

Informačný systém slovenského futbalu

Slovenský futbalový zväz (SFZ) založený v roku 1938 je so svojimi vyše 420 000 členmi najväčšou organizáciou na Slovensku. V rámci svojich štruktúr zabezpečuje pravidelnú športovú aktivitu prevažne mladých ľudí. Každý týždeň sa v mestách a obciach koná približne 5 000 súťažných stretnutí, ktoré sú priamo či nepriamo zastrešované SFZ.

Riešenie

TEMPEST nasadil v SFZ Informačný systém slovenského futbalu (ISSF). Jeho cieľom je automatizácia základných i podporných aktivít organizácie. Účelom ISSF je centralizácia údajov, elektronizácia a certifikácia procesov, ako aj zlepšenie kontroly a ekonomického riadenia futbalu. Súčasťou projektu bola analýza procesov, dodávka infraštruktúry a nastavenie prevádzky ISSF.

Výhody

- automatizácia základných i podporných aktivít organizácie
- vysoká dostupnosť, integrita a transparentnosť údajov
- zefektívnenie, sprehľadnenie a certifikácia procesov
- ekonomickejší a kontrolovanejší spôsob riadenia organizácie
- zvýšenie transparentnosti a zavedenie kontroingu naprieč zložkami futbalu, futbalovými organizáciami alebo organizáciami spadajúcimi pod SFZ, prípadne futbalovými zväzmi, futbalovými klubmi a pod.
- zavedenie osobnej zodpovednosti za každé rozhodnutie
- zlepšenie informačného servisu pre laickú i odbornú verejnosť

Pôvodný stav

Slovenský futbal je organizovaný v niekoľkých zväzoch, ktorých činnosť riadi a koordinuje SFZ. SFZ chýbal však akýkoľvek nástroj na kontrolu a riadenie ich činnosti. Každý zo zväzov mal svoju vlastnú evidenciu, pravidlá a svoje procesy. To malo za následok chýbajúce a duplicitné dáta, nejednoznačnosť, nekonzistentnosť či netransparentnosť v organizácii slovenského futbalu.

Zároveň SFZ chýbala jednotná a spoločná databáza klubov a hráčov, ktorá by obsahovala všetkých členov slovenského futbalu. Napriek tomu, že istá miera evidencie existovala v pôvodnom databázovom systéme, bola nekonzistentná, chýbali kompletne dáta a počet užívateľov bol značne obmedzený. Procesy v organizácii boli zdĺhavé a založené prevažne na princípe vyplňania a podpisovania papierových formulárov.

Zadanie

Hlavným cieľom projektu bola optimalizácia procesov a zavedenie moderného a užívateľsky komfortného systému pre všetky zložky slovenského futbalu.

V jednej centralizovanej aplikácii bolo potrebné vyriešiť všetky základné procesy (registrácie, transfery, žiadosti a podania na komisie), ako aj ekonomické požiadavky. Zavedením systému dosiahol SFZ vo všetkých svojich organizáciách transparentnosť a zjednodušenie riadenia i kontroľingu. SFZ zároveň dosiahol vysokú mieru elektronizácie a efektivity pri jednoznačnej osobnej zodpovednosti za každé rozhodnutie.

Projekt

Súčasný systém umožňuje nezávisle publikovať jedny dáta naprieč viacerými platformami, ako sú napr. mobilné aplikácie, TV aplikácie, web stránky, overovanie členstva v SFZ a iné služby. ISSF priniesol aj verejnú kontrolu informácií, a to prostredníctvom verejného portálu (www.futbalnet.sk), ako aj kvalitný, overený a rýchly výsledkový servis. ISSF zároveň obsahuje prípravu integrácie na informačný systém Národného športového centra (pre export údajov ISSF).

