

Das ZCT Benutzer-Handbuch listet die Verantwortlichkeiten der Spielleitung der ZCT auf und gibt eine Anleitung zur Benutzung des Internet-Verwaltungstools auf der Homepage der ZCT.

Verantwortlichkeiten und Aufgaben der lokalen Spielleiter

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

Sie sind verpflichtet,

- die Spiele gemäss Spielplan austragen zu lassen
- vor den Spielen für optimale Eisbedingungen (Reinigung und Pebble) zu sorgen
- vor den Spielen die Rinkzuteilung und die Beschriftung (Score-Tafeln) zu organisieren
- vor den Spielen die Spielerkontrollen vorzunehmen und korrekt zu führen/dokumentieren
- während den Spielen als Umpire zur Verfügung zu stehen
- nach den Spielen die Spielblätter auszufüllen und von den Skips unterzeichnen zu lassen
- nach den Spielen die Resultate und die Spielerkontrollen umgehend auf www.zct.ch zu erfassen

Die lokalen Spielleiter kennen das Reglement, entscheiden aber nicht über Sanktionen. Unregelmässigkeiten sind zu vermerken und umgehend der zentralen Spielleitung zuzustellen. Entscheidungen werden ausschliesslich in der Zentralen Spielleitung gefällt und allen Beteiligten mitgeteilt.

Wichtige Adressen

OK Präsident	Uffer Gion Peder	gp.uffer@freesurf.ch	079 334 49 07
Zentraler Spielleiter	Erb Ernst	ernst.erb@bluewin.ch	079 223 63 79
Zentraler Spielleiter/Webmaster	Müller Hugo	hugo.mueller@viag.ch	079 341 79 77
Spielleiter Engelberg	Odermatt Lorenz	lorenz.odermatt@vtq.admin.ch	041 369 60 00
Spielleiter Küssnacht	Leuthold Gret	gret_leuthold@yahoo.com	041 850 39 54
Spielleiter Luzern	Dünki Rosmarie	rosmarie.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

Spezielle/wichtige Aufgaben

Reglemente und Modus

Das Reglement und der Modus sind zu finden auf der ZCT Homepage. Dem Reglement der ZCT liegen als Basis die Reglemente von SWISSCURLING zugrunde. Die lokalen Spielleiter kennen die Reglemente von SWISSCURLING und der ZCT, sowie den Modus der ZCT.

Einspielen

Die Teams dürfen sich vor Spielbeginn der jeweils 1. Runde an einem Spielort während 5 Minuten einspielen (d.h. vor jeweils dem 1. Spiel des Starttages und des Finaltages, sowie vor jedem Wochen-Spiel). Das Eis steht den Teams zur freien Verfügung (Eis geben erlaubt), wobei die Steine nur einmal in das gegenüberliegende Haus gespielt werden dürfen (analog einem gespielten End). Auf das Einspielen kann auch verzichtet werden.

Die lokale Spielleitung sorgt dafür, dass durch das Einspielen nicht unnötig Zeit verbraucht wird. Das Einspielen soll frühzeitig begonnen werden, nachdem das Eis aufbereitet wurde (Reinigung und Pebble) und spätestens zur offiziellen Startzeit gemäss ZCT-Programm. Im Idealfall sollte zum Zeitpunkt der offiziellen Startzeit gemäss ZCT-Programm das eigentliche Spiel beginnen.

Draw Shot Challenge

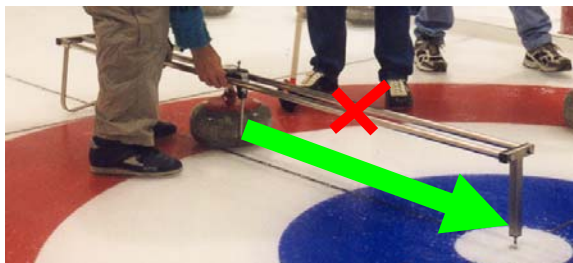
Vor dem 1. Saison-Spiel der ZCT (in der Regel ist dies das erste Spiel am Starttag), unmittelbar nach dem Einspielen, spielt jedes Team die Draw Shot Challenge (DSC). Das Team, welches den Toss verloren hat, beginnt die DSC. Jeder Spieler spielt einen Draw-to-the-button. Wischen ist erlaubt. Die Abgabe erfolgt immer gegen das Home-End. Alle Steine, die im Haus zum Stillstand kommen, werden gemessen (in cm mit einer Nachkommastelle, also inkl. mm). Steine, die das Haus nicht erreichen, werden mit 185,4 cm gewertet (6 feet, 1 Inch). Steine, die so nahe zum Tee zu liegen kommen, dass sie nicht mehr gemessen werden können, werden mit 0,0 cm gewertet. Gemessene Steine werden entfernt und der Rink für den nächsten Draw-to-the-button freigegeben. Für die Wertung der DSC werden die 4 Einzelresultate pro Team addiert (kein „Streich-Resultat“).

