



EGREP LIGHT
Benutzerhandbuch
v. 1.01

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines zu EGL	3
Was ist EGREP-LIGHT (EGL) und wo finde ich es?	3
Demoliga zum Testen	3
Vor und während dem Spiel.....	4
Auswahl des Spieltages.....	4
Auswahl des Spielortes	4
Erfassung der Mannschaftskader	5
Blockstärken	5
Kader als „Standard“ setzen	6
Kaderliste drucken	7
Live-Scoring	7
Erfassung von Strafen.....	8
Spiel abschließen	8
Spielbericht drucken	9
EGREP Light beenden	9

Allgemeines zu EGL

Was ist EGREP-LIGHT (EGL) und wo finde ich es?

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

Die LIGHT Version ist eine minimalisierte WEB-Variante, zur vereinfachten LIVE-Erfassung von beispielsweise Kleinfeldturnieren mit Spielern in Farblöcken.

[Hier geht's zu EGREP-LIGHT](#)

Da es sich bei EGL um eine Webbasierte Version handelt, kann sie mit jedem Eingabegerät – unabhängig des Betriebssystems – verwendet werden.

Demoliga zum Testen

Die EGREP Light Demoliga kann ohne Beschränkung zum Testen der Applikation genutzt werden. Die Spiele dort finden immer am 4., 9., 14., 19., 24. Und 29. Der Monate statt.

Das Passwort lautet: hd-schulung

Vor und während dem Spiel

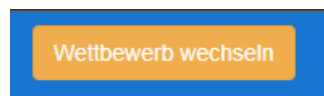
Auswahl des Spieltages

Wähle zu Beginn die Liga und den Spieltag aus, für die Du Eingaben machen musst/möchtest.

Bitte Wettbewerb und Spieltag auswählen:

Wettbewerb:	EGREP LIGHT Demoliga ▼
Spieltag (max. 1 Woche von heute):	04.09.2024 📅
OK	

Hast Du versehentlich die falsche Liga gewählt, kannst du jederzeit über den Button „Wettbewerb wechseln“ wieder zur Startseite gelangen



Auswahl des Spielortes

Nachdem Du die Liga und den Spieltag gewählt hast, musst Du das Ligapasswort (DEMO = hd-schulung) eingeben und das Stadion auswählen, für welches Du die Eingaben machen möchtest. Die Ligapasswörter erhältst Du von der jeweiligen Ligenleitung.

Spielort auswählen:

Liga-Passwort:	
Spielort wählen:	Eissporthalle Landsberg ▼
OK	

Erfassung der Mannschaftskader

☐ Als Standard

L	Name	GK
rot	AMTMANN Winfried	☐
rot	BALLFRAU Heidrun	☐
rot	BLUMENSCHÜTZ Elisabeth	☐
rot	KUNSTMANN Wolfgang	☐
gelb	LANGFRANZ Uwe	☐
gelb	LANGHANS Michael	☐
gelb	LICHTPFEIL Marie	☐
gelb	LIGAFREUND Martha	☐
grün	MEYER Sepp	☐
grün	MÜLLER Anton	☐
grün	MUSTERFRAU Stefan	☐
-	MUSTERMANN Dennis	☒
-	MUSTERSCHÜLER Uwe	☐
-	PLATZHIRSCH Matthias	☐
-	SCHULZE Frank	☐

☐ Als Standard

L	Name	GK
rot	KLEISTERMANN Josef	☐
rot	LANGFRANZ Roland	☐
rot	LANGHANS Fritz	☐
rot	LIGAFREUND Marina	☐
rot	MEYER Patrick	☐
gelb	ARTTMANN Wolfgang	☐
gelb	BALLFRAU Lisa	☐
gelb	HANDPASS Julian	☐
gelb	HAUSMANN Winfried	☐
gelb	KARTENFRAU Daniel	☐
-	MONDMAIER Klaus	☐
-	MÜLLER Toni	☐
-	MUSTERFRAU Herbert	☒
-	PFIDCHIPFEIL Marie	☐

Die Kader werden in 4 verschiedene Farben eingeteilt und der Angabe, welcher Spieler ein Torhüter ist. Es sind maximal 5 Spieler pro Farbe möglich und mindestens 10 Spieler pro Team müssen gewählt werden. – Die Torhüter werden mit einem Haken in der Spalte GK markiert.

Nachdem die Blöcke und Torhüter ausgewählt sind klicke auf „Kader speichern“

(Beispiel siehe links)