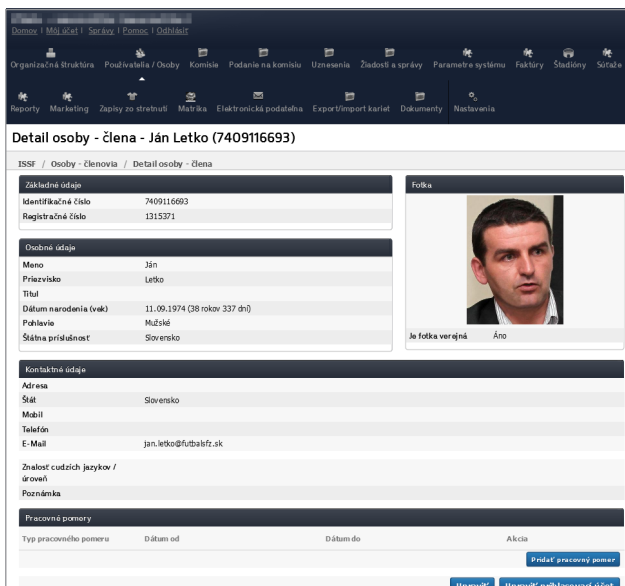
Informačný systém v plnej miere poskytuje nasledovné služby:

- centrálna evidenciu (matriky) osôb, hráčov, trénerov, delegátov, rozhodcov, pozorovateľov rozhodcov, a funkcionárov pôsobiacich v slovenskom futbale
- procesy zamerané na riadenie, priebeh a vyhodnocovanie súťaží, tvorbu elektronických zápisov zo stretnutí, on-line výsledkový servis a pod.
- elektronizácia procesov (elektronické transfery, elektronické procesy pre vydávanie preukazov a pod.)
- ekonomická agenda (mesačná zberná fakturácia pre viac ako 1 900 organizácií)
- tlač a distribúcia registračných preukazov
- verejný portál, webová aplikácia (www.futbalnet.sk), ktorá poskytuje základné informácie o výsledkoch, súťažiach, hráčoch, kluboch, tréneroch a pod.

Centrálna evidencia (matriky)

Matrika predstavuje evidenciu základných entít v systéme slovenského futbalu. Základným predpokladom informačného systému bolo nahradiť zastaranú papierovú evidenciu elektronickou verziou. V súčasnosti predstavuje neoddeliteľnú súčasť dennej agendy každého pracovníka v slovenskom futbale. Všetky typy záznamov v rámci matriky je možné prehľadávať a zobrazovať v rôznych prehľadoch a formách. Medzi základné entity v centrálnej evidencii zaraďujeme:

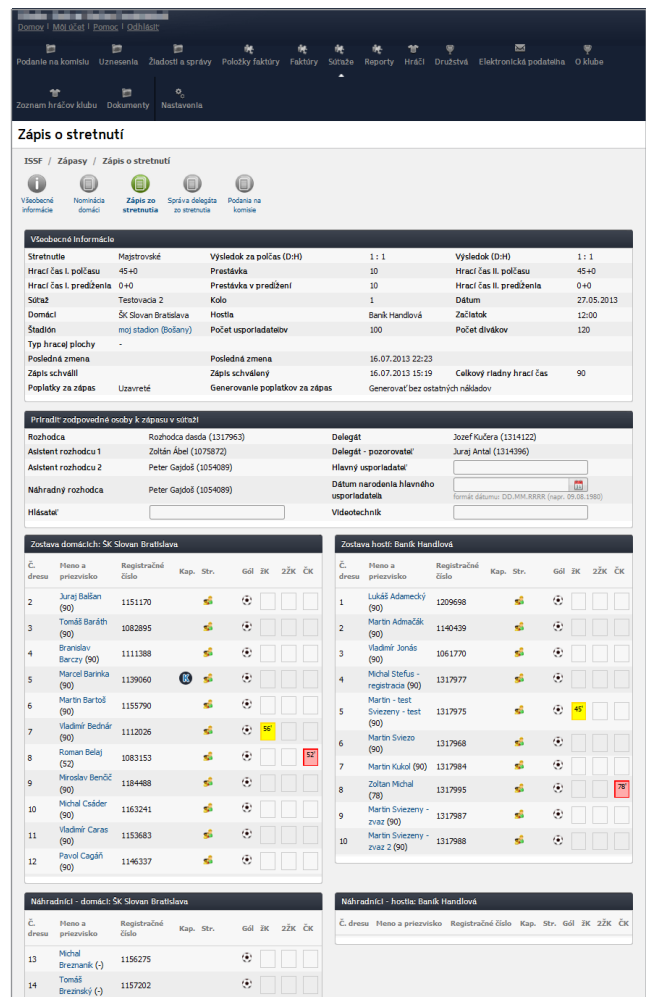
- osoby (jednoznačná identifikácia športovca, transparentnosť a možnosť vyvodzovania dôsledkov)
- hráči (evidencia, väzba na odohraté zápasy, štatistiky zo zápasov, presuny medzi klubmi, trénerské či funkcionárske pôsobenie)
- tréneri
- rozhodcovia
- delegáti, pozorovatelia rozhodcov (vo veľkej miere sa podieľajú na organizovaní a vyhodnocovaní zápasov)



Obrázok 1: Detail člana



Obrázok 3: Registračný preukaz (príklad)

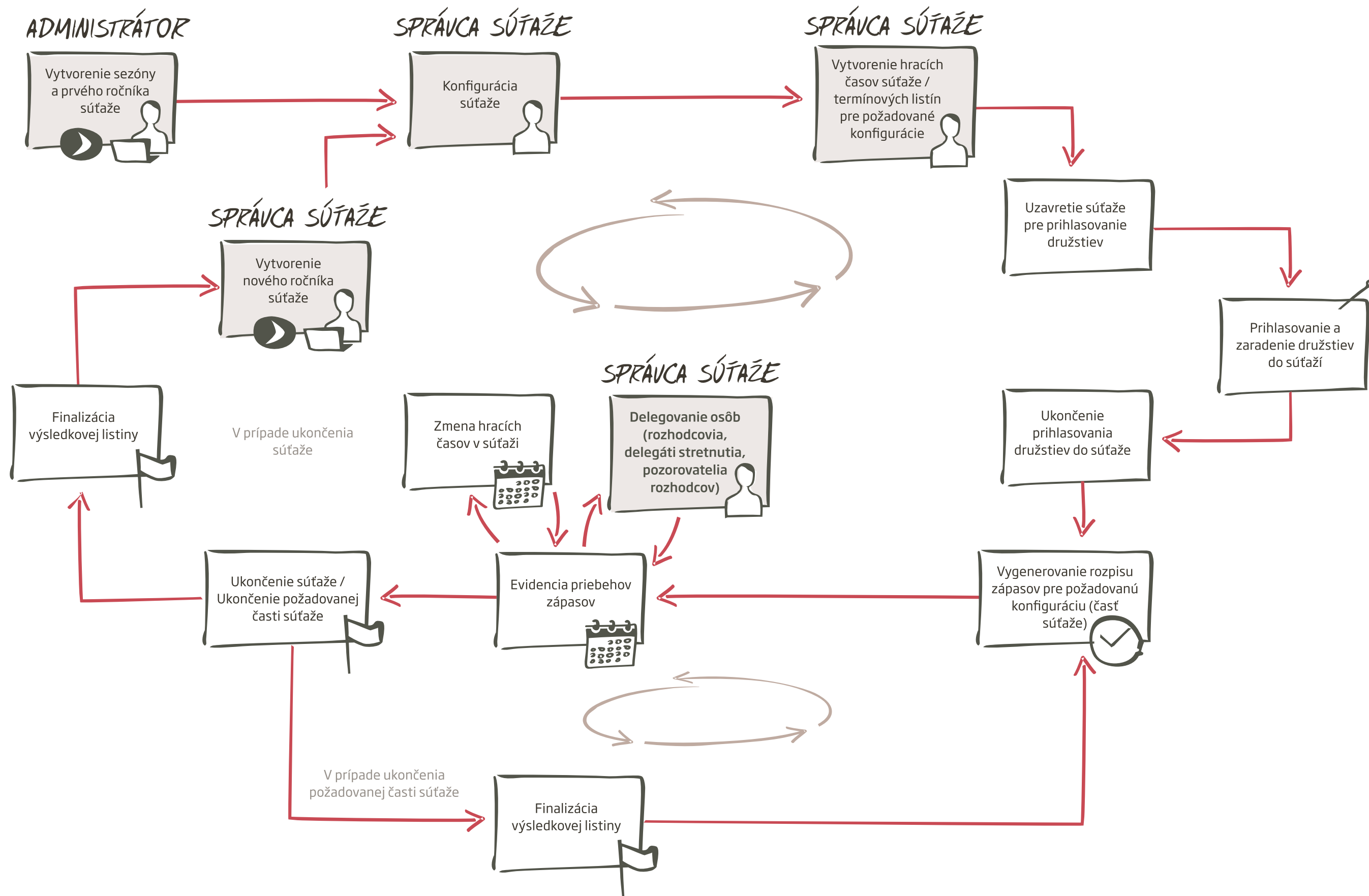


Obrázok 2: Zápis o stretnutí

Procesy zamerané na priebeh a vyhodnocovanie súťaží

Životný cyklus súťaže pozostáva z viacerých komplexných krokov a pokrýva všetky administratívne procesy pre priebeh súťaže. Súťaže trvajú 1 sezónu (jesenná a jarná časť). Víťaz sezóny (družstvo s najvyšším počtom bodov po odohraní všetkých zápasov) postupuje do súťaže vyššej úrovne, družstvo s najnižším počtom bodov vypadáva a zostupuje do súťaže nižšej úrovne. Sezóna vo futbale pozostáva z niekoľkých základných fáz:

- vytvorenie sezóny
- prihlasovanie družstiev
- potvrdenie prihlásených družstiev
- vytvorenie alebo aktualizácia sezónnych súpisiek
- vygenerovanie rozpisu zápasov
- samotné zápasy (štatistiky, evidencie a iné)



Obrázok 4: Schéma priebehu súťaže

Evidencia udalostí v stretnutí (zápis o stretnutí)

Evidencia udalostí v rámci stretnutia začína od zaevidovania zápasu, teda od vygenerovania termínu, kedy sa stretnutie odohrá. Následne pokračuje vytváraním nominácií a evidovaním udalostí počas stretnutia (evidencia strelených gólov, pokutových kopov, udelení trestov a pod.) a končí uzavretím zápisu o stretnutí.

Elektronizácia ostatných procesov

V rámci informačného systému sú digitalizované najdôležitejšie procesy:

- proces plne elektronickej základnej registrácie hráča
- proces prestupov a hosťovaní hráčov – presuny hráčov medzi klubmi
- proces plne elektronickeho schvaľovania transferov hráčmi a klubovými manažérmi
- proces tvorby a aplikácie rozhodnutí orgánov zväzov – predovšetkým disciplinárnej komisie – a z týchto rozhodnutí vyplývajúcich trestov a ich automatická aplikácia na prebiehajúcu súťaž (sezónu)
- proces tvorby a distribúcie hráčskych, trénerských a rozhodcovských preukazov

Transfer hráča

Transfer hráča predstavuje proces v rámci ISSF, ktorým sú zabezpečené rýchle a transparentné úkony prestupu, opakovaného prestupu, hosťovania alebo ukončenia hosťovania hráča. Všetky údaje o celom procese transferu a jeho aktuálnom stave sú zároveň k dispozícii aj vo Verejnom registri SFZ.

1. *Klub A* v rámci ISSF vyplní elektronický formulár so žiadosťou o transfer hráča.
2. Hráč, ktorého sa transfer týka, dostane notifikáciu s požiadavkou na potvrdenie. Hráč môže tento transfer schváliť alebo zamietnuť.
3. *Klub B* dostane následne notifikáciu o žiadosti na transfer. Po vyplnení všetkých potrebných údajov v ISSF môže transfer tiež schváliť alebo zamietnuť.
4. Po schválení *Klubom B* dostane príslušná matrika notifikáciu so žiadosťou na potvrdenie transferu. Zodpovedný pracovník príslušnej matriky po splnení všetkých podmienok transfer definitívne schváli alebo zamietne.
5. Po schválení príslušnou matrikou systém vygeneruje poplatok na zaplatenie, ktorý hradí *Klub A* žiadajúci o transfer.

Prestupy a hosťovania

Hráči nepôsobia celú aktívnu kariéru v jedinom klube – môžu medzi klubmi prestupovať (trvalý presun), alebo byť vysielaní na hosťovanie (dočasný presun). Celý proces pozostáva z niekoľkých krokov realizovaných rôznymi aktérmi, pričom každý krok je reprezentovaný vygenerovanou úlohou, ktorá musí byť vyriešená v požadovanom termíne.

Forma generovania úloh na používateľov je využívaná vo všetkých zrealizovaných procesoch. Naše riešenie prinieslo do spoločnosti transparentnosť (napr. pri udeľovaní a platení poplatkov), osobnú zodpovednosť (napr. pri povoľovaní prestupov a hosťovaní). Transparentnosť sa preniesla súčasne do ekonomiky v slovenskom futbale, nakoľko sa pristúpilo k mesačnej fakturácii. Mesačne sú všetky poplatky prislúchajúce zväzom a klubom zoskupované do mesačných zberných faktúr, ktoré sú v digitálnej forme zasielané príslušným právnickým subjektom. Faktúry sa následne automaticky prenášajú do účtovného systému, kde čakajú na úhradu. Po úhrade je faktúra rovnako označená aj v našom informačnom systéme.

