



SRPSKI VATERPOLO SAVEZ

Digitalni zapisnik

Korisničko uputstvo za zapisničara

Program za zapisnički sto: uvoz utakmice, unos događaja, sinhronizacija sa serverom, problemi sa internetom, kraj utakmice i izvoz zapisnika – korak po korak.

Sadržaj

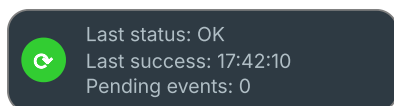
!	Najvažnije na jednoj strani	3
1	Pre utakmice	4
1.1	Šta vam treba	4
1.2	Podešavanje ekrana (100 %)	4
1.3	Pokretanje programa	4
1.4	Uvoz utakmice (Import)	4
2	Glavni prozor	6
2.1	Delovi prozora	6
2.2	Vreme i period	6
2.3	Unos događaja igrača	6
2.4	Time-out i kartoni	7
2.5	Ispravljanje grešaka	7
3	Sinhronizacija – statusna traka dole levo	8
3.1	Kako se čita statusna traka	8
3.2	Kad nestane interneta – korak po korak	8
3.3	Šta vidi Savez dok ste offline	9
4	Osveži podatke sa servera NOVO	10
4.1	Kada se koristi	10
4.2	Postupak	10
4.3	Šta se menja, a šta ne	11
4.4	Kada osvežavanje nije moguće	11
5	Kraj utakmice i zapisnik	12
5.1	Pregled zapisnika i primedbe	12
5.2	Završavanje utakmice	12
6	Utakmica nije poslata – izvoz i nova utakmica	13
6.1	Izvoz utakmice u fajl	13
6.2	Nova utakmica dok stara nije poslata	13
6.3	Kratki postupak za bazen bez interneta	15
7	Česti problemi i rešenja	16

! Najvažnije na jednoj strani

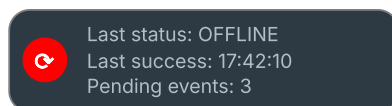
Ako pročitate samo jednu stranu, neka bude ova.

! 1. Gledajte statusnu traku dole levo

Kružić u donjem levom uglu pokazuje da li su vaši podaci stigli na server. **Zelen** kružić, „Last status: OK“ i „Pending events: 0“ znače da je **sve poslato**. **Crven** kružić znači da nema interneta i da podaci čekaju na vašem računaru. Pogledajte traku posle svakog unetog događaja, a obavezno na kraju utakmice.



Ovako izgleda kad je sve poslato.



Ovako izgleda kad nema interneta.

! 2. Podaci se šalju sami, samo im obezbedite internet

Ne morate ništa da kliknete da bi se podaci poslali. Program ih šalje odmah, a ako nema interneta, pokušava ponovo na svakih 15 sekundi. **Prvi i najbolji način je uvek redovna sinhronizacija**. Kad nestane interneta, nastavite sa radom i vratite vezu (Wi-Fi, mobilni hotspot, kabl), pa sačekajte zeleni kružić.

i 3. Izvoz u fajl je rezerva, ne redovan put

„Izvezi utakmicu“ koristite **samo** kad utakmica ne može da se pošalje ni posle više pokušaja, na primer kad na bazenu nema interneta ni preko telefona. Fajl tada predajte administratoru Saveza.

✓ 4. Pre nove utakmice, stara mora biti poslata

Program ne dozvoljava uvoz nove utakmice dok prethodna ima neposlato podatke. Program vas sam upozori i ponudi izvoz u fajl. Ako je ikako moguće, prvo vratite internet i sačekajte „Pending events: 0“.

i 5. Pogrešno službeno lice? Koristite „Osveži podatke sa servera“

Kad administrator na portalu ispravi sudiju, delegata, vreme ili mesto, kliknite  **Osveži podatke sa servera**. Radi i pre početka i tokom utakmice, a događaji i igrači ostaju netaknuti.

1.1 Šta vam treba

- Računar sa Windows-om i instaliranim programom **Digitalni zapisnik**. Instalacija se preuzima sa adrese koju daje Savez (strana „Preuzimanje instalacije“).
- **Internet veza** na bazenu: Wi-Fi, mrežni kabl ili mobilni hotspot sa telefona. Program radi i bez interneta, ali tek sa internetom podaci stižu na server.
- **Kod utakmice** od 6 znakova (na primer `TBVL0L`). Kod dobijate od domaćina utakmice, koji ga vidi na portalu.
- Klubovi moraju **pre** uvoza da unesu igrače na portalu. Bez igrača na obe strane uvoz nije moguć.

