

Sadržaj

Upute za igranje utakmica

1. [Prijava u web aplikaciju](#)
2. [Promjena lozinke](#)
3. [Pretraživanje utakmica](#)
4. [Upravljanje utakmicom](#)
 1. [Zapisnik utakmice](#)
 2. [Zamjena igrača](#)
5. [Upravljanje susretom](#)
6. [Dodavanje parova](#)
7. [Kraj utakmice](#)
8. [Upravljanje Masters turnirom](#)
 1. [Upis igrača za turnir](#)
 2. [Upravljanje bracketom turnira](#)
 3. [Upis rezultata preko službenih tableta ili mobitela](#)

1. Prijava u web aplikaciju

U gornjem desnom kutu kliknete na **Prijava**. Upišete dobiveni email i lozinku te kliknete **Prijava** (uključite Zapamti me ako želite da idući put se automatski prijavite kad otvorite stranicu u istom browseru).

Prijava se koristi za sve radnje **dopuštene** za vaš račun (email). To uključuje administriranje igrača, ekipa, klubova, natjecanja (liga, kupova...), unos lokalnih vijesti (po savezima) i obavijesti (za HPS) te vođenje utakmica i turnira.

U sustavu postoje četiri vrste korisnika:

Administrator saveza (korisnik koji ima mail s tim ovlastima) - može sve gore navedene radnje.

Administrator kluba - može mijenjati i dodavati podatke na igračima i ekipama **samo unutar svog kluba**.

Administrator ekipe tj. kapetan ekipe - može samo voditi domaće ligaške utakmice za koje je on (njegov email) postavljen kao administrator utakmice.

Obični korisnik – ne može ništa od navedenog.

Nakon prve prijave, dobro bi bilo promijeniti default lozinku.

2. Promjena lozinke

Za promjnu lozinke, klik na gornji desni link gdje piše vaše ime, klik na Moj račun, klik na Kontrolna ploča i klik na Promjeni lozinku.

The screenshot displays the user interface of the HPS web application. At the top, the header includes the logo of the Hrvatski Pikado Savez (Croatian Dart Federation) and the text "HRVATSKI PIKADO SAVEZ CROATIAN DART FEDERATION". A search bar is present in the center of the header. On the right side of the header, the user's name "ADMIN IVAN MOČIĆ" is displayed, with a dropdown menu containing options: "MOJ RAČUN" (highlighted with a red box), "ODJAVA", and "ADMINISTRACIJA". A sub-menu for "MOJ RAČUN" is also visible, showing "Upravljanje" (highlighted with a red box).

The main content area is titled "VAŠ RAČUN" and "RAČUN - UPRAVLJAČKA PLOČA". On the left side, there is a sidebar menu with options: "ODABIR TURNIRA / IGARA", "KONTROLNA PLOČA" (highlighted with a red box), "INFORMACIJE", "ADRESE", and "GDPR".

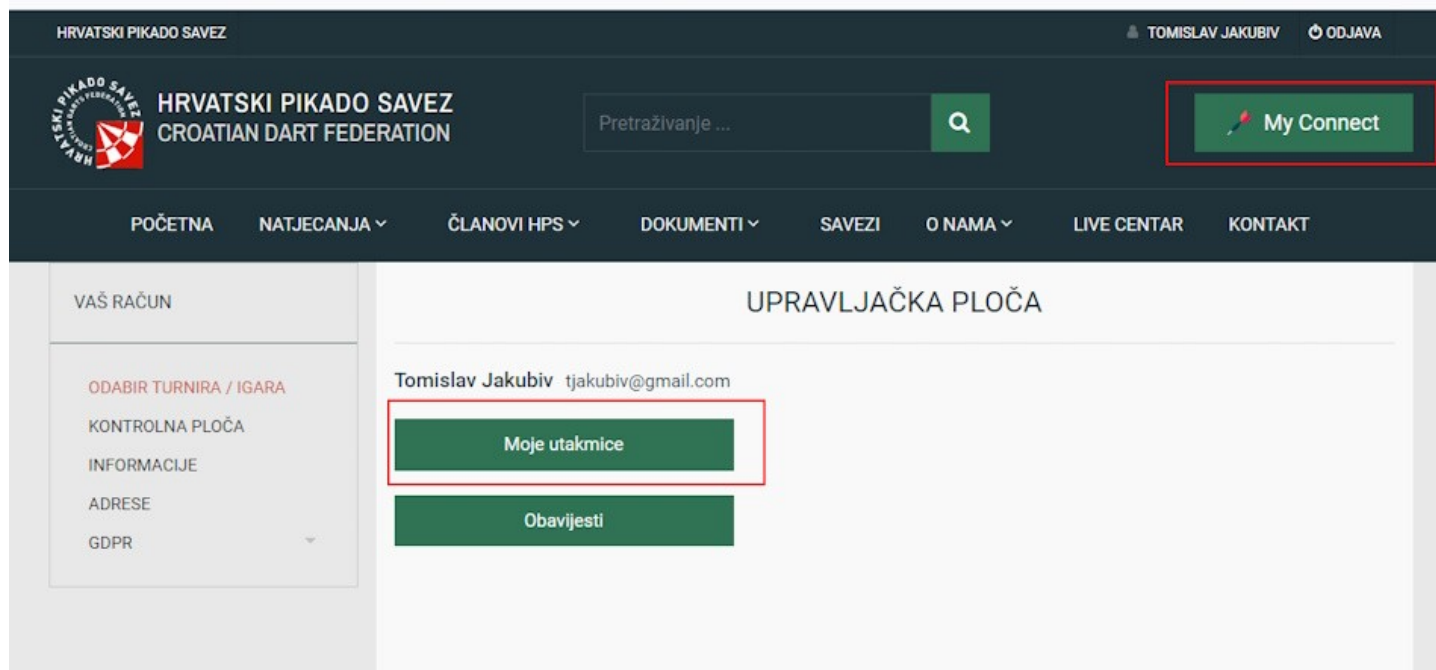
The main content area is divided into two sections:

- OSNOVNE INFORMACIJE**: Displays the user's name "Admin Ivan Močić" and email "skz@hps-pikado.hr" with an "Uredi" (Edit) button.
- SIGURNOST**: Displays the password field "Lozinka:" with a "Promjeni lozinku" (Change password) button (highlighted with a red box), and the two-factor authentication status "Vanjska autentifikacija: 0 Upravljanje".

