



SRPSKI VATERPOLO SAVEZ

Digitalni zapisnik

Korisničko uputstvo za administratora portala

Takmičenja, klubovi i ekipe, kola, utakmice i službena lica, stanja utakmice i uvoz zapisnika – korak po korak, za nekoga ko sistem nikada nije koristio.

Sadržaj

1	Šta je Digitalni zapisnik	4
1.1	Uloge korisnika	4
1.2	Tok rada od takmičenja do zapisnika	4
1.3	Osnovni pojmovi	5
2	Prijava i rad sa portalom	6
2.1	Prijava	6
2.2	Izgled portala	6
2.3	Rad sa tabelama i obrascima	7
3	Takmičenja	9
3.1	Lista takmičenja	9
3.2	Novo takmičenje i izmena	9
3.3	Brisanje takmičenja	10
4	Klubovi i ekipe takmičenja	11
4.1	Lista klubova	11
4.2	Dodavanje kluba	11
4.3	Kako funkcionišu ekipe (više ekipa istog kluba)	12
4.4	Uklanjanje kluba iz takmičenja	13
4.5	Generisanje kola – Berger	13
4.6	Slobodan klub „X“	13
5	Kola	14
5.1	Lista kola	14
5.2	Unos i izmena kola	15
5.3	Strana Kola – pregled takmičenja	15
5.4	Statusi kola (oznaka u naslovu kola)	16
5.5	Kartica kola i kartica utakmice	18
5.6	Prikaz na telefonu	20
6	Utakmice kola	22
6.1	Lista utakmica kola	22
6.2	Unos, izmena i pregled utakmice	22

7	Stanja utakmice – šta je stiglo na server	24
7.1	Četiri stanja	24
7.2	Šta je dozvoljeno u kom stanju	24
7.3	Izmene posle preuzimanja u Zapisnik	25
7.4	Kada nema interneta	25
8	Strana kluba na utakmici (pregled sastava)	26
9	Uvoz zapisnika (.dZX)	29
9.1	Odakle dolazi fajl	29
9.2	Postupak uvoza	29
9.3	Poruke posle uvoza	30
10	Korisnici	31
10.1	Novi korisnik	31
10.2	Brisanje korisnika	32
11	Česta pitanja i rešavanje problema	33

Digitalni zapisnik zamenjuje papirni zapisnik vaterpolo utakmice. Sistem ima dva dela koji rade zajedno i stalno razmenjuju podatke.

Portal (web aplikacija)

Ovo uputstvo opisuje portal. U njemu **administrator** pravi takmičenja, dodaje klubove, pravi raspored kola i utakmica i određuje službena lica. **Klubovi** u istom portalu, sa svojim nalogom, prijavljuju igrače, trenere i službena lica za svaku utakmicu.

Zapisnik (Windows aplikacija)

Program na računaru za zapisničkim stolom. Zapisničar upiše **kod utakmice** i preuzme njene podatke. Tokom utakmice upisuje golove, isključenja, kartone i tajm-aute, a događaji se odmah šalju na portal. Na kraju se pravi PDF zapisnik i utakmica se zaključava.

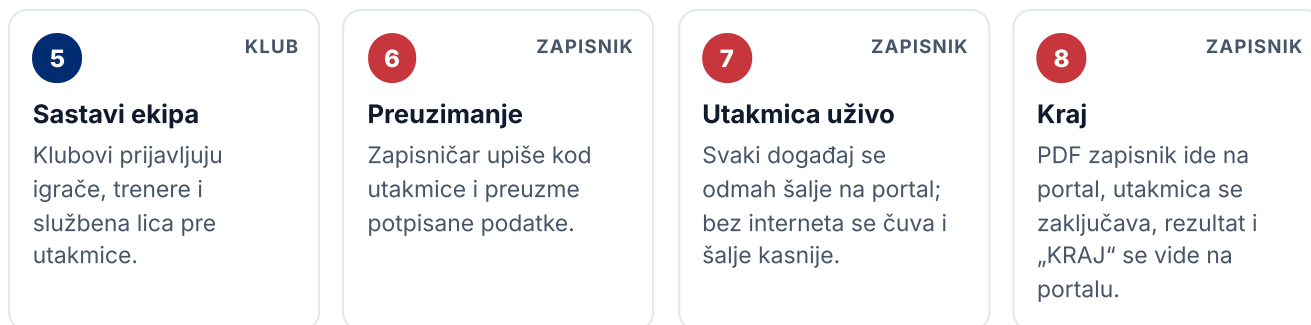
1.1 Uloge korisnika

Uloga	Šta radi
Admin	Vidi i menja sve: takmičenja, klubove u takmičenjima, kola, utakmice, službena lica (sudije, delegate, kontrolore) i korisnike. Jedini može da uveze zapisnik iz fajla (.dxx). Može da otvori stranu bilo kog kluba na bilo kojoj utakmici.
Klub	Vidi samo utakmice svog kluba. Za svaku utakmicu unosi igrače (najviše 15, najviše 2 golmana, 1 kapiten), trenere i službena lica kluba. Domaćin vidi i kod utakmice koji predaje zapisničaru.
Organizator takmičenja	Klub koji je u takmičenju označen kao organizator (turnir na jednom bazenu). Za te utakmice unosi službena lica organizatora: lekara, merioce vremena, sekretara, zapisničara i gol sudije.

1.2 Tok rada od takmičenja do zapisnika

Kratak pregled celog posla. Svaki korak je detaljno objašnjen u poglavljima koja slede.

1 ADMIN Takmičenje Sezona, tip, kategorija, pol, organizator (poglavlje 3).	2 ADMIN Klubovi i ekipe Dodavanje klubova iz liste saveza, redosled, druge ekipe (poglavlje 4).	3 ADMIN Kola – Berger Automatski raspored svih kola i utakmica (poglavlje 4.5).	4 ADMIN Datumi i lica Datum kola, vreme i mesto utakmice, sudije, delegat, kontrolor (poglavlje 5).
--	--	--	--



Plavo: posao u portalu. Crveno: posao u Windows aplikaciji Zapisnik. Ako na kraju utakmice nema interneta, koristi se uvoz fajla (poglavlje 9).

1.3 Osnovni pojmovi

Takmičenje

Jedna liga ili turnir u jednoj sezoni, na primer „Prva muška liga, Seniori, 2025/2026“.

Klub i ekipa

Klub je iz zvanične liste Saveza. Ekipa je nastup kluba u takmičenju. Klub može imati više ekipa u istom takmičenju („Bečej 2005 1“ i „Bečej 2005 2“), vidi 4.3.

Kolo

Grupa utakmica koje se igraju u istom terminu. Ima broj, datum i opcioni naziv.

Utmica

Susret domaćina i gosta u jednom kolu, sa datumom, vremenom, mestom i službenim licima.

Kod utakmice

Šest znakova (na primer `TBVL0L`) kojima zapisničar preuzima utakmicu u Zapisnik.

Događaj

Sve što zapisničar upiše: gol, isključenje, kazneni udarac, karton, tajm-aut, kraj.

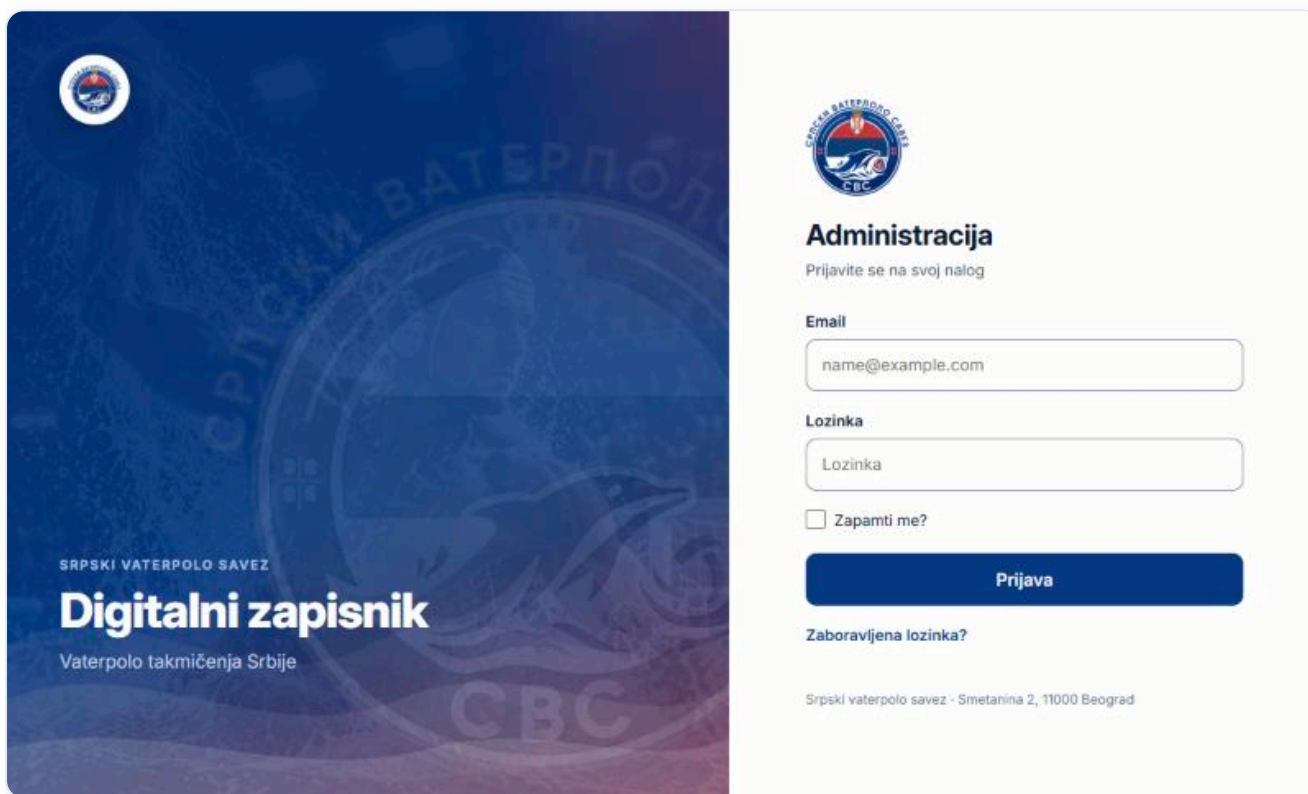
Završena (zaključana) utakmica

Utmica za koju je stigao PDF zapisnik. Na portalu je samo za pregled i ništa se više ne može menjati.

2 Prijava i rad sa portalom

2.1 Prijava

1. Otvorite adresu portala u pregledaču (Edge, Chrome ili Firefox).
2. Upišite **Email** i **Lozinku** svog naloga.
3. Ako radite na svom računaru, možete uključiti **Zapamti me?** da ne morate svaki put da se prijavljujete.
4. Kliknite **Prijava**. Administrator posle prijave dolazi na listu takmičenja.



