

Статистичка конзола — Упатство

ScoreFlow · Регионална Ракометна Лига

Детално упатство за работа во статистичката конзола: подготовка на натпревар, внес на статистика рачно и гласовно, извештаи.

1. Вовед

Статистичката конзола (ScoreFlow) е алатка за водење официјална статистика на ракометен натпревар ВО ЖИВО. Наменета е да ја води ЕДНА личност — статистичар на лигата. Сè што ќе внесете веднаш се прикажува на сајтот rr-liga.com и во мобилната апликација.

Конзолата работи во интернет прелистувач. За ГЛАСОВЕН внес задолжително користете Google Chrome (Safari не ги поддржува нашите јазици за препознавање говор). За обично тапкање работи секој прелистувач.

Препорака: лаптоп + Chrome. За гласовен внес користете вграден микрофон или жичени слушалки со микрофон до устата.

2. Најавување

1. Отворете го линкот на конзолата во Chrome: scoreflow-console.vercel.app
2. Внесете е-пошта и лозинка што сте ги добиле од лигата.
3. Останете најавени цел натпревар — ако најавата се изгуби, внесот нема да се испраќа на серверот (види поглавје 13).

3. Подготовка на натпревар и ростери

Креирање натпревар

1. На листата натпревари кликнете „+ Нов натпревар“.
2. Изберете лига/група (пр. „MRHL · Група А“), па домаќин и гостин од списокот.

Ростери (состави)

Ростерите се однапред внесени — сите лиценцирани играчи на сите клубови се веќе во базата и лигата ги одржува. Не внесувате и не лепите ростер рачно; штом ги изберете тимовите, играчите автоматски се појавуваат во подготовката (поглавје 4).

Ако играч недостасува или има погрешен број на дрес/позиција, јавете ѝ на лигата да го исправи во базата — не се внесува во конзолата.

Рачниот внес на ростер (копирање од записник) е отстранет — составите доаѓаат од официјалната база на лигата и се исти на сајтот, во апликацијата и во конзолата.

4. Подготовка: состав и почеток

1. На екранот „Подготовка“ за секој тим означете ги играчите во состав и почетните 7. Играчите што не настапуваат само одштикните.
2. Поставете голмани (менито нуди само играчи со позиција голман).
3. По желба внесете судии и делегат.
4. Кликнете „Почни натпревар“ — статусот станува ВО ЖИВО и се појавува на сајтот и апликацијата.

5. Екран во живо — распоред

- Врв: семафор (резултат), полувреме и часовник, избор на полувреме (1 / 2 / ЕТ1 / ЕТ2).
- Под семафорот: „PP X:Y“ — резултат на полувреме (се прикажува во 2. полувреме).
- Голман: две паѓачки менија (домаќин/гости) за избор на голман.
- Лента за гласовен внес (види поглавје 12).
- Средина: двата тима со играчи; подолу големи копчиња за акции.
- Десно: статистика, двајца најдобри играчи (рејтинг), тек на натпреварот и активни исклучувања.

6. Рачен внес на настани

Принцип: прво ТАПНЕТЕ играч (се означува), па ТАПНЕТЕ акција. За голмански одбрани акцијата се припишува на голманот на противникот автоматски.

Копче	Што прави
ГОЛ	гол од акција
Одбрана	одбранет шут (припис на голман)
Промашување	промашување (покрај/над гол)
Статива	погодена статива/пречка
Блок	блокиран шут
7m ГОЛ / Одбрана / Промашување	седумметровка — гол, одбрана или промашување
Асистенција	асистенција на избраниот играч
Одземена	одземена топка

Копче	Што прави
Изб. 7m	извојувана седумметровка
Изб. 2'	извојувано исклучување
Изг. топка	изгубена топка / техничка грешка
2'	исклучување 2 минути
Црвен	црвен картон
Тајм-аут	тајм-аут (го запира часовникот)

7. Измени на играчи

Секој играч има мал круг (горе лево). Зелен круг = на терен, празен = на клупа. Клик на кругот го префрла играчот терен ↔ клупа. Истото се прави и гласовно (поглавје 12).

8. Голман

Паѓачкото мени „Голман“ за секој тим избира кој брани. Важно е голманот да е поставен — така примените голови правилно се припишуваат. Менито нуди само играчи со позиција голман.

