

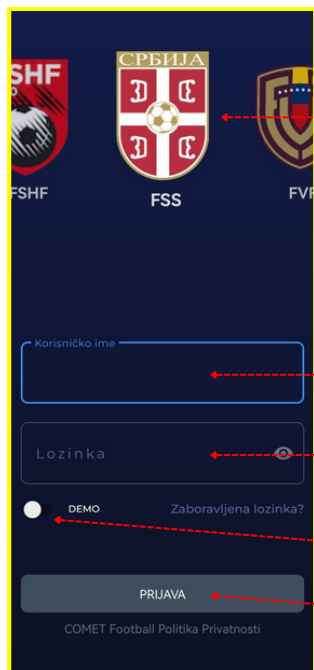
Uputstvo za klubove za sastavljanje tima i unos službenih lica za utakmicu

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)**.

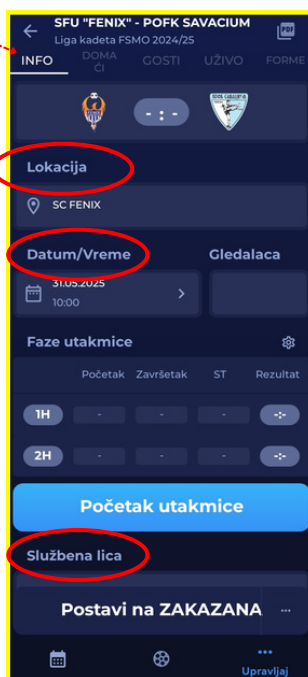
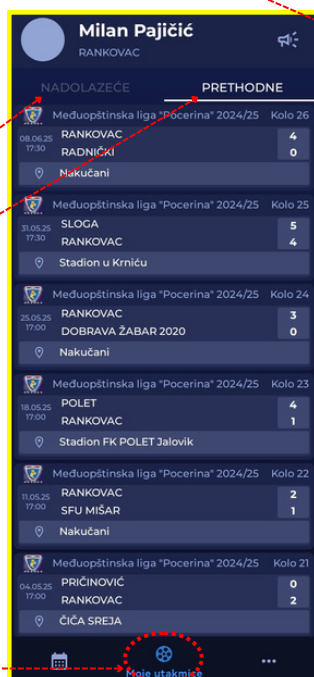
ULAZAK U APLIKACIJU SA TELEFONA

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

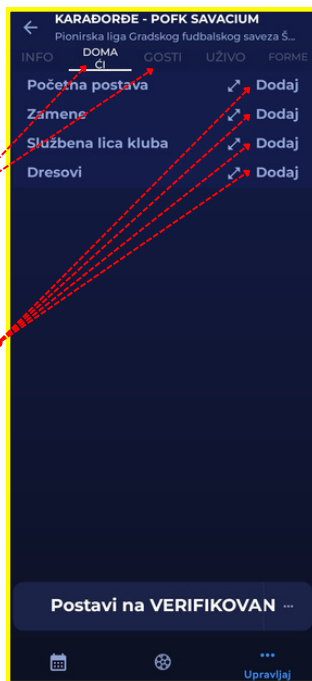


UTAKMICE (nadolazeće i prethodne)

NA TELEFONU

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

Odavde unosite **POČETNU POSTAVU**, **ZAMENE** (njih također možete dodavati iz početne postave), **SLUŽBENA LICA** i **DRESOVE** koje će vaša ekipa nositi na utakmici (pre toga morate uneti dresove u sistem) (**NAPOMENA**: morate pritisnuti tačno na reč **DODAJ**)



STRANICA VAŠE EKIPE

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

Putem opcije **PRETHODNE** sistem će automatski odabrati igrače 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)

Klikom na **ZELENI** plus dodaćete igrača za utakmicu, dok klikom na **CRVENI** minus on više neće biti u sastavu

OBJAŠNJENJE POJMOVA:

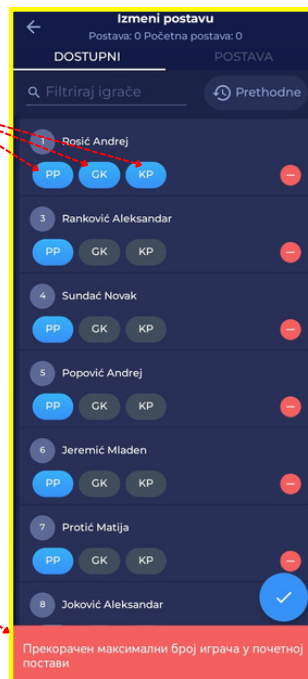
PP - početna postava
GK - golman
KP - kapiten