Slika 1. Strana za prijavu.

i Zaboravljena lozinka

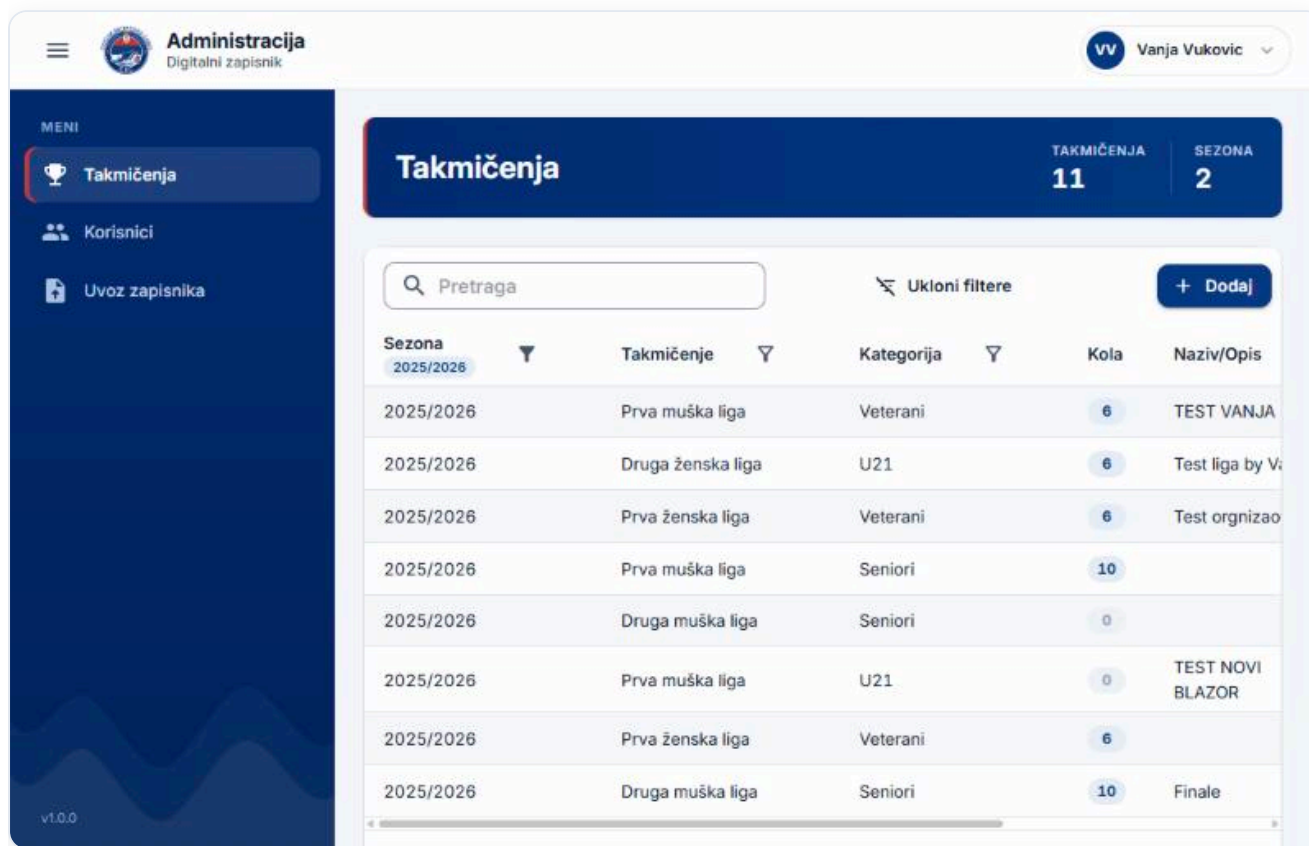
Link **Zaboravljena lozinka?** šalje uputstvo za novu lozinku na e-mail naloga. Na računaru koji koristite i drugi ljudi nemojte uključivati „Zapamti me?“, i uvek se odjavite kad završite.

2.2 Izgled portala

Svaka strana ima isti okvir:

- **Gornja traka:** levo dugme ☰ otvara i zatvara meni, a desno je vaše ime. Klik na ime otvara meni sa stavkom **Odjava**.
- **Meni sa leve strane** ima tri stavke:
 - **Takmičenja** – početna tačka za sav rad sa takmičenjima, klubovima, kolima i utakmicama.

- **Korisnici** – nalozi za administratore i klubove.
- **Uvoz zapisnika** – ručni uvoz zapisnika iz fajla.
- **Zaglavlje strane** (tamnoplava traka) sadrži naziv strane, a desno brojeve, na primer broj takmičenja ili broj kola i utakmica.



Slika 2. Okvir portala: gornja traka, meni sa leve strane i zaglavlje strane.



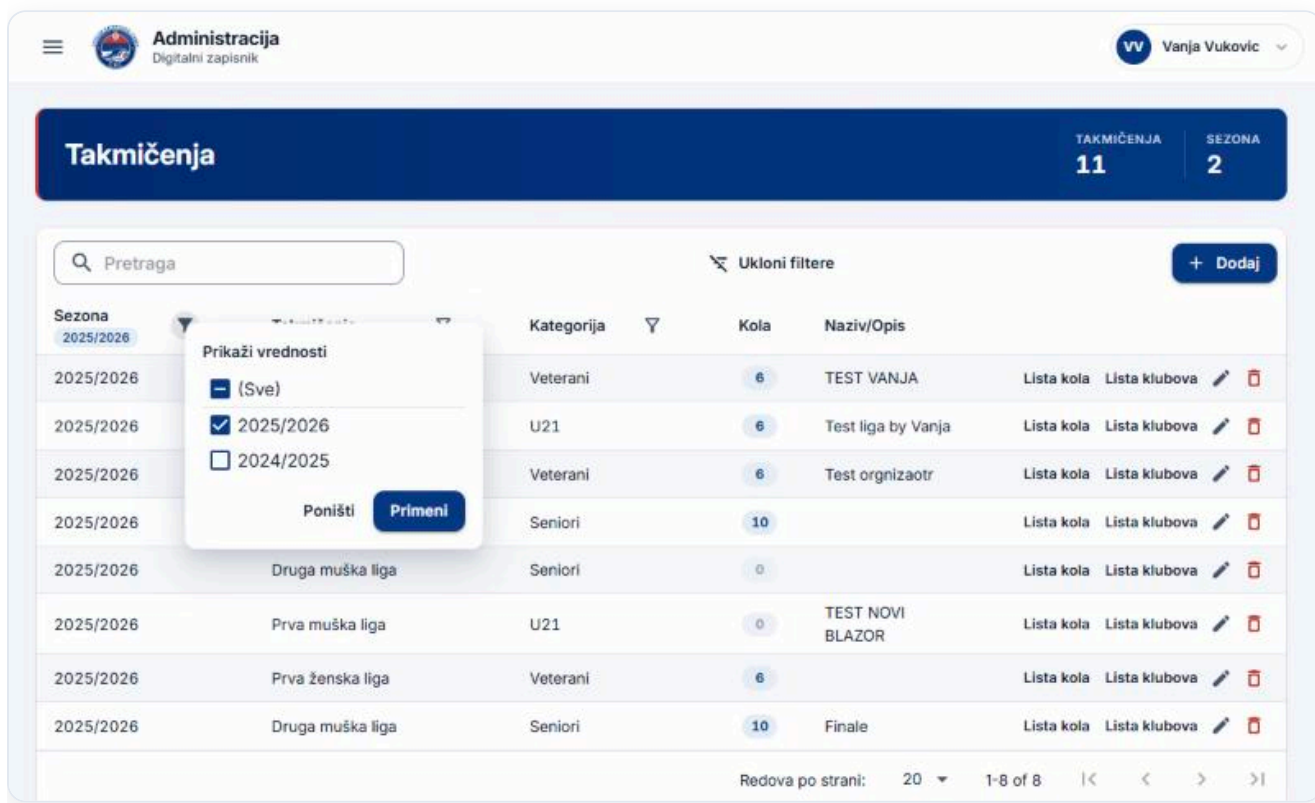
Slika 3. Klik na ime u gornjem desnom uglu otvara meni sa stavkom „Odjava“.

2.3 Rad sa tabelama i obrascima

Sve liste u portalu (takmičenja, kola, utakmice, korisnici) rade isto:

Element	Kako se koristi
Pretraga	Polje iznad tabele. Dok kucate, ostaju samo redovi koji u bilo kojoj koloni sadrže upisani tekst. Velika i mala slova nisu bitna.
Filter kolone (levak ▼ pored naslova)	Otvora listu vrednosti te kolone. Štiklirajte koje vrednosti želite i kliknite Primeni . Aktivan filter se vidi ispod naslova kolone.
Ukloni filtere	Briše sve filtere kolona. Tekst u pretrazi ostaje.
Sortiranje	Klik na naslov kolone sortira po njoj. Drugi klik obrće redosled.

Element	Kako se koristi
Redova po strani	Dole desno: 10, 20, 100 ili „Sve“, uz strelice za listanje strana.
+ Dodaj	Otvora obrazac za novi zapis.
 olovka	Izmena zapisa.
 korpa	Brisanje. Uvek prvo traži potvrdu.
 oko i  katanac	Zapis je zaključan (utakmica je završena). Može samo da se pregleda.



Slika 4. Filter kolone „Sezona“: izaberite vrednosti i kliknite „Primeni“.

Obrasci (unos i izmena) uvek imaju dugmad **Odustani** (izlaz bez čuvanja) i **Sačuvaj**. Dok čuvanje traje, dugmad su privremeno neaktivna. Posle čuvanja se dole na ekranu pojavi kratka poruka: zelena za uspeh, narandžasta za upozorenje i crvena za grešku.



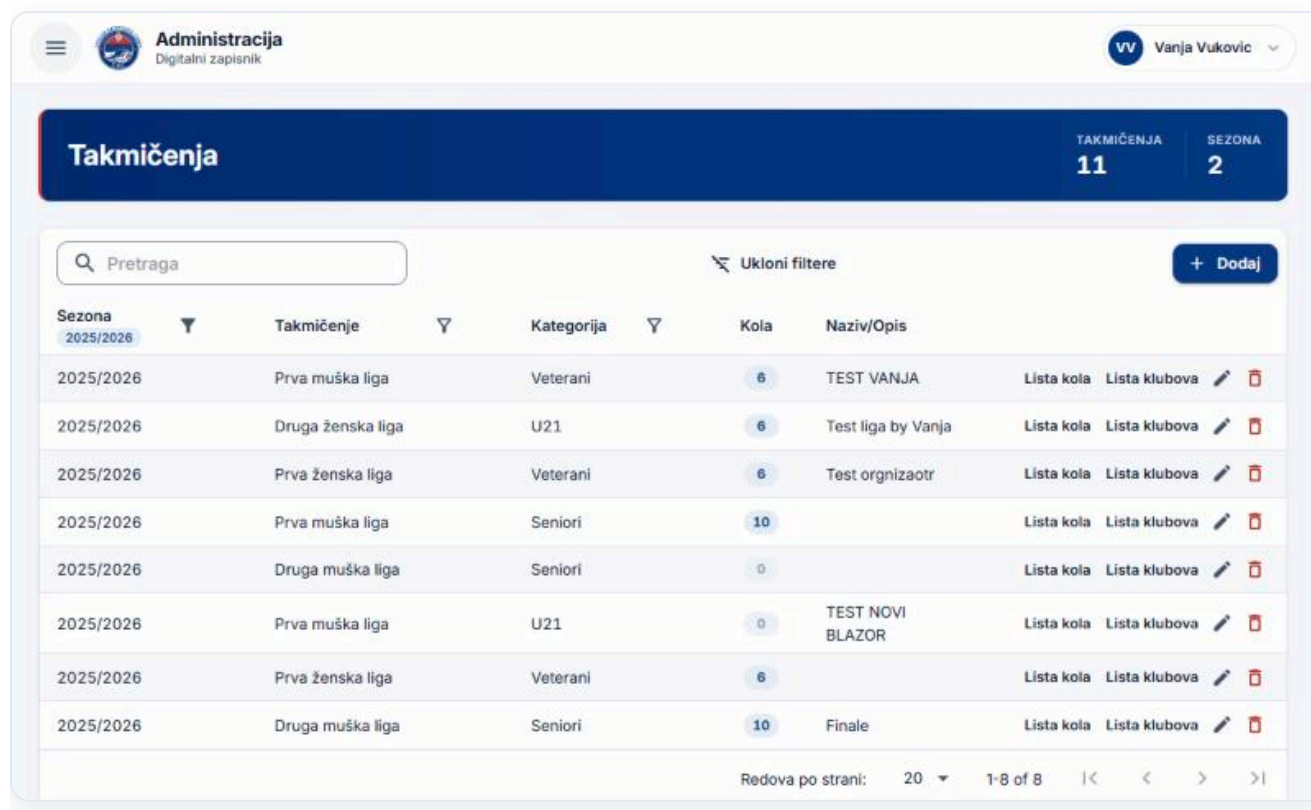
Savet

Ako sumnjate da vidite stare podatke (na primer klub je upravo uneo igrače), osvežite stranu tasterom **F5**.

