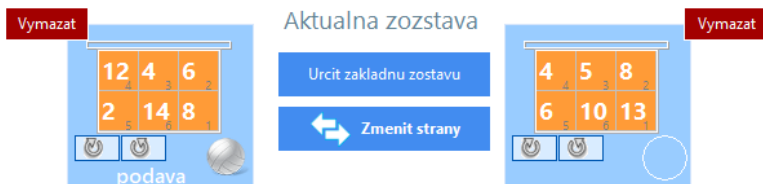
Pridat

Vymazat

Zatvorit

V tomto môžete priradiť číslo hráča, ktorý vstúpil do hry a toho, ktorý bol nahradený, skóre kedy vstúpil, a skóre kedy opustil ihrisko.

SÚČASNÉ POSTAVENIE:

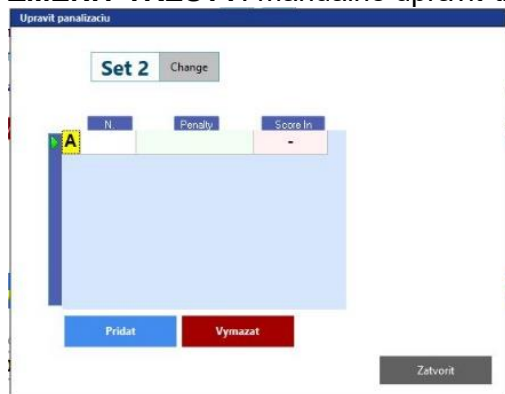


V tejto časti uskutočniť nasledujúce zmeny:

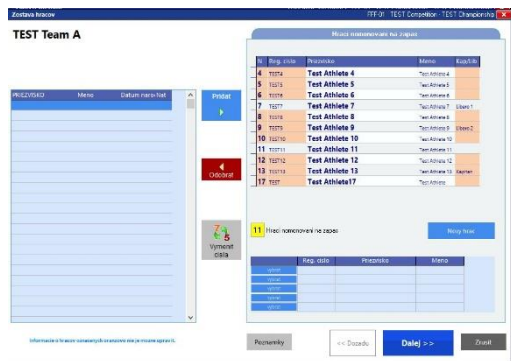
- zmeniť postavenie
- posunúť, rotovať postavenie
- nastaviť základné postavenie
- zmeniť strany
- prideliť družstvu podanie

20.5.1 Ostatné časti

ZMENIŤ TRESTY: manuálne upraviť tresty môžete v nasledujúcom okne



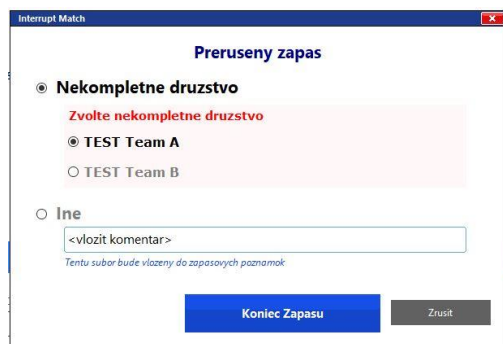
ZMENIŤ ZOSTAVU TÍMOV: manuálne upraviť zostavy družstiev môžete v nasledujúcom okne



ZMENIŤ CHALLENGE: manuálne zmeniť žiadosti o Challenge môžete v nasledujúcom okne



PRERUŠIŤ ZÁPAS: vložiť informácie ohľadom prerušeného zápasu môžete v nasledujúcom okne



INFORMÁCIE O ZÁPASE: v tejto časti môžete zmeniť čas začiatku a trvania každého setu



Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5
1433				

21 Poznámky

Uvedené tlačidlo vás nasmeruje na okno s poznámkami.



V poznámkach e-zápisu môžete pridávať a upravovať všetky komentáre, ktoré chcete. Technické poznámky budú prehľadom všetkých manuálnych zmien vykonaných počas zápasu. Sú iba na čítanie a nemôžu byť upravené.

