



„eGrep“ Quickguide

Saison 2018/2019

eGrep = electronic Game reporting

Downloadlink: <http://tournament.hockeydata.net/download/egrep18-austria.zip>

1. START

- Settings-Datei je nach Liga oder Turnier mit Passwort abrufbar
- Sprache wählen (Deutsch, Englisch, Italienisch)

bei Fehlermeldung:

- die Dateien aus dem Ordner „addOns“ installieren oder
- „.NET Framework 4.5.2“ von Microsoft installieren:
 - Downloadlink: <https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=42642>

Hinweis:

Der eGrep kann mehrfach geöffnet werden, allerdings sind gewisse Server-Funktionen nur exklusiv in der zuerst gestarteten Instanz verfügbar.

→ Starten

2. LAYOUT

- wie Papier-Spielbericht
- **oberer Bereich:** Menü ① - und Zeitleiste ②
- **mittlerer Bereich:** links Teamkader ③ rechts Tore, Plus/Minus und Strafen ④
- **unterer Bereich:** Zusatzinfos, Zusammenfassung, Error-Check etc. ⑤
- Tabs im unteren bzw. rechten Bereich mit Doppelklick aus- und einblenden
- für „EASY ACCESS“ F10 drücken oder Button rechts oben genaue Reihenfolge der zu erledigenden Schritte vor, während und nach dem Spiel
- Zeitleiste am oberen Bildschirmrand ②
 - Kann mit der Maus geklickt werden und dient zum einfachen Spielfortschritt: PRE-GAME -> START-1 -> END-1
 - Kann gemeinsam mit dem neuen „+1“ Button genutzt werden um die Eingabe der Livetime für Livescoring zu erleichtern
 - Hinweis: Wenn die „Doppel-STRG-Taste“ – Spieluhr verwendet wird, **nicht** den +1 Button gemeinsam verwenden (nur eine Art des Zeitfortschritts verwenden)
 - Mit der Zeitleiste kann man in der Zeit nur „nach vorne“ springen, für explizites „Zurück“ muss man die Livetime nutz



e-grep Teams Online Einstellungen Info **1**

ONLINE

F2 Fehlerprüfung 2

Pre-Game 1

TEAM A: EC-KAC 2x Torhüter, 20x Feldspieler

Nr.	Name	C/A	Pos	L	Zeit	T	A1	A2	GS	Spezial	P1	P2	P3	P4	P5	P6
3	FISCHER David Joseph		RD	3												
8	Kraus Nikolaus		LF	4												
9	Neal Matthew		C	1												
16	Harand Patrick	A	RF	4												
17	Ganahl Manuel		LF	1												
18	Koch Thomas		C	3												
19	Geier Stefan	C	LF	3												
24	Strong Steven	3	LD	1												
26	Rheault Jonathan		RF	1												
27	Hundertpfund Thomas		C	2												
28	Schumnig Martin	A	RD	1												
31	Madlener David		G	2												
46	Bischofberger Johannes		IF	?												

TEAM B: HC Orli Znojmo 2x Torhüter, 20x Feldspieler

Nr.	Name	C/A	Pos	L	Zeit	T	A1	A2	GS	Spezial	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	Halasz Tomas		G	2												
3	Schwarz Marek		G	1												
10	Bartos David	A	C	1												
11	Skrbek Pavel		RD	2												
12	Cip Radek		RF	2												
13	Yellow Horn Colton Jaret		RF	1												
14	Nemec Erik		LF	1												
15	Boruta Antonin		RD	3												
18	Snajnar Rostislav		LD	4												
22	Novak Patrik		RF	4												
28	Biro Marek		LD	2												
30	Beroun Jiri	C	LF	3												

Zusammenfassung **5** Spiel - Offizielle Kommentare Penaltyschießen/Stats Team-Farben Error Check

Spielzusammenfassung

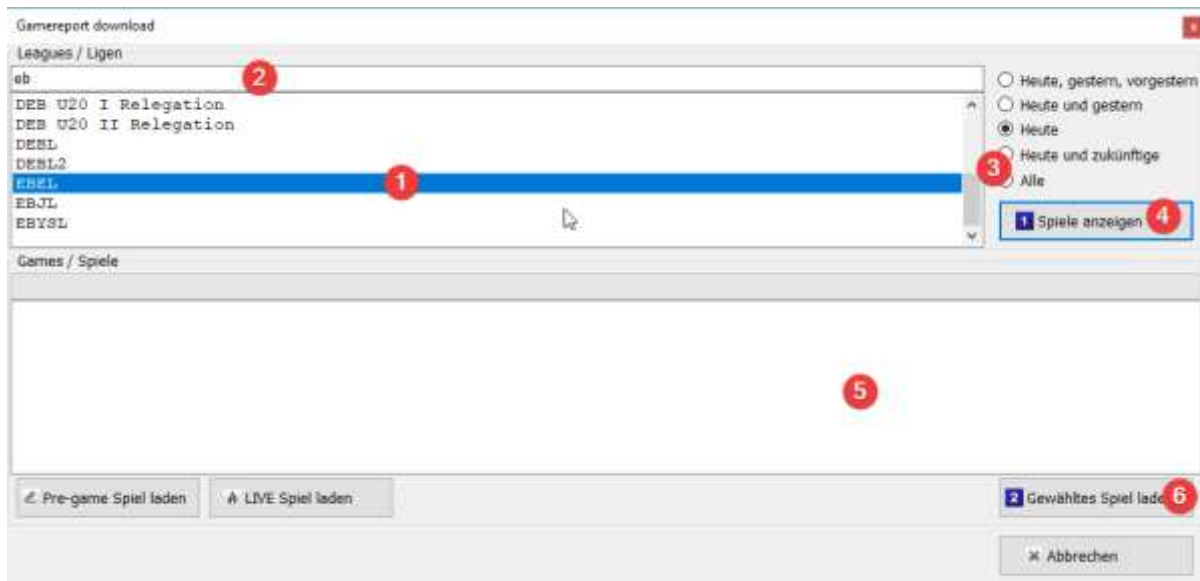
Period	G A:B	SOG A:B	PIM A:B	PPGF A:B	SHGF A:B
1	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0
2	0:0	0:0	0:0	0:0	0:0

Torhüter - Paraden

GKA1	GKA2	EGA	GKB1	GKB2	EGB	Torl	GKU

3. VOR DEM SPIEL – Pre-Game

3.1 Spielbericht herunterladen



- STRG + D oder „online – Spielbericht herunterladen“
- Liga auswählen (Filter nutzen **2**) Beispiel: EBEL **1**
- Zeitraum auswählen **3** (Standard „today only“)
- → Spiele anzeigen **4**
- Passwort eingeben
- Spiel auswählen **5** (nur ersichtlich, wenn freigeschaltet)
- → Gewähltes Spiel laden **6** (Load Live = letzte gespeicherte Version)
- Das Programm hat eine „auto-save“-Funktion (Spiele werden minütlich im „auto-save“-Ordner gespeichert; nichts kann verloren gehen)

3.2 Spiel-Offizielle

- STRG + F11 „Teams – Spiel-Offizielle“ oder unterer Bereich, 2. Tab von links
- Spiel-Offizielle sollten unbedingt ausgefüllt werden
- Erstes Wort = Nachname
- Ab dem zweiten Wort = Vorname (z.B. Doppel-Vornamen)
- Wort mit Zahlen = Nummer des Spiel-Offiziellen (optional)

Beispiele:

- Die Eingabe „Huber Franz Joseph B1234“ wird zu „HUBER, Franz Joseph (B1234)“ umgewandelt
- Hat ein Offizieller einen Doppel-Nachnamen, könnt ihr dies mit einem Beistrich eindeutig kennzeichnen:

Die Eingabe „De pasqualin, jerome“ wird zu „DE PASQUALIN, Jerome“ umgewandelt

Zusammenfassung	Spiel - Offizielle	Kommentare	Penaltyschießen/Stats	Team-Farben	Stats	Zusatzmeldungen
Schiedsrichter	Schiedsrichter	Linienrichter				Strafzeitnehmer 1
SICORSCHI, Ulpi (1234)		KALNIK, Thomas				SCHRAMM, Uwe
Schiedsrichter 2	Schiedsrichter 2	Linienrichter 2				Strafzeitnehmer 2
		KLIMA, Jakub				KILZ, Thomas
Verantw. f. Ordnungsdienst		Anzahl d. Ordner				Medizinischer Verantw.
						DR. KÖHLER, Christian
Team Manager A		Cheftrainer A				Co-Trainer A
SUVELO, Marko		THOM, Henry				THUMM, Marc
Team Manager B		Cheftrainer B				Co-Trainer B
MÜLLER, Sarah		DIETRICH, Waldemar				BOLDAVESKO, Sergejs
Werbegenehmigung A						Werbegenehmigung B
04.09.2017					1	18.07.2017

Es wird von eGrep automatisch ein Komma „“ eingefügt, um den Nachnamen vom Vornamen zu trennen. Dieser wird, je nach Liga-Einstellung, am Spielbericht nicht ausgedruckt. Es also nicht notwendig den Beistrich zu löschen.

Je nach Liga werden automatisch Felder wie „Werberechtigung“ angezeigt **1**

- Medizinischer Verantwortlicher' muss zwingend ausgefüllt werden
- muss sich beim Schiedsrichter melden und seinen Standort während des Spiels bekannt geben
- Dies ist gerade im Nachwuchsbereich äußerst wichtig und daher auch verpflichtend, um bei einer Verletzung schnellstmöglich Hilfe leisten zu können

3.3 Pre-Game Formular drucken

- F12 oder „Teams – Team composition form anzeigen – Pre-Game Formular“
- ausdrucken und vom Teammanager/Trainer ausfüllen und unterschreiben lassen
- U18 Spieler sind gekennzeichnet (wichtig für Schiedsrichter wegen Zusatz-Ausrüstung)

3.4 Quick Lineup



- F11 oder „Teams – Quick Lineup“
- Eingabe der Spielaufstellung beider Teams, das aktuell angewählte Team ist gelb unterlegt ①
- gelber Marker zeigt das zu befüllende Feld an
- mehrere Eingabemöglichkeiten aus der Spielerliste:
 - mit einfachem Klick Spieler aus der Liste auswählen ②, dann Übertrag per Doppelklick in das zu befüllende Feld ④
 - Spielernummer in Schnellsuche eingeben ③ und mit Doppelklick in das zu befüllende Feld eintragen ④
 - Spielernummer in Schnellsuche eingeben ③ und mit Doppelklick in das zu befüllende Feld eintragen ④
 - Spielernummer in Schnellsuche eingeben ③ und mit ‚Enter‘ bestätigen – wird in das gelbe Feld ⑥ oder mit Doppelklick in ein beliebiges Feld eintragen ④
- Einträge können mit einem doppelten Rechtsklick gelöscht werden
- Speichern & Schließen
- automatischer Fehler-Check → Spieler-Nr. dürfen nicht doppelt vergeben werden
- Aufstellung bestätigen → Spielernummern von nicht aufgestellten Spielern löschen?
 - JA, wenn die Aufstellung komplett ist und sicher nichts mehr geändert wird
 - NEIN, wenn in der Aufstellung noch Spieler fehlen
- Wenn ein Spieler keine Rückennummer in der Übersichtsliste eingetragen hat, dann kann in dem Nummernfeld ⑤ eine neue oder korrigierte Nummer eingetragen werden.
- für einen besseren Überblick die nun aktuellen Kader durch einen Klick auf das Feld „Nr.“ sortieren (wie in einer Excel-Tabelle)
- Alternativ kann man über „Teams – nicht anwesende Spieler verstecken“ eine bessere Übersicht ermöglichen
- zur besseren Unterscheidung beider Teams können auch die angezeigten Team-Farben verändert werden → im unteren Bereich, 2ter Tab von rechts

3.5 In-Game Formular drucken

- STRG + F12 oder „Teams – Team composition form anzeigen – In-Game Formular“
- kann an Hallensprecher, Presse, etc. übergeben werden
- weitere Vermerke für ‚Starting Six‘ oder Transferkartenspieler möglich
hierzu muss direkt im Teamkader ganz nach rechts gescrollt werden und in der Spalte ‚S6‘ etwas eingetragen werden (z.B. ‚T‘, ‚*‘, etc.)