9. Часовник и полувремиња

- Копчето со времето го стартува/паузира часовникот.
- Часовникот е континуиран: 2. полувреме тече 30:00 → 60:00.
- Сам застанува на крајот на полувремето (30:00 / 60:00).
- Тајм-аутот автоматски го паузира часовникот.
- Времето се памети — ако излезете и се вратите, часовникот и полувремето остануваат.

10. Поништување грешка

Копчето „Поништи“ (десно) го брише последниот внесен настан. Истото се прави гласовно со командата „поништи“.

11. Статистика, рејтинг и тек

- Статистика: шут %, голови, асистенции, 7m, контри, изгубени топки, голмански одбрани %, исклучувања.
- Рејтинг: прикажани се двајца најдобри играчи — по еден од секој тим (целосна листа во PDF извештајот).
- Тек: хронолошки список на настани (најнов на врв) — тука следите дали внесот се примил.

- Исклучувања: активни 2' исклучувања со одбројување.

12. Гласовен внес (Chrome)

Гласовниот внес ви овозможува да внесувате статистика со говор, без тапкање — идеално за брзо темпо. Работи САМО во Google Chrome.

Како се користи

1. Првиот пат Chrome бара дозвола за микрофон — кликнете „Дозволи“.
2. ДРЖЕТЕ го копчето „Држи за говор“ (или тастата Space), изговорете команда, па ПУШТЕТЕ.
3. Кога ќе пуштите, лентата покажува што е препознаено (зелено = успех, црвено = не е препознаено).

Јазик на препознавање (горе десно: SR / CG / MK)

- SR — српски (екавица).
- CG — црногорски/хрватски/босански (ијекавица).
- MK — македонски.
- Изберете го копчето што најдобро ве препознава.

Како се изговара команда

Облик: [тим] број + исход/настан. Тимот го кажувате со име (пр. „динамо“) или „домаќин/гости“; ако не го кажете, останува на последно избраниот тим.

Изговарате	Резултат
динамо седум гол	Динамо #7 — гол
будва три одбрана	Будва #3 — одбрана
девет промашување	активен тим #9 — промашување
четири седумметровка гол	#4 — гол од седумметровка
единаесет изгубена топка	#11 — изгубена топка
шест одземена	#6 — одземена топка
десет асистенција	#10 — асистенција
извојува исклучување	извојувано исклучување
пет исклучување	#5 — исклучување 2'
осум црвен картон	#8 — црвен картон
тајм аут	тајм-аут на активниот тим
поништи	го брише последниот настан
запри часовник / започни часовник	паузира / стартува часовник

Изговарате	Резултат
второ полувреме	премин во 2. полувреме

Измени со глас (една команда)

Изговарате	Резултат
седум излегува	#7 оди на клупа
девет влегува	#9 влегува на терен
15 излегува 9 влегува	замена: #15 надвор, #9 внатре

Совети: тестирајте СЕРИЈА команди (не една); користете вистински микрофон (AirPods слабо фаќаат во бучава); бројот и исходот кажете ги заедно („седум гол“).

13. Синхронизација и офлајн

Секој настан автоматски се испраќа на серверот. Ако врската или најавата падне, се појавува ЦРВЕНА лента „N настани НЕ се зачувани“.

- Кликнете „Обиди се повторно“ — или продолжете со внес, системот сам повторува.
- Ако пишува дека најавата истекла — одјавете се и најавете се пак.
- НИКОГАШ не бришете податоци на сајтот и не затворајте нагло — несинхронизираните настани чекаат локално и не се губат.

14. Извештаи

- CSV — табела за Excel.
- PDF — официјален box-score по тим (играчи + ВКУПНО + голмани + рејтинг) и „Тек на резултатот“ (гол по гол со време).

15. Проблеми и решенија

Проблем	Решение
„Микрофон блокиран“	Во Chrome кликнете ја иконата лево од адресата → Микрофон → Дозволи; освежете.
Гласот не работи во Safari	Користете Chrome — Safari не ги поддржува нашите јазици.
Црвена лента за синхронизација	Обидете се повторно; ако најавата истекла — најавете се пак.
Не можам да избирам голман	Проверете дали играчот има позиција голман во ростерот (го одржува лигата).

Проблем	Решение
Замената „не поминува“	Кажете кој излегува и кој влегува: „15 излегува 9 влегува“.