

Statistička konzola — Uputstvo

ScoreFlow · Regionalna Rukometna Liga

Detaljno uputstvo za rad u statističkoj konzoli: priprema meča, unos statistike rukom i glasom, izvještaji.

1. Uvod

Statistička konzola (ScoreFlow) je alat za vođenje zvanične statistike rukometne utakmice UŽIVO. Namijenjena je da je vodi JEDNA osoba — statističar lige. Sve što uneseš odmah se prikazuje na sajtu rr-liga.com i u mobilnoj aplikaciji.

Konzola radi u internet pregledaču. Za GLASOVNI unos obavezno koristi Google Chrome (Safari ne podržava naše jezike za prepoznavanje govora). Za obično kucanje/tapkanje radi svaki pregledač.

Preporuka: laptop + Chrome. Za glasovni unos koristi ugrađeni mikrofonski laptop ili žičane slušalice sa mikrofonom uz usta.

2. Prijava

1. Otvori link konzole u Chrome-u: scoreflow-console.vercel.app
2. Unesi svoj email i lozinku koje si dobio od lige.
3. Ostani prijavljen tokom cijele utakmice — ako se prijava izgubi, unos se neće slati na server (vidi poglavlje 13).

3. Priprema meča i rosteri

Kreiranje meča

1. Na listi mečeva klikni „+ Novi meč“.
2. Izaberi ligu/grupu (npr. „MRHL · Grupa A“), pa domaći i gostujući tim iz spiska.

Rosteri (sastavi)

Rosteri su unaprijed unijeti — svi licencirani igrači svih klubova već su u bazi i liga ih održava. Ne unosiš i ne lijepiš roster ručno; čim izabereš timove, igrači se automatski pojavljuju u pripremi meča (poglavlje 4).

Ako igrač fali ili ima pogrešan broj dresa/poziciju, javi ligi da to ispravi u bazi — ne unosi se u konzoli.

Ručni unos rotera (kopiranje iz zapisnika) je uklonjen — sastavi dolaze iz zvanične baze liga i isti su na sajtu, u aplikaciji i u konzoli.

4. Priprema meča: sastav i početak

1. Na ekranu „Priprema meča“ za svaki tim označi igrače u sastavu (dressed) i početnih 7 (startere). Igrače koji ne nastupaju samo odčekiraš.
2. Postavi golmane (padajući meni nudi samo igrače sa pozicijom golmana).
3. Po želji upiši sudije i delegata.
4. Klikni „Počni meč“ — status prelazi u UŽIVO i meč se pojavljuje na sajtu i u aplikaciji.

5. Ekran uživo — raspored

- Vrh: semafor (rezultat), poluvrijeme i sat, izbor poluvremena (1 / 2 / ET1 / ET2).
- Ispod semafora: „PP X:Y“ — rezultat poluvremena (prikazuje se u 2. poluvremenu).
- Golman: dva padajuća menija (domaći/gosti) za izbor golmana na голу.
- Traka za glasovni unos (vidi poglavlje 12).
- Sredina: oba tima sa igračima; ispod velika dugmad za akcije.
- Desno: statistika, dva najbolja igrača (rejting), tok igre (play-by-play) i aktivna isključenja.

6. Ručni unos događaja

Princip: prvo TAPNI igrača (postane označen), pa TAPNI akciju. Za golmanske odbrane akcija se pripisuje golmanu protivnika automatski.

Dugme	Šta radi
GOL	gol iz akcije
Odbrana	odbranjen šut (pripis golmanu protivnika)
Promašaj	promašaj (pored/preko gola)
Stativa	pogođena stativa/prečka
Blok	blokiran šut (igrač u odbrani)
7m GOL / Odbrana / Promašaj	sedmerac — gol, odbrana ili promašaj
Asist	asistencija izabranom igraču
Oduzeta	oduzeta lopta (steal)
Izb. 7m	izboren sedmerac (igrač koji ga je izbio)

Dugme	Šta radi
Izb. 2'	izboreno isključenje protivnika
Izg. lopta	izgubljena lopta / tehnička greška
2'	isključenje na 2 minuta
Crveni	crveni karton
Tajm-aut	tajm-aut tima (zaustavlja sat)

7. Izmjene igrača

Svaki igrač ima mali krug (gore lijevo). Zeleni krug = na terenu, prazan = na klupi. Klik na krug prebacuje igrača teren ☐ klupa. Isto se radi i glasom (poglavlje 12).

8. Golman

Padajući meni „Golman“ za svaki tim bira ko brani. Bitno je da golman bude postavljen — tako se primljeni golovi ispravno pripisuju golmanu. Meni nudi samo igrače sa pozicijom golmana.

9. Sat i poluvremena

- Dugme sa vremenom pokreće/pauzira sat.
- Sat je kontinuiran: 2. poluvrijeme teče 30:00 → 60:00.
- Sat se sam zaustavi na kraju poluvremena (30:00 / 60:00).
- Tajm-aut automatski pauzira sat.
- Vrijeme se pamti — ako izađeš i vratiš se, sat i poluvrijeme ostaju.

