

# dbpatsz.hu oldal használata (intézők, játékosok)

---

## Tartalom

1.	<b>Regisztráció</b> .....	2
1.1.	<b>Regisztrálás</b> .....	2
1.2.	Bejelentkezés.....	2
1.3.	Kijelentkezés.....	2
1.4.	<b>Regisztráció törlése (elfelejtett felhasználónév/jelszó)</b> .....	2
1.5.	<b>Anonim regisztráció</b> .....	2
1.6.	<b>Regisztráció letiltása</b> .....	2
2.	<b>Eredmények, meccslap feltöltése (csak intézők végzik)</b> .....	3
2.1.	<b>Eredmények bevitele, meccslap feltöltése</b> .....	3
2.2.	<b>Meccslap feltöltése</b> .....	3
2.3.	<b>Meccs halasztása</b> .....	4
2.4.	<b>Játékhely megközelítése</b> .....	4
2.5.	<b>Csapat információk</b> .....	4
3.	<b>Versenynaptár nyomtatása</b> .....	4
4.	<b>Meccslap nyomtatása, játékjogok ellenőrzése</b> .....	4
5.	<b>Játékosok saját adatainak változtatása, fénykép feltöltés</b> .....	5
6.	<b>Csapatok saját adatainak változtatása , fénykép feltöltés</b> .....	5
7.	<b>Galéria használata</b> .....	5
8.	<b>Üzenőfal használata</b> .....	6
9.	<b>Keresés az oldalon</b> .....	6
10.	<b>Reklámok, hirdetések elhelyezése a weboldalon</b> .....	6
	Technikai információk.....	7
1.	<b>Weboldal frissítése</b> .....	7
2.	<b>Levelek fogadása, megbízható helyek</b> .....	7
3.	<b>Nyomtatás böngésző programmal</b> .....	7

1. **Regisztráció:** A regisztráció célja, hogy a program tudja, 'kivel van dolga', melyik csapatban van, ki mit tehet az oldalon. Pl. eredményeket csak a csapatvezetők (intézők) tölthetnek fel. Az oldalra csak a bajnokságokban résztvevők regisztrálhatnak.

Emellett a regisztrált játékosok:

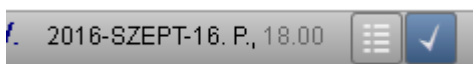
- használhatják az üzenőfalat,
- módosíthatják személyes adatlapjukat, intézők esetén csapatuk adatlapját,
- statisztikákat kaphatnak a korábbi évek eredményeiről, ellenfelek, csapatok korábbi teljesítményéről,
- saját versenynaptárat nyomtathatnak, csak saját csapatuk őszi/tavaszi meccseivel,
- e-mail címük megadásával üzeneteket kaphatnak, fontos eseményekkel, információkkal

#### 1.1. **Regisztrálás:**

- 1.1.1. A 'Játékosok' menüben **kattints a nevedre**, majd az adatlapon kattints a 'Regisztráció' gombra.
- 1.1.2. Töltsd ki és jegyezd meg az adatokat, az itt megadott felhasználónévvel és jelszóval tudsz majd bejelentkezni később.
- 1.1.3. Írd be a véletlenszerű grafikus karaktereket (captcha), kis és nagybetű itt is fontos (csak angol abc és számok lehetnek - ha nem egyértelmű, a '+' gombbal kérj egy másik kódot)
- 1.1.4. Az 'Elküld' gomb megnyomása után a megadott e-mail címre hamarosan érkező e-mailben kattints az 'aktiváló' linkre.
  - A regisztráció csak akkor volt sikeres, ha a 'Játékosok' menüben a neved mellett a 'regisztráció törlése' gomb látható.
- 1.2. **Bejelentkezés:** Írd be a regisztrációkor megadott felhasználónevet és jelszót a 'Bejelentkezés' ablakban lévő mezőkbe, nyomj 'Enter'-t.
  - kis és nagybetű számít
  - csak akkor sikerült bejelentkezni, ha kiírja: **xy** bejelentkezve (ahol az xy a felhasználóneved)
- 1.3. **Kijelentkezés:** A bejelentkezés ablakban a 'Kijelentkezés' gombbal.
  - a dbpatsz.hu oldal bezárásával, vagy böngészőből való kilépéssel a kijelentkezés megtörténik.
  - ha bejelentkezés után hosszabb ideig nem használjuk az oldalt, a rendszer automatikusan kijelentkezik.
- 1.4. **Regisztráció törlése (elfelejtett felhasználónév/jelszó):** Ha több próbálkozásra sem tudsz bejelentkezni, akkor lehetséges, hogy eltévesztetted/elírtad a felhasználóneved, vagy a jelszót. (esetleg a Caps Lock be volt kapcsolva)
  - ilyenkor legegyszerűbb, ha törlöd a regisztrációt a 'Játékosok' menüben **a nevedre kattintva** az adatlapon található 'Regisztráció törlése' gombbal.
  - Itt ugyanazt az e-mail címet kell megadni, amit a regisztrációkor. (Biztonsági okból.)
  - az adatok elküldése után hamarosan a regisztrációnál érkező e-mailben kattints az 'törlés' linkre
  - A regisztráció törlése csak akkor volt sikeres, ha a 'Játékosok' menüben a neved mellett a 'regisztráció' gomb látható.
- 1.5. **Anonim regisztráció:** Ha valaki külső érdeklődőként kíván regisztrálni, kérjen e-mailben egy regisztrációt a 'Kapcsolat' menü alatti címeiken, a felhasználónevéről, jelszaváról válasz email-ben kap értesítést.
- 1.6. **Regisztráció letiltása:** Azon a felhasználók regisztrációját, akik, inkorrekt módon használják az oldalt, jogosulatlan műveletekkel, hackeléssel próbálkoznak a rendszer, vagy az adminisztrátor átmenetileg, vagy véglegesen letilthatja.

**2. Eredmények, meccslap feltöltése (csak intézők végzik):** A koncepció, hogy bármelyik csapat intézője feltöltheti az eredményeket és a meccslapot, majd a másik csapat intézője, vagy a csoport koordinátora, – a feltöltött meccslap ellenőrzése után – jóváhagyja az eredményt, amely ezután nem módosítható.

**2.1. Eredmények bevitele, meccslap feltöltése:** A – hagyományok szerint – a győztes, ill. döntetlen esetén a hazai csapat intézője 'Bejelentkezés' után a 'Bajnokságok' menüben, a 'Csoport' és 'Forduló' kiválasztása után, a 'Meccskiírásoknál' a saját meccsük mellett egy kék 'pipa' 'Szerkesztés' feliratú 'Szerkesztés' nyomógombot talál, amivel az adatbeviteli ablak nyitható meg.



- Ha valamelyik csapat intézője beírta az eredményeket és a meccslapot még nem töltötte fel, a másik csapat intézője nem fér hozzá a szerkesztéshez, tehát a **meccslapot is annak kell feltöltenie, aki az eredményeket bevitte.**
- A meccslap feltöltése után megfordul a helyzet és csak a másik intéző tud belépni a szerkesztésbe, ekkor már az eredmények nem módosíthatók, csak a '**Jóváhagy**' gombbal véglegesíti az eredményt.  
**Ha a bevitt adatok nem megfelelők, nem ért velük egyet, az 'elvetés' gombbal értesítést küldhet a feltöltőnek, vitás esetekben forduljanak a szervezőkhöz** (ld. 'Kapcsolat' menü), **akik kivizsgálják és rendezik az észrevételt.**
- Az eredmény beírónak és a jóváhagyó intézőknek, valamint a csoport koordinátornak lehetősége van rövid kommentet írni a meccshez a meccslap feltöltés, ill. jóváhagyás előtt.

**Szabályok:**

- '**nincs játékos**'-t akkor lehet beállítani, ha a meccsek le lettek játszva, de a személy (még) nincs az adatbázisban.
- '**játék nélkül**'-t akkor kell megadni a névnel, ha az egyik csapatban kevesebben vannak, mint a másikban. Ekkor a hiányzó játékos(ok)nál (0\3 ill. 3\0) eredményt kell megadni.
- Ha mindkét csapatban ugyanannyian vannak (3-3, esetleg 2-2), akkor csak a megjelentek nevét (és eredményeit) kell megadni, a többit **üresen** kell hagyni.
- Ha valamely játékos késik, a lekésett meccse(ke)t a megjelent játékos számára 3\0-val kell jóváírni.
- Speciális eset, ha az egyik csapatban kevesebben vannak ('játék nélkül'), viszont a másik csapat valamely játékosa késik, akkor erre a meccsre a '**njm**' (nem jelent meg) opciót kell megadni. Ekkor ez a meccs nem számít vereségnek a hiányzó csapatnak, és nem győzelem a késett játékosnak.

