



Spieltechnischer Ablauf bei Verwendung des ESB-Lite

1) Vorbereitung

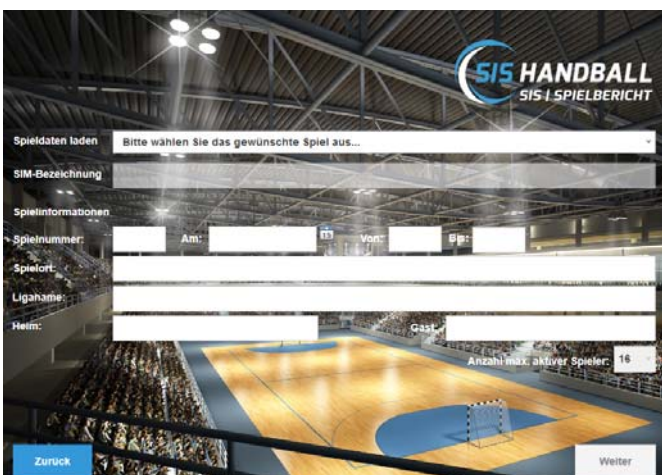
Der ESB-Lite muss nicht auf einem Rechner installiert werden. Er kann auch direkt von einem USB-Stick gestartet werden. Der Heimverein stellt sicher, dass ein Notebook sowie das Programm inkl. des zu bearbeitenden Spiels in der Halle vorhanden sind. Im Offline-Fall hat der Heimverein das Spiel vorher Zuhause herunterzuladen und mitzubringen.



Startmaske des ESB-Lite. Hier sind die Vereinsnummer (131010...) und das Ergebnispaswort einzugeben.

2) Anlage des Spiels

Rechtzeitig vor Spielbeginn aktivieren beide Mannschaften ihre einzusetzenden SpielerInnen und bestätigen die Richtigkeit durch Eingabe ihres Kennwortes. Ebenfalls sind Zeitnehmer und Sekretär zu erfassen. Sofern keine Schiedsrichter angesetzt sind oder die angesetzten Schiedsrichter nicht erscheinen, sind die Namen der Schiedsrichter ebenfalls einzutragen.



Im obersten Feld (Spieldaten laden) ist das gewünschte Spiel auszuwählen. Es werden alle Spiele angezeigt, die in den nächsten 72 Stunden ausgetragen werden. Die restlichen Felder werden dann automatisch befüllt.



Heimkader: Deutschland A

Trikotnummer	Vorname	Nachname	Geburtsdatum	Passnummer	Torwart	Aktiv
6	Finn	Lenke	01.01.1900	66666 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Patrick	Wienczek	01.01.1900	777777 E	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Tobias	Reichmann	01.01.1900	999999 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Fabian	Wiede	01.01.1900	101010 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Hendrik	Pekeler	01.01.1900	131313	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17	Steffen	Weinhold	01.01.1900	171717 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19	Martin	Strobel	01.01.1900	191919 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
23	Steffen	Fahs	01.01.1900	232323 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
24	Patrick	Groetski	01.01.1900	242424 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	Kai	Häffner	01.01.1900	252525 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34	Rune	Dahmke	01.01.1900	343434 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35	Jules	Kälin	01.01.1900	353535 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36	Domink	Hell	01.01.1900	363636 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47	Christian	Dissinger	01.01.1900	474747 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
95	Paul	Drux	01.01.1900	959595 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Click here to add a new row

OA Haase Alexander
 OB Prokop Christian
 OC Name Vorname
 OD Name Vorname

Anzahl aktiver Spieler: 12/14
 Trikot-Spieler weiß, TW orange
 Trikot-Torwart
 MV-Kennwort

Entsperren

Zurück Menü Weiter

Aus den angelegten Kadern werden alle Spieler angezeigt. Sofern kein Kader angelegt ist, werden alle möglichen Spieler aus der Passdatenbank angezeigt. Alle Spieler, die an dem Spiel teilnehmen sollen, sind auf „Aktiv“ zu setzen. Dabei können z.B. die Trikotnummern korrigiert werden. Sofern ein Spieler mitwirken soll, der nicht im Kader ist, kann dieser durch Klicken auf die unterste Spielerebene „Click here to add a new row“ angelegt werden.