3.6 Leere Druckansicht anzeigen

- STRG + F3 oder „e-grep – Leere Druckansicht anzeigen“
- Möglichkeit, einen ‚leeren‘ Spielbericht auszudrucken

3.7 Last Minute Roster Update

- STRG + L oder unter ‚Online‘
- fehlen noch spielberechtigte Spieler in den Aufstellungen oder wurden Spieler noch kurzfristig freigegeben?
- hier wird nach eventuell spielberechtigten Spielern gesucht
- falls vorhanden – auswählen und ‚OK‘ + im Quick Lineup nachtragen

3.8 Torhüter Aufstellen

- unterer Bereich, erster Tab links ‚Zusammenfassung‘
- Starting Goalie auswählen
- ‚Torhüter - Wechsel‘ siehe Punkt 4.X Torhüter-Wechsel

3.9 Zeiteingabe-Assistent

- im gelben Feld (relative Zeit – abwärts) die Zeit der offiziellen Spieluhr eintragen
- richtigen Spielabschnitt auswählen
- absolute Zeit wird automatisch berechnet – mit ‚OK‘ bestätigen
- unter ‚Info‘ ist die Anzahl und Länge der Spielabschnitte ersichtlich
- Assistent kann unter ‚Einstellungen‘ ausgeschaltet werden

3.10 Speichern

Wenn Sie das Spiel vor Spielbeginn abspeichern:

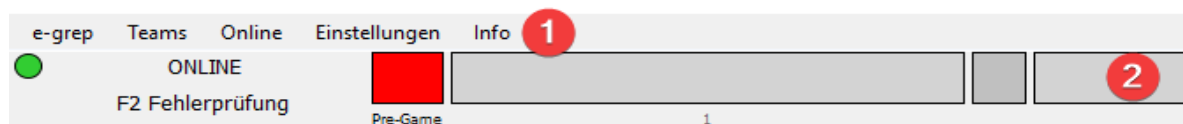
Verwenden Sie die Speicherfunktionen „Speichern unter“ (STRG+F4) oder „Speichern PRE-GAME“ (STRG+UMSCHALT+F4).

Verwenden Sie das Speichern als Livescore (F4) erst mit Beginn des Warm-Ups!

4. WÄHREND DES SPIELS – In-Game

5.1 Zeiteingabe-Assistent

- F4 oder „e-grep – Schnellspeicherung / Live-Score“
- durch Drücken von ‚F4‘ wird rechts oben im Feld ‚Live Time‘ die Spielzeit aktualisiert
- mit einem Rechtsklick in das Feld ‚Live Time‘ kann die aktuelle Spielphase ausgewählt werden, zur Auswahl stehen:
 - Aufwärmphase (Warm-up), kurz vor Spielbeginn (Pre-Game)
 - Beginn / Ende 1., 2., 3. Drittel, OT oder SO
 - **ENDE des Spiels! → besonders wichtig → immer eingeben!**
 - außerordentliche Unterbrechung (z.B. wegen Scheibenbruchs)
- Zeitleiste **2** am oberen Bildschirmrand unter der Menüleiste **1**



- Kann mit der Maus geklickt werden und dient zum einfachen Spielfortschritt:
PRE-GAME -> START-1 -> END-1 ...
- Kann gemeinsam mit dem neuen „+1“ Button genutzt werden um die Eingabe der Livetime für das Livescoring zu erleichtern
- Hinweis: Wenn die „Doppel-STRG-Taste“ – Spieluhr verwendet wird, **nicht** den +1 Button gemeinsam verwenden (nur eine Art des Zeitfortschritts verwenden)
- Mit der Zeitleiste kann man in der Zeit nur „nach vorne“ springen, für explizites „Zurück“ muss man die Livetime nutzen
- unterer Bereich, Tab ‚Kommentare‘ → hier können Erläuterungen zu verschiedensten Vorkommnissen eingetragen werden (Scheibenbruch, Probleme mit Infrastruktur oder Zuschauern)
- falls der Schiedsrichter aus irgendeinem Grund einen Bericht verfasst → Häkchen bei ‚Schiedsrichter Notiz‘ setzen (auf dem Spielberichtsdruck ersichtlich)
- außerdem wird hier die tatsächliche Uhrzeit (daher mit Doppelpunkt) erfasst
- automatische Übernahme der ‚Live Time‘-Eingaben
Dies soll dabei helfen, die tatsächliche Dauer von Spielen in verschiedenen Leistungsklassen besser einschätzen zu können
- Zuschauerzahl bitte ebenfalls ausfüllen

5.1 Speicher

- **Auto-Save**
Diese Funktion macht es unmöglich, einen Spielbericht zu verlieren!
Spielberichte werden minütlich im ‚auto-save‘-Ordner abgespeichert!

- **Spiel lokal speichern**

Sie können ihren Spielbericht auch in einem anderen Ordner oder auf einem USB-Stick für den Fall speichern, dass Sie über keine stabile Internetverbindung verfügen.

