



Bescheide

Dieses Modul bietet die Funktionalität zur:

- Dezentralen Erstellung von Bescheiden mit einheitlicher Form
- Automatische Bescheidnummernvergabe
- Verwaltung von Strafmaß- und Gebührensätzen
- ...



Spielbericht Online

Dieses Modul bietet folgende Funktionalitäten:

- Elektronische Protokollierung des Spielverlaufs
- Echtzeit Kommunikation des aktuellen Spielstandes
- Vermeidung von Fehlern und Strafen durch standardisierte Eingabe



Vorbemerkungen

Mit der Nutzung des Moduls SpielberichtOnline wird die Protokollierung des Spiels in elektronischer Form umgesetzt. Im Online-Modus wird das Ergebnis automatisch gemeldet und der Spielbericht regelmäßig auf den Server gespeichert. Sollte keine Online Verbindung möglich sein, ist auch ein Offline Betrieb möglich. In diesem Fall kann klassisch (mit dem bisherigen Spielprotokoll) gearbeitet werden. Sämtliche Daten lassen sich manuell Offline nachtragen und anschließend hochladen.

Um die Ergebnisse melden zu können, muß der Verein bzw. die Personen welche Ergebnisse melden sollen registriert sein. Genauere Angaben zu dieser Registrierung finden sich unter [Informationen zur Ergebnismeldung Online](#)



Zur Erstellung von Online Spielberichten steht eine Web-Applikation zur Verfügung:
[Start der Web Applikation](#)

Um Komplikationen durch die Technik zu vermeiden bzw. so gering wie möglich zu halten, sollten folgende Maßnahmen getroffen werden:



- Verbindlich ist und bleibt die Zeit der Hallenuhr.
- Grundsätzlich sollte für den Fall der Fälle ein Papier-Spielberichtsbogen zur Verfügung stehen.
- Aus dem gleichen Grund, sollten die Zeitstrafenzettel am Kampfgerichtstisch bis zum Ende des Spiels aufbewahrt werden.
- Vor und nach dem Spiel sollte ein Datenabgleich gemacht werden. (Button im Menü "Einstellungen" → "Unterschriften")
- Im Fall der Fälle:
 - Eintragen der SpielerInnen-Nummern auf den Papierbogen (Quelle: Schiedsrichternotizkarte)
 - Eintragen der Verwarnungen mit "X" (Quelle: Schiedsrichternotizkarte)
 - Eintragen der Auszeiten mit Spielzeit, wenn nicht vorhanden mit "X" (Quelle: Schiedsrichternotizkarte)
 - Eintragen des aktuellen Torstandes (Quelle: Schiedsrichternotizkarte, offizielle Anzeige)
 - Eintragen der bisherigen Hinausstellungen / Disqualifikationen mit Spielzeit (Quelle: Schiedsrichternotizkarte, Zeitstrafenzettel)
 - ⇒ Fortsetzung des Spiels

Übersicht zum Ablauf

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Aktivitäten zum Online Spielbericht.

Aktion	Zeitpunkt	Info	Bereich
Mannschaftsverwaltung	Vorfeld	* Stammdatenpflege der Mannschaft * PIN Festlegung zum Schutz der persönlichen Daten	Anwendung Mannschaftsverwaltung
Spieldaten laden	Vor dem Spiel	* Laden der Spieldaten über das SBO Modul	Hauptmenüpunkt Spieldaten
Eingabe Spielvorbereitungsdaten	Vor dem Spiel	* Endgültige Festlegung der Aufstellung * Schiedsrichter und Zeitnehmer Daten hinterlegen	Hauptmenüpunkt Spielvorbereitung/Nachbearbeitung
Spielbericht	Während dem Spiel	* Protokollführung	Hauptmenüpunkt Spielbericht
Fertigstellung	Nach dem Spiel	* Ergänzung fehlender Daten * Verfassung Berichte * Unterschriften * Spielabschluss	Hauptmenüpunkt Spielvorbereitung/Nachbearbeitung
Ergebnis melden	Nach dem Spiel	* Hochladen der Spieldaten	Hauptmenüpunkt Spielvorbereitung/Nachbearbeitung

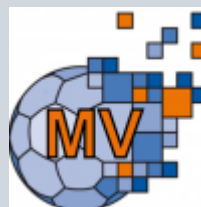
Die Mannschaftsverwaltung selbst hat eher Stammdaten Charakter und wird unter [Mannschaftsverwaltung](#) näher erläutert.