Schiedsrichter 1 Name Vorname Menü

Fahrtkosten 0,00 € + Spesen: 0,00 € = 0,00 €

Schiedsrichter 2 Name Vorname

Fahrtkosten 0,00 € + Spesen: 0,00 € = 0,00 €

Gesamtkosten Schiedsrichter 0,00 €

SR-1 deaktivieren
 SR-2 deaktivieren
 Schiedsrichter nicht angetreten

Zeitnehmer Name Vorname Ausweisnr.
 Sekretär Name Vorname Ausweisnr.

Zurück Drucken Weiter

Ebenfalls zu pflegen sind die Daten der Offiziellen. Nach Abschluss der Arbeiten hat der Offizielle das Kennwort einzugeben. Sollten sich danach noch Änderungen ergeben, ist zunächst „Entsperren“ auszuwählen, bevor die Änderungen erfasst werden können.

Schiedsrichter 1 Name Vorname Menü

Fahrtkosten 0,00 € + Spesen: 0,00 € = 0,00 €

Schiedsrichter 2 Name Vorname

Fahrtkosten 0,00 € + Spesen: 0,00 € = 0,00 €

Gesamtkosten Schiedsrichter 0,00 €

Schiedsrichter 1 Name Vorname
 SR-1 aktivieren
 SR-2 aktivieren
 Schiedsrichter nicht angetreten

Schiedsrichter 2 Name Vorname

Fahrtkosten 0,00 € + Spesen: 0,00 € = 0,00 €

Zeitnehmer Name Vorname Ausweisnr.
 Sekretär Name Vorname Ausweisnr.

Zurück Drucken Weiter

In der nächsten Maske sind die SR aufgeführt, sofern sie angesetzt sind. Wenn ein angesetzter SR nicht kommt, kann der SR deaktiviert werden, so dass dann keine Passworteingabe des SR notwendig ist. In Klassen, wo keine SR angesetzt werden oder wenn beide SR nicht erscheinen, ist das Feld „Schiedsrichter nicht angetreten“ auszuwählen. Danach sind die Daten des „neuen“ Schiedsrichters manuell einzutragen. Auch der Zeitnehmer und Sekretär werden auf dieser Maske eingegeben.



3) Während des Spiels

Am Einfachsten und damit der komplette Verzicht auf Papierspielberichte ist, die persönlichen Strafen während des Spiels vom Kampfgericht direkt in den ESB-lite einzugeben. Die Eingabe des Torverlaufs ist nicht möglich.

Alternativ und in den Fällen, in denen der ESB Lite während des Spiels nicht genutzt wird, werden der Torverlauf sowie alle Strafen, Team-Time-Outs, etc. auf einem Ausdruck oder auf einem Blanko-Spielbericht (nur mit Eintrag der aktiven Rückennummern) handschriftlich notiert. Sofern kein Sekretär vor Ort ist, wird diese Aufgabe durch den Zeitnehmer übernommen.

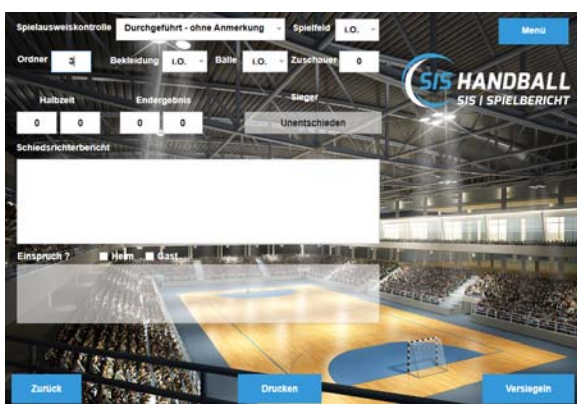
Ist überhaupt kein Kampfgericht vorhanden, erfolgen die Eintragungen nach dem Spiel durch den Schiedsrichter.

