

SULU: Elektronischer Spielbericht/Checkliste Teammanager*in

Grundsätzlich

Teammanager über Clubmanager für das jeweilige Team frei schalten lassen.

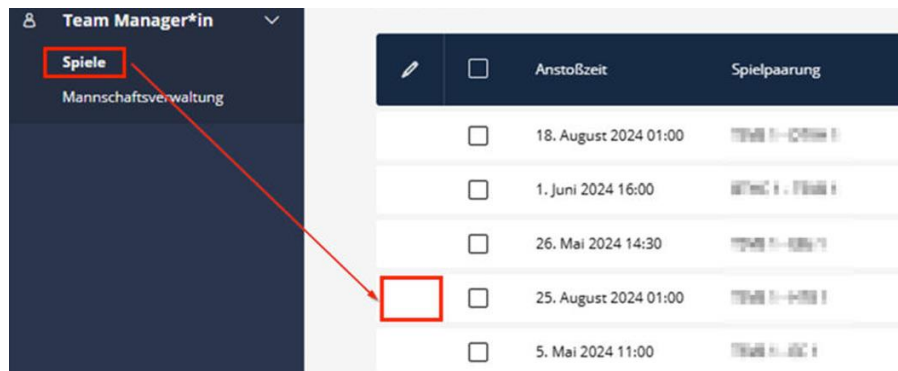
Grunddaten im Bereich Team Manager (Mannschaftsverwaltung) anlegen.

Spieldaten im Bereich Team Manager (Spiele) eintragen (Spieler, Staff, TW, C). Spieloffizielle (MO) eintragen.

Im Bereich Match Officials - Spiele starten, bearbeiten, beenden und abschließen.

Heim- und Gastmannschaft

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



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

Details **Heim-Mannschaft** Schiedsrichterkosten

Trikots
✓ Rot

Kader
+

Trikot*	Name, Vorname	Pass-Nr.	Status	T*	E	C*
Spieler gesamt 0 (8)						

Stammspieler*in - kann nicht in unteren Teams eingesetzt werden.
☐ Spieler*in kann noch x Spiele für das Team absolvieren bis er/sie festgespielt ist. Spieler*in ist noch in unteren Teams spielberechtigt.
T Spieler*in ist Torwart
E Spieler*in ist Ersatz-Torwart
C Spieler*in ist Kapitän

Staff der Mannschaft
+

Name, Vorname	Funktion	Pass-Nr.
---------------	----------	----------

Ausgewählte Spieler*innen

☐	ID	Avatar	Vorname	Nachname	Verein	Geburtsdag	Pass-Nr.
☒	100001		Thomas	Müller	FC Bayern München	1989-09-08	100001
☐	100002		Robert	Andersson	FC Bayern München	1985-07-10	100002
☒	100003		Ilkay	Gündogan	FC Bayern München	1990-10-14	100003
☒	100004		Leon	Goretzka	FC Bayern München	1995-02-09	100004
☐	100005		Benjamin	Sesterhenn	FC Bayern München	1993-03-20	100005
☒	100006		Thomas	Müller	FC Bayern München	1989-09-08	100006
☒	100007		Robert	Andersson	FC Bayern München	1985-07-10	100007
☒	100008		Ilkay	Gündogan	FC Bayern München	1990-10-14	100008
☐	100009		Leon	Goretzka	FC Bayern München	1995-02-09	100009
☐	100010		Benjamin	Sesterhenn	FC Bayern München	1993-03-20	100010

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. Bi e abwarten, bis er verschwunden ist.)

T*	E	C*
☒	☐	☐
☐	☐	☒
☐	☐	☐

- Rückennummern (RN) eingetragen. Wenn keine RN 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 Carlos.Gomes@hbw.hockey 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.

Spielloffizielle

Spielloffizielle

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

SULU

Suche

Match Officials / Offizielle

Spielverwaltung

Team Manager*in

	Anstoßzeit	Spielpaarung	Liga
☒	25. August 2024 01:00		

Elemente pro Seite: 10

- Im Reiter Details den Status, auf „Warm-up“, „Spiel läuft“ oder „Beendet“ stellen 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 bei e 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“.

Details	Spielberichtsbogen (eSpBeBo)	Spielbericht (Presse)	Spielbericht bearbeiten/eintragen	Schiedsrichterkosten
---------	------------------------------	-----------------------	--	----------------------

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

Ergebnis

Heim

Gast

Heim (HZ)

Gast (HZ)

Tore pro Spielzeit

Bitte Tore pro Spielzeit (Viertel/Halbzeit) eintragen. Nicht aufsummiert.

+ Tore generieren

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

Erzielte Tore in Periode 1

Heim	Gast
1	4

Erzielte Tore in Periode 2

Heim	Gast
0	0

Erzielte Tore in Periode 3

Heim	Gast
0	0

Erzielte Tore in Periode 4

Heim	Gast
2	0

Beim Speichern werden dann automatisch Spielereignisse generiert.

Ergebnis

Heim

Gast

3

4

Heim (HZ)

Gast (HZ)

1

4

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

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. Bitte das richtige Quartal eintragen, um das Halbzeitergebnis zu generieren. **Bitte Speichern.**

Spielereignisse

+ Spielereignis hinzufügen

- Jede gegebene Karte muss als Spielereignis erfasst werden. **Bitte Speichern.**

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

- Wurden alle Spielereignisse erfasst bitte Speichern. Bitte zwischendurch einmal speichern.

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

- 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.