Ligawettbewerb - Dezentrale Spieltage

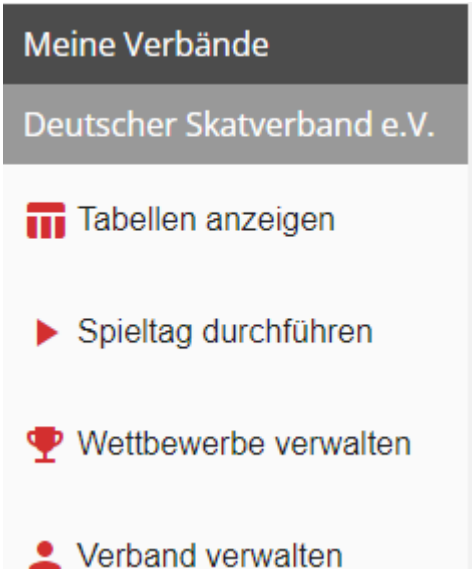
- Ligawettbewerb - Dezentrale Spieltage Funktionscodes vorbereiten (Staffelleiter)
- Ligawettbewerb - Dezentrale Spieltage freigeben (Staffelleiter)
- Ligawettbewerb - Dezentrale Spieltage durchführen (Heimmannschaft)

Ligawettbewerb - Dezentrale Spieltage Funktionscodes vorbereiten (Staffelleiter)

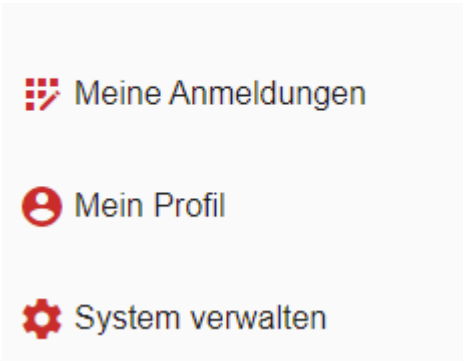
Wenn im Ligaspielbetrieb ein oder mehrere Spieltage dezentral durchgeführt werden, also ein Spieltag an mehreren Spielorten gleichzeitig stattfindet, kann der Staffelleiter jedem Spielort-Verantwortlichen, in der Regel ist das die Heimmannschaft, die benötigten Funktionscodes / QR-Codes erzeugen und zur Verfügung stellen.

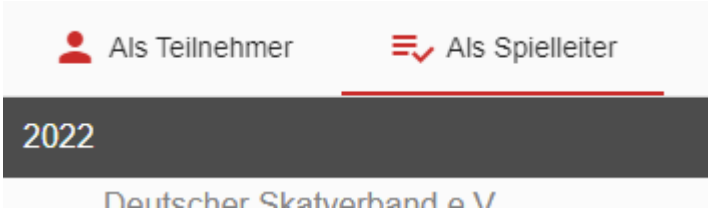
Mit diesen Funktionscodes können die einzelnen Spielorte vor Ort die benötigten Tätigkeiten ausführen, die zur Durchführung des Spielbetriebes notwendig sind.

Wenn du die Berechtigung zur Verwaltung der Wettbewerbe für einen gesamten Verband hast, kannst du unter dem **Menüpunkt "Wettbewerbe verwalten"** im Menü auf der linken Seite den Wettbewerb öffnen.

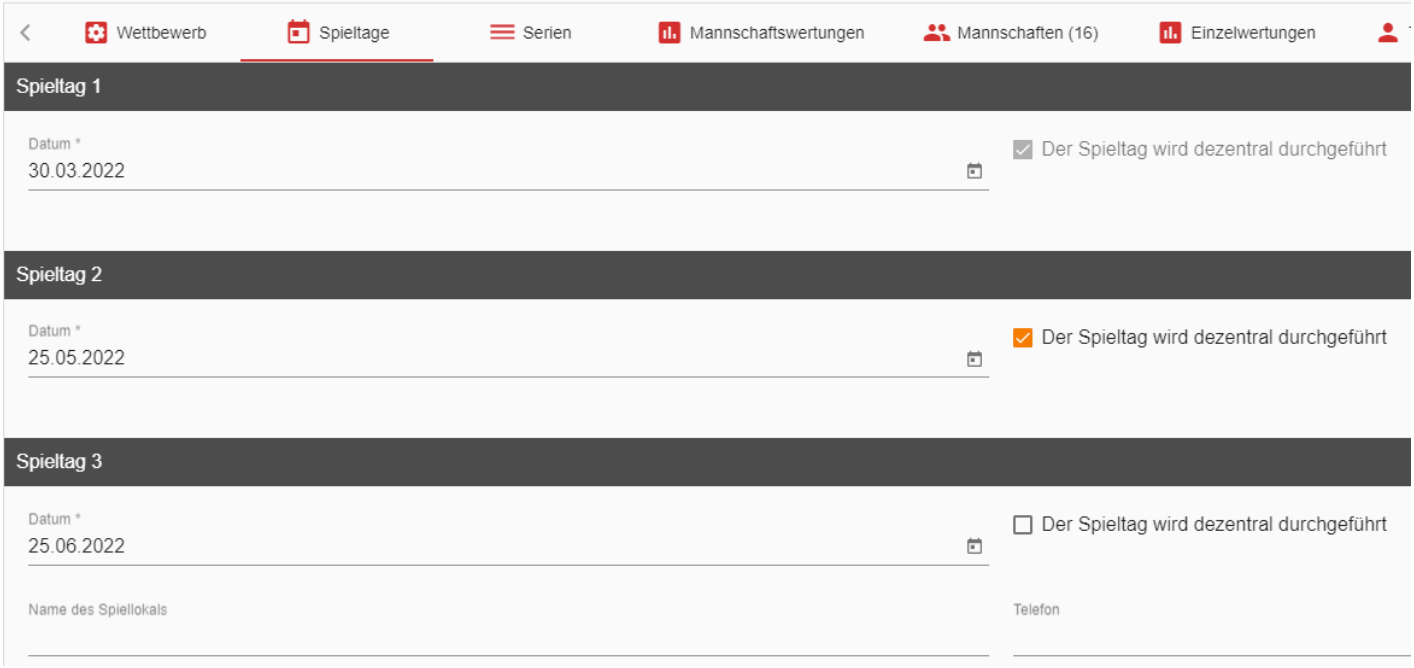


Wenn du in einem Wettbewerb als Spielleiter eingetragen wurdest, findest du den Wettbewerb über den Menüpunkt **"Meine Wettbewerbe"** und dem Reiter **"Als Spielleiter"**:

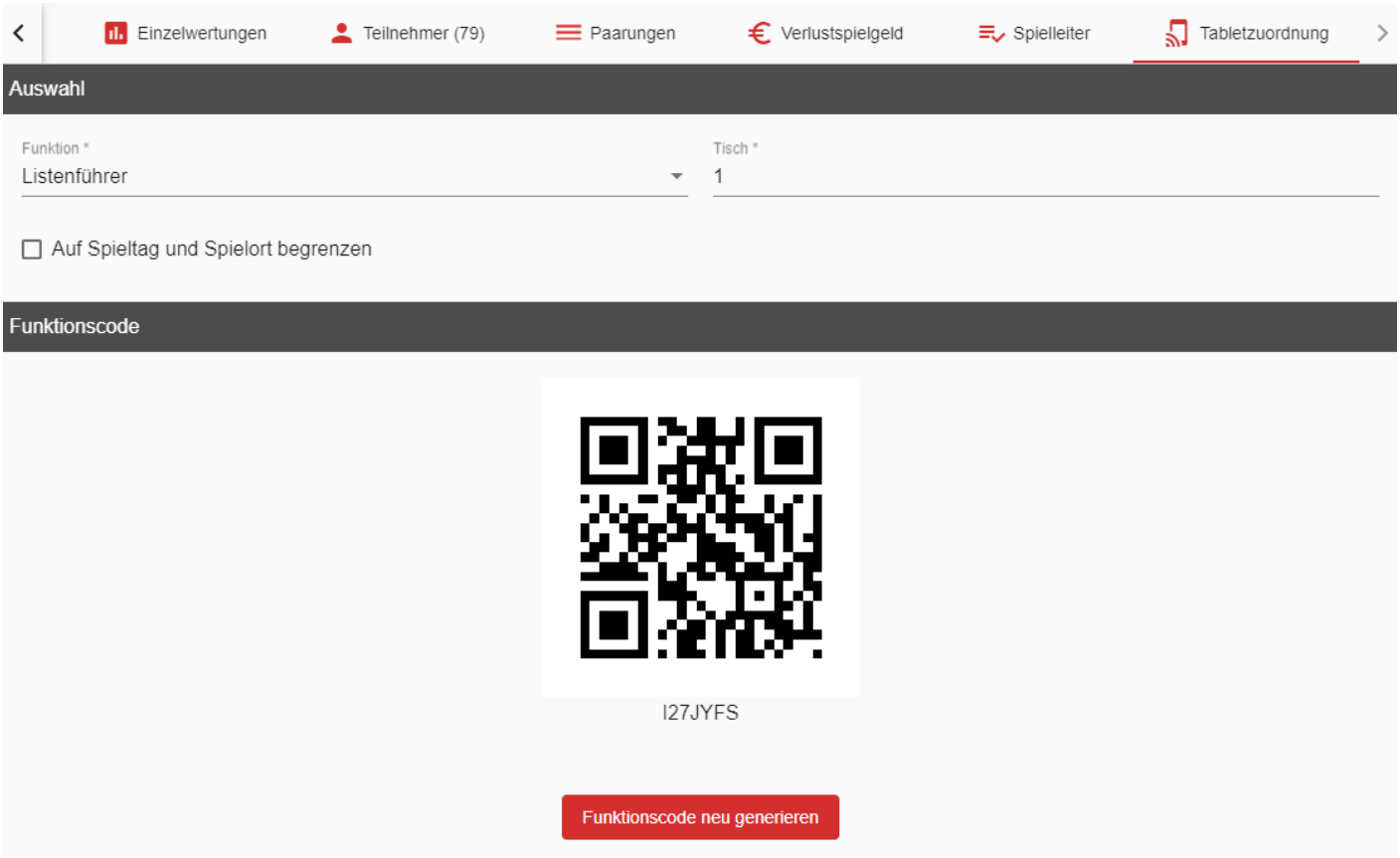




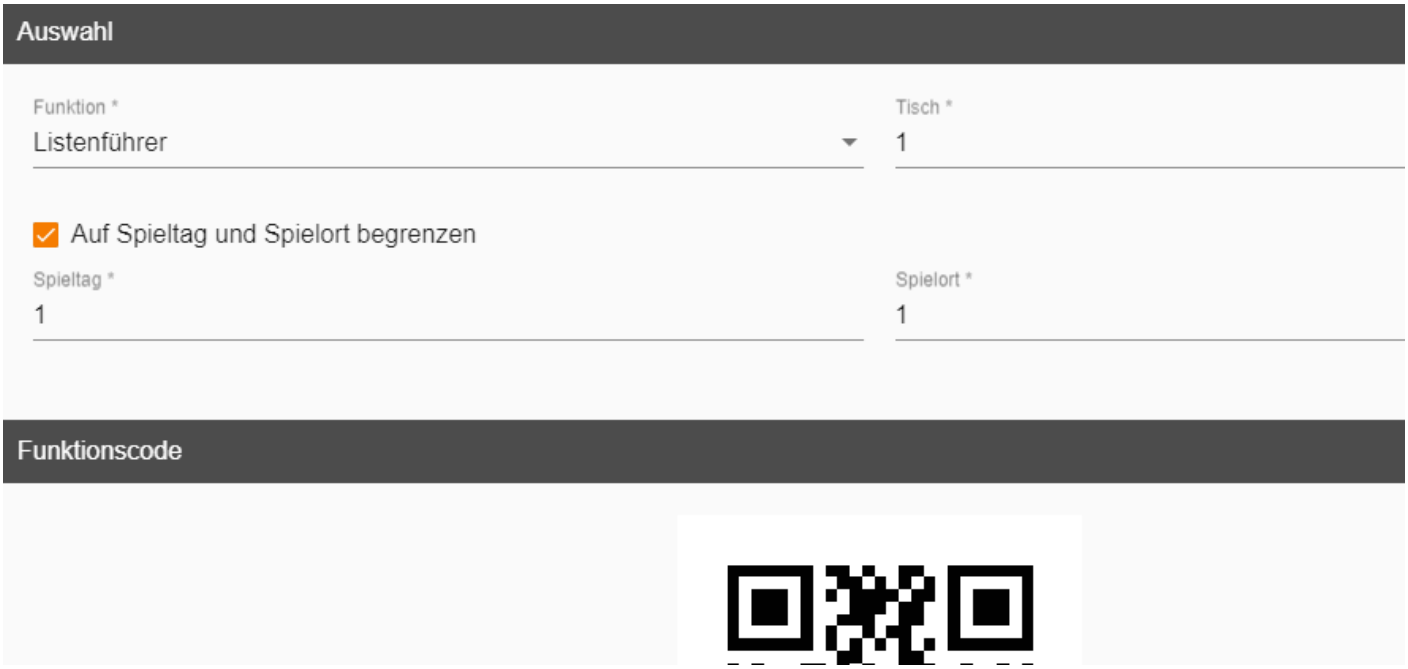
In dem entsprechenden Liga-Wettbewerb kannst du auf dem **Reiter "Spieltage"** einstellen, ob ein Spieltag dezentral durchgeführt wird:



Auf dem **Reiter "Tabletzuordnung"** können die entsprechenden Funktionscodes / QR-Codes ausgelesen werden:



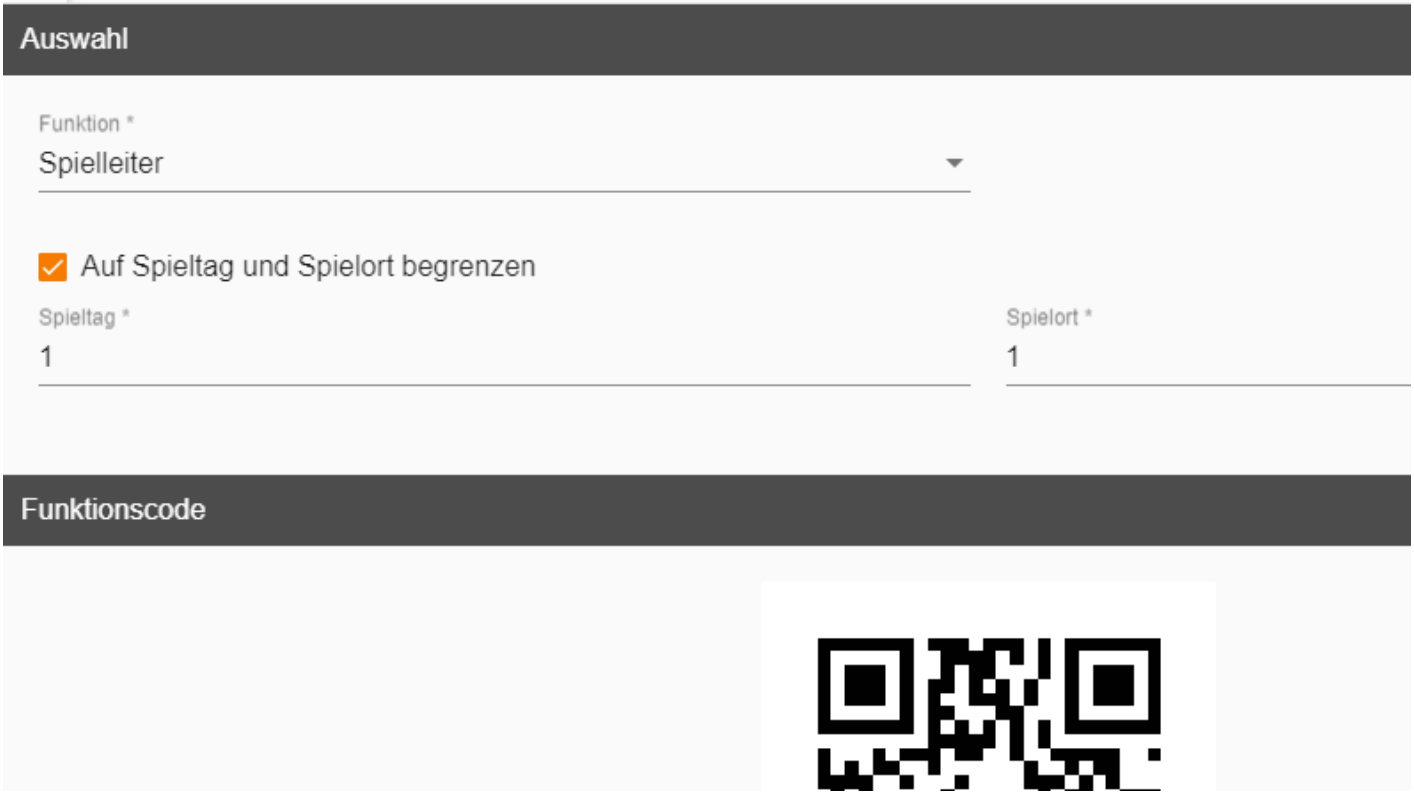
Durch das Setzen des **Hakens bei "Auf Spieltag und Spielort begrenzen"** können die entsprechenden Eintragungen vorgenommen werden:



Mit der **Funktion "Listenführer"** werden die Codes für die Tablets an den Spieltischen erzeugt. Durch das Verändern der Tischnummer verändert sich auch automatisch der Funktionscode / QR-

Code. Für jeden Tisch ist ein einzelner Funktionscode auszulesen.

Mit der **Funktion "Spielleiter"** kann der für einen Spielort Verantwortliche den Spieltag vor Ort durchführen und die benötigten Tätigkeiten ausführen. Die Funktion Spielleiter beinhaltet die Funktion Kassierer, daher ist die Funktion Kassierer im dezentralen Ligaspielbetrieb nicht relevant.



Die Funktionscodes / QR-Codes sollten pro Spieltag und Spielort heraus kopiert werden und an den Verantwortlichen übermittelt werden.

Die Funktionscodes behalten ihre Gültigkeit und ändern sich nicht durch z.B. das Verlassen der App oder der Seite. Ausschließlich über den **Button "Funktionscode neu generieren"** wird ein einzelner Funktionscode für die eingestellte Auswahl gelöscht und neu vergeben. Dies sollte aber nur in dem Fall genutzt werden, wenn z.B. jemand unberechtigterweise Zugriff auf einen Funktionscode erhalten hat:

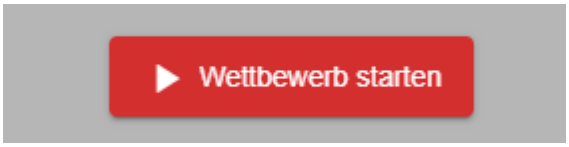


3B18566

Funktionscode neu generieren

Ligawettbewerb - Dezentrale Spieltage freigeben (Staffelleiter)

Nachdem du als Staffelleiter den Wettbewerb vorbereitet hast und die entsprechenden Funktionscodes an die Spielorte verteilt hast, musst du den **"Wettbewerb starten"**. Dies kann im entsprechenden Wettbewerb gemacht werden, der entweder unter dem **Menüpunkt "Wettbewerbe verwalten"** oder unter **"Meine Wettbewerbe"** zu öffnen ist:



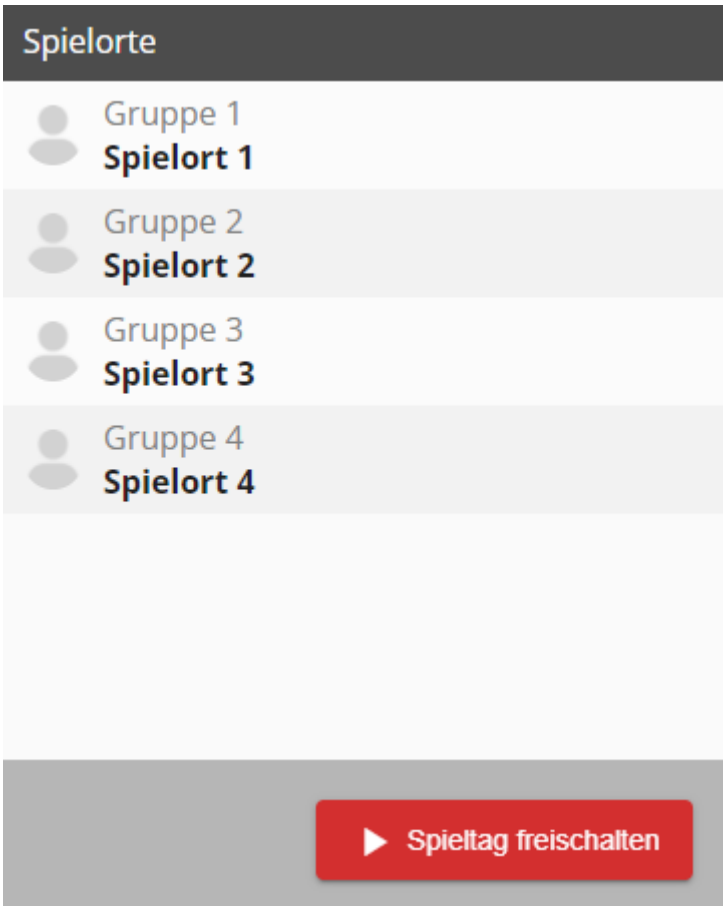
Danach siehts du unter dem Menüpunkt **"Meine Wettbewerbe"** die beiden Punkte **"Wettbewerb verwalten"** und **"Spieltag durchführen"**:



Unter dem **Menüpunkt "Spieltag durchführen"** siehst du alle Spieltage und alle Spielorte in der Übersicht:



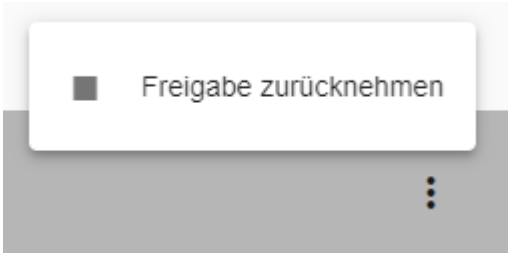
Wenn du auf den vorbereiteten Spieltag klickst, kannst du diesen **"Spieltag freischalten"**. Dadurch können dann die einzelnen Spielorte ihren Spieltag vor Ort durchführen.



Der Status des Spieltages hat sich dadurch geändert und lautet jetzt "Bereit zum Starten".



Wenn die Freischaltung wieder zurück genommen werden soll, kannst du das über das 3-Punkt Menü und den Menüpunkt **"Freigabe zurücknehmen"** machen.



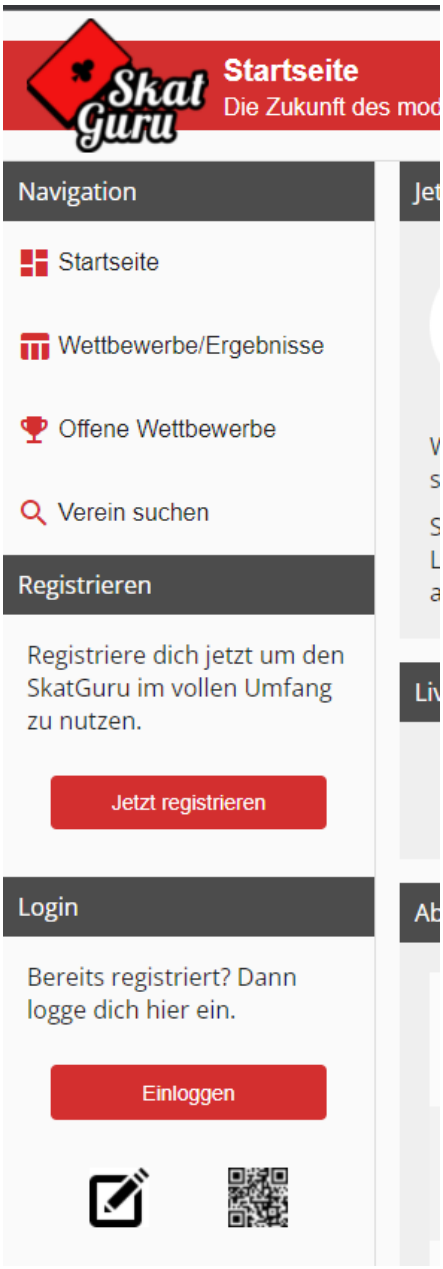
Als Staffelleiter kannst du auf jeden Spielort zugreifen und siehst dort den gleichen Status und kannst die gleichen Funktionen wie am Spielort ausführen.

Ligawettbewerb - Dezentrale Spieltage durchführen (Heimmannschaft)

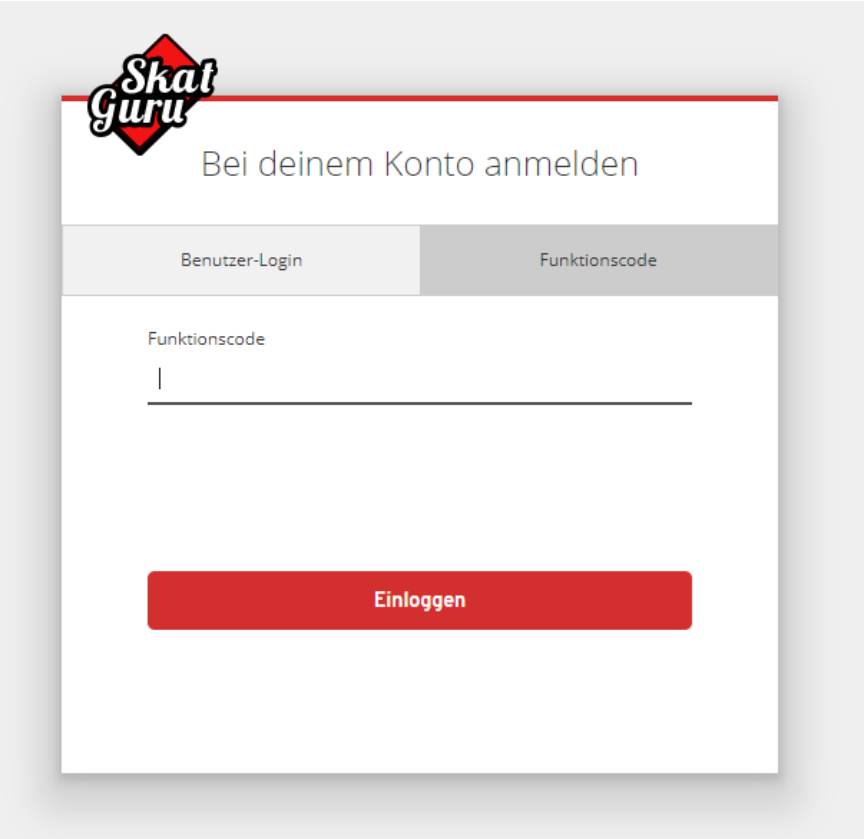
Als Verantwortlicher für einen Spielort, in der Regel die Heimmannschaft, erhältst du vom Staffelleiter die entsprechenden Funktionscodes / QR-Codes die dich für die benötigten Tätigkeiten berechtigen. Normalerweise wird dies ein Code für die Spielleiterfunktion und ein Code für jeden einzelnen Spieltisch sein.

