



Witamy w internetowym systemie prowadzenia meczów online oraz indywidualnych statystyk zawodników. Dzięki programowi użytkownicy strony www.pzunihokeja.pl mają możliwość bieżącego śledzenia wyników prowadzonych w danej chwili spotkań

Główne informacje

W PEŁNI UZUPEŁNONA RELACJA SKŁADA SIĘ Z: WYNIKU KOŃCOWEGO, WYNIKU W TERCJACH, PRZERWY NA ŻĄDANIE, SĘDZIÓW, NAJLEPSZYCH ZAWODNIKÓW, BRAMEK ORAZ KAR, STATYSTYK BRAMKARZY, LICZBY WIDZÓW, MIEJSCA ROZGRYWEK

- Polski Związek Unihokeja udostępnia pusty szablon umożliwiający prowadzenie relacji online z meczów wszystkich kategorii wiekowych.
 - Zespoły, godzinę rozpoczęcia, listę zawodników itp.
- Dostęp do szablonu uzyskuje się poprzez stronę www.pzunihokeja.pl/administrator
 - W celu zalogowania się należy użyć loginu i hasła otrzymanego od administratora strony Polskiego Związku Unihokeja
- PZUnihokeja uzupełnia w systemie listę zawodników oraz głównych trenerów wszystkich zespołów występujących w lidze.
 - W przypadku, gdy zostanie stwierdzone, iż w protokole meczowym widnieje zawodnik, którego nie ma na interaktywnej liście należy się skontaktować z administratorem strony w celu dodania zawodnika do systemu.
- Wszystkie formaty czasu powinny być wpisywane w postaci **mm:ss**, gdzie **mm** oznacza minuty, a **ss** sekundy.
 - **Należy pamiętać, że wszystkie zdarzenia przed 10 minutą meczu powinny być zapisywane z cyfrą 0 (zero) przed cyfrą oznaczającą minutę, np. 03:57, 09:59! Inaczej system wpisuje zdarzenia w niewłaściwej kolejności!**
- Wszystkie formuły, tj. bramki, kary oraz interwencje bramkarzy są wybierane z jednego, wspólnego menu.
- Po poprawnie dodanym zdarzeniu stroną należy za każdym razem zapisać oraz sprawdzić poprawność wprowadzonych danych na stronie z relacją online.
- Jeżeli zdarzenie nie zostanie poprawnie zapisane, wyskoczy komunikat informujący o kategorii błędu, który należy poprawić i następnie ponownie zapisać.

Poprawne wprowadzenie danych

- Wejdź na www.pzunihokeja.pl/administrator i zaloguj się za pomocą otrzymanego loginu i hasła.
- Wejdź w **System Rozgrywek** znajdujący się na głównym ekranie, wybierz rozgrywki właściwej kategorii wiekowej w danym sezonie oraz kolejkę spotkań, w której rozgrywany jest mecz – prawy róg ekranu.
- Przy przypisanym do Twojego konta meczu będzie widniał aktywny napis „Szczegóły meczu”. Kliknięcie przenosi bezpośrednio do okienka prowadzenia relacji na żywo.



Dodawanie informacji o meczu

Main Squad

Kolejka: Zielonka, 21-23.08.2014

Numer meczu: 04

Wynik: MMKS Podhale Nowy Targ 0 : 0 Energa Olimpia Osowa Gdańsk

Tercje: 0 0 0 0

Przerwa na żądanie: MMKS Podhale Nowy Targ 00:00 Energa Olimpia Osowa Gdańsk 00:00

Wybierz sędziego: Wybierz sędziego Wybierz sędziego

Najlepszy zawodnik: Wybierz zawodnika Wybierz zawodnika

Dogrywka (ET): Nie Tak

Mecz zakończony: Nie Tak

Relacja na żywo: Nie Tak

Wypełnione statystyki: Nie Tak

Data: 2014-08-22

Czas: 16:00

Miejsce:

Ilość widzów: 0

Po każdej strzelonej bramce zaktualizuj wynik i zapisz.
Po każdej tercji dodaj wynik w tercji.

Jeżeli zespół poprosi o przerwę na żądanie wpisz czas, w którym została przyznana.

Z protokołu meczowego sprawdź i wpisz sędziów meczu.

W czasie trwania meczu wybierz część meczu, która trwa w danej chwili

- Wyniki w tercjach należy uzupełniać po zakończeniu każdej tercji.
- Sędziów należy wybrać z listy przed rozpoczęciem meczu.
- **Po zakończeniu meczu w polu „relacja na żywo” należy zaznaczyć „koniec meczu”.** Wówczas pole „mecz zakończony” automatycznie wypełni się na *tak*.
- Po zakończeniu meczu należy wybrać z listy najlepszych zawodników meczu.
- Pole „statystyki wypełnione” jest aktywne wyłącznie dla administratorów systemu, którzy zatwierdzają mecz jako wypełniony po sprawdzeniu i weryfikacji relacji.

Wykonanie każdej czynności należy potwierdzić i zapisać klikając „zapisz” w lewym, górnym rogu menu.



Dodawanie zawodników do meczu

Z rozwijanej listy dodaj do zespołu zawodników widniejących w protokole meczu.

Z rozwijanej listy wybierz głównego trenera zespołu.

