

BLATT 7 · BLOCK B – AM SPIELTAG

Während des Spiels: Ereignisse erfassen

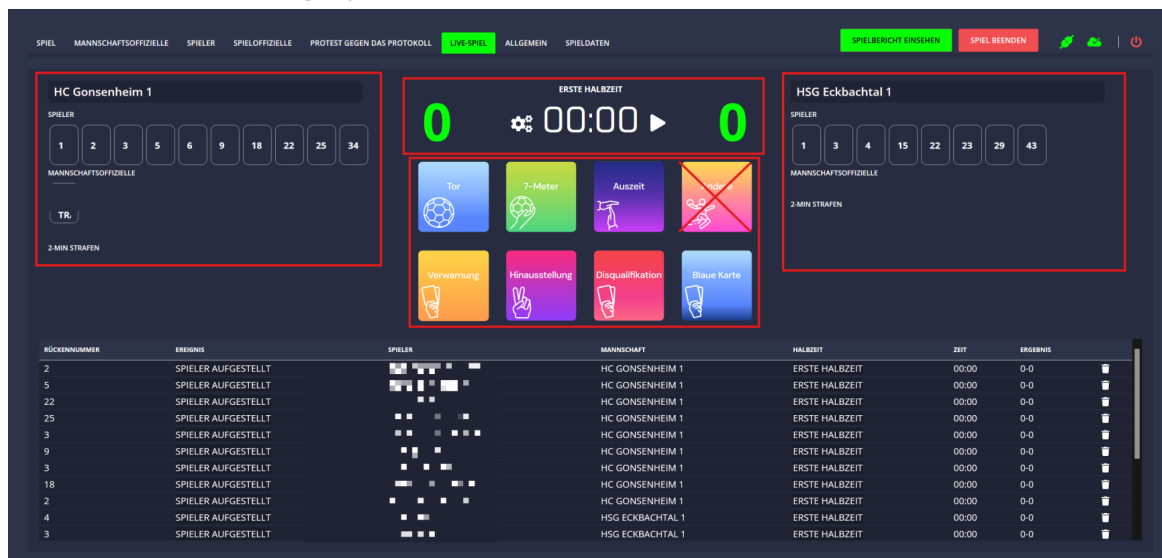
Für wen: Zeitnehmer und Sekretär

Wann: vom Anwurf bis zum Schlusspfiff

Gut zu wissen: **Hier ist keine Internetverbindung nötig** – der ESB läuft offline weiter

Der Bildschirm im Reiter „Live-Spiel“

- **Links und rechts:** die aufgestellten Spieler und Mannschaftsoffiziellen beider Teams mit ihren Rückennummern.
- **In der Mitte:** Spielzeit und Spielstand.
- **Darunter:** acht Aktionsflächen für die Spielereignisse.
- **Unten:** das fortlaufende Ereignisprotokoll mit allem, was bereits erfasst wurde.



Live-Spiel: Spielerleisten, Zeit- und Ergebnisanzeige, Aktionsflächen, Ereignisprotokoll

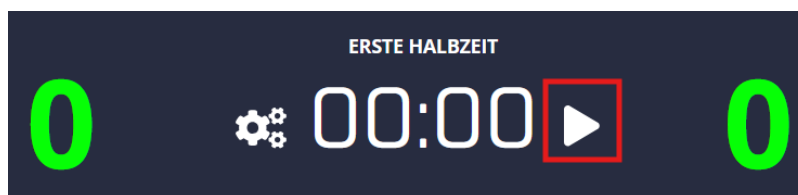
ACHTUNG Die Kachel „Andere“ nicht benutzen

Sie hat für den Spielbetrieb in Deutschland **keine Relevanz** und darf nicht verwendet werden.

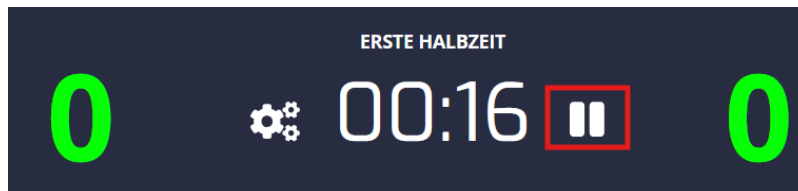
Die Spieluhr

1 Starten und pausieren

Die Spielzeit wird über das **Play-Symbol** (▶) neben der Zeitanzeige gestartet und läuft dann automatisch mit. Über das **Pause-Symbol** (⏸) wird sie bei einer Unterbrechung angehalten und mit demselben Symbol wieder fortgesetzt.