Beispielsweise könnten Sie einen Spielbericht vorab herunterladen, offline befüllen und anschließend wieder hochladen.

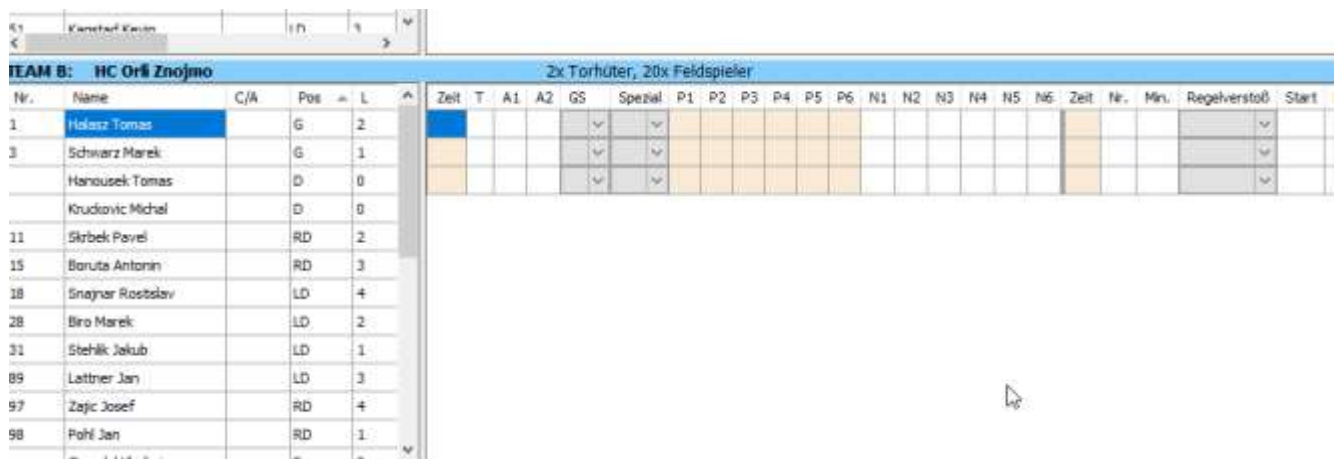
- **Handy-Hotspot**

Einen Hotspot zum Herunter- bzw. Hochladen erstellen und das Spiel im Offline-Modus eingeben. Die geringe Größe der benötigten Daten wird sich kaum auf Ihr Datenvolumen auswirken.

- **Load Live**

Anstatt beim Herunterladen eines Spielberichts auf „Load Game“ zu klicken, können Sie alternativ „Load Live“ auswählen – die zuletzt abgespeicherte Version inkl. der bereits erstellten Lineups etc., kann so geladen werden (auch praktisch, sollte sich der Drucker an einem anderen Ort befinden)

Eingabe



Nr.	Name	C/A	Pos	L	Zeit	T	A1	A2	GS	Spezial	P1	P2	P3	P4	P5	P6	N1	N2	N3	N4	N5	N6	Zeit	Nr.	Min.	Regelverstoß	Start
1.	Hakoz Tomas		G	2																							
3	Schwarz Marek		G	1																							
	Hanousek Tomas		D	0																							
	Kruckovic Michal		D	0																							
11	Skrbek Pavel		RD	2																							
15	Boruta Antonin		RD	3																							
18	Snajnar Rostislav		LD	4																							
28	Biro Marek		LD	2																							
31	Stehlik Jakub		LD	1																							
89	Lattner Jan		LD	3																							
97	Zajic Josef		RD	4																							
98	Pohl Jan		RD	1																							

Tore

- mit einem Rechtsklick in den Eingabebereich können Sie Zeilen hinzufügen
- „Neue Zeile hinzufügen“ ist auch mit „STRG+Cursor/unten“ möglich
- absolute Zeit eintragen bzw. den Zeiteingabe-Assistenten verwenden
- Spielernummern des Torschützen und gegebenenfalls der beiden Assistenten eintragen
- GS = Game Strength → Wie viele Spieler nehmen gerade am Spiel teil?
 - Powerplay 5:4 oder 5:3 → +1 oder +2
 - Unterzahl 4:5 oder 3:5 → -1 oder -2
 - Spezial: Welche ‚Art‘ von Tor wurde erzielt?
- Tor → in den meisten Fällen zu verwenden
- PS → Penalty Shot Tor; die Strafe wird mit 0 Minuten erfasst, natürlich keine Assistenten
- EN → Empty Net Tor; die gegnerische Mannschaft hat ihren Torwart durch einen 6ten Feldspieler ersetzt

FEHLER:

Sollte Ihnen irgendein Fehler auffallen - beispielweise steht der vom Schiedsrichter angegebene Torschütze nicht am Spielbericht – müssen Sie dies dem Schiedsrichter unverzüglich, noch vor dem nächsten Anspiel, mitteilen! Machen Sie auf sich aufmerksam – betätigen Sie die Sirene oder öffnen Sie die Tür der Strafbank – der Schiedsrichter wird dies bemerken und zu Ihnen kommen.

Plus/Minus

- bei ‚Even Strength‘
‚Plus‘ für Spieler die während einem Tor am Eis standen
‚Minus‘ für Spieler die bei Gegentor am Eis standen
Ausnahme: Powerplay und Unterzahl
- Vorsicht:
Die eingetragenen Torschützen und Assistenten (wie auch der Torhüter) werden automatisch in die Plus/Minus-Wertung übernommen – sollten Sie nun z.B. einen Torschützen ändern, muss dieser in der Plus/Minus-Wertung manuell geändert werden!
- sollten Sie die Plus/Minus-Spalten nicht benötigen, können diese unter ‚Einstellungen – Zeige Plus/Minus-Spalten‘ ausgeblendet werden

Fehlercheck F2

Mit dieser Funktion werden falsche Werte gelb hinterlegt – korrigieren Sie den angezeigten Fehler und drücken Sie nochmal ‚F2‘, das Feld wird nun nicht mehr gelb hinterlegt sein.

