Referto Elettronico NEWB.IT

MANUALE
REFERTO ELETTRONICO PALLAVOLO

per le piattaforme CSI

Questo manuale fa riferimento all'app del Referto Elettronico NEWBIT Versione 3.0.4.2 (Android) e Versione 3.0.4.2 (iOS)

Data aggiornamento: 16/04/2025

PREREQUISITI ed INSTALLAZIONE APPLICAZIONE

L'applicazione può essere utilizzata nativamente su apparati mobili quali smartphone e/o tablet con sistema operativo **ANDROID** (versione 8.0 o superiore) o **iOS**.
Può tuttavia girare anche su **PC Windows** o **MacOS** previa installazione di un emulatore Android il quale permette, una volta installato, di far girare app native per Android.

Per **Android** l'app è presente nel Google Play Store ma, per chi ha dispositivi tipo i Huawei che non sono presenti nello store di Google, può essere scaricata anche dal link sottostante.

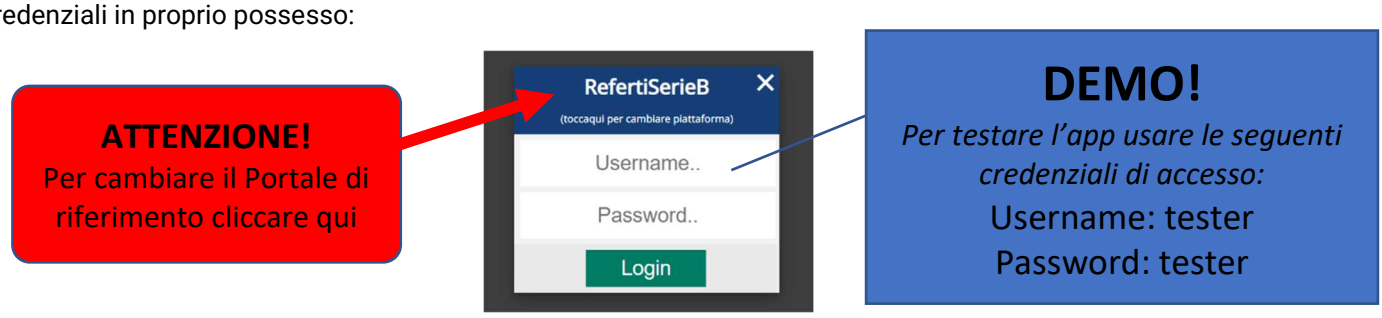
Per **iOS** l'app può essere scaricata ed installata gratuitamente solamente dall'Apple Store.

OPERAZIONI DA EFFETTUARE AL PRIMO UTILIZZO (connessione ad internet NECESSARIA)

Alla prima apertura dell'app viene richiesto su quale **"piattaforma"** deve collegarsi il **Referto Elettronico** per sapere dove trovare le gare da scaricare.
Ci sono diverse piattaforme ma quelle a cui fa riferimento il presente manuale sono quelle relative al portale campionati CSI.

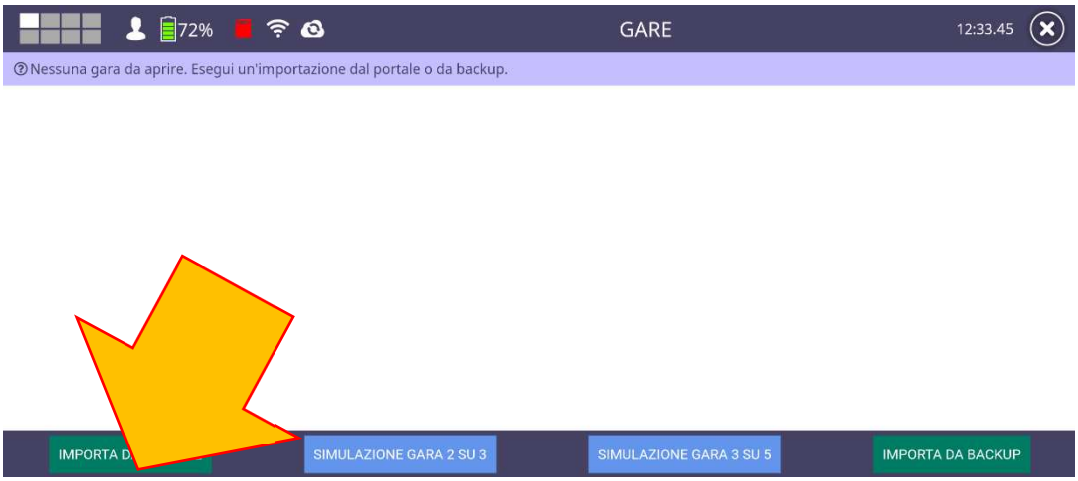
ACCESSO ALL'APPLICAZIONE

All'applicazione si accede solamente autentiicandosi con il proprio dispositivo collegato ad internet ed inserendo le credenziali in proprio possesso:

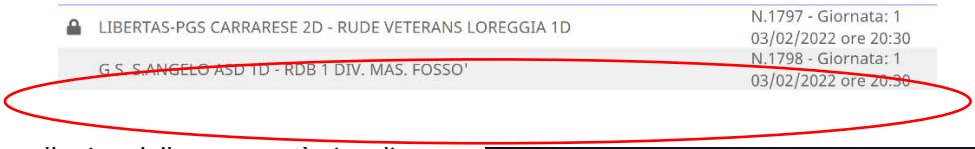


Il segnapunti dovrà digitare **Username** (CODICE SOCIETA') e **Password** (PASSWORD SOCIETA') in uso per il portale del tesseramento on line CSI o in alternativa con Username (CODICE SOCIETA' e CODICE SQUADRA senza spazi) e Password (PASSWORD SQUADRA).
Con la prima modalità di accesso si potranno prendere in carico tutte le gare di pallavolo di tutte le squadre della società mentre con la seconda modalità di accesso si potranno prendere in carico le gare di pallavolo della specifica e singola squadra.
Il sistema procederà all'identificazione della persona e, se l'operazione andrà a buon fine, apparirà sul dispositivo mobile il menu principale come in figura qui sotto.

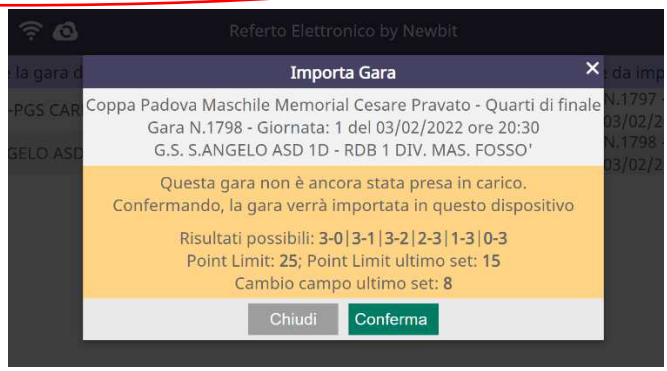
Accedendo alla funzione **GARE** si vedrà l'elenco di tutte le gare prese in carico dal dispositivo. Qualora non ce ne fossero è necessario importarle dal Portale campionati CSI.



Cliccando sul bottone **IMPORTA DA PORTALE**, appare l'elenco dei CAMPIONATI dove sono presenti le gare per le quali sarà possibile eseguire la refertazione. Le gare saranno visibili non prima di **4 ore** dall'inizio dell'incontro. Questo per avere buone probabilità di trovare i dati delle 2 squadre correttamente inseriti sulle rispettive Distinte on.
Per poter iniziare la refertazione, cliccare sulla riga corrispondente alla gara individuata.
Le gare che presentano il simbolo di un lucchettino sulla colonna di sinistra sono gare già prese in carico e non possono essere scaricate se non utilizzando il relativo **Codice di Sblocco**.



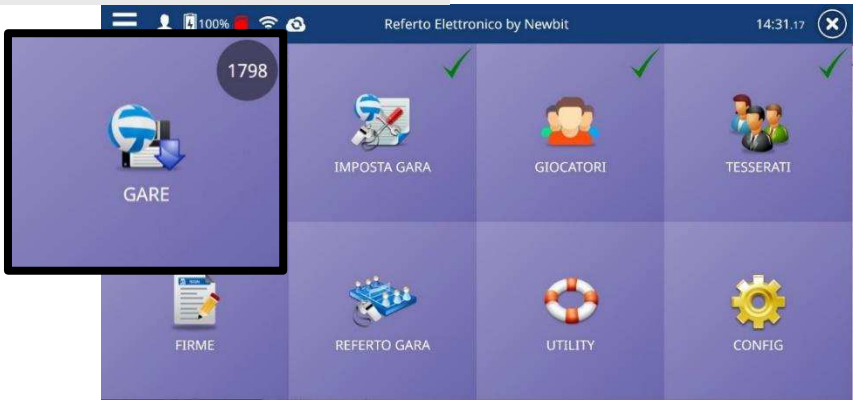
Una volta cliccato sulla riga della gara verrà visualizzato un piccolo riepilogo comprensivo di risultati possibili, point limit ed eventuale cambio sull'ultimo set.
Se tutto è corretto cliccare su Conferma per importare la gara nel dispositivo.



CODICE DI SBLOCCO

A questo punto entra in gioco il concetto di **Codice di Sblocco**.
Ad ogni gara che viene importata nell'app, e quindi associata ad un unico dispositivo, viene assegnato un **Codice Di Sblocco**.
Tale Codice dà la possibilità all'utente di continuare a refertare la gara su un altro dispositivo ripartendo dal punto in cui si trovava nel precedente dispositivo solo ed esclusivamente se si è refertata la gara online (connessi ad internet).
Tale controllo è stato introdotto per impedire che una stessa gara possa essere refertata da più persone contemporaneamente.

