

ODLUKA

O NAČINU SAČINJAVANJA I VOĐENJA ZAPISNIKA NA PORTALU

Počevši od sezone 2026/2027 zapisnici na ARKUS ligi će se voditi elektronski. To znači da se zapisnik više ne štampa i vodi tako što zapisničar hemijskom-olovkom unosi podatke u zapisnik, već se vodi na lap-topu, a nakon utakmice štampa.

PROCEDURA PRE UTAKMICE

VERIFIKACIJA ZAPISNIKA

Nakon što delegat utakmice izvrši generisanje zapisnika, štampa jedan primerak zapisnika, kako bi predstavnici oba kluba mogli da izvrše pregled i kontrolu istog. Odgovorni predstavnici ekipa loguju se, preko klupskog profila, na portal klubovi.arkus-liga.rs, proveravaju da li u zapisniku postoje neke greške, na koje ukazuju delegatu / kontroloru. Nakon eventualnih korekcija, označavaju da li imaju ili nemaju primedbe na sastave ekipa, a nakon toga vrše VERIFIKUJ POTPIS U ZAPISNIKU.

DRUGO GENERISANJE ZAPISNIKA

Nakon verifikacije zapisnika, od strane odgovornih predstavnika obe ekipe, delegat / kontrolor vrši drugu verifikaciju i tada nastaje konačna verzija zapisnika za utakmicu.

