

# Elektronische Resultaterfassung

(Gültig ab 1. Mai 2022)

## Allgemeines

### Ausgangslage

Die Eingabe der Mannschaften, Spieler und des betreuenden Umfeldes (Staff) erfolgt vor der Meisterschaft in einem separaten Modul durch die Webmasters der für die Spielklasse qualifizierten Vereine bzw. Mannschaften und zwar nach der Freigabe durch den Webmaster von Swiss Faustball.

Die Erfassung des Spielplans bzw. der Runden, der Anzahl Gewinnsätze (Qualifikation/Final4 unterschiedlich), Spielorte und der Spielpaarungen erledigen der Webmaster SF sowie der Liga-Verantwortliche von SF, der dann auch das Spielberichtsblatt als Excel-Sheet generiert und als PDF verschickt. Beide Module sind bereits in Betrieb.

Ab der Feldsaison 2022 sollen die Resultate der NLA Männer durch die Anschreiber mit dem Modul ‚Elektronische Resultaterfassung‘ – in einer ersten Phase noch parallel zum physischen Spielbericht – elektronisch erfasst werden.

### Allgemeine Bemerkungen

Wer ein physisches Spielblatt fehlerfrei und vollständig ausfüllen kann, findet sich mit dem elektronischen Resultaterfassungstool rasch zurecht. Die Bedienung ist praktisch identisch, mit folgenden Ausnahmen:

- Einstieg bzw. Login
- Spielerliste: Spielermutation bzw. –neuerfassung
- Spiel freigeben (Startknopf drücken)
- Korrekturen bei den Gutpunkten (Unterschied zwischen „verschieben“ und „löschen“ beachten)
- Kontrolle nach jedem Satz (ist ein Satz einmal definitiv abgeschlossen, ist dort keine Eingabe mehr möglich!)
- Abschluss nach der (letzten) Unterschrift des Schiedsrichters

*Bitte beachtet diese sechs Punkte in der folgenden Bedienungsanleitung mit grösster Sorgfalt!*

### Technische Voraussetzungen

- Internetzugang via WLAN in der Halle bzw. auf dem Sportplatz oder WLAN-Access Point (Hotspot) oder mobiler Hotspot oder Tablet mit SIM-Karten-Slot
- Tablet oder Laptop mit Touchscreen

## Schritt I: Login

- URL: <http://swissfaustball.ch/contao/>
- Benutzer: **fako**
- Passwort: **resultate**

Contao Open Source CMS 3.4



Anmelden bei Swiss Faustball

Benutzername	<input type="text" value="fako"/>
Passwort	<input type="password" value="....."/>
Backend-Sprache	<input type="text" value="Standard"/>
	<input type="button" value="Anmelden"/>

## Schritt II: Einstieg

1 „Spiele“ anklicken

2 Kategorie wählen

3 Button  anklicken  
(Die ausgewählte Kategorie anwenden)

4 Spiel suchen

5 Icon  anklicken

## Schritt III: Lasche „Administration“

### Start

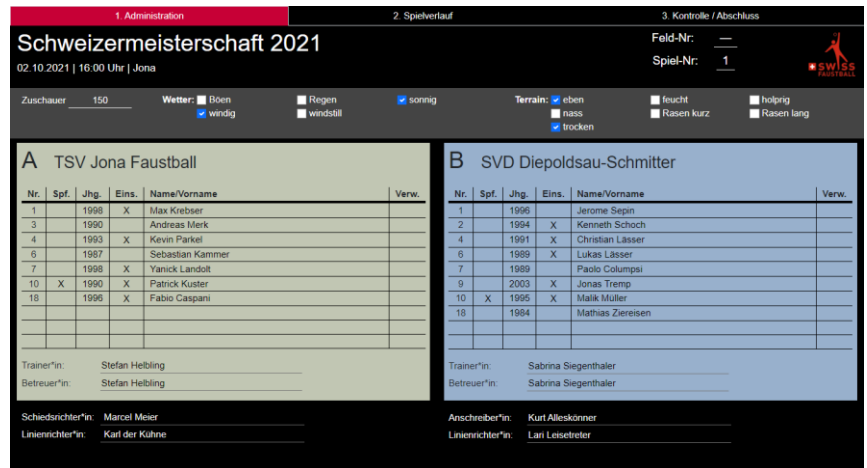
- Lasche ist beim Einstieg aktiv
- Es werden aus der SF-Datenbank angezeigt:
  - Datum / Zeit / Spielort
  - Spiel-Nr.
  - Spieler und Staff der Mannschaften A + B

### Spielerliste

- Physisches Spielberichtsformular durch Schiedsrichter mit den Coaches prüfen und Starting Five eintragen lassen
- Physisches Spielberichtsformular entgegennehmen
- Fehlt im System ein Spieler, geht bei einem Klick in das erste freie Feld in der Spalte „Name/Vorname“ ein Fenster auf, wo die Angaben eingetragen werden können
- Sind Angaben unkorrekt, auf den Spieler klicken, Fenster geht auf, Korrektur kann vorgenommen werden
- In beiden Fällen mit „Speichern“ oder „Abbrechen“ verlässt man das Fenster wieder