3 Takmičenja

Meni **Takmičenja** je početna tačka za sav rad. Oдавde se ulazi u kola, listu kola i klubove svakog takmičenja.

3.1 Lista takmičenja



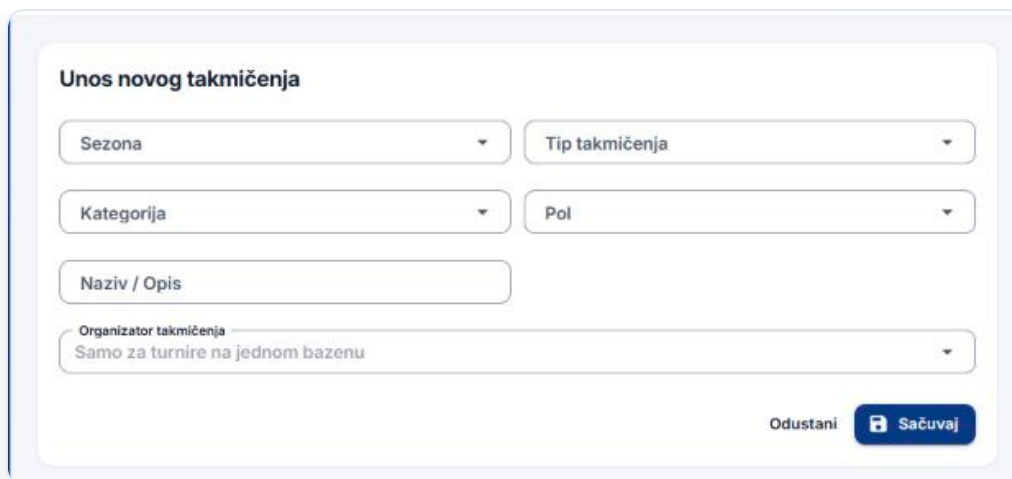
Sezona	Takmičenje	Kategorija	Kola	Naziv/Opis	
2025/2026	Prva muška liga	Veterani	6	TEST VANJA	Listu kola Listu klubova
2025/2026	Druga ženska liga	U21	6	Test liga by Vanja	Listu kola Listu klubova
2025/2026	Prva ženska liga	Veterani	6	Test orgnizaotr	Listu kola Listu klubova
2025/2026	Prva muška liga	Seniori	10		Listu kola Listu klubova
2025/2026	Druga muška liga	Seniori	0		Listu kola Listu klubova
2025/2026	Prva muška liga	U21	0	TEST NOVI BLAZOR	Listu kola Listu klubova
2025/2026	Prva ženska liga	Veterani	6		Listu kola Listu klubova
2025/2026	Druga muška liga	Seniori	10	Finale	Listu kola Listu klubova

Slika 5. Lista takmičenja. Kolona „Kola“ pokazuje koliko je kola napravljeno; 0 znači da raspored još ne postoji.

- Kad otvorite stranu, automatski je izabrana **poslednja sezona** (filter ispod naslova „Sezona“). Starije sezone birate u filteru kolone.
- Kolone su: Sezona, Takmičenje (tip), Kategorija, broj Kola i Naziv/Opis.
- **Klik na red** otvara stranu **Kola** tog takmičenja, odnosno pregled svih kola i utakmica (poglavlje 5.3).
- Dugmad u redu:
 - **Listu kola** – tabela kola, sa dodavanjem i brisanjem (5.1).
 - **Listu klubova** – klubovi i ekipe takmičenja i pravljenje rasporeda (poglavlje 4).
 -  – izmena podataka takmičenja.
 -  – brisanje takmičenja.

3.2 Novo takmičenje i izmena

Kliknite **+ Dodaj** na listi takmičenja i popunite obrazac:



Slika 6. Obrazac za unos novog takmičenja.

Polje	Značenje
Sezona	Na primer 2025/2026.
Tip takmičenja	Prva muška liga, Druga ženska liga, kup i slično.
Kategorija	Seniori, U21, Veterani... Kategorija ograničava koje igrače klub može da prijavi.
Pol	Muškarci, Žene ili Muškarci i žene. Utiče na listu igrača koju klub vidi.
Naziv / Opis	Slobodan tekst, na primer „Finale” ili „Turnir Beograd”. Nije obavezan.
Organizator takmičenja	Samo za turnire na jednom bazenu. Izaberite nalog kluba koji organizuje turnir. Taj klub tada za sve utakmice takmičenja unosi službena lica organizatora (lekar, merioci vremena, sekretar, zapisničar, gol sudije). Za obične lige ostavite prazno.

Kliknite **Sačuvaj**. Ako isto takmičenje već postoji, pojaviće se poruka „**Takmičenje je već definisano**!” i ništa se neće upisati.

3.3 Brisanje takmičenja

Korpa u redu takmičenja prvo traži potvrdu. Brisanje se odbija kad bar jedna utakmica takmičenja ima upisan događaj ili je završena. Tada se pojavi poruka „*Takmičenje ima odigrane ili započete utakmice – brisanje nije dozvoljeno.*”



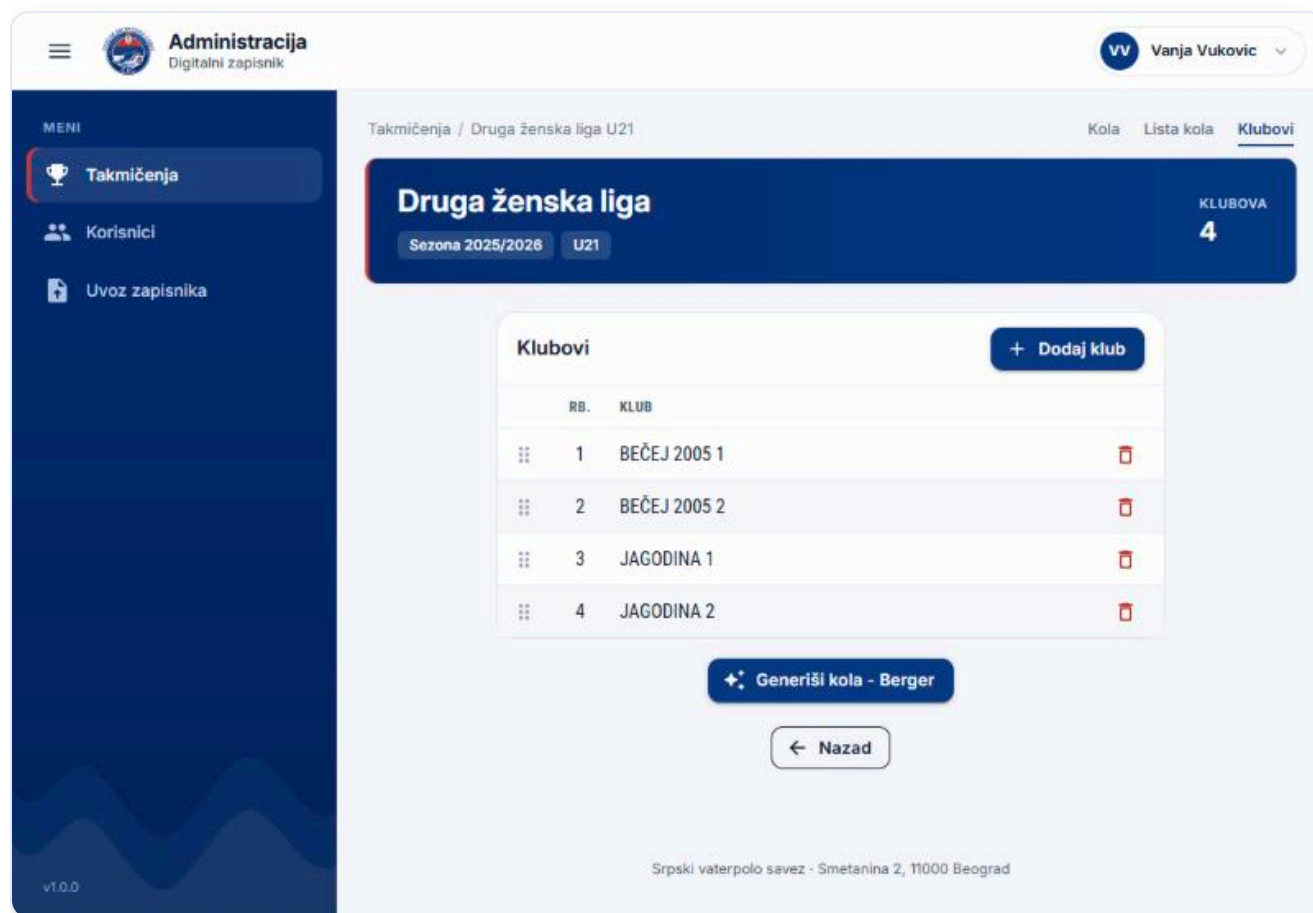
Pažnja

Brisanje takmičenja se ne može vratiti. Takmičenje sa unetim klubovima i kolima obrišite samo ako je sigurno napravljeno greškom.

4 Klubovi i ekipe takmičenja

Strana se otvara dugmetom **Lista klubova** na listi takmičenja ili vezom **Klubovi** u gornjem desnom uglu strana Kola i Lista kola.

4.1 Lista klubova



Slika 7. Klubovi takmičenja. Iznad zaglavlja su putanja (Takmičenja / naziv takmičenja) i veze Kola, Lista kola i Klubovi.

- **Rb.** je redni broj kluba. Taj redosled koristi Berger raspored (4.5) da odredi ko s kim igra u kom kolu.
- **Promena redosleda:** uhvatite red mišem za ručicu  levo od broja, prevucite ga na novo mesto i pustite. Redni brojevi se odmah preračunaju.
- **Korpa** uklanja klub iz takmičenja (4.4).

4.2 Dodavanje kluba

1. Kliknite **+ Dodaj klub**.
2. U polju **Klubovi** počnite da kucate deo naziva. Lista se puni iz zvanične baze klubova Saveza, a pretraga traži upisani tekst bilo gde u nazivu. Ako je lista prazna, sačekajte sekundu dok se klubovi ne učitaju.

- Polje **Ekipa (opciono)** ostavite **prazno** kad klub ima samo jednu ekipu u takmičenju. Objašnjenje je u 4.3.
- Kliknite **+ Dodaj klub**. Dijalog se zatvara i klub se pojavljuje na dnu liste.



Slika 8. Dijalog „Izbor kluba” sa poljem za broj ekipe.

Klubovi van Srbije su takođe u listi Saveza i dodaju se na isti način.