Wir empfehlen nach jeder Eingabe einen Fehlercheck mit F2 durchzuführen und anschließend mit F4 die Daten zu speichern bzw. den Live Score zu aktualisieren.

Strafen

- Wann wurde die Strafe ausgesprochen? Spielzeit eintragen (Assistent ist wieder behilflich)
- Gegen welchen Spieler wurde die Strafe ausgesprochen? Spielernummer eintragen
- Anzahl der Strafminuten (z.B. 2‘, 5‘, 10‘ oder 20‘)
- Ausschlussgrund / Vergehen
- Start- und Endzeit der Strafe
- Endzeiten werden automatisch berechnet
- bei Eingabe der Strafe ist Ihnen unser Strafen-Assistent behilflich (kann unter ‚Einstellungen‘ ein- und ausgeschaltet werden)

Sie können im Menü „Einstellungen/Strafen-Assistent“ auf den neuen Assistenten wechseln. eGrep merkt sich beim Beenden des Programmes diese Einstellung.

e-grep electronic game reporter (C:\Hockeydata\Workspaces\egrep\egrep\bin\Debug\xml\gr17079-egrep.xml,23:22:21)

- ① Alter Strafen-Assistent: Bei einem Team eine Strafe bearbeiten
- ② Neuer Strafen-Assistent: Eingabe von mehreren Strafen bei beiden Teams möglich
- ③ Kein Strafen-Assistent: Einzelne, manuelle Eingabe von Strafen im eGrep-Hauptfenster

Wenn Sie den neuen Strafen-Assistenten eingestellt haben, öffnet sich der Assistent sobald Sie in der Strafenzeile das Feld mit der Spielernummer aktivieren (Mausklick/Cursor).

Beim Editieren von bestehenden Strafen öffnet sich dann kein Assistent mehr, da wir davon ausgehen, dass nur mehr eine Kleinigkeit korrigiert werden soll, dies funktioniert ohne Assistent einfacher.

Um die Teams intuitiv unterscheiden zu können, verwendet der neue Strafen-Assistent die im eGrep von Ihnen eingestellten Teamfarben.

- ① Liste der Spieler des Heim-Teams
- ② Liste der Spieler des Gast-Teams

- ③ Auswahlbereich der Strafen, nach Auswahl eines Spielers ändert sich dessen Hintergrund-Farbe auf die entsprechende Team-Farbe

Multi-Team Eingabe

Der neue Assistent ermöglicht die Eingabe von Strafen für beide Teams gleichzeitig.

Es ist also egal, bei welchem Team man den Assistenten aktiviert. Dies macht die Eingabe von „coincidental penalties“ wesentlich einfacher.

Dabei werden alle Strafen zuerst im Assistenten in einer Liste gesammelt und erst beim Beenden des Assistenten in einem Schritt gesammelt in den Spielbericht eingetragen.

Bestrafter Spieler und „abgesehen von“ Spieler

Zunächst wählt man den bestraften Spieler mit Linksklick aus.

Es ändert sich die Hintergrundfarbe des Mittelbereichs auf die Teamfarbe.

Falls man einen Spieler eintragen muss, der die Strafe absitzt, gibt es dafür jetzt eine eigene „abgesehen von“ Spalte. Diesen Spieler können Sie mit Rechtsklick auswählen.

Nochmals Rechtsklick = LÖSCHEN

Strafen Assistent

Vienna Capitals			Strafen Assistent	
1	linke Maustaste	4	Spielzeit	Bestrafter Spieler
LAMOUREUX	BROCKLEHURST A.	LAVIS F.	0738	#1 LAMOUREUX Jean Philippe
5	rechte Maustaste	9		Abgesehen von
HACKL				#5 HACKL Dominic
14	17	10		

- ① Bestrafter Spieler (Linksklick)
② Abgesehen von“ Spieler (Rechtsklick)

Sobald man einen anderen/neuen Spieler mit Linksklick auswählt, wird ein bereits befüllter „abgesehen von“ Eintrag automatisch geleert.

Bei einer Strafe wie „TOO-M | Unerlaubter Spielerwechsel“ kann man den Spieler leer lassen und nur die „Abgesehen von“ Spalte ausfüllen.

Bei Strafen kann nun auch als Spieler der Wert „TO“ (für „Team Official“) eingetragen werden. Die Strafminuten werden gegen das Team gewertet. Eine detailliertere Angabe, welcher Team-Offizielle die Strafe bekommen hat, ist im eGrep nicht notwendig.

Alle Angaben lassen sich auch ohne Assistent eintragen, bzw. nachträglich im eGrep korrigieren.

Angabe der Straflänge (Abbildung folgende Seite)

Mit den Buttons ② kann man nun die Straflänge (2 | 5 | 10 | 20 | 25 | PEN-S) auswählen.

Angabe des Regelverstoßes (Abbildung folgende Seite)

Den Regelverstoß kann man aus der Liste ④ auswählen.

Noch einfacher geht es, wenn man die Strafen mit den Eingabefeldern ③ filtert:

- Das linke Feld ③ filtert nach den IIHF Kürzeln (z.B. „TRIP“).
- Das rechte Feld ③ filtert nach den Langbezeichnungen z.B. „Stockstich“.

Mit Druck der Eingabetaste [ENTER] kann man direkt im Filterfeld die Strafe bestätigen.

