

vollive.it



Documentazione

Ultimo aggiornamento: 05 marzo 2017

INTRODUZIONE

Il servizio **vollive.it** è rivolto a tutte le società di pallavolo, di qualsiasi livello, alle quali interessa mettere a disposizione dei propri supporters la possibilità di seguire “online”, utilizzando uno smartphone, tablet, computer, l’evoluzione dei punteggi delle partite, anche non potendo essere presenti in palestra.

Chiaramente è necessario che qualcuno, presente in palestra, sia disponibile a prestarsi come Segnapunti registrando i punteggi, a beneficio di chi vorrà seguire da casa o da qualsiasi posto da dove si possa fruire di connettività internet.

Va sottolineato come sia possibile andare oltre la registrazione del solo punteggio, consentendo, a chi segue “da casa”, di avere una percezione molto più completa, azione per azione, dell’evoluzione della partita. E’ possibile infatti registrare, e di conseguenza vedere, che atleti sono in campo e le loro posizioni e che tipo di punto/errore è stato fatto e da chi.

Per dare subito un’idea di cosa potrebbe vedere chi segue da casa la partita ecco un esempio dei primi punti di un ipotetico set:

The screenshot displays the VOLLIVE interface for a volleyball match. At the top left, the logo 'VOL LIVE' is visible, with 'VOL' in black and 'LIVE' in red. Below it, 'DEMOTEAAM VOLLIVE' is written in blue. To the right, there are two sets of empty boxes for 'DEMO' and 'MON' scores, and a 'Segnapunti online' indicator. The main score area shows 'DEMO' with a score of 0-4 and 'MON' with a score of 1-0. Below the score, there are six blue buttons representing actions: '7 EGO-PAO', '8 GIO-SIM', '13 PIC-FRA', '4 CHI-CRI', '5 DEL-ANT', and '6 DIO-VAL'. A yellow box contains the text 'Apri la tabella con solo i dettagli delle azioni'. Below this, a table lists the actions with their details and timestamps.

Icon	Action	Details	Count	Timestamp
✓	EGO-PAO	Ace	4	22:21:20 [1°]
✓	PIC-FRA	Attacco lato	3	22:21:09 [1°]
✓	GIO-SIM	Attacco al centro	2	22:21:00 [1°]
✗	DIO-VAL	Errore servizio	1	22:20:46 [1°]
✓	EGO-PAO	Attacco lato	1	22:20:32 [1°]

Come si può vedere si va oltre il semplice punteggio di 4 - 2 e si riesce a capire chi è al servizio, chi è in campo e chi ha fatto il punto, o l'errore che ha portato al punto avversario.

Per accedere al servizio è necessario aver registrato la propria società sportiva.

La registrazione è gratuita e senza canone, si paga solo l'acquisto delle partite che si intendono utilizzare. Per registrarsi è sufficiente compilare un piccolo form che richiede alcuni semplici dati, necessari al censimento della società. Acquisiti i dati della società, viene fornita, all'indirizzo email specificato all'atto della registrazione, una mail contenente un link per confermare la registrazione.

Attivando tale link si accederà ad una pagina che propone i dati della società appena acquisiti e una chiave costituita da una sequenza di un centinaio di caratteri casuali.

Tale chiave consentirà a chi la possiede di accedere all'area della società e quindi potrà essere distribuita liberamente, dalla persona che esegue la registrazione per conto della società, a chi ritiene.

Al momento dell'accesso, se sul dispositivo (smartphone, tablet, computer) la chiave non risulta già memorizzata, sarà fornita un'apposita pagina dove inserirla. Una volta inserita sarà poi mantenuta sul dispositivo.

Senza aver effettuato la registrazione della società è possibile comunque provare le funzionalità del sistema sfruttando l'accesso "DEMO".

Accedendo in ambiente DEMO si hanno a disposizione i dati della società immaginaria "**DEMOTEAM VOLLIVE**", predisposta proprio per consentire di sperimentare le varie funzionalità. Le uniche limitazioni dell'ambiente DEMO consistono nell'impossibilità di eliminare dal roster gli atleti/e e nella configurazione blindata delle partite che si vanno a creare. Tutte le partite create in ambiente DEMO vengono predisposte con 2 set su 3 e con i set che si concludono a 7 i primi 2 e a 5 l'eventuale terzo.

Anche in ambiente DEMO, in assenza di un credito partite, va eseguito un ordine di acquisto partite. Chiaramente tale ordine, trattandosi della DEMO, non comporta pagamento e viene attivato immediatamente. La scelta di richiedere comunque l'effettuazione di un ordine è stata fatta per consentire di sperimentarne il funzionamento.

Tutto ciò premesso il documento passa ora ad illustrare in dettaglio tutte le funzionalità che vanno utilizzate.

Home Page

La porta di ingresso del servizio si raggiunge digitando il seguente indirizzo:

<http://www.vollive.it/home.php>

o anche semplicemente <http://www.vollive.it>

Tale pagina propone solamente una brevissima introduzione e fornisce l'accesso al menù principale, attivabile con il pulsante posto in alto a destra



Menù Principale

Ecco come si presenta il menù principale



REGISTRAZIONE SOCIETA'

Attiva il processo di registrazione di una nuova società, tale processo avviene in 2 fasi. La prima fase, attivata direttamente dal menù, consiste in un form da compilare con alcuni dati:



Nome società

Sigla

Cod. fisc./P.IVA

Indirizzo e-mail

Provincia

Invia registrazione

I dati richiesti sono tutti obbligatori:

Nome società	
Sigla	Sigla / nome abbreviato della società proposto poi dal programma nei punti dove il nome esteso non sarebbe compatibile con lo spazio disponibile.
Cod.fisc/P.IVA	Codice fiscale o codice Partita IVA della società. Il programma controlla la validità formale di questo dato. Tale dato viene richiesto esclusivamente per avere una chiave univoca di identificazione della società
Indirizzo e-mail	Indirizzo e-mail della persona di riferimento, per quanto concerne l'utilizzo del servizio vollive.it . A tale indirizzo sarà inviato il link per confermare la registrazione, la chiave di accesso e le varie notifiche e-mail inviate dal programma.
Provincia	Nome della Provincia di provenienza della società

Compilati i suddetti campi si può procedere all'invio della richiesta di registrazione, con l'apposito pulsante. Se i dati risultano validi viene restituito un messaggio che conferma l'acquisizione della registrazione e viene inviata una mail con un link da attivare per arrivare alla conferma della registrazione



Nome società

Sigla

Cod. fisc./P.IVA

Indirizzo e-mail

Provincia

La registrazione è stata inviata, riceverai una mail per confermarla, attivando il link trasmesso nella mail stessa.

La mail che si riceve è simile alla seguente

Benvenuto su vollive.it

abbiamo ricevuto la tua richiesta di registrazione, che ti invitiamo a confermare utilizzando il link sottostante.

<http://localhost/xampp/vollive/confermaRegistrazione.php?id=102&key=BeTScbxkbXxUS-ZN5htJei4W5-q62QAuWP8N5ndemvox5FLV6OV4NqXgYusbYrx3EhNAIsh0UWD2GcVVvcKjJrcucRT8fVTuJCNg>

Ti sarà fornita la chiave (costituita da una stringa casuale di caratteri) che potrà essere passata a tutti i sostenitori della società che volessero accedere per seguire i punteggi delle partite gestite su vollive.it dalla società

A.D. VOLLEY XYZ

Lo staff vollive.it

Link per confermare

Attivando il link, direttamente dalla mail o incollandolo in un browser, sarà attivata la pagina che conferma la registrazione e fornisce la chiave di accesso.



Identificativo

Nome società

Sigla

Cod. fisc./P.IVA

Indirizzo e-mail

Provincia

Chiave

Accedi a vollive

La chiave ricevuta con la pagina di conferma registrazione va salvata e va distribuita a chi si vuole possa utilizzare, per la propria società, il servizio **vollive.it**. La chiave viene comunque trasmessa anche con una mail di conferma della registrazione. La mail può risultare utile sia per avere salvata la chiave sia per un agevole inoltro della chiave stessa agli indirizzi e-mail dei soci, amici, supporters, ecc..

Esempio mail conferma:

Conferma registrazione su vollive

la tua registrazione è stata confermata regolarmente.

La chiave da inserire, quando richiesta, è la seguente

**VbrZZT3o2XWH-iEB8rjllkwCXqIFNIpbCFMq3e33GTmIVBf-
6RQd6BIJgjYLoYc0S0uJwrsCGIaTdN
egs8KYfKhIX3YJn4mJ**

Tale chiave va comunicata a tutte le persone che desiderano accedere ai dati delle partite gestite dalla società

Lo staff vollive.it

ACCESSO

La seconda voce del menù principale consente l'accesso ai dati di una specifica società, della quale si possiede la chiave di accesso acquisita con la registrazione.

In questa fase se la chiave di accesso non è già stata precedentemente inserita sul dispositivo (smartphone, tablet, computer), si viene reindirizzati alla pagina apposita:



Incolla nel campo sottostante la chiave assegnata alla società con la registrazione, da richiedere eventualmente a chi la registrazione l'ha fatta. La chiave consiste in una sequenza casuale di caratteri distribuibile a tutte le persone che desiderano accedere al sistema per seguire le partite della società.

Accedi

Una volta inserita, se si utilizza dallo stesso dispositivo lo stesso browser (Firefox, Chrome, ecc.) la chiave viene mantenuta e non servirà fornire ad ogni accesso.

Nel probabile caso che la società abbia un proprio sito web si potrà concordare di prevedere un link a **vollive.it** sul proprio sito in modo tale che gli accessi da tale sito vengano fatti confluire sulla specifica società, senza dover far inserire la chiave ai propri soci, simpatizzanti ecc..

ACCESSO DEMO

Questa voce di menù, come si intuisce, consente di accedere ad un ambiente configurato per consentire a chiunque di provare le funzionalità e provare a predisporre delle partite delle quali simulare poi l'attività che svolgerebbe il “**segnapunti volontario**”. L'accesso DEMO introduce ad un'ipotetica società, predisposta per consentire di provare il servizio in tutti i suoi aspetti. La società che risulta, una volta entrati in ambiente DEMO, è quella denominata **DEMOTEAM VOLLIVE**.



Ambiente DEMO



L'ambiente Demo non è altro che l'accesso al sistema come appartenenti di una società particolare, predisposta a tale scopo. Il nome di tale società risulta essere **DEMOTEAM VOLLIVE**. Accedendo all'ambiente DEMO le limitazioni riguardano esclusivamente la configurabilità delle partite. Le partite demo vengono create sempre con una configurazione di 2 set su 3, con i set che terminano a 7 (il terzo a 5). L'altra limitazione riguarda la possibilità di inserire o eliminare atleti/e in quanto la lista atleti della squadra è fissata.

Anche in ambiente Demo, per creare una partita, serve avere un credito, credito che però si ottiene immediatamente, dando modo di provare come avverrebbe l'ordine.

[Entra](#)

CONTATTACI

Consente di inviare una mail allo staff **vollive.it** (suggerimenti, informazioni, segnalazione problemi, ecc.).



The screenshot shows a web form titled "Invio mail" with the VOL LIVE logo in the top left corner. On the right side of the header, there is a hamburger menu icon. The form contains a large grey circle with an '@' symbol on the left. To its right, there are two input fields: "Tua e-mail" and "Oggetto". Below these is a larger text area for the message body. At the bottom center of the form is a green button labeled "Invia mail".

DOCUMENTAZIONE

Con questa voce di menù si può scaricare, in formato PDF, la presente documentazione del servizio.

ACCESSO AMMINISTRATORE

Voce di menù riservata allo staff del servizio **vollive.it**, per proseguire su tale scelta è necessario disporre di una seconda chiave apposita, dedicata appunto all'accesso amministrativo del servizio.

ANNULLA

Questa voce non fa altro che nascondere il menù, tornando al punto dal quale il menù era stato attivato.

ACCESSO ESEGUITO

Una volta scelta l'opzione **ACCESSO** dal menù principale, verificata la chiave di accesso, ci si viene a trovare nell'area di azione della specifica società.

In questo ambito il menù, attivabile sempre con il pulsante posto in alto a destra, propone le seguenti voci:



L'immagine è tratta dall'ambiente Demo, per tale motivo riporta la voce "CREA PARTITA DEMO" che altrimenti, per ogni società appare come "CREA PARTITA".

Dopo l'accesso, la pagina proposta automaticamente è quella corrispondente, sul menù, alla voce **PARTITE**.

Di seguito si descrivono le funzioni attivabili da tale menù.

HOME PAGE

Rimanda semplicemente alla home page, ad esempio per avere nuovamente a disposizione il Menù principale.

CREA PARTITA

Propone il form con il quale configurare una nuova partita. In ambiente Demo tale voce appare come "CREA PARTITA DEMO" e la

compilazione del form viene saltata in quanto vengono predisposti automaticamente i dati di una partita.

Perché tale funzione sia attivata è necessario che la società abbia un credito di partite. Il credito si acquisisce acquistando delle partite (vedere paragrafo [Acquista Partite](#)).

Se il credito vale almeno 1 il sistema va a richiedere i seguenti dati:

Campionato	Va scelto uno dei campionati, registrati per la società e la stagione sportiva, al quale la partita viene associata
Data partita	Inserire la data della partita nel formato AAAA-MM-DD
Ora partita	Sono predisposti allo scopo 2 campi, per ora e minuti
Squadra 1 (e sigla)	Nome (e sigla) della prima squadra prevista dal foglio gara
Squadra 2 (e sigla)	Nome (e sigla) della seconda squadra prevista dal foglio gara
Luogo	Dove si svolge la partita
Manifestazione	In caso di tornei (es. TORNEO DELL'AMICIZIA)
Fase	Ottavi di finale, Quarti di finale, ecc.
Numero minimo/massimo set	Il valore impostato automaticamente è quello per partite "normali" dove vanno vinti 3 set su un massimo di 5, quindi minimo 3 e massimo 5, nei tornei però spesso vengono usate formule diverse (es. 2 set su 3 piuttosto che 3 set fissi).
Punti per set	Tipicamente 25 e 15 per l'ultimo ma nei tornei tali valori possono essere diversi.
Scarto minimo	Tipicamente sono previsti, per la fine set, 2 punti di scarto. Salvo scelte diverse in certi tornei (es. Se il set finisce comunque a 25 si imposterà 1 come scarto minimo).

VOL ^{l e y} **LIVE** **NOME SOCIETA'** **Nuova partita Live ...** 

Campionato Partita di prova

Data partita Ora partita :

Squadra 1 Sigla

Squadra 2 Sigla

Luogo

Manifestazione

Fase

Numero set minimo massimo

Punti per set ultimo set scarto minimo

Messaggio a chi segue

Salva dati partita

PARTITE

Consente di navigare, con una serie di filtri preimpostati (*Partite odierne*, *Partite già giocate*, *Prossima data*, *Calendario date*), fra le partite della società registrate nel sistema (da giocare o già giocate). L'accesso di default a tale pagina applica il filtro "**Partite odierne**", poi eventualmente si cambia selezione.

Nel caso in cui la data odierna non prevede alcuna partita si ottiene un risultato come il seguente:

VOL ^{l e y} LIVE **Partite gio. 05 gen. 2017**  

NOME SOCIETA'

Scelta filtri

Filtro correntemente impostato

Attivazione menù

nessuna partita soddisfa il filtro di ricerca
puoi provare uno degli altri filtri partite..

