



Link & Zugangsdaten

http://sbo.handball4all.de

Test-Zugang: (es sind immer 3 Spiele ladbar)

– Vereinsnummer: 90001

– PIN Heim: 123456

– PIN Gast: 123456





Willkommen bei SpielberichtOnline\*, dem Marktführer bei digitalen Spielberichten im Handball!

#### → <u>Verwendung in einem Browser</u>

→ <u>als App für Android downloaden</u>



Aktuelle Version WebApp: Version 3.1.9 Stand: 27.10.2019 - 11:42



Aktuelle Version Android: Version 3.1.9 Stand: 27.10.2019 - 11:42

#### Hinweise zur Durchführung

#### Allgemeine Hinweise zur Benutzung:

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

- 1. Grundsätzlich sollte für den Fall der Fälle ein Papier-Spielberichtsbogen zur Verfügung stehen.
- 2. Aus dem gleichen Grund, sollten die Zeitstrafenzettel am Kampfgerichtstisch bis zum Ende des Spiels aufbewahrt werden.
- 3. Datenabgleich (Button im Menü "Einstellungen" -> "Unterschriften"): vor dem Spiel, nach dem Spiel
- 4. 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)
  - o Eintragen des aktuellen Torstandes (Quelle: Schiedsrichternotizkarte, offizielle Anzeige)
  - Eintragen der bisherigen Hinausstellungen / Disqualifikationen mit Spielzeit (Quelle: Schiedsrichternotizkarte, Zeitstrafenzettel)

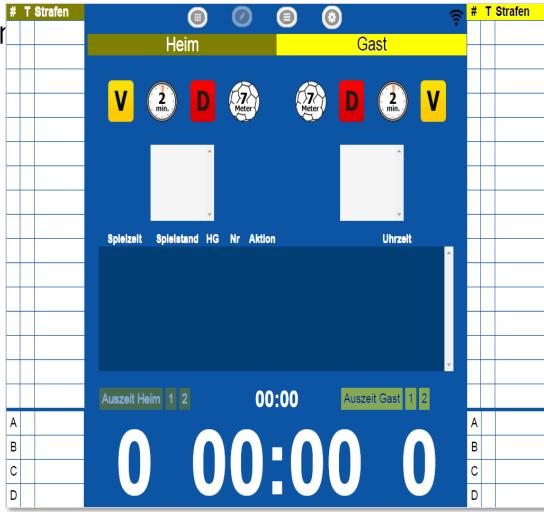
⇒ Fortsetzung des Spiels

18.10.2021





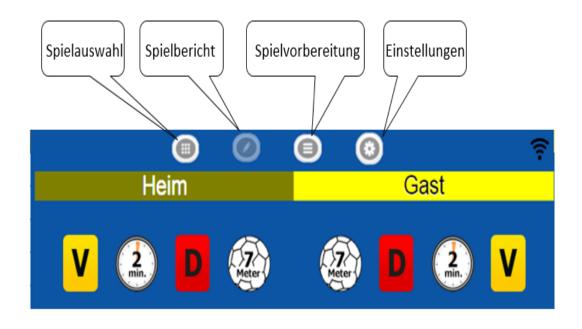
Hauptbildschirr







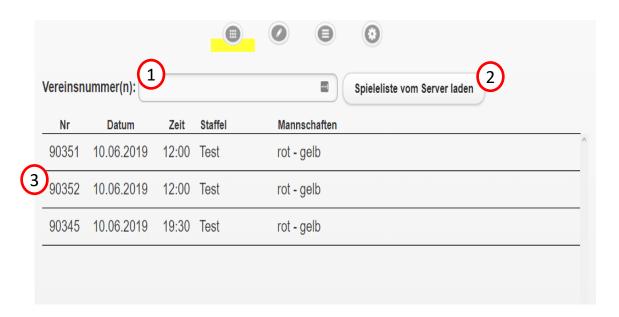
#### Menü







#### Spielauswahl

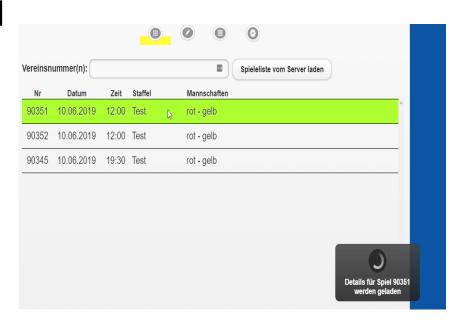


- 1 Vereinsnummer eingeben
- Spieleliste laden
- 3 Spiel auswählen





#### Spielauswahl



#### Bei erfolgreichem Laden des Spiels:

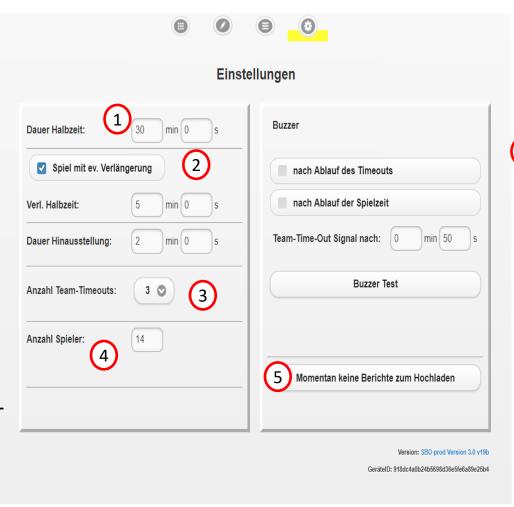
Nr	Datum	Zeit	Staffel	Mannschaften	
90351	10.06.2019	12:00	Test	rot - gelb	Ŷ





#### Einstellungen

- Überprüfen und gegebenenfalls anpassen der Einstellungen im
- 1 Hinblick auf:
- Dauer der Halbzeit
- Spiel mit
  Verlängerung
- 4 (z.B. Pokalspiel)
  Anzahl der TeamTime-Out
  (Pfalz/OL)
  Anzahl der

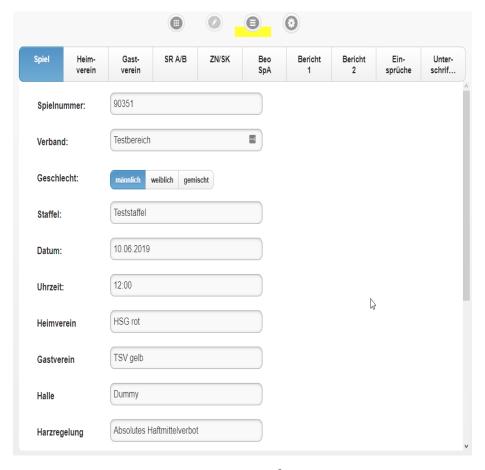


hier wird angezeigt, wieviele Spielberichte noch hochzuladen sind, z.B. 1 Bericht zum Hochladen, oder 2 Berichte zum Hochladen usw.





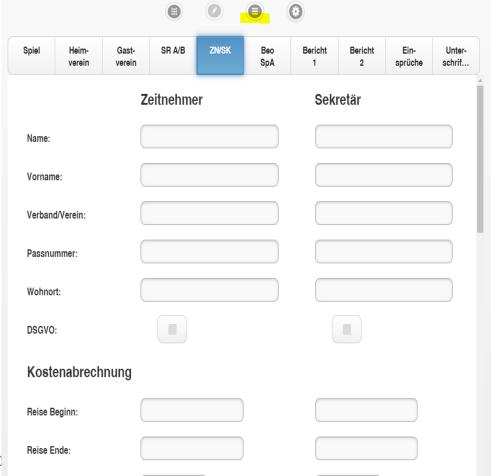
Spielvor- & Nachbereitung – Grunddaten des Spiels







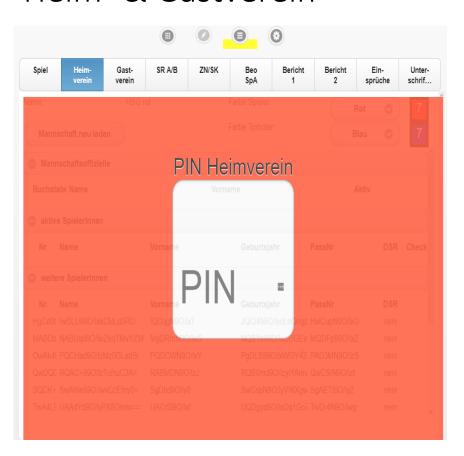
Spielvor- & Nachbereitung – Daten des ZN / SK



18.10.20



#### Heim- & Gastverein



Auskunftsbereich für die Mannschaftska Für SR: Passkontrolle

MV muss hier sein PIN eingeben, dass die Mannschaft Geladen wird

Zum Bearbeiten der Spielerliste (Spieler hinzufügen, Trikotnummern ändern usw.) muss der MV in den Spielbericht, dieser wird aber erst durch der PIN freigeschaltet das Eingeben



T Name

11 0 Aprikose.A

0 Sonne.F

0 Zitrone,B

33 0 Safran.C

0 Raps.D

0 Banane.G

0 D'or.H

Alfons Testhe.

Spielbericht – Spieler hinzufügen



Per Doppelklick auf ein leeres Feld in der Spielerliste öffnet sich das Arbeitsfenster zum Hinzufügen eines

Der Sekretär verfährt analog, wenn während dem Spiel, Spieler hinzuzufügen sind – besondere Sorgfalt

		Spiele	er hinzufügen		
Nr.	Vorname	Name	Geburtstag	PassNr	DSR
	Vorname	Name	TT.MM.JJJJ	PassNr	DSR

Hier kann ein Spieler komplett neu erfasst werden

		Spielei	ninzufügen		
Nr.	Vorname	Name	Geburtstag	PassNr	DSR
99 🗘	Н	D'or	09.02.1990	29	nein
T-Nr.	E	Gold	05.02.1990	25	nein
T-Nr.	F	Schwefel	06.02.1990	26	nein

Hier sind die Spieler zu finden, die zwar in der Kaderliste stehen, aber nicht vom MV aktiviert wurden Abschließend den Button klicken und der Spieler wirden die Liste übernommen



Spielbericht – Offizielle hinzufügen



Per Doppelklick auf ein leeres Feld in der Offiziellenliste öffnet sich das Arbeitsfenster zum Hinzufügen eines weiteren Offiziellen.



Hier sind die Offiziellen zu finden, die zwar in der Kaderliste stehen, aber nicht vom MV aktiviert wurden PfHV Abschließend den Button klicken und der Offizielle wird in die Liste übernommen

18.10.2021 wurden PfHV 12



Spielbericht – Spieler bearbeiten / löschen





In dor lists wind die Ä

Rubin.C

In der Liste wird die Ändübernommen

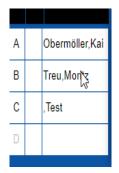
Hier kann die Trikotnummer geändert werden (neue Trikotnummer eintragen & mit

Per Doppelklick auf einen Spieler in der Spielerliste öffnet sich das Arbeitsfenster umgewandelt werden (auf den gewünschten Platz A/B/C/D klicken)

Zum Löschen eines Spielers den Buttoben rechts ankli

Der Sekretär verfährt analog, wenn während dem Spiel festgestellt wird, dass die Trikotnummer geändert werden muss – Vorsicht nach Spielbeginn kann kein Spieler mehr gelöscht werden

Spielbericht – Offiziellen bearbeiten / löschen



Per Doppelklick auf ein leeres Feld in der Offiziellenliste öffnet sich das Arbeitsfenster zum Rearheiten dieses

Der Sekretär verfährt analog, wenn während dem Spiel ein Offizieller als Spieler eingesetzt wird Vorsicht nach Spielbeginn kann kein



Hier kann ein Offizieller durch Eingabe der Trikotnummer zum Spieler gemacht werden (Geburtstag und Passnummer muss eingeben sein, dann mit "einsetzen" bestätigen)

Auch kann der Offizielle auch

auf binon

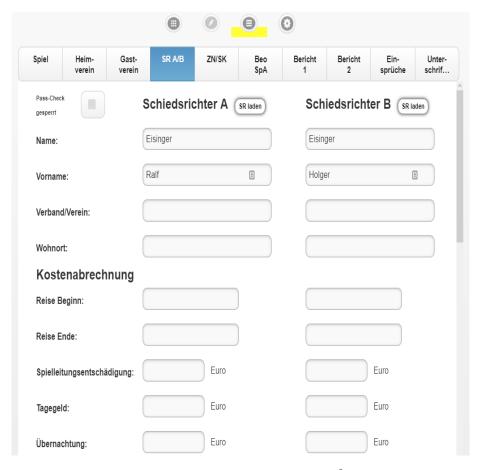
In der Liste wird die Änderung übernommen

> Zum Löschen eines Offiziellen den Button oben rechts anklicken





Spielvor- & Nachbereitung – Daten der SR

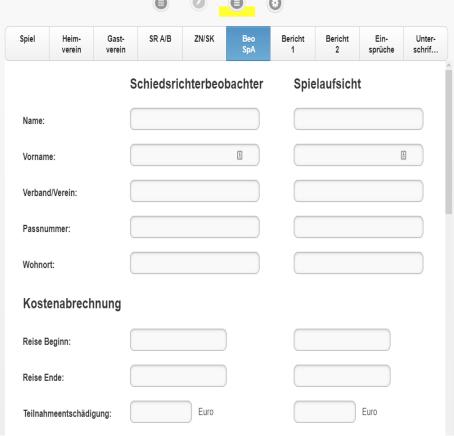






Spielvor- & Nachbereitung – Daten des SR-Beobachters

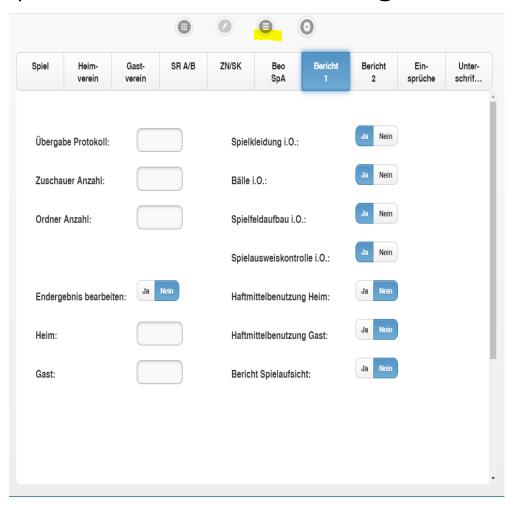
/ der Aufsic







Spielvor- & Nachbereitung – Bericht 1

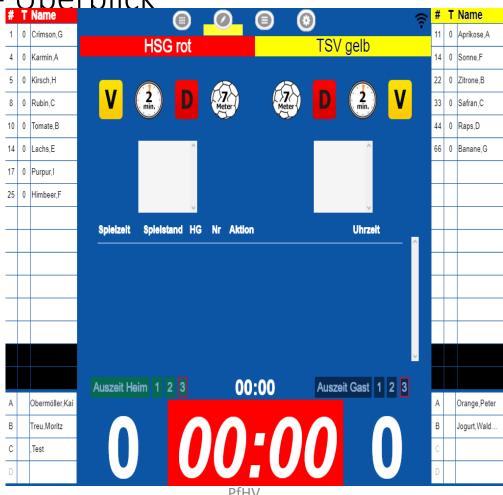


Einzutragen ist die genaue Zeit der Übergabe des Berichtes an di

Übergabe Protoko	II:	
Zuschauer Anzahl	14	:40
	Stunde	Minuten
Ordner Anzahl:	12	38
	13	39
	14	40
	15	41
	16	42
	OK	Abbrechen



Spielbericht - Überblick





Spielbericht - Überblick

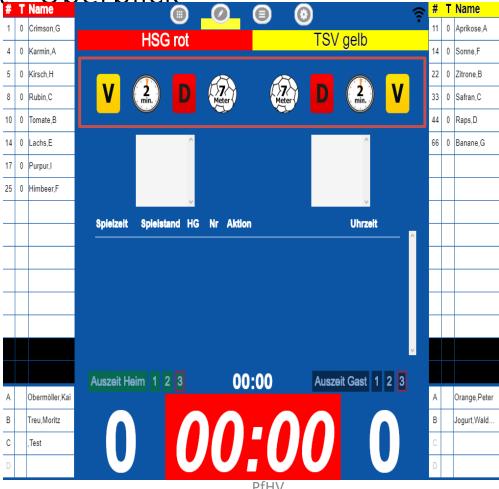


#### Auskunftsbereich:

- Trikotnummer
- Tore
- Strafen / Name



Spielbericht - Überblick

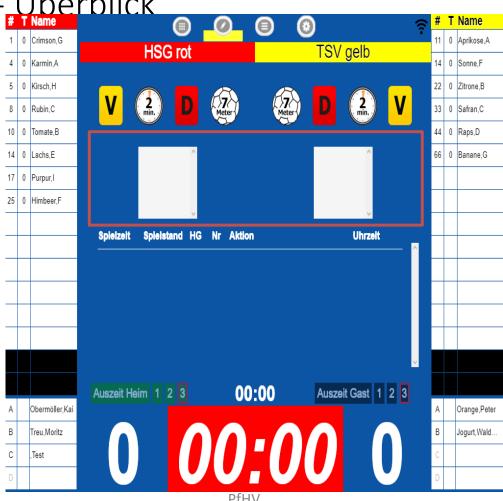


#### Aktionsbereich:

- Verwarnungen
- Hinausstellungen
- Disqualifikationer
- 7-Meter



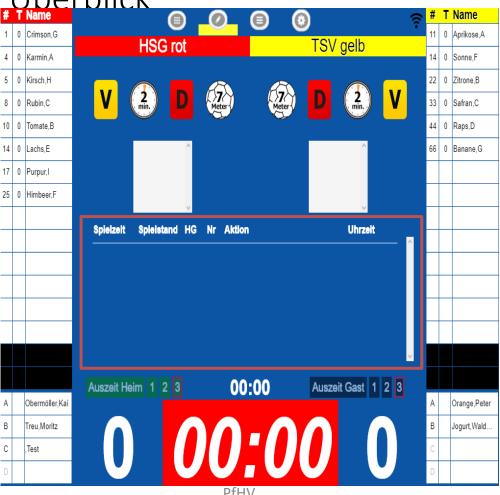
Spielbericht - Überblick



Hinausstellungen: Auflistung aller aktuellen Hinausstellungen



Spielbericht - Überblick



Protokoll: Auflistung aller Events

Änderungen jederzeit möglich



Spielbericht - Überblick



Auszeit, Spielzeit & Tore





#### Spielbericht – Spielzeit starten / stoppen



Mit einem Klick auf das rote Spielzeitfeld wird die Spielzeit gestartet Damit verschwinden alle Spielernamen Hier werden nun die Strafen der Spieler anzeigt



Mit einem weiterem Klick auf das Spielzeitfeld wird die Zeit wieder gestoppt



Jedes Starten und Stoppen wird zusätzlich im Protokoll festgehalten



Spielbericht – Spielzeit bearbeiten / umstellen

Spielzeit nur bei einer Spielunterbrechung Achtung: und wenn keine

Mit einem Doppelklick auf das rote Spielzeitfeld öffnet sich das Fenster zur Bearbeitung der Spielzeit

18.10.2021

Die Änderung der Spielzeit ist wie folgt:

1. Verwendung der Pfeiltasten Sekunden)

2 Einacha ainar Zait nar

Nach dem Start der Zeit wird die Anderung ins Protokoll

00:34

00:24

00:24

00:24

00.54

Auszeit Heim 1 2 3

übernommen

00:00

00:3

17:14:29

17:13:43

17:13:43

17:03:21

Auszeit Gast 1 2 3



#### Spielbericht – Tore



Durch Klick auf die Zahl der Toranzeige öffnet sich das Arbeitsfenster zur Wahl des Torschützen



Hier muss dann der Torschütze ausgewählt werden. Durch Klick auf den Spieler wird das Tor protokolliert



18.10.2021 PfHV 26





#### Spielbericht – Korrekturen



Nachträgliches Bearbeiten des Protokolls mit Doppelklick auf das Event



Im sich öffnenden Fenster den richtigen Spieler der Heim- oder Gastmannschaft anklicken

Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
08:48	1:1			Spielzeit gestoppt	17:34:24
08:44	1:1	G	22	Tor	17:34:20
08:31	1:0			Spielzeit gestartet	17:34:06
08:31	1:0			Spielzeit gestoppt	17:23:06
ก7∙วด	1·n	н	1/1	Tor	47-22-03

Danach wird das Protokoll entsprechend der Änderung korrigiert





#### Spielbericht – Löschung



Nachträgliches Löschen eines Events durch Doppelklick auf das entsprechende Event



Den Lösch-Button oben rechts anklicken



Danach wird das Protokoll entsprechend der Löschung korrigiert



Spielbericht – Verwarnungen



Eintragen einer Verwarnung durch Klick auf die gelbe Karte



Den bestraften Spieler anklicken

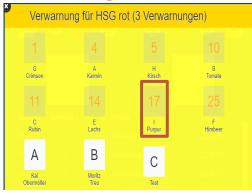


Die Verwarnung wird im Protokoll aufgeführt und in der Strafen-Übersicht aufgeführt



<u>Spielbericht – Verwarnungen</u>





Das Regelwerk schreibt vor, dass es maximal drei Verwarnungen je Team für die Spieler geben soll. Jedoch können auch mehr Verwarnungen ausgesprochen werden - Das System



Sind bereits 3
Verwarnungen erteilt, erkundigt sich das
System danach, ob tatsächlich eine vierte
Verwarnung erteilt werden soll – die
Schiedsrichter sind durch den Sekretär bei der nächsten



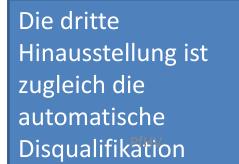
Spielbericht – Hinausstellungen



Laut Regelwerk ist die Uhr mit der Erteilung einer Hinausstellung anzuhalten. Deshalb immer vor dem Drücken



Den fehlbaren Spieler durch Klick auswählen





Die Hinausstellung wird im Protokoll vermerkt und in der Strafen-Übersicht aufgenommen. Zudem wird im Zeitstrafen-Fenster die Nummer des bestraften Spielers zusammen mit der Restdauer der Hinausstellung angezeigt Diese Dauer läuft

automaticch haruntar



Spielbericht – Hinausstellungen





Ein
hinausgestellter
Spieler kann
während seiner
Hinausstellung
keine Tore
erzielen

Hinausstellung" Hat ein Spieler eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation erhalten und verhält sich vor Wiederanpfiff unsportlich, so kann er eine weitere Hinausstellung oder Disqualifikation erhalten – Die Mannschaft spielt in diesem Fall für 4 Minuten um 1 Spieler

reduziert in Unterzahl

"4-Minuten



Spielbericht – Disqualifikationen



Disqualifikation für TSV gelb

11 14 22 33 12 C Safran

Appriksse F B Zitrone Safran

44 66 77 99

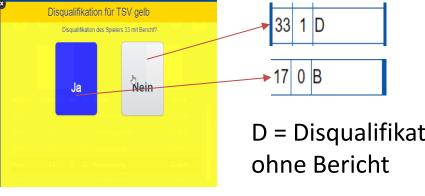
D G B Banane Alfons H D'or

A B

Peter Orange Uvaldmeister
Uva

Den fehlbaren Spieler durch Klick auswählen

Laut Regelwerk ist die Uhr mit der Erteilung einer Hinausstellung anzuhalten. Deshalb immer vor dem Drücken der Disqualifikation die Zeit anhalten



Je nach Anzeige der SR muss hier die Art der Disqualifikation ausgewählt werden

B = Disqualifikat mit Bericht



Spielbericht – 7-Meter-Wurf



Mit Klick auf das 7-Meter-Symbol öffnet sich die Spielerauswahl



Hier dann den werfenden
Spieler auswählen
Mit Ja oder Nein den Erfolg
des Wurfes eintragen,
welcher dann im Protokoll
so übernommen wird





34

Achtung: Erst Strafe, dann 7-Meter eingeben



#### Spielbericht – Auszeiten



Nachdem die Zeit angehalten wurde kann die Auszeit durch Klick auf "Auszeit Heim / Gast" gestartet werden



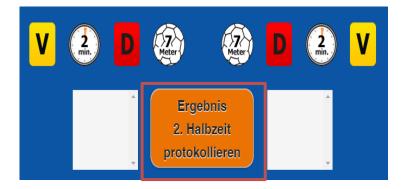
Nach dem Start beginnt die Uhr über der Spielzeit hochzuzählen. Diese dient nur als Hilfe und läuft nach einer Minute einfach weiter. Gleichzeitig wird eine Auszeit von den Gesamt-Auszeiten abgezogen.





Spielbericht – Halbzeiten protokollieren



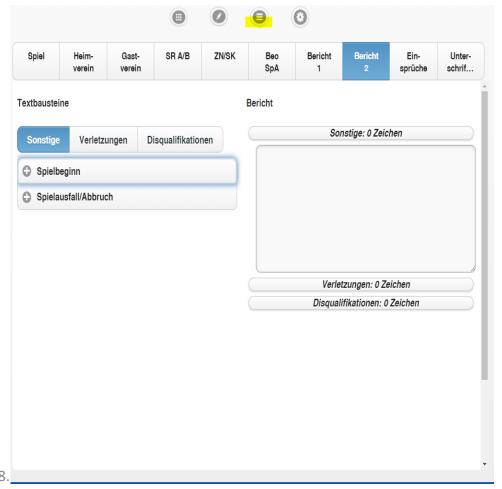


Nach Ablauf der regulären Spielzeit stoppt die Zeit zur Halbzeit und am Ende automatisch und das Feld Ergebnis 1. Halbzeit bzw. 2. Halbzeit protokollieren erscheint – nach dem Abgleich mit den Schiedsrichtern (und eventuell vorzunehmenden Änderungen) wird das Ergebnis entsprechend protokolliert





