

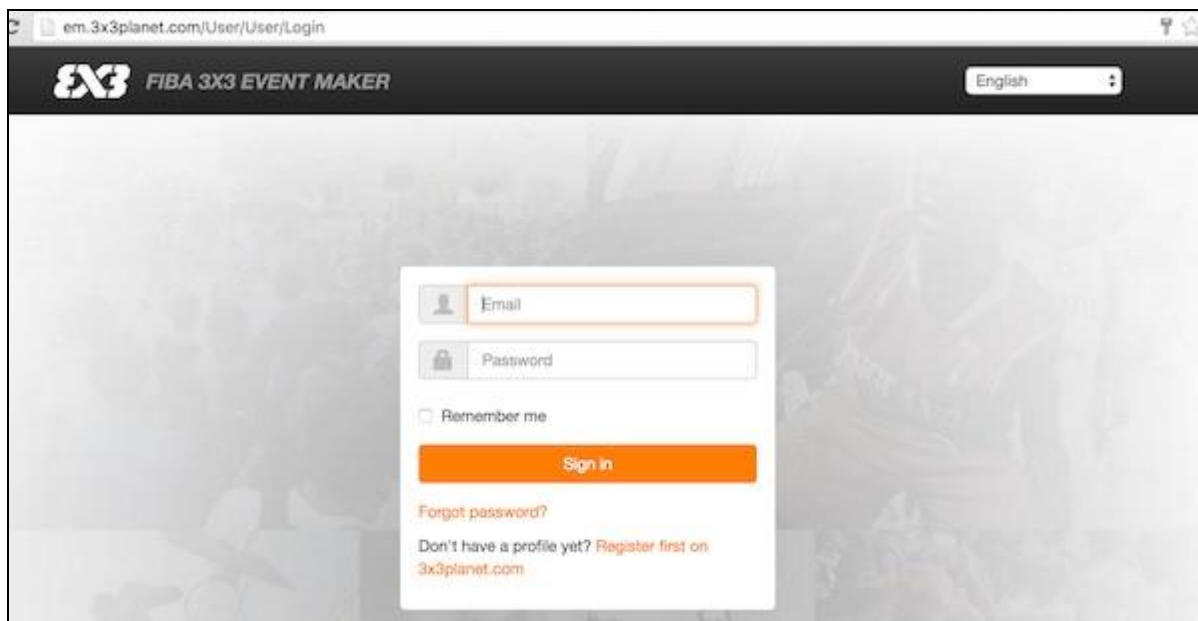
FIBA EVENT MAKER

Używanie aplikacji Event Maker jest proste i pomoże Ci bezproblemowo przeprowadzić turniej 3x3. Instrukcja poniżej.

#1 Załóż konto i zaloguj się.

Event Maker używa do logowania tych samych danych jak do platformy FIBA 3x3. W pierwszej kolejności prosimy założyć konto pod adresem: <https://play.fiba3x3.com/> (należy je również potwierdzić poprzez link aktywacyjny wysyłany przez system na adres e-mail).

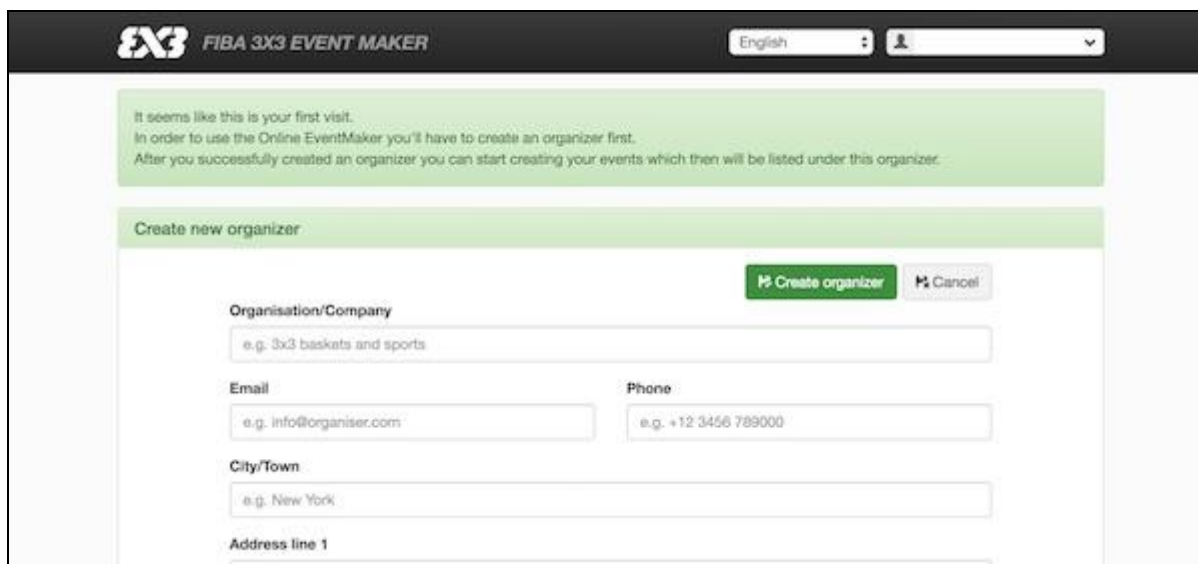
Po zarejestrowaniu konta na platformie, wchodzimy na stronę <https://em.fiba3x3.com/> i logujemy się danymi, które podaliśmy przy rejestracji.