Auf der Homepage unter ‚Downloads Spielleiter‘ steht ein Excel bereit für die Erfassung der Resultate mit allen Teams aller Gruppen bereit. Die Resultate werden durch die Skips visiert und durch die zentrale Spielleitung auf der ZCT-Homepage publiziert. Die lokale Spielleitung sendet die Resultate per E-Mail an die Zentrale Spielleitung und bewahrt das DSC-Resultatblatt bis zum Ende der Meisterschaft auf.

Wichtig: Der lokale Spielleiter hat die Verantwortung über sämtliche Messungen.

Mess-Verfahren:

Gemessen wird vom äusseren Rand des Steines zum Mittelpunkt des Hauses, - wie bei einer normalen Stein-Messung:



Gemessen wird die Distanz mit einer geeigneten Messvorrichtung, z.B. einem **Messband**:



Anleitung Internet-Verwaltungstool

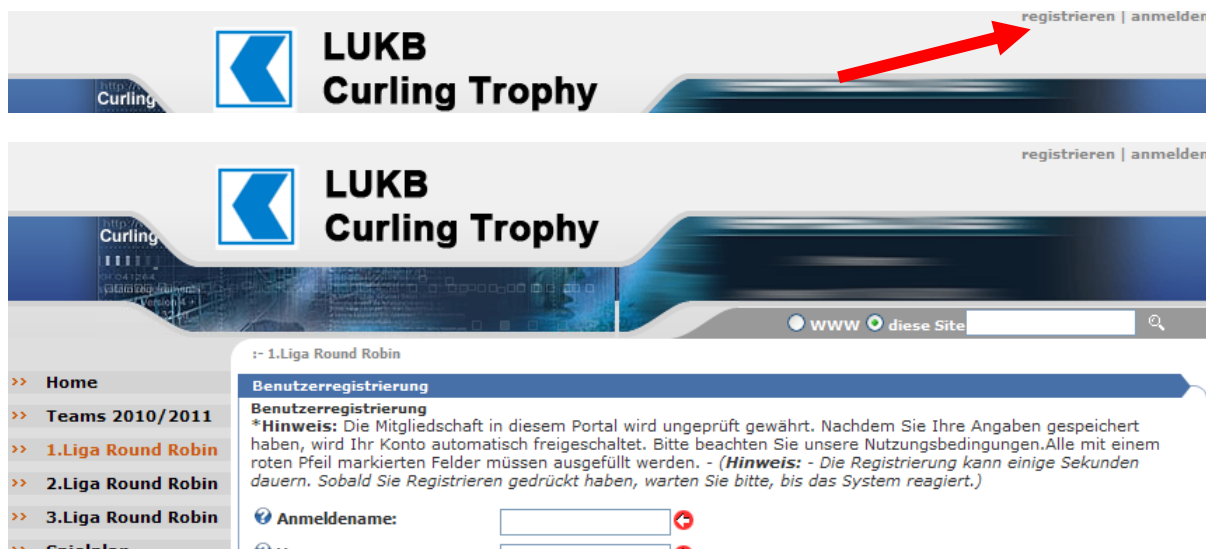
Als Voraussetzung für die Verwendung des Internet-Verwaltungstools wird eine entsprechende Berechtigung benötigt.

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

1. Schritt: Registrierung

Alle lokalen Spielleiter müssen sich auf www.zct.ch zuerst registrieren und beim Webmaster die notwendigen Benutzerrechte anfordern.

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



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

<p>Anmeldename: <input type="text"/></p> <p>Vorname: <input type="text"/></p> <p>Nachname: <input type="text"/></p> <p>E-Mail-Adresse: <input type="text"/></p> <p>Bitte wählen Sie ein Kennwort, dass den Sicherheitsanforderungen entspricht.</p> <p>Kennwort: <input type="text"/></p> <p>Kennwort bestätigen: <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="registrieren"/> <input type="button" value="abbrechen"/></p>	<p><i>Hans Muster</i></p> <p><i>Hans</i></p> <p><i>Muster</i></p> <p><i>hans.muster@test.com</i></p> <p><i>Frei wählbar, mindestens 7 Zeichen, mindestens 1 Zahl</i></p> <p><i>hm34zct</i></p> <p><i>hm34zct</i></p>
---	--

Bei erfolgreicher Registrierung erscheint oben rechts der „Anmeldenamen“.