Ręcznie dopisz pozostałe osoby towarzyszące.

KAŻDY ZESPÓŁ ORAZ OSOBY TOWARZYSZĄCE NALEŻY DODAWAĆ OSOBNO!
Wykonanie każdej czynności należy potwierdzić i zapisać klikając „zapisz” w lewym, górnym rogu menu.

Dodawanie wydarzeń z meczu do relacji online

Wybierz z listy zawodnika, który strzelił bramkę.
W przypadku bramki samobójczej pozostaw pole w ustawieniu domyślnym.

Jedynie w przypadku bramki samobójczej należy wybrać zespół, na konto którego została zaliczona bramka.

Ewentualne kody bramek powinny zostać przekazane przez sędziów

Jeżeli przy bramce była asysta wybierz zawodnika z listy. Jeżeli nie było asysty pozostaw pole w ustawieniu domyślnym.

Wpisz czas zdobycia bramki w formacie mm:ss (minuty:sekundy).

- Wszystkie informacje dodawane do meczu muszą się zgadzać z informacjami zawartymi w protokole meczu.
- W przypadku pomyłki dodaną już bramkę można skasować i dodać ponownie. Nie powoduje to przesunięcia pozostałych bramek w relacji na żywo, ponieważ system rozpoznaje je po czasie strzelenia.
- W przypadku rzutu karnego należy wybrać zawodnika wykonującego rzut karny. W przypadku, gdy rzut karny zostanie wykorzystany należy wybrać kod „PS”. Niewykorzystany rzut karny należy opisać kodem „MPS”. Zarówno wykorzystane jak i niewykorzystane rzuty karne są zapisywane w systemie.



- W przypadku niewykorzystanego rzutu karnego „wartość” należy zmienić na 0 (zero).
- W przypadku bramki samobójczej należy wybrać jedynie zespół, na korzyść którego padła bramka oraz wpisać czas jej zdobycia i kod „OG”.
- **Rzutów karnych strzelanych po przedłużeniu nie należy wpisywać do systemu.**

Po uzupełnieniu wszystkich pól należy kliknąć „dodaj”, zapisać dane i sprawdzić ich poprawność.

KARY

Wybierz ukaranego zawodnika z listy.

Wpisz czas kary w formacie mm:ss (minuty:sekundy).

Wybierz czas trwania kary nałożonej przez sędziów: 2min, 5min, 10min, 20min.

Wybierz kod kary zgodnie z popełnionym przewinieniem.

Nr	Zdarzenie	Zawodnik	Zawodnik	Drużyna	Czas	Wartość	Kod	Kod	
	Bramka	Wybierz zawodnika	Asysta	Wybierz drużynę		1	Wybierz kod	Wybierz kod	Dodaj
	Kara	Wybierz zawodnika		Wybierz drużynę		2	Wybierz kod		Dodaj
	Statystyka bramkarza	Wybierz zawodnika			Strzały obronione	Strzały nieobronione			Dodaj

- Ukaranym może zostać zarówno zawodnik jak i trener. W przypadku kary dla trenera należy wybrać z listy „trener”.
- Każda z kar opisana jest kodem. Kody kar wraz z objaśnieniami znajdują się na górze protokołu meczowego.
- Wpisywać należy jedynie czas rozpoczęcia kary (mm:ss – minuty:sekundy). Nie należy wpisywać czasu zakończenia kary. Szczególną uwagę należy zwrócić czy wpisywanej karze jest dopasowany odpowiedni czas jej trwania.

Po uzupełnieniu wszystkich pól należy kliknąć „dodaj”, zapisać dane i sprawdzić ich poprawność.

STATYSTYKI BRAMKARZY PO MECZU

Wybierz bramkarza z listy.

Wpisz liczbę obronionych strzałów

Wpisz liczbę nieobronionych strzałów

Nr	Zdarzenie	Zawodnik	Zawodnik	Drużyna	Czas	Wartość	Kod	Kod	
	Bramka	Wybierz zawodnika	Asysta	Wybierz drużynę		1	Wybierz kod	Wybierz kod	Dodaj
	Kara	Wybierz zawodnika		Wybierz drużynę		2	Wybierz kod		Dodaj
	Statystyka bramkarza	Wybierz zawodnika			Strzały obronione	Strzały nieobronione			Dodaj



Po uzupełnieniu wszystkich pól należy kliknąć „dodaj”, zapisać dane i sprawdzić ich poprawność.

Za poprawność wprowadzonych do systemu informacji odpowiada organizator meczu oraz osoba prowadząca relację na żywo. Polski Związek Unihokeja oraz administratorzy systemu nie ponoszą odpowiedzialności za błędne informacje zawarte w relacji na żywo w czasie jej trwania.

Zgodnie z regulaminem rozgrywek organizator ma obowiązek przesłania skanu protokołu meczowego w terminie do 2 dni po zakończeniu meczu (turnieju). Dopiero wówczas administratorzy systemu są w stanie zweryfikować wprowadzone dane i poprawić ewentualne błędy. Zwłoka organizatorów w przesyłaniu skanów powoduje opóźnienie w weryfikacji relacji na żywo.

W przypadku błędów, problemów i niejasności należy kontaktować się z mailowo z Marcinem Rudzińskim pod adresem rudzinski@pzunihokeja.pl.