3. Pretraživanje utakmica

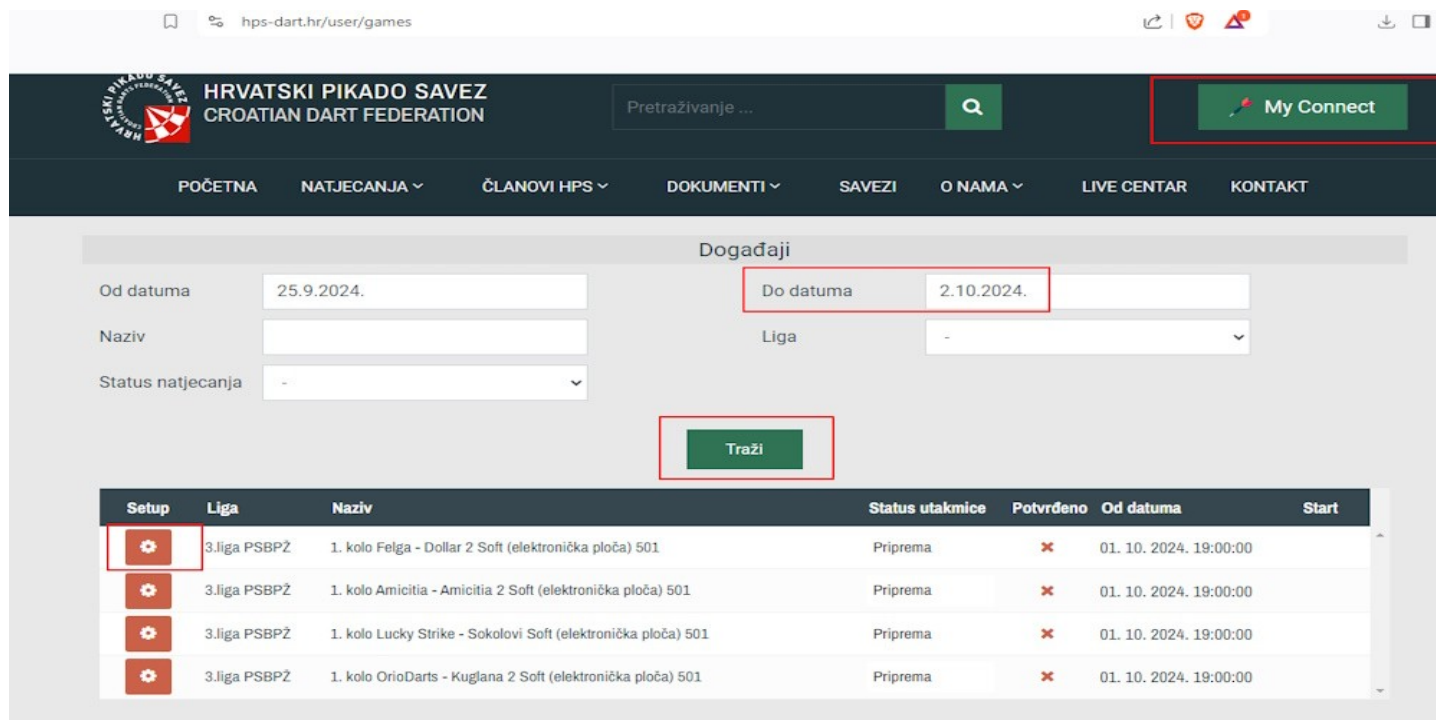
Potrebno je logirati se sa svojim korisničkim imenom (emailom) i lozinkom.

Klikom na tipku „My Connect” otvara se stranica korisničkog računa (slika 1).



Slika 1

Klikom na tipku „Moje utakmice” otvara se stranica za pretraživanje vlastitih utakmica (sve utakmice za admina saveza, domaće utakmice za admina ekipe).



Slika 2

Odmah se filtriraju utakmice u intervalu Od datuma – Do datuma tj. vide se sljedeće utakmice koje se trebaju igrati.

Dodatno možete filtrirati utakmice po:

Polje „Liga” – filtriranje samo utakmica iz određene lige.

Polje „Naziv” – samo utakmice koje u naslovu sadrže tekst upisan u polju naziv.

Polje „Status natjecanja” – pretraživanje po statusu utakmice – Završen, Igra se, Priprema ...

Tipka „Traži” – ponovno pretraživanje utakmica po zadanim filterima.

Klikom na tipku „Setup” u tablici (crvena ikona), otvara se stranica za upravljanje utakmicom.

4. Upravljanje utakmicom

Na upravljanju utakmicom prijavljuju se igrači domaće i gostujuće ekipe, aparati i sl.

