



## Digitales Matchblatt: FAQ

### Inhalt

1	FAQ (Stand 27.11.2019) .....	1
1.1	Matchblatt holen .....	1
1.2	Allgemeine Themen.....	1
1.3	Bedienung .....	2
1.4	Bekannte Fehler .....	3
1.5	Gelöste Fehler .....	3

### 1 FAQ (Stand 27.11.2019)

#### 1.1 Matchblatt holen

Notebook: <https://probasket.ch/dm> (Zip-Datei downloaden)

Notebook/Tablet: <https://dm.probasket.ch/> (Benutzername: basketplan / Passwort: probasket)

Browser: Firefox (bei iPad: Safari)

Mail-Client: Vorzugsweise ist auf dem Gerät ein Mailprogramm mit einem Account installiert.

E-Learning: <http://probasket-elearning.ch/matchblatt/>

#### 1.2 Allgemeine Themen

Problem	Erklärung
Verwendung von iPad. (29.10.19/25.11.19)	Bei Verwendung von iPad muss der Safari-Browser verwendet werden.
Browser-Modus. (29.10.19)	Es wird abgeraten, den Browser im Anonym-/Inkognito-Modus zu verwenden.
Versand des Matchblattes. (29.10.19)	Das Matchblatt muss an die Homologationsstelle ( <a href="mailto:homologation@probasket.ch">homologation@probasket.ch</a> ), an die zwei Trainer und an den 1. Schiedsrichter gesendet werden. Falls nicht die Mailfunktion des Matchblattes verwendet wird, kann man die Spielnummer in ein online verbundenes Matchblatt eingeben, um die E-Mail-Adressen zu sehen.
Cup-Spiele und Spiele der nationalen Jugendligen. (4.10.19)	Bei Cup-Spielen (Patrick Baumann Swiss Cup) und Spielen der nationalen Ligen (auch nationale Jugendligen) muss das Papiermatchblatt verwendet werden.
Korrektur der Spieler in Basketplan vor den Spielen durch die Trainer. (4.10.19)	In Basketplan ist es nun möglich mit dem Trainerlogin (und dem Klublogin) die Spieler zu aktualisieren. Zudem ist es auch möglich doppelt aufgeführte Personen zu entfernen.



Problem	Erklärung
Anzeige der Gültigkeit einer Lizenz durch das digitale Matchblatt. (4.10.19)	Das digitale Matchblatt zeigt nur an, ob eine Lizenz gültig oder ungültig ist (bezahlt). Es wird nicht geprüft, ob die Lizenz zum entsprechenden Klub oder Team gehört.
Auch nach dem Start des Spiels können die Spielerdaten bearbeitet werden. (7.9.19)	Die Bearbeitung bleibt möglich, da man so wenige Eingabefelder wie möglich sperren will.

### 1.3 Bedienung

Problem	Erklärung
Erklärung von (ps) und (ws) beim grünen Pfeil «Gespeicherte Daten laden» neben «Spiel starten»/«Spiel bearbeiten». (25.11.19)	<p>Das digitale Matchblatt hat verschiedene Speicher:</p> <p>a) PageStorage (ps) = In der Html-Datei gespeicherten Daten. So können Spiele vorbereitet und abgelegt werden. Das heisst: Ohne den Browser zu schliessen können verschiedene Spiele heruntergeladen werden (= Spielvorbereitung). Diese Seite kann man speichern (als Html-Datei) und alle heruntergeladenen Spiele befinden sich in dieser Datei, die auch auf einem anderen Gerät verwendet werden kann. Dort kann das Spiel durch klicken auf das entsprechende Spiel (ps) geladen werden. Achtung: Bevor ein Spiel mit (ps) geladen wird, muss das vorhergehende Spiel mit Klick auf den roten Knopf neben «Spiel bearbeiten» zurückgesetzt werden.</p> <p>Als noch sicherere Alternative kann jedes heruntergeladene Spiel als einzelne Html-Datei gespeichert werden.</p> <p>Wichtig: Auf Windows/Firefox gespeicherten Dateien nicht mit Safari oder Mac verwenden und umgekehrt.</p> <p>b) WebStorage (ws) = Der Speicher des Browsers, der aber nur für das laufende Spiel genutzt wird (immer nur ein Spiel). Also was sich der Browser auf dem entsprechenden Gerät merkt. Falls noch kein Spiel geladen wurde, kann es sich auch um das letzte Spiel handeln.</p>
Es können keine Punkte zugeteilt werden (1). (7.9.19)	Vorherige Punktezuteilung richtig abschliessen: man muss auf Spieler und Resultat geklickt haben.
Es können keine Punkte zugeteilt werden (2). (7.9.19)	Vor Start des Spiels wurde der Spielerdaten-Bearbeitungsmodus nicht geschlossen. Auf «Spiel bearbeiten» klicken und dann den Spielerdaten-Bearbeitungsmodus schliessen (Symbol neben «Spieler/In Name Vorname»).
Ein Spieler hat eine andere Leibchennummer als auf dem Matchblatt. (7.9.19)	Kann mit dem Button oberhalb der Spielernummern korrigiert werden. Im laufenden Resultat wird die Spielernummer angepasst. Die Spieler werden nicht mehr nach der Reihenfolge der Leibchennummern geordnet.



