Rugby
à Federação - Irlanda

Do nível elementar/amador de Rugby à Federação - Irlanda

O software da SportLoMo é utilizado por inúmeras Organizações de Rugby (Clubes, Ligas e Federação) na Irlanda e no estrangeiro. Alguns dos nossos clientes são a Federação de Rugby da Irlanda (International Rugby Football Union – IRFU) e as suas quatro regiões de Rugby - Leinster, Munster, Ulster e Conacht. A plataforma também é usada pelas Associações de Rugby nos EUA.
Este documento descreve em linhas gerais a utilização do software da SportLoMo no Rugby.

www.irishrugby.ie

1ª Fase: Gestão de Competição e Jogos

O staff das quatro regiões de Rugby cria as competições para todos os jogos dos vários escalões etários, com o software da SportLoMo.

Pode também criar novos clubes e equipas, ligar ou desligar o sistema de pontos de bónus, criar os jogos manual ou automaticamente, ocultar ou tornar visíveis (no website) os jogos do público, gerir relatórios de jogos e resultados.

2ª Fase: Comissão de Arbitragem

Depois dos jogos serem criados, a Comissão (das quatro províncias) reúne-se, com mais de um mês de antecedência do início das competições, para nomear os seus árbitros. A Comissão pode aceder a uma lista de árbitros disponíveis para arbitrar durante um determinado período; pode ainda visualizar o histórico de cada árbitro (jogos que arbitrou/recusou), e os alertas que o sistema mostra:

- Um aviso, caso o árbitro se tenha declarado indisponível para aquele dia;
- Se o árbitro já foi nomeado para um jogo naquela data ou fim-de-semana;
- Se é membro de um dos clubes para o qual tenha sido nomeado;
- Se tem qualificação para arbitrar o jogo para o qual foi nomeado.

Assim que a Comissão tiver escolhido os seus árbitros, notifica-os automaticamente a partir do sistema, por SMS e por e-mail. O árbitro deverá, então, fazer o login na sua conta SportLoMo e aceitar ou rejeitar a nomeação. As respostas positivas são assinaladas a verde no sistema, enquanto as negativas ficam a vermelho – apenas estas últimas implicam a atenção dos administradores, que poderão selecionar árbitros alternativos.

3ª Fase: Notificação de Jogos para Clubes e Comunicação Social

Numa data pré-determinada, as listas de jogos são automaticamente geradas pelo sistema e enviadas em múltiplos formatos. A imprensa, por exemplo, prefere uma versão condensada dos jogos, por vezes sem o local do jogo, o árbitro e com um título abreviado da competição, devido às restrições de espaço, enquanto os clubes recebem um formato mais adequado à leitura com todos os detalhes necessários, incluindo o árbitro, o local do jogo e comentários ao jogo.

4ª Fase: Fichas Eletrónicas de Equipa

Na Irlanda, todos os clubes têm acesso a uma conta SportloMo. Quando um jogo é confirmado, o clube acede à sua conta, e "arrasta e solta" os seus jogadores num campo pré-formatado. É um software atrativo em termos visuais e fácil de usar. Assim que os jogadores são selecionados, o clube pode disponibilizá-los imediatamente no website da Federação.

Quando o prazo termina, os jogadores aparecem automaticamente. É, ainda, possível imprimir uma ficha de equipa no formato estabelecido pela IRFU.

Está comprovado que este sistema trouxe um grande benefício à IRFU, porque tornou quase impossível competir com jogadores que não estão inscritos. Além disso, eliminou a necessidade do papel, facilitando a procura da informação pretendida.

É de realçar que é muito popular nos clubes, uma vez que estes têm acesso aos registos dos jogadores, e conseguem saber em quantos jogos e em que posição competiu determinado jogador. Também oferece um elevado nível de transparência à IRFU, pois é disponibilizada a mesma informação tanto à Federação como aos Clubes.

5ª Fase: Resultados de Jogo através do Árbitro, via SMS

No início do jogo, o árbitro recebe um SMS do sistema; é solicitado a dar resposta, com o resultado do jogo no final, pela mesma via. O resultado é automaticamente atualizado no sistema e no website, recalculando, ao mesmo tempo, a tabela de classificações em tempo real. Por exemplo, se existirem 10 jogos de sub16 às 11 horas num Sábado, os resultados e as tabelas de classificação estão disponíveis no website por volta das 13 horas – situação que levou a um aumento significativo de tráfego na Internet durante os fins-de-semana, em vez de isso suceder à segunda-feira de manhã, quando o website era atualizado manualmente.

6ª Fase: Notificação dos Resultados de Jogo à Comunicação Social e ao Público

Tal como sucede nas notificações sobre os jogos, muitas Organizações desportivas estão sob grande pressão para terem os resultados e tabelas de classificação atualizadas para a imprensa ao sábado e ao domingo.

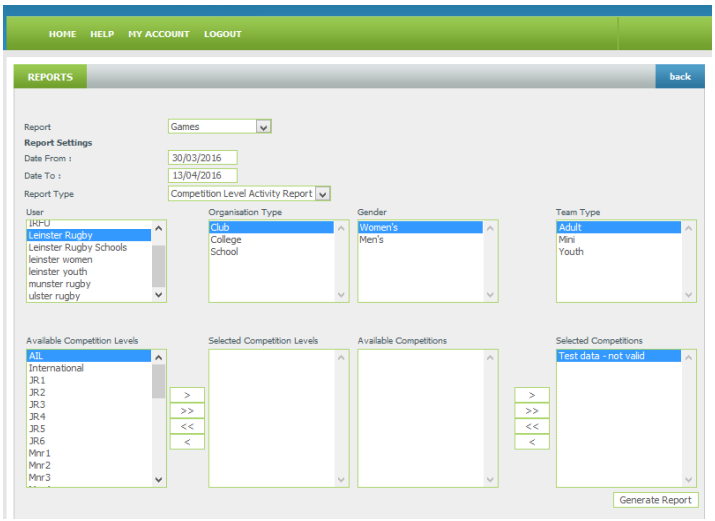
Se o serviço de resultados for fiável, enviado no formato correcto e entregue no prazo, os jornais irão providenciar espaço para esse efeito. No entanto, se alguma destas premissas não se cumprir, os jornais deixarão de o fazer.

Num horário previamente estabelecido, o sistema da SportLoMo reúne todos os resultados das competições e respetivas tabelas de classificação, e envia-os automaticamente para a comunicação social e adeptos.

7ª Fase: Relatórios

Com o sistema da SportLoMo, a IRFU consegue gerar relatórios exatos a partir da sua base dados ativa, em vez da sua base de dados de filiados (que pode incluir jogadores que já não competem ou que desistiram).

Como as fichas de jogo têm que ser atualizadas semanalmente, estas acabam por ser mais fidedignas do que a base de dados dos filiados, que pode conter informação imprecisa.



8ª Fase: Resultados e Relatório Disciplinar

Na sequência do SMS sobre o resultado do jogo, é solicitado aos árbitros que acedam ao sistema, atualizem o resultado com os golos provenientes de pontapés de ressalto ('dropped goals'), conversões e penalidades. Deverão também inserir o relatório disciplinar. Uma vez que os jogadores tenham sido introduzidos no sistema através da ficha de jogo, o árbitro só tem que clicar em cada um dos jogadores e selecionar a infração. Um módulo de concussão estará disponível ainda este ano.

Podem também gerar relatórios sobre o número de jogos e competições por escalão etário e género.

Através da informação do sistema, sobre a atividade de clubes e jogadores, a IRFU pode assegurar uma distribuição mais justa de jogos durante o ano e perceber a razão, quando tal não se verifica.

Alguns Clientes de Rugby do Software da SportLoMo

LEINSTER RUGBY

MUNSTER RUGBY

CONNACHT RUGBY

ULSTER Rugby

BC RUGBY
BRITISH COLUMBIA RUGBY
CANADA

IRFU
Ireland Rugby

EMPIRE GU RUGBY
New York Rugby

New England RUGBY

sportlomo

HOME HELP MY ACCOUNT LOGOUT

CLUB TEAM SHEETS weekly email back

Assign Age Grades Manage Re-Grade Requests Re-Grade History

Click on unique player number to generate report.
red digit indicates request processing.
green digit indicates that report is ready to download. Click on green digit to download report.

Selected Season 2013-2014

User Id	Club Id	Club Name	Teams Left	Registered Players	Unique Approved	Approved	Pending	Rejected	Teams List
7038	2793	Athenry	1	369	288	307	57	5	
7196	2974	Bearna Na Forbacha	2	231	184	215	11	5	
7198	2986	Claregalway	0	31	30	30	1	0	
7199	2794	Cois Fharraige	0	104	91	101	3	0	
7200	2789	Colemanstown Utd	0	71	70	70	1	0	
7201	2792	Colga	4	263	202	226	37	0	
7202	2967	Corofin Utd	1	106	83	87	19	0	
7203	2785	Corrib Celtic	1	206	152	163	40	3	
7204	2969	Corrib Rangers	2	143	130	137	1	5	
7205	2960	Craughwell United	3	217	198	215	0	2	
7206	2791	Cregmore/Claregalway FC	3	214	149	176	36	2	
7209	2978	Dynamo Blues	0	28	27	27	0	1	
7210	2972	East Utd	0	99	83	91	3	5	
7212	2975	Galway Bohs	0	52	45	45	7	0	
7213	2976	Galway Hibs	1	288	160	267	18	3	
7216	2965	Kilshanvey Utd	0	140	99	102	36	2	

WWW.SPORTLOMO.COM
SPORTLOMO OPERA COMO SPORTS MANAGER NA IRLANDA