

NZS Regista - Zapisnik

Navodila za izpolnjevanje zapisnika o tekmi (v nadaljevanju: zapisnik) v
NZS informacijskem sistemu Regista

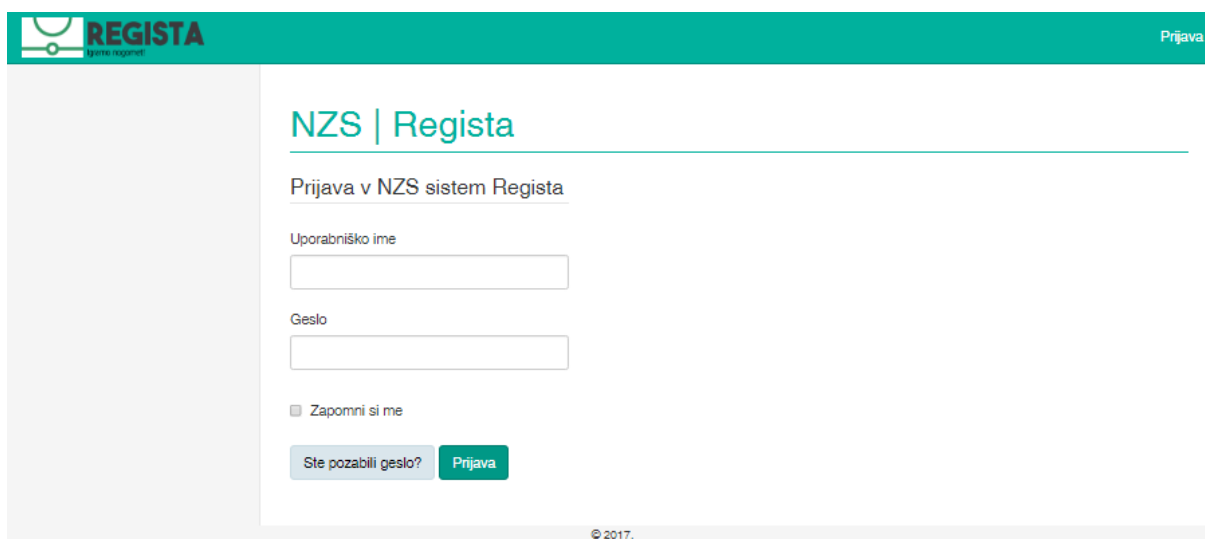
verzija 1.3

Kazalo

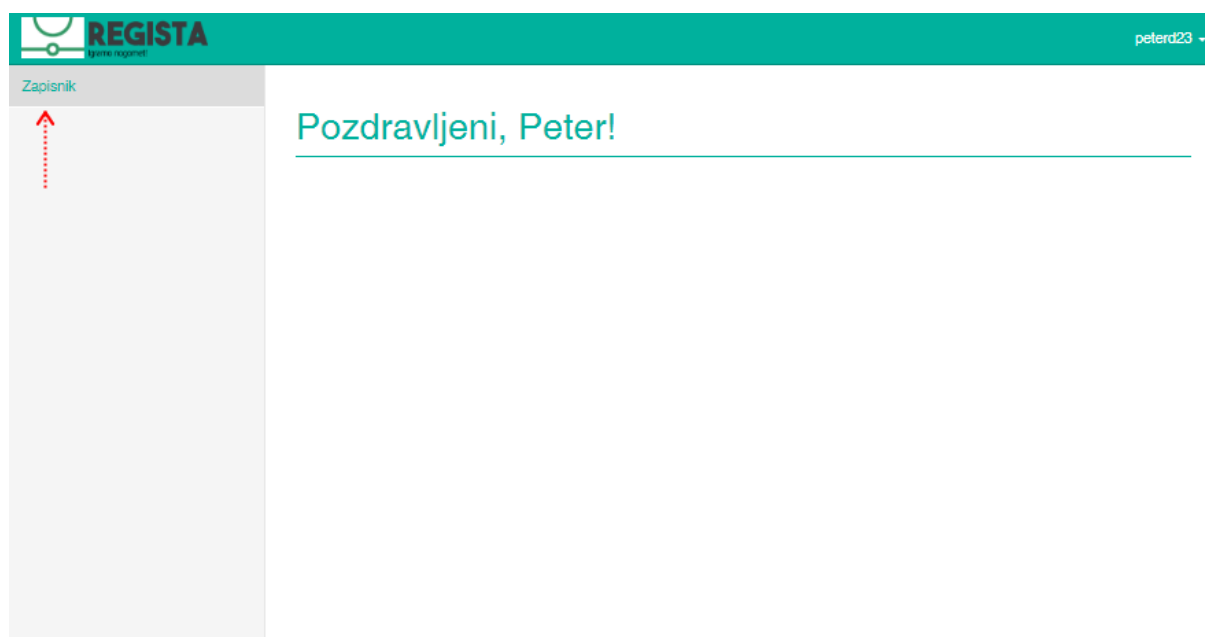
Kazalo	2
1. Dostop do modula zapisnik in pogoji dostopa	3
2. Vstop v zapisnik	4
3. Izpolnjevanje zapisnika - prvi del zapisnika (pred tekmo)	6
3.1 Potrjevanje predpriprave zapisnika	9
3.2 Pošiljanje podatkov iz predpriprave na TV produkcijo	9
4. Izpolnjevanje zapisnika - drugi del zapisnika (po tekmi; vnos dogodkov)	10
5. Zaključevanje in pošiljanje zapisnika na MNZ/NZN - vnos PIN številc	13
5.1 Prekinjene tekme	13
5.2 Kratek povzetek procesa izpolnjevanja zapisnika:	14

1. Dostop do modula zapisnik in pogoji dostopa

- prijava v NZS sistem Regista na <http://regista.nzs.si>
- klik na zavihek **Zapisnik** v levem menuju, ki odpre stran <http://zapisnik.nzs.si>
- za uporabo NZS sistema Regista se priporoča uporaba posodobljene različice brskalnika Google Chroma, Mozilla Firefox, Opera, Safari ali Vivaldi
- varnostna kontrola1: uporabnik ne more poslati zapisnika o tekmi, če ni uporabnik sistema Regista
- varnostna kontrola2: uporabnik ne more poslati zapisnika o temi, če nima dodeljene ustrezne pravice za pošiljanja zapisnika
- varnostna kontrola3: uporabnik lahko pošlje zapisnik, če ga na koncu potrdi z ustrezno PIN številko sodnika in/ali delegata (za tekmovanja, kjer na tekmah ni sodnika oziroma delegata, se zapisnik lahko pošlje brez PIN številke)



slika1: prijavna stran sistema Regista – <http://regista.nzs.si>



slika2: prikaz pozdravne strani po uspešno izvedeni prijavi v sistem Regista; klik na zavihek *Zapisnik* odpre URL naslov <http://zapisnik.nzs.si>, kjer se nahaja aplikacija Zapisnik

2. Vstop v zapisnik

- ob vstopu v stran zapisnik.nzs.si sistem najprej ponudi dve možnosti, kjer uporabnik klikne na tip nogometa, na katerega se nanaša tekma, za katero želi izpolniti zapisnik:
 - nogomet
 - futsal



slika3: izbira tipa igre

- po vstopu se odpre glavna izbirna stran zapisnika, v zgornjem desnem kotu pa je viden **indikator**, ki uporabniku sporoča ali so v Zapisnik prenešeni vsi ustrezni podatki iz centralne NZS baze - modul zapisnik je online/offline aplikacija, kar uporabniku omogoča, da zapisnik lahko izpolni tudi v primeru ko nima aktivne internetne povezave. Internetna povezava je tako potrebna pri:
 - prvi povezavi na modul zapisnik - takrat se izvede sinhronizacija vseh potrebnih podatkov med centralnim strežnikom in lokalnim računalnikom uporabnika – vsi relevantni podatki o tekmah se prenesejo v lokalno bazo spletnega brskalnika, ki ga uporablja uporabnik
 - pri pošiljanju zapisnika na MNZ oziroma NZS
- jasen signal, da se zapisnik o tekmi lahko nemoteno kreira in odda, je prikaz notifikatorja **Podatki ažurirani** (slika 5, spodaj).



