



e-Scoresheet

VERSIONE ITALIANA

SVILUPPATO E DISTRIBUITO DA:

DataProject
SPORT SOFTWARE s.r.l.

Head Office & Marketing Department:
Bologna, via dell'Elettricista 10, 40138
Tel: 051 307060 Fax:051 532764

Software Development & Customer Service:
Salerno, Via Posidonia 307/b, 84128
Tel e Fax: 089 6307845

Versione aggiornata 2014.10.03

INTRODUZIONE

e-Scoresheet è il software che ti guida nella compilazione del referto di gara in tempo reale, con automatismi che limitano al massimo l'intervento dell'operatore, controllando tutte le situazioni e gli eventi imprevisti che possono capitare in una partita e suggerendo l'eventuale soluzione.

Il software **e-Scoresheet** sostituisce il referto cartaceo, garantendo la possibilità di annullare le azioni compiute per errore oppure per una decisione arbitrale cambiata. Il referto stampato al termine della partita, quindi, risulta pulito, senza errori o cancellazioni dovute ai cambiamenti effettuati durante il match.

Tutto è controllato dal Database centrale, nel quale sono presenti tutti i dati necessari per redigere il referto ufficiale:

- Tipo di campionato, girone, fase e numero della gara
- Arbitri
- Squadre e Giocatori
- Personale tecnico

e-Scoresheet preleva le informazioni direttamente dal database. In base ai dati ufficiali scaricati, il refertista completa tutte le fasi preliminari dell'incontro, per poi redigere il referto di gara.

Alla fine di una partita le informazioni ufficiali possono essere aggiornate nel database centrale in modo da aggiornare automaticamente le tabelle dei risultati, gli arbitri e le penalità.

SOMMARIO

1	REQUISITI MINIMI RICHIESTI	4
2	LA SCHERMATA INIZIALE	4
3	NUOVA GARA.....	5
3.1	VERIFICARE UNA GARA UFFICIALE	5
3.2	GIOCARE UNA GARA DI TEST	6
4	INSERIRE UNA NUOVA GARA	6
4.1	FINESTRA RILEVAZIONE INCONTRO	7
4.2	ASSEGNAZIONE DEL SERVIZIO	8
4.3	INVERSIONE DELLE SQUADRE	8
4.4	SESTETTO INIZIALE	8
5	INIZIARE UN SET	10
5.1	ASSEGNAZIONE PUNTO.....	10
5.2	TIME OUT.....	10
5.3	SOSTITUZIONI	11
5.4	SOSTITUZIONI UNDER	11
5.5	SOSTITUZIONE CAUSATA DA INFORTUNIO.....	11
5.6	ANNULLA	12
5.7	LIBERO	12
5.8	PENALITA'	12
5.9	REPLAY.....	13
5.10	CONTESTAZIONE	14
5.11	TERMINE DI UN SET	14
5.12	TERMINARE UNA GARA.....	14
6	BOTTONI AGGIUNTIVI.....	15
7	OPZIONI	16
7.1	GENERALE:	16
7.2	REGOLE DI FEDERAZIONE.....	17
7.3	DATA VIDEO.....	17
7.4	SHORTCUTS.....	17
7.5	SHARE DATA / TVSCORE	18
7.6	SCORESHEET REFEREE.....	18
7.7	VERIFICA VIDEO	19
8	RIPRISTINA GARA	21
9	GOLDEN SET.....	21
10	STAMPA	21
10.1	REFERTO COMPLETO.....	21
10.2	STAMPA LIBERO.....	22
10.3	PRESENTAZIONE.....	22
10.4	REFERTO VUOTO	22
10.5	STAMPA LIBERO VUOTO.....	22
11	GARANZIA.....	23
11.1	SERVIZIO AGGIUNTIVO DI GARANZIA.....	23
12	TUTELA DEL CLIENTE.....	23
13	RISOLUZIONE DEI PROBLEMI	23

1 REQUISITI MINIMI RICHIESTI

Il software può essere installato su qualsiasi computer con Windows® dalla versione XP in poi.

2 LA SCHERMATA INIZIALE

Questa è la schermata che si presenta all'operatore quando si apre il programma:



Il menu gara è diviso in:

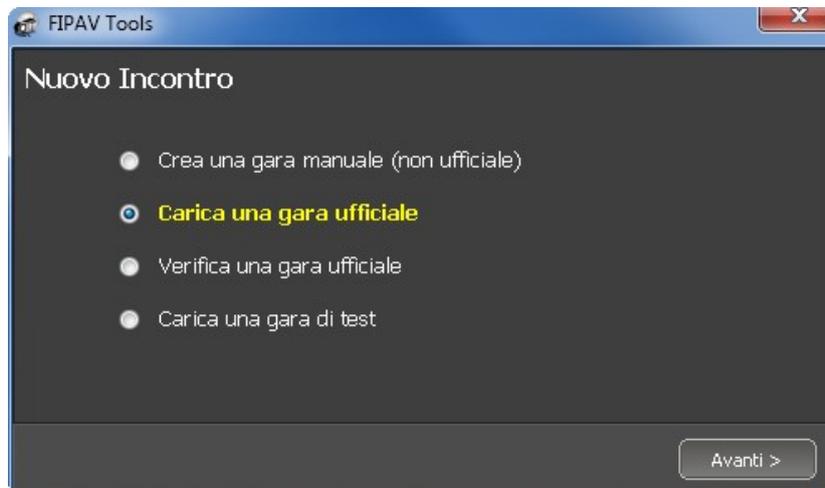
- **Nuova gara:** per inserire una nuova gara
- **Archivio:** per aprire una gara precedentemente salvata
- **LiteScore:** permette di installare i driver che servono per inviare le informazioni a LiteScore. **LiteScore è il nuovo tabellone portatile di Data Project, per la visualizzazione del punteggio ufficiale in partita.**
- **Squadre:** per scegliere le squadre che si affrontano in gara. L'elenco delle squadre è caricato dal server quando si fa il login per la competizione e non si può modificare.
- **Opzioni:** per definire le opzioni del programma
- **Ripristina gara:** per riaprire su un secondo computer una gara salvata automaticamente su un dispositivo USB in seguito ad un problema o blocco del computer.

