















































	Schiedsrichter A	PIN	Schiedsrichter B	PIN
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"/>	

### Kostenabrechnung

Reise Beginn:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Reise Ende:	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Tagegeld:	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Die Übersicht beim Schiedsrichterbeobachter bzw. bei der Spielaufsicht ist identisch, sie unterscheidet sich lediglich in den Überschriften (nicht: Schiedsrichter A / Schiedsrichter B).

Sollte nun ein Schiedsrichter zum Einsatz kommen, der nicht eingeteilt ist (beispielsweise, weil der eingeteilte Schiedsrichter nicht erscheint), so kann der Schiedsrichter sich einfach über seine PIN im Spielprotokoll anmelden. Der andere Fall ist der, dass kein Schiedsrichter gekommen ist und das Spiel von keinem geprüften Schiedsrichter geleitet wird. In diesem Fall hat der Schiedsrichter auch keine PIN zur Identifikation. Sollte dieser Fall eintreten, so unterschreiben die beiden MVs für die SR1 und 2.

### Der Reiter Bericht 1

Hier sind weitergehende Informationen durch die Schiedsrichter zu hinterlegen:

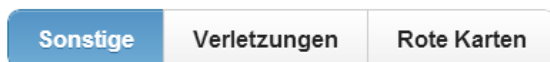
Übergabe Protokoll:	<input type="text"/>
Zuschauer Anzahl:	<input type="text"/>
Ordner Anzahl:	<input type="text"/>
Spielfeldaufbau i.O.:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
Spielkleidung i.O.:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
Bälle i.O.:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
Spielausweiskontrolle i.O.:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
Haftmittelbenutzung Heim:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
Haftmittelbenutzung Gast:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
Bericht Spielaufsicht:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein



Die Auswahl wurde hier ebenfalls vereinfacht: entweder kann der gewünschte Wert (Uhrzeit bzw. Anzahl) mittels Pfeiltasten hinterlegt werden oder es ist eine einfache Aktivierung von Ja oder Nein möglich.

### Der Reiter Bericht 2

Hier stehen den Schiedsrichtern für Standardfälle Textbausteine zur Verfügung. Diese Fälle werden unterteilt in Sonstige, Verletzungen und Rote Karten. Diese Auswahl ist auch oben links abgebildet, es ist aber dennoch möglich, eigene Texte im Fenster Bericht zu hinterlegen.



Abhängig von der getroffenen Auswahl verändert sich die darunter liegende Anzeige:

### Sonstige

Textbausteine

Sonstige Verletzungen Rote Karten

– Spielbeginn

vorheriges Spiel  
Der Spielbeginn verspätete sich auf Grund des vorherigen Spiels.

Heimmannschaft  
Der Spielbeginn verspätete sich, weil die Heimmannschaft nicht rechtzeitig s...

Gastmannschaft  
Der Spielbeginn verspätete sich, weil die Gastmannschaft nicht rechtzeitig s...

Bericht

Mit der Aktivierung des Pfeils wird der jeweilige Textbaustein in das Fenster **Bericht** übernommen. Dieser Text kann ebenfalls durch eigene Kommentare noch ergänzt werden. Zudem ist es natürlich möglich, einen hinterlegten Textbaustein oder auch eigene Eingaben wieder zu löschen.

### Verletzungen

Textbausteine

Sonstige Verletzungen Rote Karten

Verletzungen



Bei den Verletzungen existieren keine Textbausteine, hier ist immer die individuelle Eingabe durch den Schiedsrichter erforderlich.

### Rote Karten

Bei den Roten Karten werden wieder Textbausteine angeboten. Abhängig davon, in wie weit Spieler eine Rote Karte erhalten haben, werden diese unter **Spieler** angezeigt und sind für die Schiedsrichter auswählbar. Der jeweilige Spielername wird hierbei im Textbaustein hinterlegt.