Mit diesen Funktionscodes öffnest du die SkatGuru App oder gehst auf https://app.skatguru.de. Dort kannst du dich ohne Registrierung oder Einloggen über den Funktionscode anmelden. Dazu ist auf der linken Seite im Menü ganz unten das folgende Symbol anzuklicken:





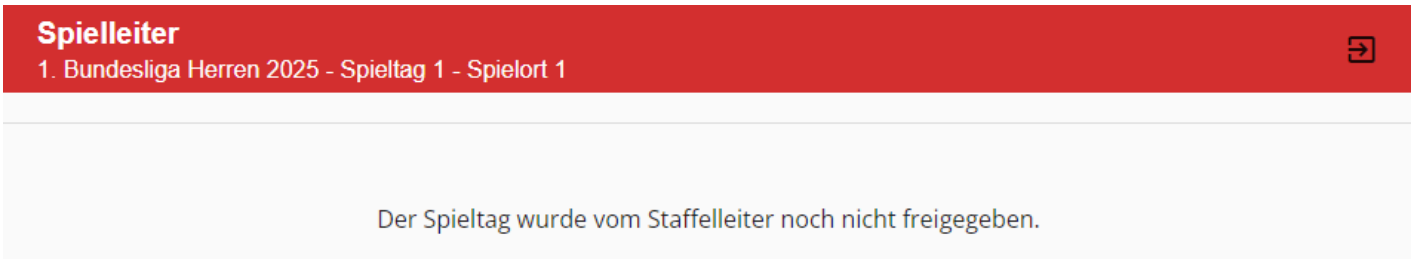
Dort kann der erhaltene Funktionscode eingetragen werden:



An den **Tablets zur Ergebniserfassung** an den Spieltischen, muss ansonsten nichts mehr gemacht werden. Wenn du als Spielleiter die entsprechenden Aktionen (Tischeinteilung veröffentlichen, Blatt freigeben etc.) ausführst, ändern die Tablets die Darstellung automatisch.

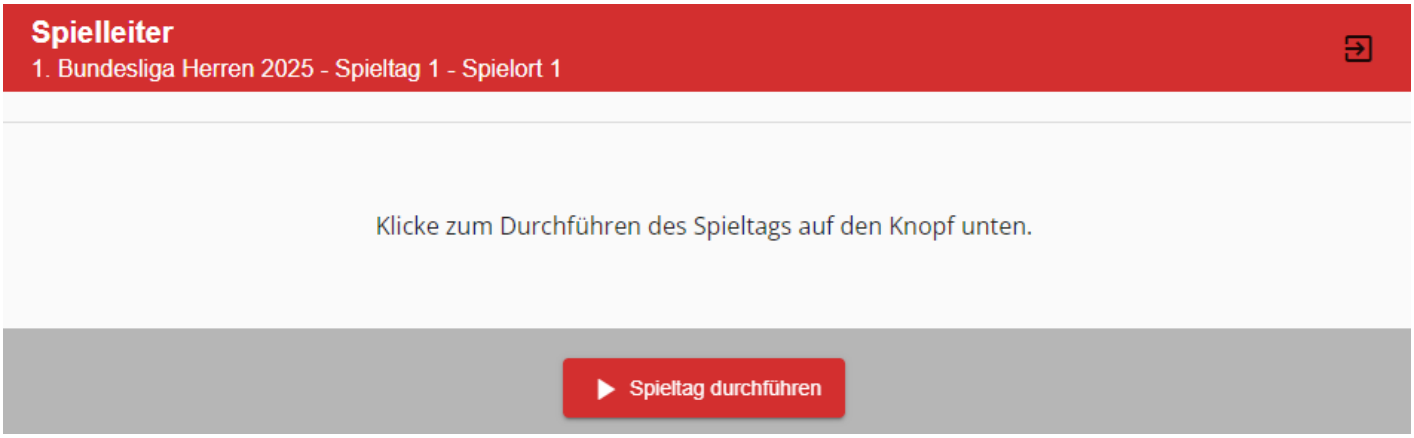
An dem **Endgerät für die Spielleiterfunktion** (Tablet, Laptop oder Handy) meldest du dich auch über das o.g. Symbol und mit dem entsprechenden Funktionscode an.

Solange der **Staffelleiter den Spieltag noch nicht freigegeben** hat, siehst du den entsprechenden Hinweis:



Spieltag durchführen

Sobald der Staffelleiter die Freigabe erteilt hat, kannst du den **"Spieltag durchführen"**.

