




1

UVOD

Elektronski zapisnik je pregleden in enostaven za uporabo. Pomembno je, da si na začetku vzamemo dovolj časa za pripravo in urejanje osnovnih podatkov pred pričetkom tekme. Ko vnašanje osvojimo, bo delo potekalo hitro in enostavno. Slediti je potrebno navodilom in opozorilom računalnika, saj nas na vse pravočasno opozori in vodi. V primeru napak ne delamo panike, saj lahko vse popravimo ob prekinitvah. Pomočnik zapisnikarja ali časomerilec si pomagajo zabeležiti ali zapomniti kje in kdaj se je napaka zgodila. Na popravke opozorimo prvega sodnika ali tehničnega komisarja.

V primeru, da se vam iz kakršnega koli razloga računalnik med tekmo ugasne, se lahko s svojim uporabniškim imenom in geslom vpišete v drugem računalniku in nemoteno nadaljujete z delom. Ob navedeni tekmi na začetni strani kliknete na rumen svinčnik skrajno desno, da se vrnete na tekmo in vnos dogodkov.



2

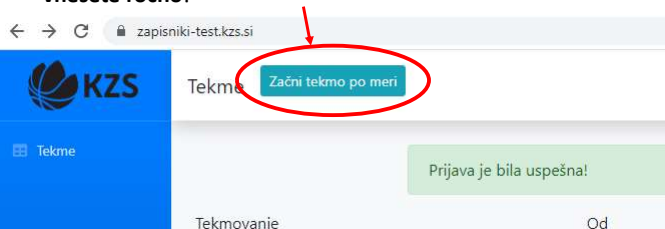
TESTNO OKOLJE

Priporočljivo in zaželeno je, da pred beleženjem digitalnega zapisnika na dejanski tekmi uporabo slednjega izvedete v testnem okolju. Tako boste pridobili izkušnje, samozavest in se izognili stresu in napakam.

Testno okolje: <https://zapisniki-test.kzs.si/>

V program se vpišete s svojim KZS SIPS uporabniškim imenom in geslom (z njim ste se prijavljali na seminarje in prejeli licenco za sezono 2022/2023).

Za uporabo programa sledite istim navodilom, ki so prisotna tudi v nadaljevanju, lahko izberete **eno izmed preteklih tekem** ali pa tekmo **kreirate sami in podatke vnesete ročno!**



3

POSTOPEK

Zapisnikar takoj, ko prejme iz strani sodnika oz. tehničnega komisarja potrjeno dokumentacijo pripravi elektronski zapisnik po naslednjem postopku:


Odprete spletno stran: <https://zapisniki.kzs.si/>


V program se vpišete s svojim KZS SIPS uporabniškim imenom in geslom (z njim ste se prijavljali na seminarje in prejeli licenco za sezono 2022/2023).

Predlagamo, da si povezavo shranite v **bližnjico na računalniku**, da vam ne bo potrebno vedno vpisovat spletnega naslova.

4

VNOS TEKEM


- Izbereš nivo tekmovanja (liga NOVA KBM, 2. SKL za moške, 3. SKL za moške, fantje U-20, dekleta U-18 itd...).
- Poiščeš tekmo na kateri pišeš zapisnik in skrajno desno klikneš na ikono  (začni tekmo in tekmo potrdiš).



5

VNOS URADNIH OSEB NA TEKMI

1. SODNIKI IN TEHNIČNI KOMISAR





Najprej vpišeš **sodnike in tehničnega komisarja** – IME – PRIIMEK – MESTO in klikneš .


Kadar sta na tekmi samo 2 sodnika ali ni tehničnega komisarja OBVEZNO obkljukaš BREZ!

Na članskih tekmovanjih so sodniki vneseni.

Tekmovanje: Liga NovaKBM, 1. del | Krog: 8. krog | Kraj: ŠD Leona Štuklja | Datum in čas: 29.11.2022 19:00

Sodniki in teh. komisar

1. sodnik: Mario Majkič (Hrastnik) 	2. sodnik: Sašo Petek (Maribor) 
3. sodnik: Primož Pipan (Škofja Loka) 	Teh. komisar: Brez 



6

VNOS URADNIH OSEB NA TEKMI

Telefon bo potrebno obrniti v ležeč položaj, zato bodite pozorni, da ni zaklenjen v pokončni postavltvi.

