



EGREP
Benutzerhandbuch
v. 24.03

(Stand 2.10.2024)

Was ist EGREP und wo kann ich es herunterladen?.....	5
Starten der Anwendung EGREP	5
Fehlermeldung beim Start von EGREP	7
Layout von EGREP.....	8
Benutzeroberfläche	8
Benötigte Spalten anzeigen/verbergen	9
Easy Access	10
Verbindungscode für E-GREP Advanced in E-GREP erstellen	11
Vor dem Spiel (PRE-GAME).....	12
Kurzfristig gemeldete Spieler, oder Spieler aus verknüpften Mannschaften nachträglich hinzufügen (Last-Minute Update)	12
Spiel in EGREP laden.....	14
Öffnen des Download Dialogfensters.....	14
Auswahl der Liga und Setzen der Filter zur Spielsuche.....	15
Laden des gewünschten Spiels in EGREP	15
Gesperrte Spieler	16
Eingabe von Spieloffiziellen in EGREP	17
Werbegenehmigung.....	18
Mannschaftsmeldung ausdrucken	19
Spielaufstellung mit EGREP erstellen (Quick Lineup)	20
Öffnen des Aufstellungs-Assistenten (Quick-Lineup)	20
Aufstellungen erstellen (allgemein).....	21
Aufstellen eines Kapitäns oder Assistenten	22
Ändern einer Trikotnummer	23
Not-Torhüter.....	25
Änderung von Falscheingaben oder leeren eines Slots	25
Nicht aufgestellte Spieler aus dem Line-Up entfernen	26
Einfaches Lineup ohne Reihenaufstellung (ohne Quick Lineup) erstellen	27
Spieler aus der Aufstellung entfernen.....	27
Trikotnummer ändern	27
Kapitän / Assistenzkapitän	28
Aufstellen der Torhüter.....	28

Kurzfristige Änderung des Starttorhüters.....	30
Sortierung und Anzeige der Teams/Spieler in EGREP	30
Sortierung.....	30
Nicht teilnehmende Spieler/innen ausblenden.....	31
Teamfarben.....	32
Online Zwischenspeicherung vor dem Spiel ohne Datenveröffentlichung per API (Pre-Game Speicherung)	33
Spiel bei vollständig eingetragendem Lineup auf Warm-Up / Pre-Game Phase stellen und LIVE schalten	35
Während dem Spiel (IN-GAME)	37
In-Game Formulare drucken	37
Offizielle Mannschaftsaufstellung	37
Spielbericht	39
Beginn eines Spielabschnitts	40
Spielabschnitte für automatisierte Livestreams Start/Ende	41
Schnellspeichern / Livescore	43
Wiederherstellen eines Spielberichts	45
LIVE Spiel in EGREP laden	45
Der Zeiteingabe Assistent in EGREP	46
Aufbau des Zeiteingabe Assistenten	47
Aufbau der Eingabezeile für Tore	48
Eingabe von Toren mit dem Torassistenten	50
Eingabe des Beispiels mit den Assistenten	54
Schnelleingabe für Tore in EGREP.....	57
Erfassung der Plus-Minus (+/-) Statistik	59
Eingabe von Strafzeiten in EGREP.....	60
Eingabe von Strafen mit dem Strafen-Assistent.....	60
Manuelle Eingabe von Strafen.....	64
Schnelleingabe von kleinen Strafen in EGREP	65
Highlight-Trigger für Tore und Strafen bei automatisierten Livestreams	72
Eintragung einer Auszeit in EGREP.....	73
Torhüterwechsel in EGREP erfassen	74

Torhüter-Wechsel in Ligen ohne Erfassung von Torschüssen	74
Torhüter-Wechsel in Ligen mit Erfassung von Torschüssen.....	75
Torschuss Statistik manuell in EGREP erfassen	77
Torschüsse zum Ende des Spielabschnitts	78
Penaltyschießen in EGREP erfassen	78
Fehlerprüfung eines Spielberichts.....	81
Zuschauerzahl in EGREP erfassen	82
Zusatzmeldung zum Spielbericht in EGREP erfassen	82
Nach dem Spiel (POST-GAME).....	87
Spiel (Livescoring) beenden	87
Spielbericht und Zusatzmeldungen ausdrucken.....	88
Spielbericht abschließen.....	89

Neu in Version 24.03

Was ist EGREP und wo kann ich es herunterladen?

Der Name EGREP leitet sich ab aus „**Electronic Game REPort**“.

Die Software dient zur Online/Offline-Erfassung eines Eishockeyspiels und zur elektronischen Erstellung des Spielberichts, sowie aller benötigten Formulare.

Bei Online-Speicherung des Spielberichts mit EGREP erfolgt eine automatische Datenübermittlung an easy:stats (formals LIVE Online Statistics - Kurzname "LOS")

Durch die Live-Eingabe mit EGREP werden unter anderem LIVE-Scores auf Webseiten publiziert, sowie Grafiken für LIVE-Streams erstellt.

Die Eingaben in EGREP können im Grunde nicht verloren gehen, da eine automatische Speicherung der Eingaben auch lokal erfolgt.

[Download EGREP \(AUT Version\)](#)

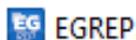
[Download EGREP \(DEB Version\)](#)

Sofern Du EGREP heruntergeladen hast, entpacke den gespeicherten ZIP-Ordner an einen Ort Deiner Wahl.

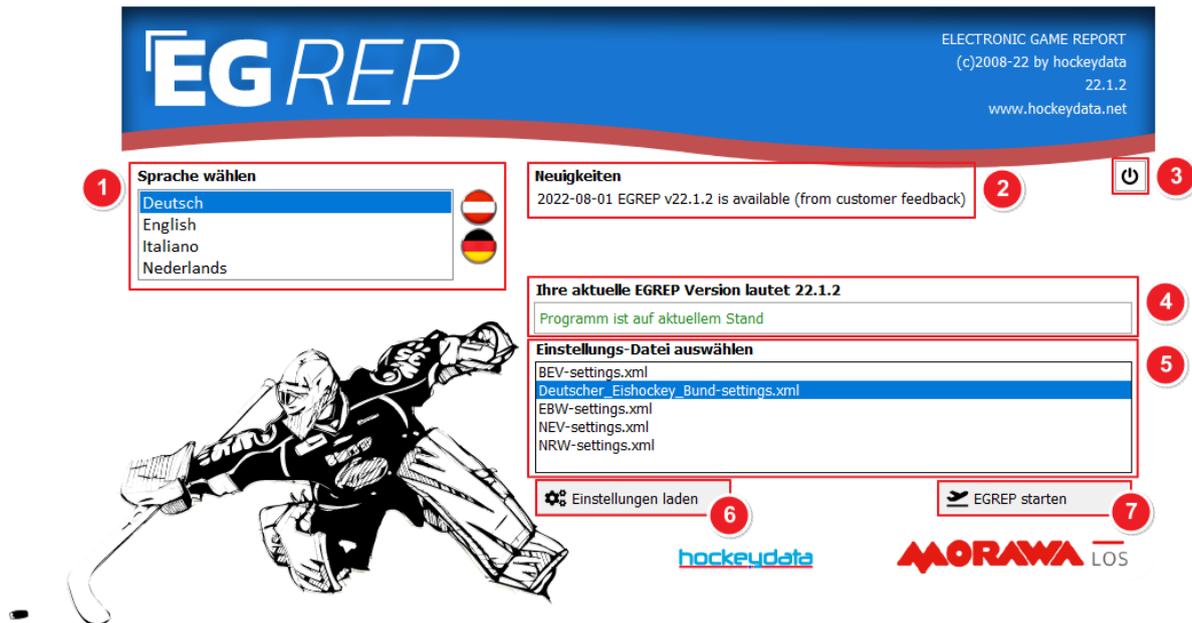
EGREP wird nicht auf Deinem Windows-PC installiert, was es auch möglich macht, das Programm auf einem USB-Stick auszuführen und bei Bedarf einfach auf einem anderen PC mit dem USB-Stick ebenfalls zu nutzen!

Starten der Anwendung EGREP

Startbildschirm



Nach dem Öffnen von EGREP (durch Klicken auf EGREP.exe) öffnet sich der Startbildschirm der Anwendung.



- **Sprache wählen**

Hier kannst Du die gewünschte Sprache für das E-GREP Interface wählen

- **Neuigkeiten**

In diesem Feld werden kurze Neuigkeiten angezeigt, wie z.B. Release Informationen

- **Schließen**

Solltest Du EGREP versehentlich geöffnet haben, kannst Du den Startbildschirm mit dieser Schaltfläche einfach wieder schließen

- **Update Information**

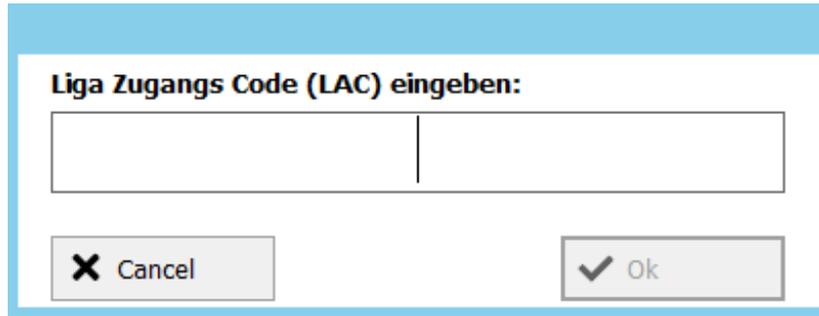
Hier bekommst Du Information, ob ein neues Update vorliegt. Das Update muss vor dem Start durch Klicken auf dieses Feld installiert werden.

- **Einstellungs-Datei auswählen**

In diesem Listenfeld musst Du die aktuell benötigte Konfigurationsdatei auswählen

- **Einstellungen laden**

Durch Klicken auf "Einstellungen laden" kannst du die benötigte Settings-Datei, je nach Liga oder Turnier, mit Passworteingabe abrufen.



The screenshot shows a dialog box with a light blue border. At the top, it says "Liga Zugangs Code (LAC) eingeben:". Below this is a text input field divided into two sections by a vertical line. At the bottom, there are two buttons: "Cancel" with a red 'X' icon and "Ok" with a green checkmark icon.

Den gültigen Access-Code zum Abruf der Settings erhältst Du auf Anfrage bei der Ligaleitung.

- **EGREP starten**

Durch Klick auf "E-GREP Starten" startest Du die Anwendung

Fehlermeldung beim Start von EGREP

Hinweis: Es ist möglich, mehrere Instanzen von EGREP gleichzeitig zu nutzen, sofern Du EGREP Advanced nicht benutzen musst. Beim Einsatz von EGA darf der folgende Systemhinweis nicht auftauchen, da sonst der für EGA benötigte Port von EGREP zur Kommunikation blockiert ist. Sollte der Port geblockt, oder eine andere Instanz bereits aktiv sein, so erhältst Du folgende Fehlermeldung:



Erscheint diese Fehlermeldung, obwohl Du keine Instanz von EGREP geöffnet hast, so wurde die Anwendung möglicherweise nicht korrekt beendet und im Hintergrund ist noch ein Task geöffnet. Um dies zu prüfen, drücke „Strg+Alt+Entf“ um den Task Manager zu öffnen. Suche bei den laufenden Prozessen nach „(32 Bit)“ und beende alle offenen „EGREP“ Prozesse. (Rechtsklick auf den Prozess – Task beenden).

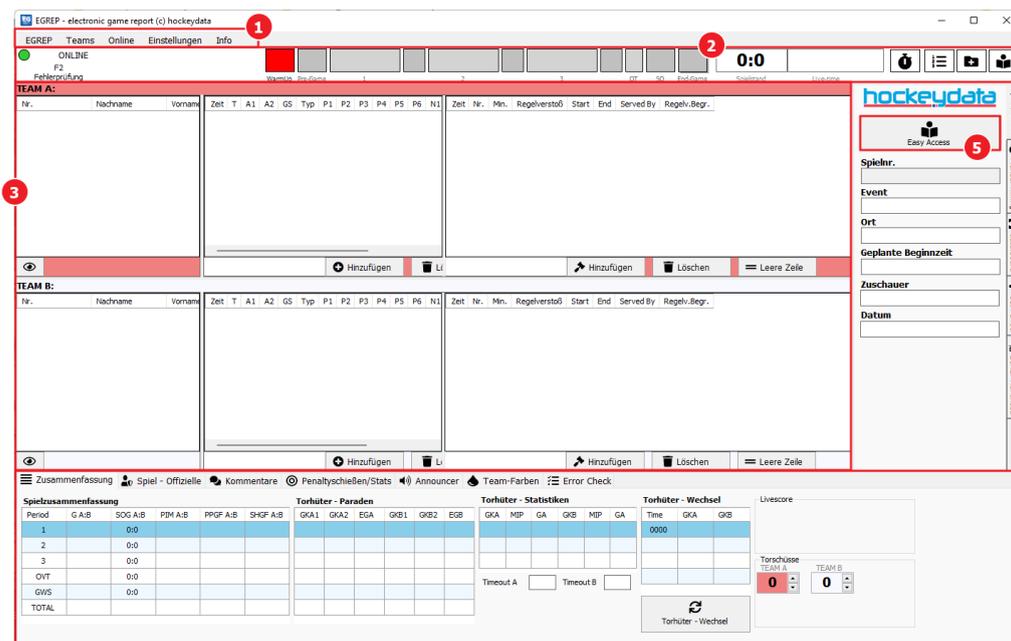
Sollten keine offenen Instanzen vorhanden sein, so prüfe bitte Deine Firewall Einstellungen und stelle sicher, dass EGREP für aus und eingehende Kommunikation in der Firewall uneingeschränkte Freigabe hat.

Wenn alle offenen Instanzen geschlossen sind und die Portfreigabe für EGREP in der Firewall hinterlegt ist, sollte EGREP wieder problemlos starten! Falls nicht, so führe bitte einen Neustart Deines PCs durch und versuche erneut, EGREP zu starten.

Layout von EGREP

Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche von EGREP ist aufgebaut wie ein original Papier Spielberichtsbogen, um Dir die Eingabe der Daten so einfach wie möglich zu gestalten.



1. Im oberen Bereich findest Du das **Programm-Menü**.
2. Direkt darunter siehst Du eine Statusanzeige, sowie die Timeline und aktuelle Spielstandanzeige mit Live-time
3. In der Mitte befindet sich der **Spielbericht**. (Links Teamkader, in der Mitte die Tore mit Plus/Minus und rechts davon den Bereich für Strafen)

4. Im unteren Bereich befinden sich **Zusatzinformationen** wie:

Spielzusammenfassung, Spiel-Offizielle, Kommentare, Penaltyschießen, Team-Farben, Stats, Zusatzmeldungen, Announcer für Stadionsprecher und der Error-Check.

In der Zeit, in der Du die Zusatzinformationen nicht benötigst, kannst Du diese durch einen **Doppelklick auf die Tab-Leiste** ein- bzw. ausblenden.

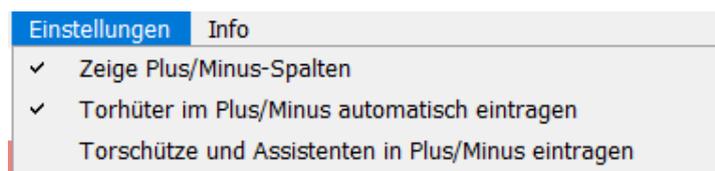


5. Klickst Du auf „Easy Access“ oder durch drücken der Taste „F10“ öffnet sich das „Easy Access Fenster“ mit allen zu erledigenden Schritten in der korrekten Reihenfolge - Vor, während und nach dem Spiel. Easy Access kann auch durch Klick auf das Icon in der Statusleiste (2) geöffnet werden.

Benötigte Spalten anzeigen/verbergen

Je nach Liga-Vorgabe werden manche Eingaben für den Spielbericht nicht benötigt. Beispielsweise die Eingabe von Plus/Minus, oder der Schussstatistik.

Um in solchen Fällen die Übersicht im Programm zu verbessern, kannst Du nicht benötigte Bereiche auch ausblenden. Hierzu einfach unter dem Menüpunkt **„Einstellungen“** die jeweilige Auswahl anpassen.



Easy Access

Die Easy Access Oberfläche bietet Dir eine genaue Übersicht, was und in welcher Reihenfolge alles eingegeben und erledigt werden muss.

Easy Access kann jederzeit mit der Taste „F10“ aufgerufen werden.

Vor dem Spiel



Während dem Spiel



Nach dem Spiel

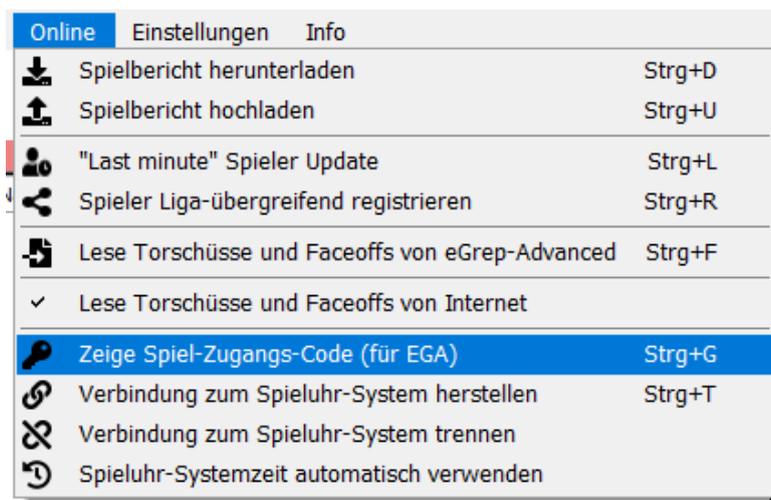


Nur bei Nutzung von
EGREP ADVanced
benötigt

Verbindungscode für E-GREP Advanced in E-GREP erstellen

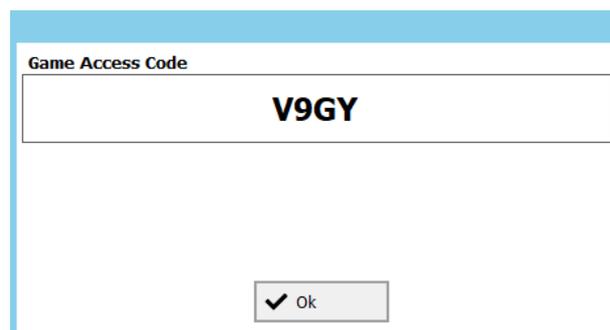
Öffne das Spiel in EGREP und vervollständige als erstes das Line-Up.

Im Anschluss öffne das Menü „Online“ und klicke auf „Zeige Spiel-Zugangs-Code (für EGA)“



Der EGA Code wird in EGREP erst erstellt, sofern der erste LIVE-Upload erfolgt ist!

Du erhältst nun den benötigten Code, den Du in EGA eingeben musst, um EGA mit dem Spiel für die Eingabe zu verbinden.

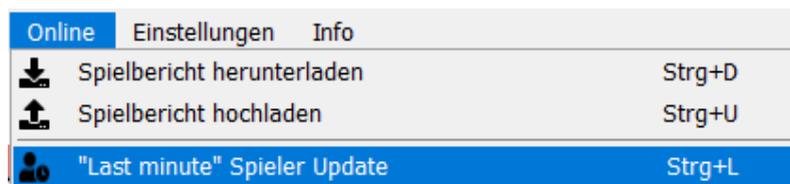


Vor dem Spiel (PRE-GAME)

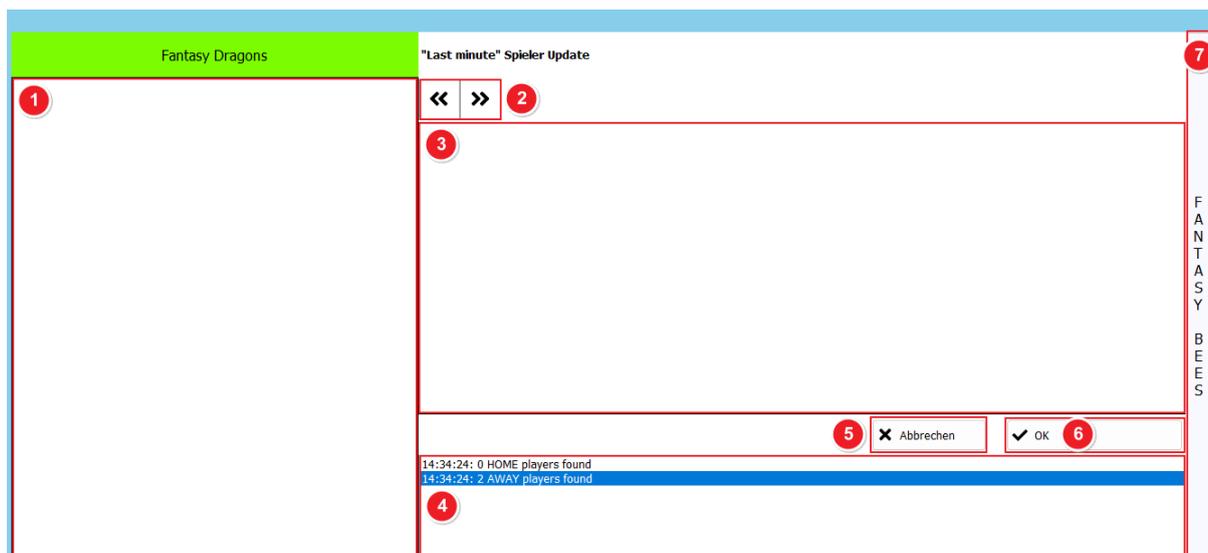
Kurzfristig gemeldete Spieler, oder Spieler aus verknüpften Mannschaften nachträglich hinzufügen (Last-Minute Update)

Hast Du bereits eine Aufstellung zu einem Spiel eingegeben und erfährst, dass ein Spieler noch kurzfristig nachgemeldet wurde, der aber bis dato nicht zur Auswahl stand, so kannst Du diesen über "Last Minute Spieler Update" im Menü "Online" in EGREP nachladen.

Sofern der Spielbetrieb auch erlaubt, Spieler aus verknüpften Mannschaften für ein Spiel zu melden findest Du über diesen Punkt auch die Spieler aus den verknüpften Mannschaften und kannst diese ebenfalls in den Spielbericht einfügen.

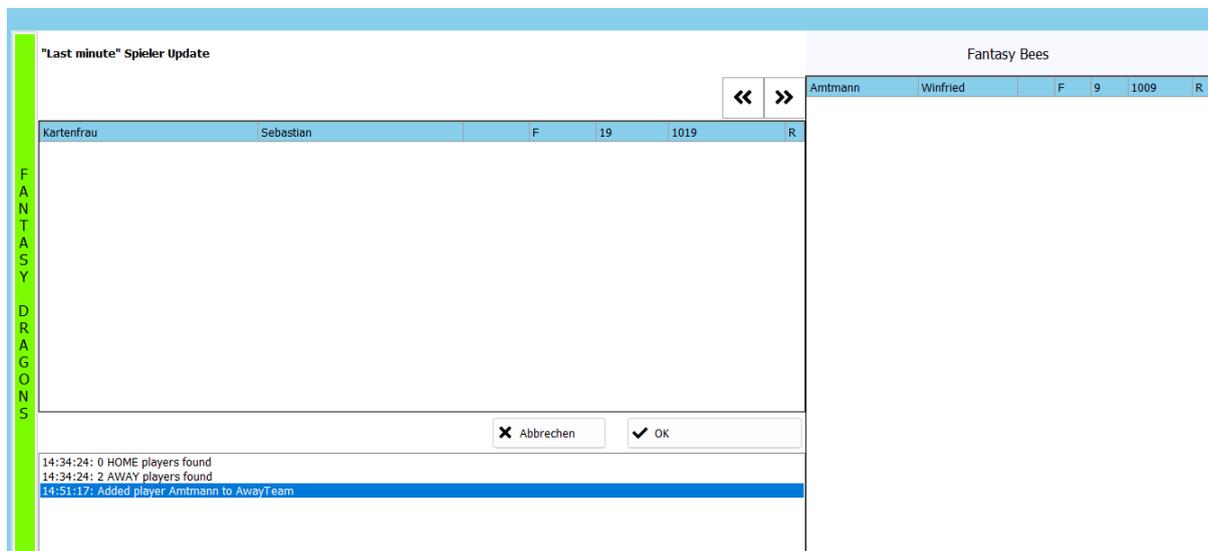


Nachdem Du das Last Minute Spieler Update geöffnet hast, siehst Du folgendes Fenster.



