

COBRAV

COMISSÃO BRASILEIRA DE ARBITRAGEM DE VOLEIBOL

GUIA DE UTILIZAÇÃO DA SÚMULA ELETRÔNICA 2022

ELABORADO POR:

TANIA AMBROZEVICIUS DE CAMARGO

APONTADORA NACIONAL ESPECIAL DA FPV

VÂNIA MARIA MAGALHÃES

APONTADORA NACIONAL ESPECIAL DA FMV

WALFRAN SILVA MIRANDA BRAGA

ÁRBITRO NACIONAL DA FAV - MEMBRO DA COBRAV - REGIÃO NORTE

VÔLEI BRASIL
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL

SÚMULA ELETRÔNICA

INTRODUÇÃO

O objetivo deste guia é auxiliar na introdução da Súmula Eletrônica, de forma gradativa, nas competições nacionais.

Os materiais de apoio utilizados foram o Manual de Instruções, disponibilizado pela DATAPROJECT e o **GUIA DE PREENCHIMENTO DE SÚMULA DE VOLEIBOL** da COBRAV.

A súmula eletrônica passa por constantes modificações, e portanto, o intuito é prosseguir esse trabalho com as respectivas atualizações, atendendo a futuras implantações em nossas competições, como por exemplo, o uso dos TABLETS.

Não há como conhecer a Súmula Eletrônica sem manuseá-la, repetindo a prática constantemente, construindo jogos, aproveitando a própria criatividade e simulando todas as situações possíveis.


Ao se familiarizar com todas as funções do programa, o apontador desenvolverá uma maior rapidez para as respostas nas suas ações, à medida que são solicitadas pelas situações de jogo.

Bom trabalho a todos!

A **INSTALAÇÃO** do programa é através do link www.dataproject.com/cbv

No **e-Scoresheet**, clicar em DOWNLOAD SETUP.

Selecione o idioma **português do Brasil** durante a instalação.



The screenshot displays the e-Scoresheet website interface. At the top left is a logo featuring a blue hand holding a yellow and red whistle. To the right of the logo, the text "e-Scoresheet" is written in a bold, black, sans-serif font. Below the logo and text, a subtitle reads "The software to record the official scoresheet". A horizontal line separates this header from a list of four rounded rectangular buttons. The first button contains a download icon and the text "DOWNLOAD SETUP". The second button contains a document icon and the text "TABLET APP GUIDELINES". The third button contains the Google Play Store logo and the text "DOWNLOAD TABLET APP". The fourth button contains the Windows logo and the text "DOWNLOAD TABLET APP". Below these buttons, the text "Products minimum requirements:" is followed by "OS Windows 8.1 - 1280x768 - .Net framework 4.7.2".

Abrindo o programa - **PRÉ JOGO**

Clicar no aplicativo instalado para abrir o programa:



Abrirá a tela inicial, com as **OPÇÕES DE JOGO**.

As opções de jogo são divididas em:

Novo jogo: para introduzir um novo jogo

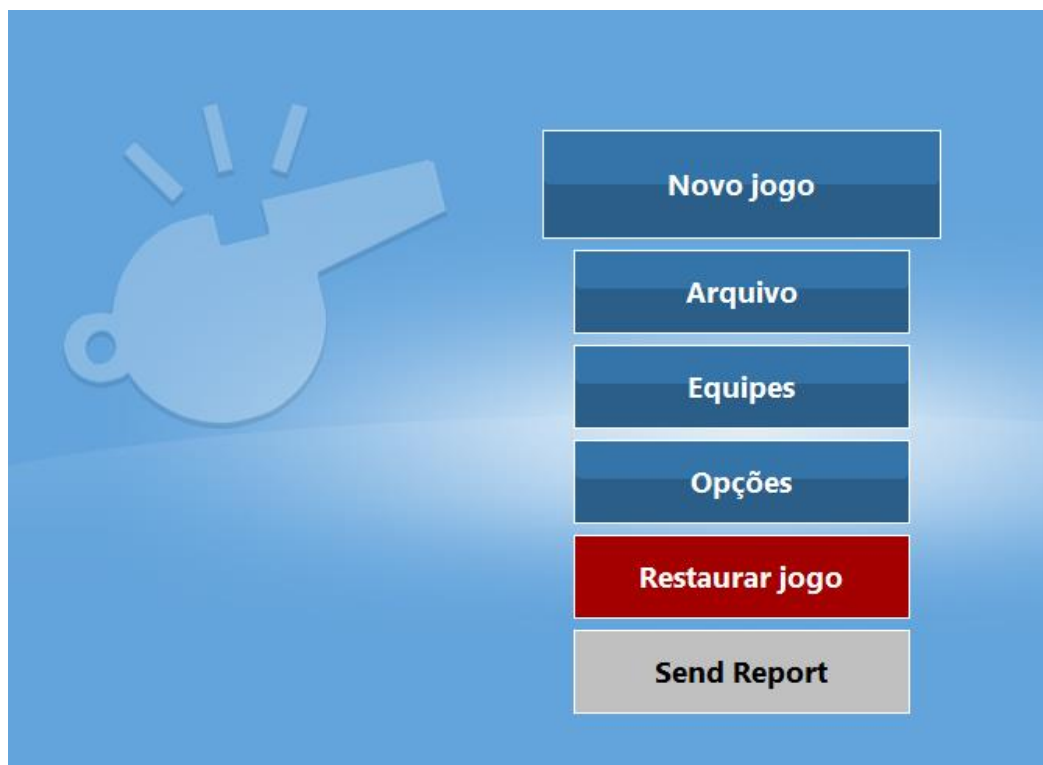
Arquivo: para abrir um jogo já existente

Equipes: essa função irá disponibilizar uma lista de equipes previamente importadas. Essas equipes não podem ser modificadas, apenas permite a opção de leitura.

Opções: permite que você defina determinadas opções do programa

Restaurar jogo: permite que você localize em seu computador os jogos incompletos para que possam ser automaticamente restaurados após um desligamento imprevisto do computador.

Send Report: Enviar relatório para solicitar ajuda.

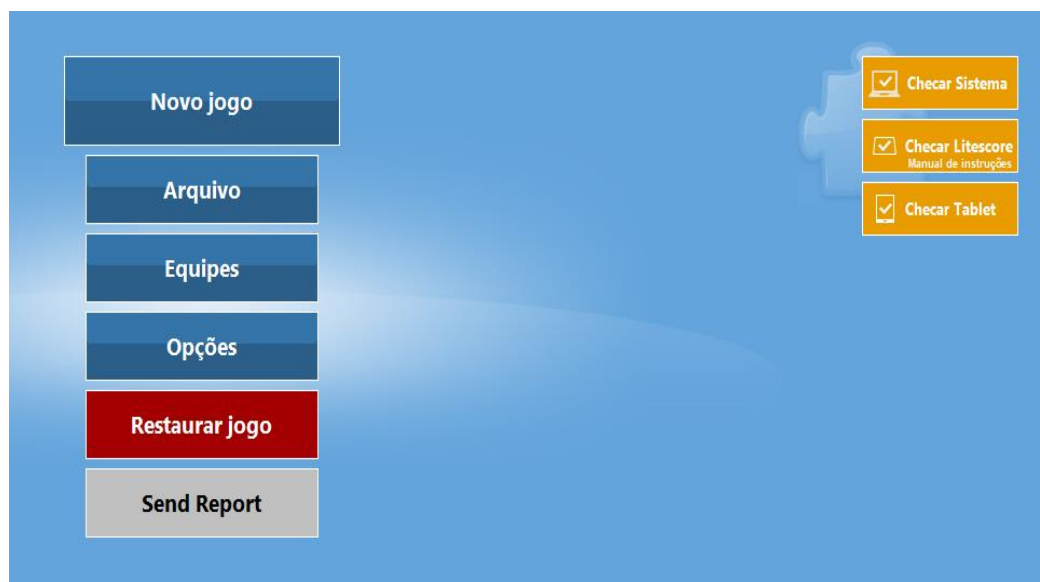


No lado direito vamos encontrar:

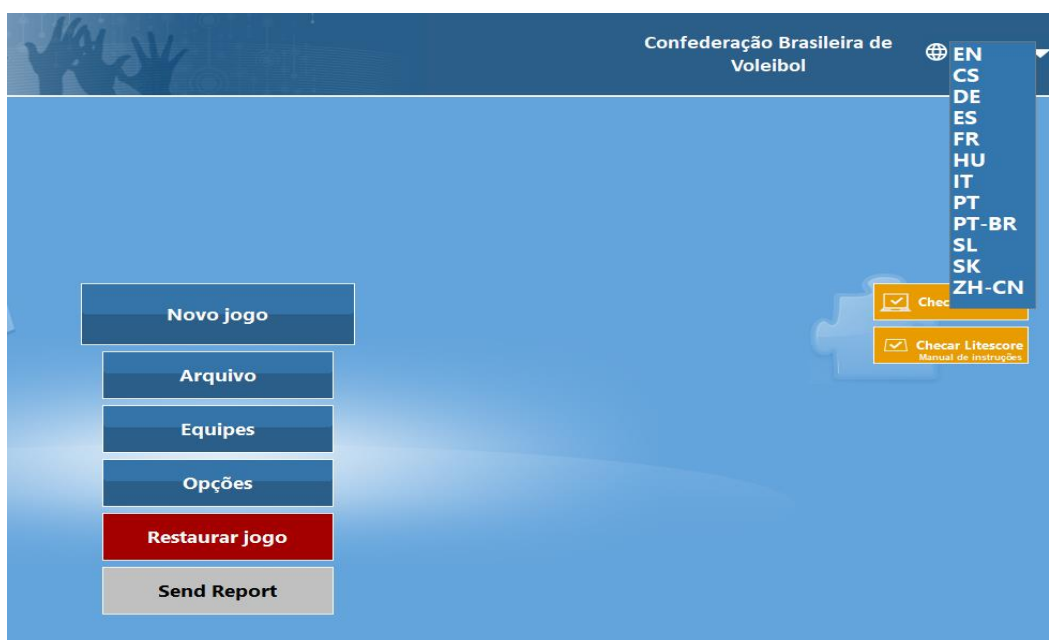
Checar sistema: para verificar o sistema de conexão.

Checar Litescore: para conectar com o placar eletrônico (quando houver).

Checar Tablet: serve para verificar os TABLETS dos árbitros e equipes (quando houver). Só irá aparecer esta opção NA TELA se o tablet estiver habilitado nas opções de configurações.



IDIOMA: É possível modificar o idioma do software clicando no ícone do lado superior direito. Isso não mudará o idioma da programação padrão.

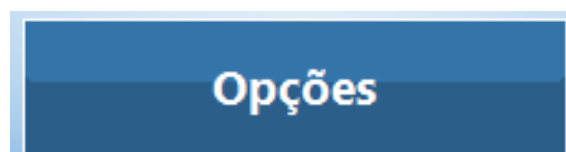


Na parte inferior temos disponibilizado o manual de instruções, algumas informações, sem traduções nos seus conteúdos.



Obs.: O material disponibilizado nem sempre acompanha a atualização do programa, mas serve para complementar o estudo.

ANTES DE ENTRAR NO JOGO PROPRIAMENTE DITO, configurar o PROGRAMA PARA AS NOVAS REGRAS ou para o regulamento específico da competição, clicando em Opções.



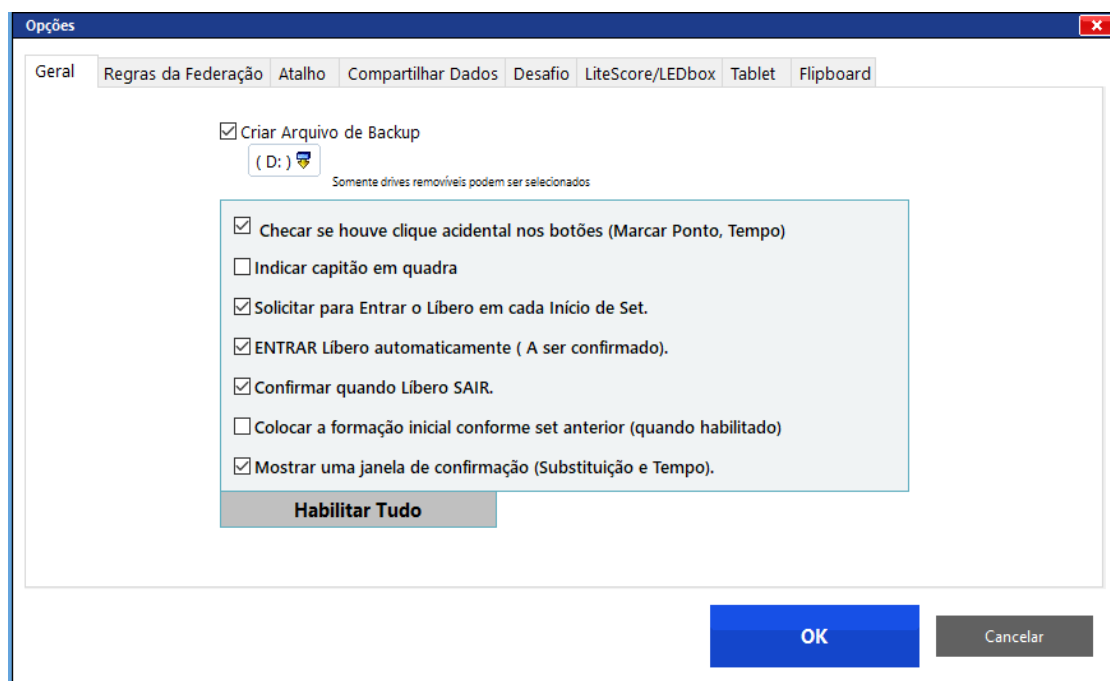
Estaremos adaptando algumas situações conforme o regulamento da CBV.

Ao clicar em Opções será aberta uma tela com subdivisões por abas.



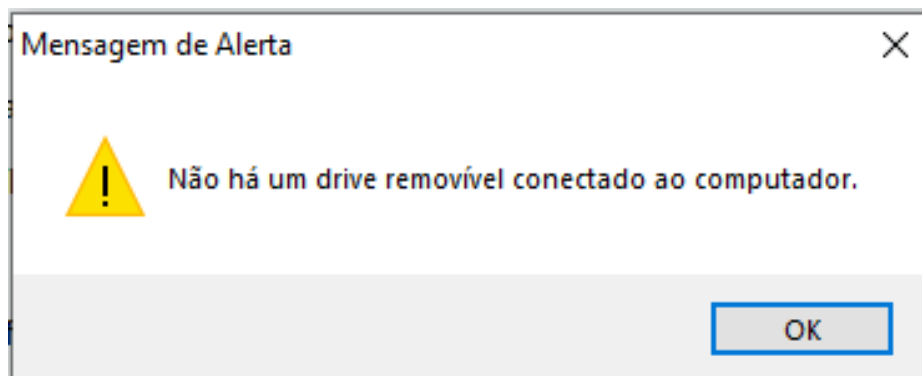
Subdividindo as abas:

GERAL



- Criar um arquivo de backup: para criar um backup do jogo. **Utilizaremos sempre um pen drive e esta opção deverá estar marcada.**

Ao clicar no botão para Criar o Arquivo, caso não esteja conectado um Pen drive, ele emitirá uma mensagem de alerta.



- Checar se houve clique acidental nos botões (marcar ponto, tempo) bloqueia algum botão por 3 segundos após ter sido pressionado para evitar cliques acidentais **(marcar essa opção).**

- Indicar capitão em quadra: solicita indicar o capitão em quadra quando o capitão estiver fora **(desmarcar essa opção).**

- Solicitar para entrar o Líbero em cada início do set: solicita colocar o líbero a cada início de set **(marcar essa opção).**

- Entrar Líbero automaticamente (a ser confirmado): o programa irá perguntar automaticamente se o Libero entrará em quadra quando a equipe oposta adquirir o direito de sacar **(marcar essa opção).**

- Confirmar quando o Líbero sair: quando o Libero for para a posição 4, o programa automaticamente avisará que o Libero tem que sair **(marcar essa opção).**

- Colocar formação inicial conforme set anterior (quando habilitado): copia a ordem de saque do set anterior **(desmarcar essa opção).**

- Mostrar uma janela de confirmação (substituição e tempo): exibe uma mensagem de confirmação da substituição ou tempo de descanso **(marcar essa opção).**

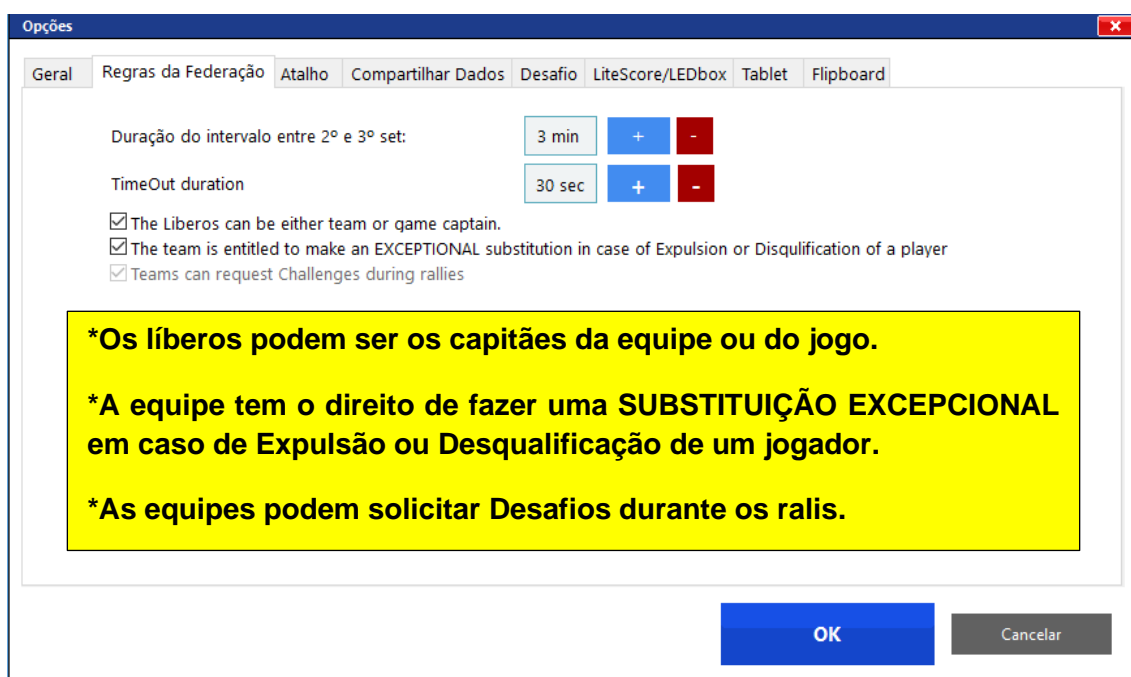
REGRAS DA FEDERAÇÃO

Nas **Regras da federação**, você poderá definir a duração do intervalo entre 2º e 3º sets.

Checar a duração do tempo de descanso (30 segundos)

Marcar as 2 opções (que foram modificadas pelas regras 2021/2024)

- Do libero – capitão.
- Da Excepcional para Expulsão ou Desqualificação.
- Do Desafio (já vem marcado e inabilitado)



ATALHO – UTILIZAÇÃO A CRITÉRIO DE CADA UM

Utilizaremos as teclas de atalho já padronizadas pela FIVB

Q – troca entre líberos da equipe à esquerda

P – troca entre líberos da equipe à direita

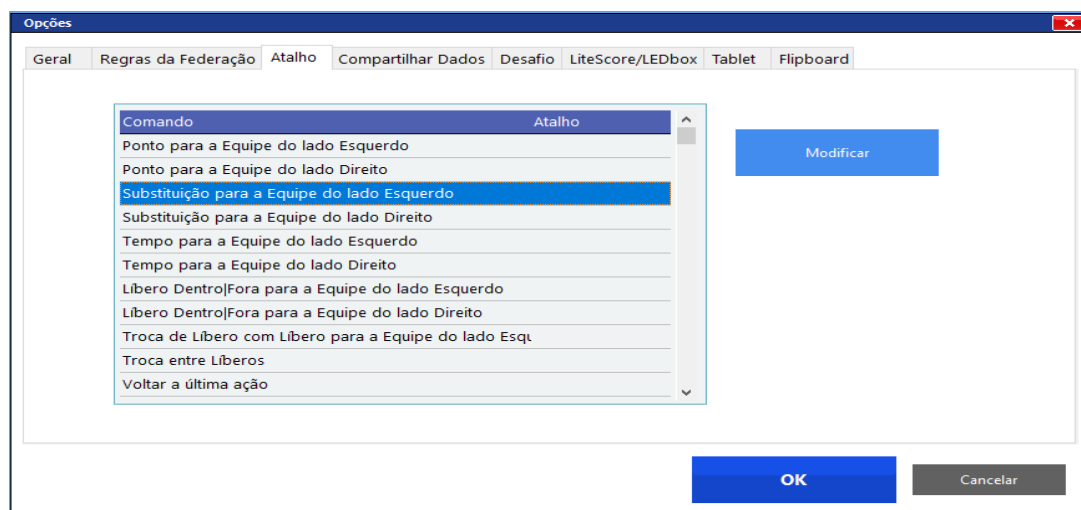
Z – ponto para a equipe à esquerda

M – ponto para a equipe à direita

U – desfazer (voltar a ação)

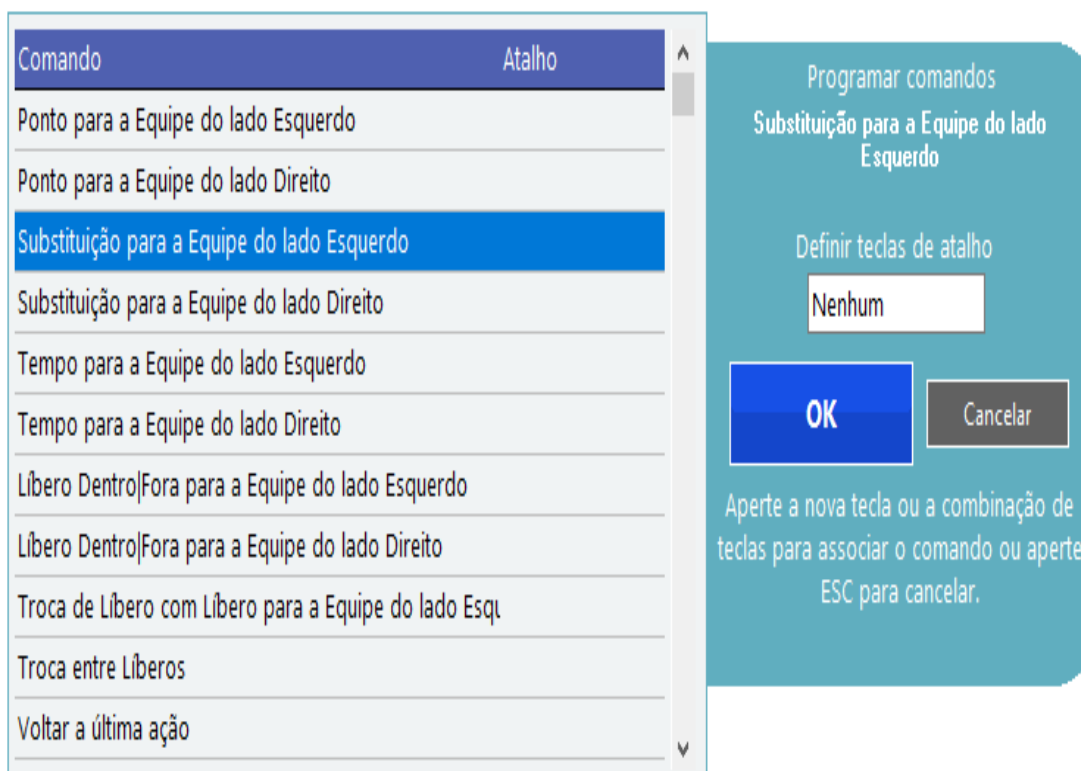
S – Iniciar rally

Para inserir uma tecla de atalho, clicar na linha correspondente

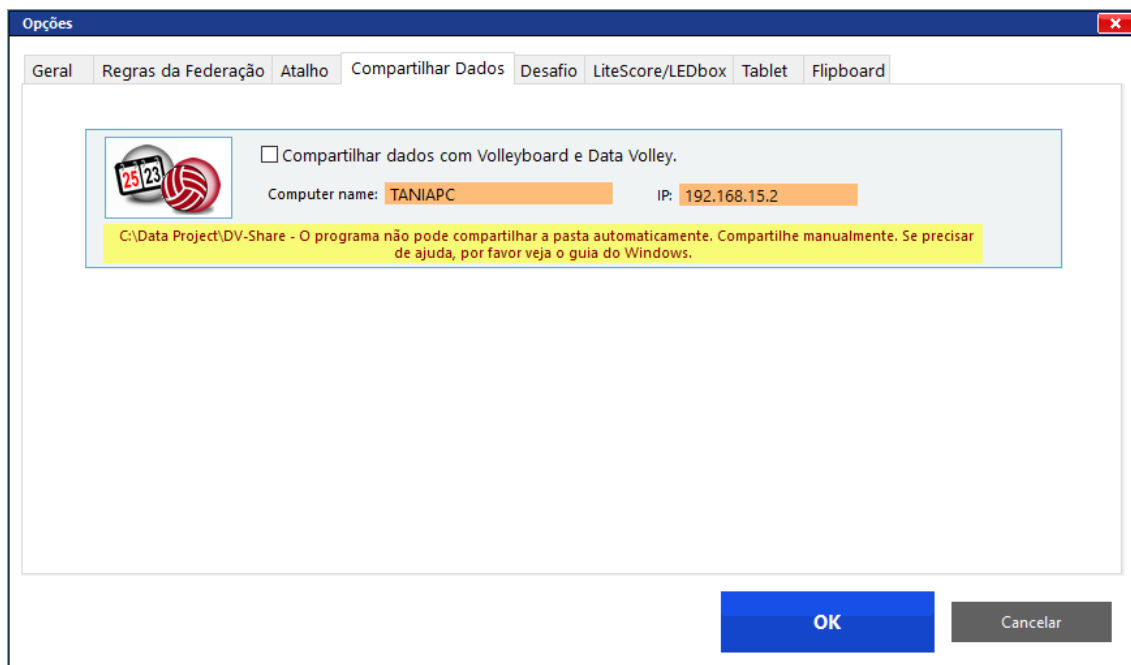


Em seguida clicar em Modificar.

Abrirá uma janela para que você indique o atalho escolhido.

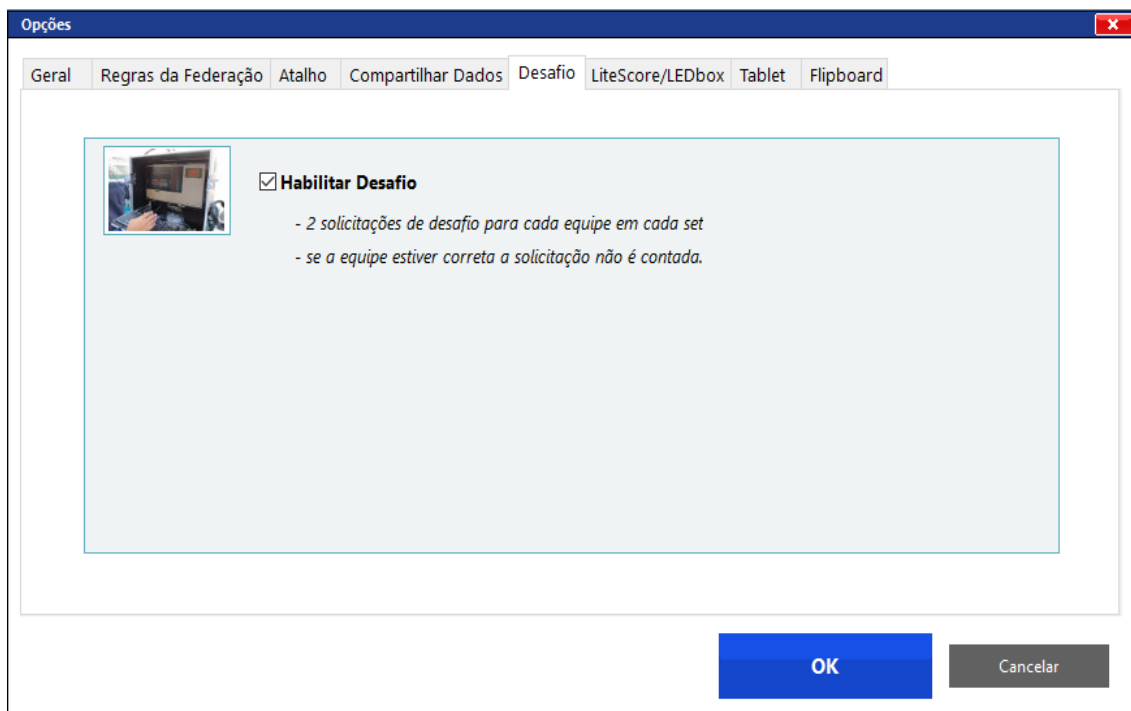


COMPARTILHAR DADOS - NÃO UTILIZAREMOS



DESAFIO

Se houver desafio no jogo, marcar **Habilitar Desafio**



LITESCORE/LEDBOX - NÃO UTILIZAREMOS

Opções

Geral Regras da Federação Atalho Compartilhar Dados Desafio LiteScore/LEDbox Tablet Flipboard

Model LiteScore

Tirar o som da campanha do Litescore/LEDbox

Som da campanha após Tempo

Som da campanha após Tempo Técnico

Reproduzir o arquivo de áudio da Campanha quando Litescore/LEDbox r

Reproduzir a Campanha somente do arquivo de áudio

Solicitação de Substituição Audio 1 Jogar

Solicitação de Desafio Audio 1 Jogar

Solicitação de Tempo Audio 1 Jogar

Reconfigurar Litescore

Guia

OK Cancelar

TABLET – NÃO HABILITAR ENQUANTO NÃO FOR IMPLANTADO O SEU USO.

Opções

Geral Regras da Federação Atalho Compartilhar Dados Desafio LiteScore/LEDbox Tablet Flipboard

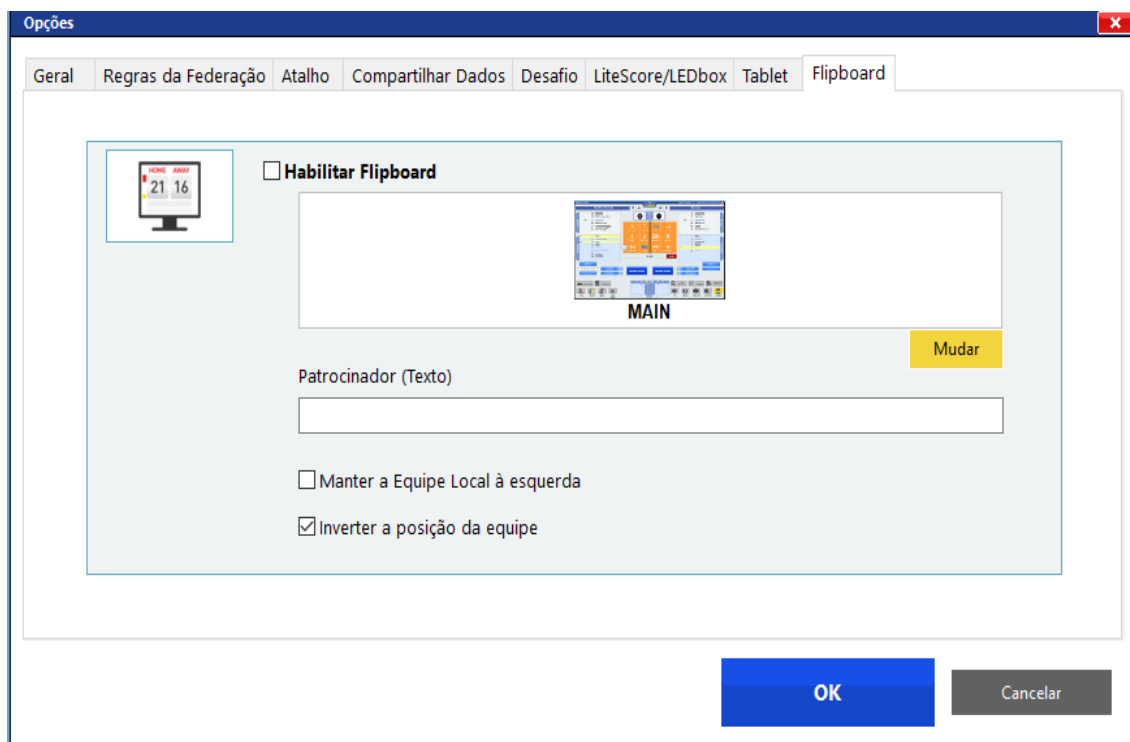
Habilitar Tablets

Endereço de IP 192.168.15.2 Porta 50120 Senha 1234
somente números

Guia

OK Cancelar

FLIPBOARD – NÃO UTILIZAREMOS. Não habilitar.



PARA ENTRAR NO JOGO:

Clicar em:



Abrirão as seguintes opções:

- **Criar um jogo manualmente** - cria um novo jogo manualmente; não será um jogo oficial e não poderá ser enviado para a Federação.
- **Carregar um jogo oficial** - carrega um jogo oficial do website da Federação.
- **Checar um jogo oficial** - permite verificar as informações registradas num jogo oficial (árbitros, equipes, etc...) e a conexão com o servidor.
- **Carregar um jogo teste (treinamento)** - para acessar um jogo teste, cedido pela Federação, e **aprender como usar o programa**.

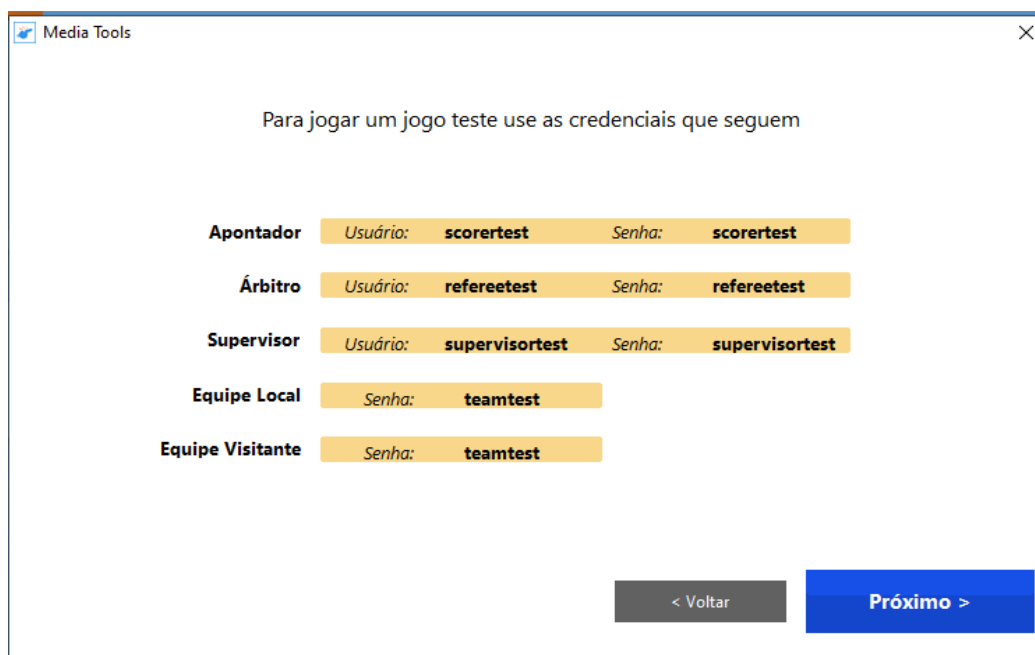


Nota: será solicitado selecionar a Federação relacionada com o jogo, assim como login e senha, disponibilizados pelas Federações, quando criar, carregar ou verificar jogos oficiais.

Para a fase de aprendizagem/treinamento, o caminho a ser utilizado será **CARREGAR UM JOGO TESTE (TREINAMENTO)** e durante as competições, **CARREGAR UM JOGO OFICIAL**. Antecipamos que o caminho escolhido sofre alterações em determinados momentos até chegar no jogo propriamente dito.

AO CLICAR EM **CARREGAR UM JOGO TESTE (TREINAMENTO)** ABRIRÁ UMA JANELA COM AS SENHAS.

Obs.: Quando clicar em Carregar um jogo oficial, não abrirá essa janela com senhas. A mesma será solicitada no caminho e serão encaminhadas as senhas oficiais posteriormente, quando for iniciar a competição.



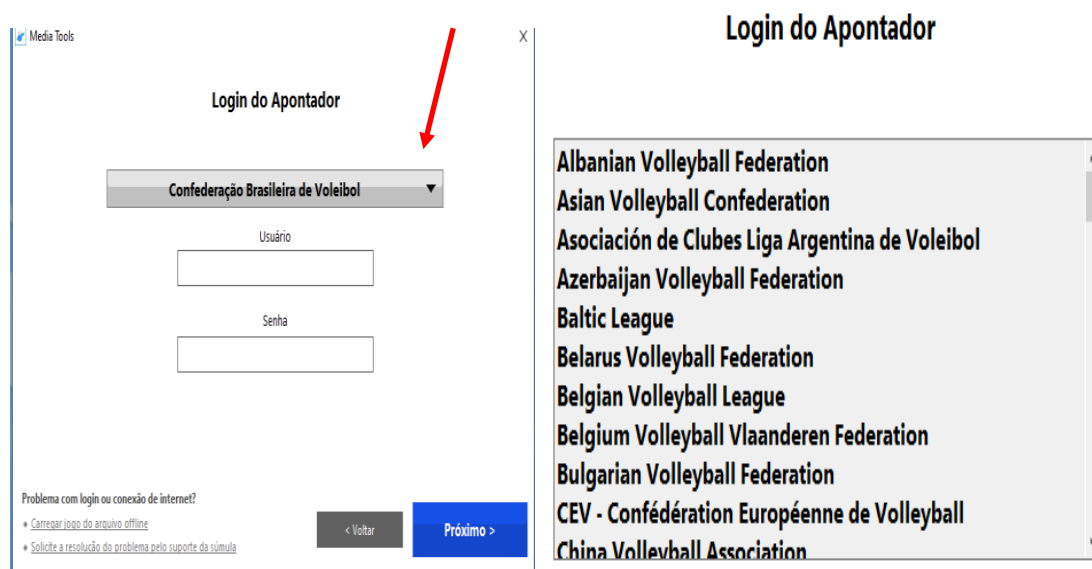
Media Tools

Para jogar um jogo teste use as credenciais que seguem

Apontador	Usuário: scorertest	Senha: scorertest
Árbitro	Usuário: refereetest	Senha: refereetest
Supervisor	Usuário: supervisortest	Senha: supervisortest
Equipe Local	Senha: teamtest	
Equipe Visitante	Senha: teamtest	

< Voltar Próximo >

Ao clicar em **Próximo** aparecerá na parte superior, uma seta para clicar e selecionar as federações, confederações, FIVB (cujos jogos estarão disponíveis ou não). Clicar e selecionar a **CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL**.



Media Tools

Login do Apontador

Confederação Brasileira de Voleibol

Usuário

Senha

Problema com login ou conexão de internet?

- Carregar jogo do arquivo offline
- Solicite a resolução do problema pelo suporte da simula

< Voltar Próximo >

Login do Apontador

- Albanian Volleyball Federation
- Asian Volleyball Confederation
- Asociación de Clubes Liga Argentina de Voleibol
- Azerbaijan Volleyball Federation
- Baltic League
- Belarus Volleyball Federation
- Belgian Volleyball League
- Belgium Volleyball Vlaanderen Federation
- Bulgarian Volleyball Federation
- CEV - Confédération Européenne de Volleyball
- China Volleyball Association

Depois de selecionar a Confederação Brasileira de Voleibol, preencher o nome de usuário e senha, **scoretest** e **clicar** em Próximo.

Media Tools

Login do Apontador

Confederação Brasileira de Vo...

Usuário

scoretest

Senha

Problema com login ou conexão de internet?

- Carregar jogo do arquivo offline
- Solicite a resolução do problema pelo suporte da súmula

< Voltar

Próximo >

Ao Clicar em Próximo, será disponibilizada na tela a opção de você escolher uma competição

Media Tools

Escolher uma competição

Test Competition - Test Championship

Última atualização: 30 Apr 2022 - 11:19

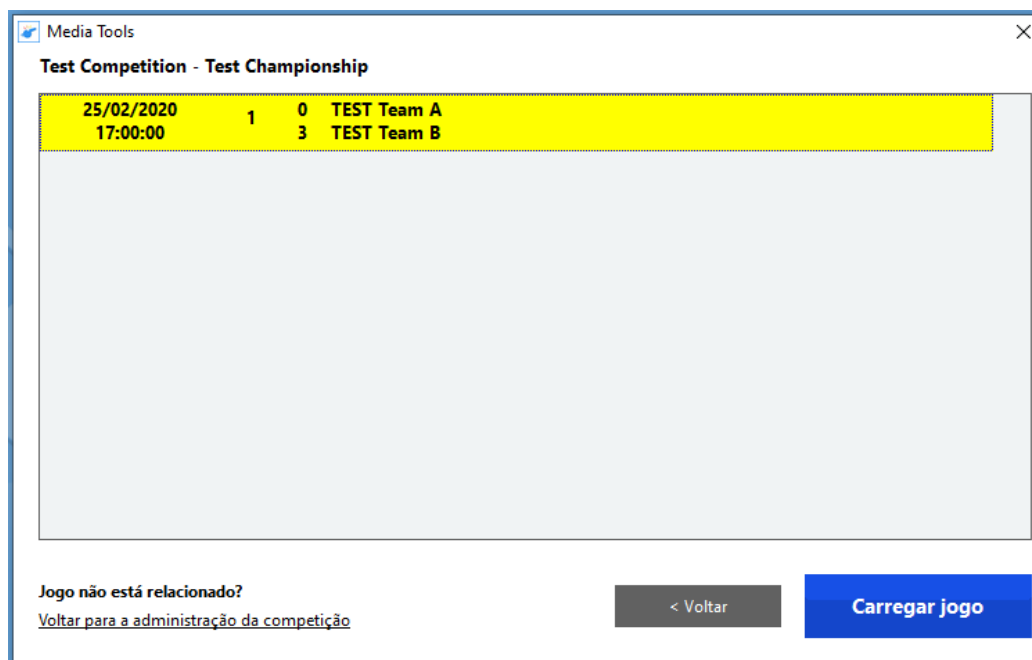
< Voltar

Próximo >

Se fosse um jogo oficial, ao clicar no **Próximo**, teríamos a escolha da competição conforme sua fase e na sequência o jogo propriamente dito.