1.2 Podešavanje ekrana (100 %)

Program radi samo kad je Windows prikaz podešen na **100 %**. U suprotnom se pri pokretanju pojavi poruka „Podešavanje ekrana“ i program se zatvori.

1. Desni klik na radnu površinu (Desktop), pa **Display settings**.
2. **Scale** postavite na **100%**.
3. Ponovo pokrenite program.

1.3 Pokretanje programa

Pri pokretanju program proverava lokalnu bazu i digitalni potpis podataka utakmice. Kad je sve u redu, otvara se glavni prozor. Kad još nijedna utakmica nije uvezena, prozor je prazan.



Zaštita podataka

Podaci utakmice na vašem računaru su šifrovani i digitalno potpisani. Ne mogu se menjati van programa. Ako se pri pokretanju pojavi poruka o potpisu ili o „podacima promenjenim u odnosu na potpisani paket“, **ne pokušavajte da je zaobidete**. Javite se administratoru Saveza.

1.4 Uvoz utakmice (Import)

1. U gornjem meniju kliknite 📁 **Import utakmice**.
2. Upišite **kod utakmice** od 6 znakova. Velika i mala slova nisu bitna.
3. Kliknite **PREUZMI**.
4. Program pita: „Svi podaci prethodne utakmice biće obrisani. Da li želite da nastavite?“ Kliknite **Yes**. Ovo pitanje se pojavi samo kad je prethodna utakmica već poslata na server ili nije ni počela.
5. Sačekajte da se podaci preuzmu. U glavnom prozoru se pojave oba tima, igrači, treneri i službena lica.

Import utakmice

Unesite CODE utakmice

TBVL0L

PREUZMI ODUSTANI

Dijalog „Import utakmice“.

Poruka posle „PREUZMI“	Šta znači i šta raditi
Kod utakmice mora imati tačno 6 karaktera.	Proverite kod (nula „0“ i slovo „O“ se lako pomešaju).
Nema podataka za ovaj kod.	Kod je pogrešan ili utakmica ne postoji. Proverite kod sa domaćinom.
Utakmica nema unete igrače za oba tima.	Bar jedan klub nije uneo igrače na portalu. Javite klubu ili administratoru, pa ponovite uvoz.
Utakmica je završena i podaci su već ranije snimljeni na server. ZABRANJEN IMPORT.	Ova utakmica je već završena. Javite se administratoru.
Ova utakmica je već uvezena i ima unete događaje.	Utakmica je već u programu i ima događaje. Ne treba je ponovo uvoziti: nastavite rad u otvorenom prozoru.
Utakmica je u toku. Uvoz nove utakmice je dozvoljen tek kada se trenutna utakmica završi.	Vidi poglavlje 5.
Prethodna utakmica ima podatke koji nisu poslani na server...	Vidi poglavlje 5.



Pogrešan kod?

Dok utakmica nema nijedan uneti događaj, slobodno uvezite drugu utakmicu sa ispravnim kodom. Kad unesete prvi događaj, utakmica se smatra započetom i ne može se zameniti dok se ne završi.

2.1 Delovi prozora

Deo	Šta prikazuje i šta se tu radi
Gornji meni	Import utakmice · Edit igrač · Kraj utakmice · Zapisnik · Izvezi utakmicu · Osveži podatke sa servera · Izlaz. Desno u traci (narandžasto) je broj (ID) utakmice.
Sredina gore	Rezultat, period (1–4 i P za penale), vreme koje odbrojava (počinje od 8:00), kapice timova i time-out polja.
Leva i desna lista	Igrači domaćina (levo) i gosta (desno): broj kape, ime, oznake G (golman) i C (kapiten), broj golova i broj isključenja. Ispod liste su TRENERI / SLUŽBENA LICA i dugme za kartone.
Kolona događaja	Svi uneti događaji po redu, sa vremenom i periodom. Uz svaki događaj su dugmad Poništi događaj i Zameni tim .
Dole levo	Statusna traka sinhronizacije (poglavlje 3), najvažniji deo prozora.
Dole desno	Podaci utakmice: grad i početak, sudije, delegat i kontrolor.

