



Die lokalen Spielleiter sind für die korrekte Durchführung der Meisterschaftsspiele in ihren Hallen verantwortlich.

Sie sind verpflichtet,

- die Spiele gemäss Spielplan austragen zu lassen
- die Spielerkontrollen korrekt zu führen
- die Spielblätter auszufüllen und von den Skips unterzeichnen zu lassen
- die Resultate und die Spielerkontrollen sind umgehend auf www.zct.ch er erfassen

Die lokalen Spielleiter kennen das Reglement, sie haben aber nicht als Schiedsrichter zu fungieren. Unregelmässigkeiten sind zu vermerken und umgehend der zentralen Spielleitung zuzustellen.

Entscheidungen werden ausschliesslich in der Zentralen Spielleitung gefällt und allen Beteiligten mitgeteilt.

Das Zuteilen von Benutzer Rechten erfordert seine Zeit und daher ist die Registrierung auf der Homepage als lokaler Spielleiter rechtzeitig zu machen!

Wichtige Adressen

OK Präsident	Uffer Gion Peder	gp.uffer@freesurf.ch	079 334 49 07
Spielleiter	Erb Ernst	ernst.erb@bluewin.ch	079 223 63 79
Spielleiter/Webmaster	Müller Hugo	hugo.mueller@viag.ch	079 341 79 77
Spielleiter Engelberg	Odermatt Lorenz	lorenz.odermatt@vtg.admin.ch	041 369 60 00
Spielleiter Küssnacht	Leuthold Gret	gret_leuthold@yahoo.com	041 850 39 54
Spielleiter Luzern	Dünki Rosmarie	rosamrie.duenkti@bluewin.ch	079 678 61 00
Spielleiter Olten	Lehmann Ernst	ernst.lehmann@sbb.ch	051 229 53 14
Spielleiter Zug	Wunderlin Doris	dwunderlin@swissonline.ch	041 741 53 35
Halle Engelberg			041 369 60 00
Halle Küssnacht			041 850 05 60
Halle Luzern			041 360 23 20
Halle Olten			062 212 62 98
Halle Zug			041 711 60 98

1. Schritt: Anmeldung

Alle lokalen Spielleiter haben sich auf www.zct.ch zu registrieren und beim Webmaster die notwendigen Benutzerrechte anzufordern.

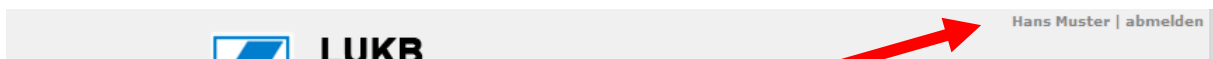
Oben rechts „registrieren“ anklicken und ein neues Fenster öffnet sich.



Sämtliche Felder sind zwingend auszufüllen, abschliessen durch das Anklicken von „registrieren“.

<input type="text"/>	Hans Muster
<input type="text"/>	Hans
<input type="text"/>	Muster
<input type="text"/>	hans.muster@test.com
Bitte wählen Sie ein Kennwort, dass den Sicherheitsanforderungen entspricht.	
<input type="text"/>	Frei wählbar, mindestens 7 Zeichen, mindestens 1 Zahl
<input type="text"/>	hm34zct
<input type="text"/>	hm34zct
<input type="button" value="registrieren"/>	

Bei erfolgreicher Registrierung erscheint oben rechts der „Anmeldenamen“.



Per Mail sind beim Webmaster die Benutzer Rechte anzufordern. Im Begleittext ist zu erklären, wieso die Benutzer Rechte verlangt werden.

Beispiel: Als lokaler Spielleiter des Curlingzentrums XY bin ich für die Erfassung der Resultate zuständig.

Der Webmaster wird innerhalb weniger Tage die Aufschaltung der Rechte per Mail bestätigen.

Es wird empfohlen, die Funktionen umgehend zu testen.

Nach erfolgreicher Registrierung kann man sich in Zukunft direkt via „anmelden“ Zugang verschaffen:



<p>:- Home</p> <p>Benutzeranmeldung</p> <p>Benutzername:</p> <input type="text"/> Kennwort: <input type="password"/> <p>Anmelden</p> <p><input type="checkbox"/> Anmelde­daten merken</p> <p>registrieren</p> <p>Kennwort vergessen?</p>	<p><i>Hans Muster</i></p> <p><i>hm34zct</i></p> <p><i>Durch das Anklicken dieses Feldes werden der Benutzername auf dem zur Zeit verwendeten PC gespeichert.</i></p>
--	--


2. Schritt: Vorbereitung einer Spielrunde


Bei laufender Meisterschaft werden die Spiele einer Runde direkt auf der Frontseite dargestellt sein.

Die aktuelle Tabelle und alle Spiele einer Liga können durch Anklicken von „1. Liga Round Robin“ dargestellt werden.

The screenshot shows a website interface with a navigation menu on the left and a main content area. The navigation menu includes links for Home, Teams 2010/2011, 1. Liga Round Robin, 2. Liga Round Robin, 3. Liga Round Robin, Spielplan, Modus/Preisgeld, Reglement, Kontakt, and Archiv. A red arrow points to the '1. Liga Round Robin' link. The main content area displays the 'Rangliste 1. Liga Round Robin' for the 'LUKB Curling Trophy 2010/2011' season, covering the period from September 2010 to February 2011. The table lists 10 teams with their respective ranks, names, and statistics (Spiele, Punkte, Ends, Steine, Bemerkung).


Rang	Team	Spiele	Punkte	Ends	Steine	Bemerkung
1	101 Zug Lüthi	0	0	0	0	
2	102 Olten Heimann	0	0	0	0	
3	103 Luzern Kobler	0	0	0	0	
4	104 Sporting Park Engelberg	0	0	0	0	
5	105 VLCC Juniorinnen Müller	0	0	0	0	
6	106 Luzern City Müller	0	0	0	0	
7	107 Blauweiss Meister	0	0	0	0	
8	108 VLCC Luzern Wild	0	0	0	0	
9	109 Küssnacht Iten	0	0	0	0	
10	110 Luzern Maier	0	0	0	0	

Im angemeldeten Zustand wird vor allen Spielen das Symbol eines Stiftes  erscheinen. Erscheint das Symbol nicht, so ist der Benutzer nicht berechtigt und hat sich mit dem Webmaster in Verbindung zu setzen.

Hinter dem Spiel erscheint eine Lupe . Dieses Symbol ist für alle sichtbar und bedingt keine Anmeldung/Registrierung.

The screenshot shows a detailed view of the game schedule table for the 1. Liga Round Robin. The table includes columns for game number, round, day, date, time, location, rink, team, points, ends, stones, and final status. Red arrows point to the pencil icon in the first row and the magnifying glass icon in the second row.

#	Runde	Tag	Datum	Zeit	Ort	Rink	Team	Punkte	Ends	Steine	Fin
01	1	Sa	18.09.2010	08:00	Luzern	1	101 Zug Lüthi 102 Olten Heimann	0	0	0	<input type="checkbox"/>
02	1	Sa	18.09.2010	08:00	Luzern	2	103 Luzern Kobler 104 Sporting Park Engelberg	0	0	0	<input type="checkbox"/>
03	1	Sa	18.09.2010	10:45	Luzern	1	105 VLCC Juniorinnen Müller	0	0	0	<input type="checkbox"/>

Durch Anklicken der Lupe  öffnet sich in einem neuen Fenster das Scoreblatt des Spiels.


LUKB Curling Trophy 2010/2011

1.Liga Round Robin

#	Runde	Datum	Zeit	Ort	Rink	Team	1	2	3	4	5	6	7	8	ZE	Punkte	Ends	Steine
01	1	18.09.2010	08:00	Luzern	1	101 Zug Lüthi										0	0	0
						Karin Lüthi												
						Nadia Jordi												
						Ivo Jordi												
						Daniel Lüthi												
						Martin Oberholzer												
						102 Olten Heimann										0	0	0
						Ursina Heimann												
						Philippe Furter												
						Michael Devaux												
						Thomas Heimann												
						Jolanda Devaux												

Die Scoreblätter sind auszudrucken (via den Druckbefehl im Browser), von Hand auszufüllen und von den Skips unterzeichnen zu lassen. Das Scoreblatt ist bis zum Ende der Meisterschaft aufzubewahren und bei Bedarf der Spielleitung auszuhändigen.

3. Schritt: Resultate erfassen

Durch Anklicken des Stiftes  öffnet sich die Eingabemaske für die Datenerfassung. Die Angaben vom Scoreblatt sind nun elektronisch zu erfassen.

Liga: 1.Liga Round Robin
 Spiel: 01 Runde: 1
 Datum: 18.09.2010 Zeit: 08:00
 Ort: Luzern Rink: 1

Team A: 101 Zug Lüthi
 1 Lead: Karin Lüthi
 2 Second: Nadia Jordi
 3 Third: Ivo Jordi
 4 Fourth: Daniel Lüthi
 Alternate: Martin Oberholzer

Team B: 102 Olten Heimann
 1 Lead: Ursina Heimann
 2 Second: Philippe Furter
 3 Third: Michael Devaux
 4 Fourth: Thomas Heimann
 Alternate: Jolanda Devaux

Result:

	1	2	3	4	5	6	7	8	EE	P	E	S
101 Zug Lüthi										0	0	0
102 Olten Heimann										0	0	0

Bemerkung:

Speichern Abbruch Rechnen

Die Spielernamen und deren Position im Team sind aufgrund der Anmeldung vordefiniert. Hat das Team eine Partie in anderer Zusammensetzung oder mit abweichenden Positionen gespielt, so sind die Namen zu überschreiben.

Es sind nur die Namen zu erfassen, die tatsächlich mitgespielt haben. Teilweise weist der „Alternate“ aufgrund der Stammdaten bereits vordefiniert. Dieser Name ist zu löschen.

Beim Resultat ist bei einem gespielten End nur beim schreibenden Team eine Eingabe zu machen, wird eine Partie vorzeitig abgebrochen, so ist bei beiden Teams ein 0 zu erfassen. Das 9. End (EE) ist nur zu erfassen, wenn es gespielt wurde.

1	2	3	4	5	6	7	8	EE
1			2		4	0	0	
	1	0		1		0	0	

Team oben hat im 1. End 1 Stein geschrieben, im 3. End gabs ein 0er End, die Partie wurde nach dem 6. End abgebrochen.

Die Eingaben sind durch das Anklicken von „**Rechnen**“ kontrollierbar. Punkte, End und die Anzahl Steine werden dargestellt. Sind alle Daten richtig erfasst, wird automatisch der Status auf „fin“ gesetzt. Nur wenn in diesem Feld ein „Häckchen“ gesetzt wurde, wird das Resultat für die Berechnung der Rangliste berücksichtigt. Abgeschlossen wird die Eingabe durch das Anklicken von „**Speichern**“.

Result:

	1	2	3	4	5	6	7	8	EE	P	E	S
101 Zug Lüthi	1			2		4	0	0		2	3	7
102 Olten Heimann		1	0		1		0	0		0	2	2

Bemerkung:

Speichern Abbruch Rechnen

4. Schritt: Abmeldung

