

Uputstvo za klubove za sastavljanje tima i unos službenih lica za utakmicu

■ OSNOVNO

Za rad na aplikaciji i unošenja sastava ekipe treba vam **RAČUNAR**, **APPLE** ili **ANDROID** mobilni uređaj, kao i **INTERNET**. Da biste pristupili aplikaciji putem telefona, preuzmite je 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 iste parametre kao i kada pristupate COMET-u sa računara. Da biste ušli u aplikaciju putem računara, otvorite pretraživač (Chrome, Mozilla Firefox..) i idite na sajt <https://comet.fss.rs/>.



Izaberite grb **Fudbalskog saveza Srbije**

Unesite **Korisničko ime**

Unesite **Lozinku**

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

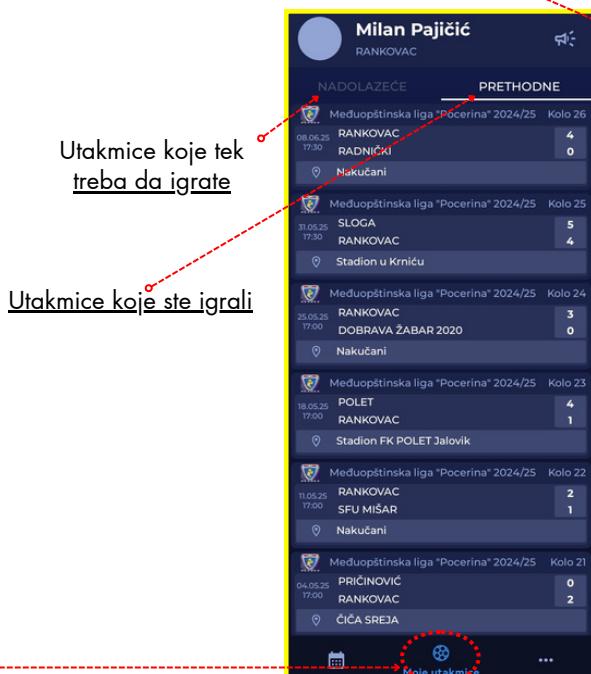
PLAVA tačka znači da ulazite u **DEMO** verziju, odnosno test okruženje.

Pritisnite **PRIJAVA (LOGIN)**

ULAZAK U APLIKACIJU SA TELEFONA

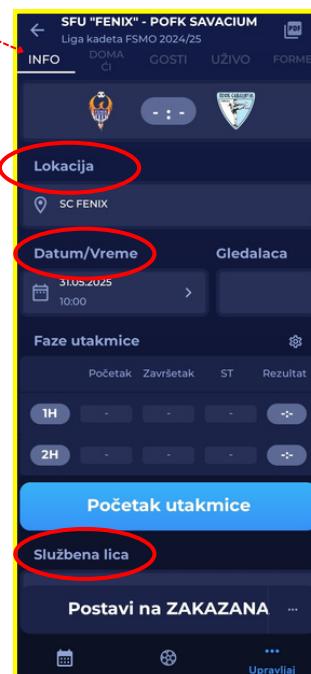
Na kartici **MOJE UTAKMICE** se nalaze naredne utakmice vašeg kluba. Prevlačenjem nalevo, možete videti prethodno odigrane utakmice.

Kada otvorite utakmicu, na kartici **INFO** možete videti sve osnovne informacije: lokaciju, datum, vreme i službena lica utakmice.



Utakmice koje tek
treba da igrate

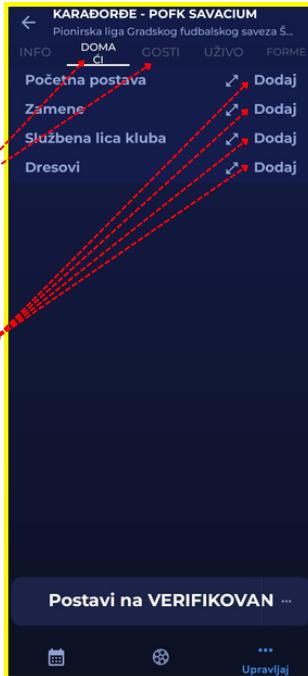
Utakmice koje ste igrali



UTAKMICE (nadoilazeće i prethodne)

■ NA TELEFONU

U zavisnosti od uloge, uđite na karticu **DOMAĆI** ili **GOSTI**. Na njoj možete uneti sastav svoje ekipe ili pogledati protivnički



STRANICA VAŠE EKIPE

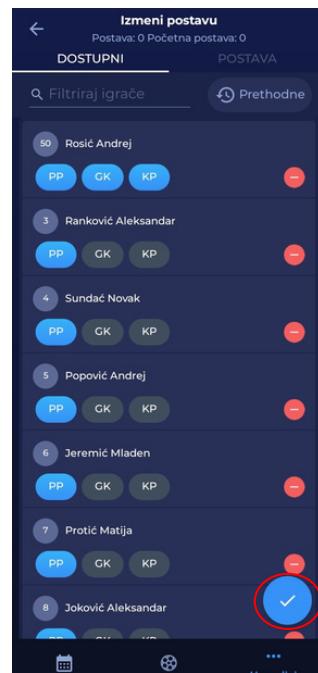
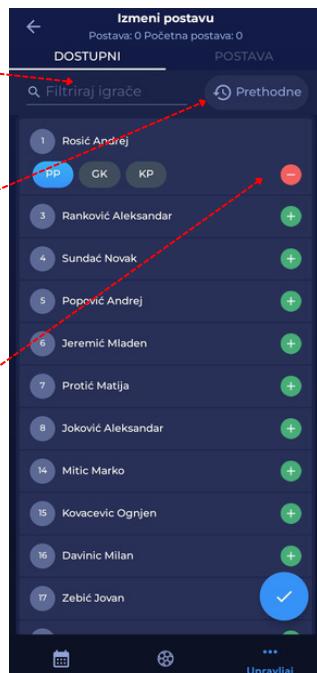
Putem opcije za pretragu **FILTRIRAJ IGRAČE** možete brzo da pretražite svoje igrače unošenjem njihovih prezimena i imena



GREŠKE

Putem opcije **PRETHODNE** sistem će automatski odabrat igrace koji su igrali na prethodnoj utakmici, sa istim ulogama

NAPOMENA: Ako imate dosta izmena, preporuka je da ne koristite ovu opciju jer ćete imati mnogo korekcija

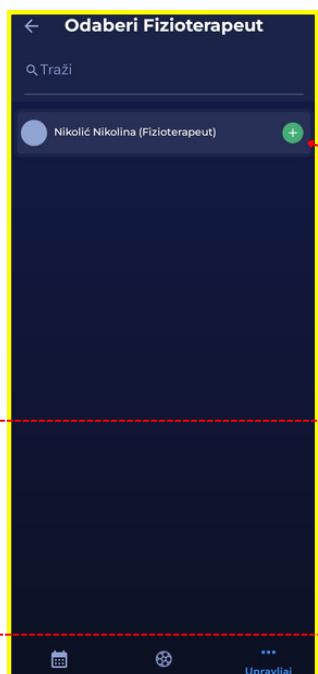


Ako ste završili sa unošenjem sastava ekipe, pritisnite ovo dugme da potvrdite i sačuvate urađeno

UNOŠENJE IGRAČA

Kao i kod igrača, putem opcije **PRETHODNE** sistem će automatski odabrat službena lica sa prethodne utakmice

NAPOMENA: S obzirom da ekipe u većini slučajeva igraju jednom kući, pa zatim na strani, moraćete da unesete dodatna obavezna lica ili izbrisete nepotrebna

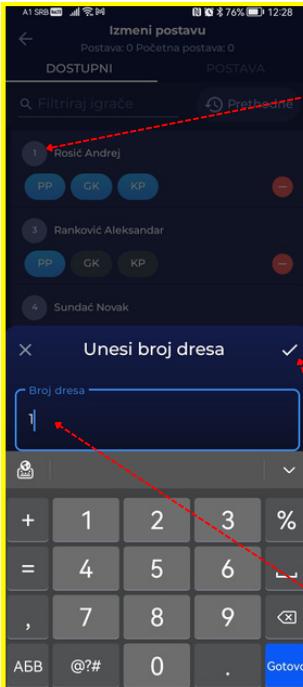


Klikom na **ZELENI** plus završite sa dodavanjem službenog lica

Klikom na **ZELENI** plus uči ćete u pregled vaših službenih lica - u ovom slučaju u kategoriju FIZIOTERAPEUT

Recimo da ste izabrali službeno lice - **FIZIOTERAPEUT**. Ono će se pojaviti umešto reči **NEOZNAČEN**. U slučaju da trebate da promenite to lice, pritisnite **CRVENI** minus koji će biti na mestu plusa

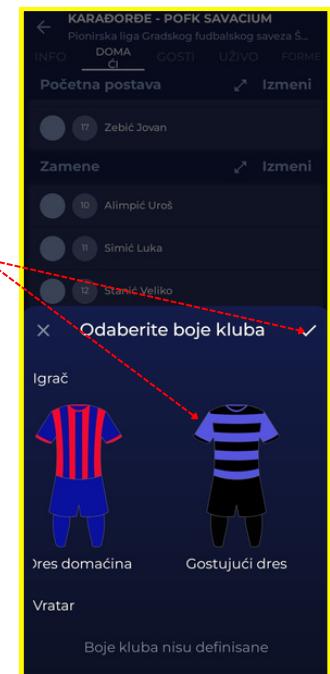
UNOŠENJE SLUŽBENIH LICA



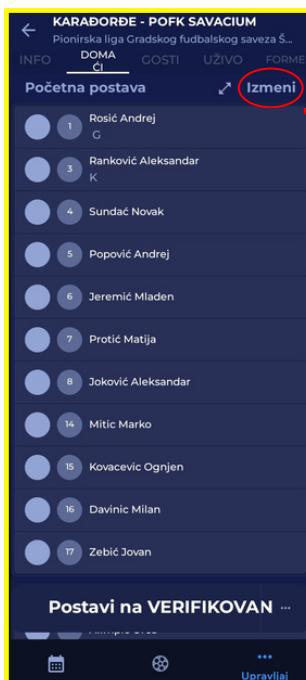
Ako treba da promenite **BROJ DRESA** vašeg igrača, morate pritisnuti tačno na mali kružić sa brojem levo od njegovog imena

Odaberite dres igrača, ali i golmana u kojem će vaša ekipa nastupati na utakmici. Dres bi trebao da se odabere već u toku nedelje kako bi vaš protivnik znao u kojoj garnituri ćete igrati, ako možda niste iskommunicirali na neki drugi način.

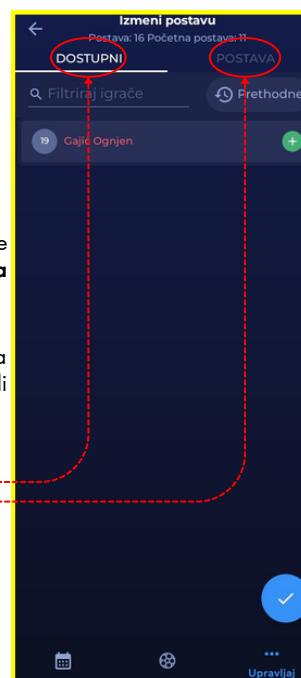
NAPOMENA: Da bi odabrali dresove, njih pre toga morate uneti u sistem. Pravite ih ulazeњem na COMET putem pretraživača (<https://comet.fss.rs/>). Kartica **MOJ KLUB→BOJE KLUBA→DODAJ→ODABERITE PRAVILNE BOJE I DIZAJN DRESA.**



BROJ DRESA IGRAČA



1. Ako ste napravili grešku i imate potrebu za nekom igračkom promenom, pritisnite na opciju **IZMENI** kod **Početna postava** ili **Zamene**
2. Ako se promena odnosi na nekog igrača kojeg niste uneli onda to činite putem kartice **DOSTUPNI**, u suprotnom, kliknite na **POSTAVA**



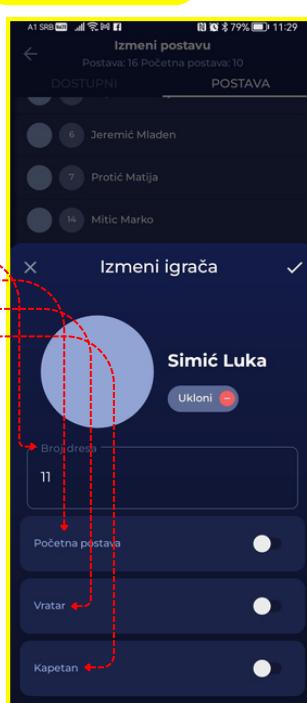
3. Kliknite na igrača, napravite neophodnu promenu i potvrdite je

OBJAŠNJENJE:

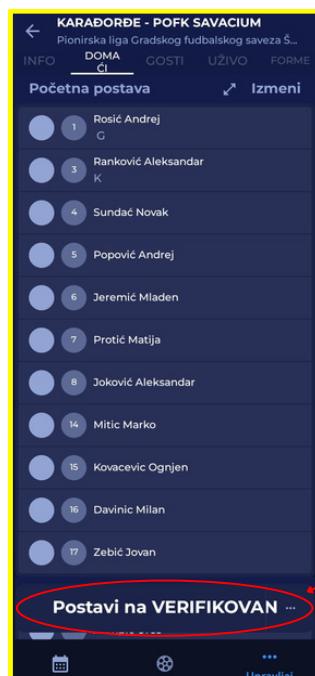
Broj dresa
Početna postava
Vratar
Kapiten

U ovom slučaju igrač sa slike nije označen ni za jednu od ovih opcija. Da bi započeo utakmicu iz prve postave, bio golman ili kapiten, krug mora da bude PLAVE boje.

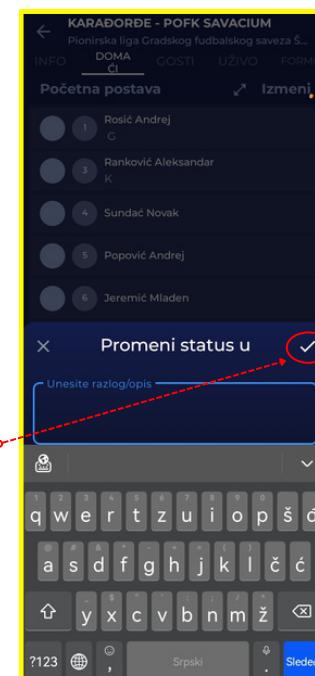
NAPOMENA: Da biste promenili kapitena ili golmana, morate najpre izbrisati igrača sa tom ulogom jer vam sistem neće dozvoliti da imate dva kapitena ili golmana. Slično važi i za izmenu u prvoj postavi ili kod ukupnog broja igrača, odnosno nekoga najpre morate izbrisati da biste napravili izmenu.



IZMENE U POSTAVI

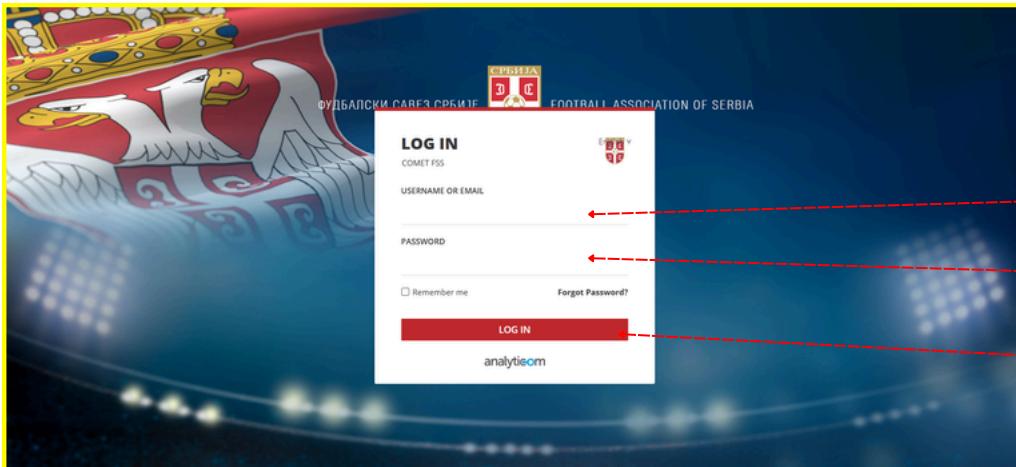


Ne zaboravite da kada završite sa unošenjem svih podataka da verifikujete sastav putem opcije **VERIFIKOVAN**, nakon čega treba da potvrdite tu promenu statusa.



VERIFIKACIJA SASTAVA

- NA RAČUNARU



- Unesite Korisničko ime
- Unesite Lozinku
- Pritisnite PRIJAVA (LOGIN) dugme

ULAZAK U APLIKACIJU SA RAČUNARA

Sledeće utakmice vašeg kluba
(ova stranica će vam se otvoriti
odmah nakon ulaska u nalog).



Datum/vreme T1	Kolo T1	Mesto T1	Takmičenje T1	Utakmica	Rezultat	Status T1	Aksijske opcije
24.08.2025 17:30	1	Vuković	MOFL "Pocerina" 2025/26	DOBRAVA - RANKOVAC		ZAKAZANA	
31.08.2025 17:00	2	Nakučani	MOFL "Pocerina" 2025/26	RANKOVAC - SLOGA		UNESEN	
07.09.2025 16:30	3	Matićevac	MOFL "Pocerina" 2025/26	SLOGA - RANKOVAC		UNESEN	
14.09.2025 16:00	4	Nakučani	MOFL "Pocerina" 2025/26	RANKOVAC - MLADOST		UNESEN	
21.09.2025 16:00	5	Koceleva	MOFL "Pocerina" 2025/26	RADNIČKI - RANKOVAC		UNESEN	
28.09.2025 15:30	6	Nakučani	MOFL "Pocerina" 2025/26	RANKOVAC - KORMAN		UNESEN	
05.10.2025 15:00	7	Jalovik	MOFL "Pocerina" 2025/26	POLET - RANKOVAC		UNESEN	
12.10.2025 15:00	8	Nakučani	MOFL "Pocerina" 2025/26	RANKOVAC - MILOŠ POCERAC 2013		UNESEN	
19.10.2025 15:00	9	Šabac	MOFL "Pocerina" 2025/26	ŠIĆURSKIE UVADE - RANKOVAC		UNESEN	
26.10.2025 14:00	10	Jelenča	MOFL "Pocerina" 2025/26	JELEN - RANKOVAC		UNESEN	

Stranici možete pristupiti putem kartice
KLUBOVI, pa zatim opcija **MOJE
SLEDEĆE UTAKMICE**, ispod **MOJ KLUB**,
a iznad **MOJE PROŠLE UTAKMICE**

SLEDEĆE UTAKMICE

ID:	Stadion:	Pitch:
61541613	Stadion FK DOBRAVA Vuković (Vuković)	Odborite
Status:	ZAKAZANA	
Takmičenje:	Međusobna liga "Pocerina" sezona 2025/2026	
Kolo:	1	
Starčna kategorija:	Seniori	
Gledalaca:	24.08.2025 17:30	
Broj utakmice:	3	

Otvaranjem utakmice, na kartici **UTAKMICA** možete videti sve osnovne informacije - lokaciju, datum i vreme, službena lica utakmice itd...

Službena lica su odmah ispod ovog dela

INFORMACIJE O UTAKMICI

Igrač	Dodatak	Predstavnik kluba	Trener analističar
IGRAČ 0 POLJ.			
GOŠMAN			

Kliknite na ime vašeg kluba kako biste otvorili stranicu vaše ekipe ili na protivničku ukoliko želite da pogledate njihov sastav

Sve ove informacije bi trebali unesti u sistem - službena lica, igrači, dresovi u kojima će te igrati

NAPOMENA: Prilikom unošenja igrača, preporuka je da ne kliknete na **IZMENI** dugme, jer neke druge opcije u vezi igrača ne možete da koristite prilikom tog režima rada

STRANICA VAŠE EKipe

UNOŠENJE IGRAČA

Oznacavanjem ikonice kod opcije **LOAD AVAILABLE PLAYERS** (srpski "Učitajte dostupne igrače"), otvorice vam se spisak vaših igrača, ispod kolone **DOSTUPNI IGRAČI**. Ukoliko su njihova imena **CRVENE** boje, to znači da iz nekog razloga ne možete da izaberete tog igrača.

Igrače koje izaberete za utakmicu biće na desnoj strani, u koloni **POSTAVA**

Ove brojke pokazuju broj igrača koji ste izabrali i prebacili u početnu postavu, kao i ukupan broj igrača, odnosno početna postava + rezerve

IZABRANI IGRAČI

Uz pomoć male crvene kante iznad svih igrača obrišaćete sve igrače i vratiti ih u kolonu **DOSTUPNI IGRAČI**

Sa kantom u redu imena igrača obrišaćete samo tog igrača i vratiti ga kolonu **DOSTUPNI IGRAČI**

PRVA POSTAVA

NAPOMENA: Igrači prve postave biće uvek iznad onih koji su u rezervi, odnosno oni u zameni biće ispod crte

SLUŽBENA LICA

Za razliku od igrača, da biste uneli službena lica, morate pritisnuti dugme **IZMENI**. U zavisnosti od toga da li ste završili sa unošenjem cele ekipe ili tek treba da predete na igrače, treba da pritisnite **SAČUVAJ** ili da **VERIFIKUJETE** ekipu

Kako biste odabrali službeno lice, možete da pišete njegovo ime u prazno polje i onda ga izaberete kada vam ga sistem ponudi kao opciju, ili da pritisnete strelicu i da ga izaberete od svih službenih lica tog tipa (predstavnik kluba, trener itd...)

