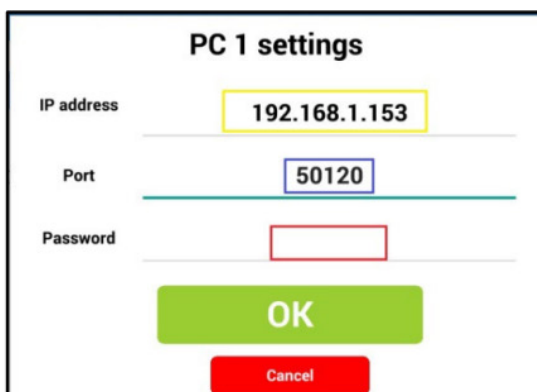


Leitfaden "Bench Application Management"

Dieser Leitfaden soll den Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern des Nationalen Kaders eine Hilfe innerhalb der Anwendung der Bench Application sein. Er besitzt jedoch nicht Anspruch auf Vollständigkeit und kann bzw. muss situativ angewendet werden.

Vorbereitung

Um die Bench Application nutzen zu können, muss dies vorab auf dem Tablet entsprechend eingestellt werden. Dazu nutzt man die erstmalige Übersicht. Sie erscheint, wenn man die App öffnet. Dazu muss die IP-Adresse des Scorer-PC, den Port sowie das Passwort übereinstimmend angegeben werden. Zudem müssen sich die Tablets dieselbe WLAN-Verbindung wie der PC teilen.



PC 1 settings

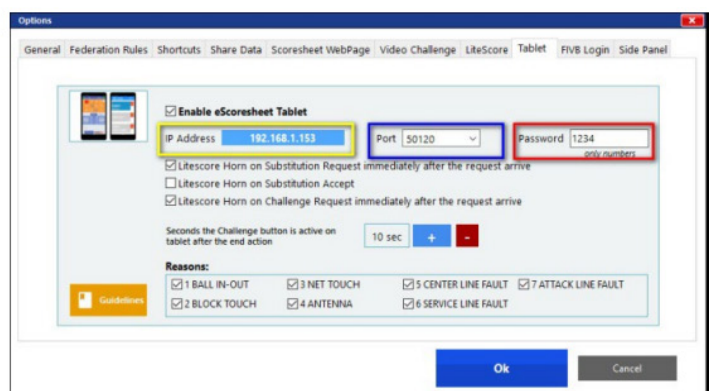
IP address: 192.168.1.153

Port: 50120

Password: [empty box]

OK

Cancel



Options

General Federation Rules Shortcuts Share Data Scoresheet WebPage Video Challenge LiteScore Tablet FIVB Login Side Panel

☒ Enable eScoresheet Tablet

IP Address: 192.168.1.153 Port: 50120 Password: 1234

☒ LiteScore Horn on Substitution Request immediately after the request arrive

☐ LiteScore Horn on Substitution Accept

☒ LiteScore Horn on Challenge Request immediately after the request arrive

Seconds the Challenge button is active on tablet after the end action: 10 sec

Reasons:

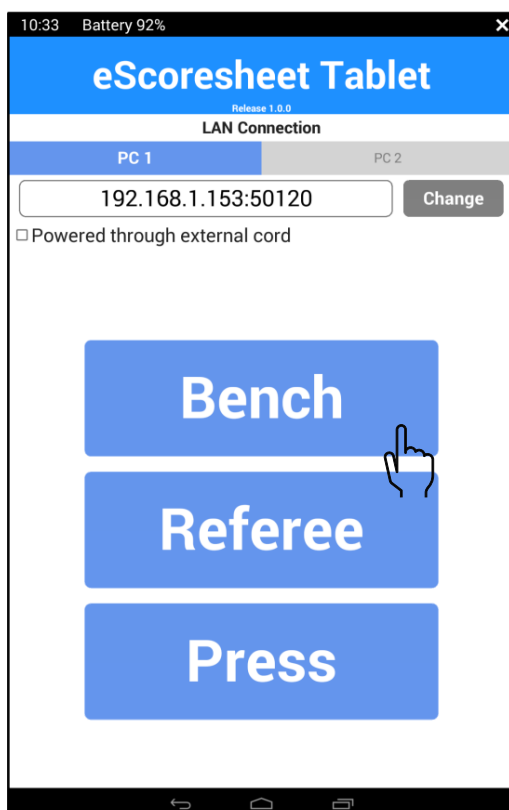
☒ 1 BALL IN-OUT ☒ 3 NET TOUCH ☒ 5 CENTER LINE FAULT ☒ 7 ATTACK LINE FAULT

