

Szkolenie z małego protokołu

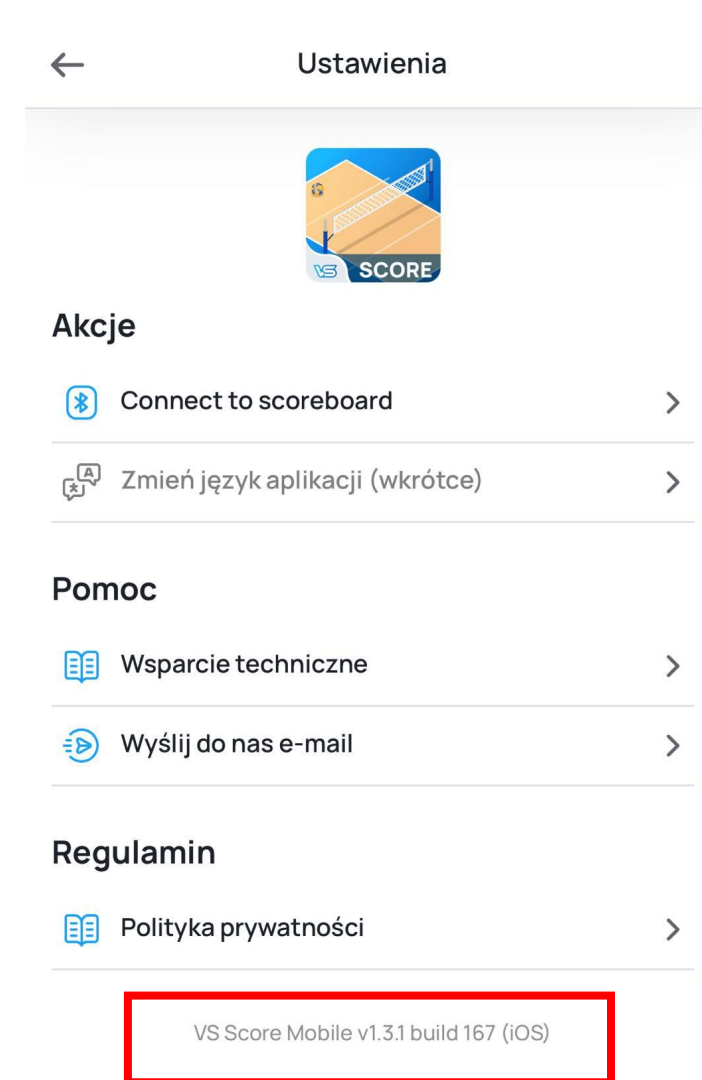
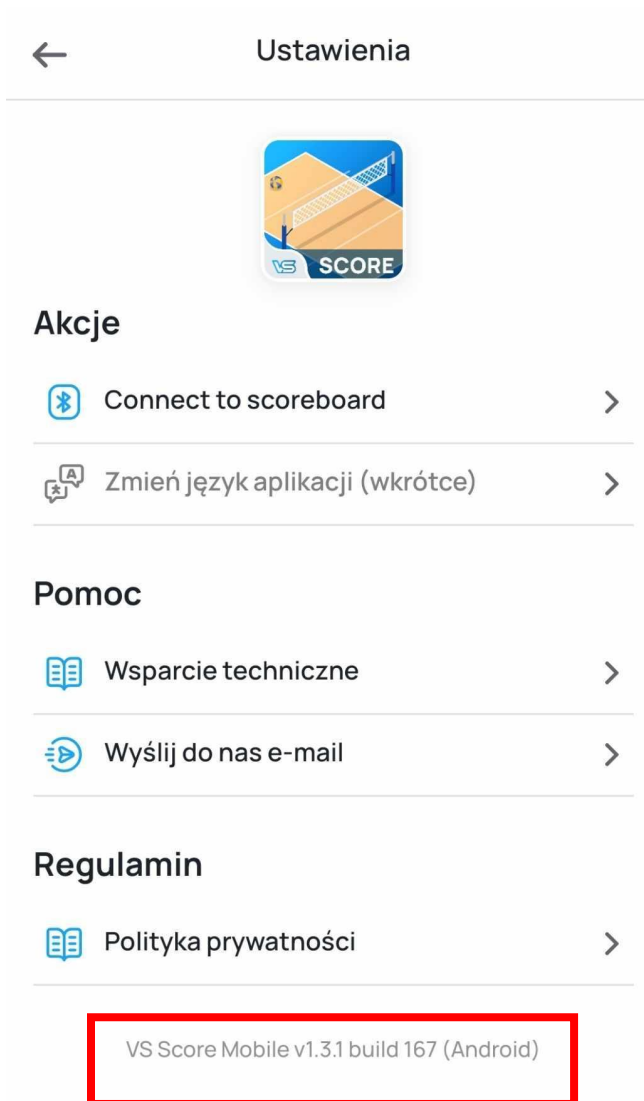
Autorzy: Paulina Boś, Michał Broniszewski



Wersja aplikacji – kontroluj czy masz aktualną wersję?

Na dzień 20.09.2024 aktualna wersja aplikacji to v1.3.1 pokazana na slajdzie.

Należy pilnować, czy zainstalowana aplikacja nie ma dostępnych aktualizacji (w zależności od systemu w Google Play lub App Store).



Trening!

- Mecze testowe:

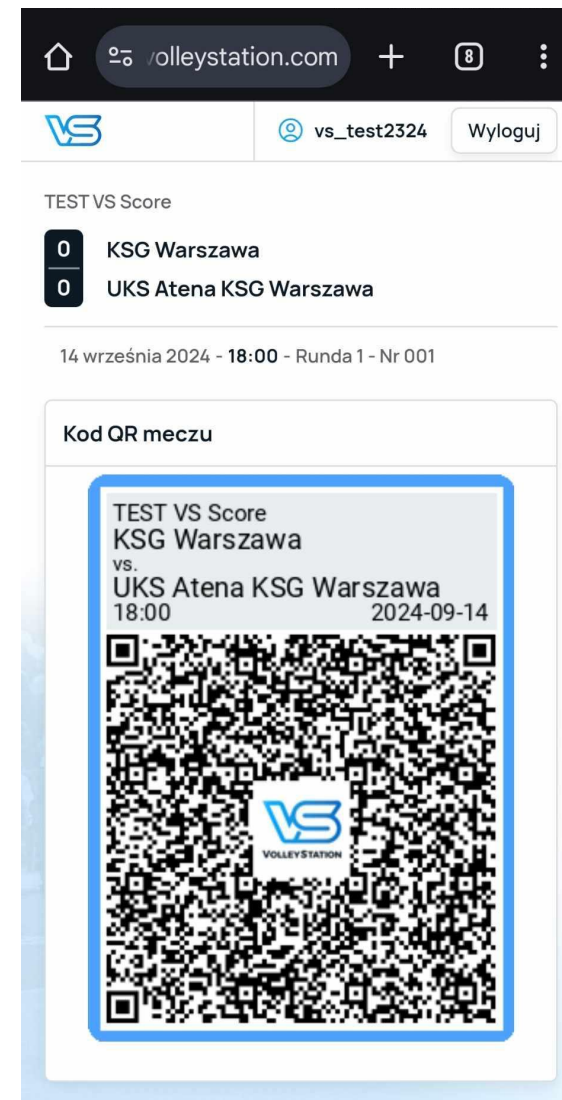
Login: **vs_test2324**

Hasło: **vsreferee**

Sezon: **Test VS Score**

- Sezon dostępny do końca września.

Zrób synchronizację danych w swoim urządzeniu!



Przygotuj się do meczu odpowiednio wcześniej!

- Dzień przed meczem sprawdź w sklepie Google lub App Store, czy nie pojawiła się aktualizacja programu! Jeśli tak – **pobierz najnowszą wersję**.
- **Po ewentualnej aktualizacji ZAWSZE** zrób **synchronizację bazy danych przed meczem** – w weekend w godzinach popołudniowych zazwyczaj jest najwięcej meczów więc proces może się wydłużyć.

By zrobić synchronizację wpisz swój login i hasło. To samo, którym logujesz się na stronie: www.panel.volleystation.com



VOLLEYSTATION

Mecze Drużyny

Sezon: TAURON 1 Liga Mężczyzn 2022/2023 - Faza Zas...

Logowanie do synchronizacji

LOGIN

Login

HASŁO

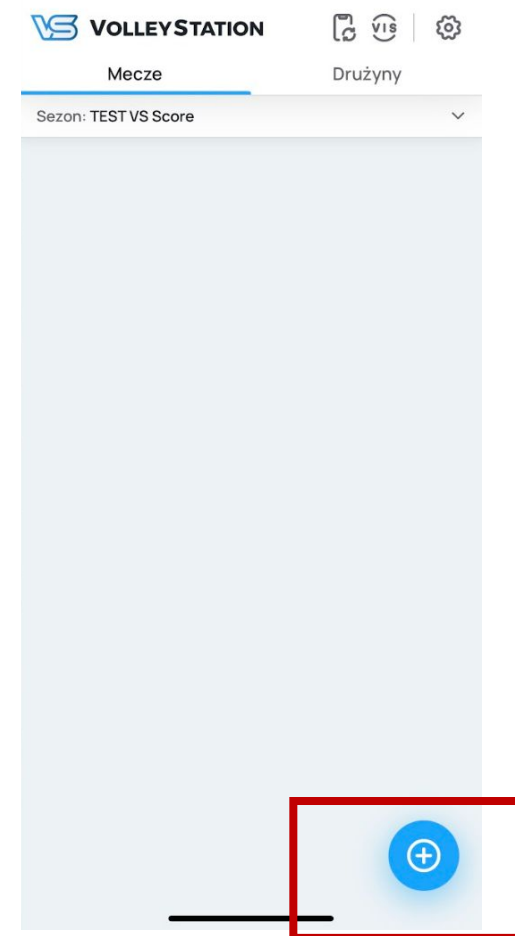
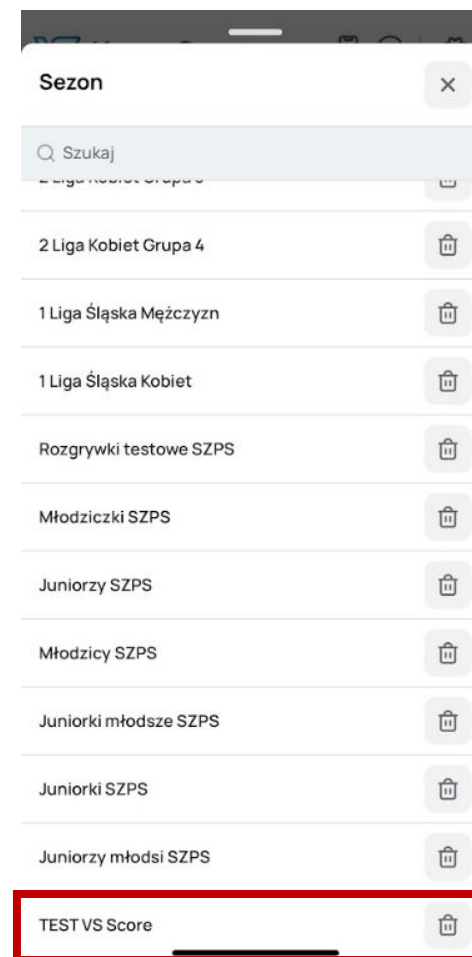
Hasło

Synchronizuj mecze

Tworzenie meczu

- **Wybierz właściwy dla meczu sezon!**
Bez tego kroku nie rozpoczniesz meczu.
- Użyj niebieskiej ikony „+”, by stworzyć mecz manualnie lub skorzystaj z kodu QR dostępnego na stronie www.panel.volleystation.com
- Po zeskanowaniu kodu pojawi się okno z uzupełnionymi informacjami meczowymi.

SPRAWDŹ automatycznie pobrane informacje meczowe/dane sędziów. Jeśli są błędne możesz je edytować. Te dane pojawią się na protokole zawodów!



Manualne tworzenie meczu

- Wpisz wszystkie dane zgodnie z informacjami meczowymi. Upewnij się, że wszystkie dane są prawidłowo wpisane. Wprowadź **klucz**, bez którego nie będzie aktualizowany wynik na stronie meczu.
- Po wprowadzeniu wszystkich danych użyj niebieskiego przycisku **zapisz** by przejść do głównego ekranu.

Informacje meczowe / sędziów możesz skorygować na każdym etapie meczu.

← Dodaj mecz

1 Informacje meczowe

DODAJ INFORMACJE

2 Sędziowie

DODAJ SĘDZIÓW

3 Drużyny

WYBIERZ GOSPODARZ WYBIERZ GOŚĆ

REGUŁY MECZU

DOMYSLNY

- Najlepszy z 5 setów
- Punkty do wygrania seta: 15
- Punkty do wygrania tiebreaka: 15

Zapisz mecz

← Dane meczu

MIASTO

Miasto

HALA

Hala

BOISKO

Boisko

WIDZÓW

Widzów

NR MECZU

Nr meczu

KLUCZ

Klucz

NAZWA ZESPOŁU ROBOCZEGO

Nazwa zespołu roboczego

Zapisz

Brak zawodnika na zaciągniętym składzie

- Jeśli na zaciągniętej liście zawodników brakuje zawodnika, który znajduje się na F-02 i na liście startowej użyj niebieskiej ikony „+” by dodać go manualnie do składu.

KSG - Skład

Kapitan Libero

Wybrani do składu 2

<input checked="" type="checkbox"/>	2	Kod: 2101463 J. Grzelak	
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Kod: 2101338 Ł. Gawin	
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Kod: 2103189 E. Pietruszkiewicz	
<input checked="" type="checkbox"/>	5	Kod: 2103198 J. Dymus	
<input checked="" type="checkbox"/>	6	Kod: 2101350 A. Baczewska	
<input checked="" type="checkbox"/>	7	Kod: 2101689 A. Jedut	
<input checked="" type="checkbox"/>	8	Kod: 2103047 W. Wojtyniak	
<input checked="" type="checkbox"/>	9	Kod: 2104332 M. Kott	
<input checked="" type="checkbox"/>	10	Kod: 2101116 A. Sitek	
<input checked="" type="checkbox"/>	12	Kod: 2101687 N. Kierlewicz	

Zapisz skład

KSG - Skład

Kapitan Libero

Wybrani do składu 9

Nowy zawodnik

NUMER KOSZULKI

Numer koszulki

KOD ZAWODNIKA

Kod zawodnika

IMIĘ

Imię

NAZWISKO

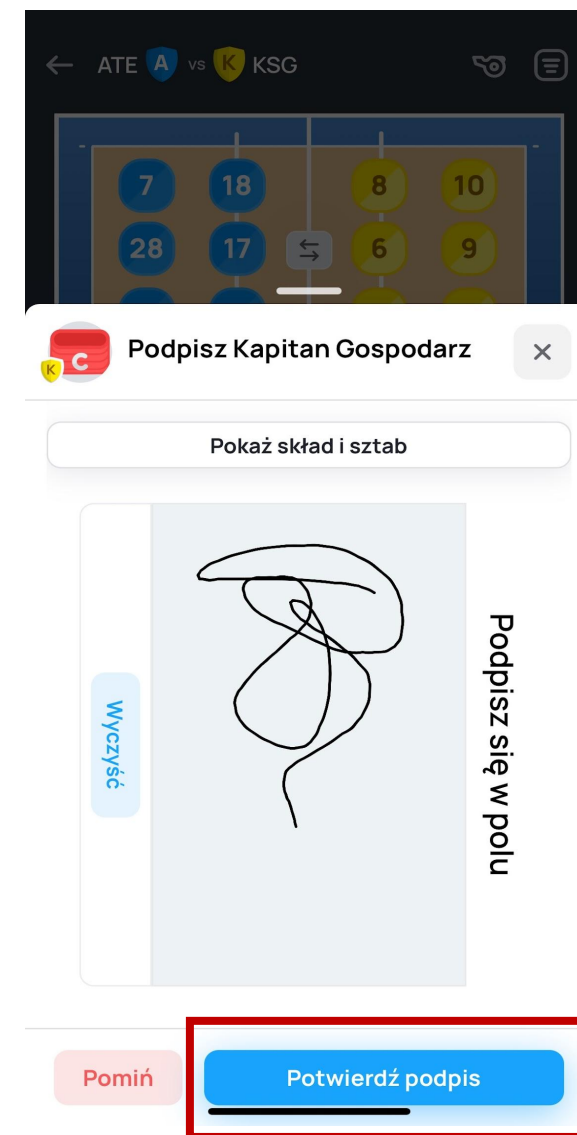
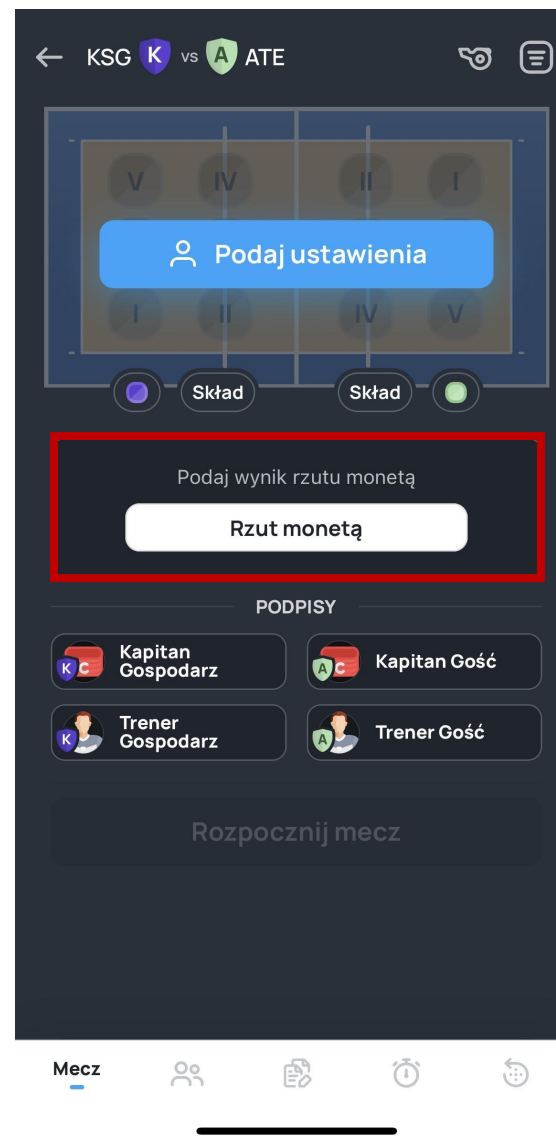
Nazwisko

OBCJOKRAJOWIEC

Zapisz

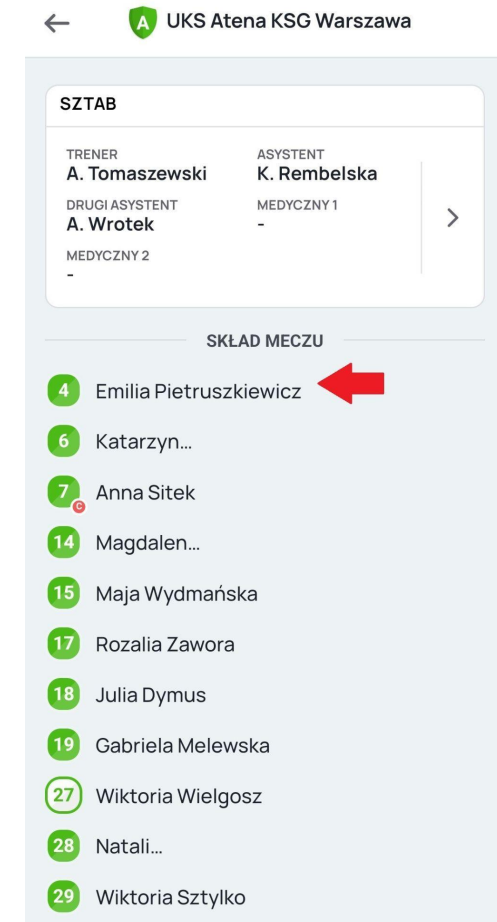
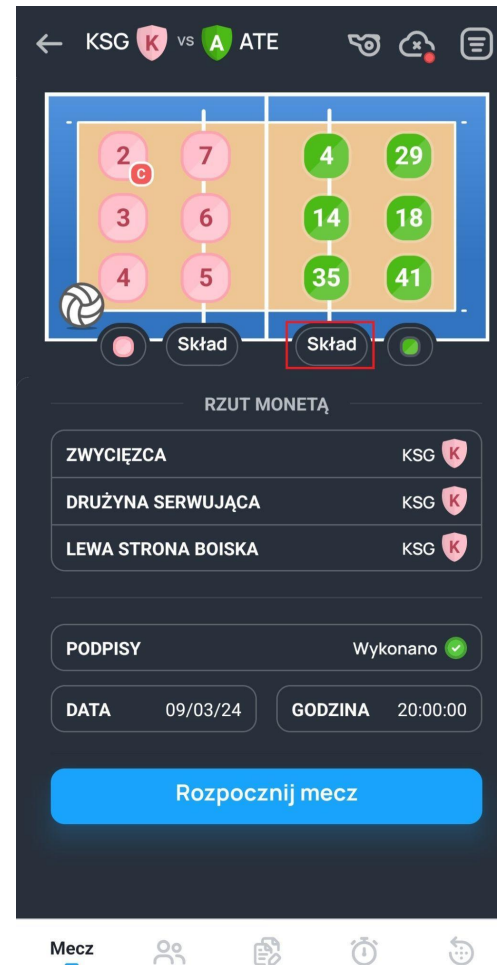
Losowanie

- Gdy mecz został już utworzony, a dane wprowadzone masz możliwość ustawienia w programie kolorów koszulek zespołów -> przypisz najbardziej zbliżony kolor do strojów drużyn
- Kolejno wprowadź wynik losowania „rzutu monetą”.
Wprowadź informację otrzymane od sędziów prowadzących – zwycięzcę losowania, drużynę zagrywającą, a jeśli to konieczne zmień strony
- Udostępnij kapitanom i trenerom urządzenie by złożyli podpisy potwierdzając składy meczowe



Edycja składu po podpisach

- Podczas weryfikacji zawodników podczas oficjalnej rozgrzewki może zdarzyć się, że mamy błąd w składach drużyn.
- Nie trzeba wycofywać podpisów. Do momentu rozpoczęcia meczu jest możliwa edycja składów.