### Starting Five

- Die Starting Five ankreuzen (Klick in die Spalte „Eins.“)
- Sind bereits fünf Spieler angekreuzt, ist aber einer fälschlicherweise eingetragen: bei diesem Spieler in das Feld der Spalte „Eins.“ klicken. Das Kreuz verschwindet und es kann ein anderer Spieler angekreuzt werden



### Spielleitung

Schieds- und Linienrichter sowie Anschreiber eintragen



### Allgemeine Verhältnisse

Zuschauerzahl, Wetter- und Bodenverhältnisse ankreuzen (Mehrfachwahl zulässig)

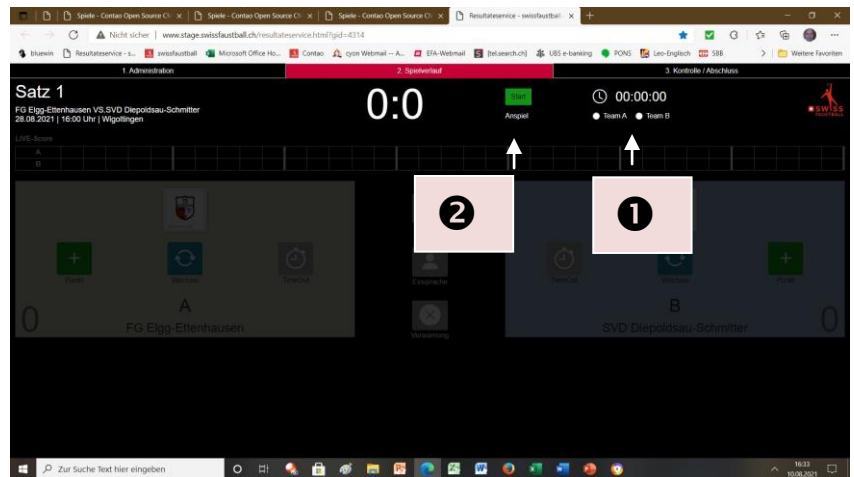


## Schritt IV: Lasche „Spielverlauf“

### Spielbeginn

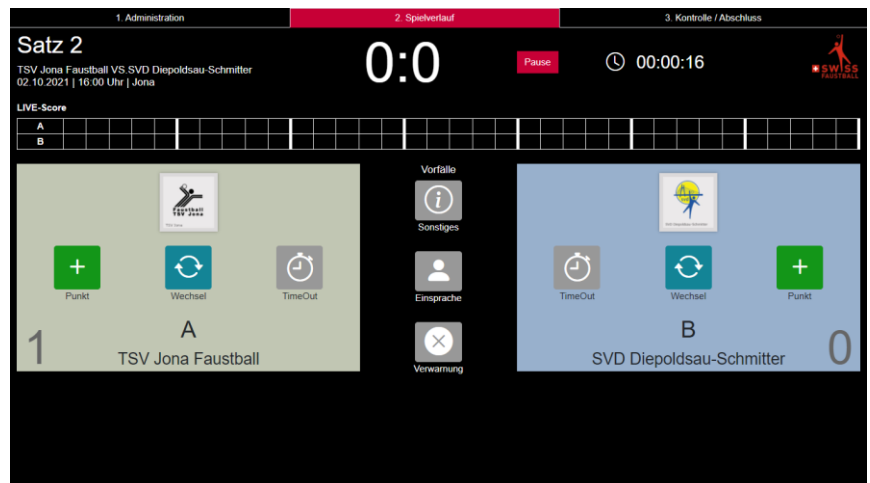
Vor Spielbeginn Lasche „Spielverlauf“ oben Mitte anwählen

- Team, welches Anspiel hat, anklicken
- Grünen Startknopf anklicken



### Spielverlauf

- Je nach Spielverlauf bei einem Punkt das grüne Plus entweder beim Team A bzw. Team B anklicken
- Korrekturen:
  - Punkt der falschen Mannschaft gutgeschrieben: In das leere Feld unter- oder oberhalb der Fehleingabe klicken, Fehler wird automatisch korrigiert (auch allfällige Folgepunkte)
  - Punkt ist falsch und muss gelöscht werden (z.B. bei Wiederholung der letzten Angabe): entsprechendes Ziffern-Feld anklicken. Ein kleines Fenster mit der Frage: „Punkt wirklich löschen?“, erscheint. Entweder „OK“ oder „Abbrechen“ anklicken. Bei „OK“ wird die Zahl gelöscht



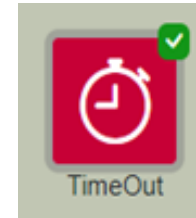
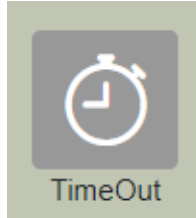
**Wechsel**

- Bei einem Spielerwechsel bei der entsprechenden Mannschaft den Button „Wechsel“ anklicken
- Es öffnet sich ein Fenster, bei dem man den austretenden und eintretenden Spieler auswählen kann



