

Hinweise für Teammanager

Heim- und Gastmannschaft

- Über den Menüpunkt „Team Manager*in“ -> „Spiele“ das Spiel öffnen
- Eigene Mannschaft eintragen (Reiter „Heim-Mannschaft“ oder „Gast-Mannschaft“)
- TW und Kapitän*in anhaken. Die sind Pflichtangaben.
- Optional ETW anhaken.
- (Bei Speichern erscheint ein pulsierender grauer Punkt. Bitte abwarten, bis er verschwunden ist.)
- Ggf. fehlende Rückennummern eintragen.
- Einmal auf den Reiter „Details“ und zurück wechseln. Anschließend prüfen, ob die Aufstellung und Haken korrekt gespeichert wurden.
- Wenn Spieler*innen oder Personen aus dem Staff nicht in der Auswahl vorhanden sind über den Menüpunkt „Team Manager*in“ -> „Mannschaftsverwaltung“ prüfen, ob Personen im Reiter „Kader“ eingetragen sind oder hinzugefügt werden können. Anschließend erneut in das Spiel wechseln und ergänzen. Wenn Personen auch nicht in der Mannschaftsverwaltung auswählbar sind Mail an JM@Glubrecht.de schicken und Person beim Spiel Namentlich unter „Anmerkung“ erfassen.

Nur Heimmannschaft

- Heimmannschaft über den Menüpunkt „Team Manager*in“ -> „Spiele“
- Im Reiter „Details“ einen Spieloffiziellen eintragen. Dies muss nicht der Team Manager sein.
- Die eingetragene Person muss eventuell das Browserfenster neu laden.
- Über den Menüpunkt „Match Officials / Offizielle“ -> „Spielverwaltung“ kann das Spiel jetzt aufgerufen werden.
- Im Reiter Details den Status, vor dem Spiel (!) auf „Warm-up“ stellen und Speichern.
- Sollte eine Fehlermeldung erscheinen müssen beide Mannschaften ihre Aufstellung überprüfen: TW, Kapitän angekreuzt?
- Bei Anpfiff Status auf „Spiel läuft“ setzen und Speichern..
- Den Reiter Liveticker öffnen. Tore und Karten eintragen. Wenn Namen von Torschützen eingetragen werden, dann bitte auch die vom Gastverein.
- Nach Spielende auf „Beendet“ stellen und Speichern.
- Steht das Spiel auf „Beendet“, erscheinen weitere Reiter unter anderem „Spielbericht bearbeiten“.
- Falls der Ticker **nicht** genutzt wurde:
Das Spielergebnis kann über die Schaltfläche „+ Tore generieren“ eingetragen werden. Es werden gefallene Tore pro Spielabschnitt erfasst. Nicht das Gesamtergebnis nach dem Abschnitt.
Bsp.: Q1 1:4 + Q3 2:0 = Endergebnis 3:4
- Beim Speichern werden dann automatisch Spielereignisse generiert.
- Um Karten einzutragen, auf die Schaltfläche „+ Spielereignisse hinzufügen“ klicken
- Schalter „Spiel bestätigen“ einschalten. **ACHTUNG:** Der Status wechselt auf „Abgeschlossen“, weitere Einträge sind nicht mehr möglich.