



e-Scoresheet

E-ZÁPIS UŽÍVATEL'SKÉ POKYNY

DataProject
SPORT SOFTWARE s.r.l.



Aktualizácia: september 2026

E-ZÁPIS

1. Družstvá musia zaručiť, že pracovisko pre e-zápis bude pripravené na stolíku zapisovateľa a musí obsahovať:
 - Dva [2] notebooky s aktualizovaným operačným systémom Windows
 - Funkčnú tlačiareň
 - USB disk s minimálnou kapacitou 256 MB na zálohovanie aktuálneho zápasu
 - Notebooky musia byť pripojiteľné na internet
 - Záložný počítač musí mať nainštalovanú aktuálnu verziu e-zápisu; musí byť zapnutý s otvoreným programom e-zápisu; musí byť k dispozícii počas celého zápasu na stolíku zapisovateľa.
2. Pracovisko pre e-zápis (notebooky, tlačiareň, USB, internet) musí byť plne funkčné a testované najmenej 60 minút pred začiatkom zápasu
3. Domáce družstvo je vždy zodpovedné za prevádzku e-zápisu a musí zabezpečiť, aby všetky jeho súčasti boli funkčné (notebooky, tlačiareň, USB)
4. Všetky súčasti e-zápisu a softvéru musia byť otestované v dňoch pred zápasom:
 - sťahovanie poslednej verzie (aktualizácie) e-zápisu
 - aktualizovať databázu súťaže
 - otestovanie tlačiarne (dostatok papiera, toneru)

E-ZÁPIS

Najaktuálnejšia verzia e-zápisu je k dispozícii na stiahnutie na nasledujúcom odkaze:

<https://download.dataproject.com/SVF>

(možnosť „Download setup“)

Jednotlivé súťaže majú vytvorené svoje vlastné priečky, v ktorých sa objavajú všetky informácie týkajúce sa konkrétnej súťaže. Tieto údaje sú pravidelne aktualizované SVF. E-zápis vykonáva pravidelné overenie nových aktualizácií softvéru. Pred každým stretnutím je ale potrebné stiahnuť poslednú verziu konkrétneho zápasu. Aby bolo možné otestovať nastavenia v športovej hale ako aj samotný e-zápis, je možné pristupovať k testovacím zápasom, čo umožní úplný tréning so všetkými funkciami.

Ak chcete realizovať takýto test, musíte použiť nasledujúce používateľské mená a heslá:

Zapisovateľ (pre stiahnutie zápasu):

Užívateľské meno a heslo: **scorertest**

Delegát (pre virtuálne online pripojenie a uzatvorenie zápasu):

Užívateľské meno a heslo: **supervisortest**

Rozhodca (pre uzatvorenie zápasu):

Užívateľské meno a heslo: **refereetest**

Družstvá (pre potvrdenie zoznamu hráčov na stretnutie):

Užívateľské meno a heslo: **teamtest**

Na účely nácviku môže určený zapisovateľ alebo manažér tímu nainštalovať a používať softvér e-zápisu na rôznych počítačoch. Úplná databáza má umožniť zapisovateľom rozvíjať svoje schopnosti pred zápasmi alebo súťažami. Zápasu pre tento tréning musia byť pripravené ručne. Navyše tréningový softvér by mal byť použitý na testovanie pracoviska e-zápisu (online test v športovej hale, test tlačiarne, simulácia zápasov, live skóre atď.). Kompletne preložený užívateľský manuál sa priamo nainštaluje do počítača po inštalácii programu (C:/Dataproject/Handbook/eScorMan). Tak isto sa k nemu priamo dostanete po kliknutí na tlačidlo „Manuál“ na ľavej dolnej strane na hlavnej stránke programu (po spustení programu).

Manuál, spoločne s prezentáciami zo školení, sú dostupné na nasledujúcom odkaze:

<https://slovakvolley.sk/page/e-zapis-challenge>

POUŽÍVANIE E-ZÁPISU POČAS SÚŤAŽE

Ako už bolo uvedené, klub je zodpovedný za správnu prevádzku, aktualizáciu a overovanie pracoviska elektronického zápisu 60 minút pred začiatkom zápasu (odporúča sa nainštalovať antivírusový program):

Týždeň pred zápasom:

- Najmenej 1 týždeň pred prvým domácim zápasom by domáci tím mal vykonať procedúru "otestovať oficiálny zápas" ideálne z miesta (športovej haly), kde bude umiestnený stolík zapisovateľa. Tým sa zabezpečí, že používateľské kontá budú mať správne práva a že pripojenie na internet na ihrisku funguje dobre.
- Najmenej týždeň pred prvým domácim zápasom skontrolovať aktualizácie operačného systému pracovného, ako aj záložného počítača, aby sa predišlo aktualizáciám počítačov tesne pred začiatkom stretnutia.
- Najmenej týždeň pred prvým domácim zápasom by mal domáci tím nainštalovať a otestovať tlačiareň na pracovnom, ako aj záložnom notebooku.

Deň pred zápasom:

- Družstvá skontrolujú v [súťažnom module danej súťaže](#) (v detaile družstva), či majú uvedených všetkých hráčov zo súpisky (prípadne aj farmárskych hráčov) pri svojom družstve (so správnymi číslami). V prípade chýbajúcej osoby, alebo nesprávneho čísla, je potrebné kontaktovať zodpovedného pracovníka SVF (Riaditeľ IT a manažér súťaží SVF – Filip Moravčík, moravcik@svf.sk, 0911 333 394).
- Jeden deň pred zápasom opäť vykonajte "test oficiálneho zápasu" ideálne z miesta, kde bude umiestnený stolík zapisovateľa.
- Odporúča sa otvoriť „Nahráť oficiálny zápas“, ktorý sa uloží do počítača (bez potvrdenia súpisiek) pre prípad, že pred zápasom nebude sa možné pripojiť na server a stiahnuť zápas.

V deň zápasu:

- Notebook musí byť pripojený k internetu.
- Tlačiareň by mala byť umiestnená pod stôl (podľa veľkosti)
- USB disk musí byť pripojený k portu USB a musí fungovať správne (je potrebné povoliť zálohovanie)
- Povinnosťou zapisovateľa je starostlivo pripraviť a overiť požadované informácie ohľadom zápisu 40 minút pred začiatkom zápasu; napr. nominácia hráčov, čísla dresov, zloženie realizačného tímu, liberá, kapitáni, osoby na lavičke, rozhodcovia, zapisovatelia, športová hala, dátum a pod.
- Na overenie všetkých údajov slúži **tlačivo „Overenie súpisky“ (tzv. Roster)**, ktoré je potrebné vytlačiť a požiadať o kontrolu trénerov (**tlačivo sa nepodpisuje**, avšak je dôležité, aby **tréneri vykonali dôslednú kontrolu** správnosti uvedenia hráčov, ich čísel a členov realizačného tímu).
- Následne **vykonajú kontrolu** hracích náležitostí **rozhodcovia** (kontrola oprávnení hráčov a členov realizačného tímu na účasť v danom stretnutí).
- Keď sú informácie overené a potvrdené trénermi a rozhodcami, tak zapisovateľ vytlačí **prázdnu kópiu zápisu o stretnutí**, ktorú podľa pravidiel **podpíšu kapitáni a tréneri družstiev (po žrebe)**
- Live skóre (Live zápas) by sa nemal otvárať skôr ako 59 minút pred začiatkom hry, aby mohli tímy nominovať svojich liberov, a najneskôr 30 minút pred začiatkom zápasu

Na konci zápasu:

- Po skončení zápasu musí zapisovateľ vytlačiť zápis o stretnutí (**iba 1 kópiu**).
- Po skontrolovaní zápisu a overení výsledku rozhodcami podpíšu vytlačený zápis kapitáni družstiev, zapisovateľ, asistent zapisovateľa a následne rozhodcovia (delegát).
- Po podpísaní papierového zápisu všetkými osobami zadá 1. rozhodca (delegát) heslo do systému a následne zapisovateľ odošle súbor do databázy. **Upozornenie: po odoslaní zápisu už nie je možné v rámci zápisu realizovať žiadne dodatočné úpravy. Zápis sa po pár minútach zobrazí v rámci [súťažného modulu danej súťaže](#).**
- V prípade požiadavky zo strany rozhodcov (delegáta) zapisovateľ vytlačí aj ďalšie dokumenty (napr. Správu o zápise, Zápis o výmenách libera a pod.).
- **Pred odchodom z haly je potrebné sa ubezpečiť, že zápas bol úspešne odoslaný do databázy.**