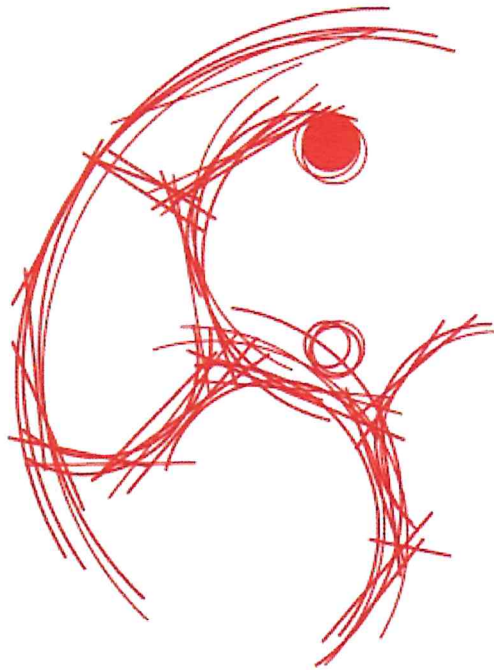


Spielbericht online



Handball
VERBAND
saar

Bedienungs- und
Anwendungshinweise für
Schiedsrichter

Inhaltsverzeichnis

Hinweise für Schiedsrichter	3
Erzeugung PIN	4
Exkurs: Allgemeine Vorgaben und Hinweise zur Nutzung von Spielbericht online	6
Exkurs: Hardwarevorgaben zur Nutzung in der Halle	7
Bedienung der App in der Halle	9
4 Menüpunkte zur Steuerung der App	9
Zuständigkeiten	9
Spieleinstellungen	10
Exkurs: Zugang Heim- und Gastverein	10
Daten von Schiedsrichtern	11
Kontrolle Spielberechtigungen	12
Vor dem Spiel: Bericht 1 – allgemeine Angaben zum Spiel	14
Exkurs: Spielzeit	15
Exkurs: Gelbe Karte	15
Exkurs: Zwei Minuten-Strafe	15
Exkurs: Rote Karte	16
Exkurs: Sieben Meter	16
Exkurs: Tor erzielt	16
Exkurs: Auszeit	17
Exkurs: Ende der ersten und der zweiten Halbzeit	17
Bearbeitung nach dem Spiel	18
Bericht 2 - sonstige	18
Bericht 2 - Verletzungen	19
Bericht 2 - Disqualifikationen	20
Einsprüche	21
Abschluss und Verschlüsselung des Spielberichtes	22

Hinweise für Schiedsrichter

Zum allgemeinen Überblick werden die Informationen, die in der Verantwortung der Vereine und der Zeitnehmer stehen und in der App bedient werden können, hier zusätzlich dargestellt. Auch werden die allgemeinen Vorgaben und Nutzungshinweise zusätzlich als allgemeine Information dargestellt. Diese Punkte liegen aber nicht in der Verantwortung der Schiedsrichter und sind entsprechend als Exkurs gekennzeichnet.

Der Heimverein ist für die Zur-Verfügung-Stellung der Geräte und die einwandfreie Nutzung dieser verantwortlich.

Die beteiligten Vereine bearbeiten den Spielbericht online im Vorfeld und schalten mit ihren PIN's auch die Daten frei. Die Aktualisierung der Mannschaften, der Trikotnummern etc. liegt in der Verantwortung der Vereine und müssen nicht durch die Zeitnehmer und Sekretäre gemacht werden.

In der Halle muss zur Bedienung des Spielberichts online keine Online-Verbindung bestehen. Sollte eine Online-Verbindung bestehen, speichert das Programm automatisch alle 3 Minuten die Daten auf den Server, ansonsten auf das Gerät.

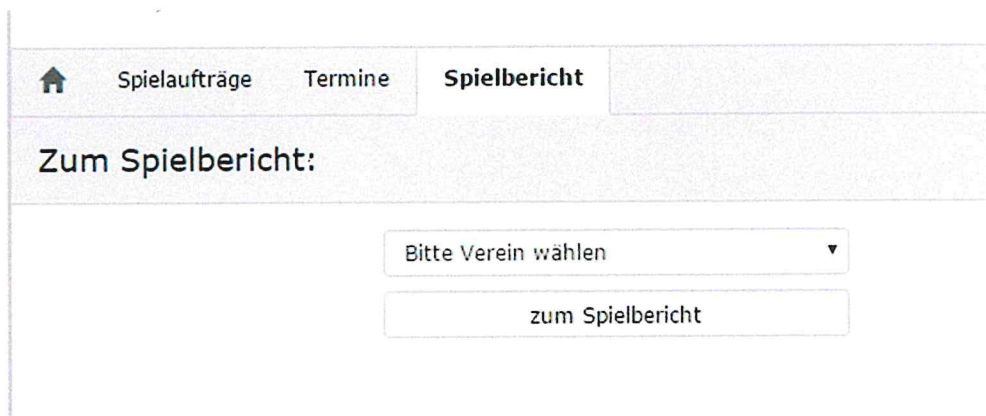
Sollte das Gerät ausfallen, kann das Programm nach einem Neustart dieses Gerätes wieder aufgerufen werden und man kann an der letzten automatischen Speicherung weiterarbeiten.

Erzeugung PIN

Den Schiedsrichter-Pin, der zum Verschlüsseln des Spielberichtbogens benötigt wird, erzeugt jeder Schiedsrichter selbst. Bei der Erzeugung sollte man darauf achten, dass er nicht zu kompliziert ist, da er evtl. auch auf ein Tablet eingegeben werden muss.

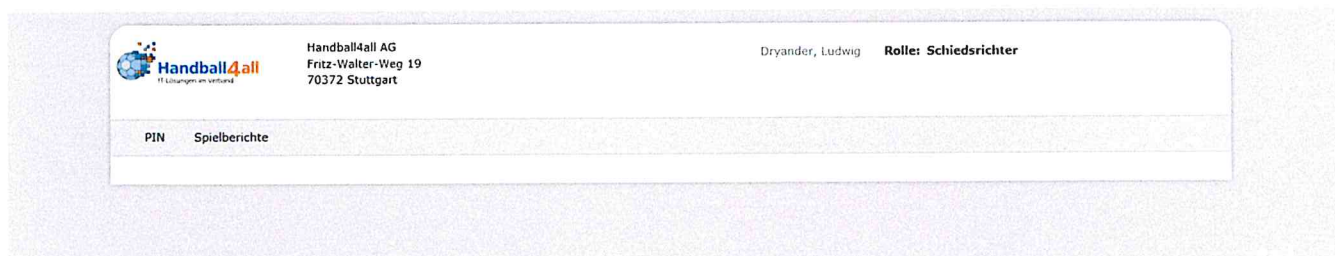
Im Programm **Phoenix**, in dem auch u.a die Freiwunschlisten bearbeitet werden. Wird der PIN erzeugt und kann dort auch jederzeit durch den Schiedsrichter geändert werden.

Nach der Anmeldung in Phoenix wählt man den Punkt Spielberichte aus, und geht zum Feld **zum Spielbericht**.




The screenshot shows a navigation bar with a home icon and menu items: 'Spelaufträge', 'Termine', and 'Spielbericht'. Below the navigation bar, the text 'Zum Spielbericht:' is displayed. Underneath, there is a dropdown menu labeled 'Bitte Verein wählen' and a button labeled 'zum Spielbericht'.

Dort wählt man den Punkt **PIN** aus.



The screenshot shows a user profile section with the following information: 'Handball4all' logo, 'Handball4all AG', 'Fritz-Walter-Weg 19', '70372 Stuttgart', 'Dryander, Ludwig', and 'Rolle: Schiedsrichter'. Below this, there is a menu item 'PIN' and a sub-menu item 'Spielberichte'.

Anschließend gelangt man über den Punkt **PIN neuanlegen**, zum Eingabefeld für den Schiedsrichter-PIN.

	Handball4all AG Fritz-Walter-Weg 19 70372 Stuttgart	Dryander, Ludwig	Rolle: Schiedsrichter
PIN	Spielberichte		
SR-PIN	--- KEIN PIN hinterlegt ---		PIN neuanlegen

Exkurs: Allgemeine Vorgaben und Hinweise zur Nutzung von Spielbericht online

Vorgabe für alle Vereine im Spielbetrieb

Damit der Heimverein auch die vorbereiteten Daten des Gastvereins möglichst aktuell laden kann, **ist es notwendig, dass alle Daten am Tag vor dem Spiel um 18:00 Uhr abschließend bearbeitet sind.** Änderungen können danach nur noch in der Halle manuell vorgenommen werden. Der Heimverein hat somit die Möglichkeit, ab 18:00 Uhr des Vortages die Spiele des darauffolgenden Tages zu laden und den Spieltag vorzubereiten.

Der Heimverein muss gewährleisten, dass **eine Stromversorgung am Zeitnehmertisch** vorhanden ist.

Das beim Spiel genutzte Gerät wird vom Heimverein gestellt und muss **vor, während und nach dem Spiel** zur vollständigen Bearbeitung zur Verfügung stehen.

Hinweis: Es empfiehlt sich, zwei Geräte für einen Heimspieltag vorzubereiten, damit Spiel 1 auf Gerät 1 durchgeführt werden kann und Spiel 2 gleichzeitig auf Gerät 2 vorbereitet werden kann. Während der Durchführung von Spiel 2 auf Gerät 2 steht Gerät 1 dann wieder zur Vorbereitung und Durchführung von Spiel 3 zur Verfügung, usw.

Hinweis: Spieler und Offizielle bearbeiten (herausnehmen, hinzufügen) kann man **nur im Spielbericht** selbst und **nicht in der Übersichtsseite des Vereins**. Hier vermerkt der Schiedsrichter nur, ob er die Pässe kontrolliert hat.

Hinweis: Man kann auch Spieler, die nicht auf der Spielerliste stehen, manuell in der App in der Halle nachtragen, diese erscheinen überall grau hinterlegt.

Hinweis: Auf der rechten Seite neben den Unterschriften bei Abschluss des Spielberichtes können QR-Codes mit hinterlegtem Bericht erzeugt werden. Es wird allen beteiligten dringend empfohlen, diese QR-Codes abzufotografieren.

Die entsprechenden Links finden die Vereine zu Saisonbeginn auf der Startseite der Internetseite des Handball-Verbandes Saar.

Exkurs: Hardwarevorgaben zur Nutzung in der Halle

Mögliche Geräte: Laptop oder mobile Endgeräte

Laptop

Die App läuft nur unter Windows Google-Chrome oder Linux Chromium.

Auflösung mind. 1280 x 800

Herunterladen unter <http://sbo-app.handball4all.de> (ein Link wird auf der HVS-Internetseite angebracht)

Die Energieeinstellungen müssen so gewählt werden, dass sich der Laptop nicht selbst ausschaltet.

Es genügt ein alter Laptop, der bis auf das Betriebssystem und Google Chrome leer geräumt wurde

Mobile Endgeräte

Tablet

Android-App

im Playstore herunterladbar

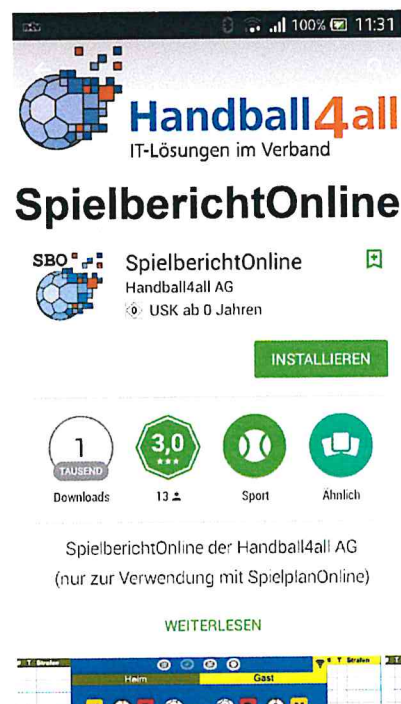
Name: SpielberichtOnline (Autor: Handball4all)

Display mind. 10,1 Zoll

Auflösung mind. 1280 x 800

ipad

Derzeit ist die App noch nicht für Apple-Endgeräte vorhanden, soll aber bis zu Saisonbeginn auch für diese verfügbar sein



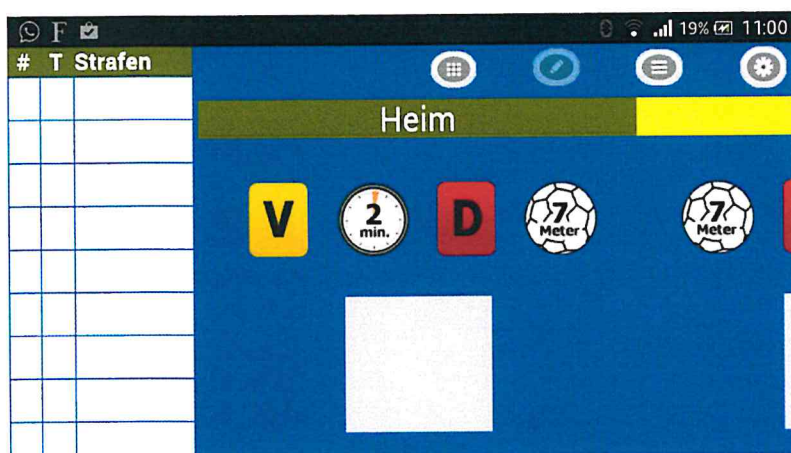
Hinweis:

Nutzung von Smartphone oder iPhone

Die App kann auf diese Geräte geladen werden und ist auch auf diesen Geräten theoretisch bedienbar.

Zwei Gründen sprechen aber gegen einen Einsatz im Spielbetrieb:

- Durch den kleinen Bildschirm sind Fehleingaben sehr schnell möglich.
- Die Anzeige wird nicht automatisch verkleinert und muss zur Bedienung verschoben werden. (siehe nachstehende Abbildungen)



Bedienung der App in der Halle

4 Menüpunkte zur Steuerung der App



Erster Menüpunkt
 Auswahl der geladenen Spiele



Zweiter Menüpunkt
 Spielbericht



Dritter Menüpunkt
 Allg. Daten, Vereinsangaben, SR-Angaben, Berichte, Unterschriften per Pin



Vierter Menüpunkt
 Einstellungen zum Spiel

Zuständigkeiten

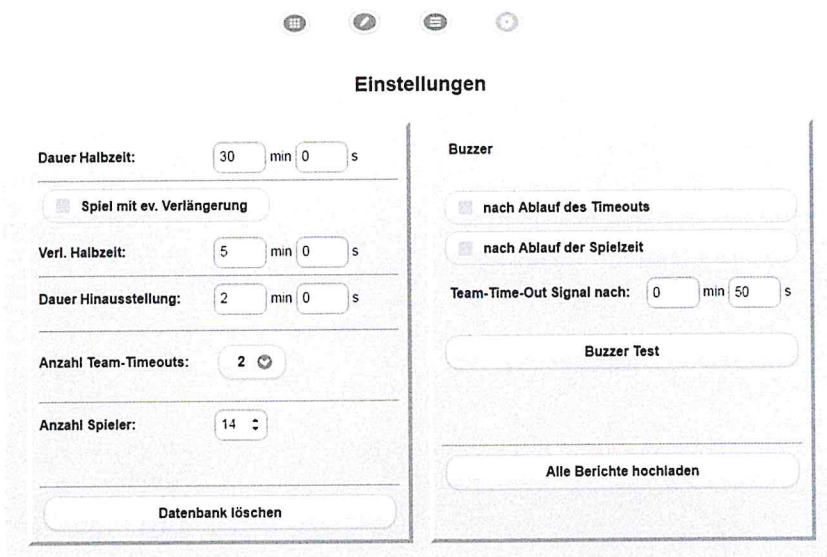
Dritter Menüpunkt

Spiel	Heim-verein	Gast-verein	SR A/B	ZN/SK	BeO SPA	Bericht 1	Bericht 2	Einsprüche	Unter-schriften
Eingabe Heim-verein Kontrolle SR	Eingabe Heim-verein	Eingabe Gast-verein	Verantwortungsbereich Schiedsrichter					Eingabe Vereine Eingabe und Abschluss Schiedsrichter	

Spieleinstellungen

Die Spieleinstellungen werden automatisch über die Spielnummer geladen und müssen nur noch kontrolliert werden. Bei Bedarf können manuell Änderungen vorgenommen werden.

Die Kontrolle obliegt den Schiedsrichtern.



Einstellungen

Dauer Halbzeit: 30 min 0 s

Spiel mit ev. Verlängerung

Verl. Halbzeit: 5 min 0 s

Dauer Hinausstellung: 2 min 0 s

Anzahl Team-Timeouts: 2

Anzahl Spieler: 14

Datenbank löschen

Buzzer

nach Ablauf des Timeouts

nach Ablauf der Spielzeit

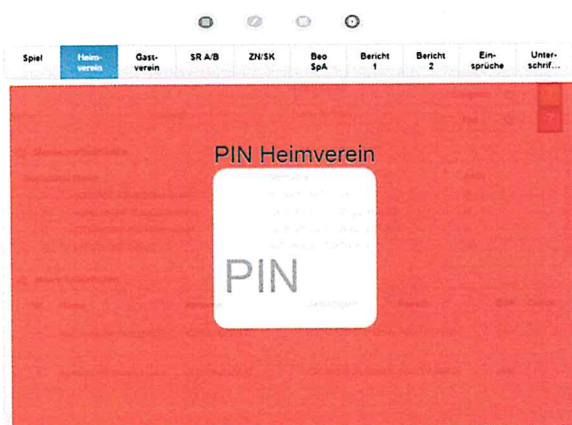
Team-Time-Out Signal nach: 0 min 50 s

Buzzer Test

Alle Berichte hochladen

Exkurs: Zugang Heim- und Gastverein

Die Vereine sehen ihre hinterlegten Daten erst dann, wenn sie ihren Vereins-PIN eingegeben haben. Diesen PIN erzeugen die Vereine selbst in Siebenmeter und sind auch dafür verantwortlich, dass die für die Mannschaft zuständigen diesen kennen.



Spiel Heim-verein Gast-verein SR A/B ZN/SK Beo SpA Bericht 1 Bericht 2 Einsprüche Unterschrif...

PIN Heimverein

PIN



Spiel Heim-verein Gast-verein SR A/B ZN/SK Beo SpA Bericht 1 Bericht 2 Einsprüche Unterschrif...

PIN Gastverein

PIN

Daten von Schiedsrichtern

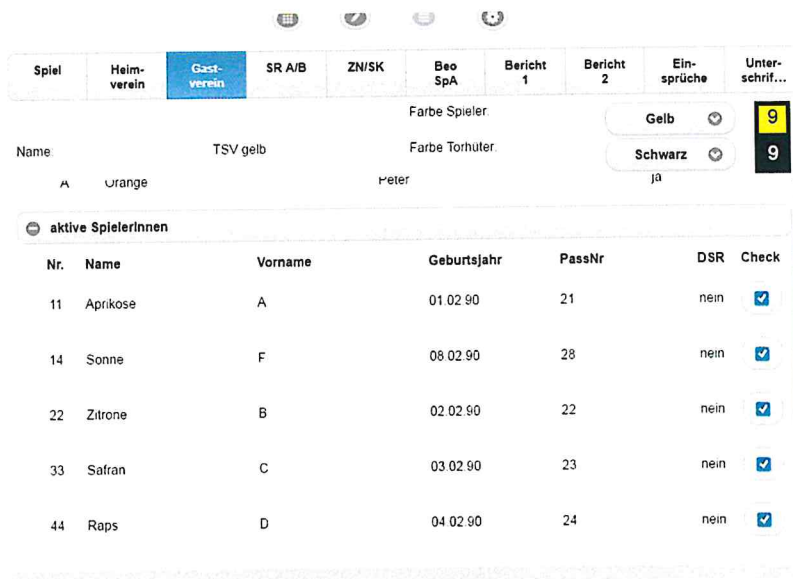
Im Menüpunkt 3 **SR A/B** tragen diese ihre Daten ein.
Die Schiedsrichter müssen den Vereinen trotzdem immer noch eine Quittung über die erhaltenen Kostenentschädigung ausstellen.

Spiel	Heim-verein	Gast-verein	SR A/B	ZN/SK	Beo SpA	Bericht 1	Bericht 2	Ein-sprüche	Unter-schrif...
Pass-Check gesperrt	<input type="checkbox"/>								
Name:			<input type="text"/>				<input type="text"/>		
Vorname:			<input type="text"/>				<input type="text"/>		
Verband/Verein:			<input type="text"/>				<input type="text"/>		
Wohnort:			<input type="text"/>				<input type="text"/>		
Kostenabrechnung									
Reise Beginn:			<input type="text" value="10.06.2016"/>				<input type="text" value="10.06.2016"/>		
Reise Ende:			<input type="text" value="10.06.2016"/>				<input type="text" value="10.06.2016"/>		
Spielleitungsentschädigung:			<input type="text" value="0"/> Euro				<input type="text" value="0"/> Euro		
Tagegeld:			<input type="text" value="0"/> Euro				<input type="text" value="0"/> Euro		
Übernachtung:			<input type="text" value="0"/> Euro				<input type="text" value="0"/> Euro		

Im gleichen Menüpunkt werden unter **Beo SPA** die Daten des Schiedsrichterbeobachters, soweit anwesend, eingetragen.

Kontrolle Spielberechtigungen

Auf den beiden Seiten der Vereine markieren die Schiedsrichter hinter den jeweiligen Spielern, dass er die Pässe kontrolliert hat. Es setzt einen Haken im Feld **Check**



Farbe Spieler: Gelb 9
 Farbe Torhüter: Schwarz 9
 Name: TSV gelb
 A: orange Peter

Nr.	Name	Vorname	Geburtsjahr	PassNr	DSR	Check
11	Aprikose	A	01.02.90	21	nein	<input checked="" type="checkbox"/>
14	Sonne	F	08.02.90	28	nein	<input checked="" type="checkbox"/>
22	Zitrone	B	02.02.90	22	nein	<input checked="" type="checkbox"/>
33	Safran	C	03.02.90	23	nein	<input checked="" type="checkbox"/>
44	Raps	D	04.02.90	24	nein	<input checked="" type="checkbox"/>

Ein SR sperrt durch Markieren des Feldes

Pass-Check gesperrt die weitere Bearbeitung bzw. Korrektur durch andere.

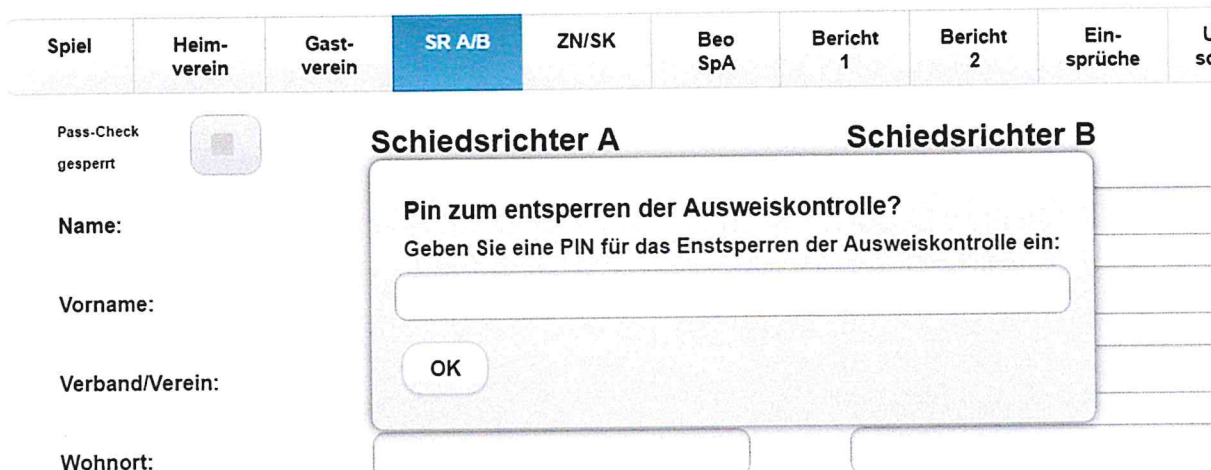


Pass-Check gesperrt:

Name:

Vorname:

Es öffnet sich ein Fenster, in dem ein SR seinen normalen PIN für SBO oder auch einen anderen beliebigen PIN eingibt.



Pass-Check gesperrt:

Name:

Vorname:

Verband/Verein:

Wohnort:

Schiedsrichter A **Schiedsrichter B**

Pin zum entsperren der Ausweiskontrolle?
 Geben Sie eine PIN für das Entsperrten der Ausweiskontrolle ein:

OK

Diesen PIN gibt er an gleicher Stelle auch wieder ein, wenn er weitere Pässe kontrollieren will.

Handball-Verband Saar
Hermann Neuberger Sportschule 4
66123 Saarbrücken
0681-3879-249
geschaefsstelle@hvsaar.de



Vor dem Spiel: Bericht 1 – allgemeine Angaben zum Spiel

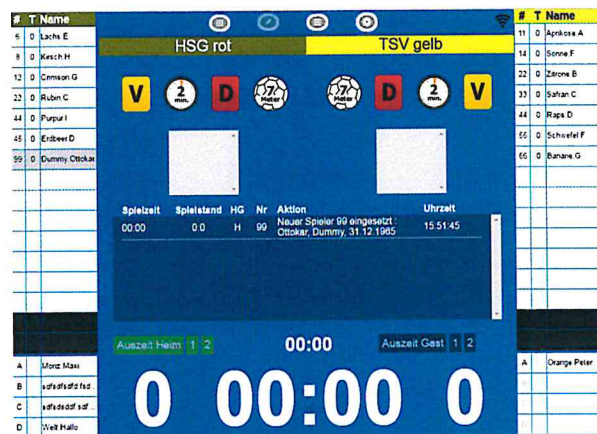
Im Menüpunkt 3 **Bericht 1** tragen die Schiedsrichter die allgemeinen Daten ein.
 Im Punkt **Übergabe Protokoll** tragen die Schiedsrichter die Uhrzeit ein, zu der sie das Gerät erhalten haben.
 Die Zuschaueranzahl muss nicht eingetragen werden.

☰ 🔍 ☰ ⚙️

Spiel	Heim-verein	Gast-verein	SR A/B	ZN/SK	Beo SpA	Bericht 1	Bericht 2	Ein-sprüche	Unter-schrif...
Übergabe Protokoll:		<input type="text"/>	Spielkleidung i.O.:		<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein				
Zuschauer Anzahl:		<input type="text"/>	Bälle i.O.:		<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein				
Ordner Anzahl:		<input type="text"/>	Spielfeldaufbau i.O.:		<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein				
			Spieldausweiskontrolle i.O.:		<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein				
			Haftmittelbenutzung Heim:		<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein				
			Haftmittelbenutzung Gast:		<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein				
			Bericht Spielaufsicht:		<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein				

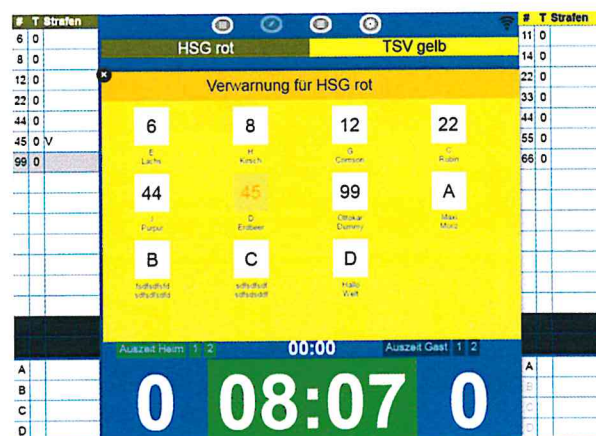
Exkurs: Spielzeit

Die **Spielzeit** wird durch Drücken der Spielzeit im Programm gestartet und auch wieder angehalten.
 Durch einen Doppelklick auf die Spielzeit kann man diese korrigieren, wenn sie nicht mit der Hallenuhr übereinstimmen sollte.



Exkurs: Gelbe Karte

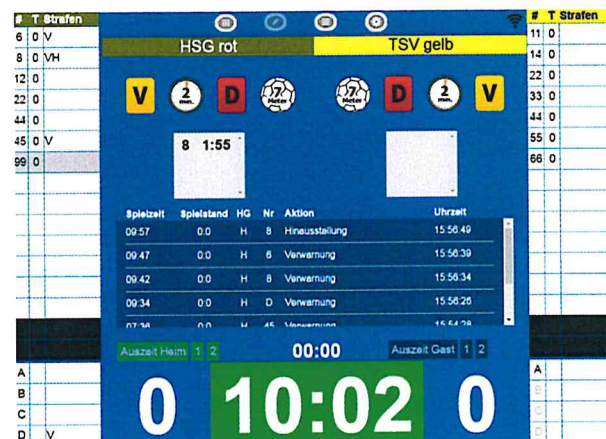
Im blauen Bildschirm **V** im gelben Feld drücken.
 Es erscheint dann die Spielerliste des ausgewählten Vereines. Hier kann man dann den zu bestrafenden Spieler auswählen. Bereits bestrafte Spieler werden in einem grauen Feld mit roter Nummer dargestellt. In den Spielerlisten, die links und rechts neben der blauen Fläche zu sehen sind, steht hinter der Spielernummer im Falle der Bestrafung ein V.



Exkurs: Zwei Minuten-Strafe

2 min-Symbol auf der blauen Fläche drücken. Es erscheint dann die Spielerliste des ausgewählten Vereines. Hier wählt man den Spieler, der bestraft wird, aus.

Im Hauptbildschirm wird die Nummer des bestraften Spielers und die Restzeit der Strafe angezeigt.



Exkurs: Rote Karte

Auf das **D** im roten Feld drücken. Es erscheint dann die Spielerliste des ausgewählten Vereins. Hier wählt man den Spieler aus, der disqualifiziert werden soll. Danach erscheint ein Fenster, in dem man anklickt, ob es eine Disqualifikation mit Bericht gibt. Die Disqualifikation wird bei der abschließenden Bearbeitung durch den Schiedsrichter bei Berichte 2 nochmals angezeigt, der Schiedsrichter kann dann den Bericht vervollständigen.



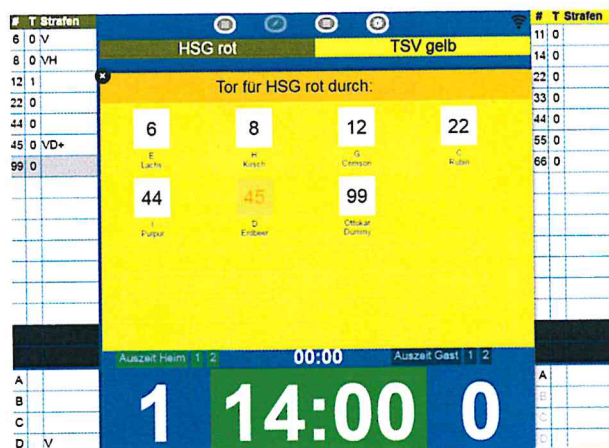
Exkurs: Sieben Meter

Im blauen Bildschirm auf den Ball mit dem Schriftzug **7 Meter** drücken. Es geht die Spielerliste auf. Man wählt den Werfer aus. Nach dem Wurf wählt man aus, ob es ein Tor gab oder nicht.



Exkurs: Tor erzielt

Erzielt ein Verein ein Tor, drückt man die **Ergebnisanzeige** auf der Seite des erfolgreichen Vereines. Es öffnet sich ein Fenster mit der Spielerliste dieses Vereines. Man wählt den erfolgreichen Spieler aus.



Exkurs: Auszeit

Nimmt ein Verein eine Auszeit, drückt man den **Auszeit**-Button auf der Seite dieses Vereins. Die Spielzeit bleibt stehen und die Auszeituhr läuft über der Anzeige der Spielzeit. Ist die Auszeit beendet und der Schiedsrichter pfeift das Spiel wieder an, muss man manuell die Spielzeit erneut starten.

Hat der Verein eine Auszeit genommen, wird das Kästchen neben der Auszeit rot.



The screenshot shows the software interface for a handball match between HSG rot and TSV gelb. The score is 2-0. The clock displays 59:24. The 'Auszeit' button is highlighted in red, indicating a break is in progress. The interface includes a list of actions on the left and a list of penalties on the right.

Exkurs: Ende der ersten und der zweiten Halbzeit

Wenn eine Onlineverbindung besteht, sendet das Programm automatisch das Halbzeitergebnis bzw. das Endergebnis an den Server. Sollte dies nicht möglich sein, kann man diesen Punkt einfach wegdrücken.

Man drückt in beiden Fällen einfach den **orangefarbenen Button** in der Mitte der blauen Fläche.



The screenshot shows the software interface for a handball match between HSG rot and TSV gelb. The score is 2-0. The clock displays 30:00. The 'Ergebnis 1. Halbzeit protokollieren' button is highlighted in orange, indicating the end of the first half. The interface includes a list of actions on the left and a list of penalties on the right.

Bearbeitung nach dem Spiel

Die Schiedsrichter füllen in seiner Verantwortung die Berichte 1 und 2 aus.

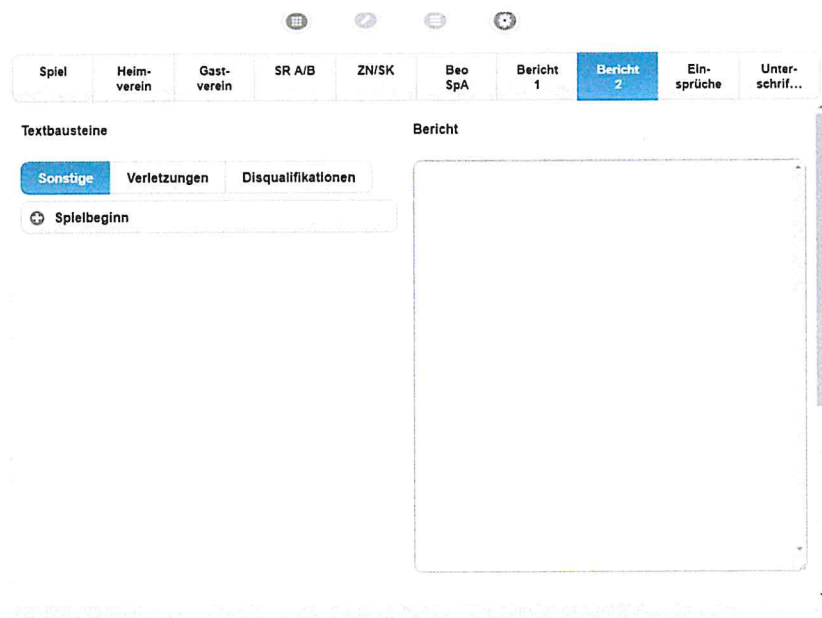
Die Berichte enthalten alle Angaben, die auf dem bisherigen Spielberichtsbogen auf der rechten Seite handschriftlich gemacht wurden. Bericht 1 wird in der Regel vor dem Spiel ausgefüllt, kann aber nach dem Spiel korrigiert oder ergänzt werden. Bericht 2 beinhaltet alle Angaben die nach dem Spiel gemacht werden. Disqualifikationen mit Bericht werden automatisch hinten angezeigt, der Bericht muss aber noch fertig verfasst werden.

Viele Inhalte sind über Textbausteine gesteuert, diese fertigen Textbausteine können aber manuell korrigiert oder ergänzt werden. Bei den Einsprüchen der Vereine stehen zwei Felder, je eines für Heim- und Gastverein zur Verfügung, in denen einer der Schiedsrichter den Einspruch nach Diktat durch den Verein eingeben kann

Bericht 2 - sonstige

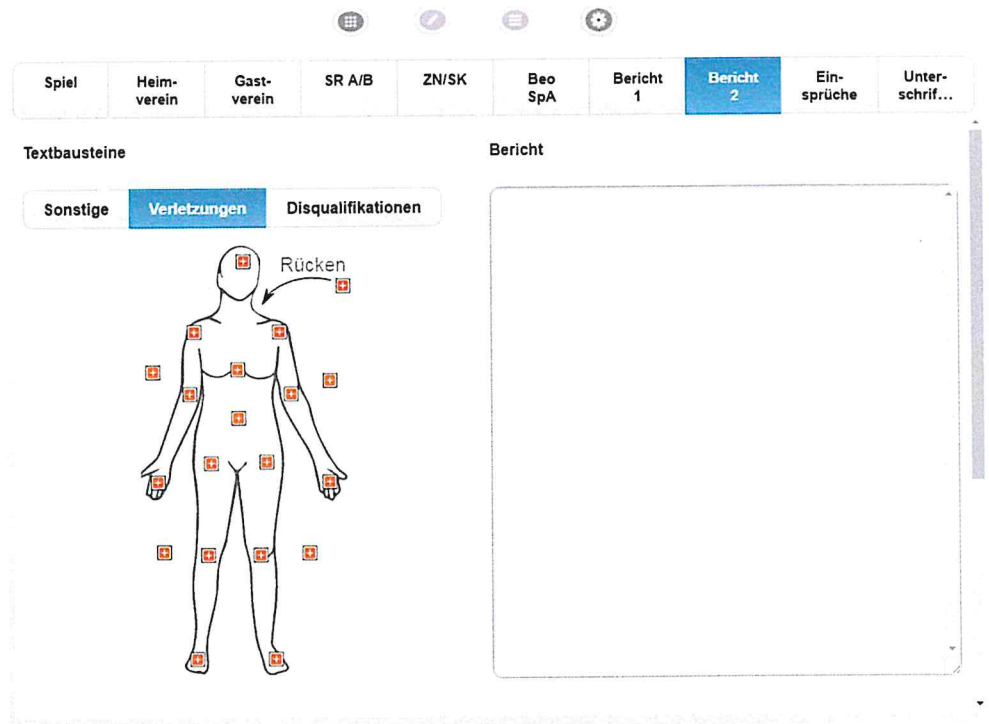
Im Punkt **Sonstige** gibt es den Menüpunkt **Spielbeginn**.

Hier erscheinen Textbausteinen, die man auswählen kann, wenn das Spiel verspätet begonnen hat.



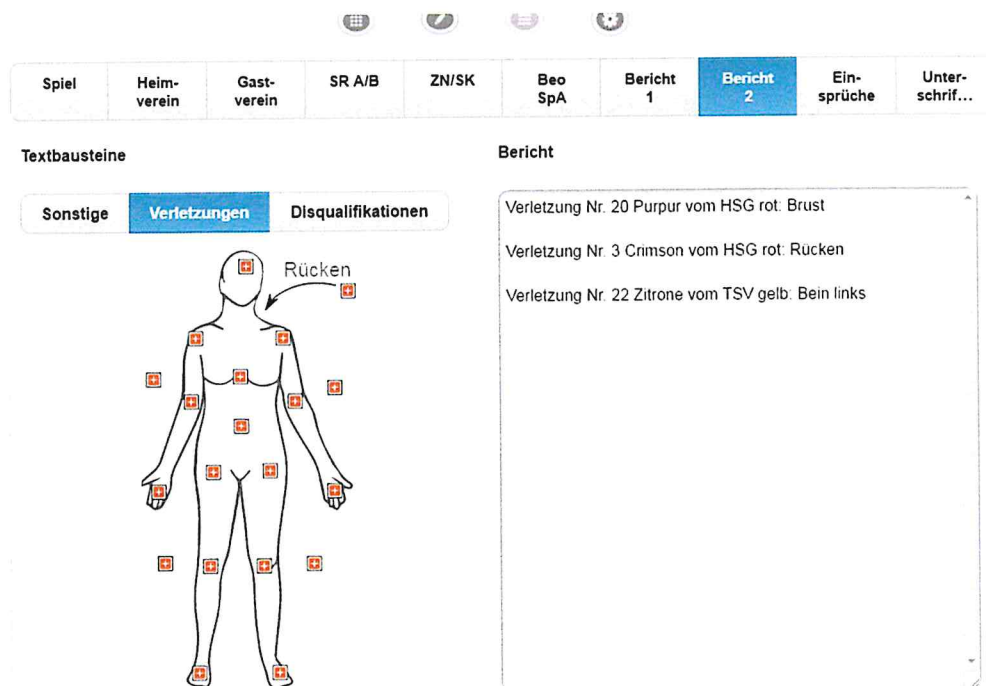
Bericht 2 - Verletzungen

Im Menüpunkt Verletzungen bietet das System den Schiedsrichtern mehrere Möglichkeiten der Markierung des verletzten Körperteils an.



The screenshot shows the 'Bericht 2' (Report 2) interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: Spiel, Heimverein, Gastverein, SR A/B, ZN/SK, Beo SpA, Bericht 1, Bericht 2 (selected), Einsprüche, and Unterschrift... Below this is a 'Textbausteine' (Text blocks) section with three tabs: Sonstige, Verletzungen (selected), and Disqualifikationen. In the center is a human silhouette with 18 red square markers indicating injury points. An arrow points to the 'Rücken' (back) area. To the right is a large empty text box labeled 'Bericht' for entering details.

Durch Auswahl eines der angebotenen Punkte erscheint ein Auswahlfeld für Heim- und Gastmannschaft. Hier wählt man den verletzten Spieler aus. Es erscheint auf der rechten Seite ein entsprechender, veränderbarer Text.



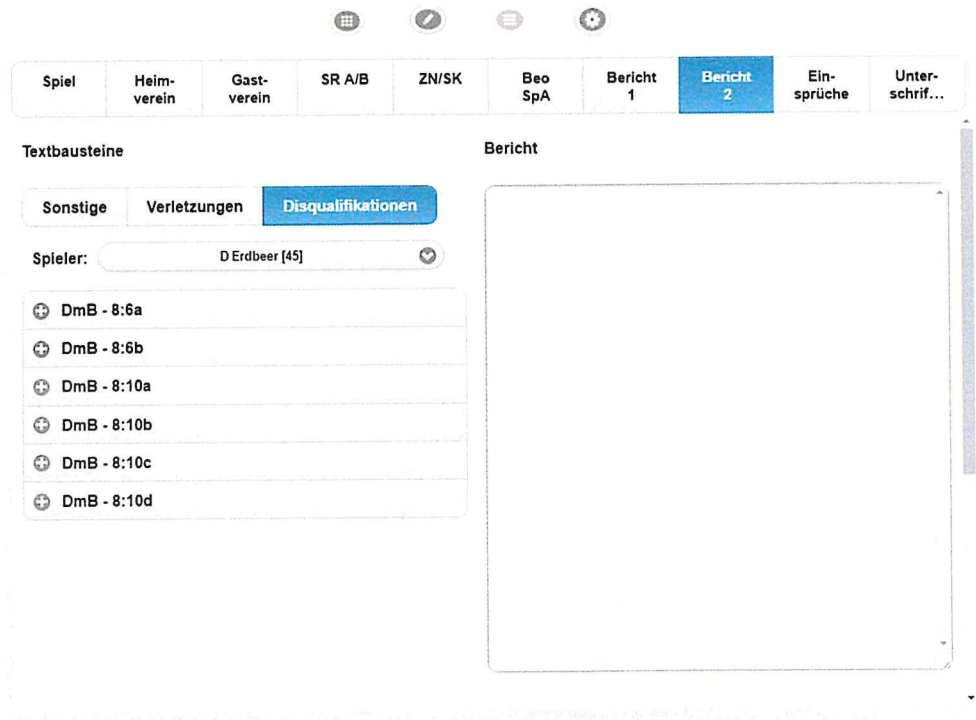
This screenshot shows the same interface as above, but with the 'Bericht' text box populated with three injury entries:

- Verletzung Nr. 20 Purpur vom HSG rot: Brust
- Verletzung Nr. 3 Crimson vom HSG rot: Rücken
- Verletzung Nr. 22 Zitrone vom TSV gelb. Bein links

The human silhouette and 'Textbausteine' tabs remain the same.

Bericht 2 - Disqualifikationen

Die während des Spiels eingetragenen Disqualifikationen mit Bericht erscheinen automatisch in diesem Bereich. Man wählt einen der aufgeführten Spieler aus. Weiterhin wählt man einen der angebotenen Regeln aus und wird hier zu Textbausteinen weitergeleitet.