2.2 Vreme i period

- **Klik na vreme** pokreće ili zaustavlja odbrojanje. Ilica je **zelen** dok vreme teče, a **crven** kad stoji.
- **F12** ili ikonica otvara „Podešavanje vremena“. Strelicama podesite minute i sekunde, pa kliknite **SAČUVAJ**.
- **Klik na period** prelazi na sledeći period (1 → 2 → 3 → 4 → P → 1) i vraća vreme na početak.
- **Klik na kapicu** menja boje kapa timova (bela ↔ plava).



Vreme događaja

Svaki događaj dobija **vreme i period koji su prikazani u trenutku unosa**. Pazite da su period i vreme tačni pre nego što unesete događaj.

2.3 Unos događaja igrača

1. **Dv**aput kliknite na igrača u levoj (domaćin) ili desnoj (gost) listi.
2. Otvara se „Unos statistike“. Izaberite događaj:
 - **GOL**
 - **PREKRŠAJ PENAL** (prekršaj koji je doveo do kaznenog udarca)
 - **ISKLJUČENJE**
 - **ISKLJUČENJE sa pravom zamene**
 - **ISKLJUČENJE bez prava zamene**
3. Događaj se odmah upisuje u kolonu događaja i šalje na server.



Šema dijaloga „Unos statistike“ (izgled u programu se može malo razlikovati).

Kad igrač dobije **treće isključenje** (računaju se isključenja i prekršaji za penal), program prikaže upozorenje „3. Isključenje! – Igrač napušta bazen“.

2.4 Time-out i kartoni

- **Time-out:** klik na polje TIME OUT tima, pa potvrda. Svaki tim ima najviše **dva** time-outa. Treći program ne dozvoljava („Dva time-outa su već iskorišćena...“).
- **Kartoni** (žuti i crveni) za trenere i službena lica: dugme **Kartoni** ispod liste tima. Izaberite osobu i kliknite ŽUTI KARTON ili CRVENI KARTON.

2.5 Ispravljanje grešaka

Greška	Kako se ispravlja
Pogrešan događaj ili igrač	U koloni događaja kliknite ✖ Poništi događaj i potvrdite, pa unesite ispravan događaj. Poništeni događaj ostaje zabeležen kao poništen, ali se ne računa.
Događaj upisan pogrešnom timu	Kliknite 🔄 Zameni tim . Događaj se poništava i upisuje igraču suprotne ekipe sa istim brojem kape .
Pogrešno ime igrača	Izaberite igrača u listi, pa 🖋️ Edit igrač . Ispravite IME ili PREZIME i kliknite SAČUVAJ.
Pogrešno službeno lice, sudija, vreme ili mesto	Javite administratoru da ispravi na portalu, pa kliknite 🔄 Osveži podatke sa servera (poglavlje 4).

3

Sinhronizacija – statusna traka dole levo

Sinhronizacija znači slanje podataka sa vašeg računara na server Saveza. Radi sama, bez klikanja. Vaš jedini posao je da **obezbedite internet** i da **gledate statusnu traku** u donjem levom uglu prozora.

3.1 Kako se čita statusna traka

Traka ima kružić u boji i tri reda teksta:

- **Last status** – stanje poslednjeg pokušaja slanja.
- **Last success** – vreme poslednjeg uspešnog slanja (na primer 17:42:10).
- **Pending events** – broj događaja koji **još nisu stigli na server**. Cilj je uvek **0**.

Kružić	Last status	Šta znači i šta raditi
	OK	Sve je poslato. Uz „Pending events: 0“ server ima sve vaše događaje. Nastavite normalno.
	Šaljem 3... / Preostalo 2... / Šaljem završetak utakmice...	Slanje je u toku. Obično traje sekundu ili dve. Sačekajte da kružić postane zelen.
	OFFLINE	Nema interneta ili server ne odgovara. Podaci su sačuvani na vašem računaru i ništa nije izgubljeno. Program sam pokušava ponovo na svakih 15 sekundi. Vratite internet (3.2).
	(poruka greške)	Server je odbio slanje ili je nastala druga greška. Program i dalje pokušava. Ako se ne popravi za nekoliko minuta, zapišite ili slikajte poruku i javite se administratoru.
	Utakmica je zaključana na serveru.	Server ne prima nove podatke jer je utakmica već završena na serveru. Javite se administratoru.