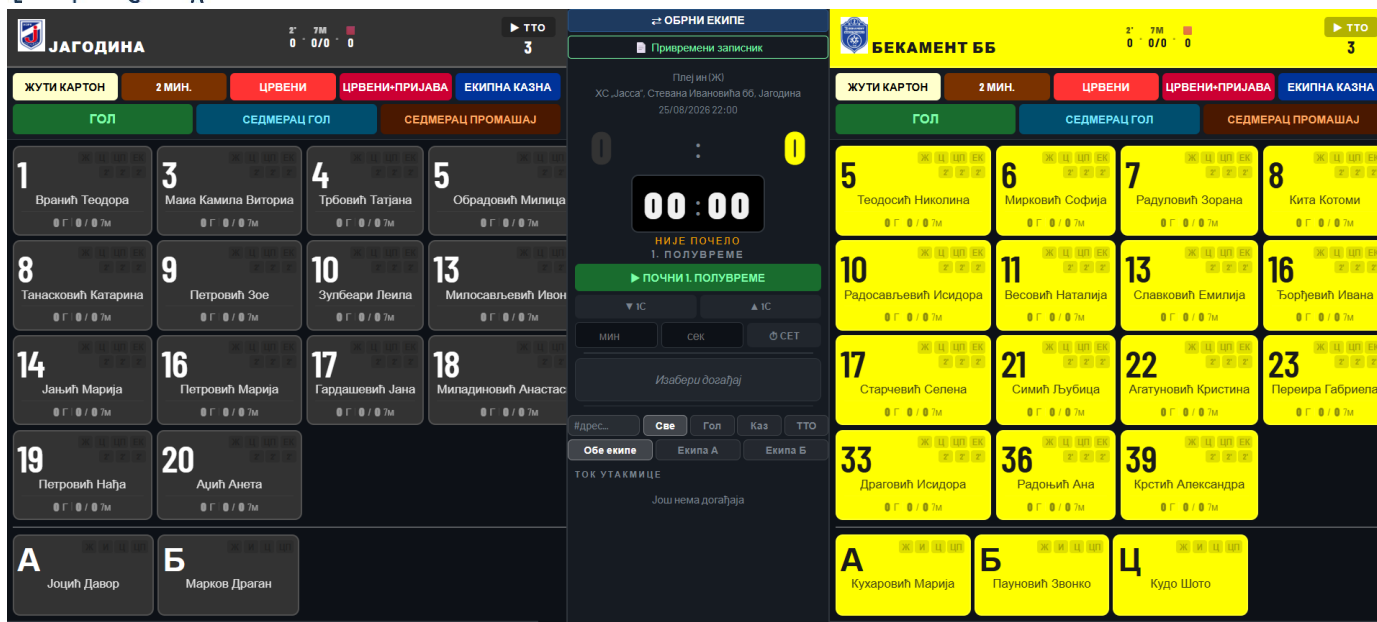
PRIPREMA ZA VOĐENJE ZAPISNIKA

Klub domaćin je dužan da obezbedi lap-top, kao i wi-fi signal, na koji će biti povezan lap-top, na kom se vodi zapisnik.

Delegat se za zapisničkim stolom, na lap-top, loguje, preko svog profila, na portal slica.arkus-liga.rs, iz menija ZAPISNICI UTAKMICA, ZAPISNIK UTAKMICE bira opciju VODI ZAPISNIK UŽIVO. Nakon toga se otvara „maska“, za vođenje zapisnika utakmice.

POČETAK VOĐENJA ZAPISNIKA

Zapisničar preuzima rad na lap-topu, gde je otvorena maska kao na slici:



The screenshot displays the ARKUS LIGA Superliga handball match interface. It features two team panels: ЈАГОДИНА (left, dark theme) and БЕКАМЕНТ ББ (right, light theme). Each panel lists players with their numbers and names. The central area shows a timer at 00:00 and buttons for starting the match (ПОЧНИ 1. ПОЛУВРЕМЕ), pausing (ПАУЗА), and resuming (НАСТАВИ). There are also buttons for various game events like GOAL, 2 MIN, CRVENI, and EKIPIKA KAZNA. The bottom of the interface shows the current score and time.

