

# e-SCORESHEET

## ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ΕΣΑΠ 2011-12 ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ 4.2

DEVELOPED AND DISTRIBUTED BY:



Head Office & Marketing Department:  
Bologna, via Larga 15/7, 40138  
Tel: 051 307060 Fax:051 532764

Software Development & Customer Service:  
Salerno, Via Posidonia 307/b, 84128  
Tel e Fax: 089 6307845

*Ενημερωμένο στην έκδοση 2011.10.02*

Επιμέλεια: Βουδούρης Κώστας – Διεθνής Διαιτητής

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα θα είναι το μόνο επίσημο φ.α. και αντικαθιστά πλήρως το χειρόγραφο φύλλο.

Η πιο πρόσφατη έκδοση του προγράμματος υπάρχει πάντα στη διεύθυνση:

**[http://www.dataproject.com/HVL/eScoreSheet\\_Setup\\_HVL.exe](http://www.dataproject.com/HVL/eScoreSheet_Setup_HVL.exe)**

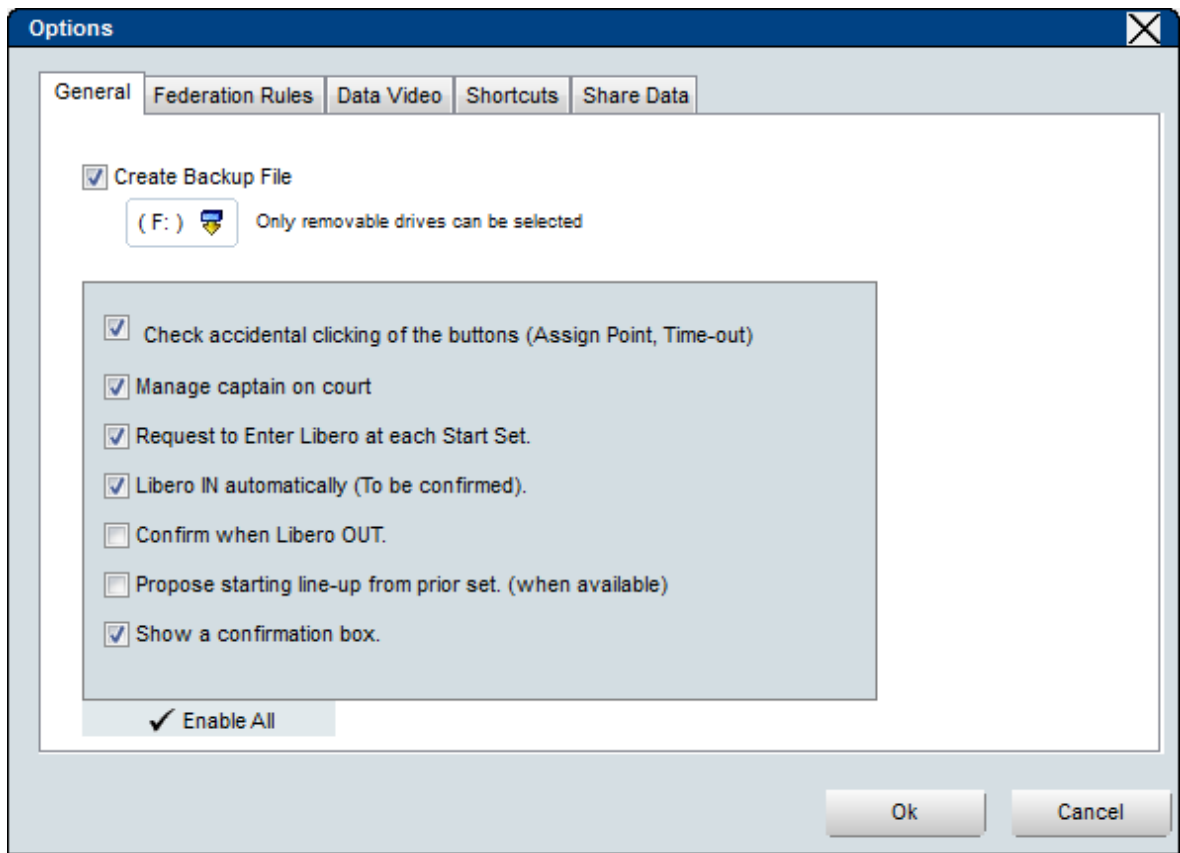
Ο εξοπλισμός που θα υπάρχει εγκατεστημένος από τη γηπεδούχο ομάδα είναι:

- A) Ένας «βασικός» υπολογιστής (σταθερός ή laptop) για τη χρήση του προγράμματος.
- B) Ένας «backup» υπολογιστής (laptop) με εγκατεστημένο το πρόγραμμα (που θα παραμένει σε λειτουργία και με το πρόγραμμα να «τρέχει» σε όλη τη διάρκεια του αγώνα).
- Γ) Ένας εκτυπωτής A4, που θα είναι συνδεδεμένος με το «βασικό» υπολογιστή.
- Δ) Ένα USB stick συνδεδεμένο με το «βασικό» υπολογιστή, για real time backup του αγώνα, ώστε, αν χρειαστεί, να «μεταφερθεί» ο αγώνας στο δεύτερο laptop.
- Ε) Σύνδεση internet (ενσύρματη ή ασύρματη).

Μόλις ο/η σημειωτής/-τρια πάρει τη θέση του στο τραπέζι της γραμματείας, θα πρέπει να ελέγξει ότι το πρόγραμμα **eScoresheet HVL** είναι **ενημερωμένο** στην τελευταία έκδοση (η οποία είναι η **Release 2011.10.02** μέχρι τη στιγμή που γράφεται το κείμενο αυτό). Αν το πρόγραμμα δεν είναι καν εγκατεστημένο, το κατεβάζουμε από την παραπάνω διεύθυνση και μετά κάνουμε διπλό κλικ στο αρχείο που κατεβάσαμε για να εγκατασταθεί. Σε κάθε περίπτωση, ακόμα κι αν το πρόγραμμα εκτελείται ήδη στον υπολογιστή, θα πρέπει να γίνει έλεγχος για νέα έκδοση: Πάνω αριστερά στη γραμμή μενού, πατάμε το «?» και μετά πατάμε «search for updates». Το ίδιο πρέπει να γίνει και στο δεύτερο «backup» laptop. Είναι προφανές ότι και οι δυο υπολογιστές **πρέπει να τρέχουν την ίδια έκδοση του προγράμματος.**

## ΑΡΧΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Μόλις ανοίξουμε το πρόγραμμα, πάμε πάνω αριστερά Menu->Options και οι επιλογές μας πρέπει να είναι όπως φαίνεται παρακάτω:



Αφού υποχρεωτικά θα υπάρχει USB stick για backup, πρέπει να τσεκάρουμε την αντίστοιχη επιλογή και επιλέγουμε το σωστό γράμμα δίσκου που αντιστοιχεί στο USB stick (E:, F:, G: κτλ).

## ΝΕΟΣ ΑΓΩΝΑΣ

Για επίσημο αγώνα πατάμε αριστερά το κουμπί “New Match” (και μόνο αυτό!)

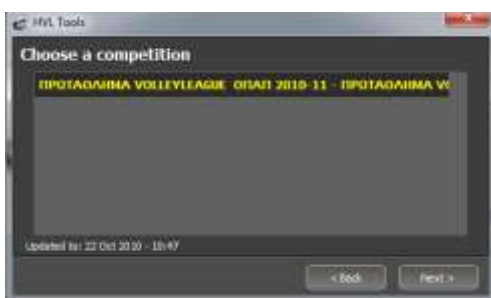


Θα ανοίξει ένα παράθυρο επιλογών, όπου επιλέγουμε “Load an official match”. Μας βγάζει επιλογή για scorer login.



Βάζουμε **username & password** που θα σας δώσει ο στατιστικολόγος της γηπεδούχου ομάδας (ή που θα σας έχει σταλεί με email) και πατάμε next. Σε κάθε περίπτωση, το **username** και το **password** το γνωρίζει ο στατιστικολόγος της γηπεδούχου ομάδας και είναι το ίδιο με αυτό που κάνουν login στο πρόγραμμα στατιστικής “DataVolley” (υπάρχει πιθανότητα να έχει ήδη login από τον υπεύθυνο της ομάδας).

