

ELEKTRONSKI ZAPISNIK



www.dataproject.com/cev
info@dataproject.com

Kazalo

UVOD.....	3
STRUKTURA E-ZAPISNIKA	3
MINIMALNE ZAHTEVE	3
SEZNAM ORODIJ (menu toolbar).....	4
VNAŠANJE PODATKOV O TEKMI.....	4
VNAŠANJE NOVE TEKME.....	6
OKNO ZA VNAŠANJE TOČK NA TEKMI	7
DODELITEV SERVISA	8
ZAMENJAVA STRANI	9
ZAČETNA POSTAVA	9
ZAČETEK SETA	10
CEV ORODJA	11
DODELJEVANJE TOČK	12
TIME OUT	12
MENJAVE.....	12
POŠKODBA.....	13
RAZVELJAVI.....	14
LIBERO	14
SANKCIJE	14
PROTEST.....	15
KONEC NIZA.....	15
DODATNI GUMBI.....	16
MATCH NOTES	17
MANUL CHANGES.....	17
KONEC TEKME.....	18
NALAGANJE TEKME.....	19
ZAPISNIK	19
CEV OBRAZCI.....	20

UVOD

Elektronski zapisnik (v nadaljevanju e-zapisnik) vam omogoča avtomatsko vnašanje podatkov z odbojcarske tekme.

E-zapisnik so razvili kot pomoč zapisnikarju med tekmo, ko ta spremlja vse stopnje tekme v različnih situacijah, ki se lahko zgodijo.

STRUKTURA E-ZAPISNIKA

Programska oprema (software) e-zapisnika je razdeljena na:

- COMPETITION MANAGER (uporablja se za upravljanje podatkov prvenstva/turnirja),
- VERZIJA E-ZAPISNIKA (uporablja se za izpolnjevanje med tekmo).

Competition manager (upravljelec tekmovanja) se uporablja za vnašanje in kontrolo vseh vrst informacij, ki so pomembne za osvajanje na celotnem turnirju/prvenstvu. Odbojcarska zveza, liga, organizacijski komite itd. lahko organizirajo oddaljeno bazo podatkov, iz katerih bodo uporabljeni podatki, ki se nanašajo na določeni turnir ali tekmovanje, kot so na primer:

- uradna odbojcarska tekmovanja,
- sodniki,
- sodelujoče ekipe in ustrezni sezname,
- sponzorji in logo tekmovanja.

Z zelo enostavnimi postopki izvažanja vseh uradnih podatkov, potrebnih za vodenje zapisnika ob igrišču, je lahko naložena (downloaded) in vnesena (imported) verzija e-zapisnika. Osnovni cilj je upravljanje na centralnem nivoju z vsemi informacijami potrebnimi za pripravo zapisnika.

Competition manager in e-zapisnik so razvili, da bi zagotovili popolno preverjanje, zanesljivost in doslednost podatkov:

- sodniki, ekipe, igralci in člani so vedno identificirani vsak s svojo ID številko,
- specifični parametri tekmovanja se nastavijo na »centralnem nivoju« zato, da bi se izognili napakam in osebnim pobudam zapisnikarjev.

E-zapisnik pokriva vse situacije igre, ki se lahko zgodijo med tekmo. Na koncu tekme so uradne informacije v zapisniku lahko naložene v centralno bazo podatkov z namenom, da bi avtomatsko posodobile tabele, ki urejajo podatke o točkah, sodnikih, sankcijah itd..

MINIMALNE ZAHTEVE

Za pravilno delovanje programa potrebujemo:

- računalnik s 300 MHz ali večjo hitrostjo procesorja,
- 128 Mb RAM ali več,
- super VGA (800 x 600) resolucije,
- 30 Mb prostega prostora na disku,
- programska oprema (software) je lahko naložena na kateremkoli osebnem računalniku, ki uporablja okna (windows XP/vista).

SEZNAM ORODIJ (menu toolbar)

Razdeljen je na:

- vnašanje podatkov o tekmovanju,
- zamenjavo razporeda tipkovnice: označiti ključ ali kombinacijo ključev za določeno stopnjo igre,
- opcije: omogočajo, da programu definirate določeno opcijo,
- nastavitve tiskalnika: tu morate nastaviti parametre tiskalnika.

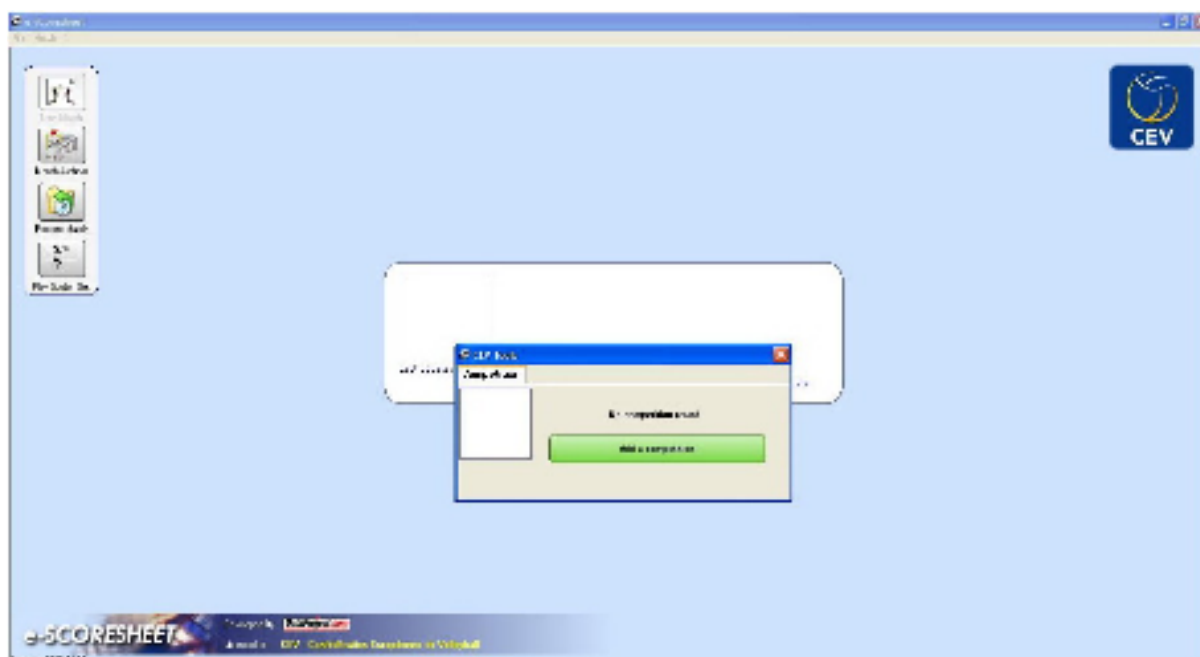
SEZNAM ZA TEKMO (match menu)

Razdeljen je na:

- novo tekmo: vnesti novo tekmo,
- tekmo iz arhiva: odpreti obstoječo tekmo,
- shranjeno tekmo: omogoča vam da izbere prostor na vašem računalniku, v katerem bodo nedokončane tekme avtomatsko shranjene, če bi se vaš računalnik nenadoma ugasnil.