Textbausteine	Bericht
<p>Sonstige    Verletzungen    <b>Rote Karten</b></p> <p>Spieler: <input type="text" value="Stochl Petr [2]"/></p> <ul style="list-style-type: none"><li>+ DmB - 8:6a</li><li>+ DmB - 8:6b</li><li>+ DmB - 8:10a</li><li>+ DmB - 8:10b</li><li>+ DmB - 8:10c</li><li>+ DmB - 8:10d</li></ul>	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 200px;"></div>

### *Der Reiter Einsprüche*

Auf diesem Reiter können die am Spiel beteiligten Vereine einen Einspruch mit entsprechender Begründung ankündigen.

Heimverein:

Gastverein:

### *Der Reiter Unterschrift*

Auf dem Reiter Unterschrift wird das Spielergebnis durch die Schiedsrichter und die MVs bestätigt. Oberhalb wird hier eine Zusammenfassung angezeigt, die Bestätigung erfolgt durch die jeweilige PIN der Schiedsrichter bzw. MVs.



Spiel	Test: HBW Balingen-Weilstetten : Füchse Berlin
Datum / Uhrzeit	15.09.2013: 15:47:34 - 15:47:34
Ergebnis	Sieger: unentschieden undefined:undefined
Einspruch	Heimverein ja/nein
	Gastverein ja/nein
Bericht Spielaufsicht	ja/nein

## **Pineingabe / Unterschriften**

PIN 2 Heimverein

PIN 2 Gastverein

PIN 2 Spielaufsicht:

PIN 2 Schiedsrichter A:

PIN 2 Schiedsrichter B:

Wird dieser Punkt durchgeführt, so wird das Protokoll abschließend versiegelt. Nach der Versiegelung sind keine Änderungen mehr möglich! Nach dem Versiegeln wird ein sog. QR-Code zur Verfügung gestellt. Da in aller Regel in den Hallen keine Druckmöglichkeiten vorhanden sein dürften und auch der Heimverein nicht dazu verpflichtet ist, eine solche zur Verfügung zu stellen, dient der QR-Code dazu, diesen mit einem Smartphone abzufotografieren, um so eine „Kopie“ des Spielprotokolls zu erhalten.

Staffelleiter erhalten übrigens die Daten über das Spielplanprogramm (HVW-Konto). Dort besitzen sie einen Zugang und können die Spielberichtsbögen zur Prüfung und zur Weitergabe von Informationen an die SL Stelle Recht einsehen.

### **3.6 Der Spielbericht**

Die Oberfläche des Spielberichts wurde bereits unter Punkt 3.2 näher beschrieben. Bedingt durch die unter Punkt 3.5 getroffenen Auswahl wurde bereits die Spielpaarung und die jeweiligen Spieler- und MV-Listen definiert. Das Spiel kann somit beginnen.

#### *Strafenblock*

Der Strafenblock beinhaltet Gelbe und Rote Karten, 2-Minuten-Strafen und 7-Meter. Eine Aktivierung ist über das jeweilige Symbol mit einem einfachen Klick möglich. Die weiteren Auswahlen sind nachfolgend beschrieben.





Gelbe Karte

Unter Heranziehung der Informationen aus der Liste der aktiven Spieler und MVs wird dem Sekretär die entsprechende Auswahl (Heim/Gast) angeboten:



Eine gelbe Karte wird hierbei durch Auswahl des entsprechenden Spielers (Trikotnummer) bzw. MVs (Buchstabe) erteilt. Sobald dies erfolgt ist, wird der entsprechende Spieler/MV gelb hinterlegt und kann nicht mehr für eine gelbe Karte ausgewählt werden.



In den Handballregeln wird in Bezug auf die gelben Karten einer Mannschaft eine Sollregelung getroffen. Denn theoretisch kann eine Mannschaft vier gelbe Karten bekommen. Im SpielberichtOnline ist dies so abgebildet, dass nach der vierten gelben Karte alle Spieler (wie oben der Mannschaftsoffizielle A) gelb hinterlegt werden und nicht mehr auswählbar sind. Allerdings sollte der Sekretär die Schiedsrichter auf diesen Umstand (der Vergabe einer vierten gelben Karte) hinweisen.

Eine gelbe Karte wird in der Spieler- bzw. MV-Liste mit einem **V** gespeichert. Die Rücknahme einer ggf. falsch eingetragenen gelben Karte ist über das Protokoll von SpielberichtOnline möglich. Hierzu aber noch später.



Rote Karten

Die Vorgehensweise bei der Auswahl ist analog zur gelben Karte. Allerdings erfolgt nach Auswahl eines Spielers bzw. eines MVs die folgende Frage:

**rote Karte für HBW Balingen-Weilstetten**

Disqualifikation des Spielers 3 mit Bericht?

Eine rote Karte wird mit einem **D** in der Spieler- bzw. MV-Liste hinterlegt, eine rote Karte mit Bericht mit einem **D+**. Die Rücknahme einer ggf. falsch eingetragenen roten Karte ist über das Protokoll von SpielberichtOnline möglich. Hierzu aber noch später.

2-Minuten-Strafen

Auch hier wird wieder die bereits bekannte, bei den gelben und roten Karten bereits angewandte Darstellung zur Auswahl verwendet.

**2 Minuten Strafe für HBW Balingen-Weilstetten**

1 Silvio Heinevetter	2 Stochl Petr	3 Sven-Sören Christophersen	4 Konstantin Igropulo	5 Bartłomiej Jaszka	6 Colja Löffler	7 Markus Richwien
8 Iker Romero	9 Denis Spolijaric	10 Jonas Thümmler	11 Mariusz Winiarski			
A Axel Speidel						

Im vorliegenden Fall ist der Spieler mit der Nummer 3 nicht auswählbar. Dies ist immer dann der Fall, wenn dieser Spieler bereits disqualifiziert wurde. Die erneute Vergabe einer 2-Minuten-Strafe für einen Spieler, der aktuell zwei Minuten auf der Bank sitzt, ist hingegen möglich.

Eine Zwei-Minuten-Strafe wird mit einem **H** in der Spieler- bzw. MV-Liste hinterlegt. Die Rücknahme einer ggf. falsch eingetragenen Zwei-Minuten-Strafe ist über das Protokoll von SpielberichtOnline möglich. Hierzu aber noch später.



Im Fall der Zwei-Minuten Strafen wird zusätzlich noch eine rein informative Zeitanzeige aktiviert, die Auskunft über die Spieler gibt, die derzeit eine Zwei-Minuten-Strafe absolvieren.

9	1:53
8	1:57

### 7-Meter

Beim 7-Meter wird im Gegensatz zu den bisherigen Auswahlen im Stafenblock nur die Spielerliste angezeigt. Die Auswahl erfolgt nach dem herkömmlichen Schema, wobei disqualifizierte und hinausgestellte Spieler nicht ausgewählt werden können.

Sieben Meter für: HBW Balingen-Weilstetten durch:

1 Silvio Heinevetter	2 Stochl Petr	3 Sven-Sören Christophersen	4 Konstantin Igropulo	5 Bartłomiej Jaszka	6 Colja Löffler	7 Markus Richwien
8 Iker Romero	9 Denis Spolijanic	10 Jonas Thümmler	11 Lukas Schmitt	12 Lukas Schmitt	13 Lukas Schmitt	14 Lukas Schmitt

Wird ein Spieler ausgewählt, so erscheint als abschließende Frage:

Spieler mit Nr 4 hat ein Tor erzielt

Abhängig von der Eingabe wird dem ausgewählten Spieler ein Tor zugeordnet und der Spielstand angepasst (Auswahl **ja**). Wird **nein** ausgewählt, so bleibt der Spielstand bestehen.

### Das Protokoll

Das Protokoll dokumentiert alle vom Sekretär getätigten Eingaben und stellt somit eine Historie der Eingaben zur Verfügung.



Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
11:01	1:0	H	8	Zeitstrafe	16:50:03
10:57	1:0	H	9	Zeitstrafe	16:49:59
08:57	1:0	H	2	Tor	16:47:59
08:39	0:0	H	2	Zeitstrafe	16:47:41
08:34	0:0	H	2	Zeitstrafe	16:47:36

Sollte eine Eintragung nun falsch sein, so kann diese durch einen Doppelklick ausgewählt werden. Es erscheinen dann – abhängig vom Protokolleintrag – weitergehende Informationen und es wird die Möglichkeit angeboten, den Protokolleintrag zu löschen.



Sollte hiervon Gebrauch gemacht werden, so wird der Protokolleintrag an allen hierfür erforderlichen Stellen wieder gelöscht.

### Auszeiten

Der Block mit den Auszeiten befindet sich direkt unterhalb des Protokolls. Der Start einer Auszeit ist nur dann möglich, wenn die Spielzeit angehalten wurde. Wird die Auszeit ausgewählt, so startet oberhalb der Zeitanzeige eine kleinere Zeitanzeige, die der Orientierung dient, wie lange die Auszeit schon läuft. Maßgebend für die Dauer ist hier ggf. aber auch wieder die Hallenuhr!!



Sobald eine Auszeit in Anspruch genommen wurde, ist diese nicht mehr auswählbar. Allerdings stehen – wegen der Beteiligung auch anderer Landesverbände – insgesamt drei Auszeiten zur Verfügung und es kann derzeit auch mehr als eine Auszeit pro Halbzeit genommen werden.

Eine Auszeit wird durch den Start der Spielzeit beendet.

### Spielstand und Spielzeit

Spielstand und Spielzeit befinden sich auf dem SpielberichtOnline ganz unten. Deren Handhabung orientiert sich an den bisherigen Vorgehensweisen.



Wird ein Tor erzielt, so wird für das Heim oder den Gast die bisherige Toranzahl mit einem einfachen Klick/Touch ausgewählt. Es erscheint, wie beim 7-Meter, die entsprechende Spielerliste und durch Auswahl einer Trikotnummer wird das Tor vergeben.

**Tor für HBW Balingen-Weilstetten durch:**

1 Silvio Heinevetter	2 Stochl Petr	3 Sven-Sören Christophersen	4 Konstantin Igropulo	5 Bartłomiej Jaszka	6 Colja Löffler	7 Markus Richwien
8 Iker Romero	9 Denis Spolijaric	10 Jonas Thümmeler				

Es taucht dann zum einen beim Spieler in der Spielerliste auf, zum anderen erhöht es die Anzeige des Spielstands für das betreffende Team. Sollte ein Tor fehlerhaft vergeben worden sein, so kann dies über das Spielprotokoll korrigiert werden.

Die Spielzeit wird in zwei Farben dargestellt: Rot für eine gestoppte Spielzeit, grün für eine laufende Spielzeit. Wie bereits erwähnt dient die angezeigte Zeit im SpielberichtOnline lediglich der Orientierung, maßgebend ist die auf der Hallenuhr laufende Zeit.

Da es ggf. erforderlich werden kann, die Spielzeit anzupassen, besteht die Möglichkeit, bei gestoppter Spielzeit (Spielzeit ist rot markiert) mit einem Doppelklick die aktuell hinterlegte Spielzeit anzupassen. Hierzu werden gespielte Minuten und Sekunden zur Bearbeitung angezeigt.

Spiel Zeit:

Wird eine Änderung vorgenommen und mit **OK** bestätigt, so wird die Spielzeit entsprechend angepasst.

### 3.7 Die Einstellungen

Unter den Einstellungen sind zunächst einmal die Einstellungen für die Spielzeit und die Dauer des Team-Time-outs zu finden.

Dauer Spielperiode:  
 min  s

Zeit bis zum Timeout Signal:  
 min  s



Daneben besteht die Möglichkeit, die hinterlegte Datenbank zu löschen (was nur auf Anweisung hin getan werden sollte, ggf. im Rahmen von neuen Versionen) und einen Buzzer Test (Signalton) durchzuführen.

Darüber hinaus wird der aktuelle Versionsstand angezeigt und es steht ein Link zu einer Wiki-Seite zur Verfügung.