 Last status: OK
 Last success: 17:42:10
 Pending events: 0

Zeleno: sve je poslato.


 Last status: Šaljem 2...
 Last success: 17:42:10
 Pending events: 2

Narandžasto: slanje u toku.


 Last status: OFFLINE
 Last success: 17:42:10
 Pending events: 3

Crveno: nema interneta, 3 događaja čekaju.


 Last status: (HTTP 500: ...)
 Last success: 17:42:10
 Pending events: 1

Tamnocrveno: greška servera.



Navika koja rešava 90 % problema

Posle svakog unetog događaja bacite pogled dole levo. Ako je kružić crven, odmah proverite internet, ne čekajte kraj utakmice.

3.2 Kad nestane interneta – korak po korak

1. **Ne zatvarajte program i ne prekidajte unos.** Nastavite da unosite događaje normalno. Svi se čuvaju na računaru, a „Pending events“ raste.
2. Proverite vezu:

- Wi-Fi ikonica u Windows-u, dole desno: da li ste povezani?
 - Mrežni kabl: da li je utaknut?
 - Otvorite bilo koju stranicu u pregledaču (na primer google.com): da li se otvara?
3. Ako bazenski internet ne radi, uključite **hotspot na mobilnom telefonu** i povežite računar na njega.
 4. Kad se veza vrati, ne morate ništa da kliknete. U roku od **15 sekundi** kružić postaje narandžast, a zatim zelen, i „Pending events“ pada na **0**.
 5. Ako internet proradi, a kružić posle minut i dalje nije zelen, unesite bilo koju ispravku ili ponovo pokrenite program. Svako pokretanje i svaki novi događaj odmah pokreću slanje.

i **Zatvaranje i ponovno pokretanje programa**

Svi uneti događaji ostaju sačuvani i posle zatvaranja programa, nestanka struje ili restarta računara. Pri sledećem pokretanju program učitava utakmicu i **sam nastavi slanje**. Posle ponovnog pokretanja proverite **period i vreme** (počinju od 1. perioda i 8:00) i podesite ih (F12, klik na period) pre sledećeg događaja.

3.3 Šta vidi Savez dok ste offline

Na portalu se vidi samo ono što je stiglo. Dok ste offline, portal ne vidi nove događaje. Kad se veza vrati, stiže sve, sa tačnim vremenima kad su događaji uneti. **Nijedan događaj se ne gubi i ne duplira**, ni kad se šalje više puta.

Ova opcija preuzima ispravljene podatke utakmice sa servera bez ponovnog uvoza, i to **pre utakmice i tokom nje**.

4.1 Kada se koristi

- Na portalu je posle vašeg uvoza promenjen **sudija, delegat, kontrolor** ili **službeno lice** (na primer stigla je zamena za sudiju).
- Na portalu je promenjeno **vreme početka** ili **mesto** utakmice.
- Administrator vam je rekao: „Ispravio sam, osvežite podatke.“

4.2 Postupak

1. Proverite da imate internet (zeleni ili narandžasti kružić dole levo, ne crveni).
 2. U meniju kliknite  **Osveži podatke sa servera**.
 3. Program pita za potvrdu:
 - pre početka utakmice: „Osvežiti podatke utakmice sa servera?“
 - tokom utakmice: „Utakmica je u toku. Osvežavanje koristite samo u krajnjoj nuždi (npr. pogrešno uneto službeno lice). Uneti događaji i igrači ostaju nepromenjeni. Nastaviti?“
- Kliknite **Yes**.
4. Program preuzme podatke, proverí njihov digitalni potpis i prikaže **spisak promena**, na primer „Sudija A: Petrović Marko → Jovanović Ivan“. Ako ništa nije promenjeno, piše „Na serveru nema promena“.
 5. Podaci dole desno u prozoru (sudije, delegat, kontrolor) su osveženi. Nastavite rad.

OSVEŽAVANJE PODATAKA

Utakmica je u toku. Osvežavanje koristite samo u krajnjoj nuždi (npr. pogrešno uneto službeno lice). Uneti događaji i igrači ostaju nepromenjeni. Nastaviti?

