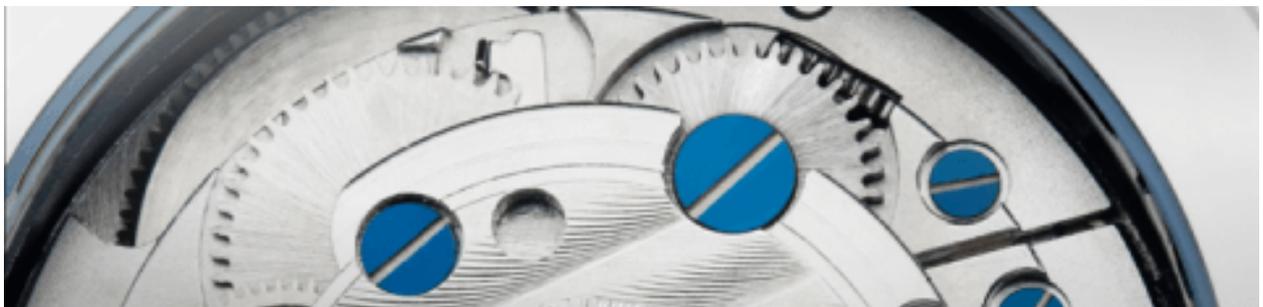


SpielberichtOnline
Schulungsunterlagen
Bezirk 6 Achalm-Nagold

SCHULUNGSUNTERLAGEN





INHALTSVERZEICHNIS

1	HANDBALL4ALL – EINE KURZE VORSTELLUNG	4
1.1	Zielsetzungen von SpielberichtOnline.....	4
1.2	Einbettung von SpielberichtOnline in die Infrastruktur	5
2	DIE ROLLE DES HVW-KONTOS.....	5
2.1	Persönlicher Zugang für Schiedsrichter	6
2.2	Rechtevergabe für Mannschaften im Vereins-Account.....	6
2.3	Persönlicher Account der Mannschaftenverantwortlichen - Mannschaftslisten	7
3	SPIELBERICHTONLINE.....	11
3.1	Vorbemerkung und allgemeine Hinweise.....	11
3.2	Die Elemente von SpielberichtOnline	13
3.3	Der Menübereich	14
3.4	Die Spielauswahl	15
3.5	Die Zusatzangaben / der Workflow	15
3.6	Der Spielbericht	24
3.7	Die Einstellungen.....	29



1 Handball4all – eine kurze Vorstellung

Die Handball4all AG wurde am 13.08.2012 gegründet. Es gibt insgesamt acht Aktionäre: Handball Baden-Württemberg, den Badischen Handball-Verband, den Südbadischen Handballverband, den Thüringer Handball-Verband, den Westdeutschen Handball-Verband, den Handballverband Westfalen, den Handballverband Württemberg und den Handballverband Schleswig-Holstein.

Zielsetzung der Handball4all AG ist dabei die Koordination einer systematischen, allumfassenden, internetbasierten und spezifischen Software für Verbands- und Wettkampfverwaltung.

1.1 Zielsetzungen von SpielberichtOnline

Ein Baustein der Handball4all AG ist der SpielberichtOnline. Mit diesem Baustein werden die folgenden Ziele verfolgt:

- Elektronische Protokollierung des Spielverlaufs,
- zeitnahe Kommunikation des aktuellen Spielstandes (möglichst in Echtzeit),
- möglichst kostengünstige Bereitstellung für die Anwender

Damit einher gehen einige Veränderungen.

Zunächst einmal wird statt der bisherigen Unterschrift auf dem Spielprotokoll auf dem SpielberichtOnline eine PIN (zur Identifikation) verwendet. Statt einer manuellen (handschriftlichen) Eingabe der Daten können diese online heruntergeladen und mit der bereits genannten PIN freigeschaltet werden. Hierzu im Detail später.

Als **Vorteile** sind eine Vereinfachung der Protokollführung und eine Standardisierung der Eingabe zu sehen. Zudem kann die Software die Eingaben formal auf Richtigkeit prüfen bzw. Eingaben, die nicht mehr möglich sind, verhindern. In der Folge werden dadurch weniger Fehler und somit auch weniger Strafen erwartet.

Als **Herausforderungen** im Rahmen der Umstellung ist der Einsatz von Elektronik zu sehen. Zudem gilt es, den SpielberichtOnline für den Einsatz in allen beteiligten Landesverbänden zu entwickeln. Da hier nicht immer alle Felder gefordert sind (z.B. Anzahl der möglichen Team-Time-outs), stellt dies eine besondere, im Rahmen der Entwicklung zu berücksichtigende Anforderung dar.

Die Umstellung auf den SpielberichtOnline ändert allerdings nicht an den Aufgaben und Pflichten der jeweils Beteiligten (Mannschaftsverantwortliche, Zeitnehmer und Sekretär, Schiedsrichter).



1.2 Einbettung von SpielberichtOnline in die Infrastruktur

Wie bereits zuvor erwähnt, ist SpielberichtOnline nur ein Baustein einer in den letzten Jahren deutlich gewachsenen EDV-technischen Infrastruktur im Handball-Spielbetrieb und in der Spieltechnik.

Zu Beginn stand bei diesen Entwicklungen die SMS-Ergebnismeldung, in deren Rahmen Vereine zum ersten Mal auch über ein HVW-Konto verfügen konnten. Dies wurde dann durch die Online-Spielplanerstellung und PassOnline erweitert. Zudem pflegen die Schiedsrichter im HVW-Bereich über den HVW-Login mittlerweile die Freiwunschlisten.

In diese Infrastruktur eingebettet ist nun der SpielberichtOnline:

HVW-Login
Vereins- bzw.
persönlicher
Account

HVW-Spielbetrieb
Abbildung des Spiel-
betriebs (Ergebnis-
dienst)



PassOnline
Daten der spielberech-
tigten Spieler eines
Vereins

SpielberichtOnline
Neuer Baustein zur
Online-Protokollierung
des Spielverlaufs

Die genannten Systeme werden somit vernetzt, womit aufgezeigt werden soll, woher bestimmte Informationen stammen (und somit auch, wie diese ggf. verändert werden können). Der Blick wird auf diese Weise nicht nur auf den Baustein, sondern auch auf die Infrastruktur und die Schnittstellen im Umfeld gerichtet.

2 Die Rolle des HVW-Kontos

Im Vorfeld der Nutzung von SpielberichtOnline spielt zunächst einmal das HVW-Konto eine bedeutende Rolle. Über den dortigen Login (Vereins-Account bzw. persönlicher Account)

- werden die PINs vergeben (Vereins- bzw. persönlicher Account),
- die Rechte für die Mannschaftsverwaltung definiert (Vereins-Account) und
- anhand der vergebenen Rechte Mannschaftslisten erstellt (persönlicher Account)



2.1 Persönlicher Zugang für Schiedsrichter

Schiedsrichter können über das HVW-Konto (persönlicher Account) die bereits zuvor genannte PIN definieren, die zur Identifikation im SpielberichtOnline (und zur Freischaltung der eigenen Daten) dient. In diesem Zusammenhang wurde das bisherige Menü um einen weiteren Menüpunkt PIN SBO erweitert:



Wird dieser Menüpunkt ausgewählt, so wird im Inhaltsbereich die Möglichkeit angeboten, eine PIN zu definieren. Im vorliegenden Fall ist diese noch nicht hinterlegt, was an der Information --- KEIN PIN HINTERLEGT --- zu erkennen ist.

Spielbericht Online



Eine PIN darf max. 12 Zeichen lang sein und kann aus Zahlen, Buchstaben und Sonderzeichen bestehen. Sie wird durch Auswahl von **PIN neuanlegen** festgelegt. Sobald dies erfolgt ist, wird im persönlichen Account des Schiedsrichters die entsprechende PIN unverschlüsselt angezeigt:

Spielbericht Online

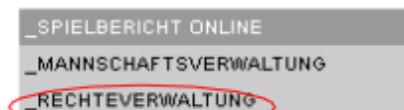


Sollte nun der Wunsch bestehen, die PIN zu ändern, so ist dies über die Auswahl von **PIN ändern** jederzeit möglich.

2.2 Rechtevergabe für Mannschaften im Vereins-Account

Analog zur SMS-Ergebnismeldung bietet der Vereins-Account auch im Bereich von SpielberichtOnline die Möglichkeit, die Rechte für Personen, die Mannschaften verwalten dürfen, zu definieren. Wichtig ist hierbei: die Personen, an die Rechte vergeben werden, müssen über einen persönlichen HVW-Account verfügen.

Für die Rechtevergabe existiert ein eigenständiger Menüpunkt:





Wird dieser Menüpunkt gewählt, so kann im Inhaltsbereich durch Eintragen des Benutzernamens und der E-Mail-Adresse und der abschließenden Auswahl von **Neuanlegen** das Recht zur Mannschaftsverwaltung für diese Person freigeschaltet werden.

Rechtevergabe für die Mannschaftsverwaltung

Sie haben persönlich folgende Rechte im Bereich Spielbericht-Online

SKV Unterensingen	Administrationsrechte
-------------------	-----------------------

Sie haben folgende Rechte im Bereich Spielbericht-Online für den Verein SKV Unterensingen vergeben:

Benutzer	E-Mail	Aktion
		Neuanlegen

Auf diesem Weg können Mannschaftsverantwortliche in die Lage versetzt werden, Mannschaften zu verwalten und Mannschaftslisten entsprechend (idealerweise im Vorfeld des Spiels) zu pflegen.

2.3 Persönlicher Account der Mannschaftsverantwortlichen - Mannschaftslisten

Die Personen, die unter Punkt 2.2 berechtigt wurden, werden in die Lage versetzt, für den jeweiligen Verein Mannschaftslisten zu erstellen bzw. zu pflegen. Erkennbar sind die Berechtigungen für diesen Personenkreis über den Menüpunkt **Rechteverwaltung**. Beim Aufruf dieses Menüpunkt wird im Inhaltsbereich die erteilte Berechtigung angezeigt:

Rechtevergabe für die Mannschaftsverwaltung

Sie haben persönlich folgende Rechte im Bereich Spielbericht-Online

TV Mundelsheim	Bearbeiten der Mannschaften
----------------	-----------------------------

Des weiteren besteht über das Menü **_Spielbericht Online - _Mannschaftsverwaltung** die Möglichkeit, Mannschaftslisten zu verwalten.



Der Mannschaft kann hierzu im Inhaltsbereich ein beliebiger Name gegeben werden. Nach Eintragung dieser Bezeichnung muss **Neu** gedrückt werden, um diese Mannschaft anzulegen. Hinweis: im vorliegenden Fall wurde bereits eine Mannschaft mit der Bezeichnung **WL Männer 1 TVM** angelegt, diese wird nun noch um ein Team mit der Bezeichnung **TVM Testteam** ergänzt.

Mannschaftsverwaltung

TV Mundelsheim

Vereinsinterne Mannschaftsbezeichnung	Verknüpft mit Liga (Verband/Bereich, Saison)		
WL Männer 1 TVM	TV Mundelsh. (M-WL-N, HWW-Ligen, Hallenrunde 2013/2014)	Löschen	Details
		Neu	



Hierfür ist zunächst der gewünschte Begriff in der Spalte „Vereinsinterne Mannschaftsbezeichnung“ zu hinterlegen:

Vereinsinterne Mannschaftsbezeichnung	Verknüpft mit Liga (Verband/Bereich, Saison)		
WL Männer 1 TVM	TV Mundelsh. (M-WL-N, HWW-Ligen, Hallenrunde 2013/2014)	Löschen	Details
TVM Testteam		Neu	

Sobald dies mit **Neu** bestätigt wird, wird die neue Mannschaftsbezeichnung (noch ohne eine Verknüpfung mit der Liga) in der Liste hinterlegt. Die Mannschaft ist somit angelegt, die Liste wird alphabetisch nach der Bezeichnung der Mannschaft sortiert.

Vereinsinterne Mannschaftsbezeichnung	Verknüpft mit Liga (Verband/Bereich, Saison)		
TVM Testteam		Löschen	Details
WL Männer 1 TVM	TV Mundelsh. (M-WL-N, HWW-Ligen, Hallenrunde 2013/2014)	Löschen	Details
		Neu	

Bestehende Mannschaften in der Liste können über **Löschen** jederzeit wieder gelöscht werden. Durch Auswahl von **Details** können entweder die aktuellen Details der bereits hinterlegten und verknüpften Mannschaft (**WL Männer 1 TVM**) abgerufen oder die neu angelegte Mannschaft weiter bearbeitet werden.

Im Fall der neu angelegten Mannschaft **TVM Testteam** können durch Klicken auf Details weitere, erforderliche Schritte vorgenommen werden. Der Inhaltsbereich sieht nach er Auswahl von Details wie folgt aus:

TVM Testteam

Allgemeine Daten

		Zurück zur Mannschaftsübersicht
Beschreibung	TVM Testteam	Ändern
Mannschafts-PIN	--- KEIN PIN hinterlegt ---	Ändern
Zuordnung zur Mannschaft im Spielbetrieb	--- Aktuell nicht verknüpft ---	Mannschaft verknüpfen

Spieler

Erstellen

Keine Vorschlagsliste angelegt.

In der Zeile **Beschreibung** ist es möglich, den Namen der benannten Mannschaft noch einmal zu **ändern**.

Des weiteren kann in der Zeile **Mannschafts-PIN** eine entsprechende PIN hinterlegt werden, die später der Identifikation der Mannschaft im SpielberichtOnline dient. Aktuell ist --- **KEIN PIN hinterlegt** ---, die Hinterlegung einer PIN kann über **Ändern** vorgenommen werden. Wird **Ändern** ausgewählt, wird die Zeile **Mannschafts-PIN** zur Bearbeitung geöffnet:

Mannschafts-PIN	<input type="text" value="tvm_0815"/>	PIN speichern	Abbrechen
-----------------	---------------------------------------	---------------	-----------

Mit **PIN speichern** wird die hinterlegte PIN tvm_0815 als PIN für die Mannschaft hinterlegt, mit **Abbrechen** wird der Vorgang abgebrochen. Nach einer Speicherung wird die PIN in der Ansicht unverschlüsselt dargestellt.



Mannschafts-PIN	tvm_0815	Ändern
-----------------	----------	---------------

In der Zeile **Zuordnung zur Mannschaft im Spielbetrieb** kann der Mannschaftsname nun einer Spielklasse zugeordnet werden. Hierzu ist wieder **Ändern** auszuwählen, womit sich die Zeile dann wie nachfolgend gezeigt verändert.

Zuordnung zur Mannschaft im Spielbetrieb	TV Mundelsh. (M-WL-N, HWW-Ligen, Hallenrunde 2013/2014)	Speichern	Abbrechen
Spieler	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> -- nicht verknü pft -- TV Mundelsh. (M-WL-N, HWW-Ligen, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (M-Pok, HWW-Ligen, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. 2 (M-BL, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (F-BL, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (F-Pok-B, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (M40-2, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (mJC-BK, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (mJD-BL, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (gJE-BL-1, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (wJB-BK, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (wJC-BL, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (wJD-KLA-1, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) TV Mundelsh. (wJE-BL-2, Enz-Murr, Hallenrunde 2013/2014) </div>		
Erstellen			
Keine Vorschlagsliste angelegt			

Aus dem Drop-Down-Menü kann die entsprechende Spielklasse ausgewählt werden. Nach deren Auswahl kann über **Speichern** die Information hinterlegt werden, mit **Abbrechen** wird die Verknüpfung der Mannschaft mit einer Spielklasse abgebrochen. Nach einer Speicherung wird die Verknüpfung in der Ansicht entsprechend dargestellt.

Zuordnung zur Mannschaft im Spielbetrieb	TV Mundelsh. (M-WL-N, HWW-Ligen, Hallenrunde 2013/2014)	Mannschaft verknüpfen
--	---	------------------------------

Die Allgemeinen Daten wurden somit erfolgreich gespeichert.

Allgemeine Daten

		Zurück zur Mannschaftsübersicht
Beschreibung	TVM Testteam	Ändern
Mannschafts-PIN	tvm_0815	Ändern
Zuordnung zur Mannschaft im Spielbetrieb	TV Mundelsh. (M-WL-N, HWW-Ligen, Hallenrunde 2013/2014)	Mannschaft verknüpfen

In einem letzten Schritt ist es nun erforderlich, eine Vorschlagsliste mit Spielern zu erstellen. Die Namen der Spieler stammen dabei aus dem System PassOnline und werden in Abhängigkeit von der gewählten Spielklasse (und somit der zugeordneten Altersklasse) angezeigt. Eine Liste der verfügbaren Spieler wird dabei über den Befehl **Erstellen** aufgerufen.