Spiel	Heimverein	Gastverein	SR A/B	ZN/SK	Beo SpA	Bericht 1	Bericht 2	Ein-sprüche	Unter-schrif...
-------	------------	------------	--------	-------	---------	-----------	-----------	-------------	-----------------

Textbausteine

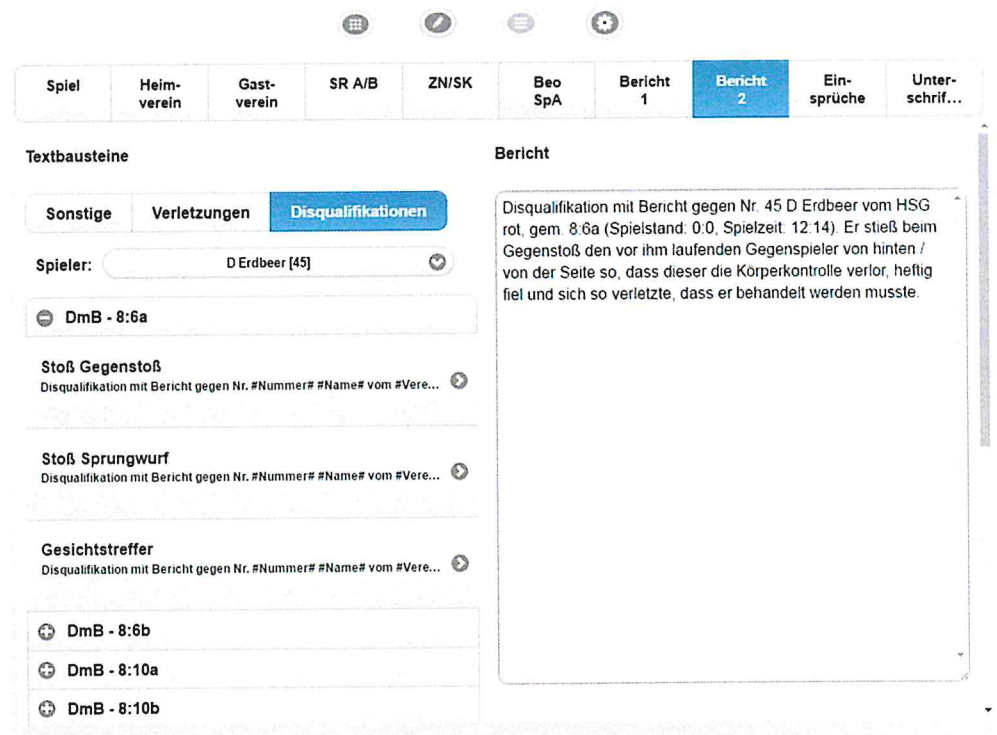
Sonstige Verletzungen **Disqualifikationen**

Spieler: D Erdbeer [45]

- + DmB - 8:6a
- + DmB - 8:6b
- + DmB - 8:10a
- + DmB - 8:10b
- + DmB - 8:10c
- + DmB - 8:10d

Bericht

Durch Auswahl eines entsprechenden Textbausteines erscheint auf der rechten Seite der vorformulierte, frei änderbare Text.



Spiel	Heimverein	Gastverein	SR A/B	ZN/SK	Beo SpA	Bericht 1	Bericht 2	Ein-sprüche	Unter-schrif...
-------	------------	------------	--------	-------	---------	-----------	-----------	-------------	-----------------

Textbausteine

Sonstige Verletzungen **Disqualifikationen**

Spieler: D Erdbeer [45]





- DmB - 8:6a
- + DmB - 8:6b
- + DmB - 8:10a
- + DmB - 8:10b

Bericht

Disqualifikation mit Bericht gegen Nr. 45 D Erdbeer vom HSG rot, gem. 8:6a (Spielstand: 0:0, Spielzeit: 12:14). Er stieß beim Gegenstoß den vor ihm laufenden Gegenspieler von hinten / von der Seite so, dass dieser die Körperkontrolle verlor, heftig fiel und sich so verletzte, dass er behandelt werden musste.

Einsprüche

Der Schiedsrichter trägt die von den Vereinen diktierten Einsprüche in das für jeden Verein vorgesehene Feld ein.

Spiel	Heim-verein	Gast-verein	SR A/B	ZN/SK	Beo SpA	Bericht 1	Bericht 2	Einsprüche	Unter-schrif...
-------	-------------	-------------	--------	-------	---------	-----------	-----------	------------	-----------------

Heimverein:

Gastverein:





Abschluss und Verschlüsselung des Spielberichtes

Auf der Unterschriftsseite bestätigen Heimverein, Gastverein und Schiedsrichter mit dem jeweiligen PIN die Richtigkeit der Angaben. Der Schiedsrichter schließt den Spielberichtsbogen, ab diesem Zeitpunkt kann nichts mehr verändert werden. Der Spielberichtsbogen wird, sofern eine Online-Verbindung besteht, gesendet. Wenn der Spielberichtsbogen gesendet wurde, bekommt man eine Bestätigung des Servers.

Erscheint kein Schiedsrichter bzw. pfeift ein JpJ-ler schließen die Vereine den Spielberichtsbogen ab. Der Heim-Verein gibt seinen Vereins-PIN bei Schiedsrichter A ein, der Gast-Verein bei Schiedsrichter B.

Spiel	Heim-verein	Gast-verein	SR A/B	ZN/SK	Beo SpA	Bericht 1	Bericht 2	Ein-sprüche	Unter-schrif...
Spiel	90351, HSG rot - TSV gelb , am 12.05.2016, 15:51h - 16:13h								
Ergebnis	Sieger: HSG rot, 2:0								
Haftmittelbenutzung	Heimverein Nein , Gastverein Nein								
Einspruch angekündigt	Heimverein Nein . Gastverein Nein								
Bericht Spielaufsicht	Nein								
SR-Kosten	0.00 Euro / 0.00 Euro								
Bericht	Disqualifikation mit Bericht gegen Nr. 45 D Erdbeer vom HSG rot, gem. 8:6a (Spielstand: 0:0, Spielzeit 12:14). Er stieß beim Gegenstoß den vor ihm laufenden Gegenspieler von hinten / von der Seite so, dass dieser die Körperkontrolle verlor. heftig fiel und sich so verletzte. dass er behandelt werden Verletzung Nr.								

Pineingabe / Unterschriften

PIN Heimverein	<input type="text" value="....."/>		<input type="button" value="QR-Code Teams"/>
PIN Gastverein	<input type="text" value="....."/>		<input type="button" value="QR-Code Bericht"/>
PIN Spielaufsicht:	<input type="text"/>		
PIN Schiedsrichter A:	<input type="text" value="....."/>		
PIN Schiedsrichter B:	<input type="text" value="....."/>		<input type="button" value="Spiel abschließen"/>

Sollte in der Halle keine Online-Verbindung vorliegen, muss man das Spiel später bei bestehender Online-Verbindung nochmals in der App öffnen, das Spiel wird dann automatisch hochgeladen.

Wenn keine Online-Verbindung besteht, ist der Heimverein verantwortlich dafür, dass das Spiel bis 24:00 Uhr des Spieltages im System hochgeladen ist.