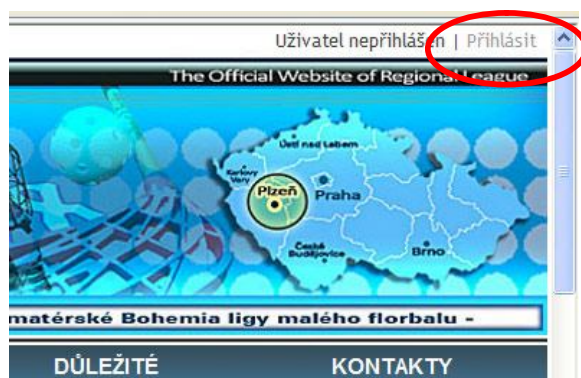


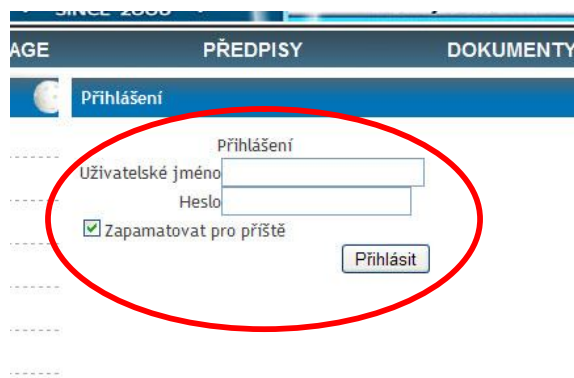
Návod pro zadávání zápisů o utkání do BLMFis ...

Přihlášení do BLMFisu

Každý registrovaný uživatel (zástupce družstva) již získal (nebo bude zasláno) uživatelské jméno a heslo. Tímto jménem a heslem provede přihlášení do systému, stejným způsobem jak již činí třeba při přihlašování v matričních záležitostech. V pravém horním rohu stránek klikne na odkaz „Přihlásit“ (obr.1). a následně vyplní své uživatelské jméno a heslo (obr.2). Těmito kroky je do systému přihlášen.



obr.1



obr.2

Statistiky v BLMFis

Je zapotřebí si uvědomit, že zadávání informací zástupcem družstva je důležitá fáze pro výsledkové hodnocení družstev a individuální hodnocení samotných hráčů v naší soutěži a vyžaduje svědomitý naprosto bezchybný přístup.

Zadáním statistických údajů vytváříte:

- výsledky jednotlivých utkání po odehraném soutěžním kole
- aktualizaci tabulky dané kategorie po odehraném soutěžním kole
- statistiky družstev po odehraném soutěžním kole (týmy)
- individuální statistiky hráčů a brankářů po odehraném soutěžním kole (obr.3)
(kanadské bodování, střelci, nahrávači, brankáři)

Pořadí	Jméno	Tým	Z	B	ØB	BV
1	Tománek Zdeněk (109)	ALL-k.o. Team	8	12	1,50	1

obr.3

Kdo má povinnost zadávat do systému statistiky ze zápisů o utkání

Vypracování provádí vždy zástupce daného družstva, které řádně pořádalo svůj turnaj (TD).

- Toto družstvo (zástupce) má za povinnost zadat do systému BLMFis výsledky jednotlivých utkání po odehraném kole soutěže a to max. v limitu do následujícího kalendářního dne po svém pořádaném TD. (viz ZL. B.5.2 / odst. 28 a viz Dodatek 01 – B.2.2 / odst. 12)
- Toto družstvo (zástupce) má za povinnost zadat přepis do systému BLMFis kompletní zápisy všech utkání a to max. do 5 dnů od pořádání svého TD (viz ZL. B.5.2 / odst. 13 a viz Dodatek 01 – B.2.2 / odst. 12)
- Toto družstvo (zástupce) má za povinnost odeslat emailem zpracované naskenované zápisy o utkání v limitu max. 5 dnů od pořádání svého TD (viz ZL. B.5.2 / odst. 13 a viz Dodatek 01 – B.2.2 / odst. 12)

pozn. pro pochopení správnosti zadávání je vhodné shlédnout: Směrnice 04 - Pokyny pro vyplňování zápisu o utkání BLMF.