POČETNA TOMISLAV JAKUBIV ODJAVA

BRACKET MEČEVI ZAPISNIK POSTAVKE My Connect

1. kolo Felga - Dollar 2 501
3.liga PSBPŽ

Status utakmice Priprema

Prijenos uživo

Aparati/table za igru

Igrači

Ekipa domaćin Felga

Kapetan Mladen Dvojković

Igrači (8)

Traži... Dodaj > (2)

Mladen Dvojković

Ivan Jerković

Zvonimir Kljajić

Kristijan Lovrić CRO352969 (pikado.cadenas@gmail.com)

Dean Margeta

Odabrani igrači (0/6)

Traži...

Slika 3.

Opcija „Prijenos uživo” – omogućava gledateljima ažuriranje bracketa u stvarnom vremenu.

Polje „Aparati/table za igru” – upis broja aparata (ako se koriste).

Potrebno je odabrati kapetane domaće i gostujuće ekipe.

U lijevim tablicama potrebno je odabrati igrače koji igraju utakmicu. **Redoslijedom kako ih označite u lijevoj tablici, tako se prebacuju u desnu tablicu „Odabrani igrači”.**

Za elektronički pikado, limit je 6 igrača po ekipi, a za klasični 5 igrača. **Kad odaberete igrače domaće i gostujuće ekipe potrebno je pritisnuti tipku „Spremi promjene”.**

The screenshot displays the player selection interface for a team named "Ekipa gost Dollar 2". The captain is set to "Marija Bala".

Igrači (5)

Traži...

Dodaj > (2)

Marija Bala CRO350115	X
Darinka Knežević	X
Iva Piršlin CRO350137	X
Marina Smital CRO352929	X
Marija Vrbljančević CRO352917	X

Odabrani igrači (4/6)

Traži...

1 Mia Bošnjaković	X
2 Dorotea Jelkić	X
3 Andrea Ramljak	X
4 Martina Škvorčić CRO100159	X

Spremi promjene

Slika 4

Nakon spremanja promjena (tipka „Spremi promjene”) pojavljuje se tipka „Generiraj susrete”.

Tipka „Generiraj susrete” – pritiskom na tipku generiraju se stvarni susreti i utakmica može početi.

✓ Podaci su zapisani. Luka Štilincić x
Dario Vuković x

Igrači se dodaju na desnu stranu po redosljedu kako su odabrani na lijevoj strani.

Ekipa gost Dollar 2

Kapetan Marija Bala

Igrači (5)

Traži... Dodaj > (0)

Marija Bala CRO350115

Darinka Knežević

Iva Piršlin CRO350137

Marina Šmital CRO352929

Marija Vrbljančević CRO352917

Odabrani igrači (4/6)

Traži...

1 Mia Bošnjaković x

2 Dorotea Jelkić x

3 Andrea Ramljak x

4 Martina Škvorić x

Spremi promjene

Generiraj susrete

Nakon generiranja susreta, više nije moguće dodavati i mijenjati igrače

Slika 5

Nakon generiranja susreta, igrači i raspored igrača se ne može mijenjati. Ukoliko utvrdite da raspored nije dobar, pomoću tipke „Restart natjecanja” na dnu stranice možete poništiti utakmicu i iz početka definirati sve parametre i igrače.

4.1 Zapisnik utakmice

Nakon kreiranih susreta možete odabrati „Zapisnik” na izborniku.

POČETNA TOMISLAV JAKUBIV ODJAVA

BRACKET MEČEVI **ZAPISNIK** POSTAVKE My Connect

1. kolo Felga - Dollar 2 501

3.liga PSBPŽ

Zapisnik

Status utakmice Spreman

ODABRANI IGRAČI

A		Bodovi	B		A		Susreti	B		A		Setovi	B					
0		0			0		0	0		0		0	0					
Krug 1																		
					Susreti					Susreti					Bodovi		Bodovi	
A1	Ivan Jerković				0	B1	Mia Bošnjaković			0	0	0	0	0	0			
A2	Kristijan Lovrić				0	B2	Dorotea Jelkić			0	0	0	0	0	0			
A3	Zvonimir Kljajić				0	B3	Andrea Ramljak			0	0	0	0	0	0			
A4	Tomislav Schmidt				0	B4	Martina Škvorčić			0	0	0	0	0	0			

Primjedba

Spremi promjene

Registriraj utakmicu 16:0

Registriraj utakmicu 0:16

Slika 6

U desna polja „Bodovi” unose se bodovi susreta.

Tipka „Spremi promjene” – nakon upisanih bodova potrebno je kliknuti na tipku da bi se bodovi spremili.

Tipka „Registriraj utakmicu 16:0 – pobjeda domaće ekipe bez igranja (predaja gosta).

Tipka „Registriraj utakmicu 0:16 – pobjeda gostujuće ekipe bez igranja (predaja domaćina).

4.2 Zamjena igrača

Klikom na pojedinog igrača vrši se zamjena igrača tj. odabirete koji igrač mijenja postojećeg igrača. **Odabrani igrač će promijeniti postojećeg igrača u trenutnom susretu kojeg ste odabrali i u svim sljedećim susretima.**

Pomoću tipke „Bracket” na izborniku, otvara se stranica bracketa utakmice gdje se također mogu upisivati rezultati susreta (olakšan unos na mobilnim uređajima jer nema polja za bodove nego se klikom unose bodovi).

5. Upravljanje susretom

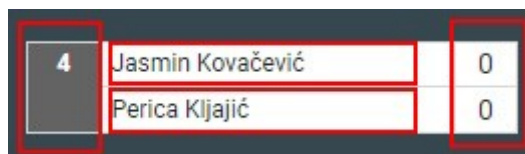
Za upravljanje susretima potrebno je na meniju kliknuti na tipku „Bracket”. Otvara se stranica s bracketom svim susreta utakmice.