Partite già giocate

Prossima data

Calendario date

In assenza di partite i filtri alternativi sono proposti direttamente nel corpo della pagina

In presenza di almeno una partita il risultato sarebbe il seguente

VOL ^{l e y} LIVE **Partite gio. 05 gen. 2017**  

NOME SOCIETA'

Partita	Manifestazione/Luogo	
 21:00 SQUADRA 1 vs. SQUADRA 2	MODENA TORNEO DELLA BEFANA SEMIFINALE	0

Cliccando/toccando la singola partita si attiva un menù dedicato alle funzionalità specifiche. Il menù ha il seguente aspetto:



Di seguito una descrizione di ognuna di tali azioni.

SEGUI LA PARTITA

Questa è la funzione da utilizzare o per seguire in diretta i punteggi di una partita in corso o per consultare il resoconto di una partita conclusa.

Ipotezzando di collegarci ora su una partita in corso, potremmo ottenere un risultato simile al seguente.

DEMOTEAM VOLLIVE DEMO MON

Punteggi dei set conclusi

Segnapunti collegato

Segnapunti online

DEMO **MON**

Punteggio corrente: 0 4 1 0

Formazione in campo da P1 a P6

7 EGO-PAO 8 GIO-SIM 13 PIC-FRA 4 CHI-CRI 5 DEL-ANT 6 DIO-VAL

Apri la tabella con solo i dettagli delle azioni

Link per aprire visualizzazione delle sole azioni, senza il tabellone del punteggio corrente

✓ EGO-PAO	Ace	4	22:20:46 [1°]
✓ PIC-FRA	Attacco lato	3	22:21:09 [1°]
✓ GIO-SIM	Attacco al centro	2	22:21:00 [1°]
! DIO-VAL	Errore servizio	1	22:20:46 [1°]
✓ EGO-PAO	Attacco lato	1	22:20:32 [1°]

Elenco delle azioni, in ordine decrescente

Chiaramente dipende poi dal livello di dettaglio con cui la persona che si presta come “segnapunti” traccia i dati, visto che può decidere:

- Di segnare solo i punti, senza dettagliarne la tipologia
- Di segnare i punti e anche i tipi di punto
- Oppure può anche registrare le informazioni relative alla formazione in campo ed eventuali sostituzioni, come nell'immagine

I simboli posti all'inizio della riga possono essere

	Inizio set
	Punto realizzato dalla propria squadra
	Punto realizzato dalla squadra avversaria
	Errore che porta il punto all'altra squadra
	Sostituzione
	Timeout
	Forzatura punteggio, ad esempio se si inizia a registrare i punti in ritardo, a partita iniziata, e con l'apposita funzione si registra un punteggio di partenza dal quale poi si continua regolarmente

RIEPILOGO PUNTI

Della partita selezionata mostra una tabellina riepilogativa dei vari tipi punto registrati:

VOL ^{l e y} LIVE		DEMOTEA M VOLLIVE vs METALLEGHE MONTICHIARI		Riepilogo	
DEMOTEA M VOLLIVE					
Tipo punto/errore	DEMO	MON			
Ace	1				
Errore servizio	1				
Attacco lato	1	1			
Muro	1				
Attacco opposto	1				

FAI IL SEGNAPUNTI

Questa è la funzione che deve utilizzare chi, dalla palestra, si presta come “segnapunti volontario”.

Come già accennato in precedenza, il segnapunti ha a disposizione almeno 3 livelli di dettaglio con cui operare. Il livello di dettaglio non va in ogni caso scelto esplicitamente, consegue automaticamente dal tipo di registrazione effettuata dei punti.

Il livello di dettaglio può quindi cambiare anche nel corso della stessa partita.

Il livello più semplice è quello che va a registrare solo il punteggio e niente altro.

Il livello successivo è quello che oltre il punteggio traccia anche le tipologie di punto.

Il livello più completo considera anche chi ha fatto il punto (o l'errore) e di conseguenza deve gestire anche i dati della formazione in campo e anche delle eventuali sostituzioni. Chiaramente il terzo livello viene escluso a priori se per la partita non si prevede la gestione della formazione e quindi anche della lista atleti/e.

L'utilizzare i diversi livelli di precisione può dipendere da più fattori:

- la pratica con l'utilizzo del servizio da parte del segnapunti volontario,
- la disponibilità da parte del segnapunti volontario, visto che il livello più dettagliato richiede ovviamente un po' più di attenzione e velocità. Anche se poi, fatta un minimo di pratica, non è poi complicato,
- Infine possono influire le condizioni di connettività.

Ad esempio se in un certo momento ci fossero problemi di connessione internet debole/lenta ecco che i tempi operativi magari non consentono di tenere il ritmo delle azioni e magari ci si deve accontentare di segnare, in quei frangenti, solo il punto. Può capitare ma vista l'esperienza fatta provando il servizio durante tutta la scorsa stagione (2015/16) gli episodi di questo tipo sono stati molto rari.

Scelta la funzione **FAI IL SEGNAPUNTI** viene proposta la seguente area di lavoro:



In alto la zona dedicata al riepilogo dei punteggi set conclusi, che si aggiorna automaticamente al termine di ogni set e a destra il solito pulsante menù, che in questo caso propone un set di azioni specifiche dedicate a tale area di lavoro:



Chiaramente se si dispone di un tablet l'operatività risulta facilitata, in ogni caso anche lo smartphone è più che valido per svolgere il compito.

Se quando si accede per fare il segnapunti, sulla stessa partita risulta già attiva una connessione segnapunti, viene data informazione e si richiede conferma a procedere, sostituendo così la sessione segnapunti che era stata rilevata.

Ora ipotizzando di voler tracciare i punti al massimo livello di dettaglio, all'inizio di ogni set va selezionato il sestetto di partenza.

Poter scegliere il sestetto presuppone chiaramente aver associato alla partita un elenco di atleti/e, fra quelli registrati nel sistema.

Vedere al riguardo il paragrafo relativo alla funzione ELENCO ATLETE.

Ipotizzando che ciò sia già stato fatto, a inizio di ogni set si tratta di attivare la funzione **FORMAZIONE** del menù, selezionando il Set che va ad iniziare, se si è al servizio o in ricezione e il sestetto.

Fatto ciò dal menù si sceglie REGISTRA FORMAZIONE per tornare al pannello segnapunti con il sestetto inserito.

Ad inizio set, oltre che dal menù, si può attivare la funzione per impostare la formazione anche cliccando/toccando l'area dedicata appunto alla formazione

P1 ? P2 ? P3 ? P4 ? P5 ? P6 ?

VOLL ^{l e y}
DEMOTEAM VolLIVE

SELEZIONE SET

SCELTA SERVIZIO/RICEZIONE

MENU'

Set Serv/Ric

P1 P2 P3 P4 P5 P6

Atlete a disposizione: selezionare da P1 a P6

1 - ARR-VAL 2 - CEN-NAD 3 - DEL-ANT 4 - EGO-PAO
 5 - GUI-MAR 6 - ORR-ALE 7 - PIC-FRA 8 - CAR-PAO
 9 - CHI-CRI 10 - DIO-VAL 11 - GIO-SIM 12 - LOB-ELE
 13 - ORT-SER

NELL'ORDINE DA P1 a P6 TOCCARE IN SEQUENZA GLI ATLETI DEL SESTETTO

Selezione SET:

1° SET
 2° SET
 3° SET
 4° SET
 5° SET
ANNULLA

Selezione SERVIZIO / RICEZIONE:

SERVIZIO
 RICEZIONE
ANNULLA

Selezione sestetto:



Inserimento formazione



Set
1°
Serv/Ric
SERVIZIO

6 - ORR

4 - EGO

11 - GIO

13 - ORT

10 - DIO

9 - CHI

Atlete a disposizione: selezionare da P1 a P6

1 - ARR-VAL	2 - CEN-NAD	3 - DEL-ANT	4 - EGO-PAO
5 - GUI-MAR	6 - ORR-ALE	7 - PIC-FRA	8 - CAR-PAO
9 - CHI-CRI	10 - DIO-VAL	11 - GIO-SIM	12 - LOB-ELE
13 - ORT-SER			

Se selezionando il sestetto si sbaglia l'ordine di scelta (da P1 a P6), dal menù selezionare **PULISCI FORMAZIONE** e ripartire con la sequenza corretta di atleti.

