

Uputstvo za delegate za unos događaja sa utakmice kroz Comet Football aplikaciju

■ OSNOVNO

Za rad na aplikaciji i utakmicama uživo treba vam **APPLE** ili **ANDROID** uređaj, kao i **INTERNET**. Aplikaciju preuzimate putem sledećih linkova:

- iOS - <https://apple.co/3Bx9goj>
- Android - <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.analyticom.newCometMobile>

Za ulazak u aplikaciju koristite isto korisničko ime i lozinku kao i kada pristupate COMET-u sa računara.



Izaberite grb **Fudbalskog saveza Srbije**

Unesite **Korisničko ime**

Unesite **Lozinku**

Tačka treba da bude **BELA** kada ulazite u aplikaciju.

PLAVA tačka znači da ulazite u **DEMO** verziju, odnosno test okruženje.

Pritisnite **PRIJAVA (LOGIN)** dugme

ULAZAK U APLIKACIJU

Na početnoj stranici nalaze se vaše naredne utakmice, a prevlačenjem nalevo prethodne.

Sa početne strane izaberite utakmicu na kojoj ste delegat i otvorice vam se stranica utakmice. Tu možete videti osnovne informacije o utakmici, proveriti postave timova, trenere i službena lica.

INFO DOMAČI GOSTI UŽIVO FORME

Početna postava

Didulica Nemanja G

Ilić Nenad

Ranković Milorad

Kuzmić Miroslav

Branković Mirko

Mirković Uroš

Stanojević Dejan K

Ristić Strahinja

Nedeljković Petar

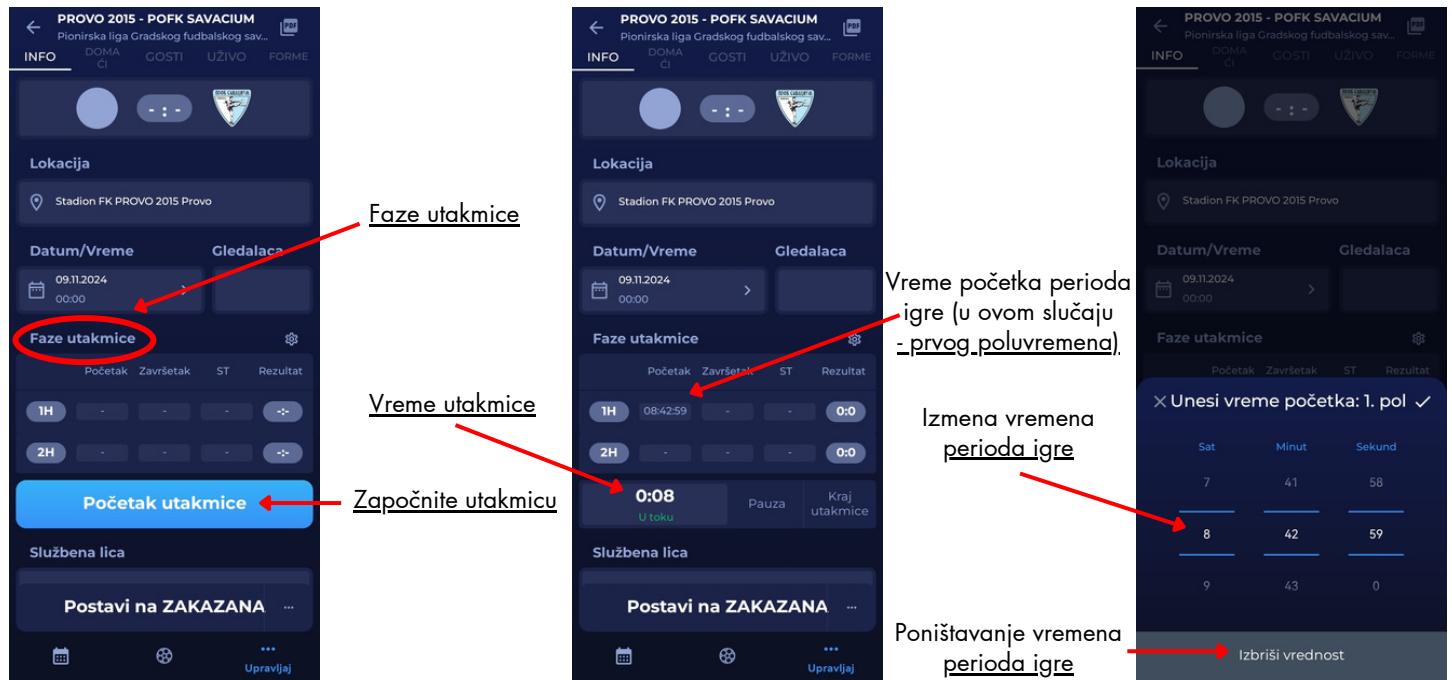
Čirić Kristijan

Lazić Nikola

UTAKMICE (nadoilazeće i prethodne), OSNOVNE KARTICE UTAKMICE

VREME

Za označavanje početka utakmice pritisnite **POČETAK UTKAMICE (Start game)** dugme odmah nakon što sudija da signal. Sistem automatski upisuje vreme i postavlja status utakmice na **U TOKU (In progress)** nekoliko sekundi nakon pritiska na dugme.



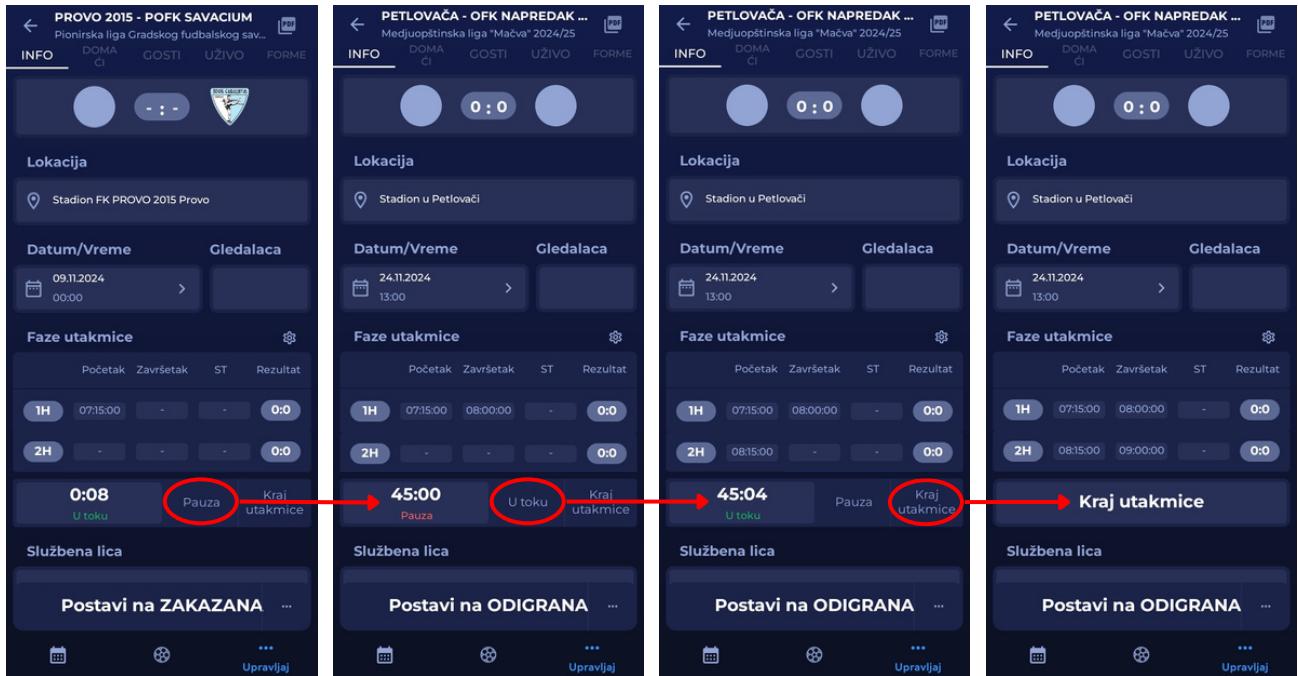
FUNKCIJE UPRAVLJANJA VREMENOM

Ukoliko ste nenamerno pritisnuli **POČETAK UTKAMICE (Start game)**, možete pritisnuti na polje gde je upisano vreme početka, a zatim na **IZBRIŠI VREDNOST (Clear value)** kako biste poništigli grešku. Nakon toga biće ponovo omogućeno **POČETAK UTKAMICE (Start game)** dugme.

Takođe, ako ste prekasno označili početak poluvremena ili njegov završetak, to može da se ispravi odabirom tačnog perioda koji želite da korigujete, odnosno kvadratiča koji svaki period ima. Oni se nalaze na početnoj stranici **INFO** (kartica na vrhu ekrana) - segment **FAZE UTKAMICE (Match phases)**.

Za kraj prvog poluvremena pritisnite **PAUZA (Break)**, za početak drugog **U TOKU (In progress)**, a za kraj utakmice **KRAJ UTKAMICE (Full time)**.

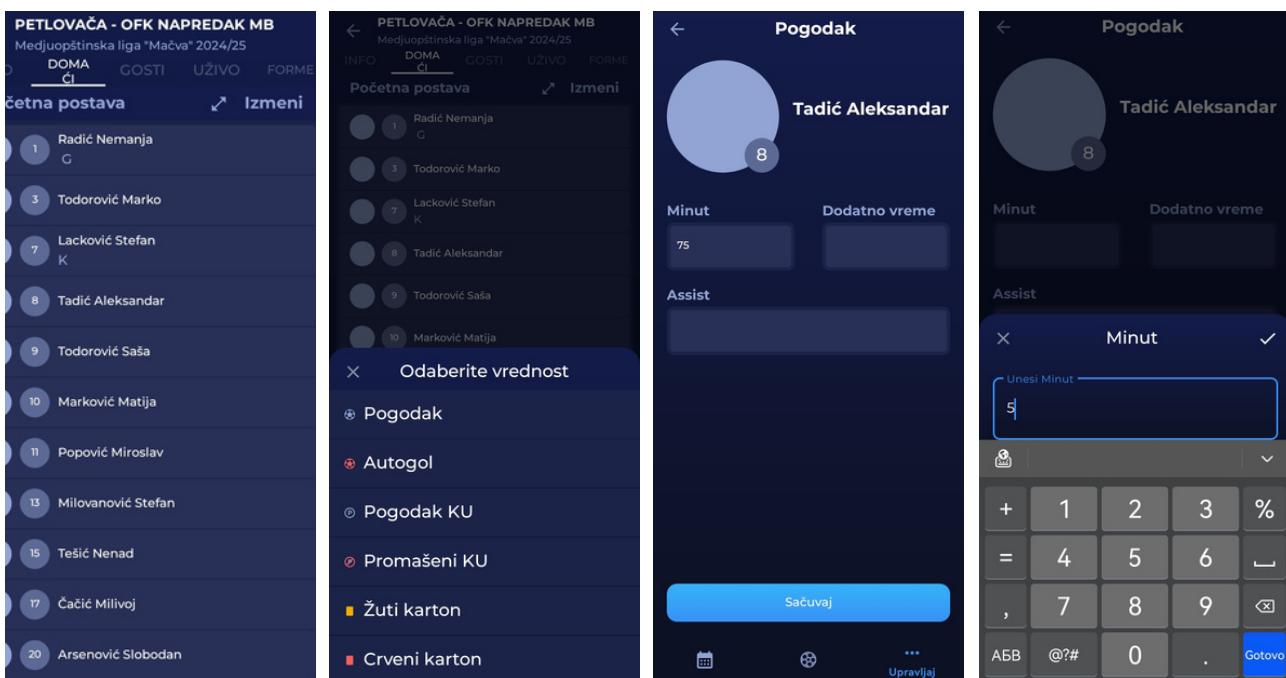
Pokušajte što tačnije da reagujete na sudijski znak.



