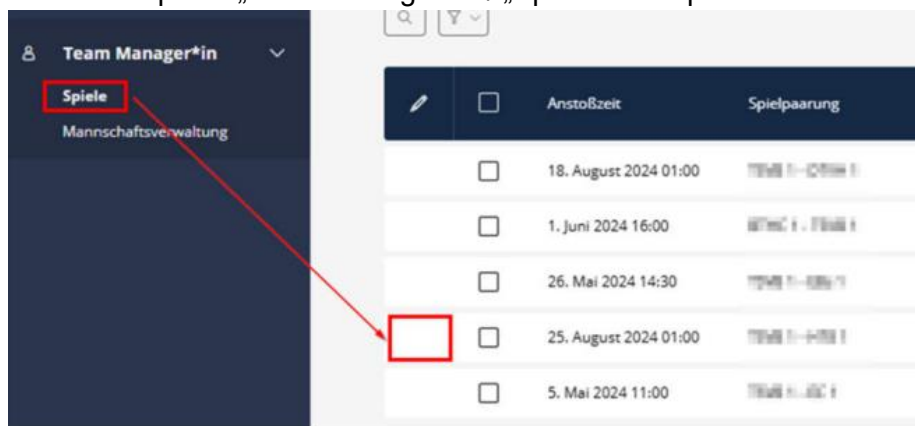




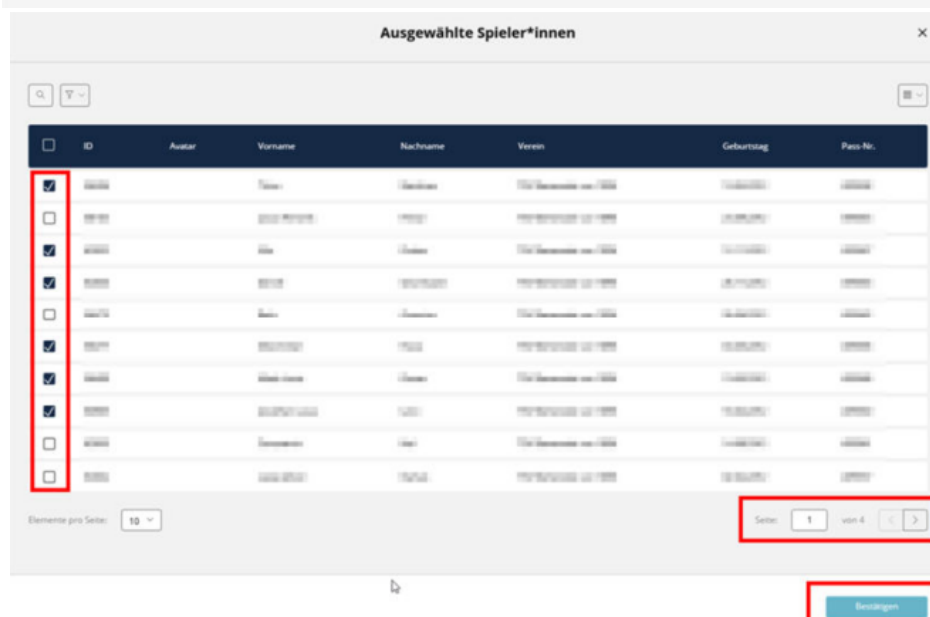
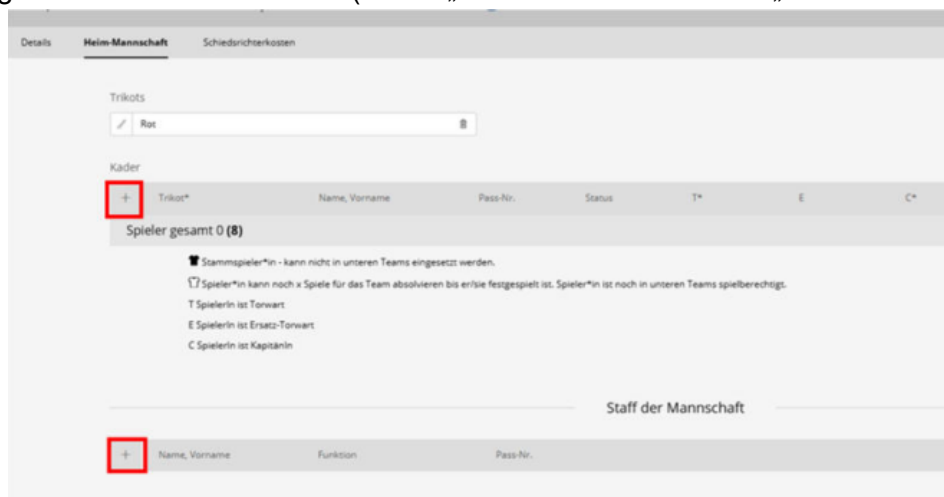
Sulu – Checkliste für Team Manager*in und Spielloffizielle