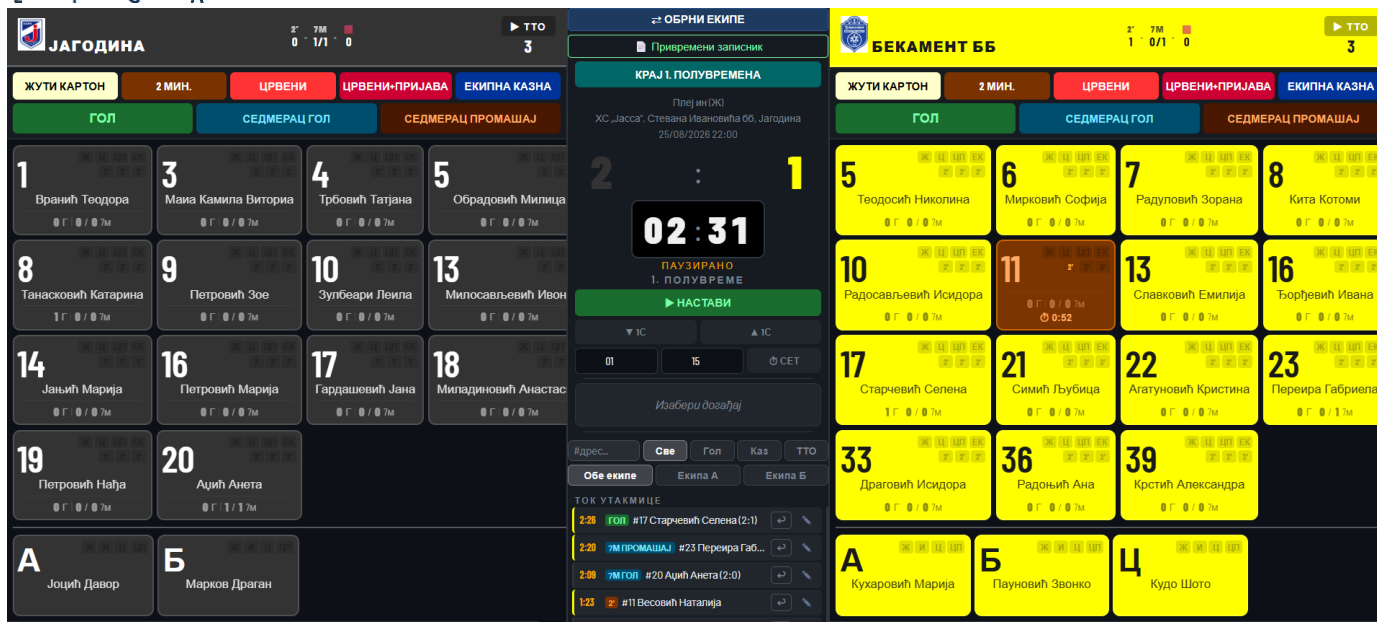
OSNOVNE KARAKTERISTIKE MASKE

1. Boje ekipa na ekranu odgovaraju bojama dresova ekipa.
2. Na sredini ekrana, skroz gore, nalazi se dugme OBRNI EKIPE, koje služi da zapisničar može da prilagodi strane ekipa i uskladi ih sa realnim stanjem na terenu, bez obzira ko je ekipa A, a ko B. Ono što je važno je činjenica da je usklađivanje moguće i na poluvremenu, kada ekipe zamene strane na terenu.

VOĐENJE ZAPISNIKA

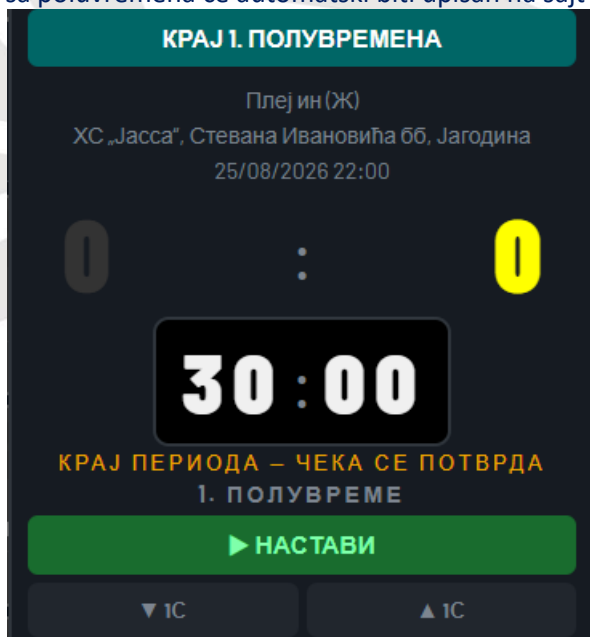
VOĐENJE ZAPISNIKA

1. Vođenje zapisnika započinje klikom na zeleno dugme POČNI 1. POLUVREME.
2. Vreme se zaustavlja i ponovo pokreće klikom na dugme PAUZA / NASTAVI ili tasterom SPACE na tastaturi.
3. Ispod zelenog dugmeta, nalaze se dva polja 1s, koja omogućavaju da se vreme uskladi sa semaforom u sali za po jedan sekund gore ili dole.
4. Ispod se nalaze polja za unos minuta ili sekunda, u slučaju da je potrebno da se podesi vreme, koje se znatno razlikuje od vremena na semaforu u sali. Podešavanje se vrši tako što se unesu odgovarajući minut i sekunda, a zatim klikne na dugme SET.
5. U gornjem desnom uglu kod naziva obe ekipe, postavljeno je dugme TTO (timski tajm-aut). Klikom na navedeno dugme, vreme se automatski zaustavlja, a tajm-aut upisuje u središnji donji deo maske, na kom se nalazi TOK UTAKMICE.
6. Za unos svakog od navedenih događaja: ŽUTI KARTON, 2 MINUTA, CRVENI, CRVENI+PRIJAVA, EKIPIKA KAZNA, GOL, SEDMERAC GOL I SEDMERAC PROMAŠAJ, potrebno je:
 - a. Kliknuti na dugme sa nazivom događaja;
 - b. Kliknuti na polje sa brojem igrača u odgovarajućoj ekipi.
 Na taj način će se događaj automatski upisati u zapisnik utakmice, uključujući i vreme (minut i sekund).
7. Ukoliko se određenom igraču upiše neka od kazni, koja ima vremensko trajanje, tom igraču se menja boja.