**2.2. Meccslap feltöltése:** A meccslap scannelt másolatát, vagy fotóját az eredmények beírása és elmentése után a 'Meccslap feltöltése' funkcióval lehet végezni.

- A másolat, ill. fotó csak szabványos (**bmp, jpg, vagy gif**) formátumú lehet. Ennek oka, hogy az ellenfél intézője a 'Jóváhagyás' előtt megnyithatja a feltöltött meccslapot, hogy összehasonlítsa a bevitt adatokkal. Nem szabványos formátumot nem minden böngésző tud megjeleníteni, ill. bővítmény telepítésére lehet szükség, amely nem mindenkitől várható el.
- Ha lehetséges törekedjenek arra, hogy a másolat, vagy fotó fájl mérete ne legyen túl nagy, mert lassítja az oldal betöltését, és sok tárhelyet foglal.
- Több csapatnál előfordul, hogy beírják az eredményeket, de a meccslap másolatát már nem töltik fel. Ekkor az ellenfél nem tudja 'Jóváhagyni' az eredményt.

**Kérjük az intézőket, hogy igyekezzenek megoldani a meccslap másolatának, ill. fotójának elkészítését és mielőbbi feltöltését, ill. ha erre nem képesek, kérjék meg valamely csapattársukat, az ellenfelet.** (Fotózás, feltöltés bármely mobiltelefonnal 1 perc alatt megoldható.)

2.3. **Meccs halasztása:** Állítsuk be azt a fordulót, amelyre a halasztás esik a 'Halasztás dátumra ill. fordulóra' mezőben,

- Ha a meccsnap (hét napja) és a kezdési idő változatlan, a 'dátum' mezőt hagyjuk üresen,
- ha változik, írjuk be a 'dátum' mezőbe az új időpontot **ÉÉÉÉ.HÓ.NAP. HÉT NAPJA., ÓRA.PERC** formátumban. (pl. **2016.10.6. Cs., 18.30**)

2.4. **Játékhely megközelítése:** Az aktuális meccskiírás láblécében, a 'Játékhely' mellett található 'megközelítés' linkkel megnyíló ablakban a Google útvonaltervezője használható.

- Alapbeállításként a Deák Ferenc tér a kiindulási pont, a 'Honnan' mezőben megadható a pontos kiindulási cím,
- a 'Helyek' listában a saját csapat játékhelye mellett fontosabb közterületek vannak.
- Az 'Útvonal megtervezése' funkcióval alapbeállításban az adott pontos idő szerinti BKK tömegközlekedési lehetőségeket lehet megtekinteni.
- Vidékről érkezők válasszák az 'autóval', ill. az 'autópálya/nélül' opciót.
- A tömegközlekedés, csak Budapest és agglomerációjára működik.

**Ha a térképen a 'Műhold' opciót választod, a fényképen láthatod az épületet és környékét, amelyet az egér scrol gombbal tudod felnagyítani.**

2.5. **Csapat információk:** A még le nem játszott meccskiírásoknál a 'nincs eredmény' szöveg alatt a 'Csapatok' oldalon, a 'Szerkesztőablakban' megadott 'Egyéb információ' jelenik meg, amelyet a csapat intézője tud megadni, ill. 'adminisztrátor'.


3. **Versenynaptár nyomtatása:** A 'Bajnokságok' menüben az 'évad' és 'osztály/csoport' kiválasztása után megjelennek a 'meccskiírások'. Az oldal fejlécében található kék színű 'Versenynaptár' gombbal megjelenik a versenynaptár 'nyomtatható' formátumban.

- **Ha bejelentkezel, csak a saját csapatod meccsei jelennek meg egy oldalon.**
- A böngésző 'Fájl' menü 'Nyomtatás' parancsával kinyomtatható.

XIX. ker. I / 1. csop. 

4. **Meccslap nyomtatása, játékjogok ellenőrzése:** A 'Bajnokságok' menüben az 'évad' és 'osztály/csoport' kiválasztása után megjelennek a 'meccskiírások'. A meccskiírások fejlécében található sötét színű 'Meccslap, játékjogok' gombbal megjelenő ablakban a játékosok neveinek kiválasztása után a 'Meccslap' gombbal megjelenik a kitöltött meccslap, 'nyomtatható' formátumban.

- A böngésző 'Fájl' menü 'Nyomtatás' parancsával kinyomtatható.

IV. 2016-SZEPT-8. Cs., 18.45 

- Az ablak alján, a csapatokba nevezett, játékosokra jogosult személyek fotói és 'engedély számai' találhatóak.

