



StrefaLigi – Poradnik Organizatora

Witaj w systemie StrefaLigi! Ten krótki poradnik przeprowadzi Cię przez wszystkie kroki potrzebne do stworzenia i poprowadzenia własnej ligi piłkarskiej lub turnieju.

KROK 1: Rejestracja i logowanie

1. Wejdź na stronę główną i kliknij **Zaloguj się**, a następnie **Zarejestruj się**.
2. Wypełnij formularz (pamiętaj o silnym hasle: min. 12 znaków, duża i mała litera, cyfra oraz znak specjalny).
3. **Ważne:** Po założeniu konta musisz chwilę poczekać. Ze względów bezpieczeństwa każdy nowy organizator musi zostać zatwierdzony przez Administratora.
4. Gdy Administrator zaakceptuje Twój profil, otrzymasz na e-mail link. Kliknij go, aby potwierdzić swój adres. Od teraz możesz logować się do Kokpitu!

KROK 2: Tworzenie Rozgrywek

W swoim głównym panelu (Kokpicie) masz podgląd na wszystkie swoje turnieje. Możesz stworzyć ich **maksymalnie 5**.

1. Kliknij zielony przycisk **+ Utwórz nowe rozgrywki**.
2. Podaj nazwę (np. "Puchar Lata 2026") i wybierz typ:
 - **Liga:** System "każdy z każdym". Możesz wybrać, czy terminarz ma wygenerować się automatycznie, czy wolisz wpisywać mecze ręcznie.
 - **Turniej:** Możesz wybrać grę od razu w fazie pucharowej (drabinka) lub zacząć od fazy grupowej.
3. Ustal regulamin: ilu zawodników może zgłosić drużyna oraz co ile żółtych kartek zawodnik musi pauzować.
4. **Zabezpieczenia:** Na samym dole musisz podać *Hasło do usunięcia rozgrywek*. Zapamiętaj je – jest to blokada, abyś przypadkowo (jednym kliknięciem) nie skasował całego sezonu!

KROK 3: Zarządzanie drużynami i współpraca z Trenerami

Zarządzanie zawodnikami nie musi być na Twojej głowie! System robi to za Ciebie.

1. Wejdź w zarządzanie stworzonym turniejem/ligą i kliknij zakładkę  **Drużyny i Składy**.
2. Dodaj nazwy zespołów.
3. Obok każdej dodanej drużyny znajdziesz przycisk  **Kopiuj Link**.
4. **Wyślij ten link trenerowi/kierownikowi danej drużyny.**
 - Trener nie musi zakładać konta! Wchodzi z linku, wpisuje imiona, nazwiska i numery swoich graczy na koszulkach.
 - Gdy trener skończy dodawać zawodników, klika w swoim panelu "Zgłoś skład".
5. U Ciebie w panelu przy tej drużynie pojawi się zielony status  **Skład gotowy**.

 **Ważna zasada:** Aby wpisywać wyniki meczów, składy obu grających drużyn muszą być ZABLOKOWANE. Jeśli wszyscy trenerzy wpisali już graczy, jako Organizator użyj czerwonego przycisku  **Zablokuj wszystkie składy**. Dopiero wtedy system pozwoli na start rozgrywek. Jeśli w trakcie sezonu trzeba dopisać kogoś do składu – możesz awaryjnie odblokować wybraną drużynę guzikiem  **Odblokuj**.

KROK 4: Losowanie Terminarza

Zanim zaczniesz wpisywać wyniki, musisz mieć ułożone mecze.

- **Dla Ligi Ręcznej:** Samodzielnie ustalasz kto z kim gra i w której kolejce, klikając "Dodaj nowy mecz".
- **Dla Ligi Automatycznej / Turnieju:** Kiedy zbierzesz odpowiednią liczbę drużyn, w panelu pojawi się wielki przycisk  **Przeprowadź Losowanie**. System sam rozdzieli drużyny na grupy i wygeneruje wszystkie kolejki.

KROK 5: Wpisywanie Wyników i Statystyk

Kiedy składy są zamknięte, a mecze wylosowane, przejdź do zakładki  **Terminarz i Wyniki**.

1. Znajdź mecz na liście i kliknij  **Protokół / Statystyki**.
2. Na samej górze masz możliwość wpisania ogólnego wyniku (np. 2:1).
3. Poniżej widzisz listy obu drużyn. Klikając w zielony plus (+ ) obok nazwiska zawodnika, dopisujesz mu bramkę. Klikając w kartki (+  / + ) rejestrujesz kary.
4. System dba o porządek: Jeśli wpisałeś wynik 2:1, musisz rozdać zawodnikom dokładnie 3 bramki! Inaczej system nie pozwoli zamknąć meczu.
5. Jeśli wszystko się zgadza, kliknij wielki niebieski przycisk na dole  **Zatwierdź Protokół Meczowy**.

 **Walkowery:** Jeśli jakaś drużyna nie dojechała na mecz, nie wpisuj bramek! Zamiast tego użyj szarego przycisku na dole strony protokołu "  **Walkower**". System sam przyzna wynik (np. 3:0) i zapisze powód (np. "Brak zespołu gości na boisku").

KROK 6: Zawieszenia i Pauze za kartki

Nie musisz pamiętać, kto pauzuje!

- Jeśli zawodnik otrzyma czerwoną kartkę (lub przekroczy limit żółtych), system zapyta Cię, na ile meczów ma zostać zawieszony (np. 1 mecz).
- W kolejnym meczu ten zawodnik będzie miał przekreślone nazwisko z czerwoną plaketką  **Zawieszony** i system zablokuje możliwość wpisania mu gola, ponieważ nie miało prawa go być na boisku. Kary odliczają się automatycznie z każdym rozegranym i zatwierdzonym meczem.

KROK 7: Strona Publiczna i ukrywanie Ligi (RODO)

Wszystkie Twoje rozgrywki domyślnie trafiają na główną tablicę portalu, gdzie każdy może podejrzeć wyniki i strzelców.

- **Ukrywanie całej ligi:** W Kokpicie możesz kliknąć "Ukryj". Wtedy liga całkowicie zniknie ze strony głównej (np. gdy wciąż ją testujesz).
- **Hasło dla widzów (Ochrona RODO):** Jeśli liga to prywatne rozgrywki firmowe i nie chcecie, by obcy ludzie widzieli nazwiska pracowników w internecie, w Kokpicie kliknij "Zmień/Usuń" przy opcji Hasło RODO i wpisz tam krótki PIN (np. "Firma2026"). Następnie rozdaj to hasło swoim zawodnikom. Każdy kibic wchodzący na stronę główną będzie musiał podać ten kod, aby zobaczyć Waszą tabelę i wyniki.