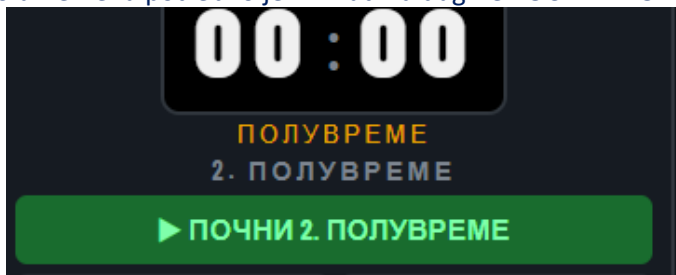
The screenshot displays the ARKUS LIGA Superliga interface for a match between Jagodina and Bekeament B5. The interface is divided into three main sections: player lists on the left and right, and a central control panel. The left section shows Jagodina's players (1-20) and substitutes (A, B). The right section shows Bekeament B5's players (5-23) and substitutes (A, B, C). The central panel features a large digital timer showing 02:31, a 'KRAJ 1. POLUVREMENA' (End of 1st Half) button, and various other controls like 'ПРЕПРЕМЕНИ ЗАПИСНИК' (Change Record Book), 'ИЗБОРИ ДОЗАЉАЈ' (Choose Dismissal), and 'ОБЕ ЕКИПЕ' (Both Teams).

8. Kada vreme dođe na 30:00, trajanje vremena se automatski zaustavlja, gde iskače poruka KRAJ PERIODA – ČEKA SE POTVRDA, kao na slici ispod.
9. Ukoliko delegat utvrdi da je u prvom poluvremenu proteklo sve u najboljem redu i da rezultat na maski odgovara rezultatu na semaforu u sali, daje dozvolu zapisničaru da klikne na dugme KRAJ 1. POLUVREMENA. Nakon tog klika, rezultat sa poluvremena će automatski biti upisan na sajt lige.



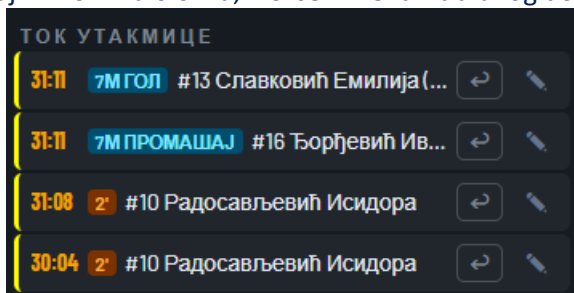
This image shows a close-up of the 'KRAJ 1. POLUVREMENA' (End of 1st Half) screen. The screen displays the match details: 'Плеј ин (Ж)' (Play in (W)), 'ХС „Јасца“, Стевана Ивановића бб, Јагодина' (HSC 'Jasca', Stevana Ivanovića bb, Jagodina), and the date/time '25/08/2026 22:00'. The timer shows 30:00. Below the timer, it says 'КРАЈ ПЕРИОДА – ЧЕКА СЕ ПОТВРДА 1. ПОЛУВРЕМЕ' (End of Period - Waiting for Confirmation 1st Half). A large green '▶ НАСТАВИ' (Continue) button is visible at the bottom.