Die hinterlegten Daten aus der Mannschaftsverwaltung lassen sich dann in Spielbericht Online übertragen. Vor Ort lassen sich diese Mannschaftsdaten noch entsprechend anpassen, indem:



- die aktiven und passiven Spieler festgelegt werden (soweit diese sich verändert haben)
- fehlende Spieler eventuell nachgetragen werden

Hier geht es zur [Mannschaftsverwaltung](#)



Die Spielberichts-Anwendung ist in die folgenden vier Hauptmenüpunkte unterteilt.

- [Spielauswahl](#)
- [Spielbericht](#)
- [Spielvorbereitung/Nachbearbeitung](#)
- [Einstellungen](#)

Die Pflege der Daten in Spielbericht Online gliedert sich hinsichtlich dem Zeitpunkt an welchem sie zu tätigen sind, in folgende Bereiche:

Vor dem Spiel

- [Spieldaten laden](#)
- [Kontrolle der Mannschaftsdaten](#)
- [Trikotnummern bearbeiten](#)
- [Spieler und Offizielle bearbeiten](#)
- [Schiedsrichter und Kampfgericht eintragen](#)
- [Spieleinstellungen vornehmen](#)

Während des Spiels

- [Zeitanzeige](#)
- [Tore und 7-Meter](#)
- [Bestrafungen](#)
- [Time Outs](#)
- [Spielereignisse bearbeiten](#)
- [Protokollierung Halbzeit/Endergebnis](#)

Nach dem Spiel

- [Berichte](#)
- [Verletzungen](#)
- [Disqualifikation mit Bericht](#)
- [Spielabschluss](#)

Neben der Dokumentation hier im Wiki, steht für Spielbericht Online auch ein [Videohandbuch](#) zur Verfügung.

Spielauswahl

Vor Spielbeginn startet man die [Web Anwendung](#) zur Spielberichtserstellung und wählt das gewünschte Spiel.

Nr	Datum	Zeit	Staffel	Mannschaften
607210009	07.08.2022	14:00	HKH-F-Freu	Königsborn. SV - TuS Oesp-Kley
600108030	10.08.2022	07:00	Test-HVV	Königsborn. SV 4 - Königsborn. SV 3
600108015	11.08.2022	07:00	Test-HVV	Königsborn. SV 3 - Königsborn. SV 4
607210010	13.08.2022	17:00	HKH-F-Freu	Königsborn. SV - N.N-WFHW-01 4
607210011	14.08.2022	15:00	HKH-F-Freu	Königsborn. SV - Lünser SV HB
607210044	14.08.2022	17:00	HKH-F-Freu	Königsborn. SV 2 - Ahlener SG
607210045	17.08.2022	20:00	HKH-F-Freu	Königsborn. SV 2 - TV Werne

Nach dem Start der Web Anwendung öffnet sich ein Fenster in dem durch die Eingabe der Vereinsnummer und dem anschließenden Klick auf "Spieleliste vom Server laden" die Heimspiele der nächsten vierzehn Tage angezeigt werden. Mit einem Doppelklick auf das gesuchte Spiel, wird dieses aktiviert und nach einem weiteren Klick auf den markierten Menüpunkt "Spielbericht" öffnet sich die Anwendung mit den entsprechenden Menüpunkten.

Spielvorbereitung/Nachbearbeitung

Der folgende Screenshot zeigt die vorhandenen Haupt-Menüpunkte der Spielvorbereitung. Den Menüpunkten sind Nummern zugeordnet, die im folgenden kurz erläutert werden.

Spielnummer: 2

Verband:

Geschlecht: männlich weiblich gemischt

Staffel: Test

Datum: 15.09.2013

Uhrzeit: 19:30

Heimverein: HBW Balingen-Weilstetten

Gastverein: Füchse Berlin

Nummer	Menüpunkt	Inhalt
1	Spiel	Die Spieldaten werden mit dem Spiel direkt aus der Spieldatenbank geladen.

