

## Start neuer Saisonmanager – Update 5

Moin liebe Floorballer,

ab heute stehen euch folgende Funktionen zur Verfügung

- Eingabe Spielbericht

Nächste Funktionen:

- Bearbeiten Spieltage
- Bearbeiten Spiele
- Verbesserung TM Berechtigungen
- Benutzerverwaltung
- Freigabe von Vereinen

Alles findet ihr unter <https://saisonmanager.de>

### **Vorwort**

Wir ihr alle gemerkt habt, haben wir es zum ersten Spieltag nicht geschafft den Spielbericht in der neuen Version online zu stellen. Die Darstellung dazu in einigen Medien hat mich persönlich wirklich nicht glücklich gemacht.

Ich habe in den letzten Wochen fast Vollzeit am Saisonmanager geschraubt, um für die Community ein zeitgemäßes, tolles Erlebnis zu gestalten. In der letzten Woche konnte ich mit Pascal glücklicherweise einen Mitstreiter gewinnen, der tatsächlich auch angepackt hat und ordentlich für weitere Neuerungen und Verbesserungen gesorgt hat.

Unser Anspruch war es aber, dass jedes Modul zumindest nutzbar sein muss, bevor es raus geht.

Das die Fristen dadurch etwas kürzer wurden, tut mir persönlich leid. War aber leider nicht zu vermeiden.

Wir haben mit viel Einsatz zum Wochenende versucht die letzten Probleme bei der Eingabe zu beseitigen. Es war aber nicht zu schaffen.

Wir haben uns also 4 extra Tage genommen um heute euch das Spielberichtsmodul freischalten zu können.

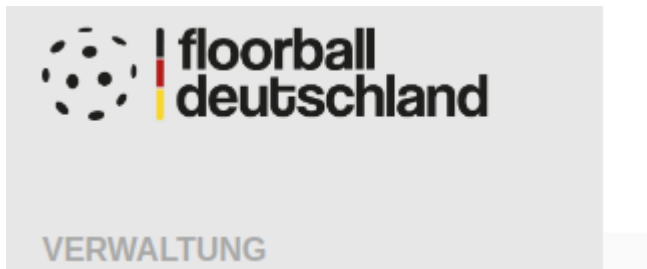
An dieser Stelle sei klar darauf hingewiesen, dass wir beide das bisher komplett Ehrenamtlich machen, auch wenn es für uns beide zu Saisonbeginn vom Aufwand eher ein Vollzeit-Job war.

Vielleicht entschädigt das neue Interface diejenigen, die am Wochenende mit Kritik nicht gespart haben etwas und sorgt für einen Sinneswandel.

## Eingabe Spielbericht

Nachdem ihr euch angemeldet habt (SBK, oder VM (Ausrichter)), könnt ihr zum Spiel navigieren.

Geht dazu am einfachsten oben links auf das Verbandslogo (damit ihr auf die öffentlichen Seiten kommt)



Dann sucht ihr euch den passenden Verband raus und klickt auf „zum Spielbetrieb“. Danach Liga und Spiel im Spielplan anklicken.

Wenn ihr nun auf der Spielseite seid, solltet ihr eine neue Menüzeile sehen:

TV Schriesheim

ETV Piranhhass Ha

Öffentliche Ansicht Benutzer: Eingabe Spielbericht

### Spielverlauf

Klickt auf Eingabe Spielbericht.

## Eingabe der Daten vor dem Spiel

Zunächst werdet ihr nach Sekretären und Schiris gefragt

### Spielinformationen

**Wichtig:** Dieser Informationen können nur bis zum Spielbeginn eingegeben werden.

Schriftführer/in		Zeitnehmer/in	
<input type="text" value="Vorname"/>	<input type="text" value="Nachname"/>	<input type="text" value="Vorname"/>	<input type="text" value="Nachname"/>

### Schiedsrichter

**Wichtig:** Dieser Informationen können nur bis zum Spielbeginn eingegeben werden.

Schiedsrichter 1			Schiedsrichter 2		
<input type="text" value="Nr."/>	<input type="text" value="Vorname"/>	<input type="text" value="Nachname"/>	<input type="text" value="Nr."/>	<input type="text" value="Vorname"/>	<input type="text" value="Nachname"/>
<input type="button" value="SPEICHERN"/>			<input type="button" value="SPEICHERN"/>		

Die Eingaben sollten automatisch gespeichert werden.

Schriftführer/in		Zeitnehmer/in	
<input type="text" value="Tobi"/>	<input type="text" value="Tester"/>	<input type="text" value="Tina"/>	<input type="text" value="Tester"/>

Bei den Schiris gebt ihr am einfachsten eine Lizenznummer ein und geht mit TAB ein Feld weiter:

Schiedsrichter 1		
<input type="text" value="25"/>	<input type="text" value="Jarl"/>	<input type="text" value="Hoffmann"/>
<input type="button" value="SPEICHERN"/>		

Ihr könnt dann den Namen kontrollieren und Speichern drücken.

Als nächstes solltet ihr sinnvollerweise die Kader hinterlegen

## Aufstellung

UHC Sparkasse Weißenfels

Kader bearbeiten

Kader bearbeiten öffnet euch das entsprechende Menü.

**DB** Kader bearbeiten  
UHC Sparkasse Weißenfels  
Füge Spielerinnen und Spieler zu deiner Kaderliste hinzu.  
Spieler/innen im Kader: 0

Alle    Ausgewählt    Nicht ausgewählt

Bandrock, Max	Nr.
Berbig, Jan	Nr.
Beyrich, Luca-Leon	Nr.

Sobald ihr eine Nummer hinterlegt habt, ist der Spieler hinzugefügt.

TIPP:

Nutzt die TAB-Taste eurer Tastatur und ihr habt die Nummern in wenigen Sekunden eingetragen.

Böttcher, Tim    15

Böttcher, Tim    (K) (T)    15

Es erscheint beim Spieler ein Haken und ihr könnt auswählen, ob er Kapitän oder Torhüter ist.

(K) (T)    15

Die Kaderauswahl könnt ihr unten „schließen“.

Oben findet ihr zur Kontrolle sowohl die Anzahl der Spieler, als auch ein Ausgewählt Tab:

Spieler/innen im Kader: 1

Alle    **Ausgewählt**    Nicht ausgewählt

Spiel starten

Sobald die Teilnehmer festgelegt sind, können wir das Spiel starten:

## Ereignisse eingeben

Spiel starten / beenden

Live eintragen?  

**SPIEL STARTEN**

Der Haken „Live eintragen“ ist vorausgewählt, weil inzwischen fast alle die Spielberichte in der Halle live eingeben. Sollte es ausnahmsweise mal nicht möglich sein, nehmt ihr den Haken raus.

Das Spiel wird, wenn der Haken gesetzt ist, und ihr den Button klickt als „gestartet“ markiert. Auf der Homepage ist dann die „Live-Ansicht“ für das Spiel aktiviert. Wenn ihr Spiele also nachträglich einträgt, deaktiviert den Haken, das Spiel wird dann nicht mehr Live angezeigt und nur das Ergebnis erfasst.

## Ereignisse eingeben

Spiel starten / beenden

<b>Tor</b> UHC Sparkasse Weißenfels	<b>Tor</b> Red Devils Wernigerode
<b>Strafe</b> UHC Sparkasse Weißenfels	<b>Strafe</b> Red Devils Wernigerode
<b>Time-Out</b> UHC Sparkasse Weißenfels	<b>Time-Out</b> Red Devils Wernigerode

Bei der Eingabe haben wir versucht es möglichst einfach zu halten. Weg ist das alte Formular mit 1000 Feldern.

Ihr wählt während des Spiels einfach aus, was tatsächlich passiert.

<b>Tor</b> UHC Sparkasse Weißenfels	<b>Tor</b> Red Devils Wernigerode
<b>Spielabschnitt</b> 1. Drittel <span style="float: right;">▼</span>	
Minuten <input style="width: 80%;" type="text"/>	Sekunden <input style="width: 80%;" type="text"/>
<b>Torschütze</b> <input style="width: 100%;" type="text"/>	
<b>Assist</b> <input style="width: 100%;" type="text"/>	
<div style="background-color: #00c000; color: white; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 80%;"><b>TOR EINTRAGEN</b></div>	

Die Felder können am Rechner wieder einfach mit der Tab-Taste belegt werden.



Hier habe ich eingeben 01, TAB, 15, TAB, 5, TAB, 6, TAB, LEERTASTE

<b>Tor</b> UHC Sparkasse Weißenfels	<b>Tor</b> Red Devils Wernigerode
Spielabschnitt 1. Drittel	
Minuten 01	Sekunden 15
Torschütze 5 - Herit, Sascha	
Assist 6 - Hoffmann, Jonas	
<b>TOR EINTRAGEN</b>	

Das Tor taucht dann im Spielverlauf auf.

## Spielverlauf

### 1. Drittel

	Sascha Herlt Vorl. Jonas Hoffmann	1:0	<b>Tor</b>		01' 15"	<a href="#" style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">Löschen</a>
---	--------------------------------------	-----	------------	---	---------	--

Mit Löschen könnt ihr einen Fehler korrigieren.

Die Ereignisse werden automatisch nach Spielperiode und Zeit sortiert. Ihr müsst also nicht wie früher bei Fehlern zahlreiche Zeilen korrigieren.

Auch die Eingabe des Spielstands liegt nicht mehr manuell bei euch, das System berechnet nach euren Eingaben den korrekten Spielstand.

Das gilt natürlich auch, wenn ihr nachträglich Tore „zwischen“ anderen Einfügen müsst, oder mal eine Zeile gelöscht werden soll.

Bitte erfasst zwischendrin auch die Zuschauerzahl:

#### Weitere Infos

Zuschauerzahl

Wer den alten Saisonmanager kennt wird sich fragen: „wie oft muss ich da was eingeben, damit ich nicht rausgeworfen werde?“

Das Problem gibt es nicht mehr, solange ihr euch nicht ausloggt, passt es. Ihr könnt auch jederzeit die Seite neu laden und landet wieder beim aktuellen Stand.

Jedes Spiel hat ein Ende, so auch im Saisonmanager:

---

### Spiel starten / beenden

---

SPIEL BEENDEN

Diese Doppelung bei Start und Ende des Spiels ist für eine zukünftige Funktion notwendig, lasst euch da jetzt nicht zu sehr von irritieren.

Mit dem Klick auf Spiel beenden wird die Maske für euch geschlossen.

Bitte wählt jetzt hier noch die korrekten Felder gemäß Spielbericht aus:

#### Sonstige Ereignisse

Verlängerung

Protest

Besonderes Ereignis

---

#### Unterschriften

Unterschrift Teilnehmer/in

Unterschrift Heim

Unterschrift Schiedsrichter 1

Unterschrift Schriftführer/in

Unterschrift Gast

Unterschrift Schiedsrichter 2

---

**WICHTIG:** Verlängerung ist von euch noch manuell auszuwählen. Das Feld ist sehr wichtig, damit das Spiel im Zweifelsfall das Ergebnis 3:3 n.V. bekommt.

Habt ihr die Haken gesetzt, ist euer Job getan.

Ihr könnt übrigens jederzeit die „öffentliche Ansicht“ oben wählen, so seht ihr, wie das Spiel von den anderen gesehen wird.

Bei Fragen wendet euch bitte zunächst an eure zuständige SBK, oder das Office von FD.

Bei diesem Update konnte Pascal Riedel erneut sehr viel Arbeit von meinen Schultern abnehmen, Danke dafür!

Viel Spaß

Jan