Náročnost zadávání statistik o utkání

- časová náročnost tohoto úkonu – cca 5 - 10min.
- časová náročnost tohoto úkonu – cca 2 - 3 hod.
- časová náročnost tohoto úkonu – cca 15 - 30min.

A - Rychlé zveřejnění výsledků utkání a neoficiální zaktualizování tabulky

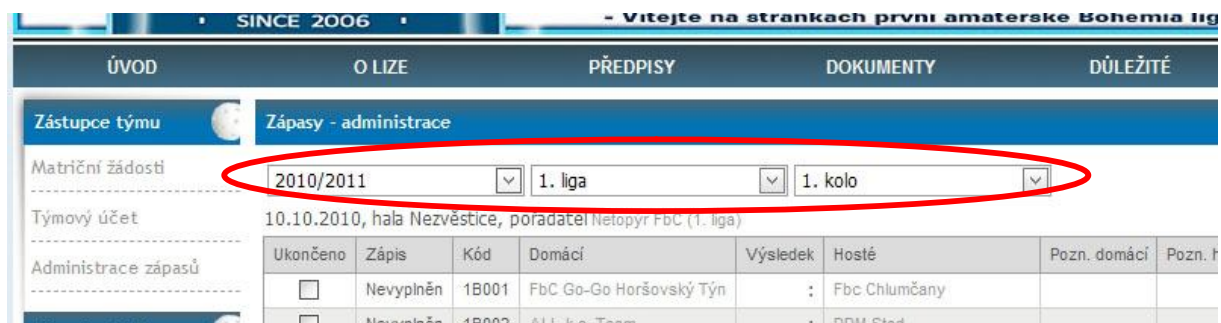
Zástupce může v administraci upravovat pouze ty turnajové dny (TD), které pořádá jeho družstvo. Pokud zástupce má víc družstev, může upravovat všechny TD, kde je pořadatelem některé z jeho družstev. Zástupce může editovat pouze konečný výsledek utkání a zaktualizovat tabulku své kategorie soutěže po zadání všech výsledků z daného TD.

V první řadě je nutné se běžným způsobem logovat (přihlásit se do systému dle obr. 1 a 2.). Po úspěšném přihlášení je v levém sloupci menu určeného pro zástupce položka „administrace zápasů“ (obr.4). Klikněte na tuto položku a tím se dostáváte ke konkrétní aktualizaci výsledku utkání.



The screenshot shows the website header with navigation tabs: ÚVOD, O LIZE, PŘEDPISY, DOKUMENTY, DŮLEŽITÉ. Below the header, there is a sidebar menu with items: Zástupce týmu, Matriční žádosti, Týmový účet, **Administrace zápasů** (circled in red), and Hlavní nabídka. The main content area shows the title 'BLMF - Bohemia liga malého florbalu' and a section for 'Vyřizování matričních žádostí' with a date of 8.9.2010. A 'Nová' button is visible on the right.

obr.4



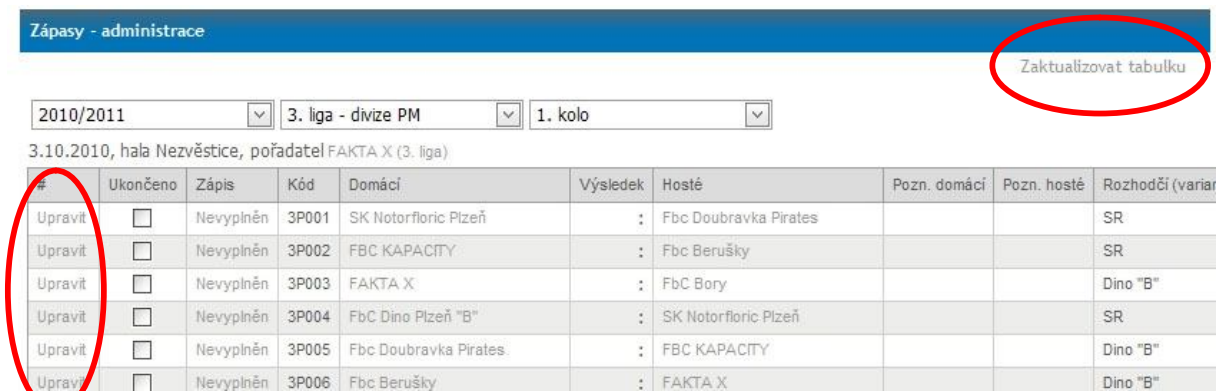
The screenshot shows the 'Zápasy - administrace' page. At the top, there are filters for the season (2010/2011), league (1. liga), and round (1. kolo), all of which are circled in red. Below the filters, the date and venue are listed: 10.10.2010, hala Nezvěstice, pořadatel Netopyr FbC (1. liga). A table of matches is displayed with columns: Ukončeno, Zápis, Kód, Domáci, Výsledek, Hosté, Pozn. domácí, and Pozn. f. Two matches are listed: one with code 1B001 and another with code 1B002.

