

## Hands-On Workshop Liga Administration

### Aufgabenstellung

Der Verband X beschliesst die Einführung einer speziellen 2-Person Liga die in 2 Klassen (A und B) durchgeführt werden soll.

Spielberechtigt sind alle im LV gemeldeten Spieler. Ein Spieler darf nur in einem Team spielen.

Eine Teamanmeldung kostet 77 euro.

Eine Begegnung/Match wird in 4 Spielen „Race-To 2“ abgehalten ( 2 Einzel 501 DoubleOut, 1 Doppel 501 DoubleOut, 1 Cricket League).

In den Einzelspielen müssen Darts + Rest erfasst werden, In den Doppelspielen genügt das Resultat.

Matches werden gewertet: Sieg: 3 pkt, Unentschieden 1pkt

Die Liga soll eine zusätzliche Einzelspielerrangliste haben mit folgenden Spielpunkten:

2:0	10 punkte
2:1	5 Punkte
1:2	3 Punkte
0:2	0 Punkte

### Durchführung

Folgende Benutzer Profile müssen nun bestimmte Elemente oder Objekte anlegen damit der Ligaverwalter seine Tätigkeit aufnehmen kann. Ein physischer Benutzer kann alle Profile vereinen jedoch ist aus Gründen der Betriebssicherheit davon abzuraten.

Wer	Was
System Administrator (Rolle SysAdmin)	Anlegen einer zentralen dynamischen Statistik Punkteliste die das 10-5-3-0 Schema abbildet, diese kann dann von allen Verbänden verwendet werden.
Administrator (Rolle Administrator)	Anlegen einer neuen Ligagruppe Anlegen einer neuen Ligakonfiguration und Definition des Matchbericht
Liga Admin ( Rolle: Liga & Matchverwaltung)	Anlegen der Liga A und Liga B
Liga Verwalter ( Rolle Team & Aufstellung)	Anlegen der Teams und Teammitglieder
Liga Admin ( Rolle: Liga & Matchverwaltung)	Erstellung eines Spielplans, sobald die Teams bzw die Anzahl bekannt sind
Liga Verwalter ( Rolle Resultat )	Resultatserfassung, Spielerfassung, etc

## System Administrator :: Anlegen einer Liga-Punktliste

Die Liga Punktlisten werden systemweit erstellt und stehen allen Verbänden zur Verfügung. Wird eine spezielle neue Auswertung benötigt so muss diese beim SysAdmin beantragt werden.

Aktuell sind folgende Modelle definiert und teilweise in Verwendung:

### Statistik Gruppen



Name	Percentage (TN)	Sortierung	+(%)Summe	Status
E(3):10-5-3-0	25	Punkte Quote	10	✓
E(3):1-0	50	Punkte Quote	0	✓
E(3):2-1-0 / E(5):5-4-3-2-1-0	50	Punkte Summe	0	✓
E(3):4-3-1-0	50	Punkte Quote	0	✓
E(3):6-4-2-0	50	Punkte Quote	0	✓
E(3):7-6-3-0 / D(3):3.5-3-1.5-0	50	Punkte Quote	0	✓
E(3):7-6-3-0 / E(5):7-6-4-2-0	50	Punkte Quote	0	✓
E(5):10-9-9-6-3-0 / D(3):3.5-3-1.5-0	50	Punkte Quote	0	✓
no stats	50	Punkte Quote	0	✓

Die für dieses Beispiel / Workshop benötigte Statistik Gruppe wurde bereits definiert und muss nicht neu erstellt werden. Die berechneten Begegnung Punkte werden im Liga Dashboard im Reiter Punktliste angezeigt und mit Werten der Konfiguration gefüllt bzw errechnet.

### Beispiel : WDSO Electronic 1. Klasse:

Verwendet „E(3):7-6-3-0 / E(5):7-6-4-2-0“ mit einer Mindest Quote von 50% , Primäre Sortierung ist die Punktequote ohne Aufschlag.

### Einzel Wertung

Pos	Name	Total	Punkte	Punkte Quote	Matches	Match Quote	Legs+
1	Sedat BERISHA	0.00	39	6.50	6	75.00	18
2	Andreas PUR	0.00	38	6.33	6	75.00	17
3	Marko KOBAS	0.00	31	6.20	5	62.50	15
	Wilhelm SCHWINGENSCHLÖGL	0.00	31	6.20	5	62.50	14
5	Robert NOVAKOVIC	0.00	35	5.83	6	75.00	16
	Alexander CHRENKO	0.00	35	5.83	6	75.00	16
7	Rudolf HRISTOVSKI	0.00	46	5.75	8	100.00	21
8	Roman FLICKER	0.00	34	5.67	6	75.00	17
9	Mijo BARIC	0.00	45	5.63	8	100.00	22
10	Karl SCHMIDT	0.00	39	5.57	7	87.50	19
11	Kurt STURM	0.00	33	5.50	6	75.00	16
12	Martin KURECKA	0.00	43	5.38	8	100.00	19
13	Thomas RATHMOSE	0.00	37	5.29	7	87.50	18

# Administrator :: Anlegen einer neuen Ligagruppe

Menü: Verband → Administrator → Spielbetrieb, Gruppen

## Liga Gruppen

Alle für diesen Verband definierten Ligagruppen, eine Ligagruppe ist eine logische E

Refresh	Export	Neu	Aktiv	Inaktiv	Alle
Name	Admin Gruppe	Mitgliedschaft	Dyr		
TDSV Landesliga	Liga/Match				
TDSV Ligacup	Liga/Match				
TDSV Steel	Liga/Match		E(3)		

### Ligagruppe anlegen

Allgemein/Konfiguration | Spieler/Resultat | Rechte

Allgemein

Name:  Logo:

Verband:  Liga Master Gruppe:

Konfiguration

Dynamische Rangliste:  Statische Rangliste:

Modus/Art:  Mitgliedschaft:

Betrag Team:  Betrag Team reduziert:  Betrag Spieler:

Save Cancel

Ligagruppe anlegen X

[Allgemein/Konfiguration](#)
Spieler/Resultat
[Rechte](#)

---

**Spielberechtigung**

Diese Optionen betreffen den jeweiligen Spieler / Teams und die Berechtigung an einer Teilnahme

<input checked="" type="checkbox"/> <b>Ein Spieler ein Team</b> <input checked="" type="checkbox"/> STRUMA Sperre	<input type="checkbox"/> Ein Team pro Verein <input type="checkbox"/> Mitgliedschaft bezahlt <input type="checkbox"/> Mitglied in Verein
--	--

---

**Resultat Erfassung**

Spielbeginn (Uhrzeit) <input type="text" value="08:00 PM"/>	Anzahl Tage Resultat Eingabe <input type="text" value="1"/>
	Anzahl Tage Matchdetail Eingabe <input type="text" value="14"/>

Einsetzen der Berechtigungen, Benutzer in diesen Gruppen dürfen dann nur ausgewählte Aktionen durchführen. Der Einfachheit halber wird hier nur 1 gemeinsame Gruppe für die beiden Verwaltungsbereiche Team/Aufstellung/Resultat verwendet.

Die Gruppen sind Verbandsspezifisch und können beliebig definiert werden. Die Verwaltung dieser Gruppen erfolgt im Menü Administrator → Verband Rechte.

Ligagruppe anlegen X

[Allgemein/Konfiguration](#)
[Spieler/Resultat](#)
Rechte

---

**Zugriffsrechte**

Liga & Match Verwaltung <input type="text" value="Liga/Match"/>	Team & Aufstellung Verwaltung <input type="text" value="Team/Aufstellung/Resultat"/>
Spiel & Resultat Verwaltung <input type="text" value="Team/Aufstellung/Resultat"/>	Liga Nachrichten <input type="text" value="Liga Nachrichten"/>

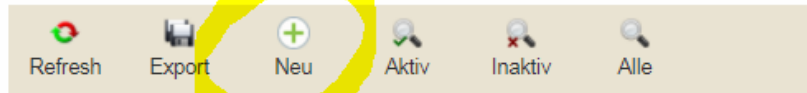
Mit <Save> die Gruppe speichern, sie ist nun in der Liste verfügbar.

# Administrator :: Anlegen einer neuen Ligakonfiguration

Menü: Verband → Adminstrator → Spielbetrieb, Modus

## Liga Konfiguration

Liste aller Liga Konfigurationen / Spielmodi Verband: TDSV



Name
TDSV Landesliga 8s 2d 3-1-0
TDSV Ligacup 10s 5d - Result Only
TDSV Regional/Gebiets Liga 8s 2d 3:1:0
TDSV Steeldart 8s 4d 3:1:0

Mit <Save> abspeichern, der neue Eintrag ist in der Liste sichtbar.

Anm: Alle Werte einer Ligakonfiguration können auch im laufenden Betrieb verändert werden.

### Ligamodus anlegen

Allgemein

Verband: Tiroler Dartsport Verband | Bezeichnung: 2-Person League (2,1,1) RaceTo 2

Tabelle / Wertung

Wertung der Tabelle:  Set,  Leg,  Point

Punkte Gewinn: 3 | Punkte Gleichstand: 1 | Punkte Verloren: 0

Match Sonder Eintragungen

Match Kommentar |  Sonderleistung |  Shortleg |  Finish im Doppel

Limits / Matchquote

Die Berechnungen zur Matchquote sind nur bei speziellen dynamischen Ranglistenmodellen erforderlich.

Max High Finish: 170 | Max High Score: 180 | Max Low Leg: 18

Max Singles eines Spielers: 1 | Max Doppel eines Spielers: 2

Save Cancel

## Administrator :: Matchbericht definieren

Liga Konfiguration → ContextMenu → Spielfolge

Hier muss für jede am Matchbericht ersichtliche Begegnung ein eigener Eintrag vorhanden sein. D.h. Wir müssen insgesamt 4 Einträge erstellen.

Anm: Eine Ligakonfiguration mit einer definierten Spielfolge kann jederzeit wiederverwendet werden und ist an keine Gruppe oder dgl. gebunden.

Anlegen des Einzel 501 mit Darts+Rest →

### Spielmodus anlegen

Basic Extended

Spiel Modus

Reihenfolge	Type	Spielbeginn
1	Einzel	Away
Distanz	Sets to win	Legs to win
501	1	2

Punktevergabe pro Spiel

Leg Statistik

Darts Total	Rest	Finish
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielbeginn	Runde Check	Runde Score
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Punktevergabe pro Leg
		<input type="checkbox"/>

gamecfg:0:

Save Cancel

### Spielmodus anlegen

Basic Extended

Erweiterte Leg Statistik IN/OUT

Double-In	Darts am Check-In	Check-In Feld
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Double-Out	Darts am Check-Out	Check-Out Feld
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Automatische Spieler Zuweisung

Folgen die Spieler einer fixen Reihenfolge so kann hier eine Aufstellung angegeben werden.

1		2	
---	--	---	--

Optional

Type

501 Einzel Double-Out

Automaten Code

#1#3#2#501#0#1

Ein definierter Spielmodus kann kopiert werden, beim Kopieren wird direkt eine neue Sequenz vergeben.

**Spielmodus**

Jedes Spiel in einem Match kann eine eigene Konfiguration ( Modus ) haben und muss in der r...

Refresh Neu

Seq	Type	Dist	Start
1	Einzel	501	A

ndesliga 8s 2d 3-1-0  
jacup 10s 5d - Result Only  
gional/Gebiets Liga 8s 2d 3:1:0  
eeldart 8s 4d 3:1:0

Game-Cfg: 1

- Bearbeiten
- Kopieren
- Löschen

**Spielmodus Kopieren**

Reihenfolge

2

Spielbeginn

Home

Copy

Definieren der Doppel Spiele, die Angabe der „Distanz“ ist nur dann notwendig wenn Statistik Berechnungen ausgeführt werden. Im Falle eines Cricket zB unerheblich.

**Spielmodus anlegen**

Basic Extended

Spiel Modus

Reihenfolge: 3

Type: Doppel

Spielbeginn: Away

Distanz: 501

Sets to win: 1

Legs to win: 2

Punktevergabe pro Spiel:

Leg Statistik

Darts Total:

Rest:

Finish:

Spielbeginn:

Runde Check:

Runde Score:

Punktevergabe pro Leg:

gamecfg:0:

Save Cancel

Spielmodus anlegen
X

Basic
← Extended

Erweiterte Leg Statistik IN/OUT

Double-In <input type="checkbox"/>	Darts am Check-In <input type="checkbox"/>	Check-In Feld <input type="checkbox"/>
Double-Out <input type="checkbox"/>	Darts am Check-Out <input type="checkbox"/>	Check-Out Feld <input type="checkbox"/>

Automatische Spieler Zuweisung

Folgen die Spieler einer fixen Reihenfolge so kann hier eine Aufstellung angegeben werden.

1

2

2

1

Optional

Type

501 Doppel Double-Out

Automaten Code

Die Type Bezeichnung sollte auf jeden Fall für das Cricket gesetzt werden. Diese Angabe ist nur zur Information am Spielbericht ersichtlich und hat keine weiteren Auswirkungen.

Ist die Reihenfolge fertig definiert hat die Liste 4 Spiele:

TDSV 2 Person League (2,1,1) RaceTo 2
Point

## Spielmodus

Jedes Spiel in einem Match kann eine eigene Konfiguration ( Modus ) haben und muss in der richtigen Reihenfolge definiert werden.

Refresh
Neu

Seq	Type	Dist	Start	Set	Leg	Darts	Runden	Rest	Finish
1	Einzel	501	A	1	2	✓	✗	✓	✗
2	Einzel	501	H	1	2	✓	✗	✓	✗
3	Doppel	501	A	1	2	✗	✗	✗	✗
4	Doppel	501	H	1	2	✗	✗	✗	✗

## Liga Verwalter (Liga) :: Anlegen der Liga A und Liga B

Ist die neue Ligagruppe publiziert (aktiv) so kann ein Ligaverwalter mit der Rolle „Liga& Match“ jetzt die beiden benötigten Klassen A+B erstellen und diese aktiv setzen.

Menü → Liga → Gruppen → Neue Gruppe

The screenshot shows the 'Liga Gruppe: TDSV 2-Person' overview. The 'Ligen / Klassen Übersicht' section is highlighted with a red arrow pointing to the 'Neu' button in the toolbar. The 'Averages / Runde gesamte Ligagruppe' section shows a line chart for 'Liga Average Vergleich nach Runden'. The 'Spieler in dieser Gruppe' section shows a table for 'Anzahl der Spieler nach Saisonen'.

The 'Liga anlegen' form is shown. The 'Allgemein' section contains fields for Name (Master Class A), Saison (2017/2018), Status (Aktiv), and Workflow J/N? (Nicht aktiv). The 'Konfiguration' section contains fields for Liga Gruppe (TDSV 2-Person) and Liga Konfiguration (TDSV 2 Person League (2,1,1) Rac). The 'Save' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

Mit Aktiv/Inaktiv/Test kann diese Liga für andere unsichtbar bleiben.

Mit dem Wert Workflow kann sie für Vereine zur Anmeldung freigegeben werden.

Die 2. Klasse wird als Kopie der 1.Klasse erzeugt.

Die Liste hat nun 2 aktive Ligen.

The 'Liga Kopieren' form is shown. The 'Allgemein' section contains fields for Neuer Name (Starter Class B) and Status (Aktiv). The 'Copy' button is highlighted with a red circle.

Wird die Ligagruppe Übersicht neu geladen (Klick auf die Gruppe im Sidepanel). So zeigt die Übersicht nun 2 Karten Darstellungen mit Liga Eckdaten.

The screenshot shows a web interface for a league overview. On the left is a sidebar with a menu containing the following items: TDSV 2-Person, TDSV Landesliga, TDSV Ligacup, TDSV Steel, and TDSV Wochenliga. The main content area is titled 'Liga Gruppe: TDSV 2-Person' and has a sub-header 'Ligen / Klassen Übersicht'. Below this is the section 'Ligabetrieb Übersicht', which contains two side-by-side cards. The left card is titled 'Master Class A' and the right card is titled 'Starter Class B'. Both cards display the following data:

Saison	2017/2018
Gruppe	TDSV 2-Person
Statistik	E(3); 10-5-3-0
Konfiguration	TDSV 2 Person League (2,1,1) RaceTo 2
Teams	0
Spieler	0
HighFinish %	NaN
HighScore %	NaN

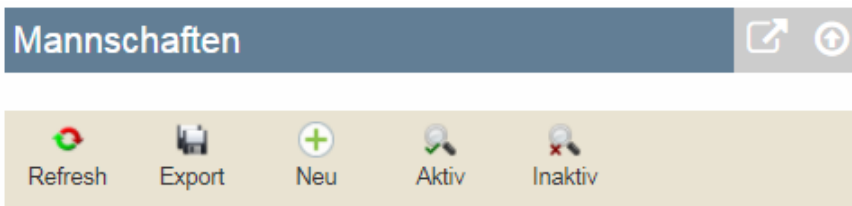
At the bottom of each card, there is a box labeled 'Average to win: 0 / 0' with a horizontal progress bar below it.

Eine aktive und somit sichtbare Liga kann vom Ligaverwalter mit der Rolle (Team & Aufstellung) mit einer beliebigen Anzahl an Teams befüllt werden.

## Liga Verwalter (Team) :: Anlegen der Teams und Teammitglieder

Menü → Liga → Gruppen → Gruppe X → Liga

Das Dashboard zeigt eine Gesamtdarstellung der Liga, in der Teamliste können nun Mannschaften erfasst werden. <Neu>



Neues Team

Liga ✉ Kassier

Teamname  
Mugl Guggl

Liga  
Master Class A

Verein  
Mugl, DC (Hall)

Heim Spielort  
DC Mugl

Virtuelles Team

Team Order

Save Cancel

Die Angabe des Spielortes wird bei der Erstellung des Matchplan berücksichtigt und wird wenn vorhanden vom Verein Heimspielort übernommen.

Existieren keine Vereine so kann diese Angabe leer bleiben, ein Spielort kann immer gesetzt werden.

## Aufstellung festlegen

Mannschaft → Context Menü → Aufstellung

Zeigt eine Liste der Mannschaftsaufstellung, hier werden mind 2 Spieler eingesetzt mit <Neu>

Aufstellung anlegen

Aufstellung

Team Name  
Kufstein Warriors

Spieler / Mitglied  
(902109) Markus ACHENRAINER

Aufstellung Art  
Captain

Spieler Nenngeld  
0

Regeln

TDSV 2-Person					
Spieler	X	Team			
Struma	X	Mitglied		X	
Bezahlt		Verein			

Info

Info: lineup:0, created on by  
Liga: (2095) Master Class A - Kufstein Warriors

Save Cancel

In der Box „Regeln“ wird die vom Administrator definierte Spielberechtigung nochmals dargestellt.

Der Spielernamen ist ein auto-fill feld dass auf diese Regeln Bezug nimmt. Somit sind hier u.U bestimmte Spieler nicht auffindbar weil sie den Berechtigungen nicht entsprechen.

Spieler / Mitglied

chris

(610006) Christian STENITZER

(610100) Christian CAMPREGHER

(610289) Christian RUBATSCHER

(610500) Christian FLEIDL

(610577) Christoph GABL

(610677) Christian PETAUTSCHNIG

(610681) Christian GATARA

(610688) Christian VORHAUSBERGER

(610736) Christian KLOTZ

(610755) Christoph SCHNEGG

In diesem Beispiel werden nur Spieler gefunden mit einer aktuellen TDSV Mitgliedschaft.

Ist die Anzahl und auch die Namen / Vereine / Heimspielstätten der teams bekannt so kann bereits der Spielplan (Schedule) erzeugt werden. Die Aufstellung kann jederzeit ergänzt oder verändert werden.

## Liga Verwalter (Liga) :: Erstellung eines Spielplans

Der Spielplan kann nur von einem Benutzer mit der Rolle Liga (Liga & Match) erstellt oder auch manipuliert werden.

Achtung: Dieser Benutzer kann auch laufende Ligen manipulieren und sämtliche Matches löschen !

Vorgang:

Menü: Liga → Gruppen → Gruppe X → Liga Y

Suchfeld + <enter>

Im Dashboard in den Tab Spielplan wechseln, die Darstellung ist leer:

Liga: TDSV 2-Person Master Class A (2017/2018)

The screenshot shows the 'Matches Master Class A' interface. At the top, there is a 'Tabelle' header and a sub-header 'Aktuelle Tabelle Master Class A'. Below this is a navigation bar with tabs: 'Übersicht', 'Spielplan' (highlighted in yellow), 'Statistik', 'Rangliste', 'Averages', 'Punkteliste', and 'Matchpunkte'. Below the navigation bar is a toolbar with buttons: 'Refresh', 'Export', 'Neu', 'Letzte', 'Nächste', 'Offen', 'Resultat', 'Spiele', 'Detail', 'Alle', 'Erstellen' (indicated by a red arrow), 'Importieren', and 'Löschen'.

Mit dem Button Erstellen werden nun automatisch Matches für Hin u Rückrunde erstellt, in unserem Fall also 6 Runden zu je 2 Spielen. Als Eingabe werden 6 Datum benötigt.

The 'Liga Erstellen' dialog box is shown. It contains the following text: 'Die automatische Spielplanerstellung funktioniert nur korrekt wenn für jede Runde ein gültiges Datum angegeben wird. Fehlt ein Datum so wird das Letzte wiederholt.' Below this is a text input field with the placeholder 'Liste an Spieltagen, zB 2017-09-20;2017-09-27;...'. The input field contains the text '2018-03-15;2018-03-16;2018-03-17;2018-03-25;2018-03-27;2018-03-29;'. At the bottom right, there are 'Create' and 'Cancel' buttons.

Mit dem <Create> Button wird die Erzeugung angestossen, je nach Menge kann das etwas dauern .... das System antwortet mit einem Message Dialog.

# Der Spielplan

Alle neu erzeugten Matches zwischen 2 Teams sind initial im Zustand

- LEER = rot, d.h. Keine Daten oder Resultate bekannt
- LOCK = Heimteam, d.h. Nur das Heimteam und der Ligaverwalter können Resultate ändern

Liga: TDSV 2-Person Master Class A (2017/2018)

### Tabelle

Aktuelle Tabelle Master Class A

Übersicht Spielplan Statistik Rangliste Averages Punkteliste Matchpunkte

### Matches Master Class A

Refresh Export Neu Letzte Nächste Offen Resultat Spiele Detail Alle Erstellen Importieren Löschen

◆	Datum	◆	Spielort	◆	Team	◆	Set	◆	Leg	◆	Leg	◆	Set	◆	Team	◆	Data	◆	Flag	◆	Lock	◆
1	2018-03-15		DC Dark Angels		Kufstein Warriors		0		0	:	0		0		Unicorn AB						H	
1	2018-03-15		, ,		Mugl Guggl		0		0	:	0		0		Wild 23						H	
2	2018-03-16		DC Wild 5 Tirol		Wild 23		0		0	:	0		0		Kufstein Warriors						H	
2	2018-03-16		DC Unicorn		Unicorn AB		0		0	:	0		0		Mugl Guggl						H	
3	2018-03-17		DC Dark Angels		Kufstein Warriors		0		0	:	0		0		Mugl Guggl						H	
3	2018-03-17		DC Wild 5 Tirol		Wild 23		0		0	:	0		0		Unicorn AB						H	

## Liga Verwalter (Resultat) :: Spielbetrieb

Der eigentliche Spielbetrieb kann gestartet werden sobald die Matchliste (Schedule) erstellt wurde.

Resultate und Spielberichte können auf mehrere Arten und von unterschiedlichen Accounts aus erfasst werden.

Grundsätzlich unterscheiden wir zwischen Resultat und Spielbericht.

Resultat	Ein Matchresultat z.B Set 5:3 / Leg 18:10 kann nur von Ligaverwaltern direkt in der Matchliste erfasst werden.
Spielbericht	Alle dafür berechtigten Accounts können einen Spielbericht erfassen und das Resultat berechnen lassen sowie manipulieren.

### Resultat Erfassung Ligaverwalter ( Rolle Spiel & Resultat )

In der Matchliste über das Kontextmenü → Resultat

In MatchResultat Dialog kann dann direkt ein Resultat gesetzt werden. Der Verwalter hat auch die Möglichkeit eine Mannschaft mit Penaltypoints zu versehen und eine Begründung abzugeben.

Anmerkung: Der Ligaverwalter kann jederzeit ein Resultat überschreiben und ändern.

## Spielbericht Erfassung

Ein Spielbericht kann von diesen Accounts bearbeitet werden wenn nachfolgende Voraussetzungen erfüllt sind.

User, Rolle	Voraussetzung
Liga Verwalter ( Rolle: Spiel & Resultat )	Jederzeit
Verein	Kann alle Heimspiele seiner Teams bearbeiten wenn der MatchLock => Home gesetzt ist.
Team	Kann alle Heimspiele bearbeiten wenn der MatchLock => Home gesetzt ist.
Location	Kann alle Heimspiele aller Teams mit diesem Heimspielort bearbeiten wenn der MatchLock => Home gesetzt ist.
Automat	Kann alle Heimspiele aller Teams mit dem zugewiesenen Heimspielort bearbeiten wenn der MatchLock => Home gesetzt ist.

Spielberichte können nach der Bearbeitung an die Auswärtsmannschaft zur Bestätigung versendet werden. In diesem Fall wechselt der MatchLock => Away.

User, Rolle	Voraussetzung
Liga Verwalter ( Rolle: Spiel & Resultat )	Jederzeit
Verein	Kann alle Auswärtsspiele bestätigen wenn der MatchLock => Away gesetzt ist
Team	Kann alle Auswärtsspiele bestätigen wenn der MatchLock => Away gesetzt ist

Nach einer Bestätigung wechselt der MatchLock => Admin und ist für alle Accounts ausser der Liga Verwaltung gesperrt.

Anmerkung:

- Ein Ligaverwalter kann jederzeit den MatchLock manuell verändern
- Wird ein Matchbericht nicht bestätigt sondern zurückgewiesen (<Reject>) so wechselt die Bearbeitung wieder zurück zum HeimTeam.

Der Ligaverwalter hat noch die zusätzliche Möglichkeit einzelne Matches mit Icons oder Emojis zu versehen. Die Verwendung und Bedeutung ist dem Verwalter überlassen und keine weitere Auswirkung.

Auf Anfrage können hier weitere Symbole bereitgestellt werden.

Set	Team	Data	Flag	Lock
2	Unicorn AB			H
0	Wild 23			H
0	Kufstein Warriors			H
0	Mugl Guggl			H
0	Mugl Guggl			H

hat

## Spielbericht – Spielerfassung

In der Benutzeransicht wird der Spielbericht in der reduzierten Fassung ohne Zusatzinformationen angezeigt.

Ein Klick auf ein Spiel zeigt das Kontextmenü mit folgenden Einträgen:

Resultat	Öffnet den Spieleditor
Neu Laden	Ladet die gespeicherten Ergebnisse (refresh)
Reset	Löscht alle Daten dieses Spieles (reset)

Der Resultat / Legeditor öffnet sich und zeigt je nach Spielkonfiguration für jedes Leg die benötigte Anzahl an Detaileingabefelder, im 501 Double-Out Single sind dies Darts und Rest.

1  
501 Einzel  
Double-Out

Darts Rest                      Darts Rest

Speichern Schliessen

Mit den Auswahl Elementen wird ein Spieler des jeweiligen Teams bestimmt und dann die erforderlichen Legwerte eingetragen wobei die gegnerischen Werte automatisch berechnet werden sofern in der Spielkonfiguration der Vorspieler bestimmt wurde.

(610722) Werner FEICH ▾ 1                      (610848) Florian ACHLE ▾ 0

Darts Rest                      Darts Rest

24 0                      24 0

Der grüne Wert wurde automatisch eingesetzt der rote Wert wird noch verlangt.

Das Spiel Endresultat wird laufend neben den Spielern eingesetzt und kann bei Bedarf manuell verändert werden ( falls einzelne Legwerte fehlen ...).

Anmerkung

- Der Editor bietet immer die Maximalanzahl an Legs an, es werden jedoch nur Legs gespeichert die auch Werte enthalten.

Nach dem speichern <button> wird der Editor ausgeblendet und das Resultat in den Bericht übernommen.

1 501 Einzel Double-Out	FEICHTNER Werner	<input type="text" value="2"/> <input type="text" value="0"/>	ACHLEITNER Florian			
	Darts	Rest	Avg	Darts	Rest	Avg
	24	0	20.88	24	34	19.46
	36	0	13.92	33	112	11.79


## Spielbericht Ausfertigen


Wurde ein Bericht vollständig oder auch nur soweit als möglich erfasst so muss dieser abgegeben werden entweder direkt an die Ligaleitung oder an den Gegner zur Bestätigung.


Resultat & Prozess
🔗 ⚙️


**Resultat**


<p>Heim</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">Wild 23</div>	<p>Gast</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">Kufstein Warriors</div>
<p>Set</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">2</div>	<p>Set</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">2</div>
<p>Leg</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">3</div>	<p>Leg</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; background-color: #f0f0f0;">0</div>

  
 #WO  
Heim

  
 #WO  
Gast

  
 Speichern

  
 Abschicken

  
 Info

Die Leg / Set Werte werden aus dem Spielbericht übertragen können aber auch manuell gesetzt und verändert werden.

Aktion	Auswirkung
#WO Heim	Das gesamte Match wird zu Null für die Gastmannschaft gewertet.
#WO Gast	Das gesamte Match wird zu Null für die Heimmannschaft gewertet.
Speichern	Speichert das Resultat für den Ligaverwalter, dies ist auch der Zeitpunkt der ersten Resultaterfassung falls noch kein direkte Eingabe erfolgt ist
Abschicken	Speichert den Bericht für die Verwaltung und sendet den Bericht an die Gastmannschaft zur Bestätigung.

Zusätzliche Möglichkeiten am Bericht

**Eintragung** : wie in der Konfiguration hinterlegt können hier diverse spezielle Highlights für einzelne Spieler erfasst werden. z.B Low Leg, High Scores, High Finish , etc ...

**Kommentar**: Die hier abgegebenen Kommentare sind nur für Bearbeiter im USER modus sichtbar. In der PUBLIC View werden diese nicht angezeigt.

**MatchLog**: Ladet die komplette Bearbeitungshistorie mit allen Einzelschritten.