**Timeout**

- Bei einem Timeout bei der entsprechenden Mannschaft den Button „Timeout“ anklicken
- Danach wechselt der Button die Farbe
- Wird der Button irrtümlich angeklickt, kann er mit einem weiteren Klick (es öffnet sich ein Bestätigungsfenster) wieder reaktiviert werden



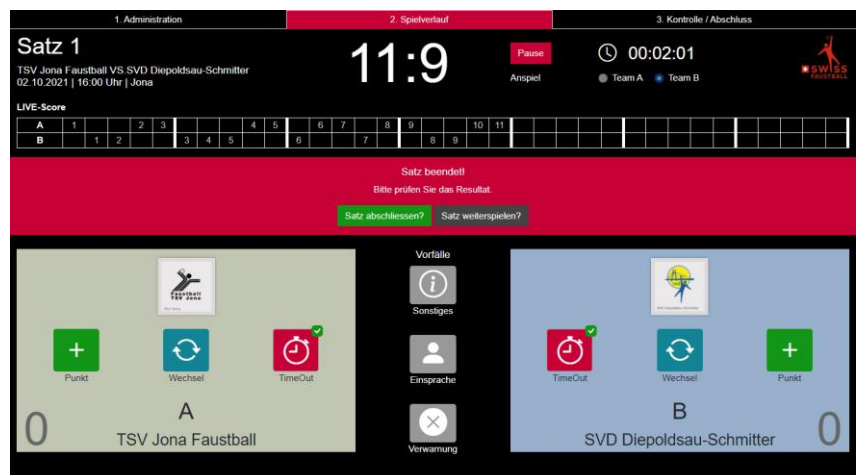
**Vorfälle**

- Bei einer **Verwarnung** entsprechenden Button „Verwarnung“ anklicken. Ein Fenster geht auf. Bei der entsprechenden Mannschaft den betroffenen Spieler anwählen. Im Feld „Notiz“ beschreiben. Speichern.
- Bei einer **Einsprache** die entsprechende Mannschaft anwählen und die Einsprache festhalten. Speichern.
- Unter „**Sonstiges**“ den Vorfall beschreiben (z.B. Unfall, Spielunterbruch). Speichern.



**Satzende**

- Bei Satzende wird automatisch ein roter Balken eingeblendet mit der Aufforderung, das Resultat noch einmal zu prüfen
- Wenn ein Fehler entdeckt wird, schwarzen Button „Satz weiterspielen?“ anwählen. Der Satz wird wieder eingeblendet und Korrekturen können angebracht werden
- Wenn alles in Ordnung ist, grünen Button „Satz abschliessen?“ anklicken
- Ist alles in Ordnung, werden wie im 1. Satz wieder zwei leere Resultatanzeigefelder eingeblendet
- Erneut grünen Startknopf anklicken und wie vorher weiterfahren

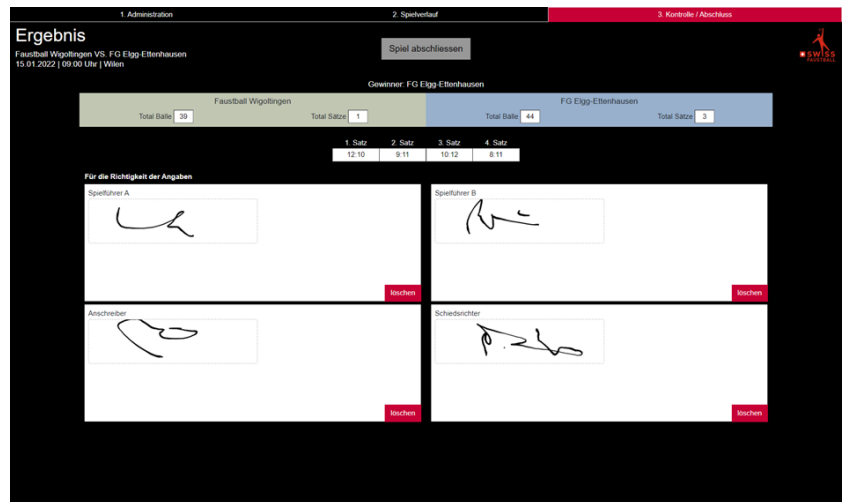


## Schritt V: Lasche „Kontrolle / Abschluss“

### Spielende

- Bei Spielende die Lasche „Kontrolle/Abschluss“ anwählen
- Sätze und Sieger überprüfen
- Ist alles in Ordnung, alle unterschreiben lassen (Schiedsrichter zuletzt!)
- Den Schiedsrichter den grünen Button „Spiel abschliessen“ anklicken lassen**

Sind nicht alle Unterschriftenfelder ausgefüllt, kommt eine entsprechende Fehlermeldung und man kann nicht abschliessen



## Fragen

Bei Fragen technischer Natur stehen zur Verfügung:

➤ Max Meili

[meili@swissfaustball.ch](mailto:meili@swissfaustball.ch)

Mobil 079 219 97 21

➤ Josef Andolfatto

[andolfatto@swissfaustball.ch](mailto:andolfatto@swissfaustball.ch)

Mobil 079 635 89 79