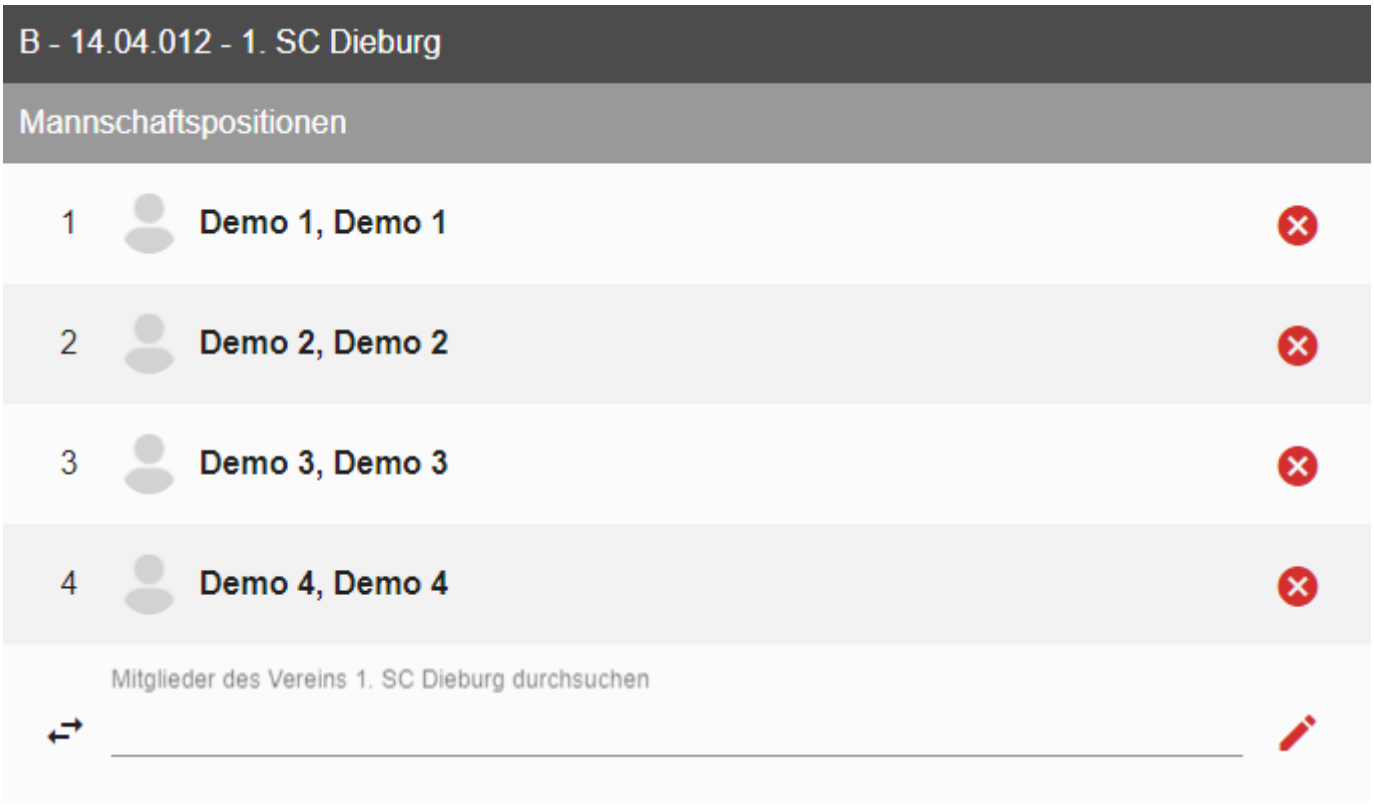


Mannschaftsaufstellung ändern

In der Übersicht der Mannschaften, kannst du vor dem Spieltag noch die komplette **Mannschaftsaufstellung ändern**. Über das X kann ein Spieler herausgenommen werden.

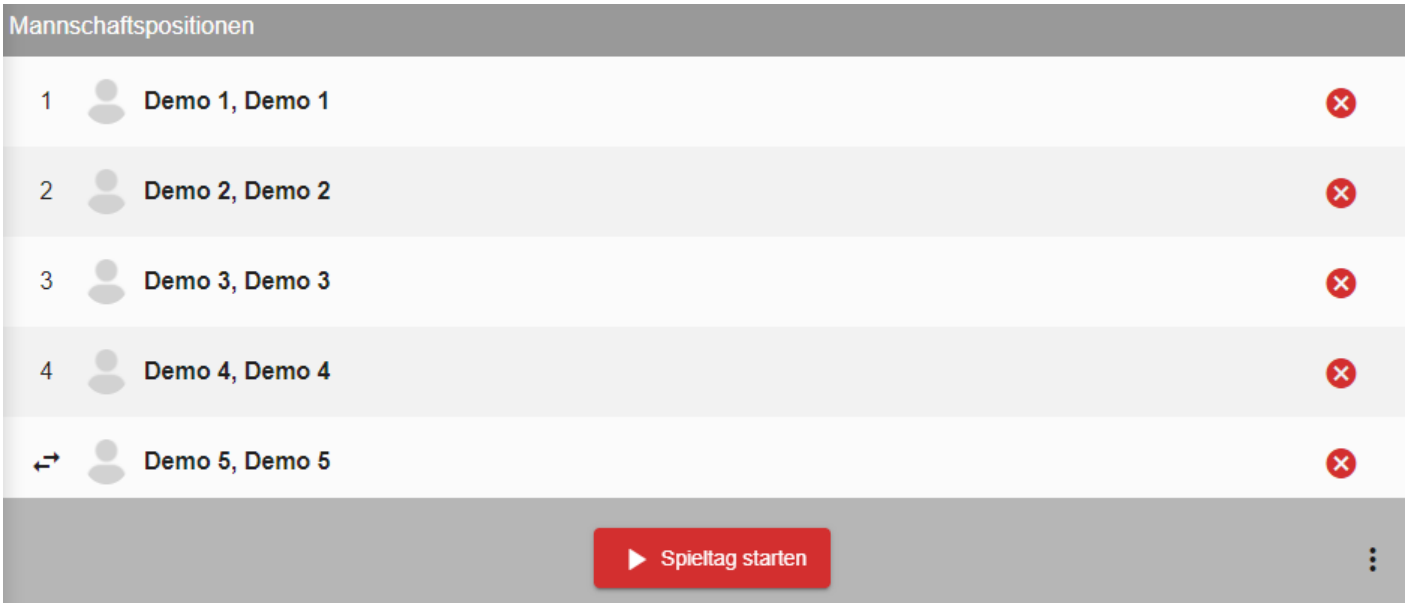
In **eine freie Zeile / Position** kann der Name des **neuen Spielers** eingegeben werden. Dadurch werden die Vereinsmitglieder des Vereins durchsucht und der entsprechende Spieler kann ausgewählt werden. (Achtung mindestens 4 Zeichen eingeben, damit die Suche startet).

Der **Stift** hinter einer freien Position soll nur verwendet werden, **wenn kein Vereinsmitglied über die Suchzeile gefunden** wurde. Dadurch wird ein manueller Teilnehmer angelegt, der nur für diesen Wettbewerb besteht. (Das darf normalerweise nicht vorkommen, da ansonsten die Spielberechtigung ggf. nicht vorhanden ist. Wenn es vorkommt bitte Info an den Staffelleiter geben).



Spieltag starten

Wenn alle Mannschaften die richtige Aufstellung für den Spieltag haben, kannst du den **"Spieltag starten"**.

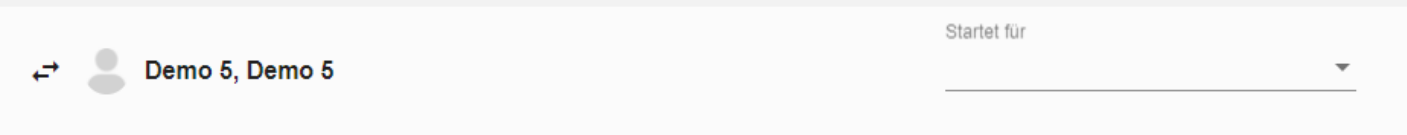


> Wenn ein Spieltag **nicht** mit elektronischer Listenführung durchgeführt wird, werden die Ergebnisse manuell erfasst.

