

PREZENTARE

kGameReport



PROGRAM DE GENERARE A RAPORTULUI UNUI MECI DE HANDBAL

CREAT DE 27MEDIA PENTRU FEDERATIA ROMANA DE HANDBAL
ALEXANDRU MARACINEANU | 27MEDIA

Salut! Sunt Alexandru si voi fi ghidul tau in kGameReport.
In minutele urmatoare te voi invata cum sa folosesti acest program
pentru a introduce un raport de joc.

Sa incepem!

1. Autentificarea in contul meu de pe frh.ro

- deschid browserul Chrome
- accesez www.raport.frh.ro
- ma autentific folosind utilizatorul si parola mea primite de la FRH

Utilizator

Parola

Federatia Romana de Handbal

Autentificare in Raport de Joc

Va rugam sa introduceti utilizatorul si parola dumneavoastra.

2016 © 27Media by Alexandru Maracineanu | v.2.3

Autentificare

2. Panoul de control raport.frh.ro

- In urma autentificarii corecte, pe ecran veti avea panoul de control specific contului dumneavoastra (observator/arbitru)
- In acest panou de control puteti vedea toate meciurile la care ati fost delegat (atat in sezonul current, cat si in sezoanele trecute).
- Tot aici aveti planificarea meciurilor ce urmeaza sa se desfasoare si la care ati fost delegat.
- Pentru meciurile planificate puteti adauga raportul de joc (atat timp cat acesta nu este inchis)
- Pentru adaugarea unui raport de joc se acceseaza butonul verde [Adauga raport] din dreptul respectivului meci.

Numele persoanei autentificate

Belu Horatiu (B)

Sezonul selectat

- 2013-2014
- 2014-2015
- 2015-2016
- 2016-2017

Meciurile ce urmeaza sa le observe

Urmeaza sa observe

Show 25 entries

Search:

Nr.	Data/ora	Competitie	Etapa	Meci	Scor	Raport de joc
1	2016-08-30 (00:00)	Liga Nationala de Test (Sezon de test)	Etapa 1	CSM Bucuresti vs HC Dobrogea Sud (0:2)		+ Adauga raport
2	2016-08-30 (00:00)	Liga Nationala de Test (Sezon de test)	Etapa 1	Dinamo Bucuresti vs CSA Steaua Bucuresti (0:0)		+ Adauga raport

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Lista meciurilor ce urmeaza sa fie observate in sezonul curent.

Adauga un raport de joc

Meciurile la care a fost deja delegat

Meciuri observate

Show 25 entries

Search:

Nr.	Data/ora	Competitie	Etapa	Meci	Actiuni
No data available in table					

Showing 0 to 0 of 0 entries

Previous Next

Lista meciurilor in sezonul selectat.

3. Descrierea raportului de joc

- Sectiunile din care se compune raportul sunt:
- **INFORMATIILE MECIULUI:**
 - Echipele care se infrunta
 - Data / Ora meciului
 - Competitia
 - Arbitrii care conduc meciul
 - Butoanele de control si functia de sincronizare a meciului
- **STATISTICA ECHIPELOR**
 - Timeout-uri / Cronometru
 - Jucatori
 - Staff
- **DEFASURATORUL DE MECI**
 - Aici se inregistreaza toate evenimentele jucatorilor din meci
- **ACTIUNILE MECIULUI**
 - Aici se inregistreaza toate evenimentele din meci ca (timeout, pauze)
- **ADAUGA SCOR**
 - Aici se poate adauga scorul (se poate folosi in cazul DA, J1, J2, J3 pentru a pune online scorul)
- **OBSERVATII**
 - Se completeaza cu evenimentele speciale de catre observator
- **INCHIDERE RAPORT**
 - La sfarsitul meciului toti cei trei delegati ai meciului semneaza cu PIN-ul primit pentru inchiderea meciului