obr.5

Nejprve vyberte ročník soutěže, příslušnou kategorii ligy a požadované soutěžní kolo TD, které po svém pořádání turnaje chcete doplnit (obr.5). Doplnění výsledku (stav skóre) jednotlivých utkání provedete postupným klikáním na první položku „upravit“ z levé strany tabulky rozpisu utkání daného TD (obr.6).

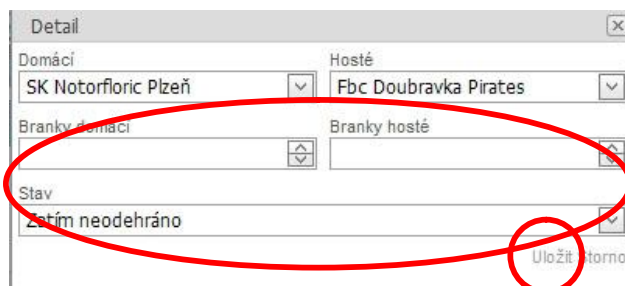
Vždy u každého utkání se rozevře okno s detailem pro zadání (obr.7). Vyplňte počet vstřelených branek domácí/hosté a zvolte stav odehraného utkání. Je důležité určit „stav“ zvolit jak bylo utkání ukončeno (obr.7) (viz. možnosti ... ukončeno po základní části, kontumace, ukončeno po nájezdech, atd.). Po správném vyplnění položek potvrďte stisknutím možnosti „uložit“. Takto postupujeme u každého utkání na daném turnaji.

Jakmile tímto způsobem zadáte všechna utkání na TD a proběhne ještě konečná vizuální kontrola správnosti těchto výsledků přikročíte k zaktualizování celkové tabulky kategorie soutěže po odehraném kole (obr.6 – vpravo nahoře). Tím je aktualizace tabulky po odehraném kole hotova.



The screenshot shows the 'Zápasy - administrace' page with filters for 2010/2011, 3. liga - divize PM, and 1. kolo. A table of matches is shown with columns: #, Ukončeno, Zápis, Kód, Domáci, Výsledek, Hosté, Pozn. domácí, Pozn. hosté, and Rozhodčí (varia). Each row has an 'Upravit' button circled in red. At the top right, a button 'Zaktualizovat tabulku' is also circled in red.

obr.6



The screenshot shows the 'Detail' form for a match. It includes dropdown menus for 'Domáci' (SK Notorfloric Plzeň) and 'Hosté' (Fbc Doubravka Pirates). There are input fields for 'Branky domácí' and 'Branky hosté'. A 'Stav' dropdown menu is set to 'Zatím neodehráno'. The 'Uložit' button is circled in red.

obr.7

B – Zadání obsahu jednotlivých zápisů o utkání

pozn. přepis každého zápisu o utkání do systému BLMFis.

První krok - zadávání statistiky ze zápisu

Nejdříve je opět nutné začít přihlášením do systému (viz. výše). Po úspěšném přihlášení je v levém sloupci menu určeného pro zástupce položka „administrace zápasů“ (obr.4). Klikněte na tuto položku a tím se dostáváte ke konkrétní aktualizaci TD. Zás vyberte ročník soutěže, příslušnou kategorii ligy a požadované soutěžní kolo TD, které po svém pořádání chcete doplnit (obr.5). Výběrem těchto možností se dostáváte do administrace utkání vaší kategorie soutěže s povolením upravovat jen ten TD dle vašeho pořadatelství.