Informazioni aggiuntive

- Handbook
- File Leggimi
- Bottone dei crediti
- Licenza

3 NUOVA GARA

Cliccando sul bottone [Nuova gara] si apre una finestra con le 4 scelte in figura:



3.1 VERIFICARE UNA GARA UFFICIALE

Questo bottone serve per verificare se sono stati inseriti correttamente i dati di una gara e per controllare che funzioni la connessione al server.

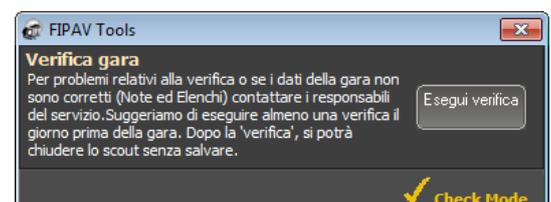
Cliccare sul bottone <Verifica una gara ufficiale>, inserire username e password e selezionare la gara che si vuole verificare. Apparirà questa schermata, nella quale si chiede di cliccare sul bottone <Elenco> per controllare la lista dei giocatori.



Dopo la verifica dei giocatori, il programma chiede di cliccare sul bottone <Esegui il test> per controllare la connessione.

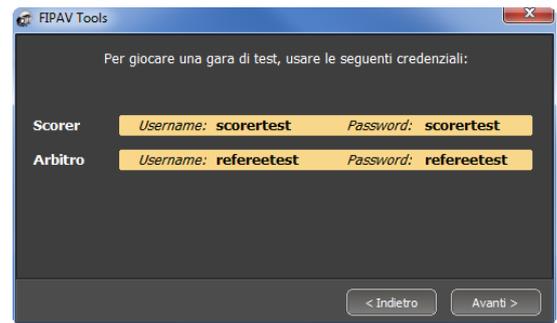


Si apre un altro pannello nel quale si avvisa che, qualora si riscontrino problemi nella verifica, bisogna contattare i responsabili del servizio. Dopo aver cliccato su <Esegui verifica> apparirà il messaggio di conferma se la verifica è andata a buon fine.



3.2 GIOCARE UNA GARA DI TEST

Permette di provare a giocare una gara, anche più volte, per prendere confidenza con il programma. Inserire username e password di test, come indicato in figura, caricare la competizione e la gara di test, inserire le note dell'incontro e cominciare a giocare la gara come se fosse un incontro ufficiale. La procedura di inserimento dati è la stessa che trovate spiegata nel capitolo successivo.



4 INSERIRE UNA NUOVA GARA

Per creare una nuova partita premere <Nuova Gara> nella finestra principale o selezionare "Nuova Gara" dal menu file.

Le operazioni da fare sono: caricare una gara ufficiale, inserire username e password del refertista, scegliere la competizione e la gara.

Sarà visualizzata la finestra di inserimento manuale e comparirà la finestra Note Incontro:

Informazioni sulla partita corrente, la stagione, il nome della competizione e la categoria non possono essere modificate.

Il numero e la data della partita ufficiale saranno caricati in automatico e non potranno essere modificati.

Premere **OK** per confermare e passare alla finestra di rilevazione.

Cliccando sul pulsante <Osservazioni>, nella parte inferiore dello schermo, si aprirà una finestra vuota in cui è possibile aggiungere eventuali commenti. Una volta inserite le opportune note, premere il bottone **OK** per confermare.

Il logo, il nome e il tipo della competizione appariranno nella parte centrale della schermata. Qui è possibile aggiornare o cambiare la competizione utilizzando il link nel riquadro.

4.1 FINESTRA RILEVAZIONE INCONTRO

Quando tutte le informazioni sono state inserite nella finestra *Note Incontro*, premere il bottone OK per aprire la finestra *Rilevazione Incontro*.

Le uniche informazioni presenti in questa finestra saranno i nomi delle squadre precedentemente inserite nella finestra *Note Incontro*. Per default i nomi delle squadre saranno visualizzati in alto nella finestra, la squadra di casa sulla sinistra mentre quella ospite sulla destra (questa disposizione può essere modificata premendo il bottone <Inverti> per invertire quindi la posizione delle squadre sul campo).



Per selezionare i giocatori premere <Elenco> posizionato in basso a sinistra.

In questa finestra è possibile selezionare i giocatori, in campo e sulla panchina, che prenderanno parte alla partita:

E' possibile

- aggiungere
- rimuovere
- inserire un nuovo giocatore selezionando il giocatore dall'elenco e premendo il bottone corrispondente.

A sinistra della schermata sono presenti tutti i giocatori caricati nella lista sul server. A destra si trova l'elenco dei giocatori che poi sarà stampato sul referto. Al centro si trovano i pulsanti per le operazioni da eseguire.



Aggiungi: Aggiunge alla colonna di destra il giocatore selezionato a sinistra.



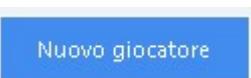
Aggiungi tutti: Sposta tutti i giocatori dalla colonna sinistra alla destra.



Rimuovi: Riporta nella colonna a sinistra il giocatore selezionato a destra.



