



e-grep Benutzerhandbuch Version 3.00

- e-grep leitet sich ab aus „**E**lectronic **G**ame **RE**Port“
- Die Software dient zur Online/Offline Erfassung eines Eishockeyspiels und zur elektronischen Erstellung des Spielberichts, sowie aller benötigten Formulare.
- Bei Online-Erstellung erfolgt eine automatische Datenübermittlung an GAMEPITCH-Statistics (LOS)
→ LIVE-Score auf Webseiten
- Data-Security durch automatische Speicherung der Eingaben
- Download: [E-GREP 20 Austria](#)

Sofern Sie e-grep heruntergeladen haben, entpacken Sie den gespeicherten ZIP-Ordner an einen Ort Ihrer Wahl.

e-grep wird nicht auf Ihrem 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!

1. Start der Anwendung

- 1.1 Startbildschirm [S. 06](#)
- 1.2 Fehlermeldung beim Start [S. 07](#)

2. Layout

- 2.1 Benutzeroberfläche [S. 08](#)
 - 2.1.1 Spalten anzeigen/ausblenden
- 2.2 Easy Access [S. 09](#)

3. Vor dem Spiel (Pre-Game)

- 3.1 Spielbericht herunterladen [S. 10](#)
 - 3.1.1 Öffnen des Download Dialogfensters
 - 3.1.2 Auswahl der Liga und Filter zur Spielsuche
 - 3.1.3 Laden eines Spiels
 - 3.1.4 Vorhandene Aufstellung
- 3.2 Spiel Offizielle [S. 12](#)
 - 3.2.1 Werbegenehmigung
- 3.3 Pre-Game Formular drucken [S. 13](#)
- 3.4 Quick Lineup [S. 13](#)
 - 3.4.1 Aufstellungsassistent öffnen
 - 3.4.2 Mannschaftsaufstellungen eintragen
 - 3.4.3 Falscheingaben / Änderungen
 - 3.4.4 Speichern und schließen
 - 3.4.5 Nottorhüter
- 3.5 Manuelle Mannschaftsaufstellung [S. 16](#)
- 3.6 Lineup Darstellung [S. 16](#)
- 3.7 Zusatzangaben zur Aufstellung auf dem Spielbericht. [S. 17](#)
 - 3.7.1 Kapitän und Assistenten
 - 3.7.2 Starting Six

| | | |
|-------|---|-----------------------|
| 3.8 | Formulare drucken | S. 17 |
| 3.8.1 | In-Game Formular (Offizielle Mannschaftsaufstellung) drucken | |
| 3.8.2 | Spielbericht drucken | |
| 3.9 | 'Last Minute' Spieler Update | S. 18 |
| 3.10 | Pre-Game Speicherung | S. 19 |
| 3.11 | Warm-Up / Pre-Game Phase | S. 19 |

4. Während des Spiels (In-Game)

| | | |
|-------|---|-----------------------|
| | Wichtige Information (Vorwort) | S. 20 |
| 4.1 | Schnellspeichern und Live-Score | S. 21 |
| 4.1.1 | Schnellspeichern (Live-Score) | |
| 4.1.2 | Live-Score Aktualisierung | |
| 4.1.3 | Spielabschnitt wählen | |
| 4.1.4 | Automatische Übernahme der ‚Live-Time‘-Eingaben | |
| 4.2 | Speichern. | S. 22 |
| 4.2.1 | Auto-Save | |
| 4.2.2 | Spiel lokal speichern | |
| 4.2.3 | Handy Hotspot | |
| 4.3 | Fehlerprüfung | S. 22 |
| 4.4 | Zeiteingabe-Assistent | S. 23 |
| 4.5 | Eingabezeilen für Tore und Strafzeiten | S. 24 |
| 4.6 | Eingabe von Toren. | S. 24 |
| 4.7 | Eingabe von Plus/Minus Statistik | S. 26 |
| 4.8 | Eingabe von Strafzeiten / Strafen Assistent. | S. 27 |
| 4.9 | Timeout. | S. 29 |
| 4.10 | Torhüter aufstellen / wechseln | S. 30 |
| 4.11 | Torschuss-Statistik | S. 31 |
| 4.12 | Penaltyschiessen | S. 33 |

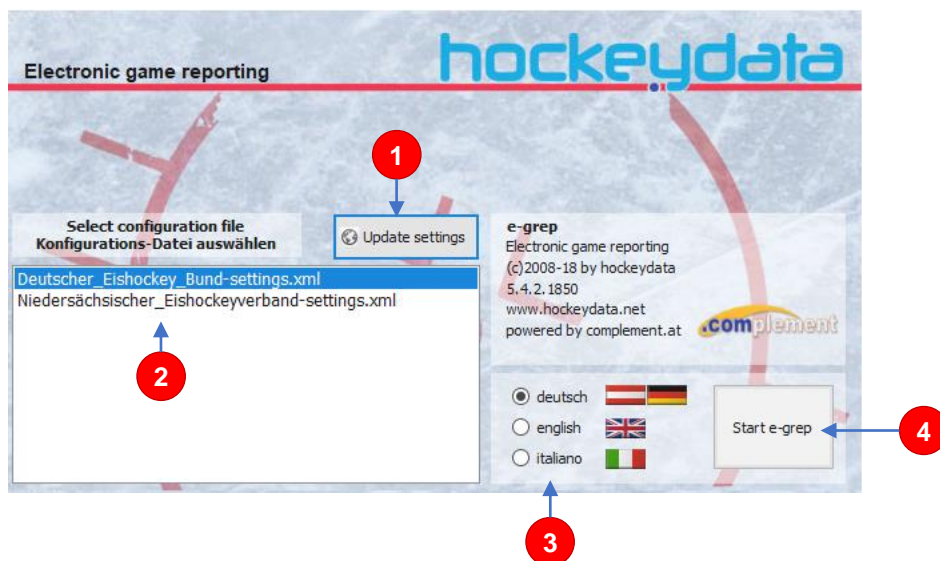
| | |
|---|-----------------------|
| 4.13 Shootout-Formular drucken (Penaltybogen) | S. 34 |
| 4.14 Zuschauerzahl / Spielort. | S. 35 |
| 4.15 Zusatzmeldungen. | S. 36 |
| 4.16 Spielzeiten und Kommentare | S. 37 |
| | |
| 5. Nach dem Spiel (Post-Game) | |
| 5.1 Spiel beenden | S. 38 |
| 5.2 Spielbericht und Zusatzmeldungen ausdrucken | S. 39 |
| 5.3 Spielbericht hochladen. | S. 40 |
| | |
| 6. Anhang | |
| A Beispiel zur Strafeingabe mit dem Strafen Assistent | S. 41 |
| B Praxisbeispiele zur Eingabe von Toren und Strafen. | S. 44 |
| | |
| 7. Kontakt / Impressum. | S. 60 |

KAPITEL 1

STARTEN DER ANWENDUNG

1.1 Startbildschirm

Nach dem Öffnen von e-grep (durch klicken auf  e-grep) öffnet sich der Startbildschirm der Anwendung.



1. Durch klicken auf Update Settings kann die benötigte Settings-Datei je nach Liga oder Turnier mit Passworteingabe abgerufen werden.

Der gültige Access-Code zum Abruf der Settings ist auf Anfrage bei der Ligaleitung erhältlich.

Bitte Liga-Access-Code angeben / Please enter the league Access Code

✕ Cancel
✓ OK

2. Auswahl der aktuell benötigten Konfigurationsdatei
3. Auswahl der gewünschten Sprache für das e-grep Interface
4. Start von e-grep
 - Sollten neue Updates vorliegen, bitte diese vor dem Start der Applikation installieren.
 - Liegen keine Updates vor, in dem Update Dialog auf „Close“ drücken und e-grep startet.

1.2 Fehlermeldung beim Start

Sollte eine Fehlermeldung erscheinen, bitte das .NET Framework 4.5.2 von Microsoft installieren.

Hinweis: Es ist nicht möglich, mehrere Instanzen von e-grep gleichzeitig zu nutzen. Sollte bereits eine Instanz aktiv sein, so erhalten Sie folgende Fehlermeldung:



Erscheint diese Fehlermeldung, obwohl Sie keine Instanz von e-grep geöffnet haben, so wurde die Anwendung möglicherweise nicht korrekt beendet und im Hintergrund ist noch ein Task geöffnet. Um dies zu prüfen, „Strg+Alt+Entf“ drücken und den Task Manager öffnen. Bei den laufenden Prozessen nach „(32 Bit)“ suchen und alle offenen „e-grep“ Prozesse beenden. (Rechtsklick auf den Prozess – Task beenden).

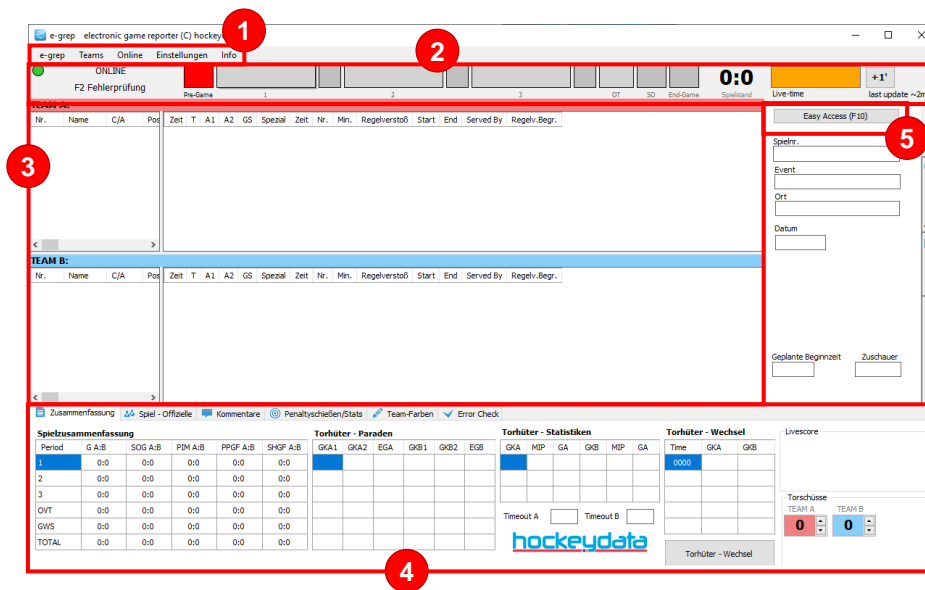
Nun sollte e-grep wieder problemlos starten! Falls nicht, so führen Sie bitte einen Neustart Ihres PCs durch und versuchen Sie erneut, e-grep zu starten.

KAPITEL 2

LAYOUT VON E-GREP

2.1 Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche von e-grep ist aufgebaut wie ein original Papier Spielberichtsbogen um die Eingabe der Daten so einfach wie möglich zu gestalten.

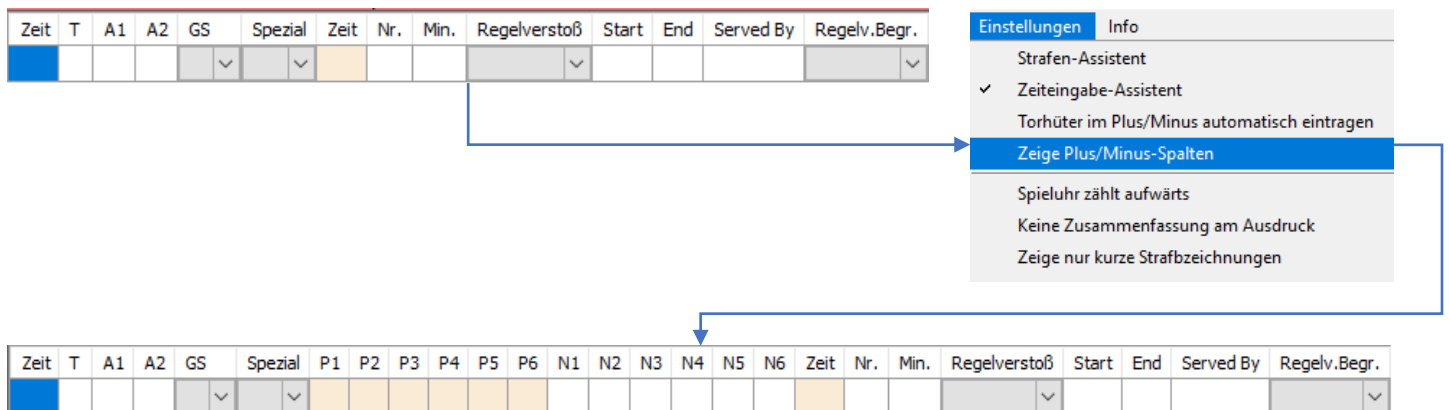


1. Im oberen Bereich befindet sich das *Programm-Menü*.
 2. Direkt darunter befindet sich eine Statusanzeige, sowie die Timeline und aktuelle Spielstandanzeige mit Live-time
 3. In der Mitte befindet sich der *Spielbericht*.
(Links Teamkader, rechts Tore, Plus/Minus und Strafen)
 4. Im unteren Bereich befinden sich *Zusatzinformationen* wie: Spielzusammenfassung, Spiel-Offizielle, Kommentare, Penaltyschießen, Team-Farben, Stats, Zusatzmeldungen und der Error-Check.
In der Zeit, in der die Zusatzinformationen nicht benötigt werden, können diese durch einen **Doppelklick auf die Tab-Leiste** ein- bzw. ausgeblendet werden.
-
5. Beim Klicken 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.

2.1.1 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, kann man nicht benötigte Bereiche auch ausblenden. Hierzu einfach unter dem Menüpunkt „*Einstellungen*“ die jeweilige Auswahl anpassen.

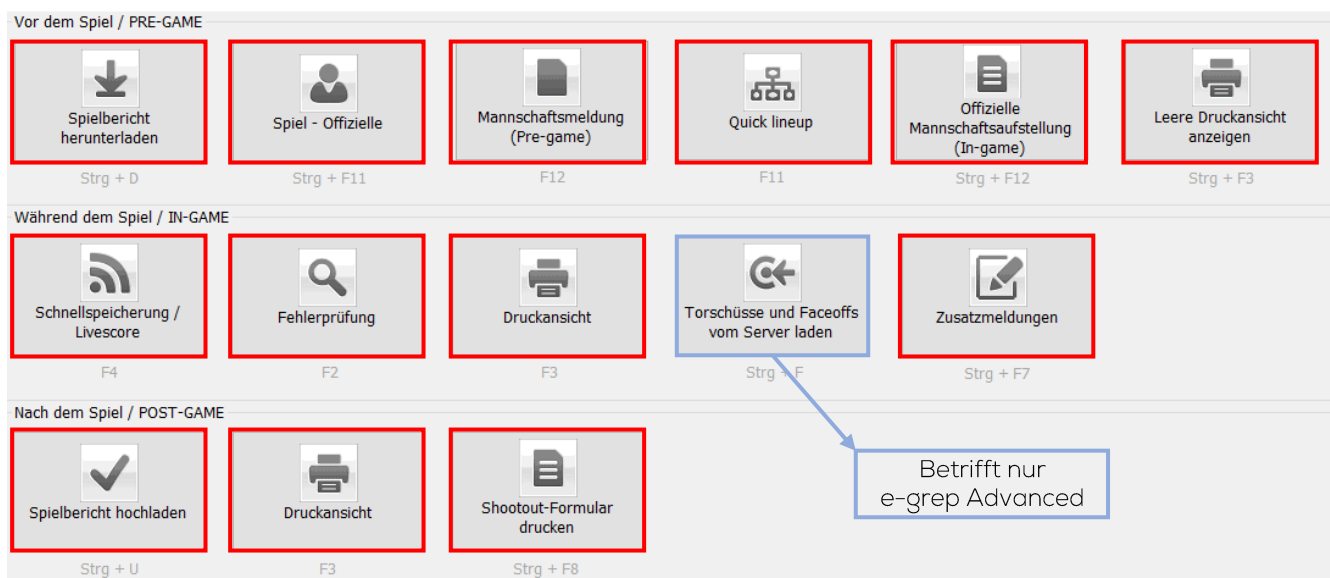


2.2 Easy Access

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

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

Hier eine Übersicht von Easy Access mit Verlinkung auf die jeweiligen Punkte in der e-grep Anleitung.



KAPITEL 3

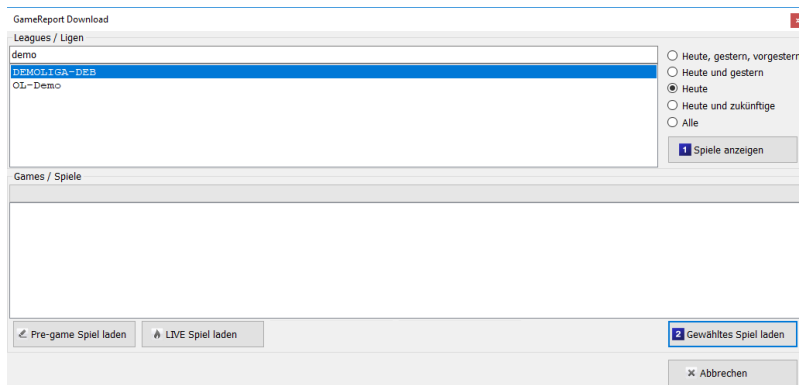
VOR DEM SPIEL (PRE-GAME)

3.1 Spielbericht herunterladen

3.1.0 [Videoanleitung zum Spielberichtsdownload](#) (Untertitel aktivieren!)

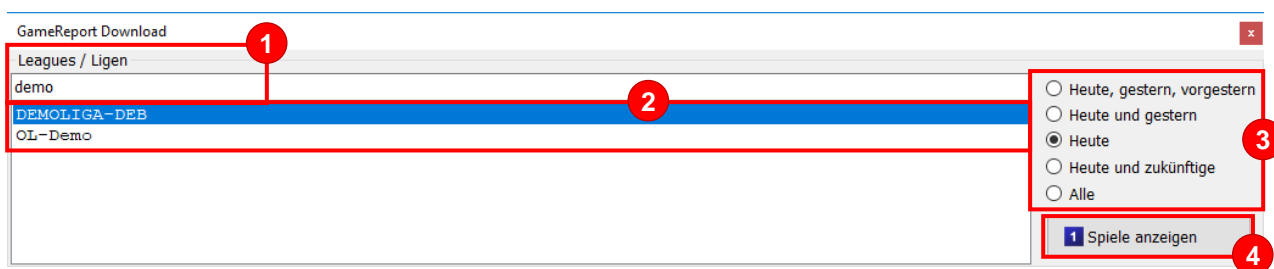
3.1.1 Öffnen des Download Dialogfensters

Es gibt 3 Wege, wie Sie den GameReport Download öffnen können.