Nummer	Menüpunkt	Inhalt
2	Heimverein	Spieler werden verschlüsselt aus der Mannschaftsverwaltung geladen. Die Daten sind verschlüsselt und können über die Eingabe der Mannschafts-PIN (Legt jeder Verein in der Mannschaftsverwaltung selber fest) entschlüsselt werden. Änderungen bei der Aufstellung und oder eine manuelle Eingabe werden über den Hauptmenüpunkt „Spielbericht“ bearbeitet. Wahl der Trikotfarbe und Torwartfarbe. Die Passkontrolle wird durch das Setzen des Hakens durchgeführt.
3	Gastverein	siehe Menüpunkt 2
4	Sr A/B	Schiedsrichter werden, sofern eingeteilt direkt aus der Datenbank geladen. Die Daten sind verschlüsselt und können über die Eingabe der persönlichen PIN der Schiedsrichter sichtbar gemacht werden. Kommt kein Schiedsrichter oder ein anderer, werden die Daten einfach überschrieben.
5	ZN/SK	Menüpunkt zur Eingabe von Zeitnehmer und Sekretär. Wenn es keine neutralen ZN/SK gibt müssen die Daten zur Zeit manuell eingetragen werden.
6	SrB/SpA	Schiedsrichterbeobachter (SrB) und Spielaufsicht (SpA) müssen hier manuell eingetragen werden.
7	Bericht 1	Übergabe Protokoll, Zuschauer Anzahl, Ordner Anzahl sind wünschenswerte Daten aber freiwillig. Die anderen Felder sind zu kontrollieren wobei die „Blau“ hinterlegten Felder die markierten sind.
8	Bericht 2	Bericht des Schiedsrichters. Anmerkungen zu Spielrechten, Pässen, und zu Bericht 1. Als Ausfüllhilfe sind Textbausteine hinterlegt. Bei Verletzungen kann als Ausfüllhilfe der Spieler genutzt werden. Alle Texte die in den „Bericht“ übernommen werden, können abgeändert werden
9	Einsprüche	Einsprüche der Mannschaften müssen eingetragen werden.
10	Unterschriften	Alle relevanten Eckdaten werden aufgeführt und können abschließend kontrolliert werden. Heim- und Gastmannschaft unterschreiben durch Eingabe der Mannschafts-PIN, die Schiedsrichter durch die Eingabe der persönlichen PIN. Absenden des Berichts..

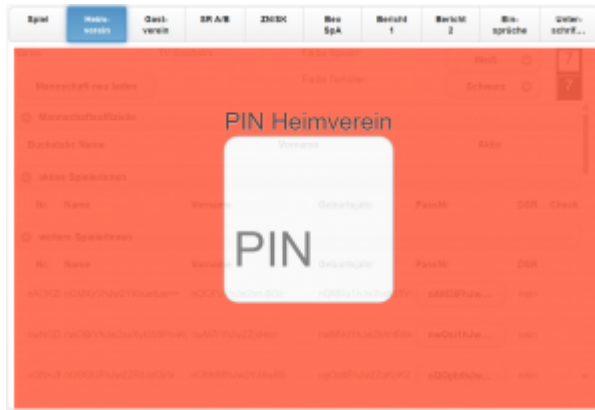
Menüpunkt Spiel

Neben den Spieldaten wie z.B die Spielnummer, Vereine, Verband bietet dieser Menüpunkt die Möglichkeit eine Mannschaftsliste zu drucken. Durch Klick auf den Button “PDF” läßt sich die Mannschaftsaufstellung in PDF Format ausdrucken.

Menüpunkt Heimverein/Gastverein

Aus Datenschutzgründen sind die persönlichen Daten der Spieler mit einer PIN vor unberechtigtem Zugriff abgesichert.

Unter dem Menüpunkt
“Heimverein/Gastverein” fordert das



Programm die PIN-Eingabe des Heimvereins/Gastvereins an. Allerdings können auch zunächst die weiteren Felder angeklickt und bearbeitet werden. Hat der Verein die PIN eingegeben, so sieht er seine in der Mannschaftsverwaltung angelegte Spielerliste. Sollte diese nicht ganz aktuell sein, so kann der Mannschftsverantwortliche (MV), über einen Klick auf den Button "Mannschaft neu laden" den aktuellen Zustand herstellen.

Fehlermeldung bei nichtverknüpfter Mannschaft:



Gerade zu Saisonbeginn haben Vereine teilweise vergessen, die Mannschaften in der Anwendung zu verknüpfen. Es erscheint daher eine Fehlermeldung. Nun kann der Verein entscheiden, ob er die Verknüpfung auf <https://meinh4a.handball4all.de> noch nachholen kann, um dann die Mannschaft vom Server zu laden, oder ob man die Daten manuell über den Hauptbildschirm einträgt. Haben beide Vereine die Mannschaften nicht verknüpft oder beide die Passwörter vergessen, kann das Spiel nicht mit dem SBO durchgeführt werden.