Spieler

SBO	Nachname	Vorname	Geburtstag	Verein	Passnummer
<input type="checkbox"/>	Auracher	Milan	19.02.1979	TV Mundelsh.	14214
<input type="checkbox"/>	Baar	Ralf	10.12.1970	TV Mundelsh.	6721
<input type="checkbox"/>	Bakowies	Timo	12.01.1981	TV Mundelsh.	6704
<input type="checkbox"/>	Barbaro	Gianluca	11.03.1977	TV Mundelsh.	6751
<input type="checkbox"/>	Bender	Andreas	07.01.1970	TV Mundelsh.	9600006816
<input type="checkbox"/>	Bender	Christian	01.01.1967	TV Mundelsh.	9500000786
<input type="checkbox"/>	Bostan	Oktay	20.03.1992	TV Mundelsh.	710950
<input type="checkbox"/>	Bostan	Yusuf	08.01.1991	TV Mundelsh.	9800002479
<input type="checkbox"/>	Braster	Claus	20.02.1959	TV Mundelsh.	16845



In der Liste angezeigt werden alle Spieler, die für diese Mannschaft eine Spielberechtigung besitzen, angezeigt (im vorliegenden Fall also alle männlichen Spieler über 18 und Spieler mit einem Doppelspielrecht). Ausgenommen von der Anzeige sind derzeit Spieler mit Spielerpässen der Bundesliga und Spieler anderer Landesverbände, die Ihren Pass nicht vom HVW ausgestellt bekommen.

Die Liste enthält die Informationen Nachname, Vorname, Geburtstag (nachfolgend aus datenschutzrechtlichen Gründen gelöscht), Verein und Passnummer. Die Spalte SBO dient der Auswahl jener Spieler, die in die Mannschaftsliste mit aufgenommen werden sollen. Die Auswahl erfolgt durch einfachen Klick auf das Feld in der ersten Spalte. Ein ausgewählter Spieler erhält dann einen Haken in der Ansicht.

SBO	Nachname	Vorname
<input checked="" type="checkbox"/>	Auracher	Milan
<input checked="" type="checkbox"/>	Baar	Ralf

Am Ende der Liste besteht die Möglichkeit, die Auswahl der Spieler abzuspeichern (**Spelerliste speichern**) bzw. den Vorgang abubrechen (**Abbrechen**).

<input type="button" value="Spelerliste speichern"/>	<input type="button" value="Abbrechen"/>
--	--

Sofern eine Speicherung erfolgt, werden die ausgewählten, mit einem Haken in der Spalte SBO versehenen Spieler in die Spielerliste übernommen. Diese ist somit angelegt, die Liste wird im Inhaltsbereich angezeigt und auch die Informationen oberhalb der Liste haben sich verändert. Dort steht nun:

Speler

Spelerliste

Vorläufige Mannschaftsaufstellung für SBO

Die Auswahl **Spelerliste – Ändern** bietet die eben beschriebene Möglichkeit, den Kader für die Mannschaft zu hinterlegen bzw. eine hinterlegte Spelerliste anzupassen. Die zweite, nun neu dargestellte Option **Vorläufige Mannschaftsaufstellung für SBO – Ändern** bietet die Möglichkeit, die Aufstellung der Mannschaft näher zu definieren. Daher beinhaltet die dort angezeigte Liste nur die Speler, die über die Spelerliste ausgewählt wurden. Die vorläufige Mannschaftsaufstellung ist dabei ergänzt um eine erste Spalte, welche die Definition der Trikotnummern erlaubt und zudem die Möglichkeit bietet, Speler als aktiv bzw. inaktiv an den SpielberichtOnline zu übergeben.

Wird **Ändern** gewählt, stellt sich die Liste wie folgt dar:

Speler

SBO (Trikot-Nr)	Nachname	Vorname	Geburtstag	Verein	Passnummer
<input checked="" type="checkbox"/> (1)	Auracher	Milan	20.07.1970	TV Mundelsh.	14214
<input type="checkbox"/> ()	Baar	Ralf	10.12.1971	TV Mundelsh.	6721



Ausgewählt und mit einer Nummer versehen wurde hier der erste Spieler, der zweite Spieler nicht. Durch das Setzen eines Hakens wird der Spieler später als „aktiv“ in den Online Spielberichtsbogen geladen. Alle anderen Spieler der Spielerliste werden als „passiv“ geladen, zudem werden evtl. hinterlegte Trikotnummern ohne einen gesetzten Haken nicht gespeichert. Im SpielberichtOnline ist die Liste vor Ort natürlich änderbar, genauso können Spieler manuell hinzugefügt werden.

Sobald die vorläufige Mannschaftsaufstellung feststeht, kann diese durch Auswahl von **Vorläufige Aufstellung speichern** gespeichert werden, ein Abbruch des Vorgangs ist wiederum über **Abbrechen** möglich.

Vorläufige Aufstellung speichern	Abbrechen
---	------------------

Sofern keine vorläufige Mannschaft zusammengestellt wird, wird in Spielbericht Online die gesamte Liste geladen und es müssen vor Ort die Informationen zur Trikotnummer hinzugefügt sowie die Spieler ausgewählt werden. Die Mannschaft kann bzw. sollte schon vor dem eigentlichen Spieltag vorbereitet werden. Die Mannschaft wird im SpielberichtOnline erst dann sichtbar, wenn die hinterlegte PIN eingegeben wurde. Der Gegner hat somit keine Möglichkeit die persönlichen Daten der Spieler oder die Aufstellung schon im Vorfeld zu lesen.

3 SpielberichtOnline

Die unter Punkt 2 genannten Vorbereitungen sind entscheidende Vorteile im Rahmen der Nutzung von SpielberichtOnline. Insbesondere die Mannschaftsverantwortlichen bzw. die als Mannschaftsverwalter hinterlegten Personen können umfassende Vorbereitungen für das Spiel treffen. Je genauer hier im Vorfeld gearbeitet wird, um so mehr Zeit kann man sich unmittelbar im Vorfeld des Spiels ersparen. Daher sollte von diesen Möglichkeiten auch entsprechend Gebrauch gemacht werden.

3.1 Vorbemerkung und allgemeine Hinweise

Der SpielberichtOnline steht für die Nutzung in zwei Versionen zur Verfügung: zum einen kann er als App (lediglich auf Android-Systemen) genutzt werden, zum anderen wird SpielberichtOnline über eine Internetseite abrufbar (<http://sbo-app.handball4all.de>) zur Verfügung gestellt.

Sofern die Internetseite genutzt wird, ist darauf zu achten, dass Google Chrome als Browser verwendet wird. Zwar ist prinzipiell die Verwendung mit allen Browsern angedacht, stabil und ohne Fehler lief die Anwendung allerdings nur auf Google Chrome.



1. Regel: Bei Verwendung der Internetseite muss Google Chrome als Browser verwendet werden, damit ein stabiler Ablauf gewährleistet ist.

Die App ist auf einen Offline-Betrieb ausgelegt, d.h. WLAN muss in der Halle nicht zwingend zur Verfügung stehen.



2. Regel: Für einen ausreichend geladenen Akku bzw. für die Möglichkeit zur Versorgung mit Strom ist der Heimverein verantwortlich.

Vor Spielbeginn sollte deshalb der Ladezustand des verwendeten Geräts (Tablet, PC, Laptop, etc.) geprüft werden. Ebenso sollte die Möglichkeit zur Herstellung der Stromversorgung am ZN-/SK-Tisch bestehen. Verantwortlich hierfür ist der Heimverein.

Sollte sich während des Spiels der Ladezustand verringern, so sollte frühzeitig durch den Sekretär die Stromversorgung hergestellt werden, um einen Ausfall des Systems aus diesem Grund zu vermeiden. Passiert dies zu spät, so ist dies übrigens kein Beinbruch: da das Spiel im Speicher vorhanden ist, kann es in der Regel nach der Wiederherstellung der Stromversorgung einfach wieder geladen werden.



3. Regel: Die Aktivierung der Inaktivität des Bildschirms (hinterlegte Zeitdauer) sollte so gewählt sein, dass der Bildschirm nicht während des Spiels inaktiv wird.

Verantwortlich für diese Einstellung ist wieder der Heimverein. Es muss sichergestellt sein, dass während des gesamten Spiels die Eingabe in den SpielberichtOnline ohne Aktivierung der Inaktivität möglich ist. Die Zeit vor und nach dem Spiel, in der ebenfalls Eingaben getätigt werden müssen, ist mit einzurechnen.



4. Regel: Verbindlich ist und bleibt die Zeit der Hallenuhr

Die in SpielberichtOnline angezeigte Spielzeit dient lediglich der Orientierung. Sie ist nicht verbindlich!! Die verbindliche Spielzeit wird immer auf der Hallenuhr ausgewiesen, diese ist z.B. für Eintragungen auf dem Zeitstrafenzettel relevant. Die in SpielberichtOnline laufende Spielzeit sollte – so eine Orientierungsgröße – immer vier bis fünf Sekunden „nachgehen“.



5. Regel: Fällt das System vor oder während des Spiels aus, so muss klassisch (mit dem bisherigen Spielprotokoll) gearbeitet werden.

Für den Heimverein bedeutet dies, dass herkömmliche Spielprotokolle am ZN-/SK-Tisch zur Verfügung stehen müssen. Zunächst sollte allerdings versucht werden – so wie zuvor beschrieben – die Funktionsfähigkeit des Systems wieder herzustellen.

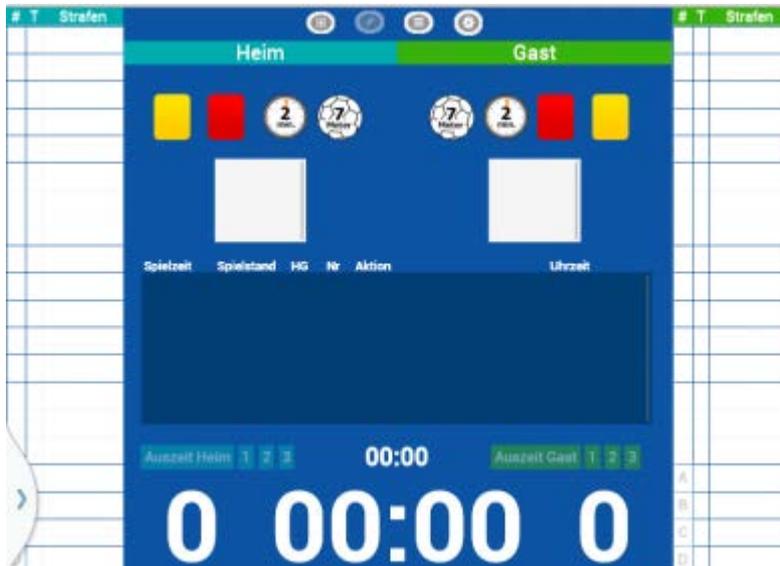
Für alle Anwender von SpielberichtOnline ist es wichtig, sich nicht erst am Tag des ersten Spiels mit der Anwendung zu beschäftigen. Bereits im Vorfeld sollte hier geübt werden, da insbesondere ZN und SK unter einem gewissen Zeitdruck Eintragungen vornehmen müssen. Daher sollte man sich sicher im System bewegen können und auch in der Lage sein, etwaige Fehleingaben zu korrigieren.

Unabhängig davon, dass der Spielbericht nun online zur Verfügung gestellt wird, bestehen insbesondere für die Mannschaftenverantwortlichen und die Schiedsrichter nach wie vor die Verpflichtung, die Richtigkeit der Daten nach Spielende zu prüfen. Ebenso stimmen sich die Schiedsrichter und der ZN- und SK-Tisch während des Spiels ab.