The screenshot shows a tournament bracket for '4. kolo Bijeli Miševi - Kuglana' on 'Datum: 01.10.2024 17:00'. The overall score is 'Bijeli Miševi 1' and 'Kuglana 0'. The bracket is organized into four rounds (Krug 1 to Krug 4). Each match is represented by a card with player names and scores. Match 4 is highlighted with a red box, showing 'Aparat: 1', 'Jasmin Kovačević' (0), and 'Perica Kljajić' (0).

Bijeli Miševi		1	0	Kuglana	
Krug 1					
1	Tomislav Božić	2		5	Tomislav Božić
	Branimir Garić	0			Igor Kemfelja
Krug 2					
2	Damir Božić	0		6	Damir Božić
	Josip Jakubiv	0			Perica Kljajić
Krug 3					
3	Berislav Jozić	0		7	Berislav Jozić
	Igor Kemfelja	0			Branimir Garić
Krug 4					
4	Jasmin Kovačević	0		8	Jasmin Kovačević
	Perica Kljajić	0			Josip Jakubiv
				9	Tomislav Božić
					Perica Kljajić
				10	Damir Božić
					Igor Kemfelja
				11	Berislav Jozić
					Josip Jakubiv
				12	Jasmin Kovačević
					Branimir Garić
				13	Tomislav Božić
					Josip Jakubiv
				14	Damir Božić
					Branimir Garić
				15	Berislav Jozić
					Perica Kljajić
				16	Jasmin Kovačević
					Igor Kemfelja

Slika 7

Svaka slika susreta u bracketu se sastoji od tri dijela.



Prvi dio je smeđe boje i ima upisan redni broj susreta (određuje kojim redoslijedom se susreti igraju). Klikom na prvi dio susreta otvara se pomoćna stranica za upravljanje susretom.

The screenshot shows the 'Upravljanje mečom' (Match Management) form. It features a header with the match number '4' and the names of the players 'Jasmin Kovačević' and 'Perica Kljajić'. Below this are three input fields: 'Aparat/i:' (highlighted with a red box), 'Sudac:' (highlighted with a red box), and 'Start:' with a toggle switch. At the bottom, there are two buttons: 'Potvrdi' (highlighted with a red box) and 'Odustani'.

Slika8

Polje „Aparat/i” – upis rednog broja aparata gdje se susret igra. Polje nije obavezno.

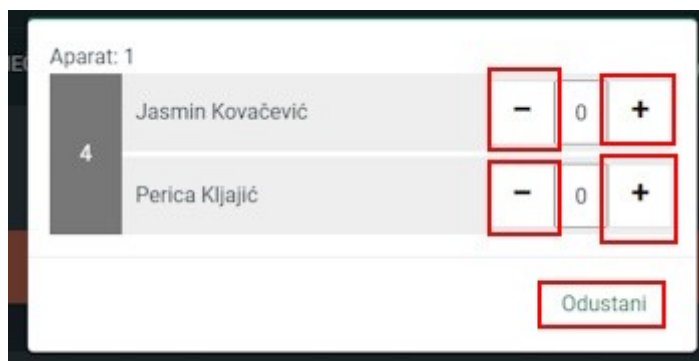
Polje „Sudac” – ime i prezime sudca. Polje nije obavezno.

Tipka „Start” – pokretanje (startanje) susreta. Susret na bracketu postaje plave boje što znači da se trenutno igra. Korisno je za one koji prate utakmicu uživo (znaju tko trenutno igra).

Tipka „Potvrđi” – potvrđivanje gore upisanih parametara i zatvaranje prozora.

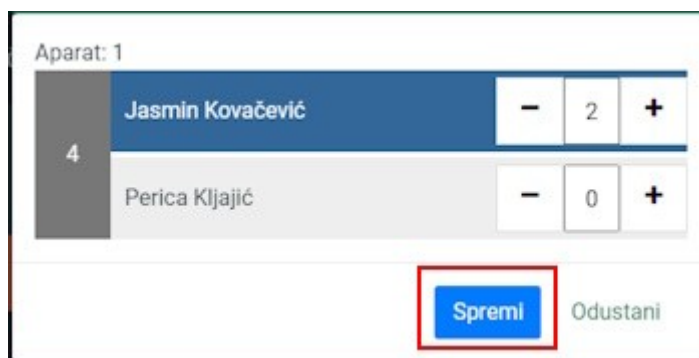
Drugi dio su igrači susreta. Klikom na pojedinog igrača otvara se prozor za zamjenu igrača (ako postoji). Ovaj dio je još u izradi.

Treći dio su polja za rezultat (legovi). Klikom na polja za rezultat otvara se stranica za upis rezultata.



Slika 9

Klikom na „-” ili „+” upisuju se osvojeni legovi pojedinog igrača. Kad jedan igrač ima broj legova za pobjedu, pojavljuje se tipka „Spremi”.



Slika 10

Klikom na tipku „Spremi” zapisuju se podaci susreta i prozor se zatvara. Sve dok utakmica nije gotova moguće je izmijeniti rezultate na već završenim susretima (ispravak pogrešnog unosa).

6. Dodavanje parova

Ukoliko su pojedinačni susreti završili rezultatom 8:8, dodaju se parovi igrača za doigravanje.

Klikom na tipku „Postavke” u izborniku otvara se ponovo stranica za postavljanje utakmice.

Klikom na karticu „Doigravanje - parovi” otvara se stranica za prijavu parova.

Status utakmice Igra se

Prijenos uživo

Aparati/table za igru

Igrači **Doigravanje - Parovi**

Ekipa domaćin Bijeli Miševi

Igrači (4) **Dodaj >** (2)

Traži...