4.3 Kako funkcionišu ekipe (više ekipa istog kluba)

Klub ponekad ima **dve ili više ekipa u istom takmičenju**, na primer prvu i drugu ekipu u istoj ligi. Portal svaku ekipu vodi kao poseban učesnik:

Šta upisujete u „Ekipa”	Kako se ekipa prikazuje	Kada se koristi
ništa (prazno)	Bečej 2005	Klub ima jednu ekipu. To je najčešći slučaj.
1	Bečej 2005 1	Prva od više ekipa.
2	Bečej 2005 2	Druga ekipa istog kluba.

- Svaka ekipa je poseban red u listi klubova i posebno učestvuje u rasporedu. Ekipa istog kluba mogu igrati jedna protiv druge (slika 12 pokazuje „Bečej 2005 1 – Bečej 2005 2”).
- Ista ekipa ne može dva puta u isto takmičenje. Ako pokušate, pojavi se poruka „Ekipa ... je već dodata u ovo takmičenje!”.
- Igrač u jednom takmičenju igra samo za jednu ekipu svog kluba.** Kad klub prijavi igrača koji je već prijavljen za drugu ekipu istog kluba, portal ga upozori.
- Klubovi unose sastave za svaku ekipu posebno, sa istim nalogom kluba. Kad su domaćin i gost dve ekipe istog kluba, klub na strani utakmice prvo bira za koju ekipu unosi podatke. Administrator ekipu bira samim klikom na njen naziv na strani Kola.



Savet

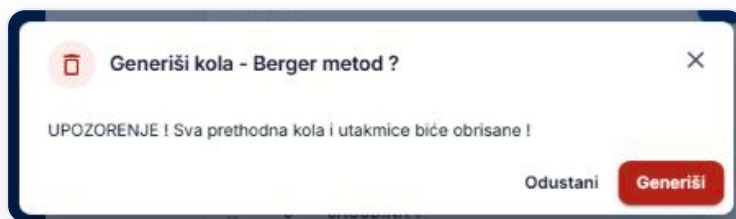
Ako klub ima više ekipa, dodelite broj **svakoj** ekipi (1, 2...). Tako se u rasporedu i na zapisniku jasno vidi koja ekipa igra.

4.4 Uklanjanje kluba iz takmičenja

Korpa u redu kluba prvo traži potvrdu. Uklanjanje se odbija kad klub ima bar jednu utakmicu sa upisanim događajem ili završenu utakmicu u tom takmičenju. Posle uklanjanja se redni brojevi preostalih klubova sami srede.

4.5 Generisanje kola – Berger

Dugme **Generiši kola - Berger** pravi ceo raspored po Bergerovim tablicama, tako da svako igra sa svakim. Kola i utakmice se prave automatski, prema redosledu klubova (Rb.).



Slika 9. Potvrda pre generisanja rasporeda.



Upozorenje

Sva postojeća kola i utakmice takmičenja biće obrisani i napravljeni iznova, zajedno sa datumima, vremenima, mestima i službenim licima koje ste uneli. Generisanje je zato dozvoljeno samo dok nijedna utakmica nema događaj i nijedna nije završena. U suprotnom se pojavi poruka „Takmičenje ima odigrane ili započete utakmice – generisanje kola nije dozvoljeno.”

Preporučeni redosled: dodajte sve klubove → poređajte ih → generišite kola → tek onda unosite datume, vremena, mesta i službena lica. Posle uspešnog generisanja portal vas sam vodi na stranu Kola.

4.6 Slobodan klub „X”

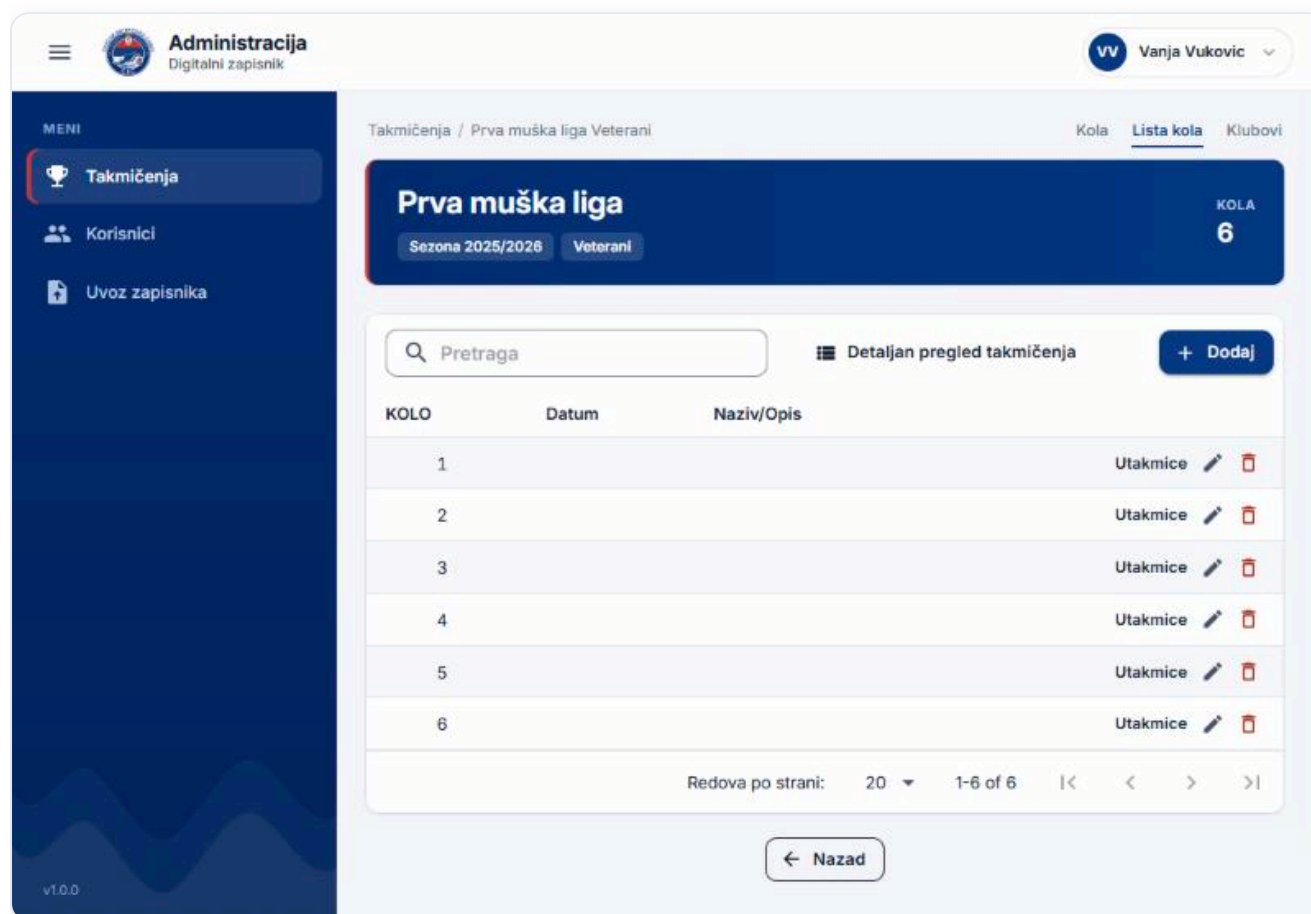
Kad takmičenje ima **neparan broj klubova**, u svakom kolu jedan klub nema protivnika. Za to se koristi klub pod nazivom „X”: utakmica protiv „X” znači da je klub **slobodan** u tom kolu i ta utakmica se ne igra.

- Utakmica sa klubom „X” se **ne računa** u statusu kola (5.4) ni u brojevima „Utakmica” i „Sa rezultatom” na strani Kola.
- Primer: kolo ima 5 utakmica, od kojih je jedna protiv „X”. Kolo dobija oznaku „Odigrano” kad su završene preostale 4.
- Za utakmicu sa „X” ne treba unositi vreme, mesto ni službena lica, niti je preuzimati u Zapisnik.
- Naziv mora biti tačno **X**. Velika ili mala slova nisu bitna, ali „X.” ili „X 1” portal ne prepoznaje kao slobodan klub.

5 Kola

Kola imaju dve strane. **Lista kola** je tabela za dodavanje, izmenu i brisanje kola. **Kola** je pregled svih kola sa utakmicama, rezultatima i statusima, i tu se obavlja najveći deo svakodnevnog posla.

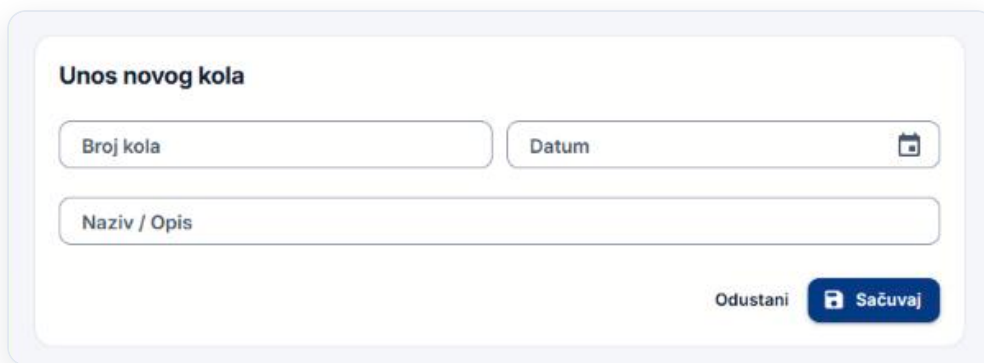
5.1 Lista kola



Slika 10. Lista kola jednog takmičenja.

- **Utakmice** – otvara tabelu utakmica tog kola (poglavlje 6).
-  – izmena broja, datuma i naziva kola.
-  – brisanje kola. Odbija se kad bilo koja utakmica kola ima događaj ili je završena.
- **Detaljan pregled takmičenja** – prelaz na stranu Kola (5.3).
- **+ Dodaj** – ručno dodavanje kola, na primer za doigravanje, finale ili kup.