3.1. Informatiile meciului

- Echipele care se infrunta
- Data / Ora meciului
- Competitia
- Arbitrii care conduc meciul
- Butoanele de control si functia de sincronizare a meciului

BUTOANE DE CONTROL:

- [Ordoneaza echipele] – aranjeaza jucatorii intr-o echipa in ordinea numerelor de pe tricou
- [Ascunde jucatori] – ascunde jucatorii care nu sunt bifati pe foaia de joc pentru a evita eventualele greseli
- [Ascunde nume] – ascunde numele jucatorilor (pastreaza doar primele 3 litere) pentru o mai buna asezare a spatiului si butoanelor necesare actiunilor pe foaia de joc

SYNC TIME:

- Aceasta functie permite sincronizarea cronometrului
- Permite salturi inapoi in timp (pentru a introduce un eveniment la un anumit moment de timp)
- Permite introducerea timpului de pe tabela in cazul in care utilizatorul “uita” sa porneasca cronometrul si acesta ramane in urma

🏠 ID: 22479 | Dinamo Bucuresti vs CSA Steaua Bucuresti

📅 2016-08-30 (00:00) / 🏆 Liga Nationala de Test (Sezon de test) | Etapa 1 / 👤 Arbitrii: Florescu Diana (AG) | Stoia Anamaria (B)

🔄 Ordoneaza echipele Ascunde jucatori Ascunde nume

Sync Time MM:SS



Poate sari la orice minut/secunda din meci.

Formatul necesar - MM:SS (07:27)

Indica timpul ultimei actiuni de pauza dinainte de inchiderea paginii

3.2. Statistica echipelor

- Timeout-uri / Cronometru
- Jucatori
- Staff



- **3.2.1 TIMEOUT/CRONOMETRU**
- Cronometrul (cu butonul de start) se apasa la pornirea meciului, la intreruperi, la timeouturi. (Butonul de start se transforma automat in buton de pauza in momentul in care acesta functioneaza). Totodata la pauza si la final acesta se opreste automat.
- Timeout (cele 3 butoane din dreptul fiecarei echipe) acorda timeouturile echipei respective.

3.2. Statistica echipelor

- 3.2.2 JUCATORI

- **[NR]** – se apasa butonul si se completeaza numarul fiecarui jucator (acestea vin autocompleteate din baza de date). Se verifica corectitudinea datelor
- **[FOAIE]** – OFF/ON – se bifeaza pentru jucatorii care apar pe foaia de joc.
- **[JUCATOR]** – indica numele jucatorilor si eventualele suspendari ale acestora (financiare, sportive) daca acestea sunt in vigoare icoana respective se inroseste si acesta nu poate fi folosit.
- **[GOLURI]** – la apasarea pe culoarea albastra se adauga un gol respectivului jucator. Apasarea acestuia duce la apasarea automata si a butonului de **[ARUNCARI]**. La apasarea pe butonul [-] se scade ultimul gol introdus.
- **[ARUNCARI]** – la apasarea pe culoarea portocalie se adauga o aruncare respectivului jucator (se foloseste in cazul in care jucatorul arunca si rateaza. La apsarea pe butonul [-] se scade ultimul gol introdus.
- **[7mG]** – la apasarea pe culoarea albastra se adauga un gol din 7m respectivului jucator. Totodata apasarea acestuia duce la apasarea automata a butoanelor **[7mA]**, **[Goluri]** si **[Aruncari]**. La apasarea pe butonul [-] se scade ultimul 7m inscris.
- **[7mA]** – la apasarea pe culoare portocalie se adauga o aruncare din 7m respectivului jucator (se foloseste in cazul in care jucatorul arunca si rateaza de la 7m. La apsarea pe butonul [-] se scade ultima aruncare ratata.
- **G** - cartonas galben, **2'** – prima eliminare de 2 minute, **2'** – a doua eliminare de 2 minute, **2'** – a treia eliminare de doua minute, **D** – descalificare, **A** – cartonas albastru. Aceste butoane sunt de tipul – prima apasare inregistreaza actiunea si timpul la care aceasta are loc, o a doua apasare ducand la stergerea respectivei actiuni.

