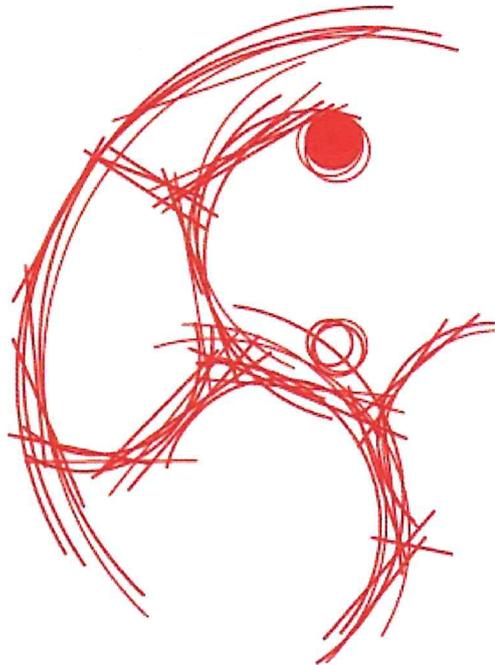


# Spielbericht online



**Handball**  
**VERBAND**  
*saar*

Bedienungs- und  
Anwendungshinweise für  
Zeitnehmer und Sekretäre

## Inhaltsverzeichnis

Hinweise für Zeitnehmer und Sekretäre .....	3
Exkurs: Allgemeine Vorgaben und Hinweise zur Nutzung von Spielbericht online .....	4
Exkurs: Hardwarevorgaben zur Nutzung in der Halle .....	5
Bedienung der App in der Halle .....	7
4 Menüpunkte zur Steuerung der App .....	7
Zuständigkeiten .....	7
Exkurs: Spieleinstellungen .....	8
Exkurs: Zugang Heim- und Gastverein .....	8
Exkurs: Spielerliste bearbeiten .....	9
Daten von Zeitnehmer und Sekretär .....	10
Spielzeit .....	11
Gelbe Karte .....	11
Zwei Minuten-Strafe .....	12
Rote Karte .....	12
Sieben Meter .....	13
Tor erzielt .....	15
Auszeit .....	15
Ende der ersten Halbzeit .....	16
Ende der zweiten Halbzeit .....	16
Exkurs: Bearbeitung nach dem Spiel .....	17

## Hinweise für Zeitnehmer und Sekretäre

Zum allgemeinen Überblick werden die Informationen, die in der Verantwortung der Vereine 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 Zeitnehmer und Sekretäre 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 Arbeit für Zeitnehmer und Sekretäre beginnt erst dann, wenn der Schiedsrichter das Gerät (Laptop oder Tablet) an sich genommen und an Zeitnehmer und Sekretär übergeben hat. 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.

## 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

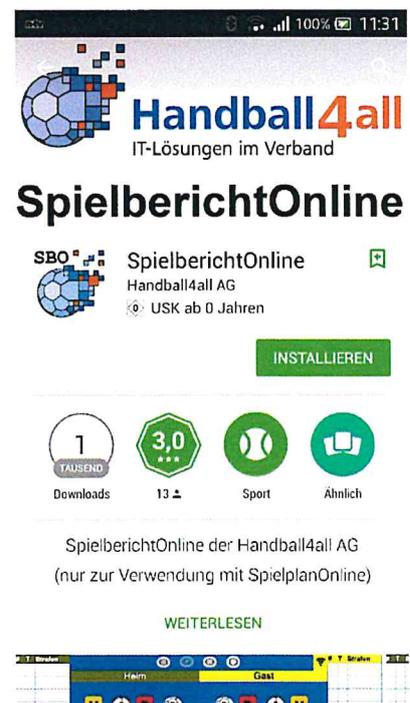
Name: SpielberichtOnline (Autor: Handball4all)

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



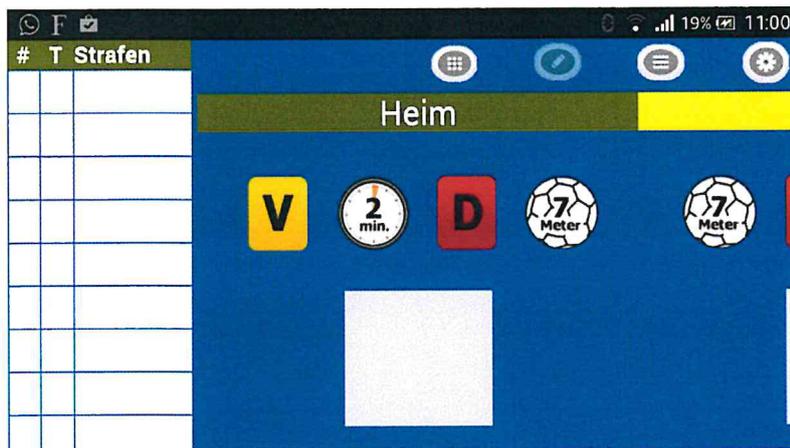
### Hinweis:

#### 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

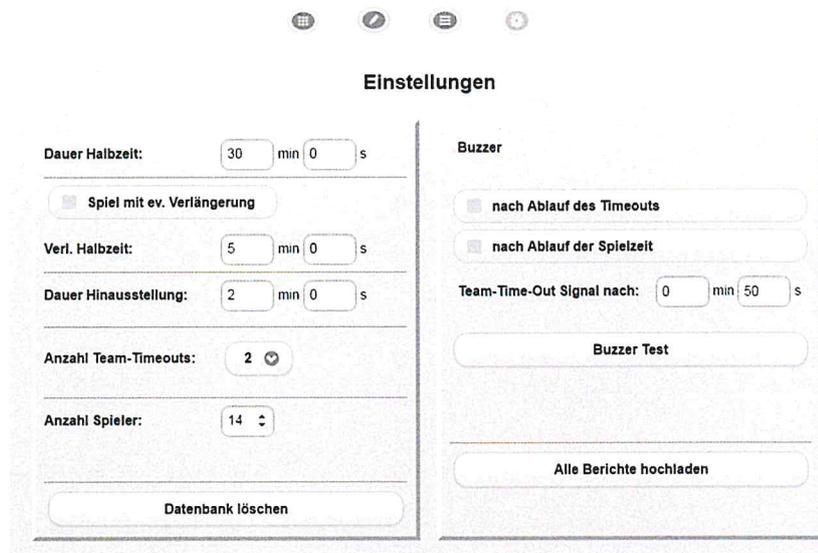
### Dritter Menüpunkt

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	

## Exkurs: Spieleinstellungen

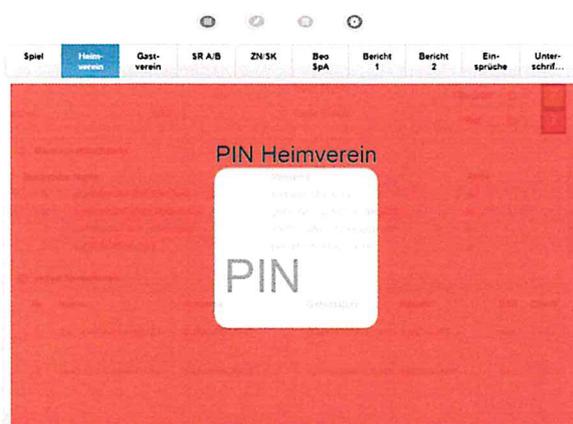
Die Spieleinstellungen werden automatisch über die Spielnummer geladen und müssen nur noch kontrolliert werden. Bei Bedarf können manuell Änderungen vorgenommen werden.

Die Kontrolle obliegt den Schiedsrichtern.



## Exkurs: Zugang Heim- und Gastverein

Die Vereine sehen ihre hinterlegten Daten erst dann, wenn sie ihren Vereins-Pin eingegeben haben.



## Exkurs: Spielerliste bearbeiten

Die Spielerliste kann nur bearbeitet werden, wenn bei der Nutzung eines Laptops ein Doppelklick auf den Namen macht oder bei einem Tablet lange auf den Namen gedrückt wird.

Wenn man einen Spieler auswählt, kann man dessen Trikotnummer ändern oder ihn als Offiziellen eintragen.



Für alle anderen Änderungen (Nachtragen oder Löschen von Spielern) wählt man ein leeres Feld aus und bekommt dort die Liste, der bisher nicht ausgewählten Spieler. Auch kann man hier Spieler manuell nachtragen.