Blockstärken

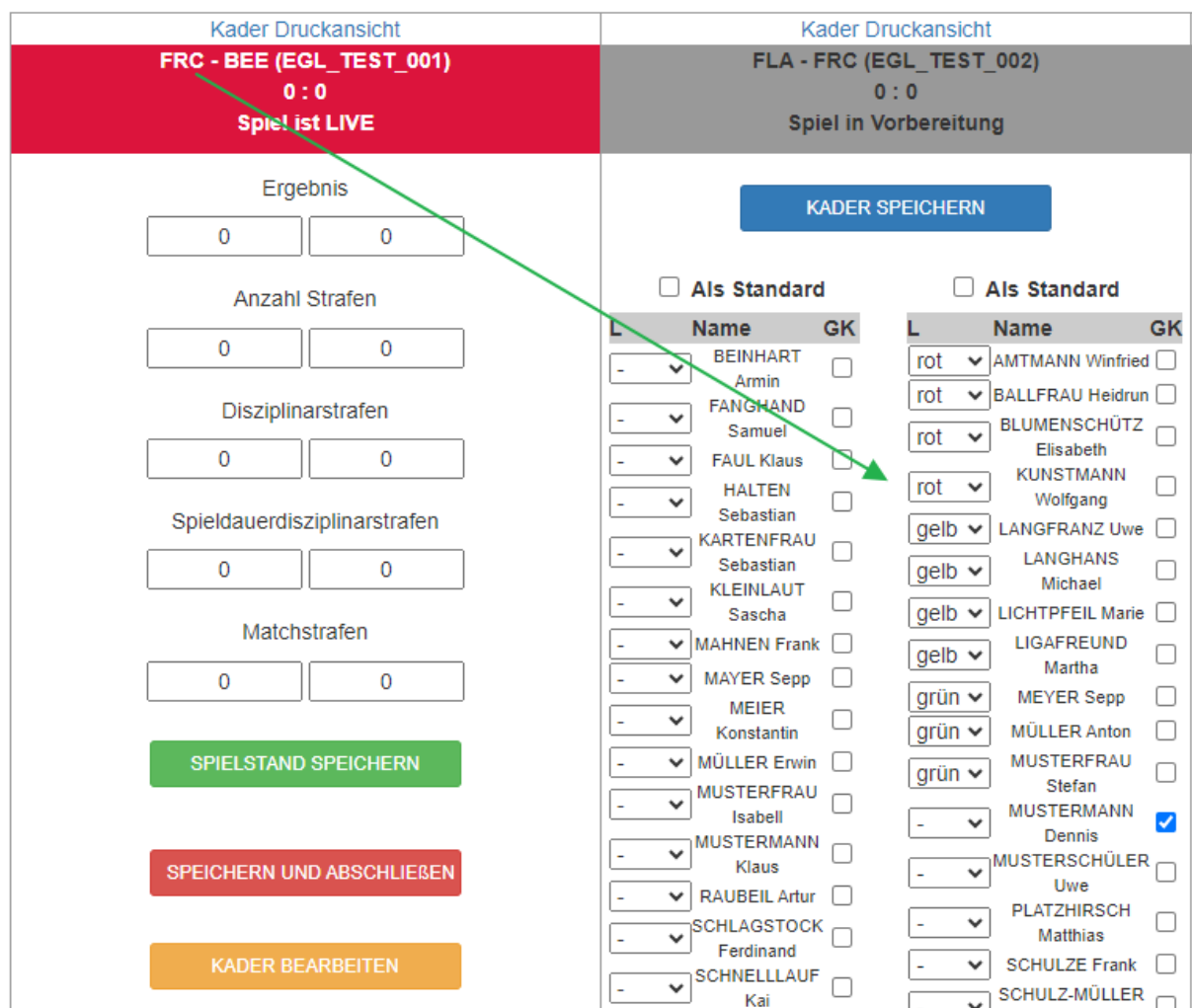
Die Anzahl der Blöcke, mit denen eine Mannschaft zu spielen hat, ergibt sich aus der Anzahl der Feldspieler, geteilt durch vier. Darüber hinaus können in jedem Block weitere Feldspieler eingesetzt werden. Jedoch darf die Stärke der einzelnen Blöcke um nicht mehr als einen (1) Spieler differieren.

Anzahl Feldspieler	Anzahl Spieler im Block			
	ROT	GELB	GRÜN	BLAU
10	5	5	-	-
11	4	4	3	-
12	4	4	4	-
13	4	4	5	-
14	4	5	5	-
15	5	5	5	-
16	4	4	4	4
17	4	4	4	5
18	4	4	5	5
19	4	5	5	5
20	5	5	5	5

Kader als „Standard“ setzen

Findet in eurem Stadion ein Turnier statt und die Kader bleiben für mehrere Spiele unverändert, oder ändern sich nur geringfügig, so kannst Du, bevor Du „Kader speichern“ klickst, die aktuell gesetzten Blöcke und Torhüter für die Folgespiele als Standard setzen, um nicht bei jedem Spiel alles erneut ausfüllen zu müssen. Hake hierzu „Als Standard“ an, bevor Du die Kader speicherst.

Du siehst nun direkt, dass im Folgespiel bei dem Team wieder der Kader mit den identischen Blöcken gelistet wird.