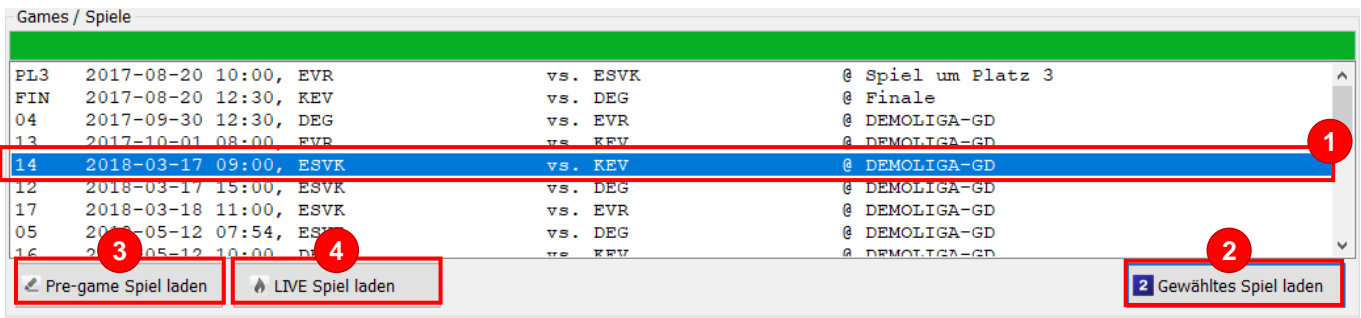
- I. Durch Drücken der Tastenkombination „STRG+D“
- II. Durch Klicken auf „Spielbericht herunterladen“ in Easy Access
- III. Durch den Menüpunkt „Online ⇒ Spielbericht herunterladen“

3.1.2 Auswahl der Liga und Setzen der Filter zur Spielsuche



1. Geben Sie in das Suchfeld die Ligabezeichnung ein, für die Sie einen Spielbericht erstellen möchten.
2. Wählen Sie Ihre Liga aus (Im Beispiel: Gefiltert nach „demo“ zur Auswahl der Liga „DEMOLIGA“)
3. Wählen Sie aus, wann das Spiel stattfindet um die Anzahl der Spiele zu minimieren
4. Drücken Sie auf „Spiele anzeigen“ um die die Spielauswahl anzuzeigen.

3.1.3 Laden des gewünschten Spiels in e-grep

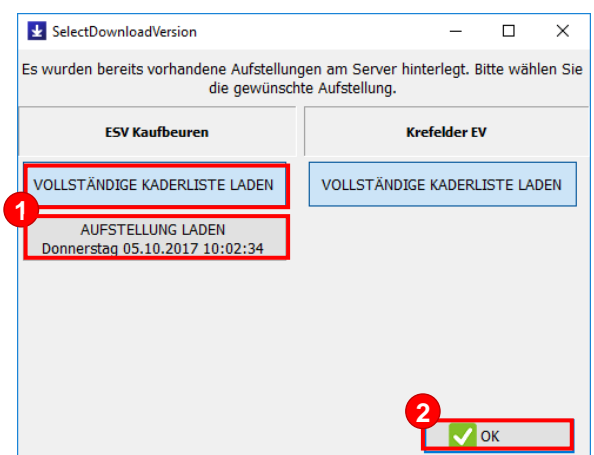


1. Spiel auswählen, welches in e-grep geladen werden soll (nur ersichtlich, wenn freigeschaltet).
2. Zum kompletten Neuausfüllen des Spielberichts bogens auf „Gewähltes Spiel laden“ klicken.
3. Sofern bereits vorab Pre-Game Spieldaten ausgefüllt und hochgeladen wurden, kann das Spiel mit den bereits vorausgefüllten Daten geladen werden. (Wie man ein Pre-Game Spiel speichert, [siehe Punkt 3.10](#))
4. Ist während der Online-Spielberichtseingabe e-grep abgestürzt oder e-grep muss aus irgend einem Grund beendet und neu gestartet werden, so kann das Live Spiel neu geladen werden. Die zuletzt abgespeicherte Version, inkl. bereits erstellten Lineups etc., kann so geladen werden (auch praktisch, sollte sich der Drucker an einem anderen Ort befinden)

3.1.4 Vorhandene Aufstellung in e-grep

Sollte beim Laden des Spielberichts bereits eine Aufstellung von einem der beiden Teams hinterlegt worden sein, so hat man in folgendem Dialogfenster die Möglichkeit, die bereits vorhandene Kaderaufstellung zu laden.

1. Vollständige Kaderliste oder durch Auswahl die bereits vorhandene Aufstellung laden.
2. Auswahl durch „OK“ bestätigen und Spiel laden.



3.2 Spiel Offizielle

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

- I. Durch Drücken der Tasten „STRG+F11“
- II. Durch Klicken auf „Spiel - Offizielle“ in der Easy Access Oberfläche
- III. Durch den Menüpunkt „Teams → Spiel - Offizielle“
- IV. Durch den Reiter „Spiel - Offizielle“ im unteren Programmenü

Hinweis!

„Medizinischer Verantw.“ muss zwingend ausgefüllt werden!
 Dieser muss sich beim Schiedsrichter melden und seinen Standort während des Spiels bekannt geben.

Geben Sie die Spiel-Offiziellen zu Ihrem ausgewählten Spielbericht ein. 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 geöffnet. Nachdem der HSR eingetragen wurde und die Eingabemaske geschlossen wird, kann man Sie nur noch im unteren Reiter anzeigen lassen.

| | | |
|--|--|---|
| Schiedsrichter NACHNAME, Vorname (XII/120) | Linienrichter MUSTERMANN, Max (1234) | Strafzeitnehmer 1 |
| Schiedsrichter 2 | Linienrichter 2 | Strafzeitnehmer 2 |
| Verantw. f. Ordnerdienst | Anzahl d. Ordner | Medizinischer Verantw. DR. TEST, Hans |

3.2.1 Werbegenehmigung

Bitte tragen Sie für beide Teams das Datum der Werbegenehmigungen ein! (Sollte dies nicht benötigt sein, so wird dieses Feld in e-grep nicht angezeigt, oder ist bereits gefüllt)

| | | | |
|--------------------|--------------------|--------------|--|
| Team Manager B | Cheftrainer B | Co-Trainer B | |
| Werbegenehmigung A | Werbegenehmigung B | | |

3.3 Pre-Game Formular drucken

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

- I. Durch Drücken der Tasten „F12“
- II. Durch Klicken auf „Mannschaftsmeldung (Pre-Game)“ in der Easy Access Oberfläche
- III. 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.

U18 Spieler sind gekennzeichnet!
(wichtig für Schiedsrichter wegen Zusatz-Ausrüstung)

| | | | |
|---|---|-----------------|-----|
| F | 5 | BOGER John | |
| D | 6 | KEIL Philipp | |
| D | 7 | MEIER Christoph | |
| F | 8 | KRAUSS Phillip | U18 |
| F | 9 | OSWALD Max | U18 |

3.4 Quick Lineup

3.4.1 Aufstellungs-Assistent öffnen

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

- I. Durch Drücken der Taste „F11“
- II. Durch Klicken auf „Quick Lineup“ in der Easy Access Oberfläche
- III. Durch den Menüpunkt „Teams → Quick Lineup“

3.4.2 Mannschaftsaufstellungen eintragen



Die Mannschaftsaufstellungen beider Teams, gemäß den ausgefüllten Pre-Game Formularen in e-grep eintragen.

Durch Klick auf den Mannschaftsnamen wird die jeweilige Mannschaft zum Eingeben der Aufstellung aktiviert (*hellgelbe Markierung*).

Der *dunkel-gelbe* Marker zeigt das auszufüllende Feld an. Es gibt mehrere Möglichkeiten um die Spieler auszuwählen:

Mit einem einfachen Klick den Spieler auswählen und in das entsprechende Feld in der Aufstellung mit einem Doppelklick einfügen

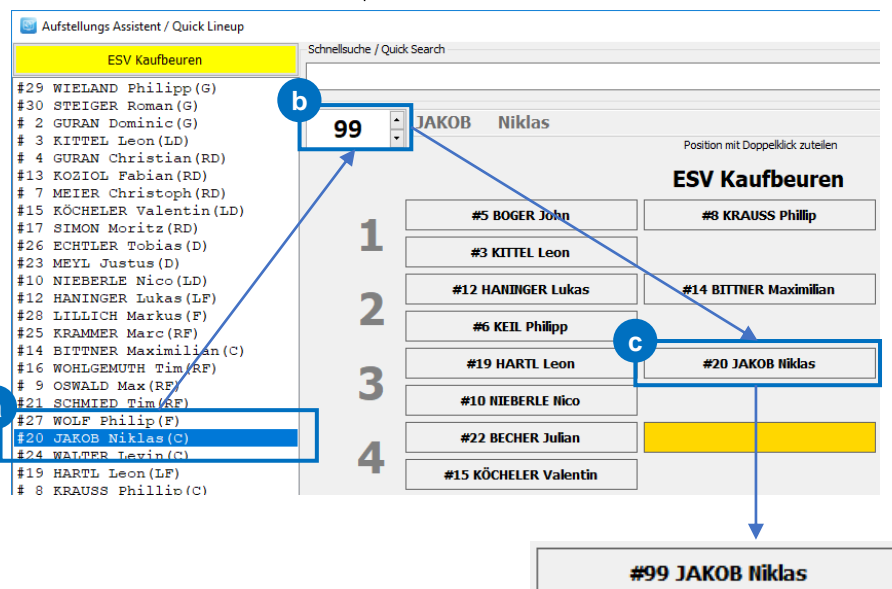
Spielernummer oder Spielernamen in die Schnellsuche eingeben und mit ‚Enter‘ bestätigen.

Um einen Spieler als Startspieler zu markieren, halten Sie beim Setzen des Spielers die SHIFT-Taste gedrückt. Der linke Torhüter wird automatisch gesetzt.

3.4.3 Bearbeiten von Falscheingaben / Änderungen

1. Spieler aus der Aufstellung löschen:
Doppelklick mit der rechten Maustaste auf ein bestimmtes Feld, löscht den in diesem Feld befindlichen Spieler!
2. Ändern der Trikotnummer eines Spielers
Bsp. Der Spieler Nr. 20 des ESVK läuft in diesem Spiel mit der Nr. 99 auf.

- a) Den betroffenen Spieler mit einem einfachen Klick auswählen
- b) Die Trikotnummer auf die gewünschte Nummer abändern
- c) Mit einem Doppelklick den Spieler an der gewünschten Position einfügen.



3.4.4 Auf „Speichern und schließen“ klicken



1. Ist die Aufstellung bereits vollständig eingegeben und es werden keine späteren Änderungen mehr erwartet, das Häkchen vor dem jeweiligen Team setzen.
2. Ist die Aufstellung noch nicht vollständig eingegeben und es werden noch weitere Eingaben benötigt, so muss die Checkbox vor dem jeweiligen Team-Namen leer bleiben.
3. OK klicken

Um die Aufstellung zu vervollständigen, einfach wieder mit F11 in das Quick Lineup gehen, das Lineup vervollständigen und beim speichern auch beim zweiten Team die Checkbox auswählen. → „OK“ klicken. Das Lineup ist nun komplett.

3.4.5 Not-Torhüter

Sollte ein Team einen Not-Torhüter aufstellen, so müssen Sie bei dem betroffenen Torhüter die Trikotnummer manuell nach dem Vollständig erstellten Quick-Lineup nachtragen und in die Spalte „L“ tragen Sie die Nr. 3 ein.

| TEAM A: ESV Kaufbeuren | | | | | |
|------------------------|-----------------|-----|-----|---|----|
| Nr. | Name | C/A | Pos | L | So |
| 25 | KRAMMER Marc | | RF | 4 | |
| 29 | WIELAND Philipp | | G | 1 | |
| 30 | STEIGER Roman | | G | 2 | |
| 99 | JAKOB Niklas | | C | 3 | |
| | ECHTLER Tobias | | D | 0 | |
| | WOLF Philip | | F | 0 | |
| | Neuer Zweiter | A | F | 0 | |
| | Last Minut | | F | 0 | |
| | SIMON Moritz | | RD | 0 | |
| | Neuer Ein | | F | 0 | |
| 88 | GURAN Dominic | | G | 3 | |

Offizielle Mannschaftsaufstellung

| | | |
|----------------------------|---------------------------|----------------------------------|
| Spielnummer 14 | Bewerb DEB-DEMO | Heim ESV Kaufbeure |
| Datum 17.03.2018 | Zeit 09:00 | Spielort Arena Kaufbeu |

ESV Kaufbeuren

| Pos. | Nr. | Name | Lizenz | Geburtsdatum | Start | Pi |
|------|-----|------------------|--------|--------------|-------|----|
| G | 29 | WIELAND, Philipp | | 07.02.2000 | X | |
| G | 30 | STEIGER, Roman | | 12.05.2000 | | |
| G | 88 | GURAN, Dominic | | 12.09.2001 | | |

3.5 Manuelle Mannschaftsaufstellung

3.5.1 Spieler aus der Aufstellung entfernen

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

| TEAM A: EG Diez-Limburg | | | |
|-------------------------|------------------------|-----|-----|
| Nr. | Name | C/A | Pos |
| 25 | Flemming Nils | | G |
| 28 | Haseloff Janus | | G |
| | Themm Steve | | G |
| | Schönfelder Constantin | | G |

3.5.2 Trikotnummer ändern

Läuft ein Spieler mit einer anderen Trikotnummer auf, als mit der beim Verband gemeldeten Nummer, so tragen Sie 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 ein. (Spalte 2 sollte sich automatisch füllen)

| Nr. | Name | C/A | Pos | L | SoG | Geb. Jahr | FO+ | FO- | S6 | Passnr. | Nr. 2 |
|-----|----------------|-----|-----|---|-----|------------|-----|-----|----|---------|-------|
| 25 | Flemming Nils | | G | 0 | 0 | 1999-01-01 | | | | 119030 | 0 |
| 99 | Haseloff Janus | | G | 0 | 0 | 1995-01-01 | | | | 117042 | 28 |

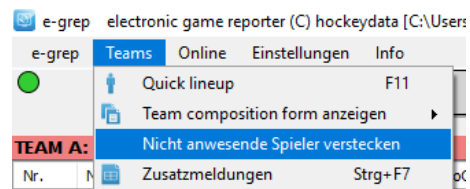
3.5.3 Aufstellen der Torhüter (Siehe Punkt 4.10)

ACHTUNG! Nachdem die Torhüter manuell aufgestellt wurden, müssen die Reihenangaben der Torhüter korrigiert werden! Es dürfen nicht beide Torhüter in der gleichen Reihe vorhanden sein!

| | | | | |
|----|-----------------|---|--------------|--|
| 29 | WIELAND Philipp | G | 1 | |
| 30 | STEIGER Roman | G | 1 | |
| 29 | WIELAND Philipp | G | 1 | |
| 30 | STEIGER Roman | G | 2 | |

3.6 Lineup Darstellung

- Um das Lineup übersichtlicher zu gestalten, kann man durch einen Klick auf die Spalte „Nr.“ die Spieler nach Nummern sortieren.
- Zusätzlich kann man über den Menüpunkt „Teams → Nicht anwesende Spieler verstecken“, alle nicht aufgestellten Spieler aus der Ansicht entfernen.
- Zur besseren Unterscheidung beider Teams, kann die jeweilige Teamfarbe nach den Wünschen des Punktrichters angepasst werden. (Im unteren Menü „Team Farben“ auswählen)
Bsp. Teamfarbe nach der Trikotfarbe des jeweiligen Teams



3.7 Zusatzangaben zur Aufstellung auf dem Spielbericht

3.7.1 Kapitän und Assistenten

Um das Lineup zu vervollständigen, können in e-grep in der Spalte „C/A“, der Kapitän, bzw. Assistenten angegeben werden. Tragen Sie hierzu einfach in bei dem jeweiligen Spieler in der Spalte C/A „C“ für Kapitän oder „A“ für Assistenten ein.

| TEAM A: ESV Kaufbeuren | | | |
|------------------------|-----------------|-----|-----|
| Nr. | Name | C/A | Pos |
| 3 | KITTEL Leon | | LD |
| 4 | GURAN Christian | | RD |
| 5 | BOGER John | | LF |
| 6 | KEIL Philipp | | LD |
| 7 | MEIER Christoph | | RD |
| 8 | KRAUSS Phillip | C | C |
| 9 | OSWALD Max | | RF |
| 10 | NIEBERLE Nico | | LD |
| 12 | HANINGER Lukas | A | LF |

3.7.2 Starting Six

Um die Starting-Six zu kennzeichnen, tragen Sie bei den sechs Spielern, welche in der Startformation stehen, in der Spalte „S6“ ein X ein. (Auch beim Start-Torhüter!)

| Name | C/A | Pos | L | SoG | Geb.Jahr | FO+ | FO- | S6 |
|-----------------|-----|-----|---|-----|------------|-----|-----|----|
| KITTEL Leon | | LD | 1 | 0 | 1999-10-24 | | | X |
| GURAN Christian | | RD | 1 | 0 | 1999-10-01 | | | X |
| BOGER John | | LF | 1 | 0 | 1998-04-14 | | | X |
| KEIL Philipp | | LD | 2 | 0 | 1998-06-11 | | | |
| MEIER Christoph | | RD | 2 | 0 | 1999-09-07 | | | |
| KRAUSS Phillip | C | C | 1 | 0 | 2001-03-07 | | | X |
| OSWALD Max | | RF | 1 | 0 | 2000-11-12 | | | X |
| NIEBERLE Nico | | LD | 3 | 0 | 2001-05-09 | | | |

3.7.3 Starttorhüter

Sofern keine Starting-Six angegeben werden, kann der Starttorhüter auch mit einem „X“ in der Spalte C/A gekennzeichnet werden.

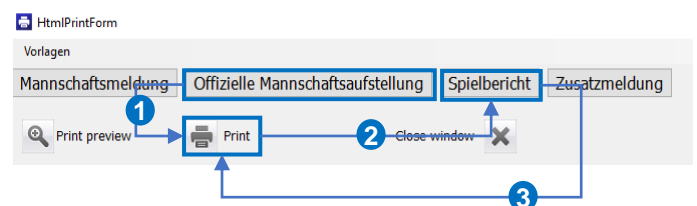
3.8 In-Game Formulare drucken

3.8.1 Offizielle Mannschaftsaufstellung

Es gibt 3 Wege, das „In-Game Formular“ zu drucken.

- I. Durch Drücken der Tasten „STRG+F12“
- II. Durch Klicken auf „Offizielle Mannschaftsaufstellung“ in der Easy Access Oberfläche
- III. Menüpunkt „Teams → Team composition form anzeigen → Offizielle Mannschaftsaufstellung (In-Game)“

Nach dem Ausdruck des In-Game Formulars können Sie 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.

3.10 Pre-Game Speicherung

Nachdem alle Pre-Game Einstellungen vorgenommen wurden, müssen die Daten nun in (LOS - Live Online Statistics) übertragen werden.

Hinweis!

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!

Es gibt 2 Wege, die Aufstellung in LOS bereit zu stellen.

- I. Drücken der Tasten „STRG+Umschalttaste↑+F4“
- II. Menüpunkt „e-grep → Schnellspeicherung / Pre-Game“

Nach dem Speichern ist der Spielberichtsbogen in LOS bereitgestellt.

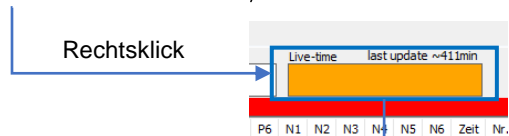
Den Upload-Status können Sie im unteren Bereich in dem Reiter „Zusammenfassung“ einsehen.

Dieser wird auf der rechten Seite im Feld „Livescore“ angezeigt.

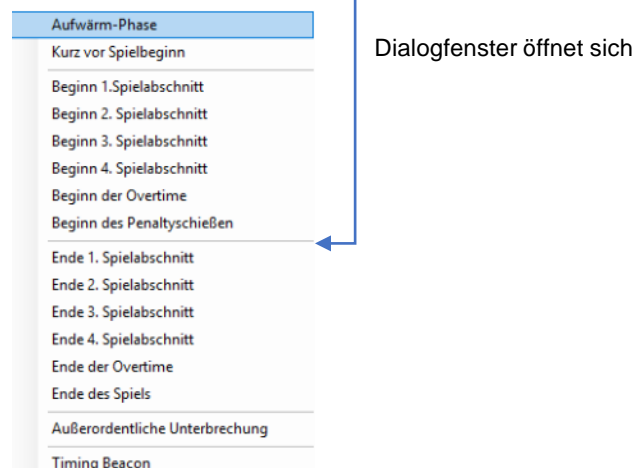
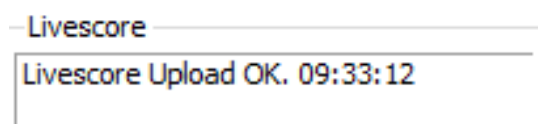


3.11 Warm-Up / Pre-Game Phase

Mit der rechten Maustaste in das Feld „Live-time“ klicken, um die Auswahl der Spielabschnitte anzuzeigen.



Wählen Sie zum Beginn des Warm-Ups „Aufwärm-Phase aus“ und speichern Sie die Eingabe mit „F4“.



Ihre Eingabe wird nun gespeichert und auch Online dargestellt!

Nach dem Ende des Warm-Ups wählen Sie „Kurz vor dem Spielbeginn aus“ und bestätigen dies wieder mit „F4“ zum Upload des Status ins Web.

KAPITEL 4

WÄHREND DEM SPIEL (IN-GAME)

WICHTIG!

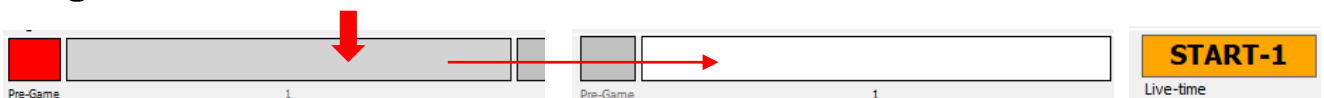


Seien Sie sich immer Ihrer Verantwortung bewusst!

- Verantwortung & Marketing

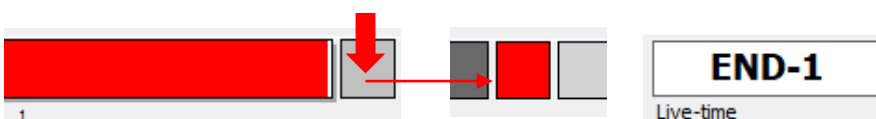
Mit der genauen Erfassung der Statistiken und des Spielberichts leistet der Punkterichter einen wesentlichen Beitrag zum gesamten Auftritt der Mannschaft und der Liga! → Funktion fast schon wie jene von Medien-/Marketing-Offiziellen der Liga, denn viele Leute betrachten Live-Statistiken!

- Beginn eines Spielabschnitts



Um das Spiel zu beginnen, stellen Sie in der Timeline auf den ersten Spielabschnitt (Beim ersten Bully!) und speichern Sie die Eingabe mit der Taste „F4“

- Drittel beenden nicht vergessen!



Das Beenden des Drittels (bzw. des Spiels) ist für Medien, User, die Weiterverwertung der Statistiken unerlässlich! (Nach dem anklicken mit „F4“ speichern!)

4.1 Schnellspeichern / LIVE-Score

4.1.1 Schnellspeichern (LIVE-Score)

Es gibt 3 Wege, um das Spiel zu speichern und den Online-Status zu aktualisieren.

- I. Durch Drücken der Tasten „F4“
- II. Durch Klicken auf „Schnellspeicherung / Livescore“ in der Easy Access Oberfläche
- III. Menüpunkt „e-grep → Schnellspeicherung / Livescore“

4.1.2 Livescore Aktualisierung

Bei Schnellspeicherung („F4“) wird die Zeit aus dem Feld Live-time in LOS gespeichert und alle LIVESCORE-Anzeigen im Web aktualisiert!

Hinweis: Bei Eingabe einer Zeit zu einer Spielsituation wird die aktuelle Spielzeit automatisch aktualisiert und mit „F4“ in LOS übernommen

4.1.3 Spielabschnitt wählen

Wählen Sie durch Rechtsklick in „Live-time“ den aktuellen Spielabschnitt aus. (Alternativ kann der Spielabschnitt nun durch Klick auf die Timeline gesetzt werden!)



- Beginn / Ende 1., 2., 3. Drittel, OT oder SO
- **ENDE des Spiels! → besonders wichtig! → IMMER eingeben!**
- Außerordentliche Unterbrechung (z.B. wegen Scheibenbruchs)

4.1.4 Automatische Übernahme der ‚Live-Time‘-Eingaben

Dient der besseren Einschätzung der Spieldauer in den verschiedenen Leistungsklassen.

| | | | |
|-------------|------------------------------------|-----------|------------------------------------|
| Spielbeginn | <input type="text" value="08:46"/> | Spielende | <input type="text"/> |
| Start 1st | <input type="text" value="08:46"/> | End 1st | <input type="text" value="08:51"/> |
| Start 2nd | <input type="text"/> | End 2nd | <input type="text"/> |
| Start 3rd | <input type="text"/> | End 3rd | <input type="text"/> |

4.2 Speichern

4.2.1 Auto-Save

Diese Funktion macht es unmöglich einen Spielbericht zu verlieren, da diese minütlich im ‚auto-save‘-Ordner abgespeichert werden.

4.2.2 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.

4.2.3 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.

Hinweis!

Die Spielstand-Anzeige neben der Live-Time aktualisiert sich immer dann, wenn die letzten Eingaben gespeichert wurden. Entweder bei speichern durch F4, oder auch beim minütigen Auto-Save. Sofern also ein Tor eingetragen wurde und der Spielstand noch nicht aktuell ist, signalisiert dies, dass noch keine Speicherung erfolgt ist!

4.3 Fehlercheck

Es gibt 3 Wege, wie Sie einen Fehlercheck durchführen können.

- I. Durch Drücken der Taste „F2“
- II. Durch Klicken auf „Fehlercheck“ in der Easy Access Oberfläche
- III. Durch klicken auf den Menüpunkt „e-grep ⇒ Fehlerprüfung“

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.

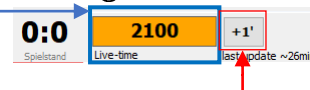
Wir empfehlen nach jeder Eingabe einen Fehlercheck mit „F2“ durchzuführen und anschließend mit „F4“ die Daten zu speichern bzw. den Live Score zu aktualisieren.

WICHTIG!

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.

4.4 Zeiteingabe-Assistent

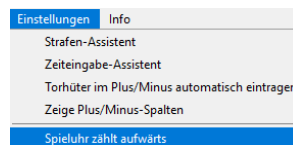
Um den Zeiteingabe-Assistenten zu öffnen muss in das orange hinterlegte Feld „Live-time“ geklickt werden, oder in das jeweilige Zeit-Eingabefeld bei Tor, Strafe, Timeout.



Sollte das Spiel ohne Unterbrechungen laufen, so kann mit klick auf „+1“ die Live-Time um eine Minute erhöht werden. (Um Live-Score im Web zu aktualisieren muss aber auch noch mit F4 gespeichert werden!)

Öffnet sich der Zeiteingabe-Assistent, so wird hier die jeweils aktuelle Spielzeit eingegeben. Optimalerweise sollte in Spielunterbrechungen (auch ohne Tor / Strafe) die Zeit aktualisiert werden, um die Online-Statistik aktuell zu halten. (Eingabe von Tor/Strafe aktualisiert die Live-Time automatisch → Speichern!)

Unter Einstellungen können Sie den Assistenten umstellen, sofern Ihre Stadionuhr Aufwärts zählt.

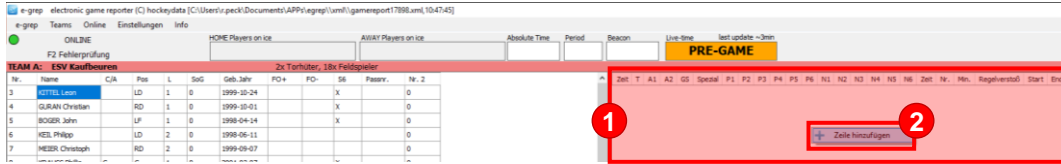


Soll die absolute Zeit in der e-grep „Live-time“ Anzeige manuell eingegeben werden, ohne den Assistenten zu nutzen, so kann dieser im Menü „Einstellungen ⇒ Zeiteingabe-Assistent“ aktiviert/deaktiviert werden.

The screenshot shows the 'Zeiteingabe-Assistent / Time-Input Wizard' dialog box. It has three main sections: 'relative Zeit' with a value of 1900 and 'abwärts' arrows; 'Spielabschnitt' with a list containing 1, 2 (highlighted), 3, and OT-1; and 'absolute Zeit' with a value of 2100 and 'aufwärts' arrows. On the right, there are buttons for 'OK', 'Auto Fill Live Time [F8]', and 'Abbruch'. At the bottom, it says '3 x 20 min | 5 min Overtime | Shootout'. Annotations include: 'Auswahl des Spielabschnitts' pointing to the list, 'Aktuell gespielte Zeit im Drittel' pointing to the 'relative Zeit' field, and 'Anzeige der Gesamtspielzeit' pointing to the 'absolute Zeit' field.

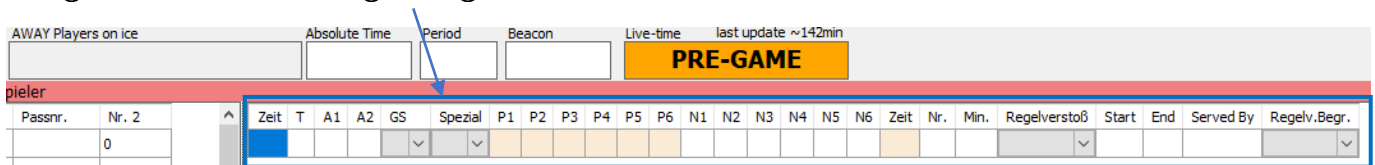
4.5 Eingabezeile für Tore und Strafzeiten erstellen

Um eine neue Spielsituation einzugeben, müssen Sie im Eingabebereich in e-grep zuerst eine neue Zeile hinzufügen.



1. Rechtsklick in den Eingabebereich
2. Neue Zeile hinzufügen anklicken oder STRG + ⬇ auf der Tastatur drücken.

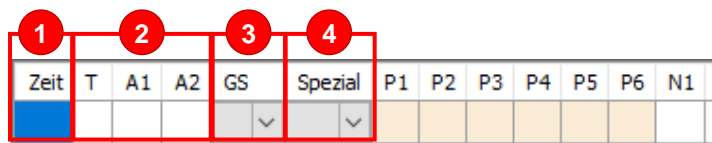
Nachdem eine neue Zeile hinzugefügt wurde, können Tore oder Strafen (folgend erklärt), eingetragen werden.



Es können auch problemlos vor Spielbeginn direkt mehrere Zeilen pro Mannschaft angelegt werden. Dies erspart später die oben aufgeführten Schritte 1 und 2. Leere Zeilen haben am Ende keinen Einfluss auf den Spielbericht.

4.6 Eingabe von Toren

Sofern ein Tor erzielt wurde, fügen Sie als erstes eine neue Eingabezeile bei der Mannschaft ein, welche ein Tor erzielt hat. (siehe Punkt 4.5)



1. Klicken in das Feld „Zeit“ und tragen Sie dort die absolute Spielzeit ein, oder nutzen Sie den Zeiteingabe Assistenten, um die absolute Spielzeit automatisch zu ermitteln. (Sofern der Zeiteingabe-Assistent nicht deaktiviert ist, öffnet sich dieser automatisch beim Klick in das Feld „Zeit“)
2. Tragen Sie den Torschützen und (falls bekannt) die Assistenten ein. (T = Torschütze, A1 = Erster Assistent, A2 = Zweiter Assistent)

3. GS = Game Strength // Wie viele Spieler nehmen aktuell am Spiel teil?
 - Spielt die Mannschaft in Überzahl? (Powerplay 5 gegen 4 oder 5 gegen 3)
 - Tragen Sie +1 oder +2 ein
 - Spielt die Mannschaft in Unterzahl? (4 gegen 5 oder 3 gegen 5)
 - Tragen Sie -1 oder -2 ein
4. Spezial: Welche ‚Art‘ von Tor wurde erzielt?
 - PS Penalty Shot Tor - die angezeigte Strafe wird mit „0“ Minuten erfasst (Torschütze ohne Assistenten)
 - EN Empty Net Tor - die gegnerische Mannschaft hat Ihren Torwart durch einen Feldspieler ersetzt
 - TT Technisches Tor
 - TOR in allen anderen Fällen wird ‚Tor‘ ausgewählt (Standardeingabe)
5. Prüfen der Eingabe auf Fehler mit „F2“ und Speichern der Eingabe mit „F4“

Achtung!
 Wird ein Tor in Überzahl erzielt, so muss bei der betroffenen Strafe, welche dadurch vorzeitig endet, auch die Zeit eingetragen werden, wann diese geendet hat! (Identische Zeitangabe wie bei dem Tor)

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 |
|------|----|----|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1242 | 4 | 25 | | EQ | ▼ Tor | 4 | 25 | 29 | 15 | 99 | 22 | 17 | 24 | 20 | 21 | 19 | 34 |
| 1557 | 25 | 3 | 12 | EQ | ▼ Tor | 25 | 3 | 16 | 13 | 99 | 29 | 20 | 21 | 19 | 63 | 44 | 34 |
| 1607 | 5 | 9 | | EQ | ▼ Tor | 5 | 9 | 3 | 8 | 7 | 29 | 10 | 16 | 11 | 24 | 17 | 34 |
| 1921 | 16 | 14 | 13 | +1 | ▼ Tor | 16 | 14 | 13 | 99 | 19 | 29 | 70 | 19 | 44 | 63 | | 34 |

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|---------------------------------|-------|------|-----------|---------------------------------|
| 0504 | 19 | 2 | Hoher Stock | 0504 | | | |
| 0727 | 77 | 2 | Schwalbe | 0727 | | | |
| 1910 | 11 | 2 | Check gegen den Kopf und Nacken | 1910 | 1921 | 21 | |
| 1910 | 11 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 2110 | | | Check gegen den Kopf und Nacken |

| | | | | | | | |
|------|----|----|---------------------------------|------|------|----|---------------------------------|
| 1910 | 11 | 2 | Check gegen den Kopf und Nacken | 1910 | 1921 | 21 | |
| 1910 | 11 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 1921 | 2921 | | Check gegen den Kopf und Nacken |

Hinweis!
 Da es sich in diesem Beispiel um eine Strafe (2+10) handelt, muss nun auch die Startzeit der Disziplinarstrafe und deren Ende angepasst werden!

4.7 Eingabe von Plus/Minus Statistik

F4 → → F2 →

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 |
|------|---|----|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1101 | 4 | 55 | 70 | EQ | Tor | 4 | 55 | 70 | | | 34 | | | | | | 29 |

Ein Tor wurde erfolgreich eingetragen, der Fehlercheck mit „F2“ zeigte keine Fehler an und mit „F4“ wurde das Tor an LOS übertragen. Nun kann die +/- Statistik vollständig ausgefüllt werden. Bitte alle Spieler eintragen, welche sich bei beiden Mannschaften zum Zeitpunkt des Tores auf dem Eis befanden. Der Torschütze, die Assistenten und die Torhüter werden bereits automatisch übernommen.

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 |
|------|---|----|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1101 | 4 | 55 | 70 | EQ | Tor | 4 | 55 | 70 | 72 | 9 | 34 | 3 | 4 | 5 | 8 | 9 | 29 |

 → F2 →

Dieses Beispiel zeigt, wie ein fehlerhafter Eintrag durch drücken der Taste „F2“ angezeigt wird. In diesem Fall befindet sich kein Spieler mit der Nummer 9 in der Aufstellung der Mannschaft, welche das Tor erzielt hat. Der Eintrag muss nun korrigiert werden und sollte wieder mit „F2“ geprüft werden. Nach erfolgreicher Prüfung mit „F4“ speichern!

F4 → ← F2 →

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 |
|------|---|----|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1101 | 4 | 55 | 70 | EQ | Tor | 4 | 55 | 70 | 72 | 14 | 34 | 3 | 4 | 5 | 8 | 9 | 29 |

Achtung!
 Wird ein Torschütze oder Assistent nachträglich geändert, so muss dieser auf in der +/- Statistik manuell abgeändert werden! Ein geänderter Torschütze oder Assistent wird nicht automatisch übernommen!
 Bsp. Torschütze wird geändert von Nr. 4 auf Nr. 10

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 |
|------|---|----|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1101 | 4 | 55 | 70 | EQ | Tor | 4 | 55 | 70 | 72 | 14 | 34 | 3 | 4 | 5 | 8 | 9 | 29 |

↓

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 |
|------|----|----|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1101 | 10 | 55 | 70 | EQ | Tor | 4 | 55 | 70 | 72 | 14 | 34 | 3 | 4 | 5 | 8 | 9 | 29 |

Muss manuell geändert werden!

↓

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 |
|------|----|----|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1101 | 10 | 55 | 70 | EQ | Tor | 10 | 55 | 70 | 72 | 14 | 34 | 3 | 4 | 5 | 8 | 9 | 29 |

Hinweis:
 Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler, welcher einen Assistent 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.

4.8 Eingabe von Strafzeiten / Strafen Assistent

Sofern eine Strafe ausgesprochen wurde, fügen Sie als erstes eine neue Eingabezeile bei der Mannschaft ein, welche die Strafe erhalten hat. (siehe Punkt 4.5)

| P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|----|----|----|----|----|----|----|----|------|-----|------|--------------|-------|-----|-----------|--------------|
| | | | | | | | | | | | | | | | |

1. Klicken in das Feld „Zeit“ und tragen Sie dort die absolute Spielzeit ein, wann die Strafe ausgesprochen wurde, oder nutzen Sie den Zeiteingabe Assistenten, um die absolute Spielzeit automatisch zu ermitteln. (Sofern der Zeiteingabe-Assistent nicht deaktiviert ist [Menü → Einstellungen], öffnet sich dieser automatisch beim Klick in das Feld „Zeit“)
2. Drücken Sie die „TAB ↵“ Taste oder klicken Sie in das Feld „Nr.“ → Nun öffnet sich der Strafen Assistent.
Sollte sich der Strafen Assistent nicht öffnen, klicken Sie einmal in das nebenstehende Feld „Min.“ und dann wieder in das Feld „Nr.“. Nun sollte der sich der Assistent öffnen. Öffnet er sich nach wie vor nicht, prüfen Sie bitte unter Einstellungen, ob der „neue“ Strafen-Assistent aktiviert ist.

Strafen Assistent

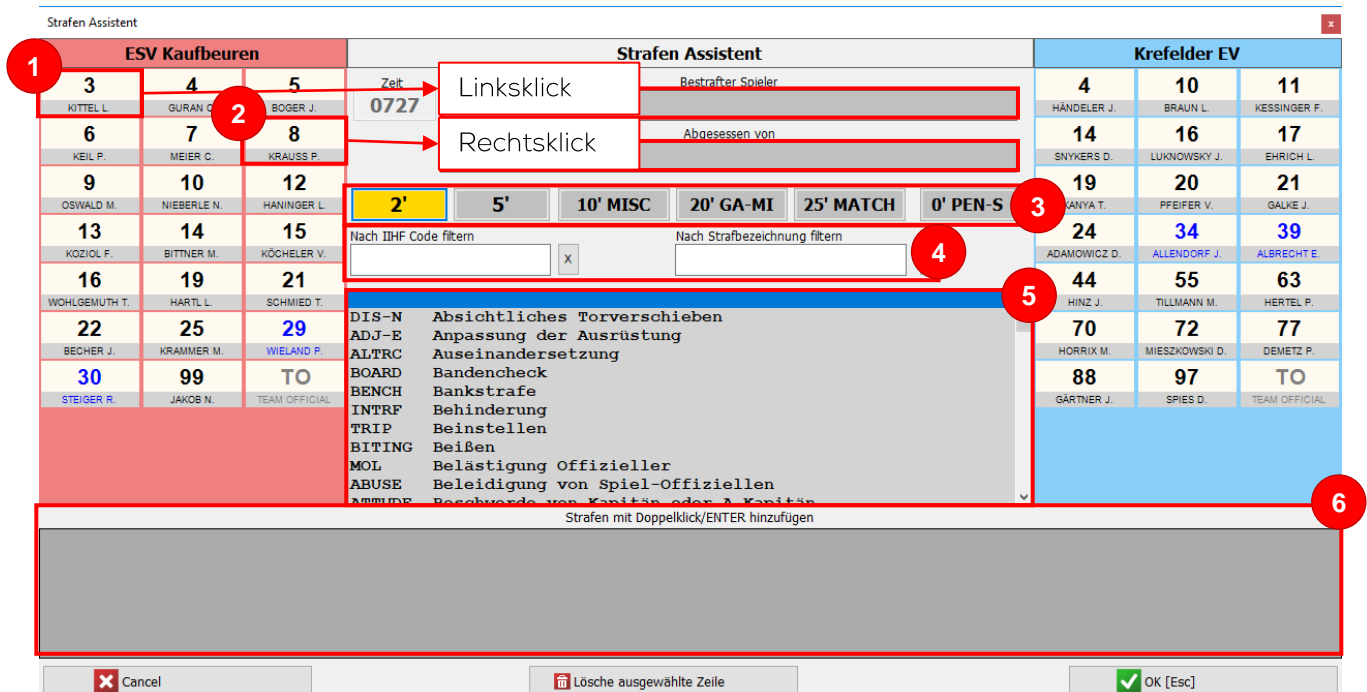
| ESV Kaufbeuren | Strafen Assistent | Krefelder EV |
|---------------------|--|----------------------|
| 3 KITTEL L. | Zeit: <input type="text" value="0727"/> Bestrafter Spieler: <input type="text"/> | 4 HÄNDELER J. |
| 4 GURAN C. | Abgesessen von: <input type="text"/> | 10 BRAUN L. |
| 5 BOGER J. | <input type="button" value="2'"/> <input type="button" value="5'"/> <input type="button" value="10' MISC"/> <input type="button" value="20' GA-MI"/> <input type="button" value="25' MATCH"/> <input type="button" value="0' PEN-S"/> | 11 KESSINGER F. |
| 6 KEIL P. | Nach IIHF Code filtern: <input type="text"/> X | 14 SNYKERS D. |
| 7 MEIER C. | Nach Strafbezeichnung filtern: <input type="text"/> X | 16 LUKNOWSKY J. |
| 8 KRAUSS P. | <div style="font-size: x-small; border: 1px solid #ccc; padding: 2px;"> DIS-N Absichtliches Torverschieben ADJ-E Anpassung der Ausrüstung ALTRC Auseinandersetzung BOARD Bandencheck BENCH Bankstrafe INTRF Behinderung TRIP Beinstellen BITING Beißen MOL Belästigung Offizieller ABUSE Beleidigung von Spiel-Offiziellen ATTIUDR Beschwerde von Kapitän oder A. Kapitän </div> | 17 EHRICH L. |
| 9 OSWALD M. | | 19 KANYA T. |
| 10 NIEBERLE N. | | 20 PFEIFER V. |
| 12 HANINGER L. | | 21 GALKE J. |
| 13 KOZIOL F. | | 24 ADAMOWICZ D. |
| 14 BITTNER M. | | 34 ALLENDDORF J. |
| 15 KÖCHELER V. | | 39 ALBRECHT E. |
| 16 WOHLGEMUTH T. | | 44 HINZ J. |
| 19 HARTL L. | | 55 TILLMANN M. |
| 21 SCHMIED T. | | 63 HERTEL P. |
| 22 BECHER J. | | 70 HORRIX M. |
| 25 KRAMMER M. | | 72 MIESZKOWSKI D. |
| 29 WIELAND P. | | 77 DEMETZ P. |
| 30 STEIGER R. | | 88 GÄRTNER J. |
| 99 JAKOB N. | | 97 SPIES D. |
| TO TEAM OFFICIAL | | TO TEAM OFFICIAL |

Strafen mit Doppelklick/ENTER hinzufügen

Hinweis:

Falls Sie die Strafen ohne Assistenten (wie im Spielbericht) von Hand eintragen möchten, können Sie diesen im Menü „Einstellungen → Strafen Assistent“ jederzeit deaktivieren.

Mit Hilfe des „Strafen Assistent“ können mehrere Strafen gleichzeitig eingetragen werden, welche dann automatisch im Spielbericht übernommen werden. Folgend eine Standardabfolge, wie Strafen eingetragen werden:



1. Klick mit der linken Maustaste auf den Spieler, welcher die Strafe erhalten hat.
2. Sitzt ein anderer Spieler die Strafe ab, mit der rechten Maustaste auf diesen Spieler klicken.
3. Wählen Sie die ausgesprochene Strafzeit aus.
4. Suchen Sie im linken Suchfeld nach dem IIHF Code der Strafe, oder im Rechten Feld nach der Strafbezeichnung.
5. Wählen Sie die Strafe aus und drücken Sie die Eingabetaste (,Enter')
6. Die Strafe wird nun angezeigt.

Nach Klick auf „OK“ oder schließen des Assistenten mit „ESC“, wird die Strafe automatisch in den Spielbericht übernommen. Drücken Sie wie gewohnt „F2“ zum Check und „F4“ zum Speichern. (Beispiel siehe Anhang A-1)

Tipps zur Eingabe von Strafzeiten

- Eine 5 Minuten-Strafe wird immer als erstes aufgelistet
 Beispiel → Stockstich 5' + Spieldauerdisziplinarstrafe
 - Tragen Sie zuerst die 5' Strafe wegen Stockstich ein (Beachten Sie hier, dass ein anderer Spieler die Strafe absitzen muss und Sie diesen Spieler bei dieser Strafe mit angeben)
 - Tragen Sie als zweite Strafe die 20' Spieldauer
 → Klick auf 20' GA-MI und dann in der Liste das Vergehen (Bsp. Stockstich) auswählen
 - Wir haben uns nun mit allen Verbänden und Föderationen darauf geeinigt, Matchstrafen nur mehr einzeilig einzugeben. (25' MATCH).
- Es fällt ein Powerplay-Tor → man muss etwas bei den Start- oder Endzeiten der Strafen ändern!
- Sollten die Strafzeiten in einer willkürlichen Reihenfolge eingetragen sein, so können Sie ganz einfach durch drücken der Taste „F8“ die Tore und Strafzeiten neu sortieren.
- Lernen Sie am Besten die Handzeichen der Schiedsrichter um schneller und einfacher die angezeigten Strafen zu verstehen.

4.9 Timeout

Jedem Team steht pro Spiel ein Timeout von 30 Sekunden Länge zu.

Tragen Sie die absolute Spielzeit in das jeweilige Feld unterhalb der Torhüter Statistik ein.

- Timeout A = Heim-Mannschaft (Team A)
- Timeout B = Heim-Mannschaft (Team B)

Beispiel: Das Gäste-Team nimmt bei Spielzeit 23:15 eine Auszeit

Torhüter - Statistiken

| GKA | MIP | GA | GKB | MIP | GA |
|-----|------|----|-----|------|----|
| 29 | 6000 | 1 | 34 | 6000 | 4 |
| | | | | | |
| | | | | | |

Timeout A Timeout B

Torhüter - Statistiken

| GKA | MIP | GA | GKB | MIP | GA |
|-----|------|----|-----|------|----|
| 29 | 6000 | 1 | 34 | 6000 | 4 |
| | | | | | |
| | | | | | |

Timeout A Timeout B

Sollte sich beim Klick in das Zeiteingabe-Feld der Zeiteingabe-Assistent nicht öffnen, bitte unter Einstellungen prüfen, ob dieser auch aktiviert ist.

4.10 Torhüter aufstellen / wechseln

Im unteren Menü „Zusammenfassung“ befindet sich auf der rechten Seite die Eingabemaske für Torhüter-Wechsel.

Torhüter - Wechsel

| Time | GKA | GKB |
|------|-----|-----|
| 0000 | 29 | 34 |
| | | |
| | | |
| | | |

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

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

Bsp. Der Torhüter mit #29 von Team A verlässt bei Spielzeit 55:18 die Eisfläche für einen sechsten Feldspieler und wird bei einer Unterbrechung bei Spielzeit 56:04 wieder in das Tor gestellt.

Zeiteingabe Assistent

Torhüter - Wechsel

| Time | GKA | GKB |
|------|-----|-----|
| 0000 | 29 | 34 |
| 5518 | - | 34 |
| | | |
| | | |

Torhüter - Wechsel

Torhüter - Wechsel

| Time | GKA | GKB |
|------|-----|-----|
| 0000 | 29 | 34 |
| 5518 | - | 34 |
| 5604 | 29 | 34 |
| | | |

4.11 Torschuss-Statistik

4.11.1 Was ist ein Torschuss?

Ein Torschuss ist ein Schuss, ...

- welcher zu einem Tor führt
- bei dem der Puck auf das Tor zusteuert und vom Torhüter gehalten wird.

WICHTIG!

Auch wenn ein Torschuss zu einem Tor führt, muss dieser Schuss bei den Torschüssen mitgezählt werden!

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

4.11.2 Torschüsse zum Drittelende

Tragen sie zum Drittelwechsel, oder beim Torhüterwechsel die aktuelle Anzahl der Schüsse im aktuellen Drittel in das dafür vorgesehene Feld unter dem Reiter „Zusammenfassung“ rechts unten ein.

| Torschüsse | |
|------------|--------|
| TEAM A | TEAM B |
| 0 | 0 |
| 6 | 4 |

| SHOTS ON GOAL PER TEAM PERIOD 1 | |
|---------------------------------|--------|
| TEAM A | TEAM B |
| 6 | 4 |

| Torhüter - Paraden | | | | | |
|--------------------|------|-----|------|------|-----|
| GKA1 | GKA2 | EGA | GKB1 | GKB2 | EGB |
| 4 | 0 | 0 | 6 | 0 | 0 |

Klicken Sie auf den jeweiligen Spielabschnitt, der soeben beendet wurde (1,2,3 Drittel oder OT für Overtime). Nun öffnet sich ein Fenster, in dem die Schussanzahl nochmals korrigiert werden könnte. Klicken Sie auf OK um die Schüsse des Drittels zu übernehmen.

4.11.3 Torschüsse zum Torhüterwechsel

Tragen Sie bei einem Torhüterwechsel die aktuelle Zahl der Torschüsse bis zum Zeitpunkt des Torhüterwechsels ein (Schüsse auf das Tor + Schüsse, die zu einem Tor führten!) und klicken Sie dann auf „Torhüter-Wechsel“. Klicken Sie dann in das Zeit Feld und tragen Sie die aktuelle Spielzeit im Zeiteingabe-Assistenten ein.

Beim Zählen von Torschüssen muss nun zusätzlich zur Angabe des Torhüterwechsels das Häkchen „Use shots on goal values“ gesetzt werden.

Auch hier kann die Anzahl der Schüsse noch aktualisiert werden. (Im Beispiel hat Team A bereits ein Tor erzielt, weshalb die Zahl der Schüsse „7“ eingegeben ist und die Zahl der Saves nur „6“ anzeigt.)

Klicken Sie auf „OK“ um die Schüsse und den Wechsel zu übernehmen.

The screenshot illustrates the workflow for changing goalkeepers during a game. It shows the current score (7-3), the 'Torhüter - Wechsel' button, the MMSS [F1] input field (2500), and the relative time selector (1322). The 'Torhüter-Wechsel / Goalkeeper Change' dialog box is open, showing the 'Use shots on goal values' checkbox checked, and the current shot count (7) and save count (6). The dialog also displays the current goalkeepers' statistics (GK A: 29, GK B: 41) and a message: "#32 FERLING leaves with 6 save(s)".

Below the dialog are three summary tables:

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

| GKA | MIP | GA | GKB | MIP | GA |
|-----|------|----|-----|------|----|
| 29 | 6000 | 0 | 32 | 2638 | 1 |
| | | | 41 | 3322 | 0 |

| Time | GKA | GKB |
|------|-----|-----|
| 0000 | 29 | 32 |
| 2638 | 29 | 41 |

4.11.4 Torschüsse zum Drittelende nach Torhüterwechsel

Sofern bereits ein Torhüterwechsel stattgefunden hat, zählen Sie die Schüsse nun ganz normal weiter. Tragen Sie immer die Gesamtzahl der Schüsse des gesamten Drittels ein und klicken Sie dann auf den beendeten Spielabschnitt.

Sie sehen nun alle eingesetzten Torhüter und eine aufgeteilte Statistik, welcher Torhüter, wie viele Schüsse erhalten hat. Dies könnte nun manuell korrigiert werden. Sofern die Gesamtzahl der Schüsse nicht mit den einzelnen Torschüssen überein stimmt, wird ein Fehler (Rechts in der Fehlerprüfung) angezeigt.

Klicken Sie auf OK und die Torschüsse werden für den jeweils eingesetzten Torhüter übernommen.

The screenshot shows the 'Torschüsse' (Shots) interface. On the left, there are input fields for Team A (12) and Team B (8), and a period selector (1, 2, 3, OT) with '2' selected. On the right, the 'SHOTS ON GOAL PER TEAM PERIOD 2' section shows the same values and a list of goalkeepers: #29 Nilges (0 saves, 8 shots), #32 Ferling (1 save, 7 shots), and #41 Scheck (0 saves, 5 shots). Below this is the 'Torhüter - Paraden' table:

| GKA1 | GKA2 | EGA | GKB1 | GKB2 | EGB |
|------|------|-----|------|------|-----|
| 4 | 0 | 0 | 6 | 0 | 0 |
| 8 | 0 | 0 | 6 | 5 | 0 |

Red boxes highlight the input fields for Team A (12) and Team B (8), the 'OK' button, and the row for GKB1 (6 saves, 5 goals) in the goalkeeping table. A red arrow points from the 'OK' button to the GKB1 row.

4.12 Penaltyschießen

Wenn ein Spiel im Penaltyschiessen endet, stellen Sie die Live-Time um auf „Beginn des Penaltyschiessens“ oder klicken Sie in der Zeitleiste in das Feld „SO“ (Shootout)

Dann wechseln sie im unteren Menü auf den Reiter „Penaltyschießen/Stats“

The screenshot shows the navigation menu with the following items: Zusammenfassung, Spiel - Offizielle, Kommentare, Penaltyschießen/Stats (selected), and Team-Farben. Below the menu is a table for penalty shootouts:

| Tor (Heim) | Spieler (Heim) | Torhüter | Spieler (Gast) | Tor (Gast) | Resultat |
|------------|----------------|----------|----------------|------------|----------|
| □ | | | | □ | |

Sie können in der Tabelle mit „Rechtsklick“ neue Zeilen hinzufügen und füllen Sie diese je nach Spielsituation aus. Tragen Sie den Torhüter und den jeweiligen Schützen ein. Wird ein Tor erzielt, setzen Sie den **Haken bei Tor.**

| Tor (Heim) | Spieler (Heim) | Torhüter | Spieler (Gast) | Tor (Gast) | Resultat |
|-------------------------------------|----------------|----------|----------------|-------------------------------------|----------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | 10 | 34 | | <input type="checkbox"/> | 1:0 |
| <input type="checkbox"/> | | 29 | 44 | <input checked="" type="checkbox"/> | 1:1 |
| <input type="checkbox"/> | 25 | 34 | | <input type="checkbox"/> | 1:1 |
| <input type="checkbox"/> | | 29 | 72 | <input checked="" type="checkbox"/> | 1:2 |

| | |
|------------------------|--------------------------|
| Shots on Goal Summary | Shots on Goal Individual |
| 28:41 | 28:41 |
| Faceoffs Won/Lost Home | Faceoffs Won/Lost Away |
| 0:0 | 0:0 |

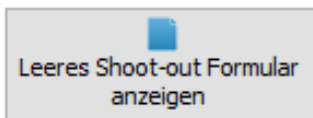
Das Game-Winning-Goal muss nun noch als Tor bei der Gewinnermannschaft eingetragen werden. (ohne OT mit 6000 bei OT mit 6500) Dies können Sie automatisch per Klick auf die Schaltfläche „Spielentscheidendes Tor eintragen“ übernehmen.

Spiel-entscheidendes Tor im Spielbericht eintragen

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 |
|------|----|----|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 6500 | 72 | | | EQ | PS | 72 | | | | | | | | | | | 29 |

4.13 Shootout-Formular (Penaltybogen)

4.13.1 Leeren Penaltybogen drucken



Sie können den Penaltybogen bei Bedarf jederzeit leer ausdrucken, indem Sie auf die Schaltfläche „Leeres Shoot-out Formular anzeigen“ drücken.

4.13.2 Penaltybogen von 3 auf 5 Schützen pro Team umstellen

GWS/Shootout

0 (kein shootout)

3 / Team

5 / Team

Die Anzahl der ersten Schützen (je 3 oder 5 pro Team) richtet sich nach den Vorgaben Ihrer Liga. Sollten in dem Formular im ersten Block 6 Schützen angegeben sein und sie jedoch 10 benötigen, so können Sie dies unter „Einstellungen → Settings Datei wechseln“ im Bereich GWS/Shootout ändern.

(Sollte die Standardeinstellung bei Ihrer Liga falsch sein, so informieren Sie bitte den Ligen Leiter darüber, dass dies in den Standardwerten für die jeweilige Liga für künftige Spiele korrigiert wird.)

4.13.3 Ausgefüllten Penaltybogen drucken

Ist das Shootout beendet, so können Sie den ausgefüllten Penaltybogen durch Klick auf die Schaltfläche „Ausgefülltes Shoot-out Formular anzeigen“ und ausdrucken.

Deutscher Eishockey-Bund e.V.
Game Winning Penalty Shots



Spielklasse: _____ Ergebnis nach regulärer Spielzeit: _____
Datum: _____

| Torhüter HEIM | | Torhüter GAST | |
|---------------|-------------|---------------|-------------|
| Trikot Nr. | Spielername | Trikot Nr. | Spielername |
| 1) | | 1) | |
| 2) | | 2) | |

| # | Trikot Nr. des Schützen | | Name des Schützen | Trikot Nr. Torhüter | Torerfolg (+/-) | Spielstand |
|----|-------------------------|------|-------------------|---------------------|-----------------|------------|
| | HEIM | GAST | | | | |
| 0) | | | | | | |
| 1) | | | | | | |
| 2) | | | | | | |
| 3) | | | | | | |
| 4) | | | | | | |
| 5) | | | | | | |
| 6) | | | | | | |

| # | Trikot Nr. des Schützen | | Name des Schützen | Trikot Nr. Torhüter | Torerfolg (+/-) | Spielstand |
|-----|-------------------------|------|-------------------|---------------------|-----------------|------------|
| | HEIM | GAST | | | | |
| 7) | | | | | | |
| 8) | | | | | | |
| 9) | | | | | | |
| 10) | | | | | | |
| 11) | | | | | | |
| 12) | | | | | | |
| 13) | | | | | | |
| 14) | | | | | | |
| 15) | | | | | | |
| 16) | | | | | | |
| 17) | | | | | | |
| 18) | | | | | | |

Die Torhüter können nach jedem Penaltyschuss wechseln.
Die Spieler müssen nicht benannt werden.
Es müssen 3 verschiedene Penalty-Schützen antreten.
Nach den ersten 3 Penalty-Schützen bei keinem Sieger, wechselt der Beginner zum anderen Team.
Nach den ersten 3 Penalty-Schützen kann der gleiche Penalty-Schütze alle folgenden Penalty-Schüsse ausführen.
Nur das entscheidende Tor gilt als gewertetes Tor im Spielbericht.
Die Seiten werden nicht gewechselt.

Datum _____ Unterschrift des Hauptschiedsrichters _____

ISSPORT-VERBAND BADEN-WÜRTTEMBERG
Game Winning Penalty Shots



Spielklasse: EBW - U20 Ergebnis nach regulärer Spielzeit: **4 : 4**
Datum: 10.11.2018
HEIM: SG Stuttgart/Bietigheim GAST: SG Freiburg/Hügelsheim

| Torhüter HEIM | | Torhüter GAST | |
|---------------|----------------|---------------|--------------|
| Trikot Nr. | Spielername | Trikot Nr. | Spielername |
| 1) | Maurice KELLER | 1) | Leon SULJKIC |
| 2) | | 2) | |

| # | Trikot Nr. des Schützen | | Name des Schützen | Trikot Nr. Torhüter | Torerfolg (+/-) | Spielstand |
|----|-------------------------|------|-------------------|---------------------|-----------------|------------|
| | HEIM | GAST | | | | |
| 1) | 16 | | Ingolf ABRAMYUK | 25 | + | 0 : 0 |
| 2) | | 10 | Dan-Julian ZEHNER | 1 | + | 0 : 1 |
| 3) | 17 | | Enrico FRITZ | 25 | + | 1 : 1 |
| 4) | | 18 | Boris KHARITONOV | 1 | + | 1 : 2 |
| 5) | 97 | | Kriszlan KURTOS | 25 | + | 2 : 2 |
| 6) | | 15 | Philipp DENZER | 1 | + | 2 : 3 |

| # | Trikot Nr. des Schützen | | Name des Schützen | Trikot Nr. Torhüter | Torerfolg (+/-) | Spielstand |
|-----|-------------------------|------|-------------------|---------------------|-----------------|------------|
| | HEIM | GAST | | | | |
| 7) | | 10 | Dan-Julian ZEHNER | 1 | + | 2 : 4 |
| 8) | 97 | | Kriszlan KURTOS | 25 | + | 3 : 4 |
| 9) | | 10 | Dan-Julian ZEHNER | 1 | + | 3 : 5 |
| 10) | 97 | | Kriszlan KURTOS | 25 | + | 4 : 5 |
| 11) | | 10 | Dan-Julian ZEHNER | 1 | + | 4 : 6 |
| 12) | 97 | | Kriszlan KURTOS | 25 | + | 5 : 6 |
| 13) | | 10 | Dan-Julian ZEHNER | 1 | + | 5 : 7 |
| 14) | 97 | | Kriszlan KURTOS | 25 | + | 6 : 7 |
| 15) | | 10 | Dan-Julian ZEHNER | 1 | + | 6 : 8 |
| 16) | 97 | | Kriszlan KURTOS | 25 | + | 7 : 8 |
| 17) | | 10 | Dan-Julian ZEHNER | 1 | + | 7 : 9 |
| 18) | 90 | | Tom MATISCHAK | 25 | + | 8 : 9 |
| 19) | | 18 | Boris KHARITONOV | 1 | + | 8 : 10 |
| 20) | 16 | | Ingolf ABRAMYUK | 25 | + | 9 : 10 |

Die Torhüter können nach jedem Penaltyschuss wechseln.
Die Spieler müssen nicht benannt werden.
Es müssen 3 verschiedene Penalty-Schützen antreten.
Nach den ersten 3 Penalty-Schützen bei keinem Sieger, wechselt der Beginner zum anderen Team.
Nach den ersten 3 Penalty-Schützen kann der gleiche Penalty-Schütze alle folgenden Penalty-Schüsse ausführen.
Nur das entscheidende Tor gilt als gewertetes Tor im Spielbericht.
Die Seiten werden nicht gewechselt.

Datum _____ Unterschrift des Hauptschiedsrichters _____

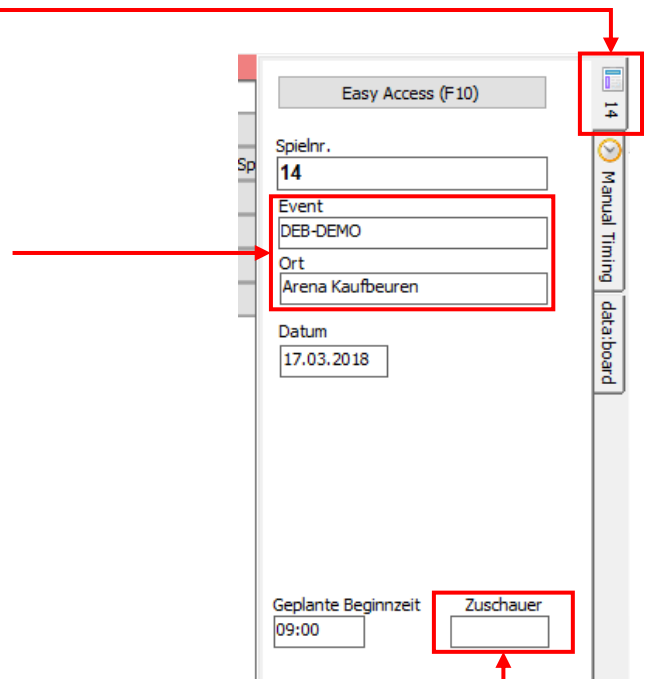
4.14 Zuschauerzahl / Spielort

Klicken Sie im rechten oberen Bereich auf die „Spielnummer“

Ggfls. Können Sie hier auch den Spielort und die geplante Zeit für den Spielbeginn, sowie die Bezeichnung der Veranstaltung anpassen.

Diese angaben sollten i.d.R. bereits von der Liga vorab eingetragen sein.

Tragen Sie in das Feld „Zuschauerzahl“ die aktuelle Anzahl an Zuschauern ein.



4.15 Zusatzmeldungen

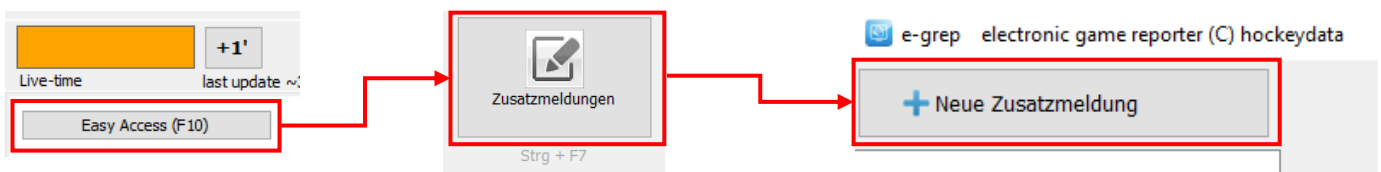
Oft kommt es vor, dass zu einem Spiel eine Zusatzmeldung erstellt werden muss. *(Im Regelfall wird man vom Schiedsrichter informiert, falls eine Zusatzmeldung zu erstellen ist.)*

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)“ gelangen Sie durch klicken auf die Schaltfläche „Zusatzmeldungen“ zum Zusatzmeldung-Editor.

Um eine neue Zusatzmeldung zu erstellen, klicken Sie auf „+ Neue Zusatzmeldung“



1. Tragen Sie einen Titel für die Zusatzmeldung ein. (Bsp. Spieldauer #25)
2. Wählen Sie den Grund der Meldung aus.
3. Tragen Sie die betroffene Person ein und klicken Sie auf „Neue Person hinzufügen“. Sofern keine Einzelperson betroffen ist, schreiben Sie einfach das Team in die Begründung.
4. Schreiben Sie die Begründung für die Zusatzmeldung in das Feld „Begründung“
5. Speichern Sie die Zusatzmeldung.

4.16 Spielzeiten und Kommentare

Im unteren Menü können Sie unter dem Reiter „Kommentare“ die tatsächlichen Spielzeiten einsehen und gegebenenfalls korrigieren.

The screenshot shows the 'Kommentare' (Comments) tab in the Hockeydata interface. The top navigation bar includes 'Zusammenfassung', 'Spiel - Offizielle', 'Kommentare', 'Penaltyschießen/Stats', 'Team-Farben', 'Stats', 'Zusatzmeldungen', and 'Error Check'. The main content area is divided into two sections. The left section, titled 'Spielzeiten', contains a table of game time intervals:

| | | | |
|-------------|-------|-----------|-------|
| Spielbeginn | 09:00 | Spielende | 11:20 |
| Start 1st | 09:02 | End 1st | 09:32 |
| Start 2nd | 09:50 | End 2nd | 10:20 |
| Start 3rd | 10:38 | End 3rd | 11:03 |
| Start OT | 11:05 | End OT | 11:10 |
| Start GWS | 11:13 | End GWS | 11:20 |

The right section contains a checkbox labeled 'Schiedsrichter Notiz' (Referee Note) and a checked checkbox labeled 'Diese Liga ist kein offizieller Bewerb des OEHV und IIHF'. A red box highlights the 'Schiedsrichter Notiz' checkbox, and a red arrow points from it to a green callout box. The callout box contains the following text:

Hinweis:
Wenn eine Zusatzmeldung erstellt wurde, setzen Sie den Haken bei „Schiedsrichter Notiz“

Es ist wichtig, immer in der Zeitleiste den beginnenden Spielabschnitt anzuklicken, oder im Live-Time Assistenten die Spielzeit zu wählen, wie Ende des 1. Drittels usw., um die Spielzeitanzeige hier korrekt zu füllen. Sollten Sie dies aber mal vergessen, besteht die Möglichkeit, hier manuell die Zeiten anzupassen.

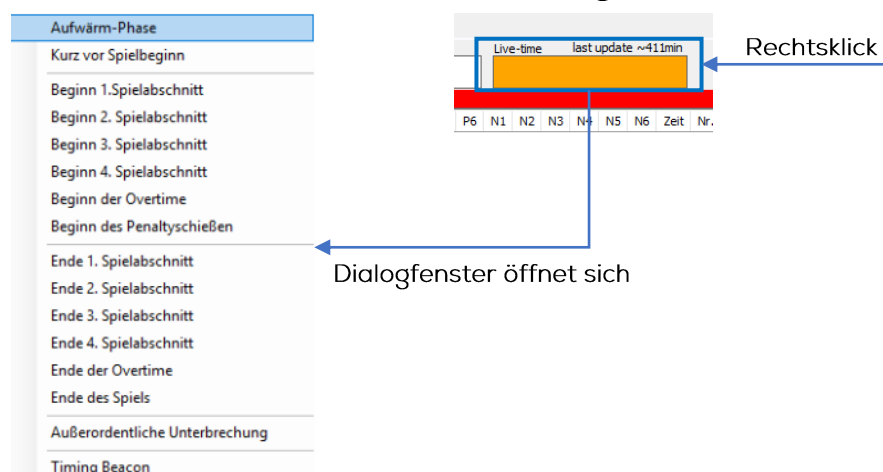
KAPITEL 5

NACH DEM SPIEL (POST-GAME)

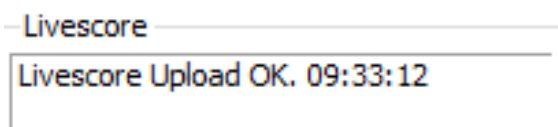
5.1 Spiel beenden

Das Spiel bitte umgehend nach Spielende auch in e-grep auf beendet stellen!

Klicken Sie in der Zeitleiste auf „End-Game“ und speichern Sie das Spiel mit „F4“ oder alternativ mit der rechten Maustaste in das Feld „Live-time“ klicken, um die Auswahl der Spielabschnitte anzuzeigen.



Wählen Sie zum Ende des Spiels „Ende des Spiels“ aus und speichern Sie die Eingabe mit „F4“.



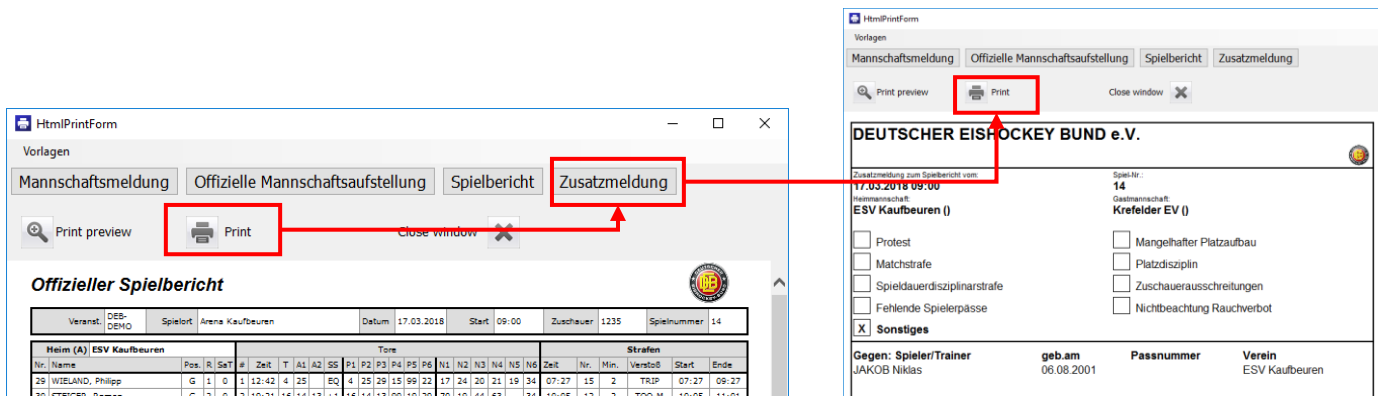
Ihre Eingabe wird nun gespeichert und auch Online dargestellt!

5.2 Spielbericht und Zusatzmeldungen ausdrucken

Nachdem Sie alle Eingaben in e-grep erledigt haben, drucken Sie den Spielbericht und ggfls. erstellte Zusatzmeldungen aus, um diese von dem Spieloffiziellen prüfen und unterschreiben zu lassen. Nachdem der Spielbericht gegebenenfalls angepasst und freigegeben wurde, fahren Sie mit Punkt 5.3, dem Upload des Spielberichts fort.

Es gibt 3 Wege, um den Spielbericht zu drucken.

- I. Durch Drücken der Tasten „F3“
- II. Durch Klicken auf „Druckansicht“ in der Easy Access Oberfläche
- III. Durch den Menüpunkt „e-grep → Druckansicht“



5.2 Spielbericht und Zusatzmeldungen ausdrucken

Es gibt 3 Wege, um den Spielbericht hochzuladen.

- I. Durch Drücken der Tasten „STRG+U“
- II. Durch Klicken auf „Spielbericht hochladen“ in der Easy Access Oberfläche
- III. Durch den Menüpunkt „Online ⇒ Spielbericht hochladen“

Sofern Sie den Upload starten möchten, startet automatisch der „Game report check“. Sollten Sie notwendige Angaben vergessen haben einzutragen, so werden Ihnen mögliche Fehler hier angezeigt. Sollten Ihnen Fehler angezeigt werden, so schließen Sie bitte den Report Check, tragen Sie die fehlenden Angaben ein und öffnen Sie den Upload erneut.



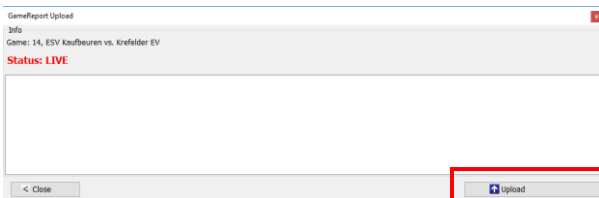
5.3 Spielbericht hochladen

Wenn keine Fehler angezeigt werden, klicken Sie auf „Weiter zum Upload“.

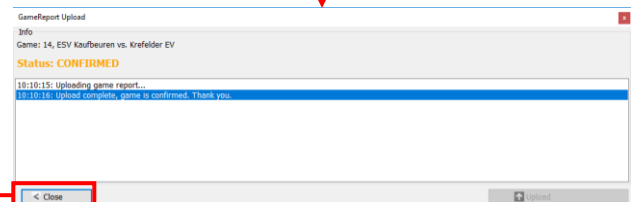
Das Upload Fenster öffnet sich.
Hier auf die Schaltfläche „Upload“ klicken

| | |
|--------------------------|-------------|
| ✓ Punkterichter | eingetragen |
| ✓ Teilnehmer | eingetragen |
| ✓ Team Manager A | eingetragen |
| ✓ Team Manager B | eingetragen |
| ✓ Cheftrainer A | eingetragen |
| ✓ Cheftrainer B | eingetragen |
| ✓ Medizinischer Verantw. | eingetragen |

< Zurück Weiter zum Upload >



Nachdem der Upload vollständig ist, können Sie das Fenster schließen und e-grep beenden.



Kapitel 6 ANHANG

A Beispiel zur Strafeingabe mit Strafen-Assistent

Der Spieler des Gast-Teams mit der #11 erhält bei der Spielzeit 19:10, 2+10 Minuten für einen Check gegen den Kopf und Nacken Bereich. (Die 2 Minuten Strafe sitzt #21 ab). Der Spieler #16 schießt bei Spielzeit 19:21 für das Heim-Team ein Powerplay Tor!

1. Klicken Sie auf der Zeile, in der die Strafe eingefügt werden soll, in das Feld Zeit und nutzen Sie den Zeiteingabe Assistenten um die Spielzeit einzutragen, oder tragen Sie diese manuell ein.

| N6 | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | En |
|----|------|-----|------|--------------|-------|----|
| 29 | 0504 | 19 | 2 | Hoher Stock | 0504 | |
| | 0727 | 77 | 2 | Schwalbe | 0727 | |

| N6 | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß |
|----|------|-----|------|--------------|
| 29 | 0504 | 19 | 2 | Hoher Stock |
| | 0727 | 77 | 2 | Schwalbe |
| | 1910 | | | |

2. Nun klicken Sie in das Feld Nr., dass sich der Strafen Assistent öffnet.
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die #11 auf der rechten Seite (Gast-Team) um den Spieler in das Feld „Bestrafter Spieler“ zu übernehmen.

Krefelder EV

| | | |
|-------------|----------|--------------|
| 4 | 10 | 11 |
| HÄNDELER J. | BRAUN L. | KESSINGER F. |

Klick mit linker Maustaste

Zeit

1910

Strafen Assistent

Bestrafter Spieler

#11 KESSINGER Felix

4. Wählen Sie die Strafe aus. In diesem Fall tragen wir als erstes die 10 Minuten Strafe ein. Klicken Sie dazu auf das Feld „10' MISC“

2'

5'

10' MISC

20' GA-MI

25' MATCH

0' PEN-S

5. Suchen Sie nun die passende Strafe aus. Entweder nach Eingabe des IIHF Codes oder nach Eingabe der Strafbezeichnung.

Nach IIHF Code filtern

CHE-H Check gegen den Kopf
CHE-B Check von hinten

Nach Strafbezeichnung filtern

CHE-H Check gegen den Kopf und Nacken

6. Sofern die korrekte Strafe blau hinterlegt ist, können Sie diese mit drücken der Eingabetaste in die Strafen Liste übernehmen, oder Sie machen einen Doppelklick auf die Strafe um diese zu übernehmen.

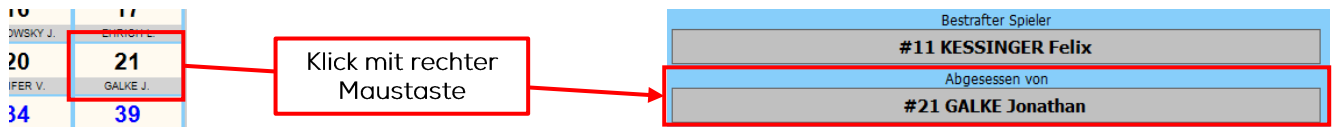
CHE-H Check gegen den Kopf und Nacken

CHE-B Check von hinten

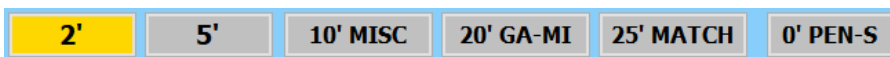
Strafen mit Doppelklick/ENTER hinzufügen

| Team | Bestrafter Spieler | Dauer | Regelverstoß | Regelv.Begr. | Abgesessen von |
|--------------|--------------------|----------|--------------|--------------|----------------|
| Krefelder EV | #11 KESSINGER F. | 10' MISC | MISC | CHE-H | |

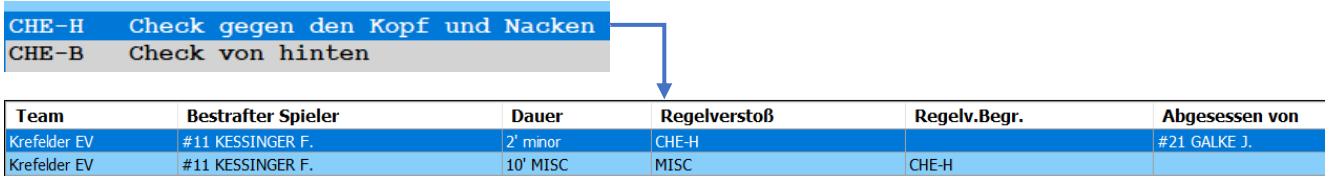
- Nun muss noch die 2 Minuten Strafe eingetragen werden, welche der Spieler mit der #21 absitzen wird. Da gerade für die #11 eine Strafe eingetragen wurde, ist dieser Spieler noch im Feld „Bestrafter Spieler“ vorhanden. Somit muss in diesem Fall, dieser nicht neu ausgewählt werden. Falls der Spieler mit der #11 nicht in dem Feld bestrafter Spieler vorhanden wäre, bitte diesen wie unter „3.“ beschrieben erneut hinzufügen.
- Wählen Sie mit einem Rechts-Klick den Spieler mit der #21 aus. Dieser wird nun automatisch in das Feld „Abgesessen von“ eingetragen.



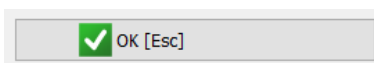
- Wählen Sie als Strafe „2“ für 2 Minuten aus.



- Suchen Sie ebenfalls, wie unter „5.“ beschrieben, die zugehörige Strafe „Check gegen Kopf und Nacken“ und fügen Sie die Strafe wie unter „6.“ beschrieben zu den Strafen hinzu.



- Da die Strafe nun komplett eingetragen wurde, können Sie den Assistenten entweder mit „ESC“ verlassen, oder durch klicken auf „OK“



- Die Strafen werden nun beide in den Spielbericht in e-grep übernommen

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|---------------------------------|-------|-----|-----------|---------------------------------|
| 4318 | 35 | 2 | Bandencheck | 4318 | | | |
| 4342 | 23 | 2 | Check gegen den Kopf und Nacken | 4342 | 44 | | |
| 4342 | 23 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 4542 | | | Check gegen den Kopf und Nacken |

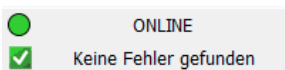
- Fügen Sie die Endzeiten der vorzeitig ablaufenden Strafen ein. Achten Sie darauf, dass durch ein Tor die Anfangs- und Endzeiten der Strafen geändert werden müssen! Endzeiten von Strafen müssen in der Spalte „End“ manuell eingetragen werden!

14. Sofern eine Strafe vollständig abläuft (nicht vorzeitig beendet), wird die Endzeit automatisch berechnet und im Spielberichtsbogen eingetragen! Das Ende muss nicht manuell eingetragen werden.

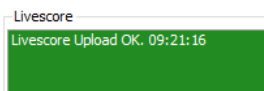
| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|--------------------|-------|-----|
| 4451 | 22 | 7 | 68 | +1 | Tor | 4337 | 48 | 2 | Halten des Stockes | 4337 | |

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|---------------------------------|-------|------|-----------|---------------------------------|
| 4318 | 35 | 2 | Bandencheck | 4318 | 4451 | | |
| 4342 | 23 | 2 | Check gegen den Kopf und Nacken | 4342 | | 44 | |
| 4342 | 23 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 4542 | | | Check gegen den Kopf und Nacken |

15. Führen Sie einen Check mit der Taste „F2“ aus



16. Drücken Sie die Taste „F4“ um die aktuelle Eintragung zu speichern und den Spielbericht in LOS zu aktualisieren, für aktuelle Statistikanzeigen im Web.



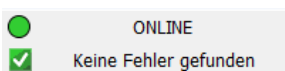
17. Spielzeit 19:21 PP-Tor für das Heim-Team (Die Eingabe von Toren wird unter Punkt 4.6 erklärt)

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | N1 | N2 | N3 | N4 | N5 | N6 |
|------|----|----|----|----|---------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1242 | 4 | 25 | | EQ | Tor | 4 | 25 | 29 | 15 | 99 | 22 | 17 | 24 | 20 | 21 | 19 | 34 |
| 1557 | 25 | 3 | 12 | EQ | Tor | 25 | 3 | 16 | 13 | 99 | 29 | 20 | 21 | 19 | 63 | 44 | 34 |
| 1607 | 5 | 9 | | EQ | Tor | 5 | 9 | 3 | 8 | 7 | 29 | 10 | 16 | 11 | 24 | 17 | 34 |
| 1921 | 16 | 14 | 13 | +1 | Tor | 16 | 14 | 13 | 99 | 19 | 29 | 70 | 19 | 44 | 63 | | 34 |

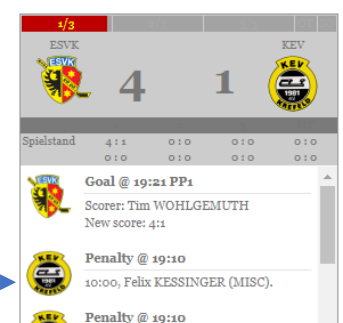
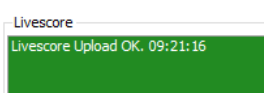
18. Korrigieren Sie die Start- und Endzeiten der beiden betroffenen Strafen.
Die Disziplinarstrafe (10') beginnt mit Ende der kleinen Strafe (2')

| N3 | N4 | N5 | N6 | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|----|----|----|----|------|-----|------|---------------------------------|-------|------|-----------|---------------------------------|
| 5 | 8 | | 29 | 0504 | 19 | 2 | Hoher Stock | 0504 | 0704 | | |
| | | | | 0727 | 77 | 2 | Schwalbe | 0727 | 0927 | | |
| | | | | 1910 | 11 | 2 | Check gegen den Kopf und Nacken | 1910 | 1921 | 21 | |
| | | | | 1910 | 11 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 1921 | 2921 | | Check gegen den Kopf und Nacken |

19. Führen Sie einen Check mit der Taste „F2“ aus



20. Drücken Sie die Taste „F4“ um die aktuelle Eintragung zu speichern und den Spielbericht in LOS zu aktualisieren, für aktuelle Statistikanzeigen im Web.



B Praxisbeispiele

B.01 Eintragung einer 5 Minuten + Spieldauer Disziplinarstrafe in e-grep

| Strafe | Hinweis |
|---|--|
| 13:25 #35 5min + Spieldauer wegen Stockendstich | #35 muss in die Kabine und darf nicht mehr am Spiel teilnehmen Als Ersatz wird #77 vom Team gewählt |

Die 5 Minuten Strafe muss eingetragen werden mit dem ausgesprochenen Regelverstoß und der Trikotnummer des Ersatzspielers

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|-----------------------------------|-------|-----|-----------|---------------|
| 1325 | 35 | 5 | Stockendstich | 1325 | | 77 | |
| 1325 | 35 | 20 | Spieldauer-Disziplinarstrafe(20') | 1325 | | | Stockendstich |

Die 20 Minuten Spieldauerstrafe wird mit dem Regelverstoß „Spieldauer Disziplinarstrafe 20min“ UND als Begründung mit dem Regelverstoß der 5min Strafe eingetragen

IIHF Regel 105 – Große Strafe

Eine Große Strafe bedeutet fünf Minuten der Spielzeit und ist mit einer automatischen Spieldauer-Disziplinarstrafe verbunden. Dieser Spieler kann auf dem Eis während der fünf Minuten nicht ersetzt werden. Der bestrafte Spieler muss sich in die Kabine begeben und ein Mitspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, muss die gesamte Strafe verbüßen, ungeachtet dessen, wie viele Tore das gegnerische Team erzielt. Sind die fünf Minuten beendet, kann das Team den Feldspieler für die Dauer der Spieldauer-Disziplinarstrafe ersetzen. Eine automatische Überprüfung des Vorfalles wird von den zuständigen Stellen nach dem Spiel vorgenommen.



B.02 Ein Spieler erhält in einem Spiel zwei 10 Minuten Disziplinarstrafen

| Strafe | Hinweis |
|---|---|
| 13:00 #70 10min Disziplinarstrafe wegen Übertriebener Härte | |
| 35:15 #70 10min Disziplinarstrafe wegen Kritik am Entscheid | Eine zweite 10 Minuten Disziplinarstrafe für den gleichen Spieler im Spiel wird automatisch in eine Spieldauer Disziplinarstrafe umgewandelt. |

Die erste 10 Minuten Strafe muss eingetragen werden mit Regelverstoß „Disziplinarstrafe(10‘)“ und Regelverstoß Begründung: „Übertriebene Härte“

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|------------------------|-------|-----|-----------|--------------------|
| 1300 | 70 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 1300 | | | Übertriebene Härte |

Die zweite im Spiel ausgesprochene 10 Minuten Disziplinarstrafe gegen Spieler #70 wird automatisch zur Spieldauer-Disziplinarstrafe und muss mit 20 Minuten Spieldauer-Disziplinarstrafe und WICHTIG mit Begründung „Disziplinarstrafe“ eingetragen werden!

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|-----------------------------------|-------|-----|-----------|------------------------|
| 3515 | 70 | 20 | Spieldauer-Disziplinarstrafe(20') | 3515 | | | Disziplinarstrafe(10') |



IIHF Regel 107 – Disziplinarstrafe

II. Wird ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel mit einer zweiten Disziplinarstrafe bestraft, so wird diese automatisch in eine Spieldauer-Disziplinarstrafe umgewandelt. Der bestrafte Spieler muss sich in die Kabine begeben, wird aber auf dem Eis sofort ersetzt. Kein Mitspieler muss diese Strafe absitzen.



B.03 2 laufende Strafen bei Team A und Tor bei Team B

| Team A | Team B |
|----------------------------|-----------------------|
| 43:18 #35 2min Beinstellen | |
| 44:28 #14 2min Halten | |
| | 44:48 TOR #41, 23, 75 |

1. Die kürzere Strafe wird vorzeitig beendet und das Ende der Strafe muss eingetragen werden
2. Das Tor wird eingetragen und bei GS wird +2 gewählt, da es sich um eine 5-3 Überzahlsituation handelt
3. Der Spieler #35 darf wieder am Spiel teilnehmen und es wird 4 gegen 5 weitergespielt

Eintragung der Strafen bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|--------------|-------|------|-----------|--------------|
| 4318 | 35 | 2 | Beinstellen | 4318 | 4448 | | |
| 4428 | 14 | 2 | Halten | 4428 | | | |

Eintragung des Tores bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 4448 | 41 | 23 | 75 | +2 | Tor |

IIHF Regel 111/II

Damit ein bestraffter Feldspieler nach einem Tor auf das Spielfeld zurückkehren darf, muss sich sein Team zum Zeitpunkt des Tores in Unterzahl wegen einer Kleinen oder Kleinen Bankstrafe befinden (eine Angezeigte Strafe zählt nicht). Sollte mehr als ein Feldspieler bestraft sein, erlischt die erste laufende Kleine oder Kleine Bankstrafe (außer, sie ist zeitgleich auch gegen einen Gegenspieler verhängt worden; in diesem Fall erlischt die nächste Kleine oder Kleine Bankstrafe).

B.04 Zeitgleiche Strafen bei Team A und B + Kleine Strafe bei Team B + Tor bei Team A

| Team A | Team B |
|----------------------------|-----------------------------------|
| 03:00 #06 2min Hoher Stock | 03:00 #11 2min Haken |
| | 03:15 #15 2min Übertriebene Härte |
| 03:30 TOR #15, 2, 78 | |

1. Die ersten beiden Strafen wurden zeitgleich ausgesprochen und bleiben unberührt!
2. Die zweite Strafe von Team B wird vorzeitig beendet
3. Das Tor wird eingetragen und bei GS wird +1 gewählt, da es sich um eine 4-3 Überzahlsituation handelt
4. Der Spieler #15 darf wieder am Spiel teilnehmen und es wird 4 gegen 4 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|--------------|-------|-----|
| 0330 | 15 | 2 | 78 | +1 | Tor | 0300 | 6 | 2 | Hoher Stock | 0300 | |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|-----|------|--------------------|-------|------|
| 0300 | 11 | 2 | Haken | 0300 | |
| 0315 | 15 | 2 | Übertriebene Härte | 0315 | 0330 |

B.05 Zeitgleiche Strafen bei Team A und B + Große Strafe bei Team B + Tor bei Team A

| Team A | Team B |
|--|---|
| 13:02 #TO 2min Bankstrafe (#16 sitzt ab) | 13:02 #41 2min Halten |
| | 13:25 #35 5min + Spieldauer wegen Stockendstich (#35 muss in die Kabine - Ersatz #77) |
| 14:30 TOR #34, 42, 17 | |

1. Da die Unterzahl verursachende Strafe bei Team B eine große Strafe ist, wird aufgrund des Tores KEINE Strafe vorzeitig beendet!
2. Das Tor wird eingetragen und bei GS wird +1 gewählt, da es sich um eine 4-3 Überzahlsituation handelt
3. Es wird 4 gegen 3 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By |
|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|--------------|-------|-----|-----------|
| 1430 | 34 | 42 | 17 | +1 | Tor | 1302 | TO | 2 | Bankstrafe | 1302 | | 16 |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|----------------------------------|-------|-----|-----------|---------------|
| 1302 | 41 | 2 | Halten | 1302 | | | |
| 1325 | 35 | 5 | Stockendstich | 1325 | | 77 | |
| 1325 | 35 | 20 | Spieldauer-Diziplinarstrafe(20') | 1325 | | | Stockendstich |

IIHF Regel 103 - Unterzahlspiel

I. Ein Team ist in Unterzahl, wenn es aufgrund von Strafen während des laufenden Spiels weniger Spieler als das gegnerische Team auf dem Eis hat.

II. Erzielt das gegnerische Team ein Tor, während das andere Team in Unterzahl ist, darf der bestrafte Spieler aufs Eis zurückkehren, wenn es sich bei der zu verbüßenden Strafe um eine Kleine oder Kleine Bankstrafe handelt, die das Team in Unterzahl brachte.

B.06 Zusammenfallende Strafen

| Team A | Team B |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 10:07 #27 2min Hoher Stock | |
| 10:52 #37 2min Ellenbogencheck | |
| 11:26 #59 2min Übertriebene Härte | 11:26 #18 2min Übertriebene Härte |
| | 12:05 Tor #38 |

1. Die zeitgleich ausgesprochenen Strafen werden in den Spielbericht eingetragen und beginnen sofort und werden nicht vorzeitig beendet. (Strafen heben sich gegenseitig auf, da bereits Strafen in der Uhr sind)
2. Das Tor wird eingetragen und bei GS wird +2 gewählt, da es sich um eine 3-5 Überzahlsituation handelt
3. Es wird 4 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

Eintragung bei Team B:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|-----|------|--------------------|-------|------|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|--------------------|-------|-----|
| 1007 | 24 | 2 | Hoher Stock | 1007 | 1205 | 1205 | 38 | | | +2 | Tor | 1126 | 18 | 2 | Übertriebene Härte | 1126 | |
| 1052 | 37 | 2 | Ellbogencheck | 1052 | | | | | | | | | | | | | |
| 1126 | 59 | 2 | Übertriebene Härte | 1126 | | | | | | | | | | | | | |

IIHF Regel 112 – Zusammenfallende Strafen

V. Werden Strafen gem. Regel 112 ausgesprochen, und ein Team befindet sich in Unterzahl, fallen die Strafen von gleicher Dauer und gleicher Anzahl beider Teams sofort zusammen. Sie gelten nicht als aufgeschobene Strafen (Siehe Regel 113).

B.07 Angezeigte Strafe, wenn Strafen vorhanden sind und ein Tor fällt

| Team A | Team B |
|--|----------------------|
| 50:07 #44 2min Behinderung | |
| 50:52 #37 2min Stockschlag | |
| 51:26 #12 „angezeigte Strafe“ (2min) Beinstellen | 51:26 Tor #3, 14 ,38 |

1. Die „erste“ Strafe wird vorzeitig beendet
2. Das Tor wird eingetragen und bei GS wird +2 gewählt, da es sich um eine 3-5 Überzahlsituation handelt
3. Die angezeigte Strafe wird erfasst und in der Spieluhr eingegeben
4. Es wird 3 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

Eintragung bei Team B:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|-----|------|--------------|-------|------|------|---|----|----|----|---------|
| 5007 | 44 | 2 | Behinderung | 5007 | 5126 | 5126 | 3 | 14 | 38 | +2 | Tor |
| 5052 | 37 | 2 | Stockschlag | 5052 | | | | | | | |
| 5126 | 12 | 2 | Beinstellen | 5126 | | | | | | | |

IIHF Regel 114 – Angezeigte Strafen

VIII. Befindet sich das Team, gegen welches eine Strafe angezeigt ist, bereits in Unterzahl, und der Gegner schießt ein Tor, so wird die erste Kleine Strafe, die abgessen wird, automatisch beendet. Alle neu angezeigten Strafen werden verhängt.

B.08 Zusammenfallende Strafen und Zeitänderungen bei Tor

| Team A | Team B |
|--|--|
| 33:38 #44 2+2+10 min Übertriebene Härte (Ersatz #70) | 33:38 #27 2min Beinstellen + 10min Disziplinarstrafe |
| | 34:29 Tor #11, 43 |

1. Nur die erste 2 Minuten Strafe befindet sich in der Uhr
2. 2+10min von Team A heben sich mit den Strafen bei Team B auf.
3. Das Tor wird eingetragen und bei GS wird +1 gewählt, da es sich um eine 4-5 Überzahlsituation handelt
4. Die Folgestrafen müssen bei Team A aufgrund der vorzeitig beendeten Strafe angepasst werden.
5. Es wird 5 gegen 5 weitergespielt!

Die Disziplinarstrafe beginnt erst nach Ablauf der Kleinen Strafe(n)

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|------------------------|-------|------|-----------|--------------------|
| 3338 | 44 | 2 | Übertriebene Härte | 3338 | 3429 | 70 | |
| 3338 | 44 | 2 | Übertriebene Härte | 3429 | | | |
| 3338 | 44 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 3629 | | | Übertriebene Härte |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start |
|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|------------------------|-------|
| 3429 | 11 | 43 | | +1 | Tor | 3338 | 27 | 2 | Beinstellen | 3338 |
| | | | | | | 3338 | 27 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 3538 |

IIHF Regel 112 – Zusammenfallende Strafen

II. Werden in demselben Spielunterbruch gegen beide Teams Strafen ausgesprochen, streicht der Schiedsrichter so viele Strafen beider Teams von gleicher Dauer wie möglich (Kleine, Kleine Bankstrafen, doppelte Kleine Strafen, Große und automatische Spieldauer-Disziplinarstrafen, Matchstrafen), sodass möglichst keine Ersatzspieler auf die Strafbank müssen und sich so viele Feldspieler wie möglich auf dem Eis befinden.

B.09 Zusammenfallende Strafen mit zusätzlichen Disziplinarstrafen

| Team A | Team B |
|--|---|
| 43:18 #55 2min Halten + 10 min Disziplinarstrafe Übertriebene Härte (Ersatzmann #70) | 43:18 #04 2min + 10min Disziplinarstrafe Check gegen den Kopf und Nacken (Ersatz #14) |
| | 44:48 Tor #33, 84, 10 |

1. Das Tor wird eingetragen und bei GS wird EQ gewählt, da es sich um eine 4-4 Spielsituation handelt
2. Es ist kein Ersetzen der Strafen möglich
3. Die Disziplinarstrafe beginnt erst nach Ablauf der kleinen Strafe
4. Es wird mit 4 gegen 4 nach dem Tor weitergespielt.

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|------------------------|-------|-----|-----------|--------------------|
| 4318 | 55 | 2 | Halten | 4318 | | 70 | |
| 4318 | 55 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 4518 | | | Übertriebene Härte |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|---------------------------------|-------|-----|-----------|---------------------------------|
| 4448 | 33 | 84 | 10 | EQ | Tor | 4318 | 4 | 2 | Check gegen den Kopf und Nacken | 4318 | 14 | | |
| | | | | | | 4318 | 4 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 4518 | | | Check gegen den Kopf und Nacken |



IIHF Regel 112 – Zusammenfallende Strafen

III. Spielen die Teams 5 gegen 5 und es wird je nur eine Kleine oder Kleine Bankstrafe ausgesprochen, spielen die Teams 4 gegen 4 weiter. Die beiden bestrafte Spieler begeben sich auf die Strafbank, werden auf dem Eis nicht ersetzt und kehren nach Ablauf der Strafe auf das Eis zurück.

IV. Erhalten einer oder beide gem. Regel 112 III bestrafte Spieler zusätzlich zur Kleinen Strafe eine Disziplinarstrafe, spielen die beiden Teams 4 gegen 4 und ein zusätzlicher Feldspieler begibt sich auf die Strafbank und verbüßt die Kleine Strafe, während der bestrafte Spieler die gesamten 12 Minuten zu verbüßen hat. Der Mitspieler der die Kleine Strafe verbüßt, kehrt nach Ablauf der Strafe auf das Eis zurück.

B.10 Aufeinander folgende Strafen

| Team A | Team B |
|---|-----------------------------------|
| 43:18 #35 2min Bandencheck | |
| | 43:37 #48 2min Halten des Stockes |
| 43:42 #23 2+10min Check gegen den Kopf (Ersatz #44) | |
| | 44:51 Tor #22, 7, 68 |

1. Die Strafe der #35 endet vorzeitig
2. Die Startzeiten der Strafen des Spielers #23 ändern sich nicht!
3. Das Tor wird eingetragen und bei GS wird +1 gewählt, da es sich um eine 3-4 Überzahlsituation handelt
4. Es wird 4 gegen 4 weitergespielt!

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|-------|-----|------|---------------------------------|-------|-------|-----------|---------------------------------|
| 43:18 | 35 | 2 | Bandencheck | 43:18 | 44:51 | | |
| 43:42 | 23 | 2 | Check gegen den Kopf und Nacken | 43:42 | | 44 | |
| 43:42 | 23 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 45:42 | | | Check gegen den Kopf und Nacken |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|-------|----|----|----|----|---------|-------|-----|------|--------------------|-------|-----|
| 44:51 | 22 | 7 | 68 | +1 | Tor | 43:37 | 48 | 2 | Halten des Stockes | 43:37 | |

B.11 Aufgeschobene Startzeit von Strafen

| Team A |
|---------------------------|
| 18:01 #29 2min Haken |
| 18:23 #4 2min Behinderung |
| 18:23 #12 2min Halten |

Die Entscheidung, welche Strafe auf die Uhr kommt und welche aufgeschoben wird, trifft der Kapitän

1. Die aufgeschobene Kleine Strafe beginnt erst nach Ende der ersten kleinen Strafe
2. Der Spieler mit der #29 darf erst bei 20:23 die Strafbank verlassen, da die Spielsituation von 3-5 Bis zum Ablauf der zweiten Strafen erhalten bleibt!
3. Spieler #4 verlässt die Strafbank bei 22:01 (Spielstärke wieder 5-5)
4. Spieler #12 verlässt die Strafbank erst bei Spielunterbrechung nach 22:01!

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|-----|------|--------------|-------|------|
| 1801 | 29 | 2 | Haken | 1801 | 2001 |
| 1823 | 4 | 2 | Behinderung | 1823 | |
| 1823 | 12 | 2 | Halten | | 2001 |

Die Endzeit dient in diesem Fall der Veranschaulichung und muss in e-grep nicht eingetragen werden. Bei vollständig ablaufenden Strafen wird die Endzeit automatisch gesetzt.

IIHF Regel 113 – Aufgeschobene Startzeit von Strafen

- I. Kein Team darf während des laufenden Spiels mit weniger als drei Feldspielern spielen.
- II. Spieler müssen immer in der Reihenfolge des Ablaufs ihrer Strafen auf das Eis zurückkehren.
- III. Muss sich ein dritter oder weiterer Spieler irgendeines Teams während der regulären Spielzeit auf die Strafbank begeben, auf welcher bereits zwei Mitspieler Strafen absitzen, beginnt diese Strafzeit des dritten oder weiteren Spielers erst zu laufen, wenn eine Strafe eines der beiden ersten Mitspieler abgelaufen ist. Dennoch muss sich der dritte und jeder weitere Feldspieler sofort auf die Strafbank begeben, aber sie können auf dem Eis ersetzt werden, bis ihre Strafzeit beginnt.
- IV. Mit Ablauf der ersten von drei oder mehr Strafen kann der erstbestrafte Feldspieler nicht sofort auf das Eis zurückkehren, sondern erst im ersten Unterbruch bei oder nach Ablauf seiner Strafe.

B.12 Doppelte Bankstrafe und vorzeitiges beenden von Strafen bei Toren

| Team A | Team B |
|---|----------------------|
| 33:04 #TO 2min Bankstrafe + 2 min Unkorrekter Wechsel (Strafe sitzt #38 ab) | |
| 34:09 #89 2min Haken | |
| | 34:42 Tor #2, 19, 47 |
| | 35:38 Tor #14 |

1. Die beiden, in einer Unterbrechung ausgesprochenen Bankstrafen, werden vom gleichen Spieler abgesessen
2. Das Tor bei 34:42 wird eingetragen und bei GS wird +2 gewählt (3-5 Überzahlsituation) -> Die kürzere der beiden Bankstrafen wird beendet und die Folgestrafe angepasst -> Es wird 3-5 weiter gespielt
3. Das Tor bei 35:38 wird eingetragen und bei GS wird +2 gewählt (3-5 Überzahlsituation) -> Die kürzere der noch laufenden Strafen (#89) wird beendet -> Es wird 4 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By |
|------|-----|------|----------------------------|-------|------|-----------|
| 3304 | TO | 2 | Bankstrafe | 3304 | 3442 | 38 |
| 3304 | TO | 2 | Unkorrekter Spielerwechsel | 3442 | | 38 |
| 3409 | 89 | 2 | Haken | 3409 | 3538 | |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 3442 | 2 | 19 | 47 | +2 | Tor |
| 3538 | 14 | | | +2 | Tor |

IIHF Regel 111 – Strafsituationen

SITUATION 1: Wegen zu vieler Spieler auf dem Eis wurde gegen Team A eine Bankstrafe verhängt. In demselben Spielunterbruch verlangt Team A eine Stockvermessung eines Spielers Team B. Wird der Stock als legal befunden, resultierte hieraus eine zweite Bankstrafe gegen Team A. Beide Bankstrafen werden von einem Feldspieler Team A abgesessen (2 + 2 Minuten).

B.13 „Gekürzte“ Strafen (Nicht in Spieluhr)

| Team A | Team B |
|---|---|
| 27:14 #19 5+Spieldauer Stockendstich (Ersatz #38) | |
| 28:03 #46 2min Unerlaubter Körperangriff | |
| | 28:03 #31 2+ 2min Hoher Stock (Ersatz #44) |
| | 29:31 Tor #16, 51, 2 |

- #38 sitzt die 5min Strafe von Spieler #19 ab
- Jeweils 2 Minuten bei 28:03 heben sich auf und kommen nicht in die Spieluhr
- Beim Tor wird bei GS „EQ“ gewählt (4-4 Spielsituation)
- Es wird 4 gegen 4 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By |
|------|----|----|----|-----------------------------------|---------|------|-----|------|---------------|-------|-----|-----------|
| 2714 | 19 | 5 | | Stockendstich | | 2714 | | 38 | | | | |
| 2714 | 19 | 20 | | Spieldauer-Disziplinarstrafe(20') | | 3214 | | | Stockendstich | | | |
| 2803 | 46 | 2 | | Unerlaubter Körperangriff | | 2803 | | | | | | |
| 2931 | 16 | 51 | 2 | EQ | Tor | 2803 | 31 | 2 | Hoher Stock | 2803 | | 44 |
| | | | | | | 2803 | 31 | 2 | Hoher Stock | 3003 | | |

B.14 „Gekürzte“ Strafen (Nicht in Spieluhr) + Disziplinarstrafe für einen Feldspieler

| Team A | Team B |
|--|-----------------------------|
| 48:23 #28 2+2+10min Stockendstich (Ersatz #38) | 48:23 #43 2min Haken |
| 49:38 #41 2min Stockschlag | |
| | 49:53 Tor #72, 16, 51 |

- Jeweils 2 Minuten bei 48:23 heben sich auf und kommen nicht in die Uhr
- Ist das Spiel ohne Overtime, begibt sich #28 direkt in die Kabine, da die Disziplinarstrafe über das Ende des Drittels hinaus reicht
- Beim Tor wird bei GS „+2“ gewählt, da es sich um eine 3-5 Überzahlsituation handelt
- Startzeiten der Folgestrafen für #28 nach dem Tor korrigieren
- Es wird 4 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

Eintragung bei Team B:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|------------------------|-------|------|-----------|--------------|
| 4823 | 28 | 2 | Stockstich | 4823 | 4953 | 38 | |
| 4823 | 28 | 2 | Stockstich | 4953 | | | |
| 4823 | 28 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 5153 | | | Stockstich |
| 4938 | 41 | 2 | Stockschlag | 4938 | | | |

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By |
|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|--------------|-------|-----|-----------|
| 4953 | 72 | 16 | 51 | +2 | Tor | 4823 | 43 | 2 | Haken | 4823 | | |

Regelmodifikation seit Saison 2019/20

Disziplinarstrafe gegen einen Feldspieler
Reicht das Ende der Disziplinarstrafe über das Ende des jeweiligen Drittels hinaus, muss sich der bestrafte Spieler für den Rest des Spieldrittels in die Kabine begeben. (Galt bisher nur für das letzte Drittel) Mit Beginn des Folgedrittels sitzt er den Rest seiner Disziplinarstrafe auf der Strafbank ab. Ist die Disziplinarstrafe mit einer Kleinen oder mehreren Kleinen Strafen kombiniert, gilt das auch, solange die Summe der Strafen größer ist, als die Restzeit des Drittels und die Strafen nicht in die Uhr kommen (kein PP-Tor möglich ist, welches die verbleibende Strafzeit einer Kleinen Strafe verkürzen würde).

B.15 Tor bei großer Strafe + „gekürzte“ Strafen

| Team A | Team B |
|---|----------------------------|
| 27:13 #36 5+SD Unerlaubter Körperangriff (Ersatz #48) | |
| 27:13 #9 2min Spielverzögerung | 27:13 #51 2min Beinstellen |
| | 29:09 Tor #3, 18, 52 |

1. Jeweils 2 Minuten heben sich auf und kommen nicht in die Spieluhr
2. Beim Tor wird bei GS „+1“ gewählt (4-5 Überzahlsituation)
3. Keine Startzeiten nach dem Tor korrigieren, da eine 5min Strafe bei einem Tor nicht vorzeitig endet!
4. Es wird 4 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|-----------------------------------|-------|-----|
| 2713 | 36 | 5 | | | | | | | Unerlaubter Körperangriff | 2713 | 48 |
| 2713 | 36 | 20 | | | | | | | Spieldauer-Disziplinarstrafe(20') | 3213 | |
| 2713 | 9 | 2 | | | | | | | Spielverzögerung | 2713 | |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|---|----|----|----|---------|------|-----|------|--------------|-------|-----|
| 2929 | 3 | 18 | 52 | +1 | Tor | 2713 | 51 | 2 | Beinstellen | 2713 | |



B.16 Tor bei Matchstrafe + „gekürzte“ Strafen

| Team A | Team B |
|---|---------------------------|
| 24:11 #76 Matchstrafe Faustschläge (Ersatz #34) | |
| 24:43 #19 2min Stockschlag | 24:43 #3 2min Beinstellen |
| | 26:04 Tor #50, 4 |

1. Ersatzmann bei Matchstrafe zum Absitzen der 5 Minuten benötigt
2. Jeweils 2 Minuten heben sich auf und kommen nicht in die Uhr
3. Beim Tor wird bei GS „+1“ gewählt (4-5 Überzahlsituation)
4. Keine Startzeiten nach dem Tor korrigieren, da eine Matchstrafe bei einem Tor nicht vorzeitig endet!
5. Es wird 4 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|------------------|-------|-----|-----------|--------------|
| 2411 | 76 | 25 | Matchstrafe(25') | 2411 | | 34 | Faustschläge |
| 2443 | 19 | 2 | Stockschlag | 2443 | | | |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|--------------|-------|-----|
| 2604 | 50 | 4 | | +1 | Tor | 2443 | 3 | 2 | Beinstellen | 2443 | |



IIHF Regel 110 - Matchstrafe

I. Eine Matchstrafe zieht den sofortigen Spielausschluss eines Spielers oder eines Teamoffiziellen nach sich. Ein Mitspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, muss die fünfminütige Strafzeit verbüßen. Ein Ersatz des Spielers auf dem Eis ist solange nicht erlaubt, bis die fünf Minuten abgelaufen sind

B.17 Kürzen von großen Strafen

| Team A | Team B |
|---|---|
| 34:05 #36 5+SD Unerlaubter Körperangriff | 34:05 #28 5+SD Check gegen den Kopf und Nacken |
| 34:41 #9 2min Check gegen das Knie | |
| | 35:17 Tor #4, 21 |

- Keine Ersatzleute benötigt, da sich die großen Strafen aufheben
- Beim Tor wird bei GS „+1“ gewählt (4-5 Überzahlsituation)
- Das vorzeitige Ende bei der Strafzeit von #9 eintragen
- Es wird 5 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|----------------------------------|-------|------|-----------|---------------------------|
| 3405 | 36 | 5 | Unerlaubter Körperangriff | 3405 | | | |
| 3405 | 36 | 20 | Spieldauer-Diziplinarstrafe(20') | 3905 | | | Unerlaubter Körperangriff |
| 3441 | 9 | 2 | Check gegen das Knie | 3441 | 3517 | | |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|---|----|----|----|---------|------|-----|------|----------------------------------|-------|-----|-----------|---------------------------------|
| 3517 | 4 | 21 | | +1 | Tor | 3405 | 28 | 5 | Check gegen den Kopf und Nacken | 3405 | | | |
| | | | | | | 3405 | 28 | 20 | Spieldauer-Diziplinarstrafe(20') | 3405 | | | Check gegen den Kopf und Nacken |

IIHF Regel 112 – Zusammenfallende Strafen

II. Werden in demselben Spielunterbruch gegen beide Teams Strafen ausgesprochen, streicht der Schiedsrichter so viele Strafen beider Teams von gleicher Dauer wie möglich (Kleine, Kleine Bankstrafen, doppelte Kleine Strafen, Große und automatische Spieldauer-Disziplinarstrafen, Matchstrafen), sodass möglichst keine Ersatzspieler auf die Strafbank müssen und sich so viele Feldspieler wie möglich auf dem Eis befinden.

B.18 Dauer der Strafzeiten bei kleinen und großen Strafen

| Team A | Team B |
|---|---------------|
| 17:07 #58 2min Ellenbogencheck + 5+SD Stockstich (Ersatz #38) | |
| 21:36 #34 2min Check gegen das Knie | |
| | 23:24 Tor #17 |

- Ersatzmann benötigt, der 2+5 Minuten für die #58 absitzen muss (#38)
- Die große Strafe muss vor der kleinen Strafe abgesessen werden!
- Beim Tor wird bei GS „+2“ gewählt (3-5 Überzahlsituation)
- Das vorzeitige Ende bei der Strafzeit von #34 eintragen (kürzere zuerst!)
- Es wird 4 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|----------------------------------|-------|------|-----------|--------------|
| 1707 | 58 | 5 | Stockstich | 1707 | 38 | | |
| 1707 | 58 | 2 | Ellbogencheck | 2207 | 38 | | |
| 1707 | 58 | 20 | Spieldauer-Diziplinarstrafe(20') | 2407 | | | Stockstich |
| 2136 | 34 | 2 | Check gegen das Knie | 2136 | 2324 | | |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 2324 | 17 | | | +2 | Tor |

IIHF Regel 106 – Kleine und Große Strafen

I. Werden gegen einen Feldspieler gleichzeitig eine Kleine und eine Große Strafe (inklusive Spieldauer-Disziplinarstrafe) verhängt, wird zuerst die Große Strafe verbüßt und nach deren Ablauf beginnt die Kleine Strafe. Der bestrafte Spieler muss sich in die Kabine begeben und ein Feldspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, muss die gesamten Strafen verbüßen.

II. Werden eine Kleine und eine Große Strafe gegen zwei unterschiedliche Feldspieler desselben Teams verhängt, und befindet sich dieses Team bereits in Unterzahl, wird zuerst die Kleine Strafe verbüßt und die Große beginnt nicht, bevor die Kleine Strafe beendet ist. Der mit der Großen Strafe bestrafte Spieler muss sich in die Kabine begeben und ein Feldspieler, der vom Coach über den Kapitän benannt wird, muss die ausgesprochene Strafe verbüßen.

B.19 Aufgeschobene Strafen

| Team A | Team B |
|---|-------------------|
| 02:35 #27 5min+SD Check von Hinten (Ersatz #38) | |
| 03:15 #51 Matchstrafe Faustschläge (Ersatz #92) | |
| 04:03 #72 2min Beinstellen | |
| | 04:37 Tor #91, 14 |

1. Die 2min Strafe beginnt erst, wenn die 5min von #27 abgelaufen sind
2. Beim Tor wird bei GS „+2“ gewählt (3-5 Überzahlsituation)
3. Es wird 3 gegen 5 weitergespielt – Keine Strafzeit endet frühzeitig!
4. Die Kleine Strafe wird aufgeschoben bis die Erste der großen Strafen beendet ist.

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|-----------------------------------|-------|------|-----------|------------------|
| 0235 | 27 | 5 | Check von hinten | 0235 | 0735 | 38 | |
| 0235 | 27 | 20 | Spieldauer-Disziplinarstrafe(20') | 0735 | | | Check von hinten |
| 0315 | 51 | 25 | Matchstrafe(25') | 0315 | | 92 | Faustschläge |
| 0403 | 72 | 2 | Beinstellen | | 0735 | | |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 0437 | 91 | 14 | | +2 | Tor |

Reihenfolge zur Rückkehr auf das Eis:

08:15 #38 darf wieder auf das Eis (Ende der 5min von Matchstrafe #51) (Sollte es zwischen 07:35 und 8:15 eine Unterbrechung geben, darf #38 die Strafbank verlassen und zur Spielerbank zurückkehren – die Spieler der noch offenen Strafen dürften dann nach Ablauf der jeweiligen Strafe sofort das Eis betreten)

09:35 #92 darf wieder auf das Eis (Ende 2min von #72)

09:35 → nächste Unterbrechung #72 darf zurück aufs Eis

IIHF Regel 113 – Aufgeschobene Strafzeit von Strafen

Kein Team darf während des laufenden Spiels mit weniger als drei Feldspielern spielen.

II. Spieler müssen immer in der Reihenfolge des Ablaufs ihrer Strafen auf das Eis zurückkehren.

III. Muss sich ein dritter oder weiterer Spieler irgendeines Teams während der regulären Spielzeit auf die Strafbank begeben, auf welcher bereits zwei Mitspieler Strafen absitzen, beginnt diese Strafzeit des dritten oder weiteren Spielers erst zu laufen, wenn eine Strafe eines der beiden ersten Mitspieler abgelaufen ist. Dennoch muss sich der dritte und jeder weitere Feldspieler sofort auf die Strafbank begeben, aber sie können auf dem Eis ersetzt werden, bis ihre Strafzeit beginnt.

IV. Mit Ablauf der ersten von drei oder mehr Strafen kann der erstbestrafte Feldspieler nicht sofort auf das Eis zurückkehren, sondern erst im ersten Unterbruch bei oder nach Ablauf seiner Strafe.

B.20 Kapitän entscheidet, welche Strafe auf die Uhr kommt

| Team A | Team B |
|-----------------------------------|---|
| 05:36 #37 2min Halten des Stockes | 05:36 #27 2min Spielverzögerung |
| | 05:36 #41 5+SD Bandencheck (Ersatz #98) |
| | 05:36 #29 2min Stockcheck |
| 06:06 Tor #47, 89, 11 | |

1. Jeweils 2min von Team A und Team B heben sich auf
2. Kapitän von Team B entscheidet, welche der beiden 2min in die Uhr kommt
3. Beim Tor wird bei GS „+2“ gewählt (5-3 Überzahlsituation)
4. Es wird 5-4 weitergespielt – Die 2 min in der Uhr enden frühzeitig

Eintragung bei Team A:

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial | Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|----|----|----|----|---------|------|-----|------|--------------------|-------|-----|
| 0606 | 47 | 89 | 11 | +2 | Tor | 0536 | 37 | 2 | Halten des Stockes | 0536 | |

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|----------------------------------|-------|------|-----------|--------------|
| 0536 | 27 | 2 | Spielverzögerung | 0536 | | | |
| 0536 | 29 | 2 | Cross-check (Stockcheck) | 0536 | 0606 | | |
| 0536 | 41 | 5 | Bandencheck | 0536 | | 98 | |
| 0536 | 41 | 20 | Spieldauer-Diziplinarstrafe(20') | 1036 | | | Bandencheck |

Kapitänsentscheidung:

Die Strafe der #29 kommt in die Uhr, Strafe von #27 wird mit der Strafe von Team A „gekürzt“

B.21 Parallele Torhüterstrafen / Absitzen der Torhüterstrafen von Feldspielern (Torhüter = G)

| Team A | Team B |
|---|-----------------------|
| 13:02 #1 (G) 2min Beinstellen (Ersatz #38) | |
| 13:48 #1 (G) 2+10min Check von Hinten (Ersatz #74, #92) | |
| | 14:30 Tor #34, 42, 17 |

1. Torhüterstrafen werden immer von Feldspielern abgesessen
2. Zu unterschiedlichen Zeiten ausgesprochenen TH-Strafen laufen parallel
3. Bei Torhüterstrafe 13:48 + Disziplinarstrafe werden 2 Ersatzleute benötigt (Ersatzmann #74 darf nach Ablauf der 2min Strafe wieder auf das Eis)
4. Beim Tor wird bei GS „+2“ gewählt (3-5 Überzahlsituation)
5. Es wird 4-5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

Eintragung bei Team B:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|------------------------|-------|------|-----------|------------------|
| 1302 | 1 | 2 | Beinstellen | 1302 | 1430 | 38 | |
| 1348 | 1 | 2 | Check von hinten | 1348 | | 74 | |
| 1348 | 1 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 1548 | | 92 | Check von hinten |

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 1430 | 34 | 42 | 17 | +2 | Tor |

IIHF Regel 207 – Strafen gegen Torhüter

II. Ein Torhüter verbüßt niemals eine Strafe oder Strafen auf der Strafbank, die ihm oder seinem Team auferlegt wurden.

III. Alle zusätzlichen Strafen, die während desselben Spielunterbruchs gegen einen Torhüter verhängt werden, müssen von einem Feldspieler seines Teams, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis befand, abgesehen werden (vorausgesetzt, dieser Feldspieler hat nicht selbst Strafen zu verbüßen).

IV. Ein Feldspieler, der eine Strafe für einen Torhüter verbüßt, muss zum Zeitpunkt des Unterbruchs, in welchem die Strafe ausgesprochen wurde, auf dem Eis gewesen sein.

XI. Werden in demselben Unterbruch eine Kleine Strafe und eine Disziplinarstrafe gegen den Torhüter verhängt, wird die Kleine Strafe von einem Spieler verbüßt, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis befand und die vollen 12 Minuten von einem zweiten Feldspieler, der sich zum Zeitpunkt des Spielunterbruchs auf dem Eis befand. Beide Spieler werden vom Coach über den Kapitän bestimmt.

**B.22 Absitzen der Torhüterstrafen von Feldspielern (Torhüter = G)**

| Team A | Team B |
|--|------------------|
| 27:12 #30 (G) 10min Beleidigung von Offiziellen (Ersatz #38) | |
| 27:58 #30 (G) 2min Beinstellen (Ersatz #74) | |
| | 28:45 Tor #48, 7 |

1. Torhüterstrafen werden immer von Feldspielern abgesehen
2. Die Disziplinarstrafe läuft trotz der kleinen Strafe normal weiter
3. Beim Tor wird bei GS „+1“ gewählt (4-5 Überzahlsituation)
4. Die 2min Strafe endet beim Tor vorzeitig
5. Es wird 5-5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|------------------------|-------|------|-----------|-----------------------------------|
| 2712 | 30 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 2712 | | 38 | Beleidigung von Spiel-Offiziellen |
| 2758 | 30 | 2 | Beinstellen | 2758 | 2845 | 74 | |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 2845 | 48 | 7 | | +1 | Tor |

IIHF Case Book Auszug

A30 (Torhüter) – 10 Minuten um 3:00

A30 (Torhüter) – 2 Minuten um 3:30

- Um 3:00 spielen die Mannschaften 5 gegen 5
- Mannschaft A muss einen Spieler, der sich auf dem Eis befand, auf die Strafbank schicken, da er die Disziplinarstrafe verbüßen muss
- Um 3:30 muss Mannschaft A einen anderen Spieler, der sich auf dem Eis befand, auf die Strafbank schicken, denn dieser muss die Kleine Strafe verbüßen
- Um 3:30 spielen die Mannschaften 4 gegen 5
- Die Kleine Strafe beginnt um 3:30
- Der Spieler, der die Kleine Strafe verbüßt, kommt um 5:30 zurück (sofern kein Tor erzielt wird)
- Der Spieler, der die Disziplinarstrafe verbüßt, kommt in der ersten Spielunterbrechung nach 13:00 zurück
- Alle Strafen werden auf dem offiziellen Spielbericht für A30 eingetragen

B.23 Vorzeitiges beenden eine Disziplinarstrafe gegen einen Torhüter (Torhüter = G)

| Team A | Team B |
|--|--------|
| 45:02 #37 (G) 2+10min Stockschlag (Ersatz #38 und #92) | |
| 51:48 #37 (G) Matchstrafe Stockstich (Ersatz #74) | |

Torhüterstrafen werden immer von Feldspielern abgesessen

- Bei 2+10 gegen den Torhüter werden 2 Ersatzleute benötigt. Einer davon (#38) kommt nach Ablauf der 2min zurück aufs Eis, der zweite (#92) muss bis zum Ende der Disziplinarstrafe auf der Strafbank bleiben. (Unterbrechung)
- Durch die Matchstrafe gegen den Torhüter wird die 10min Disziplinarstrafe vorzeitig beendet. Der Ersatzspieler (#92) darf wieder am Spiel teilnehmen
- Es wird 4 gegen 5 weitergespielt.

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|------------------------|-------|------|-----------|--------------|
| 4502 | 37 | 2 | Stockschlag | 4502 | | 38 | |
| 4502 | 37 | 10 | Disziplinarstrafe(10') | 4702 | 5148 | 92 | Stockschlag |
| 5148 | 37 | 25 | Matchstrafe(25') | 5148 | | 74 | Stockstich |

Die laufende Disziplinarstrafe wird bei einer Großen Strafe oder weiteren Disziplinarstrafe gegen den Torhüter abgebrochen. Der Ersatzspieler kehrt auf das Eis zurück.

IIHF Regel 207 – Strafen gegen Torhüter

V. Wird eine erste Disziplinarstrafe gegen einen Torhüter verhängt, spielt dieser weiter. Diese Strafe muss von einem Mitspieler verbüßt werden, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis befand (vorausgesetzt, dieser Feldspieler hat nicht selbst Strafen zu verbüßen).

VI. Ein Torhüter, der eine zweite Disziplinarstrafe in demselben Spiel erhält (die eine automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe zur Folge hat), muss das Eis verlassen und wird durch den Ersatztorhüter ersetzt.

VII. Für Große Strafen, Spieldauer-Disziplinarstrafen und Matchstrafen wird der Torhüter selbst des Spielfeldes verwiesen.

VIII. Für den Fall, dass gegen den Torhüter eine Große Strafe oder eine Matchstrafe ausgesprochen wird, muss die 5-Minuten-Strafe von einem Feldspieler verbüßt werden, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs auf dem Eis befand (vorausgesetzt, dieser Feldspieler hat nicht selbst Strafen zu verbüßen).

B.24 Erzielen eines Tores bei Drittel- oder Spielende (Sirene ertönt)

| Team A | Team B |
|--------------------------------|--------|
| 60:00 Spielende Tor #14, 27, 8 | |

- Erkennt der Schiedsrichter das Tor zum Spielende / Drittelende an, muss Zeitpunkt des Tores, die letzte Sekunde des ablaufenden Drittels eingegeben werden
- Es gibt kein erneutes Anspiel in der Mitte des Spielfeldes

Eintragung bei Team A:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 5959 | 14 | 27 | 8 | EQ | Tor |

IIHF Regel 94 – Erzielen eines Tores

XVIII. Wird kurz vor der Sirene am Ende eines Drittels ein Tor erzielt und der Schiedsrichter anerkennt das Tor, wird das Anspiel in der Mitte nicht durchgeführt. Der Schiedsrichter stellt sicher, dass der Punktrichter das Tor bei 19:59 auf dem Spielbericht einträgt.

XIX. Wenn Tore in der letzten Minute eines Drittels erzielt werden, wobei Zehntelsekunden auf der Spielzeituhr angegeben werden, wird die Zeit des Tores, die auf dem offiziellen Spielbericht eingetragen wird, auf die nächste Sekunde abgerundet

B.25 Erzielen eines Tores bei angezeigter Strafe

| Team A | Team B |
|---|-----------------------|
| 34:15 #22 Angezeigte Strafe Beinstellen | |
| | 34:30 Tor #14, 27, 33 |

Torhüterstrafen werden immer von Feldspielern abgesessen

1. Beim Tor wird bei GS „EQ“ gewählt (5-5) – Auch, wenn der Torhüter von Team B das Eis für einen zusätzlichen Feldspieler verlässt.
2. Aufgrund des Tores entfällt die angezeigte Strafe.
Diese wird mit 0 Minuten zum Zeitpunkt des Tores im Spielbericht erfasst
3. Es wird 5 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End |
|------|-----|------|--------------|-------|-----|
| 3430 | 22 | 0 | Beinstellen | 3430 | |

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 3430 | 14 | 27 | 33 | EQ | Tor |

IIHF Regel 114 – Angezeigte Strafen

XI. Wenn während einer angezeigten Strafe das Team mit Puckbesitz beim Gegner ein Tor erzielt, erlischt die Kleine Strafe. Wurde eine doppelte Kleine Strafe angezeigt, erlischt eine Kleine Strafe und die andere wird verbüßt. Wurde eine Große, eine Disziplinarstrafe oder eine Matchstrafe verhängt, werden diese trotz des Tores auferlegt.

XII. Werden zwei oder mehr Kleine Strafen gegen mehr als einen Spieler angezeigt und ein Tor erzielt, fragt der Schiedsrichter den Kapitän des bestraften Teams, welche Strafe erlöschen soll. Alle anderen Strafen sind zu verbüßen. Auf die Reihenfolge der ausgesprochenen Strafen kommt es hierbei nicht an.

B.26 Erzielen eines Tores bei Drittel- oder Spielende (Sirene ertönt)

| Team A | Team B |
|--|-------------------------------|
| 34:15 #22 Beinstellen (Penalty wird angezeigt) | 34:15 Tor #14 (durch Penalty) |

1. Wird aufgrund einer kleinen Strafe dem gegnerischen Team ein Penalty zugesprochen, so muss der bestrafte Spieler die Strafe nicht absitzen
2. Beim Tor durch Penalty wird bei GS „EQ“ gewählt und bei Spezial „PS“ für Penaltyschuss
3. Aufgrund des erzielten Tores entfällt die Eintragung einer Strafe
4. Es wird 5 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 3415 | 14 | | | EQ | PS |

B.27 Penaltyschuss während dem Spiel – Es wird kein Tor erzielt

| Team A | Team B |
|--|--|
| 34:00 #22 Beinstellen (Penalty wird angezeigt) | 34:15 – Penalty - Kein Tor durch Penalty |

Torhüterstrafen werden immer von Feldspielern abgesessen

1. Wird Aufgrund einer kleinen Strafe dem gegnerischen Team ein Penalty zugesprochen, so muss der bestrafte Spieler die Strafe nicht absitzen
2. Wird bei dem Penalty KEIN Tor erzielt, so wird die Strafe zum Zeitpunkt des Penalty mit 0 Minuten, dem Regelverstoß „Penaltyschuss“ und der Regelverstoß Begründung (Begangenes Foul) erfasst
3. Es wird 5 gegen 5 weitergespielt

Eintragung bei Team A:

| Zeit | Nr. | Min. | Regelverstoß | Start | End | Served By | Regelv.Begr. |
|------|-----|------|---------------|-------|-----|-----------|--------------|
| 3415 | 22 | 0 | Penaltyschuss | 3415 | | | Beinstellen |

B.28 Technisches Tor: Einer Mannschaft wird ein Tor zugesprochen, ohne eines erzielt zu haben

| Team A | Team B |
|--|-----------------------------|
| 58:22 #1 Torhüter verlässt das Eis für einen Spieler | |
| | 58:45 #17 Break-Away Chance |
| 58:46 #27 Foul #17 von Team B von hinten und verhindert so eine klare Tormöglichkeit | |

1. Team B wird aufgrund des Fouls ein „technisches“ Tor zugesprochen.
2. Als Torschütze wird der Spieler angegeben, der von Team B zuletzt den Punkt berührt hat
3. Beim Tor wird bei GS „EQ“ gewählt (je nach Spielsituation) und bei Spezial „TT“ für Technisches Tor

Eintragung bei Team B:

| Zeit | T | A1 | A2 | GS | Spezial |
|------|----|----|----|----|---------|
| 5846 | 17 | | | EQ | TT |

IIHF Regel 179 – Zugesprochene Tore

I. Damit der Schiedsrichter einem Team ein Tor zusprechen kann, ohne dass der Puck ins Tor geht, muss der verteidigende Torhüter das Eis für einen zusätzlichen Feldspieler verlassen haben, bevor das Vergehen stattfand.

III. Ein Tor wird zugesprochen, wenn der Torhüter vom Eis genommen wurde und ein angreifender Feldspieler in einer Break-Away-Situation von hinten gefoult und ihm so eine klare Tormöglichkeit genommen wird.



1st Level Support

Sollten Sie Probleme bei der Nutzung von e-grep haben, oder Live-Support benötigen, so wenden Sie sich bitte direkt an Ihren zuständigen Eishockeyverband.



René Ortner

hockeydata GmbH



René Peck

Game Pitch GmbH