Spielzeit starten (▶)



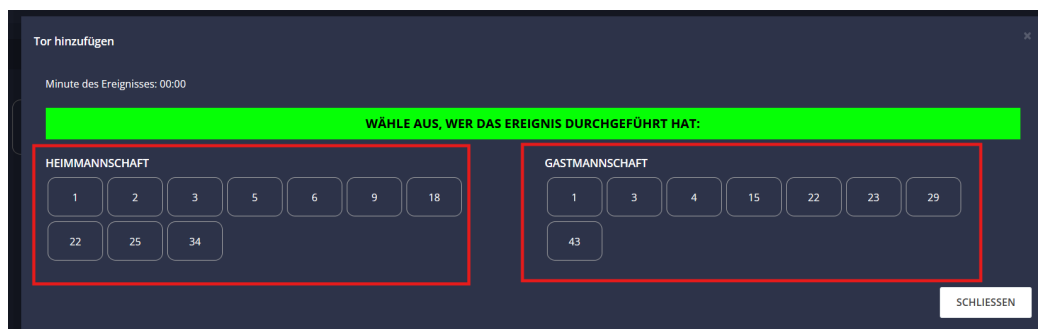
Spielzeit pausieren (⏸)

Ereignisse erfassen

Jedes Ereignis wird automatisch mit **Spielminute**, **Rückennummer**, **Person** und **aktuellem Spielstand** ins Ereignisprotokoll übernommen.

2 Tor

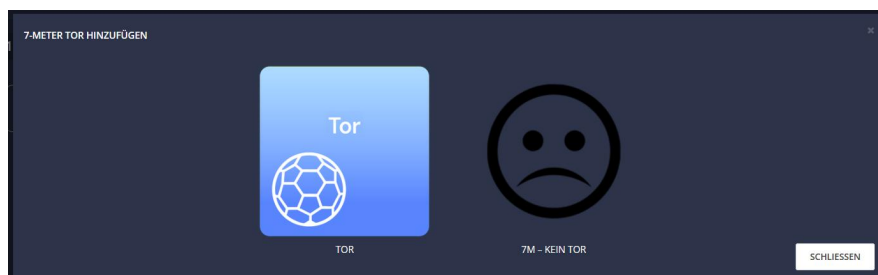
Fläche „**Tor**“ antippen, dann die **Rückennummer** der torschützenden Person in der jeweiligen Mannschaft auswählen. Der Spielstand aktualisiert sich automatisch.



Dialog „Tor hinzufügen“ – Auswahl der Rückennummer

3 7-Meter

Fläche „**7-Meter**“: zuerst die **ausführende Person** auswählen, danach das Ergebnis – „**Tor**“ oder „**7M – kein Tor**“.



Dialog „7-Meter Tor hinzufügen“ – Ergebnis auswählen

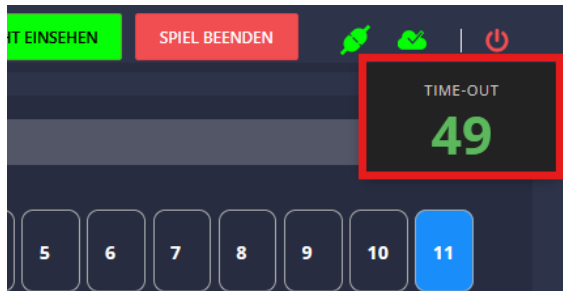
4 Auszeit

Fläche „**Auszeit**“: die Mannschaft auswählen, die die Auszeit nimmt – dazu das **Vereinslogo** antippen.



Dialog „Auszeit registrieren“ – Mannschaft auswählen

Rechts oben läuft ein Countdown (**TIME-OUT**). Nach Ablauf erscheint „**Auszeit beendet!**“; mit „**Stoppuhr fortsetzen**“ läuft die Spielzeit weiter.



Countdown der Auszeit



„Stoppuhr fortsetzen“ nach Ablauf der Auszeit

5 Verwarnung (Gelbe Karte)

Fläche „**Verwarnung**“, dann die Rückennummer auswählen. Die Person wird in der Spielerleiste **gelb** markiert.



Verwarnte Person wird in der Spielerleiste markiert

6 Hinausstellung (2 Minuten)

Fläche „**Hinausstellung**“. Die Person erscheint im Bereich „**2-MIN STRAFEN**“ mit Rückennummer, Name und automatisch herunterlaufender Restzeit.



2-Minuten-Strafe mit verbleibender Zeit

7 Disqualifikation (Rote Karte)

Fläche „**Disqualifikation**“. Die Rückennummer wird **rot** markiert, im Bereich „**2-MIN STRAFEN**“ erscheint zusätzlich „**1 Spieler weniger**“ mit der verbleibenden Zeit in Unterzahl.



Disqualifikation mit Unterzahl-Anzeige

8 Blaue Karte

Die Blaue Karte ist die **Meldung an das Sportgericht**. Die Reihenfolge ist entscheidend:

- Zuerst die **Disqualifikation** erfassen.
- Direkt im Anschluss die **Blaue Karte** über die gleichnamige Fläche – ebenfalls über die Rückennummer.