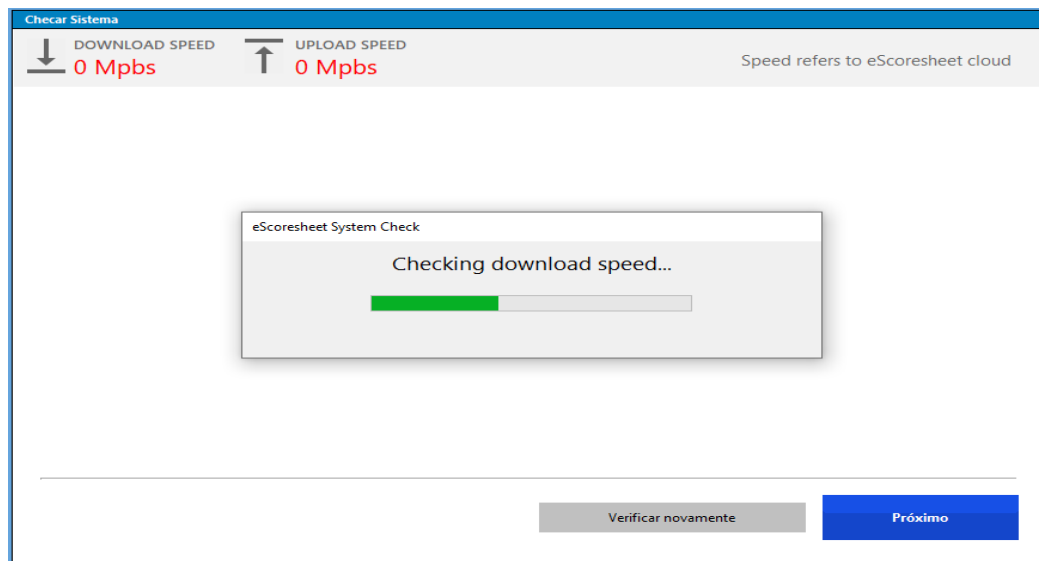


Escolhida a competição, clicar em **Próximo**. No nosso caso, de treinamento, abrirá um jogo disponibilizado para esse fim.



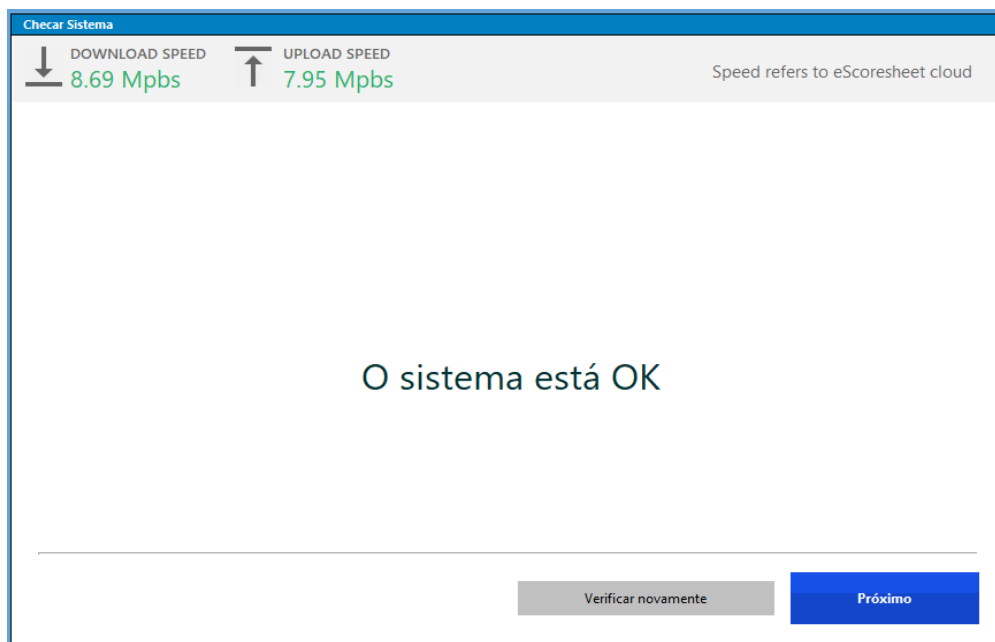
Clicar em **Carregar jogo**.

Neste momento o programa fará um teste no sistema

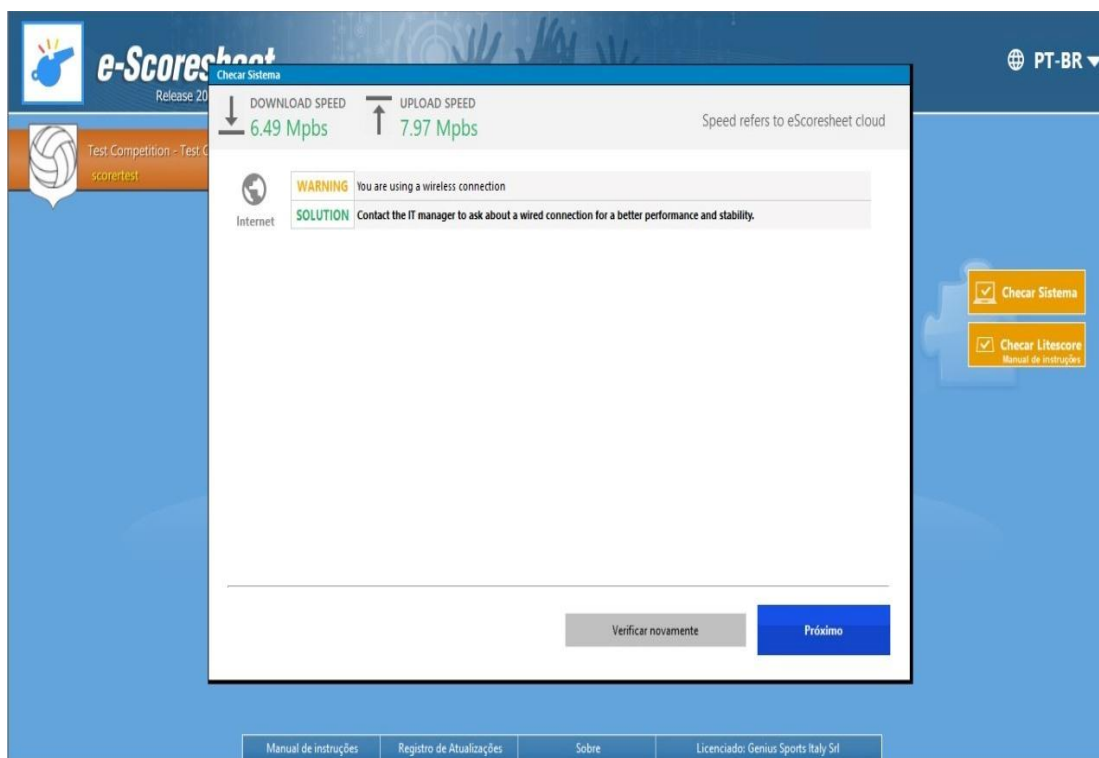


Teremos 2 situações após a checagem:

Se estiver sendo utilizado a internet a cabo, a checagem resultará



E se estiver utilizando internet wi fi, virá um alerta indicando utilização do cabo.



Em qualquer das situações, clicar em **Próximo**, onde abrirá a tela para o preenchimento da súmula propriamente dita.

The screenshot shows the 'Informações do jogo' (Game Information) form. The title is 'Test Competition - Test Championship'. The form includes fields for 'Nº do jogo' (1), 'Nº do dia' (1), 'Fase' (- Test Championsh), 'Data' (25/02/2020), 'Horário agendado' (17.00), and 'Horário real de início'. There are also fields for 'País', 'Cidade' (DF), 'Ginásio' (SESI TAGUATINGA), 'Espectadores', 'Pagantes' (€), and 'COVID' (TROCAR DE LADO - ATIVADO). The form is divided into sections for 'TEST Team A' and 'TEST Team B'. Below these, there are sections for '1º Árbitro', '2º Árbitro', 'Apontador', 'Assistente', 'Árbitro de Desafio', and 'Juiz de Linha # 1' through '# 4'. At the bottom, there's a section for 'Observações' with a 'FONE' field and 'OK' and 'Cancelar' buttons. A note at the bottom left says: 'O Live ScoreSupport deseja se comunicar com você: indique o número de telefone de uma pessoa que pode ser contactada para comunicações'.

ORIENTAÇÕES PARA O PREENCHIMENTO

Todo preenchimento feito pelo apontador deverá ser em caixa alta, exceto algum complemento que seguirá o mesmo padrão do registro já efetuado.

PREENCHIMENTO ANTES DO SORTEIO

VAMOS SUBDIVIDIR O PREENCHIMENTO

CABEÇALHO

Nome da competição e itens na sequência – deverão vir preenchidos – Não permite alteração.

Número do jogo – deverá vir preenchido– Não permite alteração.

Nº do dia – não preencher nada (a nível de informação, num evento, ele corresponde ao 1º dia, 2º dia...).

Fase – selecionar a fase correspondente, caso nada apareça preencher a mesma (PREENCHER CONFORME GUIA DE PREENCHIMENTO DE SÚMULA).

Data – já vem preenchida– Não permite alteração.

Horário agendado – é o horário programado para o jogo – já vem preenchido, MAS PERMITE ALTERAÇÃO.

Horário real de início – é o horário do início do jogo.

The screenshot displays a form titled 'Informações do jogo' (Match Information) for 'N1 Test Competition - Test Championship'. The form includes several input fields and buttons:

- Competition Name: Test Competition - Test Championship
- Match Type: TEST
- Gender: Masculino
- Club: Club 1.Male
- Match Number (Nº do jogo): 1
- Day Number (Nº do dia): 1
- Phase (Fase): Test Championsh
- Date (Data): 25/02/2020
- Scheduled Time (Horário agendado): 17.00
- Actual Start Time (Horário real de início): [Empty field]
- IDs: ID COMP = 41, ID MATCH = 914

NOME DAS EQUIPES

Em função da tabela, essas equipes já vem inseridas.

As cores das camisas das equipes serão selecionadas clicando na figura da camisa.



Ao clicar abrirá uma janela com as cores de camisas disponíveis.

Essa escolha em nada afeta o andamento do jogo e não há necessidade de aguardar as equipes chegarem para selecionar as cores. Você poderá voltar durante o jogo para essa tela.



NA SEQUÊNCIA:

País – NO JOGO OFICIAL vem preenchido, MAS PERMITE ALTERAÇÃO.

Cidade – vem preenchido, MAS PERMITE ALTERAÇÃO.

Ginásio – vem preenchido, MAS PERMITE ALTERAÇÃO.

Espectadores e Pagantes – não há necessidade de preencher, salvo solicitado por algum representante da competição.

COVID - este espaço permite a escolha entre TROCAR DE LADO ATIVADO ou TROCAR DE LADO DESATIVADO.

País	<input type="text"/>	Cidade	<input type="text" value="DF"/>	Ginásio	<input type="text" value="SESI TAQUATINGA"/>
Espectadores	<input type="text"/>	Pagantes	<input type="text" value="€"/>	COVID	<input type="text" value="TROCAR DE LADO - ATIVADO"/>

QUADRO DE APROVAÇÃO

Selecionar os árbitros. Caso não apareçam preencher o nome completo do árbitro no quadro *Nome de Família* e o seu Estado de procedência no quadro *Nat*.

Preencher o nome completo do Apontador, Apontador Assistente e Árbitro de Desafio quando houver.

Preencher os nomes completos dos Juízes de Linha, e conforme o Guia de Preenchimento de Súmula, **a nível nacional**, nas posições 1 e 3, quando somente dois juízes de linha atuarem.

Caso o nome seja muito grande, colocar a primeira letra dos nomes intermediários.

Supervisor: Não utilizaremos esse espaço.

	Nome de Família	Primeiro nome	Cidade/Região	Nat	
1º Árbitro	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Supervisor <input type="text" value="Supervisor Test Supervisor Test"/>
2º Árbitro	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Apontador	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Assistente	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Árbitro de Desafio	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Juiz de Linha # 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Juiz de Linha # 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Juiz de Linha # 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Juiz de Linha # 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Na parte inferior tem um espaço de comunicação (não utilizaremos) e o quadro de observações.

O Live ScoreSupport deseja se comunicar com você; indique o número de telefone de uma pessoa que pode ser contatada para comunicações

FONE

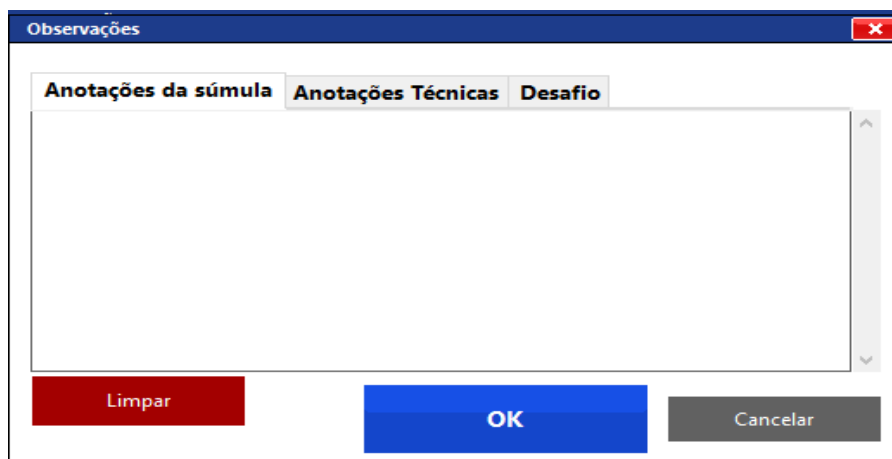
Observações

QUADRO DE OBSERVAÇÕES

Se necessário utilizá-lo nesse momento, **clique** em :

Observações

Utilizar o espaço de Anotações da Súmula. Para prosseguir, clicar em **Ok**.



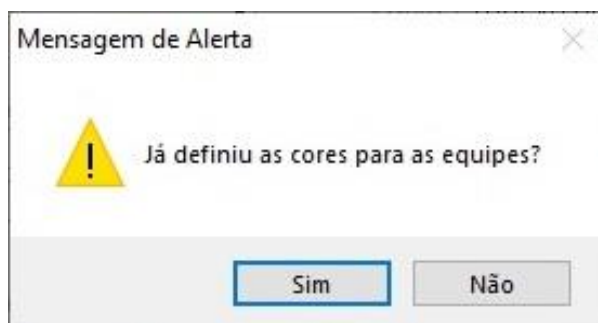
Ao preencher todos os dados iniciais, apertando o OK, caso tenha selecionado alguma cor de camisa, ele **avança** para a próxima página.

Se não selecionou nenhuma cor de camisa, ao clicar em OK, aparecerá uma janela perguntando se definiu as cores para as equipes.

Se responder que Sim, ele vai pra próxima tela.

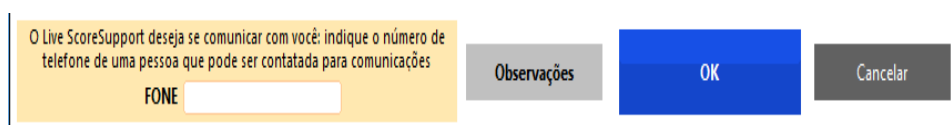
Se responder que Não, ele não sai da tela e permite que você faça a alteração.

De qualquer forma, posteriormente será possível retornar a essa tela.



CANCELAR

ATENÇÃO: se clicar no botão CANCELAR, perderá todos os dados inseridos e deverá refazer todo o processo.



PELO CAMINHO DO TREINAMENTO, ENTRARÁ Numa TELA INTERMEDIÁRIA para ambas as equipes, que é a relação nominal aprovada.

Para entender os vários modos de preenchimento da relação nominal, clique em Carregar a relação de jogadores completa.

TEST Team A

Esta Relação Nominal foi aprovada online.
Certifique-se de que a informação sobre jogadores e comissão técnica está correta.
Você pode modificar o Número da Camisa, Função do Jogador, e Comissão Técnica.

Há algum outro dado perdido ou incorreto?

- Baixar a relação nominal aprovada novamente
- Carregar a Relação de Jogadores completa
- Incompleta ou Ausente

Jogador na Relação Nominal

N	ID	Nome de Família	Primeiro nome	Cap/Lib
1	TEST1	Test Athlete 1	Test Athlete 1	
2	TEST2	Test Athlete2	Test Athlete2	Líbero 2
3	TEST3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	
4	TEST4	Test Athlete 4	Test Athlete 4	
6	TEST6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	Líbero 1
7	TEST7	Test Athlete 7	Test Athlete 7	
8	TEST8	Test Athlete 8	Test Athlete 8	
9	TEST9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
10	TEST10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	Capitão
11	TEST11	Test Athlete 11	Test Athlete 11	
12	TEST12	Test Athlete 12	Test Athlete 12	
13	TEST13	Test Athlete 13	Test Athlete 13	
14	TEST14	Test Athlete 14	Test Athlete 14	
15	TEST5	Test Athlete 15	Test Athlete 15	

14 Jogador na Relação Nominal Remover

	ID	Nome de Família	Primeiro nome
selecionar			
selecionar			
selecionar			
selecionar			
selecionar			

Observações << Anterior Próximo >> Cancelar

PRÓXIMA TELA

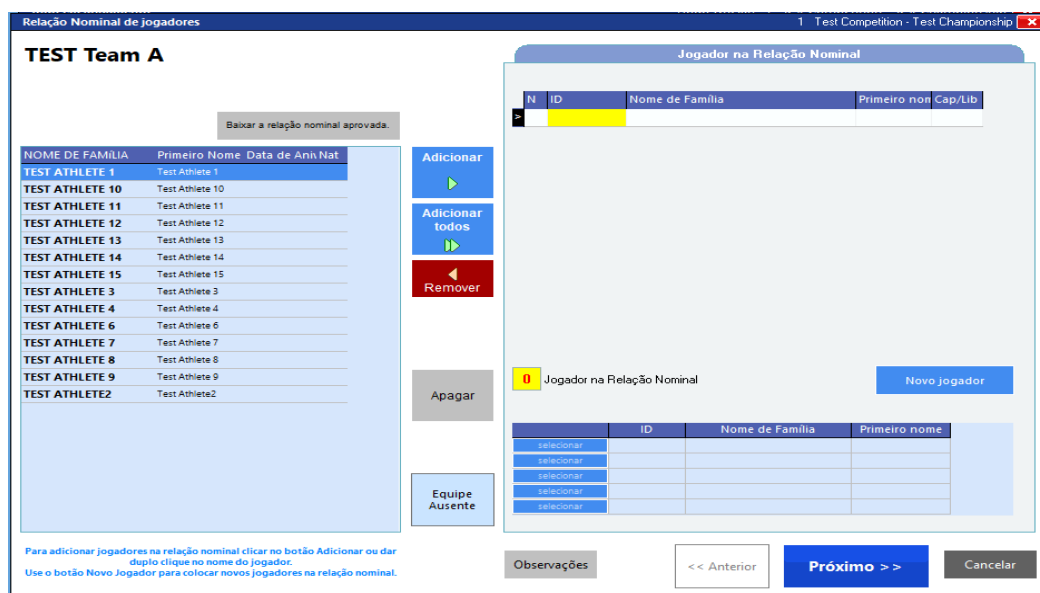
RELAÇÃO NOMINAL

É onde colocaremos todos os dados das equipes

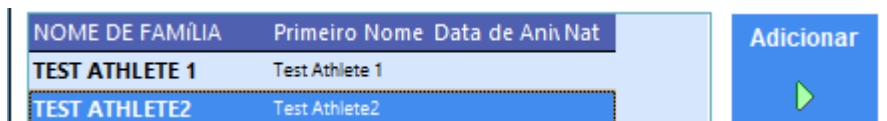
São vários os modos de preenchimento

Conforme o caminho que você escolher para o jogo você se deparará com duas situações de telas:

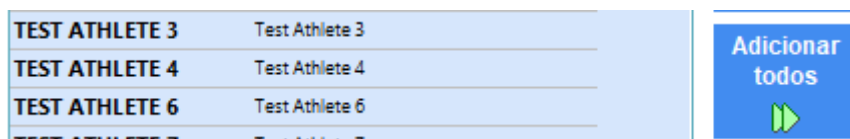
1) Com a relação nominal completa **do seu lado esquerdo**



a) Através da relação nominal que foi entregue pelos técnicos, você poderá conferir e adicionar, **UM A UM**, clicando no atleta e em seguida no botão **Adicionar**.



b) Você poderá adicionar **TODOS DE UMA VEZ** através do botão **Adicionar todos**



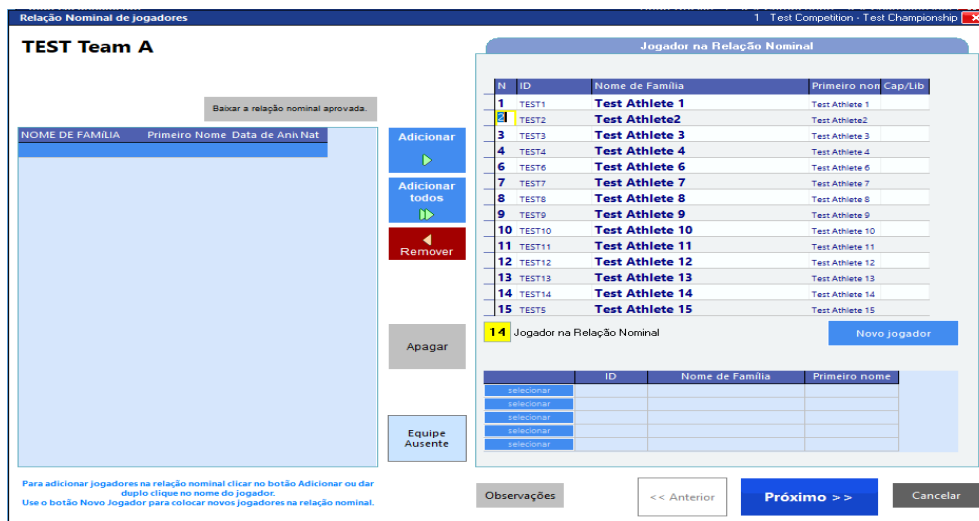
c) Automaticamente, ao colocar todos o jogadores poderá ser necessário retirar algum. Basta selecionar e clicar em Remove



2) Com a relação completa **do seu lado direito**

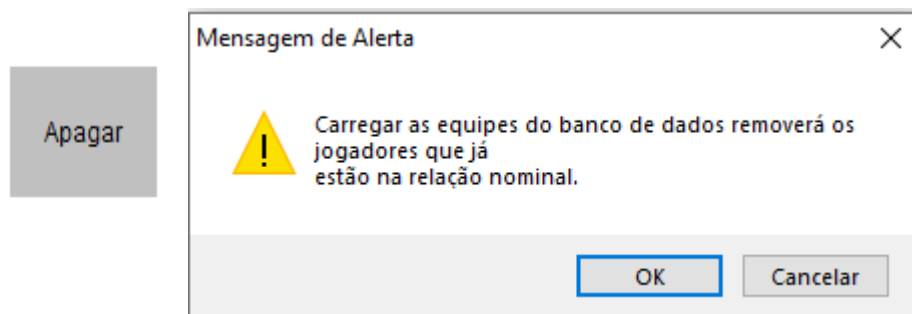
a) Verifique através da relação nominal entregue pelo técnico se todos da lista estão INSCRITOS

- b) Utilizar o botão Remover, se necessário, para retirar da lista os que não estão inscritos na relação

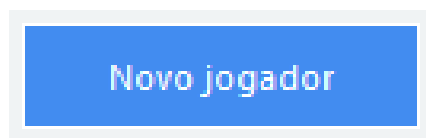


Em qualquer das situações, o programa colocará as equipes em ordem numérica.

Se você clicar no botão **Apagar** ele removerá tudo que estiver à direita e lançará para a esquerda, emitindo antes um alerta.



Se não houver um atleta no programa, mas constar na relação nominal, você poderá adicioná-lo através do botão:



A numeração do atleta poderá ser modificada, clicando no número que consta na relação e inserindo o mesmo manualmente.

4	TEST4	Test Athlete 4
6	TEST6	Test Athlete 6
7	TEST7	Test Athlete 7
8	TEST8	Test Athlete 8
9	TEST9	Test Athlete 9
10	TEST10	Test Athlete 10
11	TEST11	Test Athlete 11
12	TEST12	Test Athlete 12
13	TEST13	Test Athlete 13
14	TEST14	Test Athlete 14
15	TEST5	Test Athlete 15

NA TELA tem um indicador de quantos atletas constam na relação nominal.

É um auxiliar para que se faça a verificação do número de jogadores inscritos.

N	ID	Nome de Família
1	TEST1	Test Athlete 1
2	TEST2	Test Athlete2
3	TEST3	Test Athlete 3
4	TEST4	Test Athlete 4
6	TEST6	Test Athlete 6
7	TEST7	Test Athlete 7
8	TEST8	Test Athlete 8
9	TEST9	Test Athlete 9
10	TEST10	Test Athlete 10
11	TEST11	Test Athlete 11
12	TEST12	Test Athlete 12
13	TEST13	Test Athlete 13
14	TEST14	Test Athlete 14
15	TEST5	Test Athlete 15
14	Jogador na Relação Nominal	

E se exceder a inscrição de 14 jogadores na relação nominal, o programa avisará.

Jogador na Relação Nominal

N	ID	Nome de Família	Primeiro nome	Cap/Lib
2	TEST2	Test Athlete2	Test Athlete2	
3	TEST3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	
4	TEST4	Test Athlete 4	Test Athlete 4	
6	TEST6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	
7	TEST7	Test Athlete 7	Test Athlete 7	
8	TEST8	Test Athlete 8	Test Athlete 8	
9	TEST9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	

Mensagem de Alerta

O número de jogadores da equipe TEST Team A é maior que 14.

OK

15 Jogador na Relação Nominal Novo jogador

Capitão da equipe e Líberos

No fim da linha de cada número você tem a opção para clicar e abrir uma janela onde poderá indicar o capitão e os líberos de cada equipe. Se estiver corretamente configurada no início do programa aparecerá também a opção do Capitão/líbero.

1 Test Competition - Test Championship

Jogador na Relação Nominal

N	ID	Nome de Família	Primeiro nome	Cap/Lib
1	TEST1	Test Athlete 1	Test Athlete 1	
2	TEST2	Test Athlete2	Test Athlete2	
3	TEST3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	
4	TEST4	Test Athlete 4	Test Athlete 4	
6	TEST6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	
7	TEST7	Test Athlete 7	Test Athlete 7	
8	TEST8	Test Athlete 8	Test Athlete 8	
9	TEST9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
10	TEST10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	
11	TEST11	Test Athlete 11	Test Athlete 11	
12	TEST12	Test Athlete 12	Test Athlete 12	
13	TEST13	Test Athlete 13	Test Athlete 13	
14	TEST14	Test Athlete 14	Test Athlete 14	
15	TEST5	Test Athlete 15	Test Athlete 15	

Capitão
Líbero 1
Líbero 2
Capitão Líbero 1
Capitão Líbero 2

14 Jogador na Relação Nominal Novo jogador

Se estiver lançada alguma indicação incorreta, clicar no espaço vazio, para que o mesmo seja removido.

9	TEST9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
10	TEST10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	
11	TEST11	Test Athlete 11	Test Athlete 11	
12	TEST12	Test Athlete 12	Test Athlete 12	

OBS.: Caso selecione dois jogadores como Libero 1 ou Líbero 2, ou não indicar o capitão, ou indicar dois capitães, o programa não continuará.

Ao tentar sair através do ok, ele abrirá uma janela com os respectivos alertas

Dê **ok** para o alerta e corrija o que for necessário

Exemplos:

Equipe com **2 Líberos 1** ou **2 Líberos 2**

The screenshot shows a window titled "1 Test Competition - Test Championship". Inside, there is a sub-window titled "Jogador na Relação Nominal" containing a table with the following data:

N	ID	Nome de Família	Primeiro non	Cap/Lib
1	TEST1	Test Athlete 1	Test Athlete 1	Líbero 1
2	TEST2	Test Athlete2	Test Athlete2	
3	TEST3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	
4	TEST4	Test Athlete 4	Test Athlete 4	
6	TEST6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	
7	TEST7	Test Athlete 7	Test Athlete 7	
8	TEST8	Test Athlete 8	Test Athlete 8	Líbero 1
9	TEST9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
10	TEST10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	Capitão
11	TEST11	Test Athlete 11	Test Athlete 11	
12	TEST12	Test Athlete 12	Test Athlete 12	
13	TEST13	Test Athlete 13	Test Athlete 13	
14	TEST14	Test Athlete 14	Test Athlete 14	
15	TEST15	Test Athlete 15	Test Athlete 15	

An alert dialog box titled "Mensagem de Alerta" is overlaid on the table. It contains a yellow warning icon and the text: "Dois ou mais Libero 1 ou Libero 2 foram assinalados." Below the text is an "OK" button.

Equipe **sem** indicar o capitão

The screenshot shows a window titled "1 Test Competition - Test Championship" with a sub-header "Jogador na Relação Nominal". A table lists 15 athletes with columns for N, ID, Nome de Família, Primeiro non, and Cap/Lib. The "Cap/Lib" column is empty for all athletes. An alert dialog box is displayed in the foreground with the text: "É necessário definir o Capitão da equipe na coluna Cap/Lib".

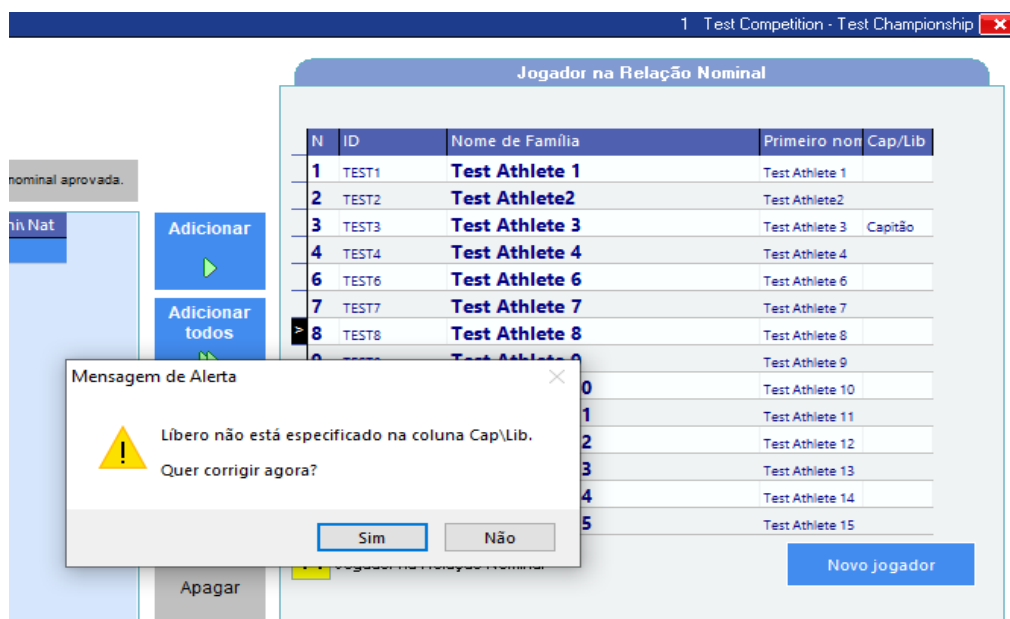
N	ID	Nome de Família	Primeiro non	Cap/Lib
1	TEST1	Test Athlete 1	Test Athlete 1	Libero 1
2	TEST2	Test Athlete2	Test Athlete2	
3	TEST3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	
4	TEST4	Test Athlete 4	Test Athlete 4	
6	TEST6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	
7	TEST7	Test Athlete 7	Test Athlete 7	
8	TEST8	Test Athlete 8	Test Athlete 8	Libero 2
9	TEST9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
10	TEST10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	
11	TEST11	Test Athlete 11	Test Athlete 11	
12	TEST12	Test Athlete 12	Test Athlete 12	
13	TEST13	Test Athlete 13	Test Athlete 13	
14	TEST14	Test Athlete 14	Test Athlete 14	
15	TEST15	Test Athlete 15	Test Athlete 15	

Equipe com 2 capitães

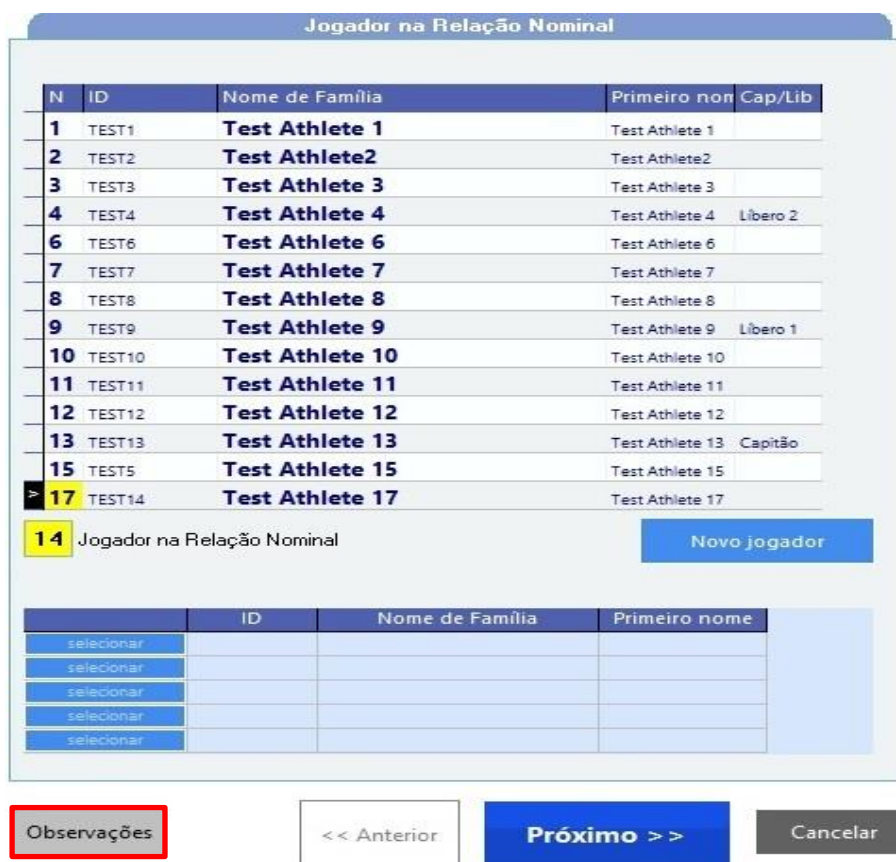
The screenshot shows a window titled "1 Test Competition - Test Championship" with a sub-header "Jogador na Relação Nominal". A table lists 15 athletes with columns for N, ID, Nome de Família, Primeiro non, and Cap/Lib. The "Cap/Lib" column contains "Libero 1" for athlete 1, "Capitão" for athlete 3, and "Cap Lib 2" for athlete 8. An alert dialog box is displayed in the foreground with the text: "É necessário definir somente um capitão para cada equipe na coluna Cap/Lib".

N	ID	Nome de Família	Primeiro non	Cap/Lib
1	TEST1	Test Athlete 1	Test Athlete 1	Libero 1
2	TEST2	Test Athlete2	Test Athlete2	
3	TEST3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	Capitão
4	TEST4	Test Athlete 4	Test Athlete 4	
6	TEST6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	
7	TEST7	Test Athlete 7	Test Athlete 7	
8	TEST8	Test Athlete 8	Test Athlete 8	Cap Lib 2
9	TEST9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
10	TEST10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	
11	TEST11	Test Athlete 11	Test Athlete 11	
12	TEST12	Test Athlete 12	Test Athlete 12	
13	TEST13	Test Athlete 13	Test Athlete 13	
14	TEST14	Test Athlete 14	Test Athlete 14	
15	TEST15	Test Athlete 15	Test Athlete 15	

Se não selecionar nenhum líbero também abrirá uma janela perguntando se quer fazer a inclusão, e se a equipe realmente não tiver Líberos é só clicar em **não** e prosseguir.



Na tela da relação nominal também temos a opção de lançar alguma observação, se necessária.



COMISSÃO TÉCNICA

Do lado esquerdo, selecionar a função.

	ID	Nome de Família	Primeiro nome
selecionar			
selecionar			
selecionar			
selecionar			
selecionar			

Vamos seguir conforme as instruções do **guia de preenchimento de súmula** conforme o regulamento e função de cada um.

	ID	Nome de Família	Primeiro nome
<input type="text" value="selecionar"/>			
<input type="text" value="selecionar"/>			
<input type="text" value="selecionar"/>			
<input type="text" value="selecionar"/>			
<input type="text" value="selecionar"/>			

Técnico
Assistente Técnico
Médico
Fisioterapeuta
Administrador
Outro
Auxiliar Técnico
Preparador Físico
Massagista

<< Anterior **Próximo >>** Cancelar

Do lado direito, utilizar apenas o **espaço** do **Nome de Família** para preencher os nomes dos membros da comissão técnica, Preencher Nome e último sobrenome.

	ID	Nome de Família	Primeiro nome
Técnico			
selecionar			
selecionar			
selecionar			
selecionar			

Se houver o preenchimento do nome de um membro da comissão técnica, mas não for seleccionada a sua função, aparecerá um alerta na imagem.

The screenshot shows an error dialog box titled "e-Scoresheet" with a warning icon. The message reads: "O procedimento não foi definido corretamente para PAULO MARIANO. Quer corrigir isso agora?" with "Sim" and "Não" buttons. In the background, a table lists players with "PAULO MARIANO" highlighted in yellow, and a "Novo jogador" button is visible.

	ID	Nome de Família	Primeiro nome
Técnico		ROBSON SILVA	
seleccionar		PAULO MARIANO	
seleccionar			
seleccionar			
seleccionar			

Depois de finalizar todo o preenchimento da relação nominal desta equipe, clicar em **Próximo**, seguirá para a tela da próxima equipe, que é a repetição do que fizemos na tela anterior

Se for necessário voltar pra equipe anterior, clicar em **Anterior**.

The screenshot shows a list of test athletes (10-14) and a player selection screen. The player selection screen includes a table with columns "ID", "Nome de Família", and "Primeiro nome", and a "Remover" button. Navigation buttons "Anterior", "Ok", and "Cancelar" are at the bottom.

	ID	Nome de Família	Primeiro nome
seleccionar			
seleccionar			
seleccionar			
seleccionar			
seleccionar			

Ao terminar o preenchimento dos dados das duas equipes, ao clicar em ok, virá um campo para o preenchimento da senha para validar a relação nominal de cada equipe.

Para ambas as equipes as senhas são as mesmas **jolly**, porém o programa prossegue mesmo sem a inserção dessas senhas, ao clicar em Continuar, porém posteriormente quando entrar na tela de jogo, a validação da relação nominal estará pendente.

Para os jogos oficiais as senhas serão encaminhadas no período da competição.

Validação da Relação Nominal

Problema com Login?
[qui para enviar solicitação de resolução de problemas para o suporte da súmula.](#)

Equipe Local TEST Team A

Equipe Visitante TEST Team B

senha

Login

Login

Visualizar Relação Nominal

Continuar

Formações Iniciais

Genius Sports Italy Srl

S	TO	Pt	Set	Horário	Pt	TO	S
0	0	0	1		0	0	0

0 0 0

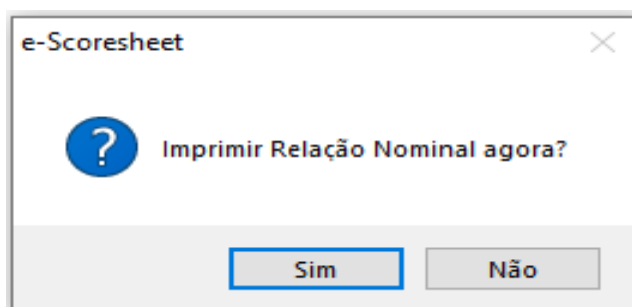
Imprimir Opções Informações do jogo Observações Salvar&Sair

Interromper Jogo

Ao clicar em Continuar, virá um aviso perguntando se quer imprimir a Relação Nominal, que é a folha que é utilizada para as assinaturas dos técnicos e capitães das equipes antes do jogo.

Clicar em Sim para impressão.

Clicar em Não, se for utilizada na competição assinaturas eletrônicas.



Modelo da Relação Nominal impressa.