1. In diesem Bereich werden die Spieler gelistet, die Du per "Last Minute" zur Nachmeldung auswählst
2. Mit den Pfeiltasten kannst Du nachgemeldete Spieler deiner Nachmeldung hinzufügen, oder auch wieder entfernen
3. Hier werden alle Spieler angezeigt, die zur Nachmeldung zur Verfügung stehen
4. In dem Info-Bereich erhältst Du Informationen, wie viele Spieler zur Verfügung stehen und was Du zuletzt für eine Aktion durchgeführt hast
5. Willst Du keine Spieler nachmelden, kannst Du durch Klick auf "Abbrechen" das Fenster schließen
6. Hast Du alle benötigten Spieler ausgewählt, klicke „OK“, um Sie in die Mannschaftsliste aufzunehmen
7. Am Rand kannst Du auf das Gast Team wechseln. Bist Du in diesem Dialog zum Gast Team gewechselt, erscheint diese Schaltfläche mit dem Namen des Gastgebers auf der linken Seite.

Im Beispiel wechseln wir nun auf das Gast Team und fügen einen der beiden Spieler (Amtmann) hinzu.



Klickst Du nun okay, wird der gewählte Spieler in der Mannschaftsliste aufgeführt

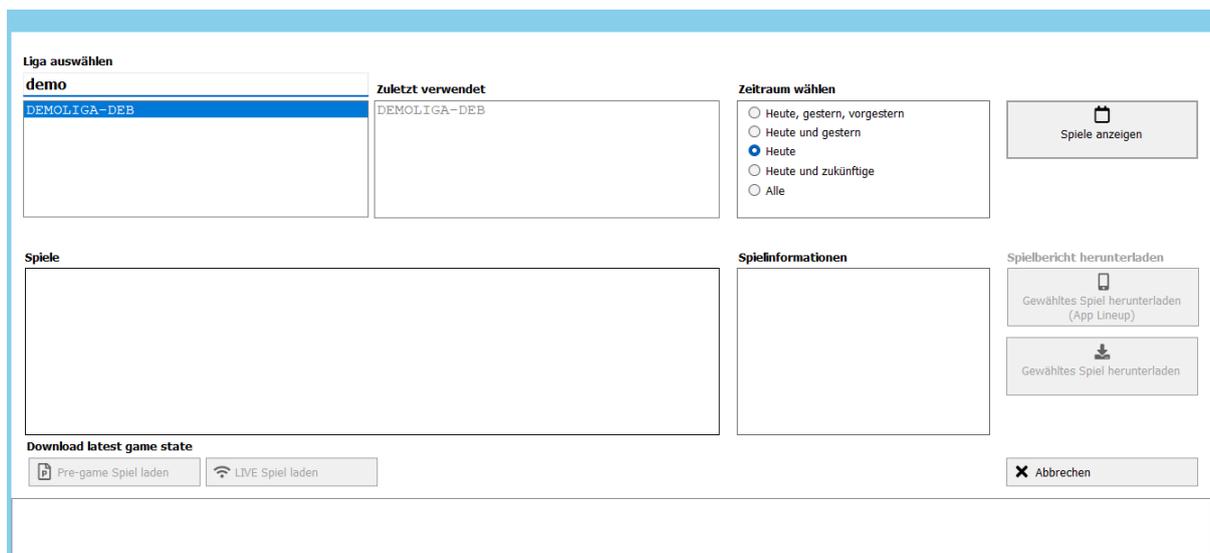
TEAM B: Fantasy Bees						
Nr.	Nachname ▲	Vorname	C/A	Pos	L	
9	AMTMANN	Winfried		F	1	
10	BALLFRAU	Heidrun		F	1	

Dieser Spieler muss nun noch per "Quick Lineup" in die Aufstellung übernommen werden.

Spiel in EGREP laden

Öffnen des Download Dialogfensters

Es gibt 3 Wege, wie Du den **GameReport Download** öffnen kannst.



1. Durch Drücken der Tastenkombination „STRG+D“
2. Durch Klicken auf „Spielbericht herunterladen“ in Easy Access
3. Durch den Menüpunkt „Online -> Spielbericht herunterladen“

Auswahl der Liga und Setzen der Filter zur Spielsuche



The screenshot shows a search filter interface with the following elements:

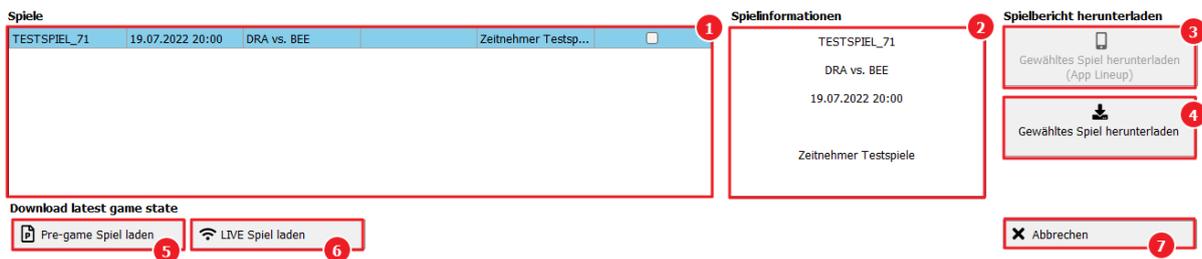
- 1**: Search field containing the text "demo".
- 2**: A dropdown menu showing "DEMOLIGA-DEB" selected.
- 3**: A field labeled "Zuletzt verwendet" (Last used) showing "DEMOLIGA-DEB".
- 4**: A radio button selection area labeled "Zeitraum wählen" (Choose time period) with options: "Heute, gestern, vorgestern", "Heute und gestern", "Heute" (selected), "Heute und zukünftige", and "Alle".
- 5**: A button labeled "Spiele anzeigen" (Show games).

1. Gib in das Suchfeld die Ligabezeichnung ein, für die Du einen Spielbericht erstellen möchtest
2. Wähle die Liga aus (Im Beispiel: Gefiltert nach „Demo“ zur Auswahl der Liga „DEMOLIGA-DEB“)
3. Verwendest Du EGREP öfter, so werden Dir hier deine zuletzt ausgewählten Ligen angezeigt, um schneller darauf zugreifen zu können
4. Wähle aus, wann das Spiel stattfindet, um die Anzahl der Spiele zu minimieren
5. Drücke auf „Spiele anzeigen“ um die die Spielauswahl anzuzeigen
6. Sollte die Liga mit einem Passwort versehen sein, so musst Du dieses in den aufgehenden Dialog eintragen



The screenshot shows a dialog box titled "Bitte das Liga Passwort eingeben" (Please enter the league password). It contains two input fields for password entry, a "Cancel" button with an 'X' icon, and an "Ok" button with a checkmark icon.

Laden des gewünschten Spiels in EGREP



The screenshot shows a game selection interface with the following elements:

- 1**: A table of games with columns for game ID, date, match, and player. The first row is "TESTSPIEL_71", "19.07.2022 20:00", "DRA vs. BEE", and "Zeitnehmer Testsp...".
- 2**: A panel titled "Spielinformationen" (Game information) showing details for "TESTSPIEL_71", "DRA vs. BEE", "19.07.2022 20:00", and "Zeitnehmer Testspiele".
- 3**: A button labeled "Spielbericht herunterladen" (Download game report) with a mobile phone icon and subtext "Gewähltes Spiel herunterladen (App Lineup)".
- 4**: A button labeled "Gewähltes Spiel herunterladen" (Download selected game) with a download icon.
- 5**: A button labeled "Pre-game Spiel laden" (Load pre-game game) with a download icon.
- 6**: A button labeled "LIVE Spiel laden" (Load live game) with a Wi-Fi icon.
- 7**: A button labeled "Abbrechen" (Cancel) with an 'X' icon.

1. Wähle das Spiel aus, welches in EGREP geladen werden soll (nur ersichtlich, wenn das Spiel zur Eingabe freigegeben ist).
2. In diesem Feld werden Dir Detailinformationen zu dem Spiel angezeigt, wie Spieldatum, Uhrzeit oder Division. Dies dient zur besseren Übersicht, welches Spiel Du gerade markiert hast.

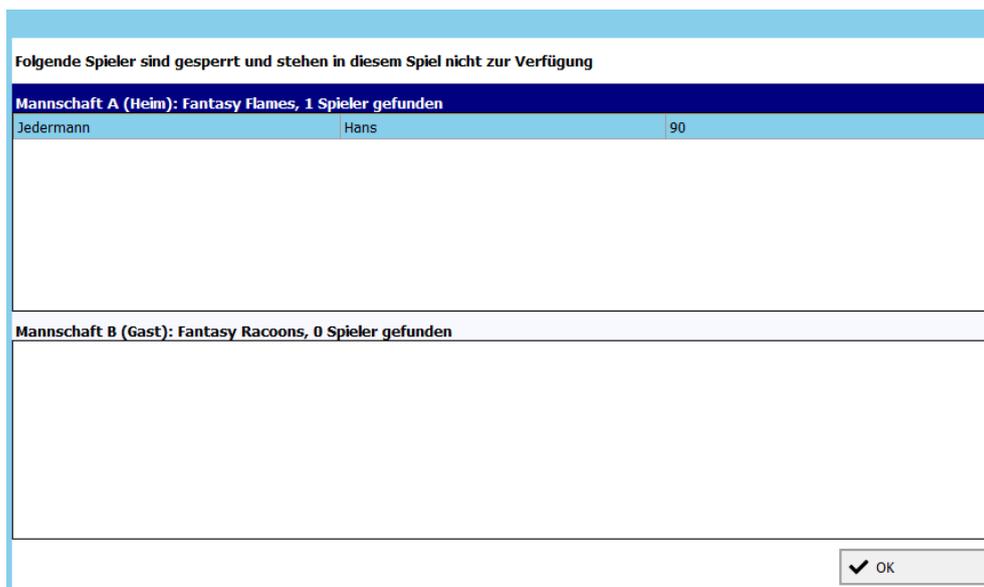
3. Sofern Deine Liga mit unserer App "Digitaler Spielerpass" arbeitet, kannst Du (und solltest) die Aufstellungen der Mannschaften bereits fertig aus der App laden.
4. Ob eine Aufstellung aus der App vorhanden ist, erkennst Du in der Zeile der Spielauswahl, wenn am Ende ein Haken gesetzt wurde.
5. Klicke zum kompletten Neuausfüllen des Spielberichtsogens mit manueller Erstellung der Lineups auf „Gewähltes Spiel herunterladen“.
6. Sofern bereits vorab Pre-Game Spieldaten ausgefüllt und hochgeladen wurden, kannst Du das Spiel mit den bereits vorausgefüllten Line-Ups/Spieldaten laden.
7. Ist Dir, beispielsweise während der Online-Spielberichtseingabe, EGREP abgestürzt oder EGREP muss aus irgendeinem Grund beendet und neu gestartet werden, so kannst Du das Live Spiel neu laden.

Die zuletzt abgespeicherte Version, inkl. bereits erstellten Lineups etc., kann so von Dir wieder geladen werden (auch praktisch, sollte sich der Drucker an einem anderen Ort befinden)

8. Hier kannst Du den Ladevorgang abbrechen und das Fenster schließen

Gesperrte Spieler

Sollten Spieler für das gewählte Spiel an diesem Tag eine Sperre vorliegen haben, so erhältst Du die Anzeige des folgenden Dialogs, in dem die gesperrten Spieler angezeigt werden.



Eingabe von Spieloffiziellen in EGREP

Es gibt 4 Wege, um zum Eingabefenster der Spiel - Offiziellen zu gelangen.

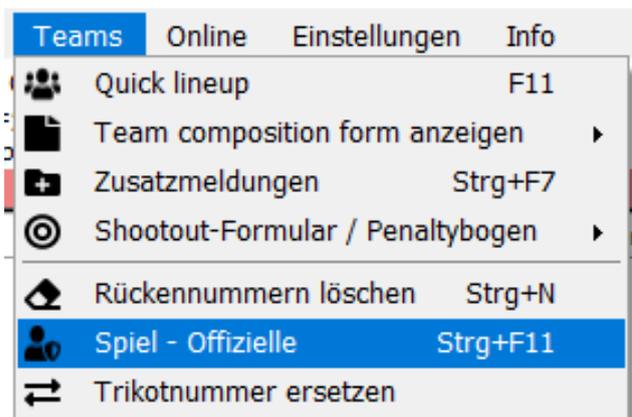
1. Durch Drücken der Tasten „STRG+F11“
2. Durch Klicken auf „Spiel - Offizielle“ in der Easy Access Oberfläche

 EGREP - electronic game report (c) hockeydata

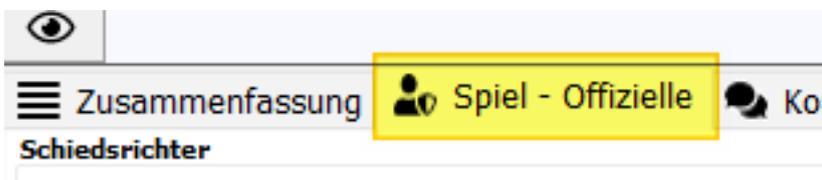
Vor dem Spiel



3. Durch den Menüpunkt „Teams -> Spiel – Offizielle“



4. Durch den Reiter „Spiel - Offizielle“ im unteren Programm Menü



Dort erfolgt die Eingabe der Spiel-Offiziellen zu Ihrem zuvor geladenen Spielbericht.

Geben Sie zuerst den Nachnamen, dann Komma (,) den Vornamen der jeweiligen Person gefolgt von der Lizenznummer in Klammern ein.

NACHNAME, Vorname (Passnummer)

Beim ersten Öffnen der Spiel-Offiziellen werden diese zur erleichterten Eingabe in einer vergrößerten Ansicht angezeigt. Nachdem der Schiedsrichter eingetragen wurde und die Eingabemaske geschlossen wird, erscheint die Eingabemaske ausschließlich im Reiter "Spiel-Offizielle" anstatt im Vollbild.

Schiedsrichter	Liniensrichter
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Schiedsrichter 1	Liniensrichter
<input type="text"/>	<input type="text"/>

 Zusammenfassung	 Spiel - Offizielle	
Schiedsrichter	<input type="text"/>	
Schiedsrichter 2	<input type="text"/>	

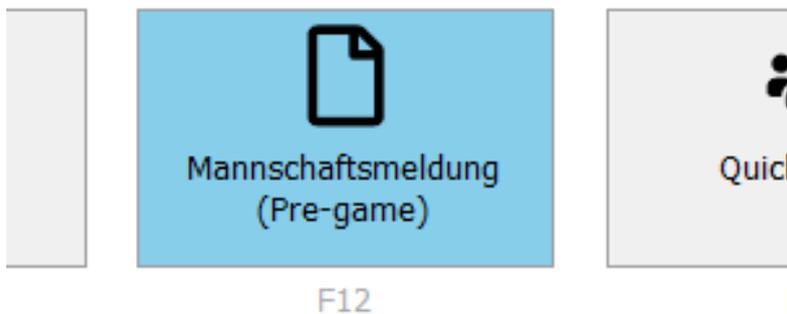
Werbegenehmigung

Ebenfalls unter "Spiel-Offizielle" einzugeben ist das Datum der Werbegenehmigung. Bitte tragen Sie für beide Teams das Datum der Werbegenehmigungen ein! (Sollte eine Eingabe nicht nötig sein, so wird dieses Feld in EGREP nicht angezeigt, oder ist bereits gefüllt)

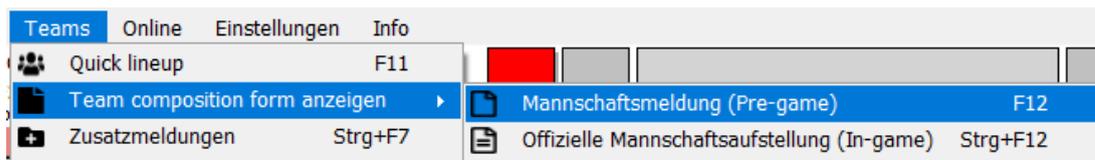
Mannschaftsmeldung ausdrucken

Es gibt 3 Wege, wie das Pre-Game Formular gedruckt werden kann.

1. Durch Drücken der Taste „F12“
2. Durch Klicken auf „**Mannschaftsmeldung (Pre-Game)**“ in der Easy Access Oberfläche



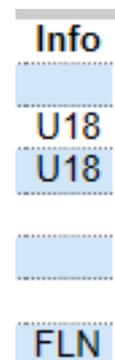
3. Durch den Menüpunkt „Teams -> Team composition form anzeigen -> **Mannschaftsmeldung (Pre-Game)**“



Die Pre-Game Formulare müssen ausgedruckt werden und von den jeweiligen Teammanagern / Trainern ausgefüllt und unterschrieben werden.

(Mit der Nutzung der App "DigitalPlayerPass" kann dieser Punkt entfallen - Ligavorgaben beachten!)

In der Spalte "INFO" der Mannschaftsmeldung sind wichtige Informationen wie "Förderlizenzspieler", U18-Spieler (wegen Ausrüstung) oder Transferkarten gekennzeichnet.



Spielaufstellung mit EGREP erstellen (Quick Lineup)

Die Mannschaftsaufstellungen beider Teams musst Du gemäß den ausgefüllten Pre-Game Formularen in EGREP eintragen. Hierzu musst Du das sogenannte Quick-Lineup verwenden. Folgend erfährst Du, wie Du das Quick Lineup öffnen kannst und wie Du dort deine Aufstellungen eingeben musst.

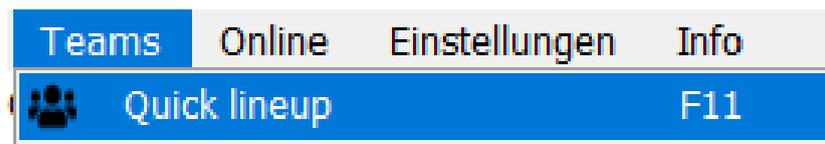
Öffnen des Aufstellungs-Assistenten (Quick-Lineup)

Es gibt 3 Wege, wie der „Aufstellungs-Assistent / Quick Lineup“ Dialog geöffnet werden kann.

1. Durch Drücken der Taste „**F11**“
2. Durch Klicken auf „**Quick Lineup**“ in der Easy Access Oberfläche



3. Durch den Menüpunkt „Teams -> **Quick Lineup**“



Aufstellungen erstellen (allgemein)

Nr.	Nachname	Vorname	Pos
10	MAIER	Sepp	G
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen	G
98	STOCKSCHLAG	Sebastian	G
65	MUSTERPUCK	Andreas	F
22	PUCKFRAU	Konstantin	F
91	SHECKKARTE	Simon	F
23	WARMDUSCHER	Marc	F
69	BANDENCHECK	Ulrich	F
29	FEHLSCHUSS	Sven	F
92	JUNGBRUNNEN	Klaus	F
2	SIEBENSCHLÄF...	Tatjana	F
44	MAIKÄFER	Julian	F
16	PUTZMUNTER	Julia	F
93	HEMDSÄRMEL	Alois	F
17	WILDFANG	Björn	F
96	KREIDEBLEICH	Janina	F
46	TORJUBEL	Carsten	F
88	MANN	Clemens	F
77	FRAU	Sybillie	F

Wenn Du das Quick Lineup geöffnet hast, ist als erstes das Heim-Team bereits geöffnet.

1. Um zur Eingabe für das Gast-Team zu kommen kannst Du auf den senkrecht geschriebenen Teamnamen am Rand des Eingabedialogs klicken

Bleiben wir aber vorerst bei der Eingabe des Heim-Teams...

2. Bei Punkt 2 siehst Du einen Rahmen und das Feld "GK" für den Start-Torhüter.

Dieses Feld ist im Moment ausgewählt.



3. Wenn Du nun auf der linken Seite in der Spielerauswahl den gewünschten Torhüter mit Doppelklick anklickst, so wird dieser in das markierte Feld eingesetzt und die Markierung springt auf das nächste Feld weiter und Du kannst den nächsten Spieler auswählen.

Nr.	Nachname	Vorname	Pos
10	MAIER	Sepp	G
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen	G
98	STOCKSCHLAG	Sebastian	G
65	MUSTERPUCK	Andreas	F
22	PUCKFRAU	Konstantin	F
91	SHECKKARTE	Simon	F
23	WARMDUSCHER	Marc	F

Nr.	Nachname	Vorname	Pos
10	MAIER	Sepp	GK
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen	G
98	STOCKSCHLAG	Sebastian	G
65	MUSTERPUCK	Andreas	F
22	PUCKFRAU	Konstantin	F
91	SHECKKARTE	Simon	F

Suchergebnis: **MAIER Sepp** Trikotnummer: **10**

Als Startspieler aufstellen Slot überspringen

10 Maier Sepp GK

- Alternativ zum Anklicken der Spieler in der Spielerliste, kann man die Spieler auch durch Namenseingabe oder Eingabe der Trikotnummer suchen.

Aufstellen eines Kapitäns oder Assistenten

Wir wollen als Beispiel jetzt "Bandencheck Ulrich" als Assistentenkapitän in der ersten Reihe als Linker Verteidiger setzen.

- Klicke in der Spielerliste den gewünschten Spieler an

Nr.	Nachname	Vorname	Pos
10	MAIER	Sepp	GK
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen	G
98	STOCKSCHLAG	Sebastian	GK
65	MUSTERPUCK	Andreas	LF
22	PUCKFRAU	Konstantin	C
91	SHECKKARTE	Simon	RF
23	WARMDUSCHER	Marc	LD
69	BANDENCHECK	Ulrich	F
29	FEHLSCHUSS	Sven	F
92	JUNGBRUNNEN	Klaus	F
2	SIEBENSCHLÄF...	Tatjana	F
44	MAIKÄFER	Julian	F

Suchergebnis: **BANDENCHECK Ulrich** Trikotnummer: **69**

10 Maier Sepp GK

65 Musterpuck Andreas LF **22** Puckfrau Konstantin C

23 Warmduscher Marc LD

- Drücke 2x die Taste "F1" bis "A" angezeigt wird

Spieler suchen: **F1** **C/A**

Suchergebnis: **BANDENCHECK Ulrich** Trikotnummer: **69**

1 x "F1" → **F1** **C** C/A

1 x "F1" → **F1** **A** C/A

- Drücke die Taste "Enter" oder mache einen Doppelklick in das gewünschte Zielfeld

Fantasy Flames (HEIM)			
Nr.	Nachname	Vorname	Pos
10	MAIER	Sepp	GK
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen	G
98	STOCKSCHLAG	Sebastian	GK
65	MUSTERPUCK	Andreas	LF
22	PUCKFRAU	Konstantin	C
91	SCHECKKARTE	Simon	RF
23	WARMDUSCHER	Marc	LD
69	BANDENCHECK	Ulrich	LD
29	FEHLSCHUSS	Sven	F
92	JUNGBRUNNEN	Klaus	F
2	SIEBENSCHLÄF...	Tatjana	F
44	MAIKÄFER	Julian	F

Spieler suchen C/A  

Suchergebnis **BANDENCHECK Ulrich** Trikotnummer

10 Maier Sepp GK

65 Musterpuck Andreas LF 22 Puck Kons

LD

"ENTER" Taste oder Doppelklick

65 Musterpuck Andreas LF 22 Puckfrau Konstantin

69 (A) Bandencheck Ulrich LD

Ändern einer Trikotnummer

Wir wollen als Beispiel jetzt "Fehlschuss Sven" die Nummer 95 zuordnen, statt seiner gemeldeten Nummer 29

- Klicke in der Spielerliste den gewünschten Spieler an

Fantasy Flames (HEIM)			
Nr.	Nachname	Vorname	Pos
10	MAIER	Sepp	GK
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen	G
98	STOCKSCHLAG	Sebastian	GK
65	MUSTERPUCK	Andreas	LF
22	PUCKFRAU	Konstantin	C
91	SCHECKKARTE	Simon	RF
23	WARMDUSCHER	Marc	LD
69	BANDENCHECK	Ulrich	LD
29	FEHLSCHUSS	Sven	F

Suchergebnis **FEHLSCHUSS Sven** Trikotnummer

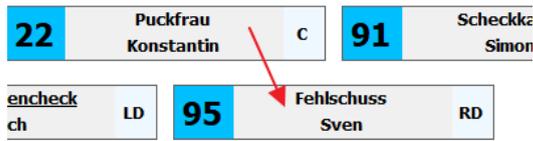
10 Maier Sepp GK

65 Musterpuck Andreas LF 22

- Gib nun im Feld "Trikotnummer" die Nummer ein, mit der der gewählte Spieler am Spiel teilnimmt

