

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“)
- TW und Kapitän*in anhaken. Die sind Pflichtangaben.
Optional ETW anhaken.
(Bei Speichern erscheint ein pulsierender grauer Punkt. Bitte abwarten, bis er verschwunden ist.)
- 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 Spieloffiziellen 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.
- Im Reiter Details den Status, je nach aktuellem Stand, auf „Warm-up“, „Spiel läuft“ oder „Beendet“ stelle und Speichern.
- Nach Spielende auf „Beendet“ stellen.
- 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
Beim Speichern werden dann automatisch Spielereignisse generiert.

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