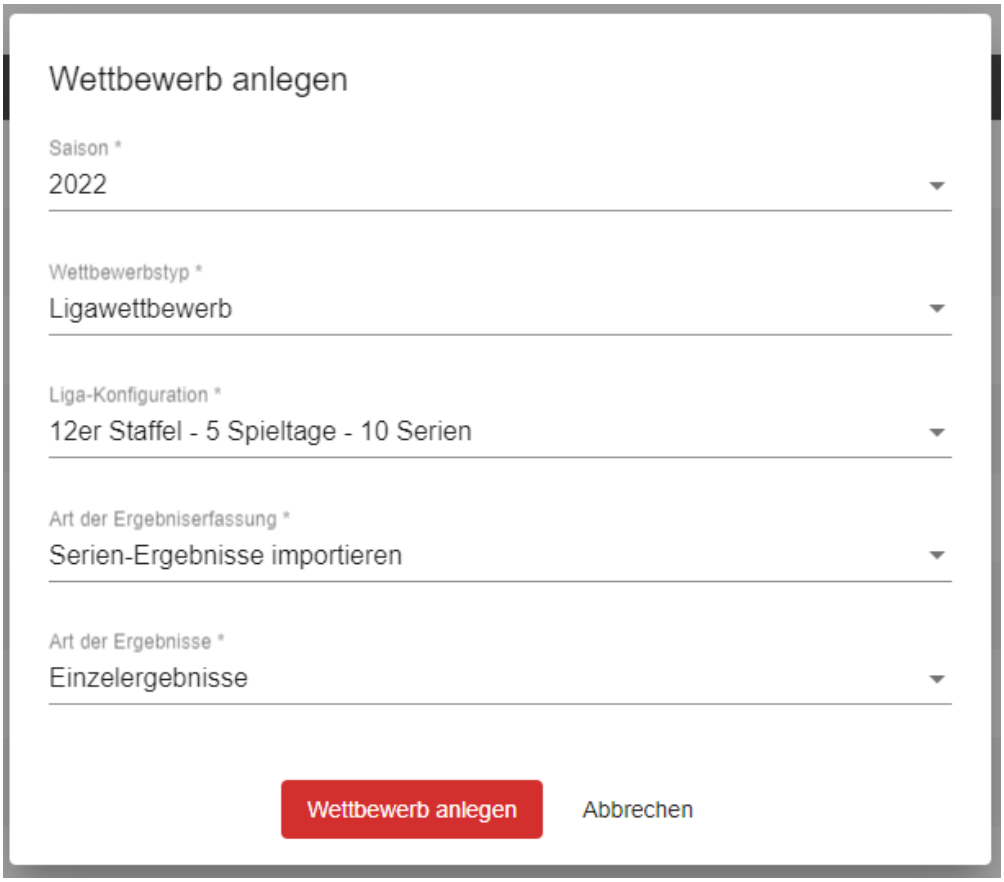
Ligawettbewerb - vorläufige Ergebnisse eintragen

- Vorbereitung für die Erfassung von vorläufigen Ergebnissen (Ohne ELLI)
- Vorläufige Ergebnisse im Ligaspielbetrieb erfassen

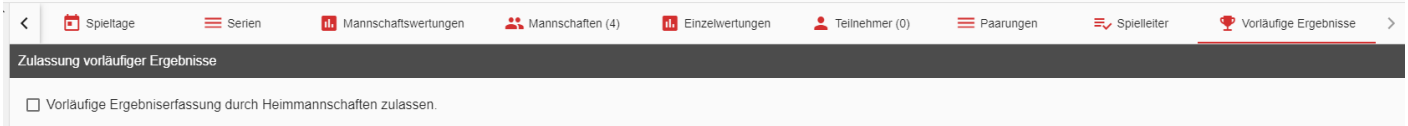
Vorbereitung für die Erfassung von vorläufigen Ergebnissen (Ohne ELLI)

In einem Ligawettbewerb, kann der Spielleiter die vorläufige Ergebniserfassung aktivieren. Dadurch können die dezentralen Spielorte nach jeder Serie die Ergebnisse eintragen, damit diese zeitnah den Interessierten im SkatGuru und auf den Webseiten des DSkV sowie der angeschlossenen Verbände zur Verfügung stehen.