**Az itt látható személyek elveszthették játékjogosultságukat az adott csapatban, ha pl. korábban más csapatban kisegítettek, ill. 4-nél több alkalommal játszottak. Ezek ellenőrzéséről az intézőknek kell gondoskodni.**

5. **Játékosok saját adatainak változtatása, fénykép feltöltés:** A saját fénykép feltöltését minden regisztrált felhasználó végezheti, **önkéntes alapon**. A 'Játékosok' menüben az 'évad' és 'osztály/csoport' kiválasztása után megjelenő listában a személyes adatai mellett található kék 'pipa' 'Szerkesztés' feliratú gombbal megjelenő ablakban.
- Bizonyos, fontosabb adatokat csak 'adminisztrátor' módosíthat.
  - A feltöltött fénykép csak szabványos (**bmp, jpg,vagy gif**) formátumú lehet. Ennek oka, hogy az ellenfél intézője a meccs előtt meggyőződhet a játékosok játékjogosultságáról (ld. 4.pont), hogy ellenőrizze a megjelent játékosok személyazonosságát. Nem szabványos formátumot nem minden böngésző tud megjeleníteni, ill. bővítmény telepítésére lehet szükség, amely nem mindenkitől várható el.
  - **'Fotó publikus' beállítás:** Ha a játékos nem szeretné, hogy a fényképe a 'Játékosok' menüben, vagy bárhol máshol (pl. egyéni/csapat helyezések, csapatok...) bárki számára látható legyen, törölje ezt az opciót!  
Ebben az esetben a fényképét csak azok láthatják, akik
    - Regisztrált játékosok és bejelentkeztek,
    - csak a 'Játékjogok ellenőrzése' ablakban (ld. 4.pont), azok a játékosok, akikkel a meccse van.**A feltöltött fénykép célja a 'játékjogok ellenőrzése' (ld. 4.pont), ezért kérünk mindenkit, hogy töltsön fel fényképet.**  
**Igazolványkép feltöltése engedélyezett, más képeket (családi-, nyaralás-, autó...) a fentiek miatt eltávolítjuk!**  
**A feltöltött képeket az 'adminisztrátor' módosíthatja, hogy a weboldal megjelenésének megfelelő legyen (arányok, torzítás, méret...).**
- **'Weboldal' megadása:** A felhasználó megadhat egy linket, amely saját, vagy más közösségi oldalra mutat (facebook,twitter, youtube, saját blog, cég...)  
**A linkbe protokoll azonosítót (http://), portszámot nem szabad írni. (pl.: [www.index.hu](http://www.index.hu))**  
**'Egyéb információ' megadása:** Csak a játékkal kapcsolatos információk adhatók meg!
6. **Csapatok saját adatainak változtatása , fénykép feltöltés:** A csapatfénykép feltöltését minden intéző végezheti, **önkéntes alapon**. A 'Csapatok' menüben az 'évad' és 'osztály/csoport' kiválasztása után megjelenő listában a csapatánakadatai mellett található kék 'pipa' 'Szerkesztés' feliratú gombbal megjelenő ablakban.
- Bizonyos, fontosabb adatokat csak 'adminisztrátor' módosíthat.
  - A feltöltött fénykép csak szabványos (**bmp, jpg,vagy gif**) formátumú lehet. Ennek oka, hogy az ellenfél intézője a meccs előtt meggyőződhet a játékosok játékjogosultságáról (ld. 4.pont), hogy ellenőrizze a megjelent játékosok személyazonosságát. Nem szabványos formátumot nem minden böngésző tud megjeleníteni, ill. bővítmény telepítésére lehet szükség, amely nem mindenkitől várható el.
  - **'Weboldal' megadása:** Az intéző megadhat egy linket, amely a csapat saját, vagy más közösségi oldalára mutat (facebook,twitter, youtube, saját blog, cég...)  
**A linkbe protokoll azonosítót (http://), portszámot nem szabad írni. (pl.: [www.index.hu](http://www.index.hu))**
  - **'Egyéb információ' megadása:** Csak a játékkal kapcsolatos információk adhatók meg!  
**A feltöltött képeket az 'adminisztrátor' módosíthatja, hogy a weboldal megjelenésének megfelelő legyen (arányok, torzítás, méret...)**
7. **Galéria használata:** A galériában fényképet, videót a **'Felhasználók képei'** és a **'Csapatképek'** albumok kivételével- csak 'adminisztrátor' jogosultsággal lehet elhelyezni, közérdekű, érdekes eseményről készült anyagot, hivatkozást (pl. youtube) küldje el a szervezőknek, akik felteszik.

