# Anleitung Spielbericht Online

## Voraussetzungen:

- Der Spielbericht online ist nicht mit einem Apple Gerät zu nutzen
- Als Browser wird Google Chrome benötigt

**Zum Üben:**

Es sind drei Spiele zu üben verfügbar:

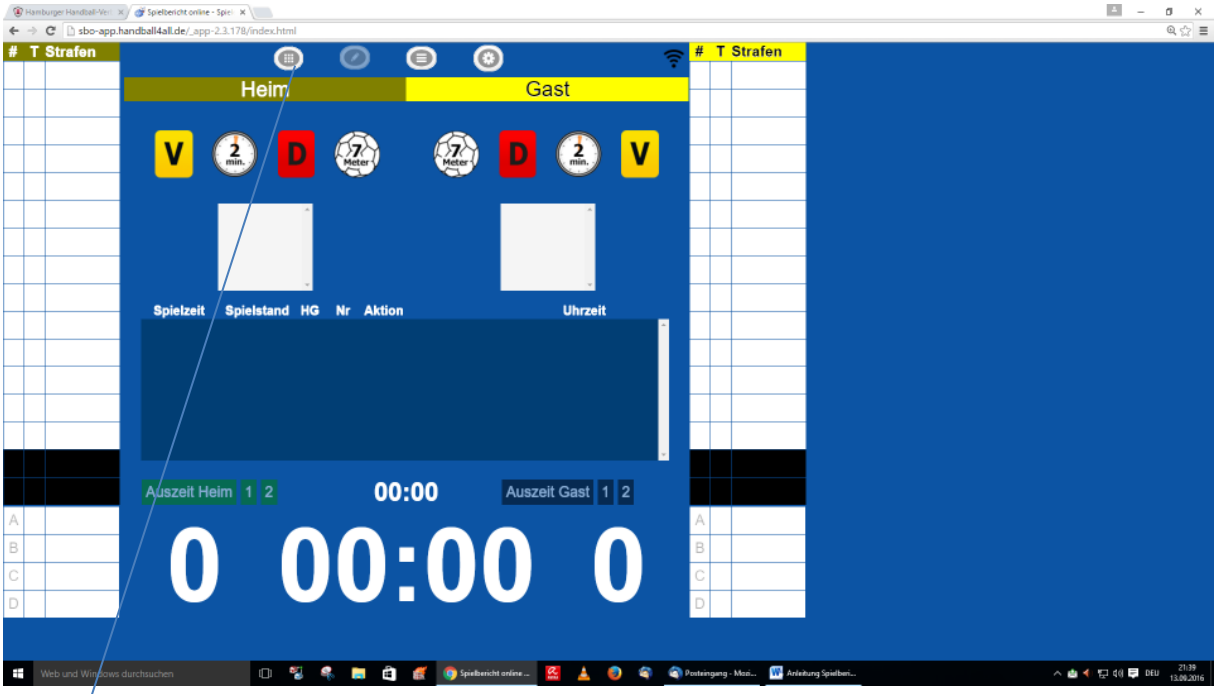
- HHV Seite im Internet aufrufen (http://www.hamburgerhv.de/)
- Auf Spielbetrieb gehen
- Dann Handball4all NEU anklicken
- Dann Spielbericht  Online anklicken

  Wählt bitte von den 2 Möglichkeiten die passende App
- **Wer über PC oder Laptop SBO (Spielbericht Online) nutzen möchte, klickt jetzt auf die Browser App**
- **Wer ein Tablet nutzt klickt auf die Android App.**

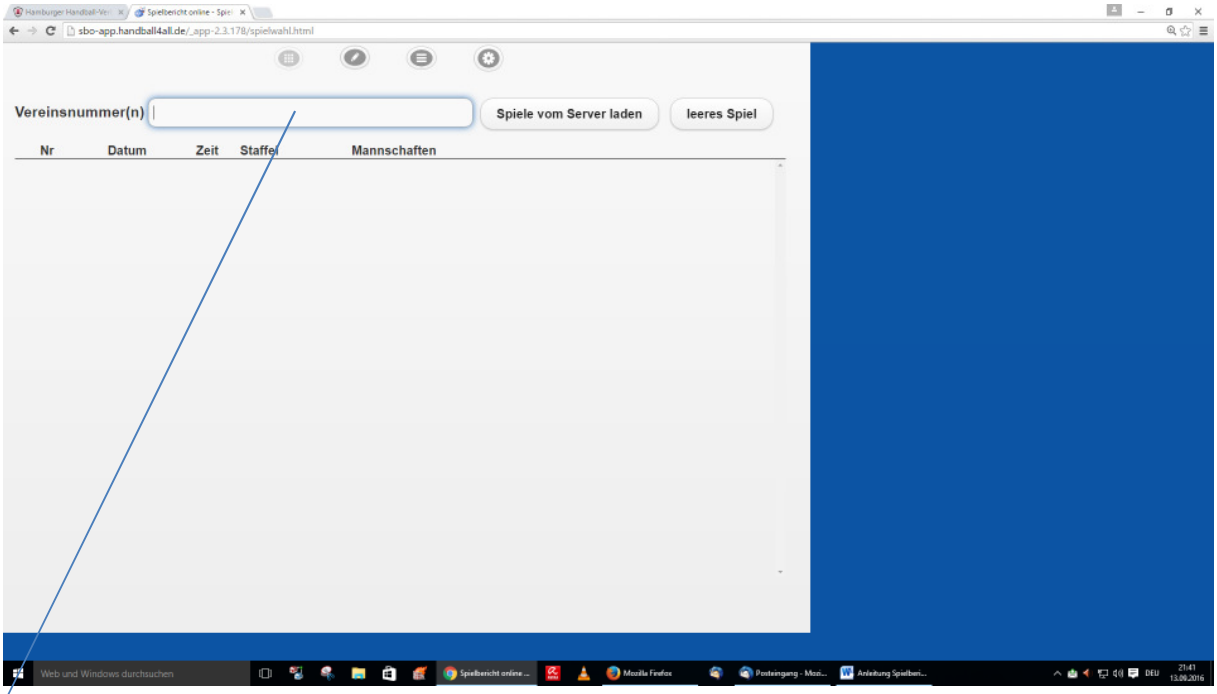
- **Browser-App: aktuelle Version 2.3.178**
  - Vorraussetzung ist die Verwendung von Google Chrome
    -> Sie verwenden Chrome.

- **Android-App: aktuelle Version 2.3.178 im Google-Playstore**
  - Die Bereitstellung im Google-Playstore erfolgt - systembedingt - verzögert.
  - Wenn im Playstore noch nicht die aktuelle Version angeboten wird (es steht kein Update zur Verfügung), ist die aktuelle Version verfügbar als Direktdownload Version 2.3.178
  -

**Nun erscheint Spielbericht online:**

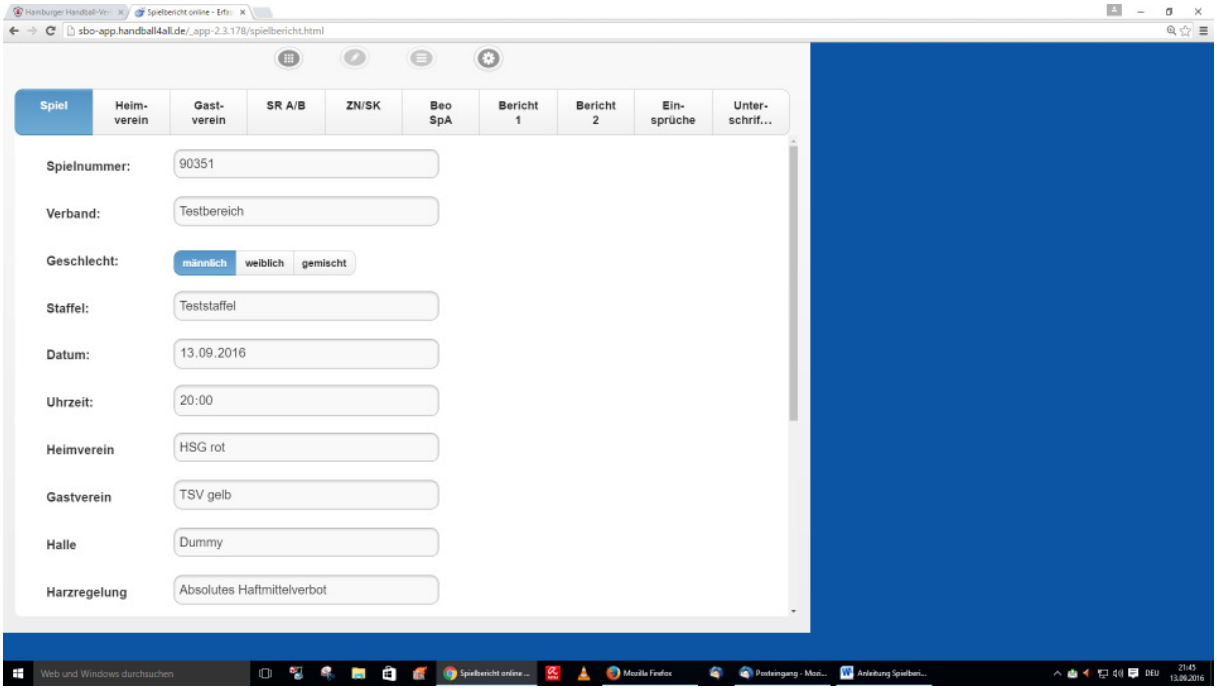



**Hier kann ein Spiel zum Üben aufgerufen werden:**

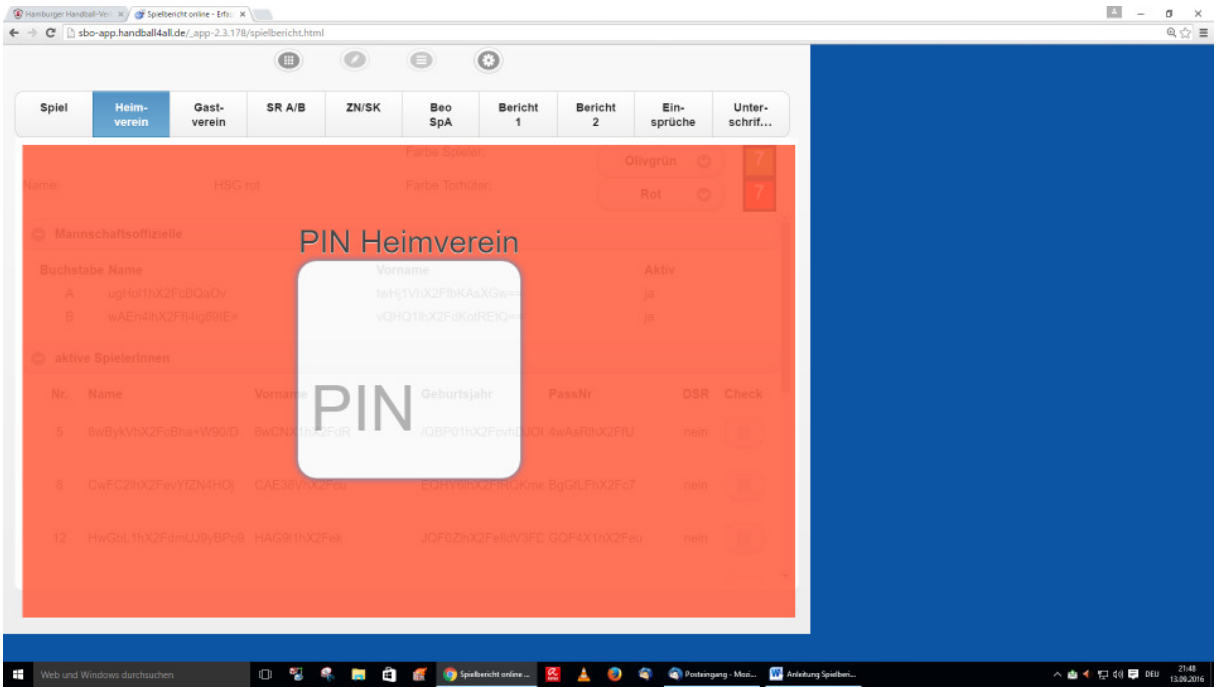



**Hier wird als Vereinsnummer 90001 eingegeben, dann klickt man auf Spiele vom Server laden. Danach werden 3 Spiele zum Üben angezeigt.**

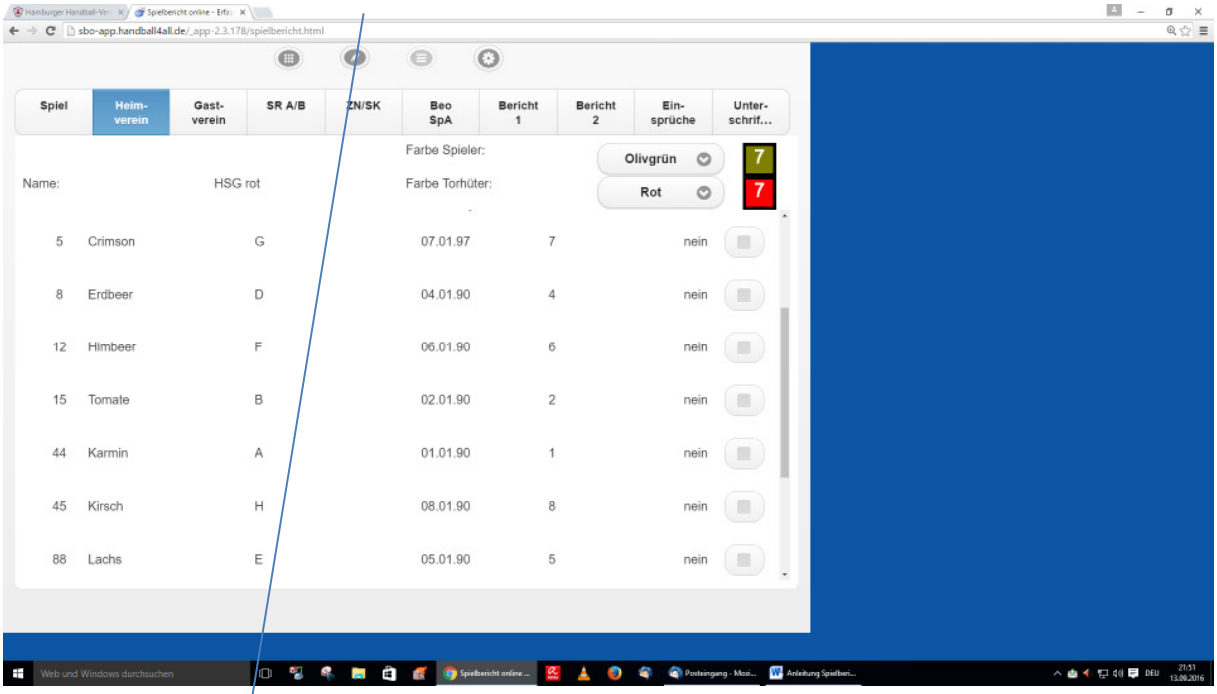
**Man klickt nun auf ein Spiel um es herunterzuladen und es erscheint die folgende Maske:**