Spielvor- & Nachbereitung – Bericht 2 (Sonstiges)

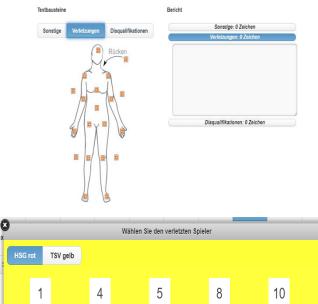


Durch Klick auf eine links vorgeschlagene Situation (Textbausteine) wird der Text in das Feld rechtsübernommen. Der Text kann danach per Hand verändert werden, oder den einzutragenden Text komplett per Hand in das Feld eintragen – Hier werden auch fehlende Pässe und alle





Spielvor- & Nachbereitung – Bericht 2 (Verletzungen)

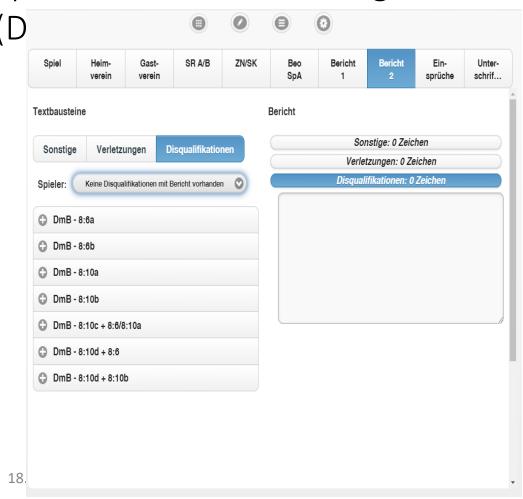


Verletztes Körperteil auswählen, danach im gelben Fenster den verletzten Spieler auswählen





Spielvor- & Nachbereitung – Bericht 2

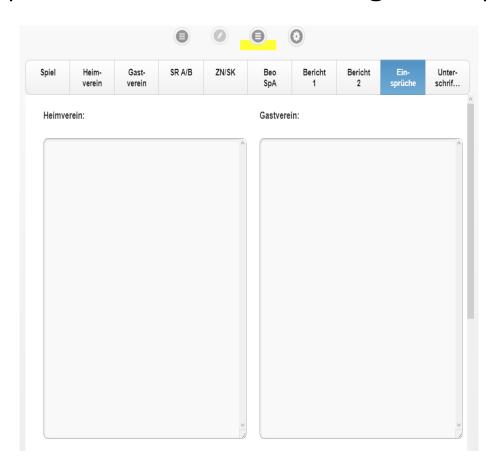


Durch Klick auf eine links vorgesch Situation wird der Text in das Feld übernommen. Der Text kann danz Hand verändert werden





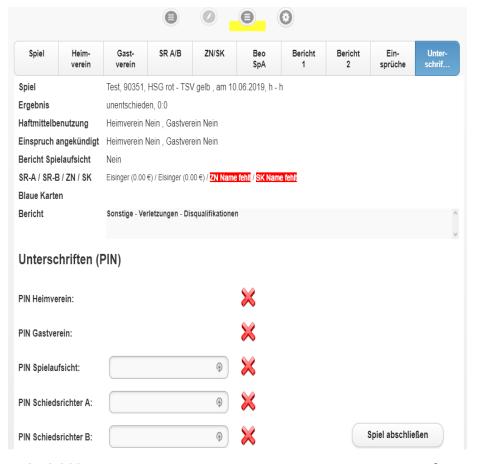
Spielvor- & Nachbereitung – Einsprüche



Hier können die Einsprüche der jeweiligen Mannschaften entsprechend eingegeben werden



Spielvor- & Nachbereitung – Unterschriften / Abschluss



Hier nochmal alle Eintragungen überprüfen und dann durch Eingabe der PIN von Heimverein, Gastverein und Schiedsrichter "unterschreiben/bestätigen" lassen

Anschließend wird der Spielbericht durch den Button "Spiel abschließen" hochgeladen

Ein Abschließen des Spiels ist immer Möglich, auch wenn PIN fehlen