10. Poništavanje greške

Dugme „Poništi“ (desno, u toku igre) briše posljednji uneseni događaj. Isto se radi glasom komandom „poništi“.

11. Statistika, rejting i tok igre

- Statistika: šut %, golovi, asistencije, 7m, kontre, izgubljene lopte, golmanske odbrane %, isključenja.
- Rejting: prikazana su dva najbolja igrača — po jedan iz svakog tima (puna lista u PDF izvještaju).
- Tok igre: hronološki spisak događaja (najnoviji na vrhu) — tu pratiš da li se unos primio.
- Isključenja: aktivna 2' isključenja sa odbrojanjem.

12. Glasovni unos (Chrome)

Kako se koristi

1. Prvi put kad pokušaš, Chrome traži dozvolu za mikrofon — klikni „Dozvoli“.
2. DRŽI dugme „Drži za govor“ (ili drži tipku Space), izgovori komandu, pa PUSTI.
3. Kad pustiš, traka pokaže šta je prepoznato (zeleno = uspjeh, crveno = nije prepoznato).

Jezik prepoznavanja (gore desno: SR / CG / MK)

- SR — srpski (ekavica).
- CG — crnogorski/hrvatski/bosanski (ijekavica).
- MK — makedonski.
- Komande su iste riječi bez obzira na dugme; izaberi ono koje te najbolje hvata.

Kako se izgovara komanda

Oblik: [tim] broj + ishod/događaj. Tim kažeš imenom (npr. „budva“) ili „domaći/gosti“; ako ga ne kažeš, ostaje na zadnjem izabranom timu.

Izgovoriš	Rezultat
budva sedam gol	Budva #7 — gol
dinamo tri odbrana	Dinamo #3 — odbrana
devet promašaj	aktivni tim #9 — promašaj
četiri sedmerac gol	#4 — gol iz sedmerca
jedanaest izgubljena	#11 — izgubljena lopta
šest oduzeta	#6 — oduzeta lopta
deset asistencija	#10 — asistencija
izboren sedmerac	izboren 7m (za izabranog igrača)
pet dva minuta	#5 — isključenje 2'
osam crveni karton	#8 — crveni karton
tajm aut	tajm-aut aktivnog tima
poništi	briše posljednji događaj
kreni sat / stani sat	pokreće / pauzira sat
drugo poluvrijeme	prelazak u 2. poluvrijeme

Izmjene glasom (jedna komanda)

Izgovoriš	Rezultat
sedam izlazi	#7 ide na klupu

Izgovoriš	Rezultat
devet ulazi	#9 ulazi na teren
14 izlazi 9 ulazi	zamjena: #14 napolje, #9 unutra
devet za četrnaest	#9 ulazi umjesto #14

Makedonske komande (primjeri)

Kažuvaš	Rezultat
динамо седум гол	Динамо #7 — гол
девет изгубена топка	#9 — изгубена топка
четири исклучување	#4 — исклучување 2'
извојува седумметровка	извојуван седумметровка
петнаесет влегува седум излегува	замена: #15 влегува, #7 излегува

Savjeti: testiraj SERIJU komandi (ne jednu — prva uvijek radi); koristi pravi mikrofonski uređaj (AirPods slabo hvataju na buci); broj i ishod izgovori zajedno („sedam gol“).

13. Sinhronizacija i offline rad

Svaki događaj se automatski šalje na server. Ako veza ili prijava padne, pojavljuje se CRVENI baner „N događaja NIJE sačuvano“.

- Klikni „Pokušaj ponovo“ — ili prosto nastavi unos, sistem sam pokušava ponovo.
- Ako piše da je prijava istekla — odjavi se i ponovo prijavi.
- NIKAD ne briši podatke sajta i ne zatvaraj naglo — nesinhronizovani događaji čekaju lokalno i ne gube se.

14. Izvještaji

- CSV — tabela za Excel.
- PDF — zvanični box-score po timu (igrači + TOTAL + golmani + rejting) i „Tok rezultata“ (gol-po-gol sa vremenom).

15. Problemi i rješenja

Problem	Rješenje
„Mikrofon blokiran“	U Chrome-u klikni ikonu lijevo od adrese → Mikrofon → Dozvoli; osvježi.
Glasovne komande ne rade u Safariju	Koristi Chrome — Safari ne podržava naše jezike.

Problem	Rješenje
Crveni baner o sinhronizaciji	Pokušaj ponovo; ako prijava istekla — ponovo se prijavi.
Ne mogu izabrati golmana	Provjeri da igrač ima poziciju golmana u rosteru (održava liga).
Zamjena „ne prolazi“	Reci ko izlazi i ko ulazi: „14 izlazi 9 ulazi“.