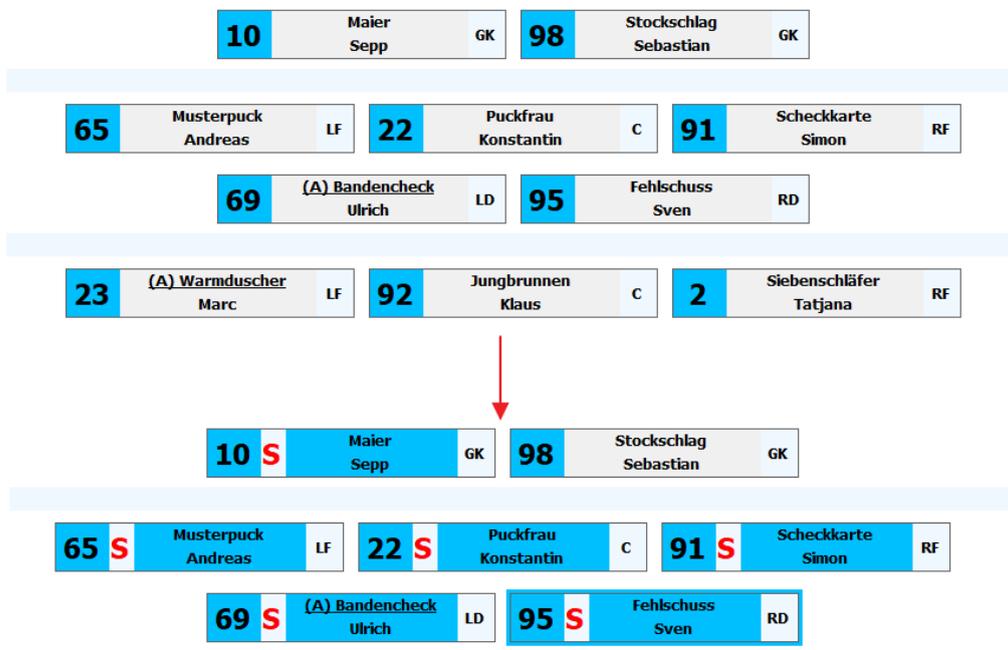


- Drücke die Taste "Enter" oder mache einen Doppelklick in das gewünschte Zielfeld



Startspieler (Starting Six) festlegen

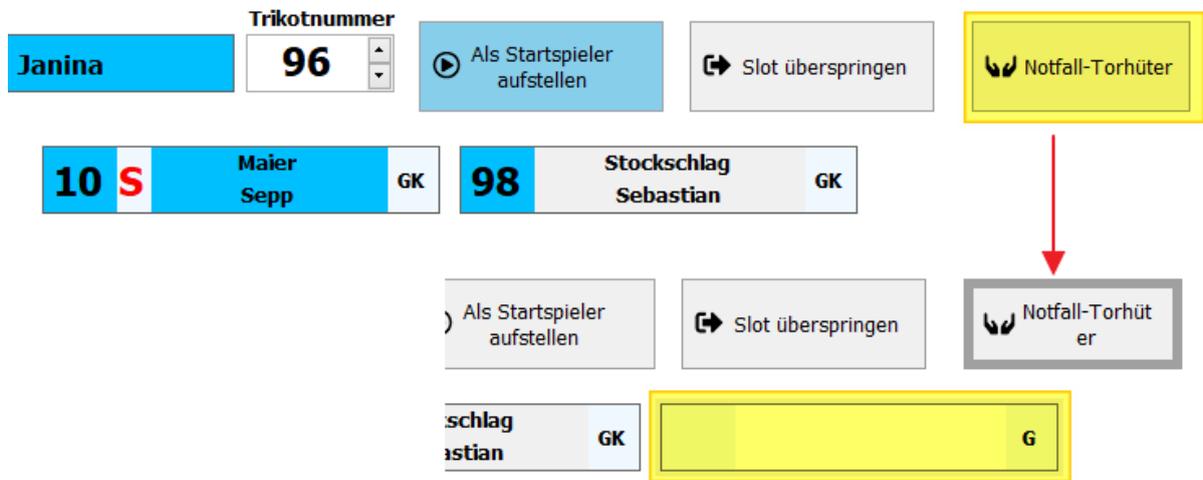
Nachdem Du deine Aufstellung eingetragen hast, solltest Du noch die Startspieler in der Aufstellung markieren. Drücke dazu die "SHIFT" Taste und klicke die Startspieler an. Du kannst dies auch schon direkt machen, wenn Du den jeweiligen Spieler in die Aufstellung übernimmst. Einfach beim Setzen des Spielers die "SHIFT" Taste gedrückt halten.



Hast Du versehentlich einen falschen Spieler als Startspieler markiert, so klicke diesen bei gedrückter "Shift"-Taste einfach erneut an.

Not-Torhüter

Durch einen Klick auf die Schaltfläche "Notfall-Torhüter" hast Du die Möglichkeit, einen dritten Torhüter aufzustellen.



Der sogenannte Notfall-Torhüter hat im Gegensatz zu den beiden anderen Torhütern eine Sonderbehandlung. Wird der Notfall-Torhüter im Spiel nicht durch einen Torhüterwechsel eingewechselt, so wird dieser beim Abschluss des Spiels automatisch aus dem Line-Up wieder entfernt und in der Statistik nicht mehr aufgeführt. Dieser hat im Falle eines Nicht-Einsatzes auch nicht am Spiel teilgenommen.

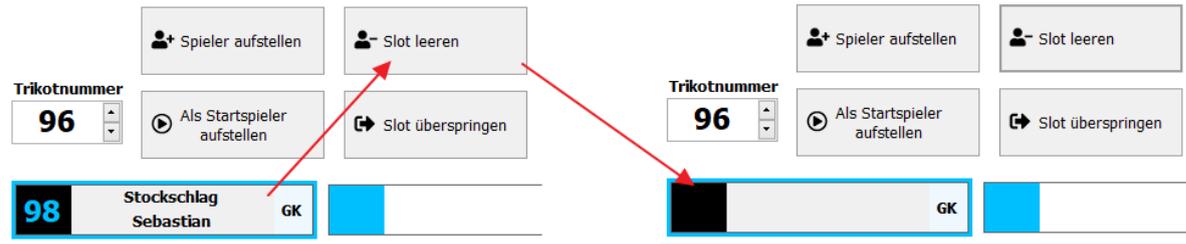
Änderung von Falscheingaben oder leeren eines Slots

1. Änderung von Falscheingaben

Hast Du versehentlich vergessen, die Trikotnummer zu ändern, oder eine/n Spieler/in in einen falschen Slot gesetzt, so kannst Du einfach das Feld anklicken und dann wie weiter oben beschrieben, den Spieler links anklicken, die Änderungen machen und in das richtige Feld, oder mit den Änderungen in das Feld setzen.

2. Slot leeren

Wenn Du ein Feld in der Aufstellung versehentlich mit einem Spieler besetzt hast, obwohl diese Position eigentlich nicht vergeben wurde, dann kannst Du das Feld einfach anklicken und über den Button "Slot leeren" wieder



Jeder Spieler kann nur einmal in das Lineup gesetzt werden. Wählst Du also einen Spieler ein zweites Mal aus und setzt ihn in ein anderes Feld, so wird das erste Feld, in dem der Spieler bereits war, automatisch geleert.

Nicht aufgestellte Spieler aus dem Line-Up entfernen

Hast Du die Aufstellung eines Teams vervollständigt, so musst Du noch den Haken setzen, dass die nicht aufgestellten Spieler von der Aufstellung entfernt werden.

Achte darauf, dass der Haken erst dann gesetzt wird, wenn Du auch die Aufstellung fertig hast, da sonst alle Trikotnummern der Spieler entfernt werden, um diese aus dem Line-Up zu streichen.



Einfaches Lineup ohne Reihenaufstellung (ohne Quick Lineup) erstellen

Spieler aus der Aufstellung entfernen

Um eine Mannschaft manuell aufzustellen, entferne einfach die Trikotnummern in der ersten Spalte, um die Spieler aus der Aufstellung zu entfernen.

TEAM A: Fantasy Flames						
Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L	
10	MAIER	Sepp		G	1	
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen		G	1	
98	STOCKSCHLAG	Sebastian		G	1	
65	MUSTERPUCK	Andreas		F	1	
22	PUCKFRAU	Konstantin		F	1	
91	SHECKKARTE	Simon		F	1	
23	WARMDUSCHER	Marc		F	1	
69	BANDENCHECK	Ulrich		F	1	
29	FEHLSCHUSS	Sven		F	1	
92	JUNGBRUNNEN	Klaus		F	1	
2	SIEBENSCHLÄFER	Tatjana		F	1	

TEAM A: Fantasy Flames						
Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L	
10	MAIER	Sepp		G	1	
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen		G	1	
	STOCKSCHLAG	Sebastian		G	1	
65	MUSTERPUCK	Andreas		F	1	
	PUCKFRAU	Konstantin		F	1	
91	SHECKKARTE	Simon		F	1	
	WARMDUSCHER	Marc		F	1	
69	BANDENCHECK	Ulrich		F	1	
	FEHLSCHUSS	Sven		F	1	
	JUNGBRUNNEN	Klaus		F	1	
2	SIEBENSCHLÄFER	Tatjana		F	1	

Trikotnummer ändern

Läuft ein Spieler mit einer anderen Trikotnummer auf, als mit der beim Verband gemeldeten Nummer, so trage die für den Spieltag aktuelle Nummer in die erste Spalte (Nr.) vor den Namen ein und seine gemeldete Nummer in die Spalte (Nr.2) am Ende. (Spalte Nr. 2 sollte sich automatisch füllen)

TEAM B: Fantasy Racoons						
Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L	Nr. 2
27	PFIDCHIPFEIL	Marie		F	1	
98	PFIDCHIPFEIL	Marie		F	1	27

Kapitän / Assistenzkapitän

Um das Lineup zu vervollständigen, musst Du in EGREP in der Spalte „C/A“, den Kapitän, bzw. Assistenzkapitän angeben. Trage hierzu einfach bei dem jeweiligen Spieler in der Spalte C/A „C“ für Kapitän oder „A“ für Assistenzkapitän ein.

TEAM A: Fantasy Flames					TEAM A: Fantasy Flames				
Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos
69	BANDENCHECK	Ulrich		RF	69	BANDENCHECK	Ulrich		RF
77	FRAU	Sybill		C	77	FRAU	Sybill		C
93	HEMDSÄRMEL	Alois		LD	93	HEMDSÄRMEL	Alois	C	LD
96	KREIDEBLEICH	Janina		LD	96	KREIDEBLEICH	Janina		LD
10	MAIER	Sepp		GK	10	MAIER	Sepp		GK
44	MAIKÄFER	Julian		RD	44	MAIKÄFER	Julian		RD
88	MANN	Clemens		LF	88	MANN	Clemens		LF
65	MUSTERPUCK	Andreas		LF	65	MUSTERPUCK	Andreas	A	LF

Aufstellen der Torhüter



!!! WICHTIG !!!

Nachdem die Torhüter manuell aufgestellt wurden, müssen die Reihenangaben der Torhüter korrigiert werden! **Es darf nur jeweils ein Torhüter pro Reihe vorhanden sein!**

TEAM A: Fantasy Flames

Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L
10	MAIER	Sepp		G	1
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen		G	1

L
1
1



Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L
10	MAIER	Sepp		G	1
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen		G	2

L
1
2



Als nächstes müssen die beiden Starttorhüter (Reihe 1 Goalies sind zugleich Starttorhüter!) noch im Torhüterwechsel bei "0000" eingetragen werden.

TEAM A: Fantasy Flames

Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L	Nr. 2	SoG	FO+	Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	Zeit	N
10	MAIER	Sepp		G	1		0	0																		
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen		G	2		0	0																		

TEAM B: Fantasy Racoons

Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L	Nr. 2	SoG	FO+	Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	Zeit	N
1	MÜLLER	Toni		G	1		0	0																		
32	SCHNULZE	Theo		G	2		0	0																		

Zusammenfassung
 Spiel - Offizielle
 Kommentare
 Penaltyschießen/Stats
 Announcer
 Team-Farben
 Error Check

Spielzusammenfassung						Torhüter - Paraden						Torhüter - Statistiken						Torhüter - Wechsel		
Period	G A:B	SOG A:B	PIM A:B	PPGF A:B	SHGF A:B	GKA1	GKA2	EGA	GKB1	GKB2	EGB	GKA	MIP	GA	GKB	MIP	GA	Time	GKA	GKB
1	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0													0000	10	1

Kurzfristige Änderung des Starttorhüters

Sollte der Starttorhüter noch kurz vor dem Spiel getauscht werden, so wird dies durch einen Torhüterwechsel nochmals bei "0000" eingetragen. Es darf nicht einfach der Starttorhüter auf den Reihe 2 Torhüter geändert werden!

TEAM B: Fantasy Racoons

Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L	Nr. 2	SoG	FO+
1	MÜLLER	Toni		G	1		0	0
32	SCHNULZE	Theo		G	2		0	0
43	SCHULZ-MÜLLER	Franz		F	1		0	0
45	MONDMAIER	Klaus		F	1		0	0
91	TOPFSCHÜTZ	Susanne		F	1		0	0
98	PFIDCHIPFEIL	Marie		F	1	27	0	0
28	ARTTMANN	Wolfgang		F	1		0	0
9	HAUSMANN	Winfried		F	1		0	0
10	BALLFRAU	Lisa		F	1		0	0
11	LANGHANS	Fritz		F	1		0	0
42	LANGFRANZ	Roland		F	1		0	0
13	WILDFANG	Björn		F	1		0	0

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	Zeit	M

Hinzufügen Löschen

Zusammenfassung Spiel - Offizielle Kommentare Penaltyschießen/Stats Announcer Team-Farben Error Check

Spielzusammenfassung						Torhüter - Paraden						Torhüter - Statistiken						Torhüter - Wechsel		
Period	G A:B	SOG A:B	PIM A:B	PPGF A:B	SHGF A:B	GKA1	GKA2	EGA	GKB1	GKB2	EG8	GKA	MIP	GA	GKB	MIP	GA	Time	GKA	GKB
1	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0							10	6000	0	1	0000	0	0000	10	1
2	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0									32	6000	0	0000	0000	32	

Sortierung und Anzeige der Teams/Spieler in EGREP

Sortierung

Um das Lineup übersichtlicher zu gestalten, kannst Du durch einen Klick auf die Spaltenbezeichnung die Spieler so sortieren, wie für Dich die Übersicht am einfachsten ist.

Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L
2	SIEBENSCHLÄFER	Tatjana	A	LD	1
10	MAIER	Sepp		GK	1
16	PUTZMUNTER	Julia		LF	2
17	WILDFANG	Björn		RF	2

Nr.	Nachname ▲	Vorname	C/A	Pos
69	BANDENCHECK	Ulrich		RF
	FEHLSCHUSS	Sven		F
77	FRAU	Sybille	A	C
93	HEMDSÄRMEL	Alois		C
	JUNGBRUNNEN	Klaus		F
96	KREIDEBLEICH	Janina		LD

Nicht teilnehmende Spieler/innen ausblenden

Des Weiteren kannst Du über das "Auge Icon" in der Fußleiste des Teams die nicht teilnehmenden Spieler in der Übersicht aus- bzw. einblenden.

TEAM A: Fantasy Flames		
Nr.	Nachname ▲	Vorname
69	BANDENCHECK	Ulrich
	FEHLSCHUSS	Sven
77	FRAU	Sybille
93	HEMDSÄRMEL	Alois
	JUNGBRUNNEN	Klaus
96	KREIDEBLEICH	Janina
10	MAIER	Sepp
44	MAIKÄFER	Julian
88	MANN	Clemens
65	MUSTERPUCK	Andreas
	PUCKFRAU	Konstantin
16	PUTZMUNTER	Julia



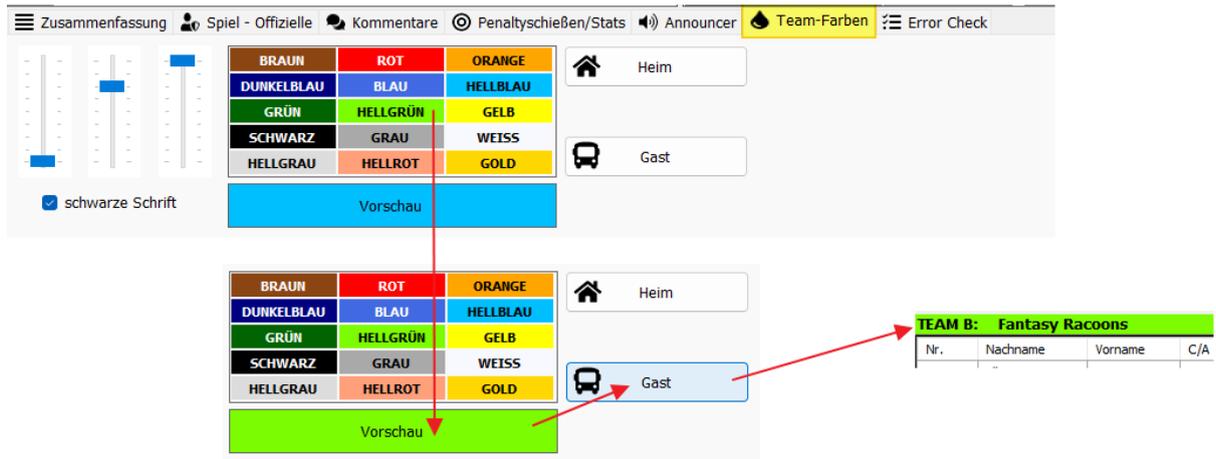
TEAM A: Fantasy Flames		
Nr.	Nachname ▲	Vorname
69	BANDENCHECK	Ulrich
77	FRAU	Sybille
93	HEMDSÄRMEL	Alois
96	KREIDEBLEICH	Janina
10	MAIER	Sepp
44	MAIKÄFER	Julian
88	MANN	Clemens
65	MUSTERPUCK	Andreas
16	PUTZMUNTER	Julia
91	SCHECKKARTE	Simon
81	SCHLAGSCHUSS	Eugen
2	SIEBENSCHLÄFER	Tatiana



Teamfarben

Zur besseren Unterscheidung beider Teams, kannst Du die jeweilige Teamfarbe nach deinen Wünschen anpassen. (Im unteren Menü „Team Farben“ auswählen)

Bsp. Teamfarbe nach der Trikotfarbe des jeweiligen Teams



The screenshot shows the 'Team-Farben' interface with a color selection grid and a preview area. The grid contains the following colors:

BRAUN	ROT	ORANGE
DUNKELBLAU	BLAU	HELLBLAU
GRÜN	HELLGRÜN	GELB
SCHWARZ	GRAU	WEISS
HELLGRAU	HELLROT	GOLD

The preview area shows a blue bar labeled 'Vorschau'. A red arrow points from the 'HELLGRÜN' color in the grid to the 'Vorschau' area, which is highlighted in green. Another red arrow points from the 'HELLGRÜN' color to a table header 'TEAM B: Fantasy Racoons'.

TEAM B: Fantasy Racoons			
Nr.	Nachname	Vorname	C/A

Online Zwischenspeicherung vor dem Spiel ohne Datenveröffentlichung per API (Pre-Game Speicherung)

Hast Du beispielsweise erst die Aufstellungen von einer Mannschaft eingegeben und möchtest sicherheitshalber online zwischenspeichern, ohne das Line-Up der einen Mannschaft zu veröffentlichen, so kannst Du dies durch die sogenannte Pre-Game Speicherung erledigen.

!! WICHTIG !!

Werden die Einstellungen als Pre-Game hochgeladen, so wird die Anzeige im „Live-Ticker“ noch nicht aktualisiert! Diese Funktion dient nur zur Vorarbeit im Stadion! Pre-Game ist nicht dazu gedacht, 2 Tage vorher Kader zu bearbeiten, sondern im Stadion vor dem Spiel! Aufstellungen sind grundsätzlich am Spieltag vorzunehmen, nicht mehrere Tage im Voraus!

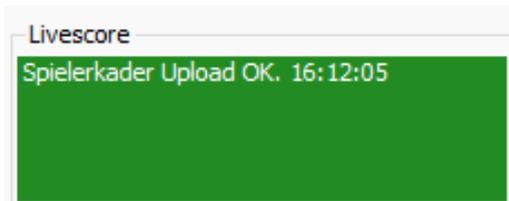
Du kannst eine Pre-Game Speicherung entweder durch drücken der Tasten "STRG+Umschalttaste+F4" oder über den Menüpunkt EGREP ->

Schnellspeicherung

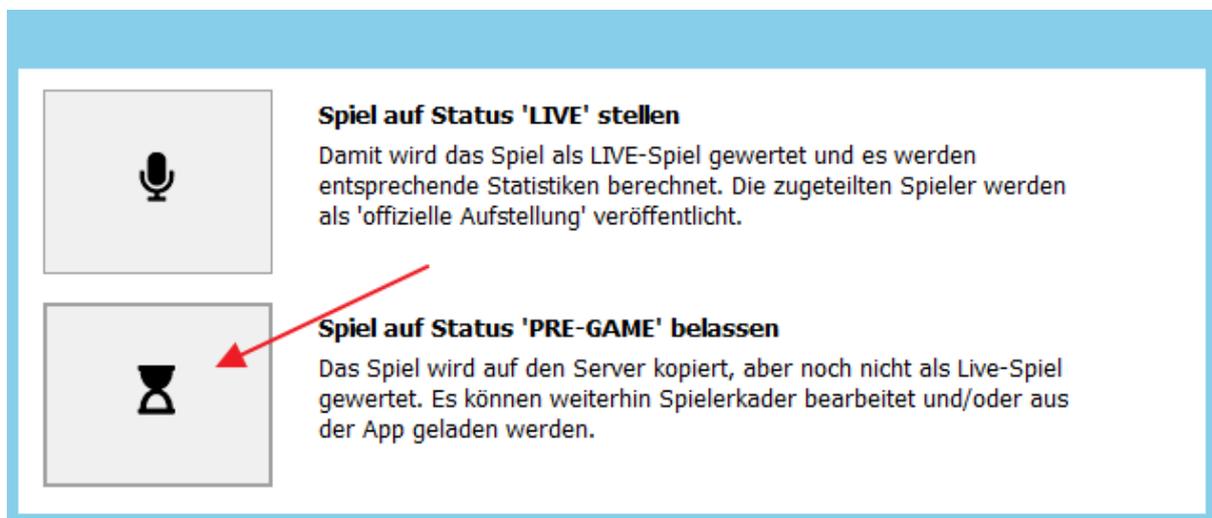
EGREP	Teams	Online	Einstellungen	Info
	Daten neu berechnen			F1
	Fehlerprüfung			F2
	Tore und Strafen neu sortieren			F8
	Druckansicht			F3
	Leere Druckansicht anzeigen			Strg+F3
	Spielbericht laden			F5
	Schnellspeicherung / Livescore			F4
	Schnellspeicherung / Pre-Game			Strg+Umschalttaste+F4
	Spielbericht speichern			Strg+F4
	Spielbericht leeren			F6
	Easy Access Form			F10
	Beenden			

Nach dem Pre-Game Speichern ist der Spielberichtsbogen in LOS bereitgestellt, aber noch nicht über die API öffentlich einsehbar.

Den Upload-Status kannst Du im unteren Bereich in dem Reiter „Zusammenfassung“ oder oben links in EGREP sehen.



Solltest Du versehentlich das Spiel "Pre-Game" speichern wollen aber versehentlich F4 für LIVE-Speicherung drücken, erscheint eine Meldung, die Dich fragt, ob Du wirklich das Spiel LIVE stellen möchtest, oder nur Pre-Game speichern.



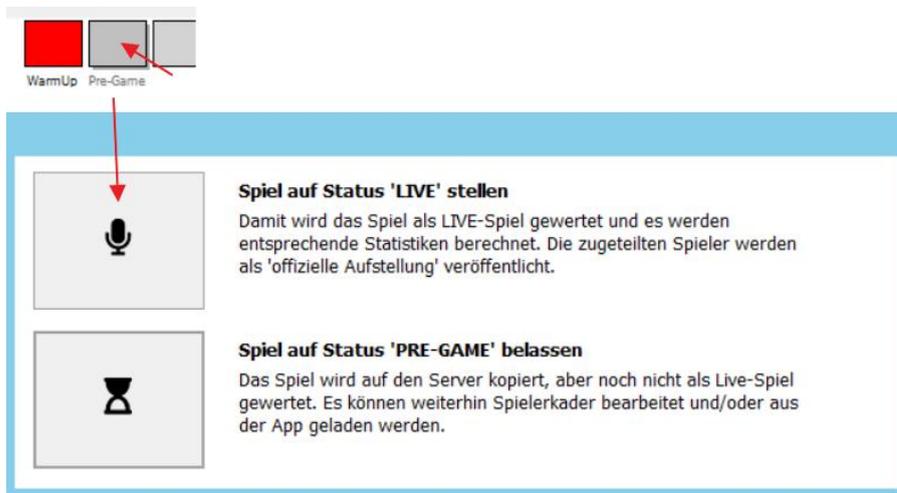
Klicke auf "Pre-Game" um das Spiel nicht vorzeitig Live zu stellen.

Spiel bei vollständig eingetragenen Lineup auf Warm-Up / Pre-Game Phase stellen und LIVE schalten

Du hast mehrere Möglichkeiten, das Spiel für die User im WEB und alle Nutzer der API-Schnittstelle freizuschalten.

1. Zeitleiste

Klicke in der Zeitleiste auf Pre-Game und stelle das Spiel mit "F4" um auf "LIVE"

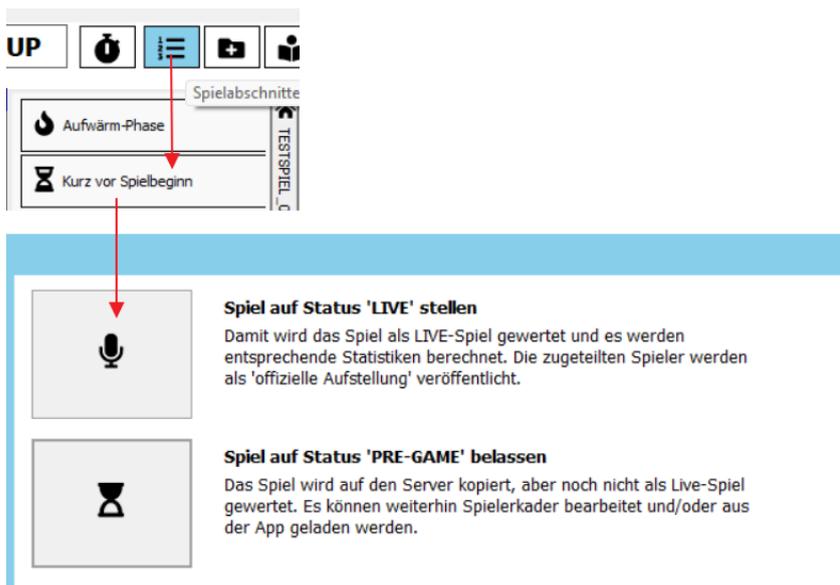


Spiel auf Status 'LIVE' stellen
Damit wird das Spiel als LIVE-Spiel gewertet und es werden entsprechende Statistiken berechnet. Die zugeteilten Spieler werden als 'offizielle Aufstellung' veröffentlicht.

Spiel auf Status 'PRE-GAME' belassen
Das Spiel wird auf den Server kopiert, aber noch nicht als Live-Spiel gewertet. Es können weiterhin Spielerkader bearbeitet und/oder aus der App geladen werden.

2. Spielphasen Menü

Klicke erst auf das Menü Icon für die Spielphasen und stelle dann das Spiel mit "F4" auf "LIVE"

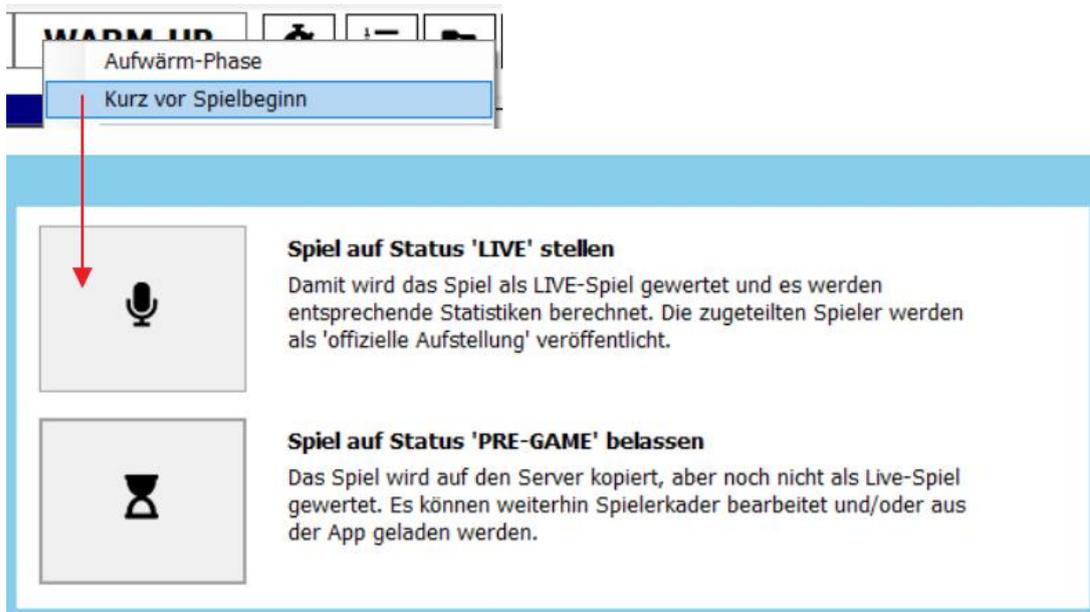


Spiel auf Status 'LIVE' stellen
Damit wird das Spiel als LIVE-Spiel gewertet und es werden entsprechende Statistiken berechnet. Die zugeteilten Spieler werden als 'offizielle Aufstellung' veröffentlicht.

Spiel auf Status 'PRE-GAME' belassen
Das Spiel wird auf den Server kopiert, aber noch nicht als Live-Spiel gewertet. Es können weiterhin Spielerkader bearbeitet und/oder aus der App geladen werden.

3. Live-Time Submenü

Klicke mit der rechten Maustaste in "Live-Time", wähle "Kurz vor Spielbeginn" und stelle dann das Spiel mit "F4" auf "LIVE"



Ab sofort befindet sich dein Spiel im "LIVE" Modus und alle Speicherungen mit F4 werden automatisch online dargestellt.

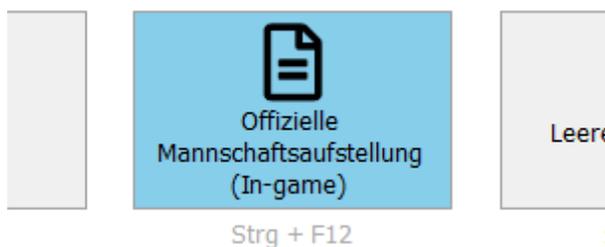
Während dem Spiel (IN-GAME)

In-Game Formulare drucken

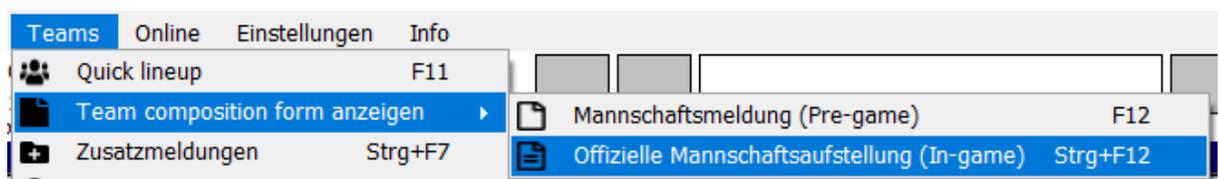
Offizielle Mannschaftsaufstellung

Es gibt 3 Wege, wie Du das offizielle Mannschaftsaufstellung zum Ausdrucken öffnen kannst.

1. Durch Drücken der Tasten „**STRG+F12**“
2. Durch Klicken auf „**Offizielle Mannschaftsaufstellung**“ in der Easy Access Oberfläche



3. Über den Menüpunkt „Teams -> Team composition form anzeigen -> Offizielle Mannschaftsaufstellung (In-Game)“



Nach dem Ausdruck des In-Game Formulars kannst Du auch direkt auch auf Spielbericht klicken und diesen ebenso drucken.

Das ausgedruckte In-Game Formular, sowie der leere Spielberichtsbogen können beispielsweise an Hallensprecher, Presse, o.a. übergeben werden.

Offizielle Mannschaftsaufstellung

Spielnummer TESTSPIEL_06	Bewerb DEB-DEMO	Heim Fantasy Flames	Gast Fantasy Racoons
Datum 19.09.2021	Zeit 20:00	Spielort	



Fantasy Flames					Fantasy Racoons						
14 Spieler (2 G, 4 D, 8 F)					15 Spieler (2 G, 4 D, 9 F)						
Pos.	Nr.	Name	Lizenz	Geburtsdatum	Start	Pos.	Nr.	Name	Lizenz	Geburtsdatum	Start
GK	10	MAIER, Sepp	51	07.08.1980	X	GK	1	MÜLLER, Toni	1001	01.02.1971	X
GK	81	SCHLAGSCHUSS, Eugen	53	09.09.1978		GK	32	SCHNULZE, Theo	1032	04.04.1970	
LD	2	SIEBENSCHLÄFER, Tatjana (A)	73	01.09.1980	X	RD	9	HAUSMANN, Winfried	1009	02.08.1980	
RD	44	MAIKÄFER, Julian	75	02.10.1988	X	LD	13	VOLLHIRSCH, Rainer	1013	07.03.1977	X
RD	46	TORJUBEL, Carsten	84	09.09.1999		LD	28	ARTTMANN, Wolfgang	1028	06.08.1979	
LD	96	KREIDEBLEICH, Janina	82	02.12.1980		RD	49	WORTMANN, Nikolaus	1049	13.07.1985	X
LF	16	PUTZMUNTER, Julia	77	02.12.1999		LF	7	MUSTERMANN, Dennis	1007	03.12.1970	
RF	17	WILDFANG, Björn	80	01.01.1980		LF	10	BALLFRAU, Lisa	1010	10.01.1987	
LF	65	MUSTERPUCK, Andreas (A)	57	03.03.1988	X	C	11	LANGHANS, Fritz	1011	09.07.1981	
RF	69	BANDENCHECK, Ulrich	65	07.06.1977	X	C	14	MUSTERFRAU, Herbert	1014	06.05.1980	
C	77	FRAU, Sybille	88	09.09.1988		RF	17	MUSTERSCHÜLER, Uwe (A)	1017	09.06.1986	
LF	88	MANN, Clemens	86	06.06.1966		RF	42	LANGFRANZ, Roland	1042	09.08.1977	
C	91	SCHECKKARTE, Simon	62	08.08.1988	X	LF	45	MONDMAIER, Klaus (C)	1045	07.07.1978	X
C	93	HEMDSÄRMEL, Alois (C)	79	03.11.1970		C	91	TOPFSCHÜTZ, Susanne	1091	06.02.1988	X
						RF	98	(27) PFIDCHIPFEIL, Marie (A)	1027	08.07.1978	X

Aufstellung / Line up

DEB-DEMO



Game Nr.: TESTSPIEL_06	Venue:	Date: 19.09.2021	Time: 20:00	Spectators: 0
------------------------	--------	------------------	-------------	---------------

Referee 1:	Linesman 1:
Referee 2:	Linesman 2:

Fantasy Flames

Pos	#	Name
GK 1	10	MAIER, Sepp *
GK 2	81	SCHLAGSCHUSS, Eugen

1.Linie / 1st Line

LD	2	SIEBENSCHLÄFER, Tatjana (A) *
RD	44	MAIKÄFER, Julian *
LF	65	MUSTERPUCK, Andreas (A) *
C	91	SCHECKKARTE, Simon *
RF	69	BANDENCHECK, Ulrich *

2.Linie / 2nd Line

LD	96	KREIDEBLEICH, Janina
RD	46	TORJUBEL, Carsten
LF	16	PUTZMUNTER, Julia

Fantasy Racoons

Pos	#	Name
GK 1	1	MÜLLER, Toni *
GK 2	32	SCHNULZE, Theo

1.Linie / 1st Line

LD	28	ARTTMANN, Wolfgang
RD	9	HAUSMANN, Winfried
LF	45	MONDMAIER, Klaus (C) *
C	91	TOPFSCHÜTZ, Susanne *
RF	98	PFIDCHIPFEIL, Marie (A) *

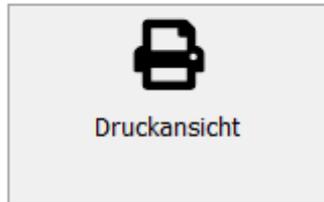
2.Linie / 2nd Line

LD	13	VOLLHIRSCH, Rainer *
RD	49	WORTMANN, Nikolaus *
LF	10	BALLFRAU, Lisa

Spielbericht

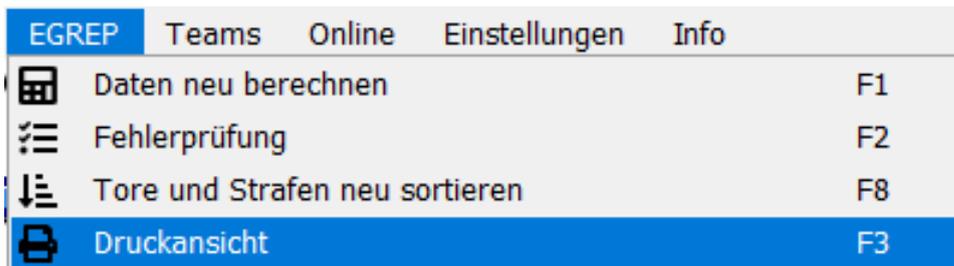
Um den Spielbericht für den Ausdruck direkt aufzurufen, gibt es 3 Wege

1. Durch Drücken der Taste „F3“
2. Durch Klicken auf „**Druckansicht**“ in der Easy Access Oberfläche



F3

3. Menüpunkt „**EGREP -> Druckansicht**“



Offizieller Spielbericht

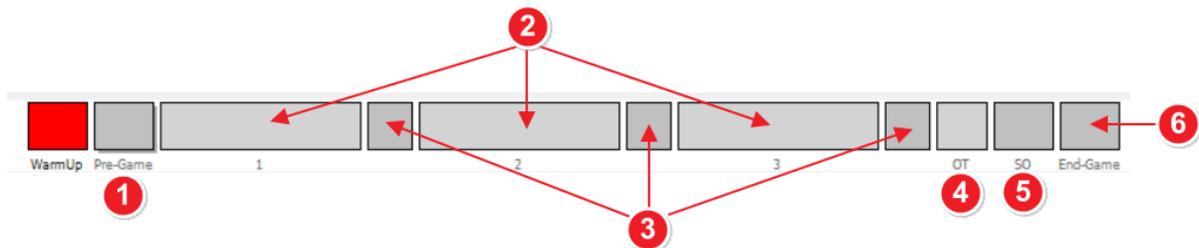


Veranst.	DEB-DEMO	Spielort	Datum	19.09.2021	Start	20:00	Zuschauer	0	Spielnummer	TESTSPIEL_06																		
Heim (A) Fantasy Flames			Tore												Strafen													
Nr.	Name	Pos.	R.	SaT	#	Zeit	T	A1	A2	SS	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6	Zeit	Nr.	Min.	Verstoß	Start	Ende
10	MAIER, Sepp	GK	1	0																								
81	SCHLAGSCHUSS, Eugen	GK	2	0																								
2	SIEBENSCHLÄFER, Tatjana (A)	LD	1	0																								
96	KREIDEBLEICH, Janina	LD	2	0																								
44	MAIKÄFER, Julian	RD	1	0																								
46	TORJUBEL, Carsten	RD	2	0																								
65	MUSTERPUCK, Andreas (A)	LF	1	0																								
16	PUTZMUNTER, Julia	LF	2	0																								
88	MANN, Clemens	LF	3	0																								
91	SCHECKKARTE, Simon	C	1	0																								
93	HEMDSÄRMEL, Alois (C)	C	2	0																								
77	FRAU, Sybille	C	3	0																								
69	BANDENCHECK, Ulrich	RF	1	0																								
17	WILDFANG, Björn	RF	2	0																								

Beginn eines Spielabschnitts

Es ist äußerst wichtig, dass Du zu Beginn eines Spielabschnitts in einem Spiel, diesen auch umgehend in EGREP startest.

Als Spielabschnitte gelten:



1. Pre-Game Phase (Vor dem Spiel)
2. Beginn einer Spielphase (Drittel)
3. Beginn einer Spielpause (Drittelpause)
4. Beginn der Verlängerung
5. Beginn Penaltyschießen
6. Spielende

Um eine Phase in EGREP zu beginnen, klicke in der Zeitleiste auf die jeweilige Phase und speichere mit F4 (Live).

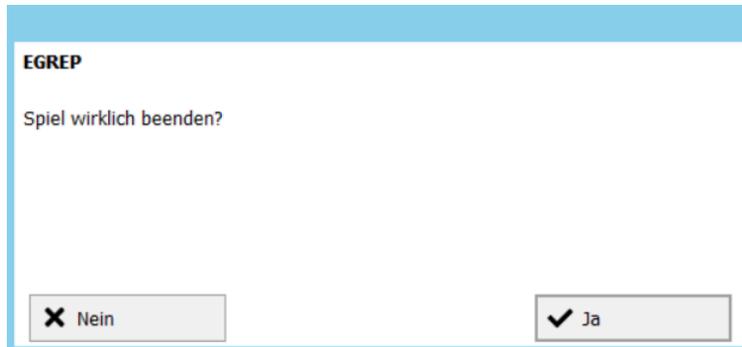


!! Wichtig !!

Beim Klick auf die Spielphasen wird die Uhrzeit im Tab "Kommentare" erfasst. Daher ist es wichtig, umgehend beim Beginn der Phase, diese zu starten.

Spielbeginn	<input type="text"/>	Spielende	<input type="text"/>
Start 1st	<input type="text"/>	End 1st	<input type="text"/>
Start 2nd	<input type="text"/>	End 2nd	<input type="text"/>
Start 3rd	<input type="text"/>	End 3rd	<input type="text"/>
Start OT	<input type="text"/>	End OT	<input type="text"/>
Start GWS	<input type="text"/>	End GWS	<input type="text"/>

Besonders wichtig ist es auch, sofern das Spiel ganz zum Schluss abgepfiffen wurde, auf End-Game zu klicken, zu bestätigen und mit F4 zu speichern, um das Spiel im Livescoring zu beenden.



Du kannst auch nach End-Game noch Korrekturen am Spielbericht vornehmen und diesen in Ruhe fertig machen und dann abschließen.

Spielabschnitte für automatisierte Livestreams Start/Ende

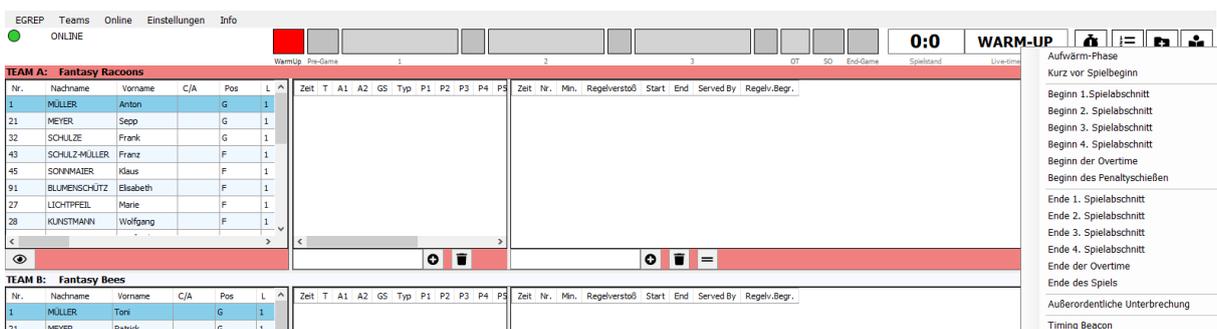
Für die Automatisierung der Streams (z.B.: „Automatische Puckverfolgung durch Kamera“ ein/aus) ist es zwingend notwendig, entsprechende „Start-“ bzw. „Ende-“ Events auszulösen.

EGREP bietet seit Version 24.1.1 folgende Möglichkeiten, um den Start bzw. das Ende eines Spielabschnitts zu markieren. Im Moment der Markierung wird automatisch im Hintergrund **in Echtzeit** ein Signal an den Server geschickt. Deswegen ist es notwendig, **dass Du (der Punkterichter) diese Ereignisse in entsprechender zeitlicher Nähe zum tatsächlichen Ereignis** auslöst.

Es ist dir überlassen, die für Deinen Arbeitsablauf jeweils geeignetste Variante zu wählen:

Variante 1: Rechtsklick auf „Livetime“ Feld

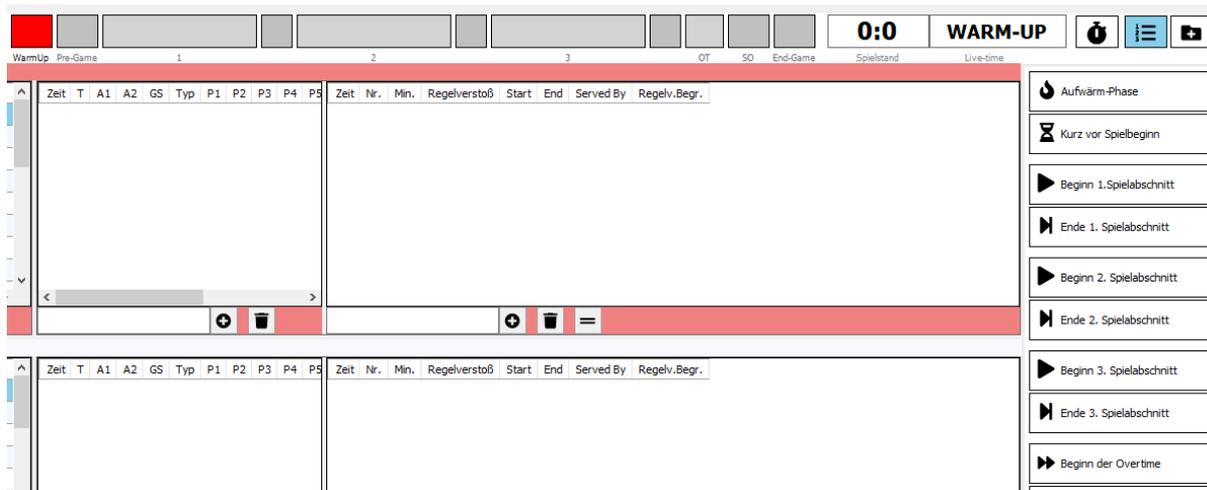
- Im Kontextmenü das entsprechende Ereignis auswählen



Nr.	Nachname	Vorname	C/A	Pos	L	Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	Zeit	Nr.	Min.	Regelverstoß	Start	End	Served By	Regel.Begr.
1	MÜLLER	Anton		G	1																			
21	MEYER	Sepp		G	1																			
32	SCHULZE	Frank		G	1																			
43	SCHULZ-MÜLLER	Fritz		F	1																			
45	SONNMAIER	Klaus		F	1																			
91	BLUMENSCHÜTZ	Elisabeth		F	1																			
27	LICHTPFEL	Mane		F	1																			
28	KUNSTMANN	Wolfgang		F	1																			

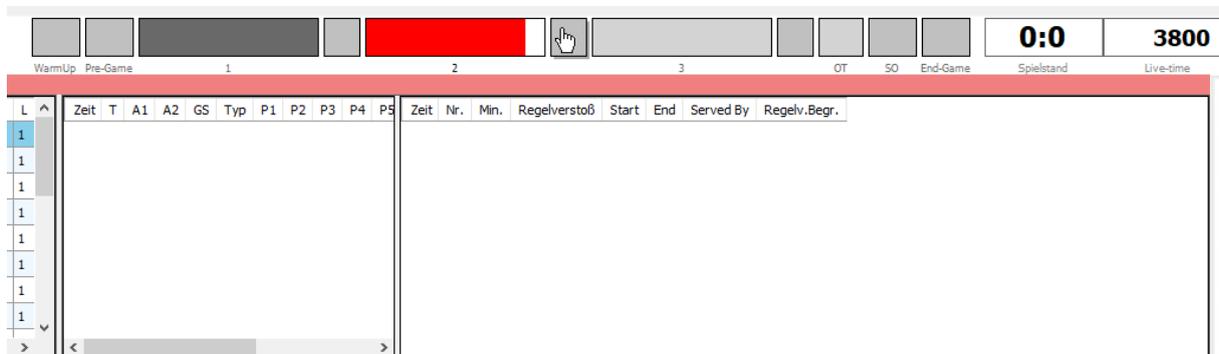
Variante 2: Verwendung der „Sidebar“-Buttons

- Die Sidebar direkt anwählen (Tableiste rechts) oder mittels dem „1/2/3“ Button (rechts oben) öffnen.
- Den entsprechenden Button (Beginn/Ende) drücken



Variante 3: Verwendung der Zeitleiste

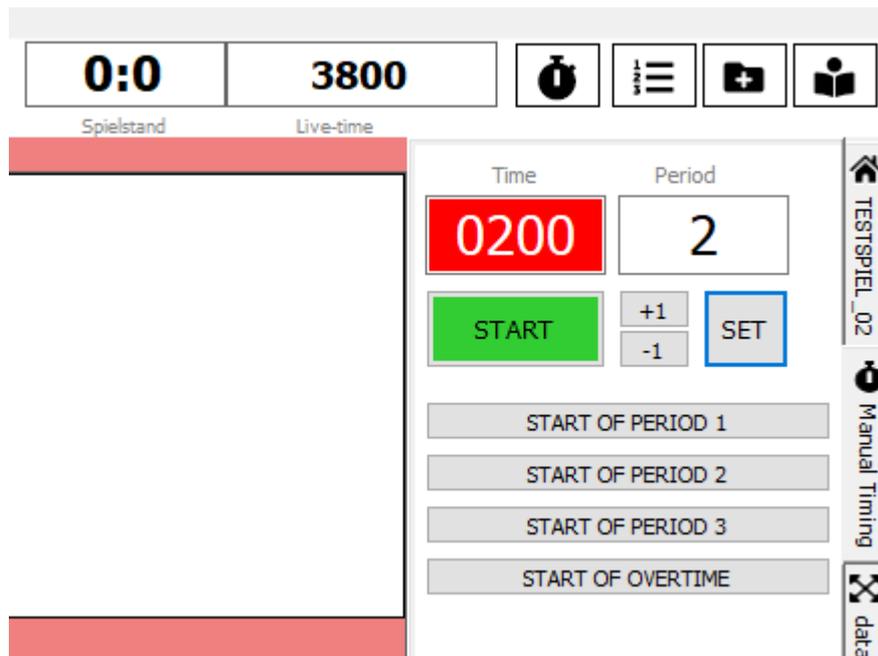
- Auf der Zeitleiste den im Spielverlauf nächstfolgenden „Block“ anklicken
- Im Screenshot wird damit beispielsweise das Event „END-2“ ausgelöst



Variante 4: Verwendung der manuellen Uhrsteuerung im EGREP

Im EGREP findest Du die optionale Möglichkeit, auch als Punkterichter, die Spieluhr sekundengenau zu steuern.

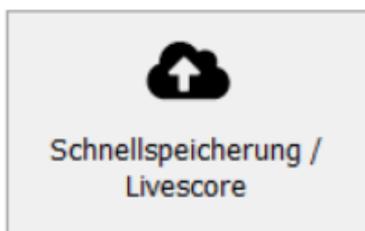
Ein Klick auf den Start-Button, bzw. das Ende eines Abschnittes (=Uhr geht auf 0000) löst ein entsprechendes „Event“ aus.



Schnellspeichern / Livescore

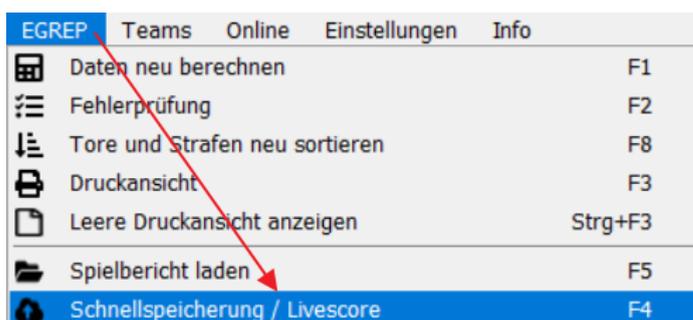
Du hast drei Möglichkeiten, ein Spiel LIVE zu speichern.

1. Drücke die Taste „F4“, um Live zu speichern
2. Durch klicken auf "Schnellspeicherung / Livescore" in der Easy Access Oberfläche



F4

3. Über den Menüpunkt "EGREP" und dann auf "Schnellspeicherung / Livescore" klicken



Bitte beachte, auch bei längeren Spielphasen ohne Unterbrechungen, die Live-time weiter zu stellen und regelmäßig zu speichern, da Zuschauer im Livescoring sonst keinerlei Aktualisierungen erhalten.

Hinweis vor der ersten LIVE Speicherung in egrep

Solltest Du das Spiel beim Speichern noch nicht bewusst "Live" gespeichert haben, wird Dir bei jeder Speicherung folgender Dialog angezeigt.



Sofern Du einmal bestätigt hast, dass Du das Spiel LIVE stellen möchtest, wird Dir dieser Dialog nicht mehr angezeigt.

Nachdem Deine Live-Speicherung erfolgreich war, bekommst Du links oben und auch im unteren Reiter "Zusammenfassung" folgenden Hinweis angezeigt.

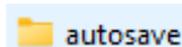


Wiederherstellen eines Spielberichts

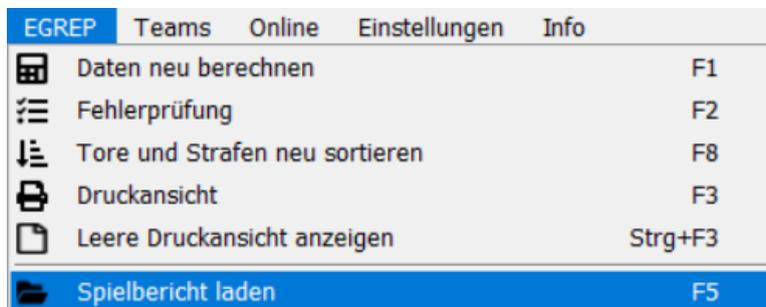
Sollte Dir EGREP aus irgendeinem Grund abstürzen oder beispielsweise dein Eingabegerät neu starten, so hast Du keine Deiner Eingaben verloren.

Zur Sicherung der Eingaben hast Du jederzeit die Möglichkeit, den letzten LIVE gespeicherten Stand des Spiels beim Aufruf von EGREP wiederherzustellen, oder durch Laden einer lokalen Sicherungsdatei das Spiel erneut zu öffnen.

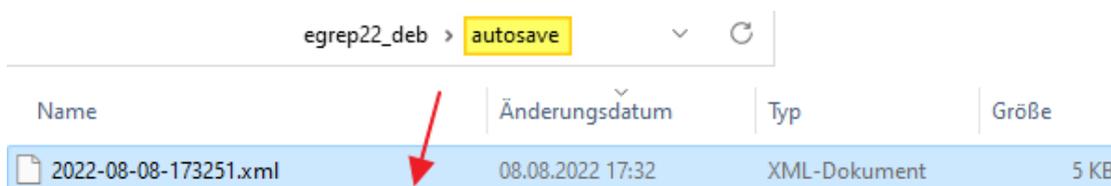
EGREP speichert automatisch 1x pro Minute den Spielbericht im Unterordner "autosave"



Um einen lokal gespeicherten Spielbericht zu öffnen, gehe im Menü auf "Spielbericht laden" oder drücke die Taste "F5"



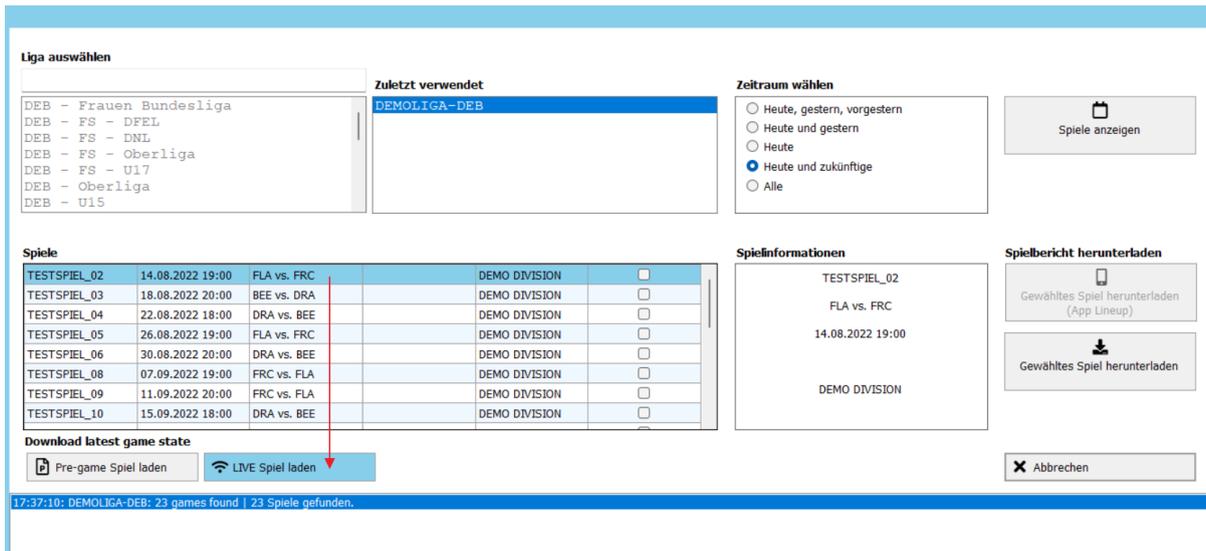
Dann wechselst Du in den Ordner "autosave" und öffnest einfach die neueste Datei



EGREP ist automatisch wieder mit deinem Spiel verbunden.

LIVE Spiel in EGREP laden

War dein letzter Stand der Eingabe bereits live gespeichert, so kannst Du auch einfach das Spiel wie gewohnt herunterladen und klickst einfach im Download Manager auf die Schaltfläche "Live-Spiel laden"

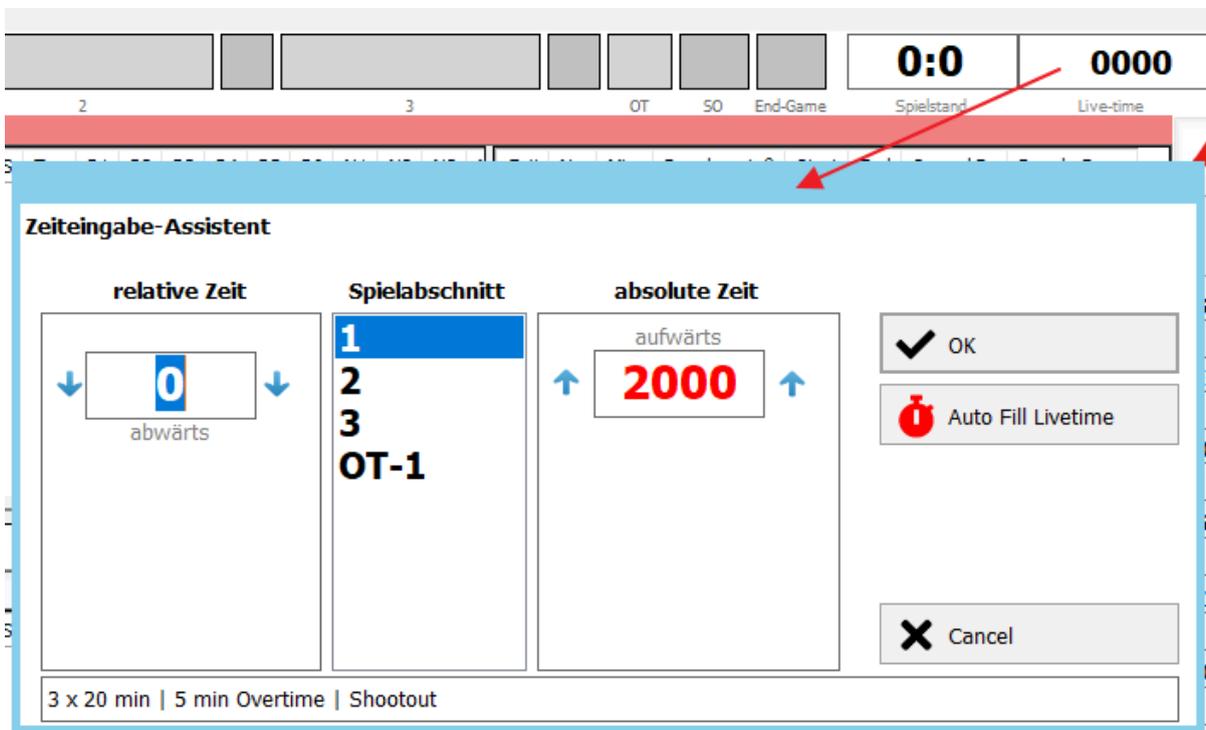


The screenshot shows the 'Liga auswählen' (Select League) screen. It features a list of leagues on the left, a 'Zuletzt verwendet' (Last used) section with 'DEMOLIGA-DEB' selected, and a 'Zeitraum wählen' (Select Time Period) section with radio buttons for 'Heute, gestern, vorgestern', 'Heute und gestern', 'Heute', 'Heute und zukünftige', and 'Alle'. Below these are buttons for 'Spiele anzeigen' (Show Games) and 'Spielbericht herunterladen' (Download Game Report). A table of games is displayed, with a red arrow pointing to the 'LIVE Spiel laden' (Load Live Game) button. The bottom status bar shows '17:37:10: DEMOLIGA-DEB: 23 games found | 23 Spiele gefunden.'

Nachdem Du das Spiel nun wieder in EGREP geladen hast, kannst Du ganz normal weiterarbeiten.

Der Zeiteingabe Assistent in EGREP

Um den Zeiteingabe-Assistenten zu öffnen, musst Du in das Feld „Live-time“, oder bei Tor, Strafe auf Hinzufügen klicken. Ebenso öffnet sich der Assistent bei Klick in das Feld für Time-Out.

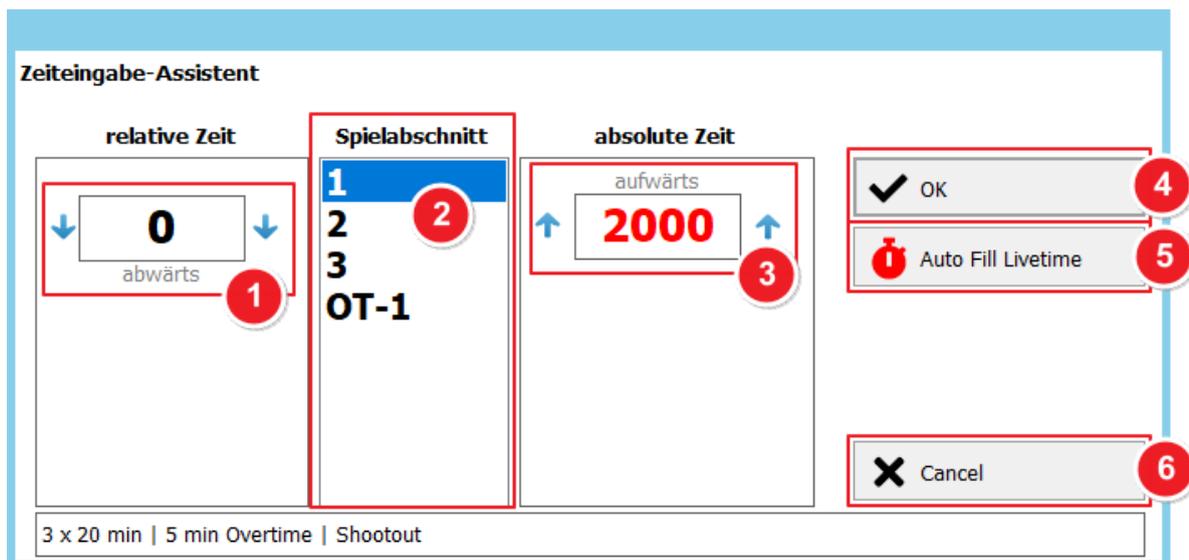


The screenshot shows the 'Zeiteingabe-Assistent' (Time Entry Assistant) dialog box. It has three main sections: 'relative Zeit' (relative time) with a numeric input field showing '0' and 'abwärts' (down) arrows; 'Spielabschnitt' (Game Period) with a list of options: '1', '2', '3', and 'OT-1'; and 'absolute Zeit' (absolute time) with a numeric input field showing '2000' and 'aufwärts' (up) arrows. On the right side, there are buttons for 'OK', 'Auto Fill Livetime', and 'Cancel'. At the bottom, the text '3 x 20 min | 5 min Overtime | Shootout' is displayed. A red arrow points from the 'Live-time' field in the background to the dialog box.

Neu seit EGREP 22 ist das sogenannte Schnelleingabe Feld unterhalb der Tore und Strafen. Hier kannst Du direkt die Uhrzeit von der Stadionuhr eingeben und die Enter Taste, oder auf das + drücken. Trägst Du hier keine Zeit ein, öffnet sich erst der Zeiteingabe-Assistent, ansonsten wird die eingegebene Zeit in dem aktuellen Spielabschnitt verwendet.

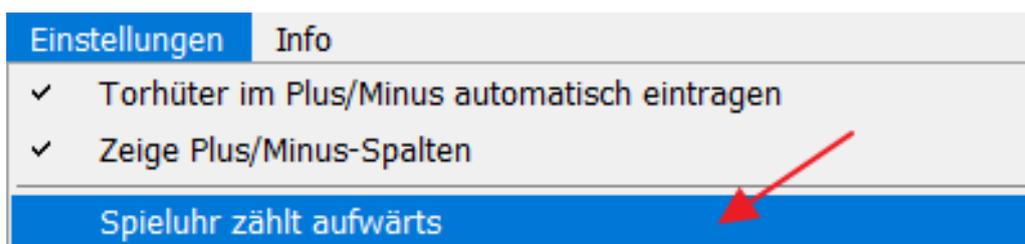


Aufbau des Zeiteingabe Assistenten



1. Relative Zeit

Hier gibst Du die Zeit ein, welche auf der Stadionuhr steht. Je nachdem, ob die Stadionuhr Auf- oder Abwärts zählt, muss dies zu Beginn des Spiels in den Einstellungen festgelegt sein, dass der Zeiteingabe Assistent korrekt umrechnen kann.



2. Spielabschnitt

Achte immer darauf, dass der korrekte Spielabschnitt für deine Eingabe ausgewählt ist. Hast Du über die Zeitleiste den Spielabschnitt korrekt gewählt, so sollte hier das korrekte bereits vorausgewählt sein.

3. Absolute Zeit

Hier wird dir die reelle Spielzeit angezeigt, welche in den Spielbericht übernommen wird

4. OK

Durch Klick auf OK schließt Du den Assistenten und übernimmst die Uhrzeit in deine Eingabe

5. Auto Fill Livetime

Hast Du rechts oben in der Livetime bereits die aktuelle Spielzeit, so kannst du diese per Klick auf den Button direkt übernehmen



6. Cancel

Hier schließt Du den Assistenten. Bei Tor- oder Strafeingabe öffnet sich der Folgeassistent, ohne Übernahme der Zeit. Diese kannst Du dort aber nachtragen.

Eingabe von einem Tor in EGREP

Die Eingabe von Toren erfolgt in EGREP maßgeblich so, wie sie auch in einem handschriftlichen Spielbericht zu erfassen sind. Als erstes hier eine Übersicht, wie die vollständige Eingabe in deiner Ansicht aufgeteilt ist. In dieser Hauptansicht kannst Du jederzeit, ohne Nutzung von Wizards, die Eingaben ergänzen oder korrigieren.

Aufbau der Eingabezeile für Tore

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0000				EQ	▼ Tor ▼	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

1. Spielzeit

In diesem Feld wird die absolute Spielzeit eingetragen. Die Eingabe hat ohne ":" zu erfolgen, also beispielsweise "3321"

2. Torschütze und Assistenten

3. T -> Die Trikotnummer des Torschützen

4. A1 -> Die Trikotnummer des ersten Assistenten

5. A2 -> Die Trikotnummer des zweiten Assistenten

6. Spielstärke

GS steht für "Game Strength", also wie viele Spieler aktuell am Spiel teilnehmen pro Mannschaft.

Beachte: Wird eine Strafe vom Schiedsrichter angezeigt und die angreifende Mannschaft tauscht als Bonus den Torhüter gegen einen Feldspieler, so ändert dies nichts an der Spielstärke, da die Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld dennoch gleichbleibt.

7. Spielt die Mannschaft in Überzahl? (Powerplay 5 gegen 4 oder 5 gegen 3)

Trage hier +1 oder +2 ein

8. Spielt die Mannschaft in Unterzahl? (4 gegen 5 oder 3 gegen 5)

Trage hier -1 oder -2 ein

9. Typ des Tores

10. Im Normalfall wird hier einfach "Tor" eingetragen, aber es gibt auch noch weitere Arten eines Tores

11. **PS** -> *Tor durch Penaltyschuss* - die angezeigte Strafe wird mit „0“ Minuten erfasst (Nur Torschütze, keine Assistenten)

12. **EN** -> *Empty Net Tor* - die gegnerische Mannschaft hat Ihren Torwart durch einen Feldspieler ersetzt

13. **TT** -> *Technisches Tor* - unter gewissen Umständen kann es in den letzten Spielminuten oder der Overtime durch eine Strafe oder ein Vergehen einer Mannschaft zu einem technischen Tor führen. Dies wird vom Schiedsrichter direkt so angesagt.

14. **TOR** -> in allen anderen Fällen wird "Tor" ausgewählt (Standardeingabe)

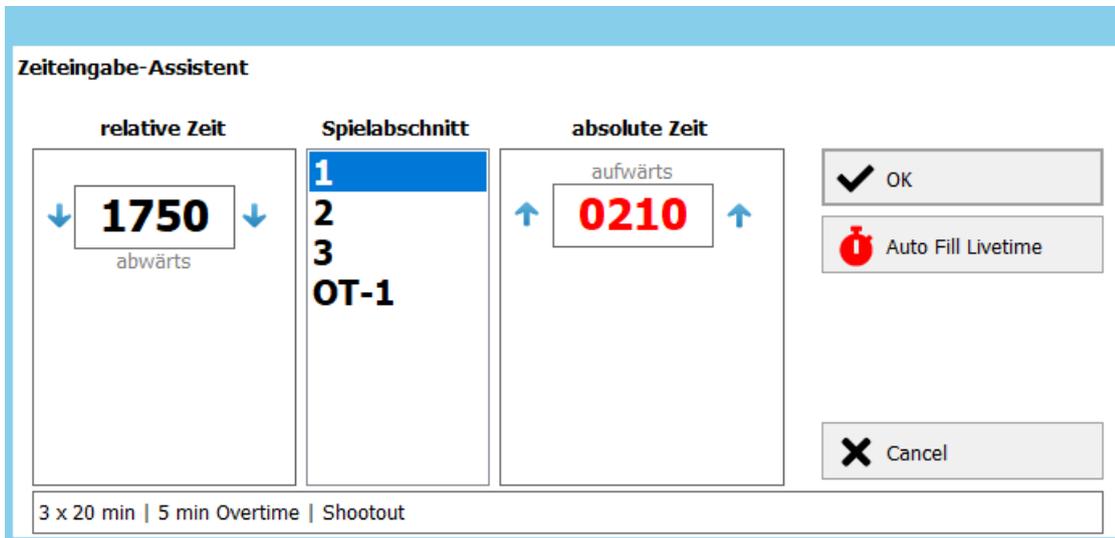
15. Plus / Minus Statistik

Sollte von der Liga verlangt sein, dass eine sogenannte +/- Statistik geführt

werden muss, so hast Du bei einem Tor hier einzutragen, welche Spieler sich zum Zeitpunkt des Tores auf dem Eis befunden haben.

Eingabe von Toren mit dem Torassistenten

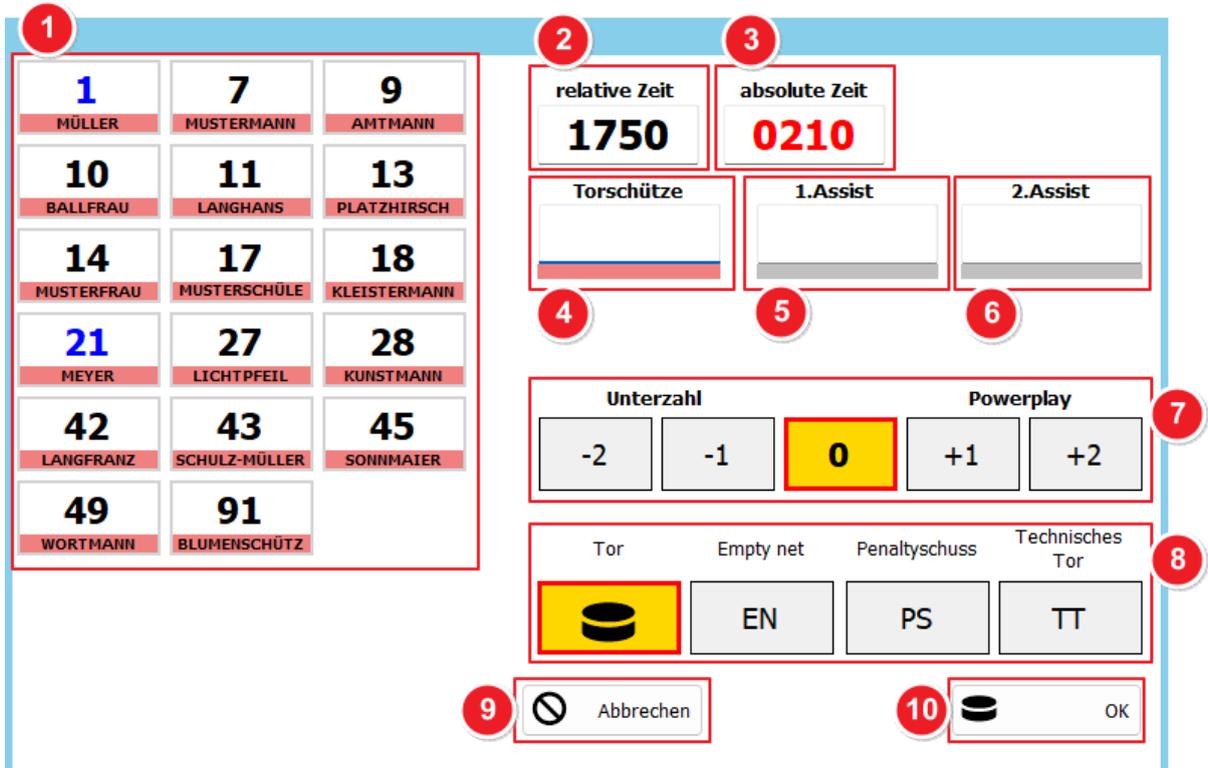
Um ein Tor einzugeben, musst Du unter den Toren auf die Schaltfläche "+" drücken. Nun öffnet sich als erstes der Zeiteingabe Assistent, wo Du die Spielzeit eingibst und den aktuellen Spielabschnitt wählst.



