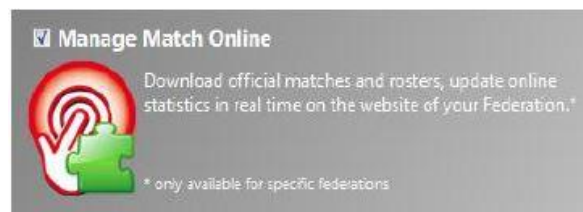


## 1. ONLINE MÉRKŐZÉS KEZELÉSE

Az online mérkőzés kezelés engedélyezéséhez kattintson az **[OPTIONS]** gombra, keresse meg a **[GENERAL OPTIONS]** fület, pipálja ki a „Manage Match Online”-t, majd a **[SAVE]** gombra kattintva mentse el a beállítást (a Click&Scout Média felhasználói hagyják ki ezt a lépést).



Ezzel engedélyezte a mérkőzések valamint a hivatalos csapatlisták letöltését, és a valós idejű statisztika feltöltését a Szövetség honlapjára. Ezt a szolgáltatást a Data Project biztosítja a világ különböző nemzeti bajnokságai számára.

Azonban csak a Szövetség által biztosított felhasználónévvel és jelszóval használhatók a különböző szolgáltatások.

A felhasználó névért és a jelszóért keresse a Szövetséget.

### 1.1 ÚJ MÉRKŐZÉS

Az online mérkőzés kezelésének engedélyezése után a **[NEW GAME]** gombra kattintva a következő menü nyílik meg 4 gombbal.

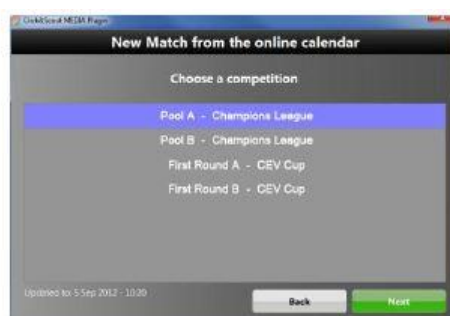
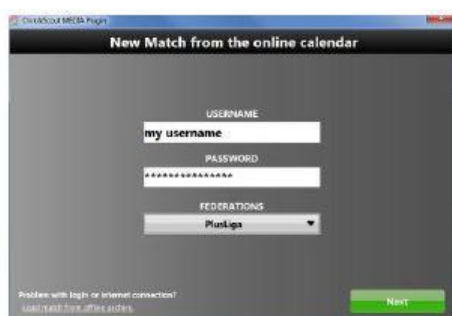


#### 1.1.1 ÚJ MÉRKŐZÉS (Ez a gomb a MÉDIA verzióban nincs)

Kattintson erre a gombra a Click&Scout használatához a MÉDIA verzió nélkül.

#### 1.1.2 ÚJ MÉRKŐZÉS KIVÁLASZTÁSA AZ ONLINE NAPTÁRBÓL

1. Válassza ki a Szövetséget, írja be a felhasználónevet és a jelszót, majd kattintson a **[NEXT]** gombra.
2. Válassza ki a versenyt a felkínáltak közül, majd kattintson a **[NEXT]** gombra.
3. Válassza ki a mérkőzést a megjelenő lehetőségek közül, majd kattintson a **[LOAD MATCH]** gombra.



Amikor a mérkőzés betöltött, adja hozzá a játékosokat mindkét csapat esetében az online listából (játékos manuálisan is felvihető). A kezdő állásrend elektronikus jegyzőkönyvbe való beírása után azt az e-Scoresheet programból tölthető le.

A mérkőzés kezdése előtt a program felszólítja az élő mérkőzés engedélyezésére, ami után az adatok elérhetőek lesznek a Szövetség honlapján.



#### 1.1.2.1 ÉLŐ MÉRKŐZÉS MENÜ

Kattintson a [**LIVE MATCH**] gombra, amely megnyitja a menüt a következő lehetőségekkel:

1. Élő mérkőzés engedélyezése vagy tiltása
2. Adatok feltöltése a Szövetség honlapjára
3. Honlap megnyitása a mérkőzés megtekintéséhez

A mérkőzés végén kattintson a [**SEND ONLINE MATCH REPORT**] gombra a mérkőzés hivatalos végeredményének küldéséhez. Ugyancsak elküldheti a játszmáról készült riportot (ha a Szövetség igényli).



#### 1.1.3 ÚJ GYAKORLÓ MÉRKŐZÉS

A Média verzió működésének kipróbálásához használja a gyakorló mérkőzést. A követendő lépések megegyeznek az előző pontban leírtakkal. Az egyetlen különbség annyi, hogy ebben az esetben nincs szükség a felhasználónév és a jelszó beírására (a program automatikusan beírja) és mindössze egy verseny és egy mérkőzés nyitható meg. További korlátozás, hogy ebben a verzióban maximum 50 kód vihető be.

Ha törölte a belépési adatokat:

felhasználónév: scorertest

jelszó: scorertest

#### 1.1.4 ONLINE MÉRKŐZÉS ELLENŐRZÉSE

A problémák elkerülése végett a hivatalos mérkőzések előtt egy két nappal el kell végezni az online mérkőzés ellenőrzést. Különös tekintettel az engedélyekre és a csapatlistákra, valamint az internet megfelelő működésére.

A verseny kiválasztása és a mérkőzés elindítása után, az információk és csapatlisták ellenőrzését követően kattintson a [**RUN TEST**] gombra. Az ellenőrzés elvégzése rögzítésre kerül a Szövetség adatbázisában.

A bejelentkezés esetleges hibái, valamint a mérkőzés adatainak (információk, csapatlisták) hiányosságai esetén technikai segítséget a hazai versenyeken az MRSZ biztosít: [tatrai.gergely@hunvolley.hu](mailto:tatrai.gergely@hunvolley.hu)

## 1.2 MÉDIA VERZIÓ KORLÁTOZÁSAI

- Új mérkőzés: A mérkőzés letöltéséhez bejelentkezés és internet kapcsolat szükséges
- A mérkőzések elemzése nem lehetséges
- A Match Report csak nyomtatható verzióban
- A mérkőzés hivatalos kezdése előtt maximum 50 kód vihető be