Berislav Jozić CRO352897 (Bijeli Miševi)

Jasmin Kovačević CRO350032 (Bijeli Miševi)

Dalibor Lovreković CRO352145 (Bijeli Miševi)

Luka Matković CRO350124 (Bijeli Miševi)

Odabrani igrači (1/2)

Traži...

1 Tomislav Božić CRO350036 (Bijeli Miševi) / Damir Božić CRO352027 (Bijeli Miševi) x

Ekipa gost Kuglana

Igrači (6) **Dodaj >** (0)

Traži...

Branimir Garić CRO350118 (Kuglana)

Odabrani igrači (0/2)

Traži...

Slika 11

Na lijevoj strani za svaku ekipu (domaćina i gosta) odabirete po 2 igrača i kliknete „Dodaj” te se s desne strane stvori 1 par. Postupak ponoviti dvaput (da dobijete 2 para). Igrači koji su zamijenjeni nisu na popisu raspoloživih igrača.

Kad definirate 2 para za obje ekipe, podatke je potrebno zapisati klikom na tipku „Spremi promjene”.

Ekipe gost Kuglana

Igrači (2) Odabrani igrači (2/2)

Traži... Dodaj > (0) Traži...

Igor Kemfelja CRO352951 (Kuglana)

Mario Lukšić CRO352731 (Kuglana)

1. Branimir Garić / Josip Jakubiv

2. Marko Liović / Perica Kljajić

Spremi promjene

Generiraj susrete (parovi)

1. Nakon dodavanja parova, promjene je potrebno zapisati.

2. Nakon zapisa promjena, pojavljuje se tipka "Generiraj susrete (parovi)".

Slika 12

Nakon spremanja promjena, pojavljuje se tipka „Generiraj susrete (parovi)”. Klikom na tu tipku, generiraju se nova dva susreta za igru parova. Utakmica se može nastaviti. Možete kliknuti na „Zapisnik” ili na „Bracket” te nastaviti utakmicu.

U slučaju da parovi odigraju neriješeno, 1:1, automatski se dodaje još jedan susret s pobjednicima parova.

Kad se dobije pobjednik, utakmica je gotova.

7. Kraj utakmice

Kad su svi susreti završeni, utakmica je gotova i automatski dobiva status da je „Potvrđena”. Taj status se nalazi na „Zapisniku” i označava da se utakmica više ne može mijenjati i da se bodovi dodaju u ligašku tablicu.

Parovi	Susreti	Susreti	Bodovi	Bodovi
A1 Damir Božić / Berislav Jozić	1	B1 Branimir Garić / Josip Jakubiv	0	1 0
A2 Dalibor Lovreković / Jasmin Kovačević	1	B2 Marko Liović / Perica Kljajić	0	1 0

Primjedba

Potvrđeno

Spremi promjene

Slika 13

Ukoliko postoji problem s podacima utakmice (krivo upisani rezultati i sl.), administrator saveza može isključiti parametar „Potvrđeno” i unijeti potrebne promjene te ponovo uključiti parametar.

8. Upravljanje Masters turnirom

Masters turnire mogu voditi samo administratori saveza.

Prvo je potrebno pronaći masters turnir (ili turnire) koji se igra. [Pronalazi se isto kao i ligaške utakmice.](#)

Kad je pronađen ogovarajući Masters turnir, klik na setup – crvena tipka pokreće postavljanje turnira.

The screenshot shows the 'Događaji' (Events) section of the application. At the top, there is a navigation bar with links: POČETNA, NATJECANJA, ČLANOVI, DOKUMENTI, SAVEZI, O NAMA, LIVE CENTAR, and KONTAKT. Below the navigation bar, there are search filters for 'Događaji':

- Od datuma: 26.8.2024.
- Do datuma: 10.10.2024.
- Naziv: (empty text input)
- Liga: Masters 1. kategorija (dropdown menu)
- Status natjecanja: - (dropdown menu)

A green 'Traži' (Search) button is located below the filters. Below the search filters, there is a table listing tournaments:

Setup	Liga	Naziv	Status utakmice	Potvrđeno	Od datuma	Start
	Masters 1. kategorija	5. Masters 24/25 1. kategorija Soft (elektronička ploča) 501	Spreman	✗	27. 09. 2024. 17:00:00	
	Masters 1. kategorija	4. Masters 24/25 1. kategorija Soft (elektronička ploča) 501	Priprema	✗	26. 09. 2024. 17:00:00	
	Masters 1. kategorija	3. Masters 24/25 1. kategorija Soft (elektronička ploča) 501	Igra se	✗	24. 09. 2024. 17:00:00	
	Masters 1.	2. Masters 24/25 1. kategorija Soft (elektronička ploča) 501	Zavšan	✓	23. 09. 2024. 17:00:00	

Slika 14

Otvora se stranica s postavkama masters turnira.

The screenshot shows the 'Postavke' (Settings) section for a Masters tournament. It includes the following elements:

- Prijenos uživo** (Live broadcast) checkbox, currently unchecked.
- Aparati/table za igru** (Equipment/table for game) text input field.
- Igrači (2069)** (Players) section with a search bar containing 'Ivan' and a green 'Dodaj >' (Add) button with a count of '(2)'. Below the search bar is a list of player names: Ivan Anđelić CRO352733 (ivezic.marin@gmail.com), Ivan Antonić 017243, Ivan Antunović, Ivan Babić 322503, Ivan Babić 320002, and Ivan Bačanović.
- Odabrani igrači (5)** (Selected players) section with a search bar containing 'Traži...' and a blue 'Promješaj' (Refresh) button. Below the search bar is a list of 5 selected players: 1. Jasminka Adamić mrmjec, 2. Vedran Adžić, 3. Igor Agostini, 4. Tomislav Ajduković, and 5. Anđela Aleksić. Each player name has a red 'X' button to its right.