5.2 Unos i izmena kola



Unos novog kola

Broj kola

Datum

Naziv / Opis

Odustani Sačuvaj

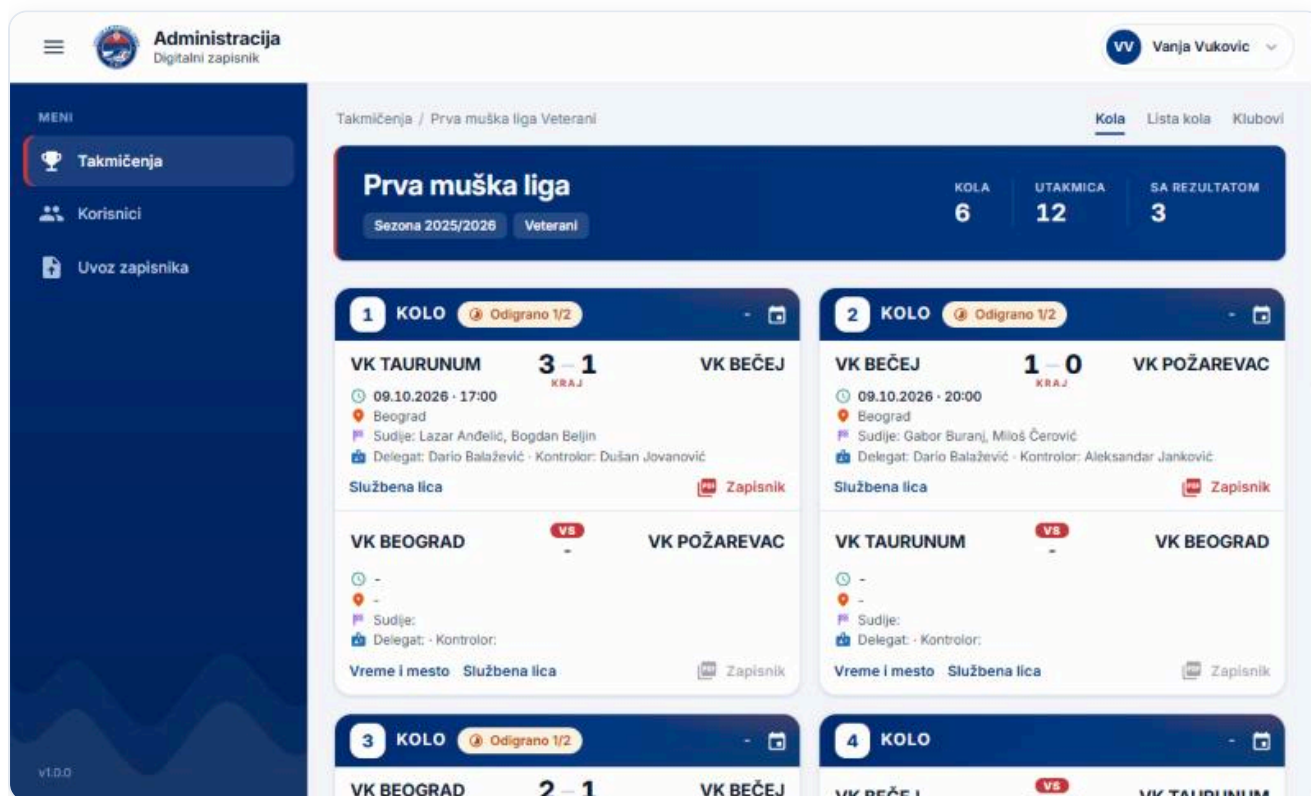
Slika 11. Obrazac kola: broj, datum i naziv/opis.

Datum kola je važan: od njega zavisi status kola dok nijedna utakmica nije završena (5.4). Datum se može uneti i bez otvaranja obrasca, ikonicom kalendara u zaglavlju kartice kola (5.5).

5.3 Strana Kola – pregled takmičenja

Ovu stranu otvara klik na red takmičenja, veza **Kola** ili dugme **Detaljan pregled takmičenja**. Na vrhu je zaglavlje sa nazivom takmičenja, sezonom, kategorijom i tri broja:

- **Kola** – broj kola.
- **Utakmica** – broj utakmica koje se igraju (bez utakmica sa klubom „X”).
- **Sa rezultatom** – broj završenih utakmica (bez „X”).



Administracija
Digitalni zapisnik

VV Vanja Vuković

MENI

- Takmičenja
- Korisnici
- Uvoz zapisnika

Takmičenja / Prva muška liga Veterani

Kola Lista kola Klubovi

Prva muška liga

Sezona 2025/2026 Veterani

KOLA 6 UTAKMICA 12 SA REZULTATOM 3

1 KOLO (Odigrano 1/2)

VK TAURUNUM 3 – 1 VK BEČEJ

09.10.2026 · 17:00
Beograd
Sudije: Lazar Anđelić, Bogdan Beljin
Delegat: Dario Balažević · Kontrolor: Dušan Jovanović

Službena lica Zapisnik

VK BEOGRAD VS VK POŽAREVAC

Sudije: -
Delegat: - Kontrolor: -

Vreme i mesto Službena lica Zapisnik

2 KOLO (Odigrano 1/2)

VK BEČEJ 1 – 0 VK POŽAREVAC

09.10.2026 · 20:00
Beograd
Sudije: Gabor Buranj, Miloš Čerović
Delegat: Dario Balažević · Kontrolor: Aleksandar Janković

Službena lica Zapisnik

VK TAURUNUM VS VK BEOGRAD

Sudije: -
Delegat: - Kontrolor: -

Vreme i mesto Službena lica Zapisnik

3 KOLO (Odigrano 1/2)

VK BEOGRAD 2 – 1 VK BEČEJ

4 KOLO

VK BEČEJ VS VK TAURUNUM

Slika 12. Strana Kola: svako kolo je kartica sa svojim utakmicama. Na širem ekranu kartice stoje u dve ili tri kolone.

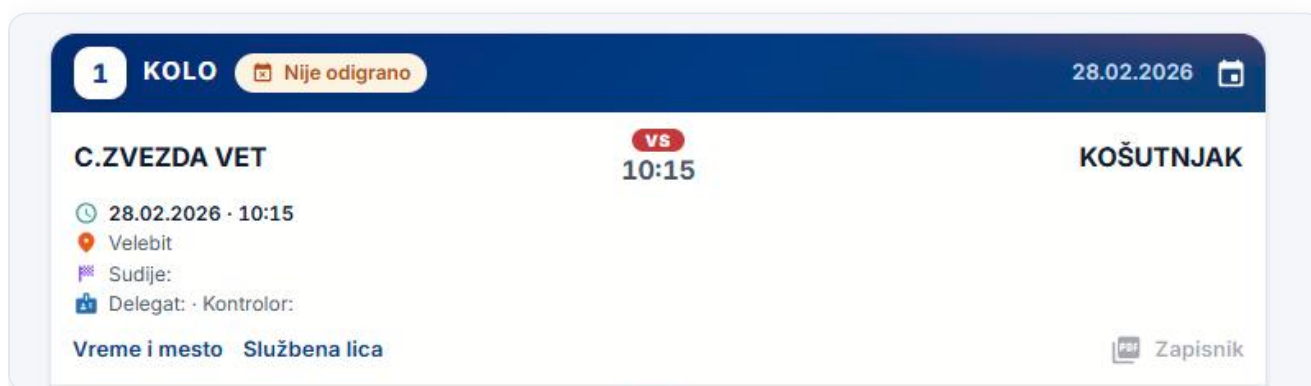
5.4 Statusi kola (oznaka u naslovu kola)

Desno od reči „KOLO“ stoji oznaka koja na prvi pogled pokazuje stanje kola. Oznaka se računa **samo iz utakmica koje se igraju**, bez utakmica sa klubom „X“:

Oznaka	Kada se prikazuje	Šta znači za administratora
✓ Odigrano	Sve utakmice kola su završene, odnosno stigao je zapisnik za svaku.	Kolo je završeno i nema više posla.
Odigrano 2/3	Završen je deo utakmica. Prvi broj je broj završenih, drugi broj utakmica koje se igraju.	Proverite utakmice bez rezultata: da li su odigrane i da li je zapisnik stigao (poglavlje 7).
• Danas	Nijedna utakmica još nije završena, a datum kola je danas .	Kolo se igra danas. Kartica ima i crvenu traku.
Predstoji	Nijedna utakmica nije završena, a datum kola je u budućnosti .	Vreme za unos vremena, mesta i službenih lica.
Nije odigrano	Datum kola je prošao , a nijedna utakmica nije završena.	Upozorenje: utakmice su možda odložene, ili zapisnici nisu stigli. Proverite, a po potrebi promenite datum kola ili uvezite zapisnik (poglavlje 9).
bez oznake	Kolo nema datum, ili kolo ima samo utakmice sa „X“ a datum je prošao.	Unesite datum kola.

i Kako da čitate oznaku

Kad je bar jedna utakmica završena, oznaka gleda **samo rezultate**, a datum više nije bitan. Dok nijedna utakmica nije završena, oznaka gleda **samo datum kola**. Primer: kolo 15.10. u kom je jedna od dve utakmice završena pokazuje „Odigrano 1/2“ i pre i posle 15.10.



Slika 13. „Nije odigrano“: datum kola 28.02.2026 je prošao, a nijedna utakmica nema rezultat.

1 KOLO

Odigrano 1/2

VK TAURUNUM

09.10.2026 · 17:00

Beograd

Sudije: Lazar Anđelić, Bogdan Beljin

Delegat: Dario Balažević · Kontrolor: Dušan Jovanović

Službena lica

3 – 1

KRAJ

VK BEČEJ

Zapisnik

VK BEOGRAD

-

-

Sudije:

Delegat: · Kontrolor:

Vreme i mesto Službena lica

VS

-

VK POŽAREVAC

Zapisnik

Slika 14. „Odigrano 1/2“: prva utakmica je završena (rezultat i „KRAJ“), druga još nije.

1 KOLO

BEČEJ 2005 1

-

-

Sudije:

Delegat: · Kontrolor:

Vreme i mesto Službena lica

VS

-

JAGODINA 2

Zapisnik

BEČEJ 2005 2

-

-

Sudije:

Delegat: · Kontrolor:

Vreme i mesto Službena lica

VS

-

JAGODINA 1

Zapisnik

2 KOLO

Predstoji

15.10.2026

JAGODINA 2

15.10.2026 · 22:30

Kragujevac

Sudije:

Delegat: · Kontrolor:

Vreme i mesto Službena lica

VS

22:30

JAGODINA 1

Zapisnik

Slika 15. Kolo 1 bez datuma nema oznaku. Kolo 2 ima datum u budućnosti, pa ima oznaku „Predstoji“. Vide se i ekipe „Bečej 2005 1“ i „Bečej 2005 2“.

5.5 Kartica kola i kartica utakmice

Zaglavlje kartice kola

Levo su broj kola i oznaka statusa, a desno datum kola i ikonica kalendara . Klik na kalendar otvara dijalog **Promena datuma**. Izaberite datum i kliknite „Sačuvaj“. Datum kola se može menjati i kad su neke utakmice završene.



Slika 16. Promena datuma kola.

Red utakmice („semafor“)

Deo	Šta prikazuje
Nazivi klubova	Levo domaćin, desno gost. Klik na naziv otvara, u novoj kartici pregledača, stranu tog kluba za ovu utakmicu: igrače, trenere, službena lica i kod utakmice (poglavlje 8).
 i vreme	Utakmica još nije završena. Ispod je vreme početka, ili „-“ ako vreme nije uneto.
3 – 1 i ispod KRAJ	Utakmica je završena : zapisnik je stigao na server i ovo je konačan rezultat. Oznaka „KRAJ“ omogućava da na prvi pogled vidite koje su utakmice gotove.
Detalji	Datum i vreme, mesto, sudije, delegat i kontrolor.
Vreme i mesto	Dijalog za datum, vreme i mesto utakmice. Ne prikazuje se za završene utakmice.
Službena lica	Dijalog za sudije, delegata i kontrolora. Kod završene utakmice je samo za pregled.
Zapisnik (PDF)	Aktivan samo kad je utakmica završena. Otvara konačni PDF zapisnik u novoj kartici pregledača.

Vreme i mesto

Datum biste kalendarom, a vreme u 24-časovnom obliku. Mesto je slobodan tekst, na primer naziv bazena ili grada. Kliknite „Sačuvaj“.

The dialog box is titled "JAGODINA 2 - JAGODINA 1" with a clock icon on the left and a close button (X) on the right. It contains three input fields: "Datum" (Date) with the value "15.10.2026", "Vreme" (Time) with the value "22:30", and "Mesto" (Location) with the value "Kragujevac". Each field has a clear button (X) and an icon (calendar, clock, and location pin respectively). At the bottom right, there are two buttons: "Odustani" (Cancel) and "Sačuvaj" (Save) with a save icon.

Slika 17. Dijalog „Vreme i mesto“. U naslovu je par „domaćin – gost“.

Službena lica (sudije, delegat, kontrolor)

1. U polju **Sudije** počnite da kucate ime ili prezime i izaberite osobu iz liste Saveza.
2. Kliknite **+** desno od polja. Osoba se dodaje u tabelu ispod.
3. Na isti način dodajte **Delegata** i **Kontrolora**.
4. Pogrešno dodatu osobu uklonite korpom u tabeli. Brisanje ne traži potvrdu.

