



e-Scoresheet

SVF E-ZÁPIS UŽIVATEL'SKÉ POKYNY

DataProject
SPORT SOFTWARE s.r.l.



Aktualizácia 2017.09.19

E-ZÁPIS:

1. Družstvá musia zaručiť, že pracovisko pre E-zápis bude pripravené na stolíku zapisovateľa a musí obsahovať:
 - Dva [2] notebooky s operačným systémom Windows s verziou minimálne XP alebo Vista
 - Funkčnú tlačiareň
 - USB disk s minimálnou kapacitou 256mb 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:

<http://www.dataproject.com/svf>

Extraliga mužov aj Extraliga žien majú svoj vlastný súbor (to platí aj pre DATAVOLLEY), v ktorom sa objavujú všetky informácie týkajúce sa konkrétnej súťaže.

- názov súťaže
- logo súťaže
- všetky fázy súťaže (1. časť, 2. časť, play off)
- špecifické predpisy súťaže (napr. počet Tech. Time Outov a pod.)
- družstvá v súťaži
- súpisky hráčov / hráčok
- delegovaní rozhodcovia / delegáti

Tento špecifický súbor je pravidelne aktualizovaný 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 povoliť 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"

Referee (pre uzatvorenie zápasu)

Užívateľské meno a heslo: "refereetest"

Na účely výcviku môže určený zapisovateľ alebo manažér tímu nainštalovať a používať softvér E-zápisu na rôznych počítačoch. Úplná databáza tréningov má umožniť zapisovateľom rozvíjať svoje schopnosti pred zápasmi alebo súťažami. Zápasu pre tento tréning musia byť pripravené ručne. Navyše tréningový program 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 Manual na ľavej dolnej strane na hlavnej stránke programu (po spustení programu).

Manuál spoločne s prezentáciami zo školení sú tak isto dostupné na nasledujúcej linke:

<http://www.svf.sk/sk/sutaze/e-zapis>

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 hosťiteľský 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 hosťiteľský tím nainštalovať a otestovať tlačiareň na pracovnom ako aj záložnom notebooku.

Deň pred zápasom:

- Družstvá skontrolujú na stránke extraligy, či majú uvedených všetkých hráčov zo súpisky (prípadne aj hráčov z farmy) so správnymi číslami hráčov pri svojom družstve. Hráči v databáze pre E-zápis a Datavolley sa zobrazujú na spomenutej stránke. V prípade chýbajúcej osoby, kontaktujte zodpovedných pracovníkov SVF.
- 1 deň pred zápasom opäť vykonajte "test oficiálneho zápasu" ideálne z miesta, kde bude umiestnený stolík zapisovateľa.
- Odporúča sa otvoriť „Nahrať 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:

- Laptop musí byť pripojený k internetu.
- Tlačiareň podľa veľkosti by mala byť umiestnená pod stôl
- USB disk musí byť pripojený k portu USB a musí fungovať správne (povoliť zálohovanie !!!)
- E-Scorer vykoná test, ktorý presunie zápas z oficiálneho notebooku / laptopu na zálohovací, aby sa uistil, že escorer pozná postup a že softvér je správne nainštalovaný a aktualizovaný
- Povinnosťou zapisovateľa je starostlivo pripraviť a overiť požadované informácie ohľadom zápisu pred začiatkom zápasu; napr. nominácia hráčov, čísla dresov, zloženie realizačného tímu, liberá, (40 minút pred začiatkom, kapitán, osoby na lavičke, rozhodcovia, zapisovatelia, športová hala, dátum a pod.)
- Na overenie všetkých údajov slúži tlačivo - Overenie Súpisiek, kde správnosť údajov potvrdia tréneri oboch družstiev (40 min pred začiatkom)
- Vytlačiť prázdnu kópiu zápisu o stretnutí, ktorú po podľa pravidiel podpíšu kapitáni a tréneri družstiev (po žrebe)
- Keď sú všetky tieto informácie overené, zapisovateľ vytlačí pred stretnutím prázdny zápis o stretnutí, ktorý svojím podpisom potvrdia tréneri a kapitáni oboch družstiev.
- Live skóre (Live zápas) by sa nemalo otvárať skôr ako po 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 (3 kópie).
- Po skontrolovaní zápisu a overení výsledku rozhodcami podpíšu „papierový“ zápis kapitáni družstiev, zapisovateľ, asistent zapisovateľa, rozhodcovia
- Po podpísaní papierového zápisu zadá 1. rozhodca a zapisovateľ heslo do systému a následne sa odošle súbor do databázy
- Pred odchodom z haly sa ubezpečte, že zápas bol úspešne odoslaný do databázy.