Slika 15

Opcija „Prijenos uživo” – bracket se aktivno osvježava svim korisnicima koji prate masters.

Polje „Aparati/table za igru” – upis broja aparata na kojem se igra turnir (recimo broj „4” ako koristite 4 aparata).

8.1. Upis igrača za turnir

U lijevoj tablici su svi raspoloživi igrači unutar HPS-a.

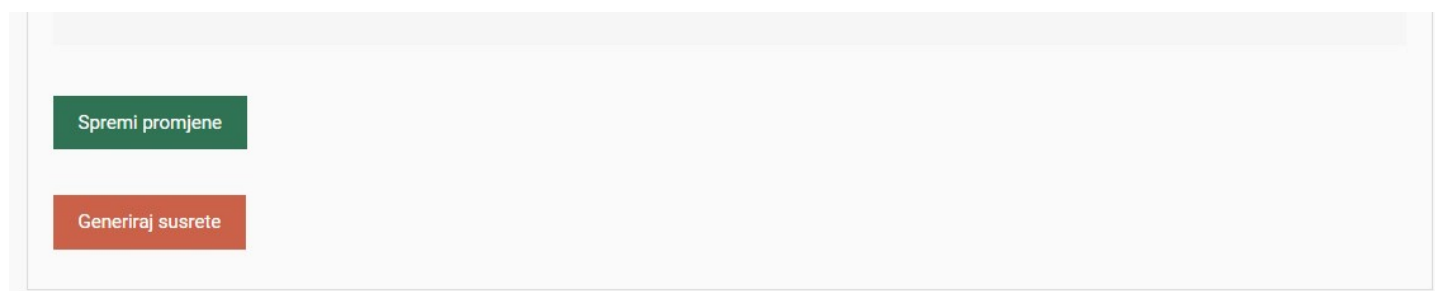
Polje „Traži” – filtriranje igrača po prezimenu, imenu, CRO broju; dovoljno je upisati par slova prezimena ili brojeva CRO broja i tablica po upisanom sadržaju filtrira igrača.

Tipka „Dodaj” - kad pronađete igrača, označite ga (siva boja) i pritisnete tipku, igrač se dodaje u turnir (prebacuje na desnu stranu).

Tipka „Novi igrač” – ukoliko igrač kojeg tražite nije HPS-ov igrač (nije registriran) klikom na „Novi igrač” dodajete u sustav novog igrača upisom imena, prezimena i emaila. Bitno je prvo detaljno potražiti igrača među postojećim da se ne bi dodavali dupli igrači.

Tipka „Promješaj” - kad su svi igrači koji su došli na desnoj strani, možete ih promješati (random sortiranje da ne bi bilo prigovora oko rasporeda igrača u bracketu).

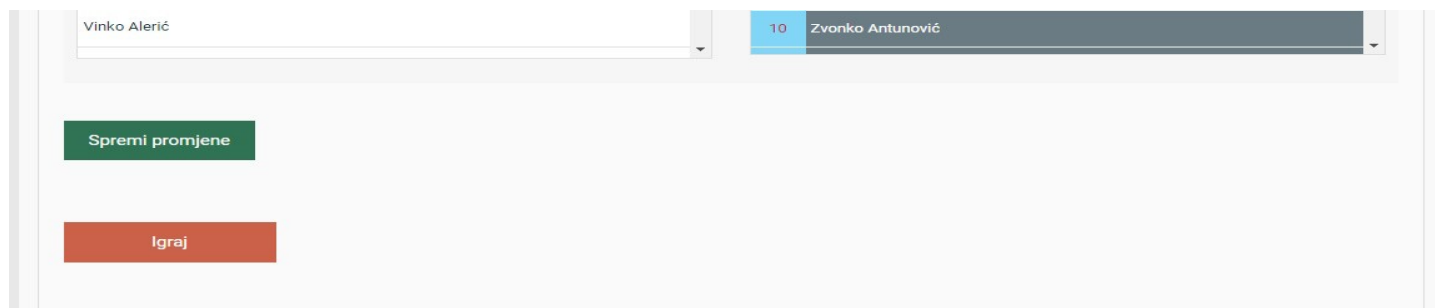
Kad je gotov upis svih igrača pritisnete tipku „Spremi”. Nakon spremanja pojavi se tipka „Generiraj susrete”.



Slika 16

Tipka „Spremi” – spremanje postavki i igrača turnira. Omogućava tipku generiraj susrete.

Tipka „Generiraj susrete” – kad je sve spremno i upisano, ova tipka generira susrete turnira i izrađuje bracket.