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

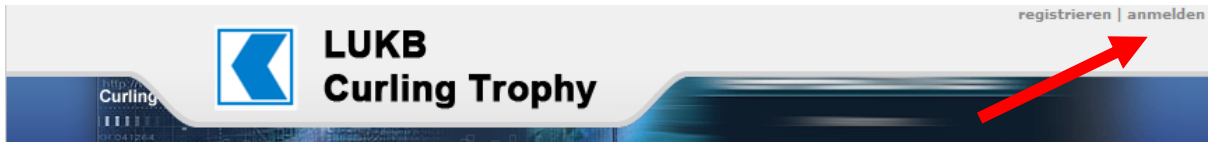
Beispiel: Als lokaler Spielleiter des Curlingzentrums XY bin ich für die Erfassung der Resultate zuständig.

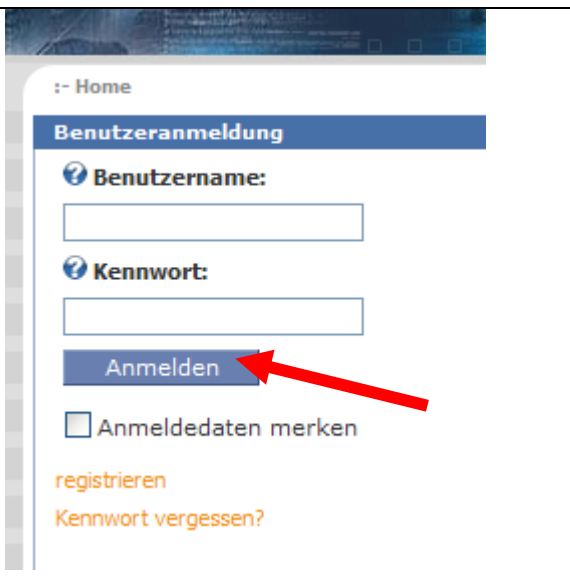
Der Webmaster wird innerhalb weniger Tage die Aufschaltung der Rechte per E-Mail bestätigen.

Es wird empfohlen, die Funktionen umgehend zu testen.

2. Schritt: Anmeldung

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



 The image shows a login form titled 'Benutzeranmeldung'. It has two input fields: 'Benutzername:' and 'Kennwort:'. Below the 'Kennwort:' field is a checkbox labeled 'Anmeldedaten merken'. There are two links: 'registrieren' and 'Kennwort vergessen?'. A red arrow points to the 'Anmelden' button.	<p><i>Hans Muster</i></p> <p><i>hm34zct</i></p> <p><i>Anmeldedaten merken: Durch das Anklicken dieses Feldes wird der Benutzername auf dem zurzeit verwendeten PC gespeichert. Bitte nicht verwenden, da sonst jeder automatisch als Spielleiter angemeldet wird!</i></p>
--	---

3. 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 two tables on the right. A red arrow points to the '1. Liga Round Robin' menu item.

Navigation Menu:

- >> Home
- >> Teams 2010/2011
- >> **1. Liga Round Robin**
- >> 2. Liga Round Robin
- >> 3. Liga Round Robin
- >> Spielplan
- >> Modus/Preisgeld
- >> Reglement
- >> Kontakt
- >> Archiv

Druck-Tips:

Rangliste:
Die Lupe in der Titelleiste zeigt die Rangliste an.
Die Lupe neben einem Team zeigt alle Spiele des Teams an.


Spielplan:
Die Lupe in der Titelleiste zeigt den Spielplan und die Resultate an, entweder alle Resultate oder diejenigen einer Runde (Runde kann ausgewählt werden).
Die Lupe neben einem Spiel zeigt die Details des Spiels an.


Rangliste 1. Liga Round Robin
LUKB Curling Trophy 2010/2011

1. Liga Round Robin		Sept. 2010 - Februar 2011				
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	





Spielplan/Resultate 1. Liga Round Robin
LUKB Curling Trophy 2010/2011


1. Liga Round Robin		Sept. 2010 - Februar 2011					
#	Runde	Tag	Datum	Zeit	Ort	Rink	Team
01	1	Sa	18.09.2010	08:00	Luzern	1	101 Zug Lüthi 102 Olten Heimann
02	1	Sa	18.09.2010	08:00	Luzern	2	103 Luzern Kobler 104 Sporting Park Engelberg
03	1	Sa	18.09.2010	10:45	Luzern	1	105 VLCC Juniorinnen Müller

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.

This close-up shows the game schedule table with two red arrows. One arrow points to the pencil icon in the first row, and the other points to the magnifying glass icon in the same 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	 
02	1	Sa	18.09.2010	08:00	Luzern	2	103 Luzern Kobler 104 Sporting Park Engelberg	0	0	0	
03	1	Sa	18.09.2010	10:45	Luzern	1	105 VLCC Juniorinnen Müller	0	0	0	

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 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.

4. 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 ist der „Alternate“ aufgrund der Stammdaten bereits vordefiniert. Dieser Name ist zu löschen, es sei denn, ein Alternate wurde im Verlaufe des Spieles eingewechselt.

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 = Extra End) 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**

5. Schritt: Abmeldung

Die Abmeldung erfolgt durch das Klicken auf „abmelden“.