☒ 2 BLOCK TOUCH ☒ 4 ANTENNA ☒ 6 SERVICE LINE FAULT

Ok

Cancel

Anschliessend selektiert man «Bench» und entscheidet, welches Team mit welchem Tablet arbeitet (aus Sicht des Scorers):



10:33 Battery 92%

eScoresheet Tablet

Release 1.0.0

LAN Connection

PC 1 192.168.1.153:50120 PC 2

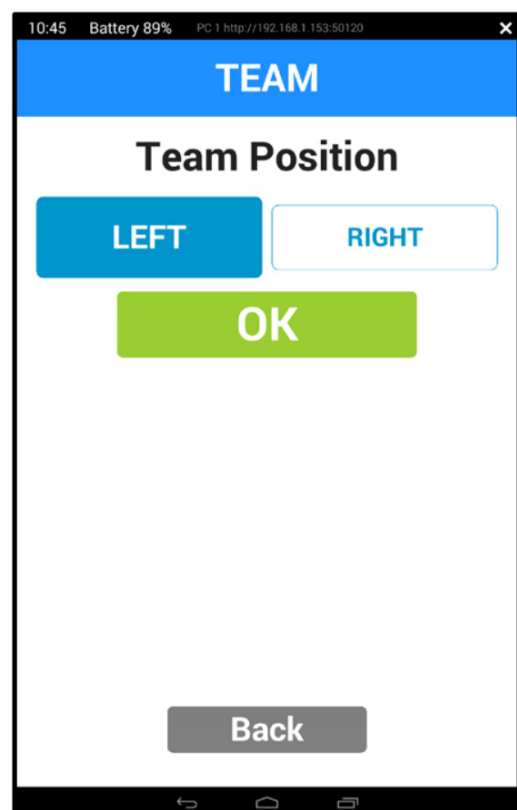
Change

☐ Powered through external cord

Bench

Referee

Press



10:45 Battery 89% PC 1 http://192.168.1.153:50120

TEAM

Team Position

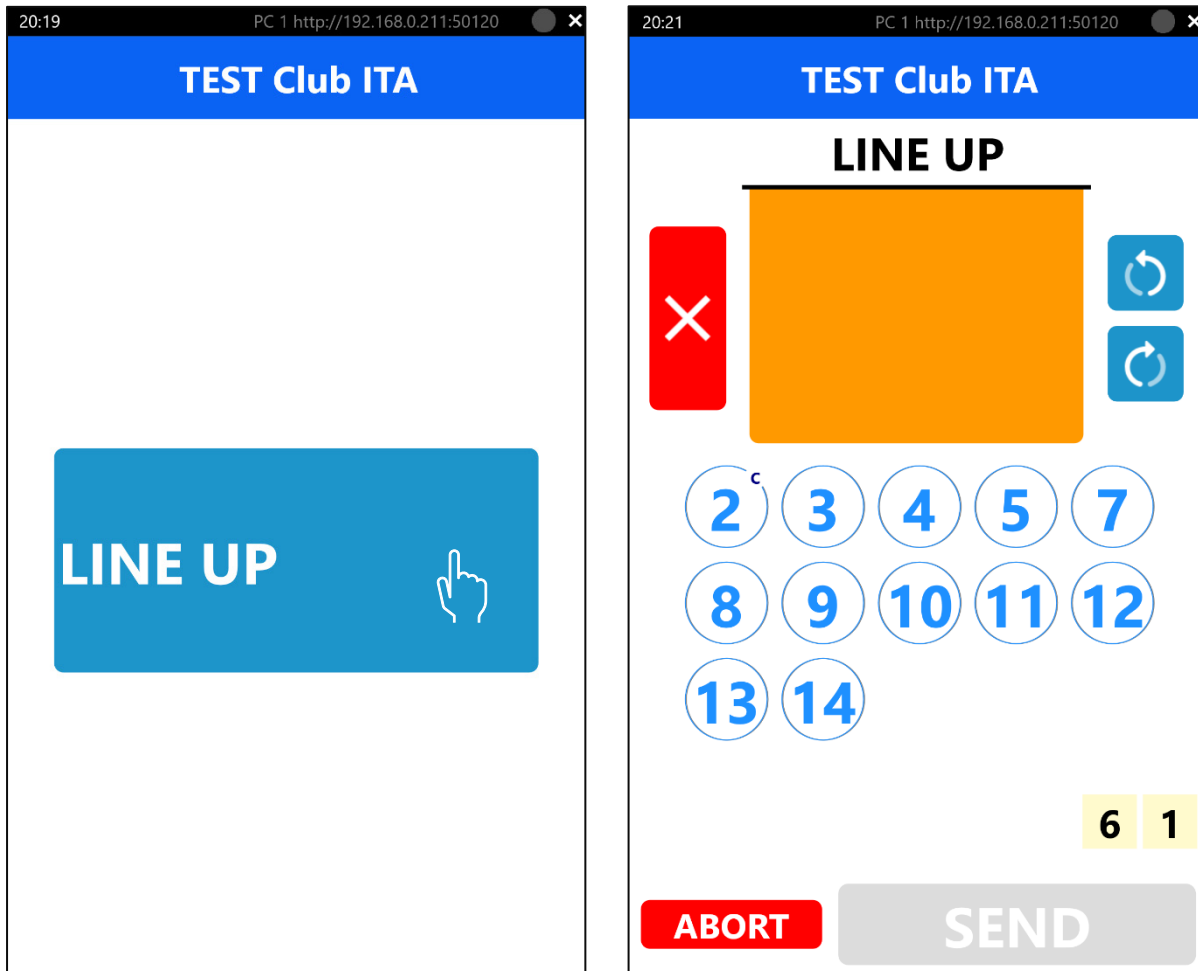
LEFT RIGHT

OK

Back

Aufstellung

Sobald bekannt ist, welches Team auf welcher Spielfeldseite startet (normalerweise nach der Auslosung), stellt der 2. Schiedsrichter sicher, dass die Tablets entsprechend eingestellt und den Teams übergeben werden (Coach oder Assistant Coach). Der Coach (oder Assistant Coach) trägt anschließend die Startaufstellung seines Teams in das Tablet ein und sendet diese dem Scorer.



The image displays two screenshots of a tablet application interface for 'TEST Club ITA'.

The left screenshot (timestamp 20:19) shows the main screen with a blue header 'TEST Club ITA' and a large blue button labeled 'LINE UP' with a hand icon indicating it is clickable.

The right screenshot (timestamp 20:21) shows the 'LINE UP' screen. It features a blue header 'TEST Club ITA' and a sub-header 'LINE UP'. Below the header is a large orange square representing the court. To the left of the square is a red button with a white 'X'. To the right are two blue circular buttons with white arrows. Below the square is a numeric keypad with buttons for 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, and 14. At the bottom right, there are two small yellow buttons labeled '6' and '1'. At the bottom left is a red button labeled 'ABORT', and at the bottom right is a grey button labeled 'SEND'.

Der Scorer erhält die Startaufstellung als Mitteilung auf seinem Bildschirm. Sobald beide Aufstellungen beim Scorer eingetroffen sind, kann er diese akzeptieren. Hierbei ist wichtig, dass eine bereits erhaltene Aufstellung dem anderen Team nicht mitgeteilt / zugänglich gemacht wird, bevor beide Teams ihre Startaufstellung eingegeben haben.