Θα δούμε το παρακάτω και πατάμε πάλι next.



Θα δούμε το τρέχον παιχνίδι της γηπεδούχου ομάδας, το επιλέγουμε και πατάμε “load match”.

Θα εμφανιστεί η αρχική οθόνη του αγώνα όπως στο παράδειγμα.

Συμπληρώνουμε (αν χρειάζεται) μόνο τα ονόματα του σημειωτή και των εποπτών (αν είναι 2 επόπτες, στις θέσεις 1 & 3). Πατάμε OK.

Code	Family name	First name	City/Region	Not
1st Referee	ΓΕΩΡΓΙΟΥΛΕΑΣ	ΓΩΡΓΟΣ		
2nd Referee	ΡΟΥΣΙΑΚΗΣ	ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ		
Scorer				
Assistant				
Line Judge # 1				
Line Judge # 2				
Line Judge # 3				
Line Judge # 4				



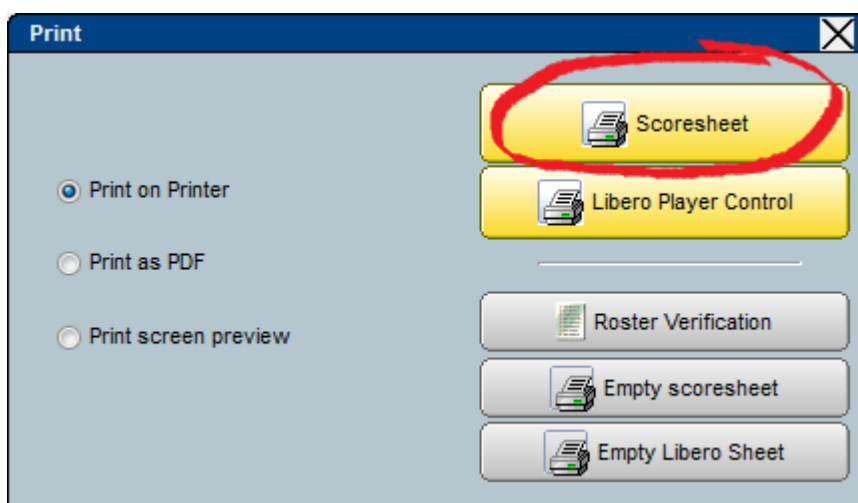
## 1<sup>η</sup> ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΦΥΛΛΟΥ ΑΓΩΝΑ

Το αργότερο **20'** πριν την έναρξη του αγώνα (και σε κάθε περίπτωση **ΠΡΙΝ** την κλήρωση) και αφού: α) έχουμε φτιάξει τις συνθέσεις των ομάδων, β) έχουμε καταγράψει τα υπόλοιπα μέλη των πάγκων στα «comments», γ) έχουμε γράψει τα ονόματα σημειωτή & εποπτών και δ) έχουμε καταγράψει τον ιατρό αγώνα στα «comments», είμαστε έτοιμοι να κάνουμε την 1<sup>η</sup> εκτύπωση του φ.α.

Πατάμε το κουμπί «Print»:



Μας βγάζει το παρακάτω παράθυρο και επιλέγουμε το κουμπί **«scoresheet»**:



**Σε αυτή την εκτύπωση θα υπογράψουν οι αρχηγοί και οι προπονητές, μετά την κλήρωση. Μετά τις υπογραφές, το παραδίδετε στον Κομισάριο του αγώνα.**

## ΚΛΗΡΩΣΗ

Μετά την κλήρωση και ανάλογα ποια ομάδα θα γίνει Α, πατάμε (αν χρειαστεί) το κουμπί “Switch sides” και με τα κουμπιά “serve to left/right” επιλέγουμε ποια ομάδα θα σερβίρει πρώτη:



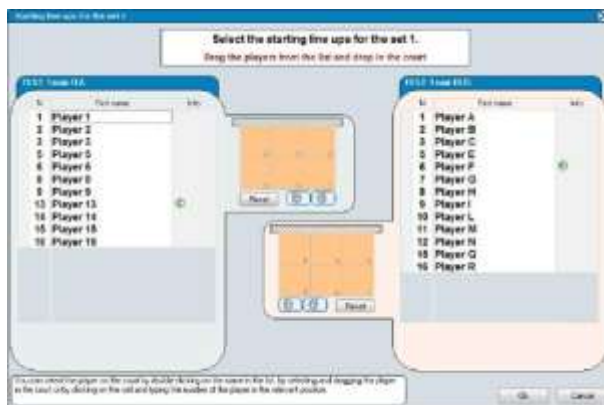
## ΑΡΧΙΚΕΣ ΕΞΑΔΕΣ

Πατάμε το κουμπί



κάτω αριστερά για να βάλουμε τις αρχικές εξάδες:

*Σημ.: Αν δεν έχουμε ενεργοποιήσει την επιλογή για backup, θα μας βγάλει ένα μήνυμα. Το USB stick είναι υποχρεωτικό, άρα πατάμε “YES” και ενεργοποιούμε την επιλογή.*



Αν ο αρχηγός ομάδας δεν είναι στην αρχική εξάδα, θα σας ζητηθεί να ορίσετε αρχηγό αγώνα. **Είναι σημαντικό ο 2<sup>ος</sup> διαιτητής να ζητάει με σαφήνεια (και η γραμματεία να το προσέχει) στη διάρκεια του αγώνα κάθε φορά ποιος είναι ο νέος αρχηγός αγώνα αν αυτός αντικαθίσταται από τον Λίμπερο ή αν γίνεται αλλαγή.**



## ΕΝΑΡΞΗ ΣΕΤ

Πατάμε το START SET μόλις αρχίσει ο αγώνας και μας ζητάει να επιλέξουμε είτε την επίσημη ώρα έναρξης είτε την τρέχουσα ώρα. Για λόγους σωστών στατιστικών στοιχείων, επιλέγουμε την τρέχουσα ώρα.



Σαν ώρα λήξης του σετ, αφήνουμε φυσικά την τρέχουσα ώρα.

Η επίσημη ώρα ("official time") για τα επόμενα σετ θα είναι 3' μετά το τέλος του προηγούμενου σετ.

Τρέχουσα ώρα είναι η ώρα του υπολογιστή.

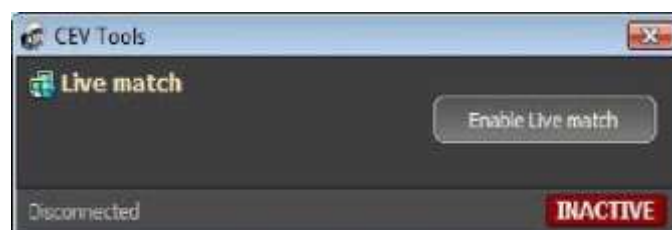
Ανάμεσα στα σετ, ως ώρα έναρξης του επόμενου, επιλέγουμε πάντα "official time".

Αν, για οποιοδήποτε λόγο, υπάρχει απόκλιση πάνω από 5', το πρόγραμμα αυτόματα απενεργοποιεί την επίσημη ώρα.



## LIVE MATCH

Αν δεν το έχετε ήδη κάνει, πατάτε **ENABLE LIVE MATCH** για να αρχίσει η ζωντανή ενημέρωση του σκορ. Αν η σύνδεση στο internet είναι OK, το κόκκινο κουμπί INACTIVE, θα γίνει **πράσινο ACTIVE**.



**Σημείωση:** Το μικρό παράθυρο του live match δεν το κλείνουμε ποτέ. Αν κατά τη διάρκεια του αγώνα, αυτό το παράθυρο ξαναγίνει "inactive" και μας λέει ότι αποσυνδέθηκε από τον server, τότε στην πρώτη διακοπή του αγώνα (π.χ. τάιμ-άουτ, διάλειμμα μεταξύ των σετ) ενημερώνουμε τον Κομισάριο ή τον υπεύθυνο της ΕΣΑΠ (αν είναι τηλεοπτικός αγώνας), χωρίς να σταματάμε τη ροή του παιχνιδιού.

