



Generelles zum Phoenix eScore

- Der Phoenix eScore ist aktuell für IOS (iPad) und Android-Tablets verfügbar. Für Android-Tablets sollte mindestens die Android-Version 7.0 verwendet werden. Empfohlen ist immer die neueste Version des Betriebssystems, da eine Abwärtskompatibilität nicht immer gewährleistet werden kann.
- Versions-Stand (November 2019): 1.3.4
- Der Phoenix eScore ist für die Aufzeichnung eines Spieles selber komplett offlinefähig. Für das Laden der Spiel- und Spielerdaten muss vor dem Spiel eine Onlineverbindung hergestellt werden und die Spiel- und Spielerdaten runtergeladen werden.
- Der Phoenix eScore ersetzt die bisherige Ergebnismeldung der Mannschaften per App oder per SMS.




Saisonstart

Kurz vor Saisonbeginn müssen folgende Tätigkeiten für jede Mannschaft durchgeführt werden:

- Meldung mindestens eines Ergebnismelders und eines Mannschaftverantwortlichen pro Mannschaft (wie bisher auch)
- Festlegung und Aktualisierung des Mannschaftscodes zur Bestätigung der Spielerliste und des Ergebnisses für den Phoenix eScore
- Bei Bedarf Voreinstellung der Trikotnummer
- Bei jedem Spiel muss ein unausgefüllter, schriftlicher Spielberichtsbogen vorgehalten werden und wird bei eventuellen Problemen der App genutzt

Pflegefunktionalität für Mannschaftscode als Mannschaftsverantwortlicher in Phoenix II








 Westdeutscher Volleyball-Verband e.V.
Bovermannstrasse 2a
44141 Dortmund

1 Rolle: Mannschaftsverantwortl

Mannschaft

Mannschaftscode

Mannschaftscode für den eSpielberichtsbogen ändern

Verein	Staffel	Mannschaft	Mannschaftscode
SV Blau-Weiß Sande e.V.	Oberliga 2 Frauen	SV Blau-Weiß Sande	<input type="text"/> 
SV Blau-Weiß Sande e.V.	Oberliga 5 wU18	SV Blau-Weiß Sande	<input type="text"/> 
SV Blau-Weiß Sande e.V.	Oberliga 4 wU16	SV Blau-Weiß Sande	<input type="text"/> 
SV Blau-Weiß Sande e.V.	Oberliga 5 wU20	SV Blau-Weiß Sande	<input type="text"/> 
SV Blau-Weiß Sande e.V.	Landesliga 8 Frauen	SV Blau-Weiß Sande II	<input type="text"/> 

Jeder Mannschaftsverantwortlicher kann dort zukünftig seinen Mannschaftscode pflegen. Wurde der Mannschaftscode noch nicht geändert, so ist dieser per Default auf 12345 eingestellt.

Der Code kann Zahlen, Buchstaben oder auch Sonderzeichen enthalten und muss mindestens aus 4 Zeichen bestehen!



Laden des Spieles

Die App Phoenix eScore ist weitestgehend Offlinefähig. Dies bedeutet, dass die App auch funktioniert, wenn in der Spielstätte kein WLAN bzw. kein Internet zur Verfügung steht.

Da aber auf Daten der eingesetzten Spieler zurückgegriffen wird (inkl. evtl. auch vorhandener unterklassig spielenden Spieler) muss das Spiel vorher bei einer existenten Internetverbindung oder einem vorhandenen WLAN Zugriff runtergeladen werden.

Dazu muss man sich als Ergebnismelder eines Verbandes (z.B. VLW, HVV, WVV etc.) in der App anmelden und das Spiel mit seiner Spielnummer herunterladen. Die Spielnummer ist dieselbe, die heute auch schon bei der bisher notwendigen Ergebnismeldung verwendet wird und welche in der Regel durch den Staffelleiter im Vorfeld der Saison verteilt wird.



Hochladen des Spiels

Statt der bisherigen Ergebnismeldung per Web oder App muss nun nur noch das Spiel hochgeladen werden.

Hierzu muss sich der eingetragene Ergebnismelder wieder an der App anmelden (wenn er sich überhaupt abgemeldet hat) und sobald eine WLAN oder eine Internetverbindung besteht, das Spiel hochladen.

Falls das Ergebnis nicht per eScore gemeldet werden kann, muss innerhalb von 60 Minuten die Ergebnismeldung über die Ergebnis-App erfolgen.

Das Hochladen des Spiels muss spätestens an einem Wochenend-Spieltag bis Sonntags 21.00 Uhr erfolgen – bei Spielen in der Woche spätestens am Folgetag bis 10.00 Uhr.