**Mit Klick auf die Schaltfläche Heimverein erscheint eine Maske in die der Pin für den Heimverein eingegeben wird. Für die Übungsspiele ist das die Nummer 123456. Mit Eingabe der Pin werden die Spieler/innen geladen:**

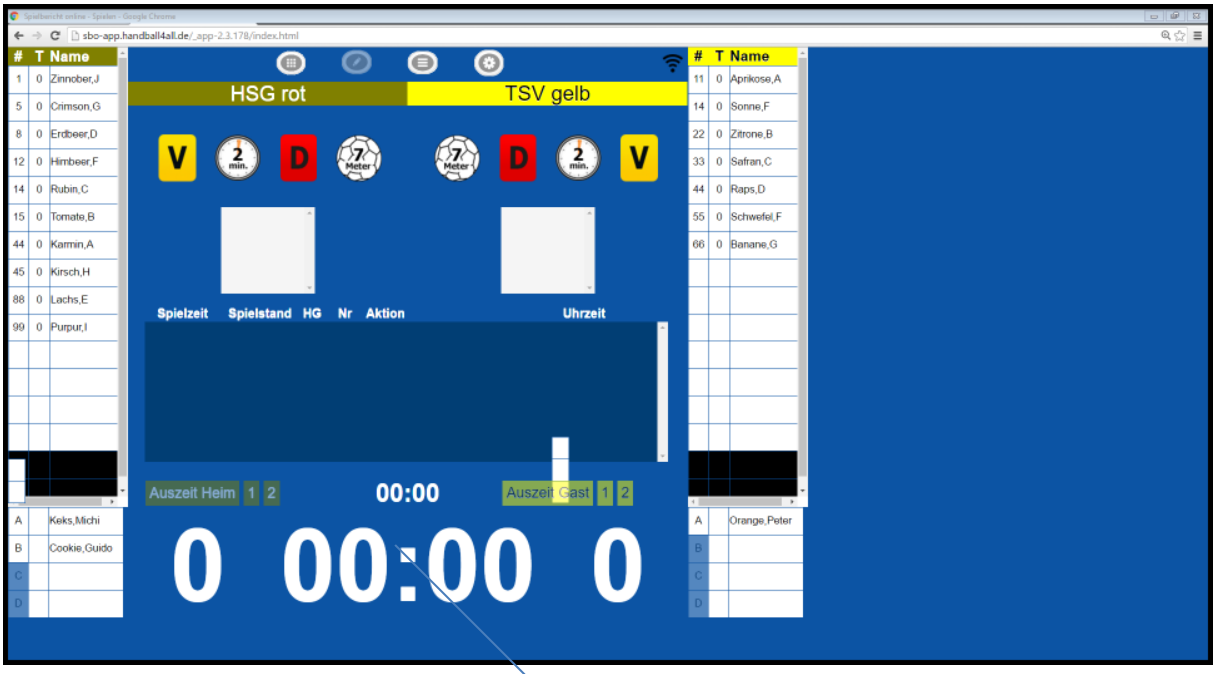



**Nach Eingabe der Pin erscheint die Spieler/ Offiziellen Liste, die dann auch im Spielbericht erscheint. Dies wird für Heim- und Gastmannschaft durchgeführt.**



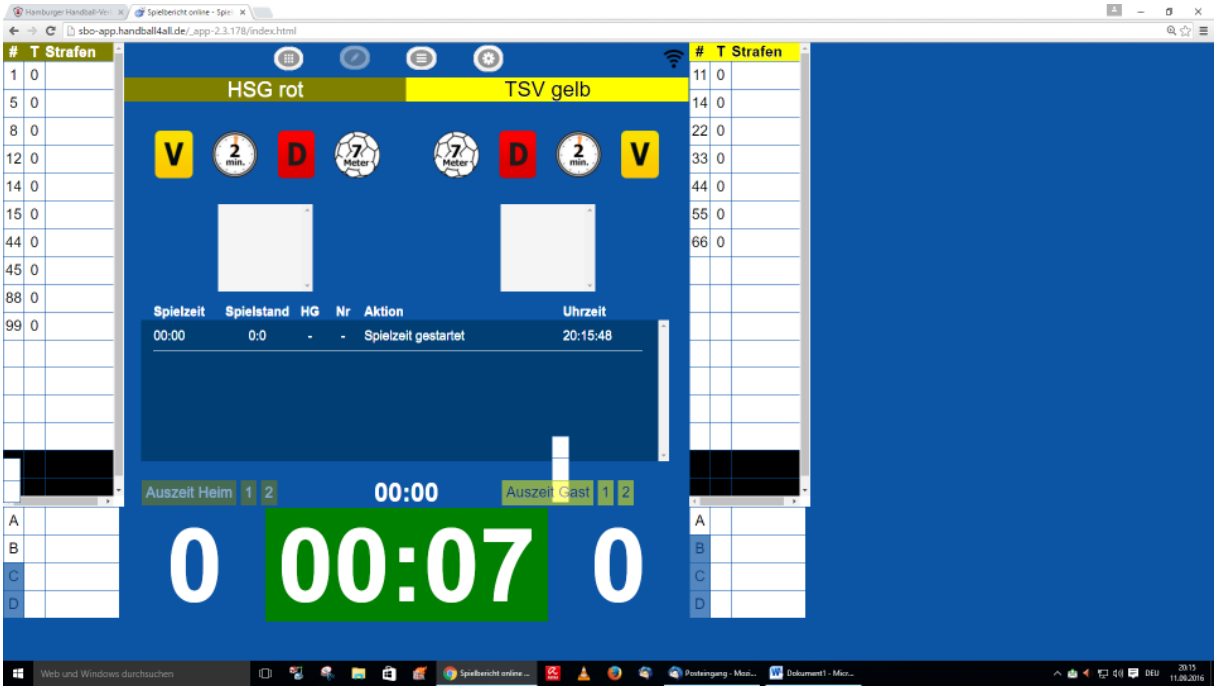

**Jetzt auf den Schreiber klicken um den vorbereiteten Spielbericht zu sehen:**

**Und so geht es dann weiter:**

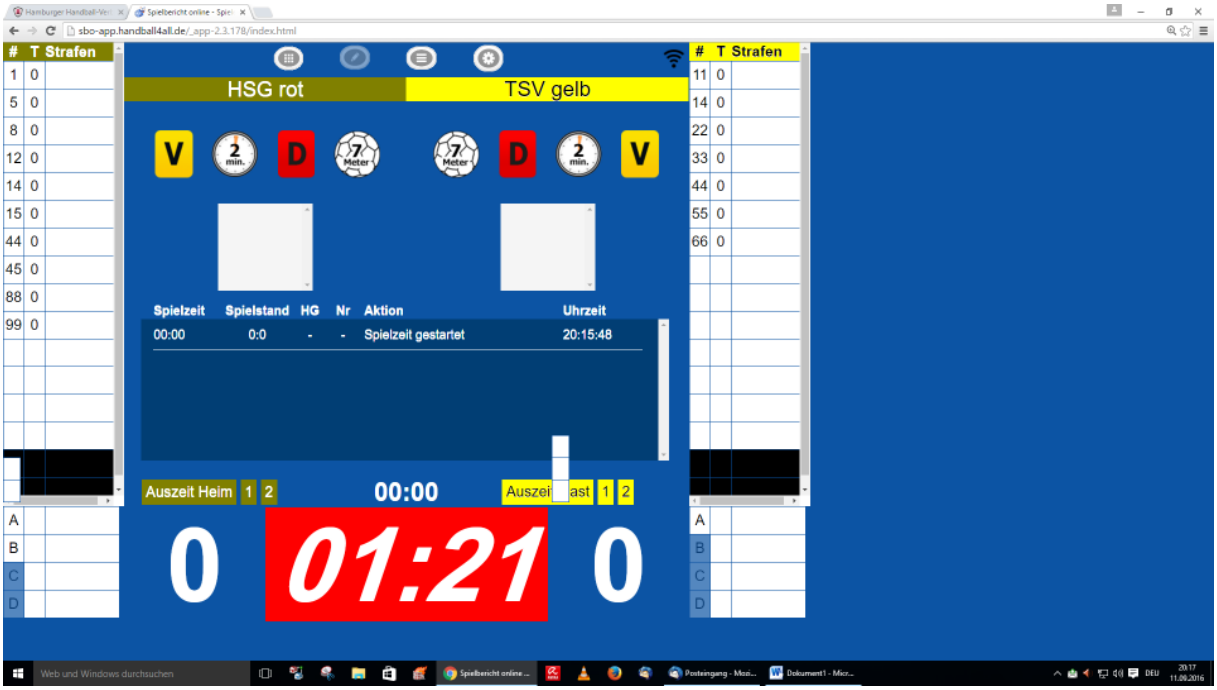



Spielzeit starten

1) **über einen Klick auf 00:00 kann die Spielzeit gestartet werden. Die Zeit läuft und die Anzeige wird grün:**

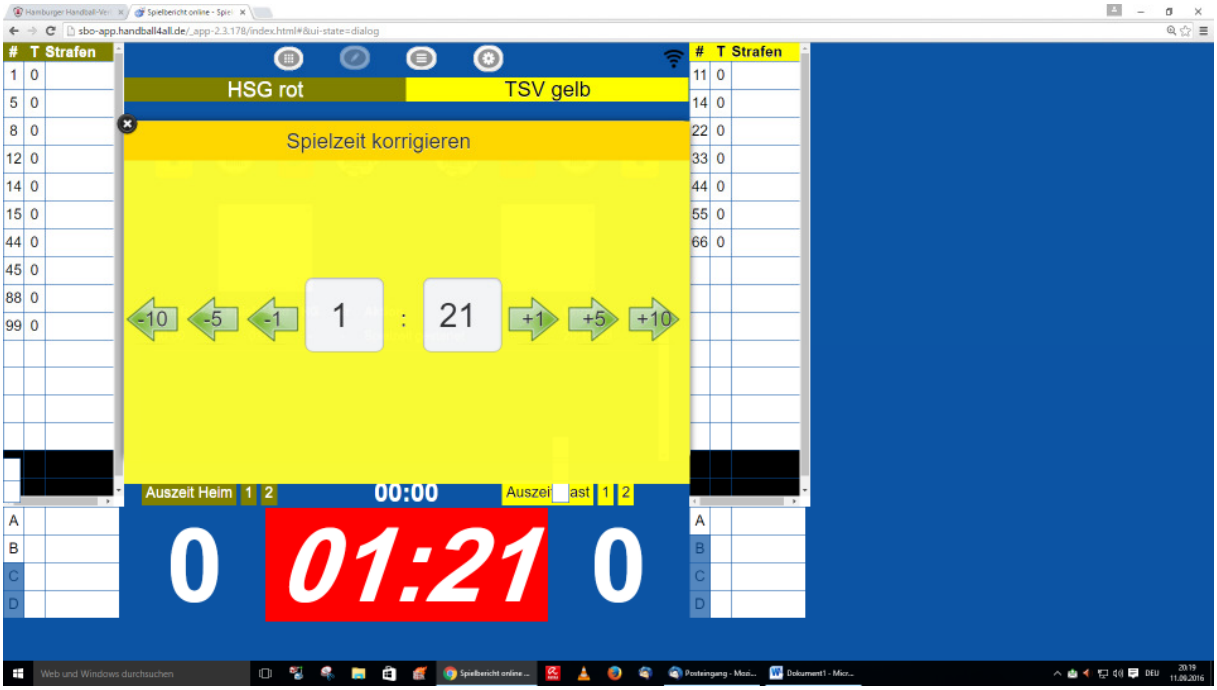



Über einen Klick auf die grüne Zeit Anzeige kann die Spielzeit jederzeit gestoppt werden:




Die Anzeige wird rot, die Zeit steht.

Um die Zeit zu ändern  Doppelklick auf die Spielzeit (beim Tablet immer länger halten). Folgende Maske erscheint:




Hier kann man die Zeit korrigieren. Durch klicken auf die grünen Pfeile links:

Minus 1 Sekunde

Minus 5 Sekunden

Minus 10 Sekunden

Oder durch klicken auf die grünen Pfeile rechts:

Plus 1 Sekunde

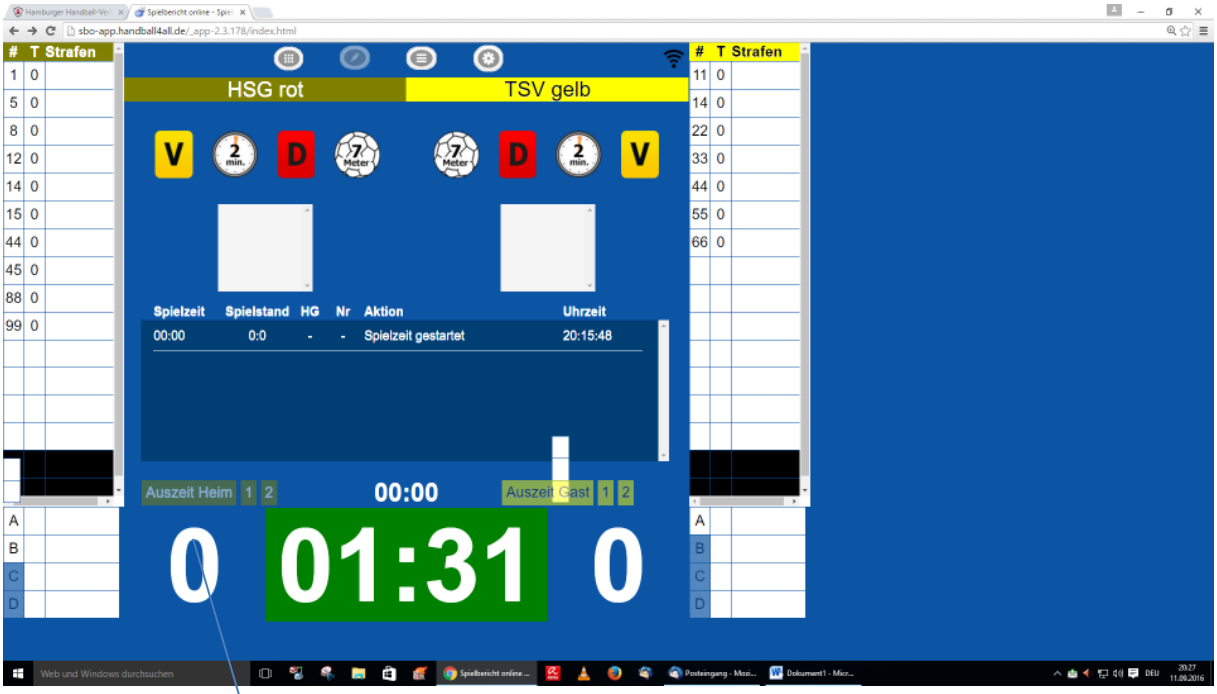
Plus 5 Sekunden

Plus 10 Sekunden

Man kann auch Minute oder Sekunde markieren und die Zeit manuell ändern (durch Eingabe der Zahlen)