3.2 Die Elemente von SpielberichtOnline

Nach dem Start von SpielberichtOnline stellt sich das System wie nachfolgend gezeigt dar:



Im Spielbericht Online erfolgt im Gegensatz zum bisherigen Spielprotokoll in Papierform die Trennung zwischen Heim und Gast in vertikaler Richtung. Gedanklich ist also eine Trennlinie zwischen Heim und Gast in vertikaler Richtung ziehen.

Als Elemente im SpielberichtOnline existieren von oben nach unten:



Menübereich

Der Menübereich dient der grundsätzlichen Navigation im SpielberichtOnline.



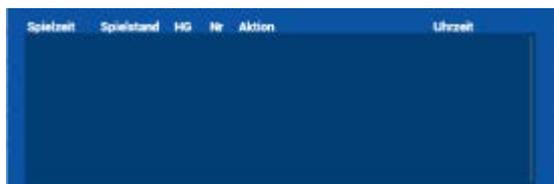
Spielpaarung

Das Element Spielpaarung weist die aktuell hinterlegte Spielpaarung aus.



Strafenblock

Der Strafenblock bietet die Möglichkeit zur Hinterlegung von Strafen. Zudem existiert ein Fenster zur Anzeige von Informationen (Zeit) bei Zeitstrafen.



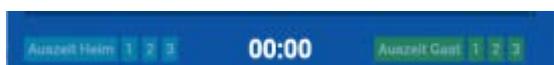
Protokoll

Zeigt die bisherig getätigten Eintragungen an und bildet somit die Historie der im Spiel durchgeführten Eintragungen ab.



Spieler- und MV-Liste, Tore und Strafen

Auf der linken und auf der rechten Seite werden die jeweiligen Spielerlisten angezeigt. Im Verlauf des Spiels füllen sich die Felder mit zusätzlichen Informationen zu Toren und Strafen.



Auszeiten

Dieses Element dient der Steuerung ggf. erteilter Zeitstrafen.



Spielstand und Spielzeit

Das unterste Element zeigt den Spielstand und die aktuelle Zeit in SpielberichtOnline an.

Hinweis: Da eine Kopplung der Zeit an die Hallenuhr nicht möglich ist (da zu viele Schnittstellen und zu viele unterschiedliche Hersteller existieren), ist die Zeit der Hallenuhr maßgebend.

3.3 Der Menübereich

Der Menübereich steuert die jeweilige Ansicht des SpielberichtOnline. Die dort angesiedelten Icons werden nachfolgend kurz erläutert, die dazugehörige Ansicht wird separat in ausführlicher Form dargestellt:



Spelauswahl

Dieser Menüpunkt ist ganz links angesiedelt und bietet die Möglichkeit, das gewünschte Spiel auszuwählen. Zwar ist es theoretisch möglich, andere Spiele herunterzuladen, da aber die Identifikation der Mannschaften und SR über PINs funktioniert, ist dies kaum sinnvoll.



Spielbericht

Dieser Menüpunkt zeigt den Spielbericht, wie er später während des Spiels durch ZN und SK verwendet wird. Die Ansicht ist bereits unter Punkt 3.2 beschrieben.



Zusatzangaben / Workflow

Hier ist der Workflow für den Spielbericht abgebildet. Die dortigen Informationen beziehen sich auf Angaben zum Spiel, zu Heim/Gast, zu Schiedsrichtern, ZN und SK, SR-Beobachter bzw. Spielaufsicht, Berichte, Einsprüche und Unterschriften.



Einstellungen

Beinhaltet Einstellungen zur Dauer der Spiel- und Auszeit, es wird die Möglichkeit gegeben, die hinterlegte Datenbank zu löschen (evtl. nach Updates erforderlich), es wird die aktuelle Programmversion angezeigt und es existiert dort ein Link zu einem Wiki.

3.4 Die Spielauswahl

Die Spielauswahl erfolgt – wie zuvor beschrieben – über das Icon ganz links. Wird dieses gedrückt, so kann über die jeweilige Staffel das gewünschte Spiel ausgewählt werden.

Staffel auswählen:	Spiel auswählen
Test	1 Heim - Gast
Männer Mitteldeutsche Oberliga	2 HBW Balingen-Weilstetten - Füchse Berlin
Frauen Mitteldeutsche Oberliga	
männliche Jugend B Mitteldeutsche Oberliga	
weibliche Jugend A Mitteldeutsche Oberliga	
weibliche Jugend B Mitteldeutsche Oberliga	

Sobald das gewünschte Spiel ausgewählt wurde, springt der SpielberichtOnline automatisch zu den Zusatzangaben bzw. zum Workflow.

3.5 Die Zusatzangaben / der Workflow

Als nächster Schritt ist das Spiel zu definieren. Daher springt SpielberichtOnline nach Auswahl der Staffel direkt zu den Zusatzangaben, weil – wie bisher auch – weitere Informationen hinterlegt werden müssen. Dieser Workflow ist am oberen Ende des Bildschirm entsprechend abgebildet und beinhaltet

- Eingaben vor dem Spiel (Reiter Spiel, Heimverein, Gastverein, SR A/B, ZN/SK, SrB und SpA
- und Eingaben nach dem Spiel (Reiter Bericht 1, Bericht 2, Einsprüche und Unterschrift)



Spiel	Heimverein	Gastverein	Sr A/B	ZN/SK	SrB SpA	Bericht 1	Bericht 2	Ein-sprüche
Unter-schrif...								

Der Reiter Spiel

Die dort gemachten Angaben sind vergleichbar mit den Eingaben im Kopf des bisherigen Spielprotokolls. Die Daten werden im SpielberichtOnline in Feldern dargestellt.