Druhý krok – karty zápisu jednotlivých utkání

Na editaci přepisu jednotlivého utkání se dostanete ve třetím sloupci zleva kliknutím na „nevyplněn“ (obr.8).

Poté se otevře karta daného utkání a vaším úkolem je kompletně zadat (přepsat) celý zápis o utkání.

Jednotlivé položky jsou: soupisky, branky, tresty, brankáři, time-out, rozhodčí a naskenovaný zápis.

#	Ukončeno	Zápis	Kód	Domáci	Výsledek	Hosté	Pozn. domácí	Pozn. hosté	Rozhodčí (varia
Upravit	<input type="checkbox"/>	Nevyplněn	3P001	SK Notorfloric Plzeň	:	Fbc Doubravka Pirates			SR
Upravit	<input type="checkbox"/>	Nevyplněn	3P002	FBC KAPACITY	:	Fbc Berušky			SR
Upravit	<input type="checkbox"/>	Nevyplněn	3P003	FAKTA X	:	Fbc Bory			Dino "B"
Upravit	<input type="checkbox"/>	Nevyplněn	3P004	Fbc Dino Plzeň "B"	:	SK Notorfloric Plzeň			SR
Upravit	<input type="checkbox"/>	Nevyplněn	3P005	Fbc Doubravka Pirates.	:	FBC KAPACITY			Dino "B"
Upravit	<input type="checkbox"/>	Nevyplněn	3P006	Fbc Berušky	:	FAKTA X			Dino "B"

obr.8

Třetí krok – vyplnění zápisu o utkání

Dále pokračujeme vyplněním samotného zápisu.

Kód zápasu: 3P001
Domáci: SK Notorfloric Plzeň
Hosté: Fbc Doubravka Pirates
Stav zápisu: Nevyplněn

Připraveno ke kontrole | [zpět na zápasy](#)

Soupisky	▼
Branky	▼
Tresty	▼
Brankáři (nástupy, zásahy)	▼
Time out	▼
Rozhodčí, poznámky	▼
Naskenovaný zápis	▲

obr.9

Kliknutím na jednotlivé bloky soupiska, branky, tresty, atd. vždy rozevřeme ten daný blok, se kterým chceme pracovat a přepsat do něj informace ze zápisu (obr.9). Každý blok funguje tak, že pokud není ještě zadán ani jeden záznam, tak cca uprostřed má aktivní odkaz „Nový“ (obr.10). V tomto duchu jsou všechny bloky s výjimkou bloku rozhodčí, kde se pro zadání klikne na „upravit“ a také poslední blok pro sken zápisu.

a) Soupisky

Základní pohled na ještě nevyplněnou soupisku. Pro první zadání hráče provedeme kliknutím na „Nový“ a to jak u družstva domácí i následně hosté (obr.10).

Soupisky						Hosté					
Domáci						Hosté					
Zkopírovat z jiného zápasu						Zkopírovat z jiného zápasu					
#	Číslo	Hráč	Post	Statut	Kapitán	#	Číslo	Hráč	Post	Statut	Kapitán
		Nový						Nový			
		Žádné záznamy						Žádné záznamy			

Branky

Tresty

Brankáři (nástupy, zásahy)

Time out

obr.10

Poté se rozevře detail pro zadání konkrétního jména, čísla, postu, statutu a zdali byl hráč kapitánem. Po vyplnění stiskněte „Uložit“ . Hráč je tímto přiřazen na zápasovou soupisku družstva daného utkání (obr.11).

Soupisky						Hosté					
Domáci						Hosté					
Zkopírovat z jiného zápasu						Zkopírovat z jiného zápasu					
#	Číslo	Hráč	Post	Statut	Kapitán	#	Číslo	Hráč	Post	Statut	Kapitán
	1	Procházka Petr (81)	G		<input type="checkbox"/>						

Uložit

obr.11

Pro další přiřazení hráčů na soupisku stále opakujte kliknutím na „Nový“, ale již na řádku posledně zadaného hráče vlevo v navigační lištičce. Navigační lištička má tři odkazy (obr.12): **U Nový X**.

U - značí upravit již vytvořeného hráče a záznam je možné ještě upravovat

Nový - vyvolá pole pro zadání nového řádku, pro zadání dalšího hráče (již popsáno výše)

X - pro odstranění záznamu řádku hráče (pro bezpečnost je po kliknutí vyvoláno potvrzovací okénko a až po jeho potvrzení je případný záznam odstraněn).

Soupisky						Hosté					
Domáci						Hosté					
Zkopírovat z jiného zápasu						Zkopírovat z jiného zápasu					
#	Číslo	Hráč	Post	Statut	Kapitán	#	Číslo	Hráč	Post	Statut	Kapitán
U Nový X	1	Procházka Petr (81)	G		<input type="checkbox"/>						
U Nový X	5	Tykvart Miroslav (93)			<input type="checkbox"/>						

obr.12

Můžeme také zkopírovat soupisku z jiného zápisu, tato možnost pro usnadnění zadávání funguje pouze v rámci toho daného TD a soupiska už musí samozřejmě před tím existovat (neboli musí být už vyplněn první zápas daného družstva na TD). Provedeme stisknutím odkazu „Zkopírovat z jiného zápasu“ (obr.13).

pozn. soupiska družstva nemusí vždy být úplně totožná, proto po zkopírování jí znovu vizuálně překontrolujete a upravte !!!

Soupisky						Hosté					
Domáci						Hosté					
Zkopírovat z jiného zápasu						Zkopírovat z jiného zápasu					
#	Číslo	Hráč	Post	Statut	Kapitán	#	Číslo	Hráč	Post	Statut	Kapitán
U Nový X	1	Procházka Petr (81)	G		<input type="checkbox"/>						
U Nový X	5	Tykvart Miroslav (93)			<input type="checkbox"/>						

obr.13

POZOR !!! Při volbě hráčů systém filtruje všechny hráče, kteří mohou za dané družstvo nastoupit. Tzn. i všechny typy hostování, ale nezobrazuje se u hráče tento status automaticky. Opište či zadejte to proto ze zápisu manuálně.

b) Branky

Pro zadání branek ze zápisu platí obdobný sled jako u soupisek. (obr.14). Volíme dle zápisu poločas, čas a kdo dal gól a kdo asistoval s tím, že nám systém nabízí jen hráče z vyplněných soupisek. Co je vhodné zdůraznit je, že pokud je v zápise uveden „Typ“ branky musíte ho zvolit v daném okénku. Dále zda byla branka zapsána v zápise jako „Vlastní“ zaškrtnete připravené políčko. Při zaznamenání vlastní branky se do okénka Gól a Asist. nezapisují žádná čísla hráčů (pozn. i když je v zápise tak uvedeno)

obr.14

c) Tresty

Pro zadání trestů ze zápisu platí obdobný sled jako u soupisek a branek (obr.15). Pokud v zápise je uveden trest př. 1+1min. nebo 1+5min. uvádí se pro stejného hráče každý jednominutový trest zvlášť nebo v druhém popsaném případě do jednoho řádku trest jednominutový a do druhého řádku trest pětiminutový pro stejného hráče. Dohromady v součtu budou takto zadané tresty odpovídat skutečnosti uvedené v zápise. Zda je nějaký hráč uveden v zápise v závorce neuvádí se do stavu trestů. Většinou si odseděl trest pouze za hráče, který byl potrestán ČK.

obr.15

d) Brankáři (nástupy, zásahy)

Pro zadání brankářů ze zápisu platí obdobný sled jako u soupisek, branek a trestů (obr.16) . Pokud v daném utkání dojde k zaznamenané výměně brankářů, je nutné vyplnit čas výměny a zásahy obou brankářů.

#	Nástup	Čas	Brankář	Zásahy
U Nový X	1	00:00	1	11
U Nový X	2	05:18	5	8

obr.16

e) Time out

Pro zadání oddechového času ze zápisu platí obdobný sled jako u soupisek, branek, trestů, atd..

f) Rozhodčí a poznámky

Pro zadání konkrétního rozhodčího lze využít kompletního výčtu z listiny rozhodčích v případě rozhodčí1 a rozhodčí2. Pokud je v zápise uvedena poznámka pořadatele či rozhodčích je třeba jí též přepsat do patřičné kolonky (obr.17).

g) Naskenovaný zápis

Naskenovaný soubor zápisu je třeba předem ve svém PC připravit tak, aby jeho formát byl **JPG**, rozlišení doporučené 1100x778 (záleží jak kvalitním přístrojem disponujete) a velikost souboru nebyla větší než **512 kB** (0.5 MB) !!!
Poté kliknutím na „vybrat“ zvolíte daný soubor zápisu a potvrďte kliknutím na „načíst“. Po určité chvilce bude daný zápis viditelný v náhledu (obr.18). Pokud se vám po prvním načtení naskenovaného zápisu nezdá jeho rozlišení lze ho jednoduše přepsat (znovu načít) za vhodnější úpravu souboru.



obr.18

Čtvrtý krok – dokončení

Zástupce družstva po přepsání každého zápisu nastaví stav směřující ke kontrole (obr.9 – vpravo nahoře).

Jakmile zástupce zápis vyplní, potvrdí ho kliknutím na akci „připraveno ke kontrole“ (před tím ještě zobrazen dotaz, jestli to skutečně chce udělat) poté ztrácí možnost další editace tohoto zápisu, všechny možnosti úprav tohoto zápisu mu zmizí. Nemá ani možnost přepnout zápis zpět do stavu „nevyplněno“. Kontrola zápisu je v tomto momentě už na osobě vedením soutěže pověřené kontrolou zápisů.

Kontrola zadání statistiky

Po kompletním zadání statistik pořadatelem vše v konečné fázi zhodnotí příslušná osoba (statistikář - člen Výboru BLMF), která zkontroluje takto připravené zápisy s naskenovaným originálem a potvrdí jeho správnost v systému přepnutím do stavu „Zkontrolován“. Při tomto kroku se zároveň provedou kontroly na počet hráčů (minimum, maximum), kontrola hostování (počet, správnost vyplnění statutu, jestli hráč vůbec může hostovat). Jakmile jsou zkontrolovány všechny zápisy je možné přepočítat statistiky za dané soutěžní kolo. Po zpracování celého daného kola soutěže zadá příslušná osoba povel k finální aktualizaci. Poté budou veškeré statistiky viditelné pro běžného i registrovaného uživatele BLMFis na web stránkách v části levého menu „Soutěže“. Jakmile je zápis ve stavu "zkontrolován", také zástupce družstva nemá možnost přepnout zápis zpátky do stavu "nevyplněn" a tím pádem ho už nemůže nijak změnit či upravovat.

C - Jak má vypadat naskenovaný zápis? (... povinnost skenování zápisů o utkání)

Pořádající družstvo čili jeho zástupce zasílá kompletně naskenované zápisy z TD do 5dnů od svého pořádání emailem buď jednotlivě a vždy ve formátu **.jpg, .gif, .tif, .bmp a nebo .png** (zaslání souhrnně v podobě **.pdf** je NEVHODNÉ).

Daleko vhodnější je zkomprimovat soubory do nějakého archivu typu **.zip** nebo **.rar**.

Takto vytvořená příloha by neměla přesáhnout 10 MB, protože potom jsou většinou problémy s úspěšností odeslání i přijmutí, pokud nelze jinak řešit je vhodnější vytvořit dvě přílohy.

Zaslání se provádí výhradně na adresu: blmf@centrum.cz.

Kde získám další informace, pokud mi něco z fungování statistik BLMFisu není jasné?

V první řadě si ještě jednou důkladněji přečtete tento návod !!!

Jen ve vážných situacích kontaktujte správce systému: stanekj@email.cz mob. 604 156 781

(pracuje s BLMFisem pravidelně, je také jeho autorem a zná odpovědi na většinu technických otázek).

V případě potřeby běžných otázek napište či zavolejte členům Výboru BLMF: email: blmf@centrum.cz

mob.: 721 295 915, 724 093 938