4) Nach dem Spiel

Der Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, dass alle Angaben im ESB Lite eingegeben werden. Die Eingabe erfolgt durch den Heimverein bzw. den Sekretär. Pflichtangaben sind:

- Spielergebnis
- Name (sowie, wenn vorhanden) Kosten der Schiedsrichter
- Eintragungen im Schiedsrichterbericht wie z.B. Spielfeldaufbau
- Bei Disqualifikationen sind im Spielverlauf die Spielzeit und der Spielstand einzutragen
- Eingabe von Verwarnungen und Hinausstellungen

Sofern ein Verein Einspruch einlegen möchte, ist dieser im entsprechenden Feld anzukreuzen und der vom Verein diktierte Wortlaut aufzunehmen.



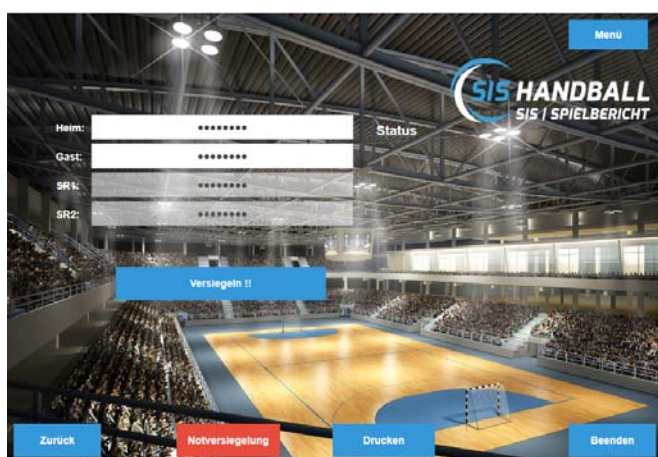
Heim									
Nr	Nachname	Vorname	V	Z	Z	Z + D	D	D + B	Spielstand
13	Wolff	Andreas							
3	Gensheimer	Uwe							
5	Sellin	Johannes							
6	Lemke	Finn							
7	Wienck	Patrick							
9	Reichmann	Tobias							
10	Wiede	Fabian							
13	Pekeler	Hendrik							
17	Wenhold	Steffen							
19	Strobel	Martin							
Gast									
Nr	Nachname	Vorname	V	Z	Z	Z + D	D	D + B	Spielstand
16	Lichtenhan	Carsten							
2	Kneer	Stefan							
15	Altendorf	Michael							
18	Kneule	Tim							
20	Suton	Tim							
21	Schmidt	Erik							
27	Müller	Michael							
28	Pevnov	Eugeni							
30	Schöngarth	Jens							
37	Musche	Matthias							

Zurück



5) Elektronische Unterschrift

Sobald alle Eintragungen gemacht worden sind, sind die Kennwörter der beteiligten Vereine und Schiedsrichter einzugeben. Hierdurch wird das Spiel „versiegelt“, so dass ab diesem Zeitpunkt keine Änderungen mehr vorgenommen werden können. Für den Fall, dass keine Schiedsrichter angesetzt worden oder die angesetzten Schiedsrichter nicht erschienen sind, können die Schiedsrichter deaktiviert werden, so dass kein Kennwort notwendig ist. Sofern ein Verein sein Kennwort nicht dabei hat, ist die „Notversiegelung“ durchzuführen. Das Ergebnis entspricht dem einer normalen Versiegelung.



Die entsprechenden Kennwörter sind in Beisein eines Mannschaftsoffiziellen jeden Vereins einzugeben und anschließend ist das Spiel zu „Versiegeln“. Auf der rechten Bildschirmseite kann der Status (sh. Punkt 6) eingesehen werden.

6) Versand der Spieldaten

Wenn in der Halle eine Online-Verbindung vorhanden ist, wird der Spielbericht nach der Eingabe der Passwörter automatisch verschickt. Sofern keine Online-Verbindung besteht, hat der Heimverein sicher zu stellen, dass das Spiel am Spieltag (sonntags bis 20:00 Uhr) an die spelleitende Stelle geschickt wird. Dieses geschieht durch Drücken des Buttons „Bericht senden“. Beim Versenden ist darauf zu achten, dass folgende Statusmeldungen angezeigt werden:

- „Das Spiel wurde auf dem Server übertragen“
- „Die Mails wurden verschickt“
- „Das Spiel wurde in die Datenbank eingetragen“