Test Competition - Test Championship <i>Masculino, Club 1.Male</i>		Jogo nº: 1	Dia: 1	25 Feb 2020	Cidade: DF	Pais: Brasil
				17.00.00	Ginásio: SESI TAGUATINGA	

Apresentação da equipe


TEST Team A			
Nº	Nome do jogador	Nat.	Nº Licença
1	TEST ATHLETE 1 Test Athlete 1		TEST1
2	TEST ATHLETE2 Test Athlete2		TEST2
3	L1 TEST ATHLETE 3 Test Athlete 3		TEST3
4	TEST ATHLETE 4 Test Athlete 4		TEST4
6	TEST ATHLETE 6 Test Athlete 6		TEST6
7	TEST ATHLETE 7 Test Athlete 7		TEST7
8	TEST ATHLETE 8 Test Athlete 8		TEST8
9	TEST ATHLETE 9 Test Athlete 9		TEST9
10	TEST ATHLETE 10 Test Athlete 10		TEST10
11	L2 TEST ATHLETE 11 Test Athlete 11		TEST11
12	TEST ATHLETE 12 Test Athlete 12		TEST12
13	TEST ATHLETE 13 Test Athlete 13		TEST13
14	TEST ATHLETE 14 Test Athlete 14		TEST14
15	TEST ATHLETE 15 Test Athlete 15		TEST15
Membros oficiais admitidos no banco			
T	ROBSON SILVA		
AT	PAULO MARIANO		
AT2	FELIPE GARCIA		
F	MARCOS OLIVEIRA		
M	JOÃO NASCIMENTO		

TEST Team B			
Nº	Nome do jogador	Nat.	Nº Licença
1	C TEST ATHLETE A Test Athlete A		TESTA
2	TEST ATHLETE B Test Athlete B		TESTB
3	L1 TEST ATHLETE C Test Athlete C		TESTC
4	TEST ATHLETE D Test Athlete D		TESTD
5	L2 TEST ATHLETE E Test Athlete E		TESTE
6	TEST ATHLETE F Test Athlete F		TESTF
7	TEST ATHLETE G Test Athlete G		TESTG
8	TEST ATHLETE H Test Athlete H		TESTH
9	TEST ATHLETE I Test Athlete I		TESTI
10	TEST ATHLETE L Test Athlete L		TESTL
11	TEST ATHLETE M Test Athlete M		TESTM
12	TEST ATHLETE N Test Athlete N		TESTN
13	TEST ATHLETE O Test Athlete O		TESTO
14	TEST ATHLETE P Test Athlete P		TESTP
Membros oficiais admitidos no banco			
T	ANTONIO FELISBERTO		
AT	BRUNO ALVARENGA		
AT	CARLOS RODRIGUES		
F	FRANCISCO BORGES		
MG	GUILHERME ALMEIDA		

Assinatura

Técnico

Capitão

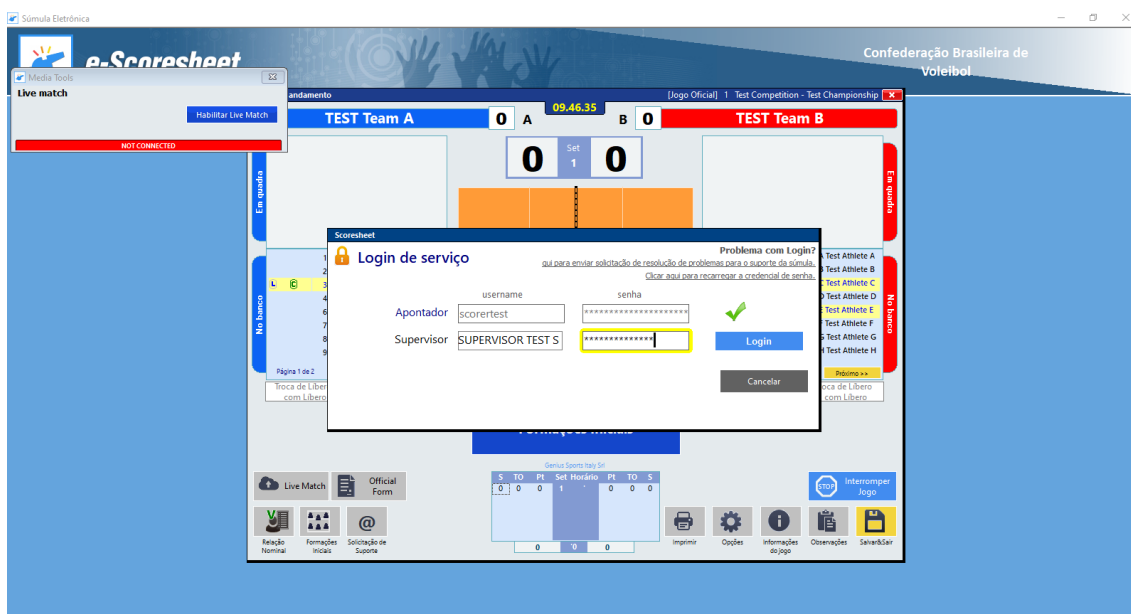


Printed by eScoresheet Release 2022.03.02

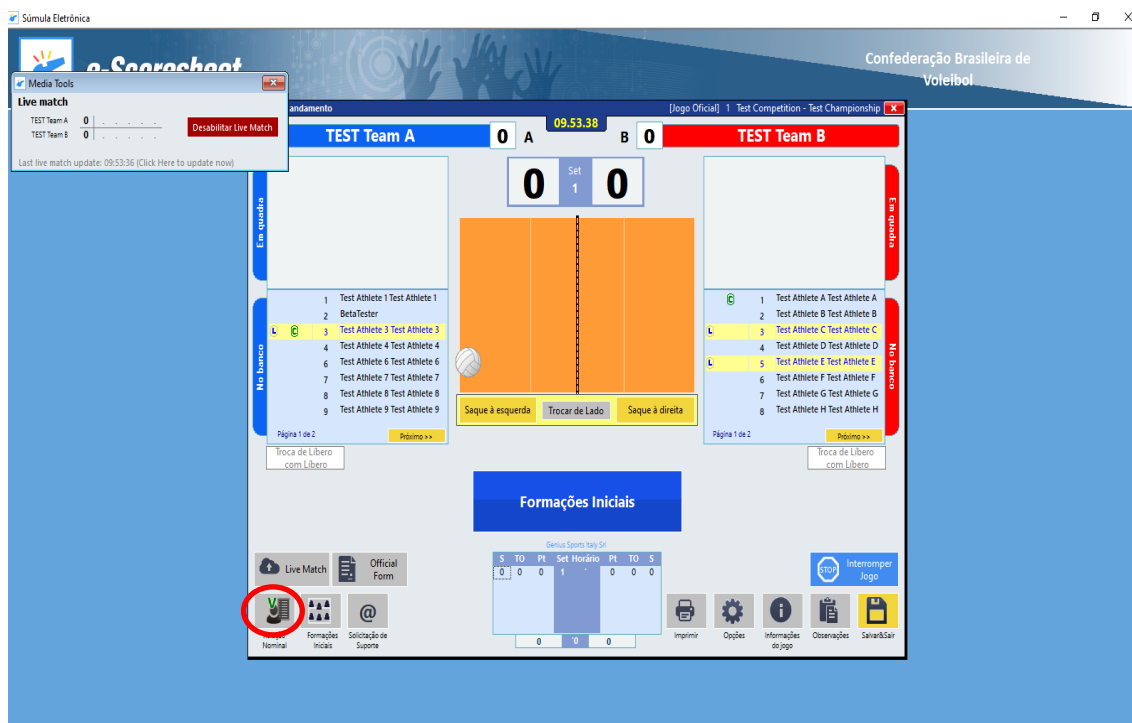
Depois de preenchida a senha, o programa atualizará a relação nominal e em seguida, entrará na tela de jogo.



Após atualizar a relação nominal, abrirá uma tela para que se preencha a senha do apontador **scorertest** (preencher) e a senha do Supervisor, **supervisortest** (desnecessária para prosseguir)



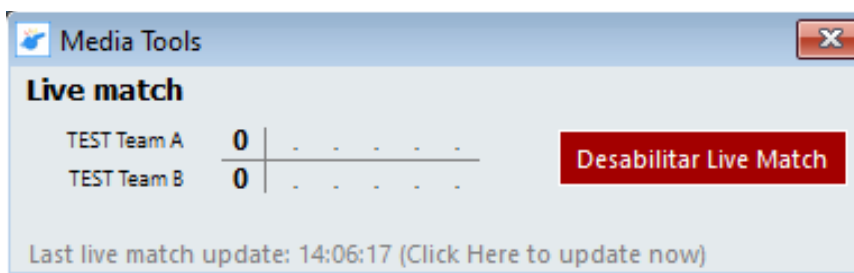
Obs.: Mesmo entrando na tela de jogo, será possível retornar às relações nominais das equipes, clicando em Relação Nominal e refazendo o processo das mesmas, caso seja constatado algum equívoco no momento da conferência dos técnicos e dos capitães das equipes.



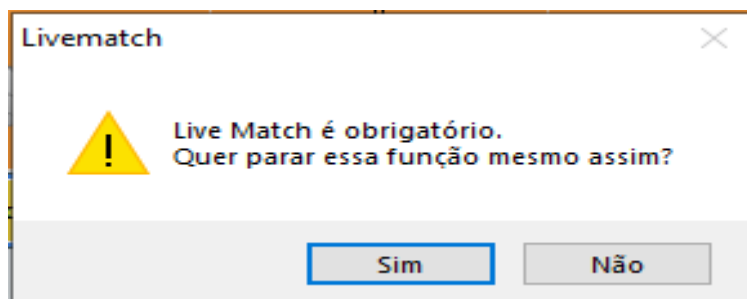
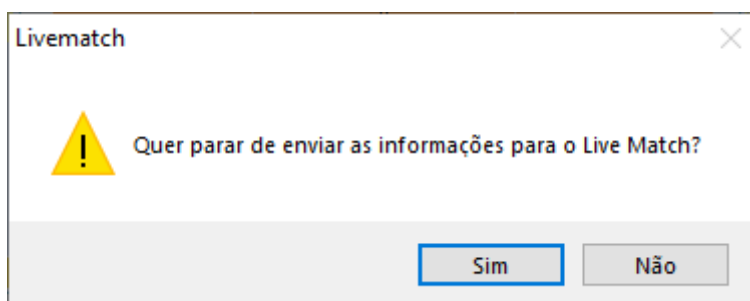
Obs.: Sobreposto a essa tela virá um aviso perguntando se quer desabilitar o jogo ao vivo.

Quando todas as senhas solicitadas forem preenchidas, o programa habilitará o jogo ao vivo.

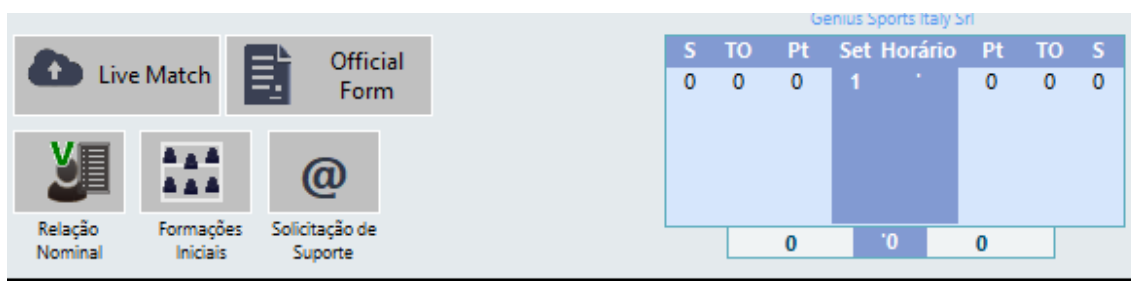
Clicar em Desabilitar (somente) para o jogo teste.



E clicar em Sim para as mensagens posteriores.



Para habilitar o jogo ao vivo em qualquer momento basta clicar no inferior da página em Live Match.



The interface shows a navigation bar with several buttons: "Live Match" (with a cloud icon), "Official Form" (with a document icon), "Relação Nominal" (with a 'V' icon), "Formações Iniciais" (with a group of people icon), and "Solicitação de Suporte" (with an '@' icon). To the right, there is a match score table for "Genius Sports Italy Srl".

S	TO	Pt	Set	Horário	Pt	TO	S
0	0	0	1		0	0	0
			0	0	0		

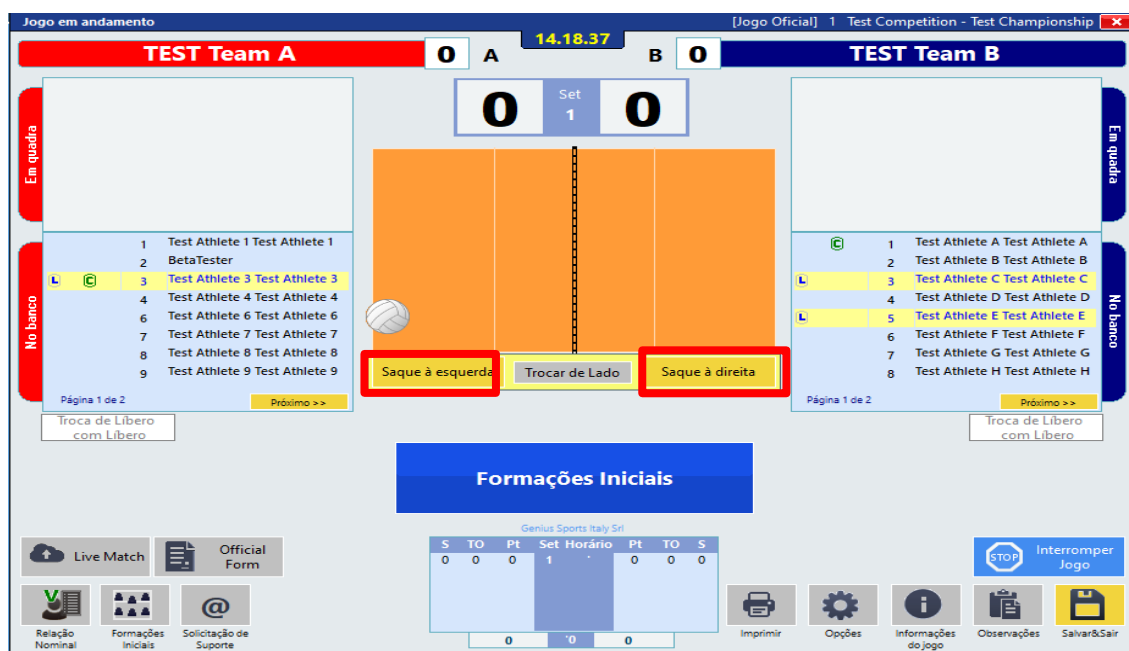
APÓS O SORTEIO

Em seguida virão as informações do sorteio

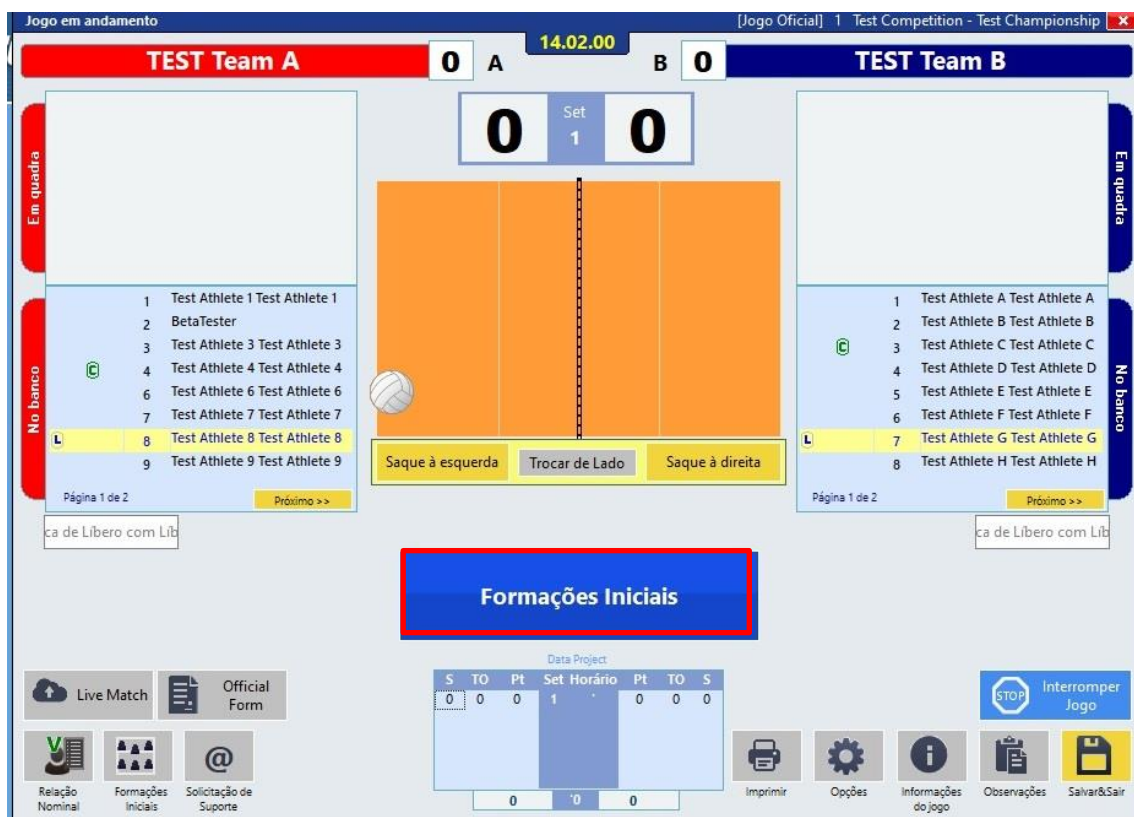
Clique em **Trocar de Lado** se for preciso trocar os lados das equipes



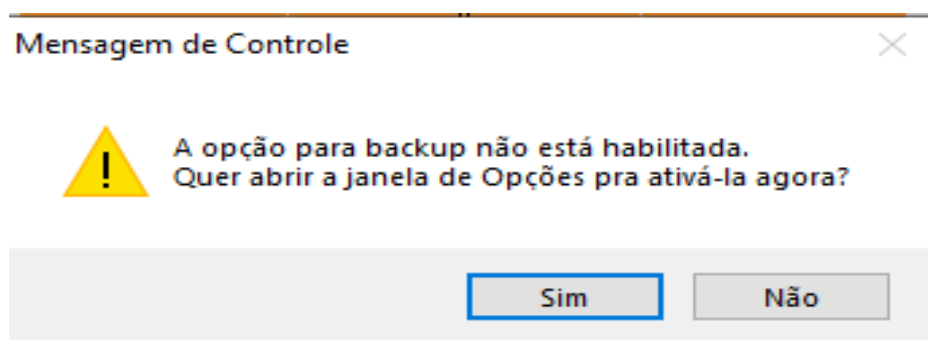
E se necessário mudar o lado da equipe que irá iniciar **sacando**, basta clicar em **Saque à esquerda** ou **Saque à direita**.



Assim que a ordem de saque chegar, clicar em **Formações Iniciais**

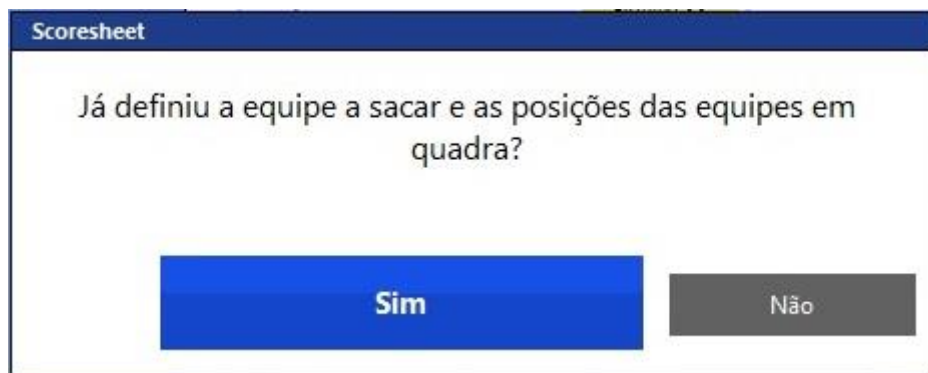


Se não for inserida anteriormente um pen drive para que o jogo seja salvo, abrirá uma mensagem perguntando se quer habilitar a função do **backup**.



Para a Superliga, utilizaremos um pen drive para realização do backup. Então, clicar em Sim.

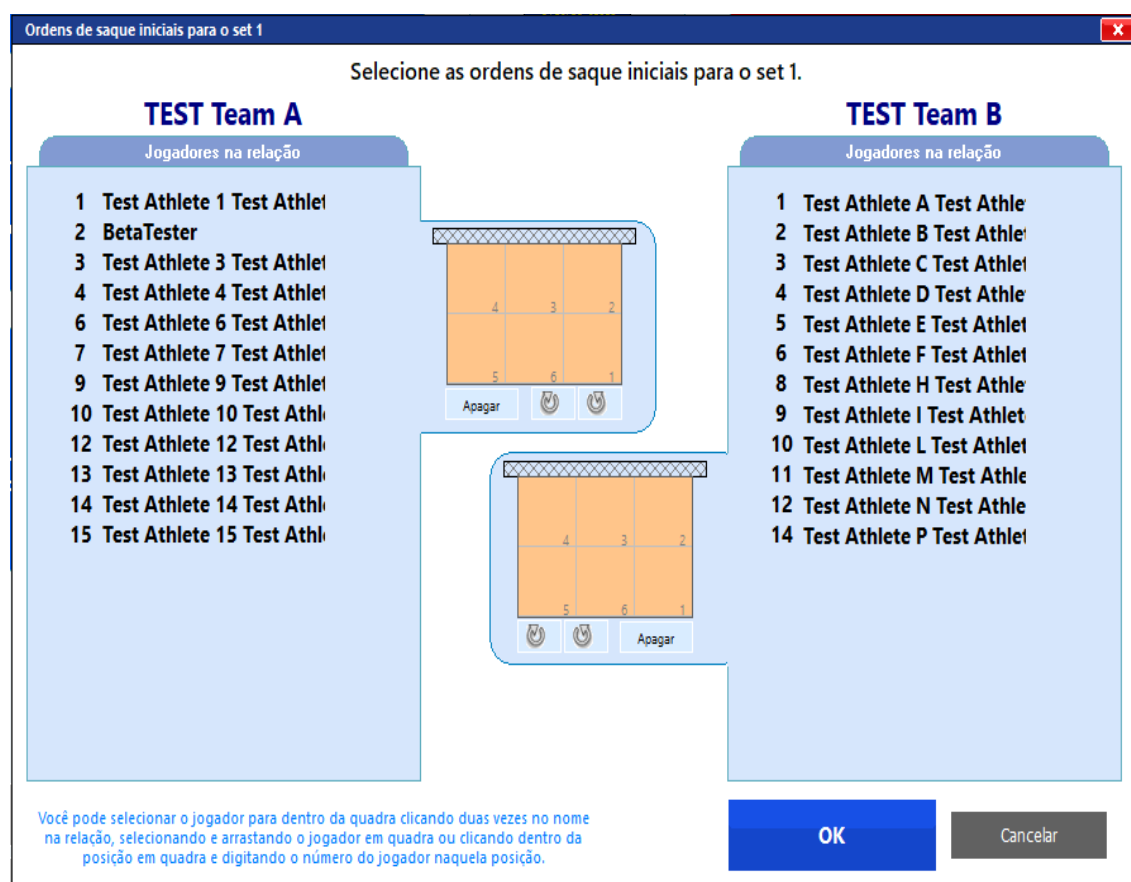
Ao sair dessa tela, **caso não tenha feito**, abrirá um LEMBRETE perguntando se já definiu a equipe que saca e as posições das equipes em quadra.



Se clicar em **Não**, ele voltará à tela para incluir os dados.

Se clicar em **Sim**, ABRIRÁ A TELA PARA O REGISTRO DA FORMAÇÃO.

Essa relação que se abre contém somente **os jogadores regulares** ou seja, não aparecem os jogadores Líberos, já que os mesmos não podem ser inseridos na formação inicial.



Poderá escolher a SUA forma de inserir o registro dentre essas 3 opções:

- 1) Na relação nominal, clicando 2 vezes sobre o nome do jogador, o programa seguirá a ordem 1 a 6

Ordens de saque iniciais para o set 1

Selecione as ordens de saque iniciais para o set 1.

TEST Team A
Jogadores na relação

- 1 Test Athlete 1 Test Athlet
- 2 BetaTester
- 3 Test Athlete 3 Test Athlet
- 4 Test Athlete 4 Test Athlet
- 6 Test Athlete 6 Test Athlet
- 7 Test Athlete 7 Test Athlet
- 9 Test Athlete 9 Test Athlet
- 10 Test Athlete 10 Test Athl
- 12 Test Athlete 12 Test Athl
- 13 Test Athlete 13 Test Athl
- 14 Test Athlete 14 Test Athl
- 15 Test Athlete 15 Test Athl

TEST Team B
Jogadores na relação

- 1 Test Athlete A Test Athle
- 2 Test Athlete B Test Athle
- 3 Test Athlete C Test Athlet
- 4 Test Athlete D Test Athle
- 5 Test Athlete E Test Athlet
- 6 Test Athlete F Test Athlet
- 8 Test Athlete H Test Athle
- 9 Test Athlete I Test Athlet
- 10 Test Athlete L Test Athlet
- 11 Test Athlete M Test Athle
- 12 Test Athlete N Test Athle
- 14 Test Athlete P Test Athlet

Você pode selecionar o jogador para dentro da quadra clicando duas vezes no nome na relação, selecionando e arrastando o jogador em quadra ou clicando dentro da posição em quadra e digitando o número do jogador naquela posição.

OK Cancelar

- 2) Na parte **laranja**, clicando para abrir o espaço e inserindo o número

Ordens de saque iniciais para o set 1

Selecione as ordens de saque iniciais para o set 1.

TEST Team A
Jogadores na relação

- 1 Test Athlete 1 Test Athlet
- 2 BetaTester
- 3 Test Athlete 3 Test Athlet
- 4 Test Athlete 4 Test Athlet
- 6 Test Athlete 6 Test Athlet
- 7 Test Athlete 7 Test Athlet
- 9 Test Athlete 9 Test Athlet
- 10 Test Athlete 10 Test Athl
- 12 Test Athlete 12 Test Athl
- 13 Test Athlete 13 Test Athl
- 14 Test Athlete 14 Test Athl
- 15 Test Athlete 15 Test Athl

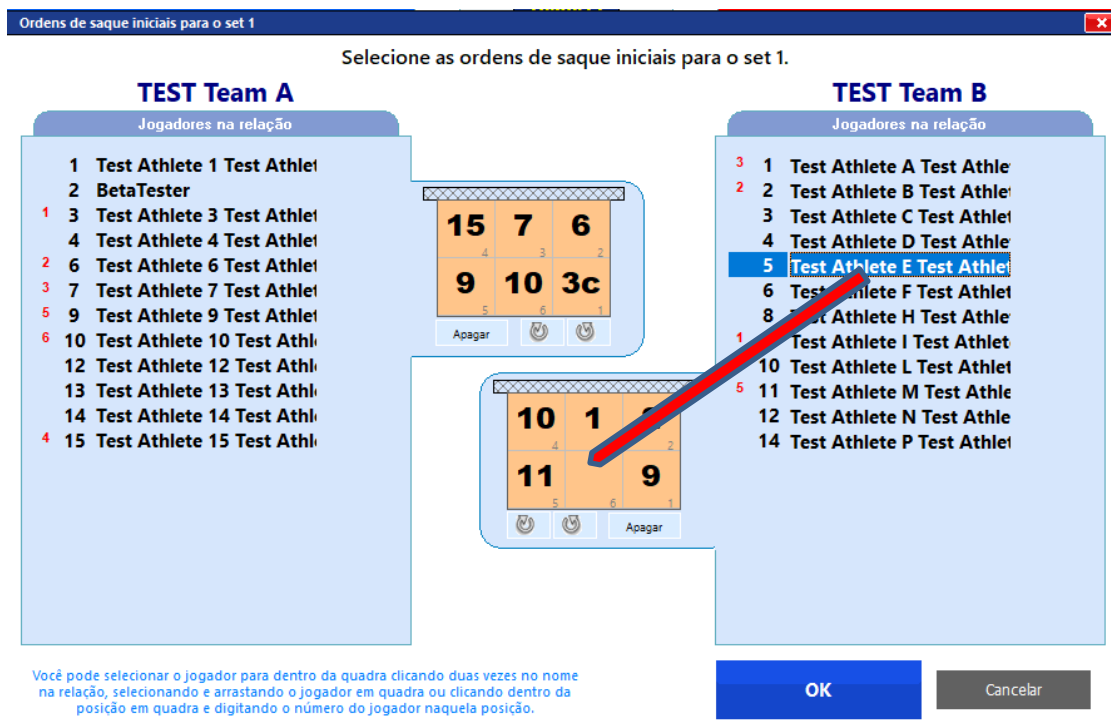
TEST Team B
Jogadores na relação

- 1 Test Athlete A Test Athle
- 2 Test Athlete B Test Athle
- 3 Test Athlete C Test Athlet
- 4 Test Athlete D Test Athle
- 5 Test Athlete E Test Athlet
- 6 Test Athlete F Test Athlet
- 8 Test Athlete H Test Athle
- 9 Test Athlete I Test Athlet
- 10 Test Athlete L Test Athlet
- 11 Test Athlete M Test Athle
- 12 Test Athlete N Test Athle
- 14 Test Athlete P Test Athlet

Você pode selecionar o jogador para dentro da quadra clicando duas vezes no nome na relação, selecionando e arrastando o jogador em quadra ou clicando dentro da posição em quadra e digitando o número do jogador naquela posição.

OK Cancelar

3) **Arrastando** o jogador da relação para a posição em quadra.

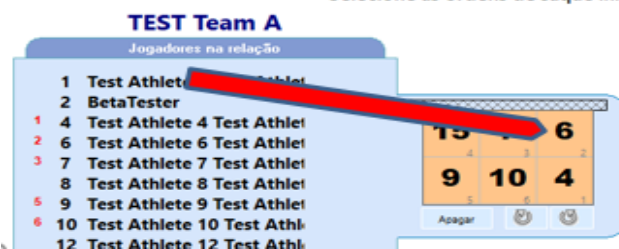


Se errar algum lançamento, para corrigir, também temos várias opções:

1 - **Selecionar** o número do jogador, **apagar** e **inserir** o número correto.



2 - **Arrastar** o jogador correto sobre o jogador incorreto.



3 – Apagar com o duplo clique no **número incorreto** do jogador, na **relação nominal**.

TEST Team A

Jogadores na relação

1	Test Athlete 1	Test Athlet
2	BetaTester	
1	4	Test Athlete 4 Test Athlet
2	6	Test Athlete 6 Test Athlet
3	7	Test Athlete 7 Test Athlet
8	Test Athlete 8	Test Athlet
5	9	Test Athlete 9 Test Athlet
6	10	Test Athlete 10 Test Athlet

15	7	6
4	3	2
9	10	4
5	6	1

Apagar

Se quiser apagar tudo, selecione o botão **Apagar**

9	12	3c
4	3	2
5	10	1
5	6	1

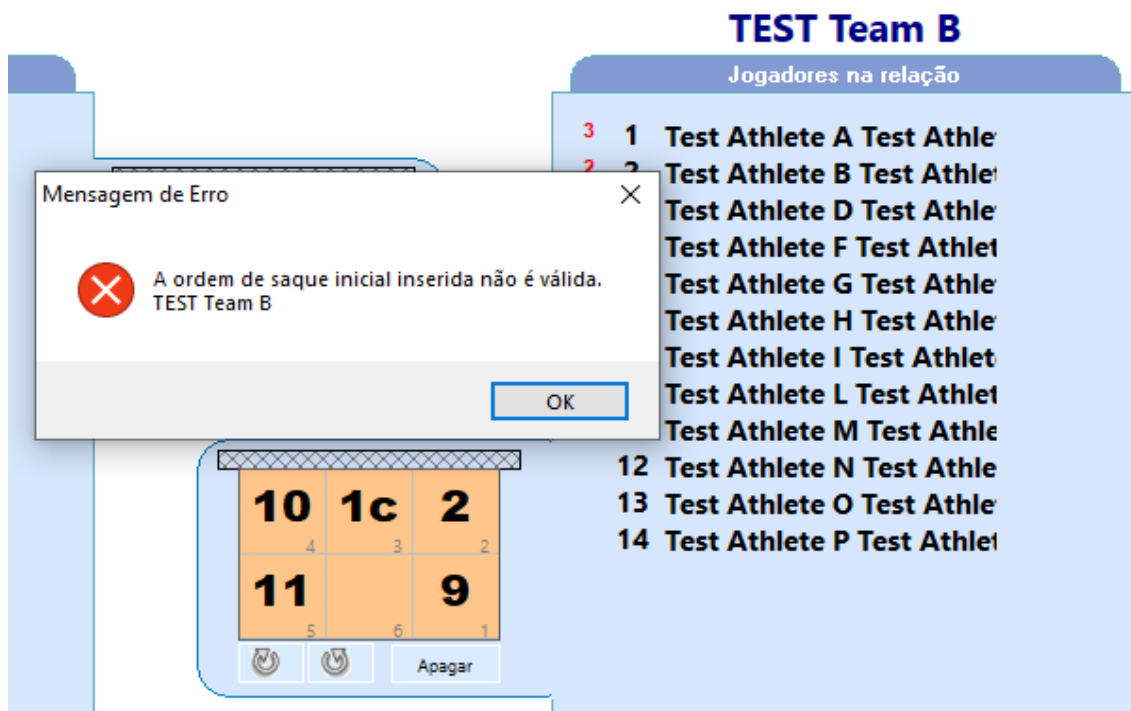
Apagar

Se você inserir dois números iguais, eles aparecerão em vermelho para correção

10	1	5
4	3	2
5	6	9
5	6	1

Apagar

Em qualquer situação, onde houver algum erro na formação inicial, seja a equipe com menos que 6 jogadores, seja algum número repetido, SEJA UM JOGADOR NÃO RELACIONADO, o programa emite um alerta ao tentar sair da tela.



O capitão já vem indicado na formação



Se na formação inicial de alguma equipe não estiver o capitão em quadra, ao entrar no jogo e **se configurado para indicar o capitão em quadra**, o programa perguntará quem é o capitão em quadra.

Para a Superliga trabalharemos com a opção de indicar o capitão em quadra desabilitada.

Observe que abaixo do quadro laranja, você tem a opção de avançar o rodízio ou retroceder o rodízio.



Saindo da tela

Se clicar em **Cancelar**, voltará à tela anterior e **terá que refazer todo o processo**.

Clicando em **OK**, a tela avança para o jogo, no momento que antecede o apito do primeiro árbitro para o seu início.

Ordens de saque iniciais para o set 1

Selecione as ordens de saque iniciais para o set 1.

TEST Team A

Jogadores na relação

- 1 Test Athlete 1 Test Athle
- 2 BetaTester
- 3 Test Athlete 3 Test Athle
- 4 Test Athlete 4 Test Athle
- 6 Test Athlete 6 Test Athle
- 7 Test Athlete 7 Test Athle
- 9 Test Athlete 9 Test Athle
- 10 Test Athlete 10 Test Athl
- 11 Test Athlete 11 Test Athl
- 13 Test Athlete 13 Test Athl
- 14 Test Athlete 14 Test Athl
- 15 Test Athlete 15 Test Athl

TEST Team B

Jogadores na relação

- 1 Test Athlete A Test Athle
- 2 Test Athlete B Test Athle
- 3 Test Athlete C Test Athle
- 4 Test Athlete D Test Athle
- 5 Test Athlete E Test Athle
- 6 Test Athlete F Test Athle
- 8 Test Athlete H Test Athle
- 9 Test Athlete I Test Athle
- 10 Test Athlete L Test Athle
- 11 Test Athlete M Test Athle
- 12 Test Athlete N Test Athle
- 14 Test Athlete P Test Athle

Diagrama de uma quadra de jogo com jogadores 15, 7, 6, 9, 10, 3. Abaixo da quadra, há dois botões de seta (um para avançar e um para retroceder) e um botão 'Apagar'.

Diagrama de uma quadra de jogo com jogadores 9, 12, 3c, 5, 10, 1. Abaixo da quadra, há dois botões de seta (um para avançar e um para retroceder) e um botão 'Apagar'.

Você pode selecionar o jogador para dentro da quadra clicando duas vezes no nome na relação, selecionando e arrastando o jogador em quadra ou clicando dentro da posição em quadra e digitando o número do jogador naquela posição.

OK Cancelar

Tela do jogo que antecede o apito do primeiro árbitro

Nesta tela algumas funções ainda não aparecerão antes de clicar para iniciar o set. São os procedimentos de **antes de iniciar o jogo**.

The screenshot shows a volleyball game interface for 'TEST Team A' and 'TEST Team B'. The score is 0-0 in the first set. The interface includes player rosters for 'Em quadra' (on court) and 'No banco' (on bench), a central score display, and various game controls like 'Iniciar o set' (Start set) and 'Substituição' (Substitution).

Team	Player	Position
TEST Team A	3	Test Athlete 3 Test A
	6	Test Athlete 6 Test A
	7	Test Athlete 7 Test A
	15	Test Athlete 15 Test A
	9	Test Athlete 9 Test A
	10	Test Athlete 10 Test A
	1	Test Athlete 1 Test Athlete 1
	2	BetaTester
	4	Test Athlete 4 Test Athlete 4
	8	Test Athlete 8 Test Athlete 8
	11	Test Athlete 11 Test Athlete 11
	12	Test Athlete 12 Test Athlete 12
	13	Test Athlete 13 Test Athlete 13
	14	Test Athlete 14 Test Athlete 14

Team	Player	Position
TEST Team B	1	Test Athlete A Test A
	3	Test Athlete C Test A
	12	Test Athlete N Test A
	9	Test Athlete I Test A
	5	Test Athlete E Test A
	10	Test Athlete L Test A
	2	Test Athlete B Test Athlete B
	4	Test Athlete D Test Athlete D
	6	Test Athlete F Test Athlete F
	7	Test Athlete G Test Athlete G
	8	Test Athlete H Test Athlete H
	11	Test Athlete M Test Athlete M
	13	Test Athlete O Test Athlete O
	14	Test Athlete P Test Athlete P

Subdividindo a tela que antecede o início do jogo

- Relação nominal das equipes divididas em duas partes: os jogadores em quadra e os jogadores no banco, com os líberos destacados em amarelo.

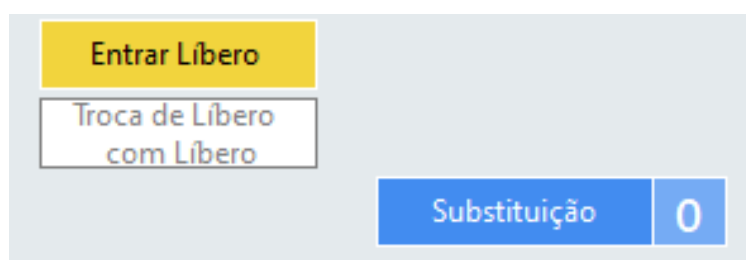
This close-up shows the player roster for TEST Team A, divided into 'Em quadra' (on court) and 'No banco' (on bench) sections. The libero players (4, 8, 12) are highlighted in yellow.

Section	Player	Name
Em quadra	3	Test Athlete 3 Test A
	6	Test Athlete 6 Test A
	7	Test Athlete 7 Test A
	15	Test Athlete 15 Test A
	9	Test Athlete 9 Test A
No banco	1	Test Athlete 1 Test Athlete 1
	2	BetaTester
	4	Test Athlete 4 Test Athlete 4
	8	Test Athlete 8 Test Athlete 8
	11	Test Athlete 11 Test Athlete 11
	12	Test Athlete 12 Test Athlete 12
	13	Test Athlete 13 Test Athlete 13
	14	Test Athlete 14 Test Athlete 14

- As formações iniciais das equipes.

9 Test Athle	15 Test Athle	3c Test Athle	1 Test Athle
10 Test Athle	7 Test Athle	12 Test Athle	10 Test Athle
3 Test Athle	6 Test Athle	9 Test Athle	5 Test Athle

- Opções de “Entrar Líbero” e “Substituição” (se necessária antes de iniciar o set):



No momento da conferência das equipes poderá colocar os Líberos em quadra.

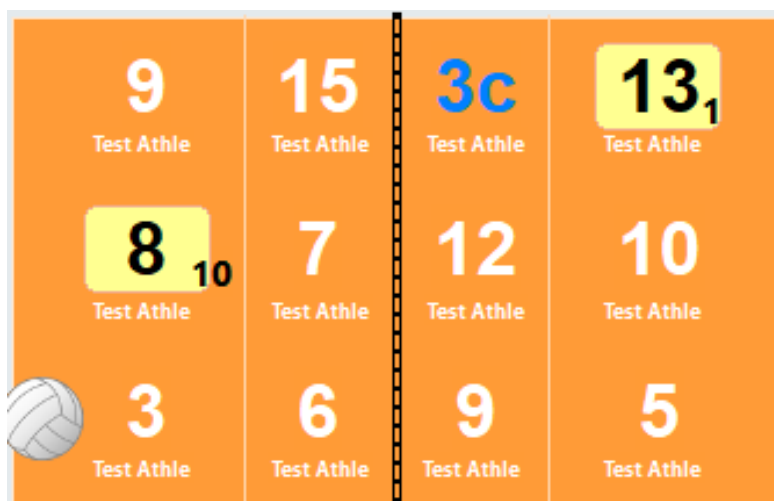
Em ambas as situações, ao clicar para a entrada do libero abrirá uma janela com as opções dos jogadores que poderão sair da quadra (2 jogadores para o time que vai sacar e três jogadores para a outra equipe) e as opções de entrada dos líberos (1ou 2).



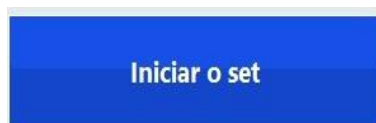
Clicar no jogador que vai sair, no Líbero que vai entrar e por fim no botão **Trocar**.



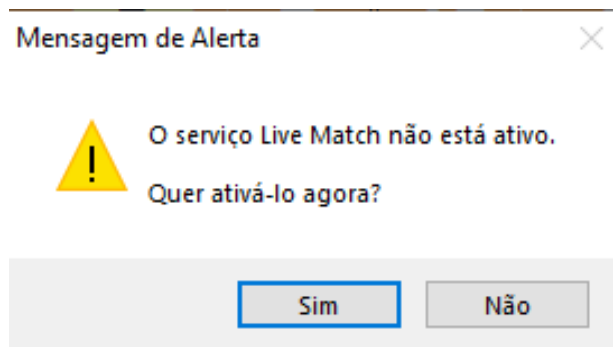
Exemplo da imagem com os Líberos em quadra. O número destacado é o Líbero e o número na parte inferior é o jogador com quem ele trocou.



Estando as equipes prontas para o jogo, clicar em **Iniciar o set**.

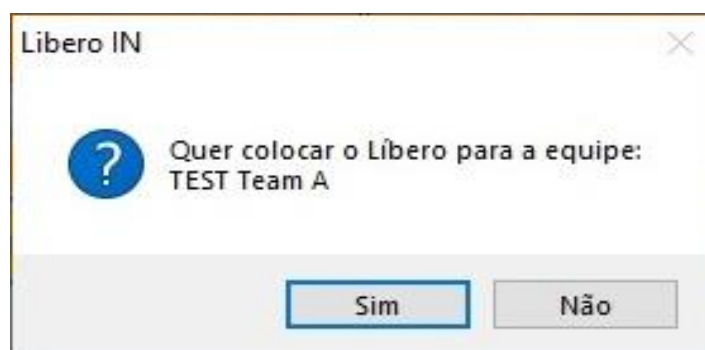


Se o jogo **não foi ativado** para ser transmitido ao vivo, ainda vem uma mensagem de alerta antes de passar para a próxima tela.

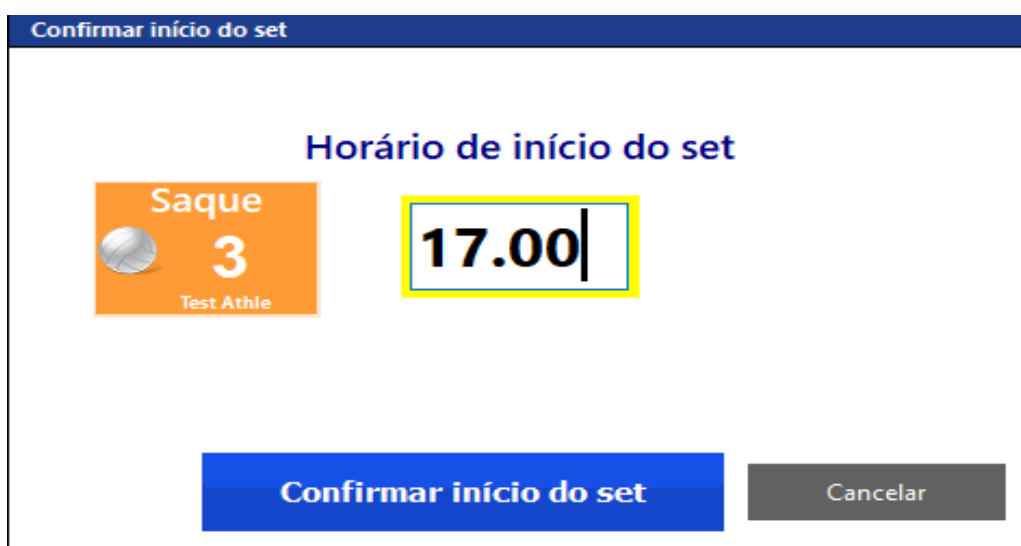


Se o jogo for transmitido ao vivo, clicar em Sim. Se não houver transmissão, clicar em Não.

E se anteriormente você não colocou os Líberos em quadra, vem um alerta perguntando se quer fazê-lo, para ambas as equipes



E por fim, abre uma tela (**ajustável**) para se colocar o **horário de início do set** e posteriormente **confirmar o início do set**. Indica também o número do **sacador inicial**.



A partir daí entraremos na tela do jogo propriamente dito, com o rally em andamento - Playing (tela cinza).

The screenshot shows the 'Playing' phase of a volleyball match. At the top, the score is 0-0 for Set 1. The interface is divided into 'Em quadra' (On court) and 'No banco' (On bench) sections for both teams. The central court area shows player positions and the ball's location. The bottom of the screen has a 'Playing' status and buttons for 'Marcar ponto' (Mark point) and 'Desafio' (Challenge). A 'Desafio' counter is also visible.

Ao marcar o ponto este retorna para a tela com a visão geral do jogo.

This screenshot shows the same 'Playing' phase, but with a grey overlay indicating that a rally is being played. The 'Desafio' counter is now 1. A text box on the right says 'Cinza - Rally sendo jogado'. The central court area shows the ball's location and player positions. The bottom of the screen has a 'Playing' status and buttons for 'Marcar ponto' and 'Desafio'.

Subdividindo a tela depois de iniciado o jogo

- O **placar do jogo**, o **set em questão** e ao lado do placar o **PROTESTO** que poderá ser solicitado pelos capitães durante o jogo.



- A quadra com **as formações** de ambas as equipes

E bem abaixo, a indicação de qual foi a **última ação do jogo**, tendo à direita o botão **Desfazer** que permite anular esta última ação.



Importante: para se corrigir alguma ação indevida, utilizar prioritariamente o botão “Desfazer”. Somente em último caso, utilizar as alterações manuais, que veremos à frente.

- As relações nominais

TEST Team A		TEST Team B	
Em quadra	3 Test Athlete 3 Test A	1 Test Athlete A Test A	Em quadra
	6 Test Athlete 6 Test A	3 Test Athlete C Test A	
	7 Test Athlete 7 Test A	12 Test Athlete N Test A	
	15 Test Athlete 15 Test A	9 Test Athlete I Test A	
	9 Test Athlete 9 Test A	5 Test Athlete E Test A	
	10 Test Athlete 10 Test A	10 Test Athlete L Test A	
No banco	1 Test Athlete 1 Test Athlete 1	2 Test Athlete B Test Athlete B	No banco
	2 BetaTester	4 Test Athlete D Test Athlete D	
	4 Test Athlete 4 Test Athlete 4	6 Test Athlete F Test Athlete F	
	8 Test Athlete 8 Test Athlete 8	7 Test Athlete G Test Athlete G	
	11 Test Athlete 11 Test Athlete 11	8 Test Athlete H Test Athlete H	
	12 Test Athlete 12 Test Athlete 12	11 Test Athlete M Test Athlete M	
	13 Test Athlete 13 Test Athlete 13	13 Test Athlete O Test Athlete O	
	14 Test Athlete 14 Test Athlete 14	14 Test Athlete P Test Athlete P	

- De **cada lado** um espaço para cada equipe destinado aos líberos com 3 opções possíveis

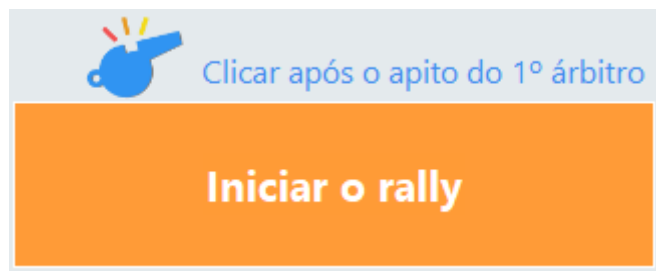
- 1) **Entrar ou Sair Líbero** - para a entrada ou saída do líbero
- 2) **Troca de Líbero com Líbero** - para troca entre os líberos
- 3) **Um Líbero está incapaz de jogar** - quando o Líbero é declarado incapaz de jogar (utilizado para se fazer redesignação do Líbero).



- De **cada lado** um espaço para cada equipe destinado para o **Desafio, Tempo e Substituição**.

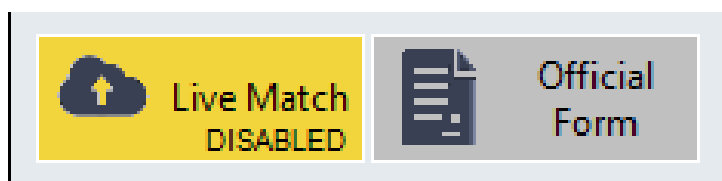
Desafio	0
Tempo	0
Substituição	0

- No centro, uma tela que piscará **para ser clicada** a cada apito do primeiro árbitro autorizando o saque.



Os botões **Live Match**” (para habilitar ou desabilitar o jogo ao vivo) e o botão **“Official Form”**”.

*Official Form – formulário com informações do jogo para o delegado.



Abaixo vem os botões de:

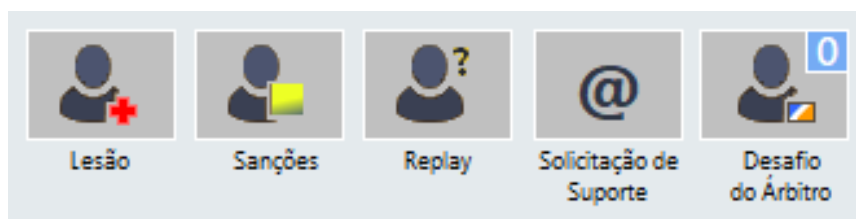
Lesão - para registrar um jogador lesionado e uma substituição excepcional.

Sanções - para o registro de sanções.

Replay - que é usado para desfazer ou repetir o rally (utilizado para a repetição do rally após um desafio solicitado pelo árbitro)

Solicitação de Suporte - [Não utilizaremos.](#)

Desafio do árbitro, utilizado para o desafio solicitado pelo primeiro árbitro.



- As informações referentes aos sets.

Genius Sports Italy Srl

S	TO	Pt	Set	Horário	Pt	TO	S
0	0	1	1	.	0	0	0

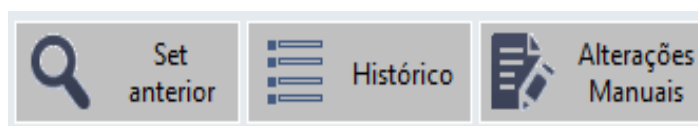
1 0 0

- Do lado inferior direito temos:

Set anterior - para visualizar o set em andamento.

Histórico – que mostra tudo que foi feito no jogo e ao lado mais um histórico filtrado, permitindo que selecione INFORMAÇÃO RELACIONADA A JOGO INTEIRO OU A UM DETERMINADO SET.

Alterações Manuais - Para corrigir ou alterar alguma informação MANUALMENTE



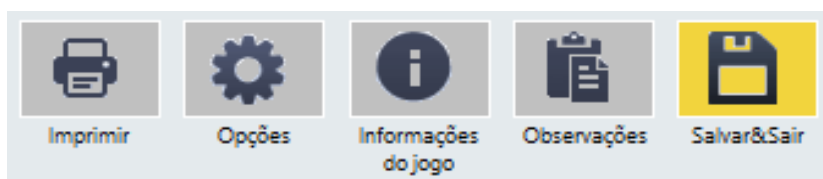
Imprimir – faz a impressão de todos os documentos do jogo.

Opções- São todas as configurações para atender as necessidades de regulamentos e equipamentos do jogo.

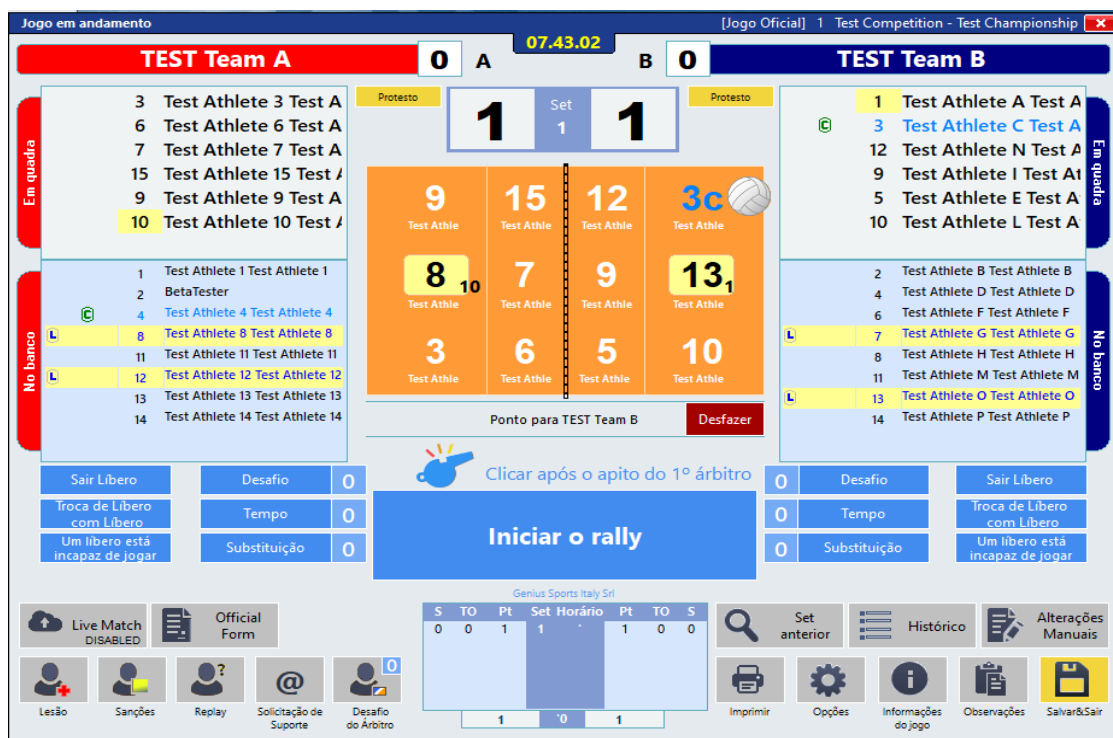
Informações do Jogo – Para abrir a tela com as informações do jogo: poderão ser alteradas.

Observações - É o quadro de observações que pode ser aberto a qualquer momento.

Salvar&Sair – local onde o jogo será salvo e enviado para o arquivo, podendo ser aberto posteriormente

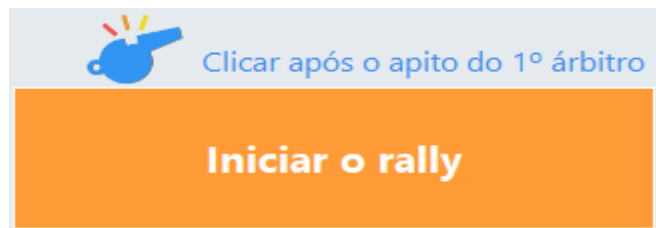


AÇÕES DE JOGO

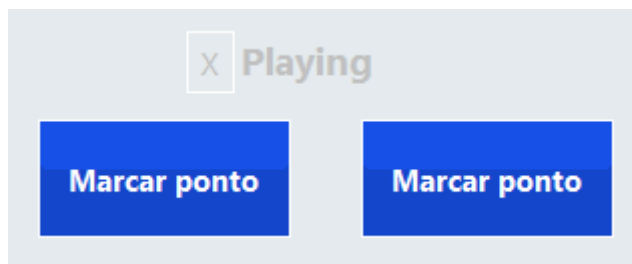


Sequência de ações com o jogo iniciado:

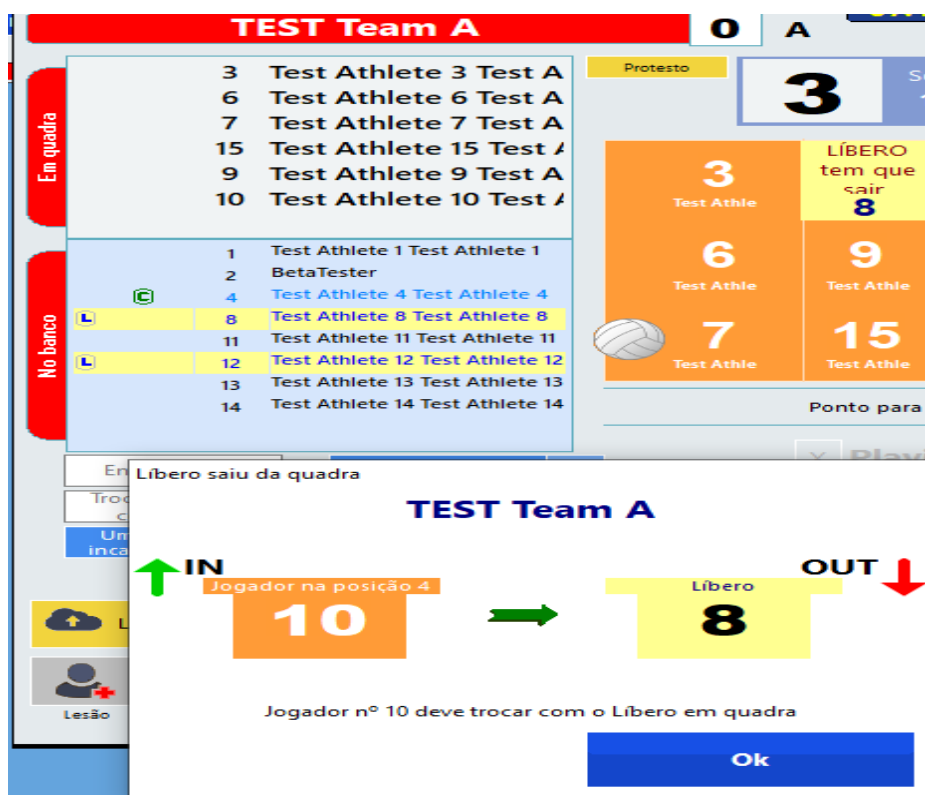
1 – Ao apito do 1º árbitro autorizando o saque, clicar em Iniciar o rally;



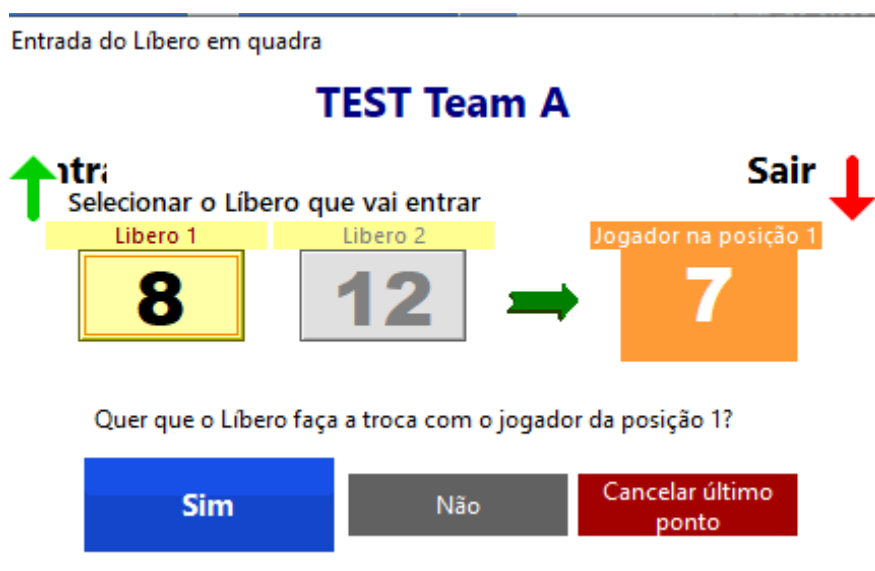
2 – Ao apito do 1º árbitro finalizando o rally, clicar em Marcar ponto (automaticamente o programa efetuará o rodízio, se necessário, ou manterá o mesmo jogador sacando, se for o caso);



3 – Se houver troca de líbero nesse momento, o líbero que tem que sair aparece como prioridade (uma janela se abre ao lado da equipe, lembrando que o líbero tem que sair e qual jogador deverá retornar à quadra);



4 – Caso seja o momento de o líbero entrar em quadra, aparecerá uma janela ao lado da equipe para confirmar se vai entrar ou não, qual líbero entrará e com quem efetuará a troca);

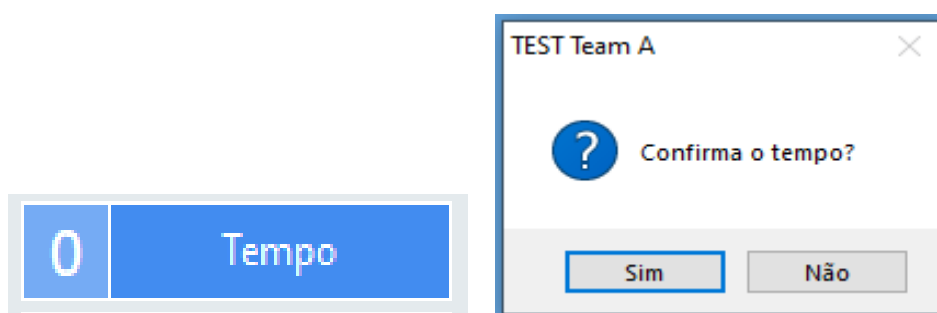


Importante: Essas situações do líbero precisam ser resolvidas para que a tela fique liberada para a realização de substituição, marcação de pedido de tempo ou sanções.

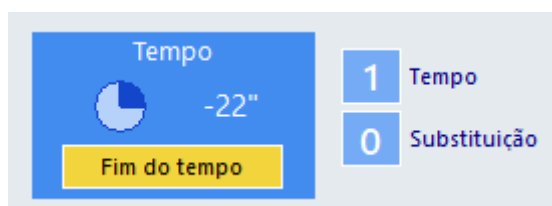
Importante: Sem o uso do tablet o programa não bloqueia as solicitações durante o rally. Cuidado para não apertar nenhum botão acidentalmente.

TEMPO

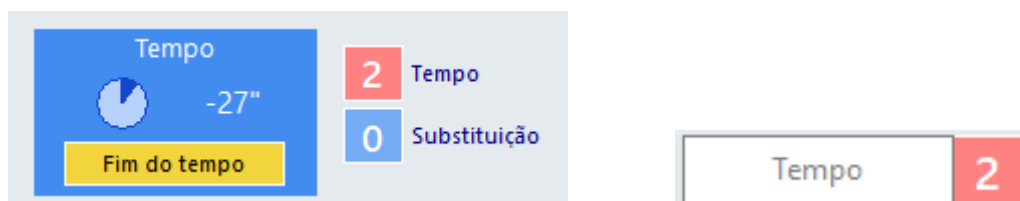
Ao clicar em tempo, aparecerá uma janela para que confirme o tempo ou não.



Ao confirmar aparecerá um cronômetro com 30 segundos (que pode ser interrompido) e já será lançado primeiro pedido com o número 1.



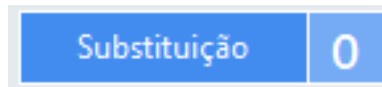
Quando for solicitado o segundo tempo, aparecerá o 2 em vermelho e consequentemente a solicitação de tempo estará bloqueada (aviso ao 2º árbitro).



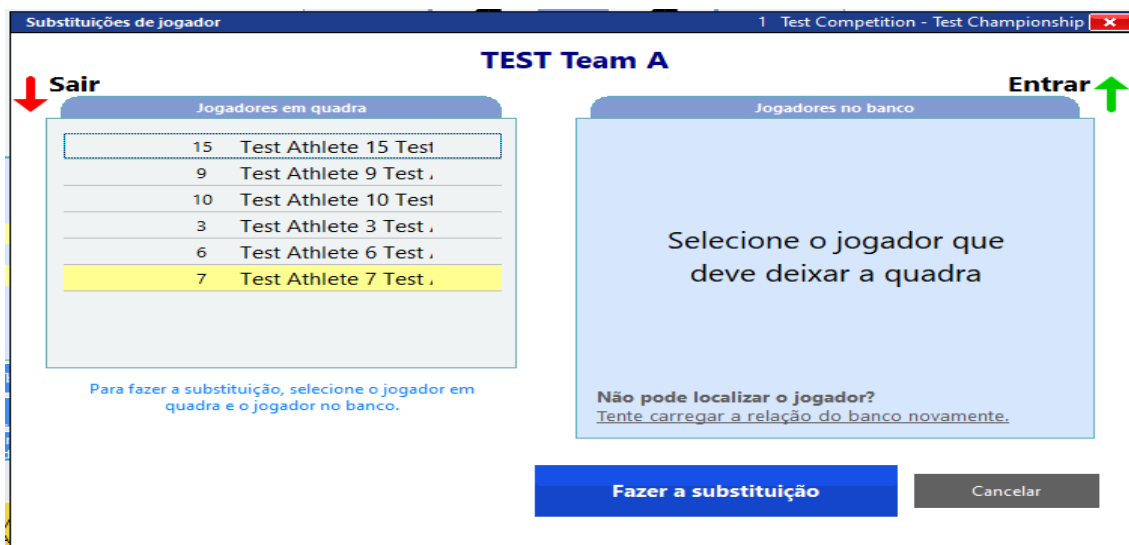
SUBSTITUIÇÕES

Temos duas formas de proceder as substituições:

1ª) PARA CADA EQUIPE E PARA CADA SUBSTITUIÇÃO, clicar no botão **Substituição**.



Abrirá uma janela com os atletas que estão em quadra (do lado esquerdo) e do lado direito (ainda sem dados na tela). Os dados na tela do lado direito só aparecerão quando **CLICAR** no jogador que vai sair.



Em seguida clicar no jogador que vai entrar e no **Fazer a Substituição**.



Abrirá uma nova tela para confirmar ou cancelar a substituição.

Havendo mais do que uma substituição, repetir o mesmo procedimento.



2ª) Colocar o mouse sobre o jogador que vai entrar **“No banco”**, manter pressionado e arrastar para a quadra sobre o número do jogador que vai sair.

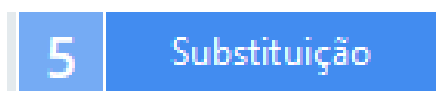


Abrirá a tela de confirmação da substituição

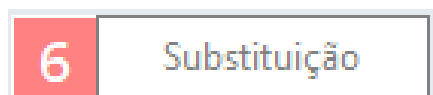


O programa vai anotando ao lado da substituição, o número de substituições feitas.

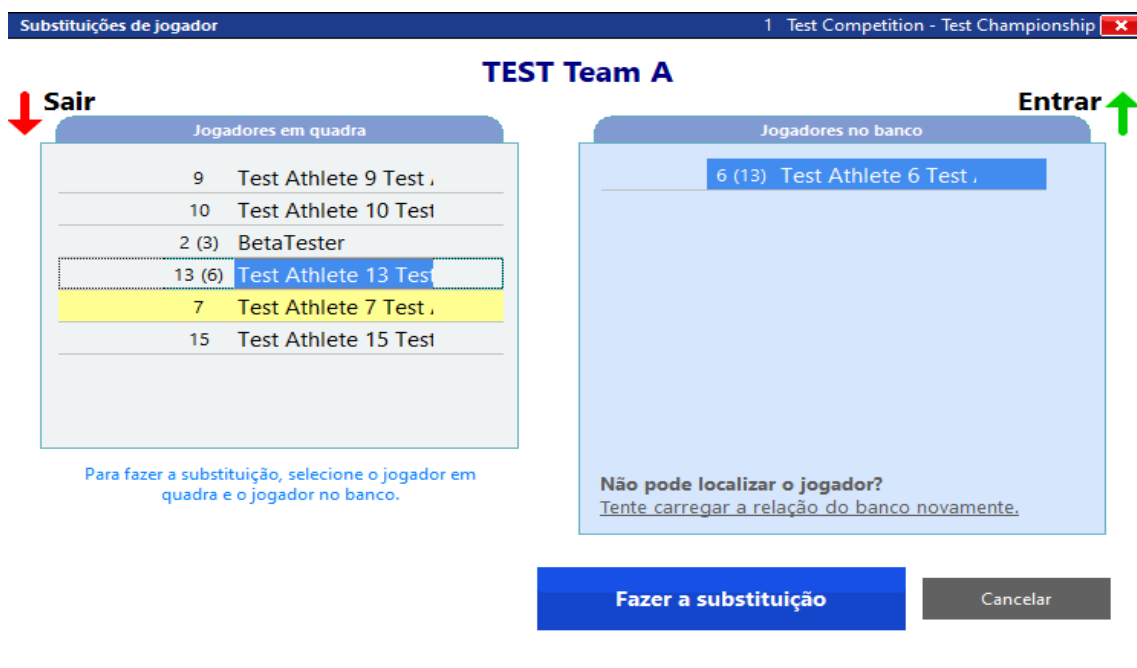
ATENÇÃO, na **5ª substituição**, quando você deverá informar ao segundo árbitro, não há nenhuma visualização diferente



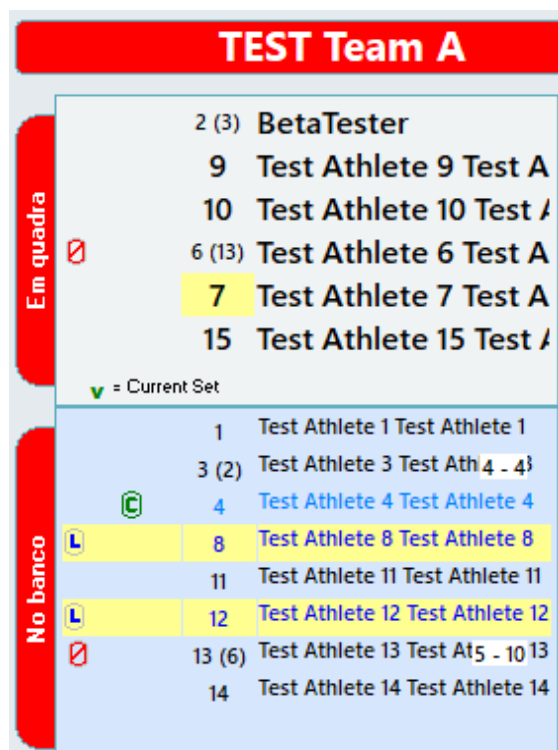
Na 6ª substituição, a informação ficará em vermelho e o programa desabilitará novo pedido.



Quando um jogador for **substituído no seu retorno**, o quadro da direita se abre SOMENTE com o jogador com quem ele trocou, seguindo com a mesma ação de Fazer a Substituição e Confirmar.



Na tela, no espaço da relação nominal teremos como referência um “conjunto vazio” demonstrando que não pode ocorrer mais substituição para esse jogador



JOGADOR EXPULSO OU DESQUALIFICADO

Quando um jogador em quadra for expulso ou desqualificado, imediatamente se abre uma tela com o jogador expulso ou desqualificado que deverá ser substituído imediatamente, e a relação dos jogadores que podem entrar no seu lugar.

Clicar em fazer a substituição.



Em seguida Confirmar.



Ao confirmar, abre uma janela perguntando se quer Voltar ao jogo ou Marcar outra sanção.



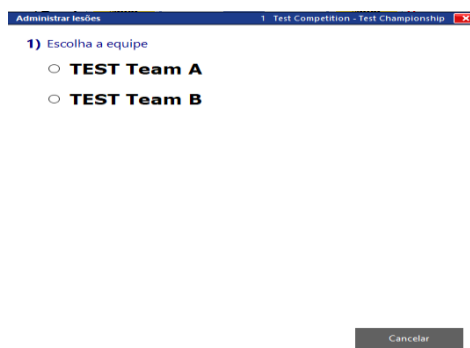
SUBSTITUIÇÕES EXCEPCIONAIS

SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL POR LESÃO

Em caso de substituição excepcional por lesão, clicar no botão **Lesão**.



Abrirá uma tela para que escolha a equipe.



Em seguida, selecionar o jogador lesionado e em seguida, **Confirmar lesão**.

2) Escolha o jogador

The screenshot shows a player selection interface. At the top, a list of players is displayed with their jersey numbers and names. Player 10, 'Test Athlete L Test Athlete L', is highlighted in blue. Other players listed include 1 (Test Athlete A), 3 (Test Athlete C), 12 (Test Athlete N), 9 (Test Athlete I), and 5 (Test Athlete E). Below the list are three tabs: 'Em quadra', 'No banco', and 'Líbero'. At the bottom of the interface is a large blue button with a person icon and a red cross, labeled 'Confirma lesão'. To the right of this interface is a grey 'Cancelar' button.

10	Test Athlete L Test Athlete L
1	Test Athlete A Test Athlete A
3	Test Athlete C Test Athlete C
12	Test Athlete N Test Athlete N
9	Test Athlete I Test Athlete I
5	Test Athlete E Test Athlete E

Em quadra No banco Líbero

Confirma lesão

Cancelar

Ao confirmar a lesão, abrirá uma mensagem com a informação de que o jogador será considerado lesionado e se quer continuar.

The screenshot shows a dialog box titled 'Mensagem de Controle'. It contains a question mark icon and the text: 'O jogador 10 - Test Athlete L Test Athlete L será considerado como lesionado. Quer continuar?'. At the bottom of the dialog are two buttons: 'Sim' and 'Não'.

Mensagem de Controle

O jogador 10 - Test Athlete L Test Athlete L será considerado como lesionado.
Quer continuar?

Sim Não

Ao clicar em Sim, abrirá a janela (do lado direito) com os jogadores disponíveis para a substituição excepcional por lesão e não estarão presentes nessa relação, os jogadores impedidos de fazerem a substituição, ou seja, o(s) Líberos(s) ou o jogador com quem o Líbero trocou.

Clicar em **Fazer a substituição**.

Substituição devido à lesão 1 Test Competition - Test Championship

TEST Team B

Sair ↓

Jogadores em quadra

10	Test Athlete L Test
----	---------------------

↑ **Entrar**

Jogadores no banco

∅	2 (5) Test Athlete B Test
	4 Test Athlete D Test
∅	6 (12) Test Athlete F Test
∅	8 (1) Test Athlete H Test
	11 Test Athlete M Test
	14 Test Athlete P Test

Para substituir o jogador lesionado, selecione o jogador que entrará em seu lugar da relação de jogadores do banco. Para confirmar, clique em 'Fazer a Substituição'.

Fazer a substituição Cancelar

Uma nova janela abrirá para **Confirmar** a substituição

Confirmar Substituição

TEST TEAM B

Test Athlete L Test	10
---------------------	----

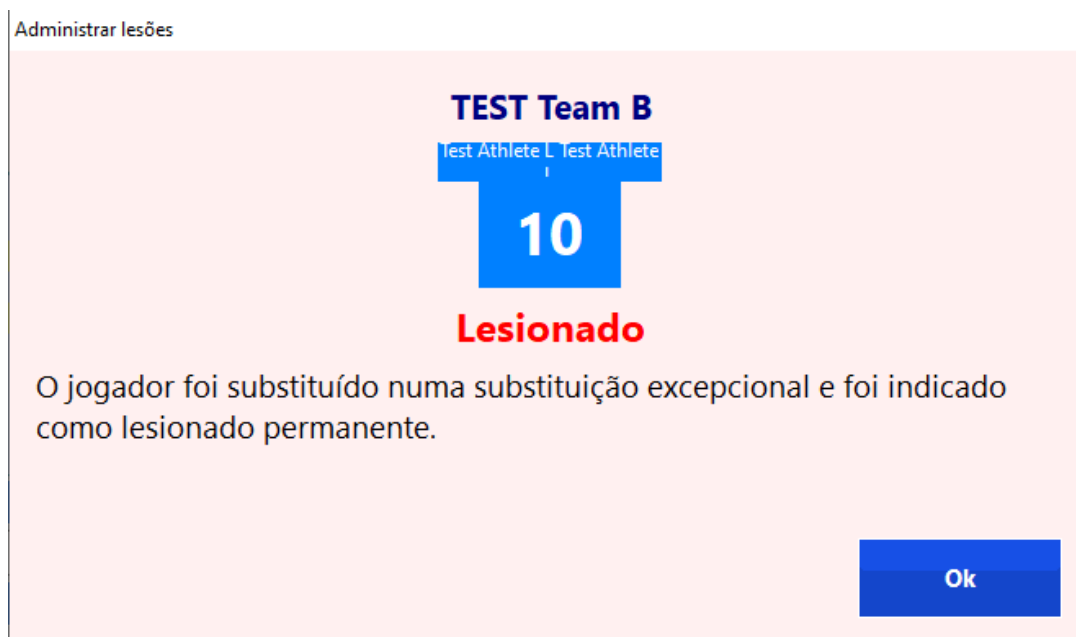
↑ **Entrar** ↓ **Sair**

4

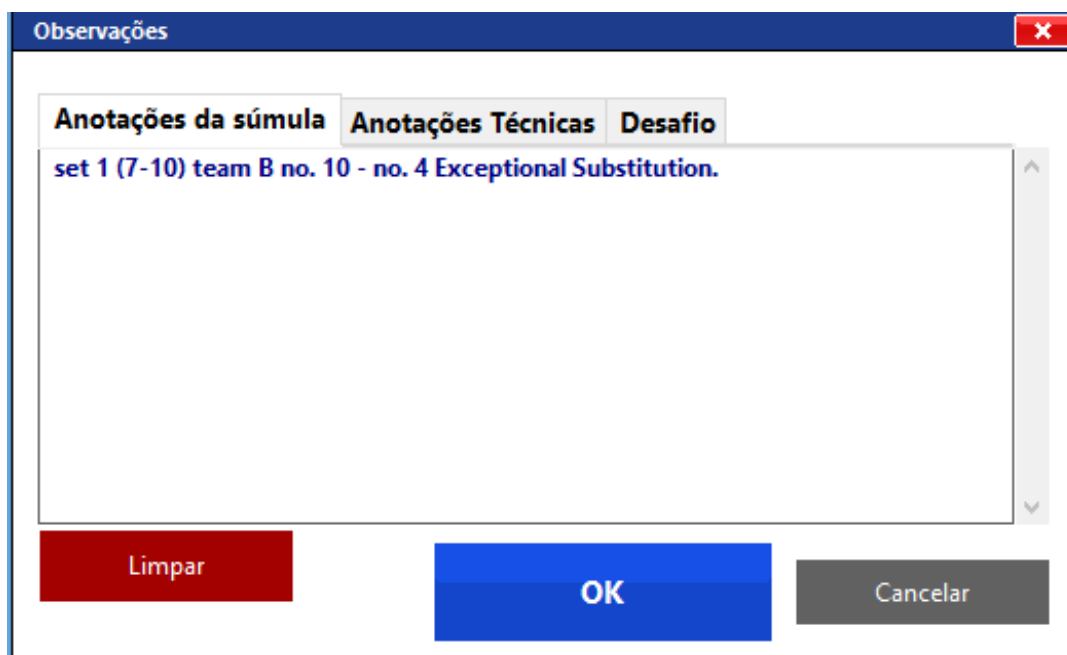
Test Athlete D Test Athlete D

Confirmar Cancelar

Abrirá um quadro informando o número do jogador lesionado e que neste caso, aconteceu uma **substituição excepcional**. Clicar em **Ok**



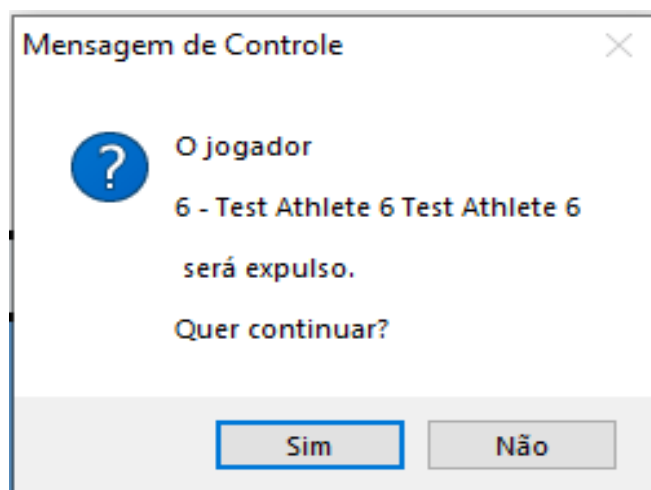
Abrirá o quadro para lançarmos essa observação (**apagar e utilizar o modelo do guia de preenchimento de súmula**).



SUBSTITUIÇÃO EXCEPCIONAL POR EXPULSÃO OU DESQUALIFICAÇÃO

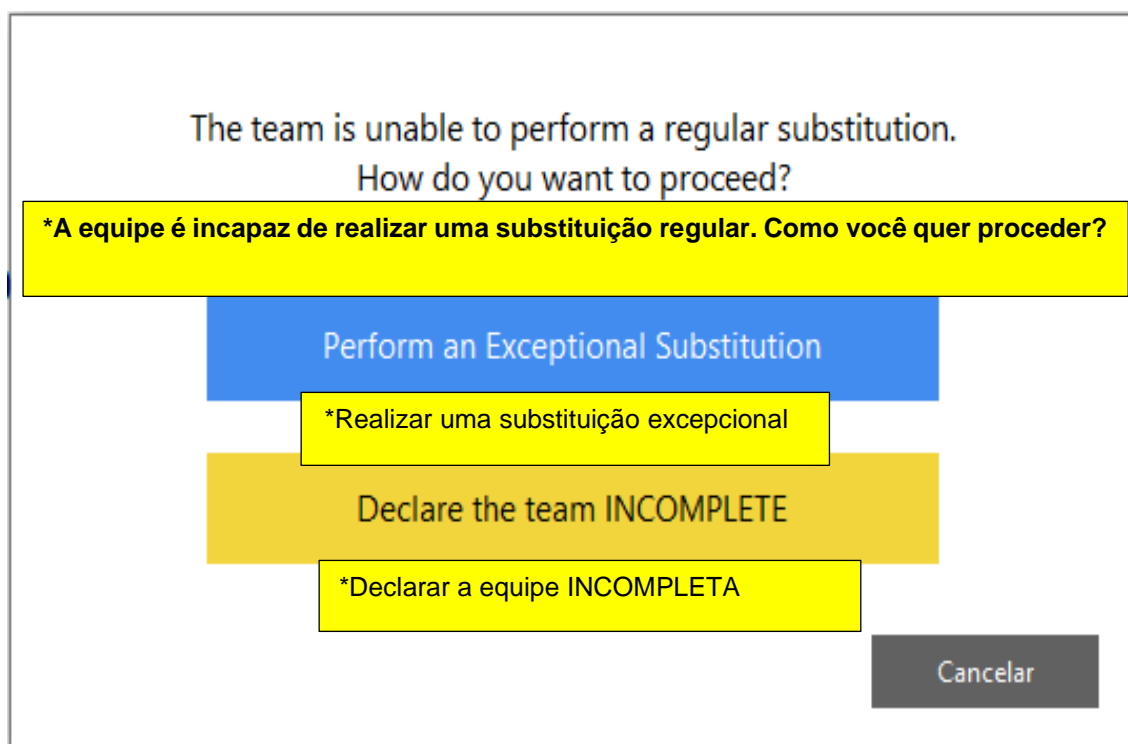
Usaremos o exemplo com um caso de **expulsão**. **Jogador número 6 da equipe A, que foi substituído pelo número 13 e retornou à quadra.**

Depois de entrar em sanções e selecionar o jogador expulso, abrirá uma mensagem informando que o mesmo será expulso e se você quer continuar.



Ao clicar em **sim**, abrirá uma janela com a informação de que a equipe não tem uma substituição regular para fazer e pergunta qual o procedimento a ser escolhido?

Selecionar a opção definida pelo técnico



Se a opção escolhida pelo técnico for **fazer a substituição excepcional**, abrirá uma janela, sendo do lado esquerdo o jogador expulso ou desqualificado e do lado direito os jogadores que poderão entrar no lugar dele.

Clicar em Fazer a substituição.



Substituição devido à sanção 1 Test Competition - Test Championship

TEST Team A

Sair ↓

Jogadores em quadra

6 (13) Test Athlete 6 Test

Jogadores no banco

3 (2) Test Athlete 3 Test

4 Test Athlete 4 Tes

11 Test Athlete 11 Test

13 (6) Test Athlete 13 Test

14 Test Athlete 14 Test

↑ **Entrar**

Para substituir um jogador desqualificado, selecione o jogador que entrará em seu lugar da relação de jogadores do banco. Para confirmar, clique em 'Fazer a Substituição'.

Fazer a substituição Cancelar

Uma janela se abrirá para confirmação



Confirmar Substituição

TEST TEAM A

est Athlete 6 Test

6

Sair

Entrar

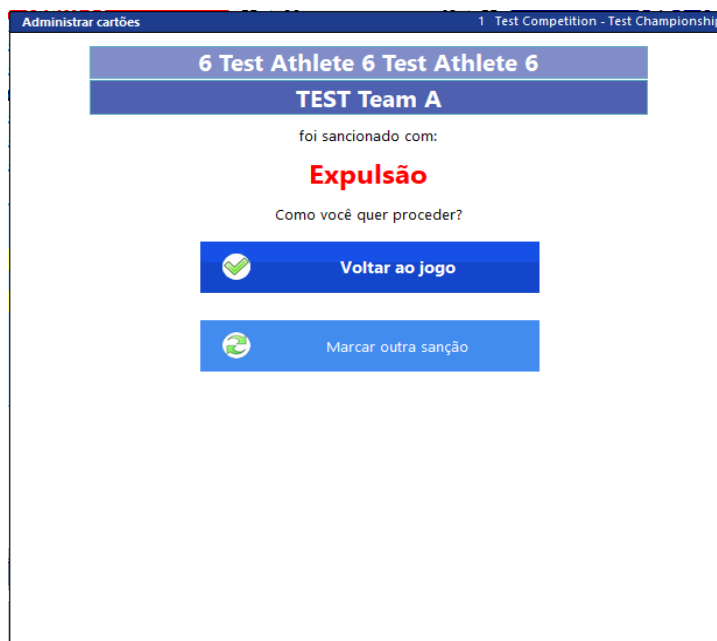
3

Test Athlete 3 Test Athlete 3

Confirmar Cancelar

E ao confirmar abrirá uma nova janela indicando que o jogador foi expulso e mostrará duas opções:

Voltar para o jogo ou Marcar outra sanção



Se a opção escolhida pelo técnico for **declarar a equipe incompleta**, abrirá uma janela, com as informações do set, complementando os pontos que faltavam para a outra equipe vencer o set. Confirmar fim do set.