A questo punto la gara è stata importata correttamente nel dispositivo e sarà presente nell'elenco gare dell'app.
Cliccando sulla gara desiderata, questa diventerà gestibile e l'applicazione tornerà sul menù generale e sul riquadro **GARE** apparirà il numero dell'incontro selezionato.



IMPOSTA GARA

La FORM, con i dati precompilati, che appare è la seguente:

I valori CAMP., DIVISIONE, LUOGO, CAMPO, NUMERO, DATA e ORA sono tutti non modificabili.
Identificano la gara e sono dati ufficiali come da calendari pubblicati dal CSI dalla Federazione.
Se per la gara sono stati designati gli Ufficiali di Gara, i nominativi appariranno nella casella corrispondente.
Se nella Distinta on Line è stato inserito il segnapunti, il nominativo comparirà nella casella corrispondente.

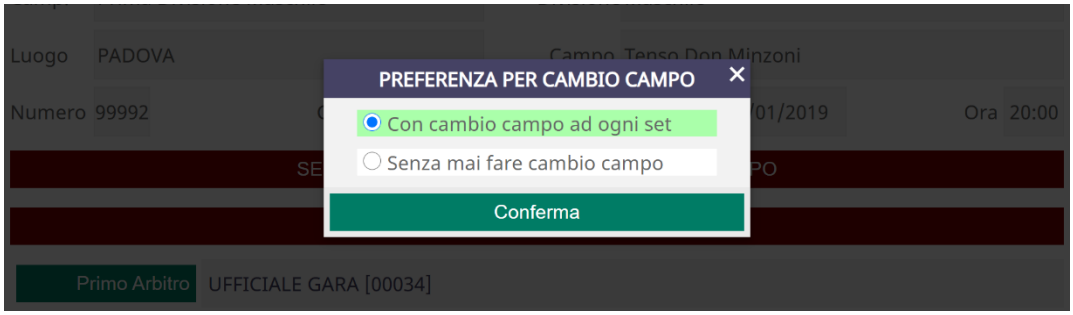
Nel caso si debba passare alla modifica dei nominativi degli arbitri o segnapunti (è cambiato l'arbitro designato in quanto indisposto o il segnapunti improvvisamente non è disponibile):
Premere il tasto in corrispondenza dell'ufficiale di gara (Primo Arbitro, Secondo Arbitro, Segnapunti).
Sarà possibile inserire un nuovo Cognome e Nome, Matricola e Città.
Una volta salvato deve essere selezionato e Confermato.

In questa fase non dovrà essere assegnato l'esito del sorteggio in quanto non ancora svolto.
Assegnati (verificati) i nominativi, tornare sul menu principale cliccando sul simbolo con 8 quadrati sulla barra superiore di stato nelle sinistra dello schermo (gli 8 quadrati rappresentano le 8 sezioni dell'app).

IMPOSTA GARA: assegnazione Squadra “A” e Squadra “B”

Per poter indicare all’applicazione quale delle due formazioni sarà squadra “A” e quale squadra “B” si dovrà tornare alla funzione IMPOSTA GARA, premere il tasto SORTEGGIO SQUADRE, selezionare A o B e Confermare.

Se il campionato lo prevede sarà possibile selezionare la preferenza per il cambio campo: “Con cambio campo da ogni set” o “Senza mai fare cambio campo”.



Al termine di quest’operazione anche il menù GARE apparirà contrassegnato con la spunta in verde.

GIOCATORI (Novità)

NOVITA'

La FORM, con i dati precompilati, che appare è la seguente:

Se sulla Distinta in Line, vengono inseriti l'indicazione del CAPITANO e del/i LIBERO/I il sistema indicherà con una **C (o K)** il capitano e i due liberi con L1 e L2.

Nel caso non siano stati assegnati i NUMERI DI MAGLIA in fase di generazione della Distinta on Line dalla società, tutti i nominativi a disposizione si troveranno nella colonna di sinistra contraddistinta dalla descrizione ATLETI DISPONIBILI. Sarà sufficiente cliccare sopra il nome dell'atleta e completare con i dati mancanti.
Il salvataggio delle integrazioni operate sposterà automaticamente il riferimento dell'atleta nella colonna di destra contraddistinta dalla descrizione ATLETI A REFERTO.

Atleti non presenti rispetto alla Distinta on Line presentato, potranno essere inseriti cliccando sul simbolo .

Si richiede la massima attenzione nel valutare gli atleti rimanenti nella voce "ATLETI DISPONIBILI", richiedendo che questi siano indicati dalla società di appartenenza come NON PARTECIPANTI ALLA GARA.

A completamento dell'inserimento, tornati nel menù generale, si potrà notare come la V di spunta (vedere foto a fianco) sarà colorata di verde confermando che i valori sufficienti a disputare la gara sono stati inseriti.

Non è detto però che siano completi.

Esempio: se per la società UNO sono stati censiti 9 atleti, con 1 capitano e 2 liberi, però non sono stati riportati (per disattenzione) altri 2 atleti, il segno della "spunta" ha assunto comunque il colore verde in quanto con questa configurazione la gara può essere disputata, ma non è stato effettuato un effettivo caricamento rispetto alla realtà della gara. Si raccomanda, pertanto, massima attenzione al controllo dei dati inseriti.

TESSERATI

La FORM, con i dati precompilati, che appare è la seguente:

I dati rappresentati nella FORM di esempio sono quelli precaricati dalla Distinta on Line. Nel caso in cui la società segnali che alcuni di questi nominativi non siano presenti, sarà sufficiente premere sul tasto corrispondente per inserire nuovi tesserati o impostare "nessun tesserato selezionato".

A completamento dell'inserimento, tornati nel menù generale, si potrà notare come la V di spunta (vedere foto sotto) sarà colorata di verde confermando che i valori sufficienti a disputare la gara sono stati inseriti.

Esempio: se per la società UNO sono stati censiti 2 allenatori, di cui presente il 2° all'inizio della gara e il 1° non presente, il segno della "spunta" avrà comunque il colore verde in quanto in questa configurazione la gara può essere disputata. Si renderà necessario far firmare il referto all'arrivo (tardivo) del 1° allenatore. Si raccomanda, pertanto, massima attenzione al controllo dei dati inseriti.

Terminata la codifica delle persone ammesse alla gara si attenderà il sorteggio da parte dell'arbitro per l'attribuzione di squadra A e B e l'assegnazione della palla e campo.

FIRME

Per poter accedere a questa funzione è necessario avere validato in modo corretto e completo i valori della sezione IMPOSTA GARA, GIOCATORI e TESSERATI, diversamente il sistema non permetterà di completare le firme dei preposti.

Accedendo alla sezione si visualizzerà la schermata come segue:

Cliccando sui bottoni verdi di **Firma Capitano** e **Firma Allenatore**, per le rispettive squadre, si potrà far apporre la firma autografa alle persone che ricoprono il ruolo (*obbligatorie solo le firme dei Capitani*).

Sfruttando la tecnologia touch di smartphone e tablet, aiutandosi con dispositivi di puntamento (non dannosi per gli Schermi) oppure con il dito indice, verranno apposte le firme.

Queste le FORM di richiesta:

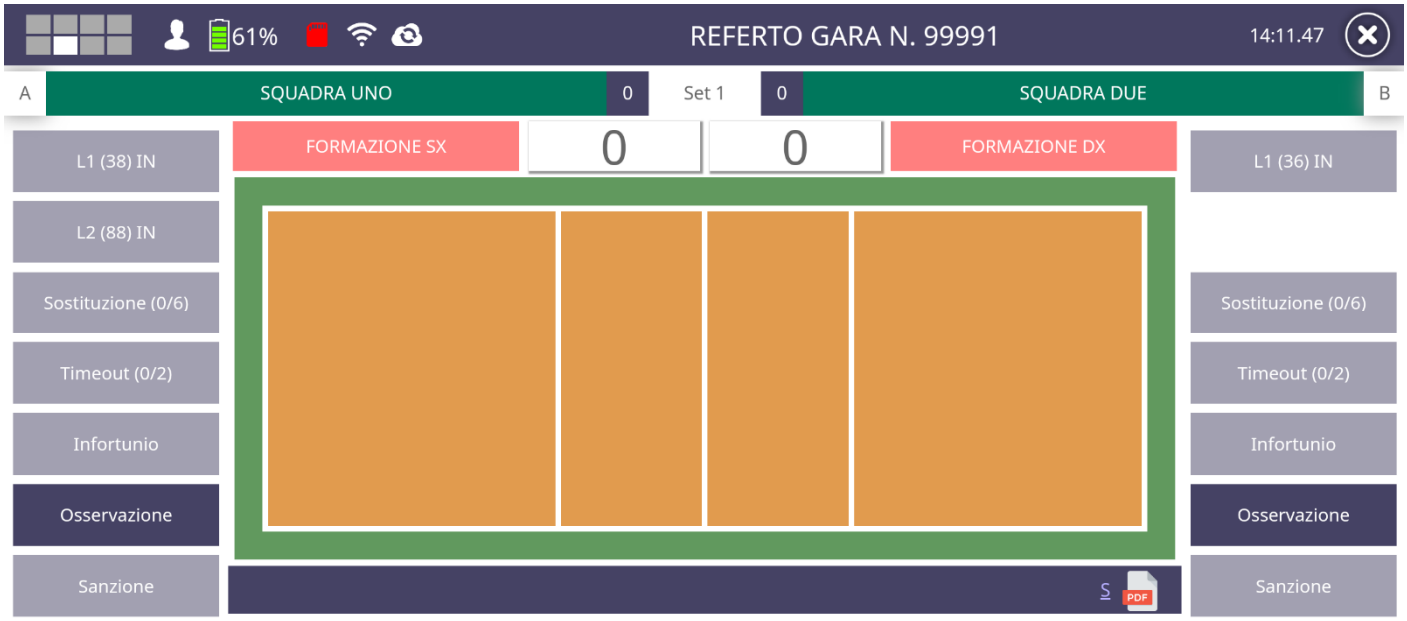
Lo spazio bianco disponibile permette l'inserimento delle firme autografe. Il bottone RESET potrà essere utilizzato per annullare la firma appena apposta e ripeterla. Il bottone CONFERMA verrà utilizzato per confermare la firma appena inserita. Con il bottone ANNULLA si potrà tornare al menu principale senza salvare alcun dato.