Yes

No

Potvrda pre osvežavanja tokom utakmice.

OSVEŽAVANJE PODATAKA

Podaci su osveženi.

Sudija A: Petrović Marko → Jovanović Ivan
Početak: 15.10.2026 18:00 → 15.10.2026 18:30

OK

Primer spiska promena posle osvežavanja.

4.3 Šta se menja, a šta ne

Osvežava se	Ne dira se
Datum, vreme i mesto utakmice Nazivi klubova Sudije, delegat, kontrolor Treneri i službena lica klubova	Uneti događaji (golovi, isključenja, kartoni, time-outi) Igrači: igrači koje klub naknadno unese ne dolaze ovim putem Period i vreme na satu

4.4 Kada osvežavanje nije moguće

Poruka	Šta znači
Podaci sa servera nisu preuzeti (nema interneta ili server nije dostupan).	Vratite internet i pokušajte ponovo. Ništa nije promenjeno.
Utakmica je završena. Osvežavanje podataka nije dozvoljeno.	Posle „Kraja utakmice“ podaci se više ne menjaju. Dugme je tada sivo.
Službeno lice ... ima događaj na utakmici, a nema ga u podacima sa servera.	Osoba koja je već dobila karton ne može biti uklonjena. Javite administratoru da je vrati na portalu.
Na serveru su promenjene ekipe. Potreban je novi uvoz utakmice.	Na portalu su promenjeni domaćin ili gost. Javite se administratoru.
Utakmica je na serveru zaključana.	Utakmica je već završena na serveru. Javite se administratoru.
Potpis podataka sa servera nije ispravan. / ... potpisani nepoznatim ključem.	Bezbednosna provera nije prošla. Ništa nije promenjeno. Javite se administratoru.

Kad se osvežavanje odbije, vaši podaci ostaju tačno kakvi su bili.

5.1 Pregled zapisnika i primedbe

 **Zapisnik** otvara pregled zapisnika onako kako će biti odštampan. U pregledu su dugmad:

-  **Primedbe** – unos primedbi sudija ili delegata, koje se upisuju na zapisnik.
-  **Print** – štampa na štampaču.
-  **Close** – zatvara pregled.

Primedbe unesite pre „Kraja utakmice“

Primedbe se čuvaju samo dok je program otvoren i ulaze u konačni PDF koji nastaje na kraju utakmice. Unesite ih neposredno pre nego što kliknete „Kraj utakmice“, i ne zatvarajte program između ta dva koraka.

5.2 Završavanje utakmice

1. Proverite rezultat, događaje i primedbe.
2. Kliknite  **Kraj utakmice**.
3. Potvrdite pitanje „*Da li ste sigurni da želite da završite utakmicu? Nakon ovoga više neće biti moguće menjati događaje.*“
4. Program napravi **PDF zapisnik** i prikaže „*Utakmica je lokalno završena. Biće završena na serveru kada sinhronizacija uspešno završi.*“
5. **Gledajte statusnu traku.** Narandžast kružić i „Šaljem završetak utakmice...“ znače da PDF ide na server. Kad je kružić **zelen** i „Pending events: 0“, utakmica je **završena i na serveru**, a na portalu se vide rezultat i oznaka KRAJ.

KRAJ UTAKMICE

Da li ste sigurni da želite da završite utakmicu?

Nakon ovoga više neće biti moguće menjati događaje.

Yes

No

Potvrda kraja utakmice.

UTAKMICA ZAVRŠENA

Utakmica je lokalno završena.

Biće završena na serveru kada sinhronizacija uspešno završi.

OK

Poruka posle kraja utakmice.

Ne odlazite dok kružić nije zelen

„Lokalno završena“ znači da je utakmica završena **na vašem računaru**, a ne na serveru. Ne gasite računar i ne idite sa bazena dok statusna traka ne pokaže zeleno i „Pending events: 0“. Ako internet nije dostupan, pogledajte poglavlje 6.

Posle kraja su sve izmene zaključane: na svaki pokušaj program javi „*Utakmica je završena i zaključana. Dalje izmene nisu dozvoljene.*“ Ako PDF ne može da se napravi, utakmica **nije** završena i možete pokušati ponovo.

