

## Anleitung clubcorner.ch (App) – Spielerkarte Kontrolle

Diese Anleitung soll den Schiedsrichtern als Arbeitsanweisung bei allfälligen Unklarheiten dienen, wie die Kontrolle einer Spielerkarte zu erfolgen hat. Dabei unterscheiden wir zwischen zwei möglichen Ansätzen:

- Listenansicht
- Visuelle Kontrolle

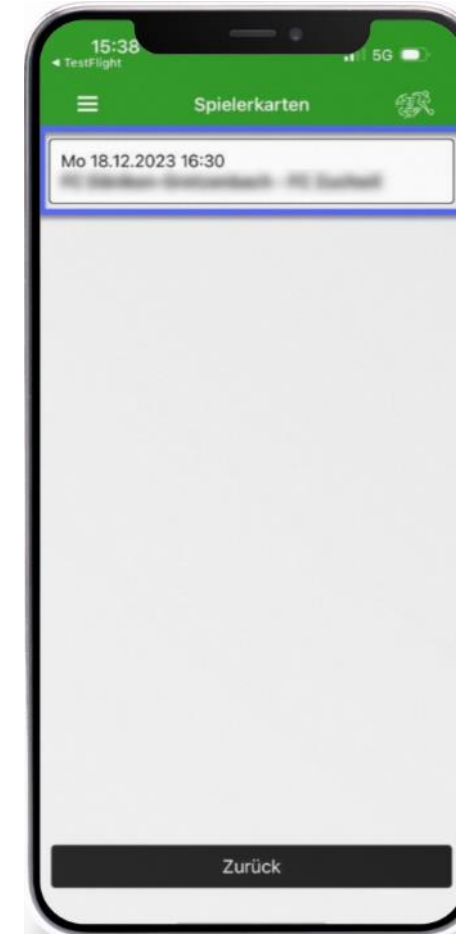
## Dashboard – Spielerkarte Kontrolle

- 180 Min vor Spielbeginn wird auf dem Dashboard in der clubcorner App, die pendente Aufgabe “Spielerkarte Kontrolle“ angezeigt.



## Spielerkarten

- Im Detail wird das Spiel angezeigt und kann angewählt werden.



## Spielerkarten

- Wird beim anstehenden Spiel ein Schiedsrichter-Trio im Einsatz sein, so kann die Spielerkarte 90 min vor Spielbeginn eingesehen und bearbeitet werden.
- Ist beim Spiel nur ein Schiedsrichter (ohne Trio) im Einsatz, kann die Spielerkarte 60 Minuten vor dem Spiel eingesehen und bearbeitet werden.
- **Achtung:** Ab 180min vor Spielanpfiff ist bis zur Bearbeitung der Spielerkarte ein Countdown für den Schiedsrichter ersichtlich.



## Spielerkarten

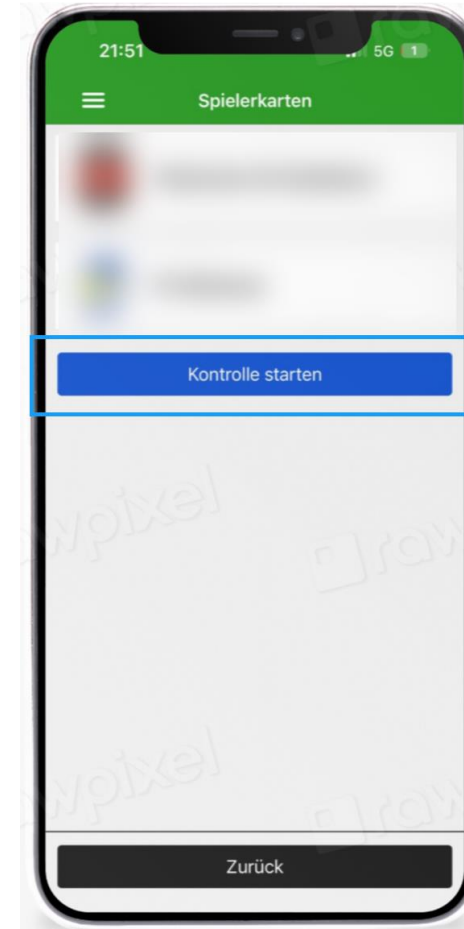
- Nach Ablauf des Countdowns hat der Schiedsrichter zwei mögliche Varianten zur Durchführung der Spielerkontrolle
  - Listen-Ansicht  
Alle Spieler:innen sind in Form einer Liste aufgeführt und können kontrolliert werden (siehe Abb. aus der [Folie 8](#)).
  - Visuelle Kontrolle  
Jede:r Spieler:in wird dem/der Schiedsrichter:in einzeln angezeigt. Die Spieler:innen können nacheinander kontrolliert werden (siehe Abb. aus der [Folie 9](#)).



## Spielerkarten

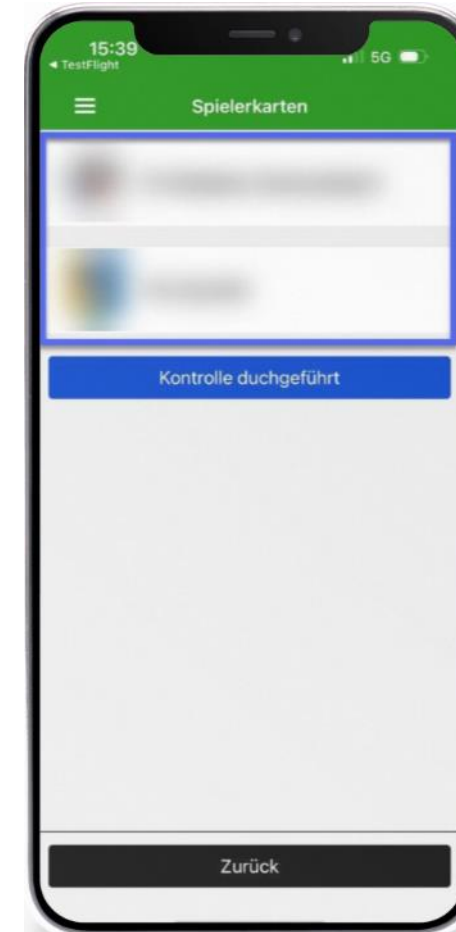
- Nachdem einer der zwei Varianten angeklickt wurde, muss der Schiedsrichter als nächstes sich für ein Team entscheiden, für welches er in erster Linie die Kontrolle durchführen möchte.
- Bevor die Kontrolle für das entsprechende Team tatsächlich durchgeführt werden kann, muss der Button «Kontrolle starten» getätigt werden.

**Achtung:** Sobald dieser Button getätigt wurde, kann der Trainer die Spielerkarte nicht mehr bearbeiten.



## Spielerkarten

- Nun sind die beiden Teams freigeschaltet und können zur Kontrolle angewählt werden.



## Spielerkarten – Listen Ansicht

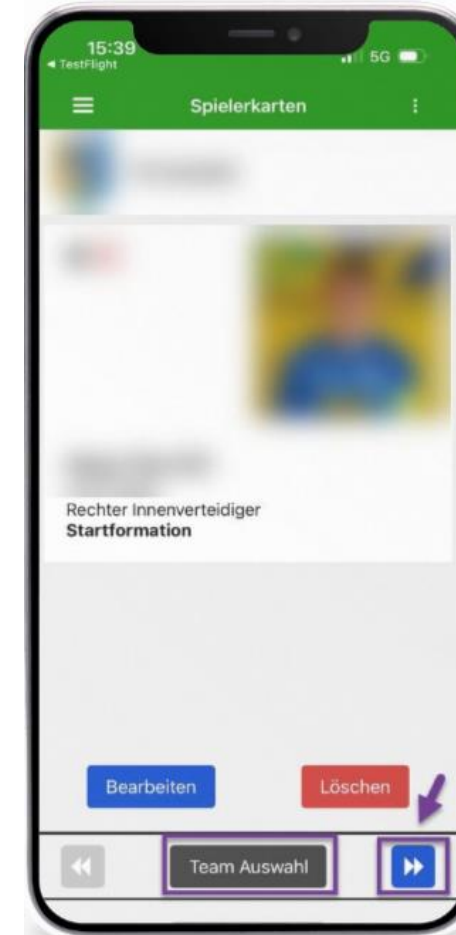
- Wurde im vorherigen Prozessschritt ([Folie 5](#)) die "Listenansicht" gewählt, so werden alle Spieler:innen gemeinsam auf derselben Seite angezeigt.
- Der/die Schiedsrichter:in hat hier die Möglichkeit, Spieler:innen als Start- bzw. Auswechselspieler:in zu markieren, die Rückennummer zu ändern, eine/n andere/n Spieler:in als Spielführer:in zu ernennen, Spieler:innen und Staff-Mitglieder:innen hinzuzufügen
  - Alle Änderungen werden in den Schiedsrichterbericht übernommen.
- Nachdem die Spielerkontrolle durchgeführt wurde, gelangt man mit einem Klick auf "Team Auswahl" zurück zur Team-Übersicht (siehe Abbildung).





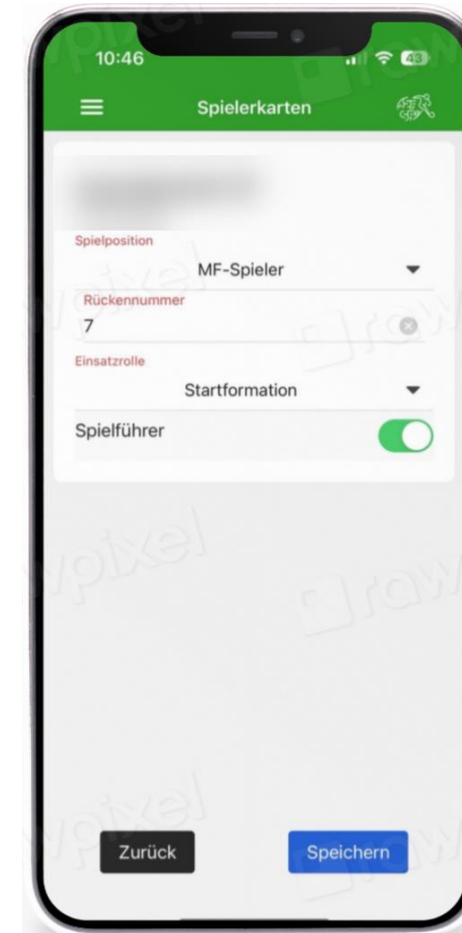
## Spielerkarten – Visuelle Kontrolle

- Wenn im vorherigen Prozessschritt ([Folie 5](#)) die Ansicht "Visuelle Kontrolle" ausgewählt wurde, werden die Spieler:innen einzeln dem/der Schiedsrichter:in angezeigt und müssen einzeln durchgeklickt werden.
- Der/die Schiedsrichter:in hat hier die Möglichkeit, Spieler:innen als Start- bzw. Auswechselspieler:innen zu markieren, die Rückennummer zu ändern, eine/n andere/n Spieler:in als Spielführer:in zu ernennen, Spieler:innen und Staff-Mitglieder:innen hinzuzufügen
  - Alle Änderungen werden in der Schiedsrichterbericht übernommen.
- Nachdem die Spielerkontrolle durchgeführt wurde, gelangt man mit einem Klick auf "Team Auswahl" zurück zur Team-Übersicht (siehe Abbildung).



## Spielerkarte – Spieler Details

- Wenn man auf den Button "Bearbeiten" ([Folie 9](#)) klickt, gelangt man zur Maske, worüber Angaben zur Spielposition, Rückennummer, Einsatzrolle und Spielführer durch den Schiedsrichter gemacht werden können.



## Spielerkarten

- Nachdem die Kontrolle durchgeführt wurde, kann der/die Schiedsrichter:in, dies mit dem Button „Kontrolle durchgeführt“ quittieren. Das Quittieren muss für beide Teams gemacht werden.



## Spielerkarten

- Sobald ein Team mit "Kontrolle durchgeführt" markiert wurde, erscheint rechts neben dem Vereinsnamen ein „Gutzeichen“.