The dialog box is titled "JAGODINA 2 - JAGODINA 1" with a group of people icon on the left and a close button (X) on the right. It contains three input fields for selecting personnel: "Sudije" (Judges) with the placeholder "Izberi sudiju...", "Delegati" (Delegates) with the placeholder "Izberi delegata...", and "Kontrolori" (Referees) with the placeholder "Izberi kontrolora...". Each field has a dropdown arrow and a plus button (+) to the right. At the bottom, there is a table with three columns: "Ime" (Name), "Prezime" (Surname), and "Funkcija" (Function).

Slika 18. Unos službenih lica.



Ime	Prezime	Funkcija
Dario	Balažević	Delegat saveza
Dušan	Jovanović	Kontrolor
Lazar	Anđelić	Sudija
Bogdan	Beljin	Sudija

Slika 19. Završena utakmica: službena lica samo za pregled.



Službena lica i Zapisnik

Lice za koje je zapisničar već upisao događaj (na primer karton delegatu) ne može da se obriše. Pojavi se poruka „*Lice ima događaj na utakmici i ne može se obrisati.*“ Ako službena lica menjate posle preuzimanja utakmice u Zapisnik, zapisničar mora da klikne „**Osveži podatke sa servera**“ u Zapisniku da bi video izmene (poglavlje 7.3).

5.6 Prikaz na telefonu

Portal radi i na telefonu. Meni se tada otvara dugmetom ☰, a kartice kola stoje jedna ispod druge.

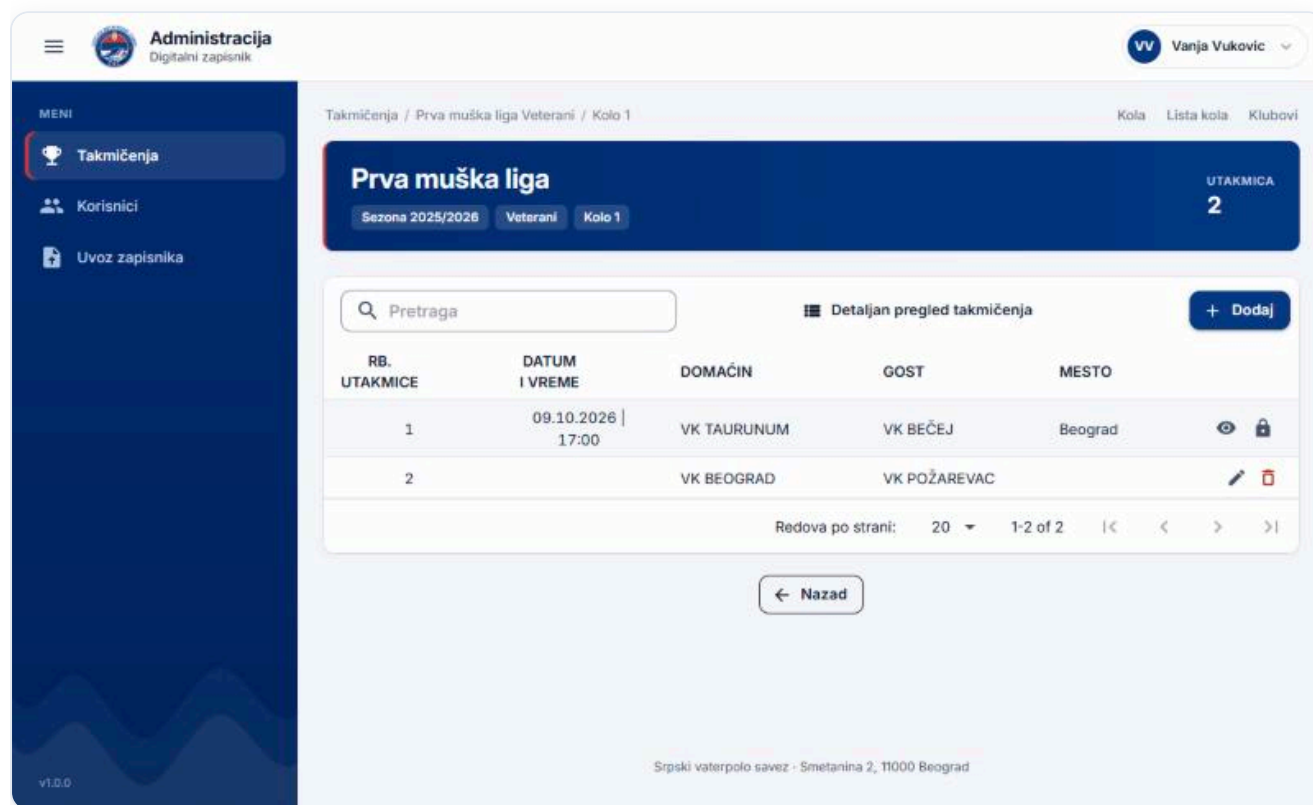


Slika 20. Strana Kola na telefonu.

6 Utakmice kola

Na listi kola kliknite **Utakmice** u redu kola. Ovde se utakmice dodaju, menjaju i brišu, i menjaju se domaćin i gost.

6.1 Lista utakmica kola

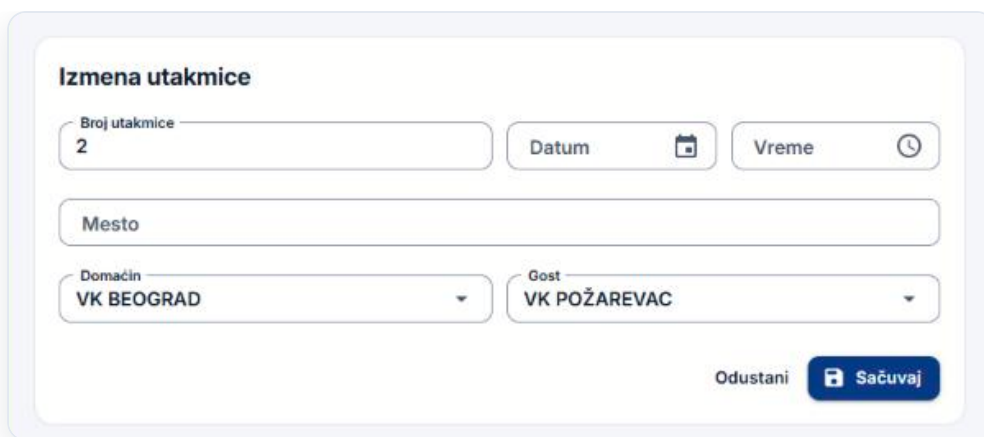


Slika 21. Utakmice kola 1. Prva utakmica je završena (oko i katanac), druga se još može menjati (olovka i korpa).

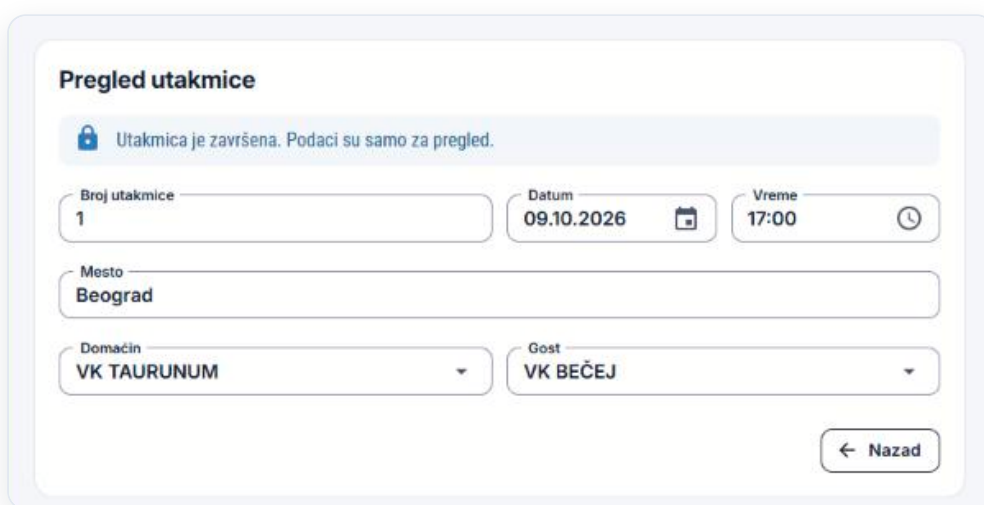
- Kolone su: redni broj utakmice, datum i vreme, domaćin, gost i mesto.
- ✏️ 🗑️ – utakmica je otvorena i može se menjati ili obrisati.
- 👁️ 🔒 – utakmica je završena i može se samo pregledati.
- + Dodaj – ručno dodavanje utakmice u kolo.

6.2 Unos, izmena i pregled utakmice

Obrazac ima polja **Broj utakmice**, **Datum**, **Vreme**, **Mesto**, **Domaćin** i **Gost**. Domaćin i gost se biraju iz liste ekipa ovog takmičenja.



Slika 22. Izmena otvorene utakmice.



Slika 23. Pregled završene utakmice: sva polja su zaključana.

Obrazac menja izgled prema stanju utakmice (poglavlje 7):

- **Otvorena utakmica bez događaja** – sva polja se mogu menjati.
- **Započeta utakmica** (zapisnik je već poslao bar jedan događaj) – iznad obrasca piše „*Utakmica je započeta – ekipe se ne mogu menjati.*” Domaćin i gost su zaključani, a broj, datum, vreme i mesto se i dalje mogu menjati.
- **Završena utakmica** – naslov je „Pregled utakmice”, iznad obrasca piše „*Utakmica je završena. Podaci su samo za pregled.*”, a umesto „Sačuvaj” postoji samo „Nazad”.



Strana otvorena pre zaključavanja

Zapisnik može da stigne dok vam je strana otvorena. Portal zato pri svakom čuvanju ponovo proverava stanje u bazi. Ako je utakmica u međuvremenu završena, ništa se ne upisuje i pojavi se poruka „*Utakmica je završena – izmene nisu dozvoljene.*”

Stanje utakmice na portalu zavisi samo od toga **šta je od Zapisnika stiglo na server**. Portal ne zna šta se dešava na bazenu dok podaci ne stignu. Ovo poglavlje objašnjava svako stanje i šta je u njemu dozvoljeno.

7.1 Četiri stanja

● 1. Pripremljena ništa nije stiglo	Utakmica postoji u rasporedu. Admin unosi vreme, mesto i službena lica, a klubovi sastave. Na kartici je VS i vreme. Sve se može menjati.
● 2. Preuzeta u Zapisnik na portalu izgleda isto kao 1	Zapisničar je upisao kod i preuzeo podatke: utakmicu, klubove, službena lica i igrače, sa digitalnim potpisom. Portal to ne beleži , pa utakmica i dalje izgleda kao pripremljena. Izmene na portalu posle ovog trenutka stižu u Zapisnik tek kad zapisničar klikne „Osveži podatke sa servera“ (7.3).
● 3. Započeta (u toku) stigao je bar jedan događaj	Zapisnik je poslao prvi događaj, na primer gol ili isključenje. Događaji stižu stalno, kako se upisuju. Na kartici je i dalje VS , jer rezultat postaje zvaničan tek na kraju. Ekipa (domaćin i gost) se više ne mogu menjati , a utakmica, kolo, klub i takmičenje se ne mogu obrisati, niti se može ponovo generisati raspored.
● 4. Završena (zaključana) stigao je PDF zapisnik	Zapisničar je završio utakmicu i Zapisnik je poslao konačni PDF, ili je administrator uvezao .dxx fajl (poglavlje 9). Server tada zaključava utakmicu i preračunava statistiku. Na kartici su 3 – 1 i KRAJ , a dugme „Zapisnik“ otvara PDF. Ništa se više ne može menjati , ni na portalu ni iz Zapisnika: svaki dalji pokušaj slanja server odbija.