**7.1. A 'Felhasználók képei' album:** Az album elsődleges célja, hogy a csapatok vitás kérdésekben (pl. szabálytalan borítás-, öltözék, nem a megadott labdatípus, rossz helyi körülmények, elmentek a helyszínre, de nem találtak ott ellenfelet...), az állításukat fotóval (videóval) igazolják, a későbbi bizonyíthatóság érdekében. Emellett egyéb események, érdekességek megosztására is használható.

Az albumba bármely regisztrált felhasználó tölthet fel fényképet, vagy YouTube videó hivatkozást, bejelentkezés után, majd a feltöltött képhez 'kommentet' is fűzhet, ill. a saját fényképet, videót bármikor törölheti.

A feltöltött kép, videó '**Publicitását**' (láthatóságát) az album szerkesztésénél beállíthatja, miszerint a 'nem publikus' képeket csak annak feltöltője, ill. 'adminisztrátor' láthatja, bejelentkezés után. Vitás esetekről készült fotókat, videókat érdemes '**időbélyeggel**' ellátni a hitelesség miatt, vagy a weboldalról ingyenesen telepíthető **msheet\_uploader** mobil alkalmazással, közvetlenül az albumba feltölteni.

**7.2. A 'Csapatképek' album:** Az albumban a 'Csapatok' menüben, az egyes csapatok adatlapján feltöltött csapatfotók találhatók.

**A galériában elhelyezhető tartalmat az 'Adatvédelmi nyilatkozat' szabályozza. A nem megfelelő tartalmat eltávolítjuk!**

8. **Üzenőfal használata:** Az üzenőfalat minden regisztrált és bejelentkezett felhasználó használhatja.

- A 'kék' színű '+' 'Új' feliratú gombbal egy új bejegyzést hozhat létre. Ha a 'Témát' nem változtatja meg, akkor egy 'hozzászólást' hozhat létre 'fórum' jelleggel, ha új címet ad, akkor egy új 'fórumot' hozhat létre.
- A 'kék' színű 'pipa' 'Szerkesztés' feliratú gombbal módosíthatja a saját bejegyzését.
- A 'kék' színű 'X' 'Törlés' feliratú gombbal kitörölheti a saját bejegyzését.
- Egy bejegyzéshez egy fotó is feltölthető, amely csak szabványos (**bmp, jpg, vagy gif**) formátumú lehet, hogy bárki, böngésző-bővítmények installálása nélkül lássa.
- Az üzenőfalon biztonsági okból csak 'formázatlan' szöveg elhelyezésére van lehetőség, ha html tartalmat, linket akar elhelyezni, küldje el az 'adminisztrátornak'.

**Az üzenőfalon elhelyezhető tartalmat az 'Adatvédelmi nyilatkozat' szabályozza. A nem megfelelő tartalmat eltávolítjuk!**

9. **Keresés az oldalon:** A nagyító menüelemre kattintva a keresendő szó-részletre keres az adatbázisban

- **meccs keresése:** Írd be a csapatok neveinek részletét kötőjellel (pl. fkf-mafc) a találatokat a 'Meccsek' pontnál találod.

10. **Reklámok, hirdetések elhelyezése a weboldalon:** Az oldalon lehetőség van saját (reklám) célú hirdetések elhelyezésére, kötött tarifával.

- Részleteket lásd: [http://dbpatsz.hu/\\_prompics/hirdetes.html](http://dbpatsz.hu/_prompics/hirdetes.html)

# Technikai információk

---

1. **Weboldal frissítése:** Néha a weblapon módosítások történnek, ezért ha valaki azt tapasztalja, hogy az oldal nem úgy működik ahogy korábban (pl. nem tud bejelentkezni, vagy regisztrálni, pedig korábban ment...) akkor lehetséges, hogy a böngészője (még) nem frissítette az oldalt.

Ekkor mielőtt bárkihez fordulnál próbáld meg:

1. Töröld a böngészési előzményeket és a gyorsítótárat \*
2. Zárd be a dbpatsz.hu oldalt (vagy lépj ki a böngészőből), ne lépj be néhány percig \*\*
3. Próbáld újra

Megjegyzések:

\* : Firefox: Előzmények menü/Előzmények törlése

Internet Explorer: Eszközök menü/Böngészési előzmények törlése

\*\* : A webszerver cache-ből küldi a tartalmat, amíg egy munkamenet (session) nincs lebontva, ill. az adott IP címről történt utolsó kérés után rövid ideig (5-10perc). - Ezért kell kilépni és várni.