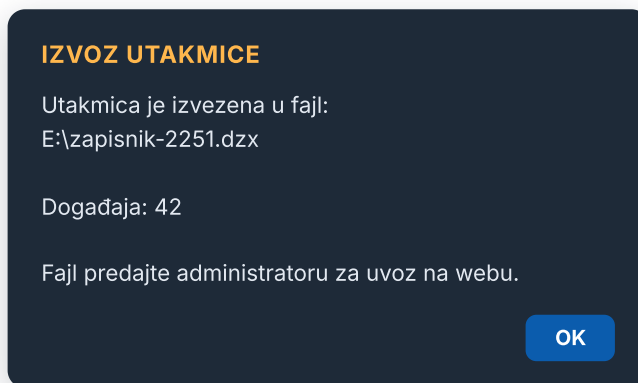
Utakmica nije poslata – izvoz i nova utakmica

Ovo poglavlje je za situaciju kad je utakmica završena, a podaci (događaji ili PDF) **nisu stigli na server** jer nema interneta. Redosled rešenja je uvek isti:

- **1. Prioritet**
 redovna sinhronizacija
 Vratite internet: bazenski Wi-Fi, mobilni hotspot ili drugo mesto sa internetom (program možete zatvoriti, poneti računar i ponovo ga pokrenuti tamo). Sačekajte zeleni kružić i „Pending events: 0“. **Ovo je uvek najbolje rešenje.**
- **2. Rezerva**
 izvoz u fajl
 Ako internet nije moguće obezbediti, a treba vam računar za sledeću utakmicu ili podaci moraju hitno stići Savezu, napravite **izvoz u fajl** (6.1) i predajte ga administratoru.

6.1 Izvoz utakmice u fajl

- Utakmica mora biti završena (🏁 Kraj utakmice). Pre toga je dugme 📁 **Izvezi utakmicu** sivo („Dostupno posle završetka utakmice“).
- Kliknite 📁 **Izvezi utakmicu**. Izvoz radi i bez interneta.
- Izaberite gde čuvate fajl, na primer USB stik ili radnu površinu. Predloženo ime je zapisnik-{broj utakmice}.dxx. Kliknite **Save**.
- Program proveri fajl i javi „Utakmica je izvezena u fajl: ... Događaja: N. Fajl predajte administratoru za uvoz na webu.“
- Pošaljite fajl administratoru Saveza e-mailom ili ga predajte na USB-u. Fajl ne menjajte i ne preimenujte sadržaj. Svaka izmena ga čini neispravnim.



Poruka posle uspešnog izvoza.



Izvoz ne zaustavlja sinhronizaciju

I posle izvoza program nastavlja da šalje podatke sam, čim se pojavi internet. Ako stignu sinhronizacijom, administrator ne mora ništa da uvozi. Ništa se ne duplira.

6.2 Nova utakmica dok stara nije poslata

Kad pokušate 📁 **Import utakmice** za sledeću utakmicu, program proverava prethodnu. Mogući slučajevi:

Stanje prethodne utakmice	Šta program radi	Šta vi radite
Poslata (zeleno, Pending 0)	Pita „Svi podaci prethodne utakmice biće obrisani...” i uvozi novu.	Yes. Sve je u redu.

Stanje prethodne utakmice	Šta program radi	Šta vi radite
Uvezena, ali nije počela (nema događaja)	Isto kao gore. Pogrešno uvezena utakmica se tako menja.	Yes.
Počela, a nije završena	Odbija: „Utakmica je u toku. Uvoz nove utakmice je dozvoljen tek kada se trenutna utakmica završi.“	Završite prethodnu utakmicu (🚩 Kraj utakmice), pa ponovite uvoz.
Završena, a nije poslata	Prikaže šta nije poslato (broj događaja i/ili „završetak utakmice (PDF zapisnik)“) i pita: „Da li želite da izvezete utakmicu u fajl i nastavite sa uvozom nove utakmice?“	Prvo pokušajte internet (No, pa sačekajte zeleno). Ako nema šanse: Yes → sačuvajte .dzx fajl → potvrdite uvoz nove → fajl predajte administratoru.
Završena i već izvezena, a nije poslata	Pita samo za brisanje i uvozi novu. Stara utakmica se ne briše, nego se čuva u rezervnu kopiju na računaru.	Proverite da je .dzx fajl predat administratoru.