Spielnummer:

Verband:

Geschlecht: männlich weiblich gemischt

Staffel:

Datum:

Uhrzeit:

Heimverein:

Gastverein:

Die Reiter Heimverein/Gastverein

Der Reiter Heimverein ist vergleichbar mit den Angaben zur Heim-Mannschaft im bisherigen Spielprotokoll. Die Informationen (Spielerliste / Vorläufige Mannschaftsaufstellung) können dabei im Vorfeld des Spiels bereits über das HVW-Konto weitestgehend definiert werden. Die Arbeit der Mannschaftenverantwortlichen wird somit vereinfacht.

PIN Heimverein: ¹

Name:

Farbe Spieler:

Farbe Torhüter:

Nr.	Name	Vorname	Geburtsjahr	PassNr	DSR	Aktiv	kontrolliert?
-----	------	---------	-------------	--------	-----	-------	---------------



Durch Eingabe der Mannschafts-PIN wird die gewünschte vorläufige Mannschaftsaufstellung aus dem HVW-Konto herangezogen. Zudem können die Mannschaftsoffiziellen und die Trikotfarben für Spieler und Torhüter hinterlegt werden.

In der Mannschaftsliste dargestellt werden von links nach rechts die Trikotnummern, Name und Vorname, das Geburtsjahr (Unterscheidung zum bisherigen Spielprotokoll, dort stand immer das Geburtsdatum), die Pass-Nr (hier durchgängig mit einer 0 versehen), die Frage nach einem existenten Doppelspielrecht und ob der Spieler aktiv gesetzt ist oder nicht.

Name:	Füchse Berlin	Farbe Torhüter:					
13	Theuerkauf	Christoph	1979	0	nein	ja	<input type="checkbox"/>
14	Wessig	Daniel	1993	0	nein	ja	<input type="checkbox"/>
15	Strobel	Martin	1994	0	nein	nein	<input type="checkbox"/>

Geladene Passdaten können nicht geändert werden. Wenn ein Spieler dennoch spielen soll, so muss er hinzugefügt werden.

Das zuletzt angezeigte Feld ist für die Schiedsrichter von Interesse, denn es dokumentiert, ob eine Prüfung des Spieldausweises erfolgt ist. Wird dieses aktiviert, so verändert es sich wie folgt:

Wichtig! Eine Kontrolle der Spieldausweise muss nach wie vor noch durch die Schiedsrichter durchgeführt werden. Durch die Online- und Offline-Verwendung können Lücken entstehen, die nicht sicher abgedeckt werden können. Sollte es zu einem späteren Zeitpunkt einmal eine Verpflichtung geben, dass im Bereich des Spielberichts immer online gearbeitet werden muss, ist dann festzulegen, in welcher Form die Kontrolle der Spieldausweise erfolgen muss.

Der/die Mannschaftsoffiziellen können über den Spielbericht selbst hinterlegt werden. Hierzu ist in der jeweiligen Spalte Heim oder Gast (links bzw. rechts außen) der gewünschte Buchstabe A bis D mit einem Doppelklick bzw. bei einem Tablet durch einen langen Druck auf das Feld auszuwählen.

A		
B		
C		
D		

Danach erscheint in der Mitte des Spielberichts ein gelbes Fenster, in dem die gewünschten Eingaben getätigt werden können.



Bezeichner	Name	Vorname
A	Speidel	Axel
<input type="button" value="ändern"/>		
<input type="button" value="Offiziellen aktiv setzen"/>		

Durch die abschließende Auswahl von **ändern** wird der Offizielle in der Liste der Mannschaftsverantwortlichen unter dem gewählten Buchstaben zunächst einmal hinterlegt. Er ist allerdings dann noch nicht aktiv!

Eine direkte Aktiv-Setzung wäre durch Auswahl von **Offiziellen aktiv setzen** möglich. Dies würde dann auch in der Liste so ausgewiesen, zudem ändert sich die Farbe des Buchstabens in der Ansicht des Spielberichts auf schwarz.

- Mannschaftsoffizielle			
Buchstabe	Name	Vorname	Aktiv
A	Speidel	Axel	ja
B	Brand	Heiner	ja
C			nein
D			nein

zudem ändert sich die Farbe des Buchstabens in der Ansicht des Spielberichts auf schwarz.

A	
B	
C	
D	

Sollte man einen nur hinterlegten MV nachträglich ändern und/ oder auch aktiv setzen wollen, so ist dies ebenfalls denkbar. Der jeweilige Status wird beim Aufruf abgefragt, so dass in diesem Fall die folgende Abfrage erscheinen würde.

Bezeichner	Name	Vorname
B	Brand	Heiner
<input type="button" value="ändern"/>		
<input type="button" value="Offiziellen aktiv setzen"/>		



Ein MV, der hingegen den Status „aktiv“ trägt, würden die folgenden Möglichkeiten zur Bearbeitung zugeordnet werden: Änderung (z.B. bei einem Schreibfehler oder wenn der MV sich noch ändert), Streichung (wenn der MV nicht auf der Bank sitzen wird) oder Einsetzung als Spieler (unter Angabe der Trikotnummer).

Bezeichner	Name	Vorname
<input type="text" value="A"/>	<input type="text" value="Speidel"/>	<input type="text" value="Axel"/>
<input type="button" value="ändern"/>		
<input type="button" value="Offiziellen streichen"/>		
Offiziellen als Spieler	<input type="button" value="einsetzen"/>	

Analog verhält es sich mit der Ergänzung von Spielern, die als inaktiv unter Heim bzw. Gast stehen und aktiv zu setzen sind. In diesem Fall muss unterhalb der hinterlegten Spielerliste (im nachfolgenden Beispiel unterhalb der Trikotnummer 14) auf ein freies Feld geklickt werden.

11	0	
14	0	

Danach wird die Liste der Spieler angezeigt, die derzeit inaktiv sind. Durch Eintragung der Trikotnummer (im nachfolgenden Beispiel soll der Spieler mit der Trikotnummer 15 aktiv gesetzt werden) und durch Bestätigung mit **hinzufügen** wird im Spielbericht die Spielerliste ergänzt.

Nr.	Name	Vorname	Jahr	PassNr	DSR
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
15	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>
11	Wiede	Fabian	1994	0	nein
12	Nielsen	Jesper	1989	0	nein
13	Zachrisson	Mattias	1990	0	nein
14	Horak	Pavel	1982	0	nein
15	Thümmler	Jonas	1993	0	nein
<input type="button" value="hinzufügen"/>					



Ebenso ist es möglich, vor oder während des Spiels einen Spieler nachzutragen, der sich nicht in dieser Liste befindet. Das Verfahren ist hier das gleiche: es ist ein leeres Feld auszuwählen und mit einem Doppelklick bzw. durch langes Halten zu aktivieren. Danach sind die Informationen Trikotnummer (keine bereits bestehende), Name, Vorname, Geburtsjahr, Passnummer und Doppelspielrecht zu hinterlegen. Auch hier gilt: die Spieler sind erst dann spielberechtigt, wenn alle Daten vorliegen. Der MV bestätigt mit seiner PIN die Richtigkeit aller Daten.

Sollte die Trikotnummer bereits existieren, so erscheint die folgende Fehlermeldung:

Spieler existiert schon
Sie können keine zwei
Spieler
mit gleicher Nummer
anlegen

Auch Informationen oder der Status aktiver Spieler kann geändert werden. Hierfür ist nach dem oben genannten Verfahren (Doppelklick, langes Halten) ein Spieler auszuwählen. Es werden dann die folgenden Möglichkeiten angeboten:

Spieler Jonas Thümmeler mit Trikotnummer 15 bearbeiten.

Trikotnummer auf ändern

Spieler als Offiziellen einsetzen

Die Reiter SR A/B und SrB SpA

An dieser Stelle werden die Informationen für die Schiedsrichter (A und B) bzw. den SR-Beobachter bzw. die Spielaufsicht hinterlegt. Freigeschaltet werden diese Informationen durch die PIN des jeweiligen SR bzw. des SR-Beobachters oder der Spielaufsicht. Die Oberflächen und Eingabefelder sind in diesem Fall identisch. Neben den Stammdaten der SR / SR-Beobachter / Spielaufsicht besteht hier auch die Möglichkeit zur Kostenabrechnung.

Wichtig! Eine Eingabe der Abrechnungsdaten in SpielberichtOnline reicht für den o.g. Personenkreis nicht aus. Es muss eine Abrechnung in Papierform abgegeben werden.



	Schiedsrichter A	<input type="text" value="PIN"/>	Schiedsrichter B	<input type="text" value="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:

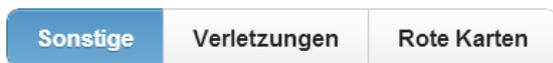
Übergabe Protokoll:	<input type="text" value="--:--"/>
Zuschauer Anzahl:	<input type="text"/>
Ordner Anzahl:	<input type="text"/>
Spielfeldaufbau i.O.:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
Spielkleidung i.O.:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
Bälle 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.

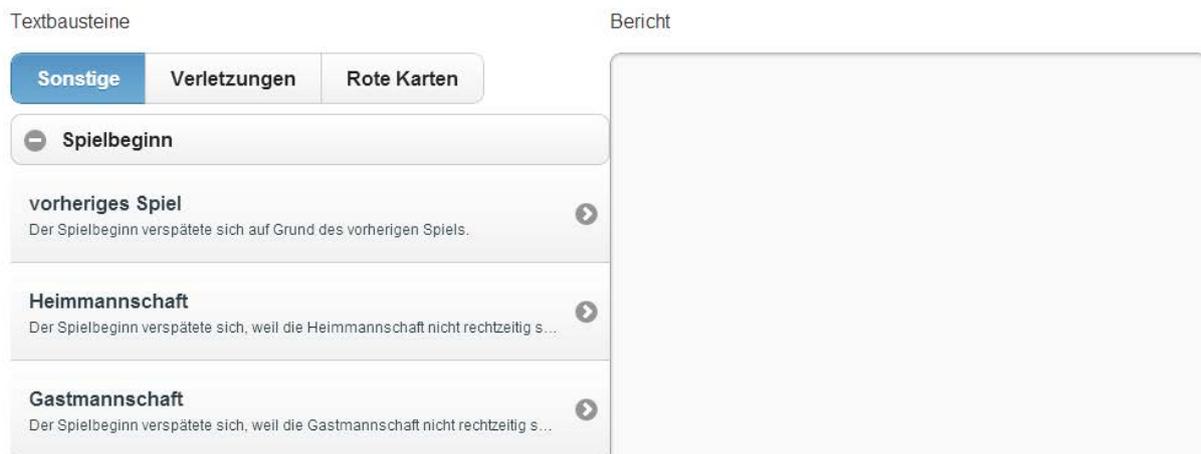
Der Reiter Bericht 2

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



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





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 Rote Karten</p> <p>Spieler: <input type="text" value="Stochl Petr [2]"/></p> <ul style="list-style-type: none">+ DmB - 8:6a+ DmB - 8:6b+ DmB - 8:10a+ DmB - 8:10b+ DmB - 8:10c+ DmB - 8:10d	<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:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 30px;"></div>
Gastverein:	<input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein
	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 30px;"></div>

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.

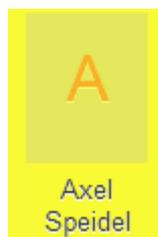


Gelbe Karte

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 Mikael Persson 12 Mikael Persson 13 Mikael Persson 14 Mikael Persson 15 Mikael Persson			
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 Thümmeler	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.