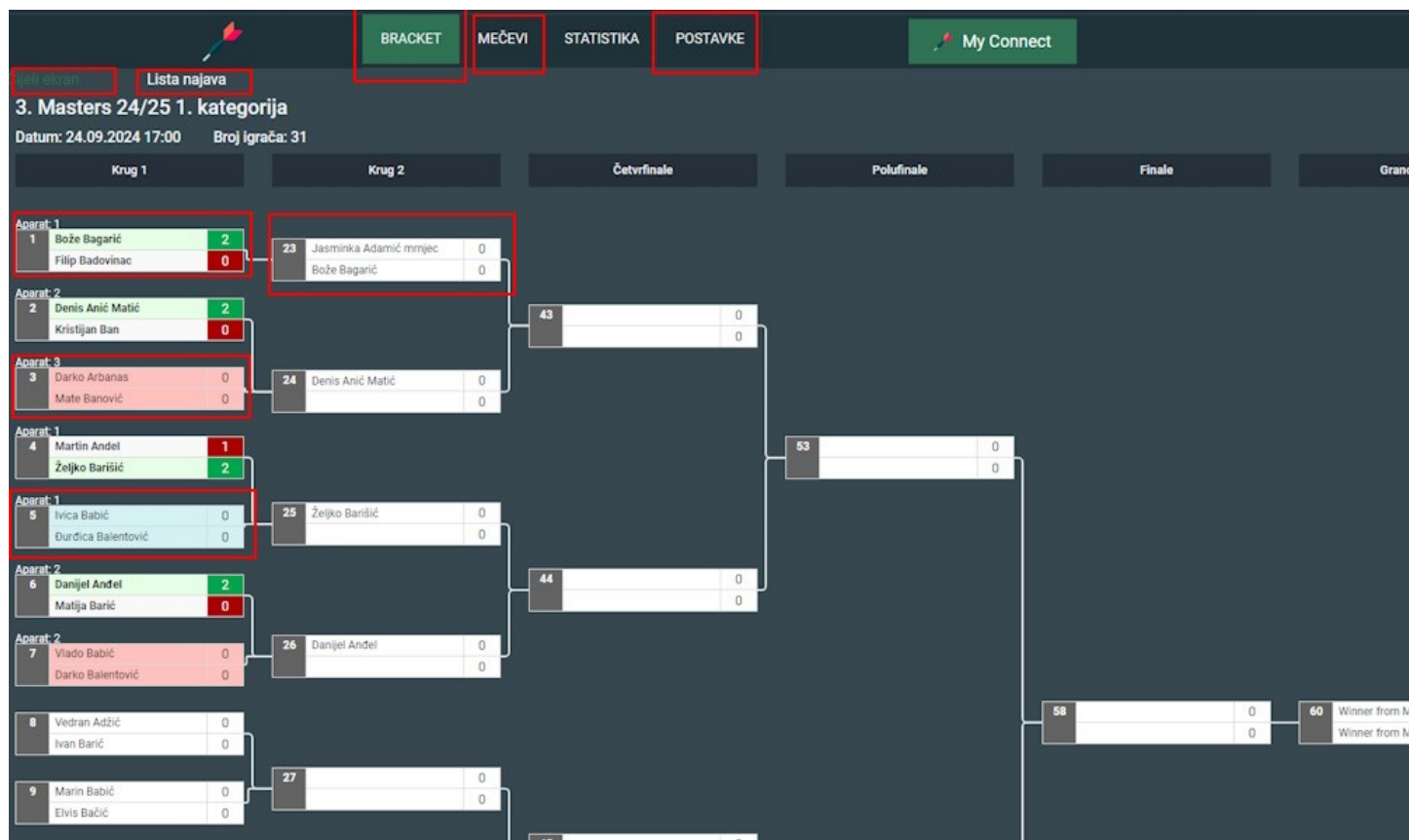
Slika 17

Tipka „Igraj” – pokretanje bracketa za turnir.

U glavnom izborniku također imate tipku „Bracket” koja pokreće stranicu s bracketom.

8.2. Upravljanje bracketom turnira

Nakon što su generirani susreti turnira, klikom na tipku „Bracket” u izborniku, pokrećete stranicu s bracketom turnira (slika 18).



Slika 18

Susreti se uvijek započinju klikom na **sivi dio** susreta gdje piše redni broj.

Crveni susret – čeka prozivku i start igranja.

Plavi susret – igra se.

Zeleni susret (s jednim zelenim igračem i rezultatom) – gotov susret.

Bijeli susret – još nema sve igrače ili nije na redu za igranje (svi aparati su popunjeni).

Svaka kućica susreta se sastoji od tri dijela:

- **sivi dio sa upisanim redoslijedom susreta – klikom na njega otvara se prozor za start susreta gdje se vidi ili upisuje aparat te starta susret**
- dio s imenima – klikom na njega otvara se prozor za unos rezultata
- dio s rezultatom – klikom na njega otvara se prozor za unos rezultata

Susreti se uvijek započinju klikom na **sivi dio** susreta gdje piše redni broj. Otvara se prozor za start susreta.



Slika 19

Polje „Aparat/i” – ukoliko na postavkama niste upisali aparate (table), možete prilikom prozivke prvih susreta upisati aparat (klik na sivi dio susreta).

Polje „Sudac” – upis sudca ako ga ima.

Opcija „Start” – uključiti za startanje susreta.

Tipka „Potvrđi” – potvrda upisanog zatvaranje prozora.

Redosljed vođenja turnira:

1. Prozivanje crvenih uz klik na sivi dio te označavanje da je susreta startan. Moguće je i upisati aparat ako ne postoji. U slučaju da aparati nisu upisani na postavkama, svi susreti su bijeli pa se odabiru po redosljedu.
2. Upis rezultata u plave susrete (kako ih javljaju). Ako se koristi auto upis onda se samo prati upis rezultata. Nakon upisa rezultata stvara se novi crveni susret.
3. Prozivanje novonastalih crvenih susreta.

Neke crvene susrete nije moguće prozvati ako nedostaje koji igrač tj. može se desiti da je sljedećem susretu u nizu dodijeljen aparat, ali prethodni susret iz kojeg treba doći igrač nije još gotov.

Ukoliko imate veliki broj igrača (susreta) i veliki broj aparata, klikom na link „Lista najava” otvara se stranica gdje su prikazani samo susreti koje treba prozvati i susreti koji se igraju gdje je lakše raditi prozivanje i upis rezultata (slika 20).