Match Scoring [Official Match] FFF-01 TEST Competition - TEST Championship

20.23.49

Starting line ups for the set 1

Select the starting line ups for the set 1.

TEST Club ITA

Bench Request

LINE UP

Show

Accept Cancel

TEST Club POR

Players in list

- 2 Player B
- 3 Player C
- 4 Player D
- 5 Player E
- 7 Player G
- 8 Player H
- 9 Player I
- 10 Player L
- 11 Player M
- 12 Player N
- 13 Player O
- 14 Player P

Ok Cancel

You can select the player on the court by double-clicking on the name in the list, by selecting and dragging the player in the court or by clicking on the cell and typing the number of the player in the relevant position.

Roster Line-ups Support Request

0 0 0

Print Options Match Info Comments Save&Exit

On court On bench

Refresh Test Speed Reset Webcast CONNECTED

MSP ACTIVE Ready

Match Scoring [Official Match] FFF-01 TEST Competition - TEST Championship

20.24.35

Starting line ups for the set 1

Select the starting line ups for the set 1.

TEST Club ITA

Bench Request

LINE UP

5 4 3

7 12 2

Show

Accept Cancel

TEST Club POR

Players in list

- 2 Player B
- 3 Player C
- 4 Player D
- 5 Player E
- 7 Player G
- 8 Player H
- 9 Player I
- 10 Player L
- 11 Player M
- 12 Player N
- 13 Player O
- 14 Player P

Ok Cancel

You can select the player on the court by double-clicking on the name in the list, by selecting and dragging the player in the court or by clicking on the cell and typing the number of the player in the relevant position.

Roster Line-ups Support Request

0 0 0

Print Options Match Info Comments Save&Exit

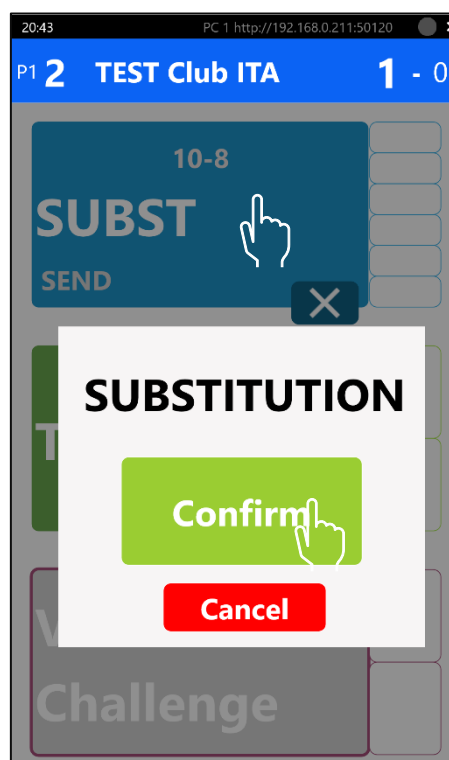
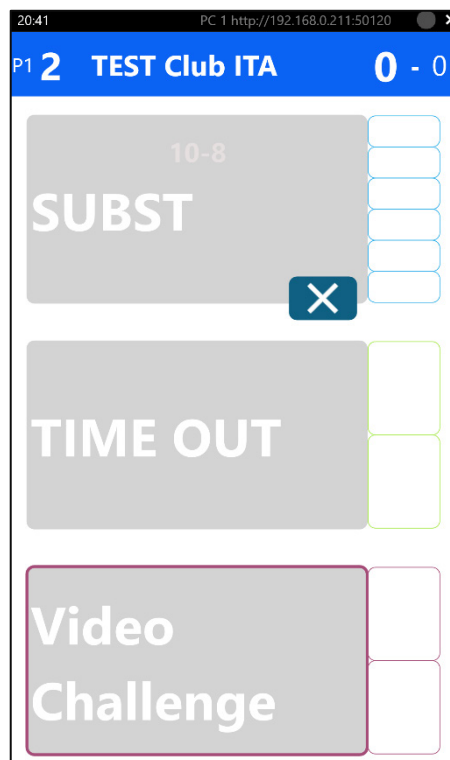
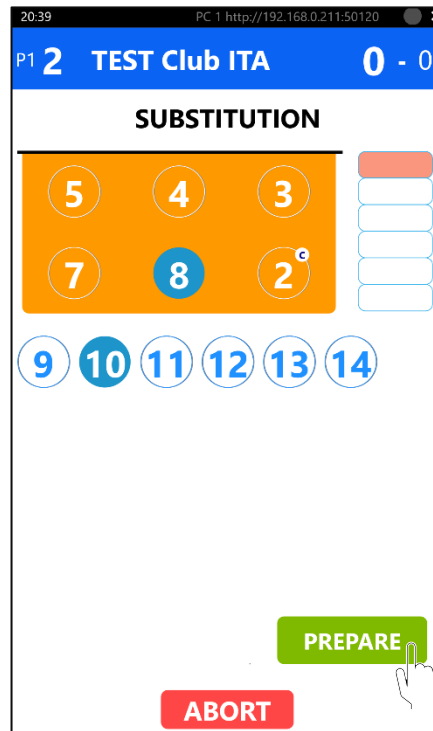
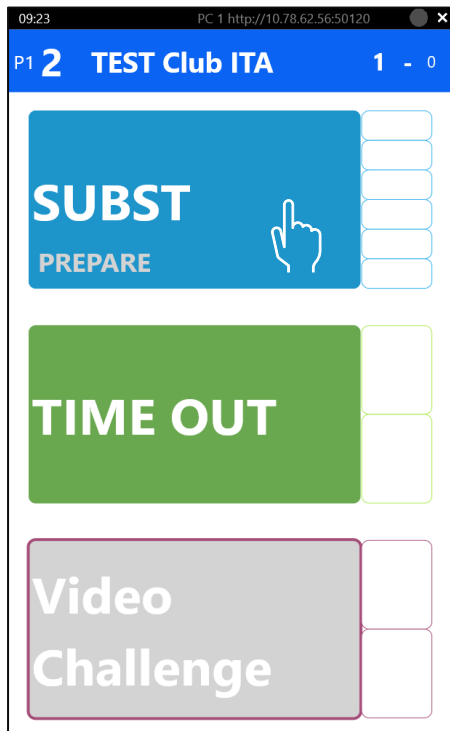
On court On bench

Refresh Test Speed Reset Webcast CONNECTED

MSP ACTIVE Ready

Auswechslungen (Vorbereitung während dem Spielzug)

Während dem Spiel beantragen die Teams via Tablet Auswechslungen. Sie können diese auch während des Spielzuges innerhalb der App vorbereiten. Das Senden des Antrags auf Auswechslung ist während dem Spielzug nicht möglich (das entsprechende Feld ist deaktiviert).



Auswechslungen (Zwischen den Spielzügen)

Die Teams haben ebenfalls die Möglichkeit, zwischen den Spielzügen Anträge auf Auswechslungen zu bearbeiten und zu senden. Das Senden der Anträge auf Auswechslung ist nach dem Drücken «Start Rally» durch den Scorer nicht mehr möglich (der «Send» Button verschwindet automatisch).