Der Bericht zur Blauen Karte selbst wird nach dem Spiel im Reiter „**Allgemein**“ ergänzt (→ **Blatt 8**).

Wenn etwas falsch erfasst wurde

Grundregel

Falsches Ereignis **löschen**, danach **neu erfassen** – und falls nötig vorher die Spielzeit korrigieren. Es gibt keine „Bearbeiten“-Funktion.

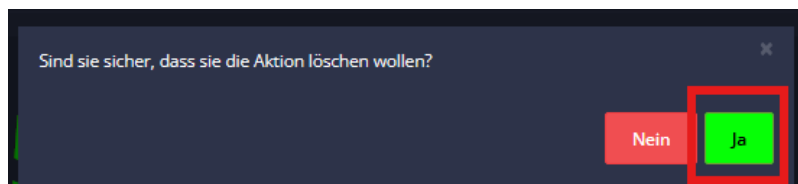
9 Ereignis löschen

Im Ereignisprotokoll am rechten Rand jeder Zeile auf das **Papierkorb-Symbol** klicken.

RÜCKENNUMMER	EREIGNIS	SPIELER	MANNSCHAFT	HALBZEIT	ZEIT	ERGEBNIS
5	2-MINUTEN STRAFE		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:44	5-1
5	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:40	5-1
3	7M - KEIN TOR		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	06:28	4-1
25	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:22	4-1
23	TOR		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	06:19	3-1
6	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:12	3-0
3	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:12	1-0
6	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:12	2-0
15	DISQUALIFIKATION		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	04:10	0-0
6	VERWARNUNG		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:10	0-0
34	BLAUE KARTE		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:10	0-0

Ereignisprotokoll mit Lösch-Symbol je Zeile

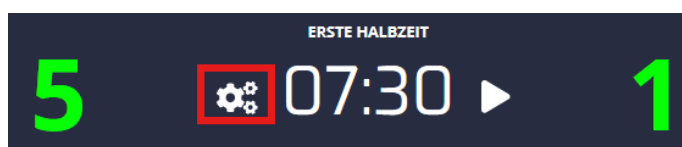
Die Sicherheitsabfrage „**Sind Sie sicher, dass Sie die Aktion löschen wollen?**“ mit „**Ja**“ bestätigen. Der Eintrag ist danach endgültig entfernt.



Sicherheitsabfrage vor dem Löschen

10 Spielzeit nachträglich anpassen

Über das **Zahnrad-Symbol** neben der Zeitanzeige öffnet sich der Dialog „**Spielzeit anpassen**“.



Zahnrad-Symbol an der Zeitanzeige

Dort werden der **Spielabschnitt** (Erste Halbzeit, Ende der ersten Halbzeit, Zweite Halbzeit, Ende der zweiten Halbzeit, Abgeschlossen) und die genaue **Spielzeit** eingestellt und mit „**Änderungen speichern**“ übernommen.

The screenshot shows a dark-themed dialog box titled 'SPIELZEIT ANPASSEN'. It has a dropdown menu for 'SPIELABSCHITT' with 'ERSTE HALBZEIT' selected. Below it, the 'SPIELZEIT' is displayed as '07 : 30'. At the bottom right, there is a green button labeled 'ÄNDERUNGEN SPEICHERN' and a white button labeled 'SCHLIESSEN'.

Dialog „Spielzeit anpassen“

The screenshot shows the 'SPIELABSCHITT' dropdown menu expanded. The options listed are: 'ERSTE HALBZEIT', 'ENDE DER ERSTEN HALBZEIT', 'ZWEITE HALBZEIT', 'ENDE DER ZWEITEN HALBZEIT', and 'ABGESCHLOSSEN'.

Auswahl des Spielabschnitts

Die Eingabe wird automatisch auf Plausibilität geprüft – in der ersten Halbzeit ist zum Beispiel keine Minute über 30 möglich.

The screenshot shows the 'SPIELZEIT ANPASSEN' dialog box with a message box overlay. The message box contains the text: 'Wenn wir in der ersten Halbzeit sind, darf die Minute nicht höher als: 30 sein'. The 'SPIELZEIT' is set to '35 : 30'. The 'ÄNDERUNGEN SPEICHERN' button is highlighted in green.

Automatische Plausibilitätsprüfung der Spielzeit

Ruhe bewahren

Die Live-Erfassung braucht **kein Internet**. Ein ausgefallenes WLAN ist während des Spiels kein Problem. Wichtig wird die Verbindung erst wieder **nach dem Schlusspfiff** beim Unterschreiben und Beenden (→ **Blatt 8**).