Apposte tutte le firme, la FORM apparirà così:

Una volta fatte le firme non sarà più possibile modificare i dati relativi ad atleti, tesserati, ufficiali di gara, sorteggio e preferenza per cambio campo.
E' comunque possibile annullare le firme, se non sono state inserite le formazioni, tornado sul menù FIRME, dove sarà presente il tasto ANNULLA FIRME.

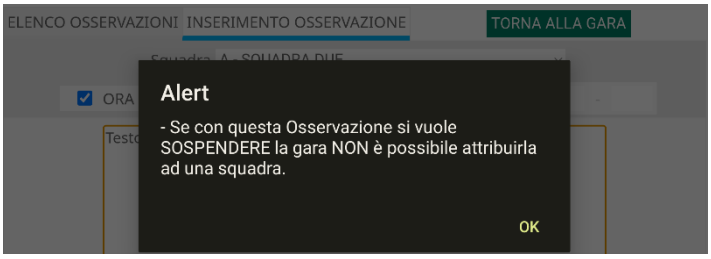
Tornati al menu principale e avendo tutte e 4 le sezioni contrassegnate dalla spunta verde sarà possibile accedere alla funzione **REFERTO GARA**.

REFERTO GARA: Sospensione Gara

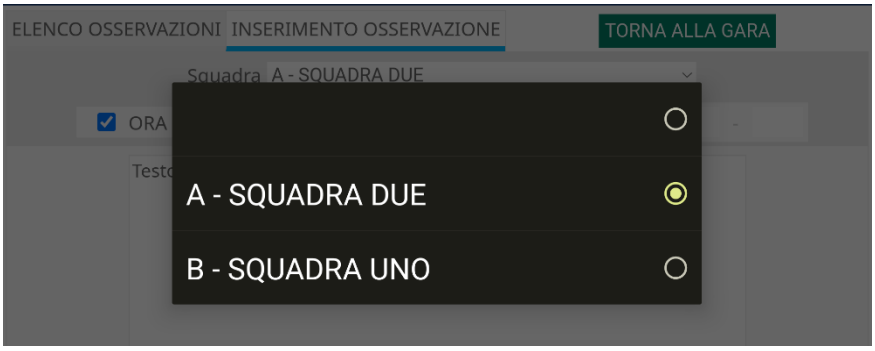


E' possibile SOSPENDERE una gara prima della sua conclusione (anche se non è di fatto mai iniziata) entrando nella sezione **REFERTO GARA** e cliccando su uno dei 2 tastini **OSSERVAZIONE** (uno relativo alla **squadra uno** e l'altro relativo alla **squadra due**).
Nella finestra che si aprirà andrà inserita l'opportuna osservazione e poi si dovrà cliccare sul tastino "Termina Gara con questa Osservazione" (che diventa verde chiaro) ed infine si dovrà cliccare sul tasto "SALVA OSSERVAZIONE".

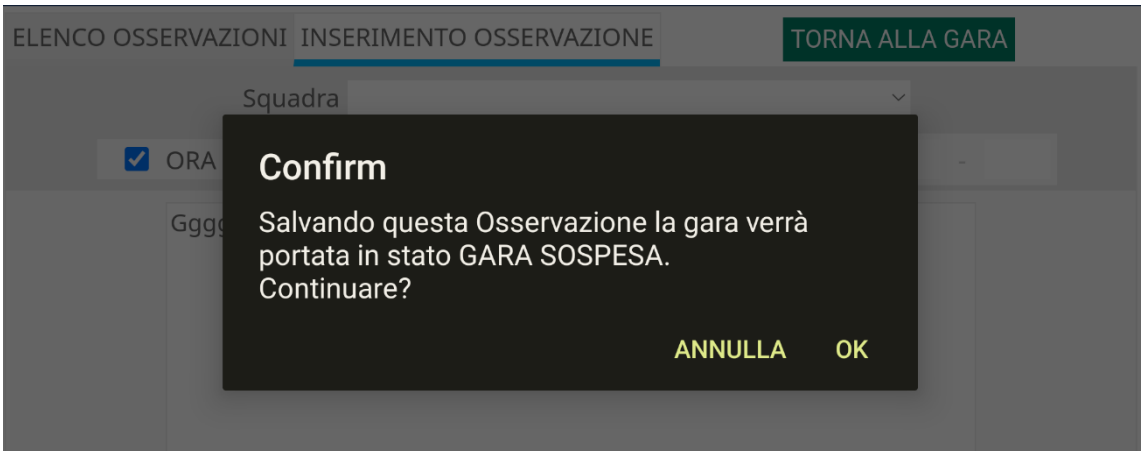
A questo punto potrebbe apparire il seguente messaggio:



Se ciò avviene significa che nel menu a tendina con etichetta "Squadra" è selezionata una squadra e questo non va bene in quanto la funzione di SOSPENSIONE DELLA GARA non può essere attribuita ad alcuna squadra.
Bisogna quindi deselezionare la squadra cliccando sulla prima riga vuota e successivamente cliccando nuovamente sul tasto "SALVA OSSERVAZIONE".

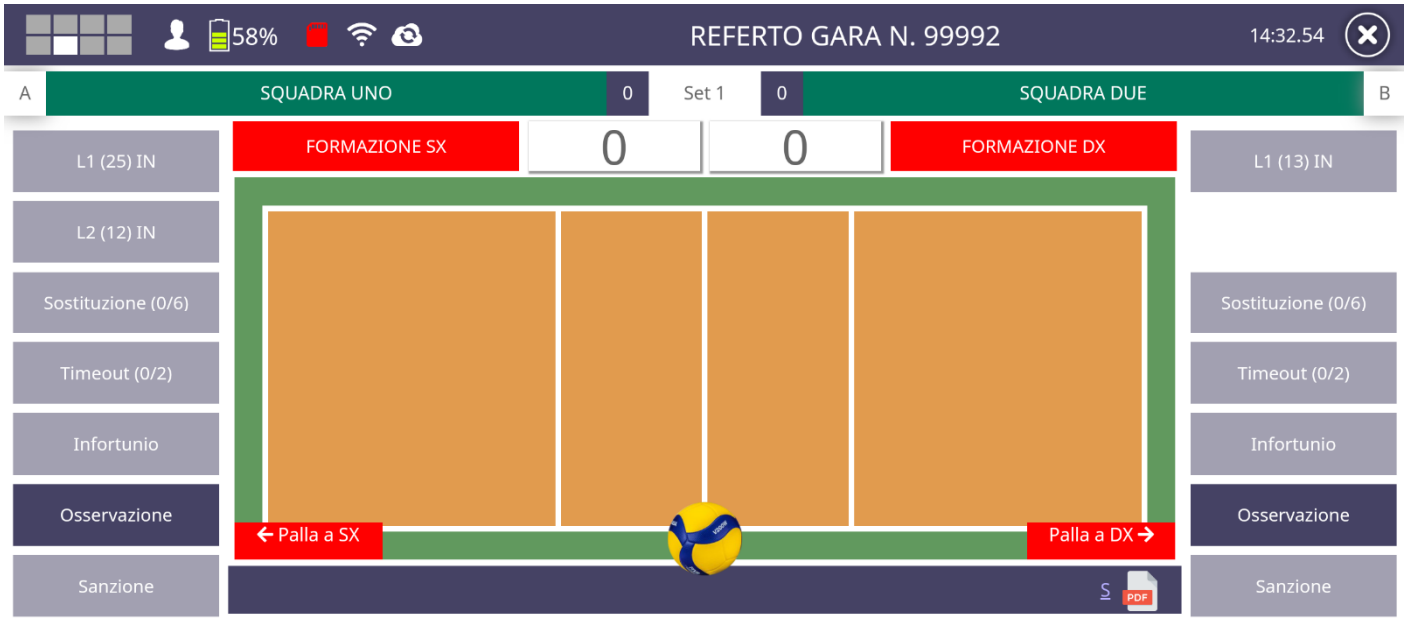


Dopo il salvataggio appare questo messaggio:



Cliccando su OK la gara risulta SOSPESA ed è possibile tornare al menu principale, entrare nella sezione FIRME e procedere con la firma digitale con la solita procedura (pag. 30).

REFERTO GARA: Inizio referto



La prima operazione da effettuare sarà quella di assegnare il pallone come da esito del sorteggio comunicato dall'arbitro. Per farlo basterà cliccare sui tasti PALLA A SX o PALLA A DX in base alle indicazioni ricevute.