Reset: annulla tutti i dati inseriti nella colonna a destra.



Il pulsante <Nuovo giocatore>, nella colonna a destra, è utilizzato per inserire manualmente un giocatore. In questo caso sarà possibile modificare il nome e il cognome.

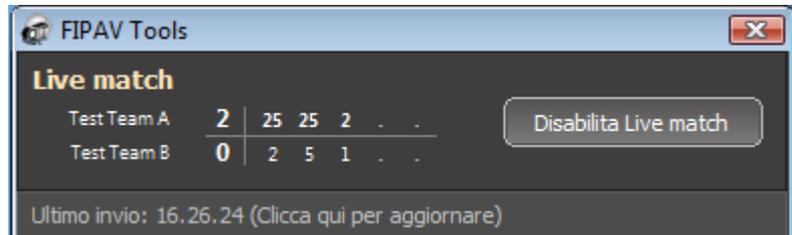


Carica Roster approvati: aggiorna la colonna a sinistra collegandosi al server.

Dopo aver inserito tutti i giocatori partecipanti alla gara nella colonna a destra, è necessario indicare un capitano e, in base al tipo di competizione, bisognerà specificare uno o due giocatori Libero, i giocatori stranieri e quelli appartenenti alla categoria under.

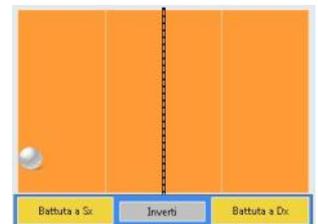
Una volta inseriti tutti i giocatori per entrambe le squadre, premere il bottone OK per confermare. Sarà chiesto di stampare la lista giocatori. Cliccare su SI se state giocando il match ufficiale.

Il programma, a questo punto, vi chiederà di attivare il servizio di Live Match, necessario per l'invio di punteggio della gara in tempo reale. Cliccare su SI per attivare il servizio.



4.2 ASSEGNAZIONE DEL SERVIZIO

Per default la battuta sarà assegnata alla squadra schierata sul lato sinistro dello schermo. Per cambiare premere il bottone <Battuta a Sx> o <Battuta a Dx> in base alle proprie necessità. La selezione sarà indicata da una palla bianca posta nella parte del campo corrispondente alla squadra che batterà per prima. L'assegnazione della battuta può essere modificata sia prima sia dopo aver stabilito il sestetto iniziale.



4.3 INVERSIONE DELLE SQUADRE

Il bottone INVERTI serve per invertire la posizione delle squadre sul campo.

4.4 SESTETTO INIZIALE

Utilizzando l'icona in basso a sinistra FORMAZIONI sarà possibile stabilire il sestetto iniziale e disporre i giocatori sul campo.

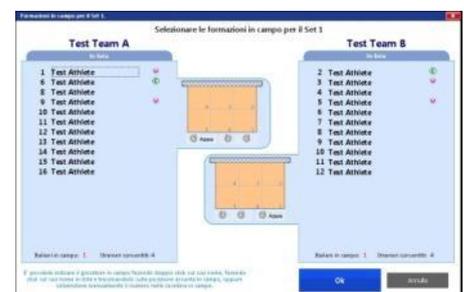
NOTA BENE: quando viene premuto il bottone <Formazioni>, nel caso in cui non sia stata selezionata la destinazione per il backup della partita, il programma lancerà un messaggio di notifica per richiedere se si vuole impostare il backup in quel momento o successivamente.

Apparirà poi un secondo messaggio di notifica che chiede se la posizione delle squadre in campo e la squadra in battuta sono state assegnate correttamente.



Per posizionare i giocatori sul campo è possibile:

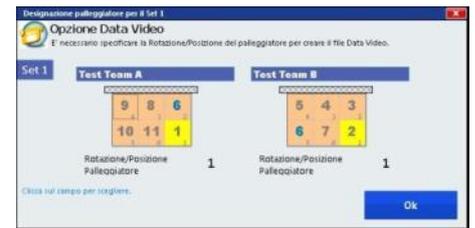
- selezionare i giocatori dalla lista e trascinarli con il mouse nella posizione del campo desiderata
- cliccare sulla posizione desiderata e inserire il numero del giocatore
- doppio click sul giocatore che sarà inserito nella prima casella libera in senso antiorario partendo dalla 1



Per modificare il sestetto è possibile:

- cliccare il bottone <Azzera>, posto sotto l'immagine del campo, per eliminare interamente il sestetto
- cliccare sul numero del giocatore inserito e modificarlo utilizzando la bottoniera (quest'operazione viene eseguita nel momento in cui non si vuole ripetere l'inserimento di tutto il sestetto).
- Fare doppio click sul giocatore in lista a sinistra e inserirne un altro

Se è stata abilitata l'opzione Data Video, apparirà una finestra in cui selezionare la posizione del palleggiatore in campo.



Se il Capitano non fa parte del sestetto iniziale, sarà chiesto di segnalare il capitano in campo, poiché è l'unico che può comunicare con l'arbitro.

Premere **[Designa come capitano]** per continuare
Il sestetto iniziale sarà visualizzato nella finestra di rilevazione incontro.

5 INIZIARE UN SET

La finestra rilevazione incontro raffigurerà i giocatori sul campo e quelli in panchina.



Premere il bottone <Inizio Set> per iniziare la registrazione della partita selezionando l'ora ufficiale d'inizio o l'ora attuale.



L'*Orario Ufficiale* è l'orario indicato nelle Note Incontro.

L'ora ufficiale per il secondo set sarà quindi la durata del primo set più tre minuti di pausa (in base al regolamento).

L'*Orario Effettivo* è l'orario effettivo e reale visualizzato sul computer.

All'inizio del Set è possibile scegliere di utilizzare uno dei due orari; se c'è una differenza di 5 minuti tra l'ora ufficiale e quella reale, il programma disabiliterà automaticamente l'opzione di ora ufficiale consentendo di utilizzare esclusivamente il bottone di orario effettivo.

Una volta selezionato l'orario premere <Inizio Set> per iniziare il set. La finestra di Rilevazione sarà visualizzata come mostrato e appariranno sullo schermo molti nuovi bottoni.

Il bottone <Inizio Azione> apparirà nella finestra di rilevazione se è stata abilitata l'opzione Data Video. Questo bottone viene premuto all'inizio di ogni azione.



Il bottone <Richiedi Formazione> compare sulla maschera di rilevazione e può essere selezionato una sola volta per set. Quando una squadra ha già richiesto la formazione il pulsante si disabilita.

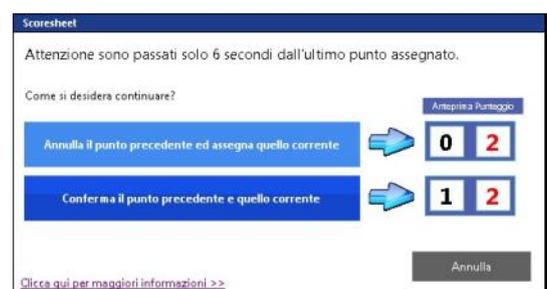
5.1 ASSEGNAZIONE PUNTO

È possibile assegnare un punto alla squadra utilizzando il bottone <Assegna Punto> o il rispettivo bottone funzione (vedi paragrafo [7.4](#)). Il bottone lampeggerà per 10 secondi.

Premere il bottone <Annulla> per annullare l'assegnazione del punto.

Se viene assegnato un altro punto mentre lampeggia il bottone, comparirà una finestra di avviso che proporrà di scegliere tra:

- annullare il punto precedente e assegnare il nuovo punto
- Confermare entrambi i punti
- annullare tutto



5.2 TIME OUT

Per chiamare un time-out cliccare sul bottone <Time-Out> in corrispondenza della squadra che lo richiede. Il numero dei tempi richiesti sarà incrementato nella casella posizionata a fianco del bottone <Time-Out>.

5.3 SOSTITUZIONI

È possibile eseguire una sostituzione in uno dei seguenti modi:

- premendo il bottone sostituzione
- utilizzando il rispettivo bottone funzione
- cliccando nella lista dei giocatori
- trascinando dalla panchina al campo

Le sostituzioni possono essere eseguite durante una partita.

Selezionare un giocatore dalla lista dei giocatori in campo (sulla sinistra) che si vuole sostituire e selezionare quindi il giocatore che dovrà entrare al suo posto dalla lista dei giocatori in panchina (sulla destra). Cliccare sul bottone <Effettua la Sostituzione> in basso a destra per confermare.

Il numero delle sostituzioni sarà incrementato nella casella posizionata a fianco del bottone <Sostituzione>.



Se il giocatore che viene sostituito è il capitano, il programma chiederà di assegnare il ruolo di capitano a uno dei giocatori in campo. Nel caso non sia assegnato il ruolo, apparirà un riquadro giallo di avviso (vale anche per le sostituzioni Under).



Basterà cliccare sul link nella finestra per assegnare la nomina di capitano a un altro giocatore.

5.4 SOSTITUZIONI UNDER

La sostituzione tra giocatori UNDER è registrata allo stesso modo di una sostituzione normale con la differenza che non incide sul numero delle sostituzioni.

Quando un giocatore UNDER viene sostituito con un qualsiasi altro giocatore verrà considerato come giocatore a referto. Pertanto, da quella sostituzione in poi, ogni cambio segue la regola delle sostituzioni regolari e il pulsante <Sostituzione Under> sarà disattivato automaticamente dal programma.

5.5 SOSTITUZIONE CAUSATA DA INFORTUNIO



In caso di infortunio, l'atleta infortunato deve essere sostituito nei modi regolamentari e l'infortunato può restare in panchina avendo la possibilità di riprendersi e partecipare ancora alla gara.

Ove non fosse possibile la sostituzione regolamentare nei modi o nel numero (oltre la 6^a), deve essere accordata una sostituzione "eccezionale" con uno degli atleti in quel momento in panchina, ad eccezione del Libero o dell'atleta da lui rimpiazzato, bisogna procedere nell'assegnare l'infortunio al giocatore, cliccare il bottone <Infortunio> nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e selezionare il giocatore interessato.

Nella finestra *Gestione degli Infortuni* bisognerà selezionare la squadra del giocatore infortunato e selezionare il giocatore infortunato.

È possibile scegliere tra i giocatori in campo o il libero. Confermare premendo il bottone <Conferma Infortunio>



Apparirà la seguente finestra, dove dovrà essere selezionato il giocatore dalla panchina che entrerà al posto del giocatore infortunato. Premere il bottone <Effettua Sostituzione> e il bottone <Conferma> per eseguire la sostituzione.

Se il giocatore infortunato è il Libero apparirà la seguente finestra, dove bisognerà selezionare il giocatore che occuperà il suo posto:

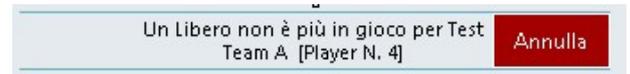


Apparirà la finestra delle Osservazioni, nella quale vanno inserite tutte le note relative all'infortunio. Tali osservazioni saranno scritte sul referto ufficiale di gara. Premere OK per confermare.