Per confermare il tutto e tornare al pannello segnapunti con la formazione inserita, dal menù scegliere **REGISTRA FORMAZIONE**, arrivando quindi alla seguente situazione di partenza.



DEMO

CLUB



DEMO			CLUB		
	0	0	0	0	

6 ORR-ALE

4 EGO-PAO

11 GIO-SIM

13 ORT-SER

10 DIO-VAL

9 CHI-CRI

ACE

MURO

ATTACCO

ALTRO

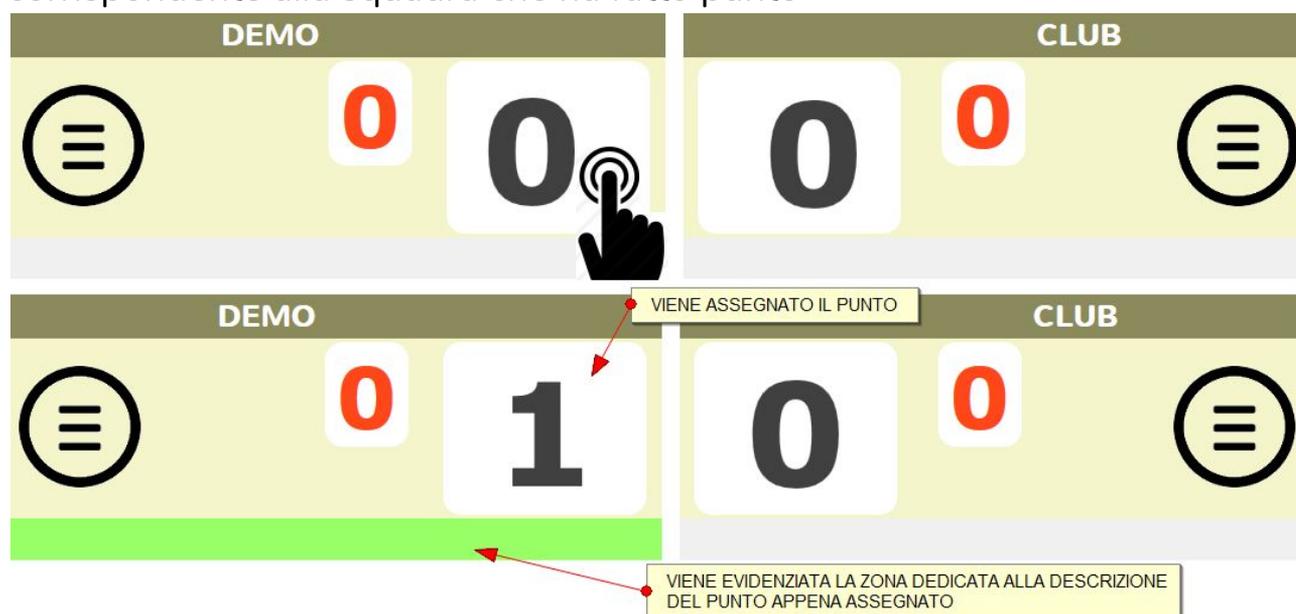
ERRORE

LIBERO

A questo punto si tratta di segnare l'esito delle varie azioni.

Risulta al servizio in P1 l'atleta N.6 Alessia Orro e ipotizziamo che l'azione si concluda con un muro vincente dell'atleta N. 11 Simona Gioli:

La prima cosa da fare è sempre comunque l'assegnazione del punto e in questo caso si clicca/tocca il "foglietto" del segnapunti corrispondente alla squadra che ha fatto punto



Una volta accreditato il punto lo si può arricchire con le altre informazioni. Essendo registrato il sestetto e avendo fatto punto la N. 11 basta cliccare sulla giocatrice in questione, sarà attivata la scelta fra un insieme preconfezionato di possibili tipi punto, possibili tenendo anche conto della posizione in campo dell'atleta selezionato.

Nel caso specifico, essendo la giocatrice N.11 in posto 3, e quindi in prima linea, viene proposta la seguente scelta



Qui potremo così scegliere l'opzione MURO arrivando al seguente risultato

Nel caso la squadra sia in ricezione e faccia il punto, potrebbe essere richiesta un'ulteriore specificazione (dipende dalla tipologia di punto selezionata) per distinguere se si tratta di "primo attacco" piuttosto che "contrattacco", e questo per poter distinguere poi nella sezione statistiche i codici **1A** da **2A** (vedi [STATISTICHE](#)).



The screenshot shows the VOLLLIVE DEMOTEAM interface. At the top, there are logos for VOLLLIVE and DEMOTEAM VoLLIVE. Below that, there are two columns: DEMO and CLUB. The DEMO column shows a score of 0-1 and the team name GIO-SIM - Muro. The CLUB column shows a score of 0-0 and a question mark. Below the scores, there are two rows of buttons. The first row contains buttons for 6 ORR-ALE, 4 EGO-PAO, 11 GIO-SIM, 13 ORT-SER, 10 DIO-VAL, and 9 CHI-CRI. The second row contains buttons for ACE, MURO, ATTACCO, ALTRO, ERRORE, and LIBERO. The LIBERO button is highlighted with a pink border.

Ci sarebbe un'ulteriore possibilità di caratterizzazione del punto, se si voglio sottolineare certi dettagli o se il punto è stato particolarmente spettacolare.

Premendo il pulsante rotondo del menù opzioni di ogni squadra si hanno una serie di scelte che vanno ad arricchire la descrizione del punto appena effettuata, a vantaggio di chi sta seguendo da casa.. Per fare un esempio, se si registra un punto per effetto di un errore di servizio, si può distinguere il caso in cui la palla è andata direttamente in rete piuttosto che fuori di un niente.

Opzioni che, per chi segue da casa, aggiungono dettagli alla descrizione dell'azione. Ecco di seguito l'elenco proposto dal citato menù opzioni

DEMOTEAM VOLLIVE		
TIMEOUT	FATTORE "C"	PUNTO ☆☆☆
DIFESA ☆☆☆	PUNTO ☆☆☆☆	DIFESA ☆☆☆☆
SERVIZIO LUNGO	QUASI ACE	SERVIZIO IN RETE
PESTATA LINEA	SVISTA ARBITRO	REGALO
CART. GIALLO	CART. ROSSO	CART. GIALLO+ROSSO
ANNULLA		

L'opzione TIMEOUT prescinde dal punto e la si sceglie quando l'una o l'altra squadra chiedono un Timeout.

L'opzione FATTORE "C" si può ben capire cosa vada a sottolineare, ecc. ecc.

Se il punto viene registrato errato o se dopo averlo registrato c'è una revisione da parte dell'arbitro, utilizzando dal menù l'opzione **ELIMINA ULTIMO PUNTO** si torna alla situazione del punto precedente e si può procedere a registrare correttamente

Ora supponiamo che la seconda azione della nostra partita si concluda con un errore di servizio che dà il punto e il cambio palla alla squadra avversaria.