22 Koniec zápasu

Po potvrdení ukončenia posledného setu sa v strede obrazovky zobrazí nasledujúce okno:



UPOZORNENIE:

Neschvaľujte zápas, ak tímy budú musieť hrať ešte Zlatý set!!! Vyberte si z predchádzajúceho okna "Zlatý set" na konci ktorého môžete schváliť zápis riadneho zápasu ako aj zápis Zlatého setu.

Stlačte tlačidlo **Schválenie zápasu** a zobrazí sa nasledujúce okno:

Scoresheet

Schvalenie zapisu

Problem s prihlasenim?
[Kliknite sem pre poslanie spravy podpore..](#)
[Kliknite sme pre opatovne nahratie prihlasovacich udajov..](#)

username: heslo:

Zapisovatel:

1. Rozhodca:

Domaci:

Hostia:

Technicke poznanky:

Poznamky zapisu:

V tomto okne, podľa nastavenia príslušnej federácie, rozhodca, delegát (v prípade, že je nominovaný) a družstvá zadajú heslá na potvrdenie konca stretnutia. Bude možné vidieť technické poznámky a pridať ďalšie poznámky, ak je to potrebné. Technické poznámky sú manuálne zmeny, ktoré sa robia počas zápasu a nemôžu byť zmenené.

Po potvrdení tlačidla **Schváliť a Ukončiť zápas** sa zobrazí nasledujúce okno:

Scoresheet

TEST TEAM A **3** **0** TEST TEAM B

10.09.2016 - 12:00
 TEST - FFF-01
 TEST REFEREE, TEST REFEREE

Zvolte pre odoslanie zapasu do online databazy

Maš ste nejaké problémy?
[Kliknite sem pre poslanie spravy podpore..](#)

Uvedené okno zobrazuje družstvá, konečné skóre s dátumom, súťažným ročníkom a menom rozhodcu a umožňuje vykonať nasledujúce operácie:

- **Nahrat' zápas**
- Alebo
- **Vytlačiť' zápis o stretnutí** (ikonka tlačiarne a Scoresheet)
- **Znovu otvoriť' zápas**

Ak zápas nebol schválený alebo odoslaný, objaví sa nasledujúce okno s varovným hlásením v pravom dolnom rohu, ktoré hovorí, že zápas nebol odoslaný na server.

e-Scoresheet

100 Connections - TEST Championship

Varovanie!
 Zapas nebol schvaleny.
 Kliknite sem na schvalenie zapisu.
 Buďte si vedomý, že zápas je potrebný pre...

23 Obnoviť zápas

Táto funkcia je užitočná v prípade problémov s počítačom, keď program prestal pracovať a je potrebné zápis

obnoviť na inom počítači.

Ak povolíte túto funkciu v okne **Možnosti**, po každej rozohrávke program automaticky uloží celý zápas na vymeniteľnom disku USB.

Ak potrebujete obnoviť zápas zo zálohy, pripojte jednotku USB k druhému počítaču, kde v rovnakej verzii programu eScoresheet cez funkciu **Obnoviť zápas** hlavnom okne sa vrátite späť k zápasu.

Zobrazí sa nasledujúce okno, stlačte tlačidlo **Obnoviť zápas** a program otvorí zápas od miesta, kde prestal pracovať.



Poznámka /veľmi dôležité/:

Pre vytvorenie zálohy je potrebné pripojiť USB disk k počítaču a zapnúť v Možnosti/ Všeobecné zálohu stretnutia. **Bez nastavenej zálohy nesmiete začať zápas!!!**

24 Zlatý set

Kliknite na tlačidlo "Hrať Zlatý Set" na konci zápasu, aby ste mohli začať Zlatý Set, akonáhle bol "riadny" zápas skončený (**nesmiete** predtým vykonať Schválenie zápasu!!!).



