



## **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“)
- Haken bei TW und Kapitän\*in setzen. Dies sind Pflichtangaben.  
Optional beim ETW.  
(Bei Speichern erscheint ein pulsierender grauer Punkt. Bitte abwarten, bis er verschwunden ist.)
- Rückennummern eingetragen.
- 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 **v.dressel@hamburghockey.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.
- Über den Menüpunkt „**Match Officials / Offizielle**“ -> „Spielverwaltung“ kann dann das Spiel aufgerufen und bearbeitet werden.
- Im Reiter Details den Status, je nach aktuellem Stand, auf „Warm-up“, „Spiel läuft“ stellen und speichern. **Wichtig:** Der Status muss immer zuerst auf „**Warm Up**“ gesetzt werden, sonst übernimmt das System das Ergebnis nicht zuverlässig.
- Nach Spielende den Status auf „Beendet“ stellen.



- Erwachsene Schiedsrichter (Ü18) sind unter dem Reiter „**Details**“ 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 Ergebnis lässt sich jetzt **direkt** eintragen. Halbzeit- und Endergebnis bitte eintragen und auf speichern klicken. Dann werden die Tore als Spielereignis dargestellt. Über die einzelnen Spielereignisse lassen sich dann nähere Informationen wie Spielminute, Art, Spieler eintragen (optional).
- 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 hinterlegen.
- 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 wird der elektronischen Spielbericht aktuell am PC ausgefüllt. Eine verbesserte Ansicht für mobile Endgeräte ist noch in Arbeit.

Stand: 04.02.2025