Mobil eszközön a dbpatsz.hu-val futó böngészőket be kell zárni.

Böngésző:

Egyes kiegészítő funkciók régebbi böngészőkben esetenként nem, vagy nem megfelelően működhetnek, a megjelenés csekély mértékben eltérő lehet, ezért javasolt a böngésző program frissítése

Javasolt: Internet Explorer 9, Firefox 42, Chrome 47 és későbbi...

Jelen weboldal elsősorban **nem mobil eszközökre készült**, a touchscreen kijelzők a mouseover, mouseout eseményeket hardveresen eltérően kezelhetik, ezért a menürendszer működése eltérő lehet.

2. **Levelek fogadása, megbízható helyek:** Az oldal gyakran küld rövid e-mail-eket a versenyek lebonyolítása során. (Főleg intézőknek)

Néha a levelek nem a 'Beérkezett üzenetek' mappába érkeznek, hanem a 'Levélszemét', 'spam' közé, ezért **a levelezőprogramunkban célszerű az oldalt felvenni a 'megbízható helyek' közé.**

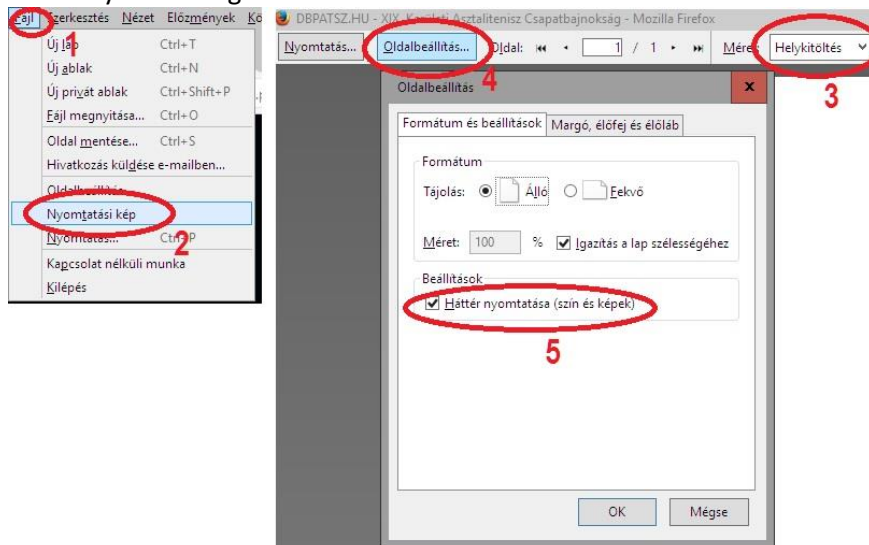
A legegyszerűbb módja, hogy az e-mail címet (**dbpatsz@sz5.tarhely.com**) felvesszük a levelező programunk 'címjegyzékébe', 'névjegykártyákhoz'.

- Ehhez itt található segítség: <http://www.egyperces.hu/levelkuldes/biztonsagos-felado>

3. **Nyomtatás böngésző programmal:** A weboldalon több helyen is lehetőség van meccslap, versenynaptár, nevezési lap stb. nyomtatására, ha a számítógéphez van nyomtató csatlakoztatva. A nyomtatás a böngésző program (amely a weboldalt megjeleníti Firefox, Chrome, MS Edge...) segítségével lehetséges. A megfelelő megjelenéshez a böngésző programban a 'Nyomtatási beállítások'-nál szükséges lehet néhány beállítás:

## Firefox:

1. ha nem látszik a menü, nyomj Alt billentyűt
2. válaszd a 'Fájl' menü 'Nyomatási kép' parancsát
3. a 'Méret' beállításnál válaszd a 'Helykitöltés' opciót
4. az 'Oldalbeállítás' ablakban jelöld be a 'Háttér nyomtatása' opciót
5. nyomtasd ki a 'Nyomtatás' gombbal



## Chrome, Microsoft Edge:

1. válaszd a 'Beállítások' menüt
2. válaszd a 'Nyomtatás' parancsot
3. kattints a 'További beállítások' linkre
4. jelöld be a 'Háttérgrafika' opciót, az 'Átméretezés' paramétert állítsd 100-ra
5. nyomtasd ki a 'Nyomtatás' gombbal

