

Mitteldeutscher Hockey-Spielbetrieb Sächsischer Hockeyverband ● Hockeyverband Sachsen-Anhalt ● Thüringer Hockeysport-Verband

## Bedienungsanleitung für den

## elektronischen Spielbericht aus Sicht der Schiedsrichter

### Vorbemerkung:

Ab der Hallensaison 2017/2018 wird die Verwendung des elektronischen Spielberichts für die MOL Herren und Damen vorgeschrieben. Wird er wie nachfolgend beschrieben vollständig genutzt, müssen keine herkömmlichen Spielberichtsbögen auf Papier mehr ausgefüllt und an den Staffelleiter versandt werden.

Status		Berechtigung
Voraussetzung	Die Teams benennen dem Staffelleiter Teambe-	Staffelleiter
0	rechtigte. Dies sind Personen, die berechtigt sind,	
	die Daten für die elektronischen Spielberichte zu	
	administrieren. Diese werden vom Staffelleiter in	
	die Saison-Datenbank eingetragen.	
	Die Teams erstellen die Kaderliste (einschließlich	Teamberechtigte
	Kennzeichnung der Stammspieler) und hinterlegen	
	diese vor Saisonbeginn. Die Kaderliste kann jeder-	
	zeit erweitert werden. Dort werden auch <b>zwei</b>	
	Standard-Trikots hinterlegt.	
	Es wird dokumentiert welcher Teamberechtigte	
	den Kader zuletzt bearbeitet hat.	
	Die Staffelleiter fixieren die Stammspielermel-	Staffelleiter
	dung. Die Stammspieler können nun von den	
	Teamberechtigten nicht mehr geändert werden.	
	Änderungen der Stammspieler (Rückmeldungen,	
	etc.) werden nun nur noch von den Staffelleitern	
	vorgenommen.	
	Das <b>Spiel</b> ist im Ergebnisdienst angesetzt (mit Tag	Staffelleiter
	und Uhrzeit). Die <b>Schiedsrichter</b> sind mit ihrer	
	hoc@key-Club-Nummer erfasst, ist eine Spiellei-	
	tung mit hoc@key-Club-Nummer erfasst. Das Spiel	
	hat den <b>Status 0</b> .	