Problem	Erklärung
Es kommt keine Warnmeldung beim fünften Foul oder bei der Kombination von T- und U-Fouls. (7.9.19)	Der Haken bei «Spieler im Spiel» ist nicht gesetzt.
Mehr als 160 Punkte. (13.9.19)	Es sind maximal 160 Punkte möglich. Falls es mehr als 160 Punkte gibt, werden die zusätzlichen Punkte auf einem Papiermatchblatt geschrieben. Ende Saison 2019/20 wird ausgewertet, wie oft das vorkommt und dann eventuell eine neue Lösung entschieden.

## 1.4 Bekannte Fehler

**Aktuelle Version: 27.11.2019**

Problem	Erklärung
Beim Eintrag einer Spielernummer beim Resultat vervielfältigt sich diese Nummer. (25.11.19)	Fehler in der Version 23.08.2019 und folgende. Wird beim laufenden Resultat eine Spielernummer für einen Korb eingetragen, kann es sein, dass sich diese Nummer in der ganzen Spalte dieser Mannschaft vervielfältigt. Das Spiel muss neu geladen werden. Die Ursache dieses Verhaltens ist noch nicht geklärt. Ein Lösungsversuch gibt es in der Version 25.11.2019, wo aus dem Spielernummer-Bearbeitungsmodus nicht mehr auf «Spiel bearbeiten» geklickt werden kann.
PDF: Bei Spielern mit 0 Fouls nach der ersten Halbzeit hat es bei den Fouls keinen senkrechten Strich für den Halbzeitabschluss. (7.9.19)	Fehler in der Version 23.08.2019 und folgende. Dieses Problem wird vorerst nicht gelöst.
PDF: Die Time-Outs des 1. Und 3. Viertel erscheinen in blau. (7.9.19)	Fehler in der Version 23.08.2019 und folgende. Dieses Problem wird vorerst nicht gelöst.

## 1.5 Gelöste Fehler

Problem	Erklärung
Das Viertelsresultat entspricht nicht dem tatsächlichen Viertelsresultat. (7.9.19/10.9.19)	Fehler in der Version 23.08.2019. Falls ein Viertel mit dem entsprechenden Button zurückgesetzt wurde, wird nicht immer das richtige Viertelsresultat angezeigt. Es kann sogar Minuswerte geben. Die Summe aller Viertelsresultate ergibt aber das tatsächliche Resultat. Der Schiedsrichter protokolliert die richtigen Viertelsresultate im Schiedsrichter-Rapport. Bsp.: 1. Viertel 15:17 2. Viertel 13:19 3. Viertel 20:15 4. Viertel 19:21  Gelöst in der Version 09.09.2019.
Auswahl «F» fehlt beim 6. Foul. (7.9.19/10.9.19)	Fehler in der Version 23.08.2019. Falls diese Situation auftritt, protokolliert der 1. Schiedsrichter im Schiedsrichter-Rapport: «Spieler Nr. X von Y: F als 6.



Problem	Erklärung
	Foul». Bsp.: «Spieler Nr. 5 von BC Probasket: F als 6. Foul». Gelöst in der Version 09.09.2019.
Coach-Fouls B2, D und D2 werden zu den Team-Fouls gezählt. (7.9.19/10.9.19)	Fehler in der Version 23.08.2019. Falls diese Situation auftritt und die entsprechende Mannschaft hätte ohne dieses Foul weniger als 4 Team-Fouls im betroffenen Viertel, protokolliert der 1. Schiedsrichter im Schiedsrichter-Rapport: «Im X. Viertel Mannschaft Y Z Team-Fouls.». Bsp.: «Im 2. Viertel Mannschaft BC Probasket 3 Team-Fouls». Gelöst in der Version 09.09.2019.
Mehr als 150 Punkte. (7.9.19/13.9.19)	Fehler bis zur Version 09.09.2019: Es sind maximal 150 Punkte möglich. Gelöst in der Version 13.09.2019. Falls es mehr als 160 Punkte gibt, siehe oben bei 1.3 Bedienung.
Korrigierte Punkte sind auf dem PDF sichtbar. (2.10.19/4.10.19)	Fehler in der Version 13.09.2019 entdeckt. Werden erzielte Punkte korrigiert, bleiben die korrigierten Punkte im PDF sichtbar. Beispiele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Punkte von A7 auf 1 Punkt von A7 korrigiert. Auf dem PDF bleiben die 2 Punkte.</li> <li>• 2 Punkte von A9 auf 3 Punkte von A15 korrigiert. Resultat geht nach der Korrektur von 1 auf 4. Bei 3 bleibt der gelöschte 2-Punkte-Wurf.</li> <li>• 3 Punkte von B8 auf 2 Punkte von B8 korrigiert. Auf dem PDF bleiben die 3 Punkte.</li> </ul> <p>Auf dem digitalen Matchblatt:</p> <p>Auf dem PDF:</p> <p>Gelöst in der Version 03.10.2019.</p>