Προχωράμε στην καταγραφή του ηλεκτρονικού φύλλου αγώνα όπως ξέρουμε.

## Κουμπί MANUAL CHANGES

Χρησιμοποιείται για να γίνουν κάποιες «χειροκίνητες» αλλαγές στον αγώνα αν χρειαστεί, όπως για παράδειγμα:

A) Αν χρειαστεί να αφαιρεθούν πόντοι.

B) Αν γίνει λάθος στη χρέωση μια τιμωρίας.

Γ) Αν έγινε λάθος στο νούμερο κάποιου παίκτη της αρχικής εξάδας.

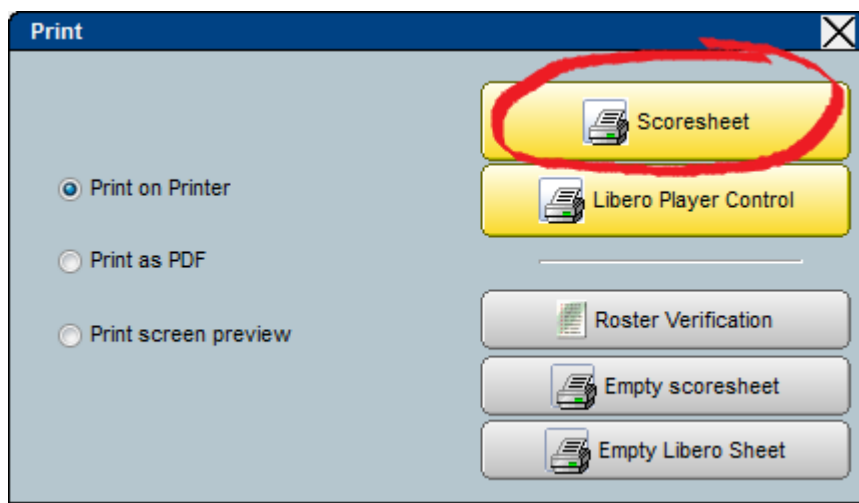
Οι περισσότερες αλλαγές γίνονται μόνο για το σετ που παίζεται εκείνη την ώρα.



## ΛΗΞΗ ΑΓΩΝΑ

### 2η ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΦΥΛΛΟΥ ΑΓΩΝΑ

Πατάμε «Print» και μετά πατάμε το κουμπί «Scoresheet» και μετά το κουμπί «Libero Player Control» (αυ μας ζητηθεί, δεν είναι απαραίτητο):



*Σε αυτή την εκτύπωση θα μπουν οι υπογραφές του σημειωτή, των αρχηγών και των διαιτητών. Και αυτή η εκτύπωση με τις πρωτότυπες υπογραφές θα τις πάρει ο Κομισάριος. Για τις ομάδες μπορούν να τυπωθούν με τον ίδιο τρόπο αντίγραφα του φ.α.*

Στο τέλος πατάμε το κουμπί που φαίνεται δεξιά:



Εμφανίζεται η παρακάτω εικόνα:

### **ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ:**

Θα ζητηθεί το password του supervisor και του 1<sup>ου</sup> διαιτητή. Και για τους δύο είναι για **ΟΛΟΥΣ** τους αγώνες κοινό: **HVLFree** (όπως ακριβώς το βλέπετε, 4 πρώτα γράμματα κεφαλαία)

The screenshot shows the 'Scoresheet Service Login' window. It has a dark background and a blue header. The title bar says 'Scoresheet'. The main heading is 'Service Login' with a sub-instruction 'Type the password and click Login'. There are three login sections: 'Scorer' with user 'scorestest' and a password field with a green checkmark; 'Supervisor' with user 'TEST Supervisor' and a password field; and '1st Referee' with user 'TEST Referee' and a password field. Below these are two text areas: 'Match Data to be confirmed.' and 'Technical Notes'. At the bottom, there is a red button 'Problem with Login? Click here to send troubleshooting to scoresheet support.' and two buttons: 'Approve and Finalize Match' and 'Cancel'.

Πατάμε το κουμπί “Approve and Finalize Match” και βλέπουμε αυτό:

The screenshot shows the 'Scoresheet' match confirmation screen. It has a dark background and a blue header. The title bar says 'Scoresheet'. The main heading is 'Scoresheet' with a sub-instruction 'Type the password and click Login'. There are three login sections: 'Scorer' with user 'scorestest' and a password field with a green checkmark; 'Supervisor' with user 'TEST Supervisor' and a password field; and '1st Referee' with user 'TEST Referee' and a password field. Below these are two text areas: 'Match Data to be confirmed.' and 'Technical Notes'. At the bottom, there is a red button 'Problem with Login? Click here to send troubleshooting to scoresheet support.' and two buttons: 'Approve and Finalize Match' and 'Cancel'.

Μετά πατάμε το κουμπί “Upload Match” και βλέπουμε αυτό:

The screenshot shows a dialog box titled 'HVL Tools'. The main heading is 'Upload match' with a sub-instruction 'Upload in progress...'. There is a red button 'Problem with Login? Click here to send troubleshooting to scoresheet support.' and two buttons: 'Approve and Finalize Match' and 'Cancel'.

Στο τέλος, αν όλα έχουν πάει καλά, θα δούμε αυτό:

The screenshot shows a dialog box titled 'eScoresheet'. The main heading is 'Match uploaded successfully.' with an 'OK' button.

## ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ

### 1. ΑΝΑΚΤΗΣΗ ΑΓΩΝΑ ΑΠΟ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ LAPTOP

Σε περίπτωση που ο βασικός υπολογιστής παρουσιάσει πρόβλημα κατά τη διάρκεια του αγώνα, τότε θα μεταφέρουμε τον αγώνα στο 2<sup>ο</sup> laptop. Αρχικά, κρατάμε την ψυχραιμία μας (βασικό) και ενημερώνουμε άμεσα το Β' διαιτητή (μόλις τελειώσει η φάση αν παίζεται ο αγώνας εκείνη τη στιγμή). Αφαιρούμε το USB stick από το βασικό υπολογιστή και το συνδέουμε στο 2<sup>ο</sup> laptop. Εκεί, από την αρχική οθόνη του προγράμματος, επιλέγουμε «Restore Match», μετά επιλέγουμε αν χρειαστεί το γράμμα δίσκου που αντιστοιχεί στο USB stick (E:, F: κτλ) και πατάμε το κουμπί «Restore» κάτω δεξιά και το πρόγραμμα θα ανοίξει τον αγώνα ακριβώς στο σημείο που ήταν.



### 2. ΤΙΜΩΡΙΕΣ

Όταν υπάρχουν προσωπικές τιμωρίες ή τιμωρίες καθυστέρησης, πατάμε το κουμπί «Sanctions», προσέχουμε να επιλέξουμε τη σωστή ομάδα κι αν πρόκειται για προσωπικές τιμωρίες, επιλέγουμε το σωστό παίκτη ή μέλος του πάγκου.



Αν πρόκειται για αναπληρωματικό παίκτη, τον βρίσκουμε στην καρτέλα «On bench». Τους παίκτες Λίμπερο τους βρίσκουμε ΠΑΝΤΑ στην καρτέλα «On bench». Τα υπόλοιπα μέλη των πάγκων, στην καρτέλα «Technical Staff».

**ΠΡΟΣΟΧΗ:** Για τιμωρίες μελών που τα ονόματά τους έχουν γραφεί στα «comments» (π.χ. φροντιστές, στατιστικοί κτλ), ΔΕΝ μπορούμε προς το παρόν να το κάνουμε με το κουμπί «Sanctions». Σε αυτή την περίπτωση, αν πρόκειται για κίτρινη κάρτα, θα βάλουμε τον πόντο όπως και σε μια απλή φάση και θα αναγράψουμε την κάρτα περιγραφικά στα «comments» στο τέλος του σετ (π.χ. **Κίτρινη κάρτα, ομάδα Β, φροντιστής, σετ 2, σκορ 7-9**). **Πρώτα αναφέρεται το σκορ της ομάδας που δέχτηκε την κάρτα.** Στο τέλος του αγώνα, θα βάλουμε χειρόγραφα τον κύκλο στον πόντο της αντίπαλης ομάδας στην εκτύπωση με τις υπογραφές. Αν είναι αποβολή ή αποκλεισμός, μόνο αναγραφή στα «comments» στο τέλος του σετ (χωρίς πόντο στην αντίπαλη ομάδα φυσικά).

