



Regelung: Spieldokumente und Eingabe in Pointbench

1. Dokumentenfluss

Der leitende Schiedsrichter fotografiert oder scannt den Spielbericht und beide Meldebogen leserlich ab und schickt diese zusammengefasst in einer PDF Datei, mit SLL Spielnummer (wie in Pointbench siehe auch obere rechte Ecke der aus dem System ausgedruckten Bogen) als Dateinamen noch am Tag des Spiels an ergebnisse@swisslax.ch

Dort werden die Dokumente zentral abgelegt.

WICHTIG:

- Keine Leerzeichen. Richtig: SLL-H-1819-01.pdf Falsch: SLL -H-1819-01.pdf
- Alles Grossbuchstaben. Richtig: SLL-H-1819-01.pdf Falsch: sll-h-1819-01.pdf
- Dateiname soll ausschliesslich die SLL Spielnummer enthalten.
 - Richtig: SLL-H-1819-01.pdf
 - Falsch: SBB SLL-H-1819-01 Team a VS Team b Ergebnis Spieldatum Austragungsort,pdf
- Pro Spiel eine pdf Datei. Nicht mehrere Spiele in einer Datei zusammenfassen (zB bei Dreier- oder Jugendspieltagen).
 - Seitenausrichtung sollte bei allen drei Seiten portrait sein.
 - Spielbericht idealerweise auf Seite 1, gefolgt vom Meldebogen der Heimmannschaft, zuletzt der Meldebogen der Gastmannschaft

App Empfehlungen zum Erstellen von PDF Dateien auf dem Smartphone:

iOS -

<https://itunes.apple.com/us/app/google-drive-free-online-storage/id507874739?mt=8>

Android -

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.docs>

Cam Scanner (iOS, Android, Windows Phone) -

<https://www.camscanner.com/user/download>

Beide Mannschaften fotografieren die Dokumente ebenfalls ab und verwahren diese bis zum Saisonende.

Die Originale lässt **der leitende Schiedsrichter** dem jeweiligen Schiedsrichterobmann/frau der Liga zukommen. Adresse steht unten auf dem Spielberichtsbogen.

Die **Heimmannschaft** ist verantwortlich, die Spielstatistik in Pointbench einzutragen. Achtung: bei Dreierspieltagen ist der Ausrichter nicht zwangsweise Heimmannschaft. Die Heimmannschaft ist die, die im offiziellen SLL Spielplan der Liga (siehe pointbench.com) zuerst gelistet ist.

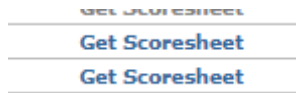
Zur Eingabe wird die Windowsapplikation (siehe Link unten) benötigt.

Bei der Eintragung ist das Abgleichen der Meldebogen sowie das korrekte Eintragen der Schiedsrichter besonders wichtig.



2. Melde- & Spielberichtsbogen drucken

Vereinsvertreter oder Teammanager folgen vor einem Spieltag dem Link "Melde- & Spielberichtsbogen drucken" auf dem LeagueMaster dashboard in der Sektion Pointbench Administration.



Dort wird nun für die eigene Mannschaft für das entsprechende Spiel jeder teilnehmende Spieler per Häkchen markiert.

Die Heimmannschaft druckt ihren eigenen Meldebogen und den Spielbericht.

Die Gastmannschaft druckt nur ihren eigenen Meldebogen.

Alle Dokumente haben beim Spieltag vorzuliegen und sind an den dafür vorgesehenen Stellen zu unterzeichnen.

TIP: Fehlende Trikotnummern können von Hand auf dem Ausdruck hinzugefügt werden. Für das Eintragen der Spielstatistik wäre es zeitsparend, wenn alle Spieler in ihrem LM Profil die Trikotnummer hinterlegen, in welcher sie mit höchster Wahrscheinlichkeit spielen werden.

3. Eingabe in Pointbench

1. Windowsapplikation herunterladen (läuft leider nicht auf Linux oder OS)

<http://www.pointbench.com/dp/client-software> - Switzerland 2018/19

installieren und starten.

Falls die Applikation bereits installiert ist, dann nur starten.



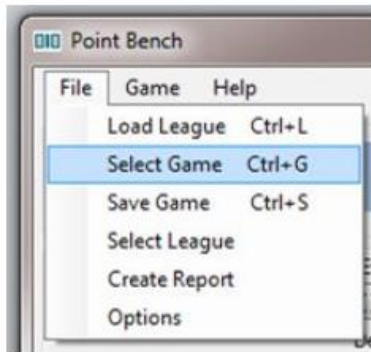
2. File - Select League

Diesen Schritt bitte IMMER wiederholen, bevor ihr ein Spiel eintragt, da hierbei die aktuellen team roster aus LeagueMaster übertragen werden.