Manuell eingetragene Spieler werden immer grau hinterlegt dargestellt.



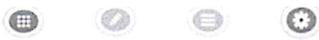
Über den kleinen Button in der Spielerleiste kommt man wieder in den Spielbericht zurück und die Korrekturen werden übertragen.

Es müssen keine Offiziellen eingetragen sein, das Programm startet auch so. Wenn ich den Offiziellen manuell eintrage, kann ich auch einen Spieler eintragen, der spielen soll. Trage ich den Offiziellen ein, in dem ich einen Doppelklick darauf mache, kann ich diese Person nicht mehr als Spieler eintragen, sondern nur als Offiziellen.

Damit sind alle Arbeiten vor dem Spiel erledigt. Alles weitere liegt in der Verantwortung des Schiedsrichters mit Unterstützung durch Zeitnehmer und Sekretär.

## Daten von Zeitnehmer und Sekretär

Im Menüpunkt 3 **ZN/SK** tragen diese ihre Daten ein.



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

	Zeitnehmer	Sekretär
Name:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Vorname:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Verband/Verein:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Passnummer:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wohnort:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Kostenabrechnung</b>		
Reise Beginn:	<input type="text" value="12.05.2016"/>	<input type="text" value="12.05.2016"/>
Reise Ende:	<input type="text" value="12.05.2016"/>	<input type="text" value="12.05.2016"/>
Teilnahmschädigung:	<input type="text" value="0"/> Euro	<input type="text" value="0"/> Euro

## 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.

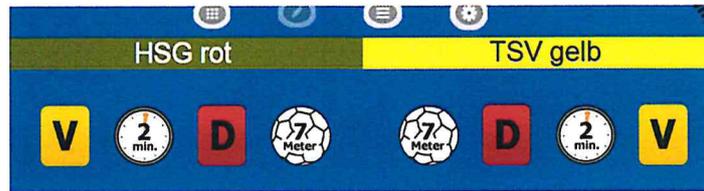


#	T	Name
6	0	Lacht E
8	0	Kirsch H
12	0	Crimson G
22	0	Rubin C
44	0	Purpur I
45	0	Erdbeer D
99	0	Dummy Ottokar

#	T	Name
11	0	Apekose A
14	0	Sonne F
22	0	Zirone B
33	0	Safran C
44	0	Raps D
55	0	Schweif F
66	0	Banane G

## 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.



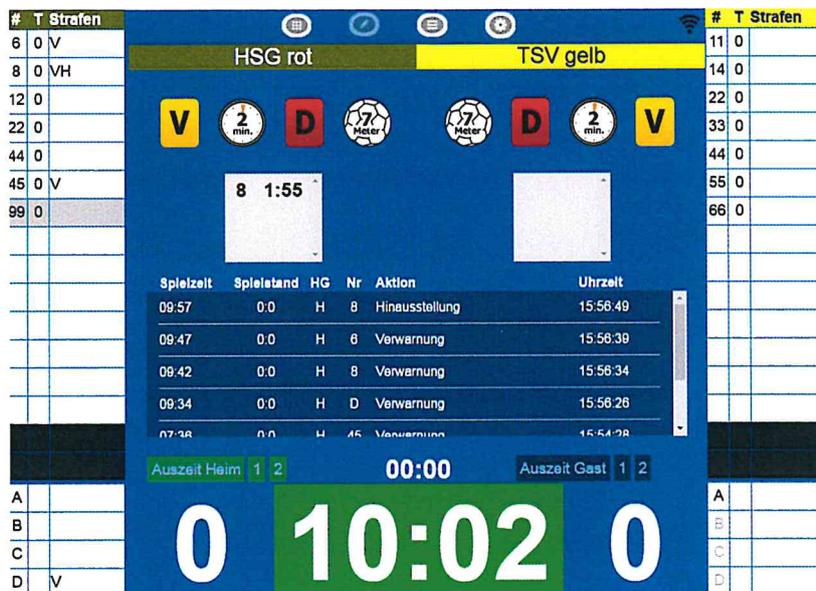
#	T	Strafen
6	0	
8	0	
12	0	
22	0	
44	0	
45	0	V
99	0	

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	0	
33	0	
44	0	
55	0	
66	0	

## Zwei Minuten-Strafe

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

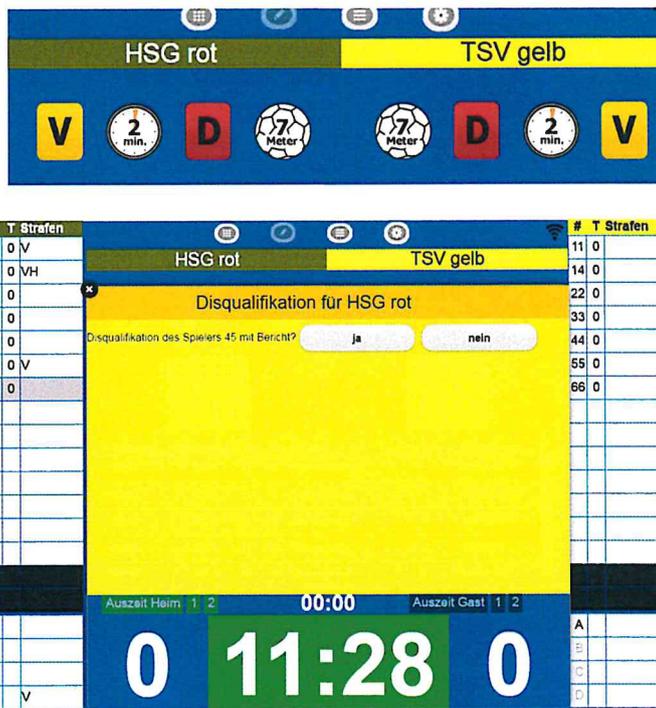
Im Hauptbildschirm wird die Nummer des bestraften Spielers und die Restzeit der Strafe angezeigt.



## Rote Karte

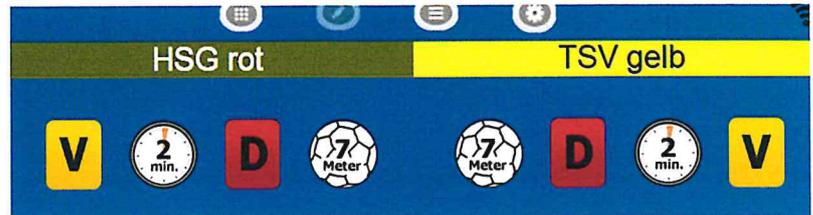
Auf das **D** im roten Feld drücken.

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.



## Sieben Meter

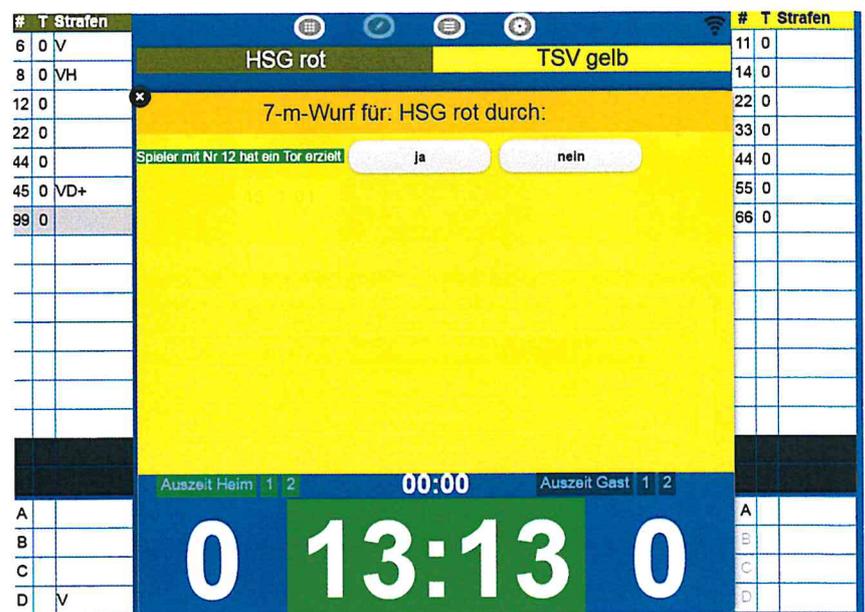
Im blauen Bildschirm auf den Ball mit dem Schriftzug **7 Meter** drücken.



Es geht die Spielerliste auf. Man wählt den Werfer aus.



Nach dem Wurf wählt man aus, ob es ein Tor gab oder nicht.





## 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.



#	T	Strafen
6	0	V
8	0	VH
12	1	
22	0	
44	0	
45	0	VD+
99	0	

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	0	
33	0	
44	0	
55	0	
66	0	

**HSG rot** vs **TSV gelb**

Tor für HSG rot durch:

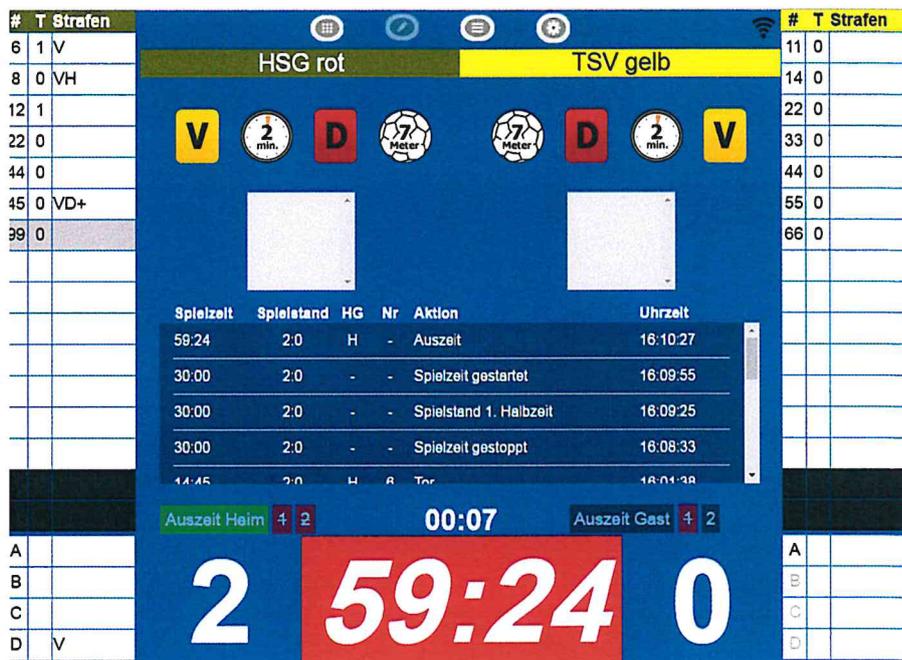
- 6 E Lachs
- 8 H Kirsch
- 12 G Crimson
- 22 C Rubin
- 44 I Purpur
- 45 D Erbeer
- 99 Ottokar Dummy

Auszeit Heim 1 2    00:00    Auszeit Gast 1 2

**1**    **14:00**    **0**

## Auszeit

Nimmt ein Verein eine Auszeit, drückt man den **Auszeit**-Button auf der Seite dieses Vereines. 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.



#	T	Strafen
6	1	V
8	0	VH
12	1	
22	0	
44	0	
45	0	VD+
99	0	

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	0	
33	0	
44	0	
55	0	
66	0	

**HSG rot** vs **TSV gelb**

Auszeit: 2 min.

Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
59:24	2:0	H	-	Auszeit	16:10:27
30:00	2:0	-	-	Spielzeit gestartet	16:09:55
30:00	2:0	-	-	Spielstand 1. Halbzeit	16:09:25
30:00	2:0	-	-	Spielzeit gestoppt	16:08:33
14:45	2:0	H	8	Tor	16:04:18

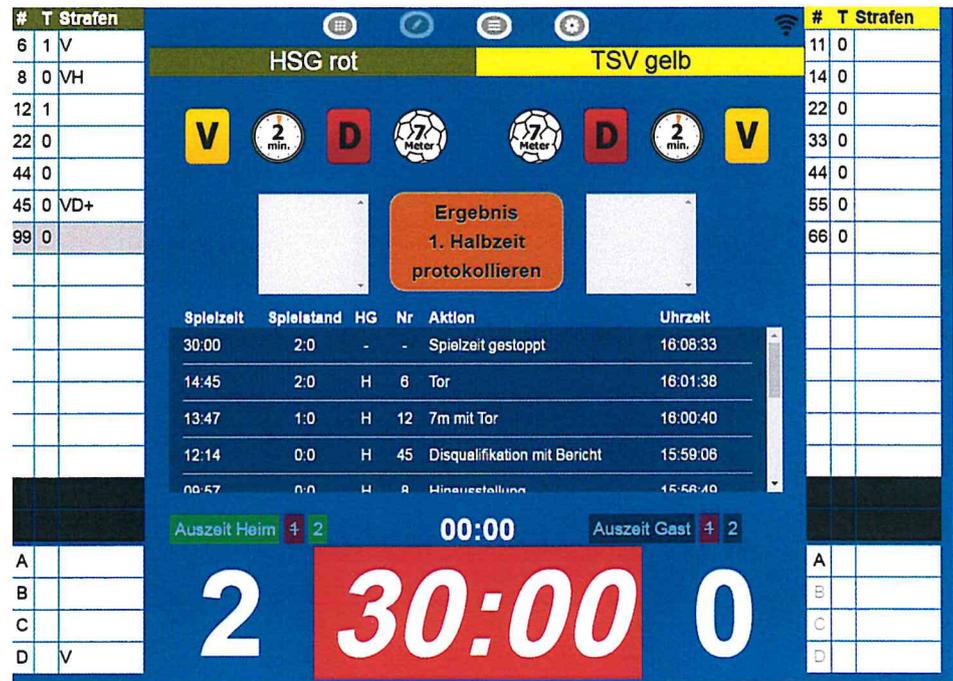
Auszeit Heim 1 2    00:07    Auszeit Gast 1 2

**2**    **59:24**    **0**

## Ende der ersten Halbzeit

Wenn eine Onlineverbindung besteht, sendet das Programm automatisch das Halbzeitergebnis 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.



#	T	Strafen
6	1	V
8	0	VH
12	1	
22	0	
44	0	
45	0	VD+
99	0	

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	0	
33	0	
44	0	
55	0	
66	0	

Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
30:00	2:0	-	-	Spielzeit gestoppt	16:08:33
14:45	2:0	H	6	Tor	16:01:38
13:47	1:0	H	12	7m mit Tor	16:00:40
12:14	0:0	H	45	Disqualifikation mit Bericht	15:59:06
00:57	0:0	H	8	Hinausstellung	15:56:40

Auszeit Heim 4 2      00:00      Auszeit Gast 4 2

**2**      **30:00**      **0**

## Ende der zweiten Halbzeit

Man drückt den orangefarbenen Button in der Mitte der blauen Fläche, das Spielergebnis wird bei bestehender Online-Verbindung an den Server geschickt.



#	T	Strafen
6	1	V
8	0	VH
12	1	
22	0	
44	0	
15	0	VD+
19	0	

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	0	
33	0	
44	0	
55	0	
66	0	

Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
60:00	2:0	-	-	Spielzeit gestoppt	16:13:05
59:24	2:0	H	-	Auszeit	16:10:27
30:00	2:0	-	-	Spielzeit gestartet	16:09:55
30:00	2:0	-	-	Spielstand 1. Halbzeit	16:09:25
30:00	2:0	-	-	Spielzeit gestartet	16:08:33

Auszeit Heim 4 2      00:00      Auszeit Gast 4 2

**2**      **60:00**      **0**

## Exkurs: Bearbeitung nach dem Spiel

Der Schiedsrichter füllt in seiner Verantwortung die Berichte 1 und 2 aus. Wie bisher auch, notiert der Schiedsrichter im System die Einsprüche der Vereine nach Diktat. 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...
<b>Spiel</b>	90351, HSG rot - TSV gelb , am 12.05.2016, 15:51h - 16:13h								
<b>Ergebnis</b>	Sieger: HSG rot, 2:0								
<b>Haftmittelbenutzung</b>	Heimverein Nein , Gastverein Nein								
<b>Einspruch angekündigt</b>	Heimverein Nein , Gastverein Nein								
<b>Bericht Spielaufsicht</b>	Nein								
<b>SR-Kosten</b>	0.00 Euro / 0.00 Euro								
<b>Bericht</b>	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. <span style="float: right;">^</span>								

### 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.