Nr.	Foai	Jucator	Goluri	Aruncari	7mG	7mA	G	2'	2'	2'	D	A
1	Off	⊗ \$ Asoltanei M	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
2	Off	⊗ \$ Grigoras S	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
3	Off	⊗ \$ Irimus I	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
4	Off	⊗ \$ Sandru C	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
5	Off	⊗ \$ Makaria D	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
6	Off	⊗ \$ Cimpan F	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
7	Off	⊗ \$ Diaw I	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
8	Off	⊗ \$ Mironescu L	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
9	Off	⊗ \$ Mocanu M	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
10	Off	⊗ \$ Savenco D	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
11	Off	⊗ \$ Vrankovic J	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
12	Off	⊗ \$ Seyedalireza M	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
13	Off	⊗ \$ Vancea B	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
14	Off	⊗ \$ Ragot Y	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
15	Off	⊗ \$ Balut C	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
16	Off	⊗ \$ Zulfc M	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙

Nr.	Foai	Jucator	Goluri	Aruncari	7mG	7mA	G	2'	2'	2'	D	A
1	Off	⊗ \$ Apolzan D	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
2	Off	⊗ \$ Cian A	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
3	Off	⊗ \$ Dimache A	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
4	Off	⊗ \$ Dinescu L	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
5	Off	⊗ \$ Dragomir F	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
6	Off	⊗ \$ Florea A	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
7	Off	⊗ \$ Georgescu I	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
8	Off	⊗ \$ Grasu A	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
9	Off	⊗ \$ Irimescu G	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
10	Off	⊗ \$ Johannson M	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
11	Off	⊗ \$ Matskevich I	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
12	Off	⊗ \$ Ouksir S	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
13	Off	⊗ \$ Petrila V	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
14	Off	⊗ \$ Stanciu D	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
15	Off	⊗ \$ Stetsyura M	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
16	Off	⊗ \$ Szoke M	- 0	- 0	- 0	- 0	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙

3.2. Statistica echipelor

- 3.2.3 STAFF

- **[NR]** – se apasa butonul si se completeaza cu litera corespunzatoare oficialului (A,B, C, D). Se verifica corectitudinea datelor
- **[FOAIE]** – OFF/ON – se bifeaza pentru stafful care apare pe foaia de joc.
- **[OFICIAL]** – indica numele oficialilor si eventualele suspendari ale acestora (financiare, sportive) daca acestea sunt in vigoare icoana respective se inroieste si acesta nu poate fi folosit.
- **G** - cartonas galben, **D** – descalificare. Aceste butoane sunt de tipul – prima apasare inregistreaza actiunea si timpul la care aceasta are loc, o a doua apasare ducand la stergerea respectivei actiuni.

Nr.	Foaie	Oficial	G	D
0	<input type="checkbox"/> Off	⊗ \$ Oficial De Test 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
0	<input type="checkbox"/> Off	⊗ \$ Oficial De Test 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
0	<input type="checkbox"/> Off	⊗ \$ Oficial De Test 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
0	<input type="checkbox"/> Off	⊗ \$ Oficial De Test 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nr.	Foaie	Oficial	G	D
0	<input type="checkbox"/> Off	⊗ \$ Oficial De Test 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
0	<input type="checkbox"/> Off	⊗ \$ Oficial De Test 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
0	<input type="checkbox"/> Off	⊗ \$ Oficial De Test 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
0	<input type="checkbox"/> Off	⊗ \$ Oficial De Test 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3.3. Desfasuratorul de meci

- Aici se inregistreaza toate evenimentele jucatorilor din meci
- Totodata de aici se pot sterge evenimentele din meci care au fost introduce gresit