fot. FIBA

#2 Utwórz konto organizatora

Przy pierwszym logowaniu jako organizator, zostaniesz poproszony o stworzenie konta organizatora. Wypełnij wszystkie pola nie pomijając żadnego. Informacje te będą dostępne na play.fiba3x3.com dla zawodników.



fot. FIBA

#3 Zarządzaj swoimi eventami

Po pierwszym logowaniu i dostosowaniu konta organizatora możesz przejść na stronę główną (Overview page). Z tego poziomu możesz utworzyć turniej. W przypadku turnieju 3x3 klikamy CREATE EVENT i podajemy wszystkie niezbędne dane.

EVENT NAME (ważne!):

Nazwa turnieju.

DESCRIPTION:

Podajemy krótki opis turnieju (sugerujemy podać tu dane kontaktowe organizatora)

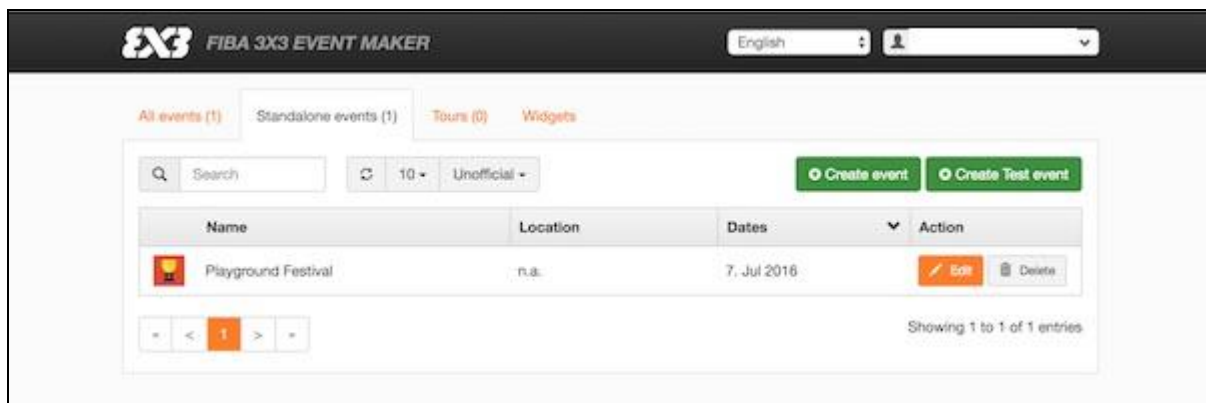
WEBSITE:

Adres do strony internetowej organizatora (jeśli istnieje).

EVENT START i EVENT ENDING:

Podajemy początek startu rejestracji (podstawia się automatycznie), zmieniamy datę zakończenia rejestracji (sugerowane do godz. 23.59 dnia poprzedzającego turniej). Przykład, jeśli turniej zaplanowany jest na 21 lutego to koniec rejestracji powinien być 20 lutego o godz. 23.59.