slika4: prikaz indikatorja, ko je sinhronizacija/ažuriranje podatkov v teku



slika5: prikaz indikatorja, ko so vsi podatki ustrezno prenešeni/ažurirani; pravilno stanje zapisnika



slika6: prikaz indikatorja, ko uporabnik **nima aktivne internetne povezave**; uporabnik bo lahko izpolnil zapisnik, a ga ne bo mogel poslati, vse dokler ne vzpostavi aktivno internetno povezavo

4. v kolikor se podatki ustrezno ažurirajo in uporabnik v indikatorju vidi zapis »Podatki ažurirani«, se v zavihku »Tekme« poišče ustrezno tekmo, za katero se bo izpolnil zapisnik. Pri tem si uporabnik lahko pomaga z iskalnimi polji:

- organizator (spustni seznam)
- tekmovanje (spustni seznam)
- krog (vnos kroga, npr. 23)

Ob navedeni tekmi se klikne na gumb »Uredi zapisnik«, ki uporabniku ponudi stran za izpolnjevanje zapisnika izbrane tekme.



Razpored tekmovanja

Organizator

Tekmovanje

Krog

Tekma	Datum	Čas začetka	Igrišče	Naziv tekmovanja	
Celje - Kalcer Radomlje	04.03.2017	15:00	Arena Petrol, Celje	PRVA LIGA TELEKOM SLOVENIJE 16/17	Uredi zapisnik ←
Domžale - Koper	04.03.2017	17:00	Športni park Domžale, Domžale	PRVA LIGA TELEKOM SLOVENIJE 16/17	Uredi zapisnik
Aluminij - Krško	05.03.2017	15:00	Športni park Aluminij, Kidričevo	PRVA LIGA TELEKOM SLOVENIJE 16/17	Uredi zapisnik
Olimpija Ljubljana - Rudar Velenje	05.03.2017	16:55	Stadion Stožice, Ljubljana	PRVA LIGA TELEKOM SLOVENIJE 16/17	Uredi zapisnik
Gorica - Maribor	07.03.2017	16:00	Športni park Gorica, Gorica	PRVA LIGA TELEKOM SLOVENIJE 16/17	Uredi zapisnik

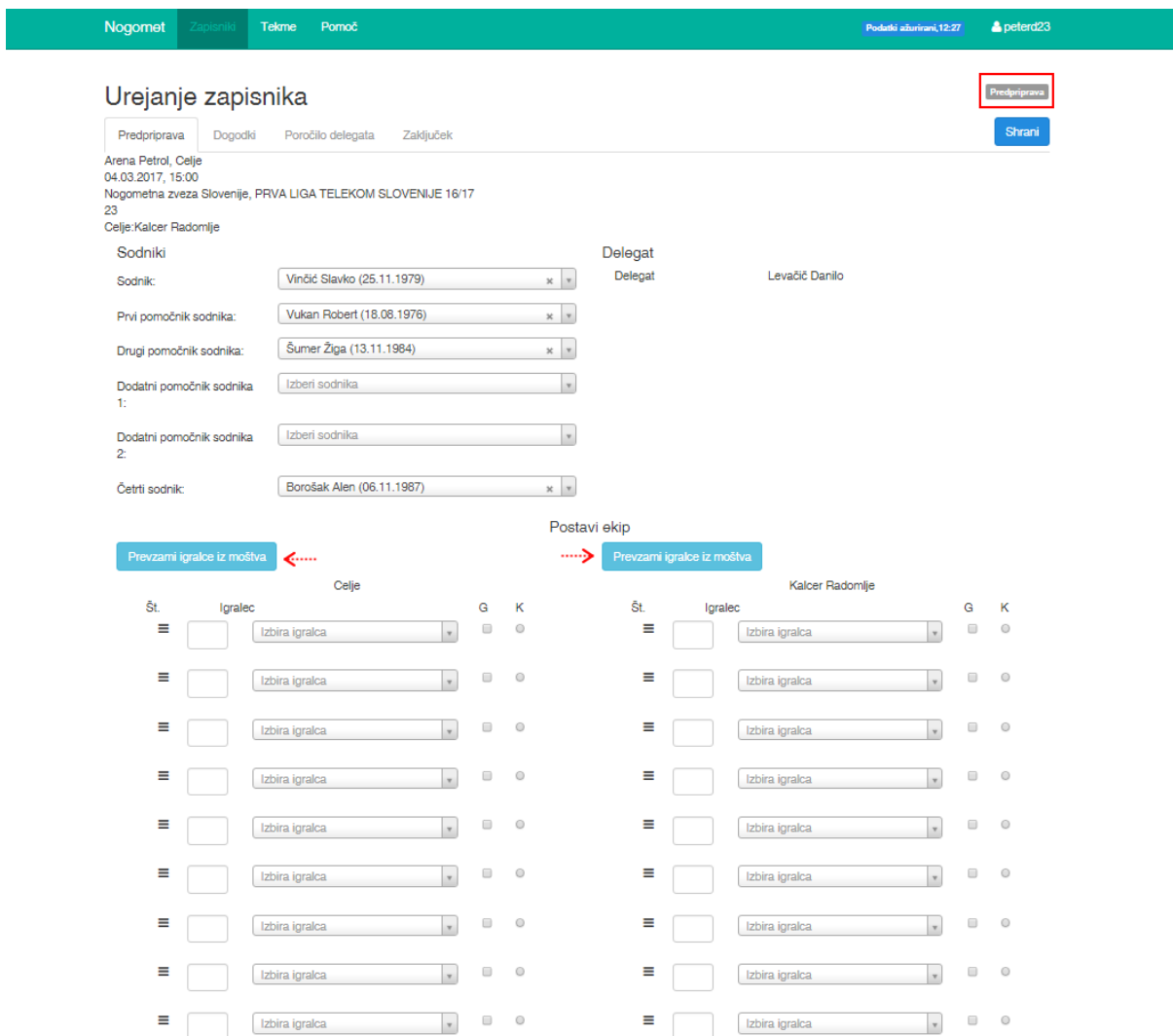
© 2014. | 2017-02-27T15:49

slika7: izbira tekme preko iskalnih filtrov in vstop v stran za izpolnjevanje zapisnika preko gumba »Uredi zapisnik«

V kolikor v seznamu ni prikazano iskano tekmovanje, obvezno preverite ali indikator navaja, da so podatki ažurirani. Z osvežitvijo strani (F5, CTRL+F5 ali gumb »refresh«) se sproži ponovno ažuriranje podatkov.

3. Izpolnjevanje zapisnika - prvi del zapisnika (pred tekmo)

1. klik na **Tekme**
2. izbira ustreznega tekmovanja in kroga, preko ponujenih filtrov (organizator, tekmovanje, krog)
3. vstop v zapisnik tekme se izvede s klikom na gumb **Uredi zapisnik**
4. prikaže se zapisnik izbrane tekme, kjer so že vidni podatki iz uradnega delegiranja te tekme
 - tekmovanje
 - krog
 - datum in ura
 - lokacija
 - uradne osebe
 - sodniki
 - delegat (če je bil delegiran)
5. v kolikor so na niso prisotne uradne osebe iz uradnega delegiranja, se lahko sodnike spremeni, in sicer v vsako vnosno polje pri posameznem sodniku. Lahko se vnese samo sodnika, ki obstaja v NZS bazi podatkov, ni možen vnos nelicenciranega sodnika.
6. **vnos igralcev** - igralce lahko vnesemo **ročno** ali preko uporabe gumba **Prenesi igralce iz moštva**



slika8: prikaz prve strani zapisnika – prvi zavihek: Predpriprava

a) ročni vnos igralcev

- vnos številke dresa
- vnos ustreznega igralca - klik na polje **Izbira igralca** in vnos iskalnih parametrov; lahko se išče po vseh igralcih v klubu, in sicer po:
 - registracijski številki ali delu registracijske številke; npr. 22774
 - imenu ali priimku oziroma delu imena ali priimka; npr. iskani niz "jan" bo prikazal vse igralce, ki imajo koren "jan" v imenu ali priimku

b) vnos igralcev preko funkcije **Prezvami igralce iz moštva** - s klikom na ta gumb se v zapisnik prenesejo igralci, ki jih ima klubski uporabnik definirane v svojem moštvu v svojem klubskem profilu

8. vrstni red vnešenih igralcev se lahko premika (drag&drop) - s klikom na skrajno levo ikonico se klikne in drži igralca in premakne na željeno mesto v seznamu igralcev

9. po izvršenem vnosu se lahko preveri ustreznost vnešenih igralcev in sicer s klikom na gumb **Preveri vnešene podatke** - v kolikor pri kateremkoli vnosu igralca in njegovih podatkov obstaja napaka, aplikacija prikaže notifikacijo (pojavi se rdeči trikotnik s klicajem) z opisom napake:

- podvojene številke
- prepoved nastopa zaradi aktivne kazni
- opozorilo zaradi manjkajočega/nevalidnega zdravniškega potrdila
- premalo vnešenih igralcev (npr. če vnesemo samo 6 igralcev namesto minimalnega dovoljenega števila igralcev za pričetek tekme)

Postavi ekip

Prezvami igralce iz moštva

Št.	Igralec	G	K
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px;"> <input type="text" value="886"/> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 2px;">Brvar Urh Gregor 88889 <li style="padding: 2px;">Halilaj Arbenit 98884 <li style="padding: 2px;">Krofič Šmuc Tomas 98883 <li style="padding: 2px;">Čoper Jakob 88890 	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Izbira igralca"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>

Prezvami igralce iz moštva

Št.	Igralec	G	K
≡	<input type="text" value="Andrič Vjekoslav 55070"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Rokavec Mika Mario 69198"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Anđelković Milan 17675"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Barukčič Igor 44741"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Cerar Luka 51017"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Ivačić Aljaž 59324"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Jakovljevič Robi 57403"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Jazbec Rok 65933"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Karamatić Tin 116927"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Kovjenič Marko 56349"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
≡	<input type="text" value="Ejup Leo 85225"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>

slika9: primer ročnega vnosa igralca na osnovi registracijske številke (levo) in uporabe gumba »Prezvami igralce iz moštva« (desno); slednja prenese nabor igralcev, ki ga klubski uporabnik definira v klubskem profilu

10. vnos predstavnikov

- uradne osebe se preko izbirnih seznamov vnašajo na dnu prve strani zapisnika
- izbira se funkcije:
 - *glavni trener*
 - *tehnični direktor*
 - *pomočnik trenerja*
 - *športni direktor*
 - *trener vratarjev*
 - *predstavniki kluba*
 - *kondicijski trener*
 - *zdravnik*
 - *fizioterapevt (=dipl.)*
 - *vodja varnosti*
 - *maser*
- v spustnih seznamih se nahajajo samo osebe, ki jih uporabnik kreira v svojem klubskem profilu in ki so s strani tekmovalnega oddelka potrjeni na prijavnici v tekmovanje

11. potrditev vnešenih podatkov se izvede s klikom na gumb **Potrdi**

12. po kliku na **Potrdi** podatkov ni več možno urejati, prikažeta se dva nova gumba, status zapisnika pa se spremeni v **Dogodki**:

- **Prenos** - s klikom na ta gumb se na lokalni računalnik prenese PDF izpolnjenega prvega dela zapisnika, katerega podpišejo ustrezne odgovorne osebe
- **Uredi** - s klikom na ta gumb se vnešeni podatki zopet lahko urejajo

13. izpolnjevanje prvega dela zapisnika (predpriprava) pred tekmo je končana

Glavni trener		
Pomočnik trenerja		
Trener vratarjev		
Kondicijski trener		
Zdravnik		
Fizioterapevt		
Maser		
Uradni predstavnik kluba		
Tehnični vodja ekipe		
Športni direktor		
Vodja varnosti		

3.1 Potrjevanje predpriprave zapisnika

Ko uporabnik vnese vse potrebne podatke v predpripravo zapisnika, je potrebno predpripravo potrditi s klikom na gumb »Potrdi«. Skupaj s klikom na gumb »Potrdi« se v ozadju izvede preverba validnosti vnešenih podatkov in prikažejo ustrezne notifikacije.

Notifikacije ne blokirajo možnost nadaljnje izpolnitve zapisnika in so zgolj informativne narave – v vednost klubskemu uporabniku in uradnim osebam (sodnik in delegat).

Po potrditvi predpriprave se pojavijo trije gumbi:

- **prenos** – gumb za prenos PDF dokumenta predpriprave
- **pošlji predpripravo zapisnika** – v uporabi samo za 1SNL in 2SNL – s klikom na ta gumb se pošljejo podatki iz zapisnika k izvajalcu TV prenosa
- **uredi** – gumb za urejanje predpriprave zapisnika

Rodič Sašo (Maser)	Mohar Maučec Tina (Maser)
Klanjšek Franci (Vodja varnosti)	

Opomba

Sprememba osnovnih podatkov

3.2 Pošiljanje podatkov iz predpriprave na TV produkcijo

Gumb »Pošlji predpripravo zapisnika« je v uporabi samo za 1SNL, 2SNL in Pokal Slovenije – s klikom na ta gumb se pošljejo podatki iz zapisnika k izvajalcu TV prenosa. Uporabniki drugih tekmovanj lahko smatrate ta gumb kot irelevanten.

4. Izpolnjevanje zapisnika - drugi del zapisnika (po tekmi; vnos dogodkov)

Po odigrani tekmi se v zapisnik vnesejo dogodki na tekmi. Zapisnik se poišče v zavihku **Zapisniki** in klikne na gumb **Uredi zapisnik**. Na zapisniku se klikne na zavihek **Dogodki**, kjer se vnesejo vsi potrebni dogodki (če obstajajo):

- **REZULTAT**

- klik na gumb **Zadetek**
- prikaže se forma za vnos dogodka Zadetek, podatki se vnašajo po korakih:
 - Del igre - izbere se ustrezni del igre, v katerem je bil dosežen zadetek
 - Minuta - vnese se točna minuta, v kateri je bil dosežen zadetek
 - Moštvo - izbere se moštvo, ki je doseglo zadetek
 - Igralec - izbere se igravec, ki je dosegel zadetek
 - Avtogol - v kolikor se označi, da je moštvo A doseglo avtogol, se temu primerno izračuna rezultat
 - Kazenski udarec - izbira ali je zadetek bil dosežen iz enajstmetrovke, lahko se izbere tudi možnost neuspešno izvedene enajstmetrovke; za vsak zadetek je prednastavljena opcija Kazenski udarec:NE
 - vnos zadetka se potrdi s klikom na gumb **Potrdi**; potrditev ni možna, če niso izpolnjeni vsi podatki, sistem na to tudi opozori, v kolikor se potrdi neustrezno izpolnjena forma
 - preklic vnosa zadetka se prekliče s klikom na gumb **Prekliči**
 - opomba: zadetke se mora vnašati v kronološkem zaporedju, ker se rezultat tekme samodejno izračunava na osnovi vnešenih podatkov

Urejanje zapisnika

[Predpriprava](#) [Dogodki](#) [Poročilo delegata](#) [Zaključek](#)

Dogodki

Shrani

Arena Petrol, Celje
04.03.2017, 15:00
Nogometna zveza Slovenije, PRVA LIGA TELEKOM SLOVENIJE 16/17
23
Celje: Kalcer Radomlje

Vsi dogodki

Tip dogodka	Del igre	Minuta	Ekipa	Igralec	Ukrep	Zadetek
Novo: Zadetek						
Zadetek	Del igre 1. polčas	Minuta 46	Ekipa Kalcer Radoml	Igralec 4 Karamatić Tin	Avtogol 11m Ne	0 : 1 Potrdi Prekliči
<p>Menjava Zadetek Karton</p>						

Preveri vnešene podatke

• MENJAVE

- klik na gumb **Menjava**
- prikaže se forma za vnos dogodka Menjava, podatki se vnašajo po korakih
 - Del igre - izbere se ustrezni del igre, v katerem je bil dosežen zadetek
 - Minuta - vnese se točna minuta, v kateri je bila izvedena menjava
 - Moštvo - izbere se moštvo, ki je izvedlo menjavo igralca
 - Igralec - izbere se igralca, ki je izstopil iz igre
 - Igralec v igro - izbere se igralca, ki je vstopil v igro
 - vnos menjave se potrdi s klikom na gumb **Potrdi**; potrditev ni možna, če niso izpolnjeni vsi podatki, sistem na to tudi opozori, v kolikor se potrdi neustrezno izpolnjena forma
 - preklic vnosa menjave se prekliče s klikom na gumb **Prekliči**
 - že vnešeno menjavo se lahko uredi s klikom na gumb »**Uredi**« ob ustreznem zapisu

Urejanje zapisnika

Dogodki

[Predpriprava](#) [Dogodki](#) [Poročilo delegata](#) [Zaključek](#)

Shrani

Arena Petrol, Celje
04.03.2017, 15:00
Nogometna zveza Slovenije, PRVA LIGA TELEKOM SLOVENIJE 16/17
23
Celje:Kaloer Radomlje

Vsi dogodki

Tip dogodka	Del igre	Minuta	Ekipa	Igralec	Ukrep	Zadetek
-------------	----------	--------	-------	---------	-------	---------

Novo: Menjava

Menjava	Del igre	Minuta	Ekipa	Igralec	Igralec v igro	Potrdi	Prekliči
	1. polčas	35	Celje	2 Kous Žiga	16 Travner Jure	<input type="button" value="Potrdi"/>	<input type="button" value="Prekliči"/>

[Menjava](#) [Zadetek](#) [Karton](#)

[Preveri vnešene podatke](#)

- **KARTONI**

- klik na gumb **Karton**
- prikaže se forma za vnos dogodka Karton, podatki se vnašajo po koraki
 - Del igre - izbere se ustrezní del igre, v katerem je bil pokazan karton
 - Minuta - vnese se točna minuta, v kateri je sodnik pokazal karton;
 - Moštvo - izbere se moštvo igralca, kateremu je sodnik pokazal karton
 - Igralec - izbere se igralec, kateremu je sodnik pokazal karton
 - Kazen - izbere se ustrezen karton oziroma kazen, ki jo je izrekel sodnik
 - rumeni
 - drugi rumeni
 - rdeči
 - disciplinske zadeve
 - Prekršek - izbere se ustrezna šifra storjenega prekrška
 - v primeru izbire prekrška "*Drugo nešportno dejanje*" je obvezno vnesti tekst v polje **Opomba**, ki je spodaj
 - Opomba - obvezen vnos, v kolikor je izbrani tip prekrška "*Drugo nešportno dejanje*"
 - vnos kartona se potrdi s klikom na gumb **Potrdi**; potrditev ni možna, če niso izpolnjeni vsi podatki, sistem na to tudi opozori, v kolikor se potrdi neustrezno izpolnjena forma
 - preklic vnosa kartona se prekliče s klikom na gumb **Prekliči**

Vsi dogodki

Tip dogodka	Del igre	Minuta	Ekípa	Igralec	Ukrep	Zadetek
Novo: Karton						
Karton	Del igre 2. polčas	Minuta 23	Ekípa Celje	Igralec 15 Breol Amadej	Kazen Rumeni	Potrdi Preklic
					Prekršek 1 - brezobzirna igra	
					Opomba	

Menjava Zadetek Karton

slika13: prikaz vnosa kartona

Po končanem vnosu vseh dogodkov na tekmi se ustreznost vnosa lahko preveri s klikom na gumb **Preveri vnešene podatke**. V kolikor je vse pravilo in ustrezno izpolnjeno, se bo zraven vsakega zapisa na desni strani pojavila zelena kljukica, v nasprotnem pa znak za opozorilo - rdeči trikotnik s klicajem. Če se uporabnik z miško postavi na to ikono, se prikaže opis napake.

5. Zaključevanje in pošiljanje zapisnika na MNZ/NZS - vnos PIN števil

Po zaključenem vnosu podatkov v zavihkih *Predpriprava, Dogodki in Poročilo delegata*, uporabnik klikne na četrti zavihek **Zaključek**.

Pred zaključkom zapisnika je potrebno obvezno navesti tudi:

- čas zaključka tekme
- število gledalcev

5.1 Prekinjene tekme

V zavihku »Zaključek« lahko uporabnik po novem definira ali je šlo za prekinjeno oziroma neodigrano tekmo.

V kolikor je šlo za prekinjeno tekmo, ki se je začela in prekinila v določeni minuti, se označi polje »**Prekinjena tekma**« in vnese minuto prekinitve. V kolikor se tekma sploh ni začela, se označi isto polje in navede minuto 0.

Zaključek

Prekinjena tekma

Minuta prekinitve tekme

v primeru neodigrane tekma vpisati 0

slika14: vnos podatka o prekinitvi tekme

Pred vnosom PIN števil se lahko izvrši predogled PDF dokumenta s klikom na gumb **Predogled PDF** - na lokalni računalnik se shrani PDF dokument z vsemi dogodki, ki so bili navedeni v zapisniku. Tukaj se izvrši vnos kontrole osebnih PIN števil sodnika in/ali delegata.

- PIN številko vsaka odgovorna oseba vnese s klikom na gumb **Vnesite PIN**. Vnos PIN številke potrdi s klikom na gumb **V redu**.
- Po končanem vnosu PIN števil je potrebno klikniti na gumb Končaj. Status zapisnika se spremeni v **Končano**.
- Pojavi se gumb Pošlji/Potrdi - s klikom na ta gumb se zapisnik pošlje na MNZ/NZS in status zapisnika se spremeni v **Poslano**

Opozorilo: pred vnosom PIN števil uradnih oseb in pred pošiljanjem zapisnika dobro preverite pravilnost vseh na zapisniku vnešenih podatkov.

5.2 Kratek povzetek procesa izpolnjevanja zapisnika:

- prijava v sistem Regista registra.nzs.si*
- vstop v zapisnik.nzs.si*
- izbira tipa nogometa*
- samodejno ažuriranje podatkov o tekmah - preveriti ali so podatki ažurirani zgoraj desno*
- izbira tekme (tekmovanja in krog)*
- izbira tekme in vstop v zapisnik*
- izpolnjevanje prvega dela zapisnika (pred tekmo) in prenos PDF*
- izpolnjevanje drugega dela zapisnika (po tekmi) in prenos PDF*
- potrditev zapisnika s PIN številko sodnika in delegata in pošiljanje na NZS/MNZ:

 - PIN številke
 - KONČAJ
 - POŠLJI - v kolikor je zapisnik uspešno poslan, je zgoraj desno viden status »Poslano«*

Urejanje zapisnika

Predpriprava
Dogodki
Poročilo delegata
Zaključek

Poslano
Shrani

Arena Petrol, Celje
 04.03.2017, 15:00
 Nogometna zveza Slovenije, PRVA LIGA TELEKOM SLOVENIJE 16/17
 23
 Celje:Kalcer Radomlje

Zaključek

PIN številka Sodnik:
 PIN številka Delegat:

Prenos

Zapisnik je uspešno poslan.

© 2014. | 2017-02-22T09:51

slika15: prikaz obvestila o uspešni oddaji zapisnika in prikaz statusa poslanega zapisnika