10. Za početak drugog poluvremena potrebno je kliknuti na dugme POČNI 2. POLUVREME.

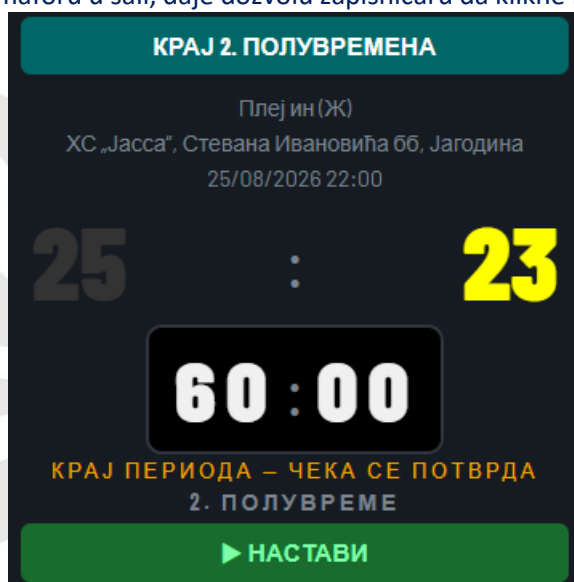


This image shows a close-up of the 'ПОЧНИ 2. ПОЛУВРЕМЕ' (Start 2nd Half) screen. The screen displays the match details: 'Полувреме' (Half Time), '2. ПОЛУВРЕМЕ' (2nd Half), and the timer showing 00:00. A large green '▶ ПОЧНИ 2. ПОЛУВРЕМЕ' (Start 2nd Half) button is visible at the bottom.

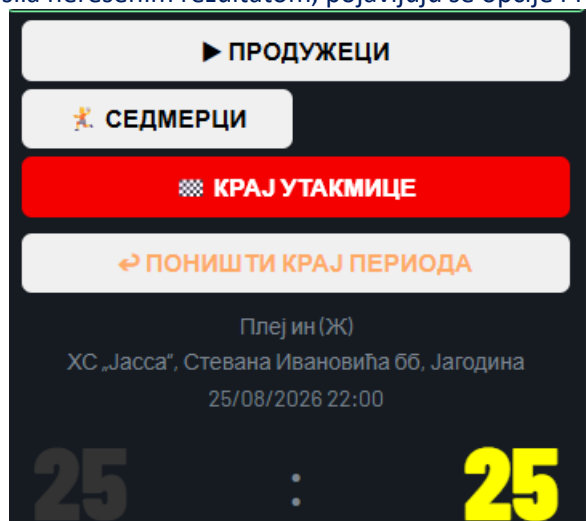
11. U donjem središnjem delu, TOK UTAKMICE, prikazana je hronologija događaja. Klikom na strelicu, moguće je poništiti određeni događaj. Klikom na olovku, vrši se izmena izabranog događaja.



12. Kada vreme dođe na 60:00, trajanje vremena se automatski zaustavlja, gde iskače poruka KRAJ PERIODA – ČEKA SE POTVRDA, kao na slici ispod.
13. Ukoliko delegat utvrdi da je u drugom poluvremenu proteklo sve u najboljem redu i da rezultat na maski odgovara rezultatu na semaforu u sali, daje dozvolu zapisničaru da klikne na dugme KRAJ 2. POLUVREMENA.

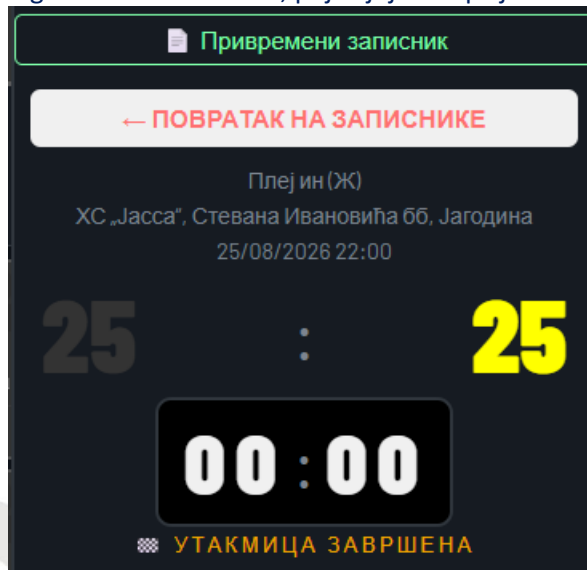


14. Nakon tog klika, nudi se opcija KRAJ UTAKMICE.
15. Ukoliko se utakmica završila nerešenim rezultatom, pojavljuju se opcije PRODUŽECI i SEDMERCI.