Strafen Assistent

Vienna Capitals			Strafen Assistent			EC VSV					
1 LAURIGEN J.	2 BROCKLEHURST A.	4 LAKSE P.	1927	Bestrafter Spieler #19 BACHER Stefan		7 SHIELDS D.	10 FLUCK R.	11 WALTER S.			
5 HACKL S.	6 RUTTEN A.	9 WINDHITS A.		Abgesessen von:		12 PETRY N.	14 BRACH L.	16 KONIGST J.			
14 PETER P.	17 SAMSCH J.	19 CURAT.	2'	5'	10' MISC 2	20' GA-MI	25' MATCH	0' PEN-S			
21 HOLZAPFEL K.	22 BROCKLEHURST J.	28 WOLLA	Nach IHF Code filtern: <input type="text" value="che"/>		Nach Strafbegründung filtern: <input type="text" value=""/>		18 LEISER V.	19 BACHER S.	20 BERLNER N.		
31 SCHNEPFSCHN N.	36 POLLETSCHKE J.	44 FRAGER J.	CHE-B Check von hinten		CHE-B Check gegen den Kopf und Nacken		21 PETRY S.	23 SCHLADNER M.	31 KONIGST C.		
49 KLEBERMANZ K.	50 FISCHER M.	58 MOSERMAIER							39 KLASSER F.	47 BLONN B.	55 SARACER A.
70 MISNER S.	90 TESSER K.	91 GALLET							61 ALABIC A.	72 HARTZEL L.	76 BARTSCHER S.
96 HARTL S.	TO								88 STERN H.	91 DEAUC M.	97 JANNES C.
									TO		

Strafen mit Doppeltipp/ENTER hinzufügen

Cancel Lösche ausgewählte Zeile OK [Esc]

- 1 Bestrafter Spieler (Linksklick) / „Abgesessen von“ Spieler (Rechtsklick)
- 2 Auswahl der Straflänge mittels Buttons
- 3 Filterfeld, um die Liste an Regelverstößen zu optimieren
- 4 Mögliche Regelverstöße

Sobald man „4“ anklickt“ oder „in 3“ die Eingabetaste drückt“, wird die Strafe in die untenstehende Strafliste übernommen.

MATCH-Strafe ist nur mehr einzellig einzugeben

Wir haben uns nun mit allen Verbänden und Föderationen darauf geeinigt, Matchstrafen nur mehr einzellig einzugeben. (25' MATCH). Eine Begründung der Strafe (z.B. Stockstich) kann man separat eingeben (siehe nächster Punkt).

Die Strafbegründung (insbesondere bei Match) ist verpflichtend!

Begründung der Strafe bei PEN-S/MISC/GA-MI/MATCH

Es ist nun möglich, bei PEN-S/MISC/GA-MI und MATCH Strafen das Vergehen explizit anzugeben, es existiert dafür nun eine eigene Spalte.

Der neue Strafen-Assistent unterstützt die einfache Eingabe von Begründungen.

Beispiel: „Penaltyschuss/PEN-S“ wegen Hakens (folgende Grafik unter Strafliste)

- a) Spieler auswählen
- b) Straflänge mittels Button „0' PEN-S“ auswählen
- c) (Es ist nun standardmäßig PEN-S in der Strafliste ausgewählt)
- d) Im linken Filterfeld „HOOK“ eingeben und die Eingabetaste drücken

In der untenstehenden Liste ist nun ein „PEN-S“ mit Regelverstoß „HOOK“ eingetragen

Strafliste

Alle Strafen werden zuerst in einer Liste gesammelt und erst beim Beenden des Assistenten gesammelt in einem Schritt in den Spielbericht eingetragen.

Die Hintergrundfarbe der Zeilen ist die jeweilige Teamfarbe, nur die aktuelle Zeile ist laut Ihren Computer-Einstellungen (normalerweise blau) markiert **1**.

Mit dem Button „Lösche ausgewählte Zeile“ **2** kann man die in der Liste gewählte Strafe löschen (z.B. bei Falscheingabe)

Mit dem Button „OK“ **3** werden ALLE in der Liste befindlichen Strafen in den eGrep übernommen. Tastenkürzel dafür ist die Escape [ESC] Taste.

Mit dem Button „Cancel“ **4** wird der Assistent geschlossen und es wird NICHTS übernommen. Es existiert dafür kein Tastenkürzel, damit man dies nicht unabsichtlich auslöst.

Team	Bestrafter Spieler	Dauer	Regelverstoß	Regelv.Begr.	Abgesessen von
Venna Capitals	#2 BROCKLEHURST A.	2' minor	HOOK		
Venna Capitals	#17 SAMSON J.	2' minor	SLASH		
EC VSV	#14 BEACH K.	10' MISC	MISC	CRITIC	
EC VSV	#19 BACHER S.	2' minor	ROUGH		

Strafen mit Doppelrück/ENTER hinzufügen

Cancel **4** Lösche ausgewählte Zeile **2** OK [Esc] **3**

Allgemein

- Die Spielzeit, an der die Strafe ausgesprochen wurde, muss nicht zwingend mit der Startzeit der Strafe übereinstimmen! Im Fall von aufgeschobenen Strafen oder sollte ein Powerplay Treffer erzielt werden, können diese beiden Zeiten voneinander abweichen.
- eine 5 Minuten-Strafe wird immer als erstes gereiht
Beispiel → Stockstich 25 Minuten → 5' Stockstich + 20' Matchstrafe
- es fällt ein Powerplay-Tor → man muss etwas bei den Start- oder Endzeiten der Strafen ändern
- es ist sehr hilfreich, wenn Ihnen die Handzeichen der Schiedsrichter geläufig sind

Schüsse

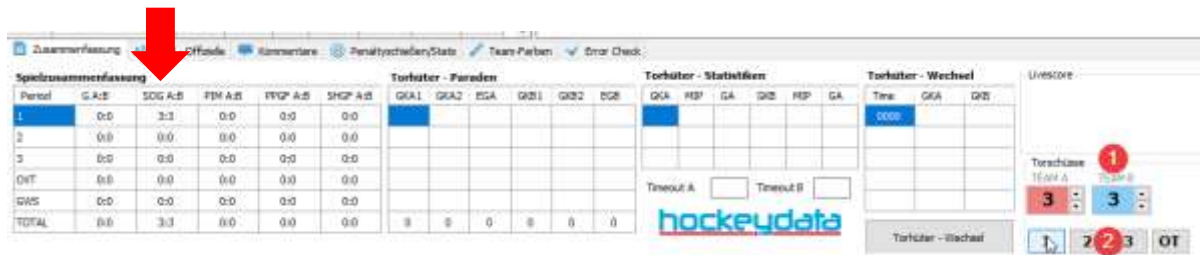
Für die Vollständigkeit des Spielberichts ist es notwendig, für beide Teams die Torschüsse pro Drittel mitzuzählen.