Der Menüpunkt Heim- oder Gastverein zeigt eine Liste mit den Offiziellen, gefolgt von den Spielern, die in der Mannschaftsverwaltung eine Nummer für das betreffende Spiel bekommen haben. Am Ende stehen die Spieler die zwar in der Mannschaftsverwaltung in der Mannschftsliste stehen, aber für diesen Spieltag keine Nummer bekommen haben (Verletzung, Urlaub etc.).

Ist die Passnummer hinterlegt, kann man mit einem Klick auf sie, sich das Passbild des Aktiven anzeigen lassen. Dies geht allerdings erst, wenn beide Teams ihre PIN eingegeben haben.

Sonderregelung für Verbände, in denen E-Jugendspieler ohne Pass spielen können

Damit bei der manuellen Anlage des Spielers ohne Pass im SpielberichtOnline die Mannschftsverantwortlichen sich keine Passnummern ausdenken müssen, ist die Passnummer „0000“ vorgesehen. Diese Passnummer wird nicht auf Dubletten geprüft und kann demnach auch mehrfach vergeben werden.

Menüpunkt Schiedsrichter SR A/B

Unter diesem Menüpunkt finden sich die zugeordneten Schiedsrichter, die Berechnung ihrer

Aufwandsentschädigung und die Freigabe der Passkontrolle.

Wurden vom Programm keine Schiedsrichter automatisch geladen, so kann man sie nachträglich mit einem Klick auf "SR laden" in den Bericht einfügen. Ist der eingetragene Schiedsrichter nicht erschienen, so kann man die eventuell gefüllten Felder leeren und manuell einen Schiedsrichter eintragen.

Nach der Eingabe der Spielleitungsentschädigung und der Fahrtkosten rechnet das System den Aufwandsentschädigung aus.

Nach der erfolgten Passkontrolle (manuell hinzugefügte Pässe müssen kontrolliert werden), bestätigen die Schiedsrichter hier mit einem Klick auf "Pass-Check gesperrt" und der Eingabe ihrer PIN die Kontrolle.

Menüpunkt Zeitnehmer/Sekretär ZN / SK

Möchten sich die ZN/SK hier eintragen müssen sie zuerst die "Verpflichtung zur Wahrung des Datengeheimnisses" zur Kenntnis nehmen. Danach können sie ihre Daten eingeben. Sollten hier angesetzte ZN/SK eingesetzt sein, so können sie im unteren Bereich wie die SR ihre Kosten geltend machen.

Menüpunkt Schiedsrichterbeobachter Beo SpA

Schiedsrichterbeobachter und eine eventuell angesetzte Spielaufsicht werden unter diesem Menüpunkt eingetragen. Weiterhin ist es möglich, eine Kostenabrechnung zu erstellen.

Menüpunkt Bericht 1

Ist das Spiel beendet werden die entsprechenden Berichtsfelder entweder gefüllt oder per Button bestätigt. Mit einem Klick auf das "Ja" bei "Endergebnis bearbeiten" kann man das im SBO

erschienene Ergebnis nachträglich korrigieren.

Menüpunkt Bericht 2

Hier können die SR unter "Sonstige" Geschehnisse eintragen die nicht strafrelevant aber auffällig waren. Haben sie in "Bericht 1" z.B. angegeben, dass der Spielfeldaufbau nicht i.O. war, so müsste hier der Grund dafür stehen. Weiterhin sollte hier stehen, dass z.B. manuelle Eintragungen auf dem Spielberichtsbogen erfolgt sind und das die daraus resultierende Passkontrolle geschehen ist.

Hat sich ein Spieler verletzt, so hilft ein Klick auf die betreffende Stelle der angezeigten Person, danach öffnet sich ein Menü aus dem man die verletzte Person auswählen kann. Danach erscheint ein Text im Datenfeld, welcher die Verletzung und die verletzte Person dokumentiert.

Hat es eine Disqualifikation gegeben, so haben die SR hier die Möglichkeit mit der Auswahl des entsprechenden Regelverstoßes der Spielleitenden Stelle die fehlbare Handlung sowie den fehlbaren Spieler mitzuteilen. Die mit "#XXX" müssen dabei durch die richtigen Daten ersetzt werden. Es kann jedoch auch ein freier Text gewählt werden.