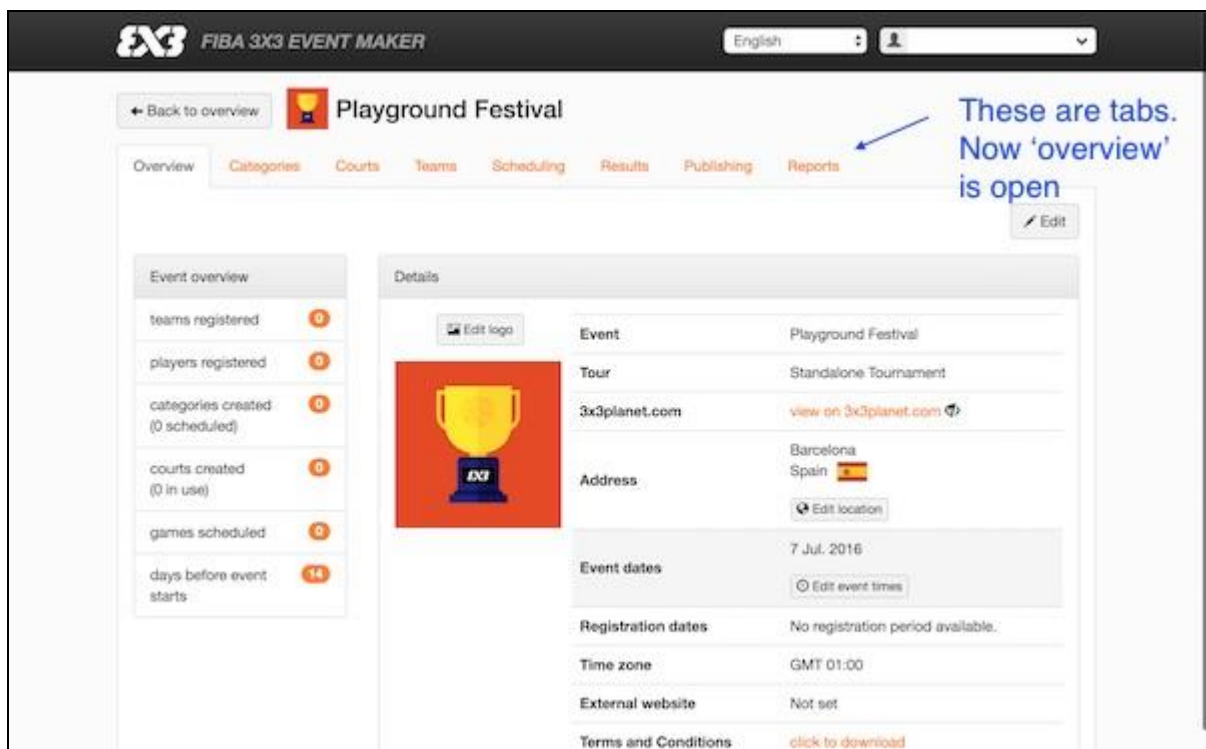
Klikamy „I accept the endorsement terms” a następnie Create Event.



fot. FIBA

#4 Zarządzaj konkretnym turniejem

Ze strony głównej (Overview page) widać eventy organizowane przez organizatora. Przy naszym evencie klikamy EDIT i uzupełniamy w zakładce:



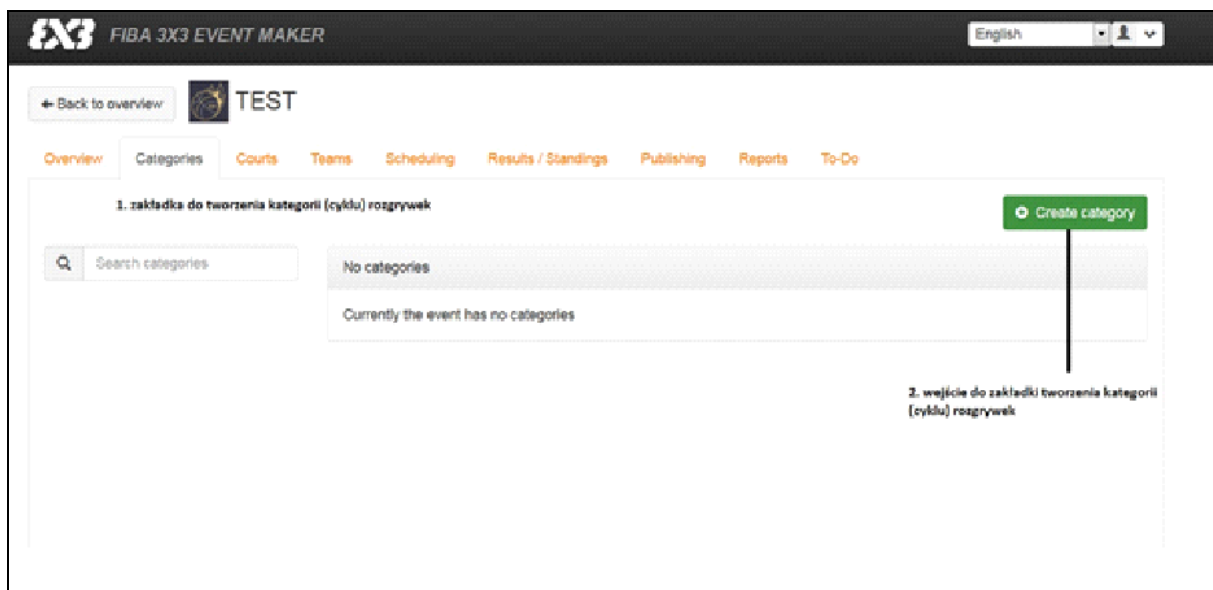
fol. FIBA

OVERVIEW

Przy Address klikamy EDIT i wprowadzamy lokalizację turnieju.

Przy logotypie klikamy EDIT i wgrywamy logo turnieju w formacie JPG.

CATEGORIES



fol. FIBA

Klikamy CREATE CATEGORY i dodajemy wszystkie dane:

CATEGORY NAME: OPEN M (lub OPEN K lub U18 M lub U18 K) – dla każdej kategorii dodajemy osobno kategorię.

Wprowadzamy płeć (GENDER), wiek minimalny (przy OPEN M oraz OPEN K), wiek maksymalny (dla rozgrywek młodzieżowych). Typ rejestracji zostawiamy jak jest OPEN TO ALL, pole CONFIRMATION TYPE pozostawiamy jak jest CONFIRMED TEAM CONTACT.

Następnie dodajemy informację odnośnie startu i zakończenia rejestracji do turnieju (tożsame z tym co podaliśmy przy wprowadzaniu turnieju).

NUMBER OF TEAMS: 16 (sugerowane)

FEE: jeśli opłata będzie pobierana od drużyny to tutaj trzeba podać i w polu CURRENCY ustawić ZŁ.

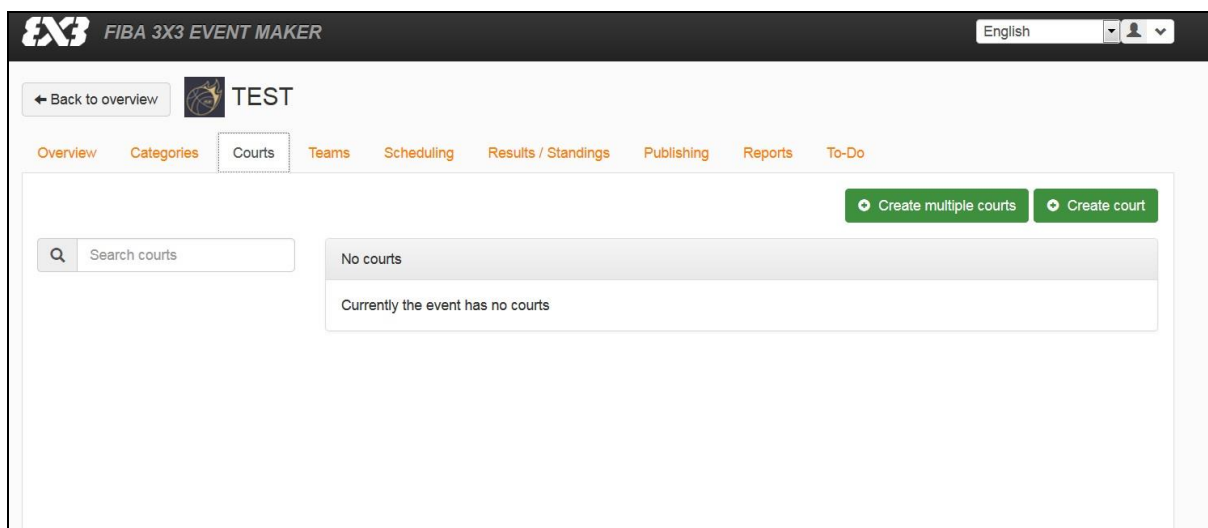
I na koniec klikamy CREATE CATEGORY.