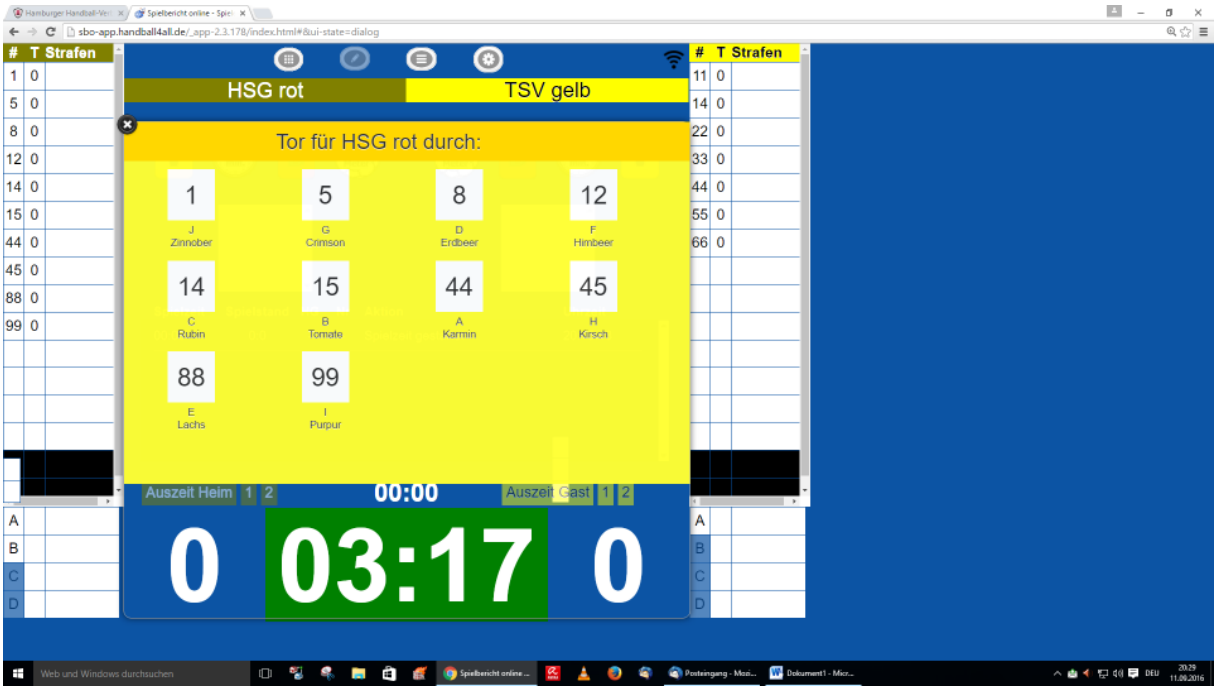
Durch Klick auf die rote Spielzeit kann die Zeit jederzeit wieder gestartet werden

2) Zur Eingabe der Tore klickt man auf die Zahl auf  der Heim oder Gast Seite

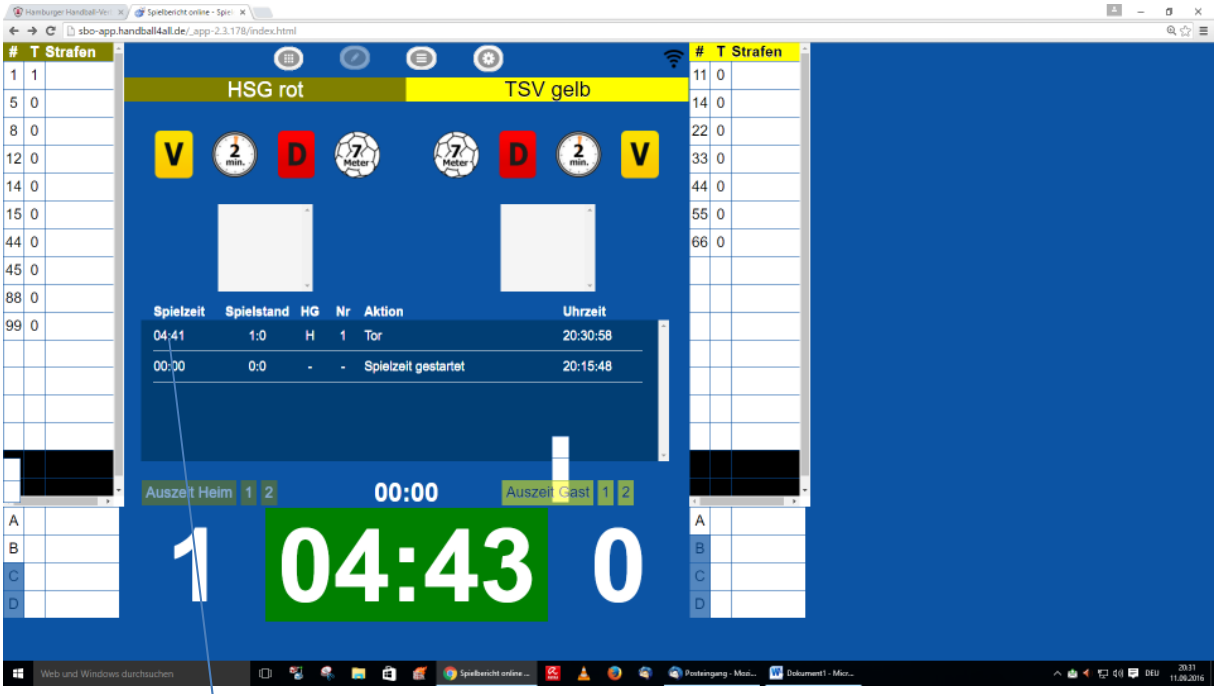



Toranzeige

Nun erscheint folgende Maske, in der man den Torschützen eintragen kann:

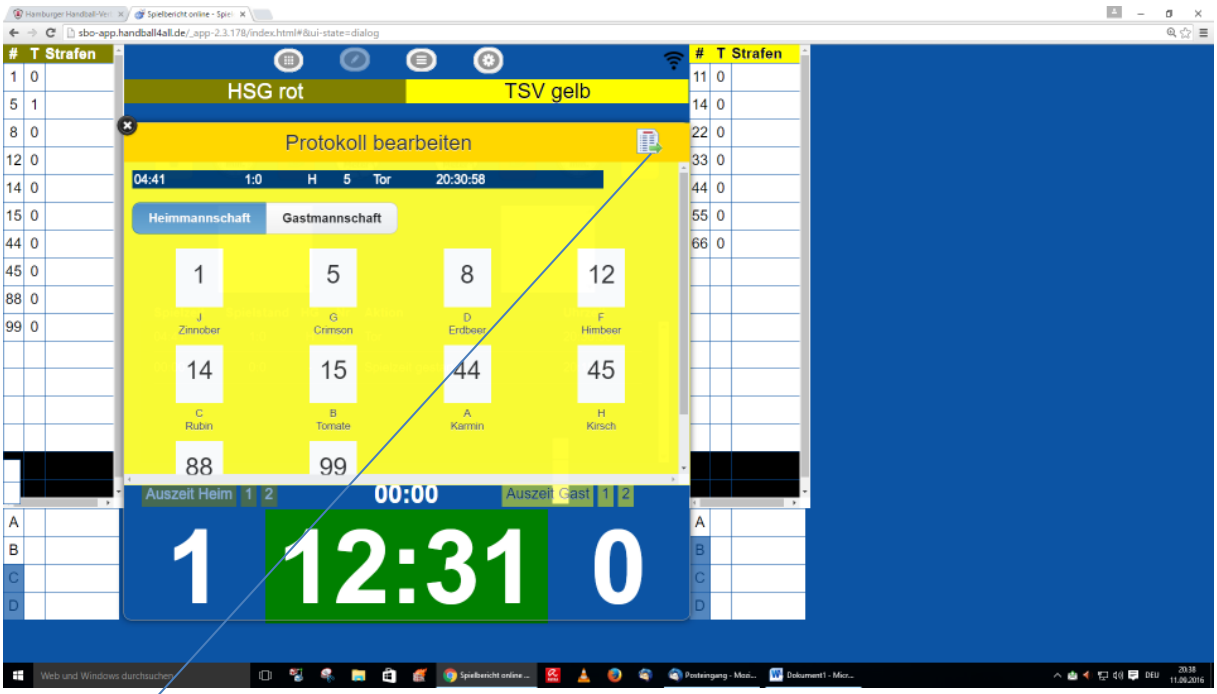



Es werden nun alle in Frage kommenden Torschützen vorgeschlagen. Mit Klick auf die Nummer wird das Tor gezählt:



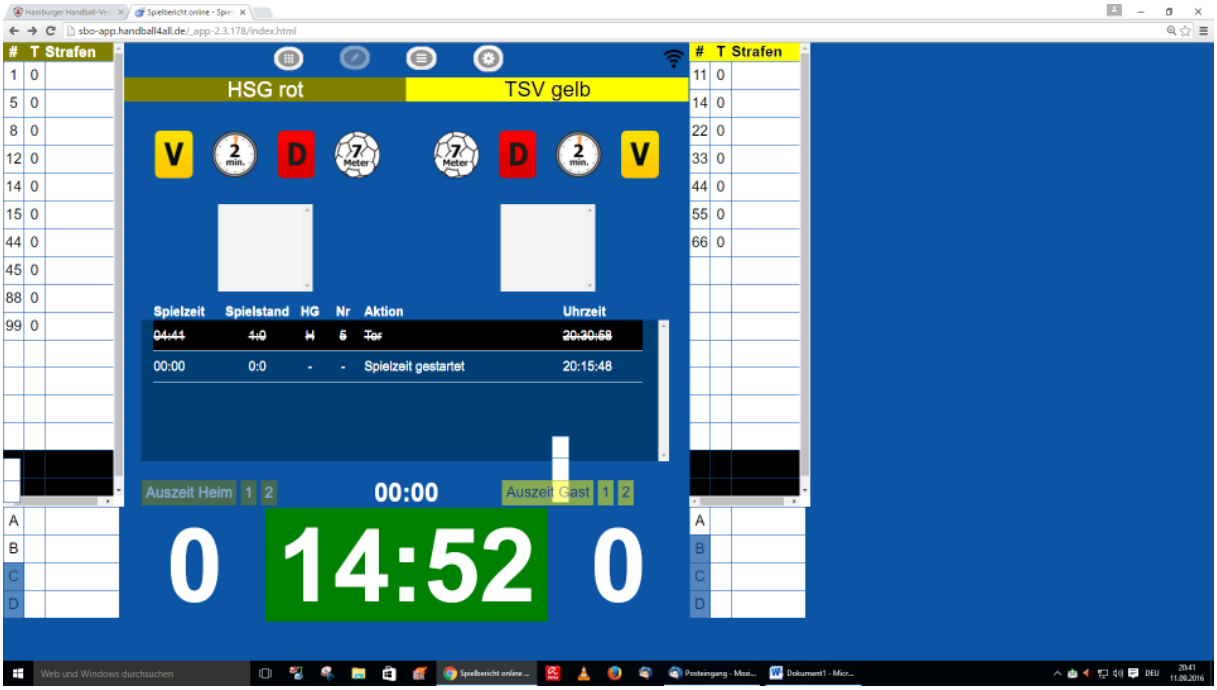

Eintrag im Spielbericht: bei 04:41, Spielstand 1:0, Tor durch Nr. 1 Heim

Hier kann durch Doppelklick auf die Zeile entweder der Schütze geändert werden: einfach einen neuen Schützen auswählen, oder das Tor komplett zurückgenommen werden:




Den kleinen Spielbericht anklicken um das Tor wieder zu wegzunehmen:

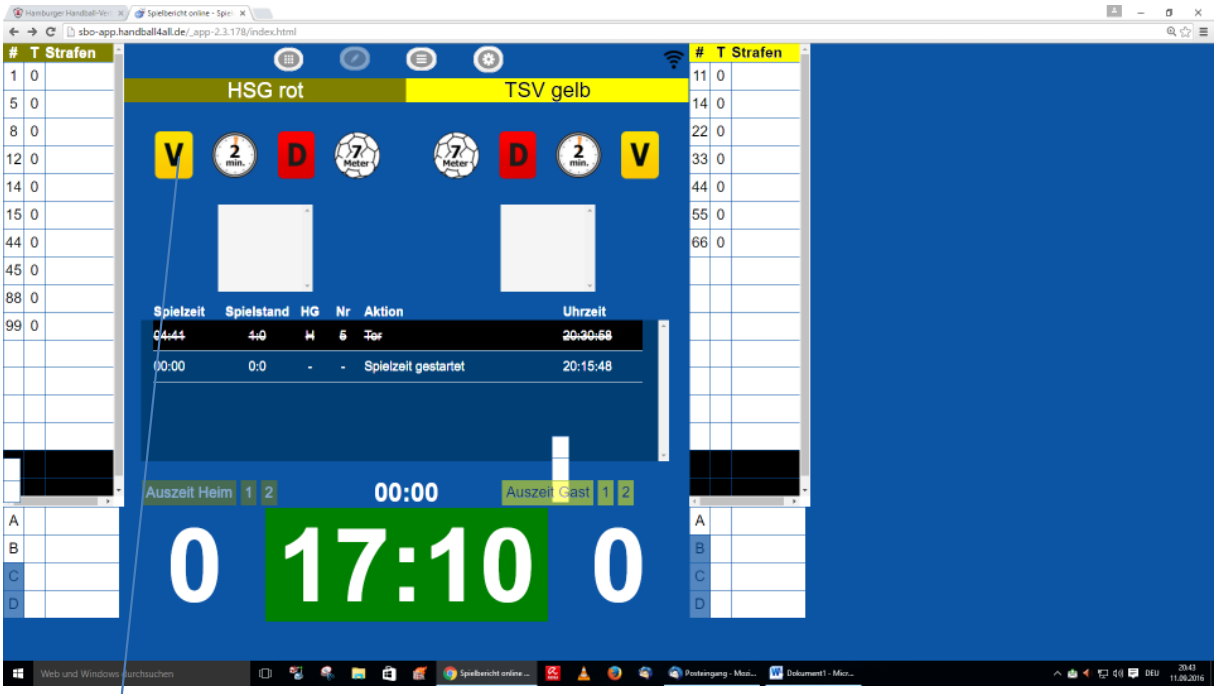
Es erscheint folgende Maske:




Das Tor ist im Spielverlauf durchgestrichen, hier steht es wieder 0:0

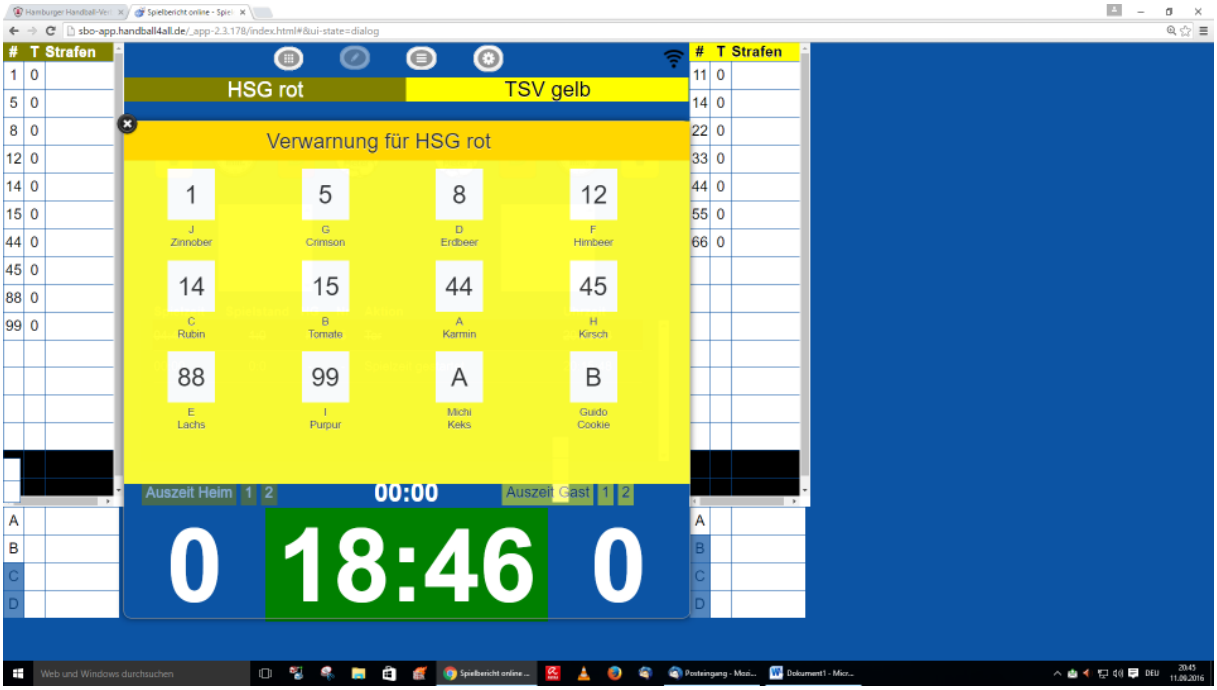
3) Verwarnung

Verwarnung kann eingegeben werden durch Klick die Gelbe Karte mit dem V:

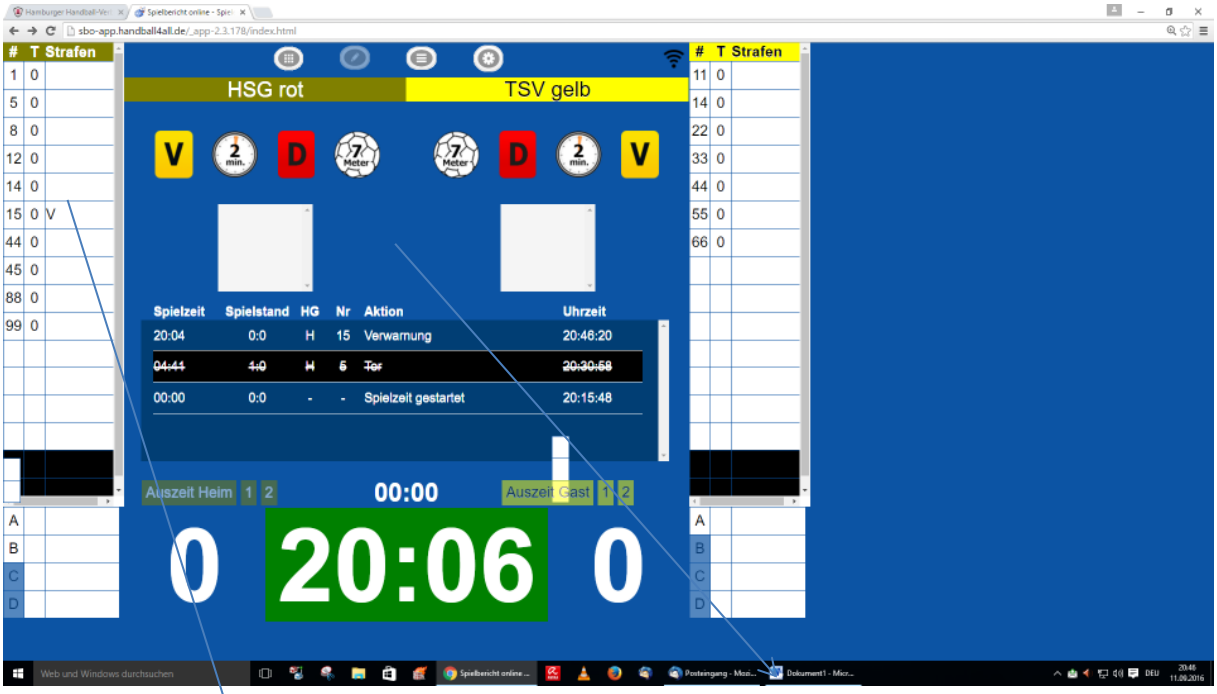



Verwarnung

Es erscheint wiederum die Auswahl der Spieler, aber auch der Offiziellen, die verwarnt werden können:




Nun wird wieder der Offizielle oder der Spieler angeklickt und die Verwarnung wird im Spielbericht angezeigt:



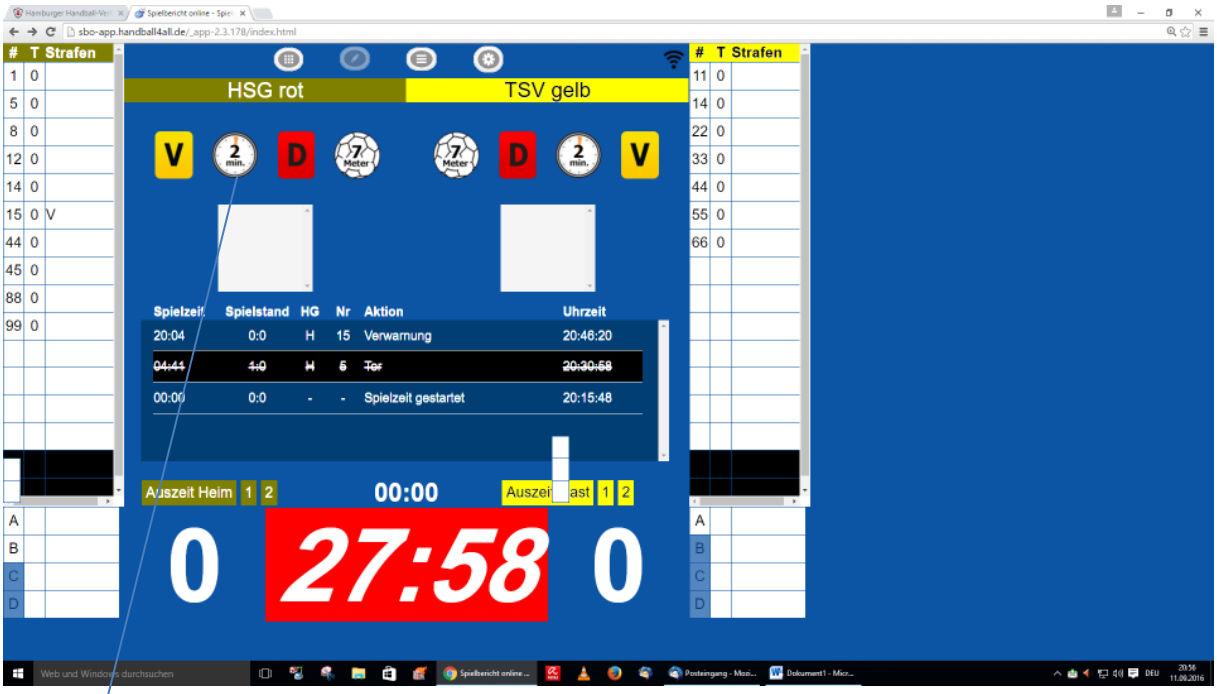

Anzeige beim Spieler

im Spielbericht

Auch hier kann mittels Doppelklick sowohl der bestrafte Spieler geändert werden (einfach Doppelklick auf das Ereignis und einen anderen Spieler auswählen, oder die Strafe zurückgenommen werden (Klick auf den kleinen Spielbericht und die Strafe ist durchgestrichen).

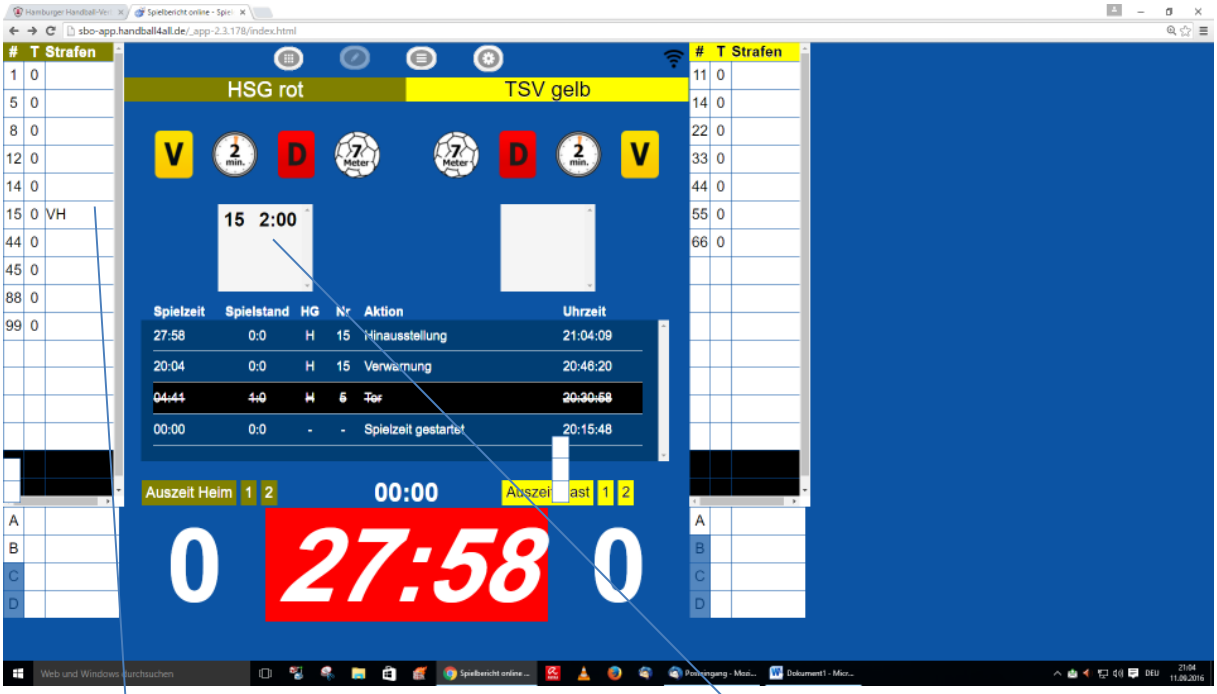
4. Zeitstrafe

Zuerst muss ihr die Uhr bei Time Out der SR angehalten werde. Das geschieht nicht automatisch. Nun die Zeit des Protokolls mit dem Zeitnehmer vergleichen und eventuell anpassen. Wenn die Zeit im Protokoll mit der des Zeitnehmers  übereinstimmt dann wird auf die 2 min. geklickt:




Zeitstrafe

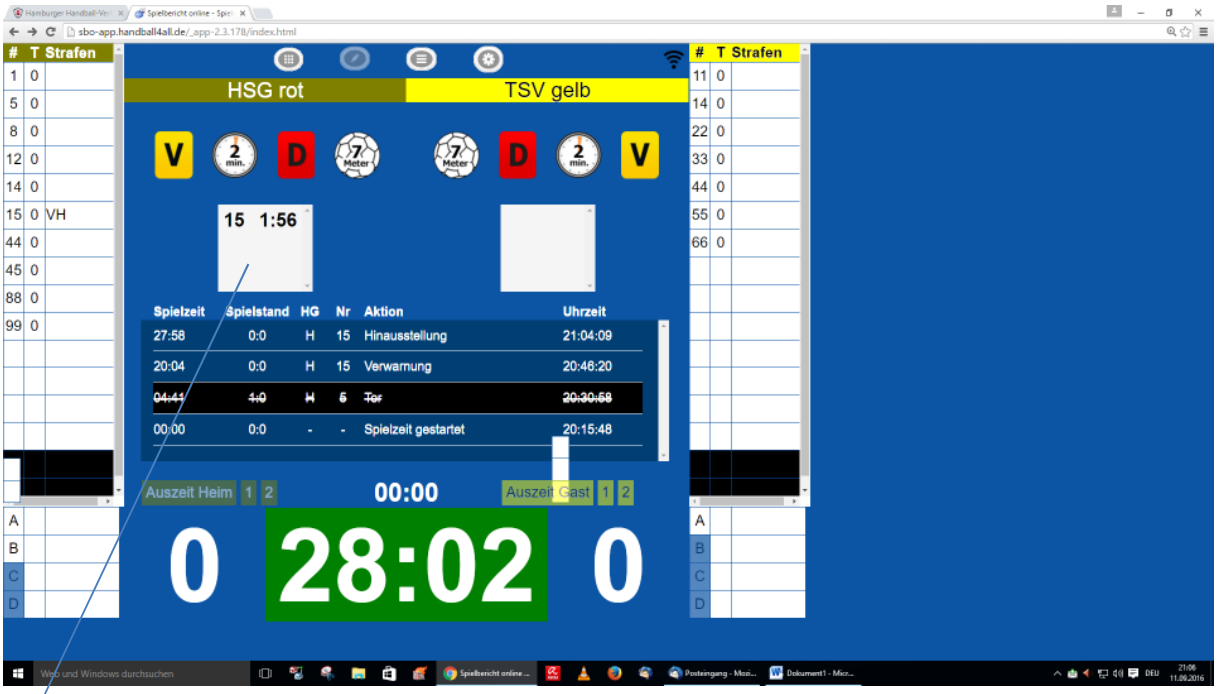
Die Auswahlmaske erscheint wieder genau wie bei der Verwarnung. Es wird dann der entsprechende Spieler angeklickt und es erscheint folgende Maske:




Anzeige beim Spieler

Strafzeit

Wenn man die Spielzeit wieder in Gang setzt, läuft hier die Spielzeit herunter:



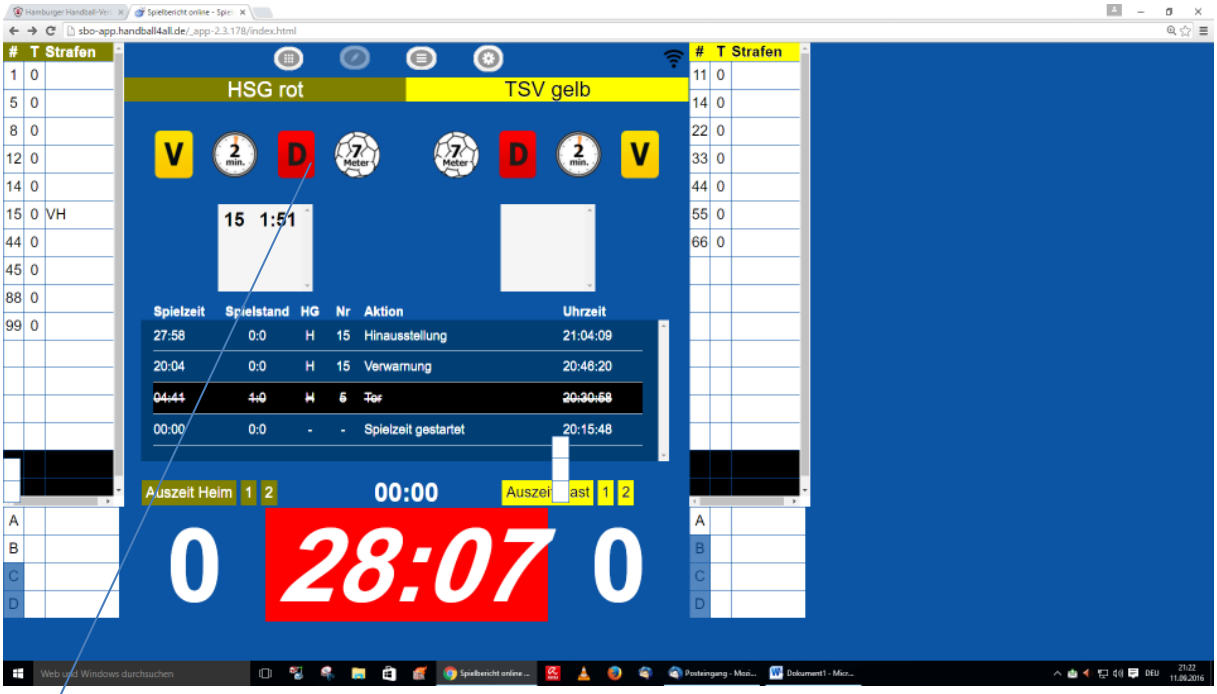

Anzeige Strafzeit

**Wichtig: dies ist nur eine Kontrollanzeige, es zählt immer die Zeit des Zeitnehmers. Diese Anzeige hilft nur zur Kontrolle, wenn die Zeiten von Zeitnehmer und Sekretär genau übereinstimmen! → Bitte stimmt euch ab!!**