La procedura è la stessa, pertanto in primis si va ad incrementare il punteggio della squadra avversaria poi si clicca l'atleta che ha fatto l'errore di servizio. In questa situazione, essendo stato assegnato il punto alla squadra avversaria se si clicca l'atleta che era al servizio le opzioni di scelta riguarderanno solo possibili errori:

ERRORE SERVIZIO	DOPPIA	RICEZ.FALLITA
INVASIONE	QUARTO TOCCO	ATTACCO OUT
FALLO FORMAZ.	PORTATA	PALLA IN RETE
ERRORE DIFESA	ALTRO	ANNULLA

Scegliendo a questo punto l'opzione **ERRORE SERVIZIO** si arriva alla situazione

DEMO			CLUB		
	0	1	1	0	
GIO-SIM - Muro			ORR-ALE - Errore servizio		
6 ORR-ALE	4 EGO-PAO	11 GIO-SIM	13 ORT-SER	10 DIO-VAL	9 CHI-CRI
ACE	MURO	ATTACCO	ALTRO	ERRORE	LIBERO

E chi sta seguendo il punteggio della partita vedrà questo

DEMO			CLUB		
0	1		1	0	
GIO-SIM - Muro			ORR-ALE - Errore servizio		
6 ORR-ALE	4 EGO-PAO	11 GIO-SIM	13 ORT-SER	10 DIO-VAL	9 CHI-CRI
ORR-ALE	Errore servizio		1	19:44:55 [1°]	
GIO-SIM	Muro 1		19:00:54 [1°]		
1. SET					

Se nel corso del set viene eseguita una sostituzione questa va registrata. Si procede scegliendo dal menù l'opzione SOSTITUZIONE, che porta alla seguente situazione che riassume il sestetto in campo (senza tener conto delle reali posizioni)

VOLL ^{LIVE} **Sostituzione DEMO** 

6 - ORR-ALE 4 - EGO-PAO 11 - GIO-SIM

13 - ORT-SER 10 - DIO-VAL 9 - CHI-CRI

Cliccando l'atleta che viene sostituita (es. 6 - ORR-ALE) si attivano le opzioni e fra queste si sceglie l'atleta che entra (es. 12 - LOB-ELE)

VOLL ^{LIVE} **Sostituzione DEMO** 

6 - ORR-ALE 4 - EGO-PAO 11 - GIO-SIM

SOSTITUZIONE N.6 - ORRO ALESSIA

1 - ARR-VAL 2 - CEN-NAD 3 - DEL-ANT

5 - GUI-MAR 7 - PIC-FRA 8 - CAR-PAO

12 - LOB-ELE

VOLL ^{LIVE} **Sostituzione DEMO** 

 6 - ORR-ALE 4 - EGO-PAO 11 - GIO-SIM

 12 - LOB-ELE

13 - ORT-SER 10 - DIO-VAL 9 - CHI-CRI

Se serve si ripete l'operazione in caso di cambio multiplo e al termine dal menù si sceglie REGISTRA SOSTITUZIONE, tornando così al pannello segnapunti aggiornato dopo in P1 appare ora la nuova entrata. La sottolineatura evidenzia che si tratta di una sostituzione.



Stesso percorso se poi la titolare rientra chiudendo il cambio. Si attiva dal menù SOSTITUZIONE e si clicca su LOB-ELE che esce, ovviamente facendo rientrare ORR-ALE, tornando poi alla partita con REGISTRA SOSTITUZIONE (dal menù).

Per descrivere la tipologia di punto si clicca quindi uno degli atleti del sestetto se il punto (o l'errore) è chiaramente suo. Nel caso in cui invece sia la squadra avversaria ad effettuare il punto (o l'errore) allora si utilizzano gli altri pulsanti (ACE, MURO, ATTACCO, ALTRO, ERRORE) dai quali si aprono le scelte più dettagliate. In assenza di registrazione della formazione si hanno a disposizione solo tali pulsanti per selezionare i tipi punto da registrare, il procedimento è comunque lo stesso.

Procedendo con il set, quando si registra l'ultimo punto, il programma non passa subito all'inizio del set successivo in quanto altrimenti non si riuscirebbe a scegliere la caratterizzazione dell'ultimo punto effettuato. Per tale motivo c'è un pannello intermedio che informa che il set è terminato, lascia attiva la formazione e i pulsanti di scelta dei tipi punto e chiede conferma per procedere al set successivo:

DEMO CLUB

FINE PRIMO SET
Puoi comunque specificare il tipo dell'ultimo punto.

Inizia il prossimo Set

4 EGO-PAO	11 GIO-SIM	13 ORT-SER	10 DIO-VAL	9 CHI-CRI	6 ORR-ALE
ACE	MURO	ATTACCO	ALTRO	ERRORE	LIBERO

In conclusione del capitolo dedicato alla scelta FAI IL SEGNA PUNTI si riporta il menù che il segnapunti ha a disposizione, una volta arrivato al pannello di registrazione del punteggio.



ELIMINA ULTIMO PUNTO	Rimette la situazione del punteggio a prima dell'ultima registrazione. Può essere eseguita più volte questa funzione per retrocedere di più.
FORZA PUNTEGGIO	Può capitare che il segnapunti inizi ad operare a partita già iniziata, magari con un set già terminato. Con questa funzione un apposito pannello consente l'impostazione di un punteggio da cui partire.
SOSTITUZIONE	Gestione dei cambi e della chiusura dei cambi, come si è visto in precedenza
FORMAZIONE	Da eseguirsi ad ogni inizio set, se si è disponibili a registrare anche gli autori dei punti/errori, informando così chi segue anche di chi è in campo a giocare
INVERTI CAMPI	Inverte sul pannello del segnapunti la posizione delle 2 squadre. Questa opzione può risultare utile se il segnapunti si trova meglio a segnare i punti avendo il pannello che rispecchia la posizione in campo delle squadre.
INVERTI SERVIZIO	Inverte la squadra al servizio senza eseguire alcuna rotazione. Può servire a correggere ad esempio il fatto che iniziando il set la squadra era stata messa per errore al servizio invece che in ricezione (o viceversa)

ELENCO ATLETE

Per poter scegliere la formazione da mettere in campo è ovviamente necessario che per la partita specifica sia stata registrata la lista di atleti “a disposizione” dell’allenatore.

La funzione ELENCO ATLETE serve appunto a registrare tale lista per la partita specifica, e la scelta va a pescare nell’archivio atleti della società. Per quanto concerne la gestione dell’archivio atleti si rimanda al paragrafo [ARCHIVIO ATLETE](#), per ora consideriamo che l’archivio atleti sia già disponibile.

Selezionando ELENCO ATLETE si arriva ad un pannello di questo tipo:

The screenshot shows the 'ELENCO ATLETE' interface for a match between DEMOTEAM VOLLIVE and LIU JO MODENA on 2016-08-10 at 20:30. The interface includes a menu button, a list of athletes with checkboxes, and a 'REGISTRA SELEZIONE' button. Annotations highlight the 'MENU' button, the 'SCELTA SQUADRA A CUI SI RIFERISCE LA LISTA ATLETI' dropdown, the 'AGGIUNTA ATLETA ALLA LISTA PER LA PARTITA' checkbox, and the 'NUMERO MAGLIA PER LA PARTITA' input field.

Atleta	Numero Maglia
ARRIGHETTI VALENTINA	1
CARDULLO PAOLA	8
CENTONI NADIA	2
CHIRICHELLA CRISTINA	9
DEL CORE ANTONELLA	3
DIOUF VALENTINA	10
EGONU PAOLA	4
GIOLI SIMONA	11
GUIGGI MARTINA	5
LO DIANO ELEONORA	12
ORRO ALESSIA	6
ORTOLANI SERENA	13
PICCININI FRANCESCA	7

Va esplicitato a quale delle 2 squadre si riferisce l’elenco atleti e dopo aver messo il check su tutti gli atleti da selezionare per la partita dal menù posto sulla riga che riporta le squadre scegliere l’opzione “REGISTRA SELEZIONE”.

L’altra opzione di tale menù “FILTRO ATLETI/E” può risultare utile nel caso di partite del giovanile, in modo da filtrare e ridurre l’elenco complessivo degli atleti in base alla categoria selezionata.