UPOZORENJE

Prethodna utakmica ima podatke koji nisu poslani na server:

- događaji: 3
- završetak utakmice (PDF zapisnik)

Uvoz nove utakmice nije dozvoljen dok se ti podaci ne pošalju.

Proverite internet vezu i sačekajte da status sinhronizacije bude SYNC OK.

Da li želite da izvezete utakmicu u fajl i nastavite sa uvozom nove utakmice?

Yes

No

Ponuda „izvezi i nastavi“ pri uvozu nove utakmice.

UPOZORENJE

Utakmica je u toku.

Uvoz nove utakmice je dozvoljen tek kada se trenutna utakmica završi.

OK

Uvoz nove utakmice dok je prethodna u toku.



Važno posle uvoza nove utakmice

Kad uvezete novu utakmicu, program **više ne šalje** podatke prethodne. Prethodna utakmica tada stiže na server **samo preko .dzx fajla** koji ste predali administratoru. Zato fajl obavezno sačuvajte i predajte, i ne brišite ga dok administrator ne potvrdi uvoz.

6.3 Kratki postupak za bazen bez interneta

1

Odigrajte utakmicu

Unosite normalno. Crven kružić je očekivan.

2

Kraj utakmice

🏁 Kraj utakmice napravi PDF lokalno.

3

Pokušaj interneta

Hotspot sa telefona, sačekajte 1–2 minuta.

4

Izvoz

Ako i dalje ne radi: 🍰
Izvezi utakmicu na USB i predajte administratoru.

Problem	Rešenje
Kružić dole levo je crven (OFFLINE).	Nema interneta. Nastavite rad i vratite vezu (poglavlje 3.2). Podaci su sačuvani.
„Pending events“ ne pada na 0 iako internet radi.	Sačekajte 15 sekundi. Ako se ne promeni, ponovo pokrenite program, jer pokretanje odmah pokreće slanje. Ako je kružić tamnocrven, javite administratoru tekst poruke.
Program se ugasio ili je nestalo struje tokom utakmice.	Ponovo pokrenite program. Svi događaji su tu. Podesite period i vreme (F12, klik na period) i nastavite.
Uvoz javlja „Utakmica nema unete igrače za oba tima“.	Klub nije uneo igrače na portalu. Javite klubu ili administratoru i ponovite uvoz.
Klub je posle uvoza dodao igrača.	Ako utakmica nije počela (nema događaja), uvezite je ponovo istim kodom. Ako je počela, „Osveži“ ne donosi nove igrače: javite administratoru i upišite podatak u primedbe.
Promenjen je sudija ili delegat.	 Osveži podatke sa servera (poglavlje 4).
Uneli ste događaj pogrešnom igraču ili timu.	✖ Poništi događaj, ili  Zameni tim (poglavlje 2.5).
Ne mogu da uvezem novu utakmicu.	Prethodna je u toku ili nije poslata (poglavlje 6.2).
„Izvezi utakmicu“ je sivo.	Utakmica još nije završena. Prvo  Kraj utakmice.
„Osveži podatke sa servera“ je sivo.	Utakmica je završena. Osvežavanje više nije moguće.
„PDF zapisnik nije uspešno kreiran...“	Utakmica nije završena. Zatvorite druge programe koji možda drže otvoren PDF i ponovo kliknite Kraj utakmice.
Program se ne pokreće: „Display Scale ... 100%“.	Podesite ekran na 100 % (poglavlje 1.2).
Program javlja grešku potpisa ili promenjenih podataka.	Ne pokušavajte ništa sami. Javite se administratoru Saveza.
Status „Utakmica je zaključana na serveru.“	Utakmica je završena na serveru, na primer posle uvoza fajla. Javite se administratoru ako to nije očekivano.

**Podsetnik za zapisnički sto**

- Pre utakmice: ekran 100 %, internet, kod od domaćina,  Import, provera igrača i službenih lica.
- Tokom utakmice: dupli klik na igrača za događaj, a posle svakog događaja pogled **dole levo**.
- Promena službenih lica:  Osveži podatke sa servera.
- Kraj:  primedbe →  Kraj utakmice → čekajte **zeleno i Pending 0**.
- Nema interneta: prvo hotspot, tek onda  Izvezi utakmicu i fajl administratoru.