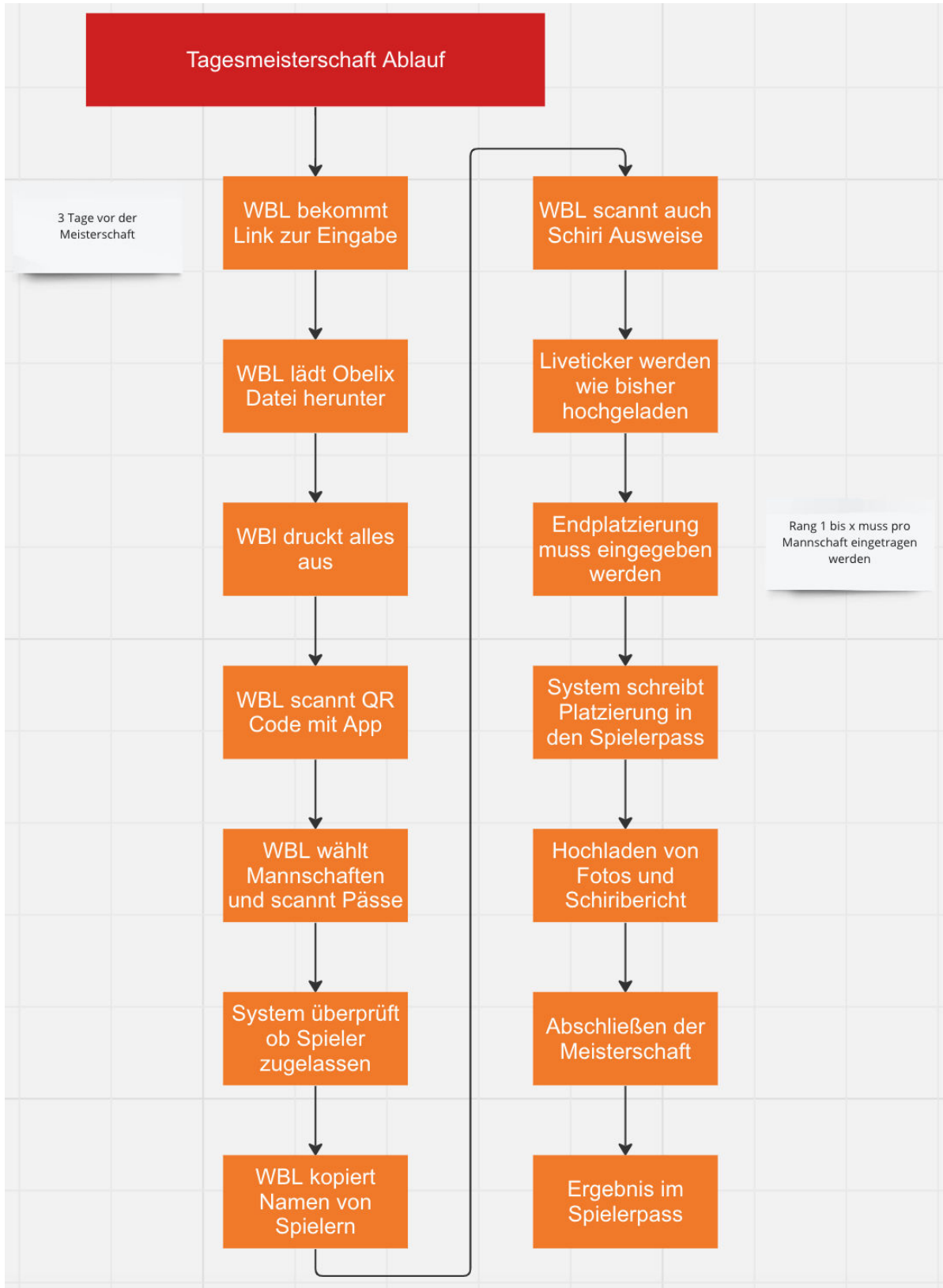


# Anleitung Durchführer

Diese Anleitung dient als Hilfestellung zur Bedienung der Meisterschaftsverwaltung durch den Durchführer der Meisterschaft. Die Durchführung von Meisterschaften erfolgt nachfolgendem Schema.



## 1 E-Mails

Jeweils 3 Tage vor der Meisterschaft sendet das System automatisch die E-Mails für den Liveticker an die bekanntgegebene E-Mail-Adresse des Durchführers aus.