3. Masters 24/25 1. kategorija

Traži ...		
Aparat: 1		
5	Ivica Babić	0
	Đurđica Balentović	0

Najava		
Aparat: 3		
3	Darko Arbanas	0
	Mate Banović	0

Zadnje odigrani		
Aparat: 2		
6	Daniyel Andel	2
	Matija Barić	0

Aparat: 1		
4	Martin Andel	1
	Željko Barišić	2

Aparat: 2		
2	Denis Anić Matić	2
	Kristijan Ban	0

Aparat: 1		
1	Bože Bagarić	2
	Filip Badovinac	0

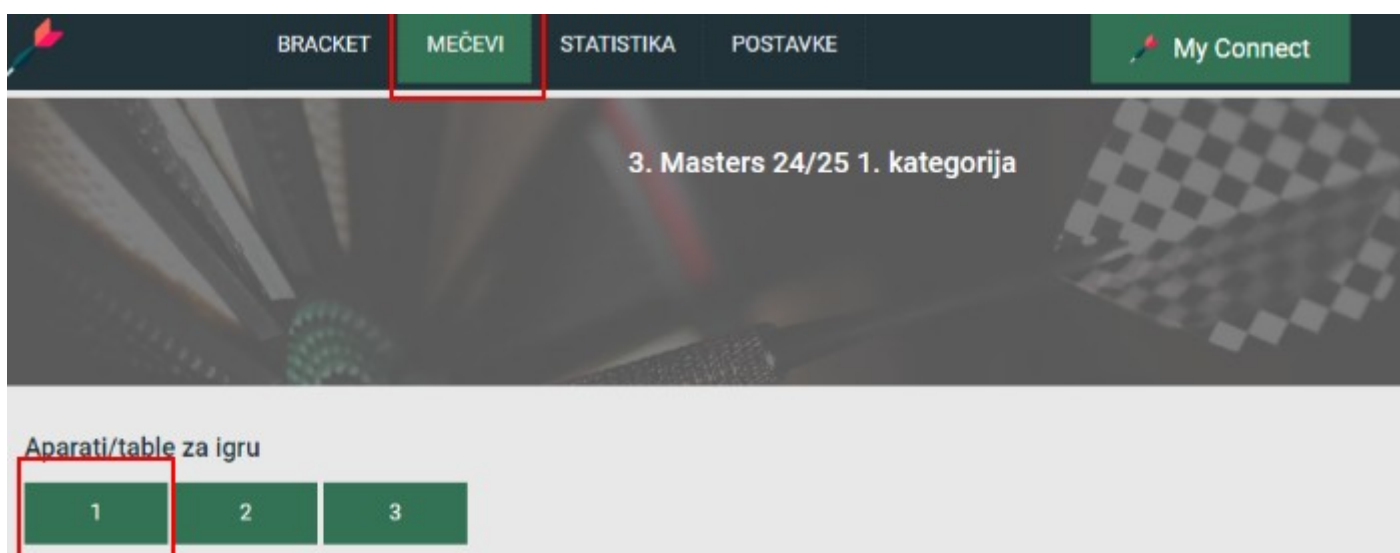
Aparat: 2		
7	Vlado Babić	0
	Darko Balentović	0

Slika 20

8.3. Upis rezultata preko službenih tableta ili mobitela

Ako ima potrebe, rezultate mogu igrači sami upisivati preko **službenih tableta ili službenih mobitela** (ne koristiti privatne mobitele jer se administrator mora logirati sa svojim korisničkim imenom i lozinkom).

1. Na službenom mobilnom uređaju (tablet ili mobitel), administrator pokreće internet preglednik, ide na stranicu HPS-a, logira se sa svojim računom te pronalazi turnir.
2. Odabirom tipke „Mečevi” na izborniku turnira otvara se stranica s popisom aparata. Klikom na pojedini aparat otvara se stranica samo za taj aparat gdje uvijek čeka samo jedan susret za upis rezultata.



Slika 21

Klikom na broj aparata otvara se stranica za unos aparata. Nakon što se otvorila stranica, mobilni uređaj se postavlja kraj aparata ili daje igračima.

Aparat – ako je susret crveni, čeka se prozivka, ako je plavi, igrači mogu unositi rezultat nakon odigranog susreta (slika 22).

The screenshot displays a tournament interface for '3. Masters 24/25 1. kategorija'. It features three match entries, each with a table of player names and their scores. The first match, labeled 'Aparat: 2' with a '7' in a grey box, shows Vlado Babić and Darko Balentović, both with a score of 0. The second match, labeled 'Aparat: 2' with a '6' in a grey box, shows Danijel Anđel with a score of 2 (green background) and Matija Barić with a score of 0 (red background). The third match, labeled 'Aparat: 2' with a '2' in a grey box, shows Denis Anić Matic with a score of 2 (green background) and Kristijan Ban with a score of 0 (red background). The first match table is highlighted with a red border.

3. Masters 24/25 1. kategorija			
Aparat: 2			
Aparat: 2	7	Vlado Babić	0
		Darko Balentović	0
Aparat: 2	6	Danijel Anđel	2
		Matija Barić	0
Aparat: 2	2	Denis Anić Matic	2
		Kristijan Ban	0

Slika 22

Klikom na plavi susret otvara se prozor za upis rezultata. Kad se potvrdi upis rezultata, susret prelazi dolje u popis završenih susreta, a pojavljuje se novi, crveni, susret koji čeka prozivku.

Važna napomena administratorima saveza:

Svaki administrator saveza mora voditi brigu o svom računu. Ukoliko je nekome privremeno dao korisničko ime i lozinku da može voditi turnir, potrebno je nakon turnira promijeniti lozinku. Ukoliko je koristio službene tablete ili mobitele za upis rezultata preko aparata, potrebno je od logirati se sa svakog mobilnog uređaja.

Za sve promjene, brisanja podataka, upisane i promijenjene rezultate, odgovoran je administrator(i) saveza.