Jeśli podczas tego samego turnieju gramy więcej niż jedną kategorię to powtarzamy punkt 4 zakładkę CATEGORIES w całości.

#5 Tworzenie boisk (kortów)

Po utworzeniu kategorii w kolejnym kroku należy wejść w zakładkę Courts (boiska) i utworzyć rzeczywistą liczbę boisk wchodząc w pod zakładkę **MULTIPLE COURTS**, na których będą rozgrywane mecze turnieju. Boiska należy nazywać odpowiednio kolejnymi cyframi.

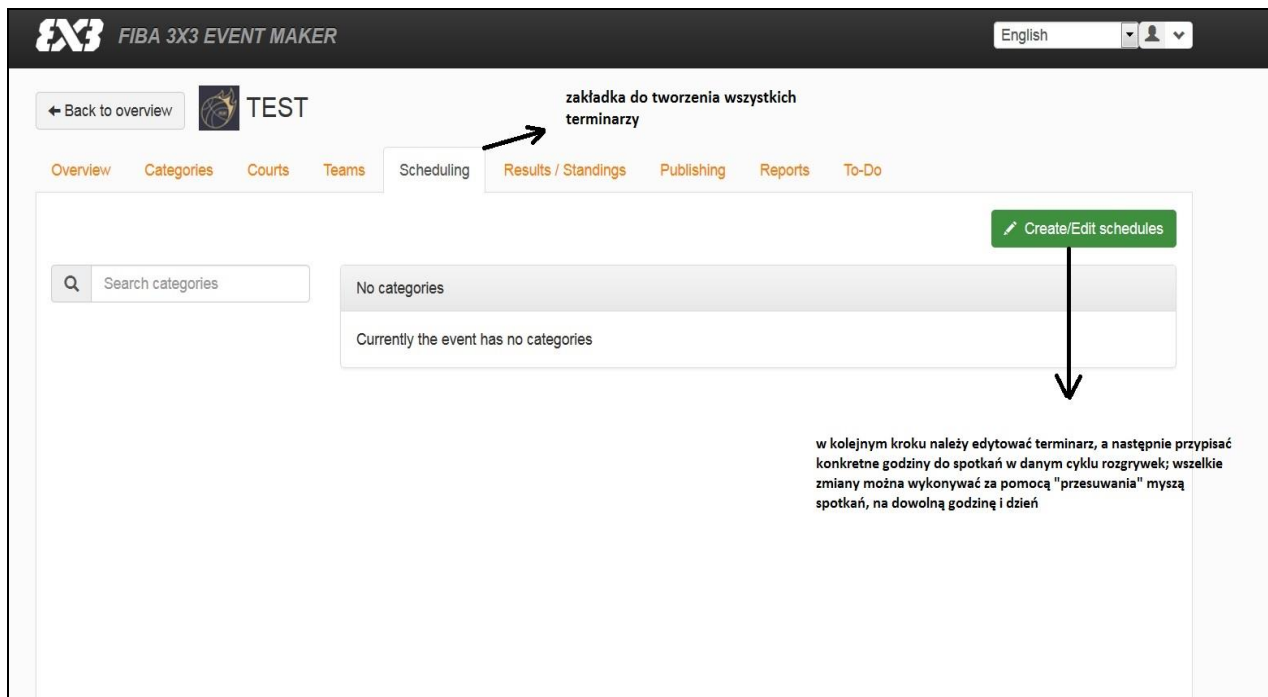
Jeśli będziemy grać jak na dwa kosze równocześnie, na jednej hali/orliku to ilość boisk to 2.



fot. FIBA

#6 Tworzenie terminarza

Zakładka do tworzenia terminarzy. Po wejściu w pierwszym kroku w zakładkę SCHEDULING, należy w kolejnym kroku kliknąć Create Edit Schedules, a następnie utworzyć terminarz gier na podstawie wcześniej zgłoszonych do systemu drużyn. Terminarz można dowolnie zmieniać, edytować przesuwać w dół, do góry lub na boki odpowiednie prostokąty na płaszczyźnie.

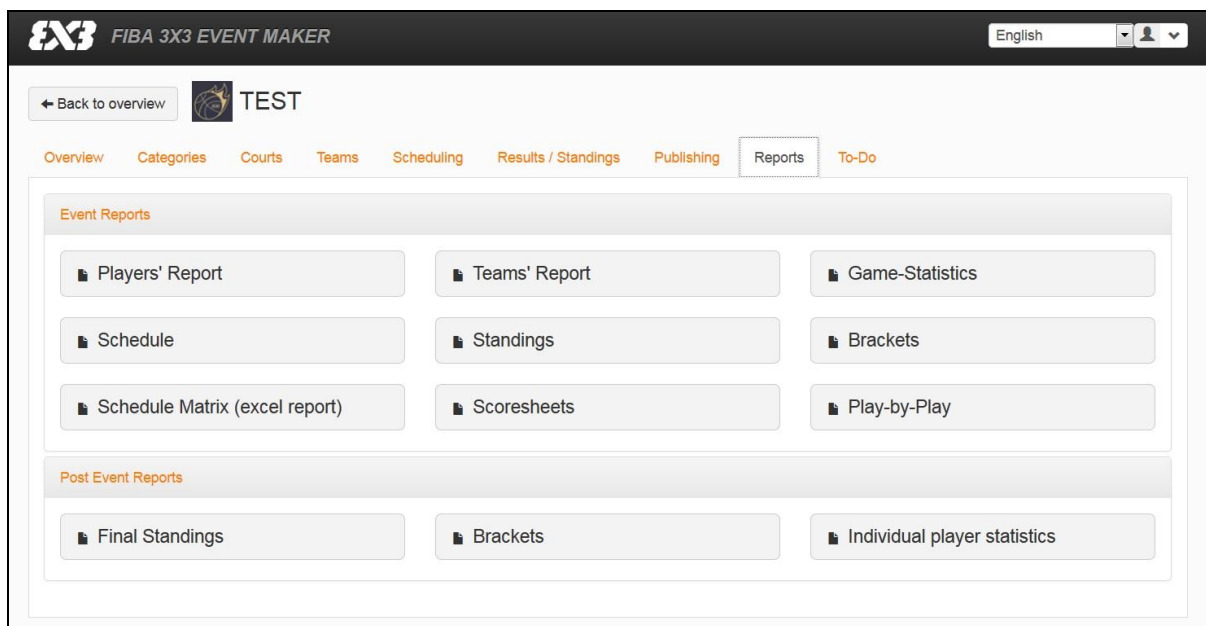


fot. FIBA

#7 Generowanie terminarzy, protokołów

Zakładka do generowania protokołów meczowych (Scoresheets), terminarzy (Schedule). Wejście następuje poprzez kliknięcie we właściwy dla danej czynności prostokąt.

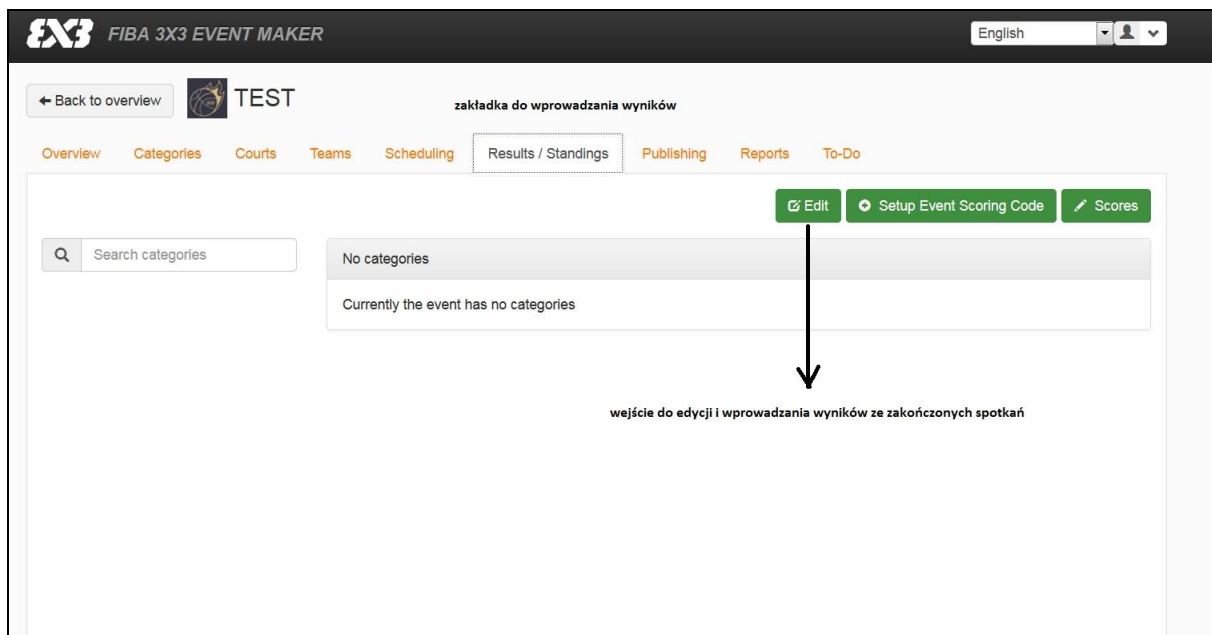
Pliki generowane są w formacie PDF, gotowe do druku.