## A) Genereller Ablauf

Status 0	Beide Mannschaften können ihr <b>Team</b> , die <b>Be-</b>	Teamberechtigte
	treuer und die Trikots eintragen. Diese Angaben	
	sind nur für das Team selbst sichtbar.	
	Es wird dokumentiert, wann die letzte Änderung	
	dieser Daten erfolgt ist und wer sie gemacht hat.	
Status 1	Die <b>Spielleitung</b> (häufig einer der Teamberechtig-	Spielleitung
	ten der Heim-Mannschaft) setzt zu einem be-	
	stimmten Zeitpunkt <b>vor</b> dem Anschlag das Spiel	
	auf <b>Status 1</b> . Die Einträge der Teams im Spielbe-	
	richt sind nun für Personen mit Berechtigung	
	<b>Spielverkehr</b> sichtbar.	
Status 2	Unmittelbar vor dem Anschlag setzt die Spiellei-	Spielleitung
	tung das Spiel auf <b>Status 2</b> (das Spiel läuft nun).	
	Erst wenn das Spiel beendet ist, kann das Ergebnis	
	eingetragen bzw. aus dem Tor-Ticker übernom-	
	men werden.	
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das Ergebnis eingetra-	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen.	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen)	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen.	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme-	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas-	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas- sung fertig ist, wird der <b>Status auf 4</b> gesetzt.	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas- sung fertig ist, wird der <b>Status auf 4</b> gesetzt. <b>WICHTIG:</b> Eine Bestätigung der Einträge durch die	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas- sung fertig ist, wird der <b>Status auf 4</b> gesetzt. <b>WICHTIG:</b> Eine Bestätigung der Einträge durch die Teams entfällt! Der Spielbericht ist kein Unikat.	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas- sung fertig ist, wird der <b>Status auf 4</b> gesetzt. <b>WICHTIG:</b> Eine Bestätigung der Einträge durch die Teams entfällt! Der Spielbericht ist kein Unikat, sondern kann von Teamberechtigten. Schiedsrich-	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas- sung fertig ist, wird der <b>Status auf 4</b> gesetzt. <b>WICHTIG:</b> Eine Bestätigung der Einträge durch die Teams entfällt! Der Spielbericht ist kein Unikat, sondern kann von Teamberechtigten, Schiedsrich- tern und Staffelleitern iederzeit eingesehen wer-	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	<ul> <li>Ist das Spiel beendet, wird das Ergebnis eingetragen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen.</li> <li>Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen)</li> <li>Bemerkungen.</li> <li>Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenommenen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfassung fertig ist, wird der Status auf 4 gesetzt.</li> <li>WICHTIG: Eine Bestätigung der Einträge durch die Teams entfällt! Der Spielbericht ist kein Unikat, sondern kann von Teamberechtigten, Schiedsrichtern und Staffelleitern jederzeit eingesehen werden.</li> </ul>	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas- sung fertig ist, wird der <b>Status auf 4</b> gesetzt. <b>WICHTIG:</b> Eine Bestätigung der Einträge durch die Teams entfällt! Der Spielbericht ist kein Unikat, sondern kann von Teamberechtigten, Schiedsrich- tern und Staffelleitern jederzeit eingesehen wer- den.	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3 Status 4	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas- sung fertig ist, wird der <b>Status auf 4</b> gesetzt. <b>WICHTIG:</b> Eine Bestätigung der Einträge durch die Teams entfällt! Der Spielbericht ist kein Unikat, sondern kann von Teamberechtigten, Schiedsrich- tern und Staffelleitern jederzeit eingesehen wer- den.	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3 Status 4	<ul> <li>Ist das Spiel beendet, wird das Ergebnis eingetragen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen.</li> <li>Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen)</li> <li>Bemerkungen.</li> <li>Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenommenen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfassung fertig ist, wird der Status auf 4 gesetzt.</li> <li>WICHTIG: Eine Bestätigung der Einträge durch die Teams entfällt! Der Spielbericht ist kein Unikat, sondern kann von Teamberechtigten, Schiedsrichtern und Staffelleitern jederzeit eingesehen werden.</li> <li>Jetzt sind keine Änderungen mehr möglich! Es kann eine PDF erstellt werden.</li> </ul>	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3 Status 4	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas- sung fertig ist, wird der <b>Status auf 4</b> gesetzt. <b>WICHTIG:</b> Eine Bestätigung der Einträge durch die Teams entfällt! Der Spielbericht ist kein Unikat, sondern kann von Teamberechtigten, Schiedsrich- tern und Staffelleitern jederzeit eingesehen wer- den. Jetzt sind keine Änderungen mehr möglich! Es kann eine PDF erstellt werden. Beide Schiedsrichter müssen die Richtigkeit der	Spielleitung/Schiedsrichter
Status 3 Status 4	Ist das Spiel beendet, wird das <b>Ergebnis</b> eingetra- gen bzw. aus dem Tor-Ticker übernommen. Einträge von Karten, Torfolge und (offiziellen) Bemerkungen. Die Schiedsrichter kontrollieren die vorgenomme- nen Einträge auf ihre Richtigkeit. Wenn die Erfas- sung fertig ist, wird der <b>Status auf 4</b> gesetzt. <b>WICHTIG:</b> Eine Bestätigung der Einträge durch die Teams entfällt! Der Spielbericht ist kein Unikat, sondern kann von Teamberechtigten, Schiedsrich- tern und Staffelleitern jederzeit eingesehen wer- den. Jetzt sind keine Änderungen mehr möglich! Es kann eine PDF erstellt werden. Beide Schiedsrichter müssen die Richtigkeit der Eintragungen bestätigen	Spielleitung/Schiedsrichter Teamberechtigte Schiedsrichter

## B) Zugriff auf den elektronischen Spielberichtsbogen

#### 1) Notwendigkeit der Hoc@key-Club-Nummer

Die Berechtigung der Schiedsrichter wird über die hoc@key-Club-Nummer vorgenommen. Jeder Schiedsrichter verfügt bereits jetzt über eine solche Nummer.

Empfehlung: Es ist für die Nutzung des elektronischen Spielberichts zwingend erforderlich, dass ihr Eure Zugangsdaten kennt und daher ratsam, dass ihr Euch rechtzeitig vor Eurem ersten Einsatz in der 1. Bundesliga Herren unter <u>http://hockey.de/VVI-web/default.asp</u>testweise in den hoc@key-Club einloggt.



#### 2) Mit hoc@key-Club-Nummer anmelden

Um auf den elektronischen Spielberichtsbogen zugreifen zu können, gebt ihr zunächst Eure hoc@key-Club-Nummer und Euer Passwort ein und drückt dann den Knopf "Anmelden":



Im nächsten Bild drückt ihr auf den Text "zum hoc@key Club Menü":



Im linken grün hinterlegten Bereich unterhalb des Menüpunkts "Administration" wählt ihr das Item "Spielverkehr" aus:



Im neuen grün hinterlegten Bereich wählt ihr links unterhalb des Menüpunkts "Spielverkehr" das Item "Spielbericht" aus:



Im nächsten Bild wählt ihr rechts zunächst die Saison aus (hier Feld 16/17), dann die Liga (im Beispiel 1. BL Herren) und dann das entsprechende Spiel. Diese Eingaben müsst ihr bei jedem neuen Start der Internetseite machen.

Faszination	Sport	Events	Teams	Service	Mediathek	Sponsoren	Über uns
» hockey.de » De	utscher Hockey-B	und » hoc@key Ch	ub » Spielverkehr			2 (2) 2	1651 (b)
hoc@key Ergebi	nisdienst						Feld 2016/17
		Spielb	ericht			1. BL Herren Spiel ???	- ~
Samstag, 17. S	eptember 201	6 - nächster Spi	eltag:				Saison
<ul> <li>» 101</li> <li>» 102</li> <li>» 103</li> <li>» 104</li> <li>» 105</li> </ul>	16:00 Berl 12:00 TuS 16:00 Rot- 16:30 TSV 17:00 Man	liner HC - Club an Lichterfelde - Ha Weiss Köln - Nür Mannheim - UHC Inheimer HC - Kli	i der Alster nrvestehuder TH nberger HTC Hamburg pper THC Hambu	C		» Halle 15/16 » Feld 15/16 » Halle 16/17 » Feld 16/17	
» 106	16:00 Uhle	enhorst Mülheim	- Crefelder HTC				

## C) Datenerfassung im elektronischen Spielberichtsbogen

#### 1) Vor dem Spiel (Spiel Status 0 / Spiel Status 1)

Bevor ihr als Schiedsrichter mit dem elektronischen Spielbericht in Berührung kommt, haben Heimund Gastmannschaft ihre Eintragungen vorgenommen, also bis zu 17 Spieler und 4 Betreuer ausgewählt und die Trikotfarben ihrer Mannschaft festgelegt. Der elektronische Spielberichtsbogen sollte sich nun im Status 1 befinden, denn nur dann können beide Mannschaften und ihr als Schiedsrichter die Eintragungen der beiden Mannschaften einsehen.

**Hinweis:** Zu diesem Zeitpunkt müsst ihr Euch noch nicht zwingend selbst einloggen, sondern es kann auch sein, dass der Spielleiter (ein Verantwortlicher des Heimvereins) eingeloggt ist. Es ist auch möglich, dass der Spielbericht zeitgleich an mehreren Endgeräten eingesehen bzw. bearbeitet wird.

**Wichtig:** Die Betreuer der Mannschaften müssen über eine hoc@key-Club-Nummer verfügen und vor dem Spiel von den Mannschaften dem Kader zugeordnet werden. Gerade zu Beginn einer Saison kommt es vor, dass Betreuer noch nicht registriert sind. In diesem Fall müssen sie im Bemerkungsfeld erfasst werden (siehe zu diesem Feld 3.). Die Vereine haben auch die Möglichkeit, Spieler zusätzlich als Betreuer zu erfassen (dann kann ein verletzter Spieler etwa auf der Bank Platz nehmen).

**Hinweis:** Der elektronische Spielbericht ist derzeit nicht für Smartphones ausgelegt, die Vereine sind daher gebeten worden, für die Bearbeitung vor Ort einen PC oder ein Tablet zur Verfügung zu stellen. Notfalls ist aber eine Bearbeitung mit Smartphone möglich (wenn auch umständlich).

hoc@	key Erge	bnisdienst										Feld 20	015	/16
			S	Spielbe	ric	ht					« Spiel Auswa	ahl	d	₫,
Liga:		1. BL He	erren								Spiel Status:			
Sniel		Sniel 230									1 = in Vor	bereitu	ng	J
Zeit:		Sonntag, 29	9. Mai 2016	12:00								Road	mit	
Ort:		» TSV Manı	nheim Hock	cey								Deart	Jen	ung
		TSV Mai	nnheim	- Mannh	eime	er I	HC				» Team TSVM	IH eintrage	n	
Schied SR Be	dsrichter: obachter:	S.Leiber   [	).Neideck								» Spielprotok	oll bearbei	iten	63
Spielp	rotokoll:										MOTATILITIC	iter timutag	1	
	-	TSV Ma	nnheim						-	Mannhei	mer HC			
		Trikot:	rot							Trikot:	blau			
	LL	Hose:	weiss							Hose:	rot			
		Stutzen:	rot							Stutzen:	blau			
		TW-Trikot:	blau							TW-Trikot:	rot			
TNr.	Name			Pass	к	т	С	TNr.	Name		Pass	к	т	С
15	Bernhard	dt. Fabio		» 257389	x			26	Barreiros	s. Guido	» 2689	15 Y		
89	Garst, N	iklas		» 214394	x	т		9	Ehling, J	onathan	» 2459	66 X		
22	Gever, H	lendrik		» 312975	x	1		2	Fischer,	Jan-Philipp	» 1515	57 X		
13	Grünenw	vald, Nils		» 257390	х			27	Haase, T	ímm	» 2686	20 X		С
24	Heßler, H	Hannes Herma	nn	» 301664	х			10	Hablawe	tz, Patrick	» 2912	77 X		
33	Käppeler	r, Kei		» 257035	х			3	Held, Ch	ristopher	» 1505	69 X		
11	Kaufman	nn, Paul-Philipp	)	» 238347	Х			14	Hillmann	, John Frederik	» 22314	44 X		
77	Keibel, J	lulien		» 314054	х			8	Huber, P	hilipp	» 2233	54 X		
6	Möker, M	Aoritz		» 234999	х			11	Käppeler	', Aki	» 3135	95 X		
12	Pfaff, Lu	kas		» 291282	х			16	Müller, L	uca	» 2459	95 X		
28	Proske, I	Nicolas		» 235002	х			24	Neuman	n, Maximilian	» 2912	81 X		
3	Rothländ	ler, Moritz		» 279006	X			22	Nguyen	Luong, Dan	» 2912	80 X		
10	Schlaget	ter, Philip		» 269010	X			7	Nguyen	Luong, Tin	» 2130	04 X		
9	Schulz-L	inkholt, Maxim	illian	» 2445/8	X	-		5	Prochazk	a, Iomas	> 3138	01 X		
16	Stadier,	Alexander		» 301009	E	E	~	19	Schues,	relix	» 2990	09 X	-	
5	Weiher,	Niklas		» 269591	x		C	4	Stumpf,	Lukas	» 2223. » 2570	08 X	E	
	Staff			hoc@key	к	20 - 2 -			Staff		hoc@k	ev K	200 - 1 8	
						-		_						<u> </u>
	Decher,	Stephan		» 103857	X				Arlt, Ger	rit	> 1038	60 X		
	Grimmer	r, Norbert	-	» 103858	×				Becher,	Matthias	» 1463. 	20 X		
	Vöra, Gi	inter		» 209730	x				Sauer, G	adrun	» 1/13. » 2182	18 X		
29.05	5.16 11:0	1 Võra Gün	ter					29.05	5.16.10:3	3 Beßler Söre	•n			
-		1 101g/ 001						23100	120 2010	5 besterf bore				
Ben	nerkun	ngen												
ке	ine													
Sch	iedsrid	chter Kos	ten											
	Name			Übernacht.	SP	AE		Spesen	Bahn/Flu	ug PKW	SUMME			
	S.Leiber	<												
	D.Neide	ck												
Proto Schie	koll: dsrichter	: 1												
								22	3					
lor	schütz	en						Kar	ten					

Ihr als Schiedsrichter könnt nun – genau wie Heim- und Gastverein – alle ausgewählten Spieler samt Passnummer einsehen. Das System überprüft automatisch, ob die Spieler, die eingesetzt werden sollen, über eine Spielberechtigung für den Verein verfügen. Es ist also nicht mehr notwendig, dass ihr die Einträge im elektronischen Spielbericht mit einer Pass-App oder gar ausgedruckten Spielerpässen abgleicht. Auch müssen keine Häkchen zur Bestätigung gesetzt werden, dass ihr Spielerpässe für die gelisteten Spieler habt einsehen können. Für den Fall, dass ihr eine Identitätskontrolle für notwendig erachtet, könnt ihr den entsprechenden Namen anklicken und so den (elektronischen) Spielerpass samt Photo einsehen. **Hinweis:** Spieler, die noch der Altersklasse der A-Jugend angehören und für die daher besondere Schutzbestimmungen (dürfen nicht als Feldspieler mit TW-Rechten eingesetzt werden), werden farblich (in blau) hervorgehoben.

hoc@	key Erge	bnisdienst									Feld 20	015/	/16	
			S	Spielbe	ric	ht				« Spiel Auswal	ป	Ę	3	
Liga: 1. BL Herren										Spiel Status:				
Spiel: Spiel 229 Zeit: Sonntag, 29. Mai 2016 12:00 Ort: » Ernst-Reuter Platz 2										5 = offiziell Bearbeitung				
Berliner HC - TC Blau-Weiss 7 : 4 (5:2)									2)	» Team BHC ei	ntragen			
Schiedsrichter: O.Finger   T.Otto SR Beobachter: Spielprotokoll:								-)	» Team TCBW eintragen » Spielprotokoll bearbeiten » Schiedsrichter Eintrag					
										» Spielprotoko	ll bearbei	ten		
	T	Trikot: Hose: Stutzen: TW-Trikot:	rot rot rot-blau gelb						Trikot: Hose: Stutzen: TW-Trikot:	VEISS				
TNr.	Name			Pass	к	т	С	TNr.	Name	Pass	к	Т	С	
10	Blumensa	aat, Carl		» 279716	х			21	Blobel, Timo	» 176668	s x			
24	Diesing,	Jonas		» 169942	Х			24	Borchardt, Nicolas	» 313985	i X			
12	Dittmer,	Nils		» 279717	Х			50	Bremner, Michael	» 314028	X			
21	Ebeling,	Anton		» 129806	Х			10	Brockmann, Tobias	» 290427	у Х			
9	Gees, Sa	scha		» 256835	X			6	Daubner, Niklas	» 281225	і Х			
15	Häner, M	artin		» 147512	G		С	32	Donnermeyer, Florian	» 300344	F X			
19	Jost-Brin	kmann, Fabiai	ı	» 168513	X			33	Donnermeyer, Maximilian	» 201877	у Х		С	
32	Kentman	n, Moritz		» 292577	Х	Т		3	Dösch, Paul	» 282794	X X			
11	Klink, Ma	irian		» 290712	х			1	Franzke, Tobias	» 313986	5 E	Е		
1	Knobloch	, Moritz		» 278304	E	Е		8	Gill, Luis	» 281226	б Х			
20	Neßelhau	ıf, Tom		» 291552	х			13	Kehlitz, Moritz	» 305428	8 X			V
8	Rostalski	, Till		» 263007	X			2	Klutke, Nicolai	» 282096	5 X			

Sollte ein Spieler über keine gültige Spielberechtigung für den Verein, für den er eingesetzt werden soll, verfügen, ist die entsprechende Passnummer rot eingefärbt. Der Spieler kann – auf Risiko des Vereins – gleichwohl eingesetzt werden, der Staffelleiter bzw. der Zuständige Ausschuss wird in diesem Fall im Nachhinein die Spielberechtigung noch einmal sorgfältig prüfen. Von Eurer Seite ist aber nichts weiter zu veranlassen (auch kein Eintrag im Feld "Bemerkungen").

**Hinweis:** Auch wenn eine Passnummer nicht rot aufleuchtet, kann es natürlich sein, dass ein Spieler nicht spielberechtigt ist, etwa weil er für das Meisterschaftsspiel gesperrt ist oder weil er zwischenzeitlich im Ausland an einem Meisterschaftsspiel mitgewirkt hat und daher seine Spielberechtigung erloschen ist. Hiermit habt ihr aber ebenfalls nichts zu tun, bei Zweifeln über die Wirksamkeit der Spielberechtigung werden Staffelleiter und Zuständiger Ausschuss tätig.

Solange sich das Spiel im Status 1 befindet, können Heim- und Gastverein noch Änderungen an den vorgenommenen Eintragungen vornehmen, also Spieler – etwa im Verletzungsfall – austauschen, Rückennummern ändern etc. Deshalb ist es wichtig, dass der Spielleiter (= ein Verantwortlichen der Heimmannschaft) kurz vor Anpfiff den Status des elektronischen Spielberichts von 1 (= in Vorbereitung) auf 2 (= läuft) setzt, dieser Status kann nicht mehr zurückgesetzt werden. Die Items wie z.B. Teams eintragen sind auf passiv gesetzt und können nicht mehr ausgewählt werden.

# Empfehlung: Ihr solltet daher gemeinsam mit dem Spielleiter kurz vor Spielbeginn den Status von 1 auf 2 setzen oder zumindest mit dem Spielleiter eine entsprechende Absprache treffen, dass tatsächlich der Status spätestens mit Spielbeginn geändert wird.

Hinweis: Sollte der Status aus Versehen vor Spielbeginn auf 2 gesetzt worden sein, ist aber noch eine Änderung nötig, müsst ihr das Feld "Bemerkungen" nutzen

#### 2) Nach dem Spiel (Spiel Status 3 / Spiel Status 4)

Ist das Spiel beendet, setzt der vom Heimverein gestellte Spielleiter das Spiel von Status 2 (=läuft) auf Status 3 (=beendet). Auch dieser Status kann nicht mehr zurückgesetzt werden. Es ist allerdings auch jetzt noch möglich, ggf. die Angaben im Torticker zu korrigieren und etwa die Namen der Torschützen zu ändern. Die Richtigkeit der Torschützen zu überprüfen, ist aber nicht Aufgabe der Schiedsrichter, sondern der betroffenen Mannschaften.

Das Halbzeit- und Endergebnis wird nicht automatisch aus dem Tor-Ticker übernommen, aber angezeigt. Es ist daher notwendig, dass der Spielleiter oder ihr das End- und Halbzeitergebnis manuell eintragt. Die Erfassung des Halbzeitergebnisses erfolgt in einem Textfeld, also bitte achte auf das Format "(x:y)". Danach drückt ihr den Knopf "Ergebnis eintragen".

hockey	de	BELSANA Sport RABATTCODE	SHOP.BELSANA-SPORT.COM
	Faszination	Sport Events Teams Service Mediathe	k Sponsoren Über uns
Startseite SPIELVERKEHR Staffelleiter	hoc@key Erge	Spielprotokoll	Feld 2016/17 « Spielbericht
Teamberechtigte Kaderlisten	Liga:	1. BL Herren	spiel Status: 3 = beendet
Einsatzlisten Einsätze Spieler	Zeit: Ort:	Samstag, 17. September 2016 17:00 » Mannheimer HC	Spiel Status
≪ hoc⊯key Club	Schiedsrichter: SR Beobachter: Spielprotokoll:	Mannheimer HC - Klipper THC Hamburg 4:3 (2:1) J.Berneth   A.Knechten	3 = beendet
I	Ergebni <u>s</u> ;	Halbzeit-Ergebnis in der Form (x:y) eintragen Enoergebnis: 4 : 3 Halbzeit: (2:1) Ticker: nicht vorhanden Ergebnis eintragen	
	Verhaus		

Sollte eine Mannschaft einen ETW eingesetzt haben, muss in dem hierfür vorgesehen Feld der Status des ETW von "hat nicht gespielt"(= Voreinstellung=) in "wurde eingesetzt" geändert und anschließend gespeichert werden.

Zum Abschluss müsst ihr als Schiedsrichter eventuelle Bemerkungen (Karten, Verletzungen, besondere Vorkommnisse) im Textteil Bemerkungen erfassen. Diese Texte müssen mit dem Knopf "Bemerkungen eintragen" gespeichert werden.

**Hinweis:** Die Eingabe der Karten können momentan noch nicht über das vorgesehene Modul "Karten" erfasst werden, sondern müssen im Feld "Bemerkungen" aufgenommen werden. Wie gewohnt muss angegeben werden, wer welche Karte (gelb, gelb-rot und rot) aus welchem Grund erhalten hat. Es ist allerdings beabsichtigt, dass möglichst bald (hoffentlich noch im Laufe der Hinrunde) die Karteneingabe deutlich vereinfacht und detaillierter (einschließlich grüner Karten) erfolgen wird. Zu diesem Punkt wird es zu gegebener Zeit weitere Informationen geben.

Wichtig: Außerdem müssen die Kosten der Schiedsrichter erfasst und durch den Knopf "SR Kosten eintragen" gespeichert werden.

