



# Überblick DSS Swiss Basketball

PSC 2020/21

# VERBINDUNG UND HERUNTERLADEN ZUGEWIESENER SPIELE



NOTWENDIG

The image shows the INGAME login interface. At the top, the INGAME logo is displayed. Below it, there is a section titled 'Mit Konto anmelden:' which is highlighted by a red rectangle. Inside this section is a yellow button with a star icon and the text 'LEVERADE'. To the right of this section, there are input fields for 'Benutzername' and 'Passwort', followed by an orange 'ANMELDEN' button. At the bottom left, the version 'v1.9.9 (p)' is shown, and at the bottom right, there is a teal 'OPTIONEN' button.

- Verbindung über LEVERADE (gelbe Taste) mit den Meisterschaftszugängen:

- SB League : `sbl@swb.ch`
- SB League Women : `sblw@swb.ch`
- NLB Men : `nlbm@swb.ch`
- NLB Women : `nlbw@swb.ch`
- NL1 Men : [nl1m@swb.ch](mailto:nl1m@swb.ch)
- Training: `test@swb.ch`
- Freundschaftsspiele: `fg@swb.ch`



# VERBINDUNG UND HERUNTERLADEN ZUGEWIESENER SPIELE



NOTWENDIG



- Auf 'Spiele Herunterladen' klicken



- Wählen Sie das gewünschte Spiel aus

**WARNUNG:** Es muss unbedingt sichergestellt werden, dass das ausgewählte Spiel das richtige ist.

PSC ProBasket 2020/2021



## MATCH-EINSTELLUNGEN



- Auf 'Spielbericht Starten' klicken



# MATCH-EINSTELLUNGEN






75% 3:46 PM

GAMES		
A CHINA	DEMO COMP NBN23	2017-06-18
-----		00:00
B SPAIN	5X5 SIMPLE	Not started
-----		
A SPAIN	DEMO COMP NBN23	2017-06-18
-----		00:00
B CHINA	3X3	Not started
-----		
A SPAIN	DEMO COMP NBN23	2017-06-19
-----		16:30
B CHINA	MINI BASKET	Not started
-----		
A CHINA	DEMO COMP NBN23	2017-07-16
-----		00:00
-----		

- Wählen Sie das zuvor heruntergeladene Spiel aus



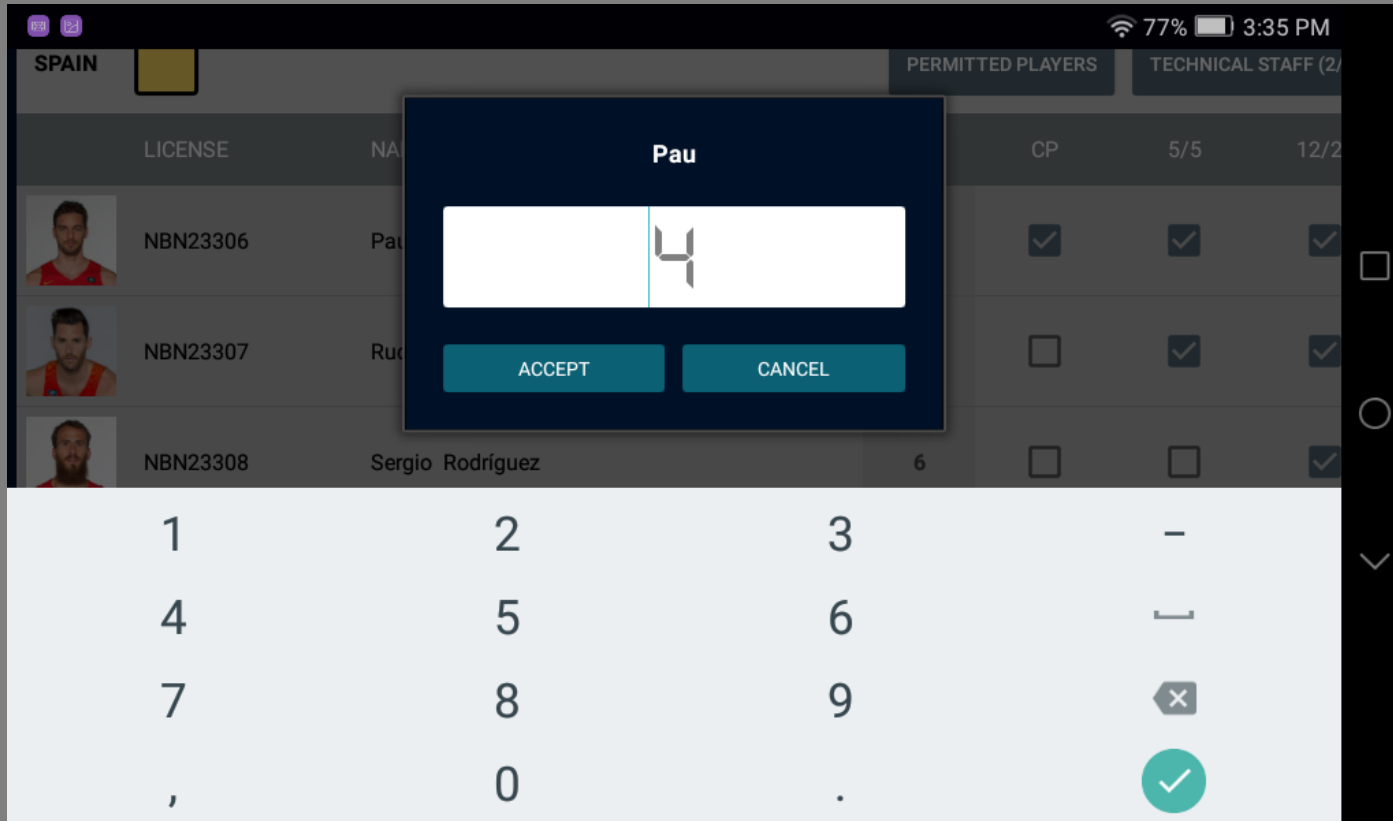
# MATCH-EINSTELLUNGEN

<div> <div>SPIELER HINZUFÜGEN</div> <div>QUALIFIZIERTE SPIELER</div> <div>TRAINERSTAB</div> <div>TRAINER UNTERSCHRIFT ✓</div> </div>						
LIZENZ	NAME	Nr.	KAP.	2/5	4/12	
 00035SB	PLAYER 01	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
 00016SB	PLAYER 03	6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
 00017SB	PLAYER 04	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
 00019SB	PLAYER 06	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
 00001SB	PLAYER 07	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
TEAM A TEAM B			MENÜ		BEARBEITEN	

- Die richtigen Spieler und das technische Personal für beide Teams wählen
  - Sie können bei Bedarf Spieler hinzufügen
  - Sie müssen mindestens 5 Spieler auswählen (3. Säule) und den Kapitän angeben (1. Säule).
  - Sie müssen die "starting five" (2. Säule) angeben
- Namen und Nummern der Spieler prüfen
- Team-Farben überprüfen
- Login des Trainers und Captains vornehmen
- Bitten Sie die Trainer zu unterschreiben



# NUMMER DES SPIELERS ÄNDERN



- Auf die Kolonne mit den Spielernummern klicken, um sie zu ändern



## PROFIL DES TECHNISCHEN STAFF – E-LIZENZ

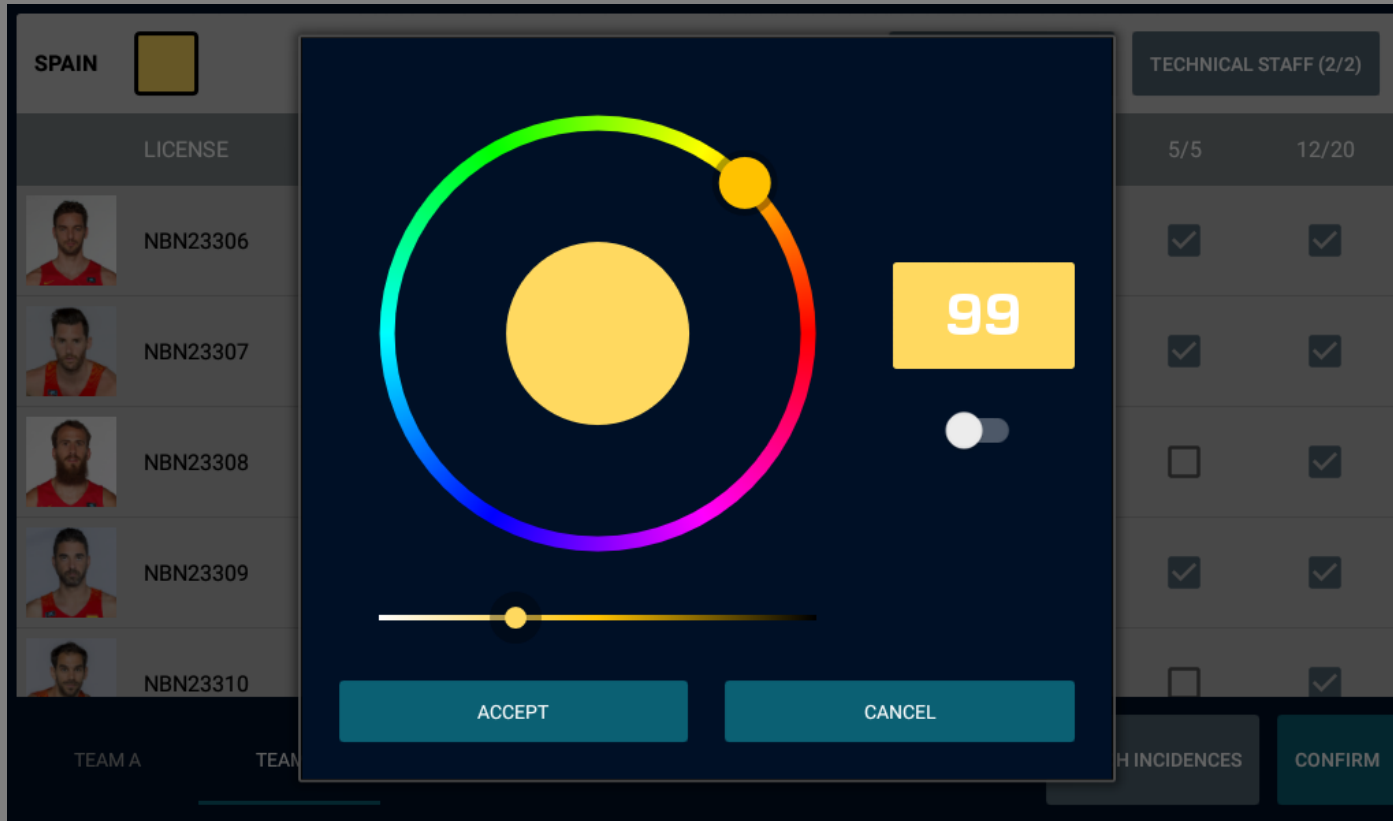
The screenshot displays the 'Squad 1' management interface. A modal window is open for adding technical staff. The modal contains four sections, each with input fields for 'LIZENZ', 'NAME', and 'NACHNAME', and a trash icon for deletion. The sections are: Cheftrainer, ASSISTENZ TRAINER, Team Betreuer, and Felddelegiert. At the bottom of the modal are buttons for 'ANNEHMEN' (Accept) and 'ABBRECHEN' (Cancel). The background shows a list of players with their names and positions, and a 'BEARBEITEN' (Edit) button at the bottom right.