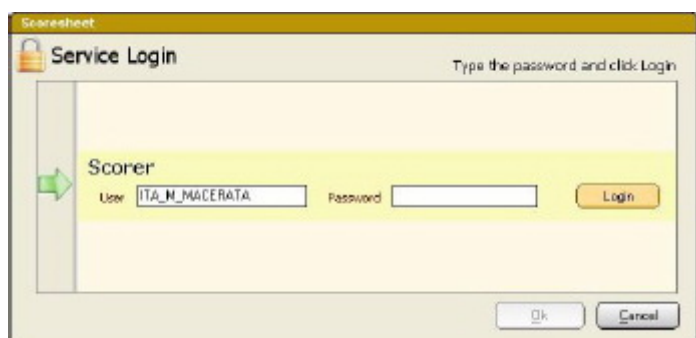
VNAŠANJE PODATKOV O TEKMI

Ko boste prvič zagnali program, vam bo ta ponudil vnos tekmovanja v program.



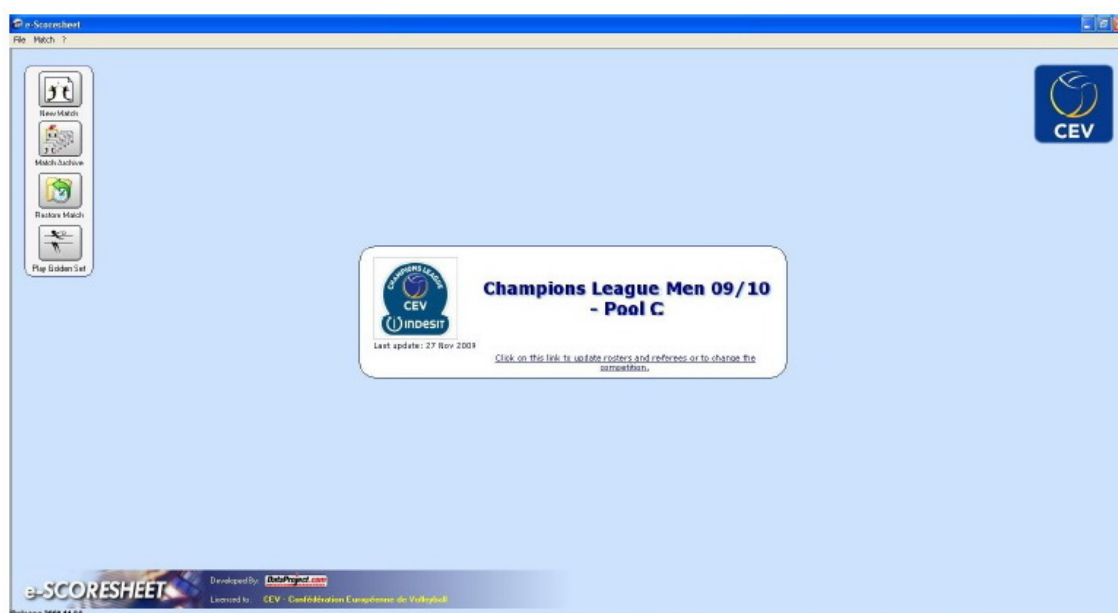
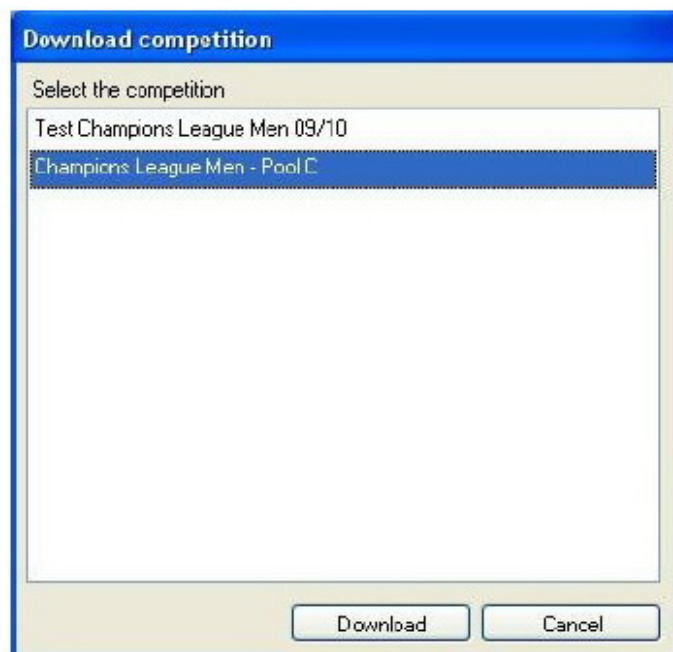
Prva stvar, ki jo morate narediti je, da dodate (add) tekmovanje v program, ali pa posodobite (update) tekmovanje (če ta že obstaja v programu).

Nato vnesite uporabniško ime in geslo ter kliknite »Login«.



Izberite »add new competition« (s tem boste dodali tekmovanje), potem pa lahko izberete tekmovanje z interneta ali iz vnaprej določene mape. Priporočeno je, da dodate tekmovanje z interneta. Izberite »download« (naloži) z interneta in pojavilo se vam bo naslednje okno, kjer lahko izberete tekmovanje, ki ga želite dodati.

Ko ste izbrali tekmovanje, pritisnite »download«.



Na sredini ekrana se bodo pojavili logo, ime in vrsta tekmovanja. Lahko posodobite (update) ali zamenjate tekmovanje s klikom na povezavo (link) v belem okencu na sredini ekrana.

Pokazal se bo gumb, kot je na sliki desno:

Pritisnite »update« za posodobitev obstoječega tekmovanja ali pritisnite »change competition«, da vnesete novo tekmovanje.



VNAŠANJE NOVE TEKME

Ko ste vnesli novo tekmovanje, bo potrebno odpreti novo tekmo ali odpreti tekmo iz baze podatkov. To storimo s pritiskom na ustrezen gumb na levi strani glavnega okna. Ko izberete »new match« (nova tekma), se bo pojavilo naslednje okno.



V to okno lahko vnesete vse informacije o tekmi, sodnikih in linijskih sodnikih. Program se bo med sezono avtomatsko posodabljal s podatki o vrsti in imenu tekmovanja, ligi in pravilih. Teh informacij ni mogoče spremeniti.

Morali boste izbrati skupino ali fazo tekmovanja in številko tekme. Številka tekme mora biti v skladu z informacijami, ki jih najdete na CEV-ovi spletni strani (tam izberite vrsto pokala in rezultate- results).

Match notes NL-026 Champions League Men 09/10 - Pool C

Match description Champions League Men 09/10 - Pool C 2009/2010 Men's Club Male

Match no. L-026 Day no. 1 Phase Main Phase CUM2010 ID MATCH = 13 ID COMP = 4

Date 02/12/2009 Scheduled time 20.00 Real Starting Time

Lube Banca Marche MACERATA **Hypo Tirol INNSBRUCK**

General

Country City Stadium City Hall Palazzetto dello Sport Fontescodella MACER

Spectators Income €

Referees and Line Judges

	Code	Family name	First name	City/Region	Nat
1st Referee	ILJEO	GEORGIEV	Ilian		
2nd Referee	JRDWO	DVORAK	Jan		
Scorer					
Assistant					

Supervisor TUFECTCHIEV Konstantin

Line Judge # 1
Line Judge # 2
Line Judge # 3
Line Judge # 4

Family name First name

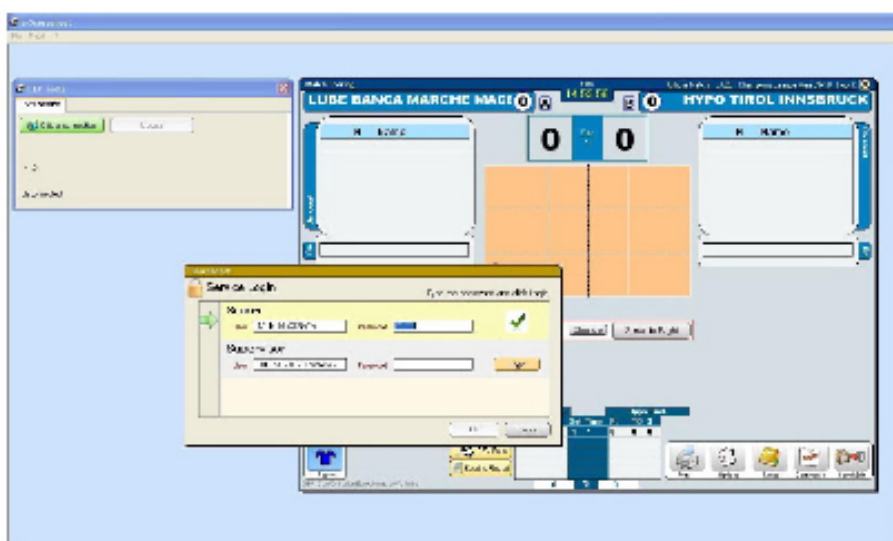
Comments Ok Cancel

Izberite številko tekme, ki jo želite vpisati v zapisnik, in jo vnesite v ustrezno polje v oknu za podatke o tekmi.

Naslednji korak je vnašanje ekip v podatke o tekmi. Še enkrat je potrebno preveriti imena ekip na prej omenjeni spletni strani (glejte zgornjo sliko). S klikom na gumb »comments« (komentarji) na dnu ekrana boste odprli prazno okno, v katerega dodate kakršnekoli komentarje. Ko so podatki o tekmi zaključeni, kliknite »ok«, za potrditev. Če pritisnete gumb »cancel« (prekliči), odidete iz okna brez shranitve prej vnesenih informacij.

OKNO ZA VNAŠANJE TOČK NA TEKMI

Ko so vsi podatki vneseni v okno »match notes« (beležke tekme), pritisnite »OK« in pojavilo se bo okno »match scoring« (točkovanje tekme). Da boste lahko nadaljevali, mora delegat/kontrolor srečanja vnesti svoje geslo, pravtako je potrebno vnesti geslo zapisnikarja.



Edina informacija v tem oknu, bo ime ekip, predhodno izbranih v oknu »match notes«. Avtomatično se bo ime domače ekipe pojavilo na zgornji levi strani ekrana, gostujoče pa na zgornji desni (kar pa lahko spremenimo z gumbom »change« - spremeni).

Za izbiro igralcev pritisnite na gumb »list«, ki je v spodnjem levem kotu zaslona »match scoring«.



Nato se bo pojavilo okno, kot ga vidimo na spodnji sliki. V tem oknu lahko izberete igralce na igrišču in na klopi, skratka vse sodelujoče na tekmi. Imate možnosti:

Players roster L.026 Champions League Men 09/10 - Pool C

Lube Banca Marche MACERATA Players list 0

Hypo Tirol INNSBRUCK 0

FAMILY NAME	First Name	Birth Date	Nat
BARTOLETTI	Andrea		
CENCI	Giorgio		
CISOLLA	Alberto		
CORSANO	Mario		
DIAMANTINI	Enrico		
FANTIN	Roberto		
LEBL	Mario		
MARTINO	Mario		
MONOPOLI	Mario		
OMICEN	Igor		
PAPARONI	Alessandro		
PARTENID	Pier Paolo		
PODRASCANIN	Mario		
RANDAZZO	Luigi Salvatore		
RAYMAKERS	Mattias Emmanuel		
SHERILLI	Lorenzo		
VERMIGLIO	Valek		

Add Remove Reset

Lube Banca Marche MACERATA

IN	ID	Family name	First name	Cap/Lib	Nat

Player in Roster 0 New player

	ID	Family name	First name
Head Coach		coach quattro	
Assistant		coach uno	
Medical Doctor			
Physiotherapist			
Manager			

<< Prev Next >> Cancel

To add the players in the roster click on the Add button or double click on the name of the player.
Use the New Player button to enter new players in the roster.

- dodaj (»add«),
- izbriši (»remove«),
- novi igralec (»new player«).

S temi izbirami nato dodajate oz. brišete igralce. Gumb »new player« (novi igralec) pa je namenjen za dodajanje igralcev, ki predhodno niso bili vneseni v bazo podatkov.

Gumb »reset« (izbrisati) se uporablja, kadar želite odstraniti igralce s seznama in jih nato ponovno vstaviti.

Izberite igralca s seznama na levi strani in pritisnite »add« (dodati)- s tem dodate igralca na seznam. Ko se igralec pojavi na seznamu na desni strani, poljubno vstavite številko dresa v njemu pripadajočo celico. Če je ta igralec kapetan ali libero, potem ko vstavite številko, pritisnite enter in oznako C za kapetana oz. L za libera za avtomatsko dodajanje v ustrezna polja. Če ste vstavili igralca tako, da ste uporabili gumb »new player« (novi igralec), lahko spremenite priimek, ime in nacionalnost igralca.

Ko so igralci obeh ekip izbrani, pritisnite gumb »ok«, da to potrdite. Pojavilo se vam bo okno s sporočilom, ki vas bo vprašalo če želite natisniti predogled (preview) zapisnika. Izberite da ali ne (yes/no). V tej fazi se pojavi identifikacijsko okno v katerega kapetan in trener vneseta svoji gesli. S tem potrdita pravilen vnos članov ekipe.

Okno za vstavljanje točk (match scoring) se bo prikazalo, kot kaže spodnja slika: če so vsi igralci vneseni pravilno v seznam in če je to potrjeno s pravilno vnesenimi gesli (passwordi), se bo v okencu v spodnjem levem kotu pojavil tick mark (štikliranje) v list boxu. Če vaš seznam igralcev ni odobren, se vam bo v list boxu pojavil klicaj.

DODELITEV SERVISA

Avtomatično bo servis dodeljen ekipi na levi strani igrišča. Da to spremenite, pritisnite »serve to left« (servis na levo) ali »serve to right« (servis na desno), da dodelite servis pravi ekipi. Servis bo definiran z belo žogico, nameščeno v celici, ki odgovarja ekipi, ki bo prva servirala. Ekipo, ki bo servirala, lahko določimo pred prejemom in vnosom začetne postave, ali po njej.

ZAMENJAVA STRANI

Gumb »the change« (zamenjava) se uporablja za zamenjavo strani ekip na igrišču.

ZAČETNA POSTAVA

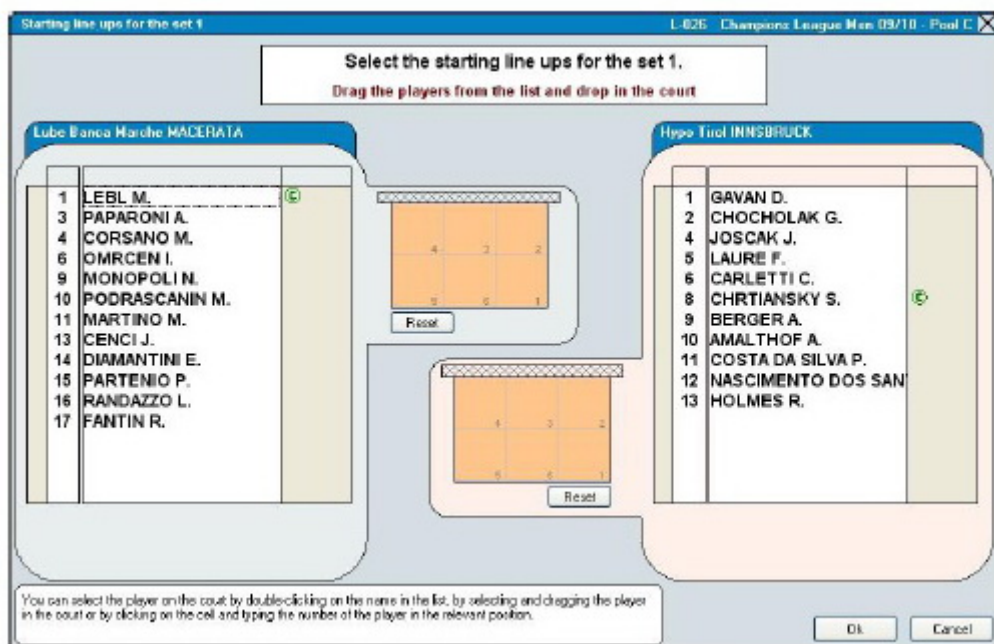
Kliknite na gumb »line up« (postava) v spodnjem levem kotu, da bi vnesli začetne postave na igrišču.



OPOMBA: Ko pritisnete gumb »line up«, se bo v oknu pojavilo sporočilo, ki vas bo opozorilo, da niste omogočili rezervne mape (back-up). Če niste izbrali, kje želite shraniti tekmo, pritisnite »yes« (da) ali »no« (ne) v skladu z zahtevami.

Drugo sporočilo v oknu se bo pojavilo s prošnjo, da se prepričate, če sta ekipi na igrišču postavljeni pravilno glede na prikaz na ekranu e-zapisnika. Hkrati se morate prepričati, da je pravilno določena ekipa, ki bo prva servirala.

Naslednje okno se bo pojavilo:



Da bi nastavili postavitev igralcev na igrišču, lahko:

- izberete igralce s seznama in jih prevlečete z miško v celico, ki predstavlja postavitev v igrišču,
- kliknete na celico in vpišete številko igralca, ki bo postavljena v tej celici.

Za spremembo začetne postave lahko:

- kliknete na gumb »reset« (izbriši), ki je pod sliko igrišča, da odstanite vseh 6 igralcev,
- kliknete na številko igralca v celici in ga spremenite ročno - s tipkovnico. To možnost uporabite, kadar nočete spremeniti celotne postave.

Drug način za dodajanje začetne postave je z dvoklikom na igralca s seznama, ki bo nato avtomatsko vstavljen v pozicijo označeno s številko 1. Igralci bodo nato vneseni na igrišče s skladom sistema rotacije od cone 1 do cone 6. Ravno tako igralca, predhodno postavljenega na igrišče, lahko umaknete z dvoklikom s seznama S tem bo avtomatsko umaknjen, vi pa boste lahko namesto njega vstavili drugega igralca.

S klikom »ok« to potrdite. Začetna postava bo prikazana v oknu za vnašanje točk na tekmi (match scoring).

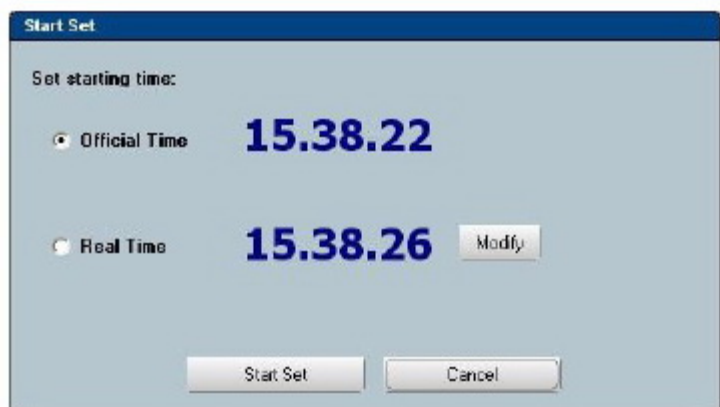
Kadar kapetan ekipe ni v začetni postavi, se pojavi okno »Replace captain for«. Izberite igralca, kateremu je določena vloga kapetana na igrišču ter kliknite »Designate captain« (določi kapetana).



ZAČETEK SETA

Okno za vnašanje točk na tekmi bo prikazalo igralce na igrišču in na klopi.

Pritisnite gumb »start set« (začni set) in pojavilo se bo okno, kjer lahko izberete čas uradnega začetka tekme ali dejanski čas začetka tekme. Tega lahko spremenite s klikom na gumb za spremenitev (modify).