Dazu wird ein Ligawettbewerb angelegt und als "Art der Ergebniserfassung" muss "Serien-Ergebnisse importieren" mit "Einzelergebnissen" ausgewählt werden:



Bei dieser Auswahl gibt es einen neuen Reiter "Vorläufige Ergebnisse" am rechten Ende der oberen Menüzeile:



Nachdem der Haken gesetzt wurde, werden die Funktionscodes sichtbar:

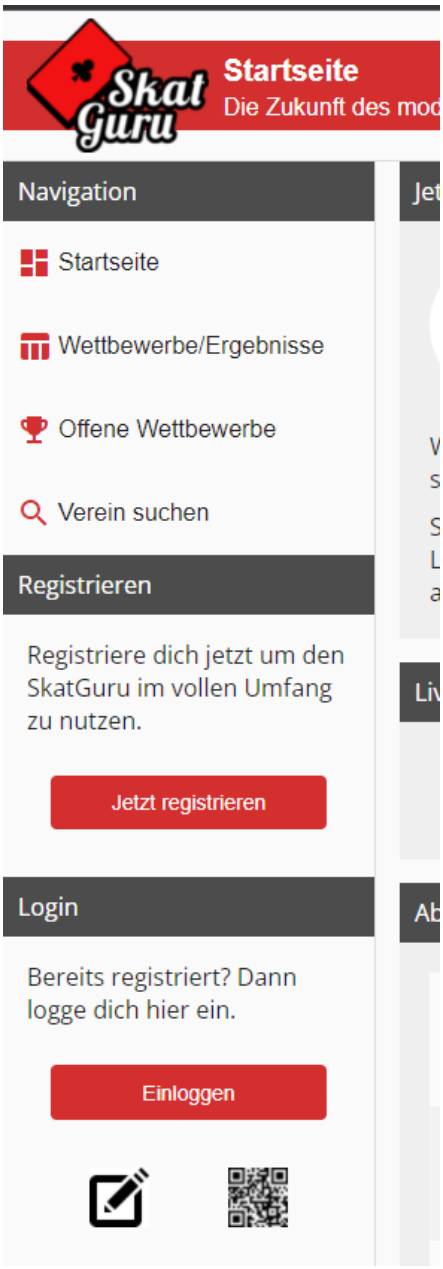
Spieltag	Spielort	Funktionscode
1	1	QA4QQWK (Neu generieren)
2	1	XFH3PAS (Neu generieren)
3	1	D58RHNN (Neu generieren)
4	1	WLG89BV (Neu generieren)

Diese Funktionscodes können an den Verantwortlichen des jeweiligen Spielortes übermittelt werden. Es sollten nicht alle Funktionscodes an alle Spielorte gesendet werden.

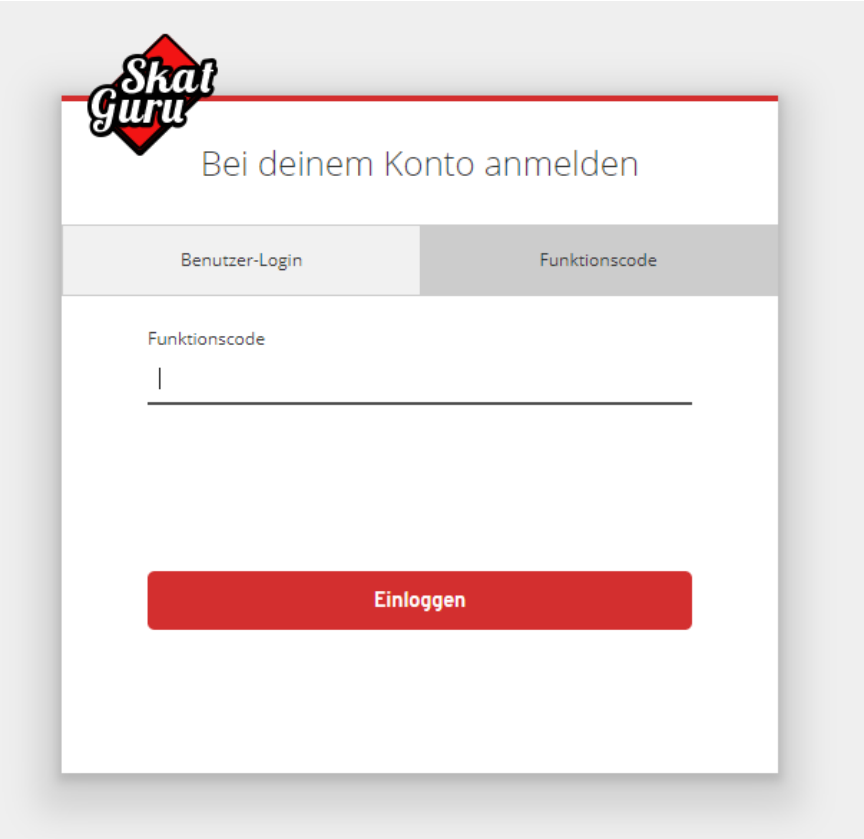
Vorläufige Ergebnisse im Ligaspielbetrieb erfassen

Der Staffelleiter versendet die Funktionscodes an die jeweilige Heimmannschaft.

Die Verantwortlichen der Heimmannschaft gehen auf https://app.skatguru.de und können dort ohne sich einzuloggen oder sich zu registrieren über den Funktionscode anmelden. Dazu ist auf der linken Seite im Menü ganz unten das folgende Symbol anzuklicken:

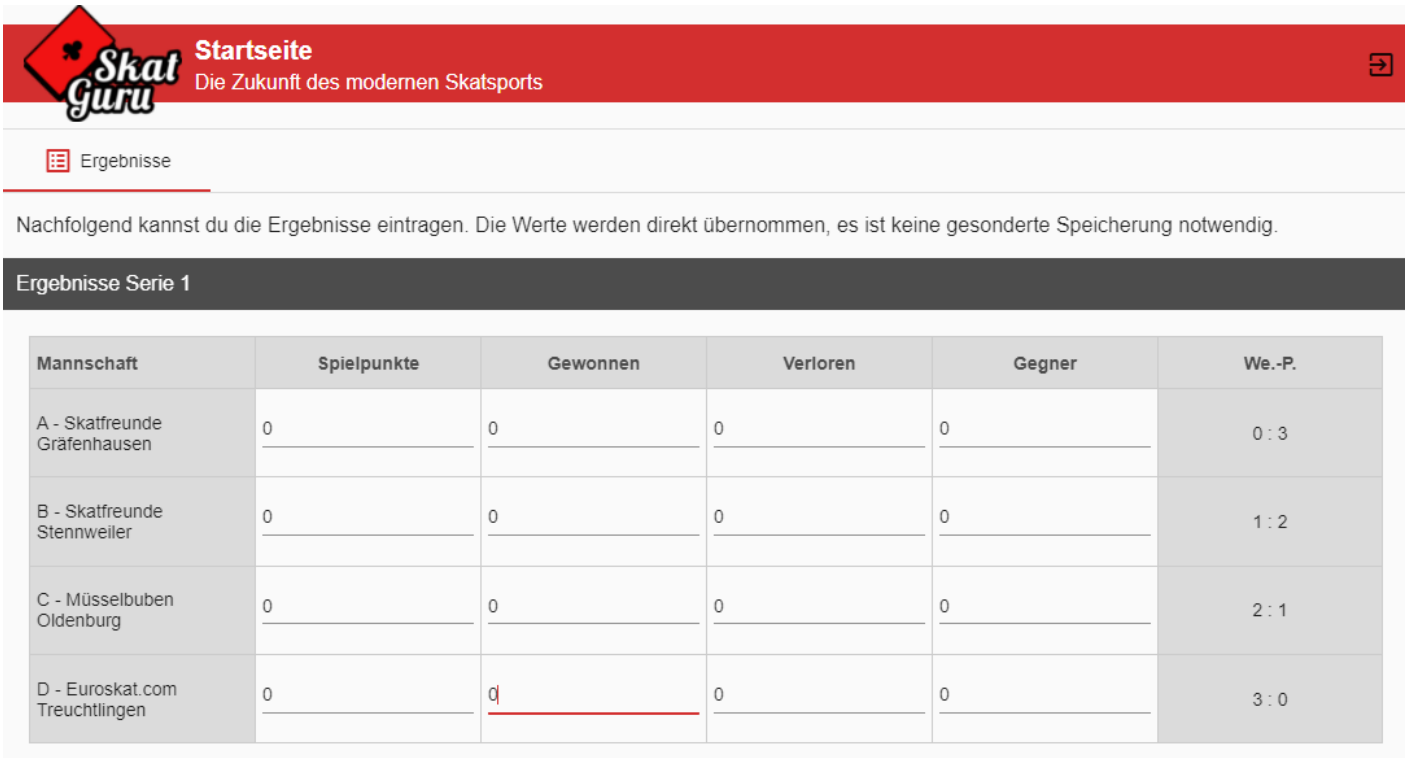


Dort kann der erhaltene Funktionscode eingetragen werden:



Die vorläufigen Ergebnisse können erst am Spieltag eingetragen werden.

Wenn das Spieltagsdatum erreicht ist, können folgende Daten erfasst werden und stehen direkt an den entsprechenden Stellen im SkatGuru und auf den Webseiten des DSkV zur Verfügung:



Bis der Spielleiter die finalen Ergebnisse importiert, sind die Ergebnisse bei der Veröffentlichung als vorläufig gekennzeichnet:

Nachdem alle Ergebnisse eingetragen wurden, kann sich über das folgende Symbol abgemeldet werden: