scorit
BRIDGE RESULTS

TeamMatch

Benutzeranleitung für Spielerinnen und Spieler

Erfassung und Auswertung von Bridge-Teammatches mit dem Smartphone
scorit.ch/team · Stand Oktober 2026

1 Worum es geht

TeamMatch ersetzt die Papierformulare beim Teammatch (Match-Duplicate-Zettel und Rekapitulationsblatt). Jeder Kontrakt wird direkt am Tisch auf dem Smartphone erfasst. Die App rechnet die Punkte, vergleicht die beiden Tische, rechnet in IMP und Victory Points um und erstellt am Schluss das Rekapitulationsblatt als PDF.

Es braucht keine Anmeldung und keine App-Installation. Alles läuft im Browser unter **scorit.ch/team**. Auf der Startseite und unten auf den Teamseiten sind diese Anleitung und das Quick-Start-Blatt als PDF abrufbar.

Wer macht was

Rolle	Aufgabe
Heimteam (Team A)	Legt den Match an, lädt das Gastteam ein, erfasst seine vier Spieler.
Gastteam (Team B)	Nimmt die Einladung an, erfasst seine vier Spieler.
Je ein Spieler pro Paar	Erfasst an seinem Tisch die Boards auf seinem Smartphone.
Je ein Spieler pro Team	Bestätigt die Aufstellung für die 2. Halbzeit, gibt am Schluss die Auswertung frei und schliesst den Match ab.

Pro Tisch erfasst also je ein Spieler beider Teams, insgesamt vier Smartphones. Das Smartphone, mit dem der Match angelegt bzw. angenommen wurde, kann selbst eines dieser vier sein.

Der Ablauf auf einen Blick

1. Heimteam legt den Match an und zeigt dem Gastteam den QR-Code.
2. Gastteam nimmt an. Beide Teams erfassen ihre Spieler.
3. Die vier Erfassungs-Smartphones werden verteilt (Knopf oder QR-Code).
4. 1. Halbzeit: Boards erfassen, Abweichungen bereinigen.
5. Halbzeitwechsel: Das Gastteam wechselt die Tische.
6. Beide Teams bestätigen ihre Aufstellung für die 2. Halbzeit (Ersatzspieler möglich).
7. Beide Teams geben den Zwischenstand der 1. Halbzeit frei.
8. 2. Halbzeit: Boards erfassen, Abweichungen bereinigen.
9. Beide Teams geben frei – die Rekapitulation erscheint.
10. Beide Teams schliessen ab (= elektronische Visierung) – PDF und E-Mail stehen bereit.

2 Match anlegen (Heimteam)

Öffne **scorit.ch/team** und tippe auf **Match anlegen (Heimteam)**. Gib die Namen beider Teams ein, wähle die **Anzahl Boards des Matches** (4, 8, 12, 16, 20, 24 oder 28, vorgegeben ist 28 – jede Halbzeit umfasst die Hälfte) und tippe auf **Anlegen**.

Unter **FSB-Rekapitulationsblatt** bleibt normalerweise **Ohne** gewählt. Wird für den Match ein Rekapitulationsblatt verlangt (z. B. Interclub-Meisterschaft), wähle **Mit** – siehe Kapitel 12.

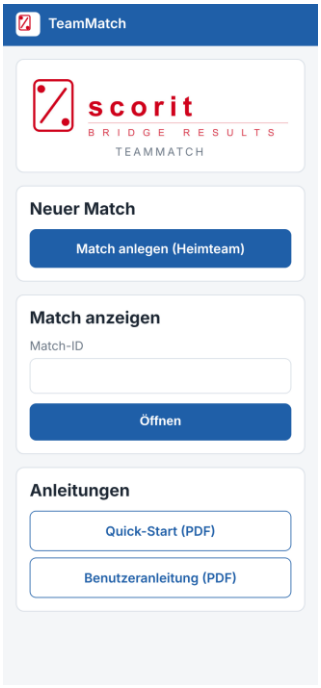


Abb. 1 – Startseite

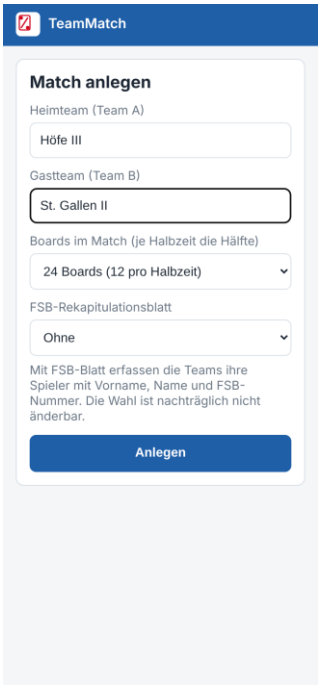


Abb. 2 – Match anlegen

Danach erscheint die Seite des Heimteams mit der **Match-ID** und einem **QR-Code für das Gastteam**. Alternativ kann der Link kopiert und z. B. per Messenger verschickt werden.