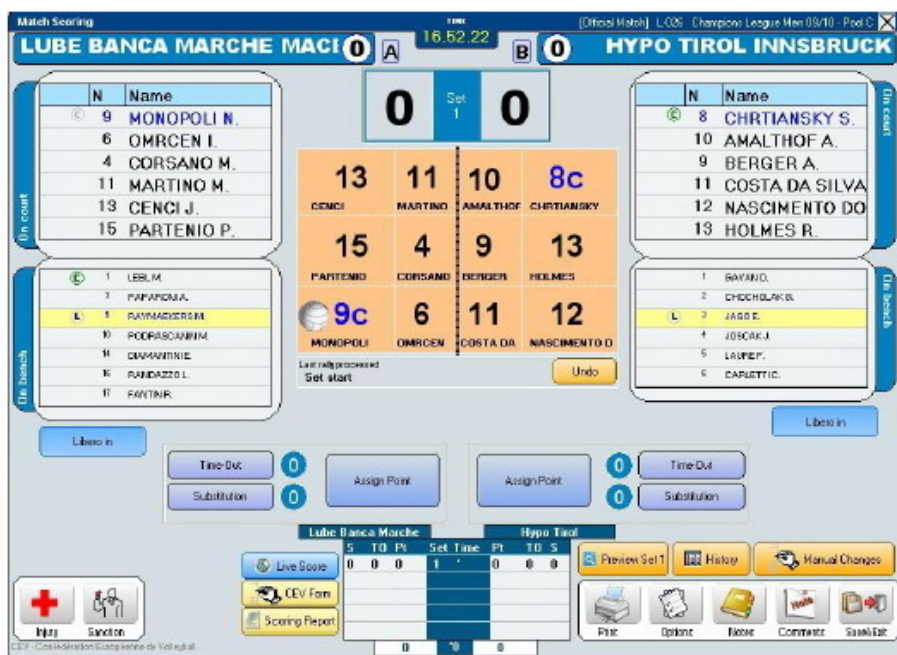


Uradni čas je čas, ki ste ga predhodno vnesli v okno »notes« (beležke). Uradni čas za drugi set bo posledično trajanje prvega seta + 3 minute za premor.

Realni čas pa je dejanska ura, ki je prikazana na vašem računalniku.

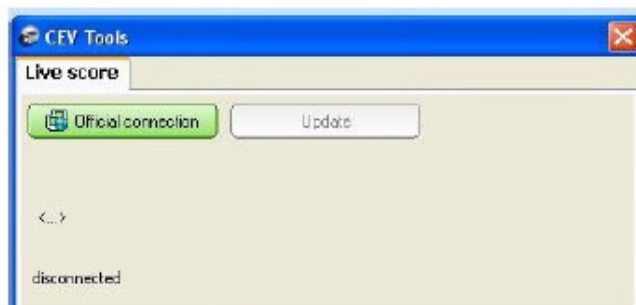
Na začetku seta morate izbrati kateri čas želite uporabljati. Če obstaja razlika 5 minut med uradnim in dejanskim časom, vam bo program avtomatsko onemogočil gumb za uradni čas in lahko boste uporabljali samo gumb za dejanski, realni čas.

Po tem, ko ste izbrali čas, ki ga hočete uporabiti, pritisnite »start set« (začeti set). Okno »match scoring« se bo pojavilo, kot je prikazano, in na ekranu se bo pojavilo nekaj novih gumbov.



CEV ORODJA

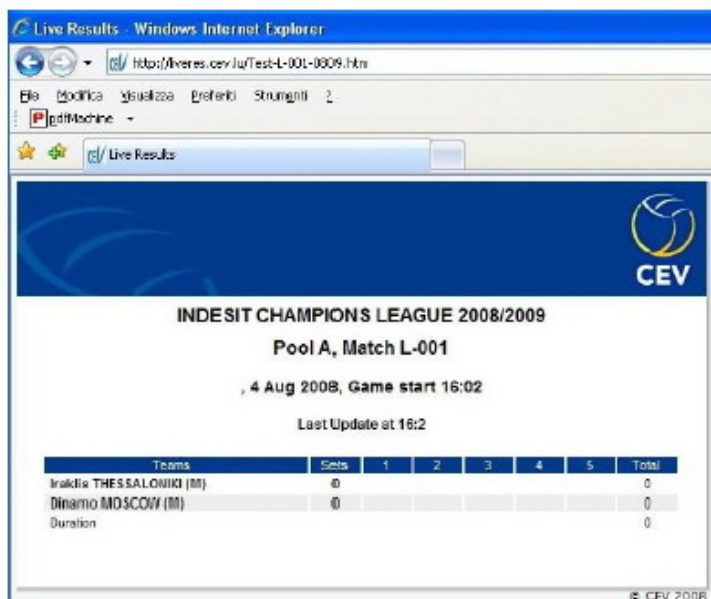
Gumb »CEV tools« (CEV orodja) lahko uporabljamo med testom tekme in med trajajočo tekmo zato, da pošlje »live score« (trenutni rezultat) na internetne strani CEV. »CEV tool« okno se bo pojavilo, ko prvič izberete »open match« (odpri tekmo) ali ko kliknete na »CEV tools« gumb na »match scoring« oknu.



OPOMBA: Parametri so že nastavljeni v »TOOL CONFIGURATION« v programu »COMPETITION MANAGER«.

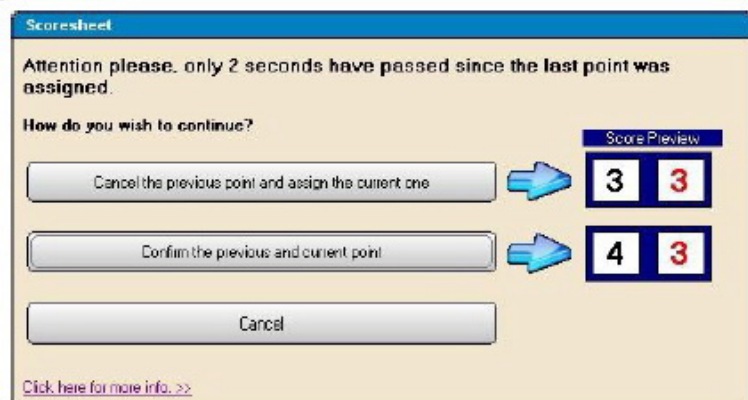
Gumb »test« uporabimo, ko testiramo program, kadar rezultat ni uraden.

Na začetku tekme pa morate pritisniti gumb »official connect« (uradna povezava). S tem se povežete na CEV stran, da se potem »live score« (rezultat v živo) posodablja avtomatsko.



DODELJEVANJE TOČK

Ekipi lahko dodelite točko s pritiskom na gumb »assign point« (dodaj točko) ali pa uporabljate »function key« (funkcijski ključ), ki je predhodno nastavljen na to funkcijo. Če hočete odstraniti točko, pritisnite »undo« (razveljavi).



TIME OUT

Time out (TO) se ekipi zapiše tako, da pritisnemo gumb »Time out« za to ekipo. Število odmorov lahko spremljamo v celici, ki je na ekranu zraven gumba »Time out«.

MENJAVE

Menjavo lahko izvedete na enega od naslednjih načinov:

- s pritiskom na gumb »substitution« (menjava),
- z uporabo dodanega »function key-a«,
- s klikom na seznam igralcev.