NAPOMENA: Kada igraču nije označeno polje **PP**, to i dalje znači da će on biti u sastavu ekipe, ali kao rezervni igrač

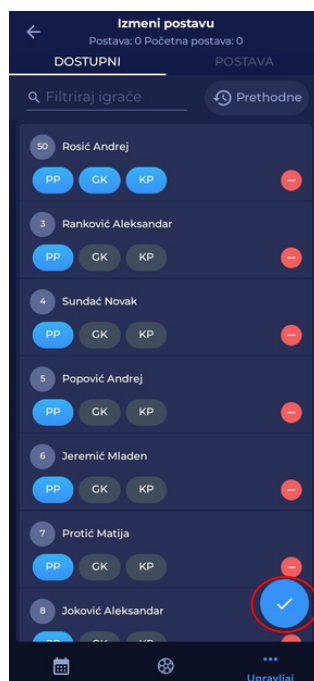
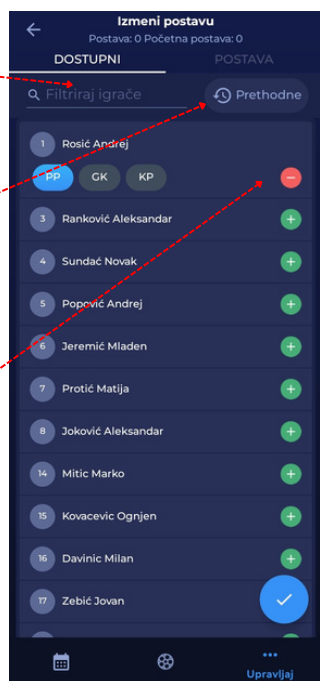
PP - početna postava
GK - golman
KP - kapiten

NAPOMENA: Kod igrača sa slike označene su sve tri uloge, odnosno one su jasno označene PLAVOM bojom.

U slučaju pogrešnog unosa, sistem će vam prikazati grešku kao na slici. Greška se može javiti zbog prekoračenja broja igrača u početnoj postavi, ukupnog broja igrača, ili neodabira kapitena i golmana

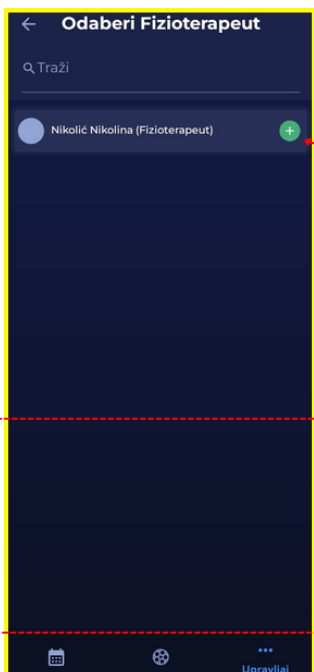
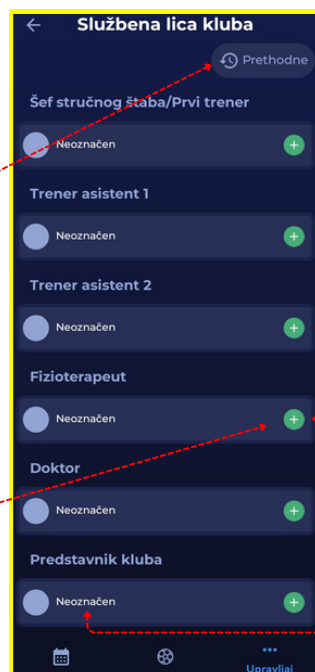


GREŠKE



Ako ste završili sa unosenjem sastava ekipa, pritisnite ovo dugme da potvrdite i sačuvate urađeno

UNOŠENJE IGRAČA



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

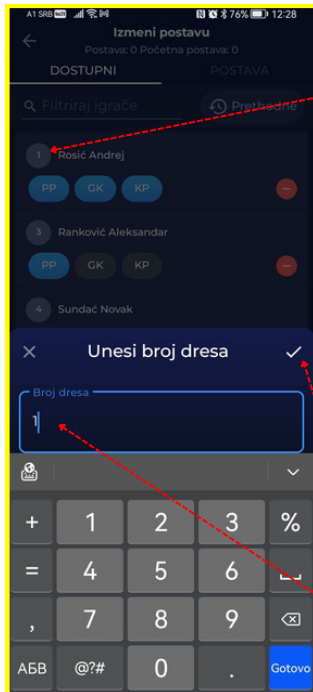
Recimo da ste izabrali službeno lice - **FIZIOTERAPEUT**. Ono će se pojaviti umesto reči **NEOZNAČEN**. U slučaju da trebate da promenite to lice, pritisnite **CRVENI** minus koji će biti na mestu plusa