**Änderungen sind wieder möglich analog zu Toren und Verwarnung.**

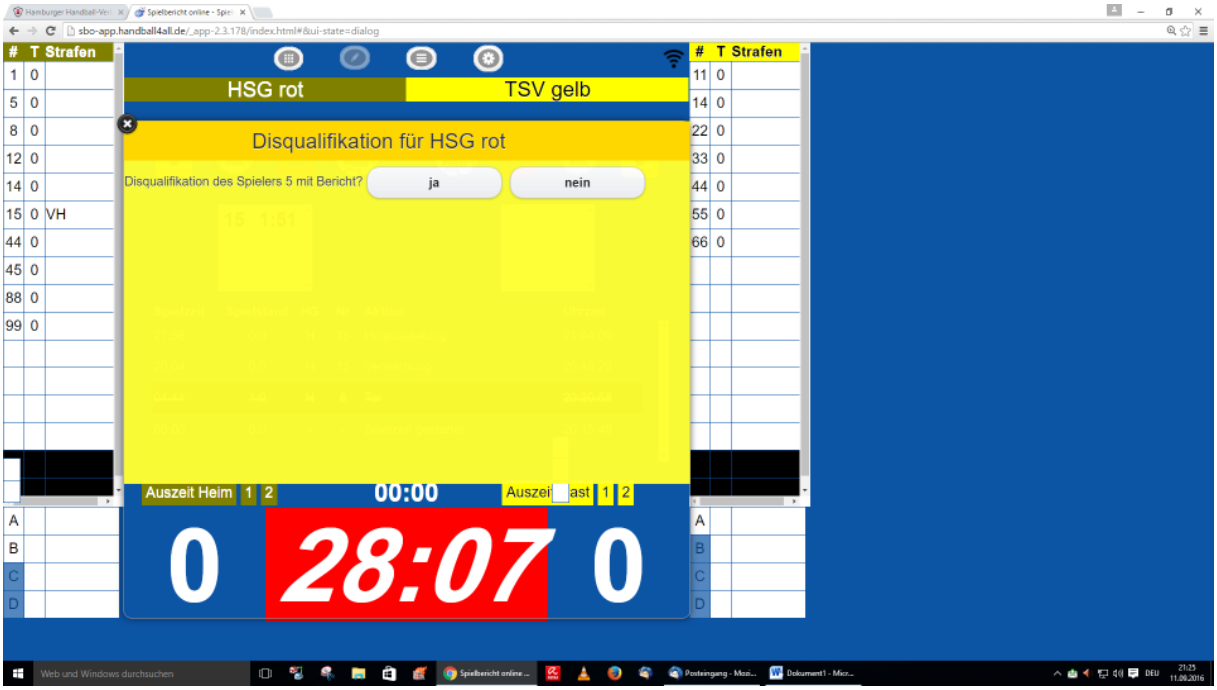
**5. Disqualifikation:**

**Um eine Disqualifikation zu protokollieren wird genau wie bei der Zeitstrafe zunächst die Zeit bei Time Out der SR angehalten. Die Zeit wird wieder mit der des Zeitnehmers verglichen und entsprechend angepasst. Dann wird auf die rote Karte mit dem D wie Disqualifikation geklickt:**

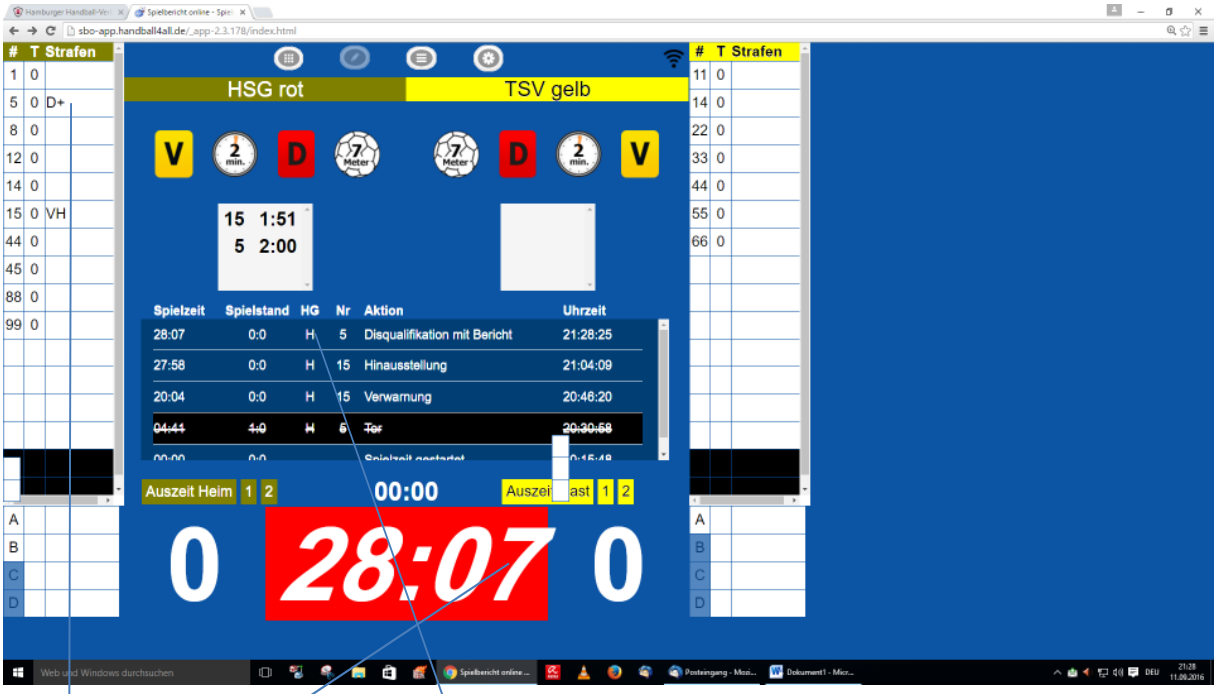



Hier für Disqualifikation anklicken

Es erscheint wieder die Auswahlmaske der Spieler und Offiziellen und es wird der entsprechende Spieler oder Offizielle angeklickt. Danach erscheint folgende Auswahlmaske:




Wir protokollieren, ob es sich um eine Disqualifikation mit  oder ohne Bericht handelt, durch klicken auf ja oder nein. Dies wird dann im Protokoll entsprechend angezeigt:

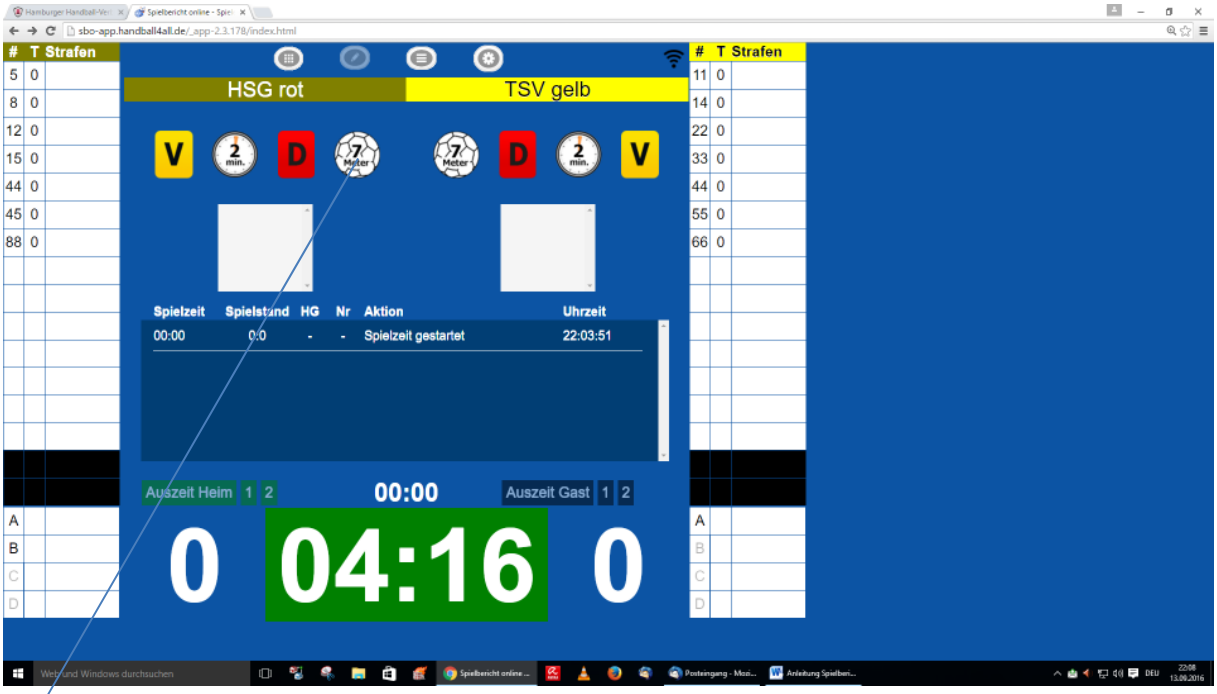



Beim Spieler

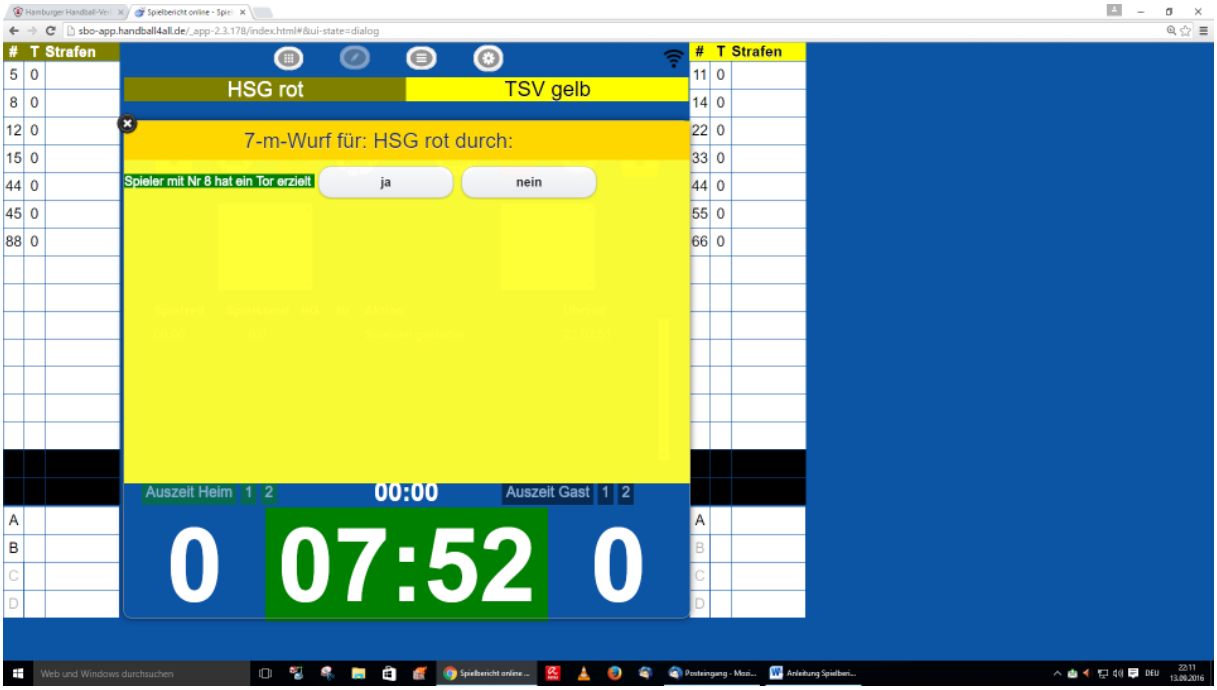
im Spielbericht

Die Strafzeit für die Mannschaft läuft entsprechend herunter, wenn die Spielzeit wieder gestartet wird.

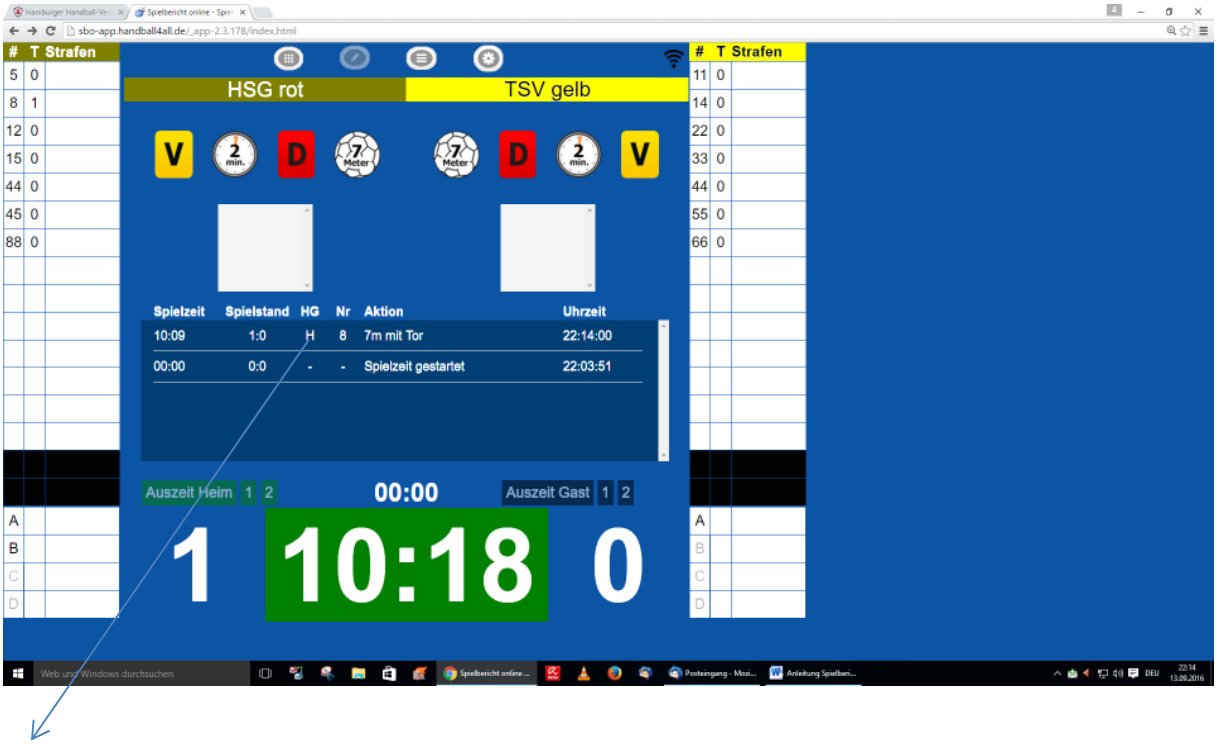
7-Meter:




Zum Protokollieren des 7-Meters auf diesen Button klicken, dann erscheint wieder die Maske mit den möglichen Schützen (analog Verwarnung und 2-Minuten)Wählt man einen Schützen durch Anklicken aus, dann erscheint die folgende Maske:




Durch Klicken auf ja oder nein wird protokolliert, ob ein Tor erzielt wurde oder nicht..

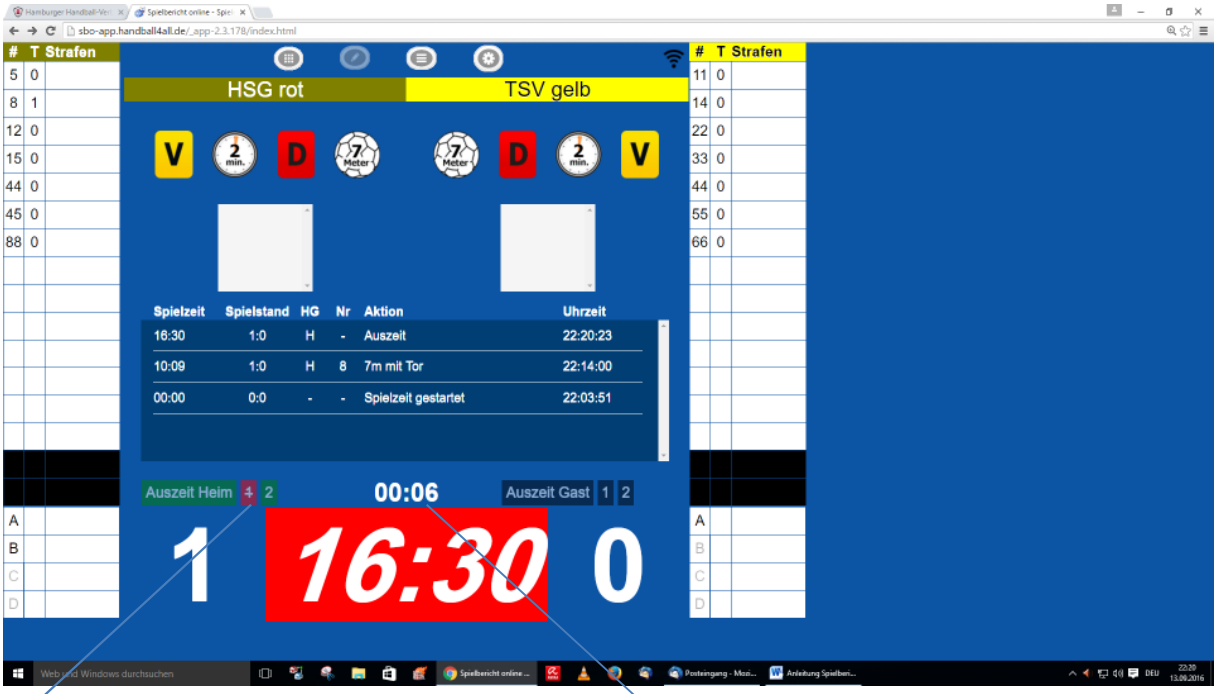



Hier z. B. 7-Meter mit Tor.

Auszeit:

Um die Auszeit zu protokollieren, muss zunächst die Zeit gestoppt werden, dann klickt man auf Auszeit Heim oder Gast. Die kleine Zeitanzeige beginnt zu laufen und nach 50 Sekunden soll der Zeitnehmer pfeifen wenn die Mannschaften nicht schon bereit sind

**Wichtig: immer wenn die Uhr angehalten wird, ist die Protokollzeit an die Zeit des Zeitnehmers anzupassen!!!**



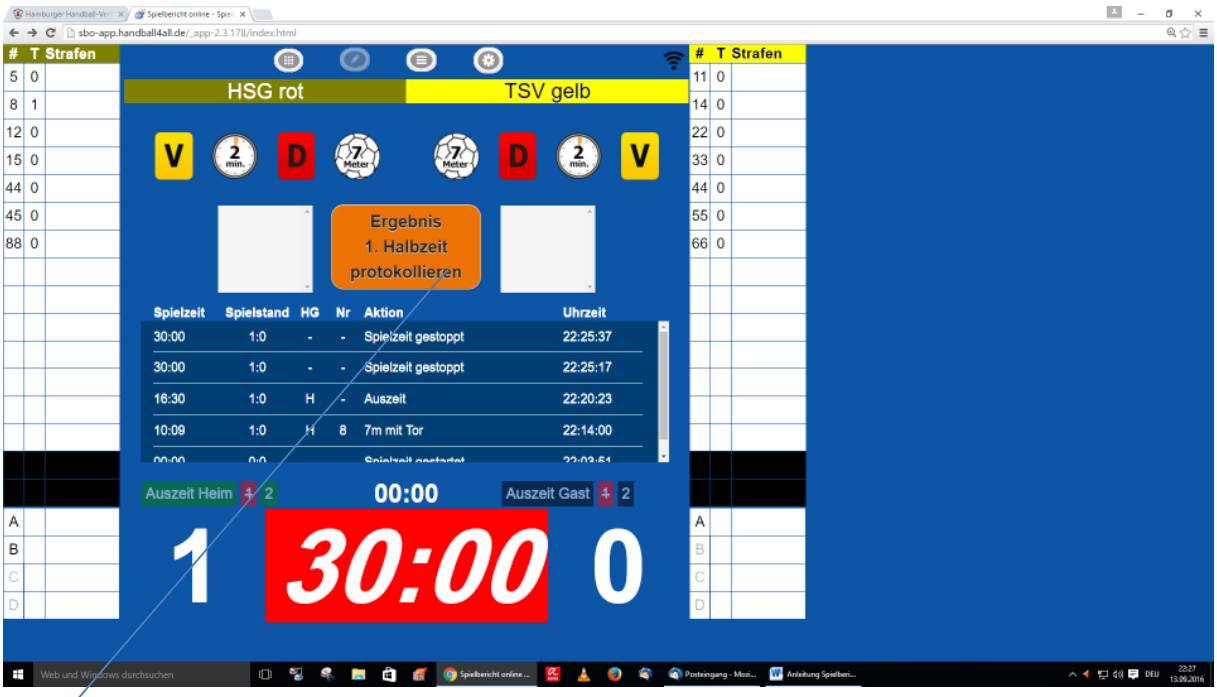

Erste Auszeit durchgestrichen

Kontrollzeit

Wenn man die Uhr wieder gestartet wird ist die Kontrollzeit sofort verschwunden.

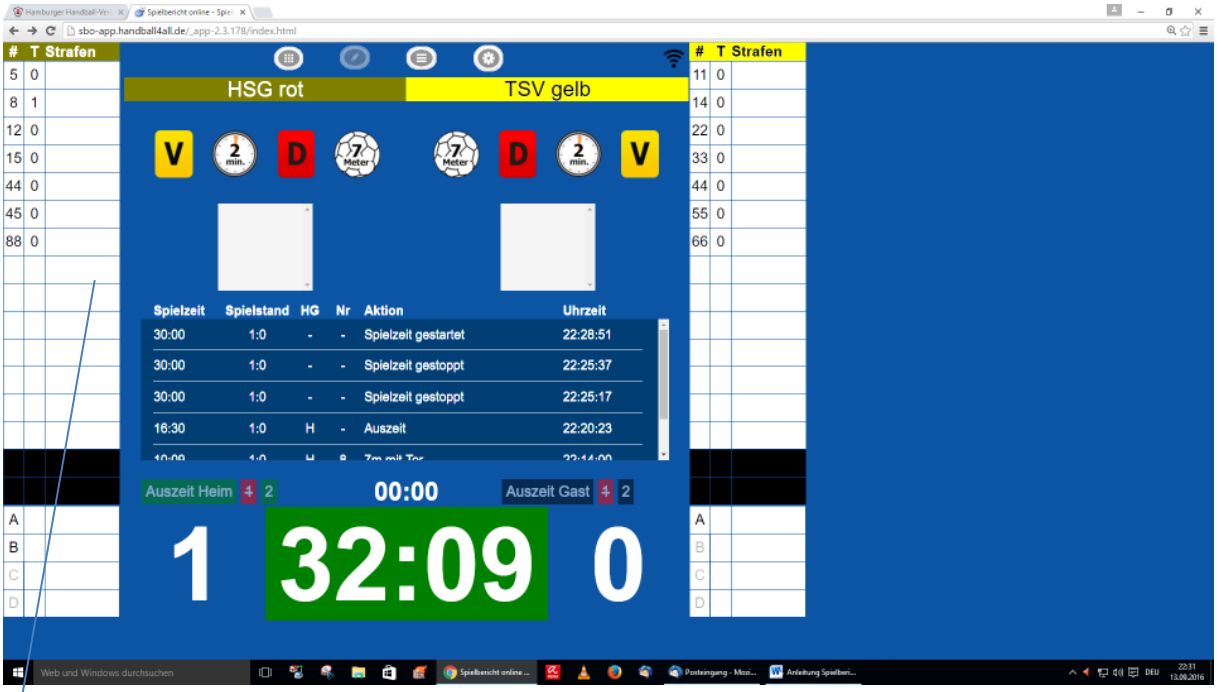
Die Auszeit endet nicht automatisch nach 50 Sekunden.

Bei Halbzeit sind alle Eintragungen mit denen der Schiedsrichter abzustimmen. Dann auf Ergebnis 1. Halbzeit protokollieren  klicken. Im Online Betrieb wird das Halbzeitergebnis nun gesendet.

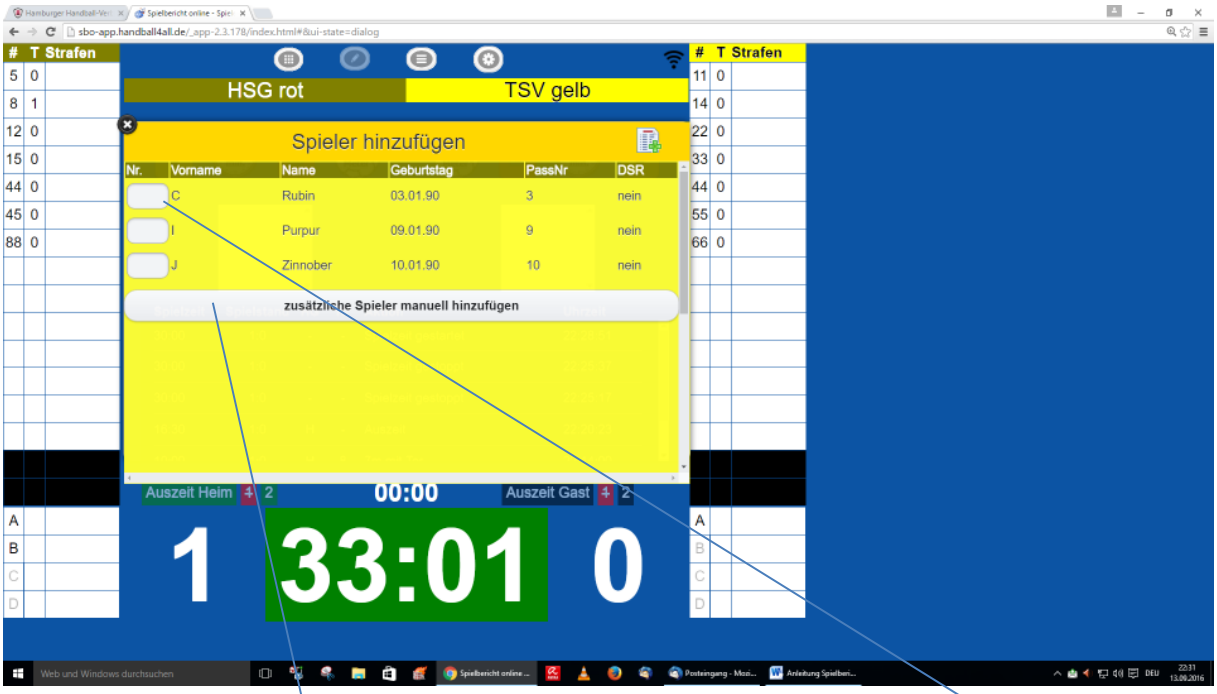



Halbzeitergebnis protokollieren

Durch Doppelklick auf eine leere Zeile können sowohl Spieler als auch Offizielle jederzeit (auch im laufenden Spiel) nachgetragen werden:

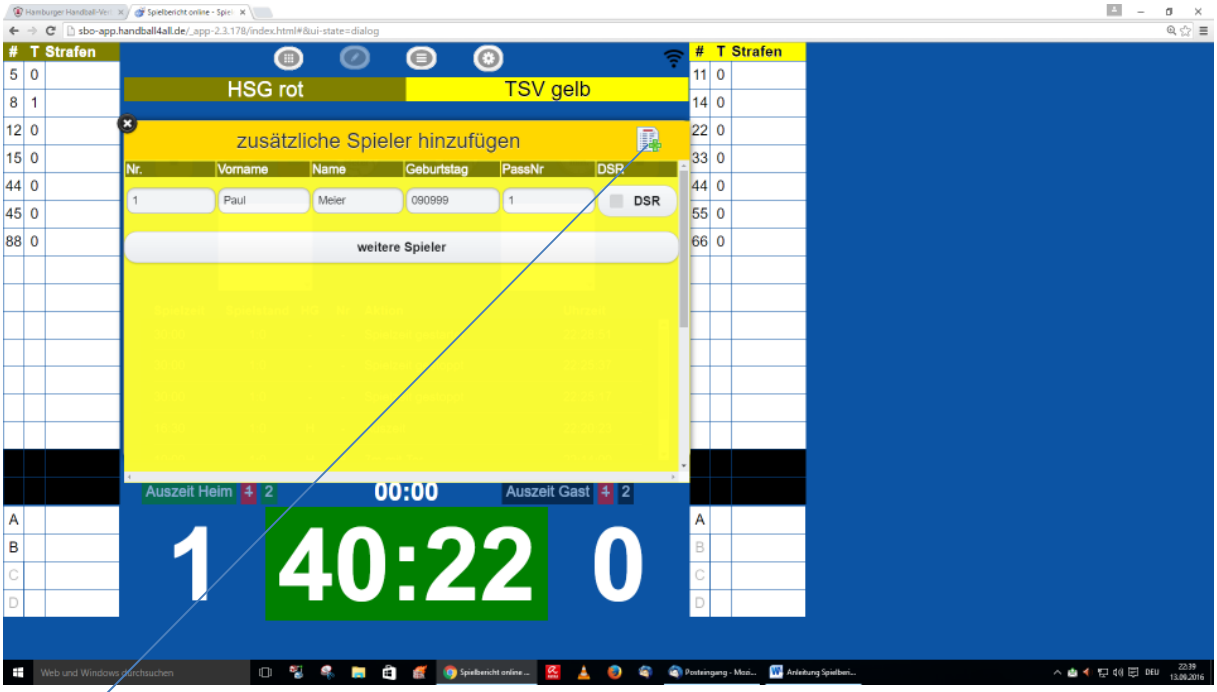



Hier klicken, dann erscheint folgende Maske:

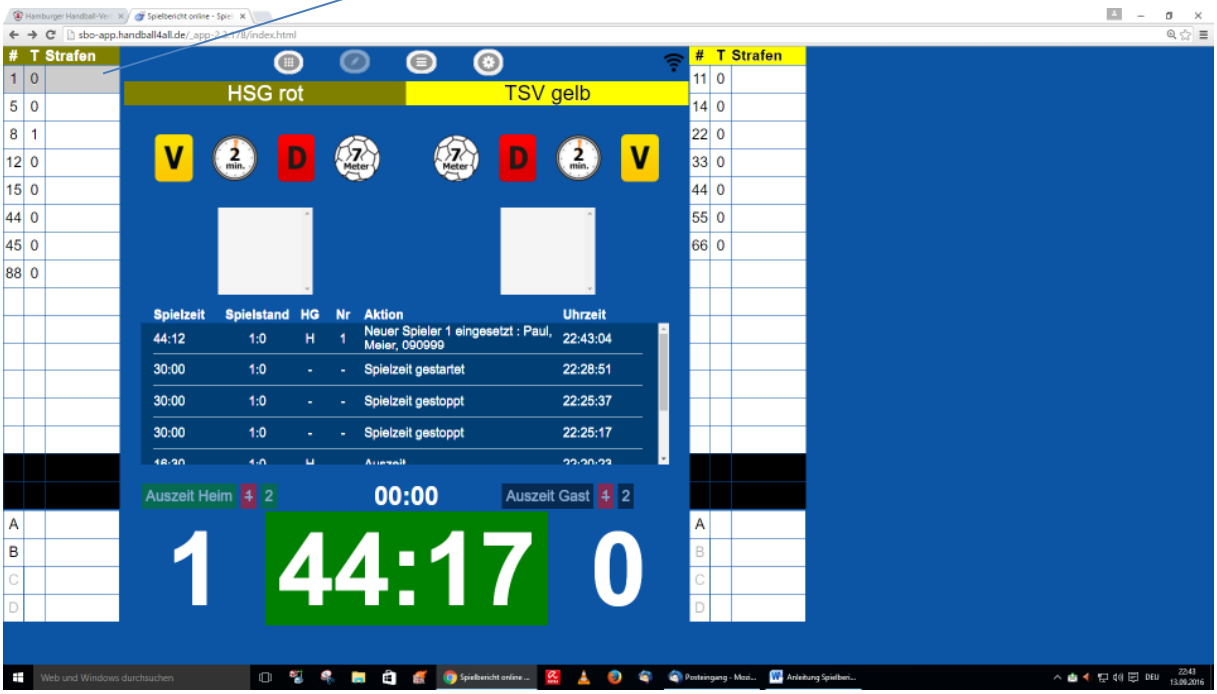



Man kann nun entweder bereits hinterlegte Spieler/innen nachtragen indem man hier einfach die Nummer einträgt, oder aber auch zusätzliche Spieler/innen

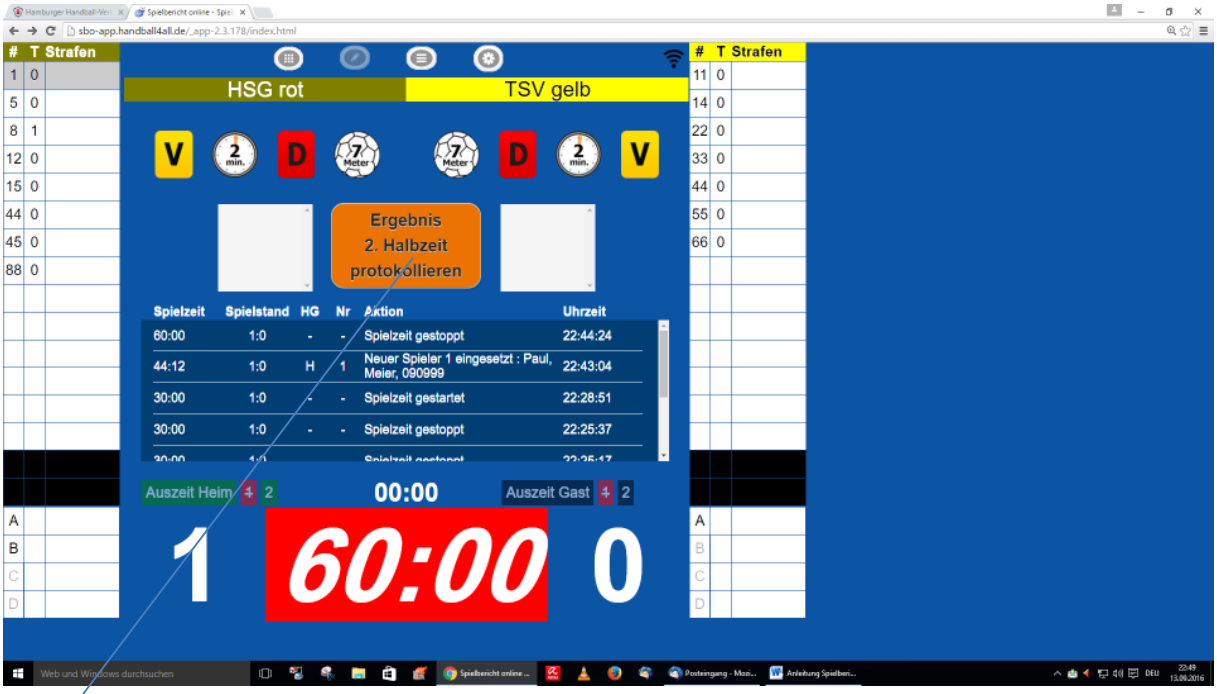
manuell hinzufügen. Auf dieses Feld klicken und in der folgenden Maske manuell eintragen:




Über das kleine Protokoll wird der/die Spieler/in im Protokoll hinzugefügt. Dabei wird ein manuell hinzugefügter grau hinterlegt:




Auch zum Ende der 2. Halbzeit wird nach Abstimmung mit den Schiedsrichtern das Ergebnis sofort protokolliert:



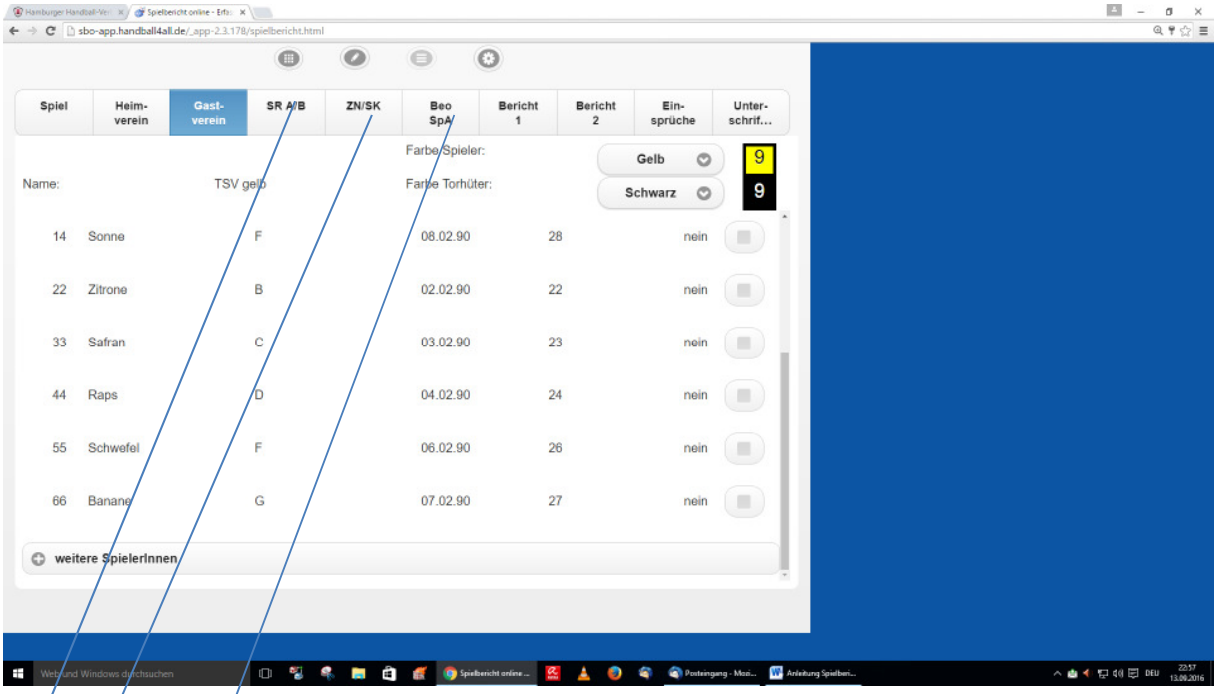

Hier klicken.

Erst jetzt  werden noch einmal alle Eintragungen mit den SR abgestimmt und gegebenenfalls berichtigt.

## Achtung:

**Alle Beteiligten müssen sich vor dem Spiel eintragen (Name, Verein, Ausweisnummer, Kosten und in der OL HHHSH auch Landesverband).**