Edycja zawodnika

← ATE - Skład

Kapitan 7 Libero 40 27

Wybrani do składu 14 +

<input checked="" type="checkbox"/>	4	Kod: 2103189 E.Pietruszkiewicz	
<input checked="" type="checkbox"/>	6	Kod: 2103192 K.Stachlewska	
<input checked="" type="checkbox"/>	7	Kod: 2101116 A.Sitek	
<input checked="" type="checkbox"/>	14	Kod: 2101292 M.Dąbrowska	
<input checked="" type="checkbox"/>	15	Kod: 2103277 M.Wydmańska	
<input checked="" type="checkbox"/>	17	Kod: 2136514 R.Zawora	
<input checked="" type="checkbox"/>	18	Kod: 2103198 J.Dymus	
<input checked="" type="checkbox"/>	19	Kod: 2103305 G.Melewska	

Zapisz skład

← ATE - Skład

Kapitan 7 Libero 40 27

Nowy zawodnik ×

KOD ZAWODNIKA
2103189

NUMER KOSZULKI
4

IMIĘ
Emilia

NAZWISKO
Pietruszkiewicz

OBCJOKRAJOWIEC

Zapisz

Dodanie zawodnika

← ATE - Skład

Kapitan 7 Libero 40 27

Wybrani do składu 14 +

<input checked="" type="checkbox"/>	4	Kod: 2103189 E.Pietruszkiewicz	
<input checked="" type="checkbox"/>	6	Kod: 2103192 K.Stachlewska	
<input checked="" type="checkbox"/>	7	Kod: 2101116 A.Sitek	
<input checked="" type="checkbox"/>	14	Kod: 2101292 M.Dąbrowska	
<input checked="" type="checkbox"/>	15	Kod: 2103277 M.Wydmańska	
<input checked="" type="checkbox"/>	17	Kod: 2136514 R.Zawora	
<input checked="" type="checkbox"/>	18	Kod: 2103198 J.Dymus	
<input checked="" type="checkbox"/>	19	Kod: 2103305 G.Melewska	

Zapisz skład

← ATE - Skład

Kapitan 7 Libero 40 27

Nowy zawodnik ×

KOD ZAWODNIKA
Kod zawodnika

NUMER KOSZULKI
Numer koszulki

IMIĘ
Imię

NAZWISKO
Nazwisko

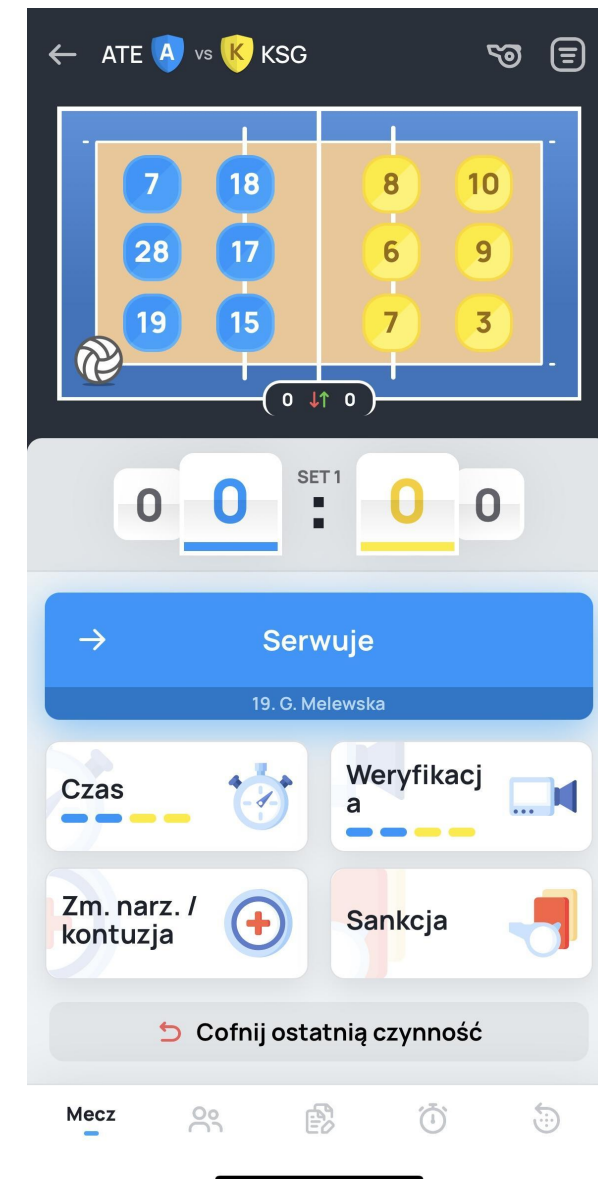
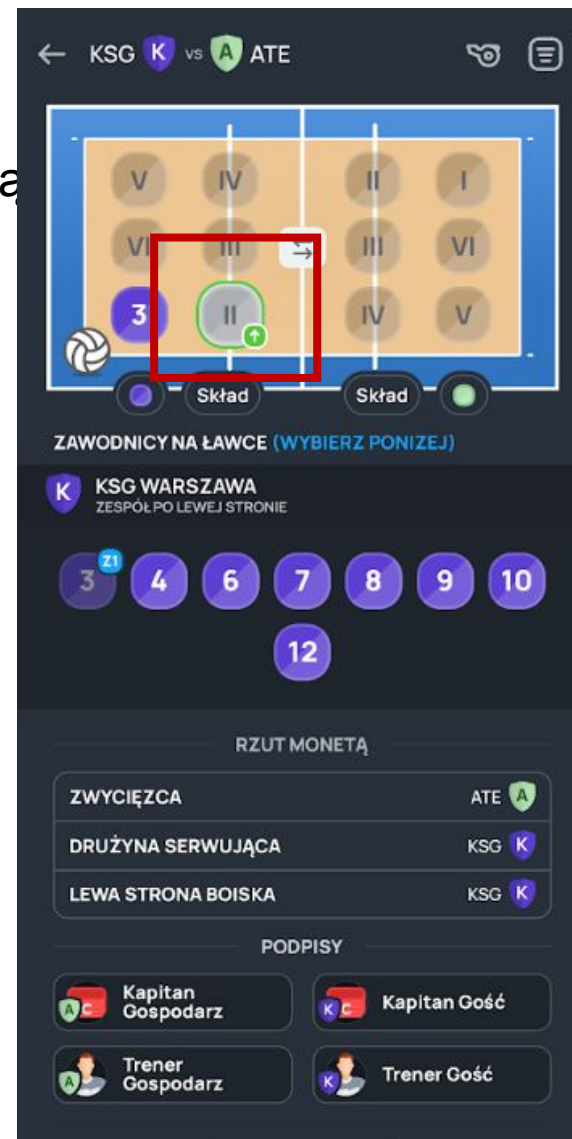
OBCJOKRAJOWIEC

Zapisz

Ustawienie początkowe

- Aby wprowadzić ustawienie, wybierz odpowiednią strefę boiska i zawodnika
- Jeśli w ustawieniu zrobisz błąd – wybierz strefę boiska i wprowadź prawidłowego zawodnika.

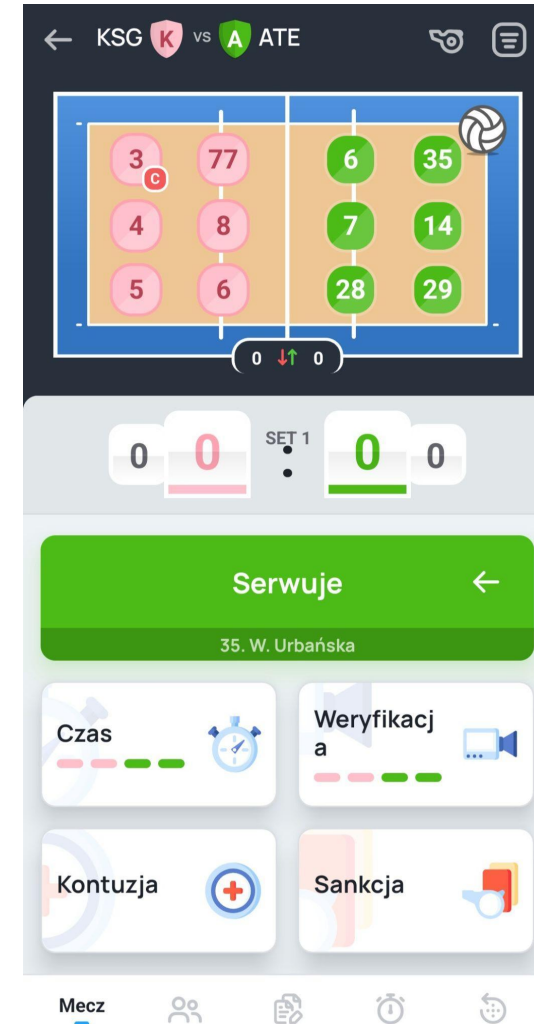
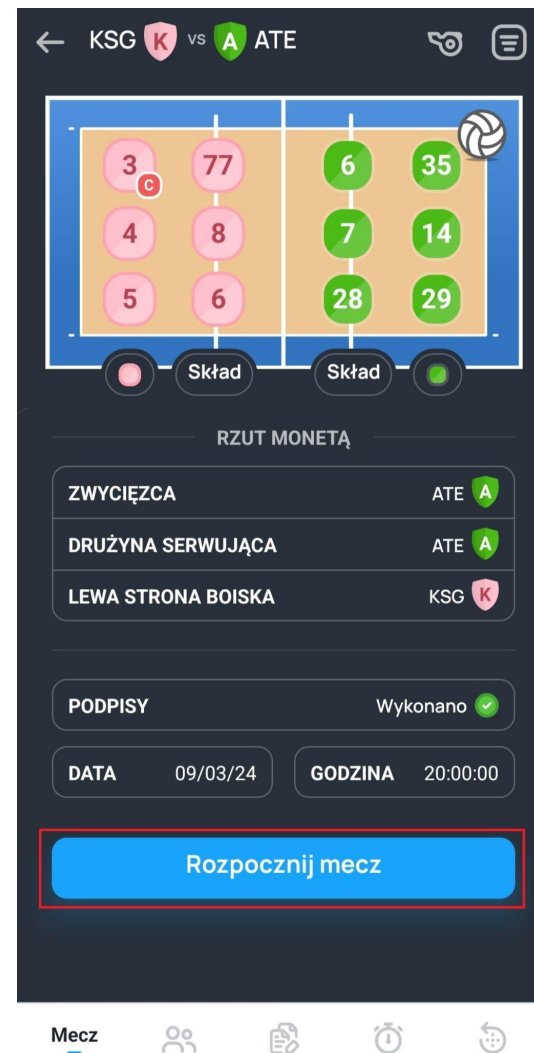
Dobłą praktyką jest udostępnić sędziom urządzenie by zweryfikowali poprawność wpisanego ustawienia względem kartki.



Kiedy wprowadzać pierwsze zastąpienie Libero w meczu?

- Należy pamiętać, aby po wprowadzeniu podstawowych składów zespołów (szóstek) kliknąć 'Rozpocznij mecz'.
- Następnie, po sprawdzeniu przez S2 ustawień początkowych, można wprowadzić zastąpienia Libero.

Wprowadzenie zawodników Libero przed rozpoczęciem meczu spowoduje wystąpienie błędu i brak możliwości rozpoczęcia meczu.



Kiedy wprowadzać pierwsze zastąpienie Libero w meczu
-**BŁĄD!**

KSG K vs A ATE

3	77	6	35
4	8	7	14
5	6	28	4

RZUT MONETA

ZWYCIĘZCA ATE A

DRUŻYNA SERWUJĄCA ATE A

LEWA STRONA BOISKA KSG K

PODPISY Wykonano ✓

Błędy

Gość - W ustawieniu początkowym są zawodnicy libero: 4

Zamknij

Przykład błędu



Błędy



Gość - W ustawieniu początkowym są zawodnicy libero: 4

Zamknij

Kiedy wprowadzać pierwsze zastąpienie Libero w meczu?

...i rozwiązanie

KSG K vs A ATE

Skład Skład

ZAWODNICY NA ŁAWCE (WYBIERZ PONIZEJ)

6 ^{Z2}	7 ^{Z3}	14 ^{Z6}	15	17	19	27
28 ^{Z4}	29	35 ^{Z1}	40	41		

18^{Z5}

RZUT MONETA

ZWYCIĘZCA	ATE A
DRUŻYNA SERWUJĄCA	ATE A
LEWA STRONA BOISKA	KSG K

PODPISY Wykonano ✓

KSG K vs A ATE

Skład Skład

RZUT MONETA

ZWYCIĘZCA	ATE A
DRUŻYNA SERWUJĄCA	ATE A
LEWA STRONA BOISKA	KSG K

PODPISY Wykonano ✓

DATA 09/03/24 GODZINA 20:00:00

Rozpocznij mecz

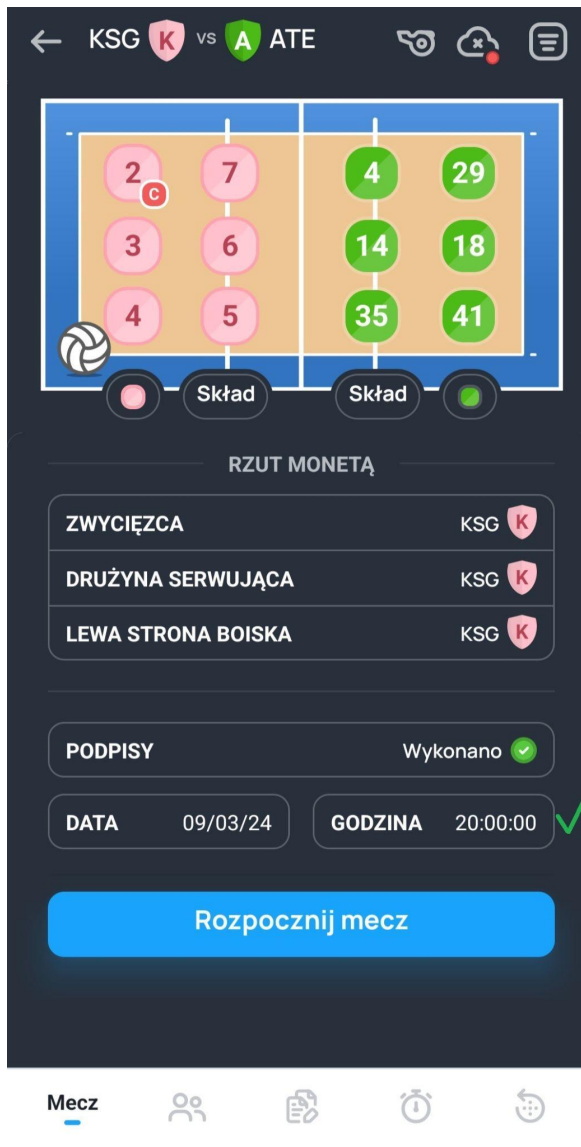
Godzina rozpoczęcia meczu

- Przed rozpoczęciem meczu należy sprawdzić wpisaną godzinę!

UWAGA!

Każdorazowe wyjście z panelu „Mecz” może spowodować reset ustawionej godziny rozpoczęcia spotkania.

Przed kliknięciem ‘Rozpocznij mecz’ należy sprawdzić czy wpisana godzina jest zgodna z zaplanowaną godziną rozpoczęcia meczu.



← KSG **K** vs **A** ATE

2	7	4	29
3	6	14	18
4	5	35	41

RZUT MONETĄ

ZWYCIĘZCA KSG **K**

DRUŻYNA SERWUJĄCA KSG **K**

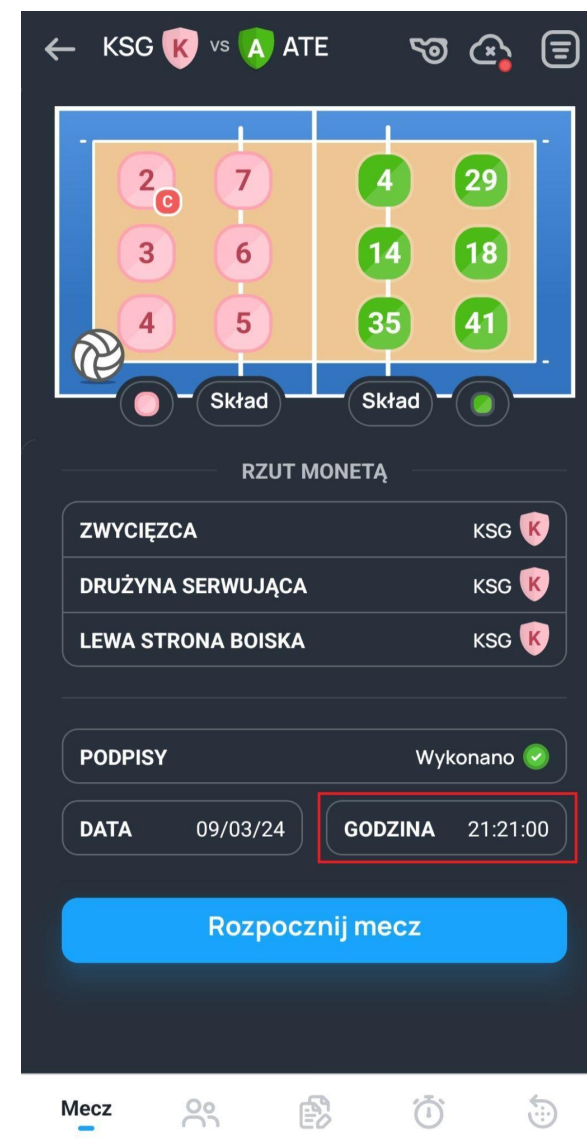
LEWA STRONA BOISKA KSG **K**

PODPISY Wykonano ✓

DATA 09/03/24 GODZINA 20:00:00 ✓

Rozpocznij mecz

Mecz



← KSG **K** vs **A** ATE

2	7	4	29
3	6	14	18
4	5	35	41

RZUT MONETĄ

ZWYCIĘZCA KSG **K**

DRUŻYNA SERWUJĄCA KSG **K**

LEWA STRONA BOISKA KSG **K**

PODPISY Wykonano ✓

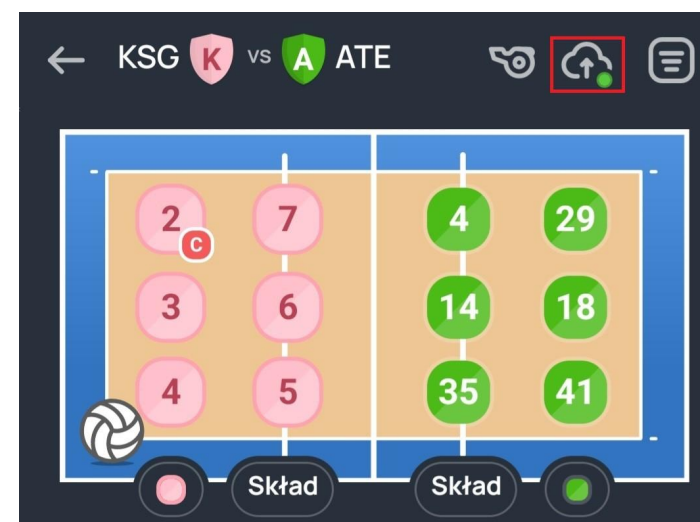
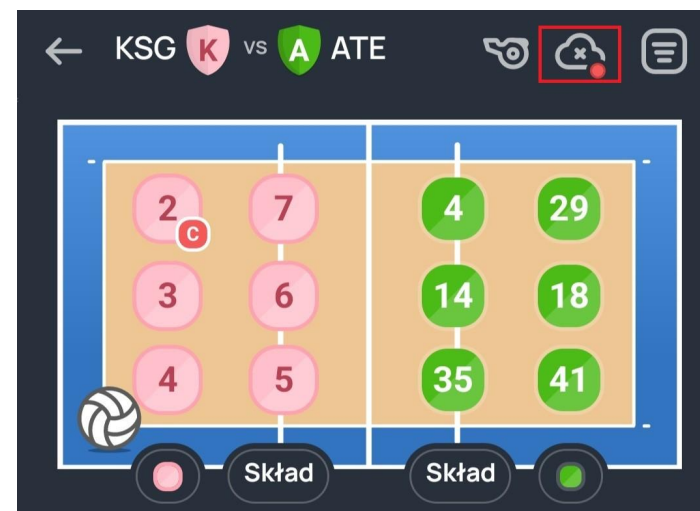
DATA 09/03/24 **GODZINA 21:21:00**

Rozpocznij mecz

Mecz

Wysyłanie informacji o meczu live

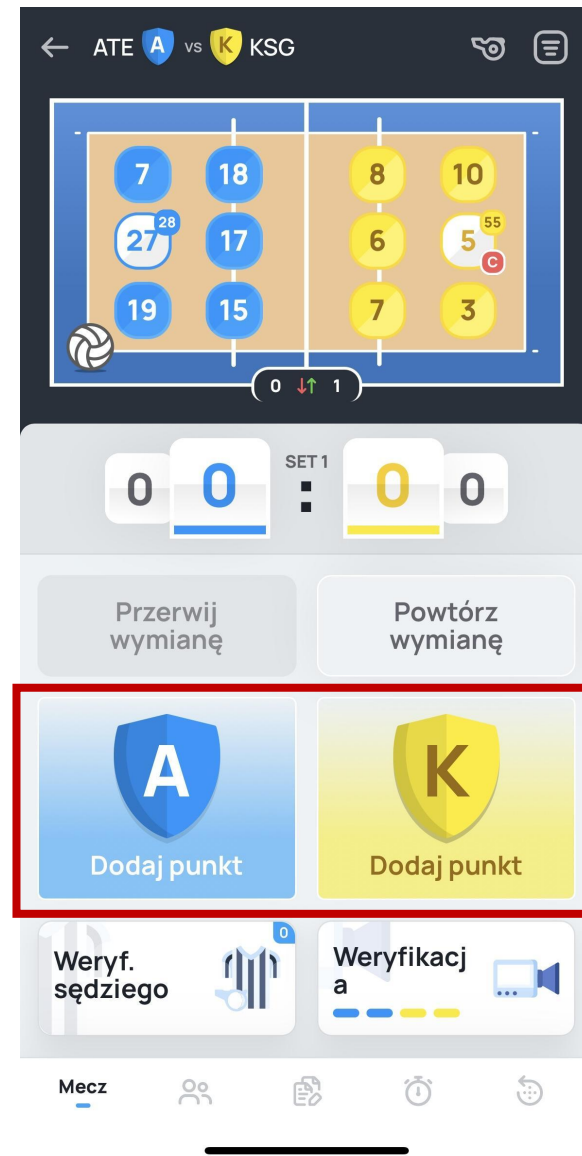
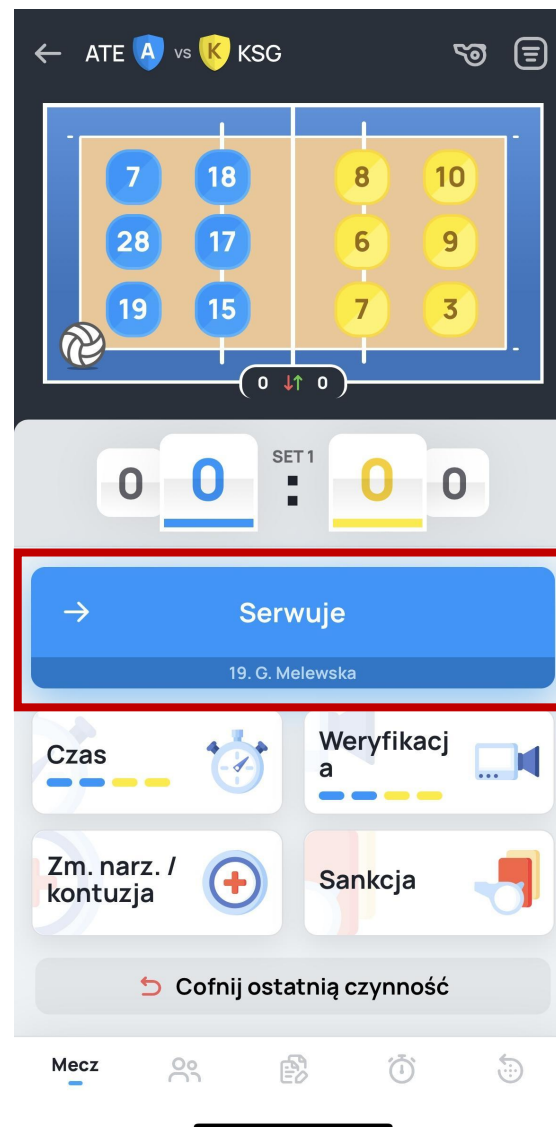
- Jeśli mamy połączenie z Internetem i wpisany klucz meczu wysyłanie informacji o spotkaniu na serwer powinno działać prawidłowo.
- Informuje o tym ikonka w prawym górnym rogu aplikacji.



Przyznanie punktu

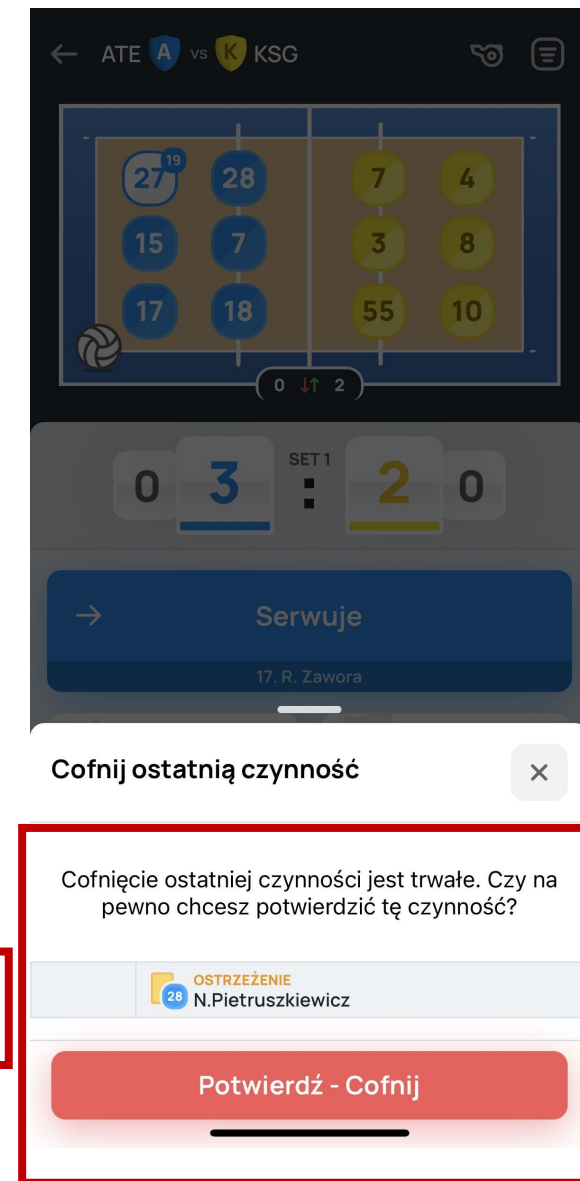
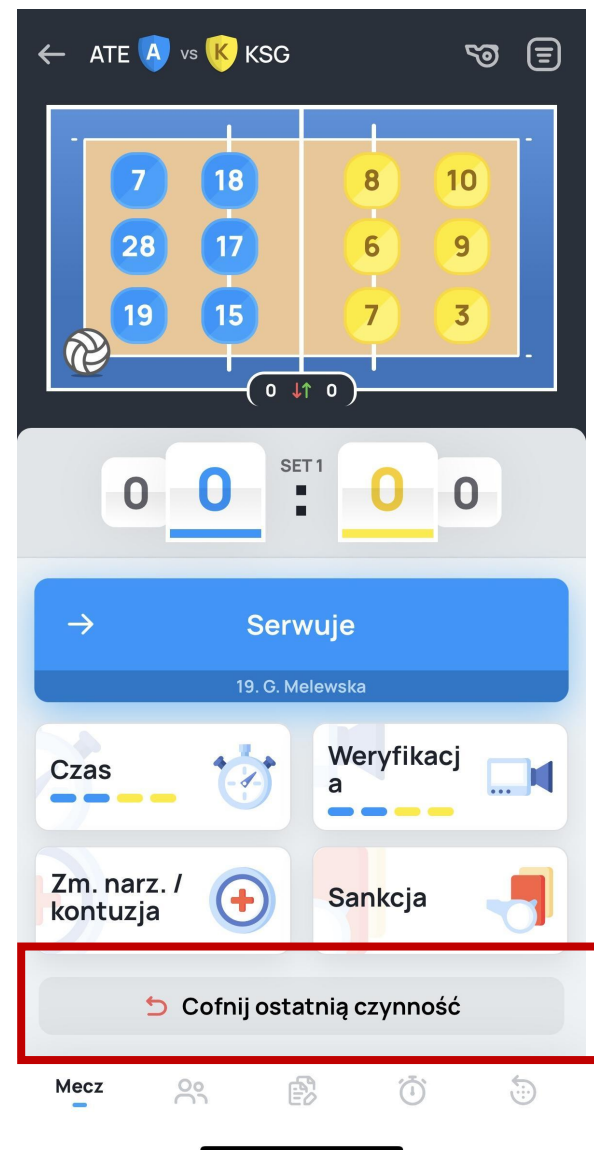
- Aby rozpocząć wymianę kliknij przycisk „**Serwuje**” dopiero wtedy, gdy Sędzia I da sygnał na wykonanie zagrywki
- Poczekaj z przyznaniem punktu, aż Sędzia podejmie decyzję komu przypisać punkt
- Po podjęciu decyzji kliknij przy odpowiedniej drużynie „**Dodaj punkt**”
- **SPRAWDŹ** za każdym razem czy odpowiedni zawodnik wykonuje zagrywkę

Jeśli w hali będzie obsługiwana tablica wyników kontroluj zgodność wyniku!



Cofanie ostatniej czynności

- W przypadku dokonania błędnego zapisu możesz cofnąć kilka ostatnich zapisów. W tym celu kliknij przycisk „**Cofnij ostatnią czynność**”, upewnij się że chcesz ją cofnąć i kliknij czerwony przycisk „Potwierdź – cofnij”.
- Cofnięcie zapisu obejmuje zawsze jedną czynność (punkt, zmiana itp.).
- Po cofnięciu błędu wprowadź jeśli to konieczne zapis meczu w odpowiedniej kolejności wydarzeń.



Przebieg meczu - historia zapisu

- Wszystkie zapisy dokonane przez protokolanta są widoczne w zakładce „Przebieg meczu”.
- W tej zakładce możesz upewnić się, że kolejność zapisanych wydarzeń jest poprawna, dokonać zmian ręcznych lub cofnąć ostatnią czynność.

The screenshot displays the 'Przebieg meczu' (Match Progress) screen for a volleyball match between ATE and KSG. The interface is organized into several sections:

- Match Header:** Shows the teams ATE (blue shield) vs KSG (yellow shield) and a 'Zmiany ręczne' (Manual Changes) button.
- SET 1:** Lists the starting players: A.Sitek (7) and N.Pietruszkiewicz (28) for ATE; Ł.Gawin (3) and M.Kott (9) for KSG.
- Match Start:** 'ROZPOCZĘCIE SETA 1' at 18:00.
- Match Log:** A vertical list of events with timestamps and scores:
 - 0 : 1:** ZMIANA (Change) at 8:00. J.Grzelak (55) in, M.Kott (9) out.
 - 0 : 1:** ATE scores 27, KSG scores 28.
 - 0 : 1:** KSG scores 5, ATE scores 55.
 - 0 : 1:** ZDOBYTO PUNKT - BLOK (Point won - Block) at 8:00 by W.Wojtyniak.
 - 1 : 1:** ATE scores 28, KSG scores 27.
 - 1 : 1:** BŁĄD PRZECIWNIKA (Opponent's error) at 15:00 by UKS Atena KSG Warszawa.
 - 1 : 1:** ATE scores 27, KSG scores 19.
 - 2 : 1:** ZDOBYTO PUNKT - SERWIS (Point won - Service) at 15:00 by M.Wydmańska.
 - 2 : 2:** ZDOBYTO PUNKT - ATAK (Point won - Attack) at 6:00 by A.Jedut.
 - 2 : 2:** KSG scores 55, ATE scores 5.
 - 2 : 2:** ZMIANA (Change) at 6:00. E.Pietruszkiewicz (4) in, A.Baczewska (6) out.
- Action Bar:** A 'Cofnij ostatnią akcję' (Undo last action) button.
- Bottom Navigation:** Includes icons for home, search, and a 'Historia' (History) tab which is currently active.

Zastąpienie/zamiana Libero

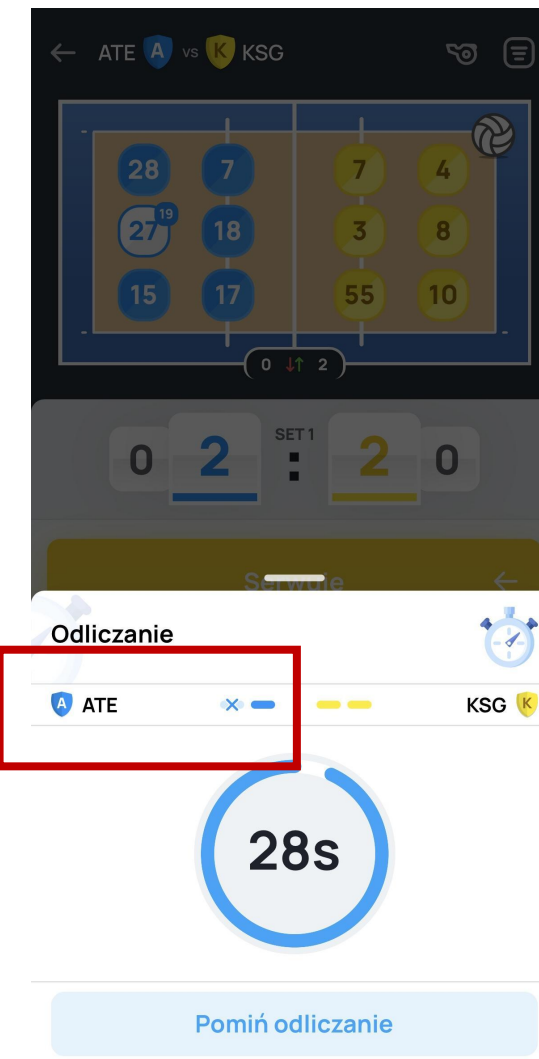
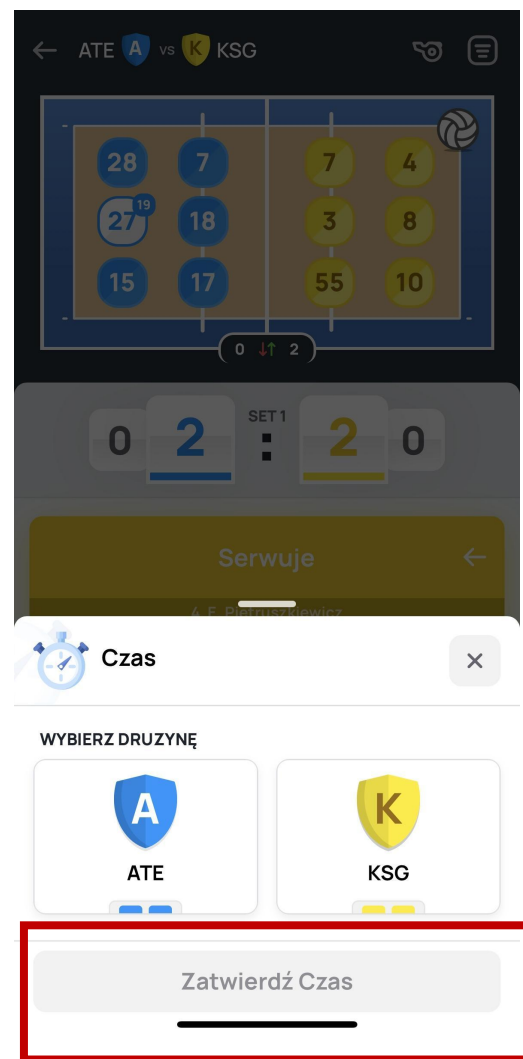
Na początku meczu lub po każdej rozegranej akcji możesz wprowadzić lub zamienić Libero. Nie dzieje się to automatycznie, dane wprowadzamy ręcznie:

- Wybierz zawodnika z boiska, który ma być zastąpiony przez wybranego zawodnika Libero
- Grający zawodnik Libero zajmuje pozycję na boisku. Jest oznaczony innym kolorem niż reszta drużyny, a w prawym górnym rogu jego numeru zobaczysz numer zawodnika, którego zastąpił
- Aby dokonać zastąpienia/zamiany Libero, kliknij na numer grającego zawodnika i wybierz zawodnika, który wejdzie za niego na boisko



Czas – przerwa na odpoczynek

- Aby udzielić przerwy w grze kliknij przycisk „Czas” i wybierz drużynę, która o niego poprosiła, a następnie „Zatwierdź Czas”
- Po jego zatwierdzeniu uruchomi się zegar odliczający 30 sekund
- Wykorzystana przerwa na odpoczynek jest oznaczona „x” na cegielce w barwach drużyny



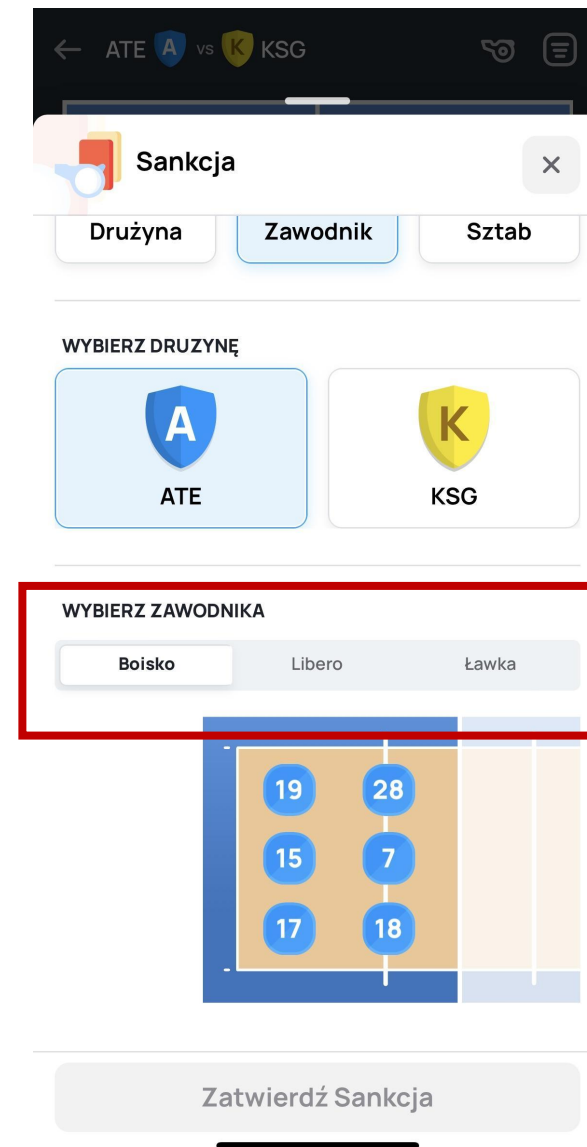
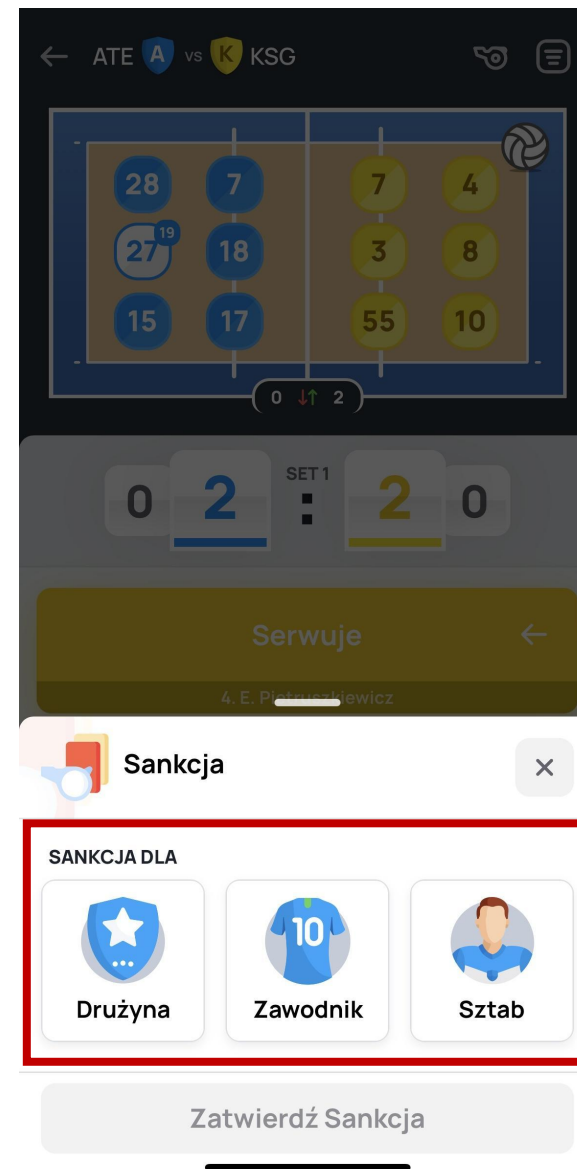
Sankcje

W przypadku przewinienia, które podlega sankcjom wybierz przycisk „**Sankcja**”

W dalszych krokach będziesz musiał wybrać:

- Kategorię, komu sankcja została przydzielona
 - „Drużyna”
 - „Zawodnik”
 - „Sztab”
- Drużynę, której dotyczy sankcja (gospodarz czy gość)
- Rodzaj sankcji

W przypadku sankcji indywidualnej musisz wskazać również zawodnika lub członka sztabu, który dopuścił się przewinienia



Zmiana zawodników

- Aby zmienić zawodników na boisku, wciśnij wybraną strefę boiska i wybierz odpowiedniego zawodnika spośród dostępnych rezerwowych



Zmiana zawodnika vs zastąpienie Libero

- Należy w pierwszej kolejności wprowadzać zmiany zawodników, następnie zastąpienia Libero - jeśli występują podczas tej samej przerwy w grze.

KSG K vs A ATE

ZAWODNICY NA ŁAWCE (WYBIERZ PONIŻEJ)

15 17 19 40 41

LIBERO Brak dozwolonych zmian
Zmiany libero muszą być rozdzielone wymianą lub kontuzją libero

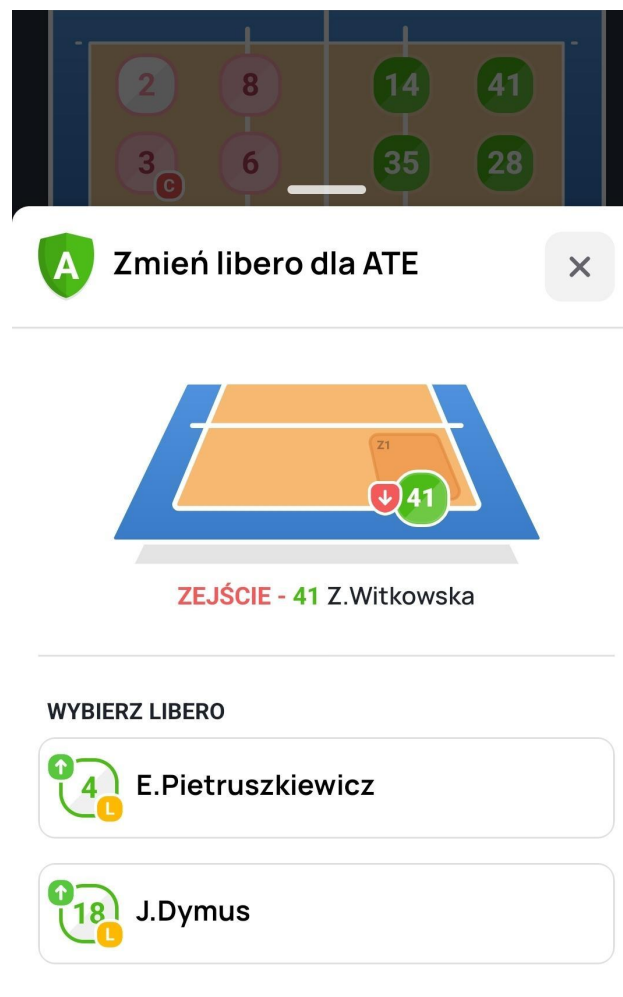
Anuluj zmianę

Zmiana zadaniowa na zagrywkę

Zmiana zawodnika vs zastąpienie Libero

- Po przegranej wymianie, którą zagrywką rozpoczął środkowy (lub zawodnik zastępujący środkowego) program automatycznie proponuje zastąpienie Libero.
- Jest to przydatne jeśli jest to nominalny środkowy - zazwyczaj takie zastąpienie następuje więc pozwala to skrócić czas zapisu zastąpienia.

W przypadku zmian zadaniowych warto chwilę poczekać, czy zespół nie będzie chciał dokonać zmiany powrotnej - zanim zapiszemy zastąpienie Libero.



Zmień libero dla ATE

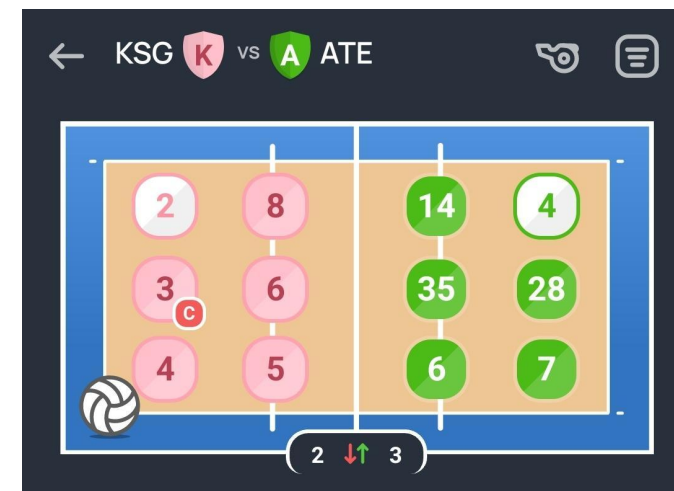
ZEJŚCIE - 41 Z. Witkowska

WYBIERZ LIBERO

4 E. Pietruszkiewicz

18 J. Dymus

Libero nie wchodzi



KSG vs ATE

2 8 14 4
3 6 35 28
4 5 6 7

2 ↓ ↑ 3

Brak możliwości wprowadzenia zmiany?

- Jeśli za szybko zapiszemy zastąpienie Libero, a zespół będzie chciał dokonać zmiany powrotnej - nie będzie takiej możliwości w programie, ponieważ zawodnika nie ma na boisku.
- W takim przypadku należy użyć opcji **“Cofnij ostatnią czynność”**.

KSG K vs A ATE

ZAWODNICY NA ŁAWCE (WYBIERZ PONIZEJ)

29

4 18

Anuluj zmianę

KSG K vs A ATE

ZAWODNICY NA ŁAWCE (WYBIERZ PONIZEJ)

PLAYERS Brak dozwolonych zmian

4 18

Anuluj zmianę

Zmiana narzucona

Definicja z Przepisów Gry:

Zawodnik (z wyjątkiem Libero), który nie może dalej uczestniczyć w grze z powodu kontuzji / choroby lub wykluczenia / dyskwalifikacji, powinien być zmieniony regulaminowo. Jeżeli jest to niemożliwe, zespół jest uprawniony do dokonania zmiany NARZUCONEJ, poza ograniczeniami Przepisu 15.6.