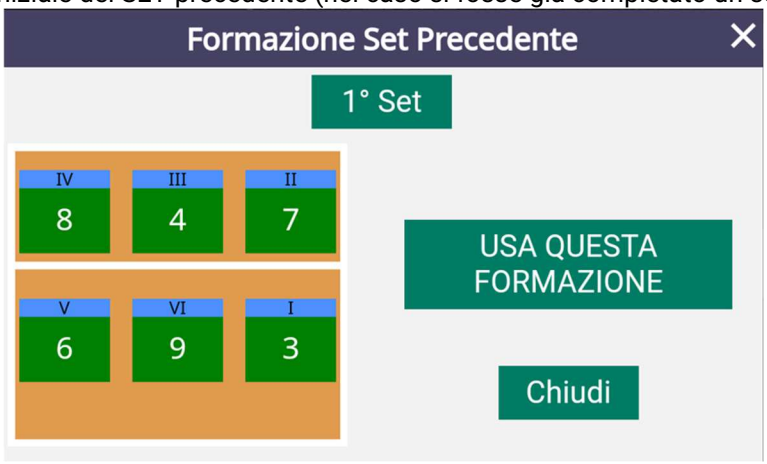
FORMAZIONI

Si procederà, quindi, nel riportare le formazioni iniziali del set in base ai tagliandi forniti dalle 2 formazioni.
La maschera d'inserimento si presenta così:

L'elenco atleti visualizzato riporterà la lista completa precedentemente inserita nel menù "atleti" ad esclusione dei liberi.
L'inserimento dell'atleta nella zona di gioco corrispondente può avvenire in una delle seguenti modalità:

1. Trascinando il nominativo nella zona del campo prescelta (o anche con un doppio tap sul nominativo).
   In particolare, nel trascinamento, si potrà rilasciare "l'atleta" quando il fondo della zona del campo da rosso diventerà verde. Da notare come il numero di maglia dell'atleta appena selezionato venga inserito nella zona corrispondente.

2. Cliccando sul tastino in basso "Carica Prec.": questa operazione proporrà la seguente maschera nella quale è riportata la formazione iniziale del SET precedente (nel caso si fosse già completato un set).



Cliccando su "USA QUESTA FORMAZIONE" il sistema caricherà la stessa formazione nelle stesse posizioni iniziali del SET precedente.
A questo punto si potrà decidere se mantenere le stesse posizioni oppure ruotare le posizioni a sinistra SX o a destra DX (ogni click corrisponde alla rotazione di tutti gli atleti di una sola posizione).

Le operazioni di cui sopra dovranno essere effettuate per entrambe le squadre.
Per passare da una squadra all'altra sarà sufficiente cliccare sopra il nome della squadra in alto alla maschera.

Se si commette l'errore di inserire nello "starting six" uno o più atleti diversi da quanto riportato nei tagliandi si dovranno compiere le operazioni in verso contrario rispetto all'inserimento in campo: si trascinerà il numero di maglia non corretto dalla zona del campo all'elenco atleti e si procederà ad inserire l'atleta corretto alla zona del campo rimasta scoperta.

Terminato l'inserimento delle formazioni, cliccando sul bottone TORNA ALLA GARA, la schermata avrà cambiato aspetto e apparirà con le due metà campo validate con i numeri di maglia degli atleti assegnati in base ai tagliandi di formazione ricevuti dalle due squadre:

Per ogni squadra sono disponibili dei bottoni che possono essere utilizzati a seconda delle necessità.
La convenzione è che i bottoni sono attivi quando appaiono con lo sfondo BLU, mentre non possono essere utilizzati quando appaiono con lo sfondo GRIGIO (disabilitati).

Prima di iniziare il SET è possibile inserire in formazione per ogni squadra uno dei 2 liberi cliccando sul relativo tasto (di colore blu).

Andiamo ad iniziare la gara cliccando sul bottone INIZIA SET.
L'applicazione richiederà l'orario da indicare come "inizio gara" ufficiale a referto che non dovrà essere successivo all'orario effettivo (ma potrà invece essere antecedente).
La schermata di richiesta sarà la seguente:

Assegnato l'orario di inizio, la gara potrà essere avviata e la schermata di gestione cambierà nel seguente modo:

A fianco delle indicazioni di punteggio (qui 0-0) appaiono i bottoni **PUNTO SX** e **PUNTO DX**.
Saranno i pulsanti più utilizzati.

Gli altri bottoni si sono trasformati diventando di colore BLU e potranno essere utilizzati secondo le esigenze.

Particolare attenzione alla barra di stato in basso allo schermo:

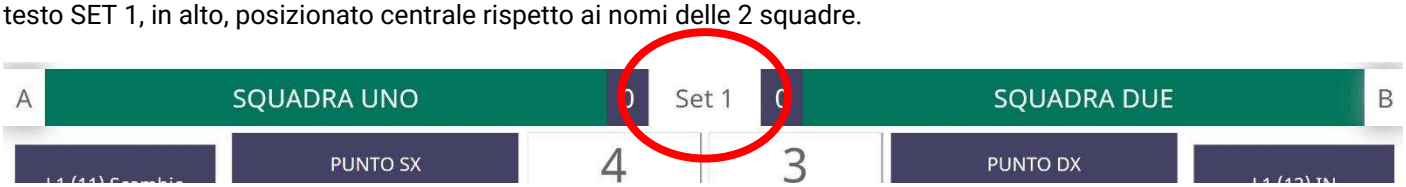
Cliccando sul simbolo con l'orologio e freccia in senso antiorario potrà essere presa visione della sequenza delle azioni sviluppate fino a quel momento.

Cliccando su ANNULLA, potrà essere percorso a ritroso, azione per azione, quanto fatto fino a quel momento, nel caso si siano verificati degli errori. **NB: Tale azione da concordare con il direttore di gara presente.**

Cliccando sul bottone PDF si potrà visualizzare il referto in formato pdf con i dati compilati fino a quel momento.

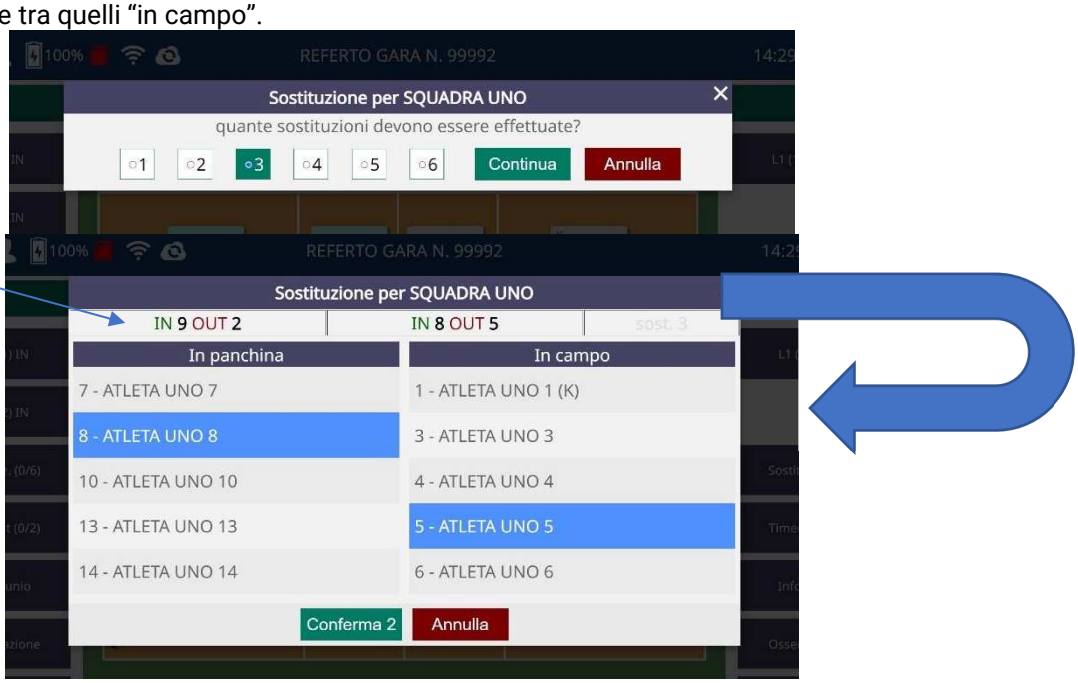
Cliccando sulla lettera **S** che si trova a fianco dell'icona PDF è possibile vedere il riepilogo delle sanzioni.

Per vedere la situazione dei SET al pari del referto cartaceo ma anche in modalità OFF-LINE è sufficiente cliccare sul testo SET 1, in alto, posizionato centrale rispetto ai nomi delle 2 squadre.



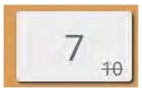
REFERTO GARA: Sostituzioni

Per effettuare una o più sostituzioni di gioco è necessario cliccare sul bottone SOSTITUZIONI, indicare il numero di sostituzioni da effettuare e solo successivamente selezionare gli atleti che dovranno entrare tra quelli "in panchina" e quelli che dovranno uscire tra quelli "in campo".



I nominativi interessati nelle sostituzioni verranno evidenziati con il colore azzurro e selezionando il tasto CONFERMA i giocatori verranno effettivamente sostituiti.
Nella maschera principale del referto si potrà notare come nel bottone sostituzioni verranno contate le sostituzioni in corso; il bottone con il numero di maglia del nuovo entrato vedrà riportato (in piccolo) anche il numero di maglia dell'atleta tornato in panchina.
Di seguito la schermata con quanto appena descritto:

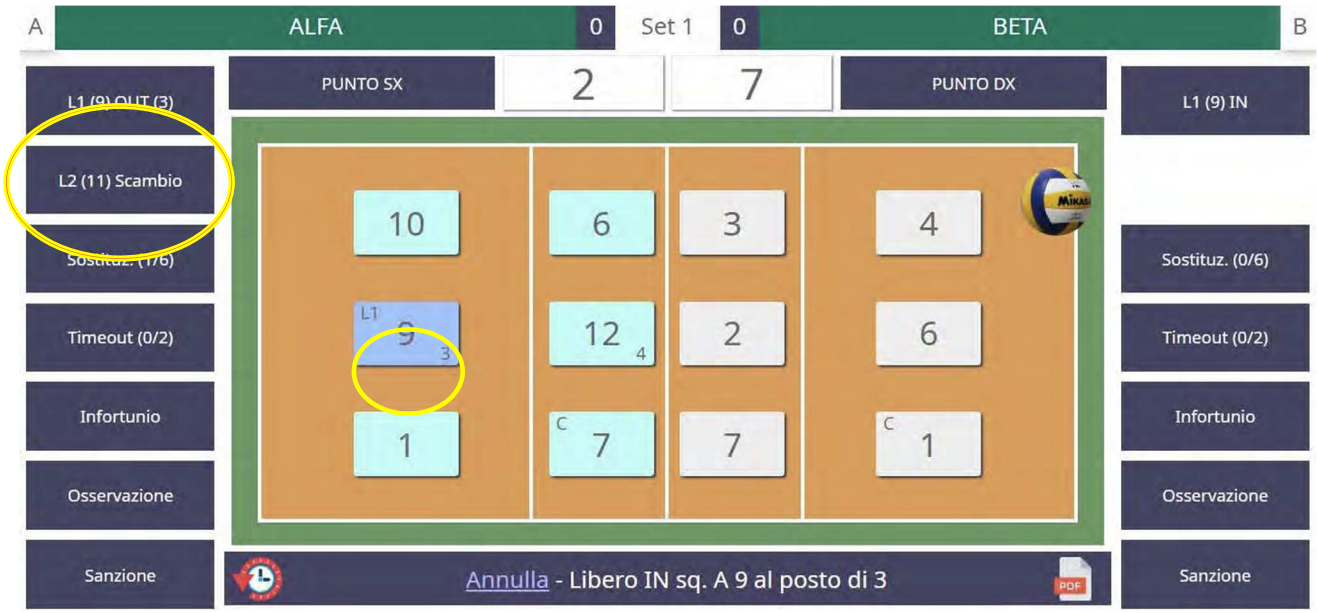
Se l'allenatore operasse per un cambio e dopo qualche punto per la chiusura dello stesso, il numero della persona sostituita risulterà barrato.



REFERTO GARA: Libero e la ridesignazione del Libero

È prevista, naturalmente, anche la gestione dei Liberi.

Il sistema, cliccando sul tasto L1 *(numero di maglia)* IN o L2 *(numero di maglia)* IN, proporrà automaticamente gli atleti di seconda linea di sostituire con il libero. Selezionando l'atleta che uscirà e cliccando sul tasto CONFERMA vedrete modificare la maschera principale come segue:



Si potrà notare come in corrispondenza del tasto L1, la descrizione sarà variata in "OUT" con vicino il numero di maglia dell'atleta momentaneamente in panchina al posto del libero entrato.

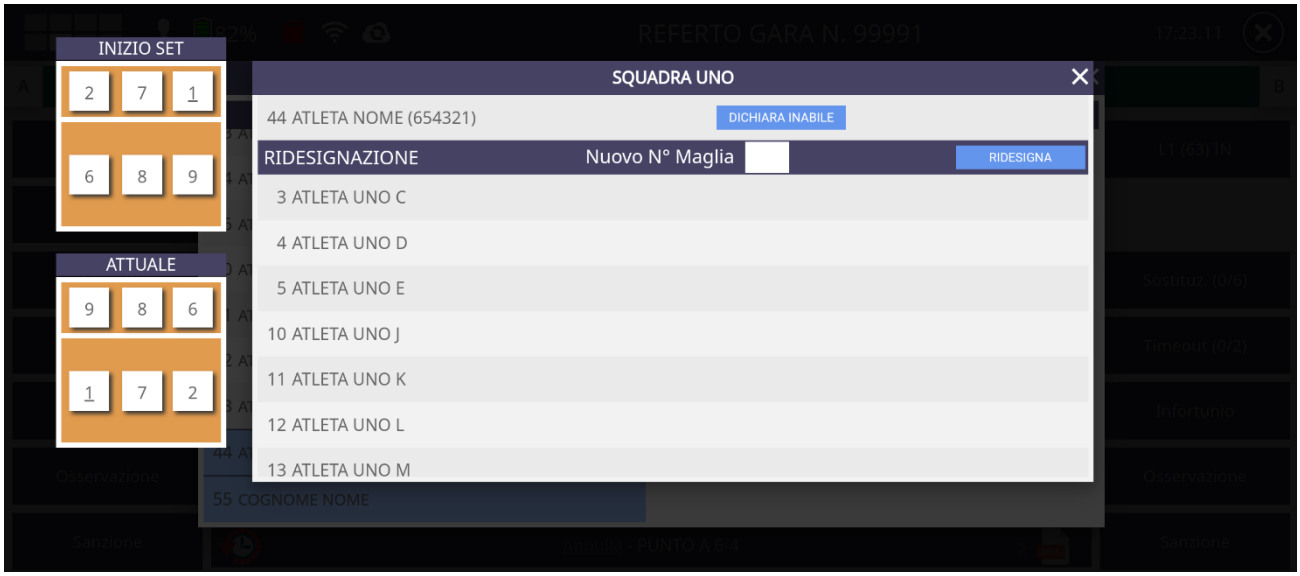
Il bottone della zona del campo dove è appena entrato il libero riporta il numero di maglia del libero stesso e, in carattere più piccolo, la dicitura L1 (che sta ad indicare che in campo c'è un libero) e, sempre in carattere più piccolo, il numero di maglia dell'atleta momentaneamente in panchina.

Premendo il tasto **OUT** ovviamente verrà sostituito il libero in senso opposto a quanto fatto per l'entrata.

Potrà essere effettuato anche lo SCAMBIO del libero premendo sul tasto L2 SCAMBIO.

Per effettuare invece la **ridesignazione del libero** è necessario cliccare sul nome della squadra e poi, una volta che si è aperta la seguente schermata con l'elenco degli atleti in campo ed in panchina, cliccare sul libero.

Una volta cliccato sul libero si apre la seguente schermata dove è possibile dichiarare "inabile" cliccando il tasto "**DICHIARA INABILE**" oppure effettuare la ridesignazione inserendo il nuovo numero di maglia, selezionando il giocatore e cliccando il tasto "**RIDESIGNA**".



ATTENZIONE! Se il libero è in campo non è possibile dichiararlo inabile!

REFERTO GARA: Time Out

Premendo sul tasto TIMEOUT partirà il comando per richiedere la sospensione di gioco per 30'.
Prestare molta attenzione: cliccare sul bottone CONFERMA solamente dopo che il direttore di gara ha autorizzato il timeout e non prima. Una volta confermato il time out è possibile (premendo sul tasto X) riprendere il gioco anche prima del termine dei 30' (magari perché l'arbitro ha fischiato l'ingresso in campo prima del termine dei 30').

REFERTO GARA: Sanzioni

Nel caso in cui il direttore di gara assegni delle sanzioni, bisognerà prestare particolare attenzione alla tipologia di sanzione erogata e selezionare sull'applicazione il provvedimento corrispondente.

La form di gestione delle sanzioni è la seguente:

La FORM è divisa in due sezioni:

- SANZIONI di SQUADRA, dove sarà possibile assegnare RICHIESTA IMPROPRIA, AVVISO di RITARDO di GIOCO e RITARDO di GIOCO.
- SANZIONI INDIVIDUALI, che potranno essere assegnate ad atleti IN CAMPO o IN PANCHINA o agli ALTRI TESSERATI ammessi in panchina.

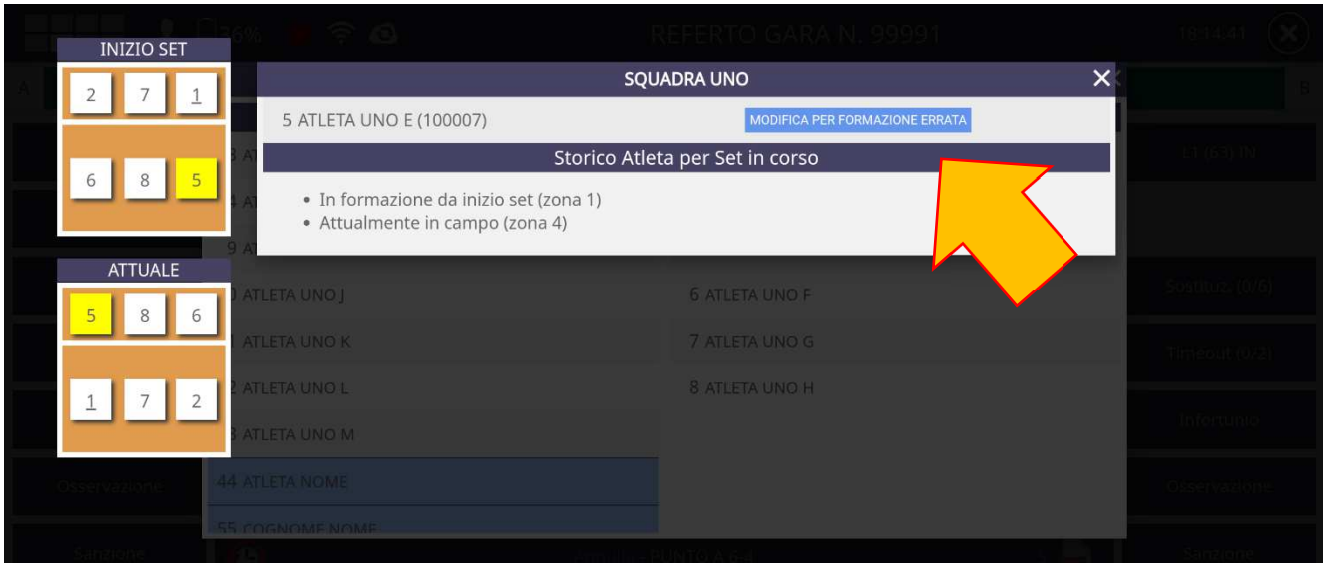
Si raccomanda massima attenzione nell'assegnazione della tipologia della sanzione e del soggetto a cui viene imputata la sanzione: l'applicazione, infatti, è predisposta per assegnare automaticamente l'eventuale punto per la sanzione inflitta. Il segnapunti quindi non dovrà imputare, in questi casi, nessun punto supplementare.

REFERTO GARA: Modifica formazione errata

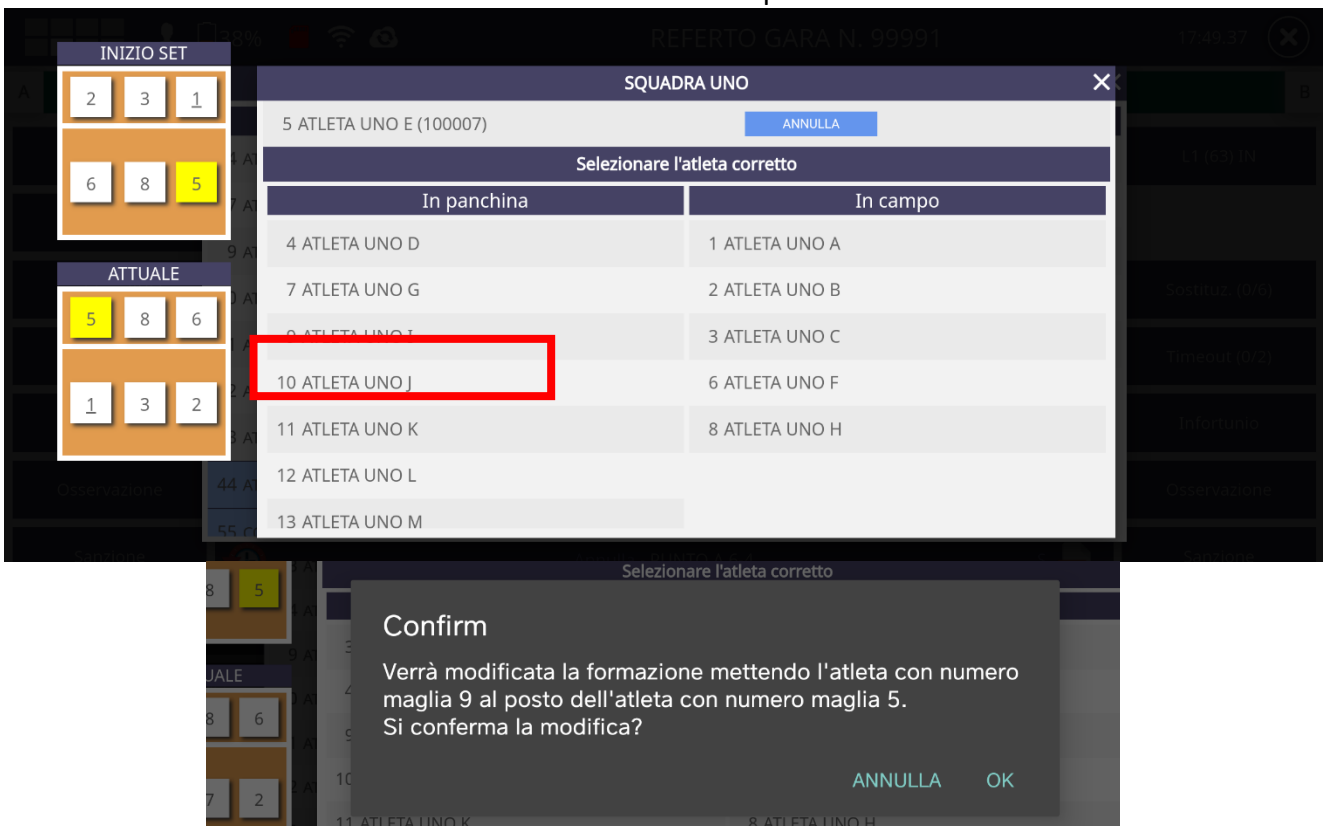
E' possibile modificare la formazione, a set iniziato, in caso ci si accorga che per errore sono stati inseriti uno o più giocatori errati a referto rispetto al tagliando della formazione iniziale consegnato dall'allenatore.
E' importante comprendere che ciò è permesso solamente se gli atleti in questione non hanno subito SANZIONI, INFORTUNI o SOSTITUZIONI.

Per fare ciò è sufficiente cliccare sul nome della squadra (nella parte alta della schermata) e poi, nella schermata successiva, cliccare sul nome del giocatore "in Panchina" o "in Campo".
Da notare che gli atleti con lo sfondo azzurro sono i LIBERI.

Cliccare quindi l'atleta che risulta errato. Si aprirà una ulteriore schermata nella quale è possibile indicare con quale altro atleta va cambiato.
Nota! Si può accedere direttamente alle seguente schermata anche cliccando sul numero del giocatore visualizzato in campo.

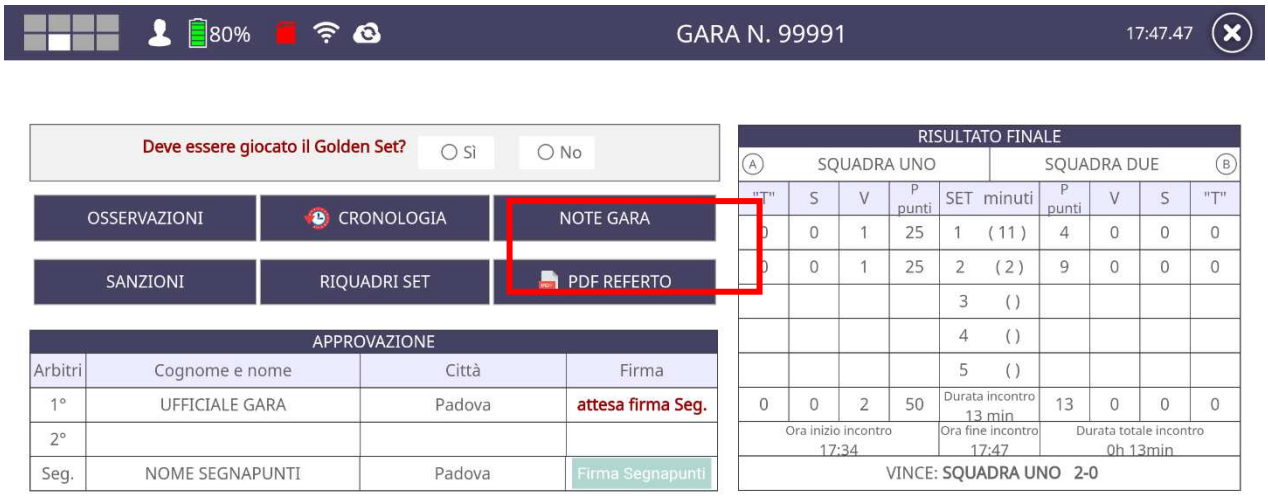


Cliccando sul tasto “MODIFICA PER FORMAZIONE ERRATA” si potrà selezionare un altro atleta.



Una volta confermata l’operazione ci troveremo l’atleta con la maglia nr. 9 al posto dell’atleta con la maglia nr. 5.

Nota bene: tutte le operazioni di questo tipo eseguite dopo la firma dei capitani vengono registrate come "NOTE GARA" le quali possono essere visualizzate in qualunque momento nella sezione UTILITY o, a fine gara, nella schermata riassuntiva.



REFERTO GARA: Modifica punteggio per “formazione errata”

Nel caso il segnapunti si accorgesse, a set iniziato, che in campo c’è un giocatore sbagliato rispetto al tagliando della formazione iniziale consegnato dall’allenatore, può annullare i punti che la squadra ha ottenuto con la formazione errata in campo.
Basta cliccare sul punteggio e si apre la seguente finestra dove va indicata la motivazione e dove si può scalare i punti per l’una o per l’altra formazione.

ATTENZIONE! Questa operazione genera una “OSSERVAZIONE” in maniera automatica.

REFERTO GARA: Chiusura del Set

Cliccando sul bottone CONFERMA, va in archivio il set e l’applicazione predispone già il campo di gioco con le squadre invertite (se non all’inizio del 5 set) dove dovranno essere ripetute le operazioni svolte in avvio di gara in merito all’inserimento in campo dei giocatori.

REFERTO GARA: Infortunio

Nel caso si verifichi un infortunio bisognerà:

- Selezionare il bottone INFORTUNIO;
- Indicare nella FORM una sintetica descrizione dell'infortunio;
- Per default è già selezionato il check SOSTITUZIONE RICHIESTA (se la sostituzione non è necessaria rimuovere la selezione);
- Selezionare l'atleta oggetto dell'infortunio
- Cliccare sul bottone CONFERMA.

A questo punto, se il check della "Sostituzione richiesta" è stato selezionato, apparirà un'ulteriore maschera che richiederà di indicare quale atleta andrà a sostituire il giocatore infortunato.

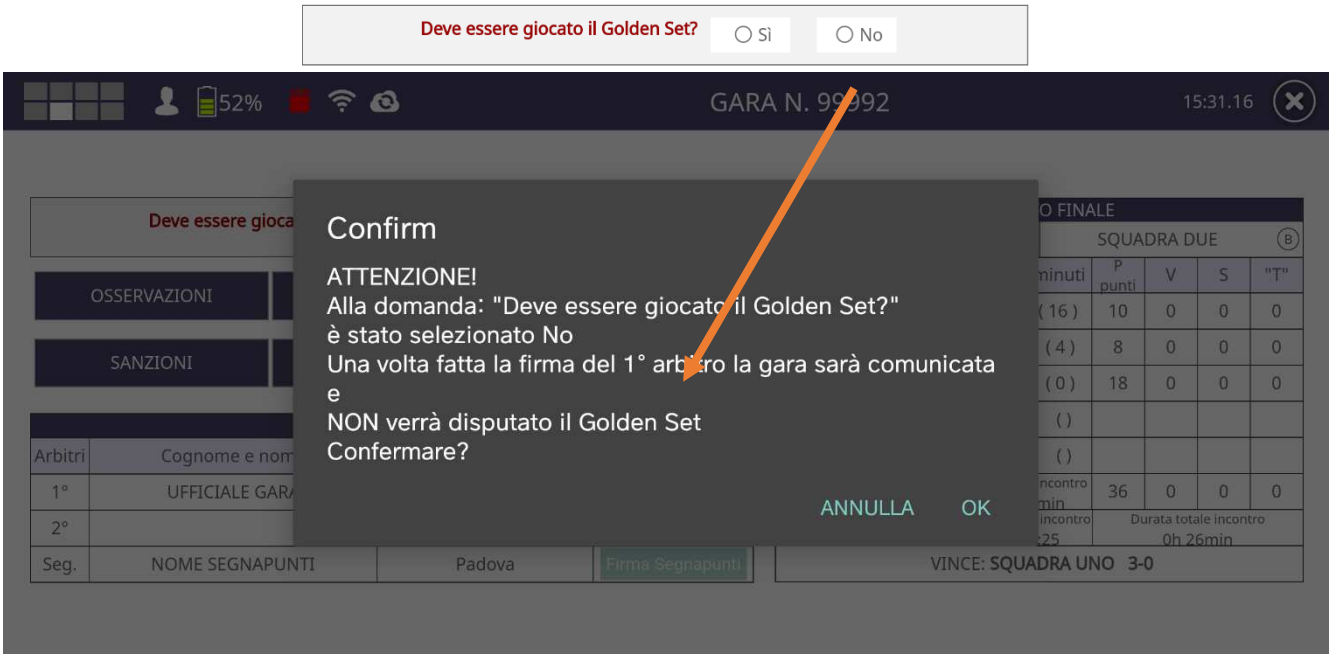
Sarà sufficiente selezionare, in questo caso, uno degli atleti in panchina per effettuare la sostituzione.

REFERTO GARA: Chiusura della gara

Al termine dell'incontro, saranno effettuate dal segnapunti assieme al direttore di gara le consuete verifiche. Comparirà, come da esempio sotto riportato, una FORM di riepilogo che riporterà i dati seguenti (in questo esempio vince SQUADRA UNO 3 a 0).

Potrà essere visionato il referto in formato PDF premendo su **PDF REFERTO**, la cronologia delle azioni registrate (premendo su **CRONOLOGIA**), le **SANZIONI** e le osservazioni rilevate durante la gara (premendo su **OSSERVAZIONI**). Si potranno inserire ulteriori osservazioni e passare alla chiusura del referto gara.

Qualora la gara preveda il Golden Set sarà sufficiente cliccare SI mentre se non è previsto basta cliccare su NO ed il tasto SEGNAPINTI si attiverà.



Le operazioni da effettuare, per completare la chiusura, sono le seguenti:

- **FIRMA SEGNAPUNTI:** firma autografa come per allenatori e capitani.
- **FIRMA 2° ARBITRO (se presente):** firma autografa come per allenatori e capitani.

- **FIRMA 1° ARBITRO:**
    - firma autografa come per allenatori e capitani.

NB: la FIRMA del 1° arbitro chiuderà definitivamente la gara.

Gara Terminata ed inviata al server

OSSERVAZIONI | CRONOLOGIA

SANZIONI | RIQUADRI SET | PDF REFERTO

APPROVAZIONE

Arbitri	Cognome e nome	Comitato	Firma
1°	BIANCHI MARIO	ESTE	
2°			
Seg.	GIUSEPPE VERDI MARIO ROSSI	PADOVA	

RISULTATO FINALE

"T"	S	V	P punti	SET minuti	P punti	V	S	"T"
VOLLEY TREVISO					FUTURA CORDENONS (B)			
1	0	1	25	1 (137)	15	0	2	0
0	1	1	25	2 (12)	18	0	2	1
1	0	1	25	3 (5)	14	0	0	0
				4 ()				
				5 ()				
2	1	3	75	Durata incontro 154 min	47	0	4	1

Ora inizio incontro	Ora fine incontro	Durata totale incontro
12:00	14:40	2h 40min

VINCE: **VOLLEY TREVISO 3-0**

CONNESSIONE DATI

Se durante la gara **non c'è** connessione ad internet, la nuvola presente in alto a sinistra nella barra superiore sarà di colore arancione ed il numeretto alla sua destra incrementerà progressivamente in funzione del numero di azioni fatte offline durante la gara.
Appena sarà disponibile una connessione dati si potrà notare come, a fianco di tale icona, diminuirà progressivamente il numero di operazioni rimanenti fino al valore 0.

Ciò significa che la gara può essere refertata tutta Off Line **fino al momento della firma autografa del 1° arbitro** in quanto, dopo tale firma, l'app provvede a:

- chiudere la gara ed inviarla nei server CSI

Ribadiamo quindi che l'applicazione è progettata per funzionare sia **On Line** che **Off Line** per cui può funzionare tranquillamente anche in assenza di internet.
Fermo restando quanto consigliato all'inizio del manuale, e cioè di caricare i dati della gara prima di arrivare in palestra da zona con copertura certa di internet, tutto il referto può essere gestito Off Line fino alla firma del 1° arbitro.

IMPORTANTE!

È fondamentale ultimare le operazioni fino all'INVIO AL PORTALE.
Se dovesse mancare la connessione per tutta la gara tutte le azioni relative al referto vengono memorizzate nella memoria interna del dispositivo del segnapunti e nell'eventuale SD CARD inserita su di esso (backup).

E' importante quindi non cancellare la gara e non tentare di ricaricarla!
Quando il dispositivo (tablet o smartphone) si riaggancerà ad internet l'app provvederà automaticamente ed autonomamente ad inviare i dati della gara al server.

La sincronizzazione potrebbe durare anche qualche minuto ed al termine la nuvoletta presente nella barra in alto del Referto Elettronico tornerà ad essere bianca.

Se ciò non dovesse accadere anche dopo che il dispositivo si è connesso ad internet è possibile inviare i dati della gara al server entrando nella sezione **UTILITY** e cliccando sul tasto "Sincronizzazioni".

Ricordiamo ancora una volta che l'app è predisposta per tentare periodicamente la connessione al PORTALE di riferimento, provvedendo in autonomia ad inviare eventuali dati rimasti in locale nel dispositivo mobile.

UTILITY

Nella sezione Utility dell'app si trova una pagina che contiene poche ma fondamentali informazioni ed un tasto molto importante che permette di inviare tutti i dati della gara che sono memorizzati localmente nel dispositivo (tablet o smartphone).

Qui troviamo:

1. La versione dell'app installata sul proprio dispositivo (es. 3.0.3.2).
2. Piattaforma selezionata: portale al quale si è collegati tra quelli disponibili:
3. **JSON Gara**: visualizza i dati della gara in formato Json (usato dagli sviluppatori).
4. **Note Gara**: permette di vedere le "azioni" fatte dal segnapunti dopo le firme iniziali (aggiunta di atleti, cambio numero maglia, ecc.). ***Segue descrizione dettagliata.***
5. **Visualizza Sincronizzazioni**: permette di visualizzare tutte le sincronizzazioni della gara (ogni singola azione fatta dall'applicazione durante la redazione del referto). ***Segue descrizione dettagliata.***
6. **Invia Sincronizzazioni**: permette di inviare al server del Portale di riferimento tutti i dati della gara per una eventuale successiva rielaborazione da parte degli sviluppatori.
   E' utile quando dovessero presentarsi problemi con le sincronizzazioni automatiche.
7. **Elimina Gara:** permette di eliminare in maniera definitiva una gara dal dispositivo. ***Segue descrizione dettagliata.***

UTILITY: NOTE GARA

Le operazioni “non standard” effettuate sui giocatori dopo le firme del riconoscimento vengono memorizzate in “Note Gara”.
Nel caso siano presenti, al termine della gara apparirà il tasto “Note Gara” nella schermata di riepilogo.
In qualunque momento è possibile vedere eventuali Note Gara dal menù UTILITY.

Nelle Note Gara sarà possibile vedere:

- “Inserito Sub Judice”, quando viene inserito un nuovo atleta non presente a Camp3
- “Inserito Atleta”, quando viene assegnato un numero di maglia e quindi inserito a referto
- “Tolto Atleta”, quando viene tolto da referto ma rimane disponibile
- “Eliminato Atleta”, quando viene eliminato un atleta inserito sub judice
- “Mod. Formazione”, quando viene modificata la formazione

UTILITY: VISUALIZZA SINCRONIZZAZIONI

Il taso “Visualizza Sincronizzazioni” fa vedere tutto quello che è stato fatto sulla gara.

