

Nú eftir að innleiðing á rafrænu leikskýrslunni og Data Volley er vel á veg komin er kannski ágætt að senda ykkur nokkra punkta um hvað má betur fara og hvatningu til að læra og skila af sér gögnunum.

Ritari leiks:

- Fyrir hvern leik, jafnvel deginum áður eða vel fyrir leik samdægurs VERÐUR að gera
 - **Check an Official Match.** Þá loggar ritarinn sig inn og er svo leiddur áfram: Þetta heitir MATCH VERIFICATION and Test Connection. VERIFY ROSTERA fyrir bæði lið og svo framkvæma TEST LIVE MATCH. Þá kemur upp gluggi og ÞARF AÐ SMELLA Á **Execute Check!!**
 - Þegar því er lokið er hægt að loka og fara í **LOAD AN OFFICIAL MATCH** til að byrja leikinn.
- Í einhverjum leikskýrslum hefur EKKI verið skráð niður nöfn þeirra sem starfa við leikinn, þ.e.a.s. ritarar leiksins. Viljum við biðja ykkur um að passa upp á þetta en nöfn eru skráð í reitinn sem heitir **SCORER og ASSISTANT SCORER** á fyrstu síðunni (Match INFO síðan). Nöfnin eru skráð handvirkt en dómarar eru með skroll þar sem þeir eru forskráðir. Ef einhverra hluta vegna þarf að breyta dómaraþarfinu, skipt á upp og niður á það ekki að vera vandamál að breyta því þar.
- **SPECTATOR FIELD:** Þessi reitur er einnig í MATCH INFO síðunni og er oftast sett tala (fjöldi áhorfenda) í reitinn þegar leik er lokið. Það á að koma upp melding í lok leiks, þ.e. spurt er hvort ritari vilji núna uppfæra SPECTATOR FIELD – segja YES og skrá inn fjöldann!!
- **SANCTIONS:** Þetta er mikilvæg aðgerð í leikskýrslunni, þ.e.a.s. mikilvægt að það sé rétt gert. Ef dómari gefur út spjald á einhvern leikmann eða þjálfara þarf það að vera skráð á viðkomandi. Þarna setur maður líka Tafarspjöld á liðið – en það er EKKI það sama og venjuleg spjöld á leikmenn / þjálfara. EF viðkomandi er ekki með á hreinu hvernig SANCTIONS virkar þá skal kynna sér það betur í forritinu, æfingin skapar meistarann.
 - **Tafarspjald gult = DELAY WARNING/PENALTY hnappur (aðeins hægt að setja það á einu sinni fyrir hvort lið)**
 - **Tafarspjald Rautt = DELAY WARNING/PENALTY hnappur (hægt að setja oft á hvort lið EFTIR að það hefur verið gefið út TafarGult)**
- **Byrjunartími leiks**
 - Ásettur leiktími er í skýrslunni. Við byrjun leiks þá poppar upp gluggi þar sem það á að **staðfesta byrjunartíma leiksins.** Það hefur a.m.k. einu sinni komið í haust að leik seinkaði vegna annars leiks á undan en það var ekki settur rauntími á heldur bara staðfest að ásettur leiktími væri tíminn sem leikurinn byrjaði. Gerði það að verkum að fyrsta hrina leiksins var 51 mínútna löng skv. leikskýrslu en tölurnar voru „eðlilegar“ en lengd hrinunnar EKKI. Það þarf því að **setja raunverulegan tíma** hvenær leikurinn byrjaði í gluggann og væntanlega skrifa athugasemd hvers vegna leik seinkaði.
- **SUBSTITUTIONS:** Þessi hluti skýrslunnar á að vera auðveldur og fljótgerður í flestum tilfellum. Þetta eru einhver þrjú – fjögur klikk á músina og á ekki að tefja leikinn.
 - **NÝ aðferð er DRAG AND DROP.** Í stað þess að smella á SUBSTITUTIONS þá er í raun hægt að DRAGA númer þess sem situr á bekknum (ON BENCH) yfir númer þess sem skipt er við og smella svo á CONFIRM.
- **OPTIONS glugginn:** Prófið að haka við á SHARE DATA síðunni. E-scoresheet og Data Volley ættu þá að tala saman með leikmannalista o.s.frv.

Tölfræðin DataVolley:

- **CHECK AN OFFICIAL MATCH**
 - Þessa aðgerð þarf að gera deginum áður eða samdægurs vel fyrir leik til að athuga hvort allt sé í lagi. Þetta er gert strax þegar maður kemur inn í forritið uppi vinstramegin. Þar loggar maður sig inn og framkvæmir Checkið (Execute Check). Síðan loka án þess að vista og byrja að LOAD AN OFFICIAL MATCH.
- Við þurfum að fara að pressa meira á að skila tölfræði hlutanum af okkur fyrr. Við höfum ekki verið að pressa hingað til með tíma á skilum en það þarf alltaf að gera **UPLOAD MATCH í lok leiks**. Það er hægt að gera þetta oftast en einu sinni þó svo að leikir séu með villur sem þarf að laga. Viljum endilega koma þessu frá okkur sem best þannig að tölfræði leikmanna er rétt. Óli J hefur verið gríðarlega hjálpsamur við félögin við að leiðrétta leiki sem hjálpar okkur að gera þetta betur.

Umsjónarlið

- Mikilvægt er að aðstoðarritarinn hjálpi ritaranum með LIBERO skiptingarnar. Þær gerast hratt og gott að hafa einhvern sem staðfestir skiptin.

Félögin – LIÐIN

- Liðin eru mismunandi um að hafa upplýsingar réttar inni í Grunninum fyrir sitt lið. Það hefur komið upp sú staða í leikjum að leikmenn eru kannski ekki í þeim númerum sem þeir „eiga“ að vera skv. netinu. Það er óásættanlegt. Við verðum að hafa upplýsingarnar réttar frá fyrstu hendi, þ.e.a.s. frá því að þið setjið inn númer leikmannsins! Þetta er óþægilegt fyrir ritara, þá sem skrá tölfræði og fyrir Lýsanda. Sýnið þessu virðingu og hafið þetta rétt þannig að engum númerum þarf að breyta þegar í leik er komið.
- **ÞJÁLFARAR** verða að vera með útprentaðan leikmannaalista til að skila inn til ritaraborðs þegar í leik er komi!! Algjört lykilatriði.
- **ÞJÁLFARI** staðfestir nafnalistann með því að stimpla inn sitt lykilorð **30 mín fyrir leik!!** Þá ætti að vera hægt að prenta út ROSTERINN

PRENTARI Á RITARABORÐ

- **Prenta út ROSTER VERIFICATION þegar beðið er um það. Fyrirliðar og þjálfarar skrifa undir það eftir hlutkesti og dómari notar til að athuga hvort viðkomandi númer er á vellinum í upphitun.**
- **Prenta út eftir þörfum ROSTERINN – þ.e. til dæmis fyrir lýsendur leikja!**
- **Eftir leik skal Prenta út 3 afrit af leikskýrslunni sjálfri, aðaldómari og liðin tvö fá þessi afrit.**

Upp úr þessu ætti þetta að lagast, þ.e.a.s. allt í kringum E-scoresheet og DataVolley. Við sýnum því skilning fram að áramótum með byrjunarörðugleikana sem oftast verða þegar taka á upp nýja hluti. Þetta er samt að skila sér finnst okkur og gott að allir átti sig á því að þetta er mjög stórt skref sem BLÍ hefur tekið.

Endilega sendið okkur frekari upplýsingar um ef eitthvað vantar upp á þetta.

kær kveðja

Sævar