7.2 Šta je dozvoljeno u kom stanju

Radnja na portalu	1-2 Pripremljena	3 Započeta	4 Završena
Datum, vreme i mesto utakmice	da	da *	ne
Promena domaćina i gosta	da	ne	ne
Dodavanje službenih lica	da	da *	samo pregled
Brisanje službenog lica	da	ako nema događaj	ne
Klub unosi i menja igrače, trenere i službena lica kluba	da	da *	samo pregled
Brisanje utakmice	da	ne	ne

Radnja na portalu	1-2 Pripremljena	3 Započeta	4 Završena
Brisanje kola, kluba iz takmičenja ili takmičenja	da	ne	ne
Generisanje kola – Berger	da	ne	ne
Promena datuma kola	da	da	da
Otvaranje PDF zapisnika	ne	ne	da
Uvoz .dxx fajla za tu utakmicu	da	da	ne (već je na serveru)

* Portal dozvoljava ove izmene, ali zapisničar ih vidi tek kad klikne „Osveži podatke sa servera“ (7.3). Igrači se ne osvežavaju. Kad utakmica počne, izmene radite samo ako je neophodno i uz dogovor sa zapisničkim stolom.

7.3 Izmene posle preuzimanja u Zapisnik

Kad zapisničar preuzme utakmicu, Zapisnik ima **svoju kopiju podataka**. Kopija je digitalno potpisana, pa se ne može menjati ručno. Ako posle toga promenite nešto na portalu:

- **Vreme, mesto i službena lica** – zapisničar u Zapisniku klikne „**Osveži podatke sa servera**“. Dugme radi dok utakmica nije završena, i Zapisnik prikaže spisak promena.
- **Igrači** – „Osveži“ **ne menja igrače**. Zato klubovi moraju da unesu sastave **pre** nego što zapisničar preuzme utakmicu.
- Službeno lice za koje je u Zapisniku već upisan događaj mora ostati na utakmici, inače Zapisnik odbija osvežavanje.



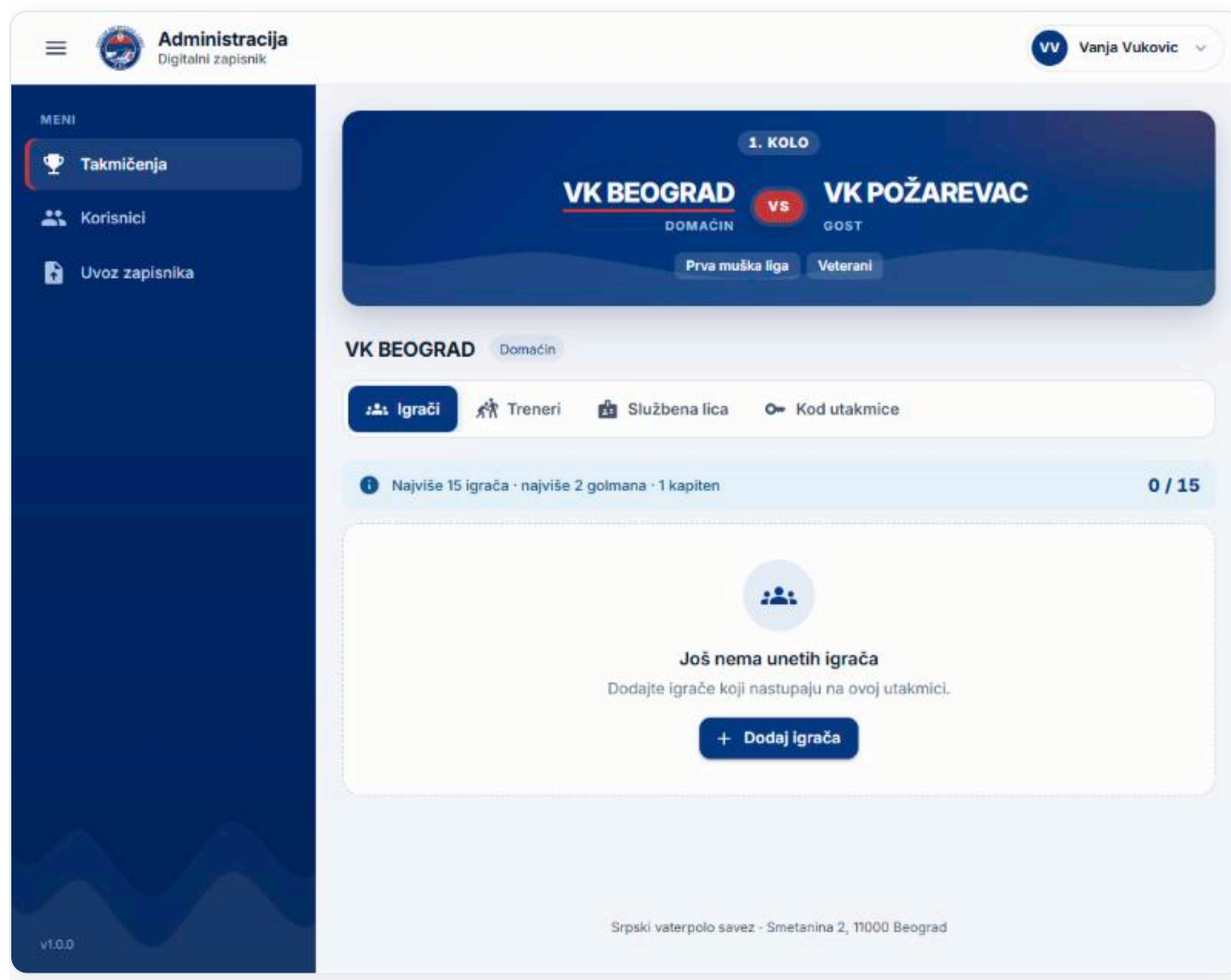
Preporuka za dan utakmice

Proverite da su vreme, mesto i službena lica uneti, a da su oba kluba uneli igrače i trenere. Tek onda domaćin daje kod zapisničaru.

7.4 Kada nema interneta

- **Tokom utakmice:** Zapisnik radi i bez interneta. Događaji se čuvaju lokalno i šalju se sami čim se veza vrati. Zapisnik pokušava ponovo na svakih 15 sekundi. Do tada portal pokazuje stanje sa poslednjim pristiglim podacima.
- **Na kraju utakmice:** PDF se šalje čim se veza vrati. Ako internet ne proradi, zapisničar klikne „**Izvezi utakmicu**“. Dobija se fajl `zapisnik-{broj}.dxx`, koji se e-mailom ili USB-om dostavlja administratoru, a administrator ga uveze (poglavlje 9).
- Utakmica koja je odigrana, a čiji zapisnik nije stigao, na portalu izgleda kao **započeta** (ako su neki događaji stigli) ili **pripremljena** (ako nije stiglo ništa). Kolo tada pokazuje „Odigrano n/m“ ili „Nije odigrano“. To je znak da treba proveriti zapisnik.

Klik na naziv kluba u kartici utakmice (strana Kola) otvara, u novoj kartici pregledača, isti ekran koji vidi klub. Administrator tu proverava ili popravljja sastav i vidi kod utakmice.



Slika 24. Strana kluba za otvorenu utakmicu. Igrači još nisu uneti.

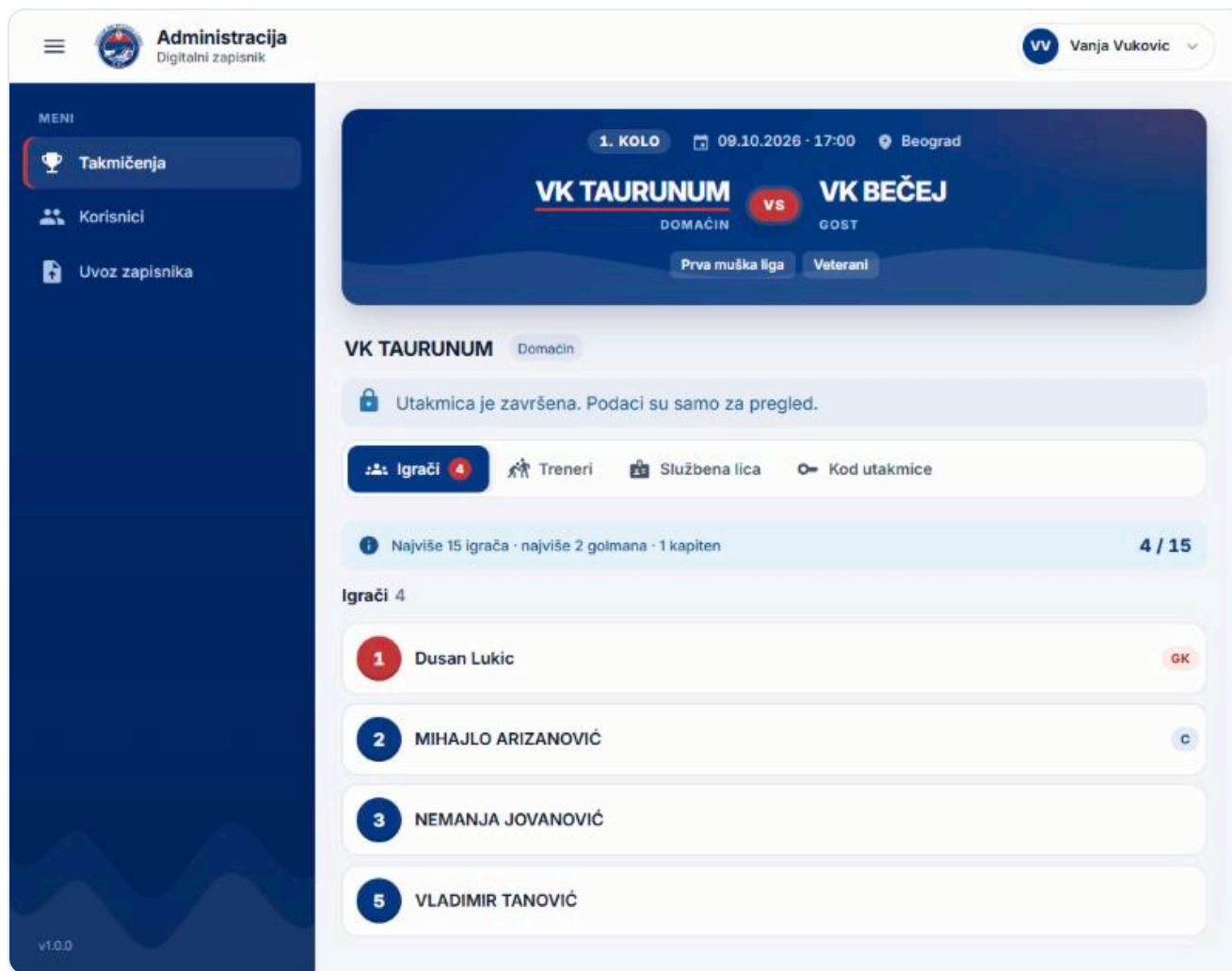
- **Zaglavlje** prikazuje kolo, datum i vreme, mesto, domaćina i gosta, takmičenje i kategoriju. Izabrani klub je podvučen.
- **Igrači** – lista prijavljenih igrača sa brojem kape. Važe pravila: najviše 15 igrača, najviše 2 golmana (GK) i tačno 1 kapiten (C). Brojač desno pokazuje koliko je igrača uneto, na primer „4 / 15“. Igrači se biraju iz registra Saveza, prema kategoriji i polu takmičenja.
- **Treneri** – glavni trener i pomoćni treneri.
- **Službena lica** – službena lica kluba.
- **Kod utakmice** – vidi se samo na strani **domaćina**. Šest znakova koje zapisničar upisuje u Zapisnik.

