

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“)
- TW und Kapitän*in anhaken. Die sind Pflichtangaben. Optional ETW anhaken. (Bei Speichern erscheint ein pulsierender grauer Punkt. Bitte abwarten, bis dieser verschwunden ist.)
- 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 Spieloffiziellen eintragen. Dies muss nicht der Team Manager sein.
- **Die eingetragene Person muss eventuell das Browserfenster neu laden.**
- Über den Menüpunkt „Match Officials“ -> „Spielverwaltung“ kann das Spiel jetzt aufgerufen werden.
- Im Reiter Details den Status, auf „Warm-up“, „Spiel läuft“ oder „Beendet“ stellen 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. Bitte das richtige Quartal eintragen, um das Halbzeitergebnis zu generieren. **Bitte Speichern.**
- Jede gegebene Karte muss als Spielereignis erfasst werden. **Bitte Speichern.**
- Sollten ETWs mitgespielt haben ist dies über den jeweiligen Schieberegler zu markieren.
- 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 bei Schiedsrichtern ohne namentliche Ansetzung. Bei namentlicher Ansetzung der Schiedsrichter müssen die Schiedsrichter nach Kontrolle des Spielberichtes den Schieberegler Spielbestätigung tätigen. **Speichern nicht vergessen!**