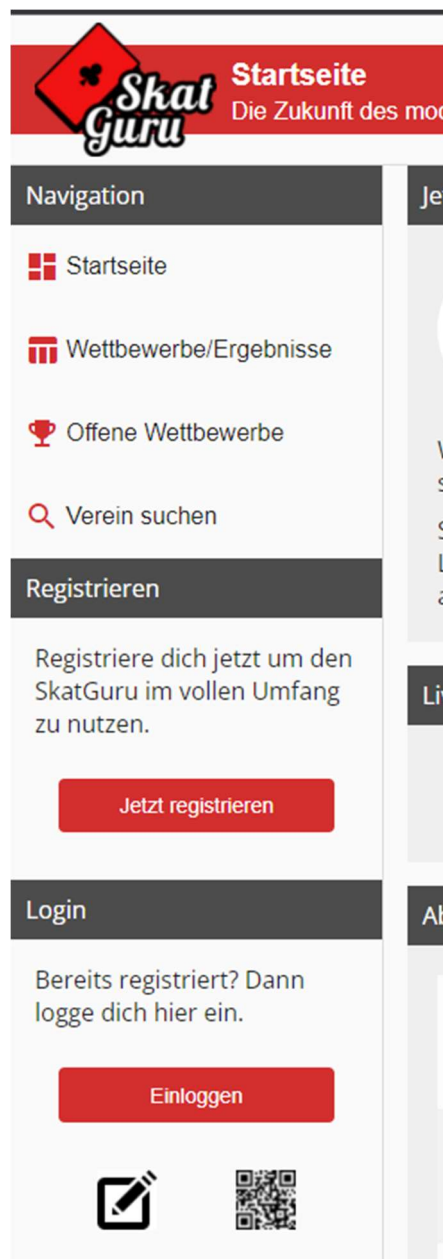


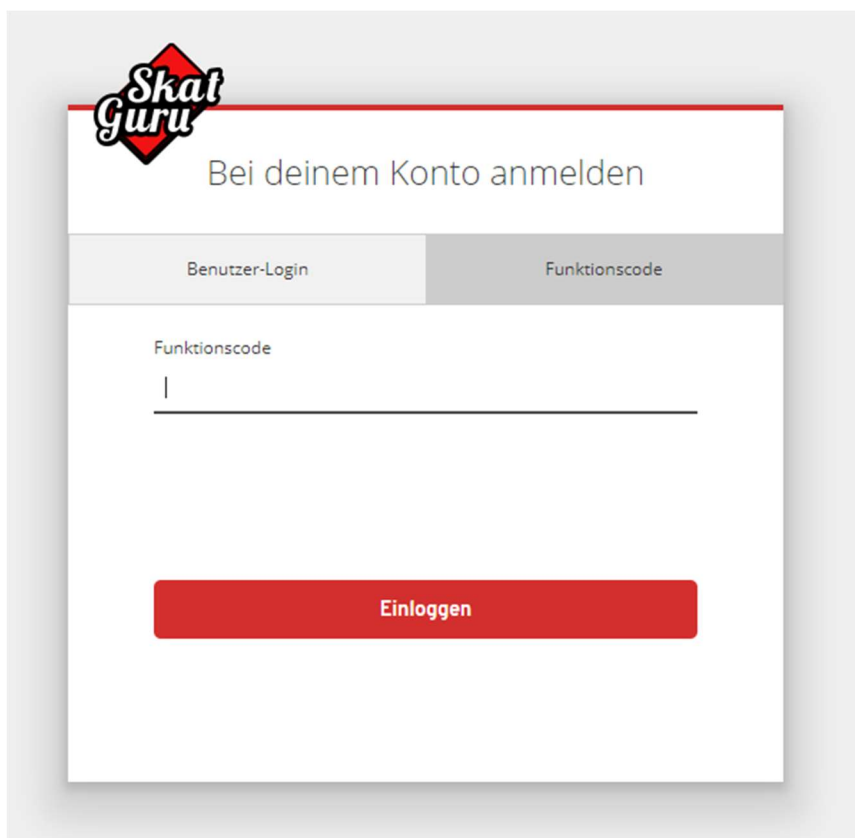
Vorläufige Ergebnisse im Ligaspielbetrieb erfassen

Der Staffelleiter versendet die Funktionscodes an die jeweilige Heimmannschaft.

Die Verantwortlichen der Heimmannschaft gehen auf <https://app.skatguru.de> und können dort, ohne sich einzuloggen oder sich zu registrieren über den Funktionscode anmelden. Dazu ist auf der linken Seite im Menü ganz unten das folgende Symbol anzuklicken:



Danach kann der erhaltene Funktionscode eingetragen werden:



The image shows a login interface for SkatGuru. At the top left is the SkatGuru logo. The main heading is "Bei deinem Konto anmelden". Below this are two tabs: "Benutzer-Login" and "Funktionscode". The "Funktionscode" tab is active. Underneath, there is a label "Funktionscode" and a text input field with a vertical cursor. At the bottom of the form is a red button labeled "Einloggen".

Die vorläufigen Ergebnisse können erst am Spieltag eingetragen werden.

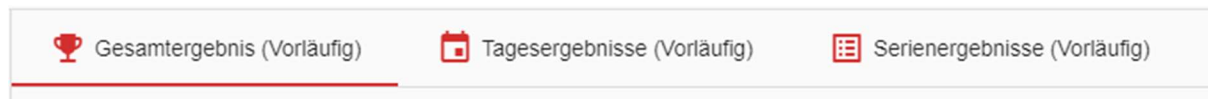
Wenn das Spieltagsdatum erreicht ist, können folgende Daten erfasst werden und stehen direkt an den entsprechenden Stellen im SkatGuru und auf den Webseiten des DSKV zur Verfügung:



The image shows a screenshot of the SkatGuru website. The header is red with the SkatGuru logo and the text "Startseite Die Zukunft des modernen Skatsports". Below the header is a navigation bar with "Ergebnisse" selected. The main content area has a heading "Ergebnisse Serie 1" and a sub-heading "Nachfolgend kannst du die Ergebnisse eintragen. Die Werte werden direkt übernommen, es ist keine gesonderte Speicherung notwendig." Below this is a table with the following data:

Mannschaft	Spielpunkte	Gewonnen	Verloren	Gegner	We.-P.
A - Skatfreunde Gräfenhausen	0	0	0	0	0 : 3
B - Skatfreunde Stenweiler	0	0	0	0	1 : 2
C - Müsselbuben Oldenburg	0	0	0	0	2 : 1
D - Euroskat.com Treuchtlingen	0	0	0	0	3 : 0

Bis der Spielleiter die finalen Ergebnisse importiert, sind die Ergebnisse bei der Veröffentlichung als vorläufig gekennzeichnet:



Nachdem alle Ergebnisse eingetragen wurden, kann sich über das folgende Symbol abgemeldet werden:

