

# BENUTZERHANDBUCH

ELEKTRONISCHES MATCHBLATT

---

**NBN23**



---

# Erste Schritte

---

# VOR DER BENUTZUNG



- Das Tablet immer aufgeladen haben
- SD-Karte in Tablet einfügen, damit die Speicherung der Daten gewährleistet ist
- Sicherstellen, dass eine Internetverbindung besteht, dann die zugewiesenen Spiele herunterladen
- Bei Live-Spielen das gute Funktionieren des Datenflusses überprüfen und sicherstellen
- Das Benutzen von 3G/4G-Karten oder Routern kann effizienter sein als schwache oder geteilte WLAN-Verbindungen



# VERBINDUNG UND HERUNTERLADEN ZUGEWIESENER SPIELE



NOTWENDIG

INGAME

Mit Konto anmelden:

**LEVERADE**

Benutzername

Passwort

ANMELDEN

OPTIONEN

v1.9.9 (p)

- Download der App:  
<https://www.nbn23.com/es/ingame-download/>
- Verbindung über LEVERADE (gelbe Taste) mit den Meisterschaftszugängen:
  - *SPV/ASP: spv@swb.ch*
  - *Training: test@swb.ch*
- Passwort : admin1

# VERBINDUNG UND HERUNTERLADEN ZUGEWIESENER SPIELE



NOTWENDIG



- Auf 'Spiele Herunterladen' klicken



- Wählen Sie das gewünschte Spiel aus

**WARNUNG:** Es muss unbedingt sichergestellt werden, dass das ausgewählte Spiel das richtige ist.



---

# MATCH-EINSTELLUNGEN

---

# MATCH-EINSTELLUNGEN



- Auf 'Spielbericht Starten' klicken

# MATCH-EINSTELLUNGEN

The screenshot shows the 'MATCH-EINSTELLUNGEN' (Match Settings) screen in the NBN23 app. At the top, the status bar displays 75% battery and 3:46 PM. Below the status bar is a header labeled 'GAMES'. The main content is a list of match settings, with the first match highlighted in white and the others in teal. Each match entry includes team names (A and B), the tournament name (DEMO COMP NBN23), the match format (e.g., 5X5 SIMPLE, 3X3, MINI BASKET), the date, and the start time. The first match is between China (A) and Spain (B) on 2017-06-18 at 00:00, with the format '5X5 SIMPLE' and '5X5 SIMPLE GROUP'. The second match is between Spain (A) and China (B) on 2017-06-18 at 00:00, with the format '3X3' and '3X3 GROUP'. The third match is between Spain (A) and China (B) on 2017-06-19 at 16:30, with the format 'MINI BASKET' and 'MINI BASKET GROUP'. The fourth match is between China (A) and Spain (B) on 2017-07-16 at 00:00, with the format '3x3 Simple' and '3x3 SIMPLE GROUP'.

Team A	Team B	Tournament	Match Format	Date	Time
CHINA	SPAIN	DEMO COMP NBN23	5X5 SIMPLE 5X5 SIMPLE GROUP	2017-06-18	00:00 Not started
SPAIN	CHINA	DEMO COMP NBN23	3X3 3X3 GROUP	2017-06-18	00:00 Not started
SPAIN	CHINA	DEMO COMP NBN23	MINI BASKET MINI BASKET GROUP	2017-06-19	16:30 Not started
CHINA	SPAIN	DEMO COMP NBN23	3x3 Simple 3x3 SIMPLE GROUP	2017-07-16	00:00 Not started

- Wählen Sie das zuvor heruntergeladene Spiel aus

# MATCH-EINSTELLUNGEN

	SPIELER HINZUFÜGEN	QUALIFIZIERTE SPIELER	TRAINERSTAB	TRAINER UNTERSCHRIFT ✓	
LIZENZ	NAME	Nr.	KAP.	2/5	4/12
	00035SB	PLAYER 01	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	00016SB	PLAYER 03	6	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	00017SB	PLAYER 04	7	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	00019SB	PLAYER 06	8	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	000010B	PLAYER 07	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TEAM A    TEAM B    MENÜ    BEARBEITEN

- Die richtigen Spieler und das technische Personal für beide Teams wählen
  - Sie können bei Bedarf Spieler hinzufügen
  - Sie müssen mindestens 5 Spieler auswählen (3. Säule) und den Kapitän angeben (1. Säule).
  - Sie müssen die "starting five" (2. Säule) angeben
- Namen und Nummern der Spieler prüfen
- Team-Farben überprüfen
- Login des Trainers und Captains vornehmen
- Bitten Sie die Trainer zu unterschreiben

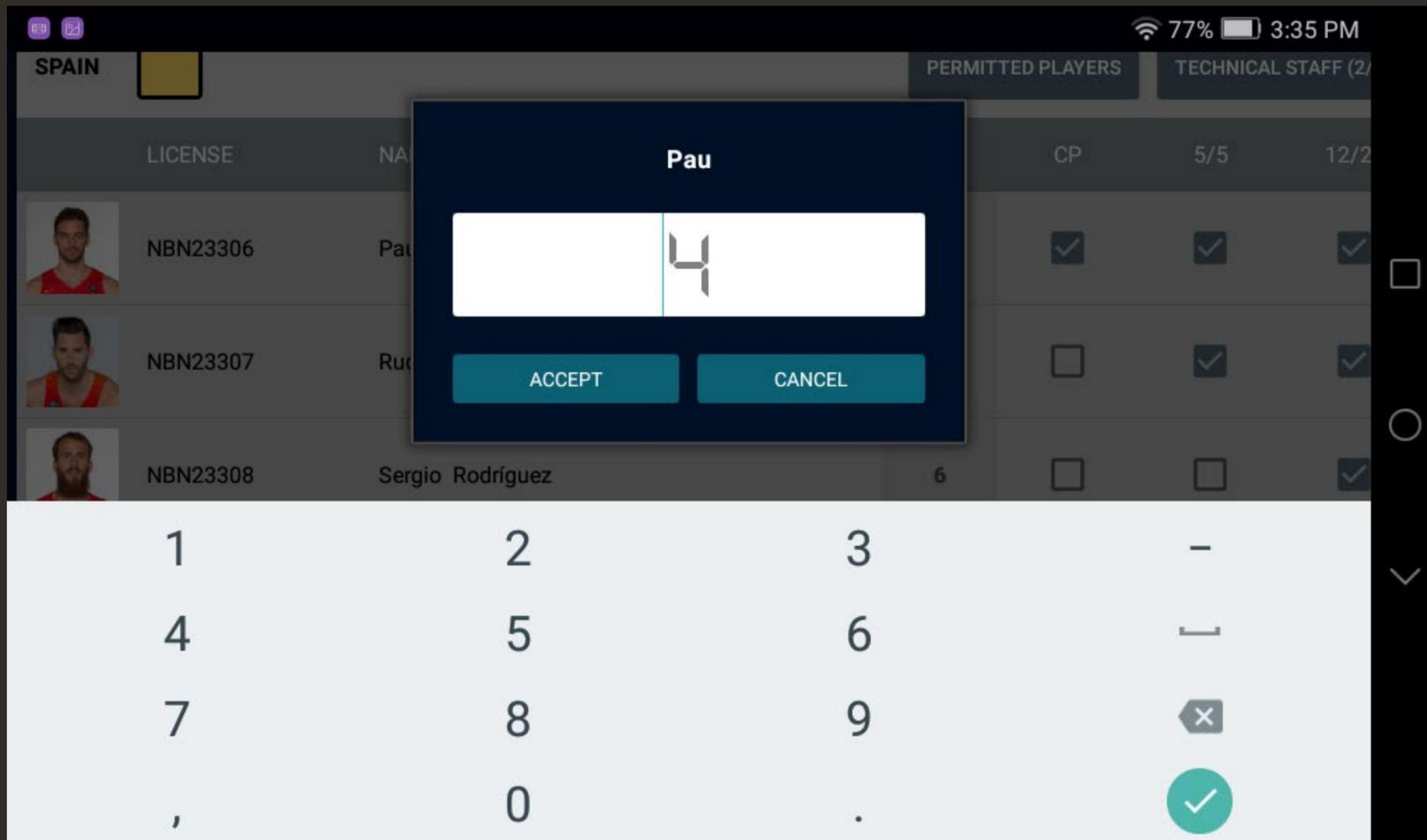
# SPIELERPROFIL – E-LIZENZ

The screenshot shows the 'SPAIN' team interface. A modal window displays the profile for Pau Gasol (License: NBN23306). The background table lists permitted players and technical staff:

LICENSE	NAME	CP	5/5	12/20
NBN23306	Pau Gasol	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
NBN23307	Rudy Fernandez	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
NBN23308	Sergio Llull	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
NBN23309	Juan Carlos Navarro	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
NBN23310	José Manuel Calderín	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- Auf einen Spieler klicken, um sein Profil aufzurufen

# NUMMER DES SPIELERS ÄNDERN



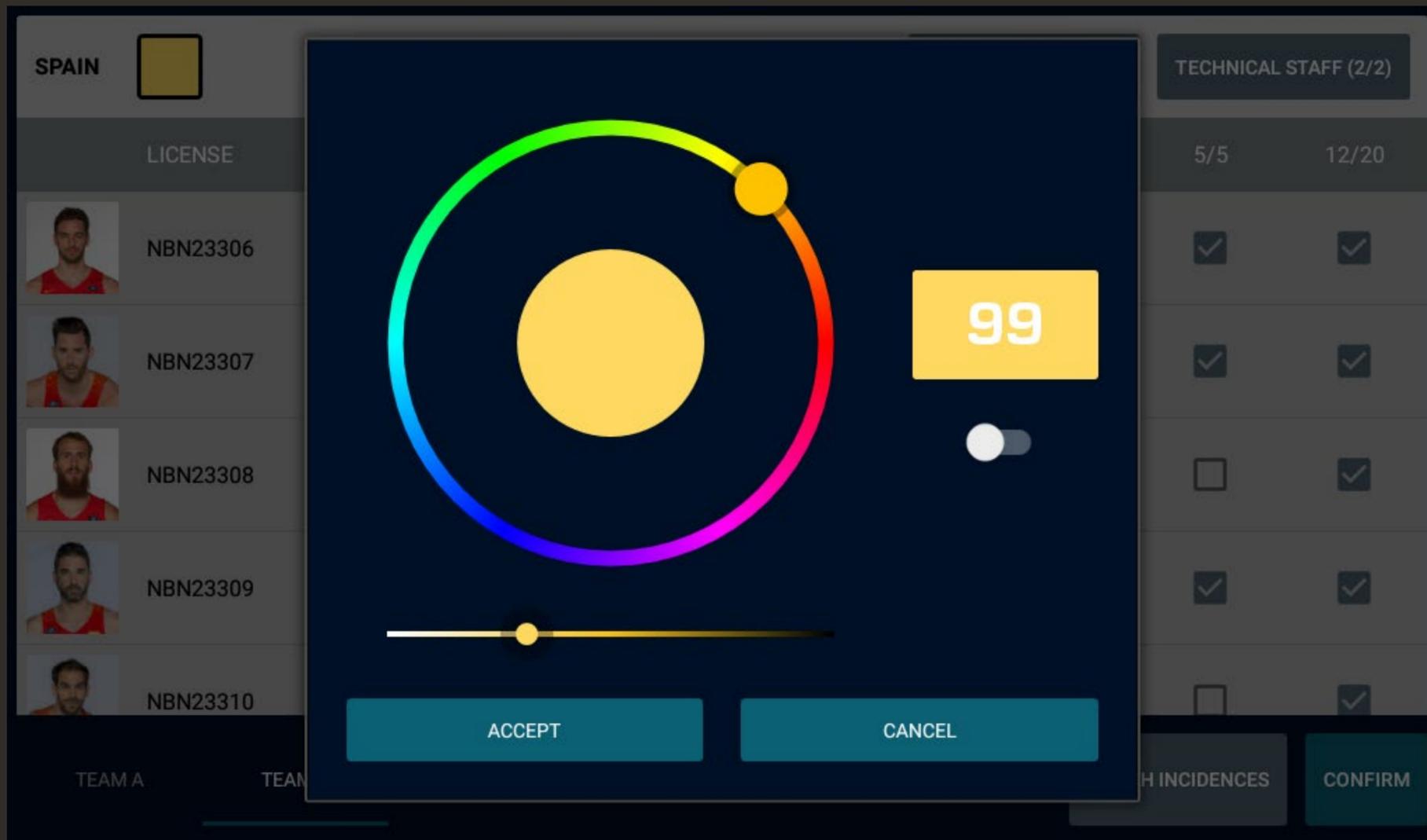
- Auf die Kolonne mit den Spielernummern klicken, um sie zu ändern

# PROFIL DES TECHNISCHEN STAFF – E-LIZENZ

The screenshot shows a mobile application interface for managing a team. At the top, there are navigation tabs: 'Squad 1', 'SPIELER HINZUFÜGEN', 'QUALIFIZIERTE SPIELER', 'TRAINERSTAB', and 'TRAINER UNTERSCHRIFT'. The 'TRAINER UNTERSCHRIFT' tab is currently selected. Below the tabs, there is a list of team members with their avatars and names. A modal form is open in the foreground, titled 'E-LIZENZ'. The form has four sections: 'Cheftrainer', 'ASSISTENZ TRAINER', 'Team Betreuer', and 'Felddelegiert'. Each section contains three input fields: 'LIZENZ', 'NAME', and 'NACHNAME', followed by a trash icon. At the bottom of the modal, there are two buttons: 'ANNEHMEN' and 'ABBRECHEN'. In the background, there is a 'BEARBEITEN' button at the bottom right.

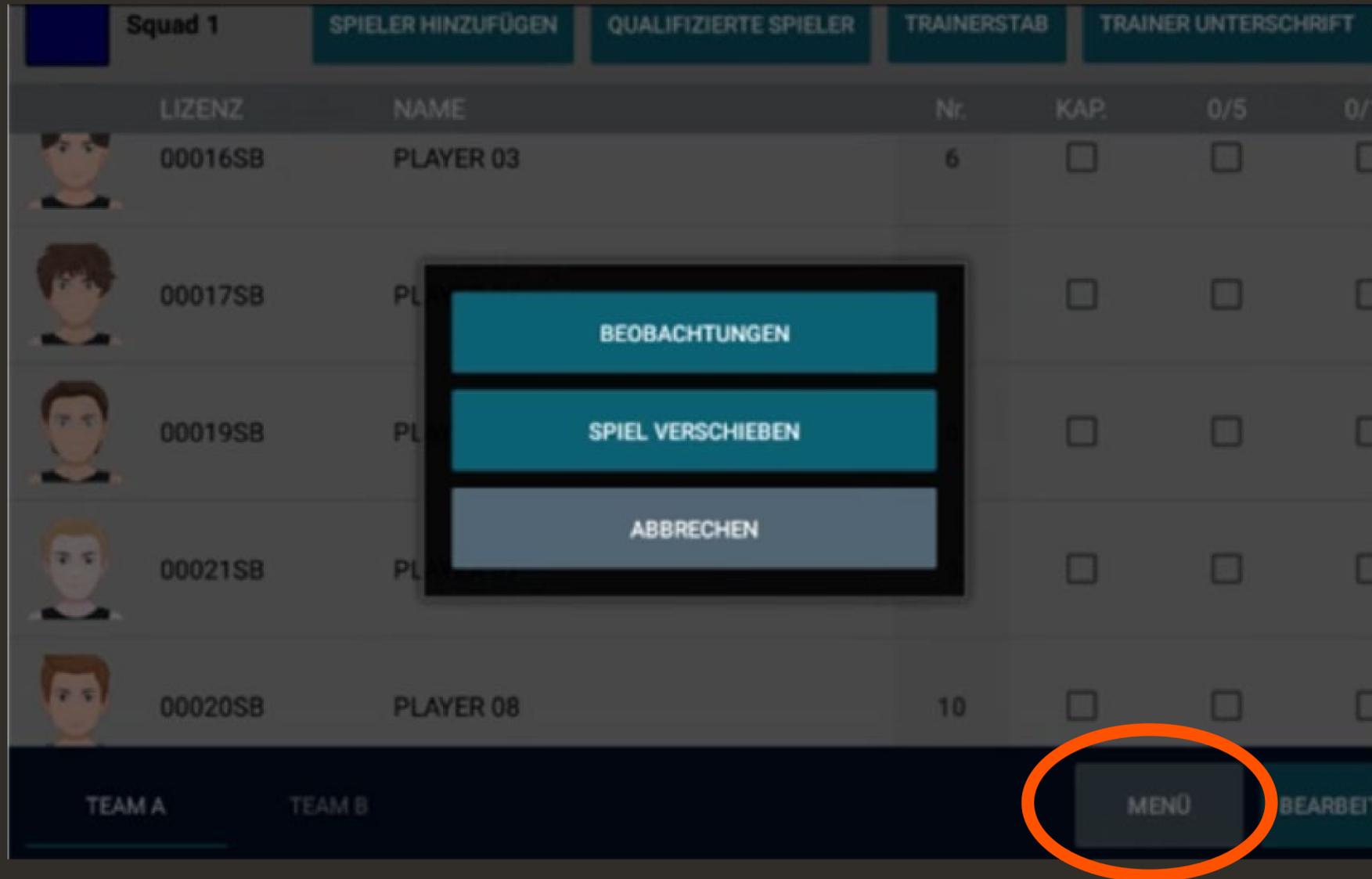
- Name, Vorname und Lizenznummer des technischen Personals können hinzugefügt werden
- Der Trainer muss das Team unter "Trainer Unterschrift" unterschreiben.

# FARBEN ÄNDERN



- Auf die Farbe oben links klicken, um die Teamfarbe zu ändern
  - Wenn Sie weiss benutzen, denken Sie daran, die Farbe der Zahlen auf schwarz zu stellen, und umgekehrt.

# SPIEL-VORFÄLLE



- **Vor Spielschluss auf 'Game Incidents' klicken, falls:**

- Ein Team abwesend ist
- Der Match verschoben worden ist
- Ein Team disqualifiziert worden ist

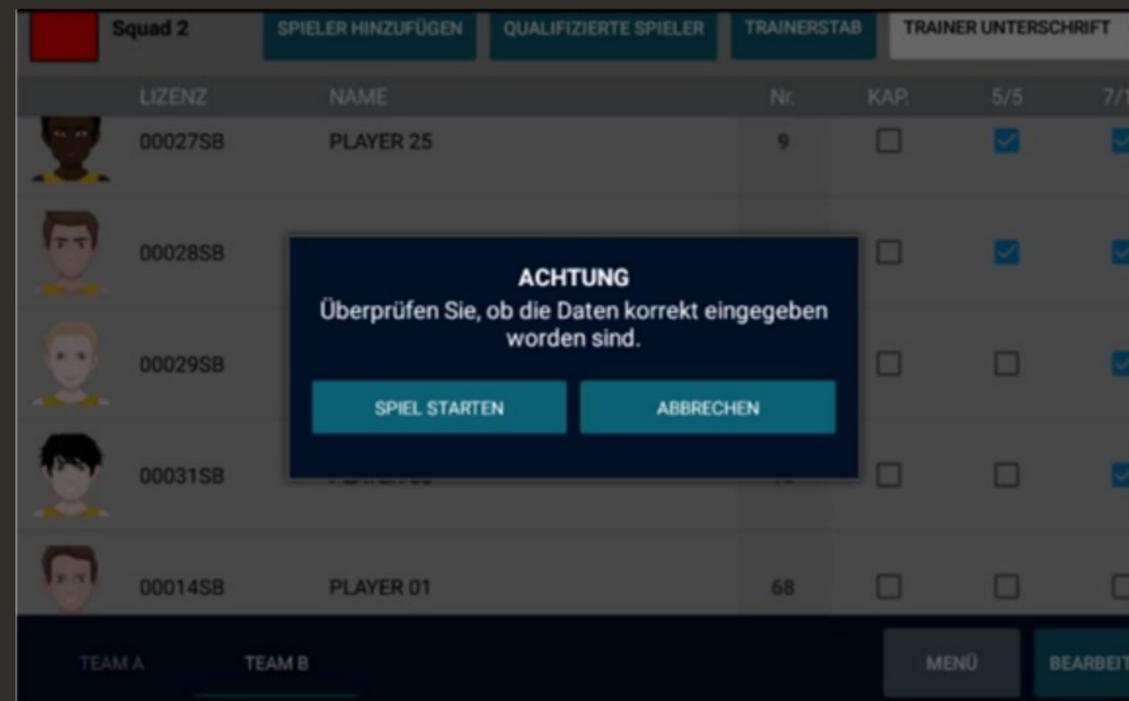
Wenn Sie einen Player manuell hinzufügen, müssen Sie dies in den Kommentaren angeben.

# TEAMS BESTÄTIGEN

LIZENZ	NAME	Nr.	KAP.	5/5	7/12
00027SB	PLAYER 25	9	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00028SB	PLAYER 26	10	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00029SB	PLAYER 28	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00031SB	PLAYER 50	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
00014SB	PLAYER 01	68	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Auf 'Bearbeiten' klicken, um das Spiel zu starten und auf 'Spiel Starten'

**WICHTIG:** Alle Eingaben und Auswahlen auf ihre Richtigkeit überprüfen, denn sobald das Spiel gestartet ist, sind keine Änderungen mehr möglich.



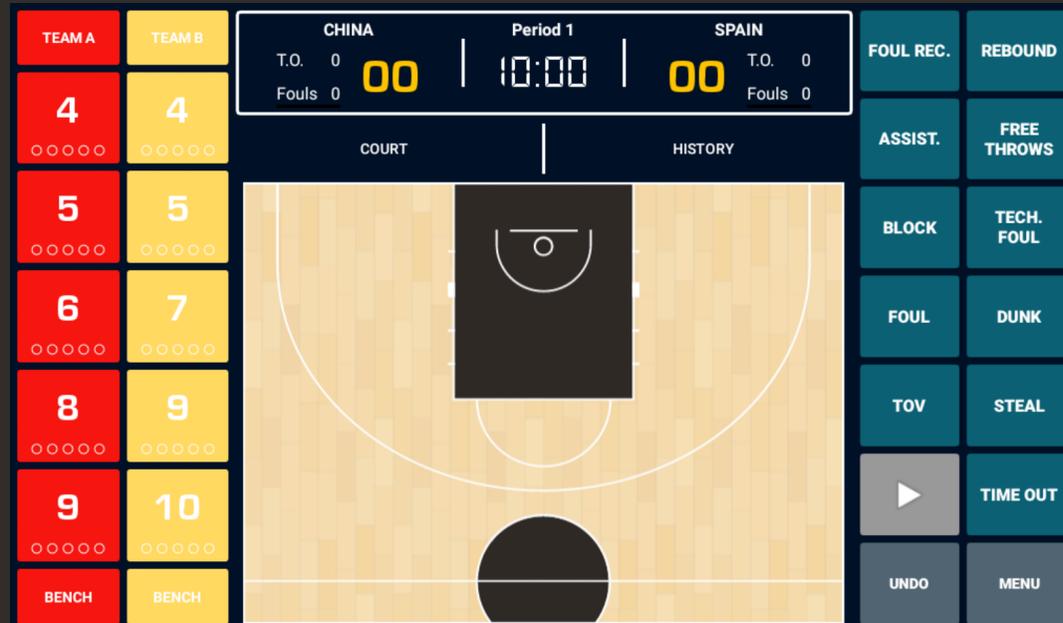


---

MATCHBLATT STARTEN

---

# MATCH BEGINNEN



VERSION MIT STATS



VERSION OHNE STATS

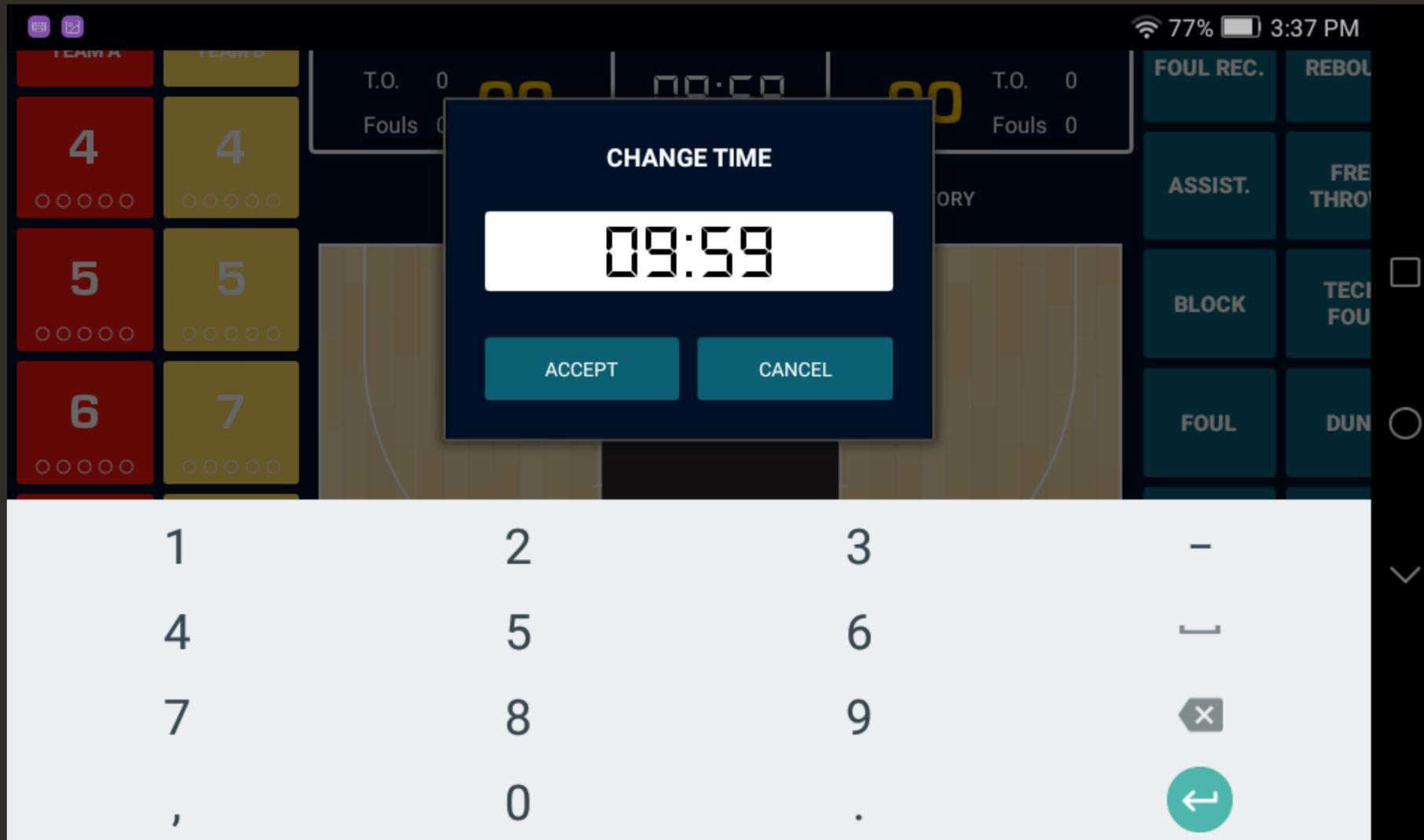
## WIE ERFASST MAN EINE HANDLUNG?

1- HANDLUNG

2- SPIELER

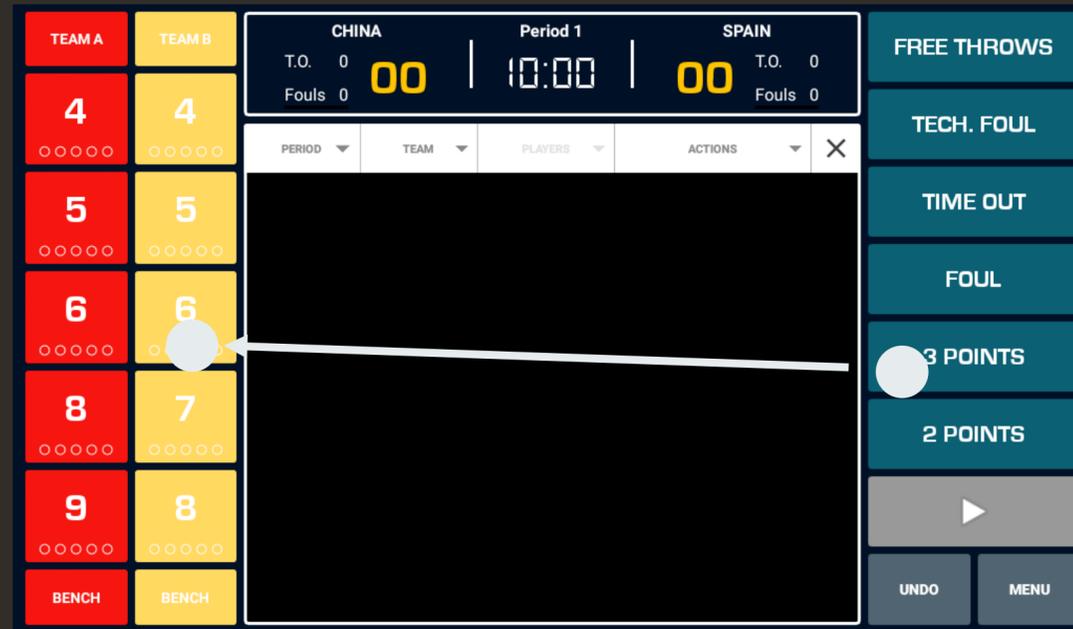
- Zeit starten oder stoppen, indem man auf die Uhr oder den Knopf  drückt
- Die Handlungen sind rechts, die Spieler links
- Im Spielablauf können die erfassten Handlungen abgeändert oder gelöscht werden
- Mit dem Knopf 'Zurück' wird die letzte Handlung rückgängig gemacht

# SPIELZEIT BEARBEITEN

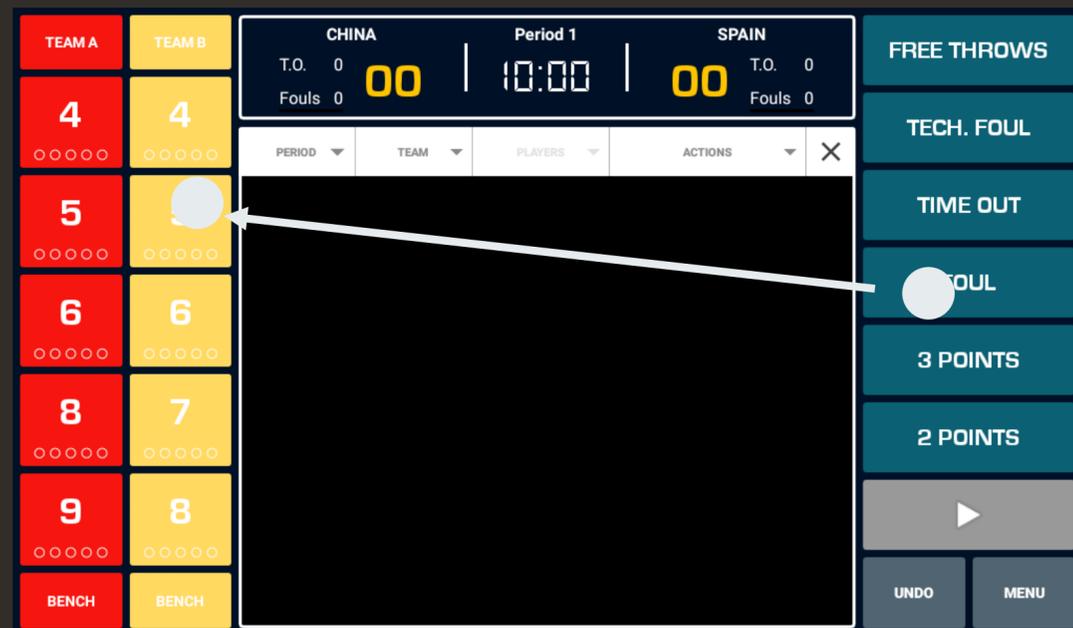


- Um die Zeit zu ändern, drückt man lange auf die Uhr, wenn die Zeit gestoppt ist

# HANDLUNGEN

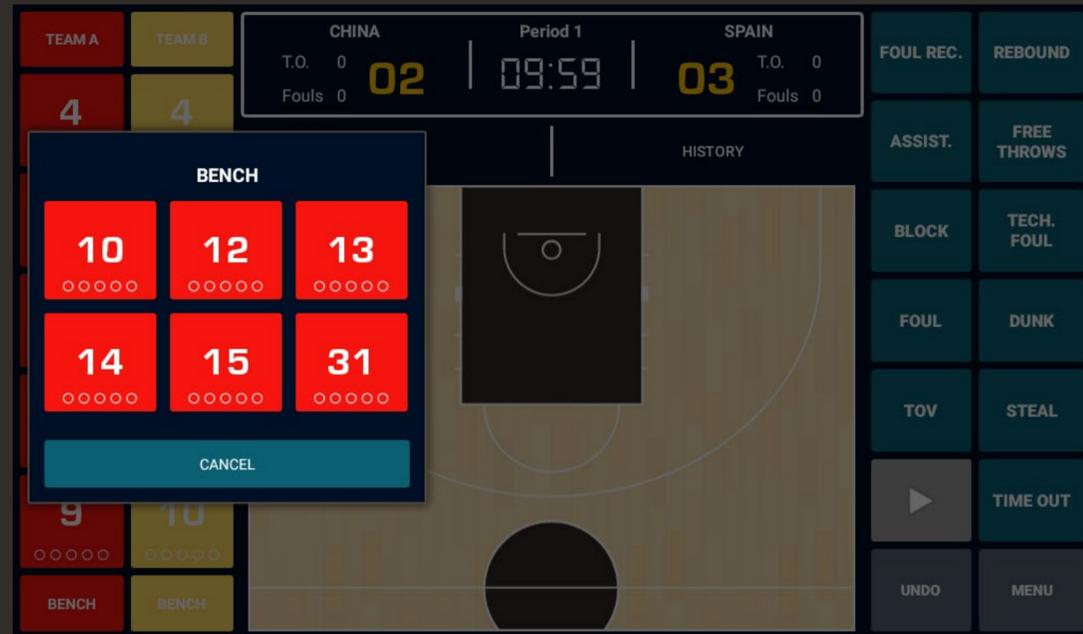


- Um einen Korb zu erfassen, zuerst auf die Handlung drücken, dann auf den Spieler

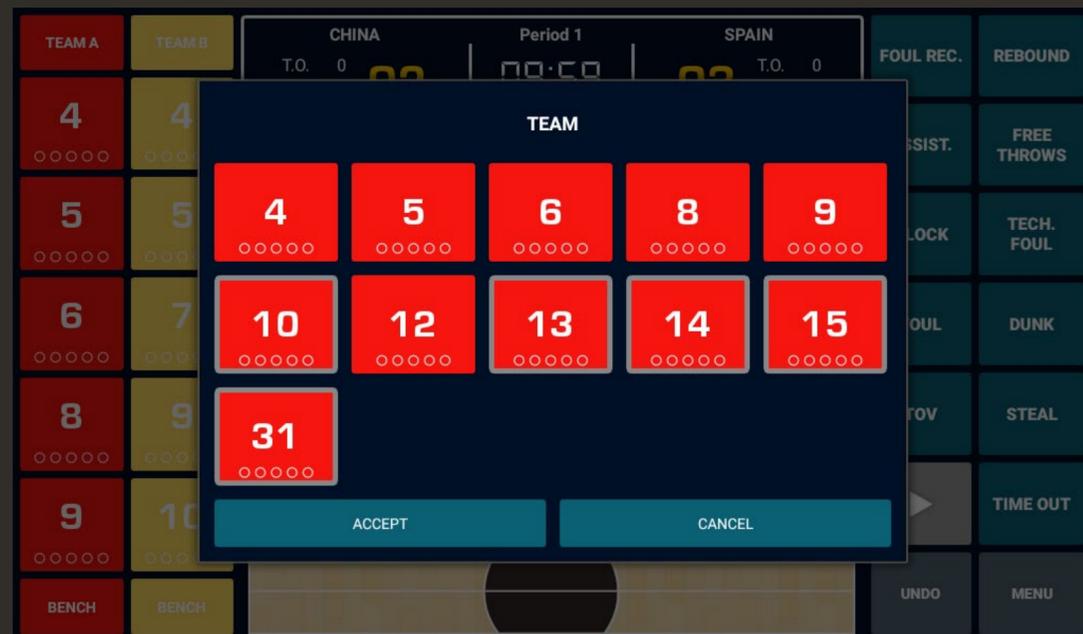


- Um ein Foul zu erfassen, zuerst auf das Foul drücken, dann auf den Spieler. Falls es Freiwürfe gibt, die Anzahl angeben und dann, welcher Spieler sie wirft.

# WECHSEL



- Für einen einzelnen Wechsel, lange auf die Nummer des abgehenden Spielers drücken, dann auf den neuen Spieler



- Um das ganze Team auszuwechseln, auf den Knopf des Teams drücken und die 5 neuen Spieler wählen

# HANDLUNGEN HINZUFÜGEN, ÄNDERN ODER LÖSCHEN



- Um eine Handlung zu ändern oder zu löschen, wählen Sie sie im Spielablauf aus

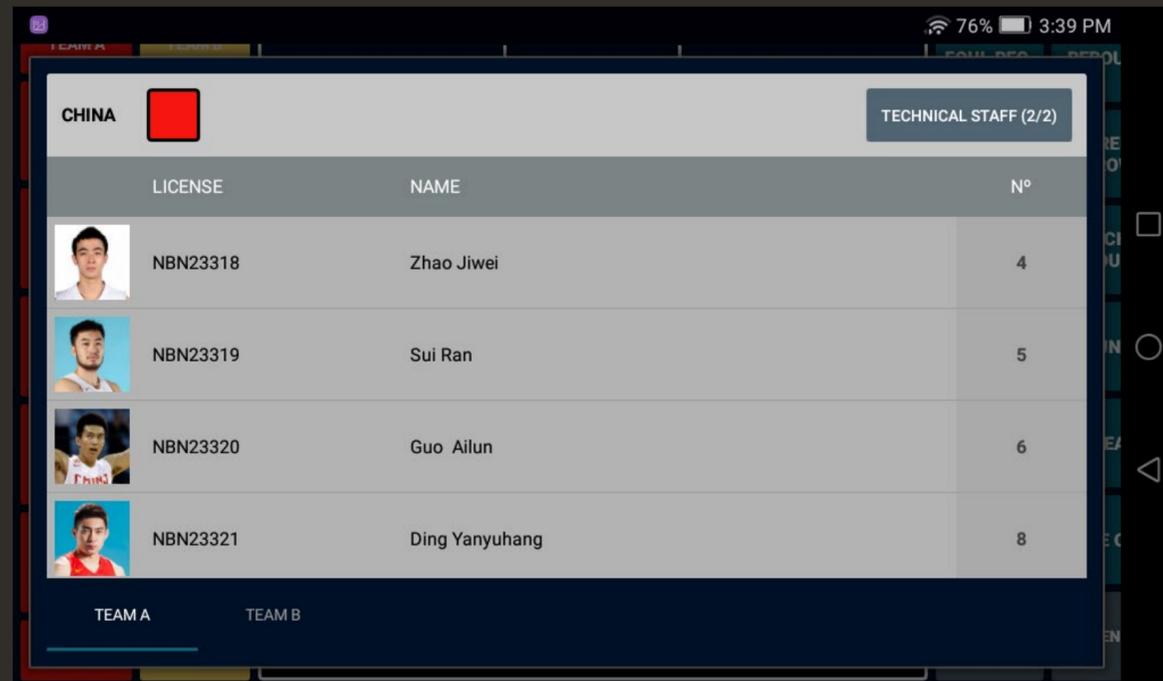


- Um eine Handlung vor einer anderen einzufügen, lange auf die Handlung drücken und die neue Handlung einfügen

# MENU – SPIELINFORMATIONEN



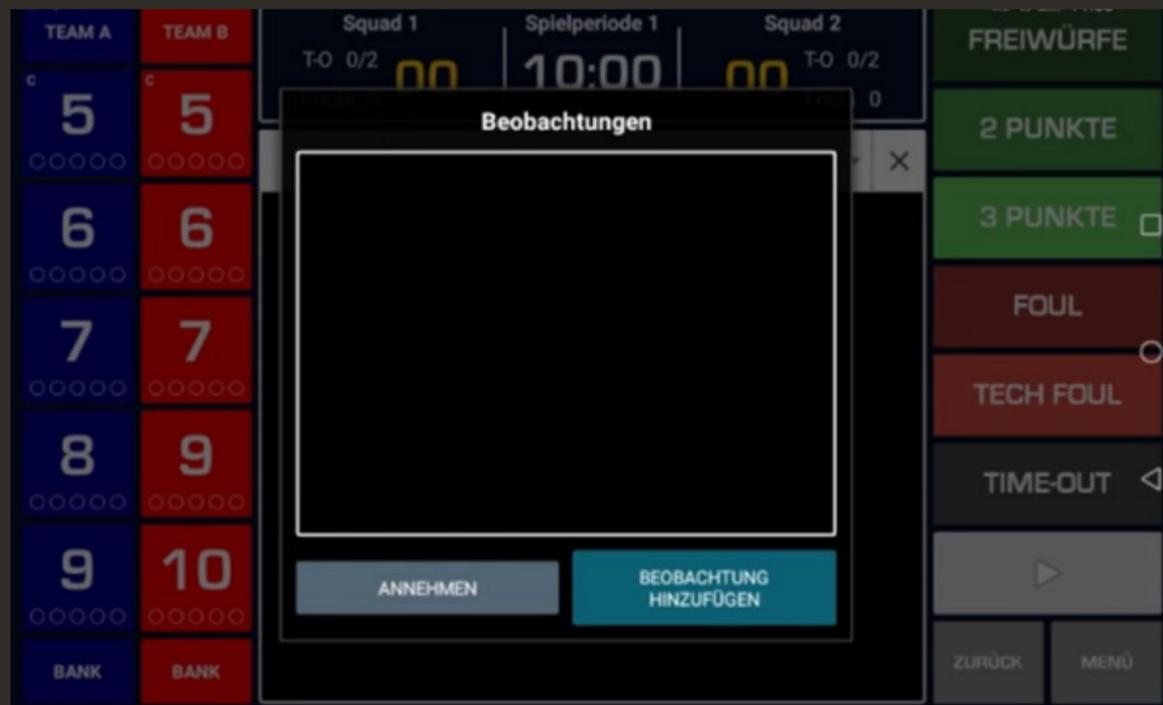
- Um die Liste der Spieler und des Staffs zu prüfen, drücken Sie auf: 'Menu' → 'Spielinformationen'
- Hier kann auch die Farbe der Knöpfe geändert werden



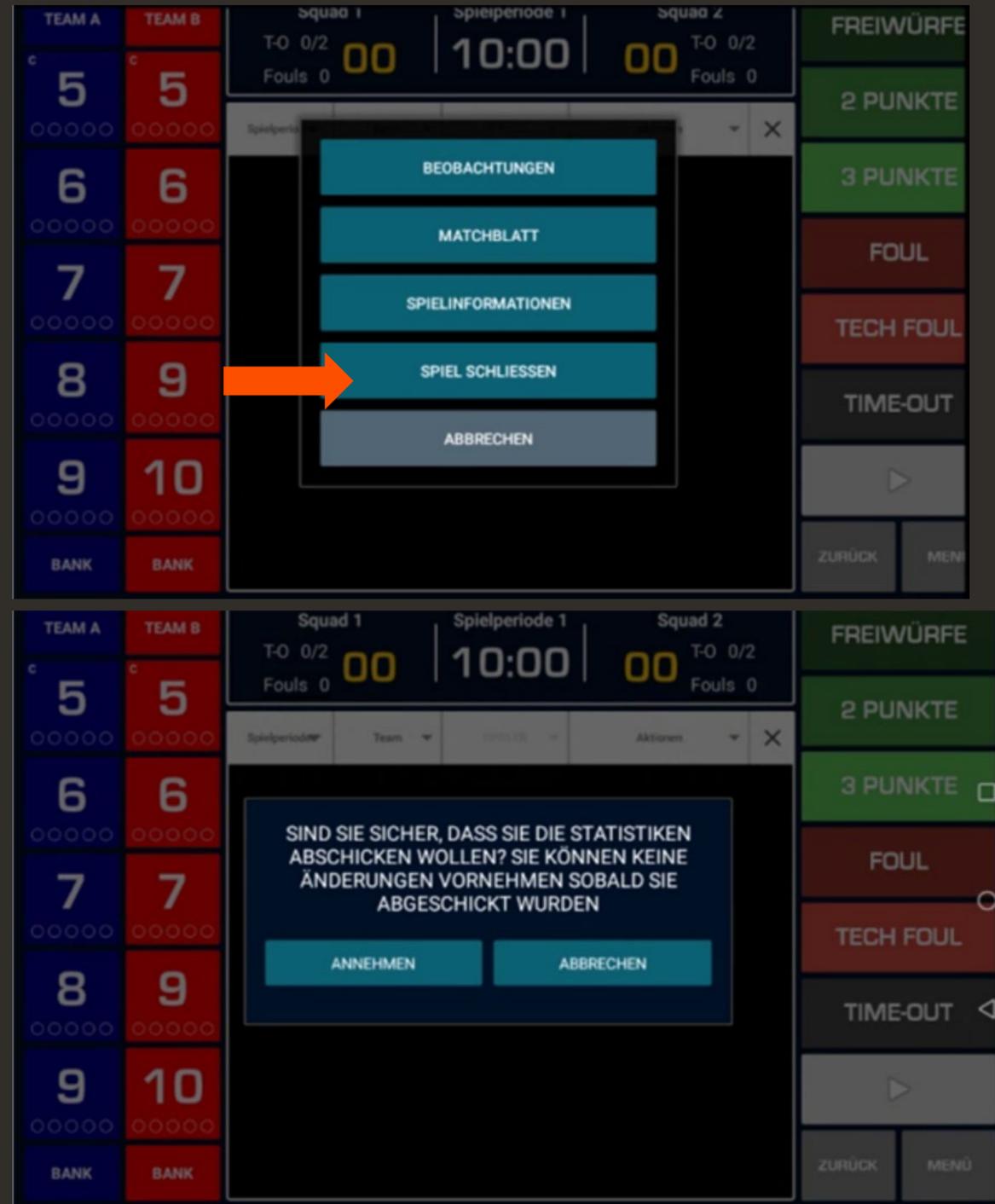
# MENU – SPIELZWISCHENFÄLLE



Um das Spiel zu verschieben oder ein Team zu disqualifizieren, klicken Sie auf: 'Menu' → 'Beobachtungen'

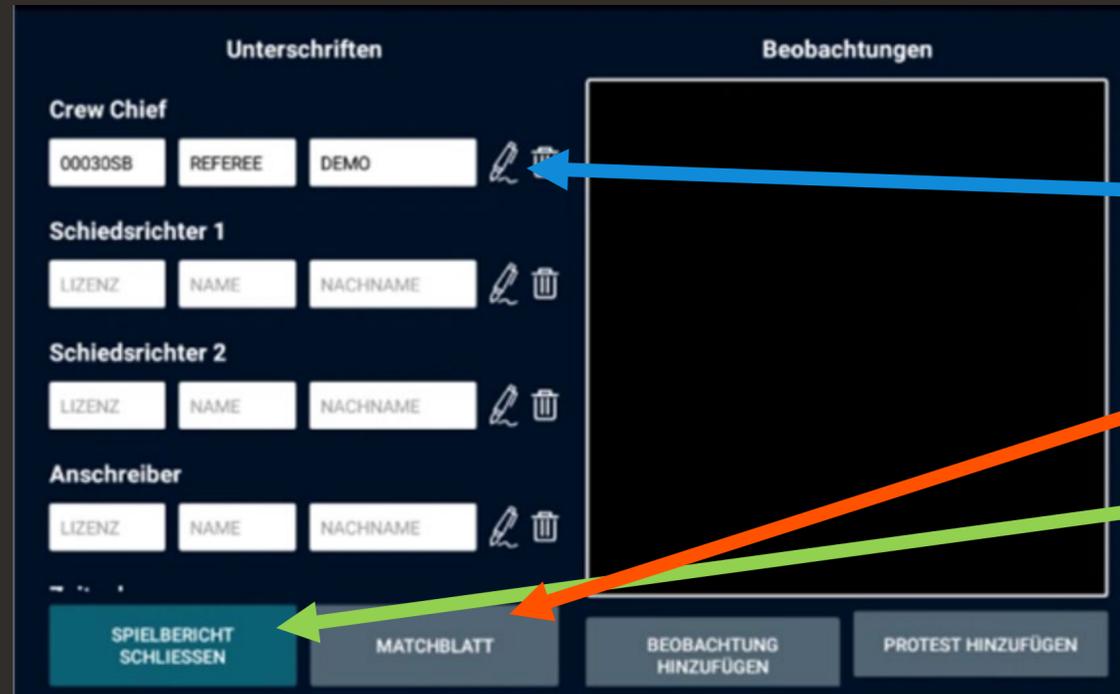


# SPIEL ABSCHLIESSEN

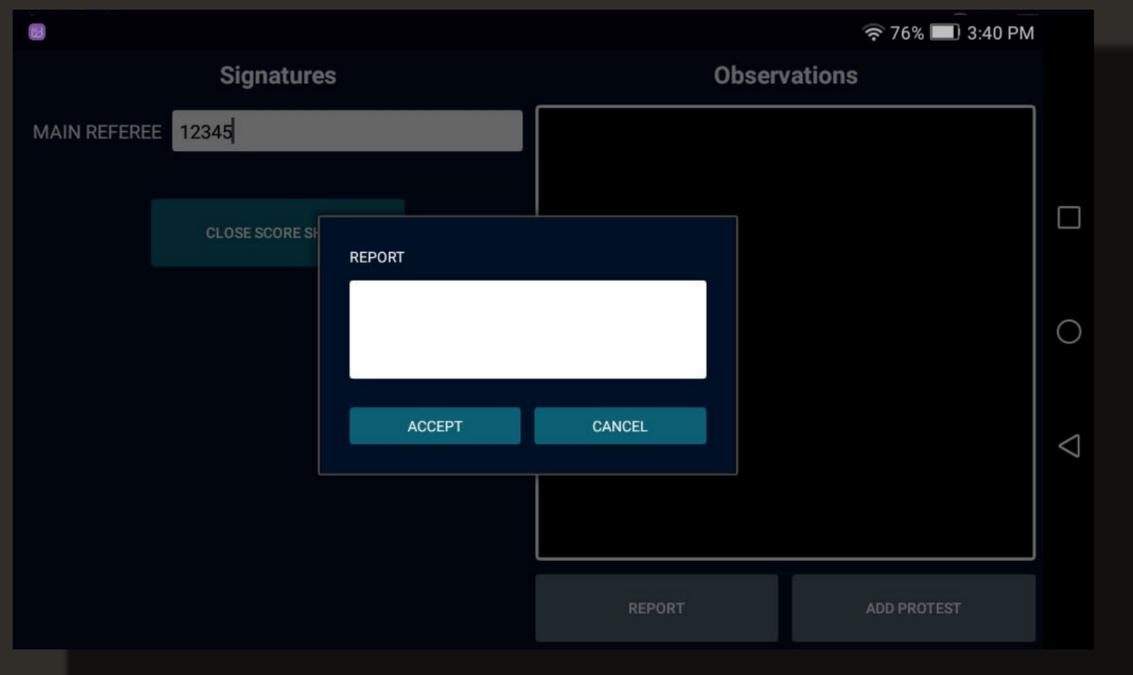


- Um das Spiel abzuschliessen, klicken Sie auf: 'Menu' → 'Spiel schliessen' und bestätigen

# SPIEL ABSCHLIESSEN



- Die Schiedsrichter und Offiziellen müssen das Matchblatt mit ihren Lizenzen unterzeichnen
- Matchblatt anzeigen
- Matchblatt abschliessen



## BERICHT

- Um einen Bericht hinzuzufügen, klicken Sie auf 'Beobachtung hinzufügen' und schreiben den gewünschten Text

# MATCHBLATT MIT REKLAMATION UNTERSCHREIBEN

**Unterschriften**

**Crew Chief**  
00030SB REFeree DEMO

**Schiedsrichter 1**  
LIZENZ NAME NACHNAME

**Schiedsrichter 2**  
LIZENZ NAME NACHNAME

**Anschreiber**  
LIZENZ NAME NACHNAME

SPIELBERICHT SCHLIESSEN MATCHBLATT BEOBACHTUNG HINZUFÜGEN **PROTEST HINZUFÜGEN**

- Falls eine Mannschaft eine Reklamation einreichen will, klicken Sie auf 'Protest hinzufügen'

**Signatures** **Observations**

MAIN REFEREE 12345

CAPTAIN A  CAPTAIN B

SIGN IN

ACCEPT CANCEL

REPORT ADD PROTEST

- Wählen Sie den Captain der Mannschaft, der die Reklamation einreicht
- Mit seiner Lizenz unterzeichnen
- Text hinzufügen, falls gewünscht

# SPIEL ABSCHLIESSEN

**Unterschriften**

**Crew Chief**  
00030SB REFeree DEMO

**Schiedsrichter 1**  
LIZENZ NAME NACHNAME

**Schiedsrichter 2**  
LIZENZ NAME NACHNAME

**Anschreiber**  
LIZENZ NAME NACHNAME

**SPIELBERICHT SCHLIESSEN** **MATCHBLATT** **BEOBACHTUNG HINZUFÜGEN** **PROTEST HINZUFÜGEN**

- Auf 'Spielbericht schliessen' klicken und bestätigen
- Prüfen, ob das Matchblatt korrekt abgeschlossen ist

## WICHTIGE INFORMATION

- Falls das Spiel mit einer Internetverbindung erfasst worden ist, werden die Resultate automatisch an die Datenbank übermittelt. Der nächste Schritt fällt somit weg (Unerledigte Matchblätter senden)

**Signatures**

MAIN REFEREE 12345

**CLOSE SCORE SHEET**

**DATA SENT CORRECTLY**  
**ACCEPT**

**REPORT** **ADD PROTEST**



---

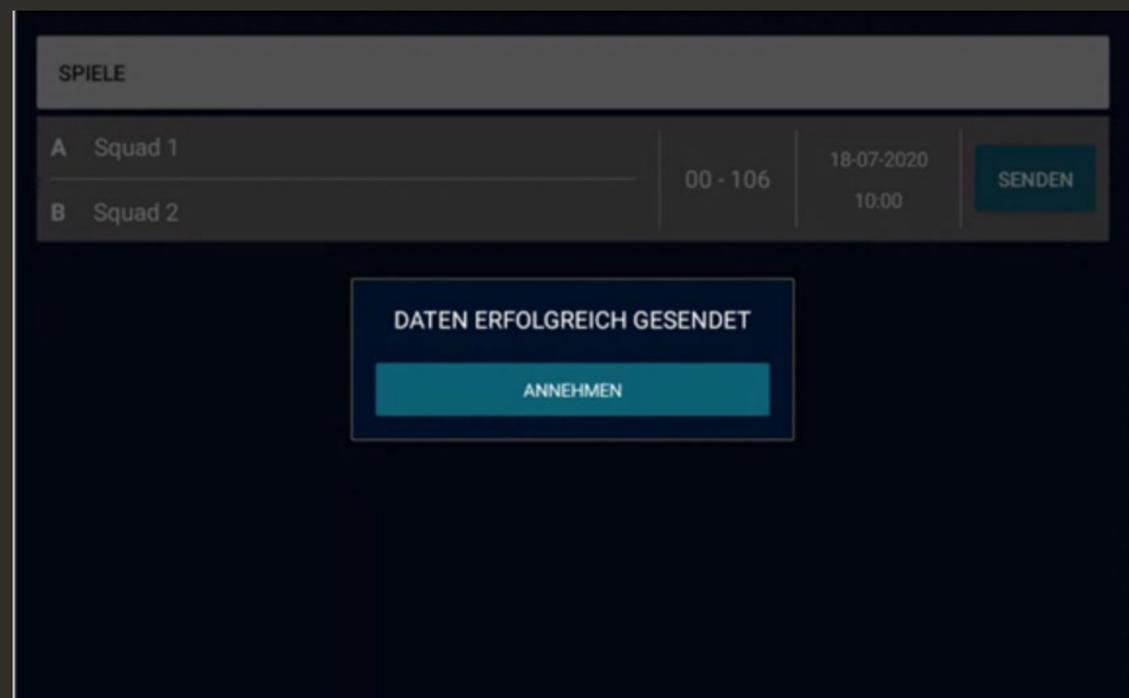
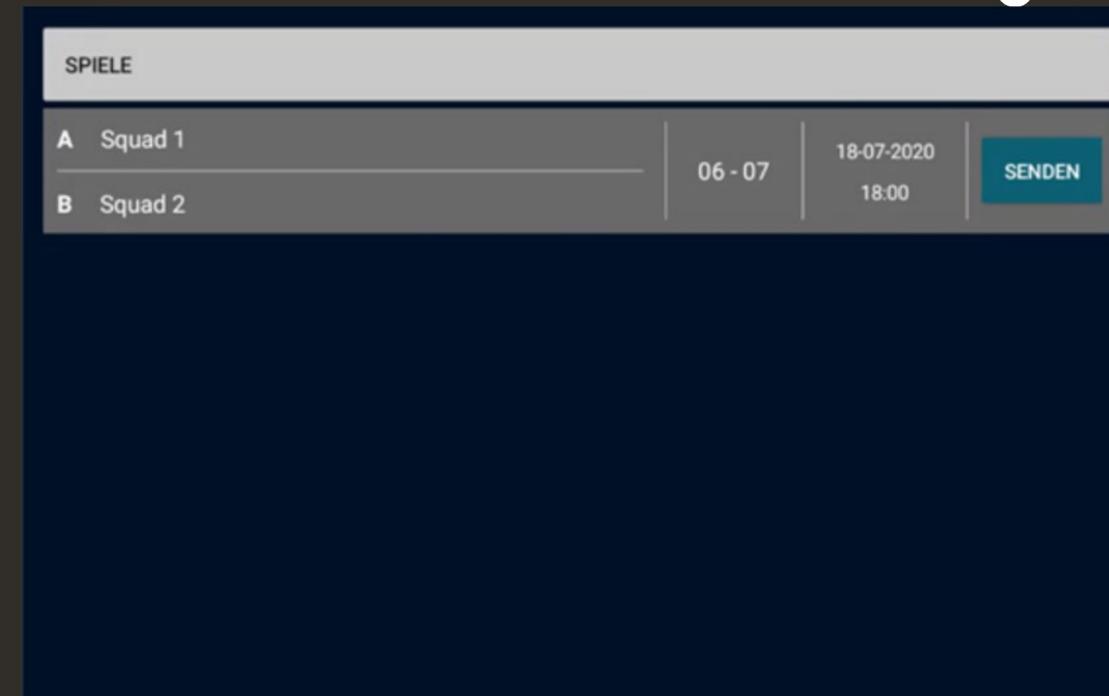
UNERLEDIGTE MATCHBLÄTTER SENDEN

---

# MENU – PENDENTE MATCHBLÄTTER SENDEN



NOTWENDIG



## OHNE INTERNETVERBINDUNG ERFASSTE SPIELE

- Das Tablet mit dem Internet verbinden
- Um das ungesandte Matchblatt zu senden, klicken Sie auf 'Speilbericht/e warten auf Versenden' und senden das gewünschte Matchblatt
- Auf die Meldung warten, das Matchblatt sei erfolgreich übermittelt worden

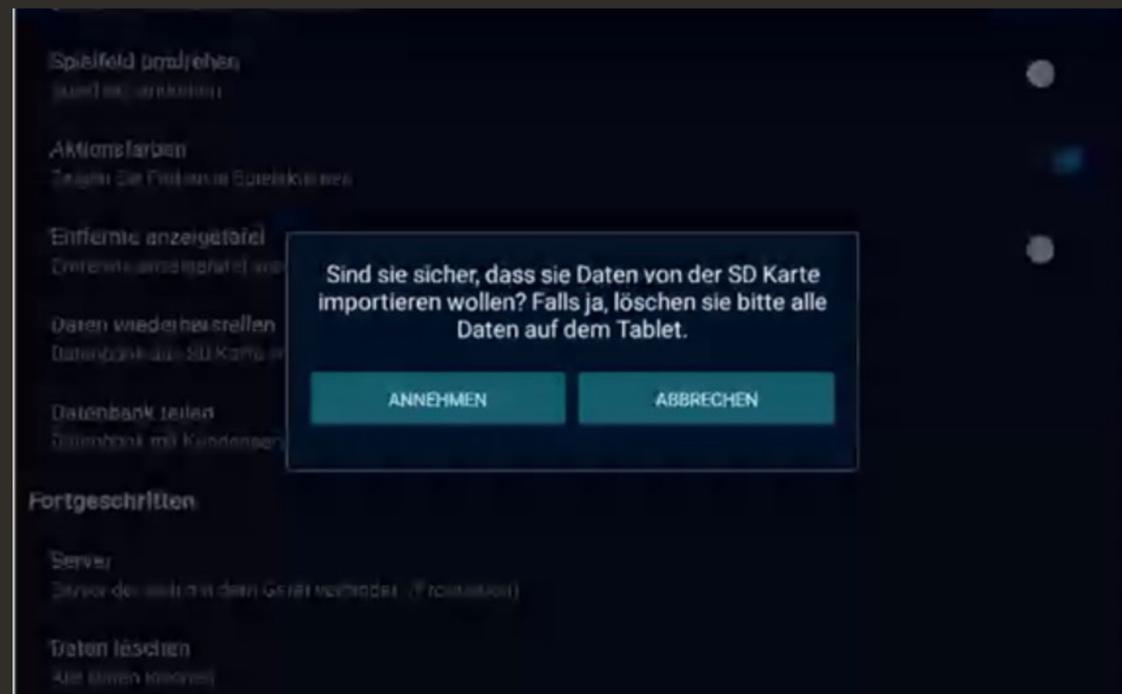


---

DATEN AB MICRO SD HOLEN

---

# DATEN AB EINER SD-KARTE LADEN



1. Die SD-Karte aus dem Tablet nehmen
2. Die Karte in ein anderes Gerät legen
3. Auf dem Login-Bildschirm das Menü 'Options' wählen
4. Auf 'Daten wiederherstellen' drücken und bestätigen
5. Sich einloggen
6. Auf 'Spielbericht starten' drücken
7. Das angefangene Spiel auswählen
8. Das Spiel weiter erfassen

**NBN23**

2019