Abb. 3 – Teamseite Heim mit Einladung

> **Diese Seite ist die Teamseite des Heimteams.** Sie wird später für die Freigabe und den Abschluss gebraucht – das Smartphone also nicht einfach schliessen. Auf der Seite steht die

PIN des Teams – am besten notieren. Damit kommt ihr von jedem Gerät aus wieder auf diese Seite (siehe „Wenn etwas schiefgeht“).

3 Einladung annehmen (Gastteam)

Ein Spieler des Gastteams scannt den QR-Code mit der Kamera seines Smartphones und tippt auf **Match akzeptieren**. Die Seite, die sich dabei öffnet, ist die **Teamseite des Gastteams**. Auch hier steht eine eigene PIN für das Gastteam.

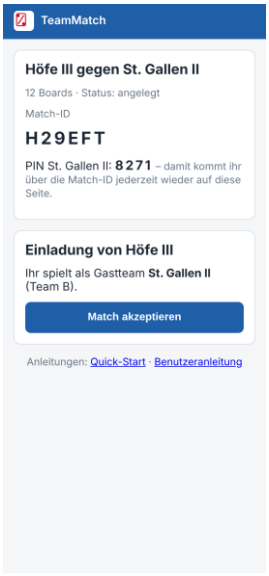


Abb. 4 – Einladung annehmen

4 Spieler erfassen

Beide Teams erfassen auf ihrer Teamseite ihre vier Spieler mit Sitzplatz. Es genügt der Vorname.

	Heimteam (A)	**Gastteam (B)**
Tisch 1	Nord / Süd	Ost / West
Tisch 2	Ost / West	Nord / Süd

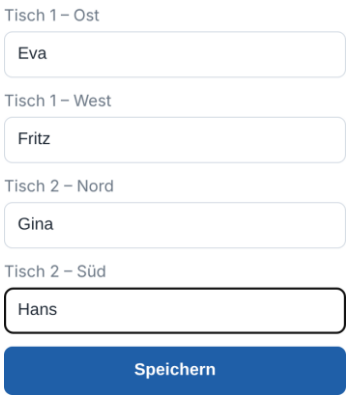


Abb. 5 – Spieler des Gastteams

Sobald beide Teams gespeichert haben, beginnt automatisch die **1. Halbzeit**. Die Aufstellung kann noch geändert werden, bis das erste Board erfasst ist. Ersatzspieler für die 2. Halbzeit:

siehe Kapitel 8. Bei Matches mit FSB-Rekapitulationsblatt werden zusätzlich Name, FSB-Nummer und Captain erfasst (Kapitel 12).

5 Erfassungs-Smartphones verteilen

Auf jeder Teamseite erscheint jetzt die Karte **Erfassung** mit den beiden Paaren des Teams. Pro Paar gibt es zwei Möglichkeiten:

- **Auf diesem Gerät erfassen** – das Smartphone der Teamseite wird zum Erfassungsgerät dieses Paars.
- **QR-Code** – ein Spieler des anderen Paars scannt den Code mit seinem eigenen Smartphone.



Abb. 6 – Karte „Erfassung“ auf der Teamseite

> Jedes Erfassungsgerät sieht nur die Eingaben **seines eigenen Tisches**. Was am anderen Tisch gespielt wurde, wird erst nach der Freigabe sichtbar.

6 Boards erfassen

Das Erfassungsgerät zeigt oben Tisch, Richtung und die vier Spieler am Tisch, darunter die Liste der Boards mit Teiler und Gefahr.

- **Tisch 1** spielt zuerst die erste Hälfte der Boards, **Tisch 2** die zweite Hälfte („Startblock“). Danach werden die Boards getauscht („Nach dem Tausch“).
- Tippe auf ein Board, um es zu erfassen.

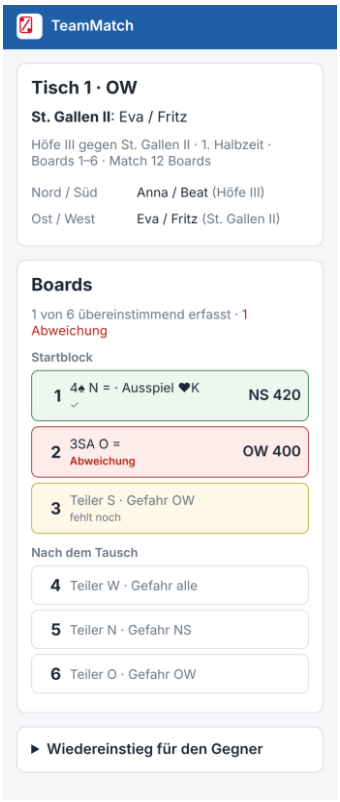


Abb. 7 – Board-Liste eines Erfassungsgeräts

Ein Board eingeben

1. **Kontrakt:** Stufe (1–7), Farbe (♣ ♦ ♥ ♠ SA) und – / X / XX.
2. **Alleinspieler:** N, O, S oder W.
3. **Ausspiel (freiwillig):** Farbe und Wert der ausgespielten Karte. Entweder beides oder nichts.
4. **Resultat:** = für genau erfüllt, +1 … für Überstiche, −1 … für Faller. Es werden nur die zum Kontrakt möglichen Werte angezeigt.
5. **Speichern** tippen. Wurde das Board ausgepasst, nur **Pass** tippen.

Die Punkte für NS bzw. OW rechnet die App selbst aus.

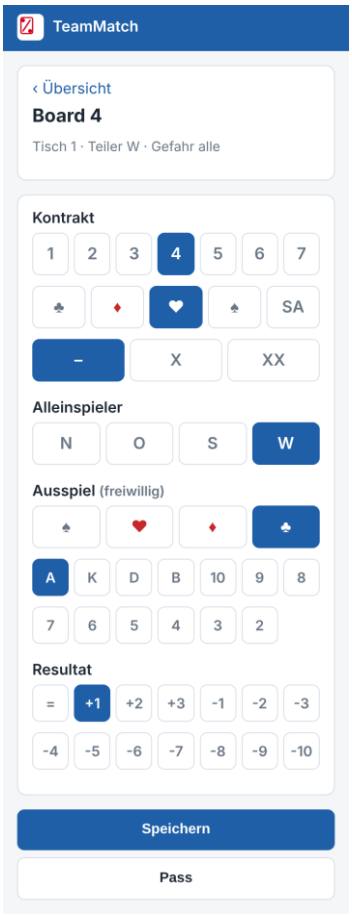


Abb. 8 – Board erfassen

Was die Farben in der Liste bedeuten

Farbe	Bedeutung
Weiss	Noch nicht erfasst.
Gelb	Erst eine Seite hat erfasst („wartet auf Gegner“ bzw. „fehlt noch“).
Grün ✓	Beide Seiten haben dasselbe erfasst.
Rot	Abweichung – die beiden Eingaben stimmen nicht überein.

Die Liste aktualisiert sich alle paar Sekunden von selbst. Solange du etwas eintippst, wird die Seite nicht neu geladen.

7 Abweichungen bereinigen

Bei einer roten Zeile zeigt das Board beim Öffnen, was die Gegenseite erfasst hat. Klärt am Tisch, was stimmt, und korrigiert die falsche Eingabe – auf welchem Gerät auch immer. Sobald beide Eingaben übereinstimmen, wird die Zeile grün.

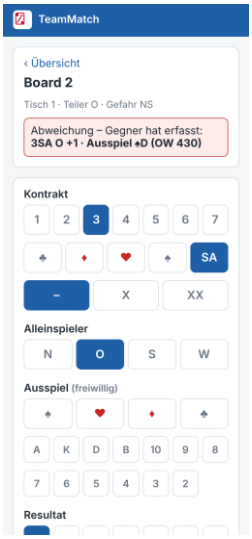


Abb. 9 – Board mit Abweichung

> Ein unterschiedliches **Ausspiel** gilt nicht als Abweichung.

Korrekturen sind bis zum Ende der Halbzeit möglich.

8 Halbzeitwechsel

Sind an **beiden Tischen alle Boards grün**, beginnt automatisch die 2. Halbzeit.

- **Heimteam (A)** bleibt an beiden Tischen sitzen.
- **Gastteam (B)** wechselt: Das OW-Paar von Tisch 1 geht an Tisch 2 (NS), das NS-Paar von Tisch 2 an Tisch 1 (OW). Die Smartphones werden mitgenommen.

Die Geräte zeigen, wer wohin geht. Die Boards beginnen wieder bei 1. Die 1. Halbzeit ist danach abgeschlossen und kann nicht mehr geändert werden.

Aufstellung für die 2. Halbzeit (Spielerwechsel)

Das Reglement erlaubt, in der Halbzeit einen oder mehrere Spieler zu ersetzen. Deshalb erscheint auf den Teamseiten und Erfassungsgeräten zuerst die Karte **Aufstellung 2. Halbzeit**. Die bisherigen Spieler sind bereits eingetragen, die Sitze sind schon für die 2. Halbzeit beschriftet.

1. Wird ein Spieler ersetzt: seinen Namen mit dem Namen des Ersatzspielers **überschreiben**.
2. Je ein Spieler pro Team tippt auf **Aufstellung bestätigen für …** – auch ohne Änderung.
3. Bis das andere Team bestätigt hat, kann nochmals geändert und erneut bestätigt werden.

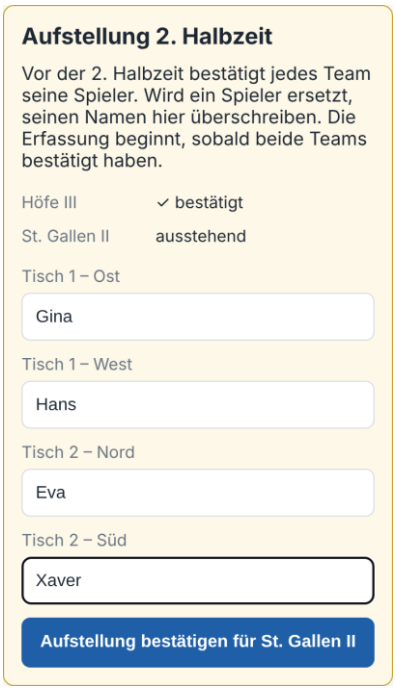


Abb. 10 – Aufstellung 2. Halbzeit mit Ersatzspieler

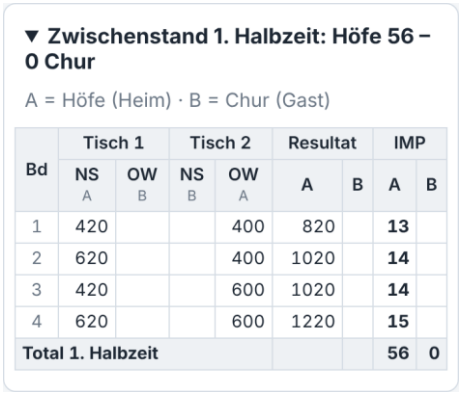
> Die Boards der 2. Halbzeit lassen sich erst erfassen, wenn **beide Teams** ihre Aufstellung bestätigt haben.



Abb. 11 – Hinweis zum Halbzeitwechsel

Zwischenstand nach der 1. Halbzeit

Mit Beginn der 2. Halbzeit erscheint auf den Teamseiten und Erfassungsgeräten die Karte **Zwischenstand 1. Halbzeit**. Gibt je ein Spieler pro Team frei (**Zwischenstand freigeben für …**), erscheint oben die Rekapitulation der 1. Halbzeit mit den IMP – zusammengeklappt, ein Tipp öffnet sie. Die Erfassung der 2. Halbzeit läuft unabhängig davon weiter.



▼ Zwischenstand 1. Halbzeit: Höfe 56 – 0 Chur

A = Höfe (Heim) · B = Chur (Gast)

Bd	Tisch 1		Tisch 2		Resultat		IMP	
	NS A	OW B	NS B	OW A	A	B	A	B
1	420			400	820		**13**	
2	620			400	1020		**14**	
3	420			600	1020		**14**	
4	620			600	1220		**15**	
Total 1. Halbzeit							**56**	**0**

Abb. 12 – Zwischenstand nach der 1. Halbzeit

9 Freigabe zur Auswertung

Sind auch in der 2. Halbzeit an beiden Tischen alle Boards grün, erscheint auf allen Teamseiten und Erfassungsgeräten die Karte **Freigabe zur Auswertung**. Ein Klick auf **Freigeben für …** genügt pro Team – egal auf welchem Gerät des Teams.

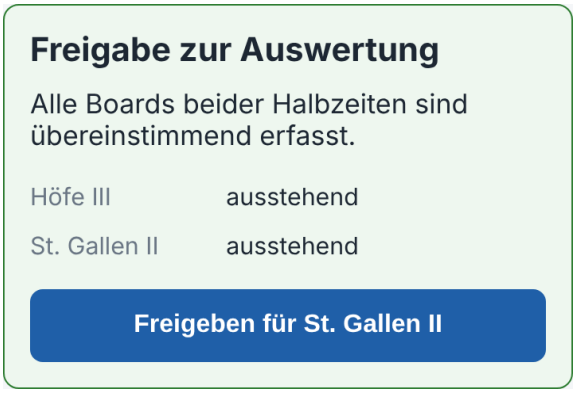
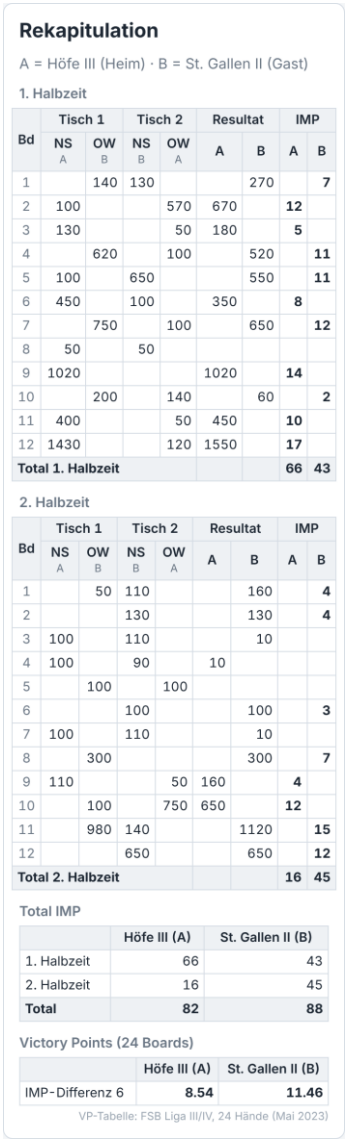


Abb. 13 – Freigabe

Haben beide Teams freigegeben, erscheint überall die **Rekapitulation**.

10 Rekapitulation und Abschluss

Die Rekapitulation entspricht dem FSB-Rekapitulationsblatt: pro Halbzeit die Punkte beider Tische, das Resultat pro Board, die IMP, die Totale und am Schluss die Victory Points.



Rekapitulation

A = Höfe III (Heim) · B = St. Gallen II (Gast)

1. Halbzeit

Bd	Tisch 1 NS (A)	Tisch 1 OW (B)	Tisch 2 NS (B)	Tisch 2 OW (A)	Resultat A	Resultat B	IMP A	IMP B
1		140	130			270		7
2	100			570	670		12	
3	130			50	180		5	
4		620		100		520		11
5	100		650			550		11
6	450		100		350		8	
7		750		100		650		12
8	50		50					
9	1020				1020		14	
10		200		140		60		2
11	400			50	450		10	
12	1430			120	1550		17	
Total 1. Halbzeit							**66**	**43**

2. Halbzeit

Bd	Tisch 1 NS (A)	Tisch 1 OW (B)	Tisch 2 NS (B)	Tisch 2 OW (A)	Resultat A	Resultat B	IMP A	IMP B
1		50	110			160		4
2			130			130		4
3	100		110			10		
4	100		90		10			
5		100		100				
6			100			100		3
7	100		110			10		
8		300				300		7
9	110			50	160		4	
10		100		750	650		12	
11		980	140			1120		15
12			650			650		12
Total 2. Halbzeit							**16**	**45**

Total IMP

	Höfe III (A)	St. Gallen II (B)
1. Halbzeit	66	43
2. Halbzeit	16	45
Total	**82**	**88**

Victory Points (24 Boards)

	Höfe III (A)	St. Gallen II (B)
IMP-Differenz 6	**8.54**	**11.46**

VP-Tabelle: FSB Liga III/IV, 24 Hände (Mai 2023)

Abb. 14 – Rekapitulation mit IMP und VP

Wenn beide Teams die Rekapitulation kontrolliert haben, tippt je ein Spieler pro Team auf **OK für …**. Danach ist der Match **abgeschlossen** und nichts mehr veränderbar.

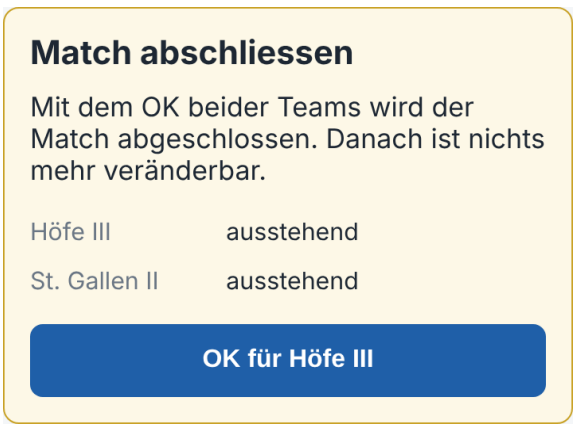


Abb. 15 – Match abschliessen

11 PDF und E-Mail

Nach dem Abschluss stehen auf den Teamseiten und den Erfassungsgeräten zur Verfügung:

- **PDF öffnen** – das Rekapitulationsblatt zum Speichern oder Drucken, mit den gespielten Kontrakten beider Tische (Kontrakt, Alleinspieler, Resultat, Ausspiel). Wurden in der Halbzeit Spieler ersetzt, stehen die Aufstellungen beider Halbzeiten darauf.
- **E-Mail senden** – jedes Team kann das Resultat an eine Adresse schicken. Die Mail enthält IMP, Victory Points, den Link auf die Online-Ansicht und das PDF als Anhang.

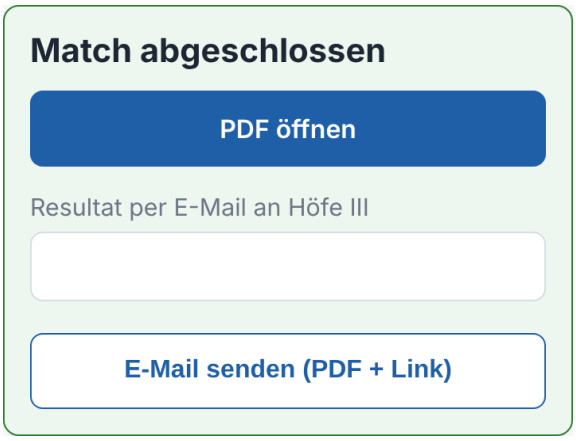


Abb. 16 – PDF und E-Mail

Der Match bleibt unter **scorit.ch/team** über seine **Match-ID** abrufbar (Feld „Match anzeigen“) – **14 Tage nach dem Abschluss** wird er automatisch gelöscht.

12 Matches mit FSB-Rekapitulationsblatt

Für Matches, bei denen ein Rekapitulationsblatt an den FSB (oder eine andere Stelle) geschickt werden muss, erstellt TeamMatch dieses Blatt selbst. Die Unterschriften der Captains ersetzt die **elektronische Visierung** beider Teams.

Match anlegen

Beim Anlegen **FSB-Rekapitulationsblatt: Mit** wählen. Zusätzlich erscheinen **Spielort** und **Wettbewerb** (Liste wie im FSB-Formular; bei „Autre“ ein Textfeld). Die Wahl kann nachträglich nicht geändert werden.

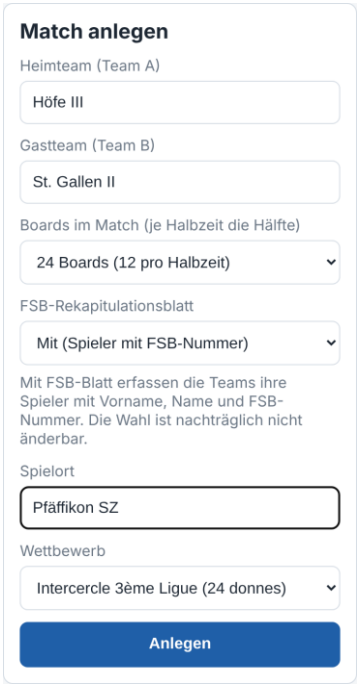


Abb. 17 – Match anlegen mit FSB-Rekapitulationsblatt

Spieler erfassen

Jedes Team erfasst pro Sitz **Vorname, Name und FSB-Nummer** (4 oder 5 Ziffern) und markiert einen Spieler als **Captain**. Beim Erfassen der Kontrakte erscheinen die Spieler kurz als „Vorname N.“.



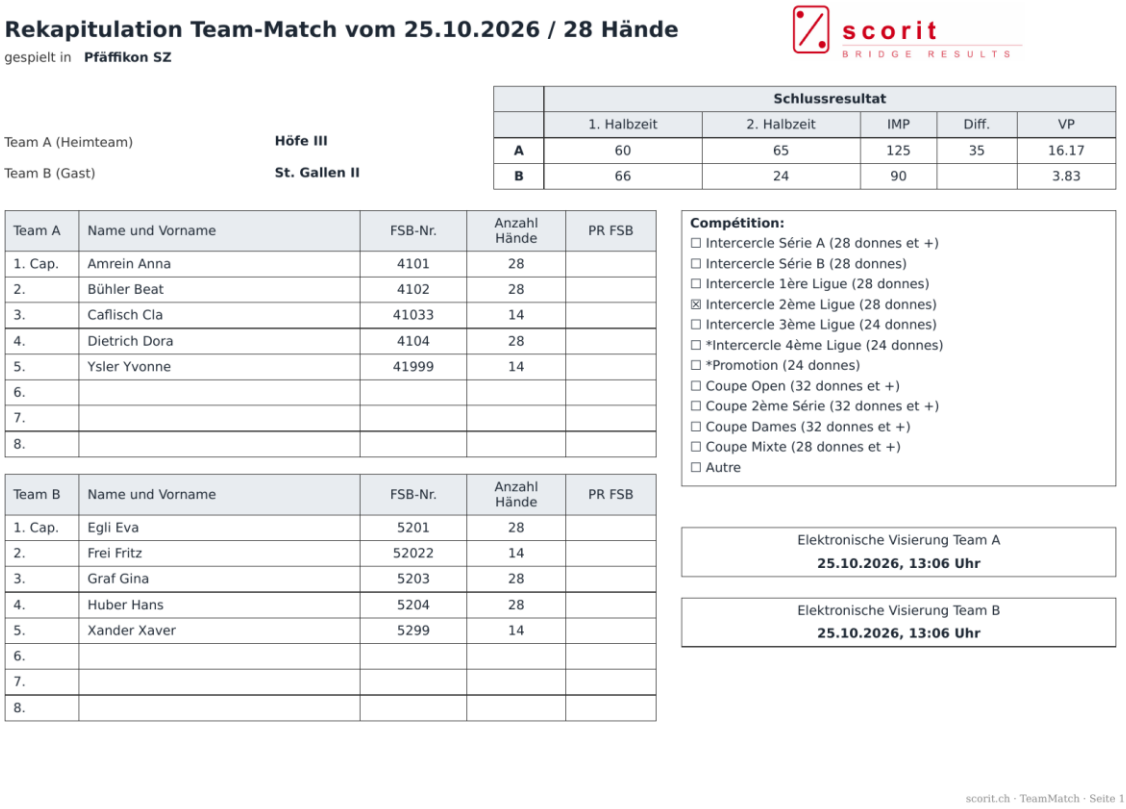
Abb. 18 – Spieler mit FSB-Nummer und Captain

Bei einem **Spielerwechsel** in der Halbzeit werden in der Karte „Aufstellung 2. Halbzeit“ alle drei Angaben des Ersatzspielers eingetragen. Im Blatt erscheinen beide Spieler mit ihrer Anzahl gespielter Hände.

Das Rekapitulationsblatt

Das PDF hat bei diesen Matches zwei Seiten:

- **Seite 1 – Rekapitulation Team-Match:** Datum und Anzahl Hände, Spielort, Teams, Schlussresultat (IMP pro Halbzeit, Total, Differenz, VP), die Spieler beider Teams mit FSB-Nummer und Anzahl Hände (Captain zuerst), der Wettbewerb und die Zeitpunkte der elektronischen Visierung. Die Spalte „PR FSB“ füllt der FSB aus.
- **Seite 2:** die Rekapitulation mit allen gespielten Kontrakten (wie bei jedem Match).



Rekapitulation Team-Match vom 25.10.2026 / 28 Hände

gespielt in **Pfäffikon SZ**

scorit BRIDGE RESULTS

		Schlussresultat				
		1. Halbzeit	2. Halbzeit	IMP	Diff.	VP
Team A (Heimteam)	**Höfe III**	**A** 60	65	125	35	16.17
Team B (Gast)	**St. Gallen II**	**B** 66	24	90		3.83

Team A	Name und Vorname	FSB-Nr.	Anzahl Hände	PR FSB
1. Cap.	Amrein Anna	4101	28	
2.	Bühler Beat	4102	28	
3.	Caflisch Cla	41033	14	
4.	Dietrich Dora	4104	28	
5.	Ysler Yvonne	41999	14	
6.				
7.				
8.				

Team B	Name und Vorname	FSB-Nr.	Anzahl Hände	PR FSB
1. Cap.	Egli Eva	5201	28	
2.	Frei Fritz	52022	14	
3.	Graf Gina	5203	28	
4.	Huber Hans	5204	28	
5.	Xander Xaver	5299	14	
6.				
7.				
8.				

Compétition:
☐ Intercercle Série A (28 donnes et +)
☐ Intercercle Série B (28 donnes)
☐ Intercercle 1ère Ligue (28 donnes)
☒ Intercercle 2ème Ligue (28 donnes)
☐ Intercercle 3ème Ligue (24 donnes)
☐ *Intercercle 4ème Ligue (24 donnes)
☐ *Promotion (24 donnes)
☐ Coupe Open (32 donnes et +)
☐ Coupe 2ème Série (32 donnes et +)
☐ Coupe Dames (32 donnes et +)
☐ Coupe Mixte (28 donnes et +)
☐ Autre

Elektronische Visierung Team A
25.10.2026, 13:06 Uhr

Elektronische Visierung Team B
25.10.2026, 13:06 Uhr

scorit.ch · TeamMatch · Seite 1

Abb. 19 – Rekapitulationsblatt, Seite 1

Visierung und Versand

Das **OK für …** beim Abschliessen (Kapitel 10) ist die elektronische Visierung; Datum und Uhrzeit erscheinen im Blatt. Danach zeigen Teamseiten und Erfassungsgeräte zusätzlich das Feld **„Rekapitulationsblatt an:“**. Ein Team trägt die verlangte Adresse ein (FSB, Regionaldelegierter oder andere) und tippt auf **Rekapitulationsblatt senden**. Darunter steht danach, wann, wohin und von welchem Team gesendet wurde.

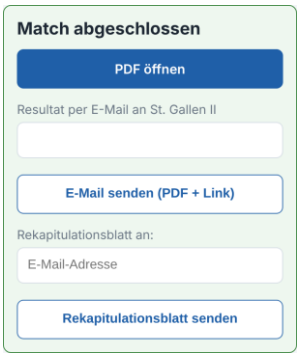


Abb. 20 – Versand des Rekapitulationsblatts

> Die richtige Adresse steht im FSB-Formular bzw. im Reglement des Wettbewerbs – für die 4. Liga und die Promotion z. B. der Regionaldelegierte.

13 Wenn etwas schiefgeht

Problem	Lösung
Browser versehentlich geschlossen (gleiches Smartphone)	**scorit.ch/team** öffnen. Unter „Deine Matches auf diesem Gerät“ die Teamseite bzw. das Erfassungsgerät antippen. Alle Eingaben sind gespeichert.
Teamseite verloren (anderes Gerät)	Auf scorit.ch/team die **Match-ID** eingeben, „Zur Teamseite (mit PIN)“ aufklappen, Team wählen und die **PIN** eingeben. Nach 5 falschen Versuchen ist die Eingabe 10 Minuten gesperrt.
Erfassungsgerät verloren	Auf dem Gerät des **Gegners am selben Tisch** unten „Wiedereinstieg für den Gegner“ aufklappen und den QR-Code scannen – oder über die Teamseite den QR-Code des Paars erneut scannen.
Teamseite verloren, PIN unbekannt	Auf der **Teamseite des anderen Teams** unten „Wiedereinstieg für …“ aufklappen und den QR-Code scannen.
Einladung nicht angenommen	Das Heimteam legt einfach einen neuen Match an.
Board bleibt rot	Board öffnen, Eingabe der Gegenseite ansehen, am Tisch klären und korrigieren.
Halbzeit beginnt nicht	An einem der Tische ist noch ein Board weiss, gelb oder rot. Alle Boards beider Tische müssen grün sein.
Spieler lassen sich nicht speichern (FSB-Match)	Für alle vier Spieler Vorname, Name und FSB-Nummer (4 oder 5 Ziffern, jede nur einmal) eingeben und einen Captain markieren.
2. Halbzeit: Boards lassen sich nicht erfassen	Ein Team hat seine Aufstellung noch nicht bestätigt. Karte „Aufstellung 2. Halbzeit“ auf der Teamseite oder einem Gerät des Teams bestätigen.
Resultat nur ansehen	Auf scorit.ch/team die Match-ID eingeben. Resultate sind erst nach der Freigabe sichtbar.



Abb. 21 – Zur Teamseite mit PIN (öffentliche Ansicht)

14 So wird gerechnet

1. **Punkte:** Aus Kontrakt, Alleinspieler, Gefahr und Resultat berechnet die App die Duplicate-Punkte für NS bzw. OW.
2. **Resultat pro Board:** Team A sitzt an Tisch 1 NS und an Tisch 2 OW. Punkte derselben Mannschaft werden zusammengezählt, Punkte verschiedener Mannschaften voneinander abgezogen. Die Differenz geht an die Mannschaft mit mehr Punkten.
3. **IMP:** Die Differenz wird nach der FSB-Skala in IMP umgerechnet (z. B. 20–40 Punkte = 1 IMP, 4000+ = 24 IMP).
4. **Victory Points:** Aus der IMP-Differenz des ganzen Matches ergeben sich die VP (Tabellen der FSB für 24 und 28 Boards). Beide Teams zusammen erhalten immer 20 VP.