Putem opcije **PRENESI IZ PRETHODNOG KOLA** sistem će automatski odabrati službena lica iz prethodne utakmice

Panić Aleksandar

ID: 2878887
Tip: igrač
Broj na dresu: 1
Početna postava: ✓
Golman:
Kapiten:

Sačuvaj

+ Tečajevi
Faza utakmice Minuta Tip
Nije prouđen niti jedan podatak.

Dostupni igrači

Brej 1 ID 11
2 2810080
4 2786738
5 2894471
6 2907280
3 2823163
7 2777251
9 2756514
10 2901956
11 2806397
14 2862936
17 2779086
20 2793752
88 2759067
99 2760146
Vulović Aleksa
Stefanović Marko

Izabrani igrač na slici je u početnoj postavi. Ako ste zaboravili da ga označite, recimo kao golmana, to možete učiniti klikom na njegovo ime nakon čega će vam se pojavitи prozor kao na slici. Treba da znate da možete napraviti izmenu kada su u pitanju opcija za kapitena i golmana, dok ako treba da se promeni broj igrača ili da se prenesti u rezerve, morate prvo izbrisati igrača i prenesti ga u kolonu DOSTUPNI IGRAČI

NAPOMENA: Brisanje igrača radite van IZMENI režima rada

MENJANJE ULOGA IGRAČA

Kada završite sa unošenjem svih podataka pristupite **VERIFIKACIJI ekipe** - opcija SAVE AS VERIFIKOVAN

NAPOMENA: Za više informacija i specifičnostima u vezi verifikacije, pogledajte sekciju ispod **DODATAK I SAVETI**

MOFL "Pocetina" 2025/26 > Kolo 1 > DOBRAVA - RANKOVAC

DOBRAVA - RANKOVAC

Utakmica DOBRAVA RANKOVAC Fair Play Troškovi Kontrolor sudeњa Forme

Sačuvaj **Save as VERIFIKOVAN** Odustani

Team information

FK RANKOVAC NAKUĆANI

IGRAČ U POLJU GOLMAN

Dres domaćina Odaberite...

Službeno lice kluba

Šef stručnog staba/Prvi trener: Komesar za bezbednost: Trener asistent 1: Trener specijalista fizike pripreme:

VERIFIKACIJA SASTAVA

Ukoliko niste sigurni u sve podatke vašeg tima (*da neki igrač ipak možda neće doći i sl.*), predlog je da unesete sve što je zasigurno i da ne verifikujete sastav do propozicijama propisanog vremenskog roka. U slučaju da ipak imate korekciju nakon verifikacije, uz prethodno odobrenje službenih lica, nazovite COMET administratora.

Ne zaboravite da **VERIFIKEJTE** sastav! Ako obe ekipe to ne učine, ne može da se odštampa startna lista, a utakmica ne bi smela da počne!

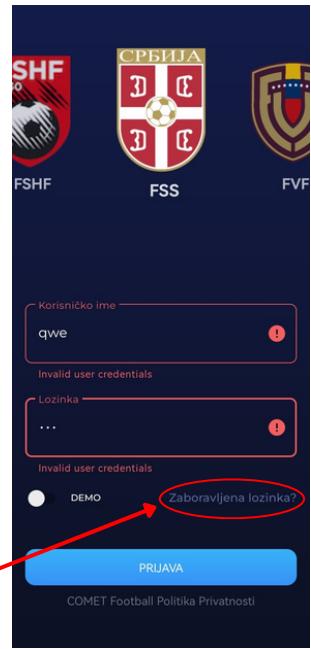
Nakon verifikacije obe ekipe, u obavezi ste da za potrebe službenih lica i identifikacije igrača (*neki delegati će to raditi putem telefona*), ali i protivnika, odštampate startnu listu (**START LISTA**). Možete odštampati i primerak protokola - (**START LISTA - PROTOKOL**), jer je on za neke potrebe pregledniji, primera radi, na njemu se vide sva službena lica. Ove opcije se nalaze na početnoj strani **UTAKMICE**, pa zatim dugme **OPTIONS**.

Ako imate neki tehnički problem usled kojeg ne možete da unesete sastav, ili vam je neophodna korekcija nakon verifikacije sastava, pozovite nadležnog COMET administratora za tu ligu. Svaki Savez ima određeno lice koje obavlja tu funkciju.

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. Kada 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