Menüpunkt Einsprüche

Unter diesem Menüpunkt kann eine Mannschaft den Sachverhalt für einen eventuell einzulegenden Einspruch begründen.

Menüpunkt Unterschrift

Sind alle vorherigen Eingaben getätigt, so sieht man im oberen Bereich noch einmal eine kurze Zusammenfassung. Aufgrund der regeltechnischen Relevanz einer Disqualifikation mit Bericht (Blaue Karte mit Konsequenzen einer Sperre) wurde auf der Unterschriftenseite deutlich gekennzeichnet, dass in dem Spiel eine Disqualifikation mit Bericht (Blaue Karte) ausgesprochen wurde. Sollte die Blaue Karte aus Versehen eingetragen worden sein (Blaue Karte wurde gar nicht gezeigt) kann das noch korrigiert werden.

Im unteren Bereich werden die jeweiligen am Spiel beteiligten Personen/Vereine noch einmal aufgefordert ihre PIN's einzugeben. Damit bestätigt die jeweilige Person, dass die Angaben im SBO korrekt sind. Die Schiedsrichter haben hier noch einmal die Möglichkeit, mit einem Klick auf "Spielabbruch" oder auf "Spieldausfall" auf diesen hinzuweisen.



Mit einem Klick auf den Button "Spiel abschließen" werden die Daten des Spieles quasi versiegelt und auf den Server hochgeladen. Wenn dies erfolgreich verlaufen ist, wird es durch einen grünen Haken angezeigt.



Wenn ein unterzeichneter Spielbericht noch nicht gesendet wurde
Ein Spielbericht, der noch nicht an den Server übermittelt wurde, ist an dem rot hinterlegten Symbol „Einstellungen“ deutlich zu erkennen. Der Spielbericht muss erneut gesendet werden bzw. muss eine Verbindung ins Internet aufgebaut werden.

Spielbericht

Zur Korrektur der Mannschaftsaufstellung und zur Protokollierung der Spielereignisse während des Spiels, stellt Spielbericht Online den folgenden Bildschirm zur Verfügung.



Nummer	Punkt	Inhalt
1	Menü	Aufruf der Seite zur Spielauswahl.
2	Menü	Aufruf der Seite zur Spielprotokollierung (hier nicht aktiv, da man sich bereits auf der Seite befindet).
3	Menü	Aufruf der Seite zur Spielverwaltung
4	Menü	Aufruf zur Seite der Einstellungen, wie z.B der Anzahl der erlaubten Time Outs.

Nummer	Punkt	Inhalt
5	Mannschaftsname Heimmannschaft	Die Hintergrundfarbe entspricht der Trikotfarbe. Die Festlegung erfolgt in der Spielverwaltung.
6	Mannschaftsname Gastmannschaft	Die Hintergrundfarbe entspricht der Trikotfarbe. Die Festlegung erfolgt in der Spielverwaltung.
7	Verwarnung	Durch Klick auf das Verwarnungssymbol öffnet sich ein Fenster zur Auswahl des Spielers der eine Verwarnung erhält.
8	Hinausstellung	Durch Klick auf das 2 Minuten Symbol öffnet sich ein Fenster zur Auswahl des Spielers der eine Hinausstellung erhält.
9	Disqualifikation	Durch Klick auf das Disqualifikationssymbol öffnet sich ein Fenster zur Auswahl des Spielers der disqualifiziert wird.
10	7 Meter	Durch Klick auf das 7 Meter Symbol öffnet sich ein Fenster zur Auswahl des Spielers der einen 7 Meter wirft und die Abfrage ob ein Tor erzielt wurde.
11	Anzeige 2 Minuten Strafen	In der Box werden die 2 Minuten Strafen angezeigt.
12	Protokoll	Alle Ereignisse werden hier protokolliert. Ändern/Zurücknehmen von (manchen) Protokolleinträgen ist durch Doppelklick (langer Klick auf dem Tablet) möglich.
13	Auszeit	Anzeige der Anzahl AUSzeiten. Nur aktiv bei angehaltener Uhr. Genommene Auszeiten werden „Rot“ und sind durchgestrichen
14	Auszeit Zeit	Läuft aufsteigend. Auszeit wird beendet wenn die Uhr (16) wieder gestartet wird.
15	Tor	Durch Klick auf die Tor Anzahl öffnet sich ein Fenster zur Auswahl des Spielers der das Tor erzielt hat.
16	Spielzeit	Es ist nicht die offizielle Spielzeit. Klicken verursacht Start (grün)/Stopp (rot). Doppelklick (langer Klick bei Tablet). Steht die Uhr auf Stop, ist durch Doppelklick eine Korrektur der Zeit möglich.
17	Spieler	Trikotnummer, T Tore, Strafenanzeige V für Verwarnung, H für Hinausstellung, D für Disqualifikation, D+ Disqualifikation mit Bericht. Doppelklick (langer Klick) auf eine Zeile (mit Trikotnummer) → Ändern „Passiv“ und Trikotnummer. Doppelklick (langer Klick) auf eine Zeile (ohne Trikotnummer) → Hinzufügen „Passiv“ in „Aktiv“ und neuen Spieler manuell hinzufügen..
18	Offizielle	A,B,C, D werden durch Doppelklick (langer Klick bei Tablet) und Klick auf das Plus- Zeichen hinzugefügt (Eingabe Namen, Vorname) und „Aktiv“. Offizielle können als Spieler eingesetzt werden.
19	Verbindung	Durch Klick auf das Symbol haben Sie folgende Auswahlmöglichkeit: Verbindung prüfen, keine regelmäßigen Uploads, Spielstand regelmäßig senden und Spielstand jetzt senden. Ist keine Verbindung vorhanden ist das Symbol mit einem X durchgestrichen, ein - durch dem Symbol bedeutet keine regelmäßigen Updates, bei Spielstand regelmäßig senden wird das Symbol gelb beim Senden, grün bei erfolgter Sendung. Ist ein rotes F über dem Symbol war die Übertragung fehlerhaft. Spielstand jetzt senden kann der Spielstand direkt gesendet werden.
20	Ergebnismeldung	Mit Ablauf der Halbzeit und nach Spielende erscheint der Ergebnismeldebbutton. Wenn eine Onlineverbindung vorhanden ist wird das Ergebnis direkt nach Klick gesendet.

Korrekturen an der Mannschaftsaufstellung

Spieler hinzufügen

Im Bereich Spieler (Punkt 17) werden nach Angabe der PIN die Spieler angezeigt, welche eine Trikotnummer zugeordnet bekommen haben. Nach einem Doppelklick in ein leeres Spielerfeld besteht die Möglichkeit einen weiteren Spieler hinzuzufügen.



Es öffnet sich eine Eingabemaske um weitere Spieler aufzunehmen. Dies kann auf zwei Wegen geschehen.

- Man wählt eine Person aus der Liste aus, gibt ihr eine Trikot-Nummer durch klicken auf die Pfeiltasten und mit einem weiteren klick auf das Pluszeichen (rechts oben) , wird der Aktive dem Spielberichtsbogen hinzugefügt.
- Mit einem Klick auf "zusätzliche Spieler manuell hinzufügen" öffnet sich eine Eingabemaske, in der man die entsprechenden Daten manuell hinzufügen muss. Mit einem Klick auf das Plus (rechts oben) wird der Aktive dem Spielberichtsbogen hinzugefügt. Der Spieler erscheint "grau" hinterlegt und wird im Protokoll als "manuell hinzugefügt" dokumentiert.

Offizieller als Spieler

Möchte eine als Offizieller eingetragene Person als Spieler eingetragen werden, kann man diese Umwandlung mit einem Doppelklick auf den Offiziellen starten.



In der erscheinenden Maske, kann man nun den Offiziellen A zum Offiziellen B machen, oder ihn als

Spieler einsetzen. Dazu gibt man seine Trikotnummer, seinen Geburtstag, seine Passnummer ein und klickt auf einsetzen. Der Spieler erscheint "grau" hinterlegt und wird im Protokoll als "manuell hinzugefügt" dokumentiert.

Nicht eingesetzter Spieler

Ein in der Liste befindlicher Spieler, der nicht eingesetzt wird, kann nach einem Doppelklick auf seinen Namen und dem anschließenden Klick auf den Pfeil rechts oben für dieses Spiel gelöscht werden. Dies ist nur vor dem Spiel möglich.

Korrektur der Trikotnummer

Hat ein Spieler eine andere Trikotnummer als angezeigt, so kann man dies mit einem Doppelklick auf den Spieler und der anschließenden Korrektur ändern. Weiterhin kann man auch über die selbe Prozedur einen Spieler als Offiziellen einsetzen.

Während des Spiels

Mit dem Anpfiff des SR klickt der ZN auf die Uhr (14) und startet sie dadurch. Bei einem nochmaligen Anklicken wird die Uhr angehalten.

Wird ein Spieler verwarnet, so muss man auf das "V" (7) der entsprechenden Mannschaft klicken und dann in der sich öffnenden Maske den Spieler auswählen.

Bekommt ein Spieler eine 2-Minuten-Strafe, so muss man auf die "2min" (8) der entsprechenden Mannschaft klicken und dann in der sich öffnenden Maske den Spieler auswählen. Die Uhr ist nach Anpfiff wieder zu starten.

Bei einer doppelten Zeitstrafe nochmal auf das „2Min“ der entsprechenden Mannschaft klicken, anschließend Auswahl des gleichen Spielers. Uhr nach Anpfiff wieder starten.

Wird ein Spieler disqualifiziert, so muss man auf das "rote D" (9) der entsprechenden Mannschaft klicken und dann in der sich öffnenden Maske den Spieler auswählen. Hat man den Spieler ausgewählt, wird nachgefragt, ob der Spieler auch eine "blaue" Karte, oder ob er nur eine "rote" Karte bekommen hat.

Bei einer Zeitstrafe nach einer Disqualifikation auf das „2Min“ der entsprechenden Mannschaft klicken, anschließend Auswahl des gleichen Spielers. Uhr nach Anpfiff wieder starten.

Strafzeiten laufen immer in den weißen Feldern (11) der entsprechenden Mannschaft mit. Doppelte Zeitstrafen und Zeitstrafen nach einer Disqualifikation werden addiert.

Bei einem 7-Meter auf das „7-Meter“ (10) der entsprechenden Mannschaft klicken und anschließend den Spieler auswählen der zum 7-Meter antritt. Die Abfrage, ob der 7-Meter erfolgreich war ist mit einem Klick auf "Ja" oder "Nein" zu beantworten.

Bei Team-TimeOut (13) Spielzeit stoppen, auf Zeichen des SR auf den entsprechenden Button

„Auszeit“ drücken. Spielzeit kann jederzeit wieder gestartet werden.

Ist eine Aktion nicht richtig protokolliert, so muss man die Zeile im Protokoll doppelt anklicken. Hier kann man nun z.B. den Torschützen ändern oder eine Verwarnung zurücknehmen. Das „Stornieren“ einer Eingabe erfolgt durch das Klicken auf das den grünen Pfeil rechts oben. Nach Löschung wird die Zeile schwarz und der Text durchgestrichen.

Ist man fälschlicherweise in diese Maske gekommen, so kann man mit einem Klick auf das schwarze Kreuz links oben, diese wieder verlassen.

The screenshot shows a mobile application interface for editing a handball match protocol. The top bar is blue with icons for home, edit, menu, and settings. Below the bar, the match details are displayed: TV Sinsheim vs HSG Hohenlohe. The main area is yellow and titled 'Protokoll bearbeiten'. It shows the current time (00:08), score (0:0), and a warning (Verwarnung) at 18:05:43. There are two tabs: 'Heimmannschaft' (Home Team) and 'Gastmannschaft' (Guest Team). Under 'Heimmannschaft', there is a large number '15' and the name 'Max Mustermann'. Under 'Gastmannschaft', there is a large letter 'A' and the name 'Max Offizieller'. At the bottom, there are buttons for 'Auszeit Heim' (Home Timeout) and 'Auszeit Gast' (Guest Timeout), each with a '1' and a '2' in a red box. The central time display shows '00:00'.

Bei Torerfolg Heim auf die Zahl (13) links der Uhr klicken, dann Auswahl des Spielers.

Bei Torerfolg Gast auf die Zahl (13) rechts der Uhr klicken, dann Auswahl des Spielers.

Einstellungen

In den Einstellungen lassen sich zentrale Eigenschaften wie z.B die Spieldauer, die Anzahl der Team Time-Outs usw. festlegen. Die hier vorgegebenen Daten sollten, wenn möglich, nicht verändert werden.

From:
<https://wiki.handball4all.de/> -

Permanent link:
<https://wiki.handball4all.de/doku.php?id=doku:spielberichte:spielbericht&rev=1737034759>

Last update: **2025/01/16 14:39**

