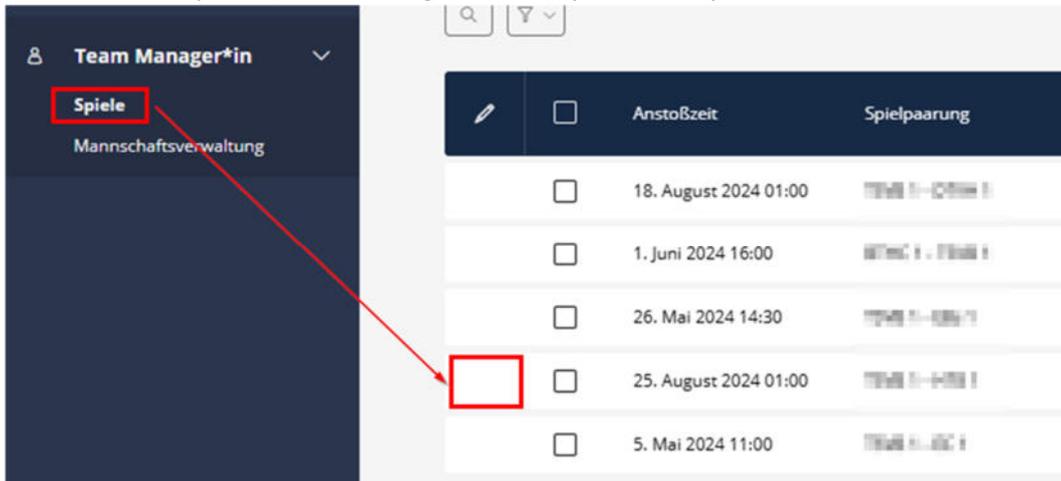
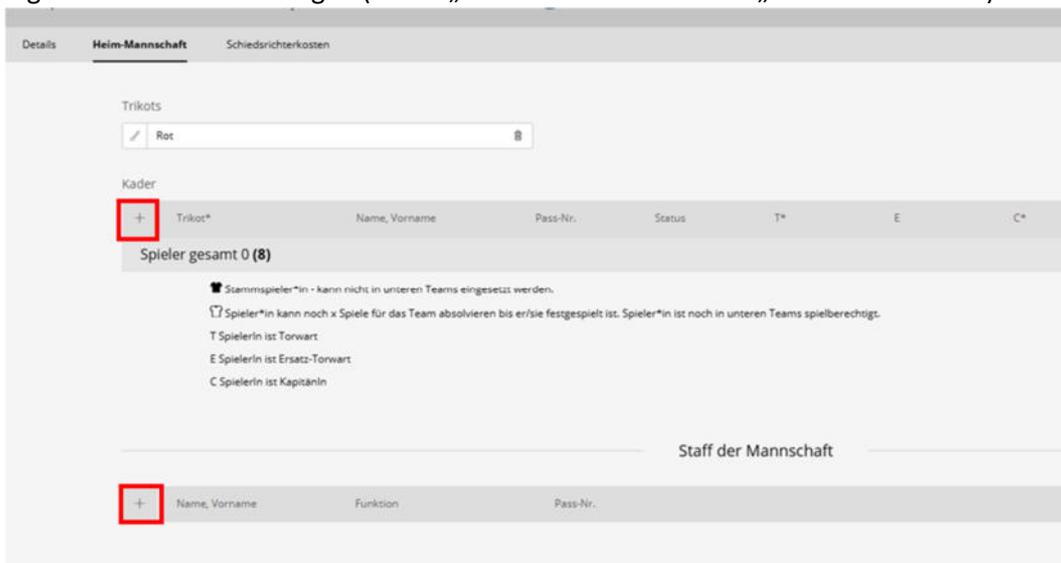


SULU: Elektronischer Spielbericht/Checkliste Teammanager*in Heim- und Gastmannschaft

- Über den Menüpunkt „Team Manager*in“ -> „Spiele“ das Spiel öffnen



- Eigene Mannschaft eintragen (Reiter „Heim-Mannschaft“ oder „Gast-Mannschaft“)



Ausgewählte Spieler*innen

<input type="checkbox"/>	ID	Avatar	Vorname	Nachname	Verein	Geburtsdag	Pass-Nr.
<input checked="" type="checkbox"/>	12345		Tim	Wendler	Eintracht Lüneburg	12.03.1995	123456
<input type="checkbox"/>	12346		Anna	Müller	Eintracht Lüneburg	15.05.1996	123457
<input checked="" type="checkbox"/>	12347		Max	Schmidt	Eintracht Lüneburg	20.08.1997	123458
<input checked="" type="checkbox"/>	12348		Julia	Wagner	Eintracht Lüneburg	10.11.1998	123459
<input type="checkbox"/>	12349		Ben	Koch	Eintracht Lüneburg	05.02.1999	123460
<input checked="" type="checkbox"/>	12350		Leon	Becker	Eintracht Lüneburg	18.04.2000	123461
<input checked="" type="checkbox"/>	12351		Mia	Hofmann	Eintracht Lüneburg	22.07.2001	123462
<input checked="" type="checkbox"/>	12352		Luca	Schäfer	Eintracht Lüneburg	01.09.2002	123463
<input type="checkbox"/>	12353		Emma	Meier	Eintracht Lüneburg	14.12.2003	123464
<input type="checkbox"/>	12354		David	Fischer	Eintracht Lüneburg	28.01.2004	123465

Elemente pro Seite: 10

Seite: 1 von 4

Bestätigen

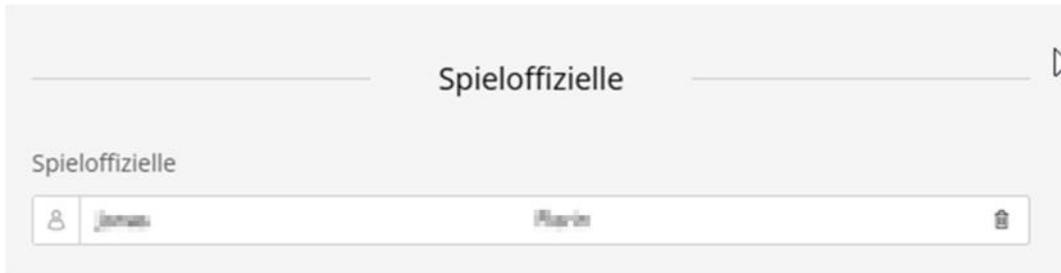
- TW und Kapitän*in anhaken. Die sind Pflichtangaben. Optional ETW anhaken. (Bei Speichern erscheint ein pulsierender grauer Punkt. Bitte abwarten, bis er verschwunden ist.)

T*	E	C*
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

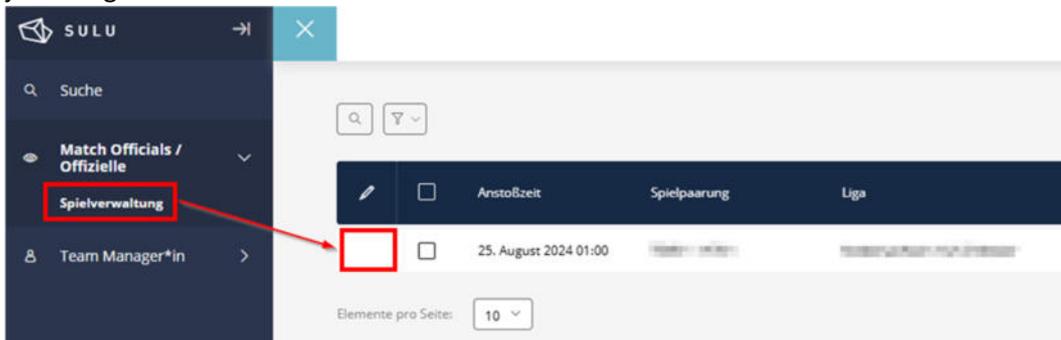
- Rückennummern eingetragen. Wenn keine Rückennummern vorhanden sind, durchnummerieren.
- Einmal auf den Reiter „Details“ und zurück wechseln. Anschließend prüfen, ob die Aufstellung und Haken korrekt gespeichert wurden.
- Wenn Spieler*innen oder Personen aus dem Staff nicht in der Auswahl vorhanden sind über den Menüpunkt „Team Manager*in“ -> „Mannschaftsverwaltung“ prüfen, ob Personen im Reiter „Kader“ eingetragen sind oder hinzugefügt werden können. Anschließend erneut in das Spiel wechseln und ergänzen. Wenn Personen auch nicht in der Mannschaftsverwaltung auswählbar sind kurze Mail an internet@nhvhockey.de schicken und Person beim Spiel Namentlich unter „Anmerkung“ erfassen.

Status ändern und Ergebnis eintragen

- Heimmannschaft über den Menüpunkt „Team Manager*in“ -> „Spiele“
- Im Reiter „Details“ einen Spielloffiziellen eintragen. Dies muss nicht der Team Manager sein.

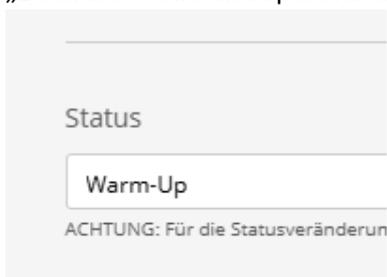


- Die eingetragene Person muss eventuell das Browserfenster neu laden.
- Über den Menüpunkt „Match Officials / Offizielle“ -> „Spielverwaltung“ kann das Spiel jetzt aufgerufen werden.



	Anstoßzeit	Spielpaarung	Liga
<input type="checkbox"/>	25. August 2024 01:00		

- Im Reiter Details den Status, je nach aktuellem Stand, auf „Warm-up“, „Spiel läuft“ oder „Beendet“ stelle und Speichern.

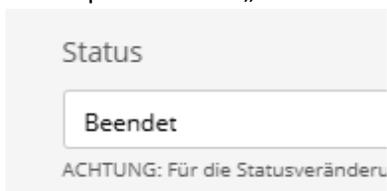


Status

Warm-Up

ACHTUNG: Für die Statusveränderun

- Nach Spielende auf „Beendet“ stellen.



Status

Beendet

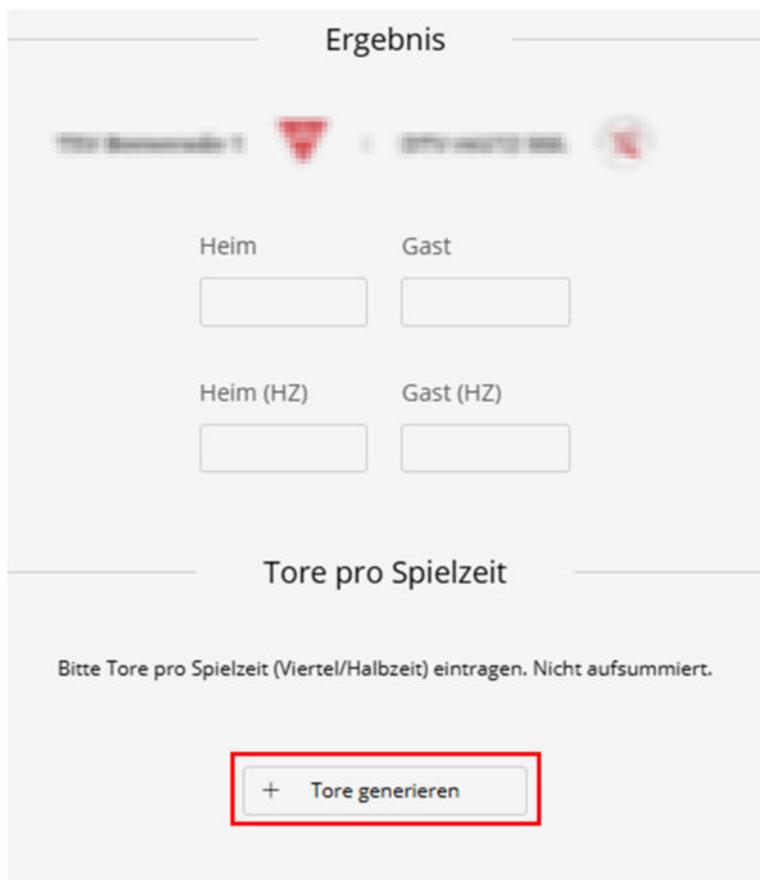
ACHTUNG: Für die Statusveränderu

- Erwachsene Schiedsrichter (Ü18) sind in dem Feld „Zusätzliche **öffentliche** Anmerkungen“ einzutragen. Jugendliche Schiedsrichter bitte im Feld „Zusätzliche **interne** Anmerkung“ hinterlegen.
- Sollte eine Fehlermeldung erscheinen müssen beide Mannschaften ihre Aufstellung überprüfen.

- Konnte der Status erfolgreich gespeichert werden und das Spiel steht auf „Beendet“ erscheinen weitere Reiter unter anderem „Spielbericht bearbeiten/eintragen“.



- Das Spielergebnis kann über die Schaltfläche „+ Tore generieren“ eingetragen werden. Es werden gefallene Tore pro Spielabschnitt erfasst. Nicht das Gesamtergebnis nach dem Abschnitt.



Bsp.: Q1 1:4 + Q3 2:0 = Endergebnis 3:4

Erzielte Tore in Periode 1

Heim	Gast
<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="4"/>

Erzielte Tore in Periode 2

Heim	Gast
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>

Erzielte Tore in Periode 3

Heim	Gast
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>

Erzielte Tore in Periode 4

Heim	Gast
<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="0"/>

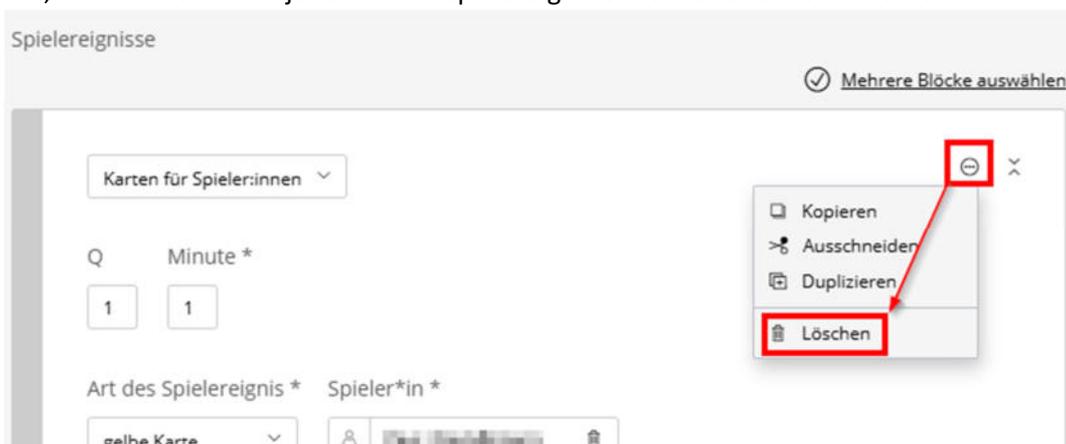
Beim Speichern werden dann automatisch Spielereignisse generiert.

Ergebnis



Heim	Gast
<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="4"/>
Heim (HZ)	Gast (HZ)
<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="4"/>

- Alternativ oder wenn sich beim Eingeben des Ergebnisses ein Fehler eingeschlichen hat, kann weiterhin für jedes Tor ein Spielereignis erstellt oder entfernt werden.



Spielereignisse

Mehrere Blöcke auswählen

Karten für Spieler:innen

Q Minute *

1 1

Art des Spielereignis * Spieler*in *

gelbe Karte

Kopieren
Ausschneiden
Duplizieren
Löschen

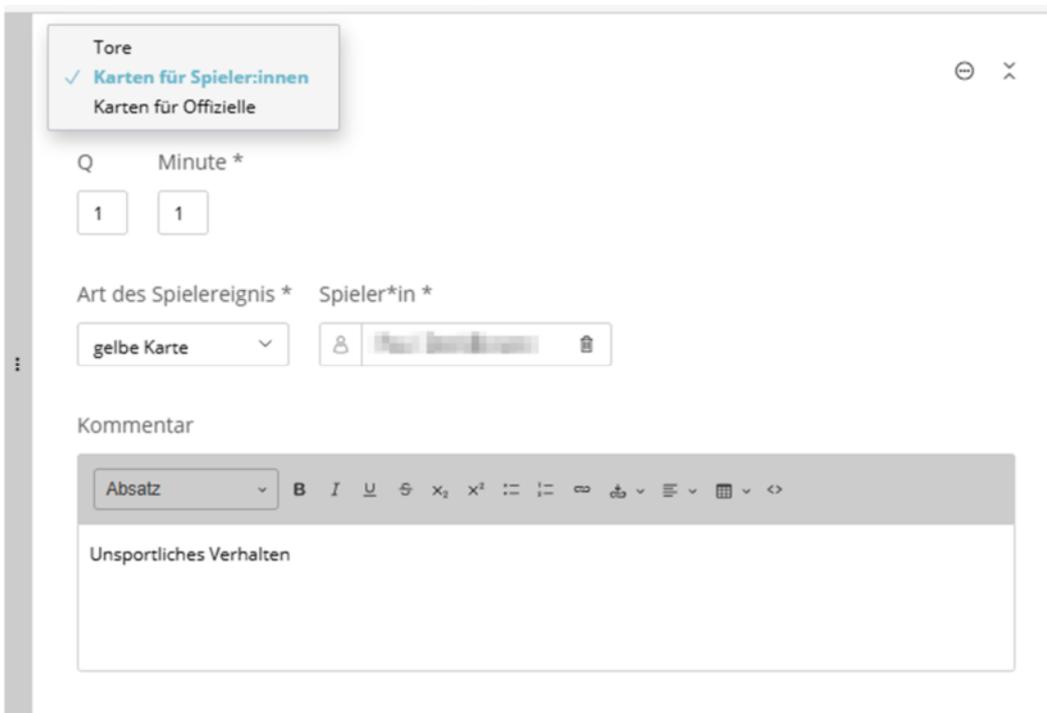
- Hierbei muss mindestens die Minute, Art des Spielereignis und Mannschaft ausgewählt werden. Wenn Einzelheiten nicht bekannt sind, wird eine beliebige Minute und als Art „Feldtor“ eingetragen. Auch wenn es kein Pflichtfeld ist, bitte versuchen das richtige Quartal einzutragen, um das Halbzeitergebnis zu generieren.



Spielereignisse

+ Spielereignis hinzufügen

- Jede gegebene Karte muss als Spielereignis erfasst werden.



Tore

✓ Karten für Spieler:innen
Karten für Offizielle

Q Minute *

1 1

Art des Spielereignis * Spieler*in *

gelbe Karte

Kommentar

Absatz

Unsportliches Verhalten

- Sollten ETWs mitgespielt haben ist dies über den jeweiligen Schieberegler zu markieren.



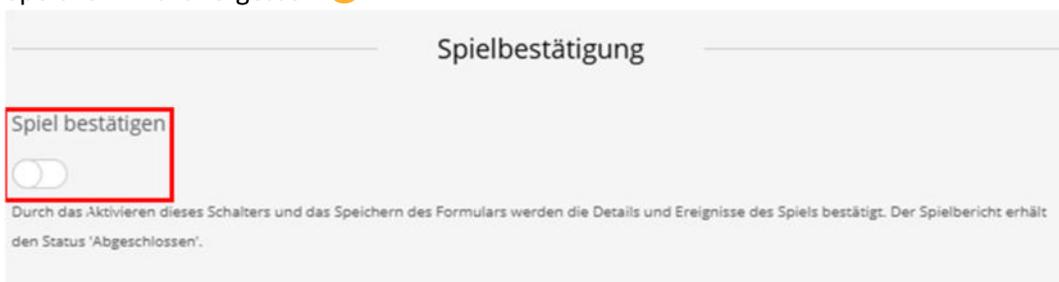
- Wurden alle Spielereignisse erfasst bitte Speichern. Natürlich kann auch zwischendurch mal gespeichert werden.



- Sollte es anderweitige Vorkommnisse gegeben haben (z.B. Verletzungen) sind diese im Reiter „Details“ im Feld „Zusätzliche **interne** Anmerkungen“ zu erfassen.



- Ist alles erfasst wird zu guter Letzt der Spielbericht im Reiter „Spielbericht bearbeiten/eintragen“ mittels des Schiebereglers „Spielbestätigung“ abgeschlossen. Speichern nicht vergessen 😊



Manchmal kann es helfen das Tablet bzw. Handy um 90° zu drehen. Am besten werden die ESBs aber aktuell am PC ausgefüllt. Eine Verbesserte Ansicht für mobile Endgeräte ist noch in Arbeit.