MODIFICA I DATI PARTITA

Consente di modificare i dati di una partita precedentemente configurata. Tipicamente serve per piccole correzioni oppure per impostare un messaggio che sarà proposto a chi si collega per seguire la partita. Ad esempio per informare di un ritardo rispetto all'orario previsto o di una interruzione.

TELEGRAMMA FINALE

Consente di registrare un commento relativo alla partita, piacevole magari da rileggere a distanza di tempo.

MODIFICA FIRMA

Accedendo come segnapunti o per seguire una partita viene richiesto, se non risulta già fatto in precedenza, di inserire il proprio nome. Questo soprattutto per il fatto che, se si accede per fare il segnapunti e qualcun altro ha fatto lo stesso sulla stessa partita, chi si collega può essere informato della cosa.

Se tale "firma" è già stata fornita in precedenza e la si vuole modificare/correggere si può utilizzare questa funzione che consiste in un semplice pannello come questo

Impostazione firma



Registra per favore il tuo nome. In questo modo chi dalla palestra si presta a tenere aggiornato il punteggio può sapere a favore di chi lo sta facendo. Oppure chi segue da casa o chi vuole collegarsi come segnapunti può sapere se qualcuno è già connesso come segnapunti.

ELENCO CONNESSIONI

Data una partita consente di visualizzare l'elenco di tutte le sessioni che si sono collegate a tale partita:

VOLLLIVE DEMOTEA M VoLLIVE		Elenco connessioni ...		
10/08/2016		DEMOTEA M VoLLIVE vs CLUB ITALIA		
Indirizzo IP	Inizio sessione	Ultima operazione	Nome	
● ::1	2016-08-10 10:33:43	2016-08-10 23:22:48	michele	
● 192.168.1.101	2016-08-10 12:20:17	2016-08-10 12:20:21	michele	

ARCHIVIO ATLETE

I dati degli atleti/e devono essere registrati perchè poi possano essere utilizzati per gli elenchi atleti e le formazioni delle varie partite. I dati degli atleti vanno poi associati alle varie stagioni sportive. Se un atleta che giocava nella stagione 2015/16 non è presente nella stagione successiva... resterà comunque in archivio, visto che sarà referenziato dalle partite della stagione 2015/16, ma non sarà reso disponibile per la partite 2016/17.

Subito dopo la registrazione di una società l'archivio atleti è ovviamente vuoto e si presenta in questo modo

VOLLLIVE G.S. VOLLEY 2000		Roster atleta/i - 2016/17		
Id	Nome	Codice	Nasc.	N.maglia
 Inserimento atleti				

Volendo popolare l'archivio degli atleti relativi alla società, premendo il pulsante evidenziato, si arriva al seguente pannello, con il quale si

possono inserire gli atleti uno alla volta, oppure compilando un file con uno specifico formato è possibile registrarli massivamente.

INSERIMENTO ATLETA / LISTA ATLETI

Stagione 2016 / 17

Cognome	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Nome	<input style="width: 90%;" type="text"/>
Codice	<input style="width: 80%;" type="text"/>	Anno nascita	<input style="width: 80%;" type="text"/>
		N. maglia	<input style="width: 80%;" type="text"/>

Carica elenco Nessun file selezionato.

struttura righe del file: *cognome ; nome ; codice ; anno nascita ; numero maglia*
 es. ROSSI;MARIA;ROS-MAR;1998;13
 il codice, se omissso, viene costruito in base a Cognome e Nome

Salva
Annulla

I dati richiesti sono molto pochi:

cognome	
nome	
codice	Se non specificato viene costruito automaticamente concatenando i primi 3 caratteri del cognome ai primi 3 caratteri del nome, divisi da un carattere "-"
anno di nascita	
numero maglia	Numero maglia utilizzato maggiormente, poi compilando l'elenco atleti di una partita è possibile specificare, per quella partita, un numero maglia diverso.

Anche se i dati sono pochi caricare uno alla volta tutti gli atleti può essere noioso. Per agevolare il caricamento iniziale è possibile, con lo stesso pannello, caricare un file di testo con i dati opportunamente formattati, in modo da effettuare un caricamento massivo di tutti gli atleti. Tale file, come ricorda il pannello stesso deve prevedere i dati formattati come segue, specificando un atleta per ogni riga (campi divisi da ";"

Esempio file per caricamento massivo atleti

ROSSI ; MARIA ; ROS-MAR ; 1998 ; 13
 BIANCHI ; ILARIA ; BIA-ILA ; 1999 ; 14

Inserendo uno o più atleti questi vengono automaticamente agganciati alla stagione corrente, poi al cambio stagione, o comunque quando serve, si può intervenire su tale associazione (atleta / stagione).

VOL ^{l e y} LIVE		Roster atlete/i - 2016/17			DEMOTEAM VOLLIVE	☰
Id	Nome	Codice	Nasc.	N.maglia	👤+	
59	ARRIGHETTI VALENTINA	ARR-VAL	1985	1	<input checked="" type="checkbox"/>	
60	CARDULLO PAOLA	CAR-PAO	1982	2	<input type="checkbox"/>	
61	CENTONI NADIA				<input checked="" type="checkbox"/>	
62	CHIRICHELLA CRISTINA	CHI-CRI	1994	4	<input checked="" type="checkbox"/>	
63	DEL CORE ANTONELLA	DEL-ANT	1980	5	<input checked="" type="checkbox"/>	

Per sganciare/agganciare l'atleta dalla/alla stagione corrente.

Per sganciare un atleta dalla stagione sportiva evidenziata (2016/17) basta cliccare sul pulsante rappresentante un interruttore

VOL ^{l e y} LIVE		Roster atlete/i - 2016/17			DEMOTEAM VOLLIVE	☰
Id	Nome	Codice	Nasc.	N.maglia	👤+	
59	ARRIGHETTI VALENTINA	ARR-VAL	1985		<input type="checkbox"/>	
60	CARDULLO PAOLA	CA			<input checked="" type="checkbox"/>	

Stagione

Atleta sganciata dalla stagione corrente 2016/2017

CAMPIONATI

Ogni partita che si va a creare va legata ad uno dei campionati che coinvolgono la società. Per questo motivo una società, dopo essersi registrata, può con questa funzione determinare, fra quelli in elenco, quali siano i campionati di interesse. Il pannello attivato selezionando tale funzione è come il seguente:



Id	Tipo	Nome	Girone	Max età
0		Tornei		0 <input checked="" type="checkbox"/>
10	Femm.	I. Div		0 <input type="checkbox"/>
6	Femm.	II. Div		0 <input type="checkbox"/>
5	Femm.	III. Div		0 <input type="checkbox"/>
13	Femm.	Serie A1		0 <input checked="" type="checkbox"/>
12	Femm.	Serie A2		0 <input type="checkbox"/>
11	Femm.	Serie B1		0 <input type="checkbox"/>
1	Femm.	Serie B2		0 <input type="checkbox"/>
2	Femm.	Serie C		0 <input type="checkbox"/>
9	Femm.	SERIE D		0 <input type="checkbox"/>

Si tratta di accendere gli interruttori dei campionati che interessano. La specificazione del “Girone” può diventare rilevante solo nel caso in cui, ad esempio nelle Divisioni, una società iscriva più squadre allo stesso campionato, in gironi diversi. In questo caso si può cliccare il pulsante posto sulla colonna “Girone”, visibile solo se il campionato è stato selezionato:

Id	Tipo	Nome	Girone	Limite età	
0		Tornei		0	<input type="checkbox"/>
10	Femm.	I. Div		0	<input type="checkbox"/>
6	Femm.	II. Div		0	<input type="checkbox"/>
5	Femm.	III. Div		0	<input checked="" type="checkbox"/>

SPECIFICAZIONE GIRONI

Cliccando il pulsante indicato nella figura precedente si attiva il seguente pannello dove, nell'esempio, vengono specificati 2 gironi (A e C)

III. Div
Stagione 2016 / 17

Non è importante specificare anche il girone, a meno che in un campionato (es. nelle divisioni) non partecipi più di una squadra, in gironi diversi. In questi casi, configurando una partita, è possibile specificare a quale girone si riferisca, diversamente si va a specificare solo il campionato. Sono previsti al massimo 3 diversi gironi per lo stesso campionato.

