

## Elektronický zápis z utkání

### Testování:

- 1) Na stránce <http://www.lakroska.cz/> si vpravo v sekci Pointbench Software stáhněte NFLL Testing League.
- 2) Nainstalujte program.
- 3) File/Select League – TEST NFLL 9999 (9999) (pro skutečný zápis ze skutečného utkání NFLL vyberte NFLL 2015)
- 4) File/Select Game – vyberte jakékoliv utkání
- 5) Ve File/Options zkontrolujte, zda je nastaveno:
  - Men's Field Lacrosse
  - Playing Time – není označeno Auto, jinak Period Count 4, Period length 20 a Overtime length 4
  - Game Time – Use internal timer
  - není zaškrtnuto Ignore periods
  - není zaškrtnuto Use goal type
- 6) Dále postupujte jako v běžném zápisu:
  - zkontrolujte, zda jsou zaškrtnutí hráči, kteří nastupují k utkání
    - nezaškrtnuté zaškrtněte klepnutím na pole vlevo u jejich jména
    - zaškrtnuté, kteří nenastupují, zrušte stejným postupem
  - zkontrolujte čísla dresů
    - špatné přepište po dvojitým klepnutím na číslo (s větší časovou mezerou)
    - nevyplněné stejným postupem vyplňte
  - **zapište začínající brankáře obou družstev:**
    - vyberte Team (klávesa „h“ – domácí, „v“ – hosté),
    - zadejte Time (čas) 00.00
    - vyberte Event (událost) – „x“ (Change Goalie, střídání brankařů)
    - v Player zadejte číslo hráče, nebo vyberte jeho jméno
    - **Stiskněte Enter** – záznam se zobrazí ve středním poli Events
- 7) Utkání může začít. Klávesou Ctrl+Enter ovládáte čas (spustit/vypnout).
- 8) Padla branka:
  - vyberte Team (klávesa „h“ – domácí, „v“ – hosté),
  - čas se nastaví automaticky
  - vyberte Event - Goal („g“)
  - Zadejte číslo střelce Player 1
  - Zadejte číslo asistenta Player 2 případně druhého asistenta Player 3
  - **Stiskněte Enter** – záznam se zobrazí ve středním poli Events a načte se skóre
- 9) Vyloučení:
  - vyberte Team (klávesa „h“ – domácí, „v“ – hosté),
  - čas se nastaví automaticky
  - vyberte Event – Penalty „p“, zadejte Description (název chyby) a Length (délku vyloučení /1, 2, 3, Expulsion)
  - **Stiskněte Enter** – záznam se zobrazí ve středním poli Events

#### 10) Střela:

- vyberte Team (klávesa „h“ – domácí, „v“ – hosté),
- čas se nastaví automaticky
- vyberte Event – Shot „s“
- vyberte Category – Wide (střela mimo)/Save (zásah brankaře)
- Zadejte číslo střelce Player 1
- **Stiskněte Enter** – záznam se zobrazí ve středním poli Events

#### 11) Groundball:

- vyberte Team (klávesa „h“ – domácí, „v“ – hosté),
- čas se nastaví automaticky
- vyberte Event – Groundball „b“
- Zadejte číslo hráče
- **Stiskněte Enter** – záznam se zobrazí ve středním poli Events

(U střel a groundball je vhodné zadávat čísla hráčů, ale pro statistiku to není nutné)

#### 12) Konec periody:

- zazní zvukový signál
- zvyšte označení periody: Ctrl+P, šipka dolů (přidává), **Enter**

#### 13) Konec zápasu

- Game/Enter Summary – doplňte statistiku, pokud jste ji nezapisovali přímo jako Event, zadejte jména rozhodčích a zapisovatelů, označte Game finished a stiskněte OK
- File/Save game
- Zavřete
- Doma (nebo jste-li připojeni na utkání, ihned) po připojení na síť otevřete znovu utkání a v nabídce Game vyberte Export to Server.

Po zadání správné hodnoty se kurzor ve vhodných případech automaticky posune na další příslušné pole, při zadávání střelců a asistentů používejte k přechodu tabulátor.

Chybně vložený záznam označte oklepáním ve středním poli a vymažte Delete.

Pohrajte s PointBenchem, prozkoumejte zde nepopsané volby a případné dotazy směřujte na mě. Buď vám je odpovím přímo, nebo předám tvůrci PointBenche Hapemu. Ale určitě nezůstanou bez odpovědi.

P.