Pojavilo se bo naslednje okno:



Menjavo lahko izvedete med tekmo. Izberite igralca, ki ga želite zamenjati s seznama tistih, ki so na igrišču (na levi strani) in izberite igralca, ki je na klopi (z desne strani). Pritisnite gumb »run the substitution« (izvedi menjavo) v spodnjem desnem delu ekrana, da to potrdite. Prikazalo se bo okno, ki grafično predstavlja zamenjavo igralca, ki odhaja z igrišča oz. tistega, ki na igrišče vstopa.

Število menjav se bo povečalo v celici, ki je zraven gumba za menjavo.

POŠKODBA

Če se igralec poškoduje, mora biti narejena izredna menjava. Kliknite na gumb »injury« (poškodba) v spodnjem desnem kotu ekrana.



V oknu »manage injury« (upravljanje poškodbe) izberete ekipo poškodovanega igralca, nato pa še poškodovanega igralca.

Potrdite s pritiskom na »confirm injury« (potrdi poškodbo). Pojavilo se bo sporočilo, ki bo zahtevalo, da ponovno potrdite menjavo: pritisnite »yes« (da) za nadaljevanje.

Pojavilo se bo okno »player substitution« (menjava igralca), kjer lahko izberete igralca s klopi, ki bo zamenjal poškodovanega igralca. Potrdite s pritiskom na gumb »run the substitution« (izvedi menjavo).

Če je poškodovani igralec libero in hočete izbrati igralca, da ga menja, pa se bo pojavilo naslednje okno:

RAZVELJAVI

Gumb »undo« (razveljavi) se uporablja za razveljavitev predhodne akcije. Ko ga pritisnete, se pojavi okno, ki od vas zahteva, da potrdite akcijo, ki bo razveljavljena.

LIBERO

S klikom na »libero in« (libero not) se pojavi okno, ki hoče, da izberete igralca, ki bo zapustil igrišče:



Libero bo stopil na igrišče in njegova številka bo prikazana v ustrezni coni v rumeni elipsi (kot je prikazano na sliki). Številke igralcev, ki so zapustili igrišče, bodo prikazane pomanjšano zraven rumene elipse v isti coni (glej sliko).



Libero je lahko zamenjan regularno. Kliknite na »libero out« (libero ven), da ga umaknete z igrišča.

V izbirnem oknu (option window) lahko naredite naslednje:

- vključite možnost, ki avtomatsko predlaga, kdaj mora libero vstopiti,
- vključite možnost, ki avtomatsko predlaga, kdaj mora libero izstopiti.



Okno »libero in« in »libero out« se bo pojavilo v delu ekrana, ki se nanaša na ekipo kateri libero pripada.

SANKCIJE

Kliknite na gumb »sanction«, da dosodite ali dodelite sankcijo med tekmo.

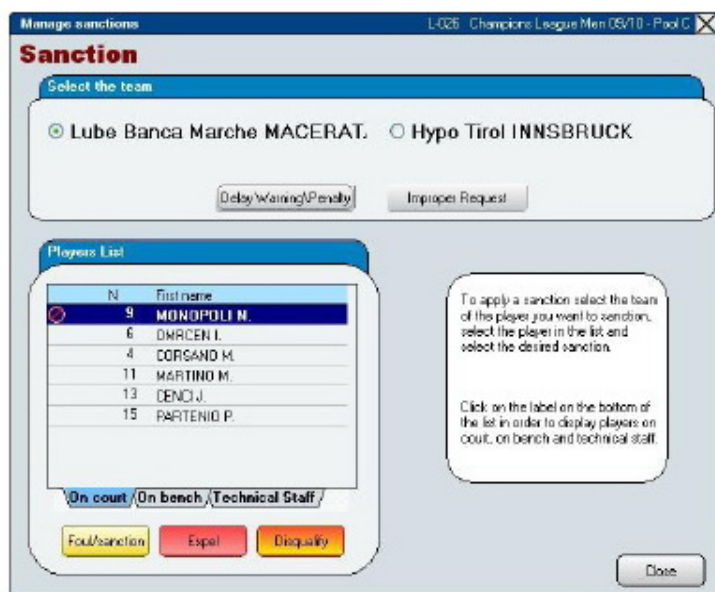


Prikazalo se vam bo naslednje okno:

Izberite ekipo, ki ji želite dodeliti sankcijo. V tem oknu lahko izberete:

- »improper request« (neustrezna zahteva); neustrezna zahteva se dodeli ekipi,
- »delay penalty« (kazen za zavlačevanje); ekipa dobi opomin ali kazen.

Če je sankcija dodeljena igralcu ali članu strokovnega vodstva, izberite igralca in pritisnite gumb: »foul/sanction« (kazen), »expel« (izključitev) ali »disqualify« (diskvalifikacija).



Če določite »foul«, se bo zraven imena igralca/člana strokovnega vodstva, ki je dobil kazen, pokazal rumeni karton in točka bo avtomatsko dodeljena nasprotni ekipi.

Če igralca izključite ali odstranite z igrišča, boste morali izbrati igralca s klopi, ki bo zamenjal kaznovanega igralca.

Če izključite/odstranite igralca/člana strokovnega vodstva, se bo poleg njegovega imena pokazal rdeč karton.

PROTEST

Gumb »protest« je pod imeni vsake ekipe in se uporablja kadar ekipa želi vložiti uraden protest. Ko se pritisne »protest« za neko ekipo, se pojavi številka niza in rezultat v trenutku protesta.

KONEC NIZA

Niz se zaključi z dodelitvijo zadnje točke. Ob koncu seta se prikaže okno »end of set summary«, ki prikaže: dosežene točke obeh ekip, čas, ko se je set končal, in čas trajanja seta (v minutah). Pritisnite gumb »confirm the end of the set« (potrdi konec niza) za nadaljevanje.



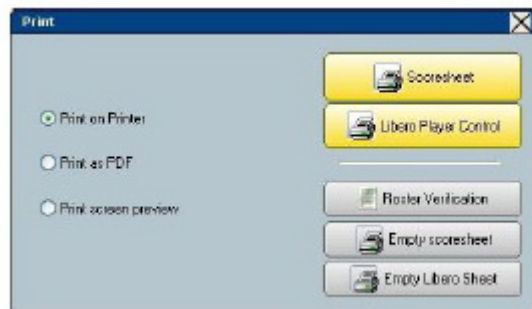


Ko pritisnete gumb »stop« oz. se čas 3-minutnega odmora izteče, boste opozorjeni, da je potrebno vnesti začetne postavbe za naslednji niz. Z novim nizom lahko pričnemo, ko so vneseni vsi zahtevani podatki.

DODATNI GUMBI

V spodnjem desnem kotu okna »match scoring« so še naslednji gumbi:

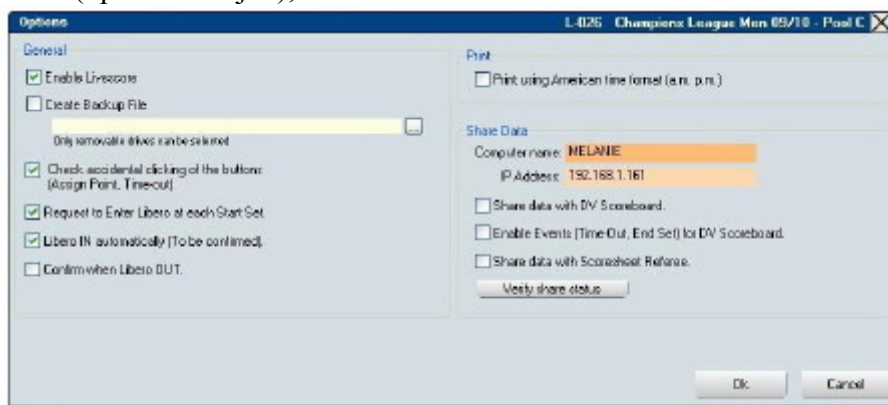
PRINT: Ta vam omogoča tiskanje celotnega zapisnika in podatke, vnesene pred začetkom tekme. Izbirate lahko med neposrednim tiskanjem, tiskanjem v pdf obliki ali pa izberete predogled. Lahko izbirate med tiskanjem izpolnjenega zapisnika ali praznega.



OPTIONS: S tem gumbom odprete okno splošnih možnosti programa, ki so razdeljeni na 3 dele, kjer lahko nastavite določene funkcije. Te so:

General (splošno):

- »enable livescore«: za vklop/izklop rezultatov v živo (le-ti gredo direktno na spletno stran CEV-a),
- »create back-up file«: za varnostno kopijo tekme. Izberete lahko samo prenosni nosilec podatkov (npr. USB ključ),



- »check accidental clicking of the buttons«: blokira gumb za 3 sekunde, takoj ko ste nanj pritisnili in s tem prepreči dvoklik ali nehoten klik,

- »libero in automatically«: program vas bo avtomatično vprašal, če želite postaviti libera v igrišče, kadar ima nasprotnik začetni udarec,
- »confirm when libero out«: če je libero postavljen v sprednji del igrišča, vas bo program avtomatično vprašal za zamenjavo le-tega z drugim igralcem.

Print (tiskanje):

»Print«: tiskanje z uporabo ameriške časovne oblike - AM/PM namesto 24-urne oblike.

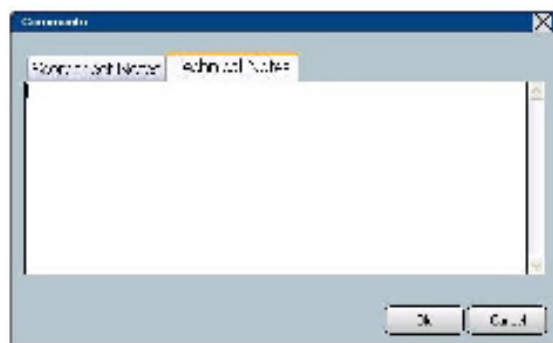
Share data (izmenjava podatkov):

- ime računalnika in IP naslov morata biti vnesena, če želimo omogočiti izmenjavo podatkov,
- omogoča izmenjavo podatkov z DV scoreboard,
- omogoča dogodke z DV scoreboard,
- omogoča izmenjavo podatkov z scoresheet referee.

MATCH NOTES: Ta gumb vam odpre okno beležke tekme

COMMENTS (komentarji): Ta gumb odpre prazno okno, v katerega lahko vnesete kakršnekoli komentarje, opombe.

SAVE & CLOSE (shrani in zapri): S tem gumbom zapremo okno »match scoring«. Nato vas bo program prosil, da shranite tekmo na določeno mesto na nosilcu podatkov oz. disku.



Zgornji gumbi so vedno prisotni v oknu »match scoring«, medtem ko se spodnja gumba (v spodnjem desnem robu) prikažeta le, kadar se niz začne:

HISTORY (zgodovina): Omogoča pogled v poročilo tekme:

Match Report					
History Set Information					
Time	Home P	Visitor P	Description	Home team Rotation	Away team Rotation
16.52.02			Updated Captain on court for Lube Banca Marche MACERATA		
			Set start		
16.54.54	1	0	Point for Lube Banca Marche MACERATA		
16.59.01			Substitution for Lube Banca Marche MACERATA [Enter 1 - Leave 9]		
16.59.02			Updated Captain on court for Lube Banca Marche MACERATA		
17.01.16			Injury in the team Lube Banca Marche MACERATA		
17.01.40			Libero in/out for Lube Banca Marche MACERATA		
17.01.42			Updated Captain on court for Lube Banca Marche MACERATA		
17.01.56			Injury in the team Lube Banca Marche MACERATA		
17.02.22			Substitution for Hypo Tirol INNSBRUCK [Enter 1 - Leave 0]		
17.02.24			Updated Captain on court for Lube Banca Marche MACERATA		
17.02.25			Updated Captain on court for Hypo Tirol INNSBRUCK		
17.10.38			Libero in/out for Hypo Tirol INNSBRUCK		
17.14.19	2	0	Point for Lube Banca Marche MACERATA		
17.14.21			Libero in/out for Lube Banca Marche MACERATA		
17.14.26			Updated Captain on court for Hypo Tirol INNSBRUCK		
17.14.29			Libero in/out for Hypo Tirol INNSBRUCK		
17.14.32	2	1	Point for Hypo Tirol INNSBRUCK		10,9,11,12,13,1
17.22.23	2	1	Sanction for Lube Banca Marche MACERATA		
17.31.20	3	2	Point for Lube Banca Marche MACERATA	6,4,11,13,15,9	
17.31.22			Libero in/out for Hypo Tirol INNSBRUCK		
17.46.16	4	2	Point for Lube Banca Marche MACERATA		

MANUL CHANGES (ročne spremembe): omogoča ročno upravljanje oz. spreminjanje tekme. V tem oknu lahko:

- dodate/odvzamete točke vsaki ekipi,
- dodate/odvzamete TO vsaki ekipi,
- določite čas trajanja niza,
- določite začetni udarec ekipi,
- zamenjate strani igrišča,
- zamaknete postavitev ekipe naprej ali nazaj,
- spremenite menjavo igralcev.

Manual Modify

Lube Banca Marche MACERATA 0 0 **Hypo Tirol INNSBRUCK**

Time Out TO 1 TO 2 **4** Set 1 **2** <

V to okno 1. sodnik in delegat tekme vneseta svoji gesli s katerima bosta potrdila konec tekme. Prav tako bo možno pregledati tehnične komentarje in vpisati opombe, če bo to potrebno.

S klikom na »ok« gumb, vas bo program vprašal za prostor kamor se bo tekma shranila. Ko bo prosotor določen, bo program izdelal in prikazal naslednje okno:

To okno prikaže imena ekip in končni rezultat z datumom, sezono in imenom 1. sodnika, ob enem pa vam omogoča:

- nalaganje tekme na spleto (upload match),
- tiskanje zapisnika (print scoresheet),
- CEV obrazce (CEV formes).

NALAGANJE TEKME (upload match)

S klikom na gumb »upload match« (naloži tekmo) in »send final files« (pošlji končne datoteke) naložite tekmo na spletno stran CEV-a.

ZAPISNIK (scoresheet)

Print scoresheet: S tem gumbom natisnete zapisnik. Tukaj je primer izpolnjenega zapisnika:

Print pre-game: S tem gumbom natisnete predogled zapisnika (pre-game scoresheet).

To okno se pokaže, ko kliknete gumb »CEV form«.

Competition: EUROPEAN LEAGUE 2006										Match no: ELF-02 Day: 1										Division: Net's										Pool/Phase: Semi-Finals										Category: Senior									
City: EURSA										Country: Turkey										H/M: Ataturk Spor Salonu										Date: 19 Jul 2008										Time: 15.10.45									

NETHERLAND ②															TURKEY ①														
SET 1 Start: 12.00 R End: 20.17 S 1 11 11 11 11 11 Points 2 11 11 11 11 11 Points 3 11 11 11 11 11 Points 4 11 11 11 11 11 Points 5 11 11 11 11 11 Points 6 11 11 11 11 11 Points 7 11 11 11 11 11 Points 8 11 11 11 11 11 Points 9 11 11 11 11 11 Points 10 11 11 11 11 11 Points 11 11 11 11 11 11 Points 12 11 11 11 11 11 Points 13 11 11 11 11 11 Points 14 11 11 11 11 11 Points 15 11 11 11 11 11 Points 16 11 11 11 11 11 Points 17 11 11 11 11 11 Points 18 11 11 11 11 11 Points 19 11 11 11 11 11 Points 20 11 11 11 11 11 Points															SET 2 Start: 20.20 R End: 21.22 S 1 11 11 11 11 11 Points 2 11 11 11 11 11 Points 3 11 11 11 11 11 Points 4 11 11 11 11 11 Points 5 11 11 11 11 11 Points 6 11 11 11 11 11 Points 7 11 11 11 11 11 Points 8 11 11 11 11 11 Points 9 11 11 11 11 11 Points 10 11 11 11 11 11 Points 11 11 11 11 11 11 Points 12 11 11 11 11 11 Points 13 11 11 11 11 11 Points 14 11 11 11 11 11 Points 15 11 11 11 11 11 Points 16 11 11 11 11 11 Points 17 11 11 11 11 11 Points 18 11 11 11 11 11 Points 19 11 11 11 11 11 Points 20 11 11 11 11 11 Points														

TURKEY ①															NETHERLAND ②														
SET 3 Start: 21.25 R End: 22.27 S 1 11 11 11 11 11 Points 2 11 11 11 11 11 Points 3 11 11 11 11 11 Points 4 11 11 11 11 11 Points 5 11 11 11 11 11 Points 6 11 11 11 11 11 Points 7 11 11 11 11 11 Points 8 11 11 11 11 11 Points 9 11 11 11 11 11 Points 10 11 11 11 11 11 Points 11 11 11 11 11 11 Points 12 11 11 11 11 11 Points 13 11 11 11 11 11 Points 14 11 11 11 11 11 Points 15 11 11 11 11 11 Points 16 11 11 11 11 11 Points 17 11 11 11 11 11 Points 18 11 11 11 11 11 Points 19 11 11 11 11 11 Points 20 11 11 11 11 11 Points															SET 4 Start: 22.30 R End: 23.32 S 1 11 11 11 11 11 Points 2 11 11 11 11 11 Points 3 11 11 11 11 11 Points 4 11 11 11 11 11 Points 5 11 11 11 11 11 Points 6 11 11 11 11 11 Points 7 11 11 11 11 11 Points 8 11 11 11 11 11 Points 9 11 11 11 11 11 Points 10 11 11 11 11 11 Points 11 11 11 11 11 11 Points 12 11 11 11 11 11 Points 13 11 11 11 11 11 Points 14 11 11 11 11 11 Points 15 11 11 11 11 11 Points 16 11 11 11 11 11 Points 17 11 11 11 11 11 Points 18 11 11 11 11 11 Points 19 11 11 11 11 11 Points 20 11 11 11 11 11 Points														

NETHERLAND ②															TURKEY ①														
SET 5 Start: 23.35 R End: 24.37 S 1 11 11 11 11 11 Points 2 11 11 11 11 11 Points 3 11 11 11 11 11 Points 4 11 11 11 11 11 Points 5 11 11 11 11 11 Points 6 11 11 11 11 11 Points 7 11 11 11 11 11 Points 8 11 11 11 11 11 Points 9 11 11 11 11 11 Points 10 11 11 11 11 11 Points 11 11 11 11 11 11 Points 12 11 11 11 11 11 Points 13 11 11 11 11 11 Points 14 11 11 11 11 11 Points 15 11 11 11 11 11 Points 16 11 11 11 11 11 Points 17 11 11 11 11 11 Points 18 11 11 11 11 11 Points 19 11 11 11 11 11 Points 20 11 11 11 11 11 Points															SET 6 Start: 24.40 R End: 25.42 S 1 11 11 11 11 11 Points 2 11 11 11 11 11 Points 3 11 11 11 11 11 Points 4 11 11 11 11 11 Points 5 11 11 11 11 11 Points 6 11 11 11 11 11 Points 7 11 11 11 11 11 Points 8 11 11 11 11 11 Points 9 11 11 11 11 11 Points 10 11 11 11 11 11 Points 11 11 11 11 11 11 Points 12 11 11 11 11 11 Points 13 11 11 11 11 11 Points 14 11 11 11 11 11 Points 15 11 11 11 11 11 Points 16 11 11 11 11 11 Points 17 11 11 11 11 11 Points 18 11 11 11 11 11 Points 19 11 11 11 11 11 Points 20 11 11 11 11 11 Points														

NETHERLAND ②															TURKEY ①														
SET 7 Start: 25.45 R End: 26.47 S 1 11 11 11 11 11 Points 2 11 11 11 11 11 Points 3 11 11 11 11 11 Points 4 11 11 11 11 11 Points 5 11 11 11 11 11 Points 6 11 11 11 11 11 Points 7 11 11 11 11 11 Points 8 11 11 11 11 11 Points 9 11 11 11 11 11 Points 10 11 11 11 11 11 Points 11 11 11 11 11 11 Points 12 11 11 11 11 11 Points 13 11 11 11 11 11 Points 14 11 11 11 11 11 Points 15 11 11 11 11 11 Points 16 11 11 11 11 11 Points 17 11 11 11 11 11 Points 18 11 11 11 11 11 Points 19 11 11 11 11 11 Points 20 11 11 11 11 11 Points															SET 8 Start: 26.50 R End: 27.52 S 1 11 11 11 11 11 Points 2 11 11 11 11 11 Points 3 11 11 11 11 11 Points 4 11 11 11 11 11 Points 5 11 11 11 11 11 Points 6														

Lektoriral:
Blaž Markelj