



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 anhaken – das sind Pflichtangaben, optional ETW → speichern
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 Spielloffiziellen eintragen; dies muss nicht der Team Manager*in sein, sondern die Person, die sich vor Ort um das Spiel kümmert
- ☐ die eingetragene Person sieht nun (ggfs. neu laden bzw. anmelden) den Menüpunkt „Match Officials / Offizielle“ und kann über „Spielverwaltung“ das Spiel aufrufen
- ☐ im Reiter „Details“ den Status – je nach aktuellem Stand – auf „Warm-Up“, „Spiel läuft“ oder nach Spielende auf „beendet“ stellen → speichern
- ☐ konnte der Status erfolgreich gespeichert werden und das Spiel steht auf „beendet“, erscheinen weitere Reiter, u.a. „Spielbericht bearbeiten/eintragen“
- ☐ nicht namentlich angesetzte Schiedsrichter sind in dem Feld „zusätzliche öffentliche Anmerkungen“ namentlich mit Vereinskennung einzutragen
- ☐ das Spielergebnis kann über die Schaltfläche „+ Tore generieren“ eingetragen werden, die gefallenen Tore werden pro Spielabschnitt erfasst; beim Speichern werden dann automatisch Spielergebnisse generiert
- ☐ 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)
- ☐ 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.