Ein Torschuss ist ein Schuss, bei dem der Puck auf das Tor zusteuert und *entweder zu einem Tor führt oder vom Torhüter gehalten* wird.

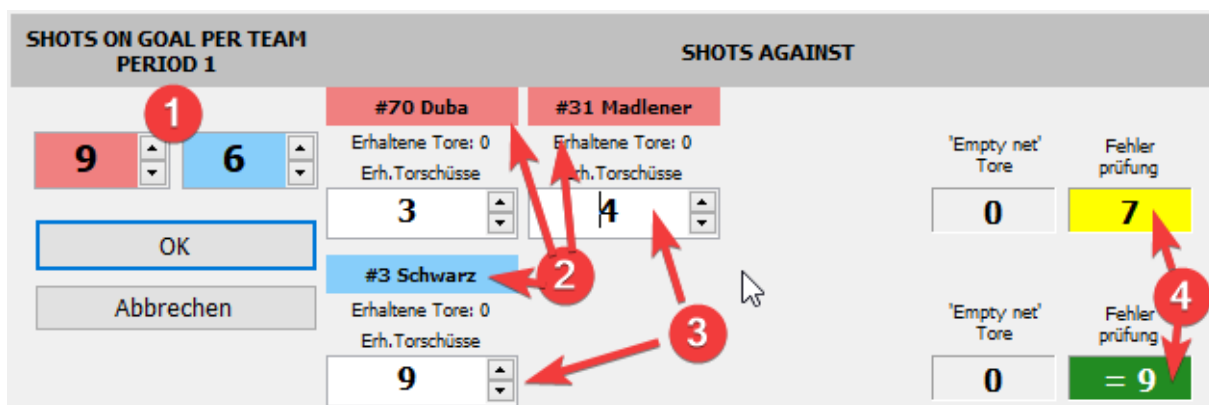
Kein Torschuss:

- Schuss wird vom Verteidiger abgefälscht oder geblockt
 - dem Spieler, der blockt, wird ein ‚blocked shot‘ gutgeschrieben
 - Spieler, der den Schuss abgab, erhält einen ‚attempt blocked‘
- Schuss geht neben/über das Tor oder trifft eine Stange oder die Querlatte
 - wird als ‚missed shot‘ gezählt
- Torhüter hält einen Schuss, der eigentlich das Tor verfehlt hätte
 - wird als ‚missed shot‘ gezählt, Torhüter erhält keinen ‚save‘

Blocked shots und missed shots sind im eGrep aber nicht einzutragen.
 Sie können die Torschüsse im rechten unteren Bereich mitzählen **1** (Button Up/Down).
 Diese Torschüsse werden durch Anwählen des Drittels darunter **2** dem jeweiligen Drittel zugeordnet. Durch das Anwählen werden nach jedem Drittel im linken unteren Bereich bei ‚SOG A:B‘ **(roter Pfeil)** die Torschüsse für beide Teams automatisch eingetragen (SOG = Shots on Goal). Dies können Sie alternativ auch manuell durchführen.



Sofern im Drittel pro Team nur ein Torhüter zum Einsatz gekommen ist, ist die Eingabe damit abgeschlossen. Die Torhüter-Paraden werden automatisch errechnet und eingetragen.
 Beim Einsatz von mehreren Torhütern pro Team pro Drittel wird automatisch eine erweiterte Ansicht angezeigt: Es sind nun die Torschüsse pro Team auf die jeweiligen Torhüter detailliert einzutragen:



Die allgemeine Ansicht der SOG pro Drittel bleibt bestehen **1**
 Nun werden alle im Drittel eingesetzten Torhüter angezeigt **2**
 Die Torschüsse sind auf die jeweils spielenden Torhüter aufgeteilt **3**
 Zusätzlich hilft die Fehlerprüfung bei der Kontrolle, ob die Summe der Torschüsse/gehaltenen Schüsse korrekt ist → gelb unterlegt = kein korrekter Wert, hier kann manuell korrigiert werden **4**
 Ist die Prüfsumme **4** ok, zieht eGrep selbsttätig erhaltene Tore und Empty Net Situationen korrekt ab und trägt die Torhüter-Paraden entsprechend ein

Wird zusätzlich der eGrep-Advanced (=Vorgabe in EBEL) benutzt, um die Torschüsse zu erfassen, werden alle Werte mit dem Drücken von STRG+F automatisch übernommen und eingetragen. Eine explizite Eingabe ist nicht mehr notwendig.

Timeout

Diese sind direkt unter den ‚Torhüter – Statistiken‘ einzutragen (absolute Zeit; jedem Team steht pro Spiel ein 30 Sekunden Timeout zu).

Penaltyschießen

- Im unteren Bereich, 2ter Tab von rechts. Mit einem Rechtsklick können Sie hier Zeilen hinzufügen.
- Der jeweilige Torhüter und der Schütze (entweder Heim oder Gast) müssen eingetragen werden.
- Nach einem erzielten Tor muss ein Häkchen gesetzt werden.
- Das ‚game winning goal‘ muss am Ende des Penaltyschießens mit der Zeit 6500 als Tor (PS) eingetragen werden. Dies kann man per Button auch automatisiert erledigen.
- Es werden standardmäßig leere Zeilen angelegt, wenn mind. 3/5 Schüsse im Shootout gespielt werden

Torhüterwechsel

Hier haben sie zwei Möglichkeiten: die manuelle Eingabe oder die Eingabe über den Torhüter-Wechsel Assistenten.