Den Zeiteingabe Assistenten kannst Du auch überspringen, indem Du in das Eingabefeld neben dem "+" die Spielzeit einträgst und die "Enter"-Taste drückst, oder dann auf das "+" klickst.



Nun öffnet sich der Tor-Assistent, welcher wie folgt aufgebaut ist:



The screenshot shows the Tor-Assistent interface with the following elements:

- 1. Spielerauswahl:** A grid of 18 player cards. Cards 1, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 21, 27, 28, 42, 43, 45, 49, and 91 are red. Cards 2, 27, and 42 are blue.
- 2. relative Zeit:** A box showing 'relative Zeit' and the value '1750'.
- 3. absolute Zeit:** A box showing 'absolute Zeit' and the value '0210'.
- 4. Torschütze:** A text input field for the goal scorer.
- 5. 1.Assist:** A text input field for the first assistant.
- 6. 2.Assist:** A text input field for the second assistant.
- 7. Spielstärke:** A row of buttons for 'Unterzahl' (-2, -1, 0, +1, +2) and 'Powerplay' (+1, +2). The '0' button is highlighted in yellow.
- 8. Torart:** A row of buttons for 'Tor' (with a goal icon), 'Empty net' (EN), 'Penaltyschuss' (PS), and 'Technisches Tor' (TT). The 'Tor' button is highlighted in yellow.
- 9. Abbrechen:** A button with a red 'X' icon and the text 'Abbrechen'.
- 10. OK:** A button with a black circle icon and the text 'OK'.

1. Spielerauswahl

Hier kannst Du die Spieler direkt anklicken, um sie in Felder 4-6 zu übernehmen (Torhüter sind blau markiert)

2. Relative Zeit

Hier wird die aktuelle Spielzeit im Drittel angezeigt (identisch zur Stadionuhr)
Ein klick in dieses Feld öffnet den Zeiteingabe-Assistenten nochmals.

3. Absolute Zeit

Hier wird Dir die aktuelle Spielzeit angezeigt, welche in den Spielbericht für die Eingabe übernommen wird

4. Torschütze

Trage hier den Torschützen ein

5. 1. Assist

Trage hier den ersten Assistenten ein (optional)

6. 2. Assist

Trage hier den zweiten Assistenten ein (optional)

7. Spielstärke

8. Sollte es sich um ein Überzahl- oder Unterzahl Tor handeln, kannst Du hier die jeweilige Spielstärke einstellen. (Bei Powerplay wird im Nachgang ein weiterer Wizard hierdurch freigeschaltet!)

9. Art des Tores

Hier kannst Du wählen, ob es sich um ein besonderes Tor handelt

10. Abbrechen

Wenn Du keine Eingabe machen möchtest und den Assistenten versehentlich geöffnet hast, kannst Du hier den Assistenten schließen

11. OK

Nachdem Du 1-8 eingegeben hast, klicke OK um den Assistenten zu schließen und den Eintrag zu übernehmen. Bei Powerplay öffnet sich ein Folgeassistent zur Anpassung der Strafen.

Hier ein Beispiel:

- 1750 im ersten Drittel / relative Zeit
- Torschütze 11
- Assistenten 18 und 27
- Kein Powerplay
- Normales Tor

1 MÜLLER	7 MUSTERMANN	9 AMTMANN	relative Zeit 1750	absolute Zeit 0210	
10 BALLFRAU	11 LANGHANS	13 PLATZHIRSCH	Torschütze 11	1.Assist 18	2.Assist 27
14 MUSTERFRAU	17 MUSTERSCHÜLE	18 KLEISTERMANN	LANGHANS Michael	KLEISTERMANN Sepp	LICHTPFEIL Marie
21 MEYER	27 LICHTPFEIL	28 KUNSTMANN			
42 LANGFRANZ	43 SCHULZ-MÜLLER	45 SONNMAIER	Unterzahl	Powerplay	
49 WORTMANN	91 BLUMENSCHÜTZ		-2	-1	0
				+1	+2
			Tor	Empty net	Penaltyschuss
				EN	PS
					Technisches Tor TT
			 Abbrechen	 OK	

Nach Klick auf "OK" wird die Eingabe übernommen und Du kannst die +/- eintragen.

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0210	11	18	27	EQ	▼ Tor	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Ein normales Tor, ohne Powerplay, kannst Du auch über das Schnelleingabefeld ohne zusätzlichen Assistenten eintragen. Das obige Beispiel gibst Du wie folgt ein:

1750 11 18 27  

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6
0210	11	18	27	EQ	▼ Tor	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Folgend ein Eingabebeispiel eines Tores mit dem Wizard, wenn die gegnerische Mannschaft sich in Unterzahl befindet und sogar eine aufgeschobene Strafe existiert, die erst beim Beenden einer Strafe beginnt.

Beispiel mit Folge-Wizard

Ausgangssituation:

- Strafen Gast Team
 - 0500 #36 2min Haken
 - 0505 #4 2min Haken
 - 0510 #18 2min Stockschlag

Zeit	Nr.	Min.	Regelverstoß	Start	End	Served By	Regelv.Begr.
0500	36	2	Haken	0500			▼
0505	4	2	Haken	0505			▼
0510	18	2	Stockschlag	0700			▼

- Tor Heim Team
 - Zeit auf der Uhr 14:27
 - Torschütze #91
 - Assistent #10

Eingabe des Beispiels mit den Assistenten

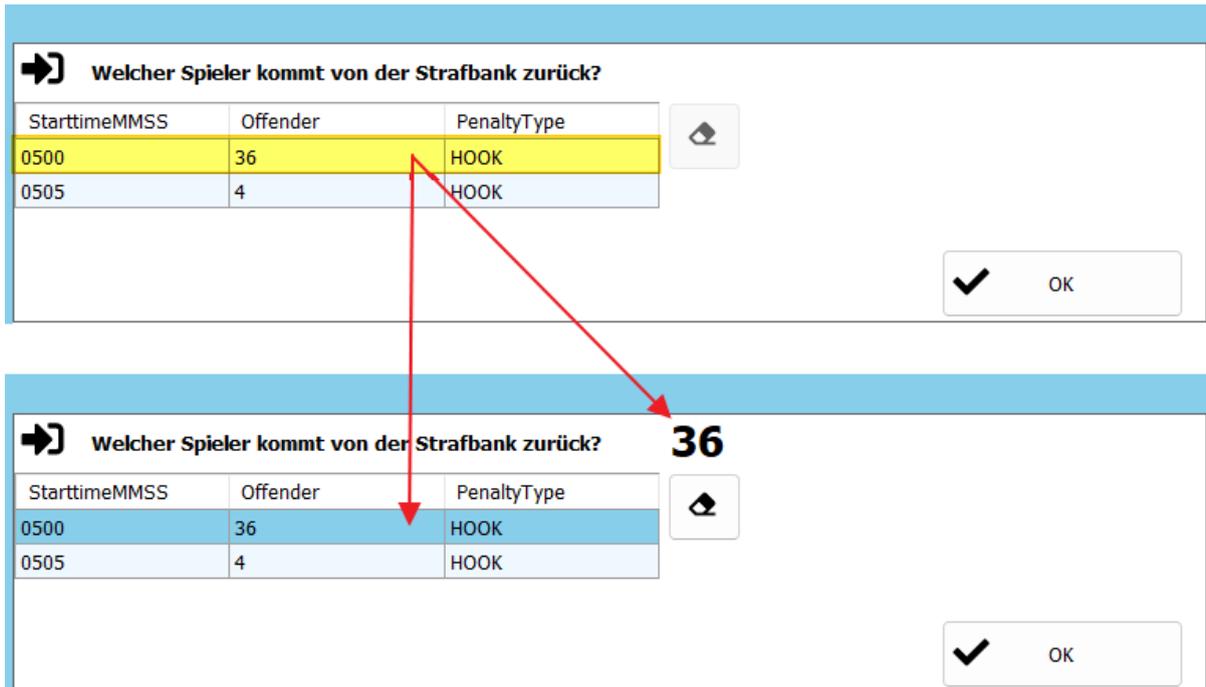
Klicke auf das "+", gebe im Zeitassistenten die Zeit ein und dann auf "OK"

Oder direkt die Zeit eingeben und dann "+"

Nun wählst Du den Torschützen und dann den Assistenten aus. Folgend wählst Du die Spielsituation, in diesem Fall "+2" für doppelte Überzahl (5 gegen 3) und klickst dann "OK"

Nachdem Du nun eine Powerplay Situation angegeben hast, bekommst Du im nächsten Wizard alle Strafen angezeigt, die aktuell bei dem generischen Team laufen.

Wähle nun die Strafe des Spielers #36 aus, um diese vorzeitig zu beenden.



Welcher Spieler kommt von der Strafbank zurück?

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
0500	36	HOOK
0505	4	HOOK

OK

Welcher Spieler kommt von der Strafbank zurück? **36**

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
0500	36	HOOK
0505	4	HOOK

OK

Da aber nun auch noch eine aufgeschobene Strafe existiert, erweitert sich der Wizard automatisch und Du kannst auch noch die Folgestrafe auswählen, um die Startzeit anzupassen.

➔ Welcher Spieler kommt von der Strafbank zurück? 36

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
0500	36	HOOK
0505	4	HOOK

OK

🕒 Welche Strafe beginnt ab jetzt zu laufen?

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
0700	18	SLASH

🕒 Welche Strafe beginnt ab jetzt zu laufen? 18

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
0700	18	SLASH

Du hast nun also die erste Strafe #36 vorzeitig zum Beenden gewählt und die Strafe der #18 vorgezogen. Klicke also nun auf "OK"

➔ Welcher Spieler kommt von der Strafbank zurück? 36

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
0500	36	HOOK
0505	4	HOOK

OK

🕒 Welche Strafe beginnt ab jetzt zu laufen? 18

StarttimeMMSS	Offender	PenaltyType
0700	18	SLASH

Es wurde nun das Tor eingetragen, sowie die beiden Strafeingaben angepasst

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6	Zeit	Nr.	Min.	Regelverstoß	Start	End	Served
0210	11	18	27	EQ	Tor	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
0533	91	10		+2	Tor	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6	Zeit	Nr.	Min.	Regelverstoß	Start	End	Served By	Regelv.Begr.
0500																		0500	36	2	Haken	0500	0533		
0505																		0505	4	2	Haken	0505			
0510																		0533	18	2	Stockschlag	0533	0733		

Schnelleingabe für Tore in EGREP

Seit EGREP 22 haben wir eine Möglichkeit geschaffen, wie Du Tore und Strafen per Schnelleingabe erfassen kannst. Folgend erhältst Du eine Auflistung, wie Du die Schnelleingabe nutzen kannst.



Bei der Schnelleingabe von Toren wird das Eingabefeld auf folgende Eingaben geprüft und erstellt somit einen Eintrag für das Tor.

Um die Schnelleingabe nicht zu nutzen, sondern den Tor-Wizard, gebe einfach die Spielzeit ohne weitere Angaben ein und klicke "+" oder die Enter Taste.

- **Spielzeit**

Als erstes wird das Eingabefeld auf die Spielzeit überprüft.

Hierzu muss man die aktuelle Zeit von der Stadionuhr **3 bis 5stellig** eingeben.

Trägt man eine Zeit ein, die länger als ein Spielabschnitt ist, wird dies automatisch als die direkt eingegebene Spielzeit angesehen.

- **Format: 3–5-stellig**

Beispiel: **Bei 9 Sekunden** auf der Uhr **muss 009 eingegeben werden**.

- **Torschütze / Assistenten**

Nach der Spielzeit musst Du den Torschützen und seine Assistenten angeben.

Dieser wird als **1-2stellige** Zahl eingegeben. (Dies ist auch der Grund, warum die Spielzeit 3stellig eingegeben werden muss, da das System sonst eine Trikotnummer erkennt) Die Zahlen werden einfach, je nach einem Leerzeichen, in der Reihenfolge **Torschütze Assistent1 Assistent2** eingetragen. Hast Du keine Assistenten, so lasse die Nummern einfach weg.

- **Spielsituation**

- Ist das Spiel in Über- oder Unterzahl, so kannst Du dies ebenfalls nach einem Leerzeichen hinter den Trikotnummern angeben.

- Doppelte Unterzahl: **-2** oder **SH2**
- Einfache Unterzahl: **-1**, **SH1** oder **SH**
- Einfaches Powerplay: **+1**, **PP** oder **PP1**
- Doppeltes Powerplay: **+2** oder **PP2**

- **Art des Tores**

Zuletzt kannst Du noch angeben, falls es sich um eine spezielle Art Tor handelt.

Ist es ein reguläres Tor, entfällt dies.

- Empty Net Goal: **EN**
- Penaltyschuss: **PS**
- Technisches Tor: **TT**

Beispiel:

- Zeit auf der Uhr (zweites Drittel - Drittellänge 20min): 11:00
(Entspricht Spielzeit 29:00)
- Torschütze: #19
- Assistent1: #47
- Powerplaytor

Eingabemöglichkeiten:

- 1100 19 47 PP
- 1100 19 47 +1
- 2900 19 47 PP1
- ...

Beispiel 2:

- Zeit auf der Uhr (drittes Drittel - Drittellänge 20min): 00:30
(Entspricht Spielzeit 59:30)
- Torschütze: #77
- Empty Net

Eingabemöglichkeiten:

- 0030 77 EN
- 030 77 EN
- 5930 77 EN

Erfassung der Plus-Minus (+/-) Statistik

2826	92	96	EQ	▼	Tor	▼	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
------	----	----	----	---	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Du hast ein Tor erfolgreich eingetragen, der Fehlercheck zeigt keine Fehler an und Du hast mit „F4“ das Tor bereits an LOS übertragen (Live gespeichert). Nun kann die +/- Statistik vollständig ausgefüllt werden. Bitte alle Spieler eintragen, welche sich bei beiden Mannschaften zum Zeitpunkt des Tores auf dem Eis befanden.

Unter P1-P6 trägst Du die Trikotnummern der Spieler des Tores erzielenden Teams, welche sich zum Zeitpunkt des Tores auf dem Eis befanden. Unter N1-N6 die Trikotnummern der gegnerischen Spieler.

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6		
2826	92	96		EQ	▼	Tor	▼	92	96	98	8	27	35	9	11	19	24	91	29

Achtung!

Wird ein Torschütze oder Assist nachträglich geändert, so muss dieser auf in der +/- Statistik manuell abgeändert werden! Ein geänderter Torschütze oder Assist wird nicht automatisch übernommen!

Bsp. Torschütze wird geändert von Nr. 92 auf Nr. 10

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6
2826	92	96		EQ	▼ Tor	92	96	98	8	27	35	9	11	19	24	91	29

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6
2826	10	96		EQ	▼ Tor	92	96	98	8	27	35	9	11	19	24	91	29

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6
2826	10	96		EQ	▼ Tor	10	96	98	8	27	35	9	11	19	24	91	29

Hinweis:

Es ist möglich, dass ein Spieler, welcher einen Assist erhält, nicht in der +/- Statistik geführt ist!

Bsp. Spieler x spielt einen Pass zu y und fährt zum Wechsel. Spieler y schießt zu Spieler z, welcher ein Tor erzielt. Somit war Spieler x nicht mehr auf dem Eis, als das Tor gefallen ist.

Eingabe von Strafzeiten in EGREP

Du hast in EGREP zwei Möglichkeiten, Strafen zu erfassen. Entweder manuell oder durch Nutzung des Strafen-Assistenten.

Eingabe von Strafen mit dem Strafen-Assistent

Klicke in das Schnelleingabefeld, trage die aktuelle Zeit von der Stadionuhr ein und klicke auf "+" oder die Enter Taste.



Der Strafen-Assistent öffnet sich und Du kannst nun die Strafen für beide Teams erfassen. Es ist in diesem Fall egal, ob Du den Assistenten über das Feld beim Heim- oder Gast Team geöffnet hast.

1. Heim Team

Hier werden Spieler und Team-Offizielle des Heimteams angezeigt

2. Gast Team

Hier werden Spieler und Team-Offizielle des Gastteams angezeigt

3. Spielzeit

Hier wird die aktuelle Spielzeit für die Eintragung der Strafe(n) angezeigt.

Solltest Du versehentlich die falsche Zeit eingegeben haben, kannst Du hier den Zeitassistent erneut öffnen.

4. Bestrafter Spieler

Hier wird der Bestrafte Spieler eingetragen. Wähle ihn über die Anzeige rechts oder links mit der linken Maustaste

5. Abgesehen von

Hier wird der Spieler eingetragen, falls ein Spieler die Strafe für einen anderen absitzt, oder eine Bankstrafe ausgesprochen wurde. Wähle ihn über die Anzeige rechts oder links mit der rechten Maustaste

6. Auswahl der Strafminuten

Hier kannst Du die Strafminuten auswählen und kombinieren. Wenn also beispielsweise für ein und dieselbe Strafe 2+2+10 ausgesprochen werden, kannst Du 2+2+10 anklicken und kombinieren, bis 2+2+10 in dem Anzeigefeld darunter steht. Durch das Mülltonnen Symbol kannst Du die Kombination zurücksetzen.



Wählst Du MISC, GA-MI oder MATCH, so wird die jeweilige Strafe bereits vorausgewählt und Du musst nun noch den Grund der Strafe wählen, um die Eintragung zu vervollständigen.



Nach IIHF Code filtern

Nach Strafbezeichnung filtern

BD-CK	Bodycheck (nur Damen)
CLIP	Check gegen das Knie
CHE-H	Check gegen den Kopf und Nacken
KNEE	Check mit dem Knie
CHE-B	Check von hinten
CROSS	Cross-check (Stockcheck)
MISC	Disziplinarstrafe (10')

Strafe mit Doppelklick/ENTER hinzufügen

BD-CK	Bodycheck (nur Damen)
CLIP	Check gegen das Knie
CHE-H	Check gegen den Kopf und Nacken
KNEE	Check mit dem Knie
CHE-B	Check von hinten
CROSS	Cross-check (Stockcheck)
MISC	Disziplinarstrafe (10')

Strafe mit Doppelklick/ENTER hinzufügen

Team	Bestrafter Spieler	Dauer	Regelverstoß	Regelv.Begr.	Abgesessen von
Fantasy Dragons	#8 HANDPASS J..	2' minor	CHE-B		
Fantasy Dragons	#8 HANDPASS J..	2' minor	CHE-B		
Fantasy Dragons	#8 HANDPASS J..	10' MISC	MISC	CHE-B	

7. IIHF Code Filter

Hier kannst Du die Strafen Liste nach IIHF-Code filtern

8. Strafen Bezeichnung

Hier kannst Du die Strafen Liste nach der Bezeichnung filtern

9. Auswahl der Strafe

Hier wählst Du die Strafe aus und musst diese mit Doppelklick oder Entertaste noch übernehmen

10. Strafen Anzeige zur Übernahme in den Spielbericht

Anzeige der eingegebenen Strafen, welche in den Spielbericht übernommen werden sollen

11. Abbrechen

Klicke hier um den Strafen Assistenten zu schließen, ohne eine Strafe in den Spielbericht zu übernehmen

12. Zeile löschen

Hast Du eine Strafe falsch eingegeben, kannst Du die gewünschte Zeile anklicken und entfernen.

Team	Bestrafter Spieler	Dauer	Regelverstoß	Regelv.Begr.	Abgesessen von
Fantasy Dragons	#8 HANDPASS J..	2' minor	CHE-B		
Fantasy Dragons	#8 HANDPASS J..	2' minor	CHE-B		
Fantasy Dragons	#8 HANDPASS J..	10' MISC	MISC	CHE-B	



Team	Bestrafter Spieler	Dauer	Regelverstoß	Regelv.Begr.	Abgesessen von
Fantasy Dragons	#8 HANDPASS J..	2' minor	CHE-B		
Fantasy Dragons	#8 HANDPASS J..	10' MISC	MISC	CHE-B	

13.OK

hast Du alle Strafen eingegeben, klicke "OK" um sie in den Spielbericht zu übernehmen.

Manuelle Eingabe von Strafen

Füge eine leere Zeile zu den Strafen hinzu



Nun kannst Du die Strafe manuell eingeben

Zeit	Nr.	Min.	Regelverstoß	Start	End	Served By	Regelv.Begr.
0000	0	0	<input type="text"/>	0000			

- **Zeit**
Trage hier die aktuelle Spielzeit ohne ":" ein (Nicht die Zeit der Spieluhr)
- **Nr.**
Hier musst Du die Nummer des bestraften Spielers eingeben
- **Min.**
Trage hier die Strafminuten ein (Achtung 2+2 ist nicht 4, sondern bedarf 2 aufeinanderfolgende Zeilen mit je 2 Minuten)
- **Regelverstoß / Regelv.Begr.**
Wähle hier die ausgesprochene Strafe aus. (Bei MISC, GAMI, MATCH, oder Penaltyschuss muss die Bezeichnung diese Bezeichnung gewählt werden und der Grund dafür in das zweite Dropdown Feld)
- **Start**
Hier muss die Spielzeit stehen, zu der die Strafe zu laufen beginnt
- **End**
Endet die Strafe vorzeitig, muss hier die Endzeit eingetragen werden. Läuft die Strafe normal ab, wird dies automatisch im Spielbericht gefüllt
- **Served By**
Sitzt ein anderer Spieler die Strafe ab, oder es ist eine Teamstrafe, so wird hier der Spieler eingetragen, der auf die Strafbank geht.

Schnelleingabe von kleinen Strafen in EGREP

Seit EGREP 22 haben wir eine Möglichkeit geschaffen, wie Du Tore und Strafen per Schnelleingabe erfassen kannst. Folgend erhältst Du eine Auflistung, wie Du die Schnelleingabe bei Strafen nutzen kannst.



Bei der Schnelleingabe von Strafen wird das Eingabefeld auf folgende Eingaben geprüft und erstellt somit einen Eintrag für die eingegebene Strafe.

Um die Schnelleingabe nicht zu nutzen, sondern den Strafen-Wizard, gebe einfach die Zeit ohne weitere Angaben ein und klicke "+" oder die Enter Taste.

- **Spielzeit**

Als erstes wird das Eingabefeld auf die Spielzeit überprüft.

Hierzu muss man die aktuelle Zeit von der Stadionuhr **3 bis 5stellig** eingeben.

Trägt man eine Zeit ein, die länger als ein Spielabschnitt ist, wird dies automatisch als die direkt eingegebene Spielzeit angesehen.

- **Format: 3–5-stellig**

Beispiel: **Bei 9 Sekunden** auf der Uhr **muss 009 eingegeben werden**.

- **Bestrafter / Absitzender**

Nach der Spielzeit musst Du den bestrafte Spieler und ggfls. den Spieler, der die Strafe absitzt, angeben.

Diese werden als **1-2stellige** Zahl eingegeben. (Dies ist auch der Grund, warum die Spielzeit 3stellig eingegeben werden muss, da das System sonst eine Trikotnummer erkennt) Die Zahlen werden einfach, je nach einem Leerzeichen, in der Reihenfolge **Bestrafter Absitzender** eingetragen. Sitzt der Spieler die Strafe selbst ab, so lasse die zweite Nummer einfach weg.

- **Strafe**

Als drittes gibst Du noch den IIHF-Code der jeweiligen Strafe ein.

Beispiel:

- Zeit auf der Uhr (zweites Drittel - Drittellänge 20min): 11:00
(Entspricht Spielzeit 29:00)
- Bestrafter Spieler: #19
- Strafe: Haken

Eingabemöglichkeiten:

- 1100 19 HOOK
- 2900 19 HOOK

IHF-Codes von Strafen in EGREP

Einige dieser Strafen werden heutzutage kaum, oder gar nicht mehr genutzt, oder dienen lediglich der zusätzlichen Begründung von großen Strafen im Spielbericht.

Bezeichnung	Abkürzung (IHF Code)
Absichtliches Torverschieben	DIS-N
Anpassung der Ausrüstung	ADJ-E
Auseinandersetzung	ALTRC
Bandencheck	BOARD
Bankstrafe	BENCH
Behinderung	INTRF
Beinstellen	TRIP

Beißen	BITING
Belästigung Offizieller	MOL
Beleidigung von Spiel-Offiziellen	ABUSE
Beschwerde von Kapitän oder A.Kapitän	ATTUDE
Blockieren des Pucks	P-FRE
Bodycheck (nur Damen)	BD-CK
Check gegen das Knie	CLIP
Check gegen den Kopf und Nacken	CHE_H
Check mit dem Knie	KNEE
Check von hinten	CHE-B
Disziplinarstrafe	MISC
Ellenbogencheck	ELBOW
Exzessiv hartes Spiel	EXC-RP
Exzessive Härte	EX-RP
Fallen auf den Puck	FAL-P

Faustschläge	FISTI
Fehlerhaftes Anspiel	F-OFF
Gefährliche Ausrüstung	DAN-E
Grobes Fehlverhalten	GR-MI
Haken	HOOK
Halten	HOLD
Halten der Maske	HO-MA
Halten des Pucks	P-HOL
Halten des Stockens	HO-ST
Handpass	HAND-P
Handpassen des Pucks	HANDP
Hoher Stock	HI-ST
Illegale Ausrüstung	IL-EG
Illegaler Schläger	IL-ST
Kämpfen	FIGHT

Kopfstoß	H-BUT
Kritik am Entscheid	CRITIC
Matchstrafe	MATCH
Obszöne Sprache	OBS-L
Penaltyschuss	PEN-S
Puck unspielbar außerhalb des Spielfelds	P-OUT
Schwalbe	DIVE
Sonstiges	OTHER
Spieldauer-Disziplinarstrafe	GA-MI
Spielerbank verlassen	L-BCH
Spielverzögerung	DELAY
Startaufstellung	STA-L
Stockcheck	CROSS
Stockendenstich	BUT-E
Stockschlag	SLASH

Stockstich	SPEAR
Strafe gegen die Mannschaft	TEAM
Teamoffizieller verlässt die Spielerbank	T-BCH
Torhüterstrafe	GK-PEN
Treten	KICK
Übertriebene Härte	ROUGH
Unerlaubte Ausrüstung	EQ-INF
Unerlaubter Körperangriff (Fraueneishockey)	ILL-H
Unerlaubter Körperangriff	CHARG
Unkorrekter Spielerwechsel	CH-PL
Unsportliches Verhalten	UN-SP
Vergehen Offizieller	UNSP-O
Verhinderung von Infektionen aufgrund Blutes	BLOOD
Verhöhnern	TAUNTING
Verlassen der Spielerbank	L-PLB

Verlassen der Strafbank	L-PEB
Vermessung der Ausrüstung	AD-EQ
Verspäteter Check	LA-HI
Versuch zu treten	ATT-K
Versuch zu verletzen	ATT-I
Vorfall mit Zuschauern/Zusehern	INT-S
Wechselfehler/Zu viele Spieler am Eis	TOO-M
Wegziehen der Füße	SLEW-F
Weigerung das Spiel zu beginnen	REFUS
Weigerung das Spiel zu beginnen/Team nicht am Eis	REFUSE
Werfen des Pucks	THR-P
Werfen des Stockes/andere Gegenstände	THR-ST
Werfen des Stocks	THR-S
Zerbrochener Schläger	BR-ST
Zweite MAJOR Strafe in einem Spiel	2ND5

Highlight-Trigger für Tore und Strafen bei automatisierten Livestreams

Bei der Eingabe von Toren und Strafen bei einem automatisierten Livestream, ist im Hintergrund ein automatischer Highlight-Trigger für Streaming-Events aktiv:

Für die automatische Highlight-Generierung, im Besonderen bei Toren, werden die Punkterichter daher angehalten, entsprechend zeitnah ein Tor einzutragen, dabei reicht die alleinige Angabe der Spielzeit und des (vermeintlichen) Torschützen.

Beispiel: Eingabe in der Schnelleingabe-Zeile: „1844 22“ => „Tor bei Spielzeit 01:16 durch #22“

Eine ggf. notwendiges Update/Korrektur bzw. die Angabe der Assistenten kann nach offizieller Übermittlung durch den Schiedsrichter später (üblicherweise innerhalb von 10-30 Sekunden) erfolgen.

Damit kannst Du als Punkterichter wesentlich zu einem gesamtheitlich guten (und möglichst automatisiert ablaufenden) Streaming beitragen.

Eintragung einer Auszeit in EGREP

Eine Auszeit (Timeout) wird im Reiter "Zusammenfassung" ein EGREP eingetragen.

Spielzusammenfassung						Torhüter - Paraden						Torhüter - Statistiken					
Period	G A:B	SOG A:B	PIM A:B	PPGF A:B	SHGF A:B	GKA1	GKA2	EGA	GKB1	GKB2	EGB	GKA	MIP	GA	GKB	MIP	GA
1	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0							25	6000	0	1	6000	0
2	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0												
3	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0												
OVT	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0												
GWS	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0												
TOTAL	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0	0	0	0	0	0	0						

Klicke in das Feld bei dem Team, für welches Du die Auszeit erfassen möchtest.

Nun öffnet sich der Zeiteingabeassistent, wo Du wie gewohnt, die aktuelle Spielzeit erfassen musst.

Zeiteingabe-Assistent

relative Zeit

↓ 1800 ↓

abwärts

Spielabschnitt

1
2
3
OT-1

absolute Zeit

aufwärts

↑ 4200 ↑

3 x 20 min | 5 min Overtime | Shootout

OK

Auto Fill Livetime

Cancel

Nach klick auf "OK" wird die Zeit dann übernommen

Timeout A Timeout B

Torhüterwechsel in EGREP erfassen

Im unteren Reiter „Zusammenfassung“ findest Du auf der rechten Seite die Eingabemaske für Torhüter-Wechsel.

Der erste Eintrag gilt für die Torhüter-Aufstellung zu Beginn des Spiels.

(Sollte die Aufstellung ohne Quick Lineup erfolgen, so muss dieser Eintrag manuell erstellt werden.)

- Time: Spielzeit (Spielbeginn 0000)
- GKA: Start-Torhüter Team A
- GKB: Start-Torhüter Team B

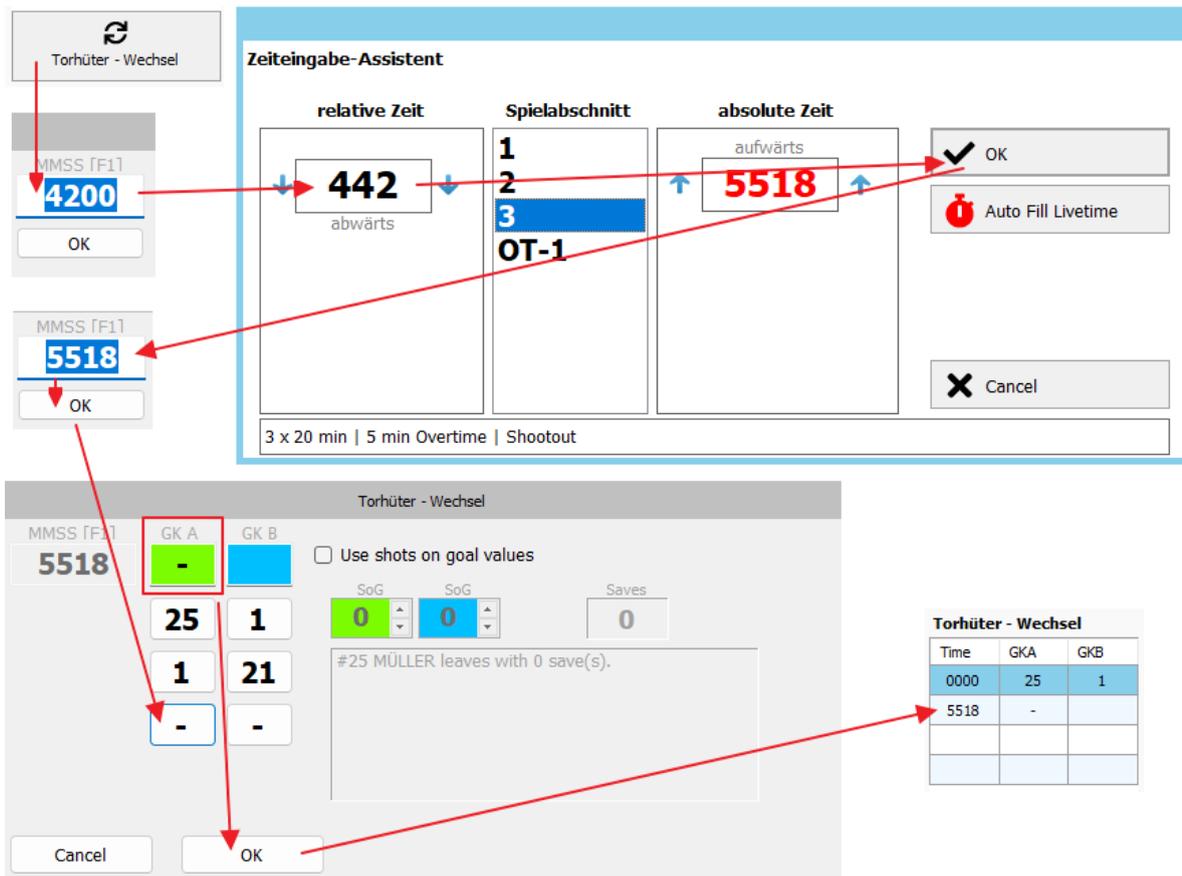
Torhüter - Wechsel		
Time	GKA	GKB
0000	25	1

Torhüter-Wechsel in Ligen ohne Erfassung von Torschüssen

Klicke auf die Schaltfläche „Torhüter-Wechsel“, wenn ein Torhüter die Eisfläche verlässt.



Bsp. Der Torhüter mit #25 von Team A verlässt bei Spielzeit 55:18 die Eisfläche für einen sechsten Feldspieler.



Zeiteingabe-Assistent

relative Zeit	Spielabschnitt	absolute Zeit
442 abwärts	1 2 3 OT-1	aufwärts 5518

3 x 20 min | 5 min Overtime | Shootout

Torhüter - Wechsel

Time	GKA	GKB
0000	25	1
5518	-	

Es muss immer nur die Änderung angegeben werden.

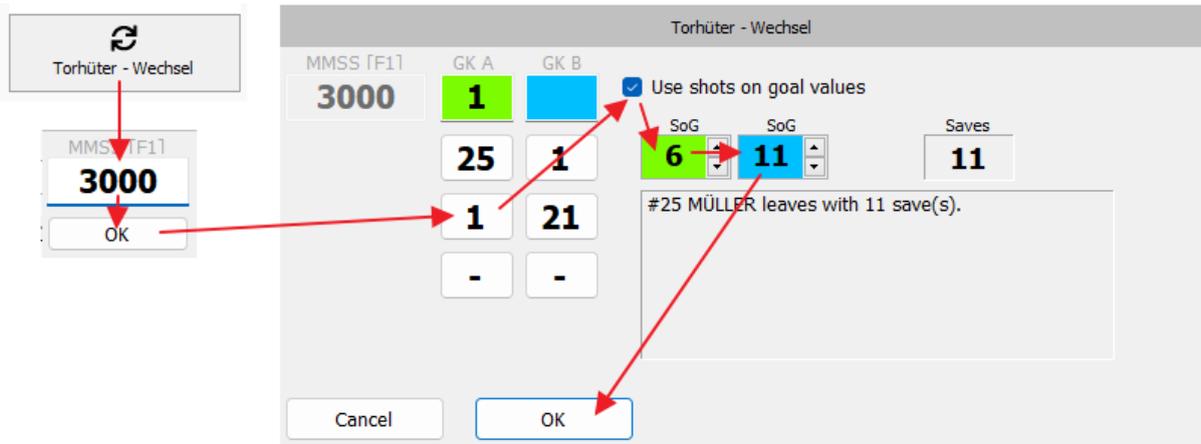
Wie in obigem Beispiel, wenn Torhüter B unverändert bleibt, muss hier kein Eintrag an dieser Stelle gemacht werden.

Torhüter-Wechsel in Ligen mit Erfassung von Torschüssen

Klicke auf die Schaltfläche „Torhüter-Wechsel“, wenn ein Torhüter die Eisfläche verlässt.



Bsp. Der Torhüter mit #25 von Team A verlässt bei Spielzeit 30:00 die Eisfläche. Für spielt ab sofort die #1. Zum Zeitpunkt des Wechsels Sind für Team A 6 Torschüsse und Team B 11 Torschüsse anzugeben.

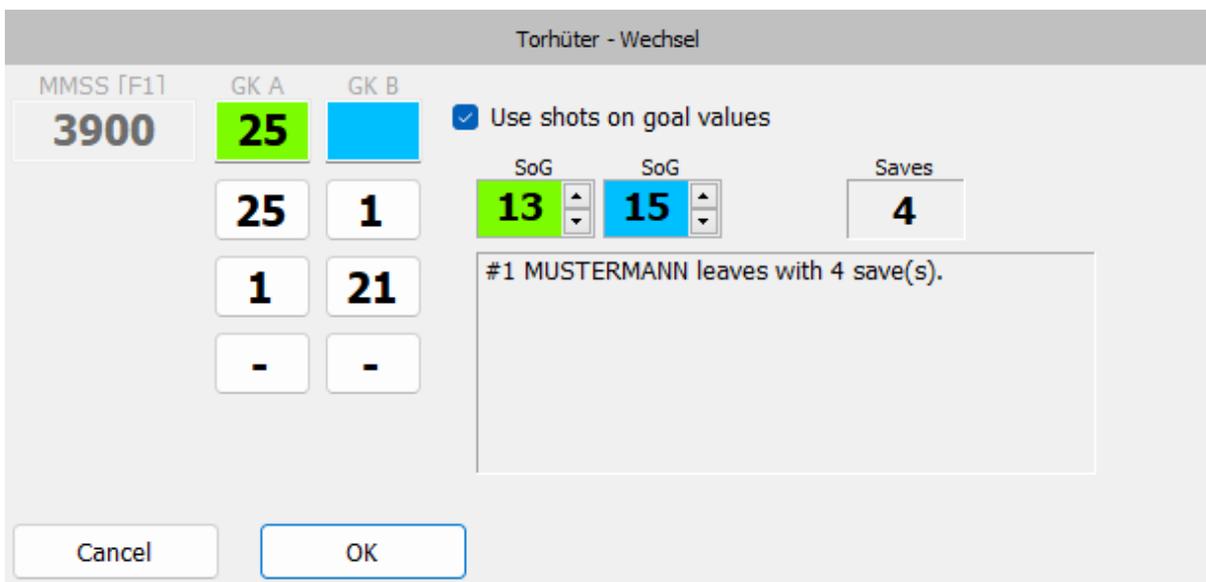


In den Statistiken werden somit die 11 Schüsse auf Torhüter 1 eingetragen.

Torhüter - Paraden						Torhüter - Statistiken					
GKA1	GKA2	EGA	GKB1	GKB2	EGB	GKA	MIP	GA	GKB	MIP	GA
13	0	0	15	0	0	25	3000	0	1	6000	0
11						1	3000	0			
13	0	0	15	0	0						

Timeout A Timeout B

Wechselt nun beispielsweise zu Spielzeit 39:00 der Torhüter wieder zurück auf die #25, müssen bei den Schüssen die gesamt Anzahl der Schüsse im zweiten Drittel angegeben werden.



Die Paraden sind automatisch nun auf die korrekten Torhüter zugeordnet.

Torhüter - Paraden						Torhüter - Statistiken						Torhüter - Wechsel		
GKA1	GKA2	EGA	GKB1	GKB2	EGB	GKA	MIP	GA	GKB	MIP	GA	Time	GKA	GKB
13	0	0	15	0	0	25	5100	0	1	6000	0	0000	25	1
11	4					1	0900	0				3000	1	
												3900	25	
13	0	0	15	0	0									

Timeout A Timeout B


 Torhüter - Wechsel

Torschuss Statistik manuell in EGREP erfassen

Um die wichtigste Frage zu Torschüssen vorab zu klären...

Was ist eigentlich ein Torschuss?

Ein Torschuss ist ein Schuss,

- welcher zu einem Tor führt
- bei dem der Puck auf das Tor zusteuert, ein Tor durch diesen Schuss erzielt werden würde, aber vom Torhüter gehalten wird.

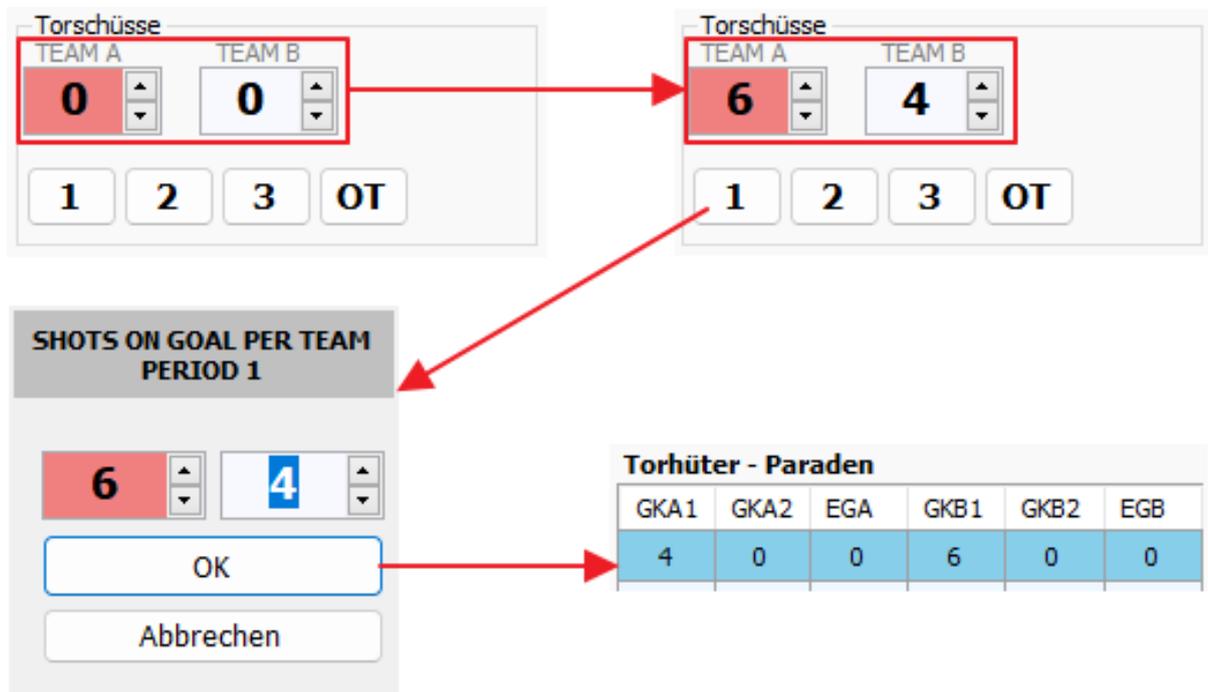
Kein Torschuss ist,

- wenn wer der Schuss abgefälscht oder geblockt wird.
- wenn der Schuss neben oder über das Tor geht
- wenn das Torgestänge getroffen wird
- wenn der Torhüter einen Schuss hält, der eigentlich das Tor verfehlt hätte

Torschüsse zum Ende des Spielabschnitts

Trage zum Ende des Spielabschnitts, oder beim Torhüterwechsel die aktuelle Anzahl der Schüsse im aktuellen Drittel in das dafür vorgesehene Feld unter dem Reiter „Zusammenfassung“ rechts unten ein. (Wenn Du die Schüsse selbst mitzählen musst, kannst Du dies direkt hier erledigen)

Klicke dann auf den jeweiligen Spielabschnitt, der soeben beendet wurde (1,2,3 Drittel oder OT für Overtime). Nun öffnet sich ein Fenster, in dem Du die Schussanzahl nochmals korrigieren kannst. Abschließend musst Du nur noch auf OK klicken, um die Schüsse des Drittels zu übernehmen.



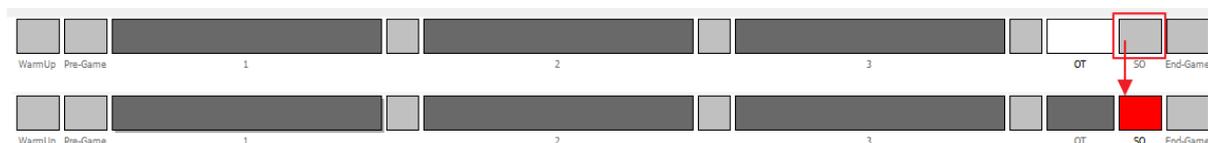
The image illustrates the workflow for entering goals and shots. It shows three main components:

- Torschüsse (Goals):** Two screenshots showing the goal count for Team A and Team B. The first shows 0 goals for both teams. The second shows 6 goals for Team A and 4 goals for Team B. Below the goal counts are buttons for periods: 1, 2, 3, and OT.
- SHOTS ON GOAL PER TEAM PERIOD 1:** A dialog box where the shot counts for Team A (6) and Team B (4) are entered. It includes 'OK' and 'Abbrechen' buttons.
- Torhüter - Paraden (Goalkeeper Saves):** A table showing saves for each goalkeeper in each period.

GKA1	GKA2	EGA	GKB1	GKB2	EGB
4	0	0	6	0	0

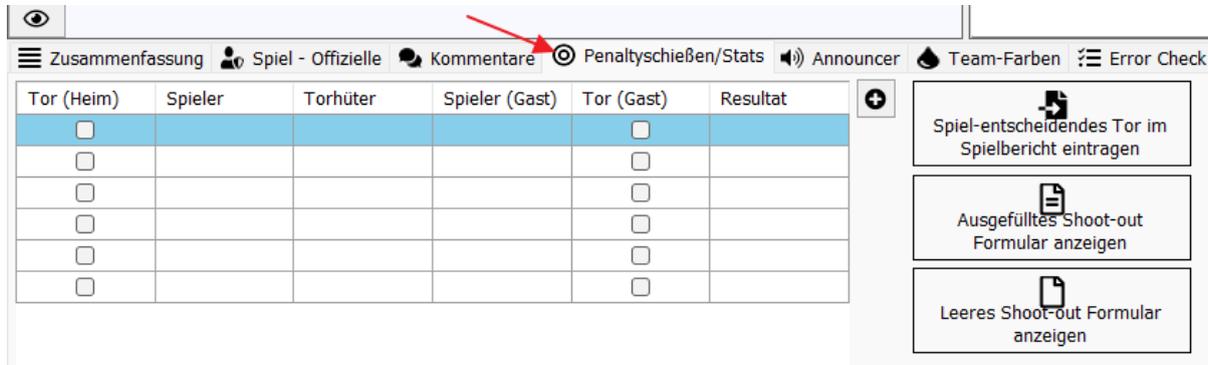
Penaltyschießen in EGREP erfassen

Sofern das Spiel im Penaltyschießen endet, stelle die Live-Time auf „Beginn des Penaltyschießens“ um oder klicke in der Zeitleiste in das Feld „SO“ (Shootout). (Danach direkt F4 drücken um LIVE zu speichern)



The image shows the game timeline with buttons for 'WarmUp', 'Pre-Game', '1', '2', '3', 'OT', 'SO', and 'End-Game'. The 'SO' button is highlighted in red, indicating the start of the shootout.

Wechsle nun im unteren Bereich des Programms auf den Reiter "Penaltyschießen/Stats"



Du kannst der Tabelle mit Klick auf das "+" neue Zeilen hinzufügen und diese je nach Penaltysituation ausfüllen.

Jeder Penaltyschuss muss in eine eigene Zeile eingetragen werden!

Trage den Torhüter und den jeweiligen Schützen ein. Wird ein Tor erzielt, setz den Haken bei Tor.

Beispiel:

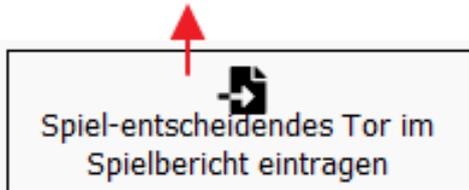
- Die Heimmannschaft beginnt
- Schützen Heim #36, #4, #18
- Torhüter Heim #25
- Schützen Gast #91, #27, #28
- Torhüter Gast #1
- Heim trifft beim ersten Versuch
- Gast trifft beim ersten und zweiten Versuch

Tor (Heim)	Spieler	Torhüter	Spieler (Gast)	Tor (Gast)	Resultat
<input checked="" type="checkbox"/>	36	1		<input type="checkbox"/>	1:0
<input type="checkbox"/>		25	91	<input checked="" type="checkbox"/>	1:1
<input type="checkbox"/>	4	1		<input type="checkbox"/>	1:1
<input type="checkbox"/>		25	27	<input checked="" type="checkbox"/>	1:2
<input type="checkbox"/>	18	1		<input type="checkbox"/>	1:2

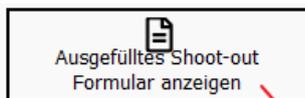
Die letzte Eingabezeile ist nicht mehr notwendig, da nach dem Vergebenen Versuch der #18 das Spiel beendet ist.