2. POMOŽNI SODNIKI

a) Vnos pomožnih sodnikov – obkljukaš IMA LICENCO in jo vpišeš.

NOVO! Vpisuje se številka licence pomožnega sodnika in ne številka pomožnega sodnika.

Ob številki pomožnega sodnika klikneš ikono PREVERI, da se izpišeta ime in priimek. Poleg kljukice lahko pogledaš fotografijo pomožnega sodnika za identifikacijo.

V primeru, da ni pomočnika zapisnikarja obvezno obkljukaš BREZ POMOČNIKA.

b) Pri vsakem pomožnem sodniku sedaj klikneš **Potrdi**, da se prikaže QR koda. Pomožni sodnik jo s telefonskim fotoaparatom poskenira in potem se podpiše na telefonu.

7

VNOS DOMAČE IN GOSTUJOČE EKIPE

1. VNOS IGRALCEV MOŠTEV

a) Celotna ekipa je že vpisana, tako da najprej označiš igralce, ki so v ekipi za tekmo in preveriš oz. dopišiš številke dresa ter označiš kapetana moštva.

b) Ob kliku na dres pri vsaki ekipi lahko določiš oziroma spremeniš barvo dresov in barve številke igralca na dresu. To se lahko stori tudi še med tekmo.

Št. licence	Igralec	#	Na tekmi	Prvih 5	K
130331	STERGAR Leon	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
126141	JANČAR JARIC Martin	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
126171	CERAVENIK Miha	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
144770	STIPČEVIC Rok	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
127862	STAVROV Andrej	9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
914803	VUCIC Mate	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
131360	JURKOVIC Robert	13	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
914805	SPASOJEVIC Radosav	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
100473	ŠPAN Jan	17	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
126147	ŠKEDEJ Miha	23	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
126299	MACURA Jurij	34	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
140098	VIDIC Nik		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skupaj:			11	5	1

8

VNOS DOMAČE IN GOSTUJOČE EKIPE

2. TRENER, POMOČNIK TRENERJA IN URADNI PREDSTAVNIK

- a) Pri trenerju in pomočniku trenerja obkljukaš **IMA LICENCO** in vpišeš številko ter potrdi. Samodejno se izpiše ime in priimek trenerja. Če licence nima, klikneš nima licence ali kapetan bo trener.
- b) Pri uradnem predstavniku izbereš: **s predstavnikom** (vpišeš njegovo ime in priimek) ali **brez predstavnika**.

9

VNOS DOMAČE IN GOSTUJOČE EKIPE

2. TRENER, POMOČNIK TRENERJA IN URADNI PREDSTAVNIK

- c) Trener 10 min pred začetkom tekme (najprej to stori domači trener nato še gostujoči) sporoči prvo peterko igralcev in po kliku na ikono **POTRDI PRVO PETERKO TER KLOP IN PODPIŠI ZAPISNIK**, podpiše zapisnik. To stori s QR kodo s telefonom enako kot pomožni sodniki.

Ko je vse izpisano, klikneš skrajno desno spodaj ikono:

POJDI NA ZAPISNIK

Če bo sistem zaznal kakršnokoli napako pri vnosu podatkov vseh oseb na tekmi, bo v naslednjem koraku opozorilo na vse napake. Vrniti se je potrebno na začetek in popraviti vse manjkajoče ali napačne podatke.

10

Krka

Igralci

Določite igralce, ki bodo igrali na tekmi, začeli v prvi peterki in kapetana.

Št. licence	Igralec	#	Na tekmi	Prvih 5	K
130331	STERGAR Leon	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
126141	JANČAR JARC Martin	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
126171	CERKVENIK Miha	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
144770	STIPČEVIČ Rok	6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
127862	STAVROV Andrej	9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
914803	VUCIĆ Mate	10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
131360	JURKOVIČ Robert	13	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
914805	SPASOJEVIČ Radosav	14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
100473	ŠPAN Jan	17	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
126147	ŠKEDELJ Miha	23	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
126299	MACURA Jurij	34	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
140098	VIDIĆ Nik		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Šentjur

Trener mora biti potrjen

V ekipi za tekmo mora biti vsaj 5 igralcev

V prvi peterki mora biti točno 5 igralcev

Ekipa mora imeti enega kapetana

Igralci

Določite igralce, ki bodo igrali na tekmi, začeli v prvi peterki in kapetana.