**Hinweis:** Das Ergebnis kann erst im Status 3 eingetragen werden, Kosten und Bemerkungen (hierzu zählen auch zusätzliche, bislang nicht registrierte Betreuer der Mannschaften) können dagegen auch in einem früheren Status eintragen werden.

Die vorzunehmenden Eintragungen können sowohl unter dem Login des Spielleiters als auch unter dem eines Schiedsrichters vorgenommen werden.

Wichtig: Die Eingabe von Informationen muss für jede "Sektion" im Spielberichtsbogen gesondert bestätigt werden. Also kann man nicht Bemerkungen, ETW; Karten (sobald diese Funktion zur Verfügung steht), Schiedsrichter-Kosten und das Ergebnis gleichzeitig erfassen und speichern, sondern muss dies in fünf einzelnen Schritten machen.

Ergebnis:	Endergebnis: <b>5</b> : <b>0</b> Ticker: 5:0 (2:0)	н	albzeit-Ergel albzeit: <b>(2:0</b>	onis in der Fo )) E	rm <b>(x:y)</b> eint Ergebnis eint	ragen! ragen
Ersatztorw Mannheimer HC - hat nicht gespi	/arte: ∙ 30 - Grimmer, Vincent ielt ∽	KI	ipper THC Ha vurde einge	amburg - 20 esetzt! Än	- Franzke, Tol V	bias beichern
Karten:	FEHLT NOCH - KAR	TEN UNTER	BEMERKUNG	GEN EINTRAG	GEN! Karten eintr	agen
Schiedsric	hter Kosten:					
Name	hoc@key	Übernacht	SPAE	Spesen	Bahn/Flug	PKW
J.Berneth	102049		75,00			40,00
A.Knechten	104587		75,00	12,00	135,00	
			I			
				S	R Kosten ein	tragen
Bemerkun	gen:					
21 Klipper gelb S	tockfoul					
Reus Klipper wur	de vor Spielbeginn gestrict	nen				

Bemerkung eintragen

Die Öffentlichkeit kann die Schiedsrichterkosten und das Feld "Bemerkungen" nicht einsehen.

Sind diese Eintragungen endgültig erfolgt, setzt der Spielleiter das Spiel von Status 3 (=beendet) auf Status 4 (=abgeschlossen). Auch dieser Status ist endgültig und kann nicht mehr zurückgesetzt werden.

Hinweis: Es ist daher wichtig, dass ihr als Schiedsrichter den Bogen vor der Statusänderung von 3 auf 4 auf Vollständigkeit und Richtigkeit prüft. Solltet ihr nach der Statusänderung ausnahmsweise feststellen, dass ihr Eintragungen vergessen habt oder diese unrichtig sind, müsst ihr per E-Mail den Staffelleiter (für die 1. Bundesliga Herren: steckelbruck@deutscher-hockey-bund.de) informieren.

Schließlich müsst ihr als Schiedsrichter die Richtigkeit der Angaben im Spielberichtsbogen bestätigen. Spätestens jetzt muss sich jeder Schiedsrichter über seinen Login einloggen, wie oben beschrieben das entsprechende Spiel auswählen und den Button "Schiedsrichter Eintrag" anklicken. Nun öffnet sich ein Feld "Ich bestätige die Richtigkeit der Einträge im Spielprotokoll", bitte hier "OK" drücken. Dieser Vorgang ist von beiden Schiedsrichtern durchzuführen.

Spie	lbericht	« Spiel Auswa	hl
nen		Spiel Status:	
ktober 2016 r HC	Meldung der Website		Bear
rfer HC -   k   G.Müller-k	G.Müller-Kriwet: Ich bestätige die Richtigkeit der I	Einträge im Spielprotokoll.	agen tragen learbe Eintrag
rfer HC	ОК	Abbrechen	
		Stutzen: TW-Trikot:	

**Hinweis:** Die elektronischen Unterschriften sollten nach Möglichkeit vor Ort vorgenommen werden, etwas anderes sollte nur bei technischen Schwierigkeiten oder bei einem fehlendem vernünftigen Endgerät (nur Smartphone) gelten.

Bei vollständiger Nutzung des elektronischen Spielberichts ist kein Ausdruck mehr erforderlich. Den Vereinen steht es frei, Ausdrucke vorzunehmen (etwa als Beleg für die vereinsinterne Buchung oder Informationen für die Presse).

Bei Fragen und Anregungen zum elektronischen Spielberichtsbogen wendet Euch bitte an: glubrecht@hockey.de.