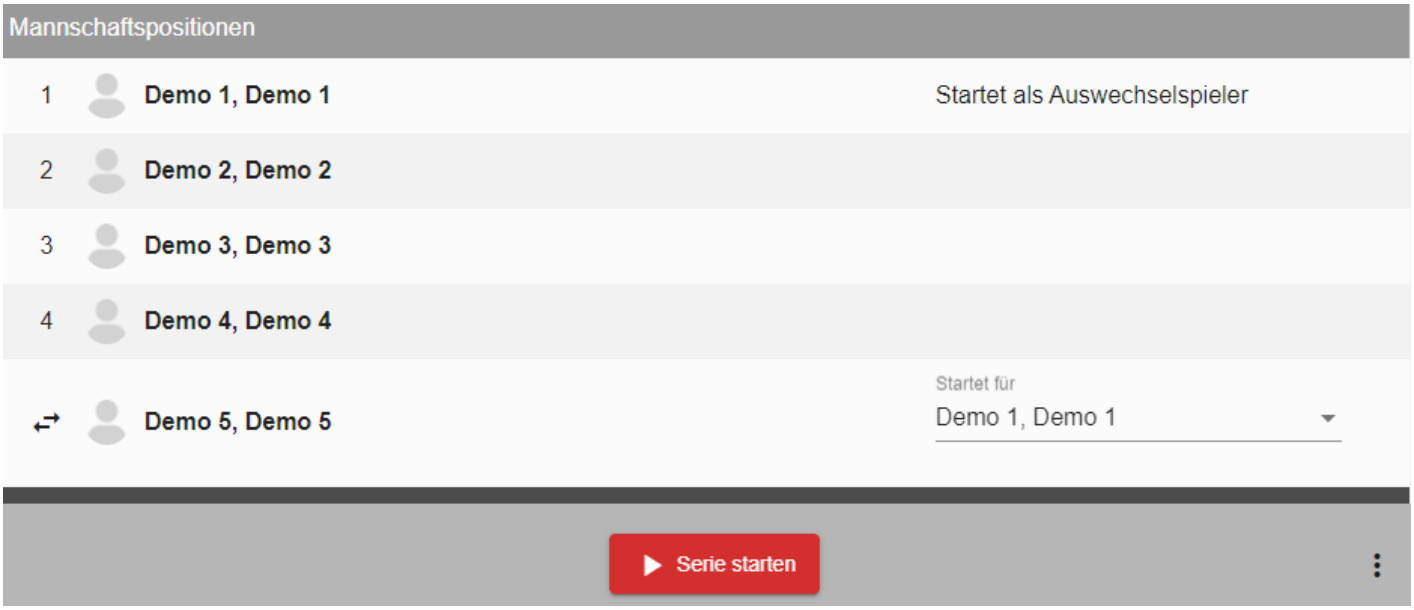
> Dies erfolgt bevor die Serie gestartet wird über das 3-Punkt Menü.
>
> Weitere Infos hierzu findest du hier.

Serie starten und Tischeinteilung veröffentlichen

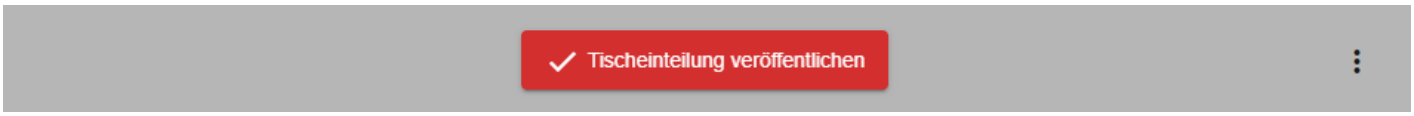
Vor jeder Serie kannst du den Nullerwechsel durchführen und den **Auswechselspieler für einen anderen Spieler starten** lassen. Das sollte in der ersten Serie nicht vorkommen, da die Mannschaftsaufstellung zuvor entsprechend richtig eingestellt wurde.



Wenn alle Auswechselungen vor einer Serie gemacht wurden, kannst du die **"Serie starten"**.

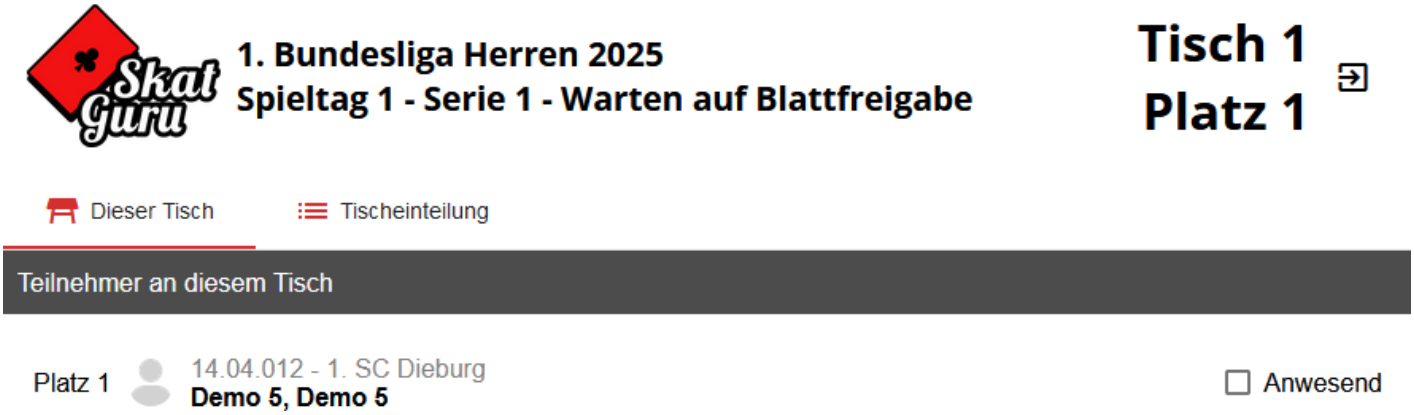


In der nächsten Übersicht siehst du die Tischeinteilung. Hier gibt es nochmal die Möglichkeit die Spieler umzusetzen. Danach kannst du die **"Tischeinteilung veröffentlichen"**. Dadurch wird die Tischeinteilung auf den Tablets an den Spieltischen und bei öffentlichen Wettbewerben auch im Internet angezeigt.