Heim- und Gastmannschaft

- über den Menüpunkt „Team Manager*in“/ „Spiele“ das Spiel öffnen



- eigene Mannschaft erfassen (Reiter „Heim-Mannschaft“ bzw. „Gast-Mannschaft“)



- TW und Kapitän*in anhängen – das sind Pflichtangaben, optional ETW → speichern

T*	E	C*
☒	☐	☐
☐	☐	☒
☐	☐	☐

beim Speichern erscheint ein pulsierender grauer Punkt - bitte warten, bis dieser verschwunden ist

- Rückennummern eintragen → speichern, aktualisieren und prüfen, ob die Aufstellung und Haken korrekt gespeichert sind

Heimmannschaft (zuständig für das Spiel vor Ort)

- über den Menüpunkt „Team Manager*in“ in „Spiele“ das Spiel öffnen
- im Reiter „Details“ den **Spieloffiziellen** eintragen; dies muss nicht der Team Manager*in sein, sondern die Person, die sich vor Ort um das Spiel kümmert

Spieloffizielle

Spieloffizielle

- die eingetragene Person sieht nun (ggfs. neu laden bzw. anmelden) den Menüpunkt „Match Officials / Offizielle“ und kann über „Spielverwaltung“ das Spiel aufrufen

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** – je nach aktuellem Stand – auf „Warm-Up“, „Spiel läuft“ oder nach Spielende auf „beendet“ stellen → speichern

Status

Warm-Up

ACHTUNG: Für die Statusveränderun

- konnte der Status erfolgreich gespeichert werden und das Spiel steht auf „beendet“, erscheinen weitere Reiter, u.a. „**Spielbericht bearbeiten/eintragen**“

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

- nicht namentlich angesetzte **Schiedsrichter** sind in dem Feld „zusätzliche öffentliche Anmerkungen“ namentlich mit Vereinskennung einzutragen

Zusätzliche öffentliche Anmerkungen

Schiedsrichter: Vorname Name Vereine / Name Vorname Verein
Halbzeitergebnis 1:1

- das **Spielergebnis** kann über die Schaltfläche „+ Tore generieren“ eingetragen werden, die gefallenen Tore werden pro Spielabschnitt erfasst; beim Speichern werden dann automatisch Spielergebnisse generiert

Ergebnis

Heim Gast

Heim (HZ) Gast (HZ)

Tore pro Spielzeit

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

+ Tore generieren

- alternativ oder wenn sich beim Eingeben des Ergebnisses ein Fehler eingeschlichen hat, kann weiterhin für jedes Tor ein Spielereignis erstellt oder entfernt werden – hierfür muss die Minute, Art des Spielereignis und Mannschaft ausgewählt werden (falls Einzelheiten nicht bekannt, eine beliebige Minute und Feldtor eintragen)

Spielereignisse

Mehrere Blöcke auswählen

Karten für Spieler:innen

Q Minute *

1 1

Art des Spielereignis * Spieler*in *

gelbe Karte

Kopieren
Ausschneiden
Duplizieren
Löschen

- da die Spiele bei SULU z.Zt. noch auf 4 Quarters (= 60 Minuten) programmiert sind, finden für das System alle Tore in der 1. Halbzeit statt (HZ = Endergebnis) - bitte **daher** unter "zusätzliche öffentliche Anmerkungen" das **HZ- Ergebnis** vermerken

- jede gegebene **Karte** muss als Spielereignis erfasst werden

- sollten **ETWs** mitgespielt haben, ist dies über den jeweiligen Schieberegler zu markieren

- sollte es anderweitige **Vorkommnisse** gegeben haben, sind diese im Reiter „zusätzliche interne Anmerkungen“ zu erfassen

- sind alle Spielergebnisse erfasst → speichern
- ist alles erfasst, **muss** das Spiel mittels des Schiebereglers „**Spielbestätigung**“ abgeschlossen werden → **unbedingt** speichern !

Sollte SULU gar nicht funktionieren ist der zuständige Staffelleiter durch die Zusendung eines vollständig ausgefüllten Spielberichtsbogen taggleich zu informieren inkl. der Information, WARUM SULU nicht ging.