21:07

PC 1 http://192.168.0.211:50120

✕

P1 2 TEST Club ITA

1 - 1

SUBSTITUTION

5

4

3

7

10

2

10-8

8

9

11

12

13

14

SEND

PREPARE

ABORT

21:12

PC 1 http://192.168.0.211:50120

✕

P1 4 TEST Club POR

1 - 1

SUBSTITUTION

11

10

9

5

2

4

3

7

8

12

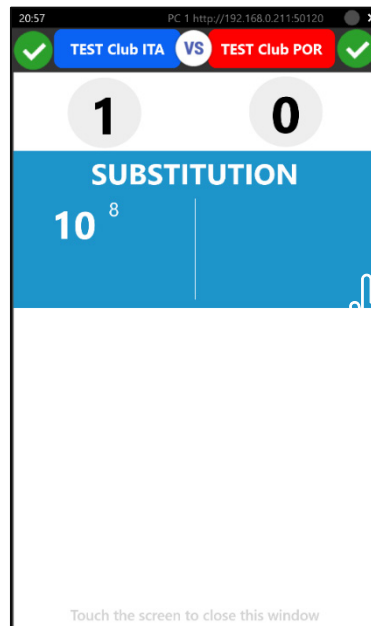
13

14

PREPARE

ABORT

Bei einer Auswechslung über die Bench Application verhindert die Software Anträge auf illegale Auswechslungen. Auf dem Tablet der beiden Schiedsrichter erscheint nach Sendung der Auswechslung durch das Team eine Meldung zur Auswechslung (Pop-Up). Der 2. Schiedsrichter überprüft, ob es sich um die entsprechenden Spieler zum Wechseln handelt. Es ist wichtig zu beachten, dass der effektive Antrag auf eine Auswechslung weiterhin in dem Moment erfolgt, in dem der Spieler die Auswechselzone betritt. Beim Einsatz der Bench Application ist kein Signal des 2. Schiedsrichters zur Bewilligung der Auswechslung mehr nötig (Kreuzen der Arme). Als Ausnahme werden bei Mehrfachauswechslungen die einzelnen Auswechslungen weiterhin durch den 2. Schiedsrichter bewilligt.