5.6 ANNULLA

Il bottone <Annulla> viene utilizzato per annullare l'ultima azione effettuata. Comparirà una finestra chiedendo la conferma dell'azione che si vuole annullare.



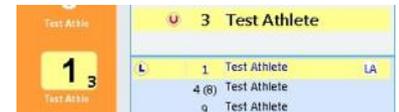
5.7 LIBERO

Il bottone <Entra Libero>, uno per ogni squadra, è posizionato su entrambi i lati dello schermo.

Cliccando questo bottone apparirà una finestra, dove sarà possibile scegliere il giocatore che uscirà dal campo:



A questo punto entrerà il Libero in campo e il suo numero sarà inserito nella zona del campo del giocatore che è stato rimpiazzato cerchiato da un simbolo di colore giallo (come raffigurato); il numero del giocatore che è uscito sarà indicato in piccolo a lato del simbolo giallo.



Il libero può essere rimpiazzato diverse volte. Premere <Esce Libero> per rimuoverlo dal campo.

Il bottone <Scambia Libero> viene utilizzato, in alcune competizioni, per sostituire il Libero con il secondo Libero in panchina.

Scambia Libero

Nella *Finestra Opzioni* è possibile:

- attivare la funzione che consente di suggerire automaticamente quando far entrare il Libero in campo
- attivare la funzione che consente di suggerire automaticamente quando far uscire il Libero dal campo
- richiedere l'ingresso del libero a ogni inizio set.

5.8 PENALITÀ



Per assegnare una penalità durante una partita bisognerà cliccare sul bottone <Penalità> posizionato in basso a sinistra dello schermo. Sarà visualizzata la seguente finestra:



Selezionare la squadra cui si deve dare la penalità.

Scegliere tra:

- Richiesta impropria (viene fatta una richiesta impropria dalla squadra)
- Ritardo di gioco (squadra o componente). Il primo ritardo è punito con un avvertimento
- Ritardo di gioco (squadra in caso di stranieri/e eccedenti). Si assegna direttamente la penalizzazione per il ritardo

Nel caso di una sostituzione, registrata a referto, che violi i limiti massimi previsti per gli/le stranieri/e in campo, la sanzione prevista è quella della "penalizzazione per ritardo di gioco" alla squadra, con tutte le conseguenze.

Estratto Norme SNUG Stagione 2014-2015

Sanzioni previste per il numero di atleti/e italiani in campo

Il controllo del rispetto degli obblighi precedentemente riportati spetterà agli Ufficiali di Gara tramite il supporto del referto elettronico; in caso di irregolarità dovranno interrompere il gioco e ripristinare la situazione regolare secondo quanto di seguito riportato.

Se una squadra dovesse richiedere una sostituzione, tale da violare i suddetti limiti e senza che sia ripreso il gioco, dovranno essere adottati i seguenti provvedimenti:

- *se la sostituzione non è ancora stata registrata sul referto, alla società viene comminata la sanzione prevista per il ritardo di gioco dalla Regola 16 (Regole di Gioco FIPAV 2013/2016);*
- *se la sostituzione è stata registrata sul referto di gara, alla società viene comminata una penalizzazione (cartellino rosso) per ritardo di gioco; tale penalizzazione è indipendente, e non cumulabile, con eventuali avvertimenti-penalizzazioni per ritardo di gioco assegnati in applicazione della Regola 16.*

Se la sostituzione irregolare viene comunque inavvertitamente effettuata e il gioco riprende:

- *se gli arbitri si avvedono di tale sostituzione, anche su segnalazione dei capitani o del segnapunti, si applicherà quanto previsto dalla Regola 15.9 relativamente alla sostituzione irregolare;*

Se la sanzione è assegnata a un giocatore o a un membro dello staff tecnico, selezionare il suo nome e premere il pulsante corrispondente: [Avvertimento], [Penalizza], [Espelli] o [Squalifica].

Nel caso di assegnazione di una penalizzazione, comparirà un cartellino rosso vicino al nome del giocatore/staff tecnico cui è stata assegnata la penalità e un punto sarà automaticamente assegnato alla squadra avversaria.

Nel caso di espulsione o squalifica, sarà richiesto di selezionare un giocatore che dovrà entrare al posto del giocatore espulso e che dovrà quindi essere sostituito. I cartellini rosso e giallo compariranno a fianco del giocatore/staff tecnico espulso o squalificato.

5.9 REPLAY

Questa funzione è stata introdotta per memorizzare, all'interno dello scout, le volte in cui l'arbitro cambia la propria decisione o decide di far rigiocare un'azione di gioco.

Quest'azione non ha alcun riscontro effettivo sul referto stampato ma è conservato all'interno dello scout per ogni possibile analisi futura.



5.10 CONTESTAZIONE

Questo bottone, posizionato sotto il nome di ogni squadra, è utilizzato per annotare una contestazione durante la partita. Sotto questo bottone appariranno i set e il punteggio al momento della contestazione.

Contestazione

5.11 TERMINE DI UN SET

Il set terminerà con l'assegnazione dell'ultimo punto. Alla fine del set apparirà una finestra di riepilogo fine set con il totale dei punteggi per ogni squadra, l'orario in cui è terminato il set e la durata espressa in minuti. Confermare la fine del set per continuare.

Alla conferma della fine del set apparirà al centro un contatore che indica il tempo di durata dell'intervallo che può essere interrotto in qualsiasi momento premendo il bottone stop nel riquadro stesso.

Quando viene premuto STOP o termina il tempo, sarà richiesto di inserire nuovamente il sestetto iniziale e il nuovo set inizierà quando tutto è stato ultimato.