Gironi di interesse:

Ammessi fino a 3 diversi gironi

Salva Annulla

Premendo il pulsante "Salva" si arriva ad avere questa situazione

Id	Tipo	Nome	Girone	Limite età	
0		Tornei		0	<input type="checkbox"/>
10	Femm.	I. Div		0	<input type="checkbox"/>
6	Femm.	II. Div		0	<input type="checkbox"/>
5	Femm.	III. Div	A C	0	<input checked="" type="checkbox"/>

E creato una partita si potrà scegliere l'uno o l'altro girone.

IMPOSTA STAGIONE

Normalmente la stagione considerata è quella corrente, è comunque possibile, ad esempio volendo scorrere la lista delle partite della stagione precedente, andare a scegliere una delle altre stagioni presenti nel sistema

 **Stagione selezionata 2016/17** 
DEMOTTEAM VOLLIVE

[Stagione 2015 / 16](#) [Stagione 2014 / 15](#)

ELENCO ORDINI

Con questa funzione vengono elencati gli ordini effettuati dalla società, riportando, per ciascun ordine il numero identificativo, la data in cui è stato confermato, l'importo e il numero di partite acquistate e inoltre la mail di riferimento e la causale da inserire nel bonifico.

 **Elenco ordini** 
DEMOTTEAM VOLLIVE

Id	Data conferma	Ordine	email/causale bonifico
● 9	2017-01-31 21:07:52	11.00 € 3 partite	 vollive-ordine-1-{1A4401BE-339A-F6F3-9563-68C5E3062787}
● 7	2017-01-06 10:41:40	11.00 € 3 partite	 vollive-ordine-1-{E9FE04D0-C96E-10B9-B647-59E1180B2715}
● 4	2016-10-01 22:04:15	15.00 € 5 partite	 VollLIVE-ordine-1-{F81AF562-5768-62E2-40AA-CBFEB973AFE2}

CREDITO PARTITE

Anche in questo caso, come per l'elenco Ordini, si tratta di una funzione puramente consultativa, dedicata a visualizzare, alla luce dello stato degli ordini, il credito di partite di cui la società dispone.

VOL ^{l e y} LIVE **Credito partite** 

DEMOTTEAM VOLLIVE

Stato ordine **N.ordini** **N.partite ordinate**

 Ordini validati attivi 5 17

Ordini attivi per 17 partite
Utilizzate 17 partite

Risulta un credito di 0 partite

ACQUISTA PARTITE

In assenza di credito una società non può creare le partite e per acquisire credito serve acquistare partite. La pratica di acquisto parte da questa funzione che propone le varie opzioni di acquisto. Sceglierne una si passa alla conferma dell'ordine selezionato

VOL ^{l e y} LIVE **Acquisto partite** 

DEMOTTEAM VOLLIVE

Clicca / tocca la scelta che ti interessa per passare alla conferma dell'ordine..

Un ordine eseguito in ambiente Demo è valido solo per la giornata in corso!



Conferma ordine di acquisto..



Ordine N.

Importo €

Numero partite

Indirizzo e-mail

Invia ordine

Inserendo l'indirizzo e-mail di riferimento per l'ordine si può poi inoltrare la richiesta cliccando il pulsante "Invia ordine".

Tale operazione attiva l'invio di una mail all'indirizzo che è stato fornito. Tale mail fornisce le informazioni da utilizzare per il pagamento, pagamento che in questa fase iniziale del servizio considera la sola modalità del bonifico anticipato. La mail in questione assomiglia nei contenuti a questa

Ti ringraziamo per l'ordine effettuato.

Ordine N. 53 .

Importo ... € .

Numero partite 2 .

Di seguito trovi il testo da incollare nella Causale del bonifico e il codice IBAN.

Causale:

VollLIVE-ordine-102-{6A9273B2-3C74-7875-1C4A-695B02BE8972}

IBAN:
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Appena riscontrato il pagamento il credito di partite sarà attivato e riceverai una mail all'indirizzo che hai inserito.

A presto..

Lo staff VollLIVE

Una volta riscontrato il pagamento l'ordine effettuato sarà reso attivo e il credito, in questo caso di 2 partite, sarà utilizzabile.

L'avvenuta attivazione dell'ordine viene in ogni caso notificata con una mail inviata all'indirizzo fornito inserendo l'ordine.

STATISTICHE

Con questa voce si attiva una funzione che consente di ottenere dei grafici, per una partita o per una serie di partite.

Sono trattabili da tale funzione solo le partite concluse per le quali siano stati registrati i punti con anche i dati della formazione.

Ogni tipo di punto selezionato per dettagliare la conclusione di un'azione di gioco viene ricondotto, tenendo conto del fatto che la squadra sia al servizio o in ricezione, ad uno dei seguenti codici, codici che poi possono essere selezionati per comporre il grafico.

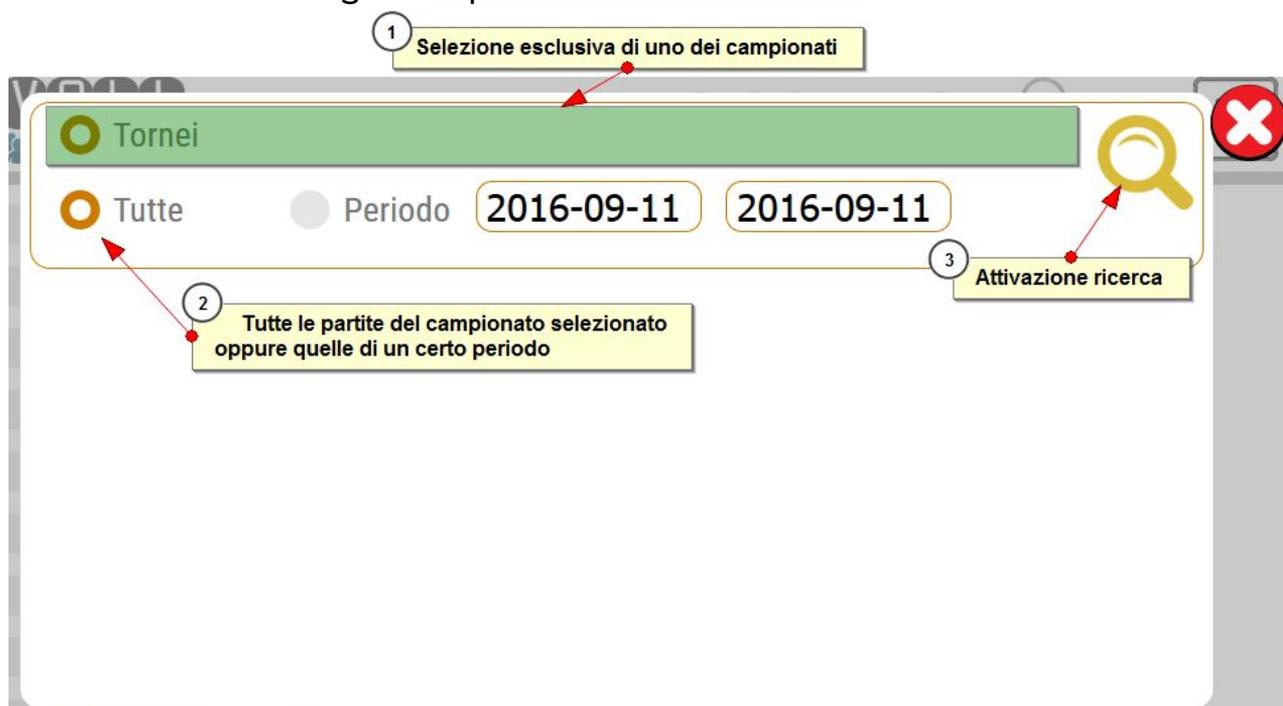
FCP	Fase cambio palla. Indicherà la percentuale dei punti fatti in relazione all'insieme delle azioni iniziate in ricezione.
FB	Fase break. Indicherà la percentuale dei punti fatti in relazione all'insieme delle azioni iniziate al servizio.
1A	Primo attacco. Quando la squadra è in ricezione ed ottiene il punto sul primo attacco eseguito.
2A	Punti ottenuti con attacchi successivi al primo (1A)
AA	Attacco avversario. Per la squadra avversaria, per agevolare che si sta prestando come segnapunti, non si distingue fra 1A e 2A.
EA	Errore in attacco della propria squadra
EAA	Errore in attacco della squadra avversaria
ER	Errore in ricezione
ES	Errore al servizio
ESA	Errore al servizio della squadra avversaria
F	Fallo/errore generico
FA	Fallo/errore generico della squadra avversaria
M	Muro
MA	Muro della squadra avversaria
S	Ace