**Wir benutzen folgende Maske:**

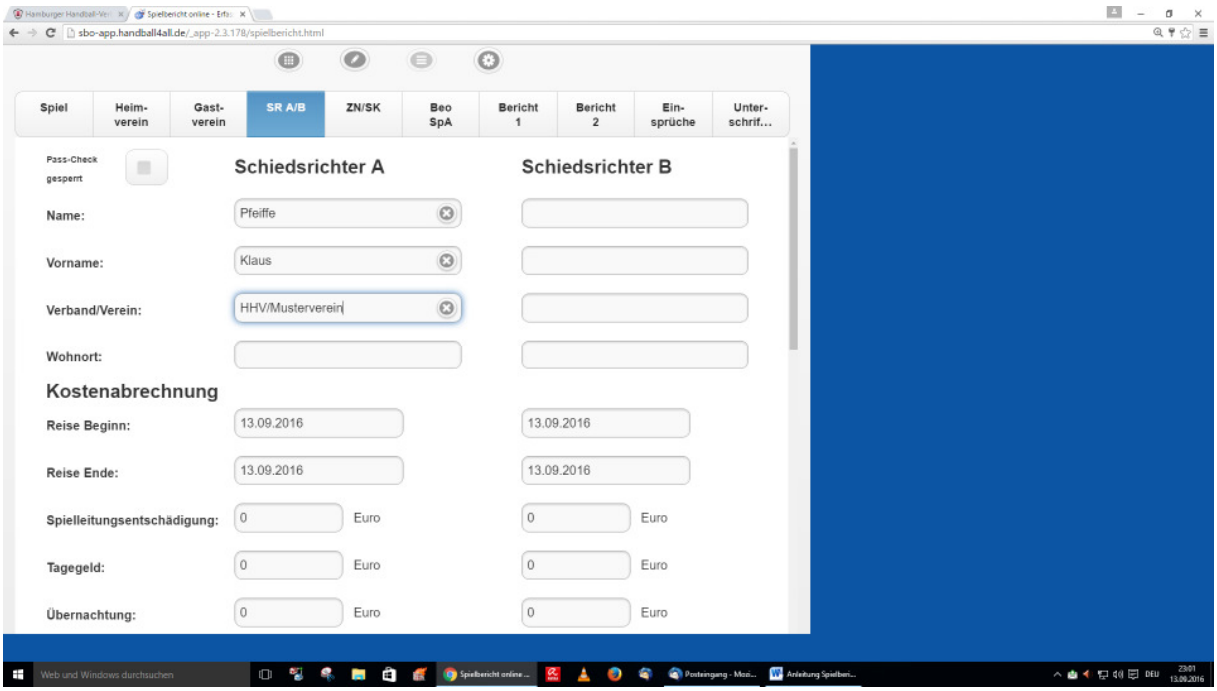



**Schiedsrichter**

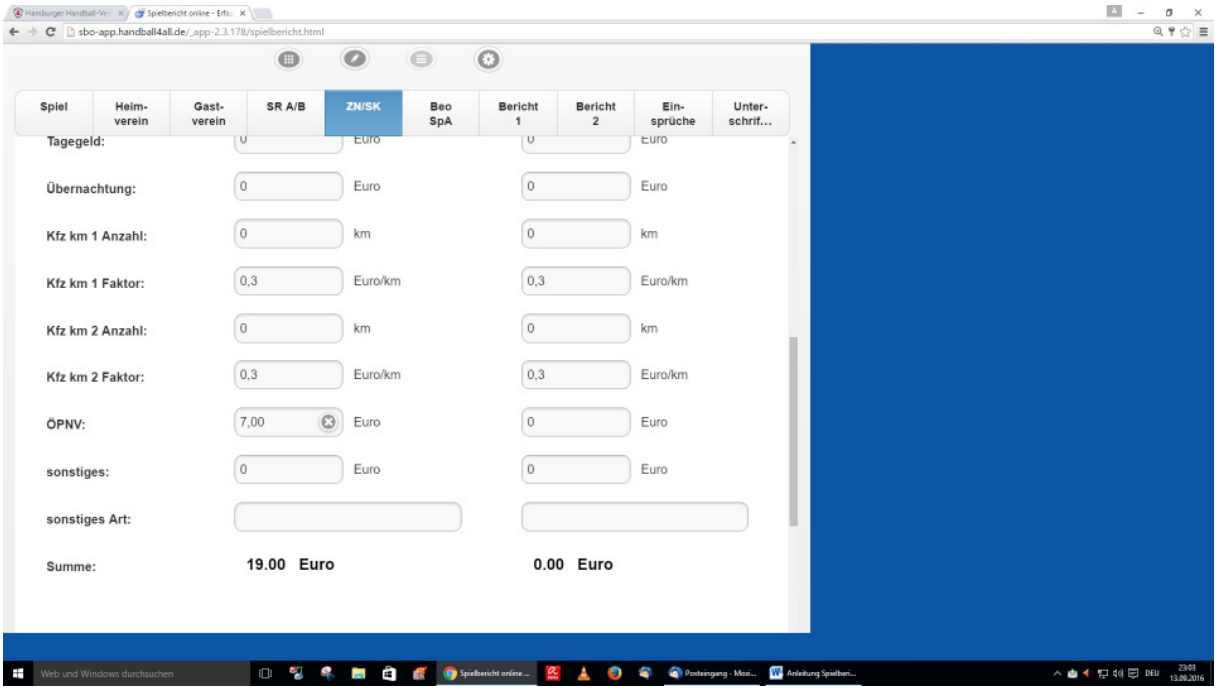
**Z/S**

**Beobachter/Spielaufsicht**

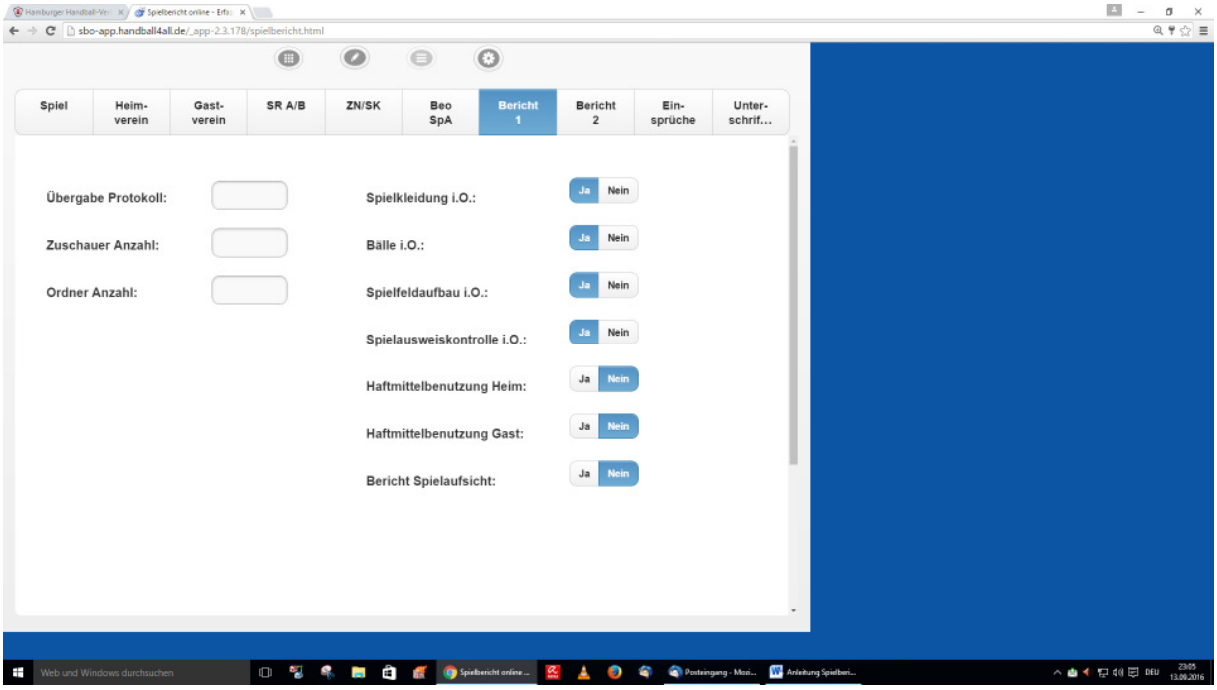
**Beispiel Schiedsrichter**

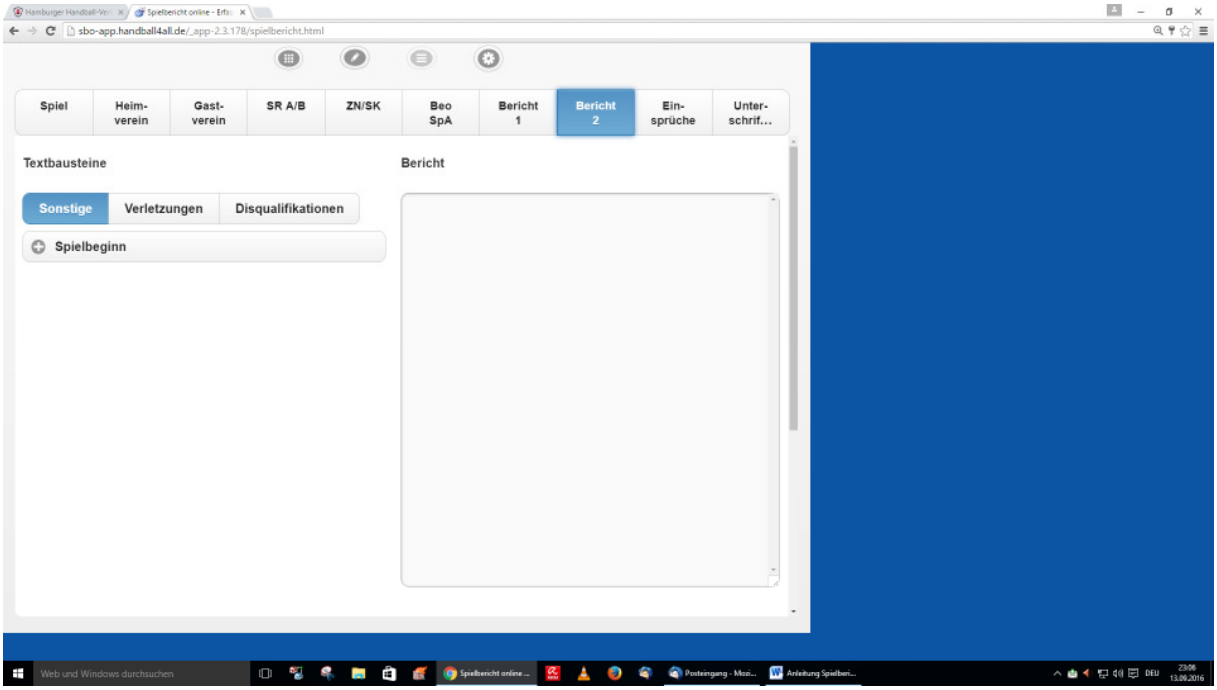


# Beispiel Z/S



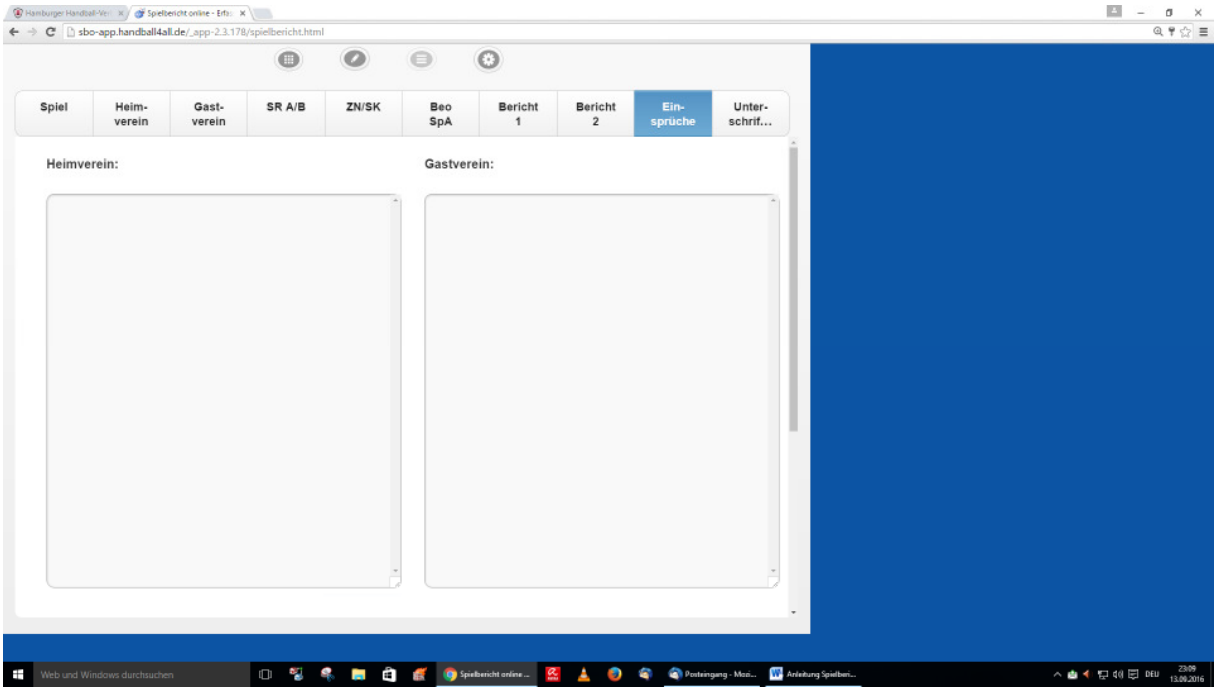

# Nach dem Spiel füllt der Sekretär den Bericht auf Anweisung der Schiedsrichter aus:



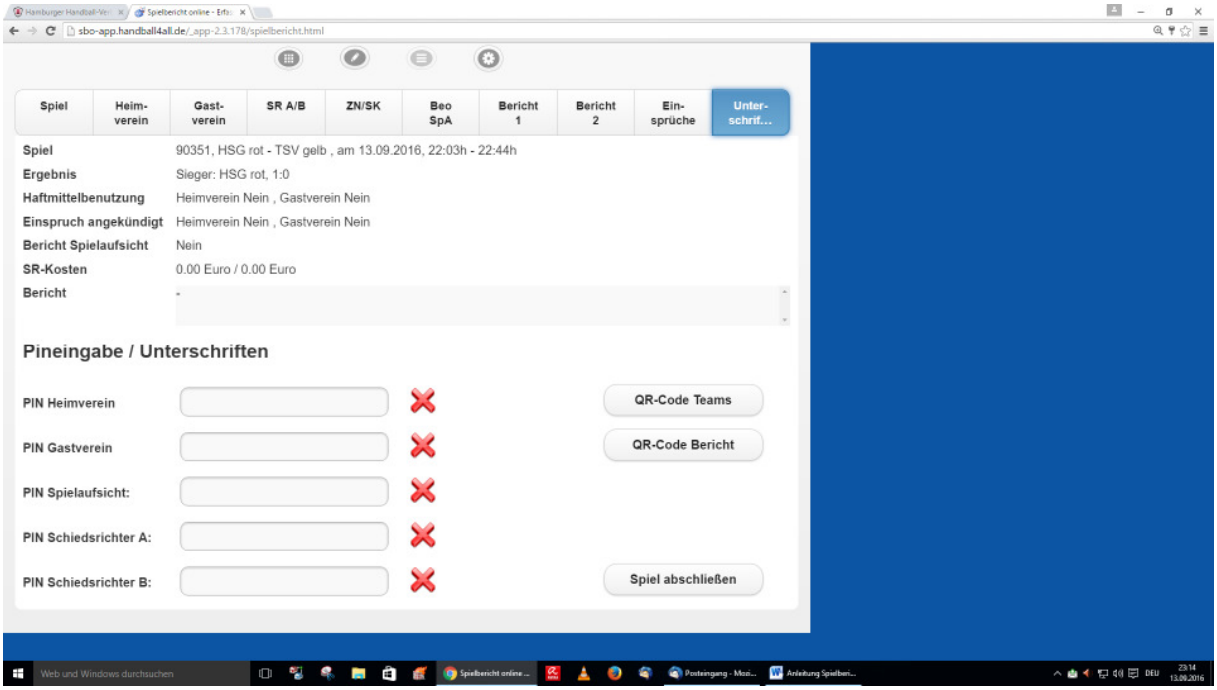



**Durch Anklicken der verschiedenen Schaltflächen können die Eintragungen vorgenommen werden.**

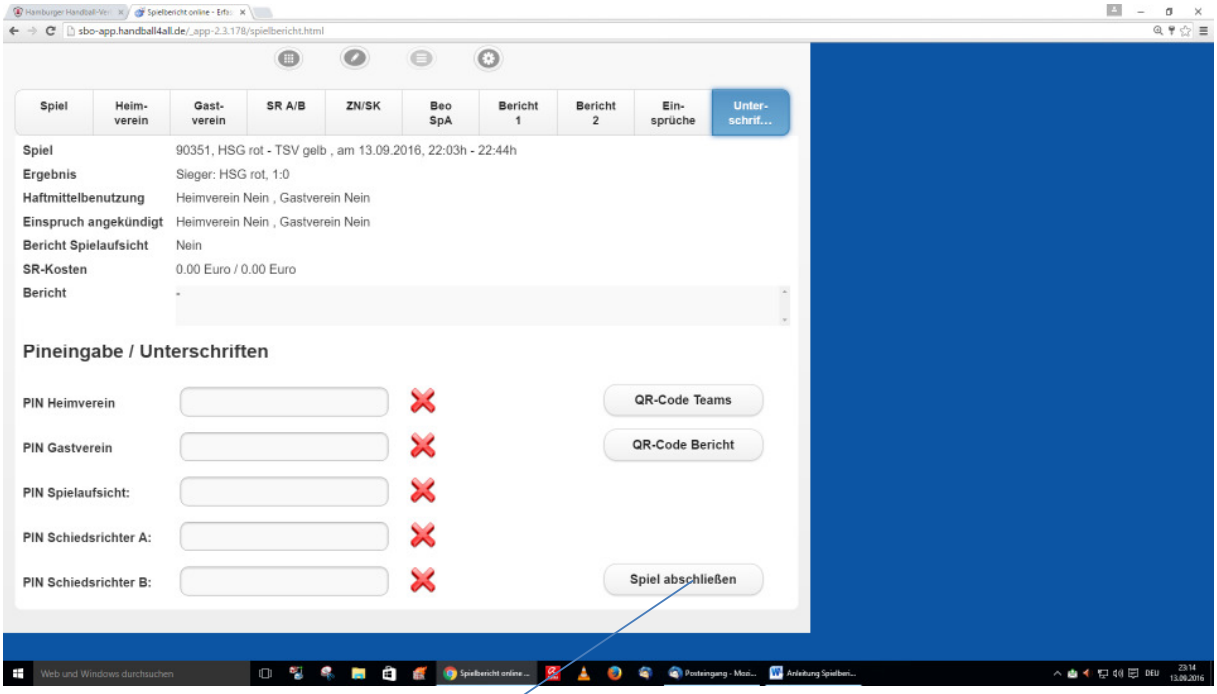
**Sollte ein Einspruch einer Mannschaft formuliert werden, wird dieser nach Diktat des MV unverändert und unkommentiert eingetragen.**




**Wenn der Spielbericht auf Richtigkeit geprüft ist, geben Heim- und Gastverein sowie die Schiedsrichter ihre jeweilige PIN zur Unterschrift ein. Dies kann auf Wunsch auch der Sekretär erledigen.**




**Danach wird das Spiel abgeschlossen.**




**Spiel abschließen anklicken.**

**Ab jetzt können keine Änderungen mehr vorgenommen werden.**

**Für das Hochladen der Spiele ist der Heimverein verantwortlich.**

**Für Z/S und SR ist – erst – jetzt das Spiel beendet.**

**Die Sekretäre sind für alle Eingaben ab Hardware-Übernahme vom MV des Heimvereins bis zum Moment des Abschlusses des Spielberichts zuständig. Sie gewährleisten einen sachgemäßen Umgang mit der Hardware.**

**Die Schiedsrichter und Mannschaftsverantwortlichen geben den Sekretären auf, was in den Spielbericht eingegeben werden soll; die einzige Ausnahme kann auf individuellen Wunsch die Eingabe der PIN sein.**

**Die Schiedsrichter prüfen alle Eingaben vor Abschluss auf Richtigkeit und verantworten den ordnungsgemäßen Inhalt des Spielberichts.**

**Viel Erfolg und vor Allem viel Spaß**

Martina Madaus

Referentin für Z/S HHV