



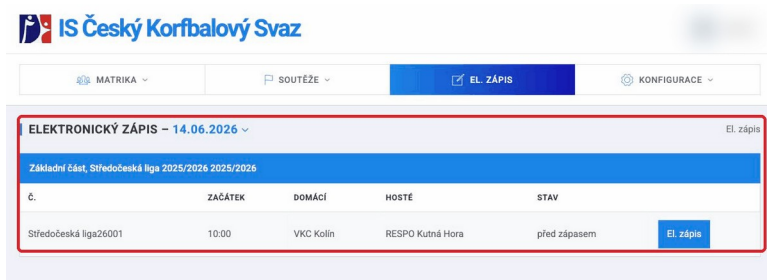
ELEKTRONICKÝ ZÁPIS O UTKÁNÍ

Rychlý návod pro zapisovatele · 1/2

DŮLEŽITÉ – PAPIŘOVÝ ZÁPIS JE PROZATÍM POVINNÝ. Z bezpečnostních důvodů je nutné během utkání souběžně vyplňovat také standardní papírový zápis o utkání. Elektronický zápis jej zatím nenahrazuje.

A. Před zápasem

1. Přihlaste se na <http://is.korfbal.cz/> a otevřete EL. ZÁPIS.
2. Vyberte datum a správné utkání. Ověřte číslo zápasu, čas, domácí a hosty.
3. Zkontrolujte, že oba kluby dokončily a PINem uzamkly soupisky.
4. V Přípravě ověřte Pořadatele, Zapisovatele, Časoměřiče, Trestoměřiče, Delegáta a oba Rozhodčí.
5. Uložte přípravu. Dokončete ji až po kontrole soupisek a všech osob.
6. Připravte napájení, stabilní internet a papír s propiskou pro případ výpadku.



Č.	ZAČÁTEK	DOMÁCI	HOSTÉ	STAV
Středočeská liga26001	10:00	VKC Kolín	RESPO Kutná Hora	před zápasem

Výběr utkání: vždy nejprve ověřte datum, týmy a začátek zápasu.

B. Zahájení

1. Se stolkem a rozhodčími potvrďte, že jsou všichni připraveni.
2. Zahajte část až na pokyn rozhodčího.
3. Ověřte správnou část zápasu, čas a počáteční skóre.

C. Události během hry

Událost	Pořadí zápisu
Koš	tým → čas → střelec → uložit → zkontrolovat skóre
Střídání	tým → odcházející hráč → nastupující hráč → čas → uložit
Trest	čas → hráč/jiná osoba → konkrétní osoba → karta/trest → uložit
Zranění	hráč → situace → čas → uložit
Time-out	tým → čas → uložit

Po každém uložení

- správný tým · správná osoba · správný čas · správný typ události;
- správné skóre a žádná duplicita;
- při pomalé odezvě neklikat znovu — nejprve ověřit, zda se událost uložila.

Hráč není v nabídce: Nevybírejte jiného. Zastavte zápis události a vyřešte soupisku s pořadatelem a rozhodčím.

ELEKTRONICKÝ ZÁPIS O UTKÁNÍ

Rychlý návod pro zapisovatele · 2/2

D. Konec části

1. Doplňte všechny události patřící do končící části.
2. Porovnejte skóre a tresty se stolkem a rozhodčím.
3. Ověřte správné časy. Teprve potom část ukončete.

E. Oprava chyby

Situace	Postup
Špatný hráč nebo čas	otevřít událost a opravit konkrétní údaj
Špatný typ nebo tým	opravit; když to nejde, odstranit chybnou událost a vložit správnou jednou
Duplicitní událost	jednu duplicitu odstranit
Rozpor ve skóre	neuzavírat část; porovnat události s rozhodčím a opravit příčinu

Nikdy: Nevytvářejte fiktivní „vyrovnávací“ koš nebo jinou náhradní událost.

F. Konec zápasu

1. Doplňte poslední události a ověřte konečné skóre.
2. Porovnejte koše, střídání, tresty, zranění a time-outy se stolkem a rozhodčími.
3. Ukončete poslední část a celé utkání až po dosažení shody.
4. Dokončete PINy nebo podpisy, které systém vyžádá.
5. Ověřte, že je zápis uzavřený a výsledek se zobrazil v seznamu zápasů.

G. Výpadek nebo technický problém

- Pokračujte na papíře: čas, tým, hráč a typ události.
- Neklikejte opakovaně a po obnovení spojení zkontrolujte duplicity.
- Události doplňte v pořadí a znovu porovnejte skóre.
- Podpoře předejte číslo zápasu, čas chyby, text hlášky a snímek obrazovky; nikdy neposílejte PIN ani heslo.

Poslední kontrola před odchodem

☐	konečný výsledek souhlasí
☐	nechybí žádná událost
☐	všechny části jsou ukončené
☐	potvrzení jsou dokončená
☐	zápis má konečný stav a výsledek je viditelný