- Name, Vorname und Lizenznummer des technischen Personals können hinzugefügt werden





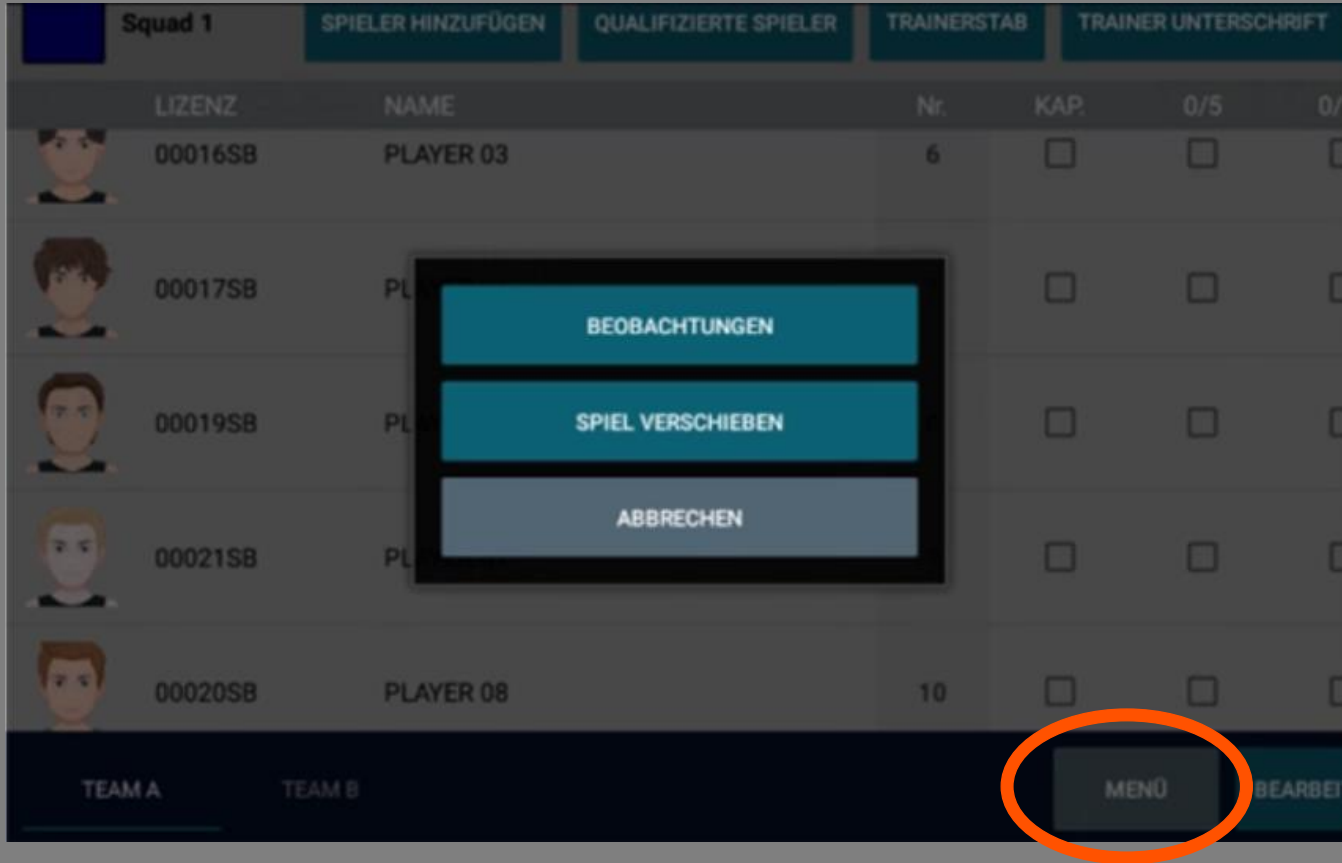
# FARBEN ÄNDERN



- Auf die Farbe oben links klicken, um die Teamfarbe zu ändern
  - Wenn Sie weiss benutzen, denken Sie daran, die Farbe der Zahlen auf schwarz zu stellen, und umgekehrt.



# SPIEL-VORFÄLLE



- Vor Spielschluss auf 'Game Incidents' klicken, falls:

- Ein Team abwesend ist
- Der Match verschoben worden ist
- Ein Team disqualifiziert worden ist

Wenn Sie einen Player manuell hinzufügen, müssen Sie dies in den Kommentaren angeben.



# TEAMS BESTÄTIGEN

LIZENZ	NAME	Nr.	KAP.	5/5	7/12
00027SB	PLAYER 25	9	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00028SB	PLAYER 26	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00029SB	PLAYER 28	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00031SB	PLAYER 50	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00014SB	PLAYER 01	68	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TEAM A TEAM B MENÜ **BEARBEITEN**

- Auf 'Bearbeiten' klicken, um das Spiel zu starten und auf 'Spiel Starten'

WICHTIG: Alle Eingaben und Auswahlen auf ihre Richtigkeit überprüfen, denn sobald das Spiel gestartet ist, sind keine Änderungen mehr möglich.

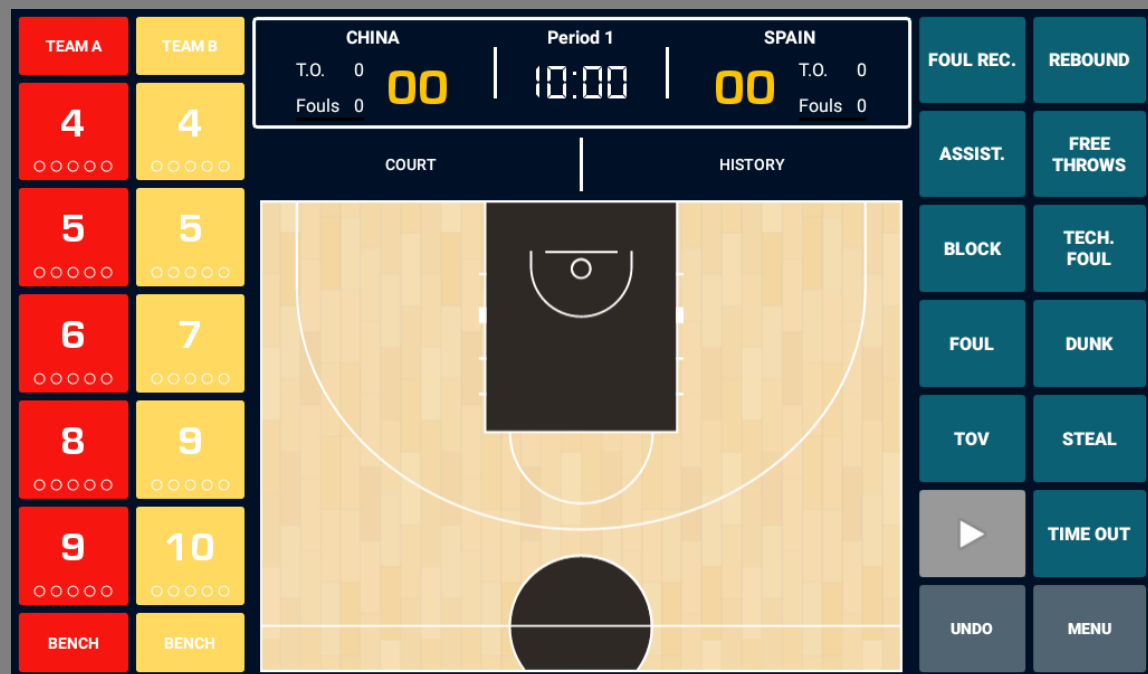
**ACHTUNG**  
Überprüfen Sie, ob die Daten korrekt eingegeben worden sind.

SPIEL STARTEN ABBRECHEN



# MATCH BEGINNEN

VERSION MIT STATS



VERSION OHNE STATS



# MATCH BEGINNEN


VERSION OHNE STATS



WIE ERFASST MAN EINE HANDLUNG?

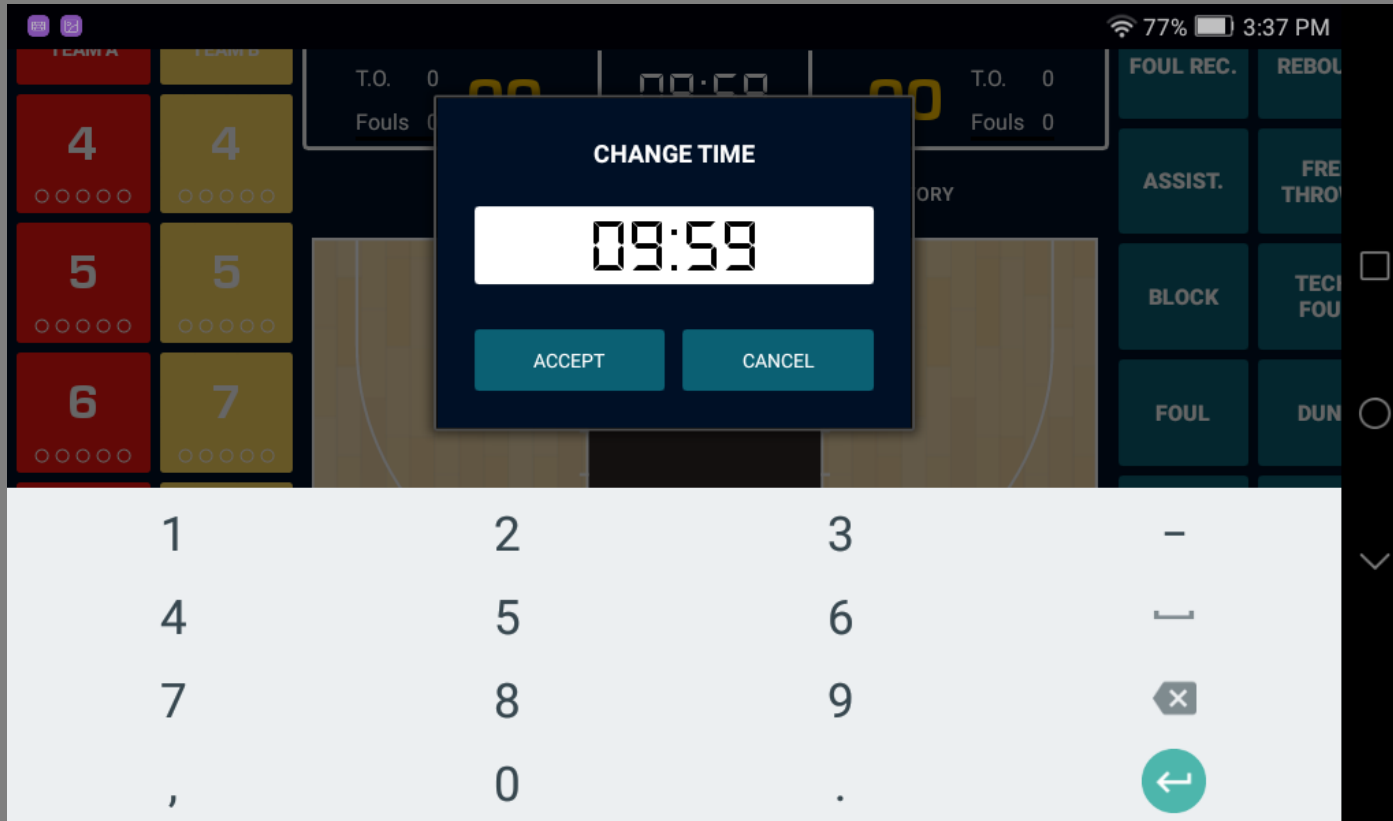
1- HANDLUNG

2- SPIELER

- Zeit starten oder stoppen, indem man auf die Uhr oder den Knopf  drückt
- Die Handlungen sind rechts, die Spieler links
- Im Spielablauf können die erfassten Handlungen abgeändert oder gelöscht werden
- Mit dem Knopf 'Zurück' wird die letzte Handlung rückgängig gemacht



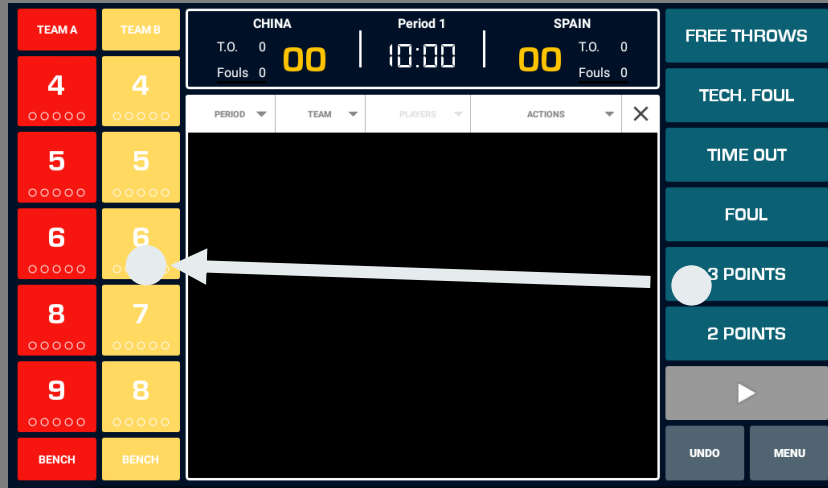
# SPIELZEIT BEARBEITEN



- Um die Zeit zu ändern, drückt man lange auf die Uhr, wenn die Zeit gestoppt ist



# HANDLUNGEN



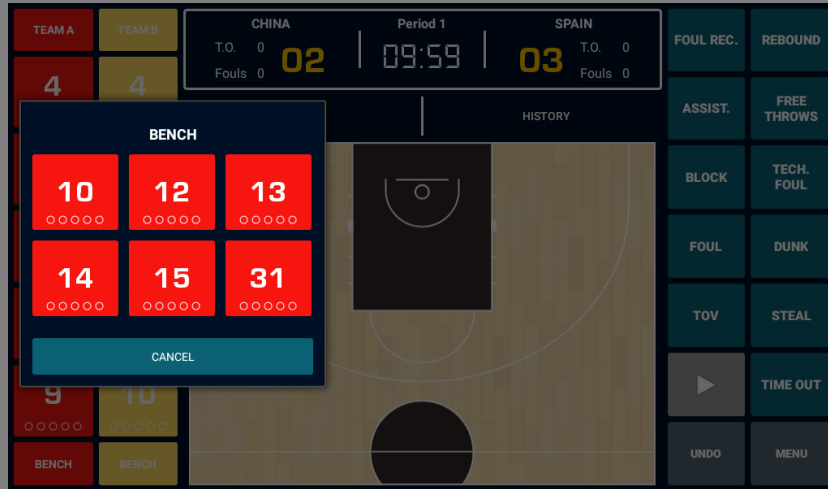
- Um einen Korb zu erfassen, zuerst auf die Handlung drücken, dann auf den Spieler



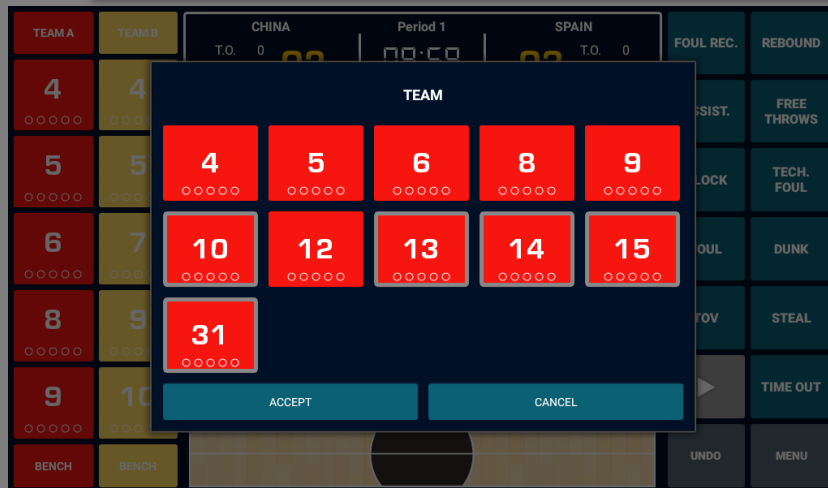
- Um ein Foul zu erfassen, zuerst auf das Foul drücken, dann auf den Spieler. Falls es Freiwürfe gibt, die Anzahl angeben und dann, welcher Spieler sie wirft.



# WECHSEL



- Für einen einzelnen Wechsel, lange auf die Nummer des abgehenden Spielers drücken, dann auf den neuen Spieler



- Um das ganze Team auszuwechseln, auf den Knopf des Teams drücken und die 5 neuen Spieler wählen





# HANDLUNGEN HINZUFÜGEN, ÄNDERN ODER LÖSCHEN



- Um eine Handlung zu ändern oder zu löschen, wählen Sie sie im Spielablauf aus



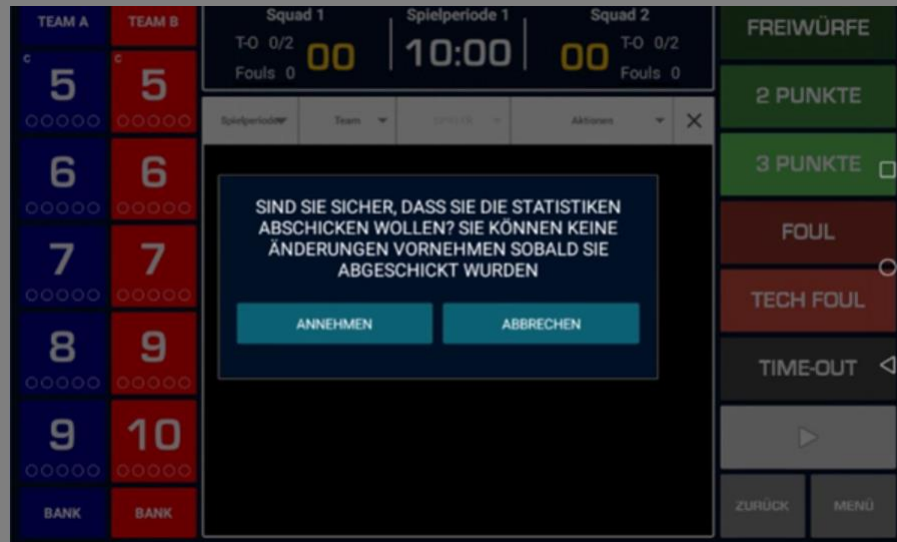
- Um eine Handlung vor einer anderen einzufügen, lange auf die Handlung drücken und die neue Handlung einfügen



# SPIEL ABSCHLIESSEN



- Um das Spiel abzuschliessen, klicken Sie auf: 'Menu' → 'Spiel schliessen' und bestätigen



# SPIEL ABSCHLIESSEN

Unterschriften

Beobachtungen

Crew Chief

00030SB REFERENCE DEMO

Schiedsrichter 1

LIZENZ NAME NACHNAME

Schiedsrichter 2

LIZENZ NAME NACHNAME

Anschreiber

LIZENZ NAME NACHNAME

SPIELBERICHT SCHLIESSEN MATCHBLATT BEOBACHTUNG HINZUFÜGEN PROTEST HINZUFÜGEN

- Die Schiedsrichter und Offiziellen müssen das Matchblatt mit ihren Lizenzen unterzeichnen
- Matchblatt anzeigen
- Matchblatt abschliessen

## BERICHT

- Um einen Bericht hinzuzufügen, klicken Sie auf 'Beobachtung hinzufügen' und schreiben den gewünschten Text

Signatures

Observations

MAIN REFEREE 12345

CLOSE SCORE

REPORT

ACCEPT CANCEL

REPORT ADD PROTEST



# MATCHBLATT MIT REKLAMATION UNTERSCHREIBEN

Unterschriften

Crew Chief

00030SB REFEE DEMO

Schiedsrichter 1

LIZENZ NAME NACHNAME

Schiedsrichter 2

LIZENZ NAME NACHNAME

Anschreiber

LIZENZ NAME NACHNAME

SPIELBERICHT SCHLIESSEN MATCHBLATT BEOBACHTUNG HINZUFÜGEN PROTEST HINZUFÜGEN

- Falls eine Mannschaft eine Reklamation einreichen will, klicken Sie auf 'Protest hinzufügen'

Signatures

Observations

MAIN REFEREE 12345

☒ CAPTAIN A ☐ CAPTAIN B

SIGN IN

ACCEPT CANCEL

REPORT ADD PROTEST

- Wählen Sie den Captain der Mannschaft, der die Reklamation einreicht
- Mit seiner Lizenz unterzeichnen
- Text hinzufügen, falls gewünscht



# SPIEL ABSCHLIESSEN

Unterschriften

Crew Chief

00030SB REFeree DEMO

Schiedsrichter 1

LIZENZ NAME NACHNAME

Schiedsrichter 2

LIZENZ NAME NACHNAME

Anschreiber

LIZENZ NAME NACHNAME

SPIELBERICHT SCHLIESSEN MATCHBLATT BEOBACHTUNG HINZUFÜGEN PROTEST HINZUFÜGEN

- Auf 'Spielbericht schliessen' klicken und bestätigen
- Prüfen, ob das Matchblatt korrekt abgeschlossen ist

## WICHTIGE INFORMATION

- Falls das Spiel mit einer Internetverbindung erfasst worden ist, werden die Resultate automatisch an die Datenbank übermittelt. Der nächste Schritt fällt somit weg (Unerledigte Matchblätter senden)

Signatures

Observations

MAIN REFEREE 12345

CLOSE SCORE SHEET

DATA SENT CORRECTLY

ACCEPT

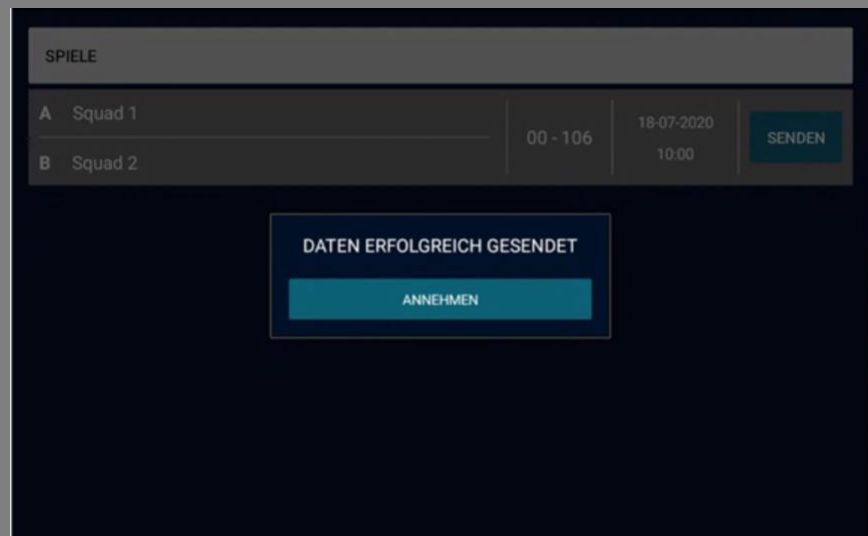
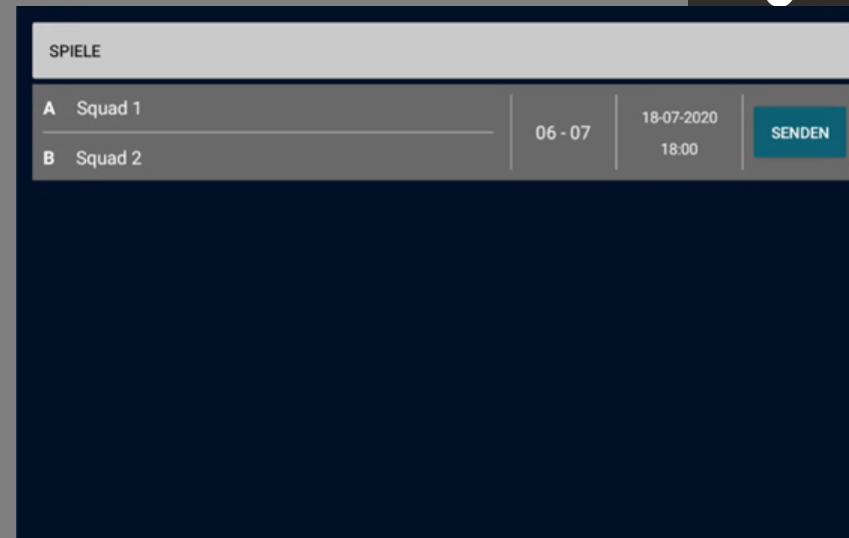
REPORT ADD PROTEST



# MENU – PENDENTE MATCHBLÄTTER SENDEN



NOTWENDIG

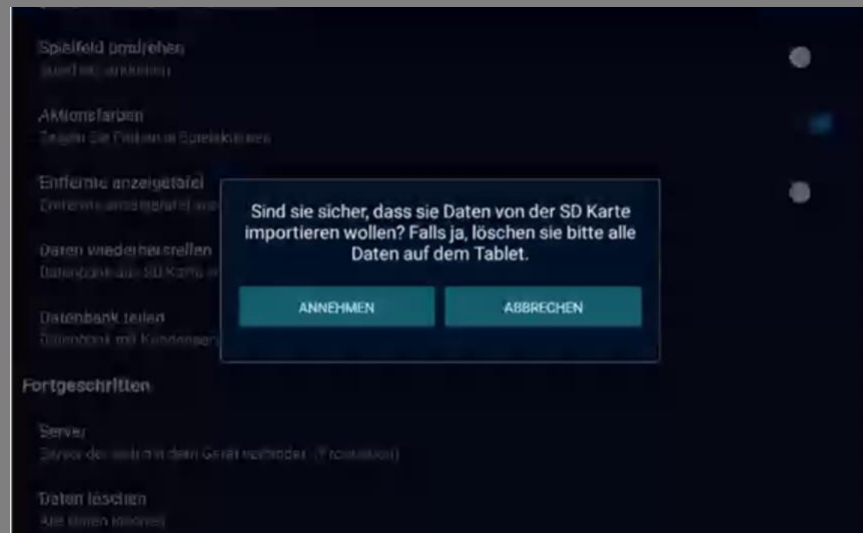


## OHNE INTERNETVERBINDUNG ERFASSTE SPIELE

- Das Tablet mit dem Internet verbinden
- Um das ungesandte Matchblatt zu senden, klicken Sie auf 'Spielbericht/e warten auf Versenden' und senden das gewünschte Matchblatt
- Auf die Meldung warten, das Matchblatt sei erfolgreich übermittelt worden



# DATEN AB EINER SD-KARTE LADEN



1. Die SD-Karte aus dem Tablet nehmen
2. Die Karte in ein anderes Gerät legen
3. Auf dem Login-Bildschirm das Menü 'Options' wählen
4. Auf 'Daten wiederherstellen' drücken und bestätigen
5. Sich einloggen
6. Auf 'Spielbericht starten' drücken
7. Das angefangene Spiel auswählen
8. Das Spiel weiter erfassen