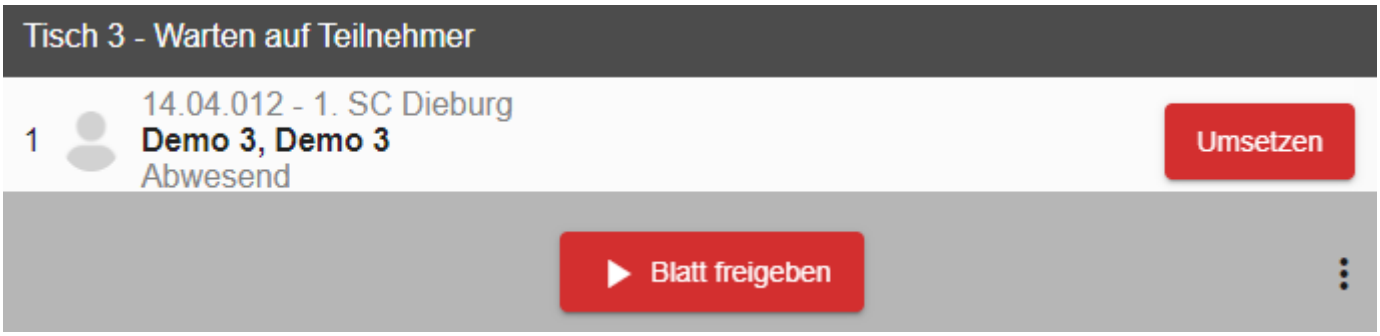


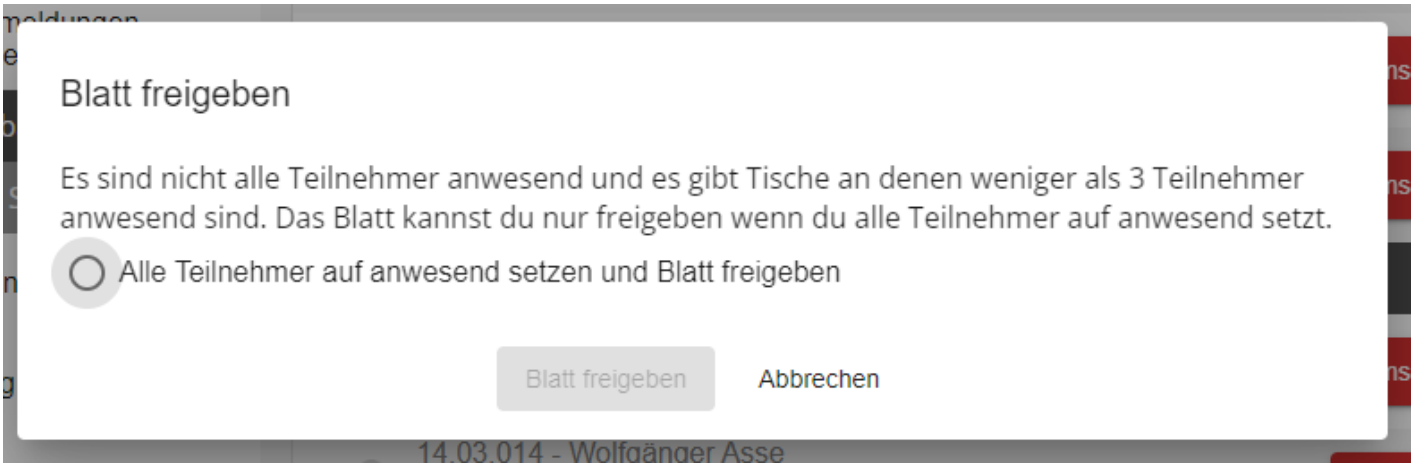
Anwesenheit der Teilnehmer und Blatt freigeben

An den Tablets an den Spieltischen können die Spieler jetzt anklicken, dass sie **anwesend** sind:



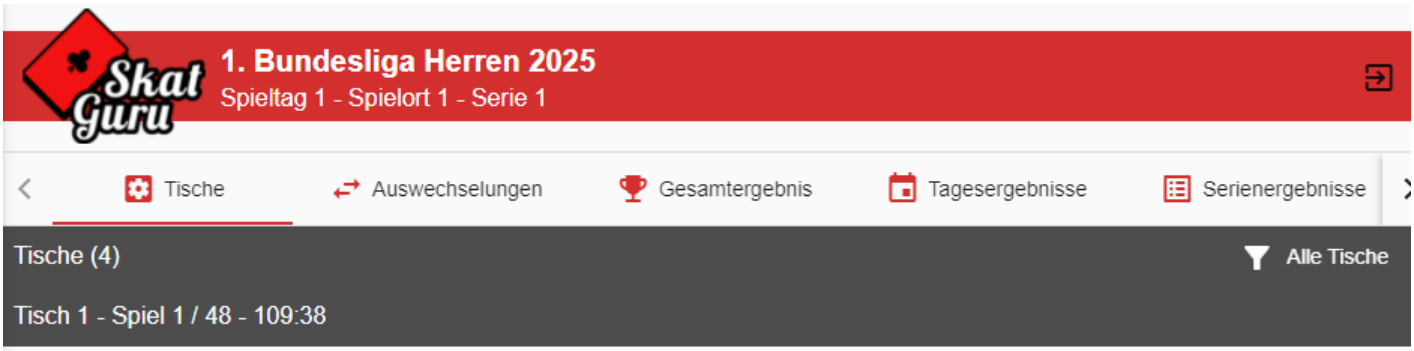
Du als Spielleiter kannst das **"Blatt freigeben"**, auch wenn nicht alle Teilnehmer auf anwesend geklickt haben.



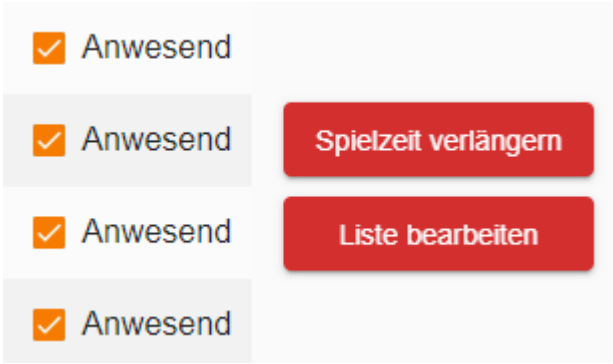


Tischübersicht in der laufenden Serie

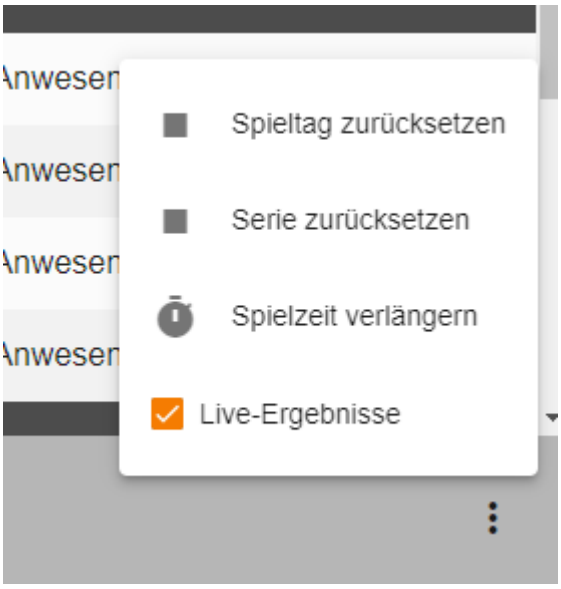
Wenn du als Spielleiter angemeldet bist, siehst du in der **Tischübersicht** die Tische deines Spielortes mit der entsprechenden Restzeit.



Über die Haken bei "**Anwesend**" kannst du einen Spieler auf abwesend setzen und für einen **einzelnen Tisch die Zeit verlängern**:



Über das **3-Punkt Menü** kannst du die Spielzeit für alle Tische verlängern.



Achtung beim Zurücksetzen des Spieltages oder der Serie werden alle eingetragenen Ergebnisse unwiederbringlich gelöscht.

Auswechselungen

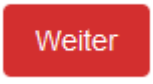
Auswechselungen können direkt am Tisch gemacht werden.



Es stehen immer nur die auswechselbaren Spieler zur Auswahl:



Bestätigen mit "Weiter":



Danach kann der zur Verfügung stehende Auswechselspieler ausgewählt und der Wechsel durchgeführt werden.



Verlustspielgeld kassieren, Serie und Spieltag abschließen

Wenn ein Tisch alle Spiele eingetragen hat und das Ergebnis von den Spielern bestätigt wurde, kannst du das **"Verlustspielgeld kassieren"**.



Wenn an allen Tischen das Verlustspielgeld kassiert wurde, kannst du die **"Serie abschließen"** und wie oben beschrieben die nächste **"Serie starten"**.

Wenn der Spieltag abgeschlossen ist, können die Geräte über das folgende Symbol abgemeldet werden:

