

Data Volley 4

Média beépülő modul

ONLINE MÉRKŐZÉS KEZELÉSE

Az online mérkőzés kezelésének engedélyezéséhez kattintson a **[TOOLS]**, majd a **[GENERAL OPTIONS]** gombokra, majd a **[Media Plugin]** fül alatt pipálja ki a „Manage Match Online”-t és válassza ki a Szövetséget.



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.

ÚJ MÉRKŐZÉS

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

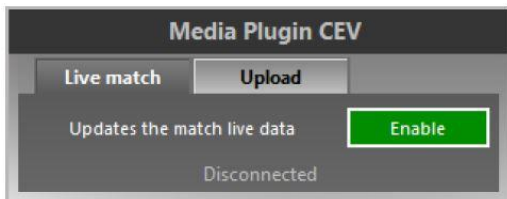


[CREATE A MATCH MANUALLY]: Mérkőzés létrehozása manuálisan
Kattintson erre a gombra saját mérkőzés létrehozásához.

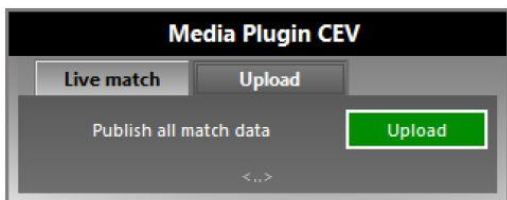
[LOAD A MATCH FROM ONLINE CALENDAR]: Mérkőzés betöltése az online naptárból

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 az elektronikus jegyzőkönyvbe való beírása után 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.



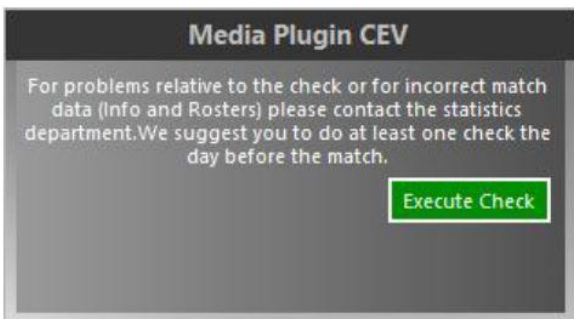
A mérkőzés végén kattintson az **[UPLOAD]** gombra a mérkőzés hivatalos végeredményének küldéséhez. Ugyancsak elküldheti a játszmákról készült riportot (ha a Szövetség igényli).

ONLINE TESZT MÉRKŐZÉS BETÖLTÉSE (EDZÉS)

A Média verzió működésének kipróbálásához használja a gyakorló mérkőzést. A követendő lépések megegyeznek az előző pontban leírtakkal. Az egyetlen különbség annyi, hogy a felhasználónév és a jelszó „scorertest”.

ONLINE MÉRKŐZÉS ELLENŐRZÉSE

A problémák elkerülése végett a hivatalos mérkőzések előtt egy két nappal el kell végezni az online mérkőzés ellenőrzést. Különös tekintettel a csapatlistákra, valamint az internet megfelelő működésére. A verseny kiválasztása és a mérkőzés elindítása után, az információk és csapatlisták ellenőrzését követően kattintson a **[EXECUTE CHECK]** 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

CSAPATOK IMPORTÁLÁSA

A csapatok importálásához új mérkőzés kiválasztása nélkül, kattintson az **[IMPORT]** gombra a csapatok adatbázisában, és aztán válassza ki az **[IMPORT FROM LEAGUE/FEDERATION ONLINE]**-t.