Kader Druckansicht

FRC - BEE (EGL_TEST_001)
0 : 0
Spiel ist LIVE

Ergebnis
0 0

Anzahl Strafen
0 0

Disziplinarstrafen
0 0

Spieldauerdisziplinarstrafen
0 0

Matchstrafen
0 0

SPIELSTAND SPEICHERN

SPEICHERN UND ABSCHLIESSEN

KADER BEARBEITEN

Kader Druckansicht

FLA - FRC (EGL_TEST_002)
0 : 0
Spiel in Vorbereitung

KADER SPEICHERN

☐ Als Standard

L	Name	GK
-	BEINHART Armin	☐
-	FANGHARD Samuel	☐
-	FAUL Klaus	☐
-	HALTEN Sebastian	☐
-	KARTENFRAU Sebastian	☐
-	KLEINLAUT Sascha	☐
-	MAHNEN Frank	☐
-	MAYER Sepp Konstantin	☐
-	MEIER Erwin	☐
-	MÜLLER Erwin	☐
-	MUSTERFRAU Isabell	☐
-	MUSTERMANN Klaus	☐
-	RAUBEIL Artur	☐
-	SCHLAGSTOCK Ferdinand	☐
-	SCHNELLLAUF Kai	☐

☐ Als Standard

L	Name	GK
rot	AMTMANN Winfried	☐
rot	BALLFRAU Heidrun	☐
rot	BLUMENSCHÜTZ Elisabeth	☐
rot	KUNSTMANN Wolfgang	☐
gelb	LANGFRANZ Uwe	☐
gelb	LANGHANS Michael	☐
gelb	LICHTPFEIL Marie	☐
gelb	LIGAFREUND Martha	☐
grün	MEYER Sepp	☐
grün	MÜLLER Anton	☐
grün	MUSTERFRAU Stefan	☐
-	MUSTERMANN Dennis	☒
-	MUSTERSCHÜLER Uwe	☐
-	PLATZHIRSCH Matthias	☐
-	SCHULZE Frank	☐
-	SCHULZ-MÜLLER	☐

Kader von einem Spiel, welches sich bereits im Status „LIVE“ befinden, werden bei Änderung des Kaders in den Folgespielen nicht mehr geändert. Der Standard wird nur im Status „Spiel in Vorbereitung“ gesetzt.

6

Kaderliste drucken

Hast Du alle Blöcke und Torhüter gesetzt, kannst Du eine Kaderliste ausdrucken, um diese von den Teams unterschreiben zu lassen



Mannschaftsaufstellung RACCOONS

EGL_TEST_001 Raccoons - Bees
Eissporthalle Landsberg 04.09.2024 11:00

Name	Linie	Position
MUSTERSCHÜLER Uwe		GK
SCHULZE Frank		GK
AMTMANN Winfried	rot-1	F
BALLFRAU Heidrun	rot-1	F
BLUMENSCHÜTZ Elisabeth	rot-1	F
KUNSTMANN Wolfgang	rot-1	F
LANGFRANZ Uwe	gelb-2	F
LANGHANS Michael	gelb-2	F
LICHTPFEIL Marie	gelb-2	F
LIGAFREUND Martha	gelb-2	F
MEYER Sepp	grün-3	F
MÜLLER Anton	grün-3	F
MUSTERFRAU Stefan	grün-3	F
MUSTERMANN Dennis	grün-3	F

Manager _____
Name Unterschrift

Trainer _____
Name Unterschrift

Live-Scoring

Es ist sogar möglich, den Spielstand über die API LIVE abzubilden (ohne gesonderten Spielverlauf) Hierzu trägst Du das aktuelle Ergebnis ein und klickst auf „Speichern“

Ergebnis

3	4
---	---

Anzahl Strafen

0	0
---	---

Disziplinarstrafen

0	0
---	---

Spieldauerdisziplinarstrafen

0	0
---	---

Matchstrafen

0	0
---	---

SPIELSTAND SPEICHERN

Erfassung von Strafen

Trage einfach in die vorgesehenen Felder die Anzahl der Strafen pro Heim-/Gast Team ein und klicke „speichern“.

Je nach Vorgabe des Verbandes/Veranstalters, kannst Du entweder nur allgemein die Anzahl an Strafen eintragen oder auch detailliert nach Art der Strafe.

Folgend sie beiden (vom Verband konfigurierbaren) Eingabemöglichkeiten.

Eingabemöglichkeit 1:

- Ergebnis
- Anzahl Strafen

Eingabemöglichkeit 2:

- Ergebnis
- Anzahl Strafen
- Disziplinarstrafen
- Spieldauerdisziplinarstrafen
- Matchstrafen

Spiel abschließen

Ist das Spiel zu Ende und Du hast alle Eingaben gemacht und auf Korrektheit geprüft, so kannst Du das Spiel nun über den Button „Speichern und Abschließen“ beenden.

ACHTUNG! Danach sind KEINE Änderungen mehr möglich!

SPEICHERN UND ABSCHLIEßEN

Spielbericht drucken	
FRC - BEE (EGL_TEST_001)	
3 : 4	
Spiel abgeschlossen	
Anzahl Strafen	2 : 0
Disziplinarstrafen	0 : 0
Spieldauerdisziplinarstrafen	0 : 0
Matchstrafen	0 : 1

Spielbericht drucken

Nachdem das Spiel abgeschlossen ist, kannst Du noch einen vereinfachten Spielbericht ausdrucken und unterschreiben lassen.



EGREP Light beenden

Hast Du alle Spiele abgeschlossen und die nötigen Unterlagen ausgedruckt, kannst Du das Browserfenster einfach schließen.