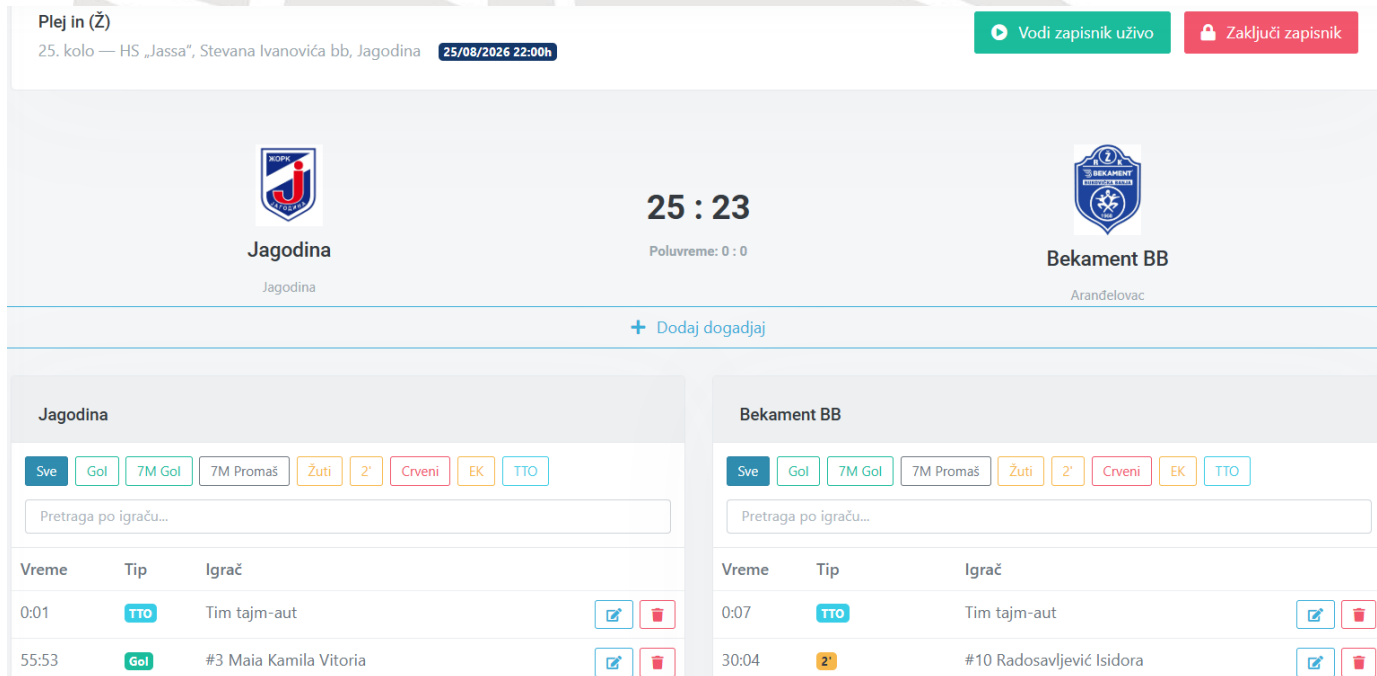


PROCEDURA NAKON UTAKMICE

16. Nakon odabira i klika na dugme KRAJ UTAKMICE, pojavljuje se opcija POVRATAK NA ZAPISNIKE.



17. Nakon odabira i klika na dugme POVRATAK NA ZAPISNIKE, upravljanje lap-topom preuzima delegat / kontrolor, koji ima uvid u sve događaje sa utakmice.