Du musst nun noch das Game-Winning-Goal als Tor bei der Gewinnermannschaft eintragen. Klicke hierzu einfach auf die Schaltfläche „Spiel-entscheidendes Tor eintragen“ übernehmen.

Zeit	T	A1	A2	GS	Typ	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6
6500	27			EQ	PS	27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25



Als letztes kannst Du nun das ausgefüllte Shootout Formular öffnen und für die Unterlagen ausdrucken.



Spielklasse: DEB-DEMO
Datum: 30.08.2022
HEIM: Fantasy Dragons

Ergebnis nach regulärer Spielzeit:

0 : 0

GAST: Fantasy Bees

Torhüter HEIM			Torhüter GAST		
	Trikot Nr.	Spielername		Trikot Nr.	Spielername
1)	25	Erwin MÜLLER	1)	1	Anton MÜLLER
2)	1	Klaus MUSTERMANN	2)	21	Sepp MEYER

Notwendige Penalty-Schützen (3 pro Team)

#	Trikot Nr. des Schützen		Name des Schützen	Trikot Nr. Torhüter	Torerfolg (+/-)	Spielstand
	HEIM	GAST				
1)	36		Ferdinand SCHLAGSTOCK	1	+	1 : 0
2)		91	Elisabeth BLUMENSCHÜTZ	25	+	1 : 1
3)	4		Jan STOCKENDE	1	-	1 : 1
4)		27	Marie LICHPFEIL	25	+	1 : 2
5)	18		Sepp MAYER	1	-	1 : 2
6)						

Nun stellst Du das Spiel über die Zeitleiste auf END-GAME und speicherst mit F4, dass somit das Ergebnis LIVE ist und das Livescoring beendet wird.

Fehlerprüfung eines Spielberichts

In EGREP hast Du die Möglichkeit, deine Eingaben während der Eingabe immer wieder auf Fehler zu überprüfen. Dies geschieht ganz einfach, in dem Du die Taste "F2" drückst.

Neu seit EGREP 22 ist, dass viele Einträge direkt bei der Eingabe geprüft werden und direkt als Fehler angezeigt werden. Daher sollte die Nutzung der Taste "F2" überflüssig sein - Die Funktion wurde vorerst belassen, um sicherzustellen, dass alle Prüfungen laufen.

Eine Falscheingabe wird gelb hinterlegt:

(Bsp. Trikotnummer eines Torschützen existiert im Lineup nicht)

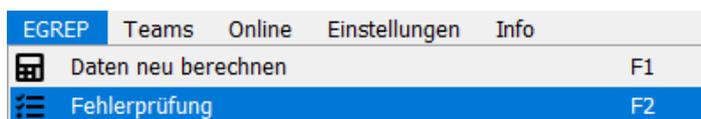


Zusätzlich wird der Fehler auch im Reiter "Error-Check" etwas ausführlicher beschrieben



Die Fehlerprüfung kann auch über das Menü aufgerufen werden

EGREP -> Fehlerprüfung



Oder über die Schaltfläche in der Easy Access Oberfläche



F2

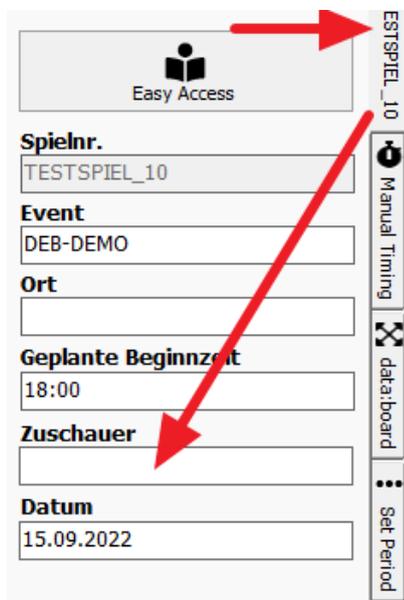
!! WICHTIG !!

Sollte Dir irgendein Fehler auffallen - beispielweise steht der vom Schiedsrichter angegebene Torschütze nicht am Spielbericht – musst Du dies dem Schiedsrichter

unverzüglich, noch vor dem nächsten Anspiel, mitteilen! Mache auf dich aufmerksam – betätige beispielsweise die Sirene oder öffne die Tür der Strafbank – der Schiedsrichter wird dies bemerken und zu Dir kommen.

Zuschauerzahl in EGREP erfassen

Klicke im rechten oberen Bereich auf die „Spielnummer“ und trage in das Feld „Zuschauerzahl“ die aktuelle Anzahl an Zuschauern ein.



The screenshot shows the 'Easy Access' menu in the EGREP system. The menu items are:

- ESTSPIEL_10 (with a red arrow pointing to it from the 'Easy Access' button)
- Manual Timing
- data:board
- Set Period

The main form fields are:

- Spielnr.**: TESTSPIEL_10
- Event**: DEB-DEMO
- Ort**: (empty)
- Geplante Beginnzeit**: 18:00
- Zuschauer**: (empty)
- Datum**: 15.09.2022

Zusatzmeldung zum Spielbericht in EGREP erfassen

Oft kommt es vor, dass Du zu einem Spiel eine Zusatzmeldung erstellen musst. *(Im Regelfall wirst Du vom Schiedsrichter informiert, falls eine Zusatzmeldung zu erstellen ist.)* Je nach Land / Verband / Liga kann es auch sein, dass Du als Punktrichter keine Zusatzmeldungen schreiben musst, sondern der Schiedsrichter dies selbst übernimmt.

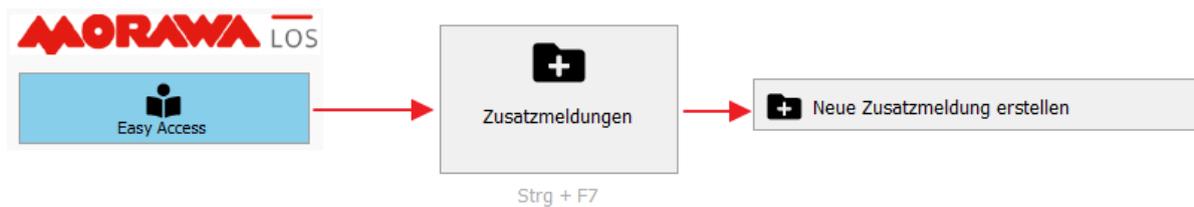
Beispiele für Gründe von Zusatzmeldungen:

- Verspäteter Spielbeginn durch Scheibenbruch beim Warmup
- Fans werfen Gegenstände auf das Eis
- Spieler läuft mit einer anderen Trikotnummer auf als bei der Liga gemeldet

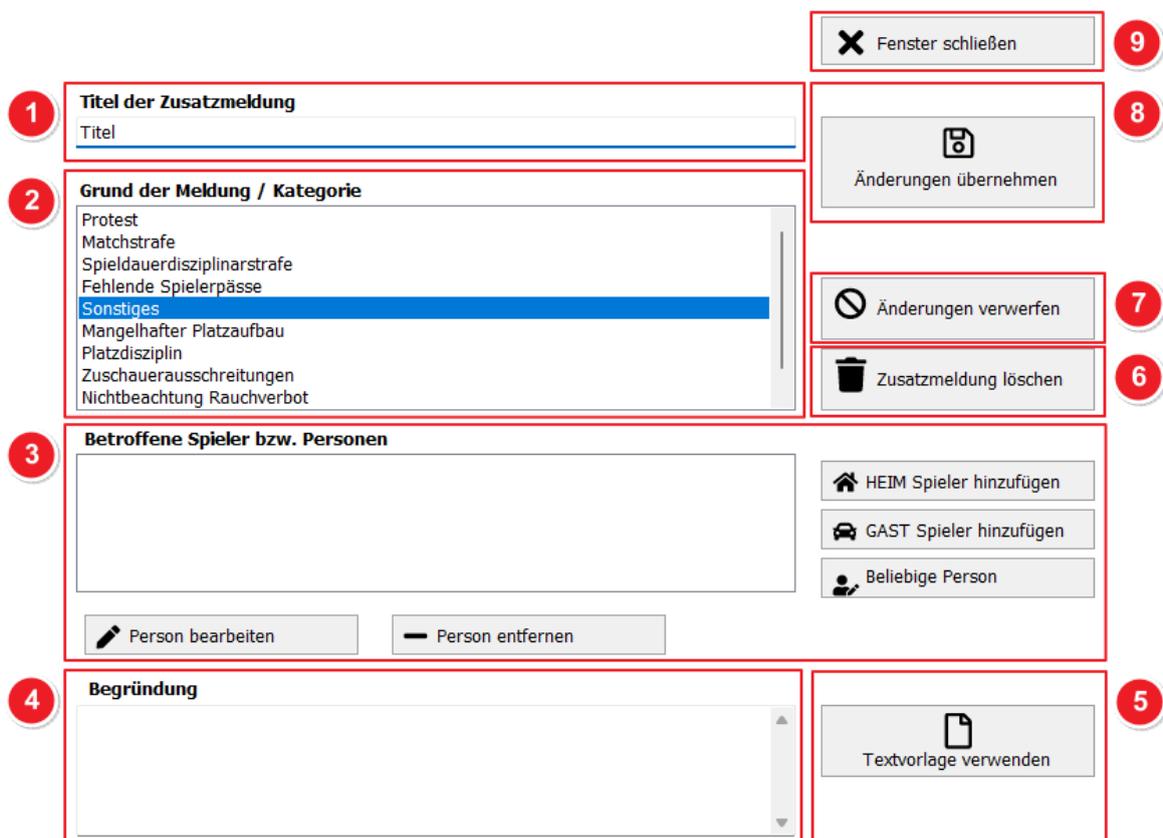
- Spieler erhält eine Spieldauer oder Matchstrafe
- Spielfeld-Linien sind schlecht erkennbar, usw....

Über „Easy Access (F10)“ gelangst Du durch Klicken auf die Schaltfläche „Zusatzmeldungen“ zum Zusatzmeldung-Editor.

Um eine neue Zusatzmeldung zu erstellen, klicke dort auf „+ Neue Zusatzmeldung“



Nun öffnet sich die Eingabemaske, in der Du die Zusatzmeldung erstellen kannst/musst.



1. Trage hier den Titel deiner Zusatzmeldung ein. Dieser dient Dir zur Übersicht, falls Du mehrere Zusatzmeldungen erstellen musst
2. Wähle hier den Grund aus, für was Du eine Zusatzmeldung erstellen musst. (Eine Änderung hier bewirkt, dass unter 5. andere Vorlagen angezeigt werden)

3. Sofern nötig, kannst Du hier Spieler oder externe Personen erfassen, die von dieser Meldung betroffen sind.
4. Hier musst Du die Begründung der Zusatzmeldung schreiben.
5. Für bestimmte Begründungen findest Du hier vorgefertigte Texte, die Du dann nur ergänzen musst, beispielsweise mit der Spielzeit.
6. Hast Du eine falsche Zusatzmeldung erstellt, kannst Du sie hier wieder löschen
7. Änderst Du eine Zusatzmeldung und willst dies nun doch nicht speichern, kannst Du hier die Änderungen wieder verwerfen.
8. Klicke hier, um die erstellte oder bearbeitete Zusatzmeldung zu speichern.
9. Bist Du fertig, kannst Du die Eingabemaske für die Zusatzmeldungen hier schließen.

Erstellen wir nun ein Beispiel:

Die Fantasy Bees konnten keine gültige Werbegenehmigung vorlegen und der Schiedsrichter fordert Dich auf, dies als Zusatzmeldung zu erfassen.

Titel der Zusatzmeldung
 Werbegenehmigung Bees

Grund der Meldung / Kategorie
 Protest
 Matchstrafe
 Spieldauerdisziplinarstrafe
 Fehlende Spielerpässe
Sonstiges
 Mangelhafter Platzaufbau
 Platzdisziplin
 Zuschauerausschreitungen
 Nichtbeachtung Rauchverbot

Betroffene Spieler bzw. Personen

Person bearbeiten Person entfernen

Begründung

✕ Fenster schließen

Änderungen übernehmen

Änderungen verwerfen

Zusatzmeldung löschen

HEIM Spieler hinzufügen

GAST Spieler hinzufügen

Beliebige Person

Textvorlage verwenden

Bitte wählen Sie eine der folgenden Textvorlagen aus und bestätigen Sie mit OK:

Der Verein [Vereinsname] konnte keine gültige Werbegenehmigung vorlegen. OK

O.g. Trainer:in konnte keine gültige Trainerlizenz vorlegen. OK

Der Spielbeginn verzögert sich auf [Uhrzeit]. Grund dafür ist [Begründung]. OK

Begründung
 Der Verein [Vereinsname] konnte keine gültige Werbegenehmigung vorlegen. Textvorlage verwenden

Begründung
 Der Verein Fantasy Bees konnte keine gültige Werbegenehmigung vorlegen.

1. Trage zuerst einen Titel für die Zusatzmeldung ein. (Werbegenehmigung Bees)
2. Wähle den Grund der Meldung aus. -> Werbegenehmigung fällt unter "Sonstiges"
3. Öffne die Textvorlagen
4. Übernehme die Vorlage für die Werbegenehmigung
5. Passe den Text der Vorlage an
6. Zusatzmeldung speichern (Änderungen übernehmen)

Nun wird Dir der Titel in der Liste der Zusatzmeldungen angezeigt und Du kannst die Eingabemaske schließen.

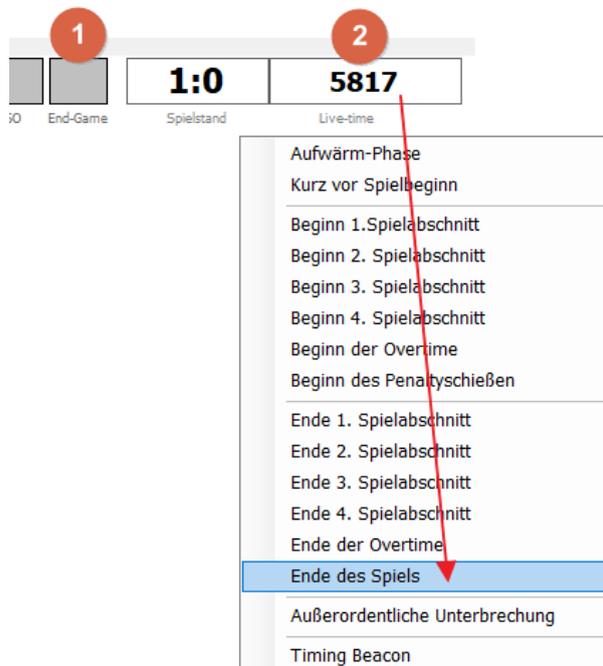


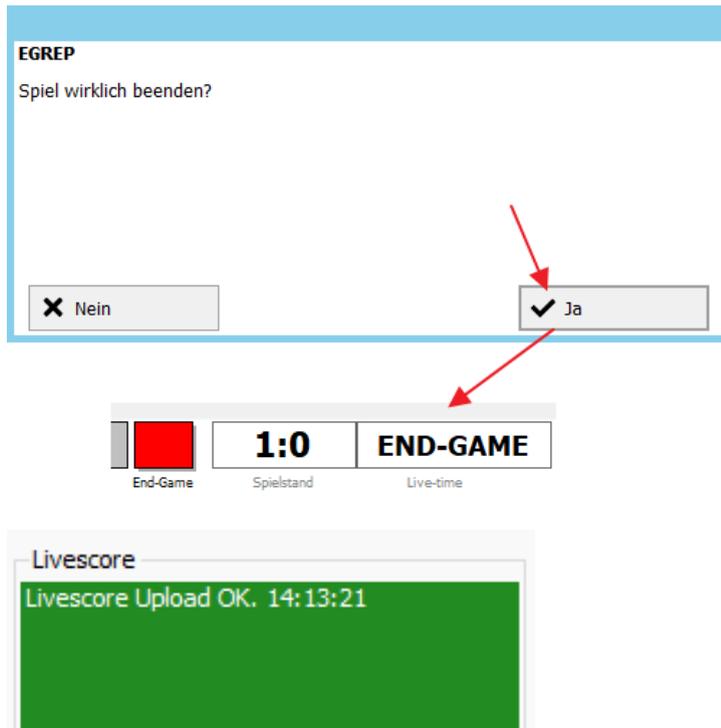
Nach dem Spiel (POST-GAME)

Spiel (Livescoring) beenden

Sobald der Schiedsrichter das Spiel abpfeift, musst Du das Spiel auch in EGREP beenden.

1. Klicke hierzu in der Zeitleiste auf „End-Game“ und speichere direkt das Spiel mit „F4“ ab.
2. Alternativ kannst Du auch mit der **rechten Maustaste** in das Feld „Live-time“ klicken, um die Auswahl der Spielabschnitte anzuzeigen und dort "Ende des Spiels" wählen. (Ebenfalls danach direkt mit F4 speichern!)





Das Spiel wird nun im Livescoring als beendet angezeigt und Du kannst in Ruhe den Spielbericht korrigieren und deine Eingaben vervollständigen.

Spielbericht und Zusatzmeldungen ausdrucken

Nachdem Du alle Eingaben in EGREP erledigt hast, drucke den Spielbericht und ggfls. erstellte Zusatzmeldungen aus, um diese von den Spieloffiziellen prüfen und unterschreiben zu lassen. Nachdem der Spielbericht gegebenenfalls angepasst und freigegeben wurde, fahre mit dem Upload des Spielberichts fort.

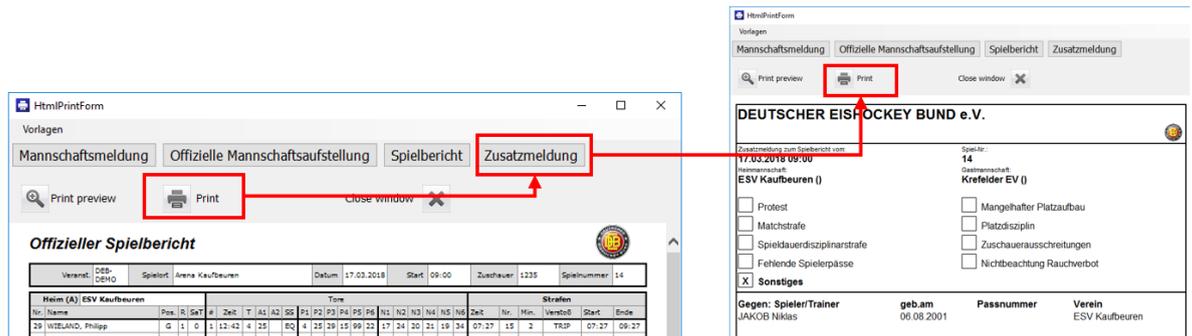
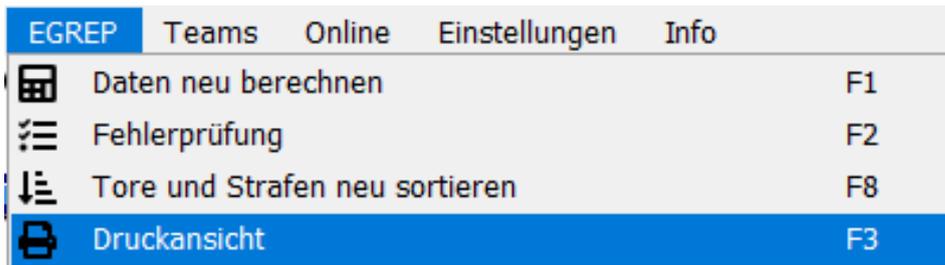
Es gibt 3 Wege, um den Spielbericht zu drucken.

1. Durch Drücken der Taste „F3“
2. Durch Klicken auf „Druckansicht“ in der Easy Access Oberfläche



F3

3. Durch den Menüpunkt „e-grep -> Druckansicht“

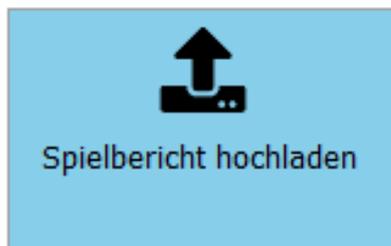


Spielbericht abschließen

Es gibt 3 Wege, um den Spielbericht abzuschließen.

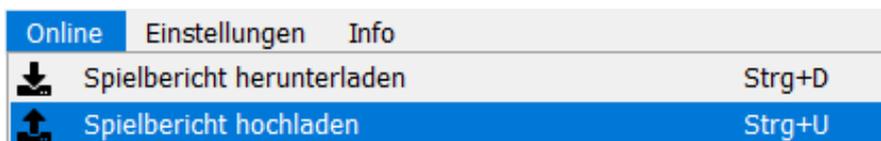
1. Durch Drücken der Tasten „STRG+U“
2. Durch Klicken auf „Spielbericht hochladen“ in der Easy Access Oberfläche

Nach dem Spiel



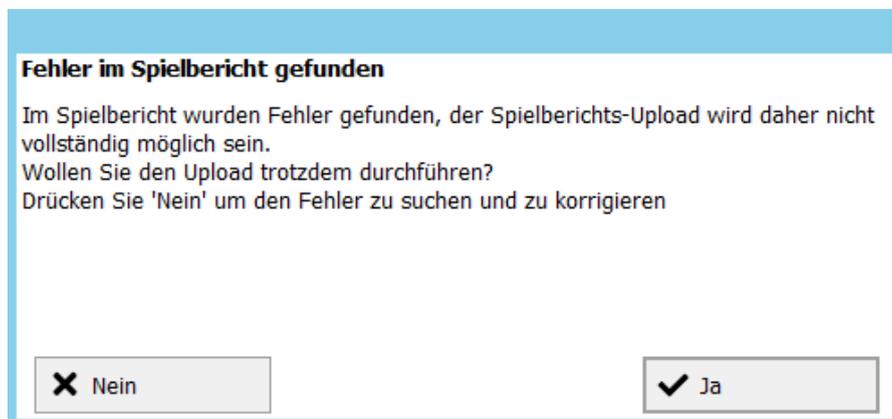
Strg + U

3. Durch den Menüpunkt „Online -> Spielbericht hochladen“



Sofern Du den Upload starten möchtest, startet automatisch der „Game Report check“. Sollten notwendige Angaben vergessen worden einzutragen, so werden Dir mögliche Fehler hier angezeigt. Sollten Fehler angezeigt werden, so schließe bitte den Report Check, trage die fehlenden Angaben ein und öffne den Upload erneut.

Möglicherweise erscheint dieser Dialog und der Fehler wird im Error Check angezeigt



Klickst Du dennoch auf „JA“, wird nochmals ein detaillierter Check mit Fehlern angezeigt.

Um den Spielbericht dennoch abzuschließen (ohne ausgebesserte Fehler), musst Du den Haken setzen, dass Du dies bewusst dennoch machen möchtest.

Bitte stellen Sie sicher, dass die für Ihren Bewerb erforderlichen Pflichtfelder ausgefüllt sind:

Spielnr.	eingetragen	✓	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;">Keine Zeit für das Spielende eingetragen ✗</div> <input type="checkbox"/> Hiermit bestätige ich, den Spielbericht mit Fehleingaben abschließen zu wollen/müssen
Datum	eingetragen	✓	
Event	eingetragen	✓	
Ort	eingetragen	✓	
Geplante Beginnzeit	eingetragen	✓	
Zuschauer	eingetragen	✓	
Schiedsrichter	eingetragen	✓	
Punkterichter	eingetragen	✓	
Zeitnehmer	eingetragen	✓	
Team Manager A	nicht eingetragen!	✗	
Team Manager B	nicht eingetragen!	✗	
Cheftrainer A	nicht eingetragen!	✗	
Cheftrainer B	nicht eingetragen!	✗	
Medizinischer Verantw.	eingetragen	✓	

Klicke auf “Jetzt hochladen” um das Spiel abzuschließen.

Danach sind keine Änderungen mehr möglich!

Spielbericht hochladen

Spielnr.	Mannschaft A (Heim)	Mannschaft B (Gast)
TESTSPIEL_11	Fantasy Flames	Fantasy Bees

Upload Status
LIVE

Server messages
12:16:52: Verbindungsaufbau zum Server...
12:16:52: Spielstatus am Server: LIVE

Spielbericht hochladen

Spielnr.	Mannschaft A (Heim)	Mannschaft B (Gast)
TESTSPIEL_11	Fantasy Flames	Fantasy Bees

Upload Status
CONFIRMED

Server messages
12:16:52: Verbindungsaufbau zum Server...
12:16:52: Spielstatus am Server: LIVE
12:17:45: Spielbericht Upload startet...
12:17:45: Upload-Vorgang abgeschlossen, Spiel ist bestätigt. Danke.

 Fenster schließen

 Jetzt hochladen