

Manual Match Highlight App FVNWS

Voraussetzungen

- Smartphone mit guter Filmkamera, **vollständig aufgeladen** (100%)
- Stativ (z. Bsp. <https://www.digitec.ch/de/s1/product/cullmann-nanomax-450-rw20-aluminium-stativ-2485579>)
- Smartphone-Halterung (z. Bsp. <https://de.aliexpress.com/item/Universal-Cell-Phone-Tripod-Mount-Clipper-Vertical-Bracket-Holder-360-Degree-Adjustable/32798501753.html>)
- Gute Internetverbindung am Einsatzort (gutes 4G oder WiFi)
- Vereinsadministration Club Corner muss einen Funktionär mit der Funktion „Verantwortlicher MatchHighlightApp“ erfassen. Nur mit diesem Login kann die MatchHighlight App gestartet werden

Spielvorbereitung

Stativ und Smartphone auf Höhe der Mittellinie mit freiem Blick auf das gesamte Spielfeld (wenn immer möglich auf erhöhter Position) aufstellen. Stativ muss stabil und gerade stehen. MatchHighlightApp im Smartphone öffnen und mit dem zugewiesenen clubcorner.ch-Login einloggen

Roten Balken „Spiel auswählen“ betätigen, danach aus der Liste das entsprechende Spiel wählen und danach mit dem Button „Spiel übernehmen“ aktivieren

ACHTUNG: Die Aktivierung funktioniert erst ca. eine Viertelstunde vor Spielbeginn!

Ist das Spiel aktiviert, erscheint in der Mitte des Bildschirms ein Anpfiff-Symbol – dies ist die Starttaste, sie darf erst beim Anpfiff des SR betätigt werden!

Auf der Auswahlfläche oben links (drei Querstriche) ins Menü gehen, Menüpunkt Zoomeinstellungen wählen

Empfohlene Standardeinstellungen: Links 4.1., Spielfeld 0.0, Rechts 4.1. (kann je nach Anlage mit dem Balken optimiert werden) – Weiter-Taste drücken

Es erscheint wieder das Anpfiff-Symbol in der Bildschirmmitte. Dieses soll erst mit dem Anpfiff des SR betätigt werden

Das Spiel beginnt

Wichtig: Die Kamera aktiv betätigen, mit dem Spielgeschehen mitschwenken und bereit sein für Zoom-Aktionen im Strafraum. Konzentration auf die Torschützen, Chancen etc. – ideal ist eine Zweitperson, die unterstützt bei der Erkennung von Aktionen. Alles, was im näheren Umfeld der Kamera gesprochen wird, ist in den Highlights hörbar!

Mit dem Betätigen des Anpfiff-Symbols in der Bildschirmmitte parallel zum Anpfiff des SR wird die Aufnahme gestartet.

Auf dem Bildschirm erscheinen nach dem ausgelösten Spielbeginn zwei Aktionsfelder (links für Heimverein, rechts für Auswärtsverein, jeweils unterhalb der oben aufgeführten Begegnung) sowie zwei Zoomfelder für die beiden Strafräume. Zoomfunktion kann verwendet werden z. Bsp. bei Freistossen, Penaltys oder Eckbällen im jeweiligen Strafraum, oder bei klaren Szenen im Strafraum (Umschaltmoment nicht verpassen)

Bei Betätigen eines Aktionsfeldes gibt es drei Unterkategorien: Tor/Chance/Special. Bei der Wahl Tor kann zwischen Tor, Kopftor, Freistoss, Penalty und Eigentor gewählt werden (*Achtung: ein Eigentor wird bei der Mannschaft erfasst, die das Eigentor schießt*). Danach kann aus der Spielerliste der Name des Torschützen gewählt werden, danach rechts mit Klick auf das Häkchen-Feld bestätigen

Dasselbe gilt auch für die Aktionsfelder „Chance“ und „Special“

Achtung: nach einer Aktion vor Betätigen des Aktionsfeldes 5-8 Sekunden warten, damit die Aktion vollständig erfasst ist (es werden ca. die letzten 30 Sekunden als Highlight gespeichert)

Beim Halbzeitpfeif die Aufnahme beim zentralen roten Kreis (mit weissem Viereck) anhalten. Es folgen zwei Felder (links: Spielzeit; rechts: Spielende). **Bitte die Taste Spielzeit betätigen**, wonach eine Abfrage: „In die 2. Halbzeit wechseln?“ folgt. Dies mit OK bestätigen.

Es erscheint wieder das Anpfeif-Symbol, das beim Anpfeif des SR zur zweiten Halbzeit betätigt werden kann (ab diesem Zeitpunkt erscheint oben im grauen Balken der Hinweis „2. Halbzeit“, bitte kontrollieren)

Am Ende des Spiels die Aufnahme mit der roten Taste unten stoppen – es erscheint rechts ein Feld „Spielende“. Dieses betätigen und mit dem Befehl „Spiel beenden“ und OK bestätigen. Bei Cupspielen kann mit der Taste Spielzeit in die Verlängerung, resp. ins Penaltyschiessen gewechselt werden.

ACHTUNG: Auf dieser Ebene und auch in allen anderen Phasen des Spiels NIEMALS den in diesem Feld vorgeschlagenen Befehl „Spiel abbrechen“ aktivieren“. Ansonsten wertet das System die Partie als abgebrochen!

Nach Spielende

Alle eingegebenen Ereignisse werden durch das System synchronisiert und laufend im Telegramm eingebunden. Bei schwächerer Internetverbindung kann sich die Synchronisation verzögern. Bei nicht synchronisierten Ereignissen in der Halbzeitpause oder nach Spielende einen Standort mit guter Internetverbindung wählen und nachsynchronisieren (kann einige Zeit in Anspruch nehmen).

Korrekturen können nur in den Umwandlungen von Chancen zu Toren oder von Toren zu Chancen vorgenommen werden. Die übrigen Korrekturen nimmt der SR in seinem Rapport vor.

Bitte auch das nachfolgende Schulungsvideo beachten:

<https://org.football.ch/clubcorner-ch/clubcorner-ch/Schulungsvideos/MatchHighlightApp-MHA.aspx>