Št. licence	Igralec	#	Na tekmi	Prvih 5	K
138524	MULEJ Tilen	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
103988	DRŽIČ Ivan	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
126452	KELLNER Jan	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
121749	ZUPAN Nejc	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
130871	KROFLIČ Marcel	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
124844	TOMAŽIČ Tim	18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
100242	VUJASINOVIČ Daniel	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11

ZAPIS TEKME

IKONE ZGORAJ DESNO:

1. 2. 3. 4.

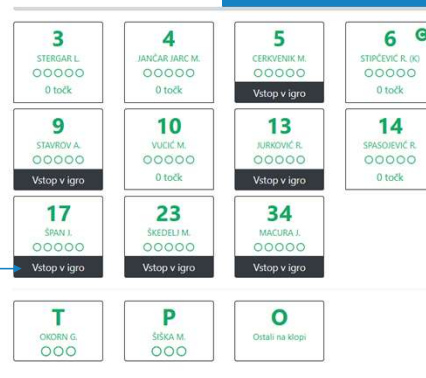
(Gosti)

1. posreduje povezavo do zapisnika
2. razširi zapisnik čez cel ekran
3. bolj ozke ikone igralcev
4. zamenjaj ekipi glede na stran napada

12

PISANJE ZAPISNIKA

- Po sodniškem metu na začetku tekme najprej urediš posest žoge. Pod imenom ekipe klikneš na ikono **prvi napad**. Po kliku se puščica prikaže pri ekipi, ki je naslednja upravičena do posesti žoge. V primeru izmenične posesti med tekmo (držana žoga, začetek četrtine ipd.) obvezno klikneš na ikono **obrni puščico**, ki se nahaja pod minutami igralnega časa in puščica se pojavi pri ekipi, ki bo naslednja upravičena do posesti žoge. Po koncu druge četrtine puščice v zapisniku **NE OBRAČAMO**. Obrnemo samo puščico na zapisnikarski mizi.
- Igralci začetnih peterk so že označeni v zapisniku, ko jih pred pričetkom tekme potrdi trener. Pri igralcu, ki naknadno vstopi v igro s klopi, je potrebno označiti **VSTOP V IGRO**, ki se nahaja pod njegovim imenom v ikoni.



13

3. ZADETKI IZ IGRE

POSTOPEK: Najprej klikneš na igralca, ki je koš dosegel, nato označiš prosti met, koš za 2 ali koš za 3 in minuto, v kateri je bil koš dosežen. Šele po vseh treh ukazih, se bo rezultat vpisal. Lahko tudi najprej vneseš število točk, nato igralca in minuto, v kateri je bil koš dosežen. Pomagaš si lahko z ikono **TRENTNI DOGODEK**.

4. OSEBNE NAPAKE

POSTOPEK: Najprej klikneš na igralca, ki je napako naredil, nato izbereš vrsto napake in minuto, v kateri je bila osebna napaka narejena. Ob uspešnem vnosu, se bo obarval krožec pod imenom igralca in označil križec v bonusu ekipe.

Pozor: Paziti je potrebno na osebno napako **BREZ** prostih metov in osebno napako s prostimi meti. Ko ekipa izpolni **BONUS** osebnih napak, se bo na ekranu pojavilo opozorilo, da je ekipa v bonusu, ki ga s klikom potrdiš. Pri kvadratkih z osebni napakami se sedaj z rdečo barvo izpiše **BONUS**.

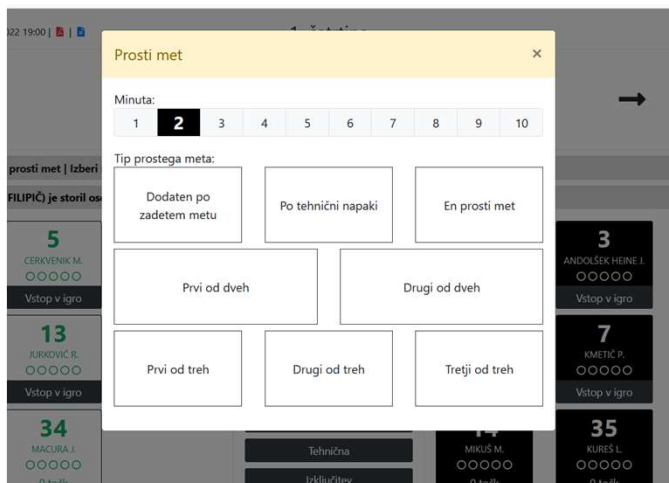


14

PISANJE ZAPISNIKA

5. PROSTI METI

Označiš igralca, ki je storil osebno napako in klikneš na **OSEBNA NAPAKA S PROSTIMI METI**. Nato označiš igralca nasprotnе ekipe, ki bo prosti/e mete izvajal, klikneš na prosti met in minuto, v kateri se bodo mete izvajali. Odpre se podokno.