### 1.1 Durchführer

Der Durchführer bekommt 3 Tage vor dem Spiel eine E-Mail mit dem Link zur Eingabemaske des Durchführers. Dort befindet sich der Zugangscod zur App zum Scannen der Pässe und die Eingabemasken für Liveticker, Endergebnis, Dokumente usw.



**Meisterschaft Online Eingabe**

Liebe/r Funktionär/in  
anbei findest du den Link für die Eingabe und die Ausgabe für die Meisterschaft:  
**Testmeisterschaft am 06.11.2021**

**Link zur Meisterschaft:**  
<https://www.stocksport-austria.at/meisterschaft/testmeisterschaft/>

**Link zur Eingabe: (Achtung den Link nicht veröffentlichen):**  
<https://www.stocksport-austria.at/meisterschaft/testmeisterschaft/?eingabe=bb4fb0c800df36f2804b8c86b8989dd8935f605845094479907560043196bd98>

[Zur Meisterschaft](#) [Zur Eingabe](#)

## 2 Obelix Vorlage herunterladen und importieren

### 2.1 Import der ZIP-Datei

Im 1. Schritt der Eingabemaske sieht der Durchführer die Anleitung und kann die Obelix Datei herunterladen. In Obelix Datei kann vom Landesverband/BÖE mit dem korrekten Spielmodus, Briefkopf usw. zu Verfügung gestellt werden.

EINGABE MEISTERSCHAFT

### Landesmeisterschaft MIXED Mannschaftsspiel

[Info Veranstalter](#) [Liveticker](#) [Startliste](#) [Ergebnisse](#) [Dokumente](#) [Bilder & Bericht](#) [Meisterschaft Abschließen](#)

**INFORMATIONEN FÜR DEN VERANSTALTER**

Hier finden sie alle wichtigen Informationen als Veranstalter.

**WERTUNG**

[Obelix Datei herunterladen](#)

Importieren Sie die XML Datei, welche vom Landesverband vorbereitet wurde.


**DOWNLOADS**

[Anleitung Wettbewerbsleiter](#)

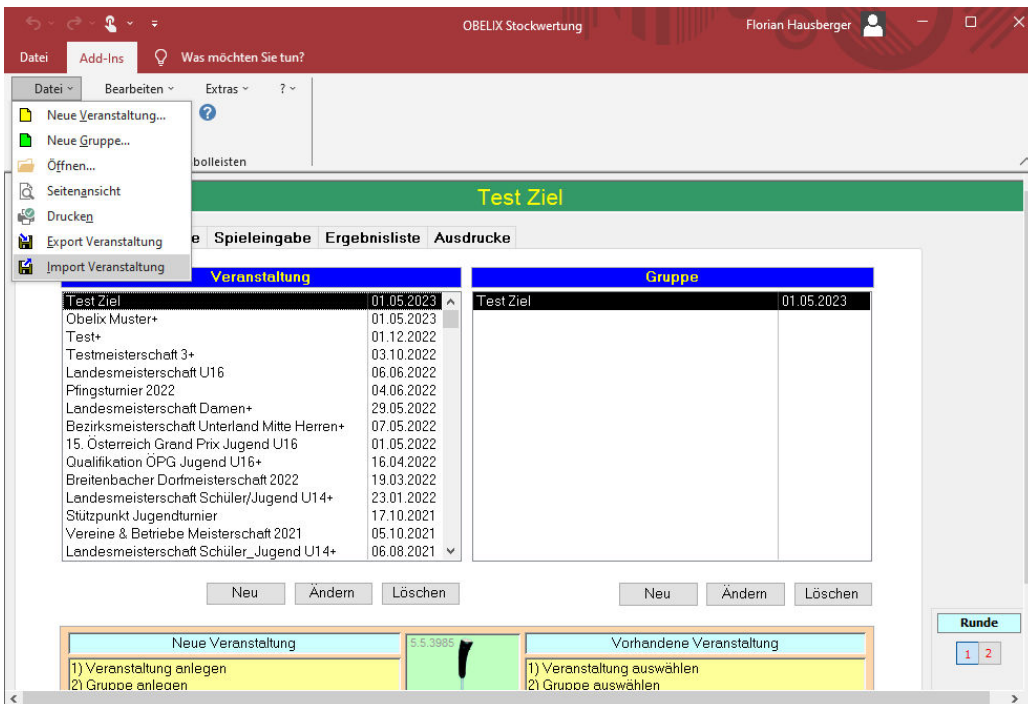
Hier können Sie die Anleitung für die Meisterschaftsverwaltung herunterladen.

**ZUGANGSCODE FÜR APP**

Scannen Sie diesen QR Code mit der BÖE App, um die Spielerpässe einzutragen.

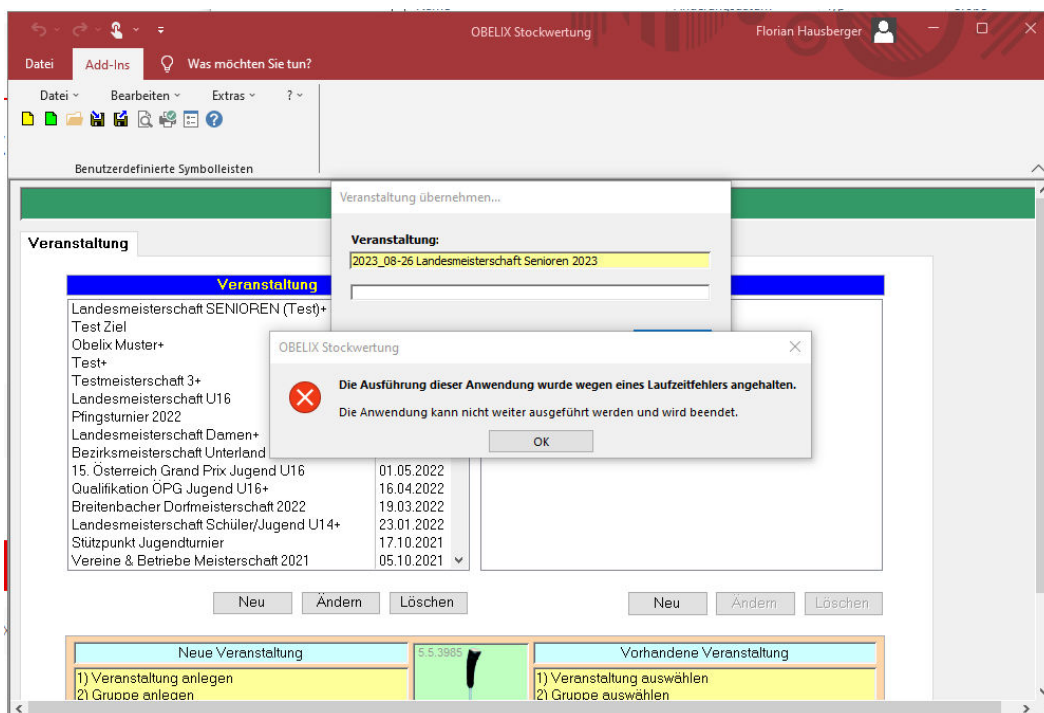


Durch den Klick auf Obelix Datei herunterladen, bekommt man einen ZIP-Ordner. Diesen kann man im Obelix unter „Veranstaltung Importieren“ importieren.

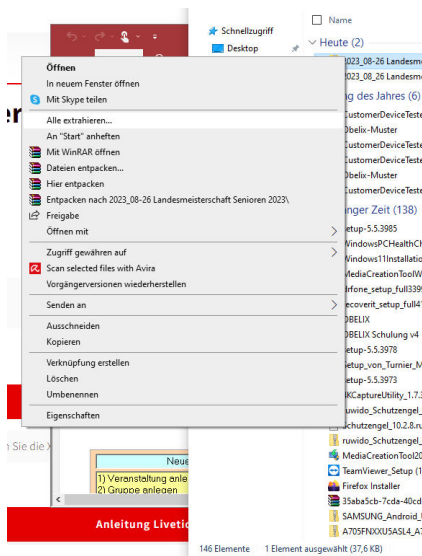


## 2.2 Fehler beim Importieren - Laufzeitfehler

Wenn beim Import in das Obelix folgende Fehlermeldung erscheint, dann liegt es am Namen des ZIP-Ordners. Wichtig ist, dass der ZIP-Ordner den gleichen Dateinamen trägt, wie der Ordner im ZIP-Ordner.



Um die Fehlermeldung zu beheben, entpackt man die ZIP-Datei durch Rechtsklick „Alle Extrahieren“. Anschließend erhält man einen Ordner. Diesen Ordner wählt man anschließend im Obelix aus und importiert diesen. Hat man bereits einen Ordner mit dem gleichen Namen, dann muss man diesen Vorher löschen.



### 2.3 Kopieren der Spielernamen

Die Spielernamen können kopiert werden, **nachdem die Pässe gescannt wurden**. Dazu geht man in der Eingabemaske auf den Reiter Startliste. Dort sieht man die Mannschaften und die Spielernamen und kann diese mit dem Klick auf „Kopieren“ kopieren. Anschließend braucht man die Namen nur mehr im Wertungsprogramm einfügen.



#### STARTLISTE

Hier kann die Startliste eingesehen werden. Namen der Mannschaften und der Spieler können in das Wertungsprogramm kopiert werden.

##### Landesmeisterschaft Mixed Gruppe A

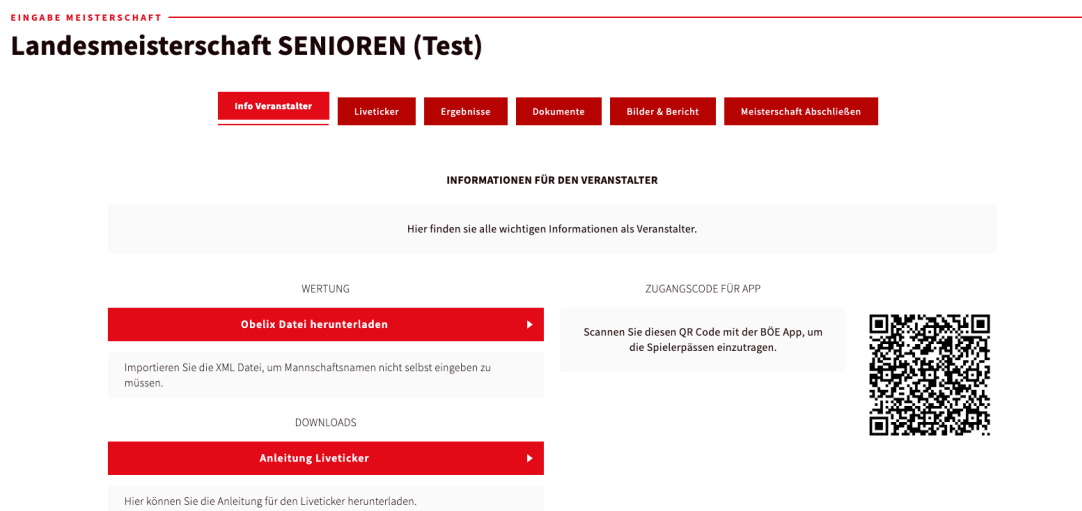
Nr.	Mannschaft	Spieler
1	Musterverein	Musterspieler (AT12345678), Musterspieler (AT12345678), Musterspieler (AT12345678), Musterspieler (AT12345678) <span style="float: right;"><b>Kopieren</b></span>
2	Musterverein	Musterspieler (AT12345678), Musterspieler (AT12345678), Musterspieler (AT12345678), Musterspieler (AT12345678) <span style="float: right;"><b>Kopieren</b></span>
3	Musterverein	Musterspieler (AT12345678), Musterspieler (AT12345678), Musterspieler (AT12345678), Musterspieler (AT12345678) <span style="float: right;"><b>Kopieren</b></span>

### 3 Scannen der Spielerpässe

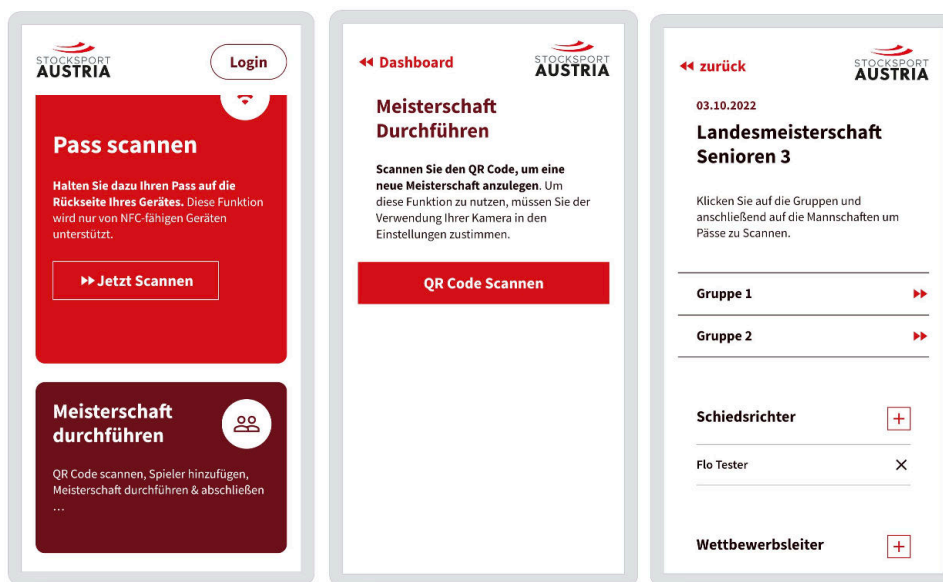
Das Scannen der Pässe sollte selbsterklärend sein. Grundsätzlich gibt es 3 Schritte.

#### 3.1 Meisterschaft Durchführen und QR-Code Scannen

Zuerst öffnet man die Stocksport Austria App, klickt auf Meisterschaft durchführen und scannt anschließend den QR-Code. Wichtig ist dabei, dass man der App die Berechtigung zur Nutzung der Kamera erteilt.



Nach dem Scann des Codes befindet man sich in der Eingabemaske der Meisterschaft.



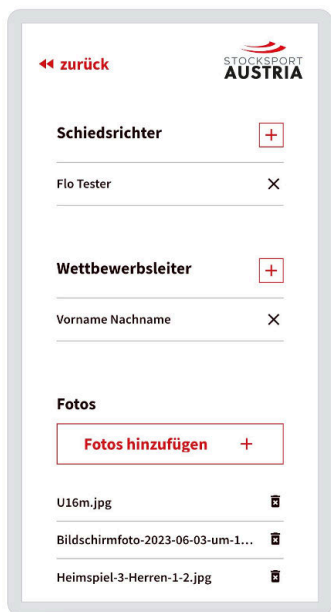
#### 3.2 Scannen der Spieler

Im nächsten Schritt wählt man zuerst die Gruppe und danach die Mannschaft des zu scannenden Spielers. Danach klickt man auf „Spieler hinzufügen“ und scannt den Pass des Spielers. Sobald der Pass erfolgreich gescannt wurde, wird der Name und die Passnummer des Spielers dargestellt.



### 3.3 Scannen von Schiedsrichter und Wettbewerbsleiter

Falls der Schiedsrichter und der Wettbewerbsleiter noch nicht ausgewählt sind, müssen die Schiedsrichterausweise der beiden Personen gescannt werden. Der Ablauf ist gleich wie beim Scannen der Spielerpässe.



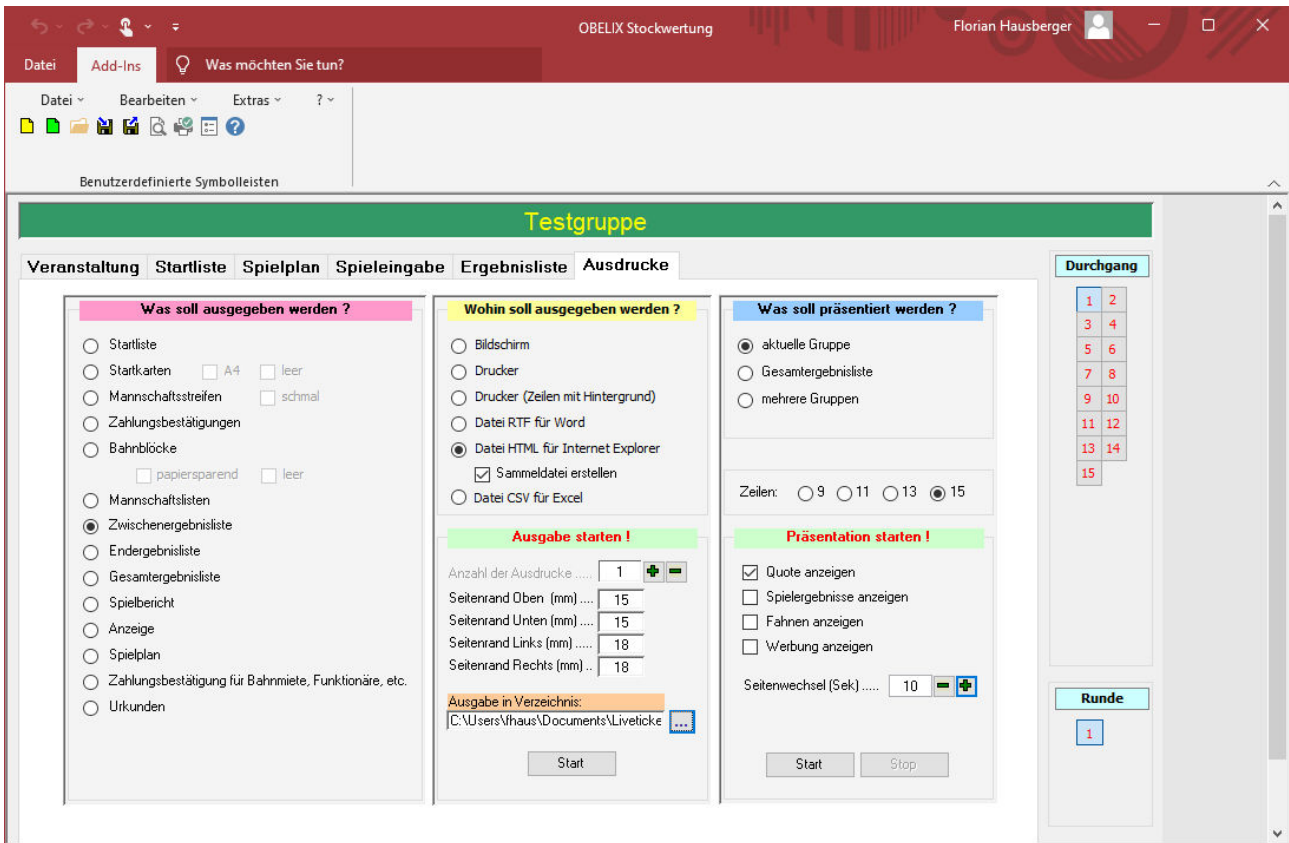
## 4 Liveticker hochladen

Das Hochladen des Livetickers sollte selbsterklären sein. Der Liveticker selbst muss mit dem Obelix Programm erstellt werden. Grundlegend gibt es 2 Schritte.

### 4.1 Liveticker Erstellung mit dem Obelix Programm

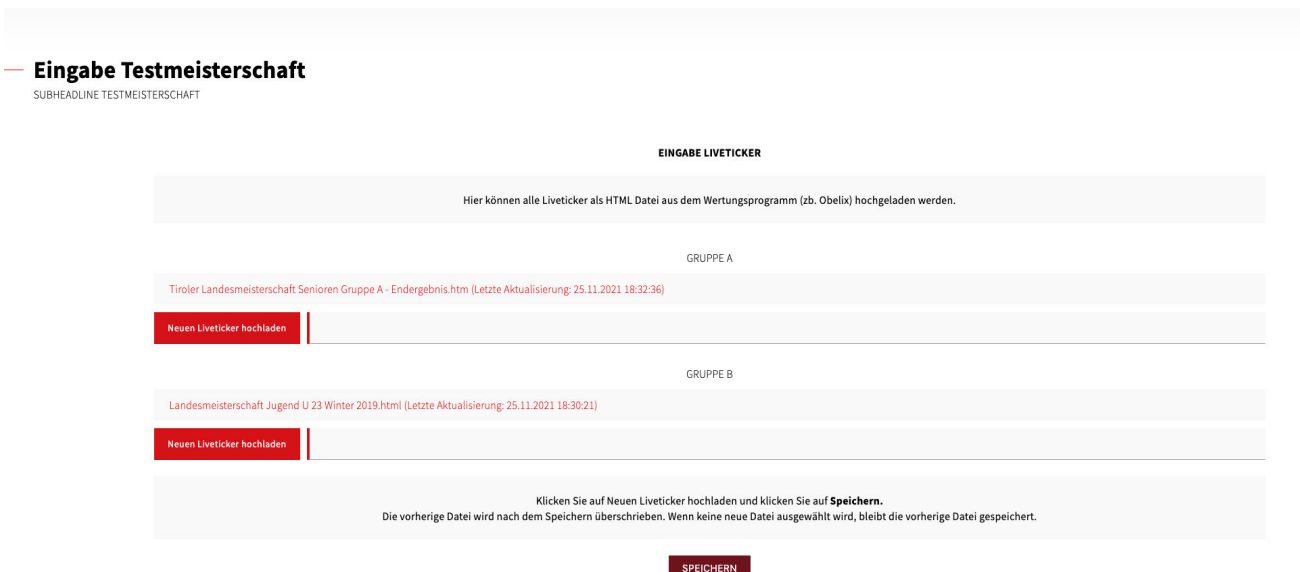
Zuerst gibt man wie bei jedem Turnier alle Daten ins Obelix System ein. Danach geht man auf Ausdrucke und wählt „Datei HTML für Internet Explorer“ und setzt das Hakerl „Sammeldatei erstellen“.

Unten bei „Ausgabe für Verzeichnis“ kann man Angeben in welchem Verzeichnis die HTML Datei gespeichert wird.



## 4.2 Hochladen der HTML Sammeldatei

Die zuvor mit dem Obelix Programm erstellte lädt man nun in die Eingabemaske der Livetickers hoch und klickt dann auf **SPEICHERN**.



Die Liveticker Datei wird nach dem Speichern automatisch am Server abgelegt. Wenn eine neuere Datei hochgeladen wird, dann wird die vorherige Datei überschrieben.

## 5 Ergebnis Eintragen

### 5.1 Platzierung für Pässe eintragen

Um das Ergebnis der Meisterschaft im Pass des Spielers zu speichern, muss das Gesamtergebnis ins System eingetragen werden. Dafür trägt man die Endplatzierung jeder Mannschaft ein. Das heißt man wählt aus, welche Mannschaft den 1. Platz belegte, welche den 2. Platz usw. Ebenfalls werden alle Spieler der Mannschaft in der Liste angezeigt. Nach dem Abschließen der Meisterschaft findet der Spieler diese Platzierung in seinem Spielerpass.

Info Veranstalter
Liveticker
Ergebnisse
Dokumente
Bilder & Bericht
Meisterschaft Abschließen

**ERGEBNISSE**

Hier können Ergebnisse der Meisterschaft eingetragen und hochgeladen werden.

ENDERGEBNISLISTE

Nr.	Mannschaft	Spieler
1	Testmannschaft	▼ Meister Test (DEV00004)
2	-	▼
3	-	▼
4	-	▼

### 5.2 Ergebnisliste

Am Ende der Meisterschaft kann der Durchführer auch die Ergebnisliste als PDF ins System hochladen. Dazu klickt er auf „**Neue Ergebnisliste hochladen**“, lädt das PDF hoch und klickt wieder auf **SPEICHERN**.

**ERGEBNISSE - DOKUMENTE - BILDER - BERICHT**

Hier können alle weiteren Dokumente zur Meisterschaft inkl. Fotos und Kurzbericht hochgeladen werden.

ENDERGEBNISLISTE

Ergebnis-BZ-Meisterschaft-Herren-WI-20210001.pdf (Letzte Aktualisierung: 25.11.2021 18:37:06)

Neue Ergebnisliste hochladen (PDF)

Klicken Sie auf Neue Ergebnisliste hochladen und klicken Sie auf **Speichern**.  
Die vorherige Datei wird nach dem Speichern überschrieben. Wenn keine neue Datei ausgewählt wird, bleibt die vorherige Datei gespeichert.

SPEICHERN



## 6 Weitere Daten hochladen

### 6.1 Schiedsrichterbericht

Am Ende der Meisterschaft kann der Durchführer auch den Schiedsrichterbericht als PDF ins System hochladen. Dazu klickt er auf „**Neuen Schiedsrichterbericht hochladen**“, lädt das PDF hoch und klickt wieder auf **SPEICHERN**.

SCHIEDSRICHTERBERICHT

test-invoice (1).pdf (Letzte Aktualisierung: 25.11.2021 18:37:25)

**Neuen Schiedsrichterbericht hochladen (PDF)**

Klicken Sie auf Neuen Schiedsrichterbericht hochladen und klicken Sie auf **Speichern**.  
Die vorherige Datei wird nach dem Speichern überschrieben. Wenn keine neue Datei ausgewählt wird, bleibt die vorherige Datei gespeichert.

**SPEICHERN**

### 6.2 Fotos und Bericht

Das System bietet auch die Möglichkeit, dass der Durchführer direkt einen kleinen Bericht und ein paar Bilder ins System hochladen kann. Dazu klickt er auf „**Neue Fotos hochladen**“, und lädt die Fotos hoch. Unter die Fotos befindet sich das Eingabefeld für den Bericht. Hochgeladene Fotos können auch wieder gelöscht werden. Am Ende muss der Durchführer wieder **SPEICHERN**.

FOTOS UND BERICHT (OPTIONAL)

**Neue Fotos hochladen**

Bericht

Kleiner Testbericht

Klicken Sie auf Neue Fotos hochladen und klicken Sie auf **Speichern**.  
Wenn kein neues Bild ausgewählt wird, bleiben die vorherigen Bilder gespeichert. Um ein Bild zu löschen, klicken Sie auf Foto löschen und speichern Sie danach.

**SPEICHERN**

#### 6.2.1 Fotos hinzufügen

Die App bietet auch die Möglichkeit dem Veranstalter direkt Fotos zu übermitteln. Hierzu klickt man einfach auf „Fotos hinzufügen“ und kann Bild für Bild direkt vom Smartphone aus hochladen.

## 6.3 Sonstige Daten

Hier gibt es die Möglichkeit alle sonstigen Dateien direkt ins System hochzuladen. Beispiele dafür wären PRÄE Abrechnungen, die Obelix ZIP Datei usw. Dafür klickt man auf „**Neue Datei hochladen**“ und danach auf **SPEICHERN**.

### SONSTIGE DATEIEN

Neue Datei hochladen

Klicken Sie auf Neue Datei hochladen und klicken Sie auf **Speichern**.  
Wenn keine neue Datei ausgewählt wird, bleiben die vorherigen Dateien gespeichert. Um eine Datei zu löschen, klicken Sie auf Datei löschen und speichern Sie danach.

SPEICHERN

## 7 Meisterschaft Abschließen

### 7.1 Meisterschaft abschließen

Am Ende müssen alle Eingaben nochmal vom Wettbewerbsleiter bestätigt und verifiziert werden. Dazu klickt man zuerst auf „**BESTÄTIGUNGSCODE SENDEN**“. Danach erhält der Wettbewerbsleiter einen Code aufs Handy gesendet. Mit diesem Code kann die Meisterschaft nun abgeschlossen werden. Erst nachdem eine Meisterschaft abgeschlossen wurde, werden die Ergebnisse im Spielerpass sichtbar.

Dazu klickt man zuerst auf **MEISTERSCHAFT ABSCHLIESSEN** und es öffnet sich ein Fenster.

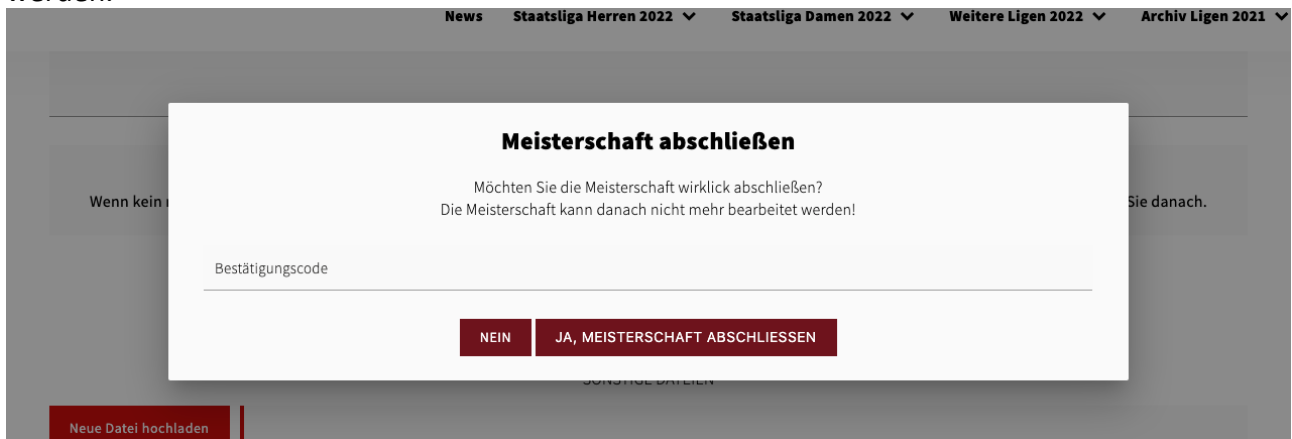
**MEISTERSCHAFT ABSCHLIESSEN**

Überprüfen Sie alle Eingaben und schließen Sie die Meisterschaft mit dem Bestätigungscode ab.  
Den Bestätigungscode erhält der Wettbewerbsleiter per SMS, nachdem Sie auf Bestätigungscode senden geklickt haben.

BESTÄTIGUNGSCODE SENDEN

MEISTERSCHAFT ABSCHLIESSEN

In diesem Fenster gibt man den Bestätigungscode ein und schließt die Meisterschaft mit den Klick auf **JA, MEISTERSCHAFT ABSCHLIESSEN** ab. Danach kann die Meisterschaft nicht mehr bearbeitet werden.



## 8 Bestätigungsemail

Nach dem Abschluss der Meisterschaft bekommt der Durchführer eine E-Mail als Bestätigung.



### Meisterschaft Abgeschlossen

Liebe/r Funktionär/in

**Abgeschlossen:** Testmeisterschaft vom 06.11.2021 wurde vollständig ausgefüllt und vom Wettbewerbsleiter bestätigt.

Diese E-Mail dient nur als Information. Die Eingabe der Meisterschaft ist abgeschlossen und kann nur noch vom Admin geändert werden.

[Zur Meisterschaft](#)