HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ ELEKTRONIKUS JEGYZŐKÖNYVHÖZ

<u>MÉRKŐZÉS KEZDETE ELŐTT</u>

- 1., A mérkőzés kódjának ismerete (A játékvezető küldésből vagy a <u>http://adatbank.mlsz.hu</u> honlapról.)
- 2., Belépés a <u>http://iroda.mlsz.hu</u> honlapra, majd a FELHASZNÁLÓ és JELSZÓ begépelésével belépés a programba. A programba csak a Területi LSZ által a mérkőzéshez rendelt játékvezető tud belépni! (Amennyiben a játékvezető nem változtatta meg a már előzőleg a jelszavát, a felhasználó és a jelszó megegyezik a játékvezetői kódjával!)
- 3., A legördülő menüből a 09-DIGITÁLIS JEGYZŐKÖNYV kiválasztása, majd KIVÁLASZT gomb megnyomása.
- 4., A JEGYZŐKÖNYV gomb megnyomása után a MÉRKŐZÉS KÓD beírása a rublikába, majd a KIVÁLASZT gomb megnyomása.
- 5., Az ÖSSZEÁLLÍTÁS gomb megnyomása után megjelenik az üres jegyzőkönyv.
 - a., amennyiben a csapatok előzőleg megírták a jegyzőkönyvet ÁTVESŹ HAZAI, majd ÁTVESZ VENDÉG gomb megnyomása után megjelennek a jegyzőkönyvben az összeállítások;
 - b., <u>amennyiben nem írták meg a csapatok:</u>
 az összeállítás megírásához a programból NYOMTAT HAZAI ÜRES, illetve NYOMTAT VENDÉG ÜRES gombok megnyomásakor előugró ablakból kinyomtatott nyomtatványt kell használni!
 a játékvezető a csapatok által megadott összeállításból a mezszámokat és az igazolás számokat begépeli a megfelelő rubrikákba (a nevet a program a megadott igazolás alapján automatikusan beírja)

Az összeállítás megléte/begépelése után TÁROL, BEZÁR gomb megnyomásával eltároljuk a jegyzőkönyvet.

6., A jegyzőkönyvet a két csapatvezetőjének hitelesítenie kell. Ez a JÓVÁHAGY HAZAI illetve JÓVÁHAGY VENDÉG gombok megnyomásával történik. A megnyomás után felugró ablakba a csapatvezetőnek be kell írni a FELHASZNÁLÓ majd a JELSZAVÁT, majd nyomnia kell egy ENTER-t. Amennyiben a rendszer ezt elfogadta, a jegyzőkönyv 1. oldalának alján megjelenik a csapatvezető neve.

Amennyiben a mérkőzés kezdetéig bármilyen okból (pl.: sérülés, stb.) változás következik be a jegyzőkönyvben, a módosítást az 5/b. pont alapján kell elvégezni!

<u>MÉRKŐZÉS SZÜNETÉBEN</u>

6., A mérkőzés szünetében csak a góllövőket kell rögzíteni a jegyzőkönyvben. A GÓLLÖVŐK gomb megnyomásakor felugró ablakban az ÚJ GÓLLÖVŐ gomb megnyomása után az ablak alján megjelenő rubrikába az időt kell beírni, majd a góllövő játékosra rákattintva a program automatikusan beírja a játékos mezszámát, nevét és igazolási számát, majd a HOZZÁAD gomb megnyomásával rögzítendő a góllövő játékos.

MÉRKŐZÉS BEFEJEZÉSE UTÁN

- 7., Az ÖSSZEÁLLÍTÁS gomb megnyomása után a cseréket kell lerögzíteni. Először az időpontját, majd a lecserélt játékos igazolás számát kell beírni. Az összes csere beírása után TÁROL, BEZÁR gomb megnyomása.
- 8., Az EREDMÉNY gomb megnyomása után felugró ablakban először az állapot legördülő menüben a LEJÁTSZVA feliratot kell beállítani. Utána kell a végeredményt és a félidei eredményt beírni. (Amennyiben a pontoknál 0 maradna, kérem a pontokat is beírni!) Az ablak bezárása a TÁROL, BEZÁR gomb megnyomásával történik.
- 9., A GÓLLÖVŐK rögzítése (lásd 6. pont)
- 10., A SÁRGA-PIROS gomb megnyomása után felugró ablakban kell lerögzíteni a mérkőzésen figyelmeztetésben vagy kiállításban részesített labdarúgókat. A név mellé a megfelelő rublikába kell beírni az időpontot.

Nem kell annak a labdarúgónak a sárgalapját lerögzíteni, akit később a <u>mérkőzés</u> folyamán kiállítottak. Csak a kiállítás részletezésekor kell megjelölni, ha kapott a mérkőzés folyamán sárga lapot.

Az ablak bezárása a TÁROL, BEZÁR gomb megnyomásával történik.

- 11., A JÁTÉKVEZETŐ JELENTÉS gomb megnyomásakor felugró ablakba lehet a mérkőzésen történteket (pl.: kiállítás, sérülés, stb.) írásban lerögzíteni.
- 12., A KOMPLETT gomb megnyomásakor felugró ablakban lehet a jegyzőkönyvet átnézni. Ha nincs benne hiba, akkor a LEZÁR gomb megnyomása után felugró ablakba a játékvezető beírja a felhasználó majd a jelszavát, majd nyomnia kell egy entert. FIGYELEM! Ezután nem lehet a jegyzőkönyvön módosítani!
- 13., A KOMPLETT gomb megnyomásakor felugró ablakban lehet a jegyzőkönyvet kinyomtatni. A kinyomtatott jegyzőkönyvet az érintettekkel aláíratni!

További segítség található a SEGÍT gomb alatt!