PISANJE ZAPISNIKA

Izbereš želeni dogodek (prvi od dveh, prvi od treh, dodaten po zadetem metu itd.).

Kadar sta dva ali trije prosti meti, podokno ostane odprto.

Na dnu okna izbereš ali je prosti met **ZADET, ZGREŠEN** ali **PREKLICAN**.



15

6. TIME OUT

Ob zahtevani minuti odmora najprej klikneš minuta odmora pod moštvo, ki je minuto odmora zahtevalo, nato določiš minuto, v kateri je bila zahtevana. Krožec za minuto odmora se bo obarval črno.

7. ZAKLJUČEK ČETRTINE

Ob zaključku četrtnine pod minutami kliknemo na **ZAKLJUČI ČETRTINO** in izbiramo potrdimo. Zapisnik je pripravljen na začetek naslednje četrtnine. Ne pozabite obrniti puščice (klik obrni puščico takoj, ko je žoga v igrišču po začetku naslednje četrtnine). Sicer vas bo sistem opomnil takoj, ko boste želeli vpisati prvi dogodek.

PISANJE ZAPISNIKA



16

PISANJE ZAPISNIKA

8. VRSTNI RED VNAŠANJA DOGODKOV

Trenutni dogodek: 34 (Jurij MACURA) | Zadet met za 2 točki | Izberi minuto ali potrdi minuto s preslednico...

Zadnji uveden dogodek: 1. četrtina | 4 | 6 (Rok STIPEČEVIC (K)) je storil osebno napako. Ni prostih metov.

Pomoč pri vnašanju trenutnega dogodka:

1. izbereš igralca
2. izbereš dogodek
3. določiš minuto, v kateri se je dogodek zgodil

Dogodek, ki smo ga vnesli nazadnje.

BLIŽNJIČE

17

PISANJE ZAPISNIKA

9. PLAY BY PLAY

Na dnu zaslona spremljamo kronološki potek tekme v tabeli. Če smo naredili kakšno napako pri vnosu ali se je naknadno spremenila sodniška odločitev, lahko tu dogodke spreminjamo.

Želeni dogodek lahko iščemo v zgornji orodni vrstici po delu tekme, minuti, dogodku, ekipi, številki igralca ali imenu igralca.

Del tekme	Min	Dogodek	Ekipa	#	Akter
3. četrtina	10'	Vstop v igro	Senjur	33	Nik STANČAR
3. četrtina	10'	Kol za 3	Kika	6	Rok STIPEČEVIC (K)
3. četrtina	9'	Kol za 3	Kika	6	Rok STIPEČEVIC (K)
3. četrtina	9'	Zgrešen prosti met	Senjur	2	Jabari CRAIG
3. četrtina	9'	Zgrešen prosti met	Senjur	2	Jabari CRAIG
3. četrtina	9'	Oč. napaka s pr. meti	Kika	14	Radosav SPAGOJEVIC
3. četrtina	9'	Kol za 3	Senjur	0	Juan KELLNER
3. četrtina	9'	Kol za 3	Kika	5	Miha CERKVENIK
3. četrtina	9'	Zadet prosti met	Kika	6	Rok STIPEČEVIC (K)
3. četrtina	9'	Zadet prosti met	Kika	6	Rok STIPEČEVIC (K)

Če dogodek izbrišemo, se bo na zaslonu prečrtal.

18

PISANJE ZAPISNIKA

10. HEAD COACH'S CHALLENGE (HCC)

Vsak trener ima enkrat med tekmo (v primeru prisotnosti sistema za predvajanje posnetkov IRS) možnost, da izkoristi HCC. V primeru, da ga prvi sodnik odobri, se v elektronskem zapisniku pod moštvom, ki je HCC zahtevalo, obkljuka ikono **HCC** (poleg minute odmora) in **minuto**, v katerem je bil zahtevan. Ekran ob bonusu osebnih napak se bo ob koriščenju prečrtal in ga ni možno več uporabiti.

Označiš HCC in minuto, v kateri je bil zahtevan.

The screenshot shows a digital scorebook for a basketball game between Krka beli (Domači) and Hrastnik (Gosti). The score is 6-5. The interface includes a clock, a quarter indicator (1. četrtina), and buttons for 'Minuta odmora' and 'HCC'. Arrows point to the 'HCC' button for Krka beli, labeled 'Izkoriščen HCC', and the 'HCC' button for Hrastnik, labeled 'HCC še na voljo'.

19

POPRAVLJANJE MOREBITNIH NAPAK VNOSA DOGODKOV

The screenshot shows a list of events with three numbered callouts:

1. DOGODEK UREDIMO
2. DOGODEK IZBRIŠEMO
3. DOGODEK DODAMO/VRINEMO

20

1. DOGODEK UREDIMO

Tu lahko poljubno urejamo dogodek.

Lahko spreminjamo minuto, igralca, ekipo, določimo nov dogodek ...

Na koncu ne pozabimo popravkov **SHRANITI**.

Popravljen dogodek se prikaže na play by play seznamu.



21

2. DOGODEK IZBRIŠEMO

Kadar se dogodek razveljavi ali smo ga napačno vnesli, kliknemo na ikono izbriši dogodek.

Izbrisan dogodek se bo na seznamu play by play prečrtal.

Izberemo **DA** ali **NE** pri naši odločitvi.



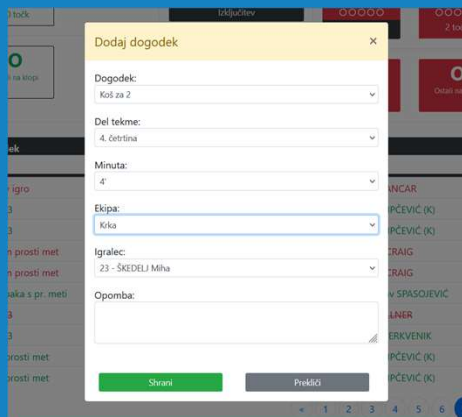
22

3. DODAJ DOGODEK

Kadar kašen dogodek pozabimo zabeležiti, ga lahko dodamo naknadno.

Pomembno je, da to urejamo v miru, ob prekinitvah tekme.

Najprej izberemo kakšen dogodek želimo dodati, nato izberemo kdaj se je zgodil, v kateri minuti in kateri igralec je dogodek izvedel.



23

BLIŽNJICE PRI VNAŠANJU DOGODKOV

- Kadar vnašamo trenutni dogodek in se zmotimo pri vnašanju, pritisnemo **ESC**.
- Kadar želimo razveljaviti zadnji vnesen dogodek, pritisnemo **CTRL + Z**.
- Kadar se dogodki dogajajo v isti minuti, jo lahko pri vnosu potrdimo s **SPACE**-om.



24

PRIJAVA NAPAK

Morebitne težave, napake ali pa predloge za nadgradnjo je potrebno javiti na spodaj navedeni povezavi:

<https://form.jotform.com/223133882237354>

Tu navedete svoje kontaktne podatke ter čim podrobneje opišete težavo ter po možnosti dodate tudi posnetek zaslona.

Le s sprotnim javljanjem napak in predlogi morebitnih izboljšav bo lahko sam program bolj in lažje uporaben za vse!

25

HITRE REŠITVE V PRIMERU TEŽAV

Težava: Nedelovanje računalnika tekom tekme.

Rešitev:

- A) V primeru, da imamo na voljo še en računalnik, se lahko na njem v sistem prijavimo z istim uporabniškim imenom in geslom ter tekmo normalno nadaljujemo.
 - B) Če računalnika nimamo nadaljujemo z beleženjem tekme na fizični zapisnik. Zato je pomembno, da imate pripravljenih nekaj praznih kopij zapisnika (https://www.kzs.si/UserFiles/File/Dokumenti/Obrazci/Tekmovalna_komisija/Zapisnik_KZS.pdf).
- Na listek beležite tehnične in nešportne napake, saj v primeru nedelovanja računalnika te evidence ne boste imeli.
 - Svetujemo, da se v dvoranah, kjer na semaforju ni prikazanih napak igralcev dodatno beležijo napake na list papirja, saj bomo tako poskrbeli za lažje in redularno nadaljevanje tekme.