Per ottenere i grafici il primo passo è quello di selezionare la serie di partite interessata (almeno una ovviamente).

Per fare questo attivare l'apposita funzione cliccando questo pulsante



Ottenendo così il seguente pannello



Nell'esempio risulta disponibile come campionato solo "Tornei" ma in presenza di partite valide di altri campionati apparirebbero selezionabili anche quelli.

L'esito della ricerca è rappresentato nell'immagine successiva. Tutte le partite individuate dalla ricerca vengono proposte come selezionate, ma prima di confermare è possibile modificare la selezione

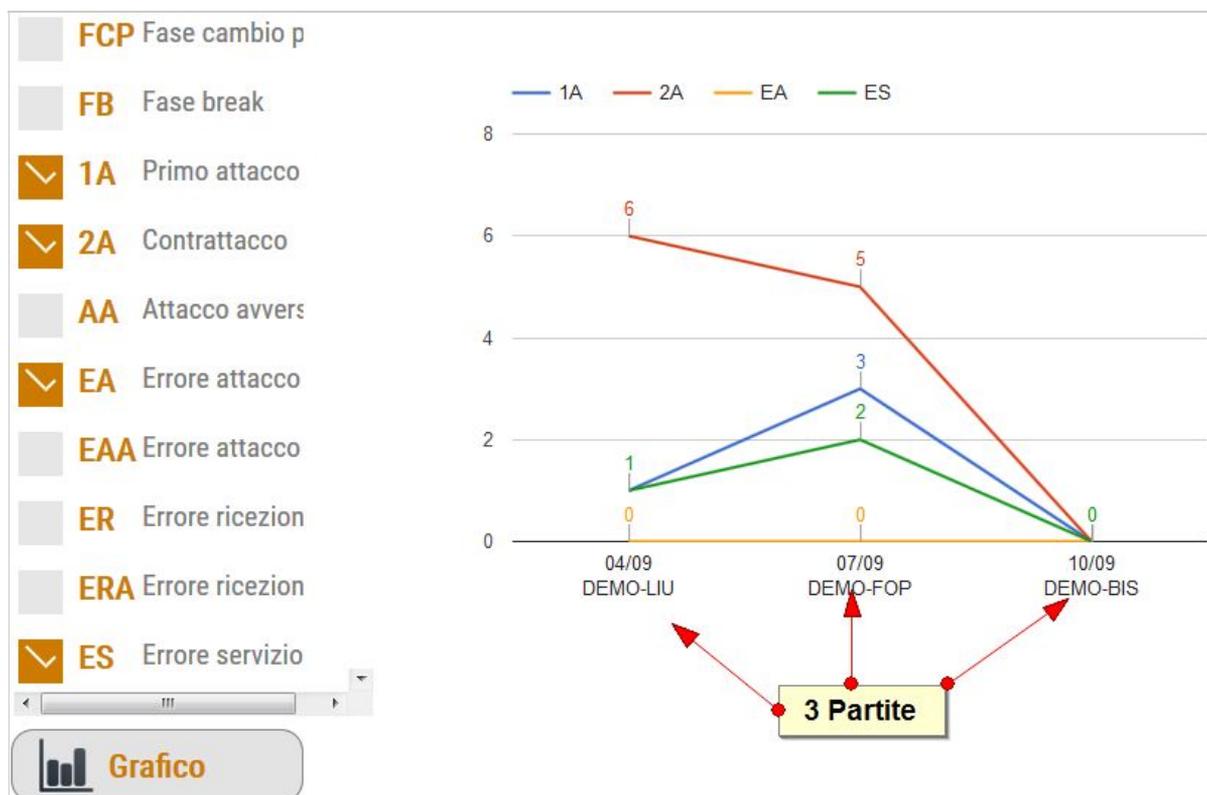
The screenshot shows the VOLIVE interface with a search bar and filters. The 'Periodo' is set to '2016-09-11'. A dropdown menu is open for the date '2016-09-10', showing the match 'DEMOTEAM VOLLLIVE - POMI CASALMAGGIORE'. A callout box points to the dropdown arrow with the text: 'Selezione/esclusione della partita dalla serie valutata poi nel grafico'. Another callout box points to a 'Ritorno alla pagina per configurare il grafico' button with the text: 'Ritorno alla pagina per configurare il grafico'.

A questo punto confermando la serie di partite si torna alla pagina per configurare il grafico.

Configurare il grafico significa selezionare i codici proposti sulla parte sinistra e azionare il pulsante per costruire il grafico.



Se la selezione riguarda un'unica partita sarà proposto un grafico a colonne, mentre con più di una partita sarà prodotto un grafico a linee:



IMPOSTAZIONI

La funzione Impostazioni consente di personalizzare i colori delle maglie.

VOL ^{l e y} LIVE

DEMOTEAAM VOLLIVE

Impostazioni società

Maglia colore 1
 Maglia colore 2
 Maglia libero colore 1
 Maglia libero colore 2
 Colore numero
 Colore numero libero

Risultato ATLETA LIBERO

Applica

CHIUDI L'ACCESSO

Elimina la registrazione della chiave di accesso, che quindi al successivo accesso sarà richiesta nuovamente.

Verosimilmente tale funzione non ha significato su un dispositivo personale (es. smartphome), mentre potrebbe essere da utilizzare da un computer utilizzato occasionalmente.

INDICE

[Introduzione](#)

[Home page](#)

[Menù principale](#)

[REGISTRAZIONE SOCIETA'](#)

[ACCESSO](#)

[ACCESSO DEMO](#)

[CONTATTACI](#)

[DOCUMENTAZIONE](#)

[ACCESSO AMMINISTRATORE](#)

[ANNULLA](#)

[Accesso eseguito](#)

[HOME PAGE](#)

[CREA PARTITA](#)

[PARTITE](#)

[SEGUI LA PARTITA](#)

[RIEPILOGO PUNTI](#)

[FAI IL SEGNAPUNTI](#)

[ELENCO ATLETE](#)

[MODIFICA I DATI PARTITA](#)

[TELEGRAMMA FINALE](#)

[MODIFICA FIRMA](#)

[ELENCO CONNESSIONI](#)

[ARCHIVIO ATLETE](#)

[CAMPIONATI](#)

[IMPOSTA STAGIONE](#)

[ELENCO ORDINI](#)

[CREDITO PARTITE](#)

[ACQUISTA PARTITE](#)

[STATISTICHE](#)

[IMPOSTAZIONI](#)

[CHIUDI L'ACCESSO](#)