Tvorba a distribúcia registračných kariet

Systém zabezpečuje aj proces pre spracovanie žiadostí, tlače a distribúcie registračných kariet.

Verejný register - verejný generovaný portál

Verejný register (FutbalNET) predstavuje samostatnú aplikáciu, ktorá poskytuje verejnosti základné informácie o hráčoch, kluboch, tréneroch a pod. Takisto sú dostupné informácie o výsledkoch zápasov, súťažiach a tabuľkách. FutbalNET je online aktualizovaný priamo z ISSF a dostupný pre verejnosť na www.futbalnet.sk.

Využívanie služby

Systém ISSF je využívaný organizáciou SFZ a 44 zväzmi riadiacimi slovenský futbal. Obsahuje 3 úrovne riadenia (Centrálna úroveň SFZ, Regionálna úroveň SFZ a Oblastná úroveň SFZ) a množstvo matrik osôb, ktoré sú geograficky organizované po celom Slovensku.

Systém ISSF využívajú v súčasnosti kluby (viac ako 1 900), matrikári, ekonomickí pracovníci, osoby, hráči (viac ako 380 000), tréneri, delegáti, delegáti pozorovatelia, rozhodcovia a funkcionári pôsobiaci v slovenskom futbale. Systém ISSF má aj verejný portál pre potreby publikovania informácií a komunikácie s verejnosťou.

Riešenie ISSF bolo zároveň vybudované na cloudových technológiách, ktoré priniesli okrem zníženia prevádzkových nákladov aj zvýšenie SLA parametrov pri prevádzke celého systému.

Záver

Pokiaľ ide o technologickú a funkčnú stránku, naše riešenie splnilo požiadavky zadávateľa a tvorí základ pre ďalšie rozširovanie. Je univerzálne a použiteľné pre podobné zväzy. Je škálovateľné a spĺňa vysoké kvalitatívne požiadavky na vývoj a dodávku informačného systému.

Z pohľadu dosiahnutia hlavného cieľa, splnenia požiadaviek zadávateľa na funkčnosť, technológiu, plán a rozsah, bol projekt vyhodnotený ako celkovo úspešný. Dôležitým atribútom pri hodnotení tohto cieľa bola aj pozitívna spätná väzba od koncových užívateľov systému, hladký roll-out, rozsah funkčných zmien a prevádzkových procesov, ako aj záujem iných organizácií o takýto projekt. Dosiahnutie tohto cieľa je zároveň potvrdením vhodnosti zvolenej metodiky projektového riadenia.

Systém ISSF si vyslúžil nezávislé uznanie aj od predstaviteľov FIFA, ktorí ocenili najmä komplexnosť systému, krátky čas realizácie a nábehu systému, či dosiahnuté výsledky. ISSF je dnes inšpiráciou aj pre ďalšie športové zväzy.

„Projekt ISSF posunul každodennú agendu a prezentáciu slovenského futbalu do modernej prítomnosti. Vyriešil dlhodobé neriešené problémové oblasti spracovávania základnej agendy, ekonomiky a poskytol nové možnosti pre marketing a obchod. Nasadená platforma prináša denne zjednodušenie práce nielen stovkám klubov, ale aj zväzom a širokej laickej a odbornej verejnosti,“ komentuje projekt Ján Letko, riaditeľ informatiky SFZ.

„Projekt Informačného systému slovenského futbalu prispeje nielen k automatizácii procesov organizácie, ale aj k ich zefektívneniu, transparentnosti a zrýchleniu. Vďaka kvalitnej spolupráci tímov na oboch stranách je možné napriek zložitosti a náročnosti projektu vidieť prínos ISSF už dnes. Sme radi, že sa môžeme aj touto formou podieľať na rozvoji slovenského futbalu prostredníctvom informačných technológií,“ komentuje úspech TEMPEST-u Peter Pongráč, Key Account Manager spoločnosti TEMPEST.

TEMPEST a.s.
GBC IV
Galvaniho 17/B
821 04 Bratislava 2
Slovenská republika

Tel.: +421 2 502 67 111
Fax: +421 2 502 67 100

info@tempest.sk
www.tempest.sk

 **Tempest**
I T m a k e s s e n s e