26

HITRE REŠITVE V PRIMERU TEŽAV

Težava: Nedelovanje internetne povezave.

Rešitev: Vzpostavitev mobilne dostopne točke in nadaljevanje s tekmo. V primeru slabega signala lahko tekmo beležimo na fizični zapisnik.

OPOZORILO: Dan pred uporabo računalnika na tekmi je potrebno poskrbeti za zadnje posodobitve, saj s tem preprečimo morebitni avtomatski ponovni zagon računalnika med samo tekmo! Še posebej to velja po daljši neuporabi računalnika.

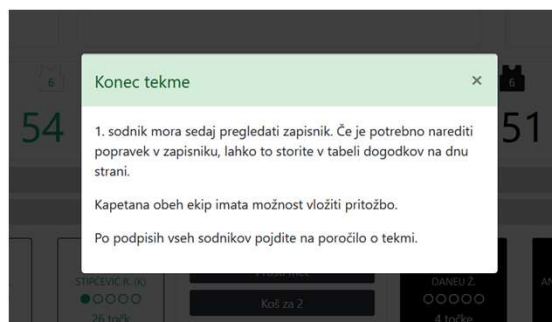
27

11. ZAKLJUČEK TEKME

Ko je tekma zaključena, kliknemo na ikono zaključni četrtino in potrdimo svojo izbiro.

Če je tekma končana klikneš na ZAKLJUČI TEKMO.

V primeru podaljškov klikneš na TEKME ŠE NI KONEC (to velja za posebne primere, ko morata ekipi v pokalnem tekmovanju odigrati podaljšek, ker je seštevek rezultata dveh tekem enak).



Ko kliknemo KONEC TEKME imamo še zadnjo možnost za morebitne popravke v tabeli na dnu zapisnika.



PISANJE ZAPISNIKA

28

PISANJE ZAPISNIKA

Sodniki sedaj podpišejo zapisnik.
Ob morebitni pritožbi katere od ekip označimo DA.

Konec tekme

Podpisi sodnikov za zapisnik

1. sodnik: Nace Mohorič (Velenje) ČAKA NA PODPIS

2. sodnik: Blaž Smrekar (Nova Gorica) ČAKA NA PODPIS

3. sodnik: Srečko Savič (Ljubljana) ČAKA NA PODPIS

Pritožba

Ali kapetan domačih (Krka) vlaga pritožbo? DA NE

Ali kapetan gostov (Ilirija) vlaga pritožbo? DA NE

Poročilo

Pošlji povezavo do poročila na elektronski naslov

E-mail:

Pošlji

Krka (Domači)

← 54

8 - 3 ; 17 - 16 ; 0 - 0 ; 29 - 32

Ilirija (Gosti)

51

29

PISANJE ZAPISNIKA

Šele ko vsi sodniki podpišejo zapisnik, lahko odpremo zapisnik tekme in poročilo o tekmi, ki ju najdemo na vrhu zapisnika.

ZAPISNIK

Konec tekme

Podpisi sodnikov za zapisnik

1. sodnik: Nace Mohorič (Velenje) PODPISANO

2. sodnik: Blaž Smrekar (Nova Gorica) PODPISANO

3. sodnik: Srečko Savič (Ljubljana) PODPISANO

Pritožba

Ali kapetan domačih (Krka) vlaga pritožbo? DA NE

Ali kapetan gostov (Ilirija) vlaga pritožbo? DA NE

Poročilo

Pošlji povezavo do poročila na elektronski naslov

E-mail:

Pošlji

Krka (Domači)

← 54

8 - 3 ; 17 - 16 ; 0 - 0 ; 29 - 32

Ilirija (Gosti)

51

POJDI NA POROČILO

Poročilo o tekmi lahko sodnik ali tehnični komisar izpolni na vašem računalniku ali mu pošljete povezavo tako, da vnesete njegov elektronski naslov.

30

KOŠARKARSKA ZVEZA SLOVENIJE

15

PRIJAVA NAPAK

Morebitne težave, napake ali pa predloge za nadgradnjo je potrebno javiti na spodaj navedeni povezavi:

<https://form.jotform.com/223133882237354>

Tu navedete svoje kontaktne podatke ter čim podrobneje opišete težavo ter po možnosti dodate tudi posnetek zaslona.

Le s sprotnim javljanjem napak in predlogi morebitnih izboljšav bo lahko sam program bolj in lažje uporaben za vse!