Desfasuratorul de meci

00²⁴ Eliminare 2 minute (prima) - Zulfic M ✖ 00²¹ Aruncare ratata - Vancea B ✖ 00⁰⁹ Cartonas rosu! - Vrankovic J ✖ 00¹⁵ Gol 7m! - Georgescu I ✖ 00¹³ GOLLL! - Petrita V ✖

00⁰⁷ Eliminare 2 minute (a treia) - Diaw I ✖ 00⁰⁴ Cartonas galben! - Asoltanei M ✖

3.4. Log actiuni meci

- Aici se inregistreaza toate evenimentele din meci ca (timeout, pauze)
- Aici se pot verifica pauzele / timeouturile.

Log actiuni meci

00⁰¹ Start 00²⁵ Pauza

3.5. Adauga scor

- Aici se poate adauga scorul (se poate folosi in cazul DA, J1, J2, J3 pentru a pune online scorul)
- [+] (Adauga un gol echipei), [-] (Scade un gol echipei)
- **Evenimentele sunt conectate live pe site, ceea ce permite sa facem livescore practice oricarui meci**

Adauga scor	
Scor final	
Dinamo Bucuresti	CSA Steaua Bucuresti
<input type="button" value="-"/> <input type="text" value="0"/> <input type="button" value="+"/>	<input type="button" value="-"/> <input type="text" value="2"/> <input type="button" value="+"/>

3.6. Observatii

- Se completeaza cu evenimentele speciale de catre observatory
- Se apasa butonul de [Salveaza] pentru a adauga aceste observatii in baza de date.

Observatii

Observatii:

Nu au fost incidente. Fara probleme la logare in raport.

Salveaza

3.7. Inchidere raport

- La sfarsitul meciului toti cei trei delegati ai meciului semneaza cu PIN-ul primit pentru inchiderea meciului
- Atentie! Odata inchis raportul acesta nu mai poate fi redeschis. Se pot vedea toate datele din el, dar nu mai pot fi modificate.

Inchidere raport

Pentru inchiderea raportului trebuie sa valideze cei doi arbitri si observatorul meciului. Apoi se va activa optiunea de printare.

Observator: Belu Horatiu (B)  

Arbitru: Florescu Diana (AG)  

Arbitru: Stoia Anamaria (B)  

4. Deschiderea unui meci

1. Se acceseaza raportul de joc.
2. Se verifica numerele jucatorilor si se modifica eventual daca este nevoie
3. Se activeaza (trec pe foaia de joc) toti jucatorii care vor lua parte la meci – butonul se schimba din Off (pe culoarea gri) in On (pe culoarea albastru). Se repeta operatiunea si pentru cea de-a doua echipa.
4. Se completeaza “literele” corespunzatoare oficialilor celor doua echipe.
5. Se activeaza (trec pe foaia de joc) toti jucatorii care vor lua parte la meci – butonul se schimba din Off (pe culoarea gri) in On (pe culoarea albastru). Se repeta operatiunea si pentru cea de-a doua echipa.
6. Se ordoneaza echipele folosind butonul de [Ordoneaza echipele] dupa numarul de pe tricou.
7. Se acund jucatorii/staff-ul care nu sunt pe foaia de joc [Ascunde jucatorii].
8. Se ascund numele jucatorilor – se pastreaza decat primele 3 litere pentru o eventuala verificare. [Ascunde nume]
9. Se poate incepe meciul.

! Va rugam sa nu parasiti raportul de joc (pagina) pe desfasurarea meciului! Daca ati parasit pagina, atentie la sincronizarea cronometrului la intoarcerea in raportul de joc, la ascunderea jucatorilor si ascunderea numelor.

Va multumesc pentru atentia acordata.
Informatii din acest slide sunt disponibile si la adresele:

[Raport PPTX](#) / [Raport PPS](#) / [Raport PDF](#)

www.frh.ro/raport-youtube

Pentru alte probleme nu ezitati sa ne contactati.

alex@27media.ro / 0741 047 191

Succes!