Orario	Set	Pun.	Cosa	CO	AB	Dettaglio
11:56:06	1	3-1	MODIFICA FORMAZIONE	O	B	Maglia 2 al posto di Maglia 12
11:54:43	1	3-1	PUNTO	O	B	3-1
11:54:40	1	3-0	PUNTO	C	A	3-0
11:54:39	1	2-0	PUNTO	C	A	2-0
11:54:38	1	1-0	PUNTO	C	A	1-0
11:54:35	1	0-0	INIZIO SET			Orario di Inizio: 11:54
11:53:34	1		POSSESSO PALLA	C	A	
11:52:45	1		METTI IN FORMAZIONE	O	B	P 1: Maglia 13
11:52:40	1		METTI IN FORMAZIONE	O	B	P 6: Maglia 18
11:52:36	1		METTI IN FORMAZIONE	O	B	P 2: Maglia 12
11:52:33	1		METTI IN FORMAZIONE	O	B	P 5: Maglia 11
11:52:29	1		METTI IN FORMAZIONE	O	B	P 4: Maglia 1
11:52:26	1		METTI IN FORMAZIONE	O	B	P 3: Maglia 9
11:52:23	1		TOGLI DALLA FORMAZIONE	O	B	P 4: Maglia 9
11:52:19	1		TOGLI DALLA FORMAZIONE	O	B	P 3: Maglia 4
11:52:15	1		METTI IN FORMAZIONE	O	B	P 3: Maglia 4

Viene visualizzato l'orario, il set, il punteggio, cosa è stato fatto, se è la squadra di casa o la squadra ospite (anche se è squadra A o squadra B) e un dettaglio sulla sincronizzazione.

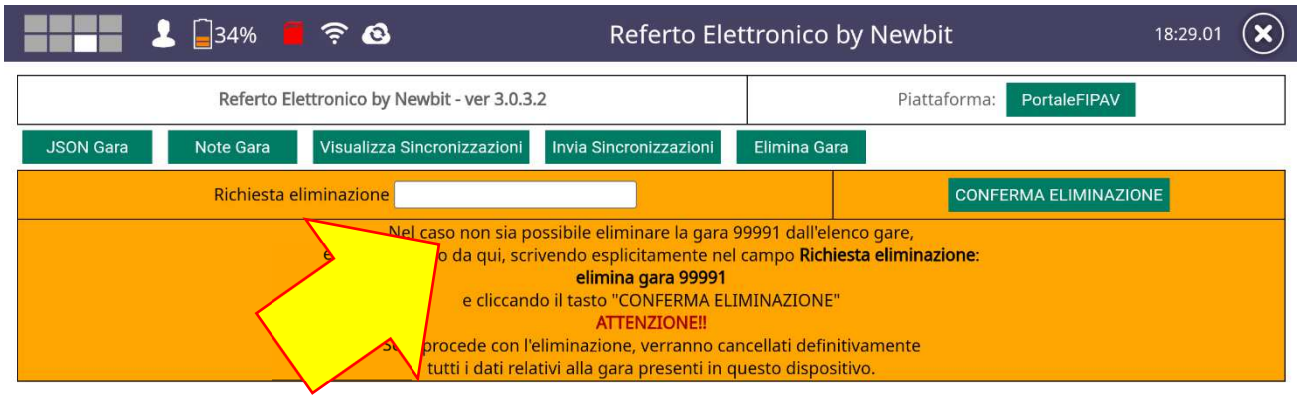
Lo sfondo delle righe ha colore diverso per squadra di casa e squadra ospite ed è bianco per le sincronizzazioni che non fanno riferimento ad una squadra.

Le scritte in generale sono di colore nero, mentre sono di colore blu se si riferiscono a sincronizzazioni che prevedono anche una nota gara:

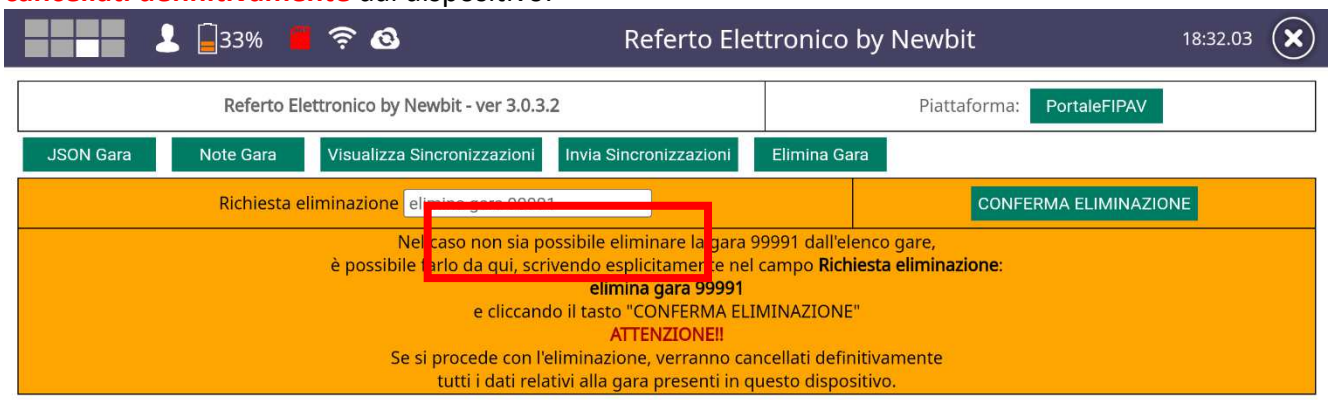
- rosse quando si tratta di un annullamento di azione.
- gialle quando si riferiscono alle sincronizzazioni annullate.

UTILITY: ELIMINA GARA

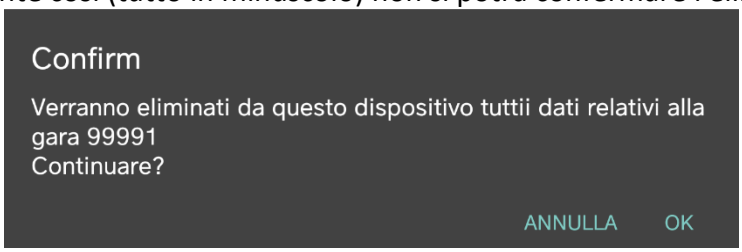
Una volta caricata nel dispositivo, la gara non sarà più eliminabile dal menù “Gare” fino a quando lo stato gara non diventerà “Gara Omologata” ed è possibile ricaricare la stessa gara solo se non ci sono sincronizzazioni da elaborare.



In caso di necessità abbiamo aggiunto nel menù UTILITY il tasto “Elimina Gara”; una volta premuto appare un avviso che spiega come effettuare l'eliminazione e avverte che tutti i dati relativi alla gara verranno **cancellati definitivamente** dal dispositivo.



Per procedere si dovrà esplicitamente scrivere “elimina gara XXX” dove XXX è il numero della gara.
Se non si scrive esattamente così (tutto in minuscolo) non si potrà confermare l'eliminazione.

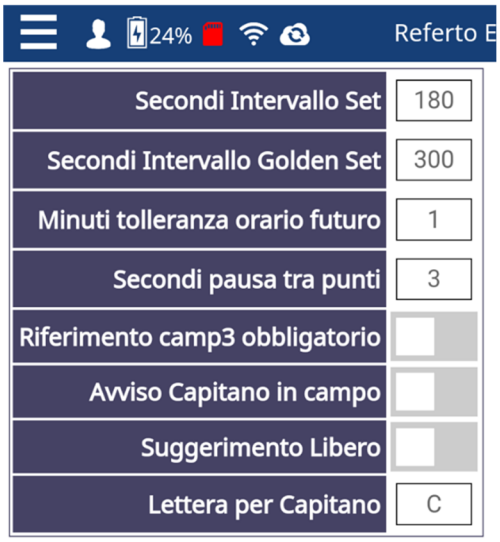


E' una procedura che serve per essere consapevoli al 100% di quello che si sta facendo, perché se sono presenti sincronizzazioni da elaborare e si elimina la gara, **non sarà possibile in nessun modo recuperarle**.

CONFIG

Nella sezione **CONFIG** dell'app si possono trovare alcuni parametri di configurazione della stessa.

Tali parametri permettono di personalizzare l'applicazione secondo le proprie esigenze quali ad esempio:



- **Secondi Intervallo Set**: è il tempo di pausa tra un set ed un altro (180 secondi = 3 minuti)
- **Secondi Intervallo Golden Set**: è il tempo di pausa tra la fine dei set regolari e l'inizio del Golden Set
- **Minuti tolleranza orario futuro**: l'app permette di inserire un orario successivo a quello del dispositivo con una tolleranza massimo di N minuti
- **Secondi pausa tra punti**: è il tempo minimo che deve trascorrere tra l'assegnazione di un punto e quello successivo.
  Questa pausa impedisce di assegnare punti inavvertitamente cliccando 2 volte consecutive sul tasto del punteggio.
- **Riferimento camp3 obbligatorio**: se "attivato" significa che nella configurazione della gara il numero del Camp 3 è obbligatorio.
- **Avviso capitano in campo**: se "attivato" durante la gara usciranno gli avvisi di Capitano in Campo ogni qualvolta si presenterà questa situazione.
- **Suggerimento Libero**: se "attivato" l'app proporrà in automatico il Libero che dovrebbe entrare.
- **Lettera per Capitano**: è possibile inserire qualsiasi carattere per identificare il Capitano.