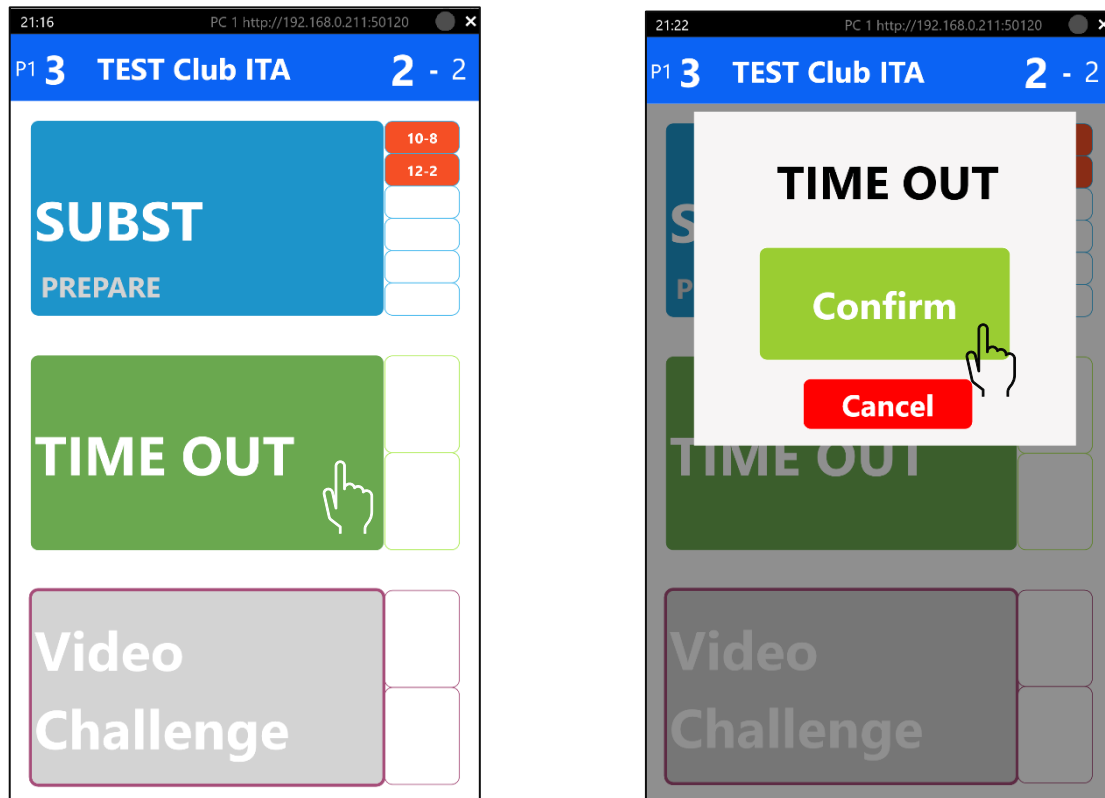


Die Funktion des Scorers ändert bei Auswechslungen via Bench Application ebenfalls. Er überprüft nun die Daten auf das effektive Spielgeschehen vor ihm und gibt diese nicht mehr ein. Wenn die beantragte Auswechslung mit der Realität (d.h. den Spielern in der Auswechselzone) übereinstimmt, bestätigt er die Auswechslung.

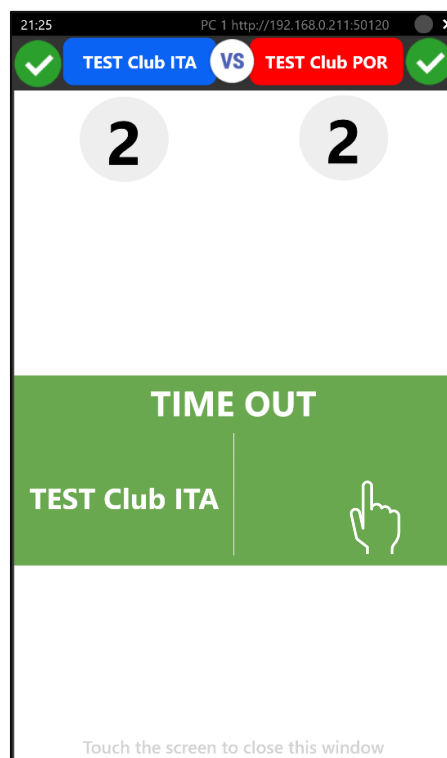


Auszeit

Die Teams beantragen ebenfalls Auszeiten via Bench Application. Hierfür klicken sie auf den Button «Time Out» und bestätigen dieses im Anschluss nochmals. Die Beantragung einer Auszeit ist nach dem Drücken «Start Rally» durch den Scorer nicht mehr möglich.



Beide Schiedsrichter erhalten anschliessend eine Meldung zur Auszeit auf ihrem Tablet (Pop-Up).



Anmerkung Auswechslungen

Falls ein Antrag auf Auswechslung via Bench Application nicht mit den Spielern übereinstimmen, welche die Auswechselzone betreten, so wird die Auswechslung wie durch die Spieler beantragt durchgeführt. Der Scorer schliesst das Fenster auf dem Bildschirm und führt die Auswechslung manuell durch.

Eine manuelle Auswechslung findet ebenfalls statt, falls kein Antrag via Bench Application erfolgt. In diesem Falle ist der Assistant Coach (ggf. der Coach) an die Eingabe via Bench Application zu ermahnen.

Der Scorer bzw. Scorer Assistant soll weiterhin beim Eintreten des Auswechselspielers in die Auswechselzone den Buzzer betätigen. Zudem soll er nach Abschliessen der Auswechslung weiterhin das «Bereit»-Zeichen machen.