5.12 TERMINARE UNA GARA

Al termine della gara appare il bottone che avvisa che occorre inserire la password dell'arbitro per approvare il referto della partita



Cliccando su <Approva Gara> compare la finestra corrispondente, nella quale si controllano anche le eventuali osservazioni fatte durante il match e si inserisce la password del primo arbitro. Cliccare su <Approva e termina la gara>.

Dopo che la gara è stata approvata appare questa finestra:

Cliccare su <Invia la Gara> per inviare la gara al database online

Al termine dell'invio appare questa schermata:

Ed infine:



Stampa: È possibile scegliere di lanciare direttamente la stampa, stampare un documento in PDF o visualizzare un'anteprima del referto. È possibile inoltre scegliere di stampare il referto completo o vuoto (vedi Capitolo 9).



Opzioni: Permette di controllare tutte le opzioni del programma (vedi Capitolo 9).



Info Gara: per cambiare i parametri delle note gara.



Osservazioni:

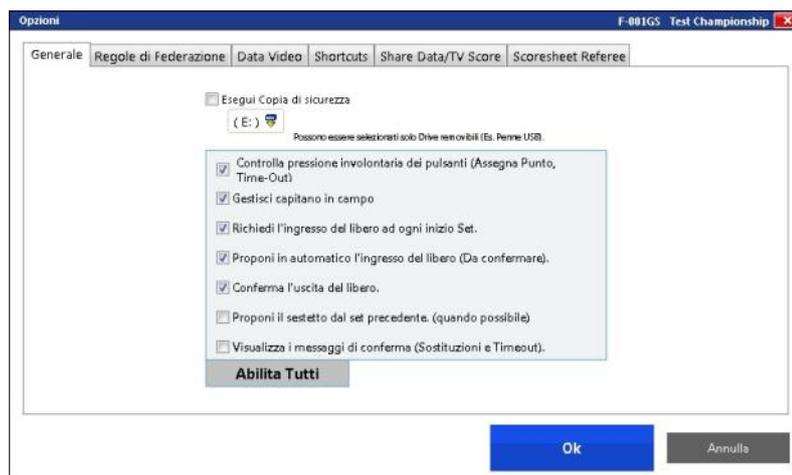
- In *Note Scoresheet* è possibile aggiungere e modificare tutte le informazioni desiderate.
- In *Note Tecniche* appariranno tutte le modifiche manuali che sono state fatte durante la partita e che sono di sola lettura, quindi non modificabili.



Salva&Chiudi: questo bottone è utilizzato per chiudere la finestra di rilevazione incontro. Sarà quindi chiesto di salvare la partita nel percorso specificato.

7 OPZIONI

Questa finestra è suddivisa in diverse sezioni:



7.1 GENERALE:

- Esegui copia di sicurezza: per creare un backup della partita; può essere selezionato esclusivamente un disco esterno (ad esempio una chiave USB).
- Controlla pressione involontaria: questa funzione blocca il bottone per 3 secondi dopo la digitazione per evitare di digitarlo accidentalmente di nuovo.

- Gestisci capitano in campo: il programma ti avverte se non è stato selezionato alcun capitano in campo.
- Richiedi l'ingresso del libero a ogni inizio set: il programma suggerirà automaticamente di far entrare il Libero all'inizio di ogni set.
- Proponi in automatico l'ingresso del Libero: il programma suggerirà automaticamente di far entrare il Libero quando è la squadra avversaria a battere.
- Conferma uscita del Libero: se il libero è posizionato sulla prima linea (dovuto alla rotazione) il programma chiederà di far uscire il Libero.
- Proporre il sestetto del set precedente.
- Visualizzare i messaggi di conferma.

7.2 REGOLE DI FEDERAZIONE

Imposta la durata dell'intervallo tra i set.

7.3 DATA VIDEO

Se si abilita quest'opzione, il pulsante <Inizia Azione> sarà visibile al centro della schermata principale. Quest'opzione serve per creare un file utilizzabile con Data Video Essential e Data Video Pro. Cliccando sul pulsante, a ogni azione, si crea il timecode che serve per sincronizzare il file salvato con il video della partita. Questo file sarà salvato ogni volta che sarà salvata la partita. Il file sarà salvato nel seguente percorso `C:\Data Project\Scoresheet FIPAV\Scout\` (Percorso modificabile dall'utente).



I file verranno creati ogni volta che la gara verrà salvata.

[Clicca qui per crearne una copia adesso.](#)

7.4 SHORTCUTS

In questa finestra è possibile assegnare ai Bottoni del programma delle scorciatoie di bottoniera.



7.5 SHARE DATA / TVSCORE

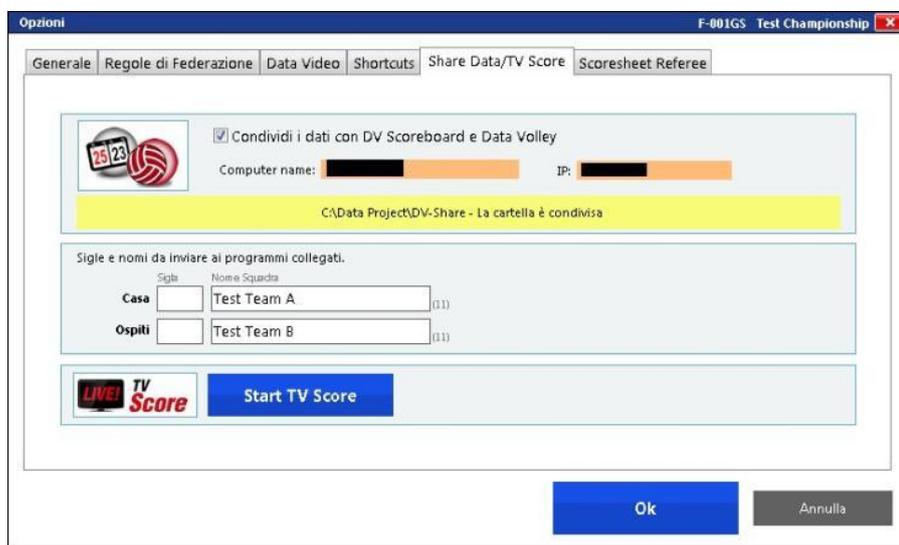
In questa finestra si abilitano le condivisioni con gli altri programmi Data Project: Data Volley, Volley ScoreShow e TVScore.

Il segno di spunta alla voce "Condividi i dati"

- Abilita la condivisione dati con Share Data
- Abilita gli eventi con Share Data
- Abilita la condivisione dei dati con Scoresheet referee

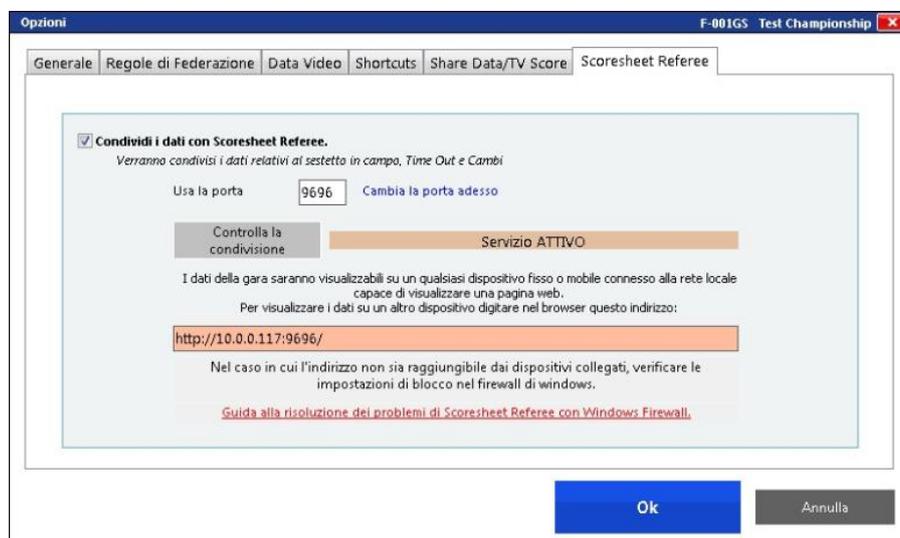
È importante che:

- Il nome e l'indirizzo IP del computer siano inseriti correttamente negli altri programmi per impostare la condivisione dei dati.
- Si riducano a 15 lettere i nomi delle squadre nel riquadro centrale.
- Sia stato installato il plug-in per TVScore per la condivisione delle informazioni con grafica televisiva.



7.6 SCORESHEET REFEREE

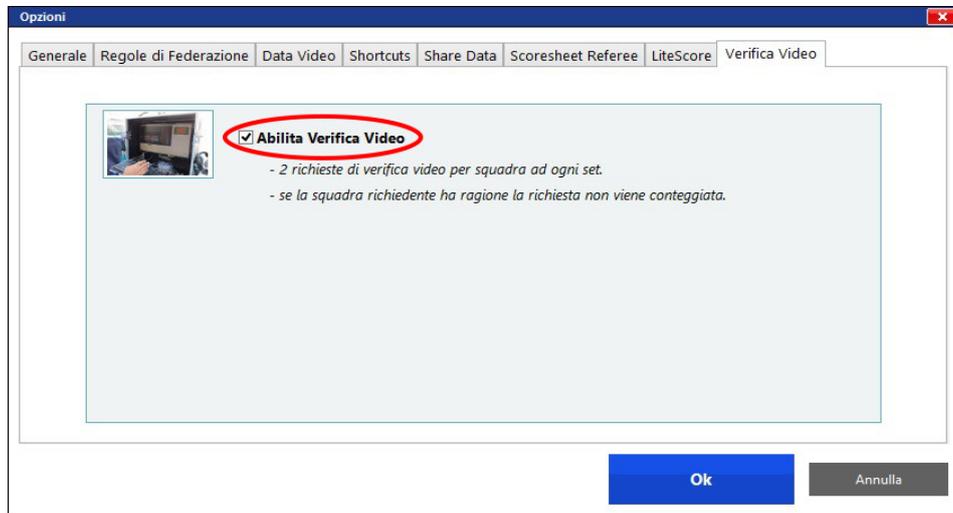
Abilitando quest'opzione i dati relativi al sestetto in campo, ai Time-out e alle sostituzioni saranno condivisi su un qualsiasi dispositivo capace di visualizzare una pagina web, connesso alla rete locale. Occorre scrivere l'esatto indirizzo indicato nel riquadro. In caso non sia raggiungibile, verificare le impostazioni di blocco nel firewall di Windows dei dispositivi collegati.



7.7 VERIFICA VIDEO

A partire dalla Release 2013.10.02 nel software eScoresheet è stata introdotta la possibilità di mantenere traccia delle richieste di verifica video da parte delle squadre.

Per abilitare questa opzione è necessario spuntare la relativa voce, come in figura:



Due nuovi pulsanti verranno visualizzati nella maschera di rilevazione:



Quando una squadra richiederà una verifica video verrà mostrata la seguente maschera, dove lo scorer potrà inserire la decisione della verifica arbitrale:

Challenge System

Test Team A

1) La decisione arbitrale dopo la verifica video:

- La squadra ha torto
- La squadra ha ragione**

2) Informazione memorizzata

- 1 0** **Conferma il punteggio attuale**
- 0 0** Ripeti l'ultimo punto
- 0 1** Assegna l'ultimo punto alla squadra opposta *

* Tutte le azioni dopo il punto saranno cancellate.