- Κίτρινη κάρτα σε δύο αντίπαλους (ή και συμπαίκτες) στην ίδια φάση ή δύο συνεχόμενες κάρτες στον ίδιο παίκτη

Σε κάθε μια από τις αναφερόμενες περιπτώσεις, χρεώνουμε κάθε κάρτα **ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ**, δηλαδή: α) Πατάμε «sanctions», β) μετά βάζουμε την τιμωρία, γ) πατάμε «back to scout» (**ΟΧΙ** «assign a penalty to another player»). Μετά κάνουμε την ίδια διαδικασία από την αρχή για τη 2<sup>η</sup> τιμωρία.



- Κίτρινη κάρτα σε δύο αντίπαλους όταν το σκορ είναι 24-23, 25-24 κτλ (για να μην τελειώσει το σετ) ή το σκορ είναι 24-22, 24-19 κτλ (για να χρεωθούν και οι δύο κάρτες σωστά στο ίδιο σετ).

Σε αυτή την περίπτωση μόνο, στο παραπάνω παράθυρο, πατάμε το κουμπί «Assign a penalty to another player» για να βάλουμε τη 2<sup>η</sup> κάρτα και στο τέλος πατάμε το «back to scout».

- Αποβολή ή αποκλεισμός σε Λίμπερο που αγωνίζεται εκείνη τη στιγμή

Σε αυτή την περίπτωση, ενώ στην πράξη ο διαιτητής θα δώσει πρώτα την τιμωρία και μετά θα αντικατασταθεί ο Λίμπερο από τον κανονικό παίκτη ή από το δεύτερο Λίμπερο, στο ηλεκτρονικό φύλλο θα το κάνουμε αντίστροφα: Πρώτα θα βάλουμε στον κυρίως αγωνιστικό χώρο τον κανονικό παίκτη ή το δεύτερο Λίμπερο (ό,τι αποφασίσει ο προπονητής) και μετά θα χρεώσουμε την αποβολή (expel) ή τον αποκλεισμό (disqualify) στο Λίμπερο.

### 3. ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΗ ΠΑΙΚΤΗ & ΕΠΑΝΑΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΛΙΜΠΕΡΟ

Όπως ξέρουμε, το κουμπί «Injury» το πατάμε **ΜΟΝΟ** στις αναφερόμενες περιπτώσεις. Αν πρόκειται για κατ' εξαίρεση αλλαγή παίκτη, τότε στο τέλος του σετ ή του αγώνα, θα πρέπει στα «comments» να γράψουμε τα εξής για παράδειγμα: «ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΗ: ΣΕΤ 2, ΣΚΟΡ 6-9, ΟΜΑΔΑ Β, ΤΟ Νο 8 ΣΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ Νο 5».

Αν πρόκειται για επαναπροσδιορισμό Λίμπερο, **θα πρέπει να γραφεί με τον ίδιο τρόπο στα «comments».**

### 4. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΣ ΧΩΡΟΣ ΕΚΤΥΠΩΣΗΣ ΣΤΑ «COMMENTS»

Επειδή ο χώρος στα “comments” είναι περιορισμένος στην εκτύπωση, η ΕΣΑΠ σας στέλνει συνημμένα, ένα αρχείο Word (.doc), στο οποίο θα αναγράφονται **ΟΛΑ** τα γεγονότα που θέλει να γράψει ο 1<sup>ος</sup> διαιτητής και που δεν έχουν άμεση σχέση με το αγωνιστικό κομμάτι, όπως διακοπές αγώνα, επεισόδια κτλ. Επίσης εκεί θα καταγράφονται πιθανές ενστάσεις.

Στο τέλος, τυπώνουμε αυτό το κείμενο, το υπογράφουν οι διαιτητές και οι αρχηγοί των ομάδων και το παραδίδουμε στον Κομισάριο.