UNOŠENJE SLUŽBENIH LICA

Kao i kod igrača, putem opcije **PRETHODNE** sistem će automatski odabrati 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 izbrisate nepotrebna

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

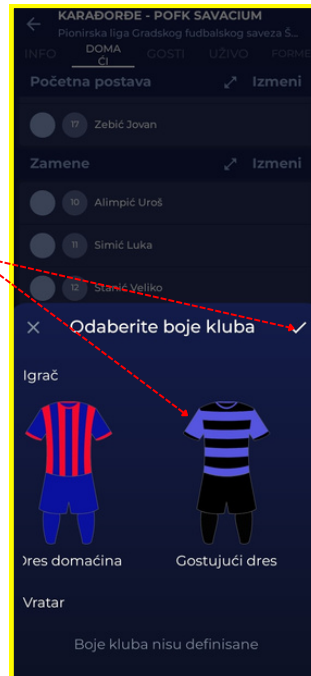


Ako treba da promenite **BROJ DRESA** vašeg igrača, morate pritisnuti tačno na mali kružić sa brojem levo od njegovog imena

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 iskomunicirali na neki drugi način.

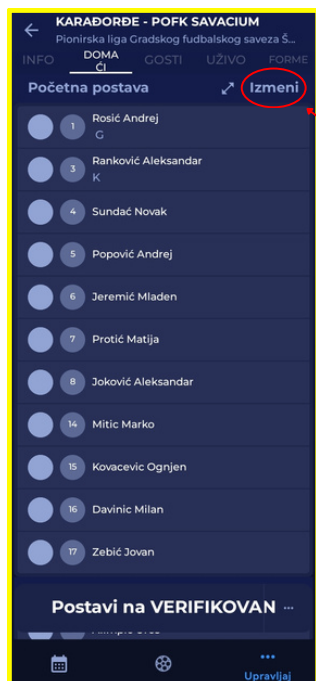
NAPOMENA: Da bi odabrali dresove, njih pre toga morate uneti u sistem. Pravite ih ulazanjem na COMET putem pretraživača (<https://comet.fss.rs/>). Kartica **MOJ KLUB**→**BOJE KLUBA**→**DODAJ**→**ODABERITE PRAVILNE BOJE I DIZAJN DRESA.**

Jednostavno izbrišite trenutni broj i upišite novi koji će zapravo nositi na utakmici i zatim to potvrdite



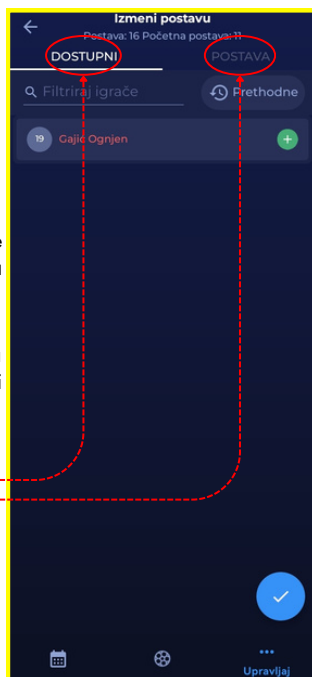
BROJ DRESA IGRAČA

DRESOVI EKIPE



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



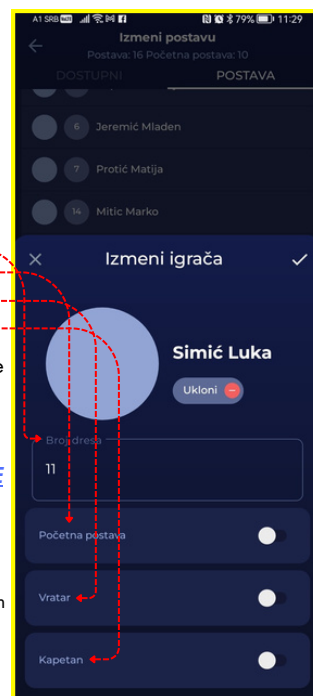
3. Kliknite na igrača, napravite neophodnu promenu i potvrdite je

OBJAŠNJENJE:

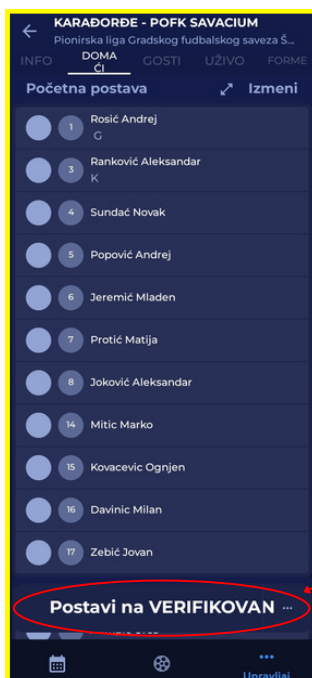
Broj dresa
Početna postava
Vratar
Kapiten

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 biti PLAVE boje.

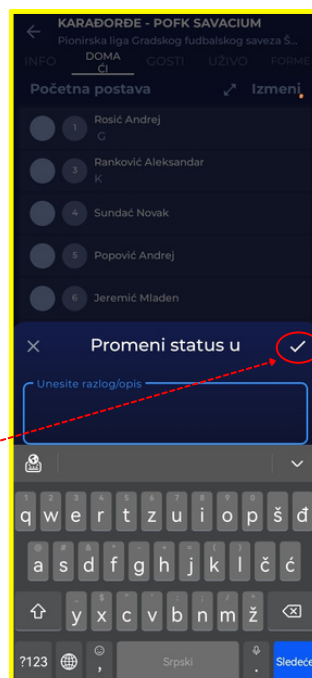
NAPOMENA: Da biste promenili kapiten ili golmana, morate najpre izbrisati igrača sa tom ulogom jer vam sistem neće dozvoliti da imate dva kapiten ili golmana. Slično važi i za izmene u prvoj postavi ili kod ukupnog broja igrača, odnosno nekoga najpre morate izbrisati da biste napravili izmenu.



IZMENE U POSTAVI

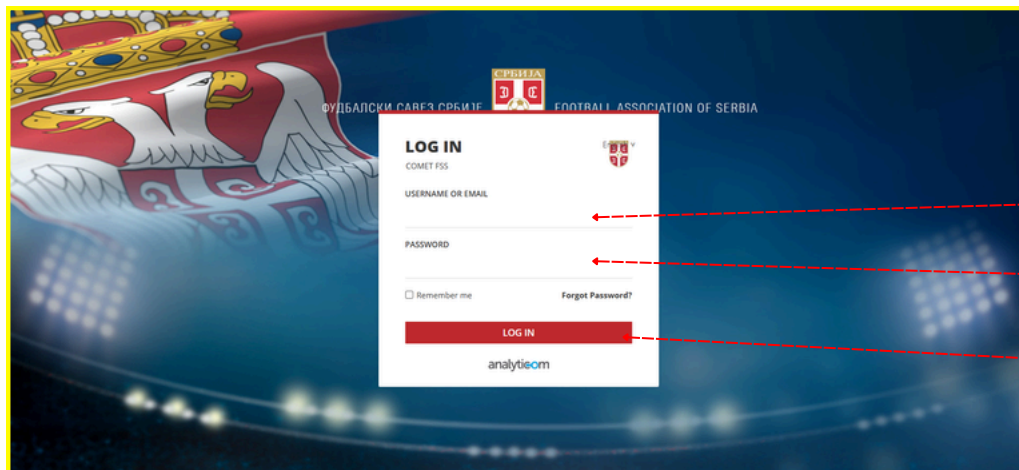


Ne zaboravite da kada završite sa unošenjem svih podataka da verifikujete sastav putem opcije **VERIFIKOVAN**, nakon čega treba da potvrdite tu promenu statusa



VERIFIKACIJA SASTAVA

- NA RAČUNARU



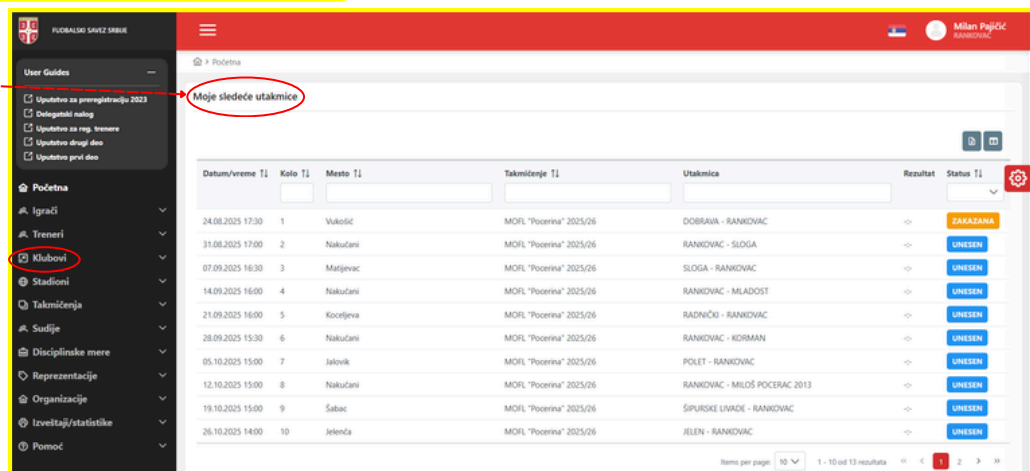
Unesite **Korisničko ime**

Unesite **Lozinku**

Pritisnite **PRIJAVA (LOGIN)** dugme

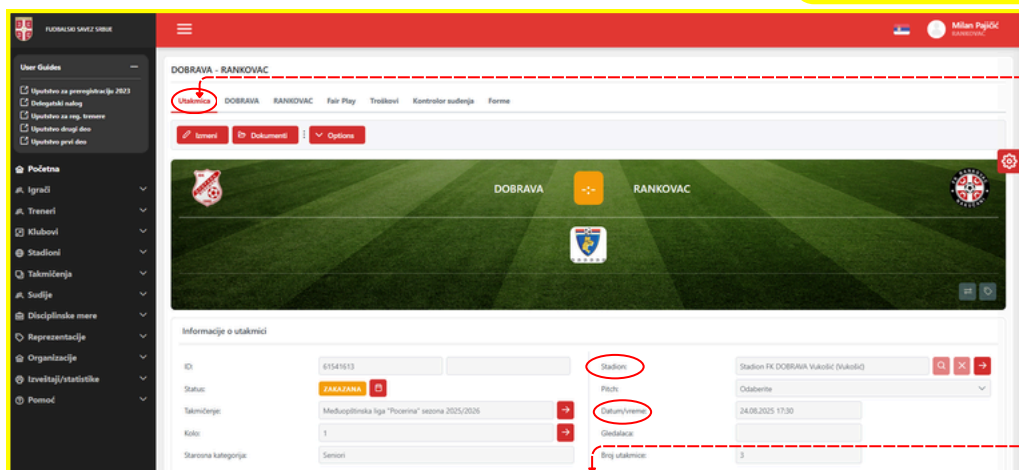
ULAZAK U APLIKACIJU SA RAČUNARA

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



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

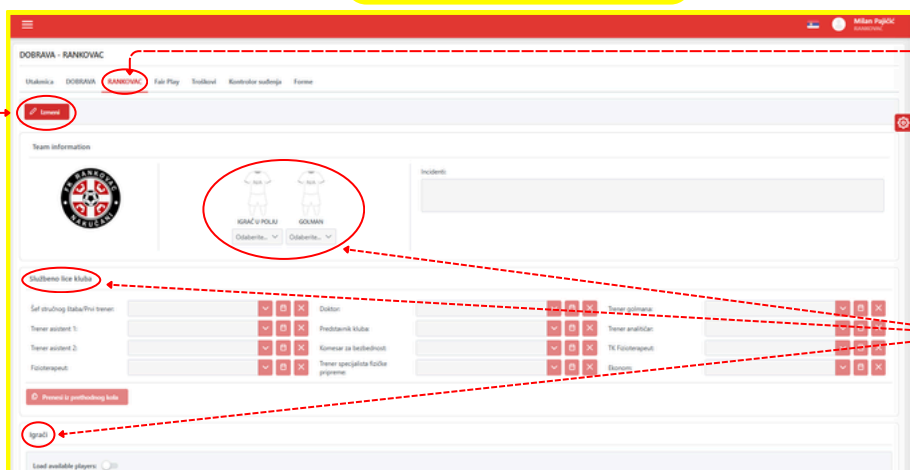
SLEDEĆE UTAKMICE



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

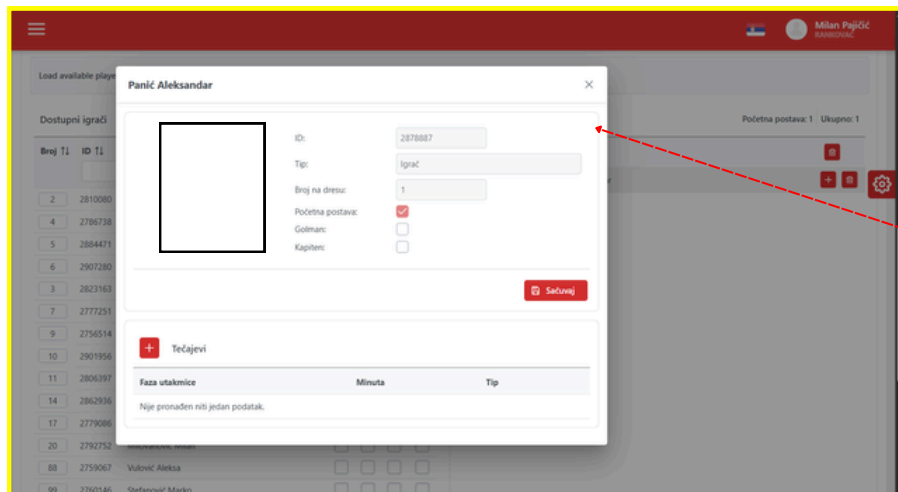


Kliknite na ime vašeg kluba kako biste otvorili
stranicu vaše ekipe ili na protivničku ukoliko
želite da pogledate njihov sastav

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



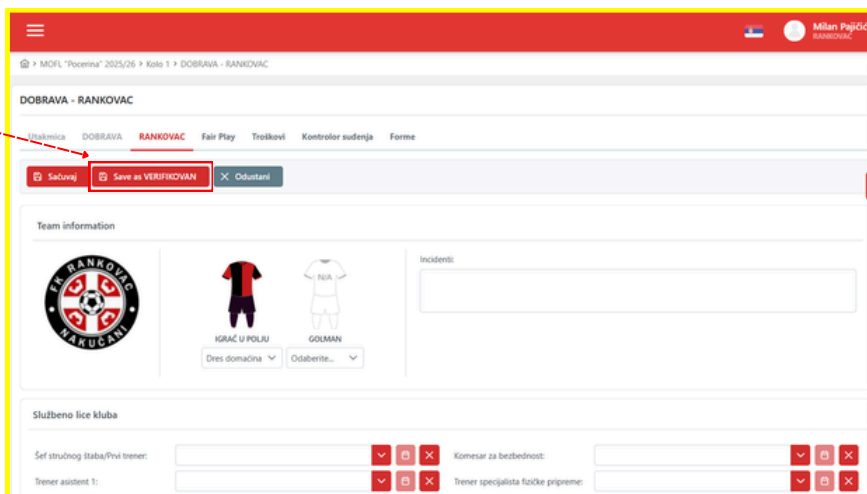
Izabrani igrač na slici je u početnoj postav. Ako ste zaboravili da ga označite, recimo kao golmana, to možete učiniti klikom na njegovo ime nakon čega će vam se pojaviti prozor kao na slici. Treba da znate da možete napraviti izmenu kada su u pitanju opcija za kapiteana i golmana, dok ako treba da se promeni broj igrača ili da se premesti u rezerve, morate prvo izbrisati igrača i premestiti 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**



DODATAK I SAVETI

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

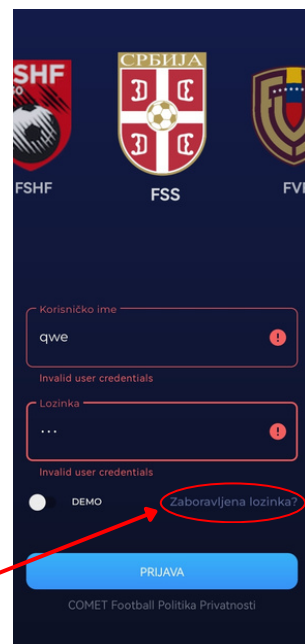
Nakon verifikacije obe ekipe, u obavezi ste da za potrebe službenih lica i identifikacije igrača (neki delegati će to raditi putem telefona), ali i protivnika, odštampate startnu listu (**START LISTA**). Možete odštampati i primerak protokola - (**START LISTA - PROTOKOL**), jer je on za neke potrebe 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 tu elektronsku poštu dobićete 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 vremena na vreme, aplikacija se ažurira i zato morate imati najnoviju verziju kako ne bi imali poteškoće u radu.

Opcija **Zaboravljena lozinka**



PROMENA LOZINKE