Nel caso di di situazioni particolari quali TimeOut o Fine Set il software gestirà le richieste nel seguente modo:

- **Time Out Tecnico** - Come da regolamento all'assegnazione del punto partirà il Time Out Tecnico.
Nel caso in cui venga richiesta una verifica video, lo scorer dovrà scegliere "Interrompi Timeout" e procedere con la richiesta video.
Se la richiesta dovesse confermare la decisione arbitrale il time out verrà ripreso.
- **Fine Set** - All'assegnazione del punto per la vittoria, la maschera di fine set verrà visualizzata.
Nel caso in cui la squadra che ha perso il set dovesse avere richieste video a disposizione verrà visualizzato un nuovo bottone come in figura:

Riepilogo Fine Set

25 Test Team A

20 Test Team B

Set finito alle **20.30**

Durata Set (min) **23**

Conferma Fine Set Annulla

oppure

Richiedi Verifica Video

Al termine della verifica video un commento viene automaticamente generato nelle osservazioni della gara:

Osservazioni

Note Scoresheet **Note Tecniche**

Verifica Video: Test Team B Set1 (4-4) la squadra ha ragione (diventa 5-3).

Pulisci **Ok** Annulla

8 RIPRISTINA GARA

Questa funzione è utile nel caso in cui si dovessero presentare dei problemi sul computer e bisognerà ripristinare la partita su di un altro PC.

Una volta abilitata questa funzione nella finestra Opzioni, il programma eseguirà un'operazione di salvataggio sul dispositivo mobile USB dopo ogni azione.



Per ripristinare la partita basterà inserire il dispositivo mobile USB nel secondo PC e premere il bottone <Ripristina >.

Apparirà la seguente finestra e il programma aprirà la partita nel punto in cui era stata interrotta.

Ripristina Gara

9 GOLDEN SET

Se è necessario giocare un Golden Set, cliccare sul bottone <Gioca un Golden Set> alla fine della gara.



Verrà chiesto di salvare il file della partita appena terminata e si aprirà una nuova schermata di Note Gara nella quale apparirà nel numero di incontro anche la scritta GS, ad indicare che si tratta del Golden Set della stessa gara



La gara comincia direttamente dal 5° set ed è necessario confermare nuovamente giocatori e formazione iniziale. Sia le squadre, sia le informazioni della partita saranno caricate direttamente dalla partita appena terminata.

Al termine della gara, approvando il Golden Set e spedendolo, viene automaticamente approvato e spedito anche il match precedente.

10 STAMPA

A seconda delle esigenze, si può decidere se stampare direttamente su carta, oppure di stampare in PDF, o di visualizzare la stampa sullo schermo. Il tutto può essere stampato anche in inglese. È possibile stampare:



10.1 REFERTO COMPLETO

Per stampare il referto di gara.

Play Off All Femminile		3° Fase		3 Feb 2019		CASA: Novara		PUBBLI: Balle	
Atystel Volley Novara		Despar Perugia		Atystel Volley Novara		Despar Perugia		Atystel Volley Novara	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

11 GARANZIA

LIMITI DI GARANZIA

La Data Project S.r.l. garantisce che:

- Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto i CD ROM nei quali il software è fornito sono funzionanti;
- Per un periodo di ventiquattro (24) mesi dalla data di acquisto il programma software funzionerà in sostanziale conformità con il manuale e il materiale scritto di accompagnamento al prodotto.

La Data Project S.r.l. non garantisce materiale andato perso, distrutto o danneggiato da qualsiasi causa, o uso non corretto. In nessun caso la Data Project S.r.l. sarà responsabile per i danni diretti, indiretti, conseguenti derivanti dall'uso dei prodotti software.

11.1 SERVIZIO AGGIUNTIVO DI GARANZIA

Il cliente, nel periodo di validità della garanzia, è abilitato a "scaricare" dal sito internet www.dataproject.com tutti gli aggiornamenti relativi alla versione acquistata.

12 TUTELA DEL CLIENTE

In caso di vizi del software, la responsabilità della Data Project S.r.l. e i rimedi esclusivi dell'utente saranno a discrezione della Data Project S.r.l.:

- La riparazione o sostituzione del software;
- La restituzione del prezzo pagato, purché i prodotti siano restituiti con tutto il materiale allegato (chiave di protezione, manuale, ecc.) in perfetto stato di conservazione e funzionante.

La presente garanzia viene meno qualora il vizio del software derivi da incidente, uso inidoneo o erronea applicazione.

13 RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Qualora si riscontrassero problemi nell'esecuzione del programma si prega di contattare, entro il periodo di validità della garanzia, il servizio di supporto al cliente al numero **089 6307845** oppure agli indirizzi e-mail info@dataproject.com , tech@dataproject.com.

Il servizio telefonico è attivo nei giorni feriali dal lunedì al venerdì, dalle 10.00 alle 13.30 e dalle 15.30 alle 19.00. Tale assistenza è limitata al solo utilizzo delle procedure software fornite e, per quanto possibile, a forme di consulenza diretta alla risoluzione di problemi specifici dell'utente. Qualora l'assistenza telefonica non sia sufficiente alla risoluzione del problema, il Cliente si impegna a comunicare in forma scritta alla Data Project natura e passi necessari alla riproduzione dell'errore, nonché a inviare contestualmente copia dell'archivio che ha generato il problema; Data Project si impegna a un esame sollecito del problema proposto e all'aggiornamento del sito WEB della società www.dataproject.com, con le procedure software modificate.