Problem	Erklärung
Blockieren des Matchblattes bei Eingabe des 5. Fouls bei einem Spieler. (29.10.19)	Fehler bis zur Version 03.10.2019. Bei Eingabe des fünften Fouls bei einem Spieler kann sich das Matchblatt blockieren. Gelöst in der Version 29.10.2019 (2).
Bei Betätigen von «Spiel starten» erscheinen Fouls eines anderen Spiels. (29.10.19)	Fehler bis zur Version 03.10.2019. Vor allem bei Doppelspielen erschienen beim zweiten Spiel die Fouls des ersten Spiels nach Betätigen von «Spiel starten». Gelöst in der Version 29.10.2019 (2).
Beim Zurückstellen vom 3. auf den 2. Viertel können die Time-Outs nicht korrigiert werden. (29.10.19)	Fehler bis zur Version 03.10.2019. Beim Zurückstellen vom 3. auf den 2. Viertel sind die Time-Outs der ersten Hälfte blockiert. Gelöst in der Version 29.10.2019 (2).
Bei Verwendung von iPad wird das PDF nicht richtig generiert und es kann nicht versendet werden. (29.10.19)	Fehler bis zur Version 03.10.2019. Bei Verwendung von iPad wird das PDF nicht richtig generiert und kann so nicht versendet werden. Firefox arbeitet nicht richtig mit iOS zusammen. Deshalb wird nun empfohlen, bei Apple-Geräten den Safari-Browser zu verwenden.
Spielernummer beim laufenden Ergebnis nicht sichtbar. (14.11.19/25.11.19)	Fehler in der Version 29.10.2019 (2) entdeckt. Bei der Verwendung von Safari auf iPad kann es geschehen, dass die Spielernummer beim laufenden Ergebnis nicht sichtbar ist. Nur die Spielernummer des letzten Korbs ist sichtbar. Die anderen Nummern sind zwar vorhanden, aber in weisser Farbe, und deshalb nicht sichtbar. Alle Punkte werden bei den Spielern gezählt und auf dem PDF sind dann alle Spielernummern sichtbar. Gelöst in der Version 25.11.2019.
Während man im Bearbeitungsmodus für die Bearbeitung der Spielernummern befindet, kann man auf «Spiel bearbeiten» klicken. (25.11.19)	Fehler bis zur Version 29.10.2019 (2). Wurde nach Start des Spiels eine Spielernummer geändert, konnte man, während man sich im Bearbeitungsmodus befand, auf «Spiel bearbeiten» klicken und dort in den Bearbeitungsmodus zur Änderung der Spielernamen wechseln. Das brachte das Matchblatt durcheinander. Dadurch ersichtlich, dass entweder die Spielernummer blau und die Namen schwarz waren (oder umgekehrt) statt beide in der gleichen Farbe. Nun muss der Spielernummer-Bearbeitungsmodus verlassen werden, bevor auf «Spiel bearbeiten» geklickt werden kann. Das gleiche gilt, wenn man sich im allgemeinen Bearbeitungsmodus befindet und auf «Spiel starten» klicken will. Gelöst in der Version 25.11.2019.
Beim Korrigieren von Fouls werden Mannschaftsfouls addiert. (25.11.19/27.11.19)	Fehler in der Version 29.10.2019 (2) und 25.11.2019. Wird ein Foul korrigiert, wird automatisch ein Mannschaftsfoul addiert. Bsp. 1. Foul korrigiert von P1 auf P2 -> es erscheinen 2 Mannschaftsfouls. Wird bei der



Problem	Erklärung
	Korrektur zuerst auf «-» geklickt, werden die Mannschaftsfouls richtig angezeigt. Gelöst in der Version 27.11.2019.