Anmerkung Auszeit

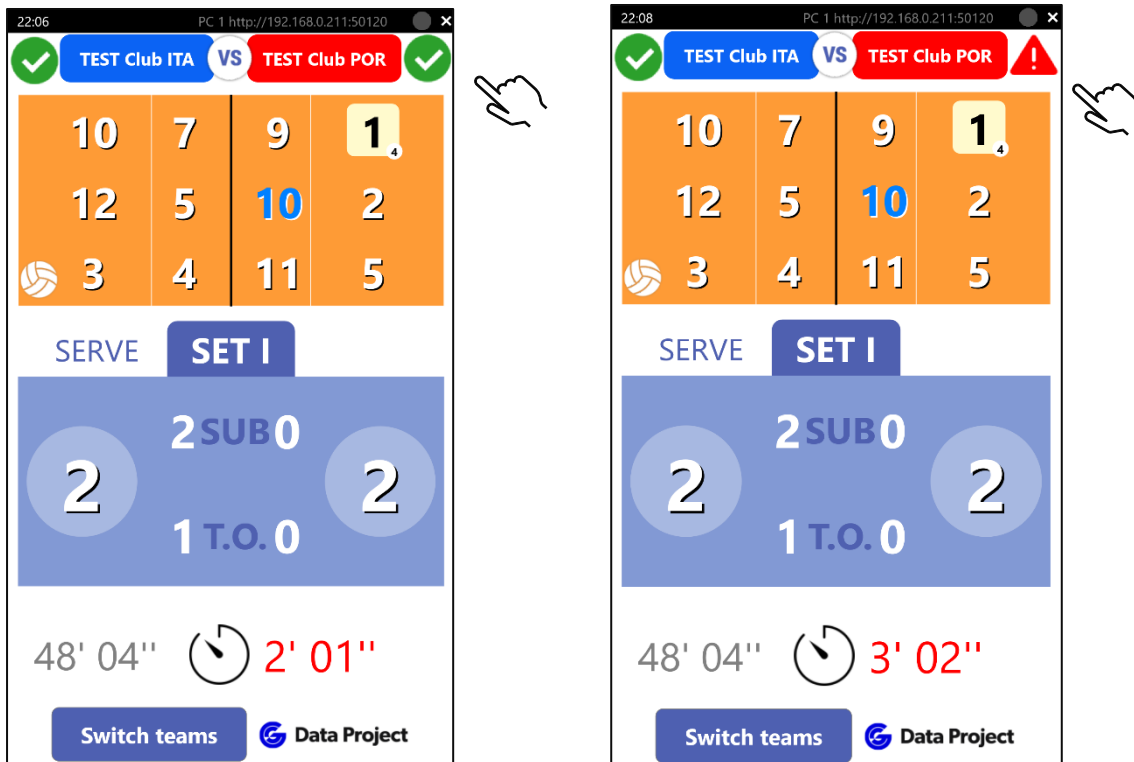
Trotz Antrag via Bench Application müssen die Coaches weiterhin das Handzeichen für die Beantragung einer Auszeit machen. Falls kein Handzeichen des Coaches erfolgt, hat der 2. Schiedsrichter proaktiv zu handeln (abklären), bevor eine Rückweisung oder Bewilligung des Antrags auf Auszeit erfolgt. In diesem Falle ist der Coach zu ermahnen, dass Handzeichen zu machen.

Falls kein Antrag via Bench Application auf eine Auszeit gesendet wird, aber der Coach mittels Handzeichen eine beantragt, wird diese bewilligt. In diesem Falle ist der Assistant Coach (ggf. der Coach) an die Eingabe via Bench Application zu ermahnen.

Der Scorer soll er nach Abschluss der Auszeit weiterhin das «Bereit»-Zeichen machen.

Fehlende Funktionalität Bench Application

Die Verbindung der beiden Tablets für die Bench Application kann durch die Schiedsrichter auf dem eigenen Tablet (Referee Application) überprüft werden. Dieses wird beim jeweiligen Team angezeigt.



Falls aufgrund eines technischen Problems während des Spiels keine Auszeiten oder Auswechslungen via Bench Application beantragt werden können, so werden in der Zwischenzeit Anträge für Auszeiten via Handzeichen des Coaches und Auswechslungen durch das Betreten der jeweiligen Spieler der Auswechselzone beantragt. Der Scorer wird in diesem Falle die Auswechslungen oder Auszeiten manuell eintragen. Dies ist durch den 2. Schiedsrichter für die Zeit der Auswechslungen zu berücksichtigen (Auswechselprozess leicht verzögern).

Falls aufgrund eines technischen Problems keine Startaufstellung via Bench Application eingereicht werden kann, sind Positionsblätter (Papier) zu benutzen. Diese werden durch die Heimmannschaft (Organisator) zur Verfügung gestellt und liegen während dem Spiel beim Scorer bereit.