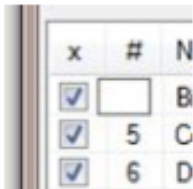
3. File - Select Game



4. Aufstellungen der Heim- und Gastmannschaft mit Meldebogen abgleichen

Häkchen = hat gespielt

Ggf. Trikotnummer eintragen / überschreiben



Tip: Auf Namen klicken. Mit SPACE das Häkchen setzen/entfernen. Mit ENTER in das Nummernfeld die entsprechende Nummer eintragen/ändern. ENTER. Mit CURSOR in die nächste Zeile.

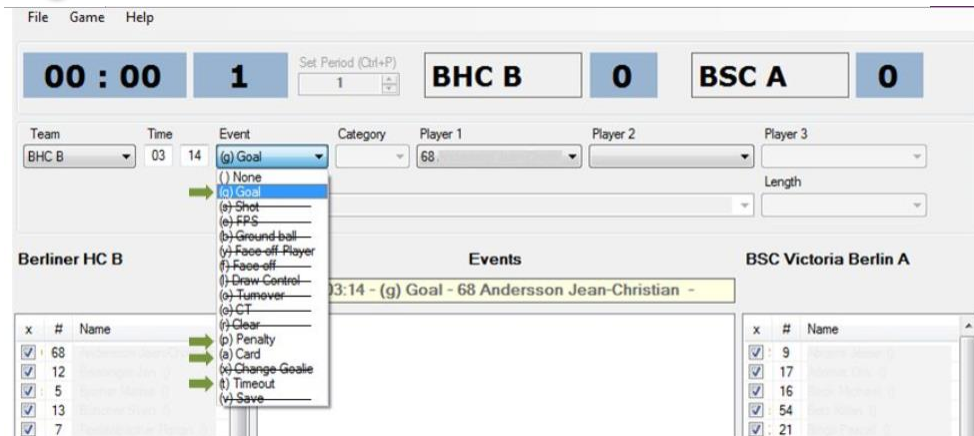
Eingeben von events (Tor, Strafe/Karte, Time out)

- Drücke "h" für home team oder "v" für visiting team auf der Tastatur
- Gebe die Spielzeit des events ein [xx:xx]
- Drücke "g" für goal, "p" für penalty / "a" für card, "t" für time out (dies sind die relevanten Statistiken, die im SLL Ligabetrieb geführt werden - vergleiche Spielberichtsbogen)
- Im Fall von card, wähle die category
- Gebe die Trikotnummer des Spielers ein, der das event verursacht hat (bei Toren ggf assists, bei Strafzeiten das begangene foul und die Strafzeit)
- Drücke ENTER, um das event anzulegen

Wiederhole a-f, bis alle events vom Spielberichtsbogen in Pointbench eingetragen sind.

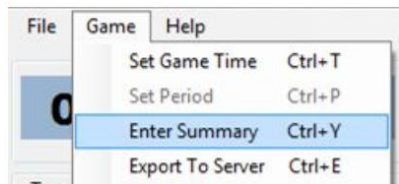
Die Eingabe eines *events* kann mit ESC abgebrochen werden.

Sollte sich nach Abschluss der Eingabe des events (bestätigt durch ENTER) herausstellen, dass sich ein Fehler eingeschlichen hat, das event in der Liste auswählen und mit DEL löschen. Danach neu eingeben.



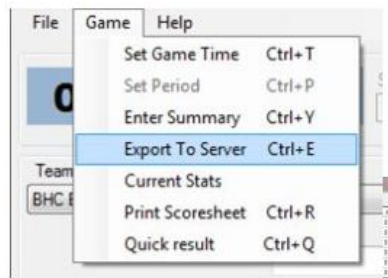
Tip: Du kannst erst alle events einer und anschließend alle events der anderen Mannschaft eingeben. Pointbench sortiert diese automatisch nach ihrer zeitlichen Abfolge.

5. Schiedsrichter aus drop down Liste auswählen: Game - Enter summary



6. Häkchen setzen bei "Game finished"

7. Daten auf den Server hochladen: Game - Export to server



Fertig!

Bei Fragen bitte den SLL Statistiksystemkoordinator anschreiben unter pointbench@swisslax.ch