DOGAĐAJI

Događaje sa utakmice unosite na karticama **DOMAĆI (HOME)** odnosno **GOSTI (AWAY)**. Prvo izaberite **osobu** za koju unosite događaj (igrac, trener, službeno lice...) pritiskom na **ime i prezime**. Otvoriće vam se deo ekranra za **izbor događaja** (gol, auto-gol, kazneni udarac, promačen KU, žuti karton, crveni karton). Nakon izbora otvara se stranica za unos minuta. Pritiskom na **SAČUVAJ (Save)** dugme, događaj se upisuje.

NAPOMENA: Svi događaji mogu da se unesu, koriguju ili izbrišu, što uključuje i pravilan unos minuta njihovog dešavanja. Izaberete osobu za koju ste napravili pogrešan unos i zatim izaberete događaj koji želite da izmenite ili izbrišete. Brisanje se radi uz pomoć male crvene kanitce koja se nalazi u gornjem desnom uglu kada se uđe na igrača, a zatim i na događaj koji želite da izbrišete zbog pogrešnog unosa.

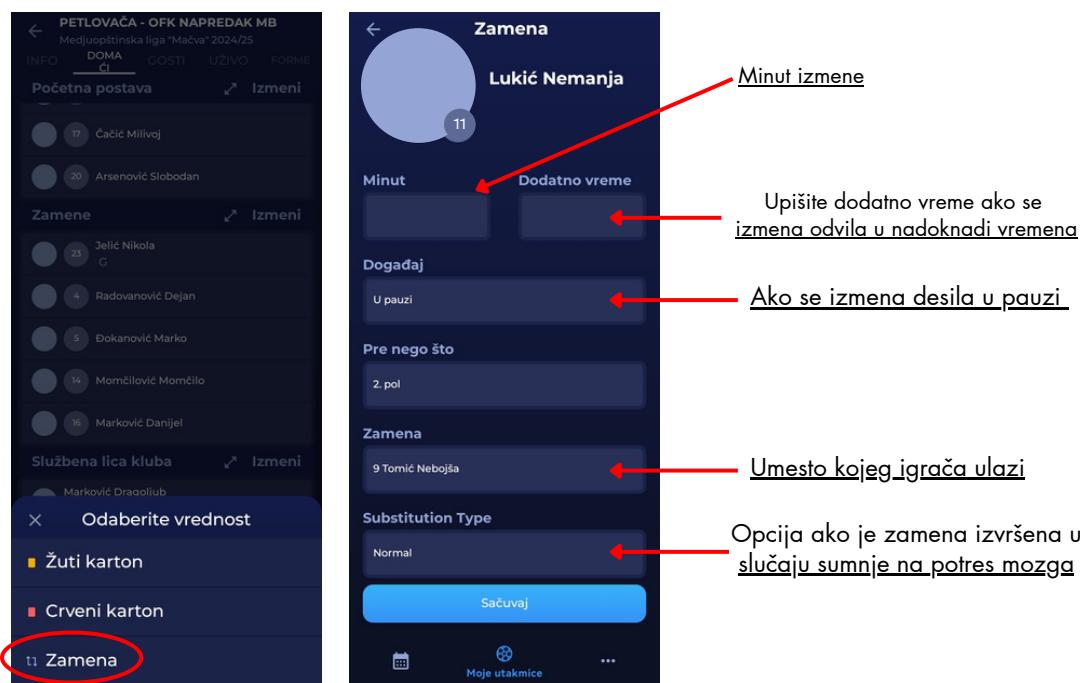


IZBOR DOGAĐAJA I UNOS

Ukoliko iz bilo kog razloga čekate da vidite da li je potrebno izvršiti unos (neodlučnost sudsije, VAR provera...) u polje **MINUT** možete upisati različitu vrednost od one koja je upisana na osnovu brojača vremena aplikacije.

Opomene unosite na isti način kao i pogodak ili kazneni udarac. Ako niste sigurni u razlog dobijanja kartona, ostavite to polje praznim i ažurirajte ga nakon konsultacije sa sudsijom.

Zamena igrača se unosi tako što prvo izaberete igrača koji ulazi sa **klupe** i odaberete opciju **ZAMENA**, i u okviru te opcije upisujete **MINUT**, **DOGAĐAJ** (U toku igre, U pauzi..), kao i igrač umesto kojeg ulazi. Ukoliko se vrši višestruka izmena u jednom prekidu, potrebno je za svaku zamenu upisati **ISTI MINUT** kako bi to sistem prepoznao kao izmene u jednom prekidu. Obratite pažnju da li ste odabrali opciju izmene **U PAUZI** ili **U TOKU IGRE**, što važi i za kartone, ako li se desi da ga igrač ili službeno lice dobije posle utakmice.



ZAMENA IGRAČA

DODATAK I SAVETI

Na kraju utakmice izvršite proveru sa sudijom svega što ste uneli. Sudija svaki unos može da ispravi, ali i da doda događaj ukoliko je nešto propušteno. Sudija je taj koji premešta utakmicu u status **ODIGRANA**, nakon čega su uneti podaci zvanični.



Kada pokrenete vreme, bilo to za početak prvog ili drugog poluvremena, vreme će teći bez obzira bili vi u aplikaciji ili ne, da li vam se internet u nekom trenutku prekinuo ili se javite na neki bitan poziv. Ne zaboravite da morate da zaustavite vreme sa završetkom oba poluvremena.

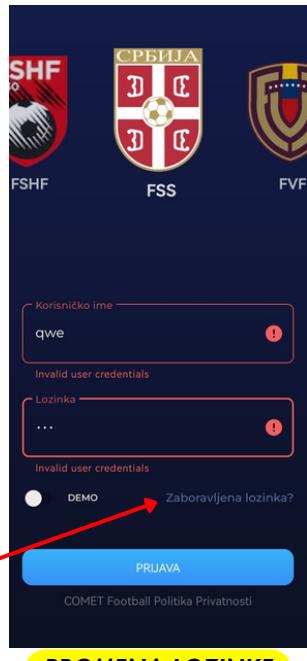
U slučaju nekog događaja ili incidenta na utakmici, neka vam prioritet bude na posmatranju te situacije, a zatim unesite događaj, ili više njih, u aplikaciju. Ne zaboravite da možete da vratite vreme na minut kada se taj događaj zapravo i odigrao.

Ako imate neki tehnički problem, ili je neophodno da se izvrši korekcija događaja nakon što je utakmica premeštena u status **ODIGRANA**, pozovite nadležnog COMET administratora za tu ligu. Svaki Savez ima određeno lice koje obavlja funkciju COMET administratora.

PROMENA LOZINKE. U slučaju da ste zaboravili svoje pristupne parametre (**Korisničko ime i Lozinku**) i da ih niste nigde zapisali/sačuvali, bilo na papiru ili na telefonu/računaru, možete da resetujete šifru putem opcije na početnoj stranici **Zaboravljena lozinka**. Nakon odabira te opcije, neophodno je da unesete vaše korisničko ime ili elektronsku poštu koju ste koristili za povezivanje naloga. Na tu elektronsku poštu dobijete link putem kojeg ćete napraviti novu šifru. Resetovanje šifre možete da učinite i putem telefona, ali i računara.

Pre odlaska na utakmicu uđite na aplikaciju kako bi se uverili da imate najnoviju verziju. Kad uđete na nju, ako je neophodno ažuriranje, trebali bi da dobijete obaveštenje da to treba da se učini. S vremenom na vreme, aplikacija se ažurira i zato morate imati najnoviju verziju kako ne bi imali poteškoće u radu.

Opcija Zaboravljena lozinka



PROMENA LOZINKE