Zmiana narzucona polega na tym, że dowolny zawodnik, który nie przebywał na boisku w momencie kontuzji / choroby / wykluczenia / dyskwalifikacji – z wyjątkiem Libero, drugiego Libero oraz zastąpionego przez niego zawodnika – może zmienić kontuzjowanego / chorego / wykluczonego / zdyskwalifikowanego zawodnika. Zmieniony kontuzjowany / chory / wykluczony zawodnik nie może powrócić do gry do końca meczu.

Zmiana narzucona w wyniku kontuzji

W sytuacji gdy zawodnik musi opuścić boisko w wyniku kontuzji w pierwszej kolejności należy przeprowadzić ZMIANĘ REGULAMINOWĄ.

KSG **K** vs **A** ATE

2 ↓ ↑ 0

ZAWODNICY NA ŁAWCE (WYBIERZ PONIZEJ)

15 17 19 27 40 41

LIBERO

Brak dozwolonych zmian
Zmiany libero muszą być rozdzielone wymianą lub kontuzją libero

Anuluj zmianę

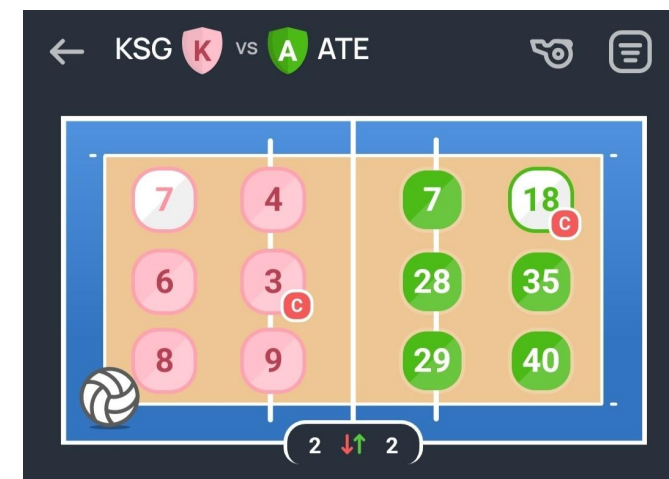
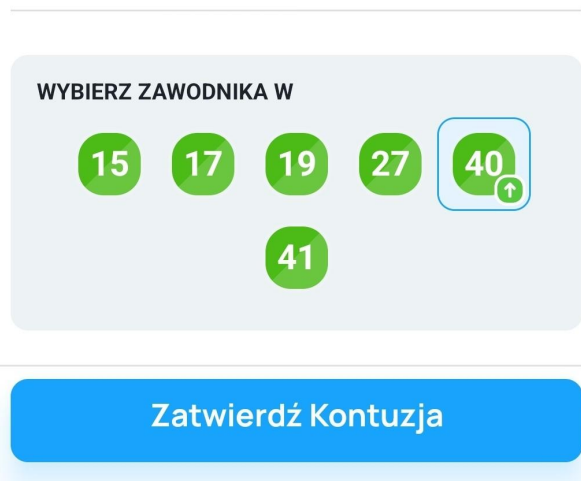
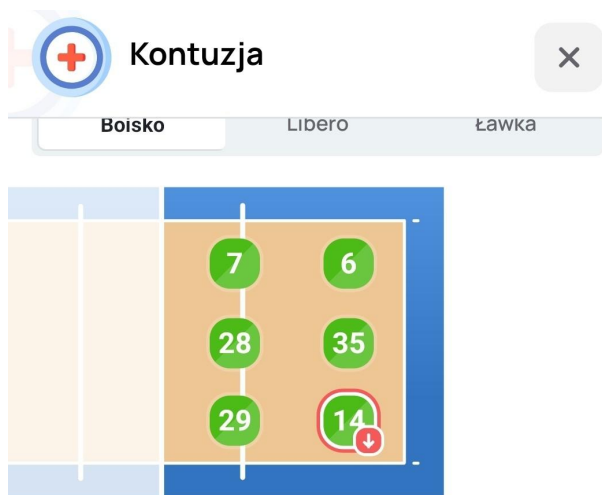
KSG **K** vs **A** ATE

2 ↓ ↑ 1

0 9 SET 1 9 0

Zmiana narzucona w wyniku kontuzji

Jeśli zmiana regulaminowa jest niemożliwa, zespół może dokonać ZMIANY NARZUCONEJ.
Do tego służy przycisk “Kontuzja”.



Wyznaczenie nowego Libero

W przypadku kontuzji Libero (lub dwóch Libero) jest możliwe wyznaczenie nowego zawodnika Libero w każdym momencie meczu.

Kontuzja

1

Czy na pewno chcesz dokonać zmiany narzuconej, kiedy zawodnik ma jeszcze dostępne zmiany regulaminowe?

Potwierdź

2



Kontuzja

WYBIERZ DRUŻYNĘ



KSG



ATE

WYBIERZ ZAWODNIKA

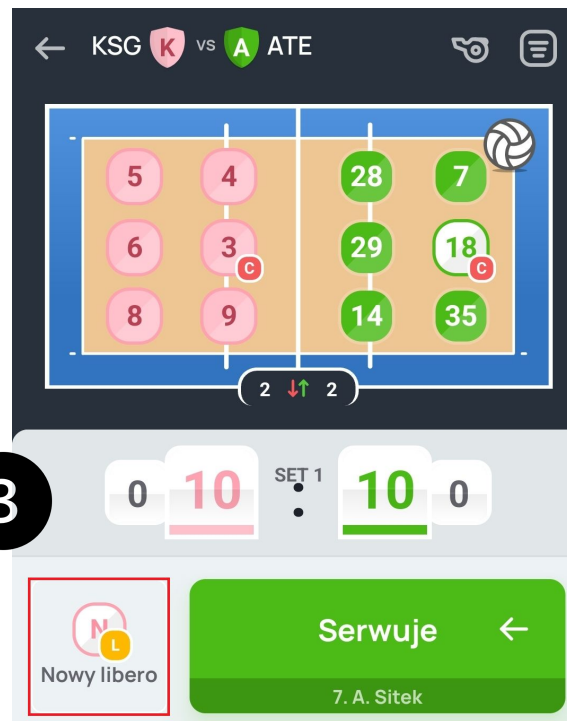
Boisko

Libero

Ławka



Zatwierdź Kontuzja



3



Nowy libero

Serwuje

7. A. Sitek

4



Nowy libero - KSG

WYBIERZ NOWEGO LIBERO



Zatwierdź Nowy libero




Zmiana narzucona w wyniku wykluczenia/dyskwalifikacji

W przypadku **wykluczenia/dyskwalifikacji** zawodnika zespół może dokonać zmiany narzuconej.



W programie taka opcja pojawia się po wpisaniu odpowiedniej sankcji. Służy do tego przycisk “Sankcja”.

Sankcja

SANKCJA DLA

 Drużyna  Zawodnik  Sztab

WYBIERZ DRUŻYNĘ

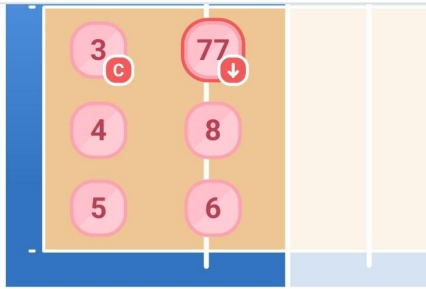
 KSG  ATE

WYBIERZ ZAWODNIKA

Boisko Libero Ławka

Zatwierdź Sankcja

Sankcja



WYBIERZ TYP SANKCJI

Upomnienie

Kara

Wykluczenie

Zatwierdź Sankcja

Zmiana narzucona w wyniku wykluczenia/dyskwalifikacji

W aktualnej wersji (Android 1.3.1) program narzuca przeprowadzenie zmiany w przypadku wykluczenia zawodnika.

Zapisanie sankcji wykluczenia i wprowadzenie numeru któregośkolwiek zawodnika z listy zawodników do zmiany narzuconej (z podpowiedzi u dołu) spowoduje, że zawodnika wykluczonego nie będziemy mogli wprowadzić do składu w kolejnym secie.

Sankcja

Kara

Wykluczenie

Dyskwalifikacja

WYBIERZ ZAWODNIKA DO ZMIANY ZA WYKLUCZONEGO

9 10 12 16 17

18

Zatwierdź Sankcja

Wydarzenia meczowe

SANKCJE

SET 1

7 : 7

WYKLUCZENIE

77 M.Tołkaczewska

9 M.Kott

ZMIANY

SET 1

3 : 2

ZMIANA

10 A.Sitek

77 M.Tołkaczewska

4 : 3

ZMIANA

77 M.Tołkaczewska

10 A.Sitek

7 : 7

ZMIANA

9 M.Kott

77 M.Tołkaczewska

Raporty i uwagi

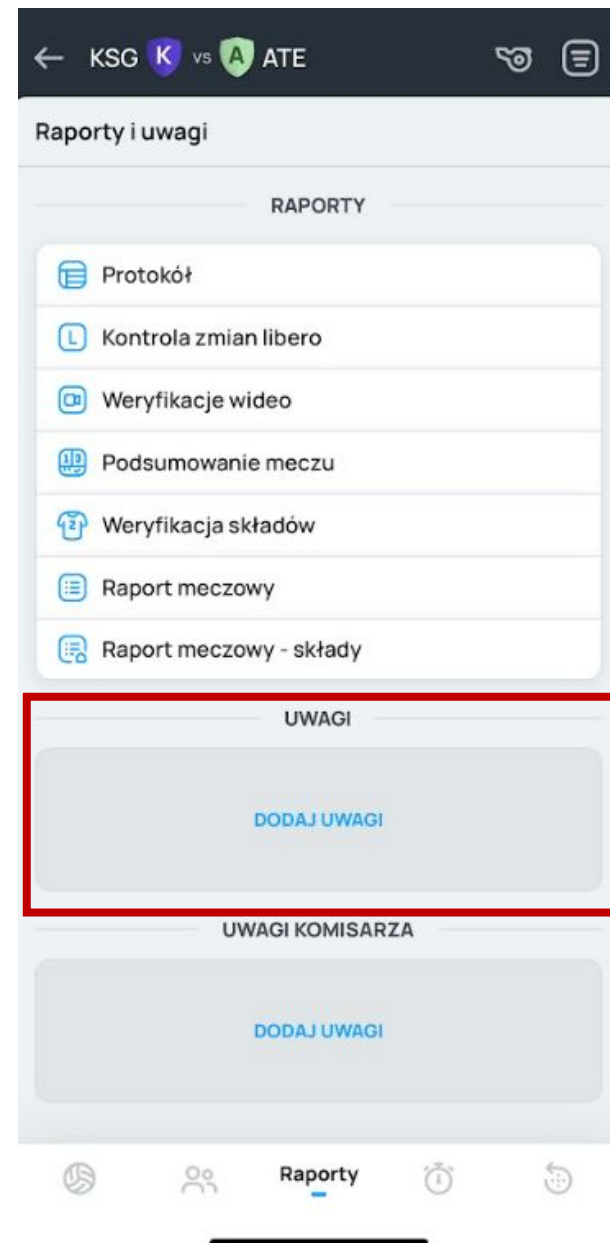
W każdym momencie meczu w sekcji „Raporty i uwagi” dostępne będą poniższe raporty:

- Protokół
- Kontrola zmian Libero
- Weryfikacja wideo
- Podsumowanie meczu
- Weryfikacja składów
- Raport meczowy
- Raport meczowy – składy

Poniżej listy z raportami znajduje się pole „Uwagi” oraz „Uwagi komisarza”.

PAMIĘTAJ, aby w polu uwagi umieścić wpis o obecnej na zawodach opiece medycznej o treści:

„Opieka medyczna: imię i nazwisko + numer prawa wykonywania zawodu”
Dotyczy zawodów PZPS!

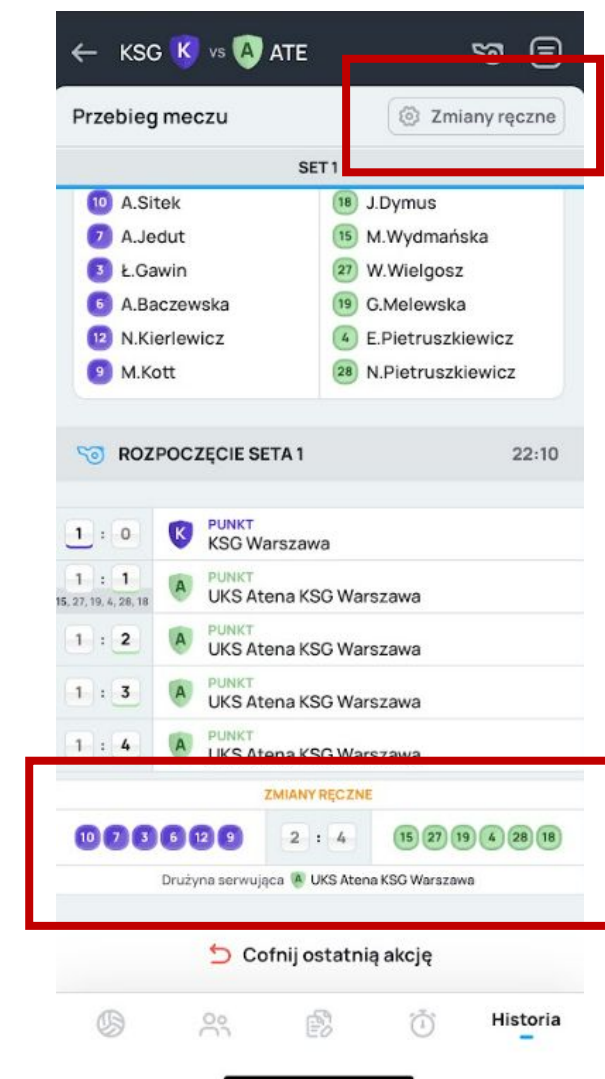


Zmiany ręczne

W przypadku konieczności dokonania zmian ręcznych możesz wykonać poniższe akcje:

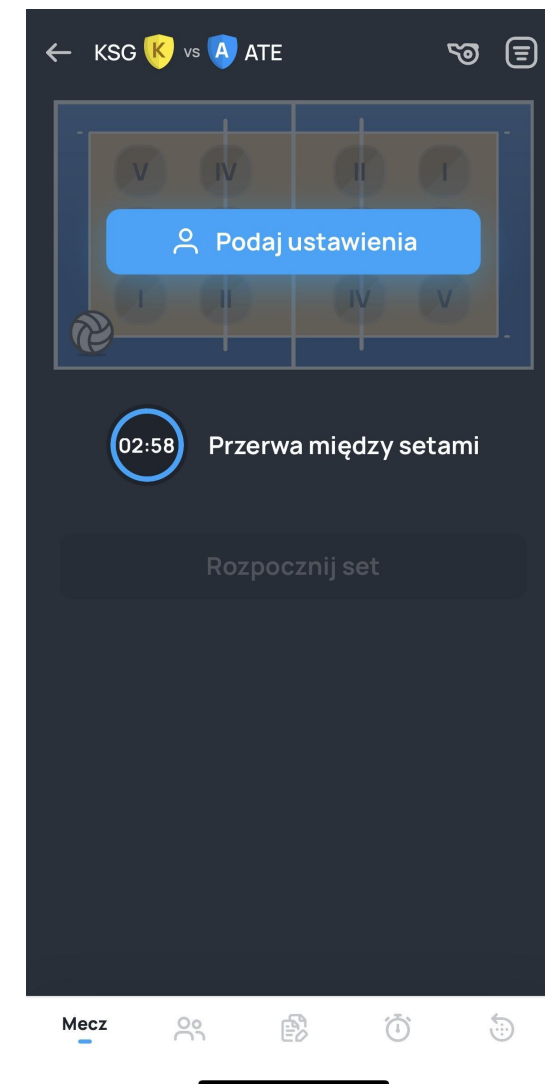
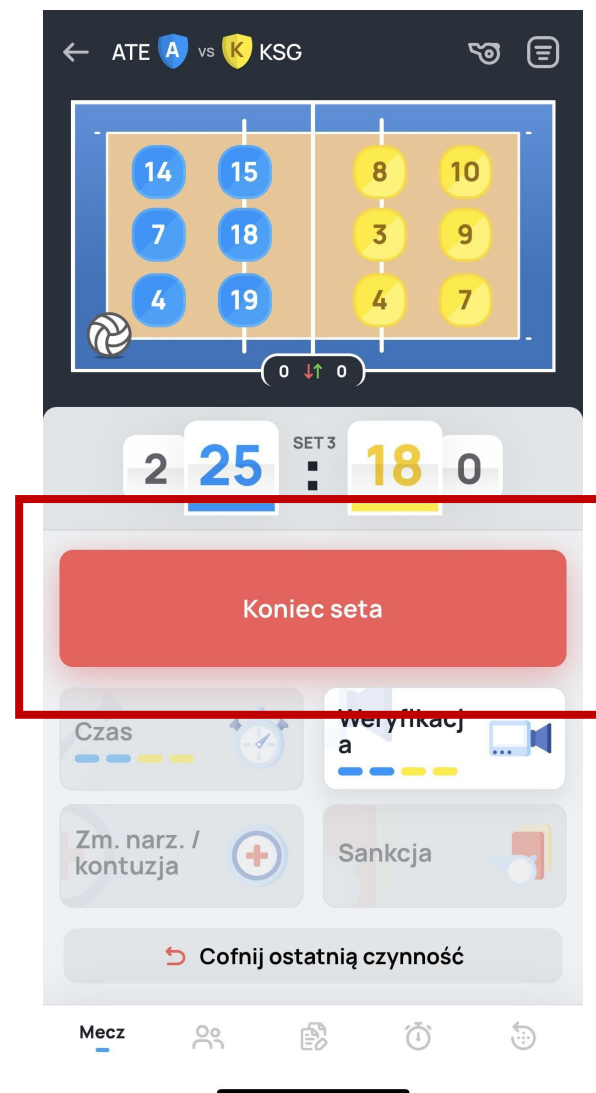
- Dodać lub usunąć punkty drużyn
- Zmienić rotację
- Zmienić drużynę zagrywającą

UWAGA każda zmiana dokonana ręcznie ma swoje konsekwencje w historii zapisu przebiegu meczu oraz jest widoczna w protokole zawodów



Koniec seta

- Na koniec seta upewnij się, że wszystkie akcje zostały zapisane poprawnie, a sędzia zakończył set
- Jeśli set został zakończony przez sędziego naciśnij przycisk „Koniec seta”
- Zegar automatycznie zacznie odliczać 3 minuty przerwy między setami
- Wprowadź ustawienie na kolejny set



Koniec meczu

Na koniec ostatniego seta upewnij się, że wszystkie akcje oraz dane zostały wprowadzone poprawnie. Jeśli tak możesz zakończyć set. Przed zakończeniem meczu musisz:

- wprowadzić liczbę widzów w 2 miejsca „Dodaj informacje” oraz „Podstawowe informacje”
- uzyskać podpisy kapitanów obu drużyn
- podpisać protokół i uzyskać podpisy od pozostałej obsady sędziowskiej
- „Zakończ mecz” klikając w czerwony przycisk

UWAGA – po zakończeniu meczu i potwierdzeniu wykonania tej czynności nie będzie można dokonać zmian ani dodatkowych wpisów. Pole „Uwagi” również będzie niedostępne.

ATE A vs K KSG

3 25 SET 3 18 0

KONIEC MECZU INFORMACJA

DODAJ INFORMACJE

PODPISY

Wypełnij dane członków zespołu

Kc Kapitan Gospodarz Ac Kapitan Gość

Protokolant Sędzia Pierwszy

Sędzia Drugi Sędzia Liniowy 1

Sędzia Liniowy 2

DŁUGOSC SETOW

SET	START	KONIEC	CZAS
1	2/9/2024 18:00	2/9/2024 20:35	155 min

Zakończ mecz

ATE A vs K KSG

3 25 SET 3 18 0

KONIEC MECZU INFORMACJA

WIDZOW 30

MVP 7 - A. Sitek

ZW 6 - A. Baczewska

Wypełnij dane członków zespołu

PODPISY Wykonano

DŁUGOSC SETOW

SET	START	KONIEC	CZAS
1	2/9/2024 18:00	2/9/2024 20:35	155 min
2	2/9/2024 20:38	2/9/2024 20:37	min
3	2/9/2024 20:40	2/9/2024 20:38	min

Zakończ mecz

Procedura na wypadek awarii

1. Jeśli z jakiegoś powodu nie możemy prowadzić meczu elektronicznie, należy spróbować znaleźć inne urządzenie, na którym będziemy mogli kontynuować prowadzenie meczu.
2. Jeśli awaria zdarzyła się w trakcie spotkania, a był wprowadzony klucz i urządzenie było połączone z siecią wifi, wystarczy z nowego urządzenia zeskanować ponownie kod QR meczu, co umożliwi nam kontynuowanie meczu w momencie, w którym wystąpiła awaria.
3. Jeśli punkt 1 i 2 nie są możliwe do zastosowania to należy kontynuować zapis meczu na protokole papierowym.

Dystrybucja dokumentacji

1. Jeśli był klucz to można wysłać od razu do panelu z poziomu aplikacji
2. Jeśli nie ma klucza pliki trzeba wysłać manualnie ze swojej skrzynki

Rozgrywki Śląskie – protokoly@szps.pl

Rozgrywki PZPS – protokol@pzps.pl

Synchronizacja sezonów rozgrywkowych PZPS i ŚZPS

Indywidualny login pozwala na synchronizację wszystkich sezonów dostępnych w bazie VolleyStation. Użycie poniższych loginów pozwala na synchronizację tylko danej kategorii.

Loginy i hasła do synchronizacji dla rozgrywek ŚZPS:

Młodziczki: szps_mlodziarki / mlodziarki2024

Młodzicy: szps_mlodziay / mlodziay2024

Juniorki Młodsze: szps_kadetki / kadetki2024

Juniorzy Młodszy: szps_kadeci / kadeci2024

Juniorki: szps_juniorki / juniorki2024

Juniorzy: szps_juniorzy / juniorzy2024

Seniorskie Kobiet: szps_seniorki / seniorki2024

Seniorskie Mężczyzn: szps_seniorzy / seniorzy2024

Loginy i hasła do synchronizacji dla rozgrywek PZPS:

I Liga Kobiet: 1lk_pzps / 1ligakobiet

II Liga Kobiet: 2lk_pzps / 2ligakobiet

II Liga Mężczyzn: 2lm_pzps / 2ligameska

Trening!

- Mecze testowe:

Login: **vs_test2324**

Hasło: **vsreferee**

Sezon: **Test VS Score**

- Sezon dostępny do końca września.

Teoria za nami, a teraz czas na praktykę! 😊



The screenshot shows a web browser at /olleystation.com. The user is logged in as 'vs_test2324'. The page displays a 'TEST VS Score' match between 'KSG Warszawa' and 'UKS Atena KSG Warszawa'. The match is scheduled for '14 września 2024 - 18:00 - Runda 1 - Nr 001'. A QR code is provided for the match, with the text 'Kod QR meczu' above it. The QR code contains the following information: 'TEST VS Score', 'KSG Warszawa vs. UKS Atena KSG Warszawa', '18:00', and '2024-09-14'. The VolleyStation logo is visible in the center of the QR code.

Dziękujemy za uwagę i służymy pomocą!

Autorzy: Paulina Boś, Michał Broniszewski