18. Pored svakog događaja sa utakmice, nalazi se dugme sa olovkom, pa se klikom na isti može vršiti izmena događaja. Pored toga se nalazi dugme sa kantom za otpatke, što označava brisanje događaja.

19. U centralnom delu ekrana, odmah ispod naziva klubova i rezultata, nalazi se polje + DODAJ DOGAĐAJ, što nam omogućava dodavanje događaja, čiji je unos eventualno propušten tokom trajanja utakmice. Klikom na navedeno dugme, otvara se prozor kao na slici ispod.

ASOCIJACIJA RUKOMETNIH KLUBOVA SUPERLIGE

Dodaj događaj

×

Ekipa

-- Izaberi ekipu --

Tip događaja

Gol

Igrač

-- Prvo izaberi ekipu --

Period

1. Poluvreme

Minut

0

Sekunda

0

Odustani

Dodaj

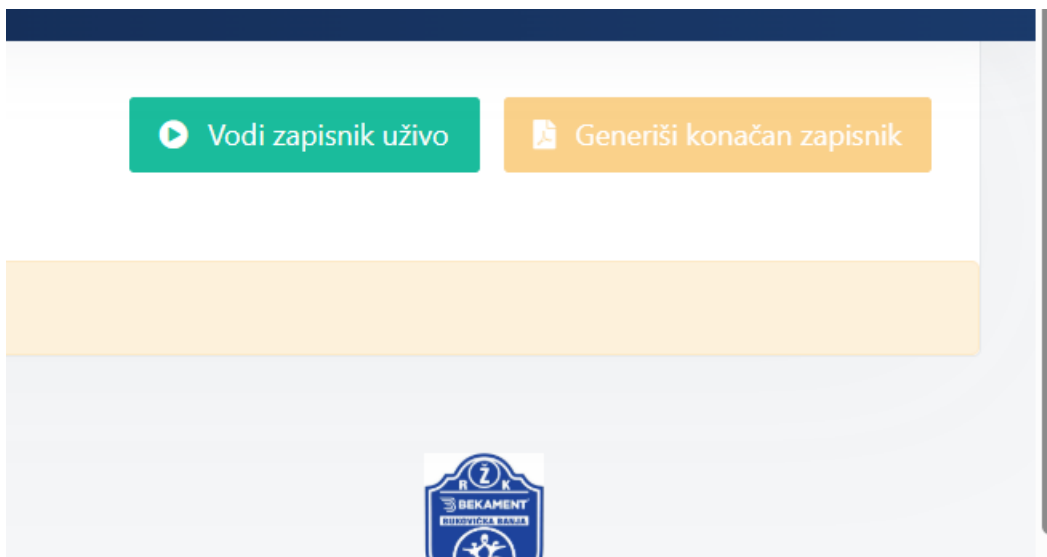
20. Na dnu ekrana, delegat unosi broj gledalaca, koji su prisustvovali utakmici.
21. Nakon kontrole svega navedenog, delegat klikne na dugme ZAKLJUČI ZAPISNIK, koje se nalazi u gornjem desnom uglu.

Vodi zapisnik uživo

Zaključí zapisnik

22. Nakon tog klika, rezultat utakmice će automatski biti upisan na sajt lige

23. Nakon klika na dugme ZAKLJUČI ZAPISNIK, na portalu će se pojaviti dugme sa opcijom GENERIŠI KONAČAN ZAPISNIK.



24. Odabirom te opcije, dolazi se do konačne verzije zapisnika u .pdf formatu, koja je spremna za štampu.

Svi klubovi su dužni da obezbede prisustvo licenciranog zapisničara i merioca vremena, koji su prisustvovali seminarima u nekom od regiona ili na centralnom seminaru.

U Beogradu,
24.8.2026. godine

Direktor ARKUS lige
Vladimir Knežić, s.r.