SUBSTITUIÇÃO ILEGAL

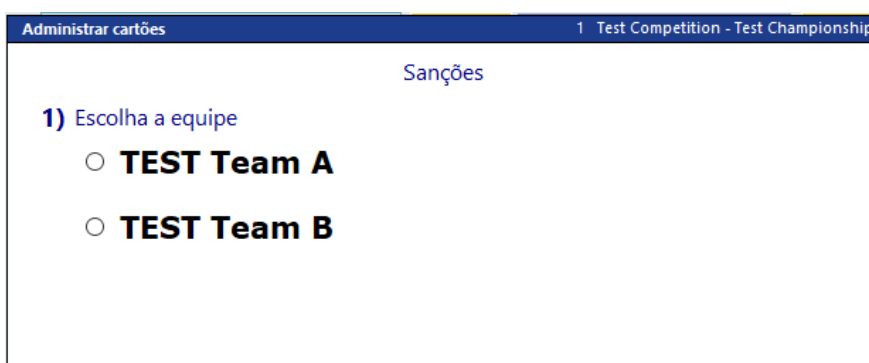
O programa não permite proceder uma substituição ilegal

SANÇÕES

Para registrar uma sanção, clicar em **Sanções**

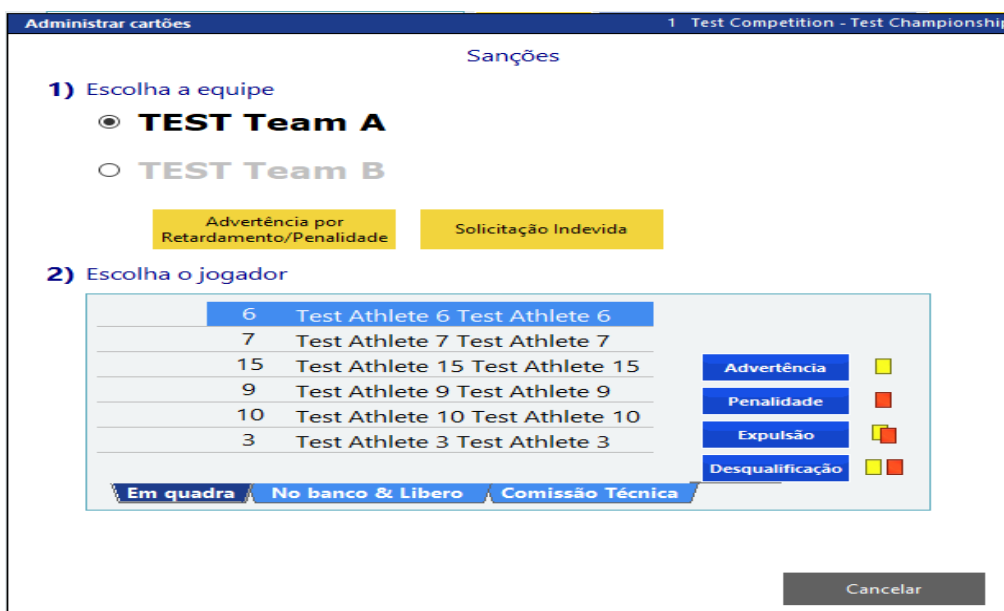


Abrirá uma janela para escolher a equipe que será sancionada.



Uma nova janela contendo todas as possíveis sanções se abrirá. Mesmo assim, é possível modificar a equipe na tela (se por um descuido fez a escolha errada anteriormente)

Essa janela será a tela principal para todas as sanções e servirá para ambas as equipes

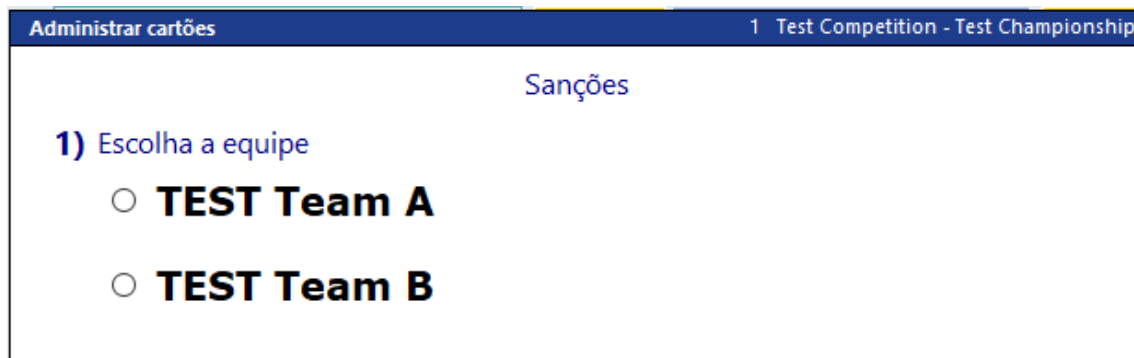


- SOLICITAÇÃO INDEVIDA

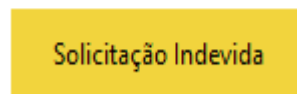
Clicar em:



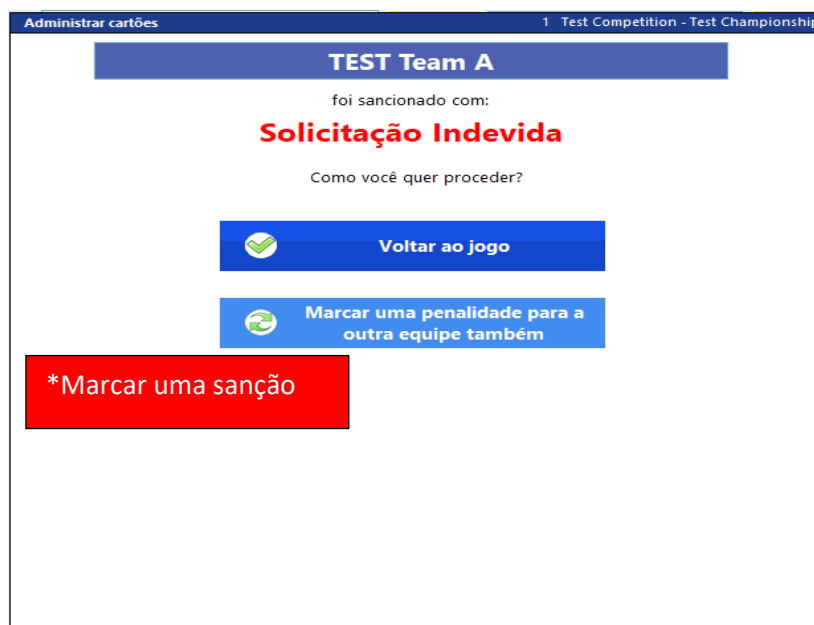
ESCOLHER a equipe que será sancionada com solicitação indevida.



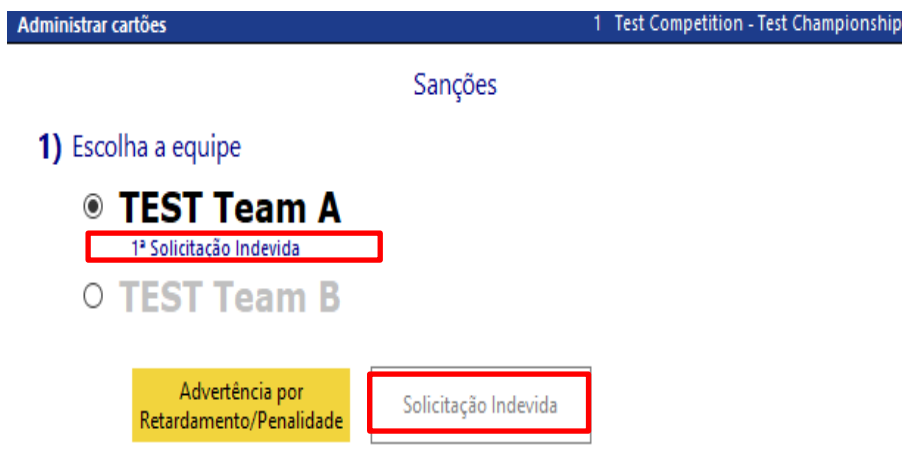
Clicar em:



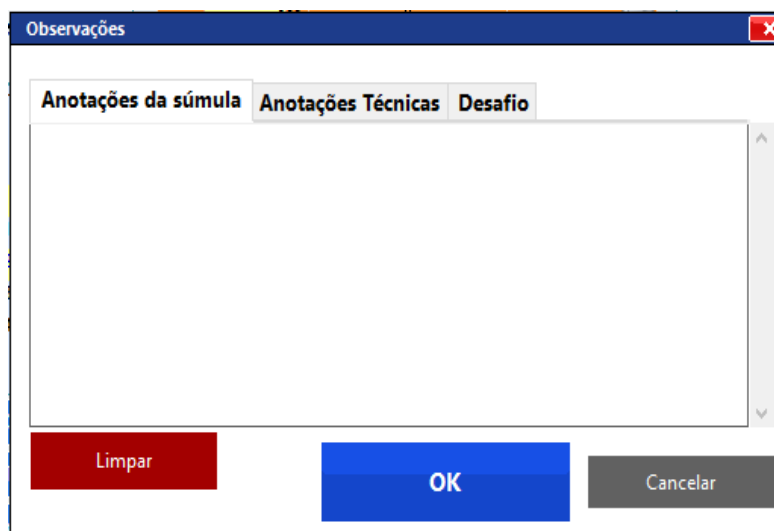
Abrirá uma janela informando quem foi sancionada com uma **Solicitação Indevida** e perguntando se quer voltar ao jogo ou atribuir uma **sanção** para a outra equipe também.



Assim que a equipe receber uma solicitação indevida, o botão ficará inabilitado e trará uma indicação abaixo da equipe sobre a 1ª solicitação indevida



Ao sair da tela abrirá o quadro de observações. Não utilizaremos esse quadro para essa situação, portanto fechar.

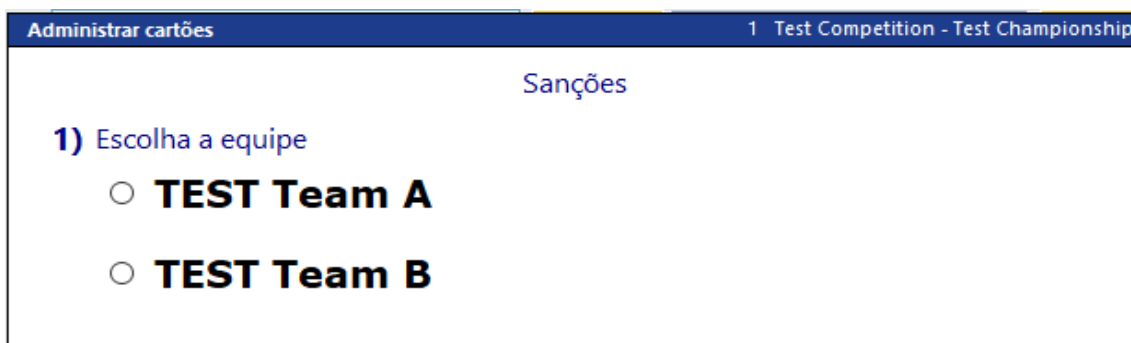


- ADVERTÊNCIA POR RETARDAMENTO

Clicar em:



ESCOLHER a equipe que será sancionada com advertência por retardamento.



Administrar cartões 1 Test Competition - Test Championship

Sanções

1) Escolha a equipe

TEST Team A

TEST Team B

Clicar em:

Advertência por
Retardamento/Penalidade

Abrirá uma janela informando que a equipe foi sancionada com uma **Advertência por Retardamento** e perguntando se quer voltar ao jogo ou marcar uma sanção para a outra equipe também.



Administrar cartões 1 Test Competition - Test Championship

TEST Team B

foi sancionado com:

Advertência por Retardamento/Penalidade

Como você quer proceder?

 **Voltar ao jogo**

 **Marcar uma penalidade para a outra equipe também**

***Marcar uma sanção**

Assim que a equipe receber uma advertência por retardamento, o botão continuará **habilitado** (uma vez que a advertência por retardamento vale para todo o jogo, o programa impedirá que a equipe receba **novamente**, mas o botão **será o mesmo** para **penalidades por retardamento**, através de ações sequenciais).

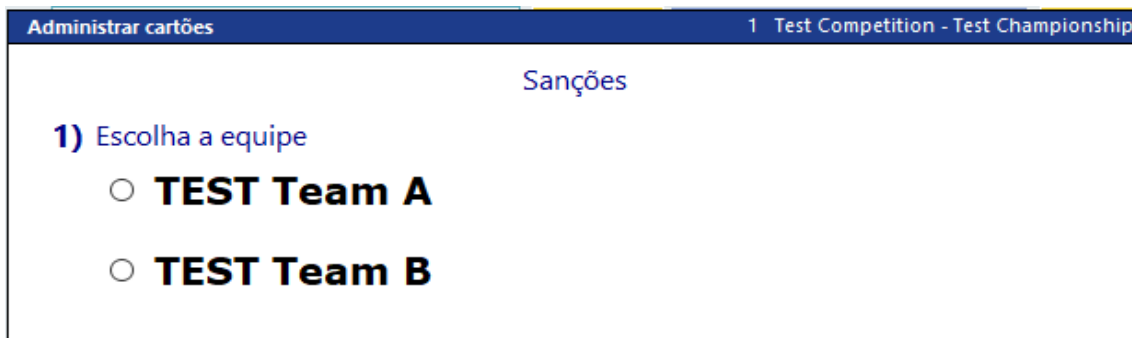
Ao sair da tela abrirá o quadro de observações. Não utilizaremos esse quadro para essa situação, portanto fechar.

- PENALIDADE POR RETARDAMENTO

Clicar em:



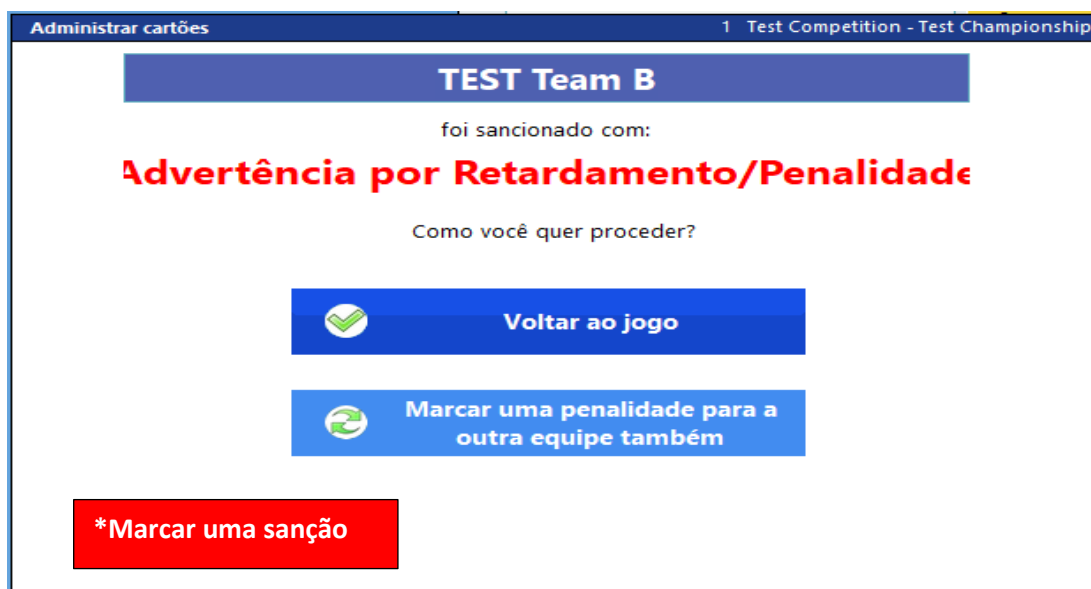
ESCOLHER a equipe que será sancionada com penalidade por retardamento.



Clicar em:

Advertência por Retardamento/Penalidade

Abrirá uma janela informando que a equipe foi sancionada com uma **Penalidade por Retardamento** e perguntando se quer voltar ao jogo ou marcar uma sanção para a outra equipe também.



Nesse momento o programa **também computa o ponto** para a outra equipe.

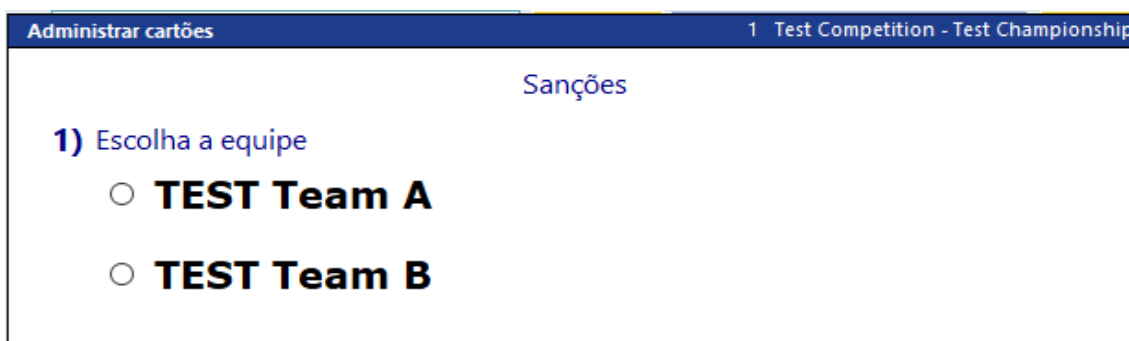
Ao sair da tela abre o quadro de observações. Não utilizaremos esse quadro para essa situação, portanto fechar.

- ADVERTÊNCIA (Cartão Amarelo)

Clicar em:



ESCOLHER a equipe que será sancionada com advertência.



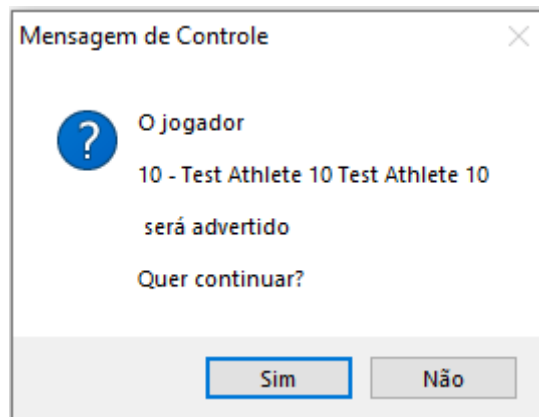
Localizar quem vai receber a **Advertência** (Em quadra, No banco&Líbero ou alguém da Comissão Técnica). **Selecionar**.



Clicar em:






Abrirá uma mensagem indicando quem receberá a advertência e se quer continuar.



Ao clicar em sim, abrirá uma janela informando quem foi sancionado com advertência e perguntando se quer voltar ao jogo ou marcar outra sanção.



Assim que a equipe receber uma **advertência**, o botão ficará inabilitado e aparecerá a letra **A** ao lado do membro da equipe que recebeu o cartão amarelo.


A	10	Test Athlete 10 Test Athlete 10	Advertência	
	3	Test Athlete 3 Test Athlete 3	Penalidade	
	6	Test Athlete 6 Test Athlete 6	Expulsão	
	7	Test Athlete 7 Test Athlete 7	Desqualificação	
	15	Test Athlete 15 Test Athlete 15		
	9	Test Athlete 9 Test Athlete 9		

Em quadra No banco & Libero Comissão Técnica

Essa indicação de advertência também estará visível na tela de jogo.

TEST Team A

Em quadra		3	Test Athlete 3 Test A
	A	10	Test Athlete 10 Test /
		6	Test Athlete 6 Test A
		7	Test Athlete 7 Test A
		15	Test Athlete 15 Test /
		9	Test Athlete 9 Test A

 = Current Set

- Penalidade (Cartão Vermelho)

Clicar em:



ESCOLHER a equipe que será sancionada com penalidade.

Administrar cartões 1 Test Competition - Test Championship

Sanções

1) Escolha a equipe

TEST Team A

TEST Team B

Localizar quem vai receber a **Penalidade** (Em quadra, No banco&Líbero ou alguém da Comissão Técnica). **Selecionar**.

Administrar cartões 1 Test Competition - Test Championship

Sanções






1) Escolha a equipe

TEST Team A

TEST Team B

Advertência por Retardamento/Penalidade Solicitação Indevida


2) Escolha o jogador

10	Test Athlete L Test Athlete L	
1	Test Athlete A Test Athlete A	
	3 Test Athlete C Test Athlete C	Advertência 
	12 Test Athlete N Test Athlete N	Penalidade 
9	Test Athlete I Test Athlete I	Expulsão 
5	Test Athlete E Test Athlete E	Desqualificação 

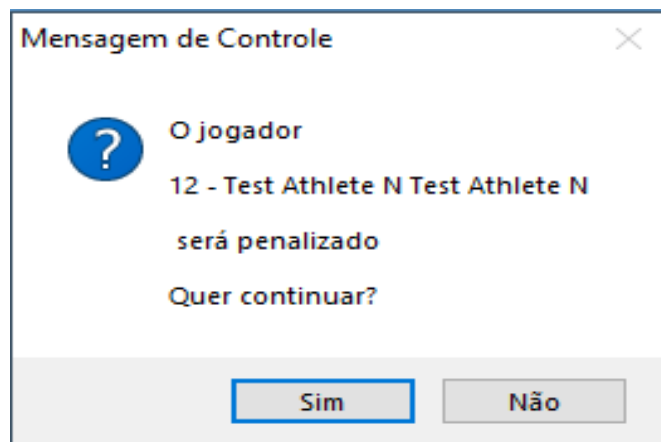
Em quadra No banco & Libero Comissão Técnica

Cancelar

Clicar em:

Penalidade 

Abrirá uma mensagem indicando quem receberá a penalidade e se quer continuar.



Ao clicar em sim, abrirá uma janela informando quem foi sancionado com PENALIDADE e perguntando se quer voltar ao jogo ou marcar outra sanção.



No momento em que for penalizado um membro da equipe, estará ao lado do nome dele a indicação P e a possibilidade de penalizá-lo novamente estará INABILITADA.

	10	Test Athlete L Test Athlete L	
	1	Test Athlete A Test Athlete A	
Ⓢ	3	Test Athlete C Test Athlete C	Advertência 
P	12	Test Athlete N Test Athlete N	Penalidade 
	9	Test Athlete I Test Athlete I	Expulsão 
	5	Test Athlete E Test Athlete E	Desqualificação 

Em quadra **No banco & Libero** **Comissão Técnica**

Terminando a ação, o programa também **computa o ponto** para a outra equipe. Essa indicação de advertência também estará visível na tela de jogo.

TEST Team B

	1	Test Athlete A Test A	Em quadra
	10	Test Athlete L Test A	
Ⓢ	3	Test Athlete C Test A	
P	12	Test Athlete N Test A	
	9	Test Athlete I Test At	
	5	Test Athlete E Test A	

v = Current Set

- **EXPULSÃO (Cartões Vermelho e Amarelo juntos)**

Clicar em:



ESCOLHER a equipe que será sancionada com **expulsão**.

Administratar cartões 1 Test Competition - Test Championship

Sanções

1) Escolha a equipe

TEST Team A

TEST Team B

Localizar quem vai receber a **Expulsão** (Em quadra, No banco&Líbero ou alguém da Comissão Técnica). **Selecionar**.

Administratar cartões 1 Test Competition - Test Championship

Sanções



1) Escolha a equipe

TEST Team A

TEST Team B

Advertência por Retardamento/ Penalidade Solicitação Indevida

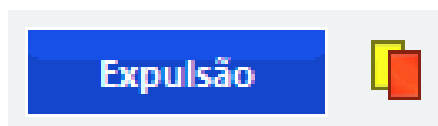
2) Escolha o jogador

15	Test Athlete 15	Test Athlete 15	
9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	Advertência 
3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	Penalidade 
6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	Expulsão 
13 (7)	Test Athlete 13	Test Athlete 13	Desqualificação 

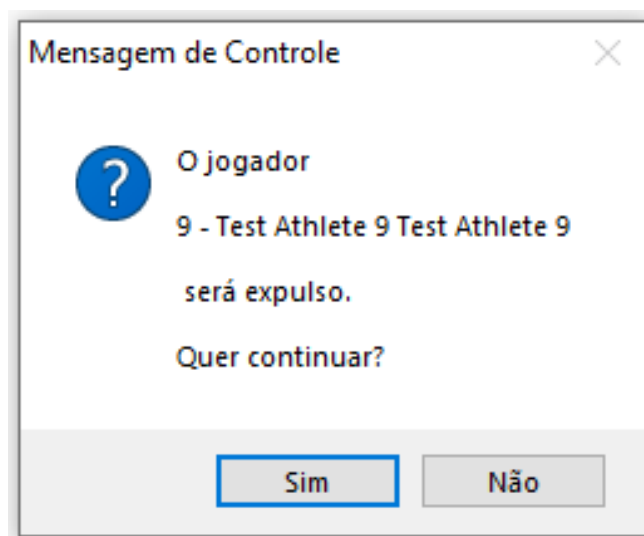
Em quadra No banco & Libero Comissão Técnica

Cancelar

Clicar em:

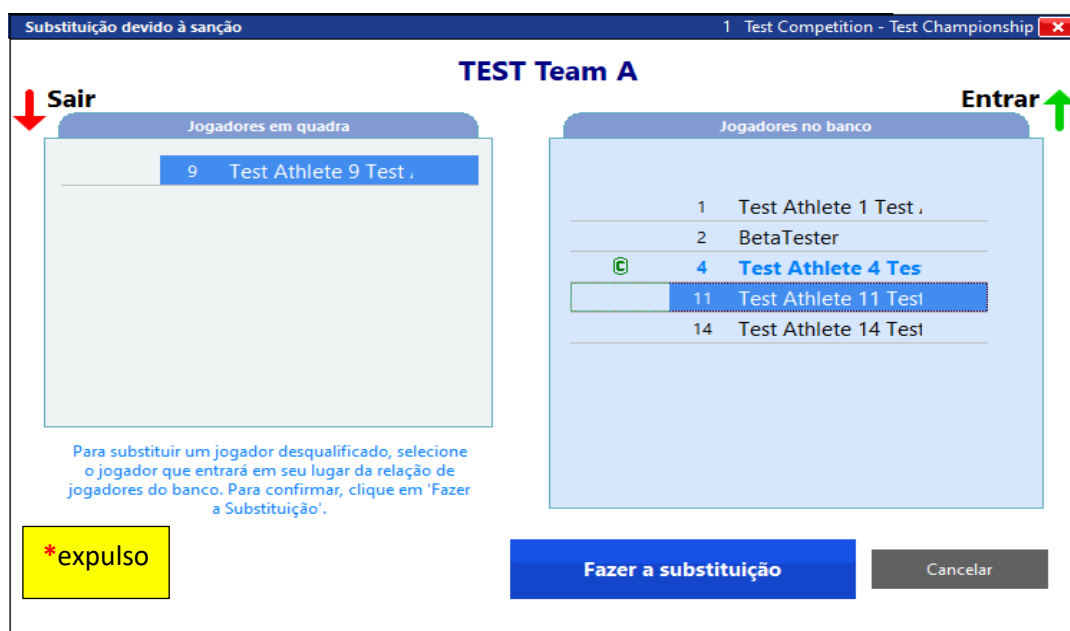


Abrirá uma mensagem informando que o membro da equipe será expulso e se quer continuar.



NO CASO DE EXPULSÃO DE UM JOGADOR QUE ESTÁ EM QUADRA TEREMOS DUAS SITUAÇÕES:

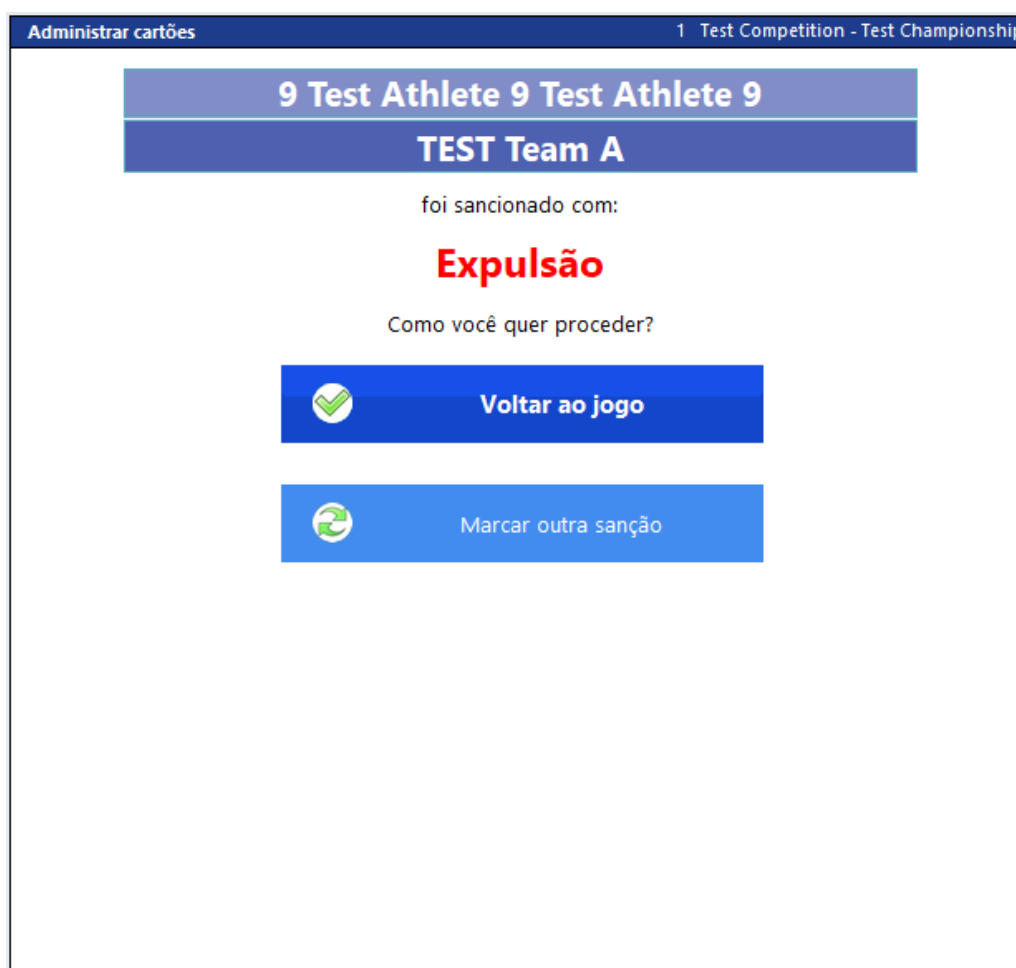
Situação1 - Após a mensagem, caso esse jogador não tenha sido substituído e retornado ao jogo, e a equipe ainda possua substituições regulares, abrirá uma janela imediatamente para que seja feita a substituição



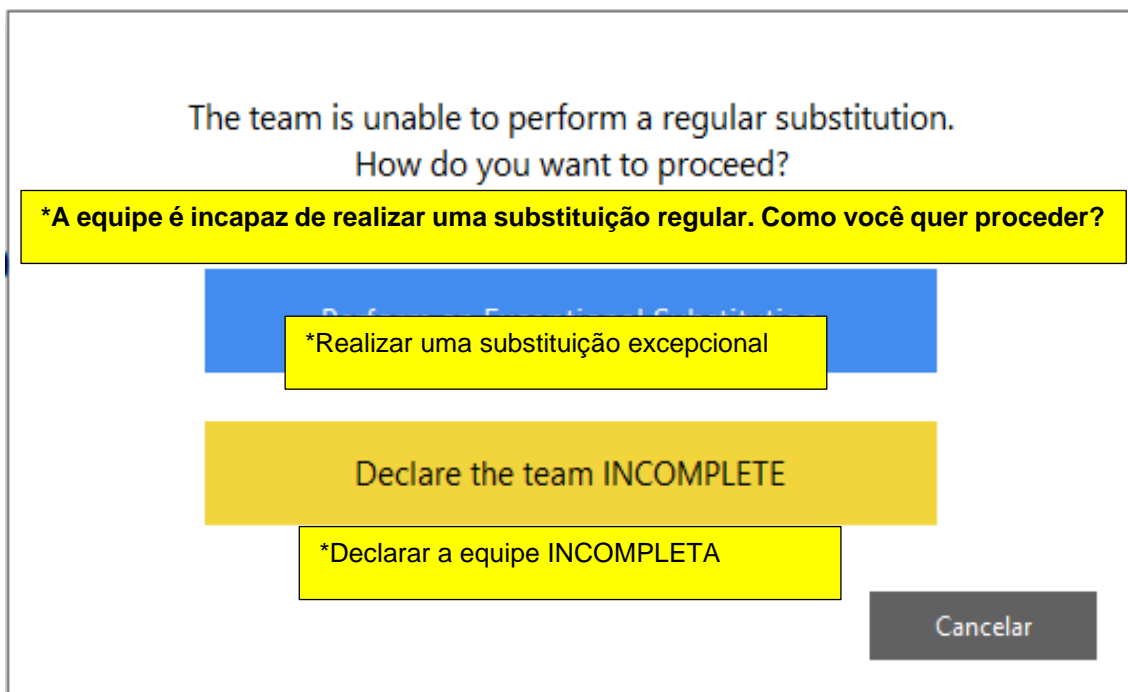
Ao clicar em fazer a substituição, abrirá uma janela para confirmar a substituição.



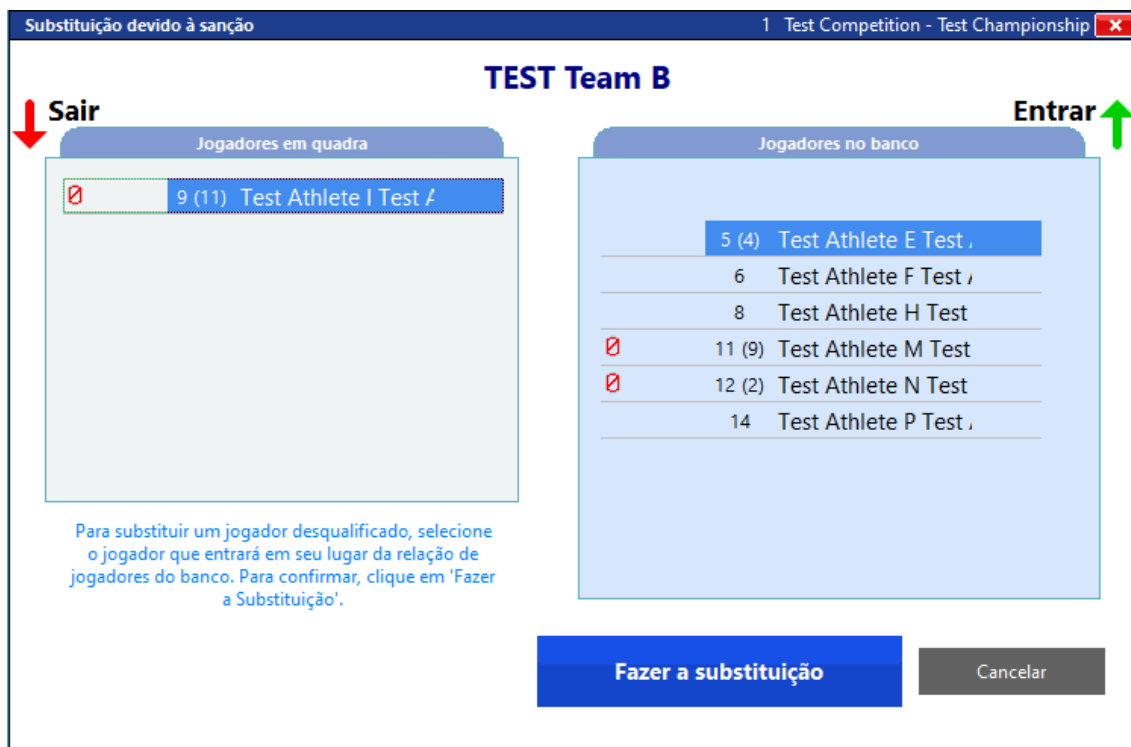
Ao confirmar, abre uma janela perguntando se quer Voltar ao jogo ou Marcar outra sanção.



Situação 2 - Após a mensagem, caso esse jogador já tenha sido substituído e retornado ao jogo, ou a equipe já tenha feito as seis substituições regulares, abrirá uma janela imediatamente para que seja feita a opção de fazer uma substituição excepcional ou declarar a equipe incompleta.



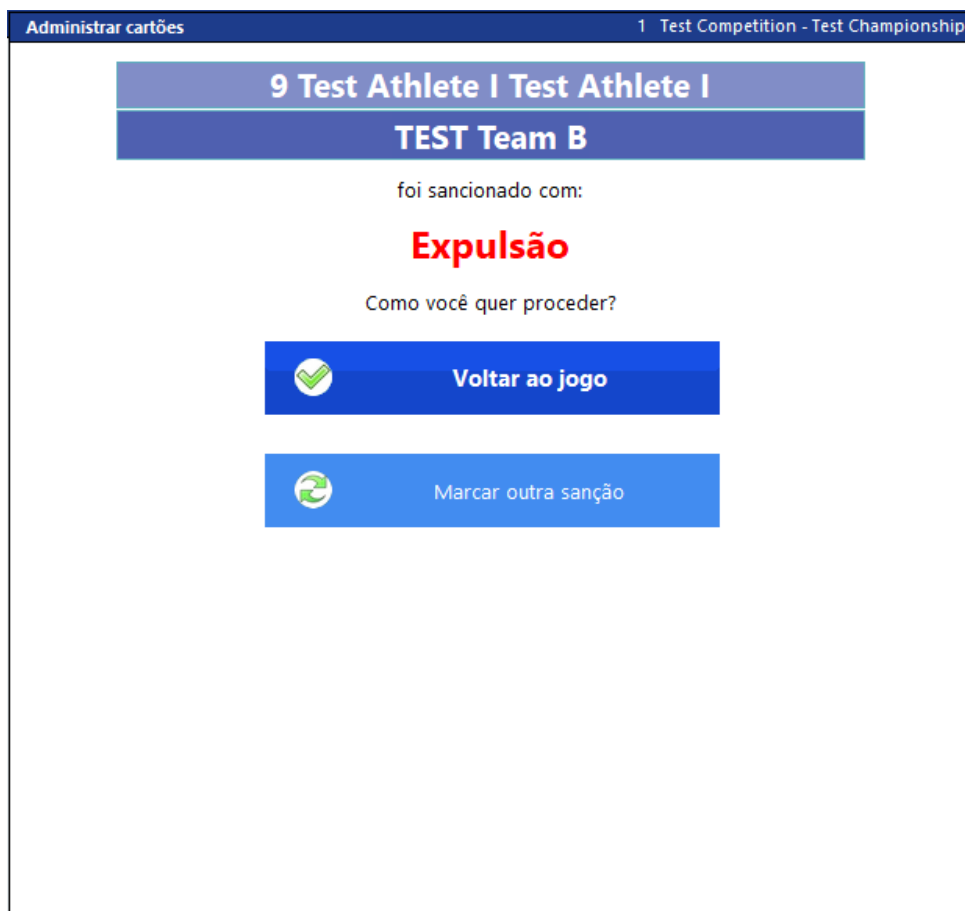
a) Na escolha de fazer uma **substituição excepcional** abrirá uma janela para a escolha do jogador que vai entrar. Clicar em Fazer a substituição.



Em seguida, abrirá a janela para confirmar a substituição



E ao confirmar, abrirá a opção de Voltar ao jogo ou Marcar outra sanção.



b) Na escolha de **declarar a equipe incompleta** abrirá uma janela finalizando o set.

Resumo do fim do set

25 TEST Team A

10 TEST Team B

Set encerrado às **17.20**

Duração do set (min.) **20**

Confirmar fim do set

Cancelar

ou

Solicitação de Desafio

No momento em que for expulso um membro da equipe, estará ao lado do nome dele a indicação E, e a possibilidade de expulsá-lo **novamente** estará INABILITADA.

6	Test Athlete F	Test Athlete F	
L	7	Test Athlete G	Test Athlete G
	8	Test Athlete H	Test Athlete H
E	9	Test Athlete I	Test Athlete I
E	11	Test Athlete M	Test Athlete M
E	12	Test Athlete N	Test Athlete N
L	13	Test Athlete O	Test Athlete O

Em quadra | No banco & Libero | Comissão Técnica

Advertência

Penalidade

Expulsão

Desqualificação

- **DESQUALIFICAÇÃO (Cartões Vermelho e Amarelo separados)**

Clicar em:



ESCOLHER a equipe que será sancionada com **desqualificação**.

Administrador cartões 1 Test Competition - Test Championship

Sanções

1) Escolha a equipe

TEST Team A

TEST Team B

Localizar quem vai receber a **Desqualificação** (Em quadra, No banco & Líbero ou alguém da Comissão Técnica). **Selecionar**.

Administrador cartões 1 Test Competition - Test Championship

Sanções

1) Escolha a equipe

TEST Team A

TEST Team B

Advertência por Retardamento/Penalidade Solicitação Indevida

2) Escolha o jogador

6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	
7	Test Athlete 7	Test Athlete 7	
15	Test Athlete 15	Test Athlete 15	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	
3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	

Em quadra No banco & Líbero Comissão Técnica

Advertência

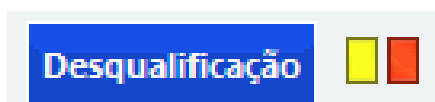
Penalidade

Expulsão

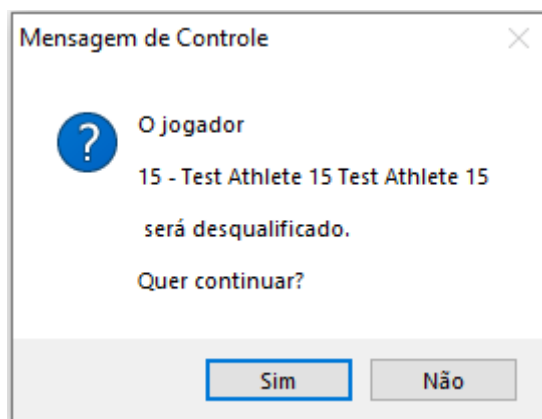
Desqualificação

Cancelar

Clicar em:

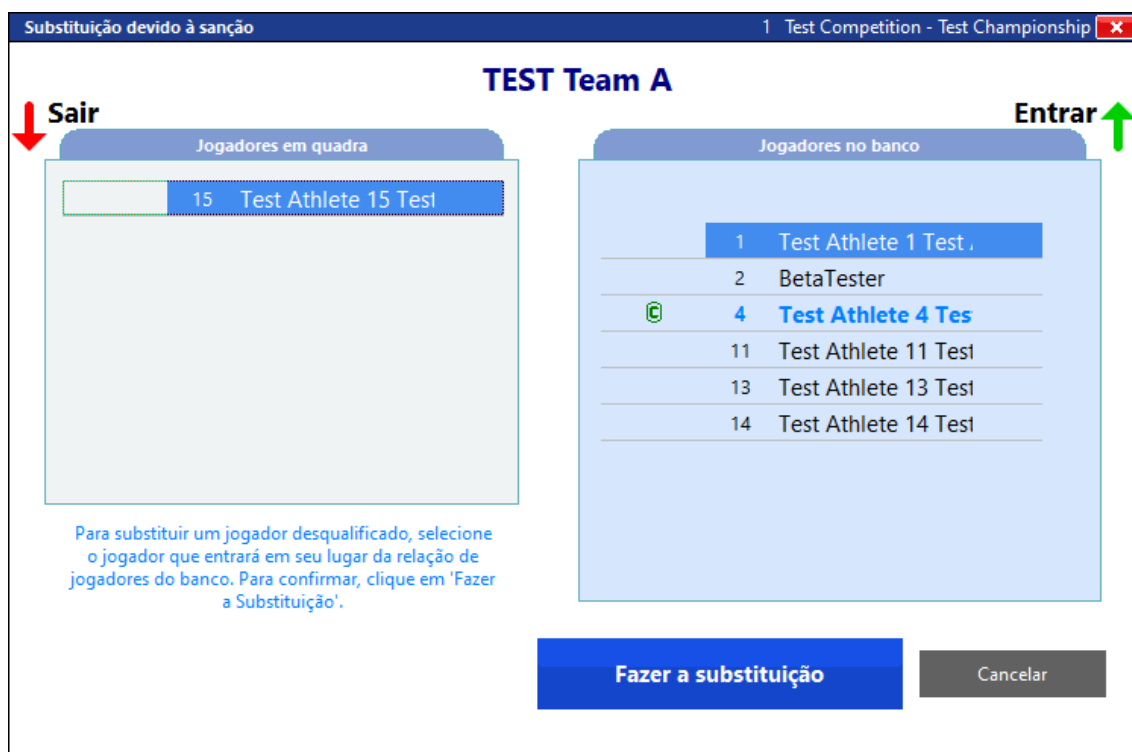


Abrirá uma mensagem informando que o membro da equipe será desqualificado e se quer continuar



NO CASO DE DESQUALIFICAÇÃO DE UM JOGADOR QUE ESTÁ EM QUADRA TEREMOS DUAS SITUAÇÕES:

Situação 1 - Após a mensagem, caso esse jogador não tenha sido substituído e retornado ao jogo, e a equipe ainda possua substituições regulares, abrirá uma janela imediatamente para que seja feita a substituição



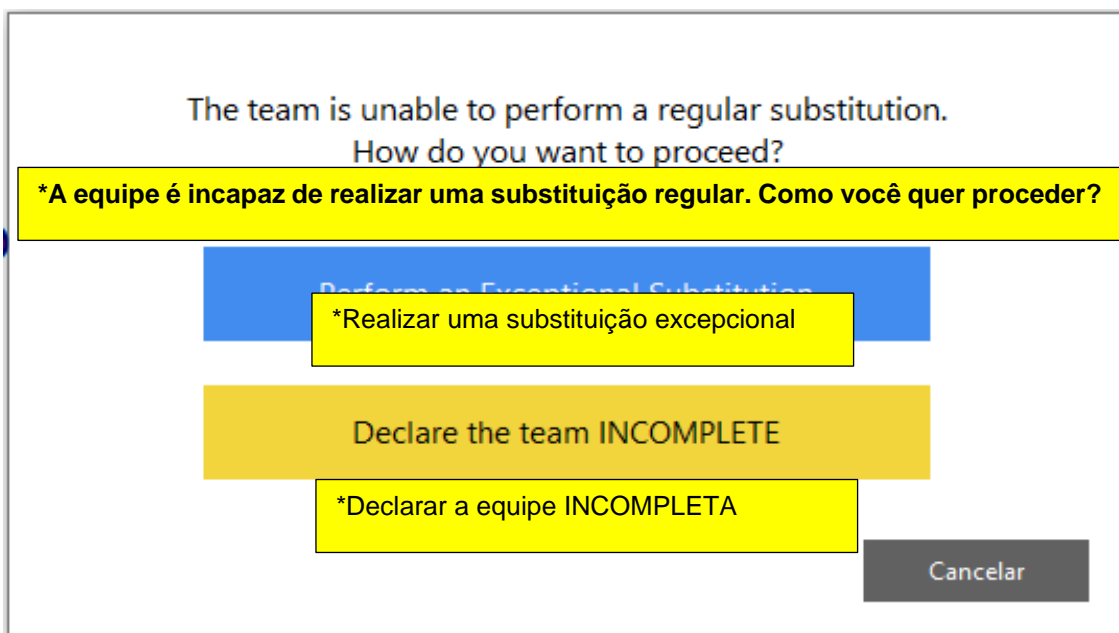
Ao clicar em fazer a substituição, abrirá uma janela para confirmar a substituição.



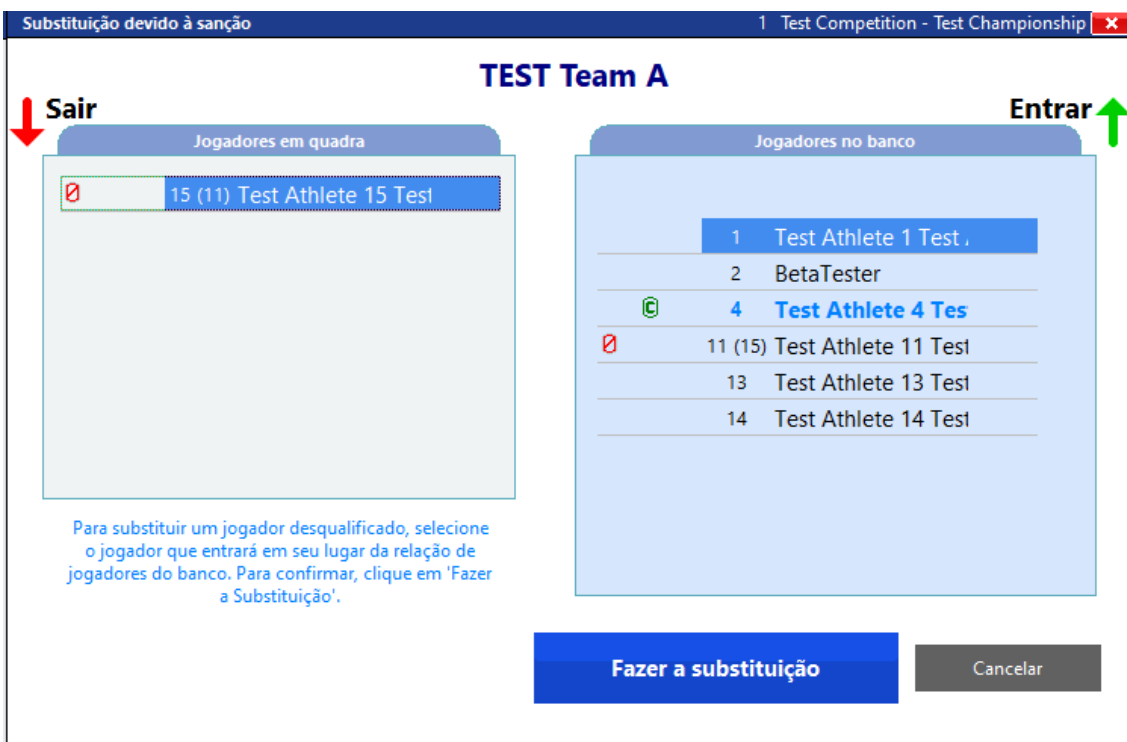
E ao confirmar, abrirá a opção de Voltar ao jogo ou Marcar outra sanção.



Situação 2 - Após a mensagem, caso esse jogador já tenha sido substituído e retornado ao jogo, ou a equipe já tenha feito as seis substituições regulares, abrirá uma janela imediatamente para que seja feita a opção de fazer uma substituição excepcional ou declarar a equipe incompleta.



a) Na escolha de fazer uma **substituição excepcional** abrirá uma janela para a escolha do jogador que vai entrar. Clicar em Fazer a substituição.



Em seguida, abrirá a janela para confirmar a substituição



E ao confirmar, abrirá a opção de Voltar ao jogo ou Marcar outra sanção.



b) Na escolha de **declarar a equipe incompleta** abrirá uma janela finalizando o set.



No momento em que for desqualificado um membro da equipe, estará ao lado do nome dele a indicação D, e a possibilidade de desqualificá-lo novamente estará DESABILITADA.



Em todos os casos apenas o jogador sancionado tem a aba correspondente desabilitada, exceto as advertências que são desabilitadas em todos os demais jogadores.

Obs.: Caso o jogador expulso ou desqualificado seja o líbero, automaticamente o programa retorna com o jogador que efetuou a troca. Caso o técnico coloque o outro líbero (quando a equipe tiver dois líberos)

ou opte por fazer uma redesignação (quando a equipe tiver apenas um líbero), basta efetuar a troca no botão “Entrar Líbero”.

Nota: Sempre que ocorrer uma sanção, a informação estará visível abaixo do nome da equipe. Essa informação se alterará com a próxima sanção.

The screenshot shows a volleyball match interface for "TEST Team A" and "TEST Team B". The score is 0-0 in the first set, with a time of 08:56.46. The interface includes rosters for "Em quadra" (on court) and "No banco" (on bench) for both teams. A central scoreboard shows the current set score of 8-8. A notification at the bottom indicates a sanction for "TEST Team A, jogador nº12".

Team	Player	Status
TEST Team A	2 (13) BetaTester	Em quadra
	4 (14) Test Athlete 4 Test A	Em quadra
	12 Test Athlete 12 Test A	Em quadra
	3 (6) Test Athlete 3 Test A	Em quadra
	9 (8) Test Athlete 9 Test A	Em quadra
	7 (11) Test Athlete 7 Test A	Em quadra
	1 Test Athlete 1 Test Athlete 1	No banco
	6 (3) Test Athlete 6 Test Ath 6 - 6j	No banco
	8 (9) Test Athlete 8 Test Ath 5 - 4j	No banco
	10 Test Athlete 10 Test Athlete 10	No banco
	11 (7) Test Athlete 11 Test Ath 5 - 4j	No banco
	13 (2) Test Athlete 13 Test Ath 6 - 6j	No banco
	14 (4) Test Athlete 14 Test Ath 4 - 3j	No banco
	15 Test Athlete 15 Test Athlete 15	No banco
	TEST Team B	2 (7) Test Athlete B Test A
10 Test Athlete L Test A		Em quadra
12 Test Athlete N Test A		Em quadra
8 (9) Test Athlete H Test A		Em quadra
14 Test Athlete P Test A		Em quadra
3 (6) Test Athlete C Test A		Em quadra
1 Test Athlete A Test Athlete A		No banco
4 Test Athlete D Test Athlete D		No banco
5 Test Athlete E Test Athlete E		No banco
6 (3) Test Athlete F Test Ath 5 - 5j		No banco
7 (2) Test Athlete G Test Ath 6 - 5G		No banco
9 (8) Test Athlete I Test Ath 4 - 4		No banco
11 Test Athlete M Test Athlete M		No banco
16 Test Athlete R Test Athlete R		No banco


Na tela, no espaço da relação nominal teremos como referência o símbolo do jogador sancionado. Os jogadores expulsos/desqualificados não aparecem nessa tela (jogadores no vestiário). Se retornar no set seguinte terá a indicação de que foi expulso durante o jogo.

This close-up shows the roster for TEST Team A. Player 12, Test Athlete N Test A, is highlighted in blue and has a red 'A' symbol next to their name, indicating they are sanctioned. Other players listed include Test Athlete B, M, E, L, C, D, G, H, O, and P.

This close-up shows the roster for TEST Team B. Player 3, Test Athlete 3 Test A, is highlighted in yellow and has a red 'E' symbol next to their name, indicating they are sanctioned. Other players listed include Test Athlete 6, 7, 15, 9, and 10.

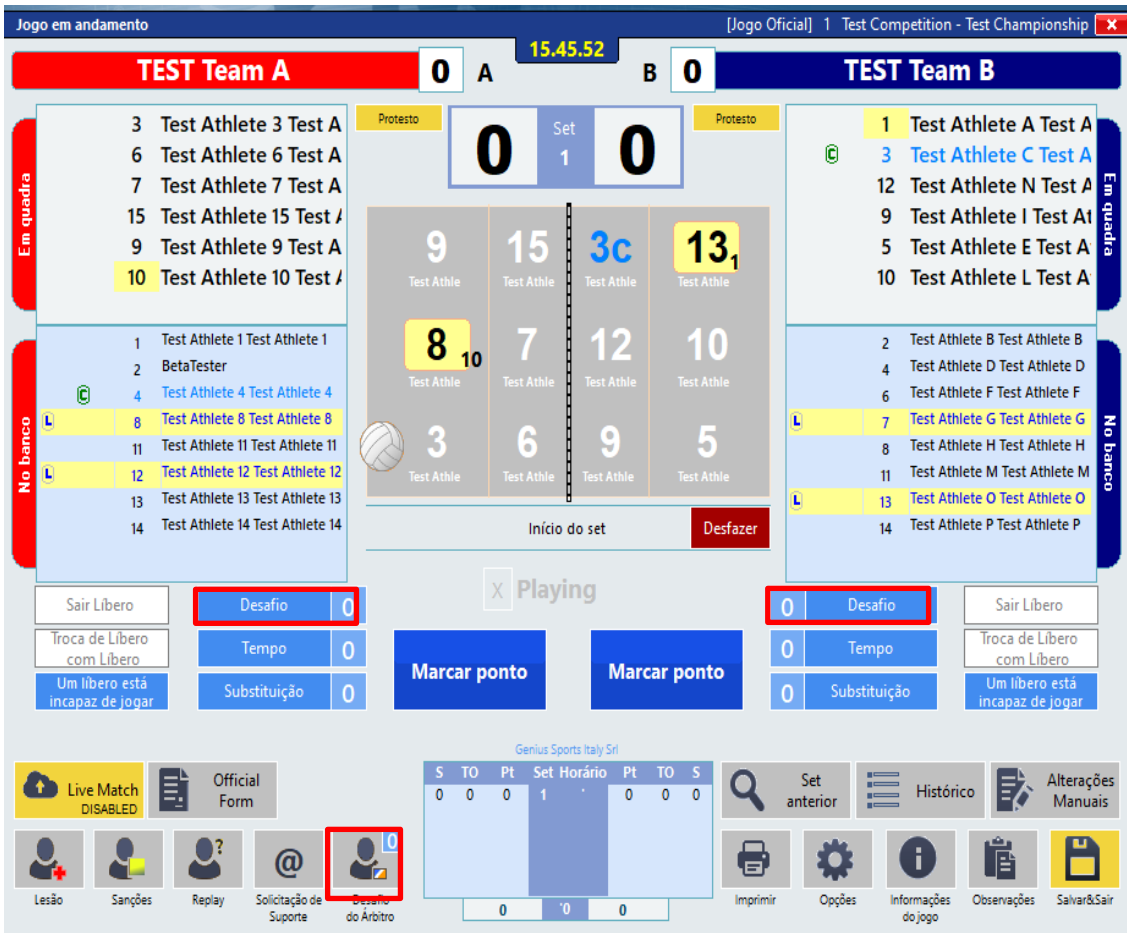
DESAFIO

Habilitar desafio em Opções, quando houver, para que os botões correspondentes apareçam na tela de jogo, tanto para as equipes quanto para o desafio do árbitro.



Habilitar Desafio

- 2 solicitações de desafio para cada equipe em cada set
- se a equipe estiver correta a solicitação não é contada.



The screenshot displays the Genius Sports Italy Srl software interface for a volleyball match. At the top, it shows 'Jogo em andamento' and '[Jogo Oficial] 1 Test Competition - Test Championship'. The score is 0-0, and the set is 1. The time is 15:45.52. The interface includes player lists for 'TEST Team A' and 'TEST Team B', a central court diagram with ball position, and various control buttons. The 'Desafio' button is highlighted in red on both the team panels and the bottom control bar.

Quando uma equipe solicitar um desafio, **clicar** em:



Teremos duas opções:

1 - Desafio DURANTE O RALLY

Quando a equipe solicita um Desafio DURANTE O RALLY, o jogo é paralisado nesse momento **sem marcação de ponto pra nenhuma das equipes**.

Obs: Rally em andamento, tela cinza.



Assim que a equipe solicita o Desafio, abre uma janela especificando que o desafio foi solicitado **Durante o rally** e vem uma sequência de ações:

Desafio

TEST Team B

Durante o rally Placar Atual: 3 2

1) motivo: 0 INDEFINIDO 2) câmera: Es. 2, 6

3) resposta:

- A equipe está errada**
- A equipe está certa
- Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo

4) placar:

- 3 3 Marcar o ponto para TEST Team A**

1) **Clicar** em Motivo:

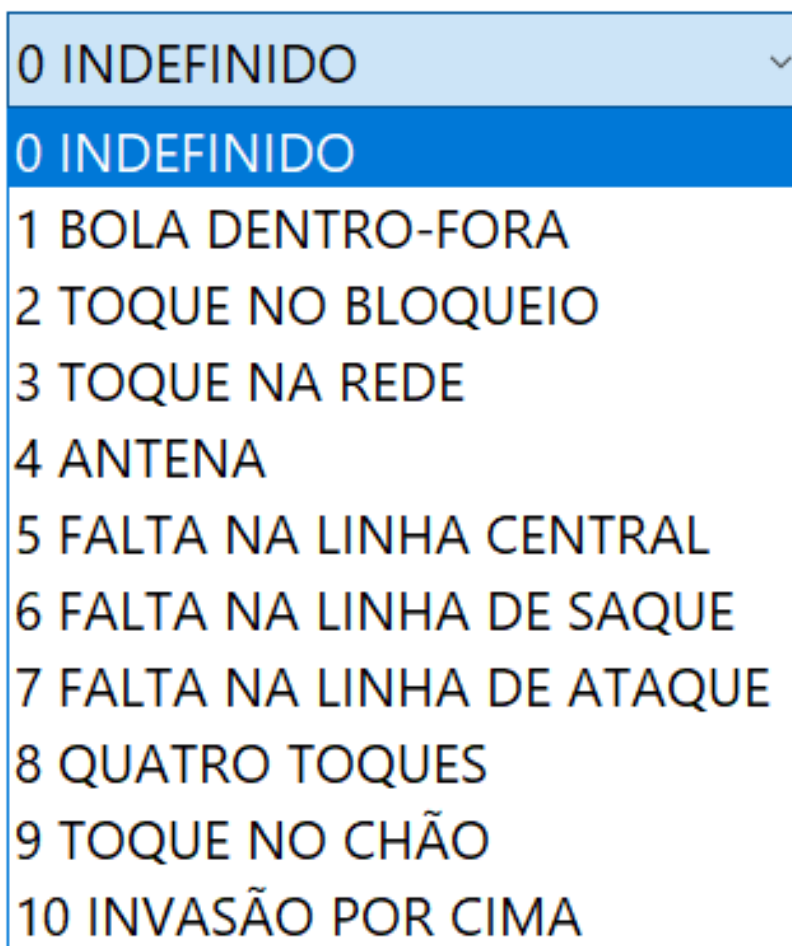
1) *motivo*

0 INDEFINIDO

Abrirá uma tela com todos os motivos possíveis do programa.

Selecionar o motivo do desafio:

ATENÇÃO: OS MOTIVOS Nº 8 – QUATRO TOQUES, Nº 9 -- TOQUE NO CHÃO E Nº 10 – INVASÃO POR CIMA NÃO FAZEM PARTE DO REGULAMENTO DA SUPERLIGA.



0 INDEFINIDO

0 INDEFINIDO

1 BOLA DENTRO-FORA

2 TOQUE NO BLOQUEIO

3 TOQUE NA REDE

4 ANTENA

5 FALTA NA LINHA CENTRAL

6 FALTA NA LINHA DE SAQUE

7 FALTA NA LINHA DE ATAQUE

8 QUATRO TOQUES

9 TOQUE NO CHÃO

10 INVASÃO POR CIMA

- 2) Após o resultado que deverá ser **informado pelo 2º árbitro**, haverá três opções:
- a) **A equipe está errada** – quando a equipe que solicitou o desafio está errada, o ponto assim como o direito de sacar vai para a equipe adversária (feito automaticamente pelo programa). Aparecerá abaixo apenas uma opção de placar conforme resultado do desafio. Basta conferir e clicar em **Confirmar**.

Desafio

TEST Team B

Durante o rally

Placar Atual: 3 2

1) motivo: 2 TOQUE NO BLOQUEIO

2) câmera: Es. 2, 6

3) resposta:

- A equipe está errada
- A equipe está certa
- Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo

4) placar:

3 3 Marcar o ponto para TEST Team A

Confirmar Cancelar

Em consequência do erro, a equipe terá assinalado **um desafio mal sucedido**.

Cada equipe tem o direito de solicitar quantos desafios forem necessários, desde que não exceda a **DOIS DESAFIOS MAL SUCEDIDOS**.

Desafio	1
Tempo	0
Substituição	0

b) A equipe está certa – quando a equipe que solicitou está certa, ganhará um ponto, assim como o direito de sacar (feito automaticamente pelo programa), e mantém o número de desafios possíveis.

Quando assinalado que a equipe está certa, aparecerá abaixo três opções de placar conforme o resultado do desafio:

1º - Sem alterações no placar – quando por algum motivo, o rally será jogado novamente;

2º - Marcar o ponto para a equipe que solicitou o desafio e estava correta (esta é a opção que já vem assinalada, por ser a mais comum);

3º - Marcar o ponto para a outra equipe (sem ser a que solicitou o desafio) – nesse caso, geralmente, ao se analisar o vídeo é percebido uma falta anterior à falta questionada no desafio).

Basta conferir e clicar em **Confirmar**.

Desafio TEST Team B

Durante o rally Placar Atual **3** **2**

1) *motivo* 2 TOQUE NO BLOQUEIO 2) *câmera* Es. 2, 6

3) *resposta*

- A equipe está errada
- A equipe está certa**
- Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo

4) *placar*

- 3** **2** Sem alterações no placar
- 4** **2** **Marcar o ponto para TEST Team B**
- 3** **3** Marcar o ponto para TEST Team A

Confirmar Cancelar

- c) **Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo** – quando por algum motivo o julgamento do pedido se torna inviável, mantém-se os desafios da equipe solicitante e o rally é repetido.

Desafio

TEST Team B

Durante o rally

Placar Atual **3** **2**

1) *motivo* 2 TOQUE NO BLOQUEIO 2) *câmera* Es. 2, 6

3) *resposta*

A equipe está errada

A equipe está certa

Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo

Confirmar Cancelar

2 - Desafio APÓS O FIM DO RALLY

Quando a equipe solicita um Desafio APÓS O FIM DO RALLY, o ponto já deve estar marcado para a equipe conforme decisão do 1º árbitro.

Então, clicar em:



Assim que a equipe solicita o Desafio, abre uma janela especificando que o rally já finalizou e aí vem uma sequência de ações:

Desafio

TEST Team A

O rally já finalizou

Placar Atual: **3** | **2**

1) motivo: 0 INDEFINIDO

2) câmera: Es. 2, 6

3) resposta:

- A equipe está errada
- A equipe está certa
- Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo

Confirmar **Cancelar**

1) **Clicar** em Motivo:

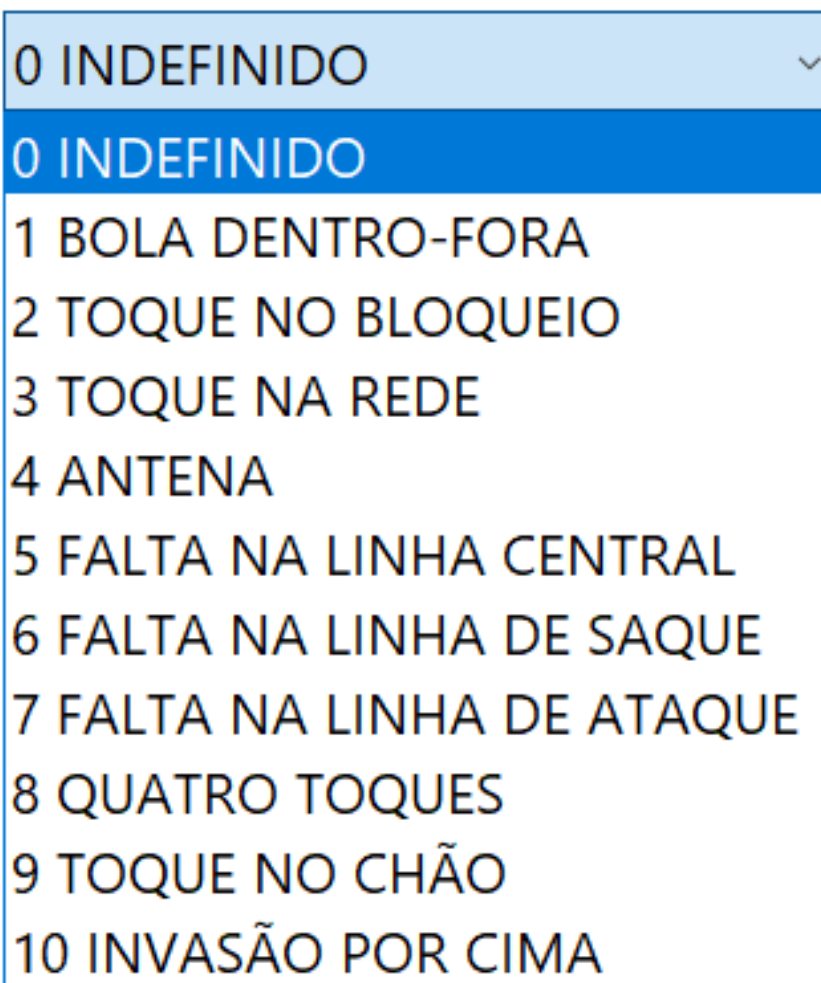
1) *motivo*

0 INDEFINIDO

Abrirá uma tela com todos os motivos possíveis do programa.

Selecionar o motivo do desafio:

ATENÇÃO: OS MOTIVOS Nº 8 – QUATRO TOQUES, Nº 9 -- TOQUE NO CHÃO E Nº 10 – INVASÃO POR CIMA NÃO FAZEM PARTE DO REGULAMENTO DA SUPERLIGA.

- 
- 0 INDEFINIDO
 - 0 INDEFINIDO
 - 1 BOLA DENTRO-FORA
 - 2 TOQUE NO BLOQUEIO
 - 3 TOQUE NA REDE
 - 4 ANTENA
 - 5 FALTA NA LINHA CENTRAL
 - 6 FALTA NA LINHA DE SAQUE
 - 7 FALTA NA LINHA DE ATAQUE
 - 8 QUATRO TOQUES
 - 9 TOQUE NO CHÃO
 - 10 INVASÃO POR CIMA

- 1) Após o resultado que deverá ser **informado pelo 2º árbitro**, haverá três opções:
- a) **A equipe está errada** – quando a equipe que solicitou está errada, o ponto assim como o direito de sacar vai para a equipe adversária (feito automaticamente pelo programa). Não aparece nenhuma opção de placar, porque o ponto já foi atribuído à equipe e não houve alteração do placar após o desafio.

Clicar em **Confirmar**.

Desafio

TEST Team B

Placar Atual **3** **2**

O rally já finalizou

1) motivo 0 INDEFINIDO 2) câmera Es. 2, 6

3) resposta **A equipe está errada**
 A equipe está certa
 Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo

Confirmar Cancelar

Em consequência do erro, a equipe terá assinalado **um desafio mal sucedido**.

Cada equipe tem o direito de solicitar quantos desafios forem necessários, desde que não exceda a **DOIS DESAFIOS MAL SUCEDIDOS**.

Desafio	1
Tempo	0
Substituição	0

b) **A equipe está certa** – quando a equipe que solicitou o Desafio está certa, ganhará um ponto, assim como o direito de sacar (feito automaticamente pelo programa), e mantém o número de desafios possíveis.

Desafio

TEST Team B

O rally já finalizou

Placar Atual
3 | **2**

1) *motivo* 0 INDEFINIDO ▾ 2) *câmera* Es. 2, 6

3) *resposta*

- A equipe está errada
- A equipe está certa**
- Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo

4) *placar*

- 3** | **2** Sem alterações no placar
- 2** | **2** Repetir último ponto
- 2** | **3** **Marcar o ponto para TEST Team A**

** Todas as ações do rally selecionado serão excluídas*

Confirmar Cancelar

Quando assinalado que a equipe está certa, aparecerá abaixo três opções de placar conforme o resultado do desafio:

1º - Sem alterações no placar – embora a equipe tenha sido considerada vencedora do desafio (pois a falta questionada realmente existiu), o ponto que já havia sido marcado para o outra equipe continua, pois, ao se analisar o vídeo é percebida uma falta anterior à falta questionada no desafio;

2º - Repetir o último ponto – quando após a análise do vídeo, o 1º árbitro decide por repetir o rally;

3º - Marcar o ponto para a equipe que solicitou o desafio e estava correta (esta é a opção que já vem assinalada, por ser a mais comum).

c) **Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo** – quando por algum motivo o julgamento do pedido se torna inviável, mantém-se os desafios da equipe solicitante e a decisão anterior do 1º árbitro.

O placar não se altera. Clicar em **Confirmar**.

Desafio

TEST Team B

O rally já finalizou

Placar Atual **3** **2**

1) motivo 2 TOQUE NO BLOQUEIO

2) câmera

Es. 2, 6

3) resposta

A equipe está errada

A equipe está certa

Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo

Confirmar Cancelar

Quando uma equipe alcançar o **SEGUNDO DESAFIO MAL SUCEDIDO**, a informação estará em vermelho e a solicitação de um outro desafio estará inabilitada.

Desafio	2
Tempo	0
Substituição	0

Obs.: Nos desafios durante o rally, ambas as equipes podem solicitar desafio.

No entanto, após o término do rally, somente a equipe perdedora do rally poderá solicitar desafio. E caso esteja correta após a verificação do vídeo passará a ser a vencedora do rally, dando o direito à outra equipe, então, de solicitar um novo desafio, pois essa passa a ser a perdedora do rally.

Importante:

- Cada equipe poderá solicitar apenas um desafio na mesma interrupção;
- A equipe que solicitar desafio logo após um desafio da outra equipe, só poderá fazê-lo por um motivo diferente daquele que foi pedido anteriormente. Ex. equipe A solicitou desafio de toque no bloqueio e estava correta; logo em seguida a equipe B solicitou desafio de toque na rede (não pode pedir novamente toque no bloqueio);
- Finalizar o primeiro desafio na súmula, e então, abrir o outro desafio.

Desafio do árbitro

Clicar em:



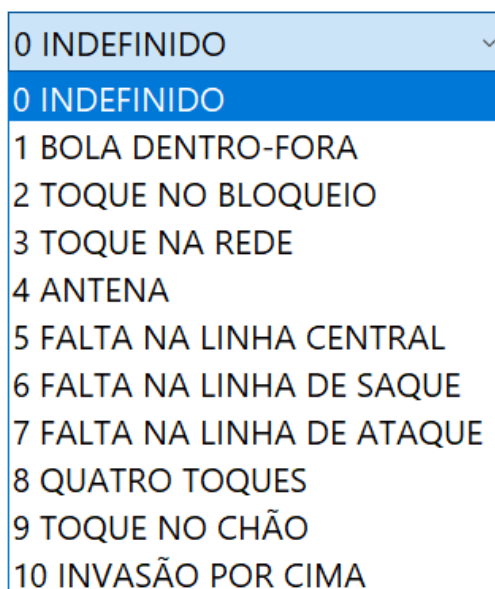
Selecionar o motivo do desafio:

Janela de Desafio do Árbitro. O título da janela é 'Desafio do Árbitro'. O campo de texto 'Motivo' contém '0 INDEFINIDO'. Abaixo do campo, há dois botões: 'Confirmar' (em azul) e 'Cancelar' (em cinza).

Abrirá uma tela com todos os motivos possíveis do programa.

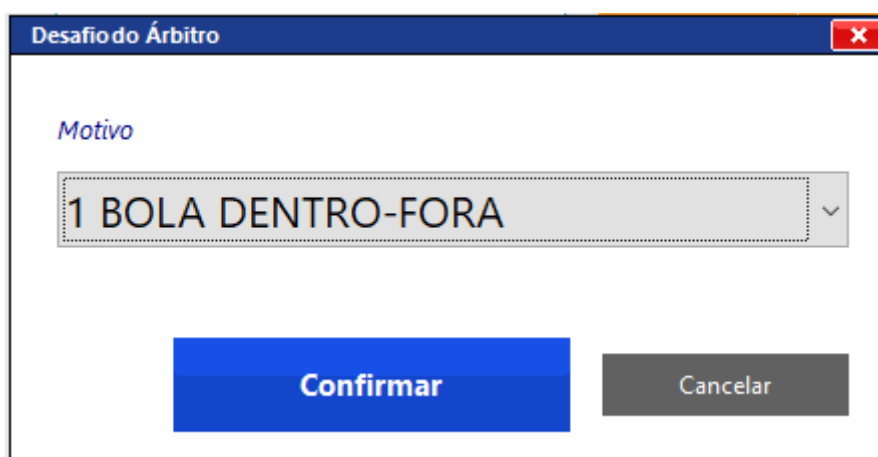
Selecionar o motivo do desafio:

ATENÇÃO: OS MOTIVOS Nº 8 – QUATRO TOQUES, Nº 9 -- TOQUE NO CHÃO E Nº 10 – INVASÃO POR CIMA NÃO FAZEM PARTE DO REGULAMENTO DA SUPERLIGA.



A dropdown menu with a blue header and a white body. The header contains '0 INDEFINIDO' with a downward arrow. The body lists the following options: '0 INDEFINIDO', '1 BOLA DENTRO-FORA', '2 TOQUE NO BLOQUEIO', '3 TOQUE NA REDE', '4 ANTENA', '5 FALTA NA LINHA CENTRAL', '6 FALTA NA LINHA DE SAQUE', '7 FALTA NA LINHA DE ATAQUE', '8 QUATRO TOQUES', '9 TOQUE NO CHÃO', and '10 INVASÃO POR CIMA'.

Após selecionar o motivo do Desafio, clicar em **Confirmar**.



A dialog box titled 'Desafio do Árbitro' with a red close button. It contains a label 'Motivo' above a dropdown menu showing '1 BOLA DENTRO-FORA'. At the bottom, there are two buttons: 'Confirmar' (blue) and 'Cancelar' (grey).

Ao confirmar, aparecerá o número de solicitações de desafios feitos pelo 1º Árbitro.



Importante: para assinalar a solicitação de desafio pelo 1º árbitro, não poderá ter havido marcação de ponto. Aguardar a decisão do desafio para assinalar o ponto.

Caso já tenha marcado o ponto, ir em “Desfazer”. Então, clicar em desafio do árbitro, e depois assinalar o ponto conforme decisão do 1º árbitro.

FIM DO SET E INTERVALOS ENTRE OS SETS

Assim que é assinalado o último ponto da equipe, automaticamente abre uma tela, com o **resumo do fim do set** com opções de **confirmar o fim do set** ou clicar **na Solicitação de Desafio**.

Nessa tela já aparece o placar do set, o horário de fim do set (ajustável), e o tempo de duração do set.



Resumo do fim do set

20 TEST Team A

25 TEST Team B

Set encerrado às 17.34

Duração do set (min.) 34

Confirmar fim do set Cancelar

ou

Solicitação de Desafio

Se clicar em **Cancelar**, retornará à tela do jogo no placar anterior.

Ao clicar em **Solicitação de Desafio**, abrirá a tela com os procedimentos do desafio.



Desafio

TEST Team A

O rally já finalizou Placar Atual 20 25

1) motivo 0 INDEFINIDO 2) câmara Es. 2, 6

3) resposta A equipe está errada

A equipe está certa

Não é possível verificar/julgar baseado no vídeo

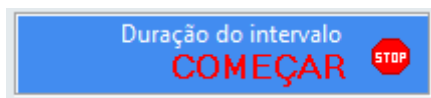
Confirmar Cancelar

Ao **Confirmar o fim do set**, abre a tela para que clique nas **Formações Iniciais** do set seguinte.

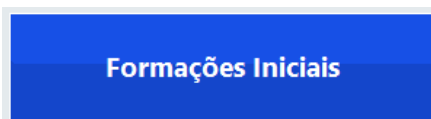
Assim que foi confirmado o fim do set, teremos na tela o cronômetro em andamento com o tempo regressivo de 3 minutos e o quadro com as informações do set anterior



Se exceder o tempo de intervalo aparecerá na tela o aviso para começar o set.



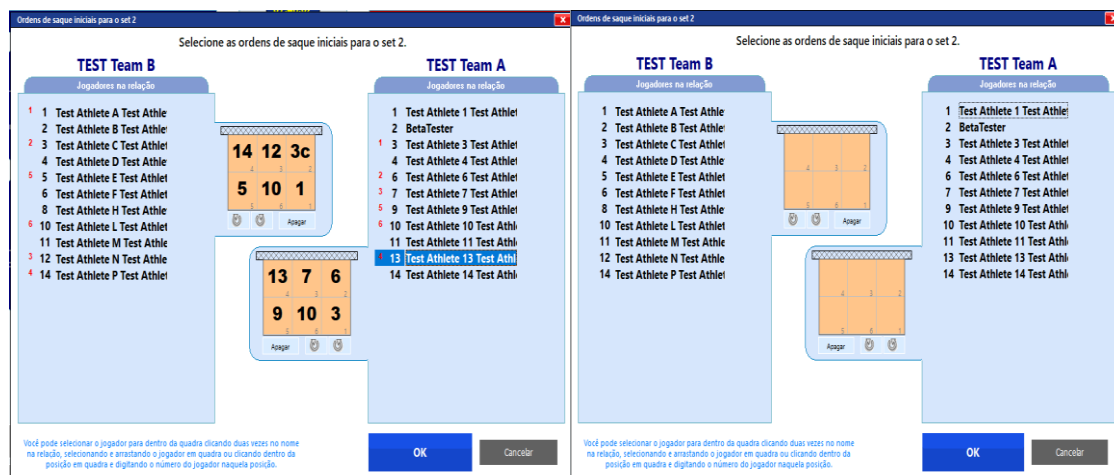
Clicar em:



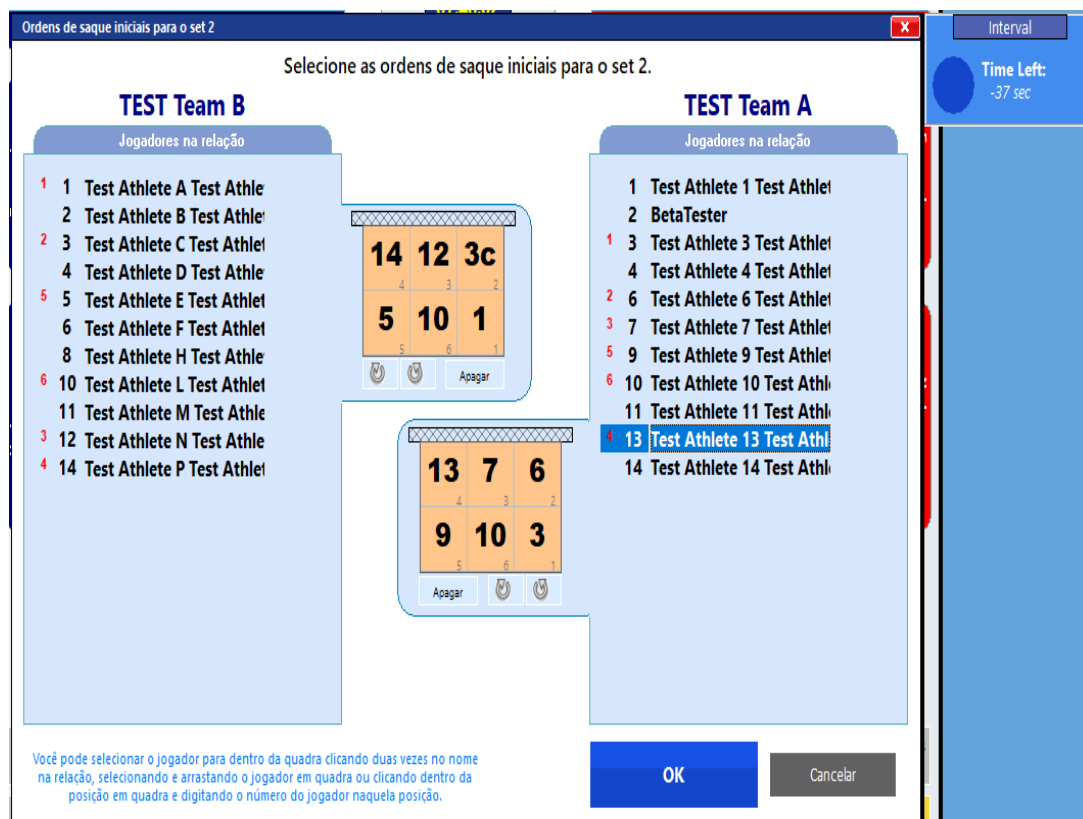
Ao clicar em Formações Iniciais, **se** estiver habilitada nas configurações para colocar a formação inicial conforme o set anterior, ela virá preenchida.

Se **não** estiver habilitada, ela virá em branco para registrar as formações.

Para a Superliga, por cautela, aconselhamos a trabalhar com essa opção desabilitada.



Nessa tela estará na **parte lateral direita** o mesmo cronômetro ativado, mostrando o tempo que falta para o término do intervalo.



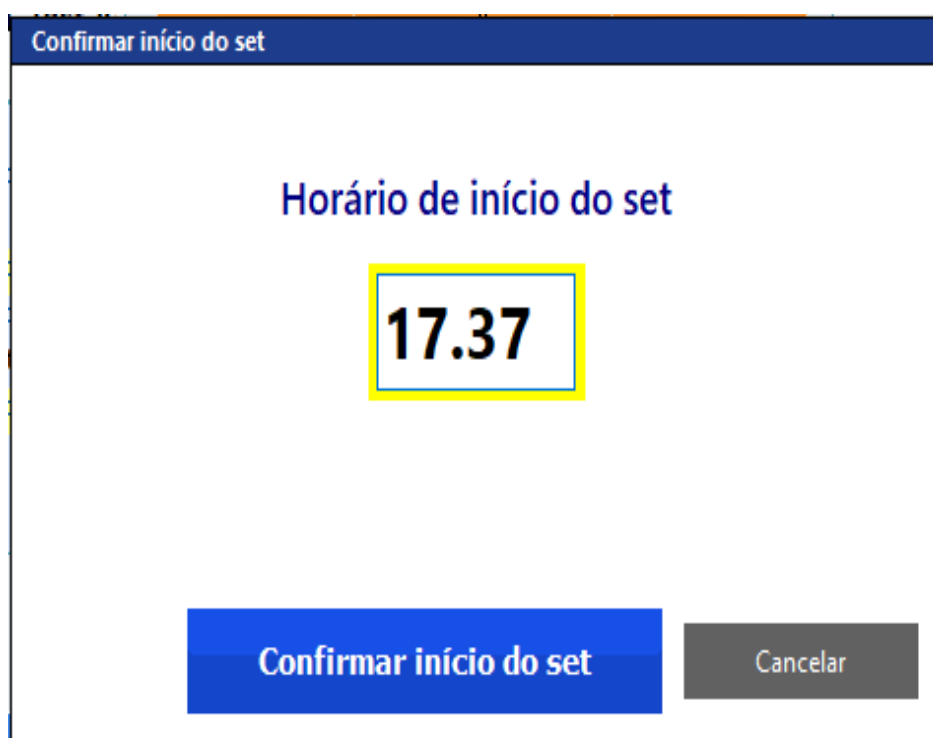
Se repetirá o mesmo processo no início de cada set.

Assim que fizer todos os procedimentos e clicar para iniciar o set, abrirá uma janela para que confirme o horário do início do set.

O programa vai te apresentar na tela o tempo do final do set anterior, **acrescido** de 3 minutos, (ou mais se for programado um intervalo maior entre o 2º e o 3º sets)

Nesse caso, mesmo que você não tenha programado um intervalo maior do que 3 minutos, poderá acrescentar esse tempo no horário de início.

Confirmar o início do set e estará novamente na tela do jogo.



5º set (com e sem troca de lado)

Assim que finalizar o 4º set, é aberto a janela do 5º set com as equipes **já trocadas de lado**. Se mantenha na tela até que aconteça o sorteio.

Com os dados vindos do sorteio, defina o lado que irão jogar as equipes e a equipe que irá executar o primeiro saque.

Quando estiver configurado para não haver troca de lado, as equipes permanecerão nos mesmos lados em que se encontravam do 1º ao 4º sets (automaticamente), e haverá apenas a indicação de qual equipe iniciará sacando, após o sorteio.

Jogo em andamento [Jogo Local] X

TEST Team A 2 A 08.17.38 B 2 **TEST Team B**

Set 5 0 0

Em quadra

No banco

1 Test Athlete 1 Test Athlete 1
2 BetaTester
3 Test Athlete 3 Test Athlete 3
4 Test Athlete 4 Test Athlete 4
6 Test Athlete 6 Test Athlete 6
7 Test Athlete 7 Test Athlete 7
8 Test Athlete 8 Test Athlete 8
9 Test Athlete 9 Test Athlete 9

Saque à esquerda Trocar de Lado Saque à direita

Duração do intervalo -2' 19" Desfazer

Formações Iniciais

1 Test Athlete A Test Athlete A
2 Test Athlete B Test Athlete B
3 Test Athlete C Test Athlete C
4 Test Athlete D Test Athlete D
5 Test Athlete E Test Athlete E
6 Test Athlete F Test Athlete F
7 Test Athlete G Test Athlete G
8 Test Athlete H Test Athlete H

Página 1 de 2 Próximo >>

Troca de Libero com Libero
Um libero está incapaz de jogar

Genius Sports Italy Srl

S	TO	Pt	Set	Horário	Pt	TO	S
3	0	20	1	'34	25	0	6
0	0	25	2	'24	17	0	0
0	0	21	3	'27	25	0	0
0	0	25	4	'30	23	0	0
0	0	0	5	'	0	0	0
		91	115				90

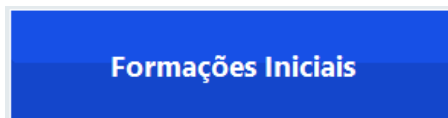
Live Match DISABLED Official Form

Formações Iniciais Lesão Sanções Solicitação de Suporte

Set anterior Histórico Alterações Manuais

Imprimir Opções Informações do Jogo Observações Salvar&Sair

Clicar em:



Preencher as formações iniciais

Ordens de saque iniciais para o set 5 Seleccione as ordens de saque iniciais para o set 5.

TEST Team A Jogadores na relação

- 1 Test Athlete 1 Test Athlet
- 2 BetaTester
- 3 Test Athlete 3 Test Athlet
- 4 Test Athlete 4 Test Athlet
- 6 Test Athlete 6 Test Athlet
- 7 Test Athlete 7 Test Athlet
- 9 Test Athlete 9 Test Athlet
- 10 Test Athlete 10 Test Athl
- 11 Test Athlete 11 Test Athl
- 13 Test Athlete 13 Test Athl
- 14 Test Athlete 14 Test Athl

11 7 6
9 10 3
Apagar

14 12 3c
5 10 1
Apagar

TEST Team B Jogadores na relação

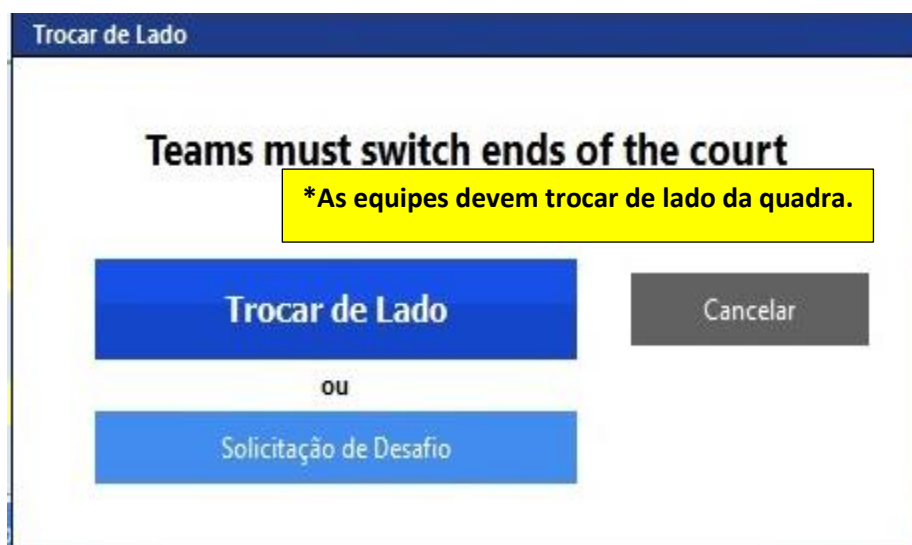
- 1 Test Athlete A Test Athle
- 2 Test Athlete B Test Athle
- 3 Test Athlete C Test Athle
- 4 Test Athlete D Test Athle
- 5 Test Athlete E Test Athle
- 6 Test Athlete F Test Athle
- 8 Test Athlete H Test Athle
- 10 Test Athlete L Test Athle
- 11 Test Athlete M Test Athle
- 12 Test Athlete N Test Athle
- 14 Test Athlete P Test Athle

Você pode seleccionar o jogador para dentro da quadra clicando duas vezes no nome na relação, seleccionando e arrastando o jogador em quadra ou clicando dentro da posição em quadra e digitando o número do jogador naquela posição.

OK Cancelar

É feito todo o processo normal de set até que aconteça o **8º ponto**.

Ao clicar no 8º ponto, aparecerá uma mensagem lhe indicando que as equipes devem trocar de lado.



Se clicar em Cancelar, voltará para a tela anterior.

Se clicar em Solicitação de Desafio, abrirá a janela com os procedimentos do Desafio, até que novamente retorne ao quadro para trocar de lado.

Ao clicar **Trocar de Lado**, serão efetuadas as trocas.

S	TO	Pt	Set	Horário	Pt	TO	S
6	0	25	1	'34	20	0	3
0	0	17	2	'24	25	0	0
0	0	25	3	'27	21	0	0
0	0	23	4	'30	25	0	0
0	0	6	5	'	8	0	0
		96		'115	99		

O 2º árbitro confere as posições, em seguida clicar em **iniciar o rally**.

Ao terminar o set, também abrirá a janela para as opções do fim de set.

Mesma ação dos sets anteriores, clicando em Solicitação do Desafio ou Confirmar o fim do set



Resumo do fim do set

9 TEST Team B

15 TEST Team A

Set encerrado às 19.25

Duração do set (min.) 18

Confirmar fim do set

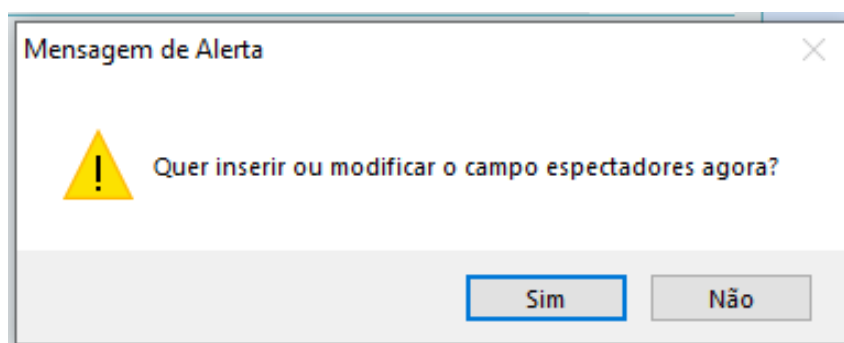
Cancelar

ou

Solicitação de Desafio

Ao **Confirmar o fim do set**, abrirá uma janela perguntando se quer inserir ou modificar os **espectadores**.

Não utilizaremos esse espaço. Portanto clicar em não.



Mensagem de Alerta

Quer inserir ou modificar o campo espectadores agora?

Sim Não

DEPOIS DO JOGO

Quando sair da tela referente aos pagantes e espectadores, abrirá uma janela para os **procedimentos finais**.

Jogo em andamento [Jogo Local] X

TEST Team B 2 B 08.38.36 A 3 TEST Team A

9 Set 5 15

Para aprovar a súmula você deve inserir a senha.

Aprovação da Súmula

ou

Jogar Golden Set

Fim do set Desfazer

Em quadra: 1 Test Athlete A Test A, 3 Test Athlete C Test A, 5 Test Athlete E Test A, 10 Test Athlete L Test A, 12 Test Athlete N Test A, 14 Test Athlete P Test A

No banco: 2 Test Athlete B Test Athlete B, 4 Test Athlete D Test Athlete D, 6 Test Athlete F Test Athlete F, 7 Test Athlete G Test Athlete G, 8 Test Athlete H Test Athlete H, 11 Test Athlete M Test Athlete M, 13 Test Athlete O Test Athlete O

Em quadra: 3 Test Athlete 3 Test A, 6 Test Athlete 6 Test A, 7 Test Athlete 7 Test A, 9 Test Athlete 9 Test A, 10 Test Athlete 10 Test A, 11 Test Athlete 11 Test A

No banco: 1 Test Athlete 1 Test Athlete 1, 2 BetaTester, 4 Test Athlete 4 Test Athlete 4, 8 Test Athlete 8 Test Athlete 8, 12 Test Athlete 12 Test Athlete 12, 13 Test Athlete 13 Test Athlete 13, 14 Test Athlete 14 Test Athlete 14

Genius Sports Italy Srl

S	TO	Pt	Set	Horário	Pt	TO	S
6	0	25	1	'34	20	0	3
0	0	17	2	'24	25	0	0
0	0	25	3	'27	21	0	0
0	0	23	4	'30	25	0	0
0	0	9	5	'18	15	0	0
		99			133	106	

Live Match DISABLED Official Form Solicitação de Suporte

Set anterior Histórico Alterações Manuais Imprimir Opções Informações do jogo Observações Salvar&Sair

No **jogo teste** não é necessário enviar a súmula para aprovação.

Quando for salvar o jogo e sair, ele emitirá a mensagem de que o jogo não foi aprovado.

Novo jogo

Arquivo

Equipes

Opções

Restaurar jogo

Send Report

✓ Checar Sistema

✓ Checar Litescore Manual de instruções

Alerta!

Jogo não aprovado

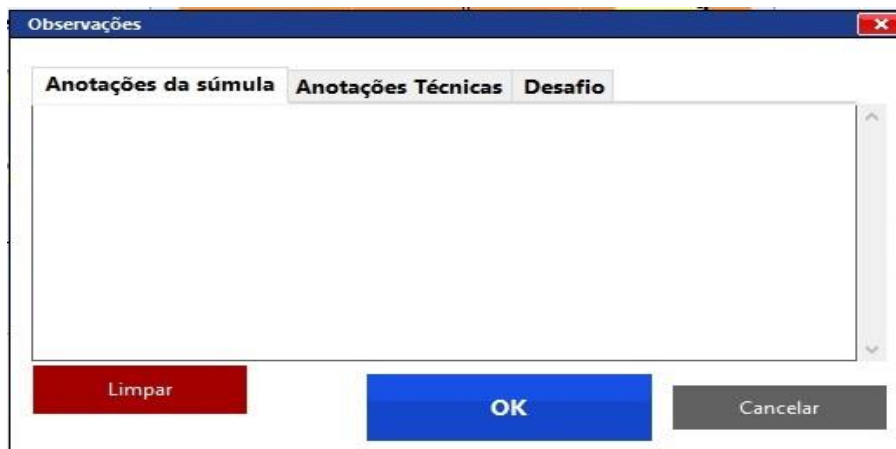
1 25 Feb 2020, 17:00
TEST Team A
TEST Team B

[Clicar aqui para aprovar o jogo](#)

Como já deve estar ciente, é obrigatório enviar o jogo. O jogo deve ser aprovado antes de enviar.

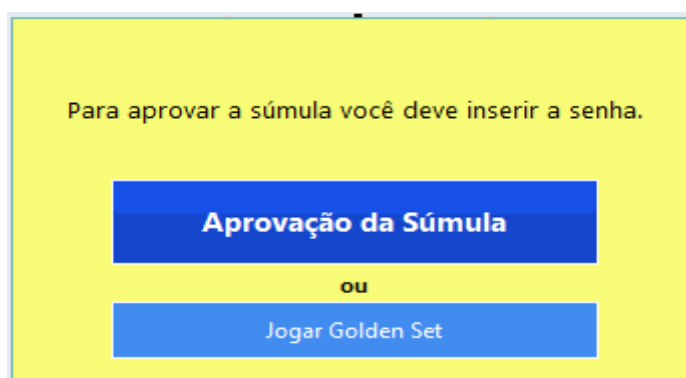
Problema com aprovação/envio?
[Clicar aqui para enviar solicitação de resolução de problemas para o suporte de súmula.](#)

No **jogo oficial**- Verifique se há necessidade de lançar alguma observação antes de finalizar tudo, como por exemplo, alguma ocorrência ou protesto do capitão.



No jogo teste abrirão duas opções:

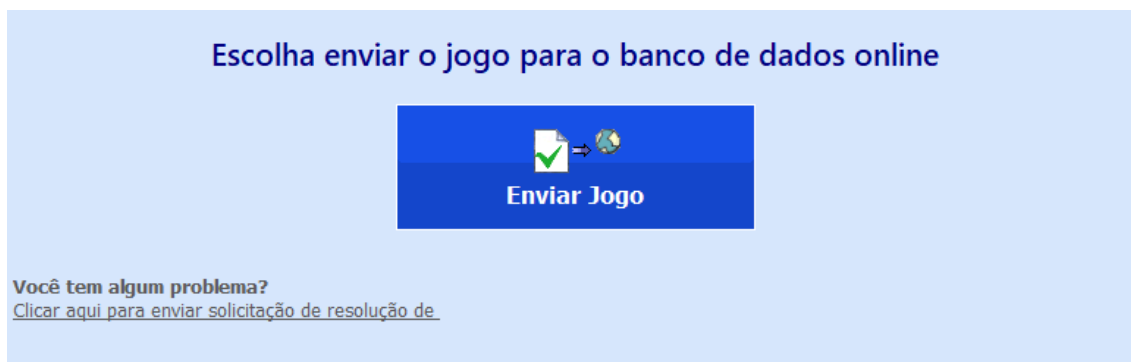
Jogar Golden Set ou aprovar a súpula.



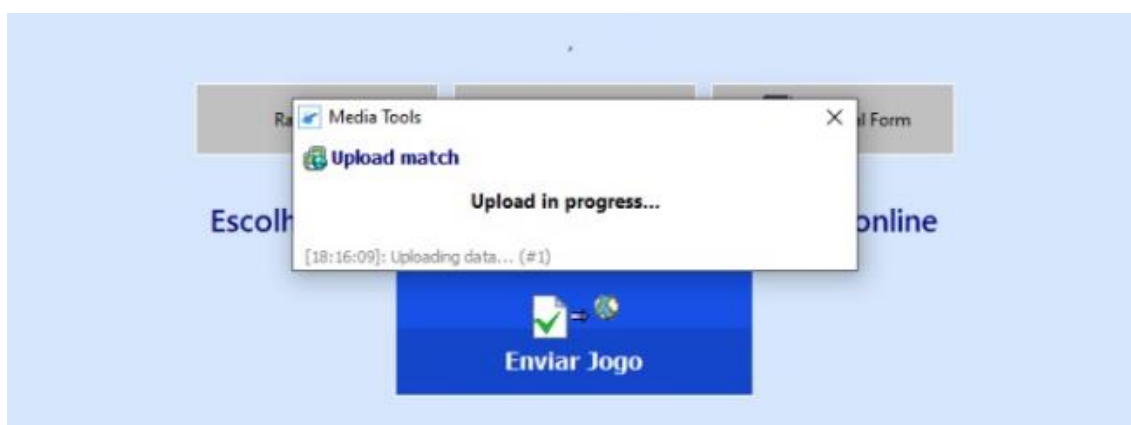
Ao clicar em Aprovação da Súpula abrirá uma janela para inserir as senhas.



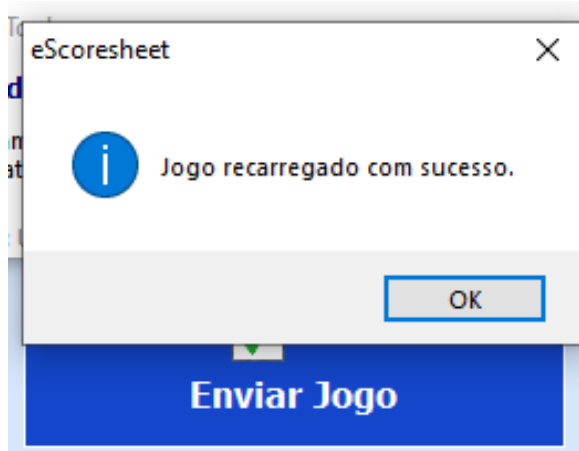
Para finalizar, abrirá a tela para enviar o jogo.



Ao clicar em enviar o jogo abrirá uma janela de que o envio do jogo está em progresso.



E finaliza com a mensagem de Jogo carregado com sucesso.



- Imprimir os documentos do jogo.

Documentos disponibilizados para impressão, inclusive modelos em branco:

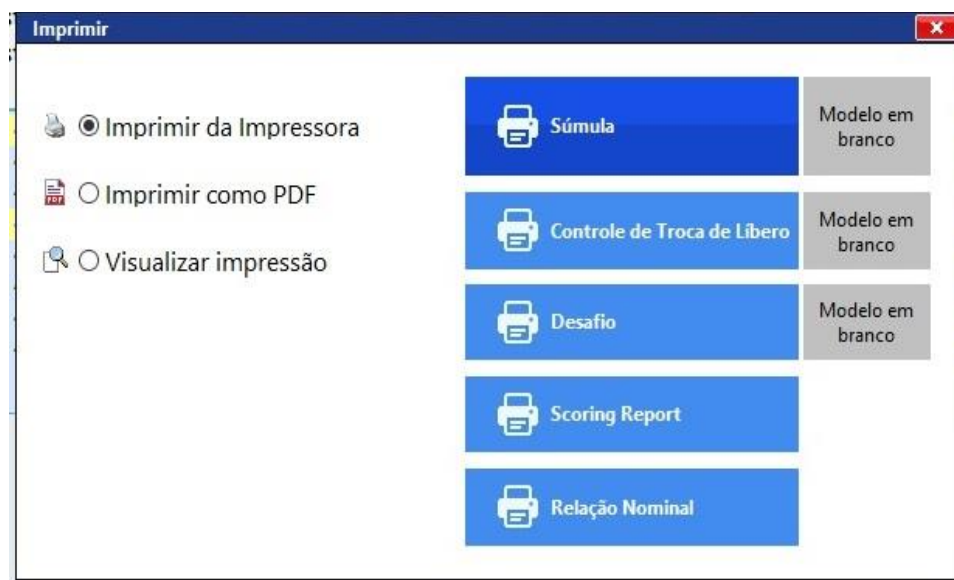
SÚMULA (para as assinaturas dos capitães e equipe de arbitragem)

CONTROLE DAS TROCAS DE LÍBERO- imprimir

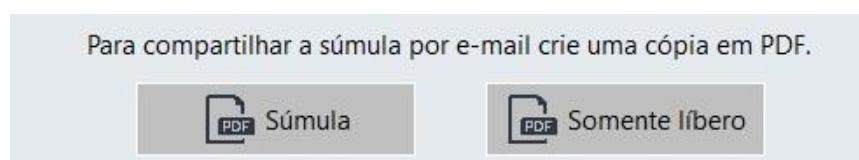
DESAFIO – imprimir

SCORING REPORT – não imprimir (não utilizaremos)

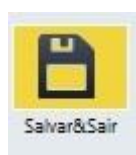
RELAÇÃO NOMINAL – desnecessário imprimir após o jogo



Na tela fica disponibilizado para criar uma cópia em PDF da súmula e do Líbero, para poder ser compartilhada por e-mail.



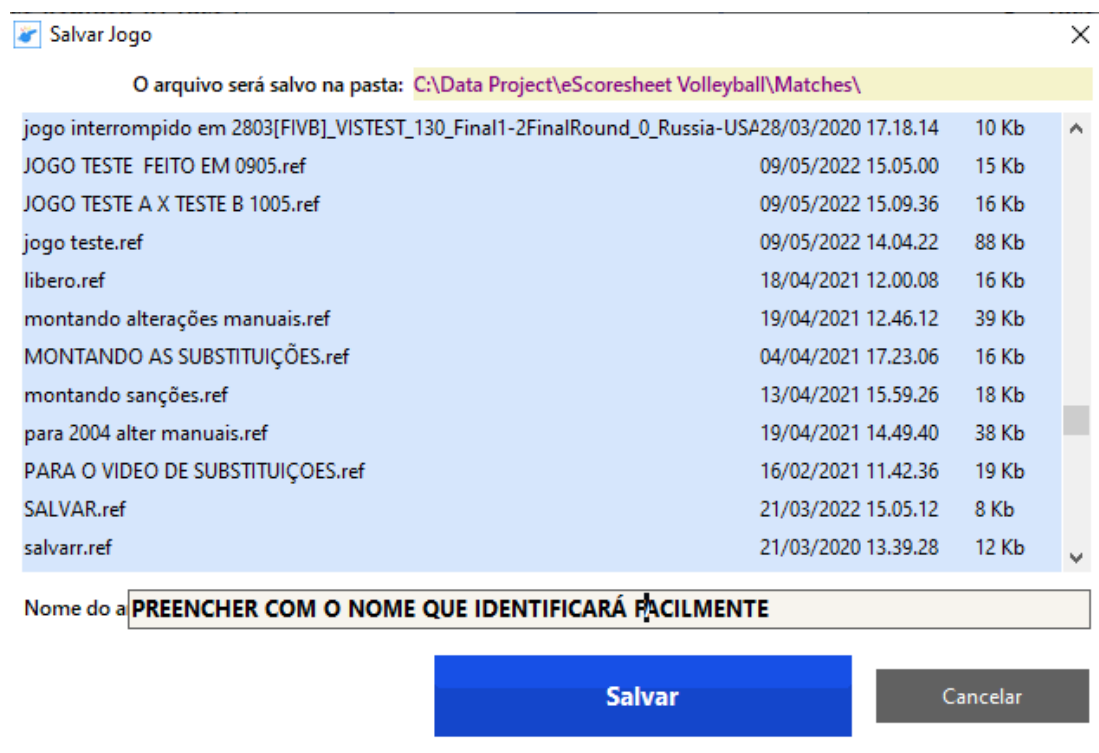
E por fim, clicar no botão para salvar o jogo e sair



Abrirá o local indicando onde o jogo será salvo.

Na parte inferior poderá registrar o nome desse arquivo.

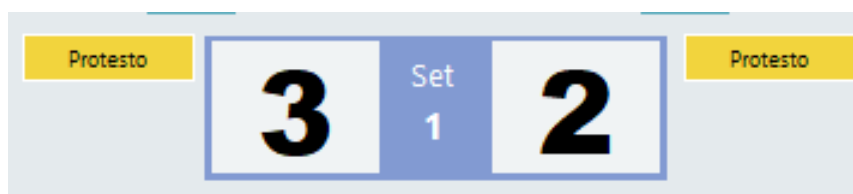
Em seguida, clicar no botão **Salvar**.



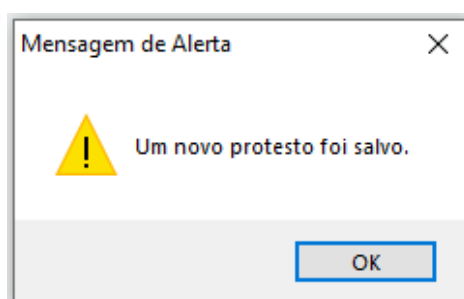
COMPLEMENTOS

PROTESTO

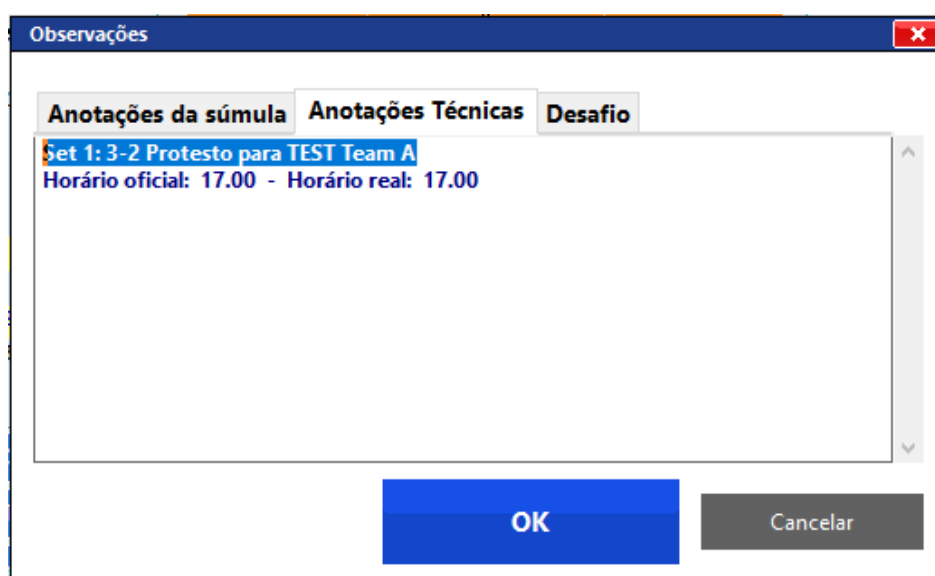
Durante o jogo, assim que uma equipe solicitar o **Protesto**, através da informação do 2º árbitro, clicar no botão que está na parte superior, ao lado do placar que corresponde à equipe solicitante.



Ele dará uma mensagem dizendo que um novo protesto foi salvo



Essa solicitação de protesto, além de ir para o histórico, é automaticamente registrado pelo programa no quadro de observações, nas Anotações Técnicas.



Importante: digitar a observação conforme Guia de Preenchimento de Súmula em anotações da súmula, uma vez que as anotações técnicas não aparecem nas observações da súmula a ser impressa.

LIBERO

Antes de iniciar o jogo, teremos na tela 3 situações possíveis referentes aos líberos, **conforme** o número de líberos inscritos nas equipes.

O lado esquerdo, equipe A, aparece sem a opção de troca de Líbero com Líbero.

Significa que a equipe inscreveu apenas um líbero para o jogo (nº 8).

Já o lado direito, equipe B, aparece com a opção de troca de Líbero com Líbero.

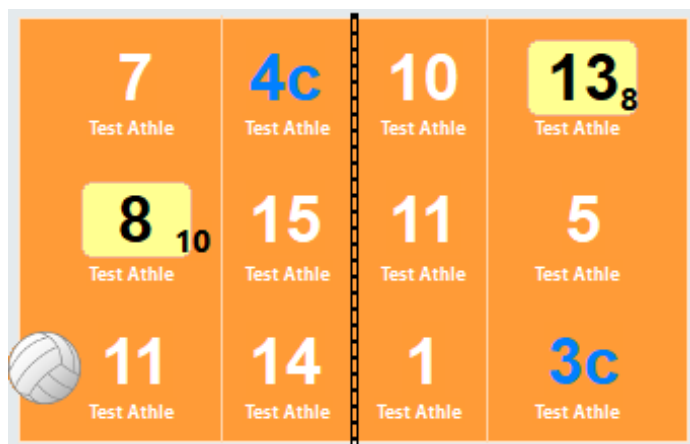
Significa que a equipe inscreveu dois líberos para o jogo (nº 7 e nº 13)

The screenshot shows a volleyball match interface. At the top, it displays 'TEST Team A' with a score of 0 and 'TEST Team B' with a score of 0. The set is 1, with 0 points for each team. The court diagram shows player positions: 14, 13, 3c, 1 on the right side and 15, 11, 5, 10 on the left side. Below the court, there are buttons for 'Saque à esquerda', 'Trocar de Lado', and 'Saque à direita'. On the left side, there are two lists of players: 'Em quadra' (3, 7, 11, 13, 14, 15) and 'No banco' (1, 2, 4, 6, 8, 9, 10, 12). On the right side, there are two lists: 'Em quadra' (1, 3, 5, 6, 8, 10) and 'No banco' (2, 4, 7, 9, 11, 12, 13, 14). At the bottom, there are buttons for 'Entrar Líbero', 'Troca de Líbero com Líbero', 'Substituição', and 'Iniciar o set'. There is also a 'Genius Sports Italy Srl' logo and a small table with columns S, TO, Pt, Set, Horário, Pt, TO, S.

Obs.: Para a equipe que não inscreveu nenhum líbero, nenhuma opção estará habilitada.

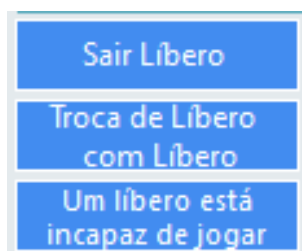
This screenshot shows a simplified version of the interface. The 'Iniciar o set' button is prominent in the center. To its left and right are 'Substituição' buttons with a '0' next to them. On the right side, there is an 'Entrar Líbero' button and a disabled 'Troca de Líbero com Líbero' button. The 'Genius Sports Italy Srl' logo is visible at the bottom.

O Líbero estará sendo visualizado na quadra, destacado em amarelo e o jogador com quem ele trocou aparecerá com o número menor ao lado.

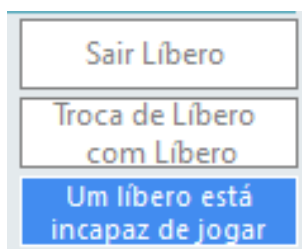


Caso faça o lançamento incorreto do Líbero, retorne pelo botão **desfazer**.

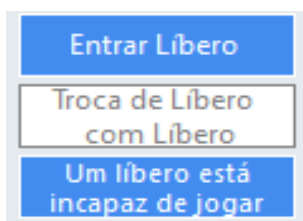
Assim que os líberos estiverem em quadra estará habilitada a opção de sair o líbero ou trocar o líbero com líbero. Opção indicada para a equipe que pode efetuar a troca.



Para a equipe cujo Líbero acabou de entrar, os botões de sair e trocar líbero com líbero estarão inabilitados até que aconteça um rally.

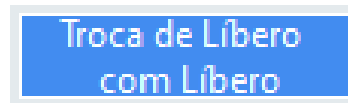


O mesmo acontecendo com a opção de entrar Líbero, quando este estiver fora.

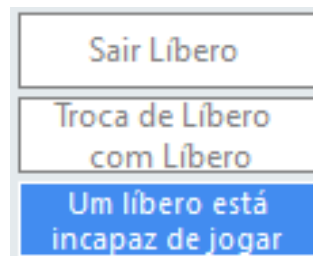


- Troca de Líbero com Líbero.

Para trocar os líberos, clicar em:



Ao clicar em Troca de Líbero com Líbero, não abrirá nenhuma outra tela. Acontecerá a troca **direta** e aparecerá o número do novo Líbero na área de jogo, e as opções de Sair Líbero e troca de Líbero com Líbero estarão inabilitadas até que aconteça um rally.

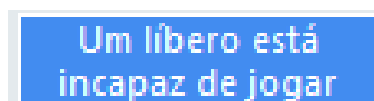


- Líbero incapaz de jogar

EQUIPE COM DOIS LÍBEROS

Se a equipe tem dois Líberos e quer declarar um Libero como incapacitado para o jogo:

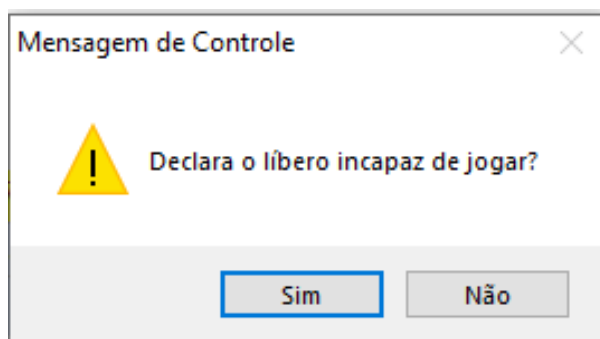
Clicar em:



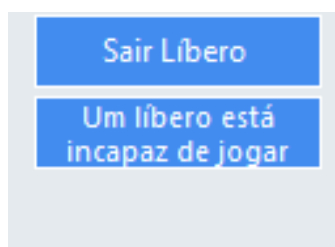
Ao clicar em **Um Líbero está incapaz de jogar**, abrirá uma tela para selecionar qual dos dois Líberos será declarado incapaz, e em seguida clicar novamente em **Um Líbero está incapaz de jogar**.



Em seguida virá uma mensagem de confirmação



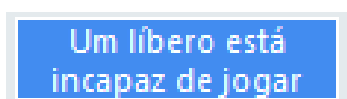
Ao responder que Sim, imediatamente no programa é **desabilitado**, para esta equipe, a opção de Trocar Líbero com Líbero.



EQUIPE COM UM LÍBERO

Se a equipe tem um Líbero e quer declará-lo como incapacitado para o jogo, repetir o mesmo processo.

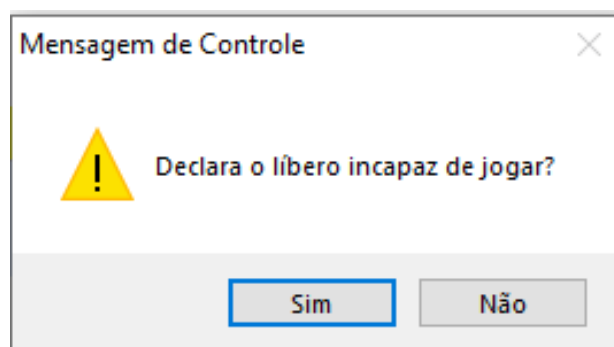
Clicar em:



Ao clicar em **Um Líbero está incapaz de jogar**, abrirá uma tela com o jogador selecionado e em seguida clicar novamente em **Um Líbero está incapaz de jogar**.



Em seguida virá uma mensagem de confirmação

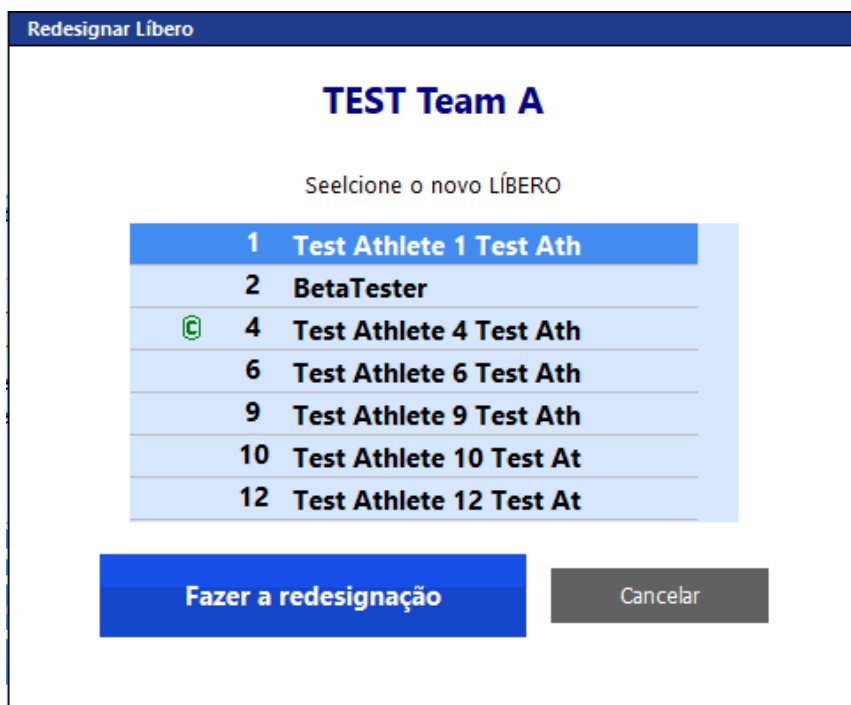


Ao responder que Sim, imediatamente será disponibilizado na tela a opção de Novo Líbero, para que, **a qualquer momento do jogo**, se faça uma **redesignação** quando solicitado pelo Técnico

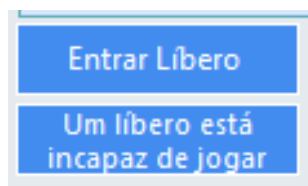


Ao clicar em Novo Líbero, abrirá uma janela com os jogadores que estão no banco e que podem ser redesignados.

Selecionar o jogador e clicar em **Fazer a redesignação**.

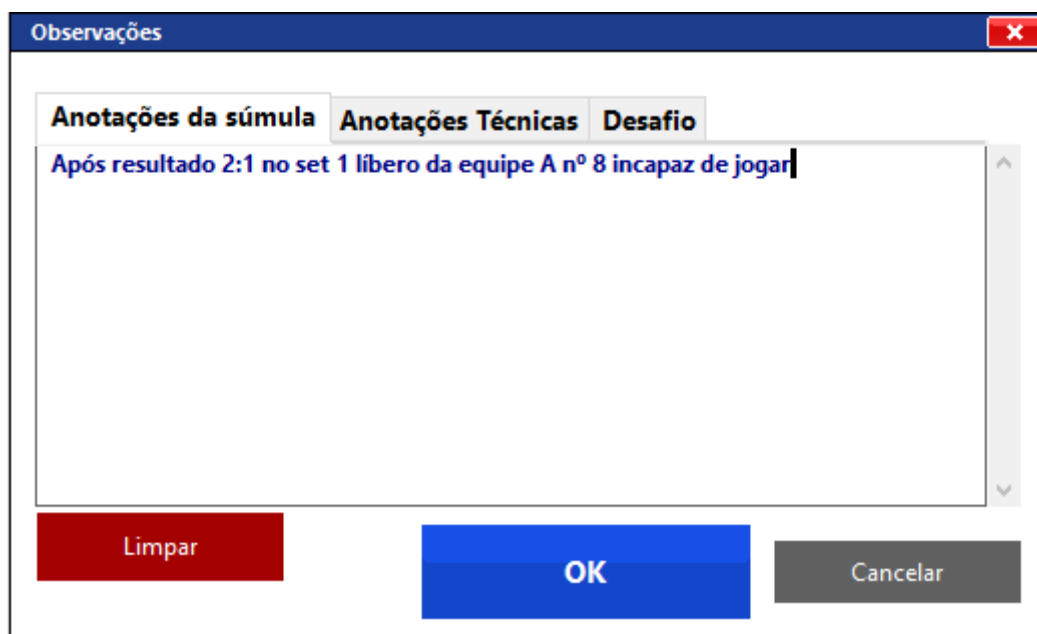


Observe que com a inclusão do novo líbero, retornam as opções de entrada e saída de Líbero, bem como uma nova possibilidade de declarar o Líbero incapaz de jogar.



NOTA: A observação de redesignação, bem como de um novo líbero estará lançada automaticamente no quadro de observação (anotações da súmula)

Importante: apagar a mensagem lançada automaticamente e digitar a observação conforme guia de preenchimento de súmula em anotações da súmula.



ALTERAÇÕES MANUAIS

É usado para modificar os dados do jogo.

Importante: só utilizaremos esse espaço pra modificar algum dado do jogo em última instância, após esgotadas todas as possibilidades através do botão “Desfazer”.

Ao clicar em Alterações manuais abrirá a seguinte tela

Alterações Manuais

TEST Team A 0 0 **TEST Team B**

T Placar 02 - 01 T Placar 03 - 03
T T

Substituições 1 5 Editar + 5 Set 1 5 + 2 Substituições

Apagar Formação Inicial atual Apagar

Formação Inicial do Set

Troca de Lado

está sacando

Modificar sanção Modificar relação nominal da equipe Interromper Jogo Modificar Desafio

Horário de Início 17.00

Duração do Set (min)

Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5

Confirmar Cancelar

Para qualquer alteração manual, ao finalizar o procedimento, abrirá a tela de observações para os devidos registros. Nas **Anotações técnicas** é lançado automaticamente pelo programa.

Observações

Anotações da súmula Anotações Técnicas Desafio

Set 1: 6-5 (Man. Mod.)Tempo para TEST Team B
Set 1: 6-5 (Man. Mod.)Tempo para TEST Team A
Set 1: 6-5 (Man. Mod.)Tempo para TEST Team A
Horário oficial: 17.00 - Horário real: 17.00

OK Cancelar

Vamos subdividir as possíveis **ALTERAÇÕES MANUAIS**:

1 - Modificar ou acrescentar tempo de descanso:

É possível atribuir os Tempos de Descanso com o placar correto para cada equipe.

Clicar na aba do Tempo (T)



The image shows a screenshot of a software interface. At the top, there is a horizontal line. Below it, the word 'Placar' is centered above a dropdown menu. To the left of the dropdown menu, there are two 'T' characters, one above the other, indicating the 'Tempo (T)' tab is selected.

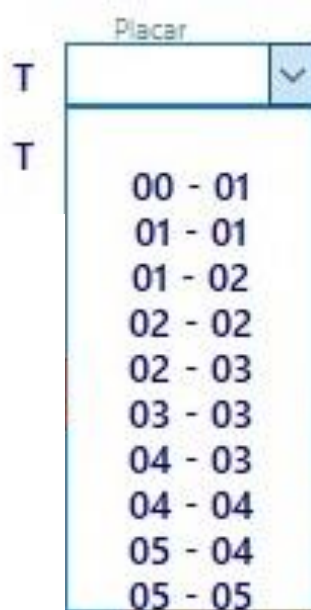
Aparecerá um quadro com os placares de todos os rallys até então jogados, para que seja selecionado.

Se for para **excluir** algum tempo lançado, clicar no **espaço em branco** acima dos placares. Ao clicar no espaço branco, será excluído automaticamente.

Se for para **acrescentar** ou **modificar** um tempo, clicar no placar correto

Feita a modificação, clicar em **Confirmar**.

Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

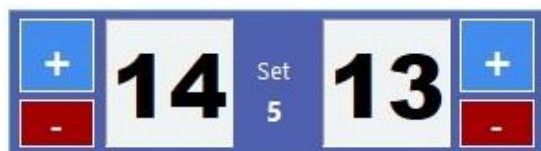


The image shows a screenshot of the 'Placar' dropdown menu. The word 'Placar' is at the top. Below it, there is a list of rally scores. To the left of the list, there are two 'T' characters, one above the other, indicating the 'Tempo (T)' tab is selected.

00 - 01
01 - 01
01 - 02
02 - 02
02 - 03
03 - 03
04 - 03
04 - 04
05 - 04
05 - 05

2 – Modificar pontos:

Clicar em + ou – para aumentar ou diminuir os pontos do jogo para acertar o placar.



Feita a modificação, clicar em **Confirmar**.

Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

3 – Modificar substituições:

Clicar em Editar



Abrirá uma tela onde você poderá escolher o set, através do botão **Mudar**.

Modificar substituição

TEST Team B

	Set 1	Mudar
Nº E	Set 2	
1		Placar ao Entra Placar ao Sair
		3 - 1
4		3 - 4 -

Adicionar Deletar

Fechar

Ao escolher o set correspondente, clicar nas janelas referentes à modificação, com as opções de adicionar ou deletar alguma substituição.

Modificar substituição

TEST Team B

Set 2 Mudar

Nº Entra	Nº Sai	Placar ao Entra	Placar ao Sair
11	9	3 - 1	
4	5	3 - 4	-

Adicionar Deletar Fechar

Poderá adicionar o retorno de um jogador no Placar ao sair.

Modificar substituição

TEST Team B

Set 2 Mudar

Nº Entra	Nº Sai	Placar ao Entra	Placar ao Sair
11	9	3 - 1	3 - 3
4	5	3 - 4	-

Nº Entra Nº Sai

11 9

Placar ao Entrar 1

Placar ao Entrar 3

Confirmar

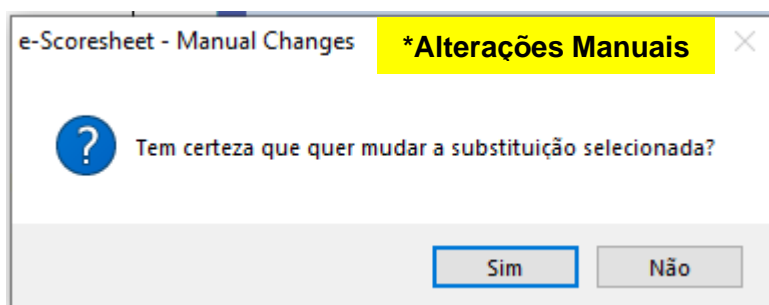
Cancel

Adicionar Deletar Fechar

Ao realizar a modificação, clicar em Confirmar.

Ao clicar em Confirmar, vem uma mensagem de confirmação.

Clicar em Sim.

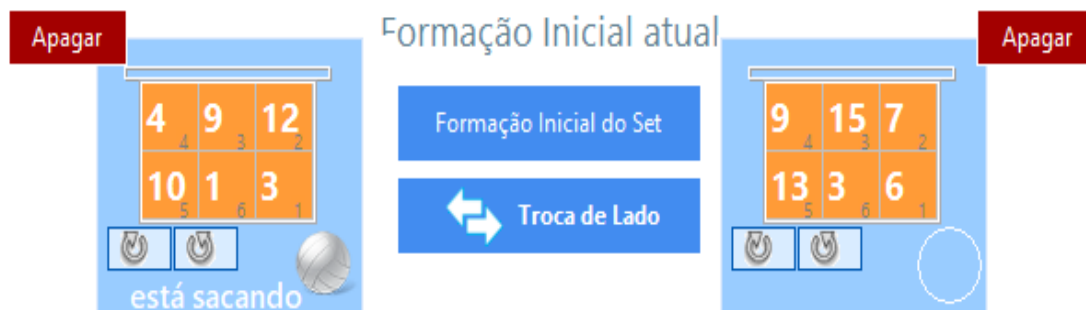


Feita a modificação, clicar em **Confirmar**.

Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

4 – Modificar formações

Na tela aparecerão as opções de modificações **apenas para o set em andamento**.

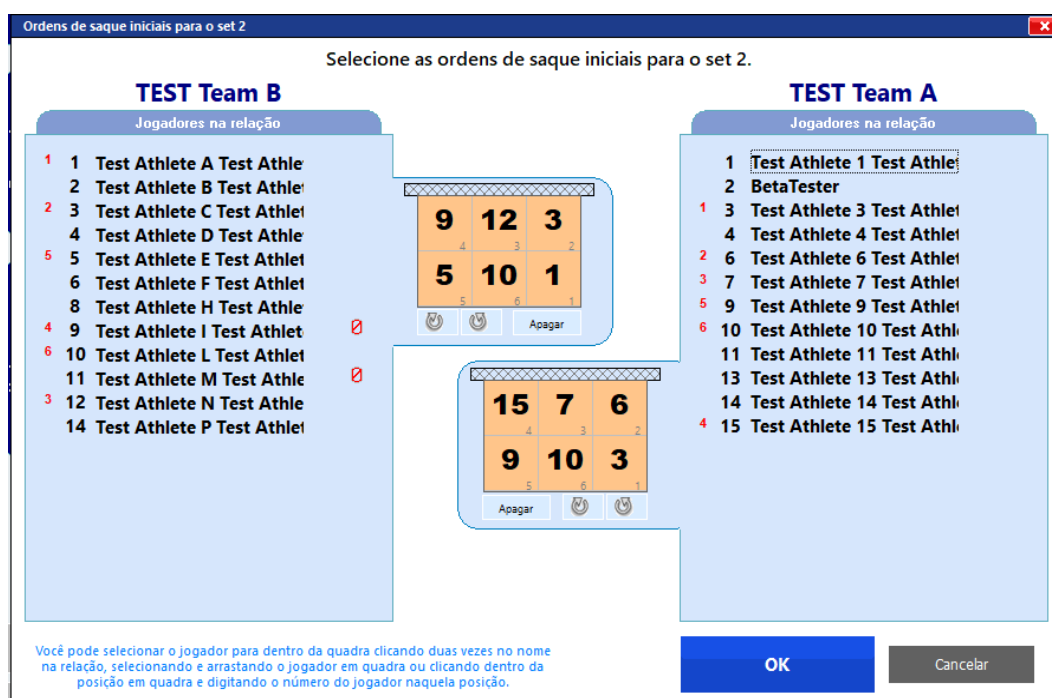


ESCOLHER A OPÇÃO:

Mudar a ordem de saque – clicar em:

Formação Inicial do Set

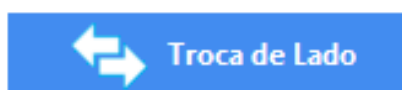
Abrirá a tela de formação inicial.



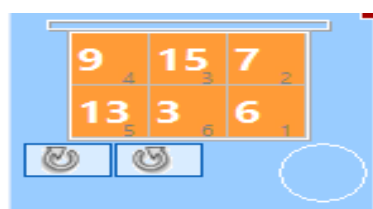
Fazer uma rotação na ordem de saque – clicar nas setas, sentido horário ou anti horário.



Mudar os lados das equipes – clicar em:

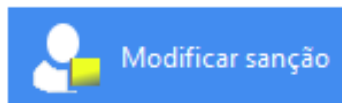


Atribuir o saque PARA OUTRA EQUIPE - clicar dentro do círculo onde **não tem** a bola de voleibol.



5 – Modificar Sanções

Para modificar alguma sanção, **clique em:**



Abrirá a tela para inserir as modificações, adicionar ou deletar alguma sanção.

Modificar Penalidade

Set 3 Mudar

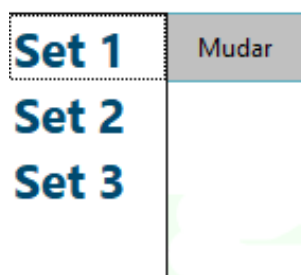
	N	Sanções	Placar
B	AT	Expulsão para	3 - 1
B	5	Sanção para	4 - 2

*Penalidade

Adicionar Deletar

Fechar

Na parte superior, para seleccionar o set a ser modificado clique em **Mudar**.



A sanção pode ser modificada, adicionada ou apagada.

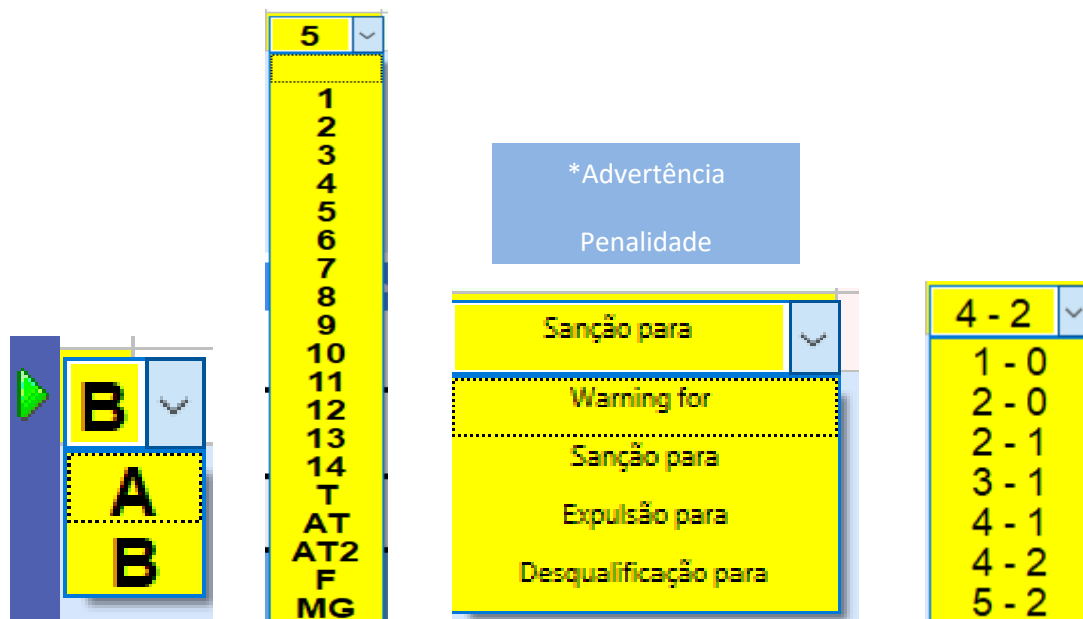
a) Para **modificar** uma sanção

Identificar a linha e a coluna correspondentes à sanção a ser modificada.

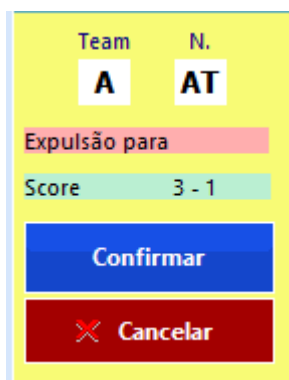
	N	Sanções	Placar
B	AT	Expulsão para	3 - 1

Nesta linha, todas as colunas tem a seta para que se abram as opções e então seleccionar o que deverá ser modificado.

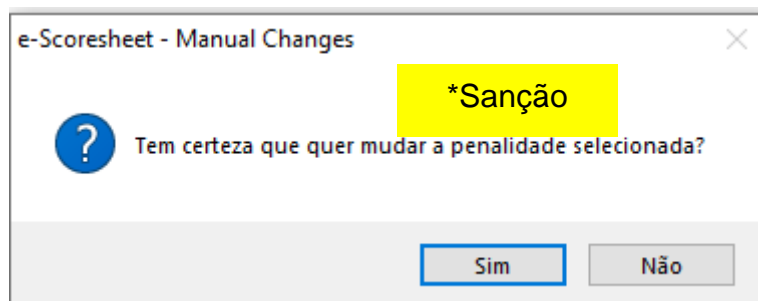
Na ordem, **a equipe**, **qual membro** da equipe que foi sancionado, **qual sanção** que recebeu e o **placar** do jogo.



Assim que clicar em qualquer coluna para modificar, abrirá uma janela com as respectivas alterações para confirmar ou cancelar a ação.



Ao clicar em Confirmar, abrirá uma mensagem para confirmação da alteração.



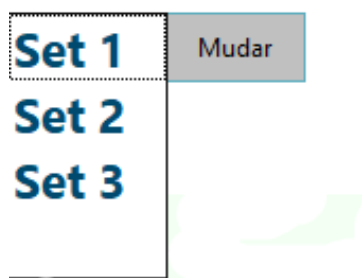
Ao clicar em sim, fecha o alerta, retorna ao quadro de modificações para fechar.

Feito todo o processo, clicar em **Confirmar**.

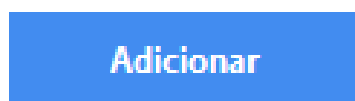
Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

b) Para **adicionar** uma sanção

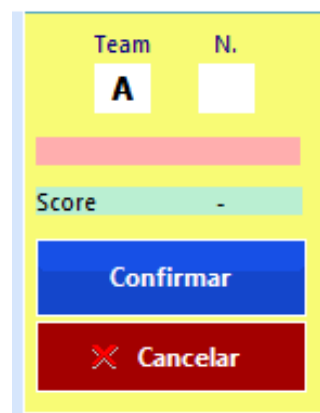
Selecionar **o set** correspondente



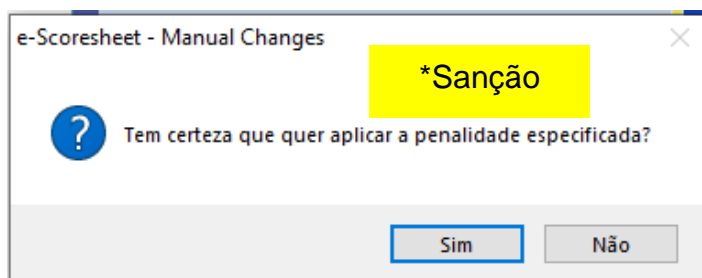
Clicar em:



Ao clicar em Adicionar, imediatamente abrirá uma linha em branco para preencher a sanção a ser adicionada e uma janelinha com as informações da sanção, complementando os espaços na medida em que a linha em branco vai sendo preenchida.



Ao clicar em Confirmar, abrirá uma mensagem para confirmação da adição.



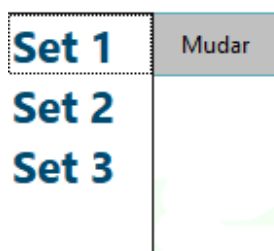
Ao clicar em sim, fecha o alerta, retorna ao quadro de modificações para fechar.

Feito todo o processo, clicar em **Confirmar**.

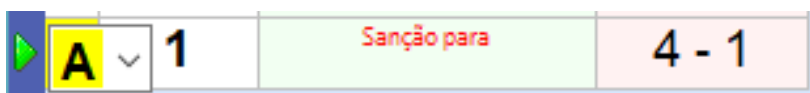
Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

c) Para **deletar** uma sanção.

Selecionar **o set** correspondente



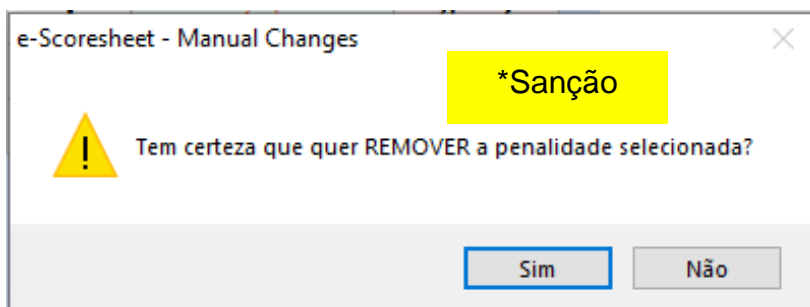
Selecionar a linha a ser removida, clicando em qualquer uma das colunas, sendo a referência a seta verde.



Clicar em:



Ao clicar em deletar, abrirá uma mensagem para confirmação da remoção



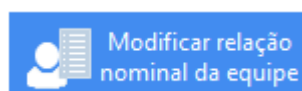
Ao clicar em sim, fecha o alerta, retorna ao quadro de modificações para fechar.

Feito todo o processo, clicar em **Confirmar**.

Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

6 – Modificar Relações Nominais

Clicar em:



Ao clicar em modificar relação nominal da equipe, imediatamente abrirá o quadro da relação nominal das equipes, para inserir alguma modificação.

Relação Nominal de jogadores 1 Test Competition - Test Championship

TEST Team B

Jogador na Relação Nominal

N	ID	Nome de Família	Primeiro nome	Cap/Lib
1	TESTA	Test Athlete A	Test Athlete A	
2	TESTB	Test Athlete B	Test Athlete B	
3	TESTC	Test Athlete C	Test Athlete C	Capitão
4	TESTD	jo	Test Athlete D	
5	TESTE	Test Athlete E	Test Athlete E	
6	TESTF	Test Athlete F	Test Athlete F	
7	TESTG	Test Athlete G	Test Athlete G	Libero 2
8	TESTH	Test Athlete H	Test Athlete H	
9	TESTI	Test Athlete I	Test Athlete I	
10	TESTL	Test Athlete L	Test Athlete L	
11	TESTM	Test Athlete M	Test Athlete M	
12	TESTN	Test Athlete N	Test Athlete N	
13	TESTO	Test Athlete O	Test Athlete O	Libero 1
14	TESTP	Test Athlete P	Test Athlete P	

7 5 Trocar Número

Adicionar

Remover

Novo jogador

	ID	Nome de Família	Primeiro nome
Técnico		ANTONIO FELISBERTO	
Assistente Técnico		BRUNO ALVARENGA	
Assistente Técnico		CARLOS RODRIGUES	
Fisioterapeuta		FRANCISCO BORGES	
Massagista		GUILHERME ALMEIDA	

A informação de jogadores em laranja não pode ser modificada. Somente troca de número é permitida para qualquer jogador.

Observações << Anterior Ok Cancelar

Ao modificar e clicar em ok, abrirá a janela para validar novamente a relação nominal, preenchendo as senhas solicitadas (das equipes), em seguida solicitação da senha do apontador e validação da relação nominal.

Feito todo o processo, clicar em **Confirmar**.

Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

7 – Modificar Desafio

Modificar Desafio

Abrirá uma janela para proceder as modificações do desafio

Modificar Desafio

Set 1 Mudar

Horário	Placar	Equipe	Motivo	Equipe está
16.27.05	12 - 8	TEST Team A	TOQUE NO BLOQUEIO	Errada
16.27.18	12 - 9	TEST Team B	BOLA DENTRO-FORA	Certa
16.28.43	14 - 8	TEST Team A	INDEFINIDO	Errada

Por favor atenção: As alterações feitas nesta janela serão aplicadas diretamente para ativar o jogo após a primeira solicitação de confirmação.

Fechar

Selecionar o **set** correspondente

Set 1 Mudar

Set 2

Set 3

Selecionar a equipe a ser modificada.

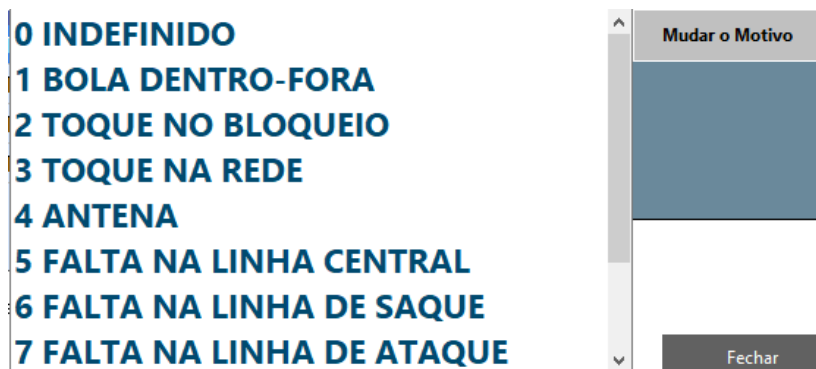
- 1) Ao selecionar uma equipe que estava **certa** no desafio, automaticamente abrirá uma janela possibilitando apenas alterar o **motivo do desafio**.

Horário	Placar	Equipe	Motivo	Equipe está
16.29.50	2 - 2	TEST Team B	TOQUE NO BLOQUEIO	Certa
16.30.23	4 - 4	TEST Team A	TOQUE NA REDE	Errada
16.30.46	7 - 4	TEST Team B	TOQUE NO BLOQUEIO	Errada
16.31.08	9 - 5	TEST Team A	TOQUE NO BLOQUEIO	Errada

Mudar o Motivo

Ao clicar em Mudar o Motivo, abrirá a janela com todas os motivos para ser selecionado.

Clicar no motivo e em seguida no botão fechar



Feito todo o processo, clicar em **Confirmar**.

Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

2) Ao selecionar uma equipe que estava **errada** no desafio, automaticamente abrirá uma janela possibilitando:

a) Mudar o **motivo do desafio** ou **Definir sem julgamento**

Horário	Placar	Equipe	Motivo	Equipe está
16.29.50	2 - 2	TEST Team B	FALTA NA LINHA DE SAQUE	Certa
16.30.23	4 - 4	TEST Team A	TOQUE NA REDE	Errada
16.30.46	7 - 4	TEST Team B	TOQUE NO BLOQUEIO	Errada
16.31.08	9 - 5	TEST Team A	TOQUE NO BLOQUEIO	Errada

Mudar o Motivo

Definir sem Julgamento

Deletar

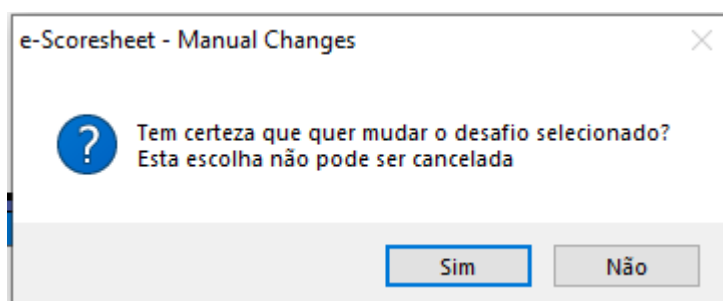
- Ao clicar em Mudar o Motivo, abrirá a janela com todos os motivos para ser selecionado.

Clicar no motivo e em seguida no botão fechar

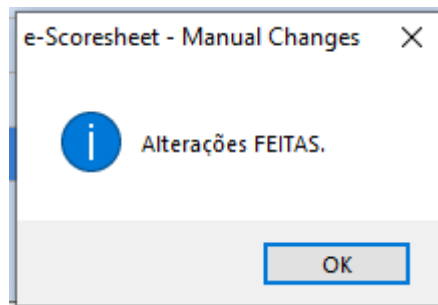
Feito todo o processo, clicar em **Confirmar**.

Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

- Ao clicar em **definir sem julgamento** abrirá um alerta



Ao clicar em sim, virá uma confirmação do programa. Clicar em ok.



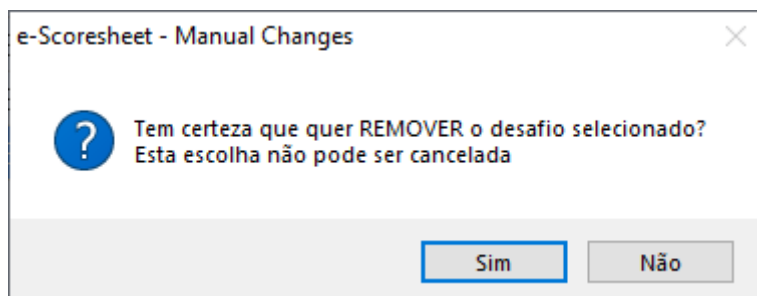
Clicar em Fechar.

Feito todo o processo, clicar em **Confirmar**.

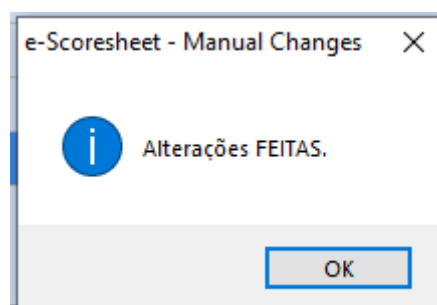
Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

b) **Deletar o desafio solicitado**

Ao clicar em deletar, virá uma mensagem de alerta.



Ao clicar em sim, virá uma confirmação do programa. Clicar em ok.



Clicar em Fechar.

Feito todo o processo, clicar em **Confirmar**.

Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

8 – Modificar Informações do Jogo

Modificar o horário de início do jogo

Selecionar, apagar e inserir a informação.

Horário de Início

17.00

Em seguida Confirmar.

Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

Modificar a duração do set

No set correspondente, selecionar, apagar e inserir a informação.

Duração do Set (min)

Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5
30	51			

Em seguida Confirmar.

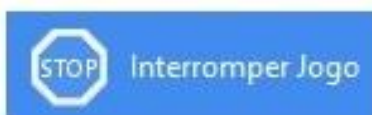
Abrirá em seguida **um quadro de observações** para possível registro.

EQUIPE AUSENTE

1) EQUIPE QUE SE RECUSA A JOGAR

Se estando o jogo em andamento, independente de set e pontuação, a equipe que SE RECUSA A JOGAR, é declarada ausente.

Nessa situação, na tela de jogo, no momento em que for declarada ausente, clicar em ALTERAÇÕES MANUAIS e em seguida em **Interromper Jogo**.



Na janela em que se abrirá teremos duas opções

- 1- Para equipe incompleta. Não é o caso
- 2- E **OUTRO** que é onde iremos clicar

Assinalar o resultado do jogo (3X0 PARA A EQUIPE VENCEDORA).

Em seguida preencher o quadro de observação, conforme modelo do guia de preenchimento de súmula para a equipe declarada ausente por se recusar a continuar a partida.

Interromper Jogo

1) motivo Equipe Incompleta

Outro

2) placar O placar não muda

TEST Team A vence o jogo

TEST Team B vence o jogo

3) note *Este arquivo será adicionado às anotações do jogo.*

declarada ausente, por se recusar a jogar....depois verificar o modelo da observação do nosso guia

Fim do Jogo
Cancelar

Jogo em andamento
[Jogo Oficial] 1 Volleyball Tournament test

TEST Team A

2 A
 0 B

TEST Team B

08.43.09

Em quadra

2 BetaTester

4 Test Athlete 4 Test A

10 Test Athlete 10 Test A

12 Test Athlete 12 Test A

14 Test Athlete 14 Test A

3 Test Athlete 3 Test A

1
4

14
12
6
3

11₃
10
9
7c₁

2
4
11
14

Em quadra

1 Test Athlete A Test A

3 Test Athlete C Test A

6 Test Athlete F Test A

9 Test Athlete I Test A

11 Test Athlete M Test A

14 Test Athlete P Test A

No banco

1 Test Athlete 1 Test Athlete 1

6 Test Athlete 6 Test Athlete 6

7 Test Athlete 7 Test Athlete 7

L 8 Test Athlete 8 Test Athlete 8

9 Test Athlete 9 Test Athlete 9

L 11 Test Athlete 11 Test Athlete 11

13 Test Athlete 13 Test Athlete 13

15 Test Athlete 15 Test Athlete 15

Ponto para TEST Team B Desfazer

Iniciar o rally

No banco

2 Test Athlete B Test Athlete B

4 Test Athlete D Test Athlete D

5 Test Athlete E Test Athlete E

L **C** 7 Test Athlete G Test Athlete G

8 Test Athlete H Test Athlete H

10 Test Athlete L Test Athlete L

12 Test Athlete N Test Athlete N

L 13 Test Athlete O Test Athlete O

Sair Libero

Troca de Libero com Libero

Um libero está incapaz de jogar

Desafio 0

Tempo 0

Substituição 0

Desafio 0

Tempo 0

Substituição 0

Live Match

Lesão

Sancões

Replay

Solicitação de Suporte

Desafio do Árbitro

Genius Sports Italy Srl

S	TO	Pt	Set	Horário	Pt	TO	S
0	0	25	1	'933	5	0	0
0	0	25	2	'1438	3	0	0
0	0	1	3		4	0	0

51 | 2371 | 12

Set anterior

Histórico

Alterações Manuais

Imprimir

Opções

Informações do jogo

Observações

Salvar/Sair

Outro

2) *placar*

2 **0** O placar não muda

3 **0** TEST Team A vence o jogo

0 **3** **TEST Team B vence o jogo**

3) *note*

Este arquivo será adicionado às anotações do jogo.

O jogo foi interrompido no Set 3 placar 1-4

Fim do Jogo

Cancelar

E então clicar no fim de jogo e fazer todo o processo de encerramento de jogo.

EQUIPE QUE NÃO COMPARECE PARA O JOGO (W.O.)

Preencher todo cabeçalho e a equipe de arbitragem.

Preencher o quadro de equipes da equipe que compareceu ao jogo

Relação Nominal de jogadores 1 Test Competition - Test Championship

TEST Team A

Esta Relação Nominal foi aprovada online.
Certifique-se de que a informação sobre jogadores e comissão técnica está correta.
Você pode modificar o Número da Camisa, Função do Jogador, e Comissão Técnica.

Há algum outro dado perdido ou incorreto?

- Baixar a relação nominal aprovada novamente
- Carregar a Relação de Jogadores completa

Equipe Ausente

Jogador na Relação Nominal

N	ID	Nome de Família	Primeiro nom	Cap/Lib
1	TEST1	Test Athlete 1	Test Athlete 1	
2	TEST2	Test Athlete2	Test Athlete2	
3	TEST3	Test Athlete 3	Test Athlete 3	Capitão
4	TEST4	Test Athlete 4	Test Athlete 4	
6	TEST6	Test Athlete 6	Test Athlete 6	
7	TEST7	Test Athlete 7	Test Athlete 7	
8	TEST8	Test Athlete 8	Test Athlete 8	Líbero 2
9	TEST9	Test Athlete 9	Test Athlete 9	
10	TEST10	Test Athlete 10	Test Athlete 10	
11	TEST11	Test Athlete 11	Test Athlete 11	Líbero 1
12	TEST12	Test Athlete 12	Test Athlete 12	
13	TEST13	Test Athlete 13	Test Athlete 13	
14	TEST14	Test Athlete 14	Test Athlete 14	
15	TEST15	Test Athlete 15	Test Athlete 15	

14 Jogador na Relação Nominal Remover

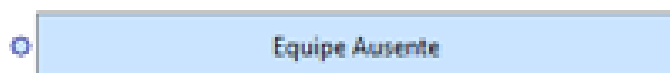
	ID	Nome de Família	Primeiro nome
selecionar			
selecionar			
selecionar			
selecionar			
selecionar			

Observações << Anterior **Próximo >>** Cancelar

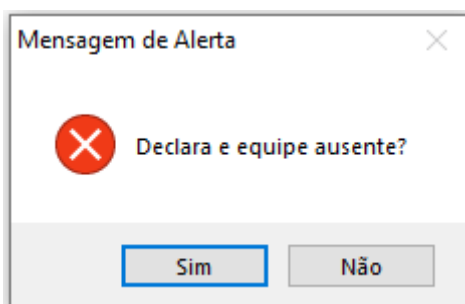
Na página das relações das equipes temos disponível para ser clicada, a equipe que não comparecer ao jogo.

A ação deverá ser feita na página onde consta a relação nominal da equipe que não compareceu ao jogo.

Para a equipe que será declarada ausente, em caso de **NÃO COMPARECER AO JOGO**, clicar em:



Ao clicar em Equipe Ausente, abrirá a mensagem para confirmar:

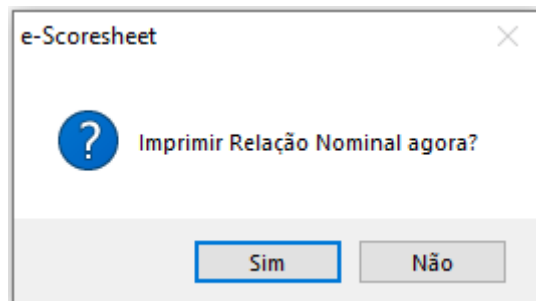


Ao preencher a equipe presente, clicar em ok para prosseguir.

Abrirá a janela para validar as relações nominais

A interface de usuário para a validação da relação nominal. No topo, há uma barra azul com o texto "Scoresheet". Abaixo, um ícone de cadeado amarelo precede o título "Validação da Relação Nominal". À direita, há um link "Problema com Login?" com um subtexto "qui para enviar solicitação de resolução de problemas para o suporte da sùmula.". O formulário contém dois campos de texto: "Equipe Local" com o valor "TEST Team A" e "Equipe Visitante" com o valor "TEST Team B". À direita de cada campo há um campo de senha, com o primeiro campo de senha destacado por uma borda amarela. Abaixo dos campos de senha, há dois botões "Login" azuis. Na base, há dois botões azuis: "Visualizar Relação Nominal" e "Continuar".

Ao preencher as senhas, vem a pergunta se quer imprimir a relação nominal. Clicar em sim, para que sejam coletadas as assinaturas do capitão e do técnico da equipe presente em caso de não ter as assinaturas eletrônicas.



Relação nominal a ser impressa em caso de W.O.

Test Competition - Test Championship <i>Masculino, Club 1.Male</i>		Jogo nº: 1	Dia: 1	25 Feb 2020	Cidade: DF	Pais:
		17.00.00			Ginásio: SESI TAGUATINGA	

Apresentação da equipe

TEST Team A			
Nº	Nome do jogador	Nat.	Nº Licença
Membros oficiais admitidos no banco			

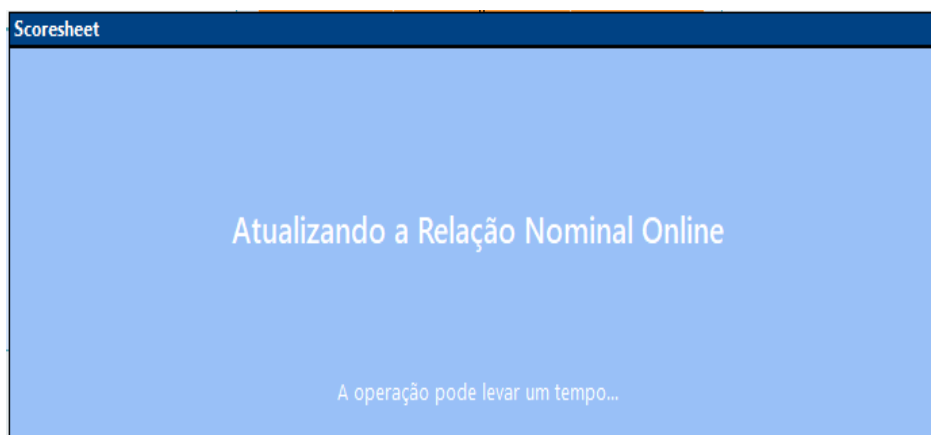
TEST Team B			
Nº	Nome do jogador	Nat.	Nº Licença
1	TEST ATHLETE A Test Athlete A		TESTA
2	TEST ATHLETE B Test Athlete B		TESTB
3	TEST ATHLETE C Test Athlete C		TESTC
4	TEST ATHLETE D Test Athlete D		TESTD
5	TEST ATHLETE E Test Athlete E		TESTE
6	TEST ATHLETE F Test Athlete F		TESTF
<input checked="" type="checkbox"/>	TEST ATHLETE G Test Athlete G		TESTG
8	TEST ATHLETE H Test Athlete H		TESTH
9	L1 TEST ATHLETE I Test Athlete I		TESTI
10	TEST ATHLETE L Test Athlete L		TESTL
11	TEST ATHLETE M Test Athlete M		TESTM
12	TEST ATHLETE N Test Athlete N		TESTN
13	L2 TEST ATHLETE O Test Athlete O		TESTO
14	TEST ATHLETE P Test Athlete P		TESTP
Membros oficiais admitidos no banco			

Assinatura

Técnico _____
 Capitão _____

Printed by eScoresheet Release 2022.03.02

Em seguida o programa atualiza as relações nominais.



Assim que atualiza, abre o quadro para selecionar o necessário e preencher o campo de observação, conforme o Guia de Preenchimento de Súmulas.

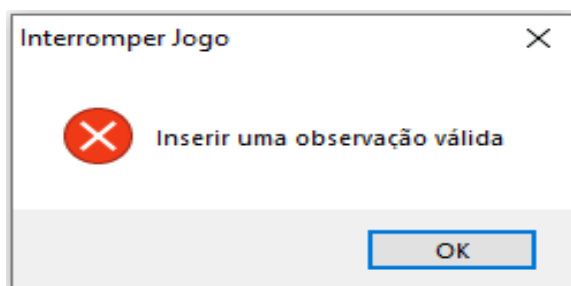


The screenshot shows a dialog box titled 'Interrupt Match' with a dark blue title bar and a red close button. The main title is 'Interromper Jogo'. Below the title, there are three sections:

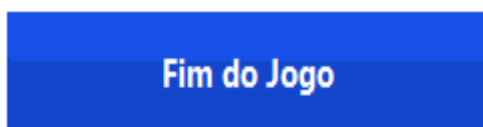
- 1) motivo**: A radio button is selected for 'Equipe Incompleta'.
- 2) placar**: Three radio buttons are shown, each with a score display and a description:
 - Radio button with '0 0' and 'O placar não muda'.
 - Radio button with '3 0' and 'TEST Team A vence o jogo'.
 - Radio button with '0 3' and 'TEST Team B vence o jogo', which is highlighted in yellow.
- 3) note**: A text area with the placeholder text 'OBSERVAÇÃO DE W.O. CONFORME O GUIA DE PREENCHIMENTO DE SÚMULA.' and a small blue note above it: 'Este arquivo será adicionado às anotações do jogo.'

At the bottom, there are two buttons: a blue 'Fim do Jogo' button and a grey 'Cancelar' button.

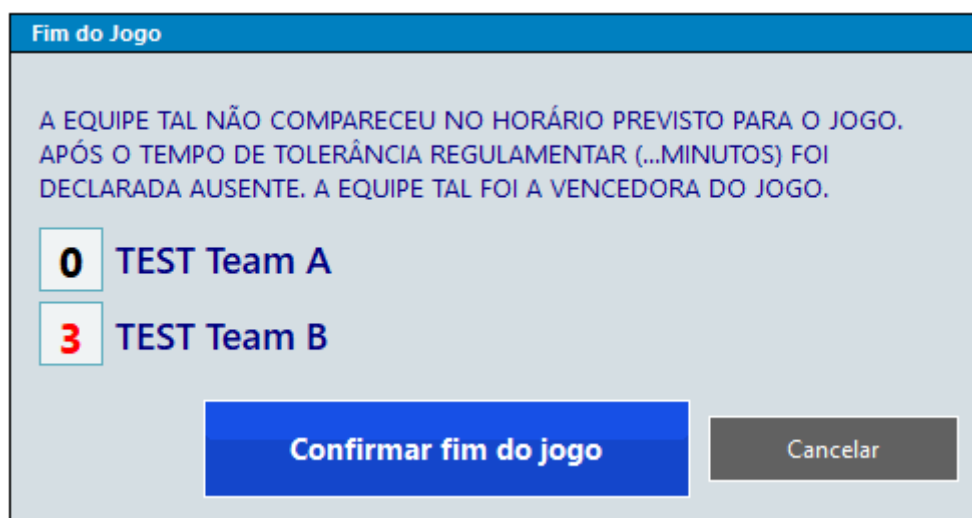
Se não tiver nenhuma observação, o programa indicará.



Em seguida, clicar em:



Aparecerá um quadro com o resultado final e a observação que foi lançada. Clicar em Confirmar fim do jogo.



Ao confirmar o fim de jogo, abrirá a tela para os procedimentos finais (aprovação do jogo).

W.O. DUPLO: Não usaremos

INTERRUPÇÕES PROLONGADAS

Interrupções prolongadas não podem exceder o total de 4 horas

O programa não faz nada nesse sentido.

O que podemos fazer

No momento de cada interrupção já abrir o quadro de observações e fazer anotação (do tempo que ficou paralisado) ou fazer essas anotações no fim do jogo, para tanto vamos juntamente com a AA anotando as interrupções

JOGO REINICIADO NA MESMA QUADRA

Continua normalmente, fácil de visualizar na tela o sacador, a ordem das equipes

JOGO REINICIADO EM OUTRA QUADRA

Uma vez que o jogo reiniciado em outra quadra tem o set ANULADO, e se mantém os mesmos jogadores e mesma formação inicial, o processo é simples.

Utilize o UNDO até que retorne ao placar 0 x 0

Retire os líberos se estiverem em quadra

JOGO COM DURAÇÃO TOTAL DE PARALISAÇÃO EXCEDENTE A 4 HORAS

A regra prevê que uma ou mais interrupções que excedam a 4 horas, TODO O JOGO deve ser repetido.

No caso da Superliga, cujo regulamento prevê a continuidade da partida, basta salvar o jogo e restaurar na data remarcada, dando continuidade no mesmo.

Facilite sua procura posteriormente, ao sair renomeie o jogo como jogo interrompido, por exemplo.

SEQUÊNCIA DE PRIORIDADES NAS AÇÕES

1 – Saída do Líbero + Substituição

1º - líbero

2º - substituição

2 – Entrada do Líbero + Substituição

1º - substituição (quando a janela aparecer para confirmar a entrada do líbero, marcar em Não)

2º – líbero (clique em entrar Líbero)

3 – Saída ou Entrada do Líbero + Desafio

1º - saída do líbero

2º - entrada do líbero (quando a janela aparecer para confirmar a entrada do líbero, marcar em Não)

3º - desafio

4º - entrada do líbero (clique em entrar Líbero)

4 – Substituição + Desafio

1º - desafio

2º - substituição

5 – Saída do Líbero + Substituição + Tempo

1º - saída do líbero

2º - tempo

3º - substituição

6 – Entrada do Líbero + Substituição + Tempo

1º - tempo (quando a janela aparecer para confirmar a entrada do líbero, marcar em Não)

2º - substituição

3º - entrada do líbero (clique em entrar Líbero)

7 – Substituição + Desafio + Tempo

1º - desafio

2º - tempo

3º - substituição