Zobrazí sa okno **Informácie o zápase**, kde pri čísle zápasu bude uvedená skratka GS (Golden Set), ktorá označuje pripravovaný Zlatý Set.

[illegible]

Overenie súpisky: Toto tlačidlo umožňuje vytlačiť formulár na overenie súpisky (nominované osoby na zápas)

TEST Competition - TEST Championship <i>Monday , Club A1 Male</i>	Cislo: 36 Jul 2017 16:52:48	Mesto: Kragujevac
---	---	---

Šupiska druzstva na zapas.

TEST Team A				
Cis.	Meno hraca	Nar.	Reg. cislo	
1	TEST ATHLETE 1 Test Athlete 1		761071	
3	TEST ATHLETE 3 Test Athlete 3		761073	
4	TEST ATHLETE 4 Test Athlete 4		761074	
5	TEST ATHLETE 5 Test Athlete 5		761075	
6	TEST ATHLETE 6 Test Athlete 6		761076	
7	TEST ATHLETE 7 Test Athlete 7		761077	
8	TEST ATHLETE 8 Test Athlete 8		761078	
9	L1 TEST ATHLETE 9 Test Athlete 9		761079	
10	TEST ATHLETE 10 Test Athlete 10		7610710	
11	L2 TEST ATHLETE 11 Test Athlete 11		7610711	
12	TEST ATHLETE 12 Test Athlete 12		7610712	
13	TEST ATHLETE 13 Test Athlete 13		7610713	
14	C TEST ATHLETE 14 Test Athlete 14		7610714	
17	TEST ATHLETE17 Test Athlete		76107	
Realizacny tim s opranrenim sedel na lavicke				
T	Hlavny trener			
AT	Assistent trenera			

TEST Team B				
Cis.	Meno hraca	Nar.	Reg. cislo	
1	TEST ATHLETE A Test Athlete A		76107A	
2	TEST ATHLETE B Test Athlete B		76107B	
3	L1 TEST ATHLETE C Test Athlete C		76107C	
4	TEST ATHLETE D Test Athlete D		76107D	
5	L2 TEST ATHLETE E Test Athlete E		76107E	
6	TEST ATHLETE F Test Athlete F		76107F	
7	TEST ATHLETE G Test Athlete G		76107G	
8	TEST ATHLETE H Test Athlete H		76107H	
9	C TEST ATHLETE I Test Athlete I		76107I	
10	TEST ATHLETE J Test Athlete L		76107L	
11	TEST ATHLETE M Test Athlete M		76107M	
12	TEST ATHLETE N Test Athlete N		76107N	
13	TEST ATHLETE O Test Athlete O		76107O	
14	TEST ATHLETE P Test Athlete P		76107P	
Realizacny tim s opranrenim sedel na lavicke				
T	Hlavny coach			
O	Assistent coach			

Podpis
 Trener: _____
 Kapitani: _____

26 LiteScore

LiteScore je prenosný, elektronický ukazovateľ skóre. **Jeho použitie nie je povinné!** Výrazne však zjednodušuje a automatizuje činnosť zapisovateľa.



LiteScore je zariadenie typu plug & play: tlačidlo **LiteScore** sa automaticky zobrazí na obrazovke e-zápisu po pripojení zariadenia k počítaču a nainštalovaní ovládačov.



Na pravej strane obrazovky sa objaví päť tlačidiel:



Kliknutím na tlačidlo skontrolujete pripojené zariadenie.

Kliknutím na tlačidlo znovu načítate zobrazené údaje pomocou programu LiteScore.

Kliknutím na tlačidlo odošlete zvukový signál cez zariadenie LiteScore.

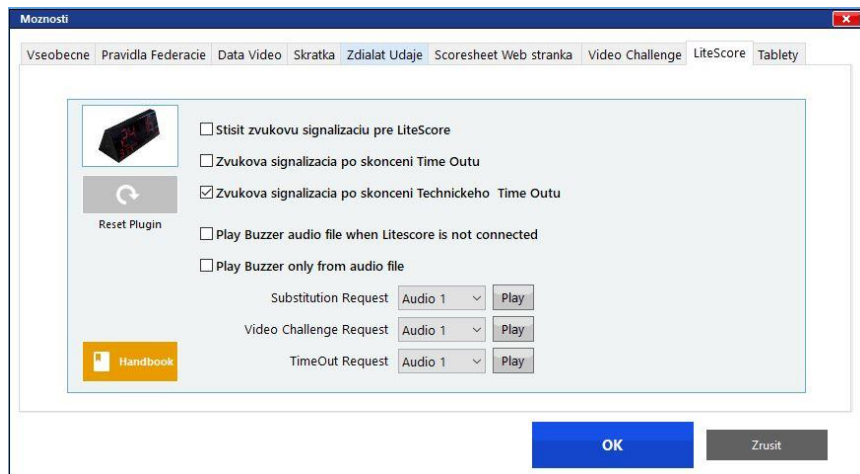
Kliknutím na tlačidlo zmeníte strany tímov na LiteScore.

Kliknutím na tlačidlo spustíte odpočítavanie.

LiteScore zobrazuje oficiálne skóre, víťazné sety, počet Time-outov a striedaní.

Môžete ho ovládať aj cez bezdrôtový diaľkový ovládač resp. mobilnú aplikáciu (pre android) a môže byť použitý aj počas tréningu.

Ak chcete upraviť nastavenia Litescore, zvolte "LiteScore" z ponuky Možnosti.



V okne LiteScore môžete:

- Zapnúť alebo vypnúť zvukovú signalizáciu LiteScore
- Zvoliť iný zvukový signál pre Striedanie, Challenge, alebo Time-Out.

27 Záruka

ZÁRUČNÉ OBMEDZENIA

Data Project S.r.l. nie je zodpovedná za stratu, poškodenie alebo nesprávne používanie softvéru. Data Project S.r.l. nenesie zodpovednosť za akékoľvek priame škody alebo priame škody spôsobené použitím softvérových produktov.

OCHRANA SPOTREBITEĽOV

V prípade problémov súvisiacich so softvérom preberá zodpovednosť a jeho riešenie podľa vlastného uváženia Data Project S.r.l. zahŕňajúce oprava alebo výmenu softvéru.

Záruka sa stane neplatnou, ak sú problémy so softvérom spôsobené nehodami, alebo nesprávnym použitím produktu.

POSTUPY, KTORÉ JE NEVYHNUTNÉ DODRŽAŤ

Počas platnosti záruky, v prípade problémov s činnosťou programu, kontaktujte naše oddelenie technickej podpory na čísle **0039 089 6307845** alebo nám pošlite e-mail na adresu: score@datapproject.com, tech@datapproject.com.

Naše linky zákazníckych služieb sú otvorené od 9:30 do 13:00 hod. a od 15:00 do 18:00 hod. od pondelka do piatku okrem štátnych sviatkov.

Technická podpora je obmedzená na používanie softvérových postupov a vždy, keď je to možné, priamu konzultáciu pri riešení problémov.

Ak by naše oddelenie služieb zákazníkom nebolo schopné vyriešiť problémy, pošlite nám písomnú žiadosť priamo na Data Project S.r.l., v ktorej podrobne uvediete chybu a kroky, ktoré k nej viedli, a ak je to možné, kópiu archívu súborov, ktorý spôsobil problém.

Data Project S.r.l. sa bude snažiť tento problém preskúmať a aktualizovať webovú stránku spoločnosti www.dataproject.com s upravenými softvérovými postupmi.

ADDITIONAL WARRANTY SERVICE

The client, during the warranty validity, can download all relative updates for the purchased software version from the Data Project S.r.l. website www.dataproject.com