A modal window titled "Igrač" (Player) with a close button in the top right corner. It contains a text input field labeled "Broj" (Number). Below it is a dropdown menu labeled "Igrač" with the placeholder text "Izberi igrača..." (Select a player...). At the bottom, there are two checkboxes: "Golman" (Goalkeeper) and "Kapiten" (Captain). In the bottom right corner, there are two buttons: "Odustani" (Cancel) and "Sačuvaj" (Save).

Slika 25. Dodavanje igrača: broj kape, izbor iz registra, golman i kapiten.

The main interface of the application. At the top, it says "VK TAURUNUM" and "Domaćin" (Home). Below this, a blue banner states "Utakmica je završena. Podaci su samo za pregled." (Match is finished. Data is for viewing only). A navigation bar contains icons for "Igrači" (Players), "Treneri" (Coaches), "Službena lica" (Official persons), and a button "Kod utakmice" (Match code). The main content area is titled "KOD UTAKMICE" and displays the code "TBVL0L" in large letters. Below the code, it says "Kod se unosi u Digitalni zapisnik pri preuzimanju utakmice." (Code is entered in the Digital record when downloading the match).

Slika 26. Kod utakmice na strani domaćina.



Slika 27. Završena utakmica: sastav je samo za pregled.



Kod utakmice čuvajte

Ko ima kod, može da preuzme utakmicu u Zapisnik. Kod dajte samo zapisničaru, na dan utakmice.

9 Uvoz zapisnika (.dzx)

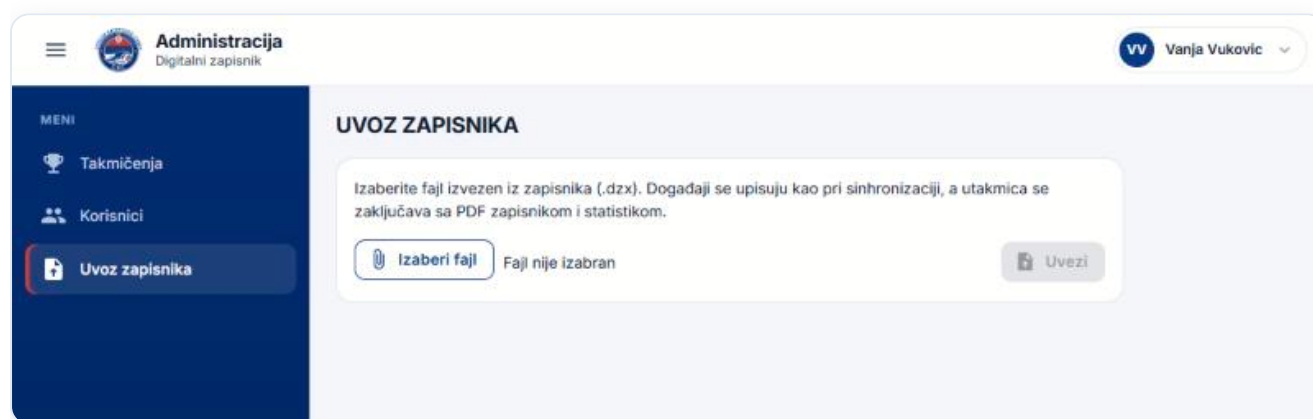
Uvoz je **rezervni put** kad Zapisnik na kraju utakmice ne može da pošalje podatke na server, na primer kad na bazenu nema interneta. Rezultat je isti kao kad zapisnik stigne preko interneta.

9.1 Odakle dolazi fajl

Kad je utakmica završena, zapisničar u Zapisniku klikne „**Izvezi utakmicu**“. Dugme radi i kad nema interneta. Nastaje fajl `zapisnik-{broj utakmice}.dZX` koji sadrži sve događaje, PDF zapisnik, kod utakmice i vreme kraja. Fajl je zaštićen digitalnim pečatom: **svaka izmena fajla ga čini neispravnim**, pa ga portal odbija.

9.2 Postupak uvoza

1. U meniju kliknite **Uvoz zapisnika**.
2. Kliknite **Izaberi fajl** i izaberite primljeni `.dZX` fajl. Desno od dugmeta se ispiše naziv fajla.
3. Kliknite **Uvezi** i sačekajte kraj obrade, dok se vrti krug.
4. Pročitajte poruku ispod dugmeta (9.3).
5. Otvorite stranu Kola tog takmičenja i proverite da utakmica ima rezultat, oznaku **KRAJ** i aktivno dugme „Zapisnik“.



Slika 28. Strana „Uvoz zapisnika“ (vidi je samo administrator).

Portal tokom uvoza, u jednom koraku, upisuje sve događaje koji još nisu na serveru (one koji jesu ne duplira), čuva PDF zapisnik, upisuje vreme kraja, zaključava utakmicu i preračunava statistiku. Ako bilo šta od toga ne uspe, ništa se ne upisuje i utakmica ostaje kakva je bila.

9.3 Poruke posle uvoza

Poruka	Šta znači i šta raditi
Utakmica N je zaključana. PDF zapisnik i statistika su upisani. Događaja u fajlu · novih · izmenjeno storniranje · već na serveru	Uspeh. „Novih“ je broj događaja koji ranije nisu stigli. „Već na serveru“ su događaji koji su ranije stigli preko interneta. „Izmenjeno storniranje“ su događaji koje je zapisničar u međuvremenu poništio.
Utakmica je već zaključana – zapisnik i događaji su već na serveru.	Zapisnik je ranije stigao preko interneta ili je fajl već uvezen. Ništa ne treba raditi.
Fajl je izmenjen ili nije napravljen ovim sistemom.	Fajl je oštećen ili menjan. Tražite od zapisničara da ponovo izveze utakmicu i pošalje originalni fajl.
Fajl nije izvoz zapisnika (.dxx). / Neispravan format fajla. / Neispravan sadržaj fajla.	Izabran je pogrešan fajl. Proverite da li je fajl sa nastavkom .dxx.
Nepodržana verzija fajla.	Zapisnik i portal nisu iste verzije. Javite se podršci.
Utakmica ne postoji na serveru.	Utakmica je obrisana ili fajl potiče sa drugog servera, na primer test servera.
Kod utakmice u fajlu se ne poklapa sa utakmicom na serveru.	Fajl ne pripada ovoj utakmici. Proverite sa zapisničarem.
Fajl je prazan. / Fajl je prevelik.	Fajl nije dobro prenet (najveća dozvoljena veličina je 60 MB). Pošaljite ga ponovo.



Bezbednost

Fajl nije šifrovan, ali je zapečaćen tajnim ključem sistema. Portal prihvata samo fajlove napravljene u Zapisniku za tu utakmicu, i to samo dok utakmica nije završena. Svaki uvoz se beleži zajedno sa korisnikom koji ga je uradio.

Meni **Korisnici** (samo za administratore) prikazuje sve naloge portala. Zaglavlje pokazuje ukupan broj naloga, broj administratora i broj klubova.

Administracija
Digitalni zapisnik

Korisnici

KORISNIKA: 5 | ADMIN: 3 | KLUB: 2

Pretraga

+ Dodaj

Ime	Prezime	E-mail	Klub	Rola
Uroš	Marjanović			Admin
Vanja	Vuković		JAGODINA	Klub
Nikola	Marjanović			Admin
Vanja	vanja011 sifra		NOVI BEOGRAD 011	Klub
Vanja	Vuković			Admin

Redova po strani: 20 | 1-5 of 5 | < > >|

© Srpski vaterpolo savez · Smetanina 2, 11000 Beograd

Slika 29. Lista korisnika (e-mail adrese su na slici zamagljene).

10.1 Novi korisnik

Unos novog korisnika

Ime

Prezime

Email

Lozinka

Rola
Klub

Klub

Odustani

Sačuvaj

Slika 30. Unos novog korisnika.

Polje	Napomena
Ime, Prezime	Osoba koja koristi nalog.
Email	Koristi se za prijavu i za zaboravljenu lozinku. Mora biti jedinstven.
Lozinka	Početna lozinka. Prenesite je korisniku na bezbedan način, na primer telefonom a ne e-mailom, i zamolite ga da je promeni.
Rola	Admin ili Klub .
Klub	Za rolu Klub obavezno izaberite klub iz liste Saveza. Nalog tada vidi samo utakmice tog kluba, u svim ekipama i takmičenjima.



Izmena naloga

Postojeći nalog se ne menja na ovoj strani. Ako treba promeniti rolu ili klub, obrišite nalog i napravite novi. Izmene role i kluba važe tek kad se korisnik odjavi i ponovo prijavi.

10.2 Brisanje korisnika

Korpa u redu korisnika briše nalog posle potvrde. Ne brišite svoj nalog i uvek ostavite bar jednog administratora.

Situacija	Rešenje
Kolo pokazuje „Nije odigrano“, a utakmice su odigrane.	Zapisnici nisu stigli na server. Proverite sa zapisničarima da li Zapisnik ima internet. Ako nema, tražite .dxx fajl i uvezite ga (poglavlje 9).
Kolo pokazuje „Odigrano 2/3“.	Jedna utakmica nema zapisnik. Na strani Kola potražite utakmicu sa VS umesto rezultata.
Utakmica je odložena.	Promenite datum i vreme u „Vreme i mesto“, a po potrebi i datum kola. Kolo sa prošlim datumom i neodigranim utakmicama pokazuje „Nije odigrano“ dok se datum ne promeni.
Ne mogu da promenim domaćina ili gosta.	Utakmica je započeta (stigao je bar jedan događaj) ili je završena. Tada promena nije dozvoljena.
Ne mogu da obrišem kolo, klub ili takmičenje, niti da generišem raspored.	Bar jedna utakmica je započeta ili završena. To je zaštita od gubitka zapisnika.
Dugme „Zapisnik“ je sivo.	Utakmica nije završena, odnosno PDF još nije stigao.
Zapisničar ne vidi novog sudiju.	U Zapisniku treba kliknuti „Osveži podatke sa servera“ (7.3).
Zapisničar ne vidi igrača kog je klub naknadno uneo.	„Osveži“ ne menja igrače. Sastavi moraju biti uneti pre preuzimanja utakmice. Javite se podršci.
Klub ne vidi utakmicu.	Proverite da je nalog kluba vezan za pravi klub (Korisnici) i da je klub dodat u takmičenje kao ekipa.
Lista klubova u dijalogu „Izbor kluba“ je prazna.	Klubovi se još učitavaju iz baze Saveza. Sačekajte nekoliko sekundi i kućajte ponovo.
Uvoz javlja „Utakmica je već zaključana“.	Sve je u redu: zapisnik je već stigao. Proverite stranu Kola.



Kratak podsetnik za administratora

- Takmičenje → klubovi (i ekipe) → redosled → **Berger** → datumi kola → vreme i mesto → službena lica.
- Klubovi unose sastave **pre** nego što zapisničar preuzme utakmicu.
- **3 – 1 KRAJ** znači da je utakmica završena i da je zapisnik na serveru.
- „Nije odigrano“ i „Odigrano n/m“ znače da zapisnik nedostaje. Rešenje je internet u Zapisniku ili uvoz .dxx fajla.
- Završena utakmica se nikada ne menja.