Manuelle Eingabe (nicht empfohlen)



The screenshot shows the 'Torhüter - Statistiken' (Goalkeepers - Statistics) tab. It features several data tables and input fields. The 'Torhüter - Paraden' (Goalkeepers - Saves) table has columns for GKA1, GKA2, EGA, GKB1, GKB2, and EGB. The 'Torhüter - Statistiken' table has columns for GKA, MEP, GA, GKB, MEP, GA. The 'Torhüter - Wechsel' (Goalkeepers - Change) table has columns for Time, GKA, and GKB. There are also input fields for Timeout A and Timeout B, and a 'Torhüterwechsel' button. Red circles 1, 2, and 3 highlight specific areas: 1 points to the 'Torhüter - Wechsel' table, 2 points to the 'Torhüter - Paraden' table, and 3 points to the 'Torhüterwechsel' button.

Nummern der ‚Starting Goalkeeper‘ beider Teams (GKA – GKB) werden aus dem Quick Line-up übernommen

Bei einem Goalie-Wechsel:

- Zeit + Trikotnummer des neuen Goalies eintragen **1**
- Wird ein Torhüter durch einen anderen ersetzt, reicht es, die Einwechslung des neuen Torhüters einzutragen (der alter Torhüter wird automatisch ausgewechselt).
Wird ein Torhüter ausgewechselt und das Tor bleibt leer, trägt man anstatt der Trikotnummer einen Bindestrich „-“ ein. Damit erzeugt man eine „empty net“-Situation.
- In diesem Fall müssen bei Torhüter-Paraden die Werte manuell eingetragen werden **2**
- über den Button „Torhüter-Wechsel“ können Sie alternativ zum Assistenten wechseln **3**

Torhüter-Wechsel-Assistent (empfohlen)

Dieser erleichtert Ihnen die Abwicklung eines Torhüterwechsels und die Statistikberechnung.

Torhüter-Wechsel / Goalkeeper Change

MMSS [F1] 1212	GK A 31	GK B 	<input checked="" type="checkbox"/> Use shots on goal values 3		
1	70	3	SoG 7	SoG 5	Saves 4
	31	1	#70 DUBA leaves with 4 save(s).		
	-	-			
Cancel	OK				

- **1** Zeiteingabe des Goalie-Wechsels absolut (ohne Doppelpunkt; z.B.: Spielstart = 0000 oder siehe in der Abbildung „1212“). Sie erreichen den Zeiteingabe-Assistent in diesem Feld durch Drücken der Taste „F1“
- Hinzufügen oder Entfernen der Goalies **2**
- Durch Anwählen der Option „Use shots on goal values“ **3** werden die Torschüsse automatisch korrekt mitberechnet

Wichtig:

- Bei einem Tormannwechsel (=verlässt das Eis) die aktuellen Torschüsse (Pro Team in diesem Drittel) eintragen, damit werden die Paraden der Torhüter automatisch errechnet und eingetragen.
- Am Ende des Drittels die Torschüsse pro Team eintragen, damit werden alle restlichen Torschüsse als Paraden dem zweiten Torhüter im Drittel zugeteilt.
- Die Torschüsse pro Team pro Drittel kann man nun per Buttons dem Drittel zuweisen, wenn man im eGrep mitzählt.

REMINDER Live-Scoring Feature:

- **Verantwortung & Marketing**
Mit der genauen Erfassung der Statistiken und des Spielberichts leistet der Punkterichter einen wesentlichen Beitrag zum gesamten Auftritt der Mannschaft und der Liga!
Die Funktion ist beinahe wie jene von Medien-/Marketing-Offiziellen der Liga, denn viele Leute betrachten die Live-Statistiken.
- **Drittel beenden nicht vergessen**
Das Beenden des Drittels (bzw. des Spiels) ist für Medien, User, die Weiterverwertung der Statistiken unerlässlich!
- **Oberste Priorität**
Sobald das Spiel beendet ist und das Endergebnis feststeht: Sofort die Livetime auf END-GAME stellen und das Spiel nochmals als Livescore mit F4 hochladen. Damit signalisieren Sie, dass sich am Endergebnis nichts mehr ändern wird. Eventuelle Änderungen an Toren, Strafen oder sonstigen Angaben können Sie danach noch in aller Ruhe durchführen.

Es ist zum Zwecke von Tabellenberechnungen und für die Medienarbeit extrem wichtig, dass Sie uns das Endergebnis so schnell als möglich auf diese Weise übermitteln!!!

5. NACH DEM SPIEL – Post-Game

→ via Live Time das SPIEL BEENDEN!

5.1 Spielbericht hochladen

- STRG + U oder unter ‚Online – Spielbericht hochladen‘
- ‚Game Report Check‘ erscheint → hier ist ersichtlich welche Felder Sie noch befüllen müssen (variiert je nach den Statistikanforderungen des jeweiligen Bewerbs)
- Weiter zum Upload
- Sie können nun den Upload starten, wenn der Spielbericht korrekt hochgeladen wurde erscheint die Meldung ‚Status: CONFIRMED‘

5.2 Druckansicht

- F3 oder unter ‚eGrep – Druckansicht‘
- Je nach den Bewerbsanforderungen können Sie hier den Spielbericht ausdrucken und gegebenenfalls den Schiedsrichtern vorlegen.

**Sie haben somit das Spiel korrekt abgeschlossen
VIELEN DANK für Ihre Arbeit als Punkterichter!**