fot. FIBA

#8 Edycja i wprowadzanie wyników spotkań

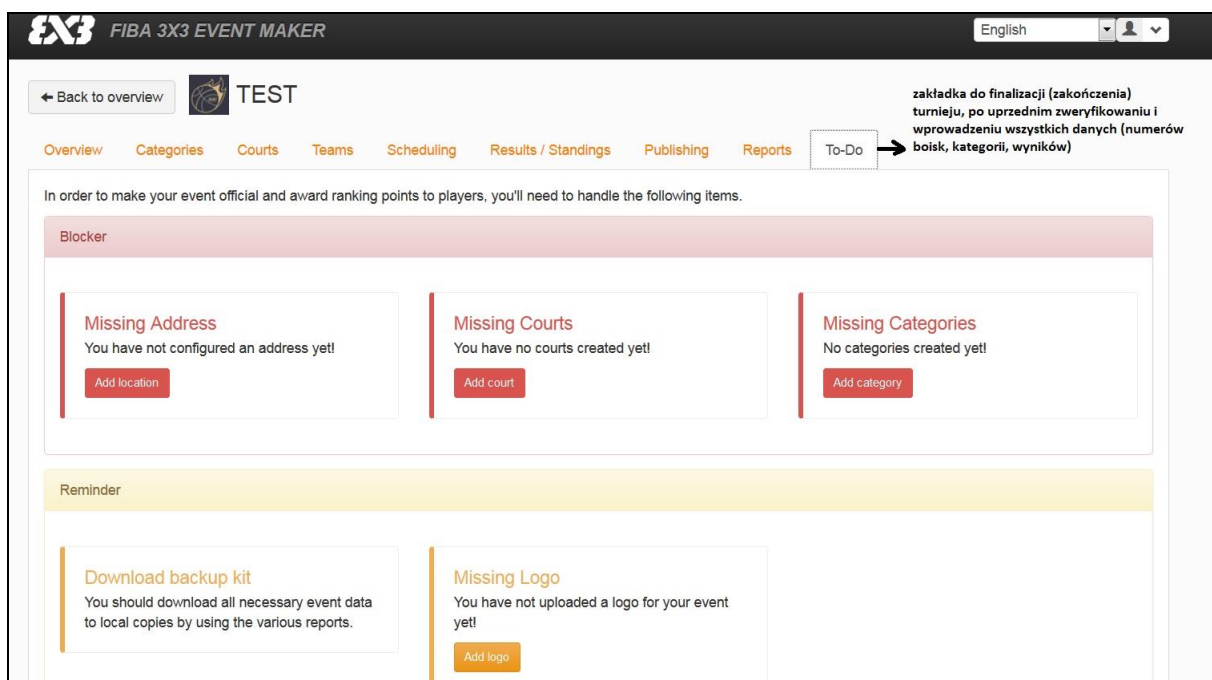
Po wejściu w zakładkę Results/Standings, a następnie Edit, możemy „na żywo” wprowadzać wyniki dotychczas zakończonych spotkań we wszystkich rozgrywanych meczach w danej kategorii



fot. FIBA

#9 Potwierdzenie i kończenie turnieju w systemie

Po wprowadzeniu prawidłowo wszystkich wymaganych danych - miejsce i adres rozgrywania turnieju, liczba boisk/kortów, kategorie/cykle rozgrywek oraz wyników zakończonych spotkań, powinny one zostać podświetlone na zielono na poniższej grafice, co jest równoznaczne z przekazem, że należy zakończyć turniej w systemie. Jeśli nie wszystkie dane będą w kolorze zielonym, należy wrócić do miejsc wymagających korekty, ale jeśli pomimo to dane te nie zmienią koloru na zielony, to należy i tak spróbować zamknąć turniej.



fot. FIBA