

Anleitung und Schulung

SpielberichtOnline

für den „Sekretär“ ab der Saison 2017/2018



Zum Üben bitte hier einloggen:


www.hvsh.de

„Mein Spielbericht online“

Web App

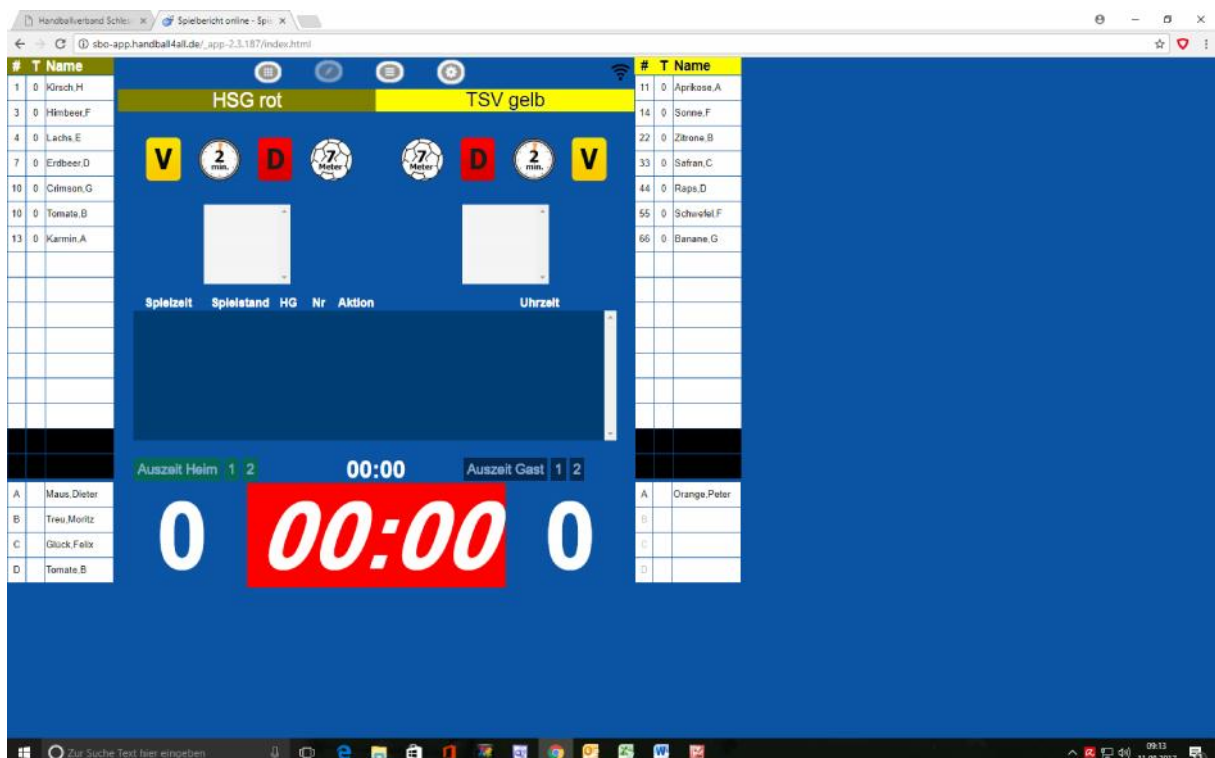
(danach erscheint das o.a. Fenster – eine Testversion)

I. Eine Testbegegnung auswählen

1. „Klick“ oben links auf Spielwahl 
2. Test-Vereinsnummer eingeben: 90001
3. Spieliste vom Server laden
4. Spiel durch „Klick“ auswählen
5. Test-Pin „Heimverein“: 123456
6. Test-Pin „Gastverein“: 123456

7. „Klick“ oben auf das 2. Symbol: 

Danach haben wir ein Test-Spiel geladen und können nun endlich starten – so werdet ihr am Spieltag das Tablet am Zeitnehmer-Tisch von den Trainern vorbereitet vorfinden!



II. Daten zu Zeitnehmer und Sekretär eingeben

Der SPO ist am Spieltag bereits für euch vorbereitet, ihr müsst dann nur noch Eure Daten eingeben (Name und Verein); genauso wie bisher auf der Rückseite vom Spielbericht!

1. „Klick“ auf das dritte Symbol



2. „Klick“ auf „ZN/SK“

3. Name, Vorname, Verein (HC Treia Jübek) eingeben

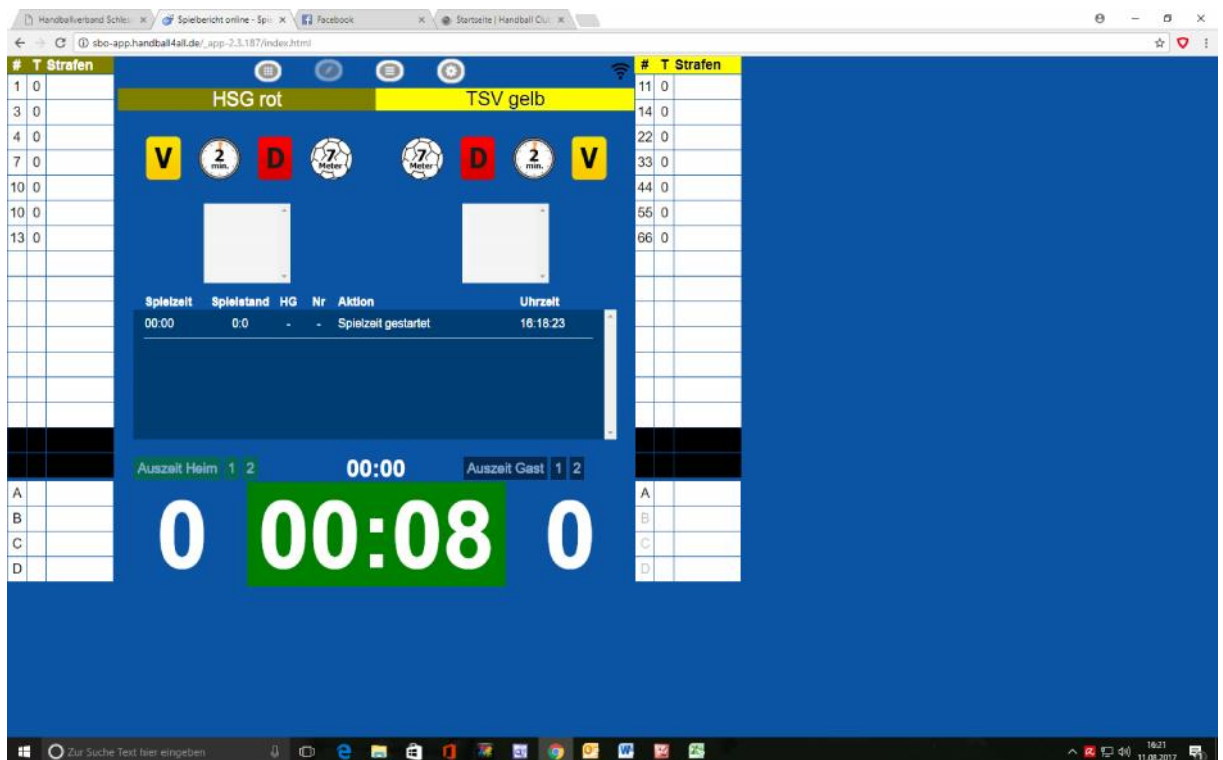


4. Danach wieder zum Spielbericht

... jetzt geht's los! Der Schiri pfeift gleich an 😊

III. Zeitnahme, Start und Stopp

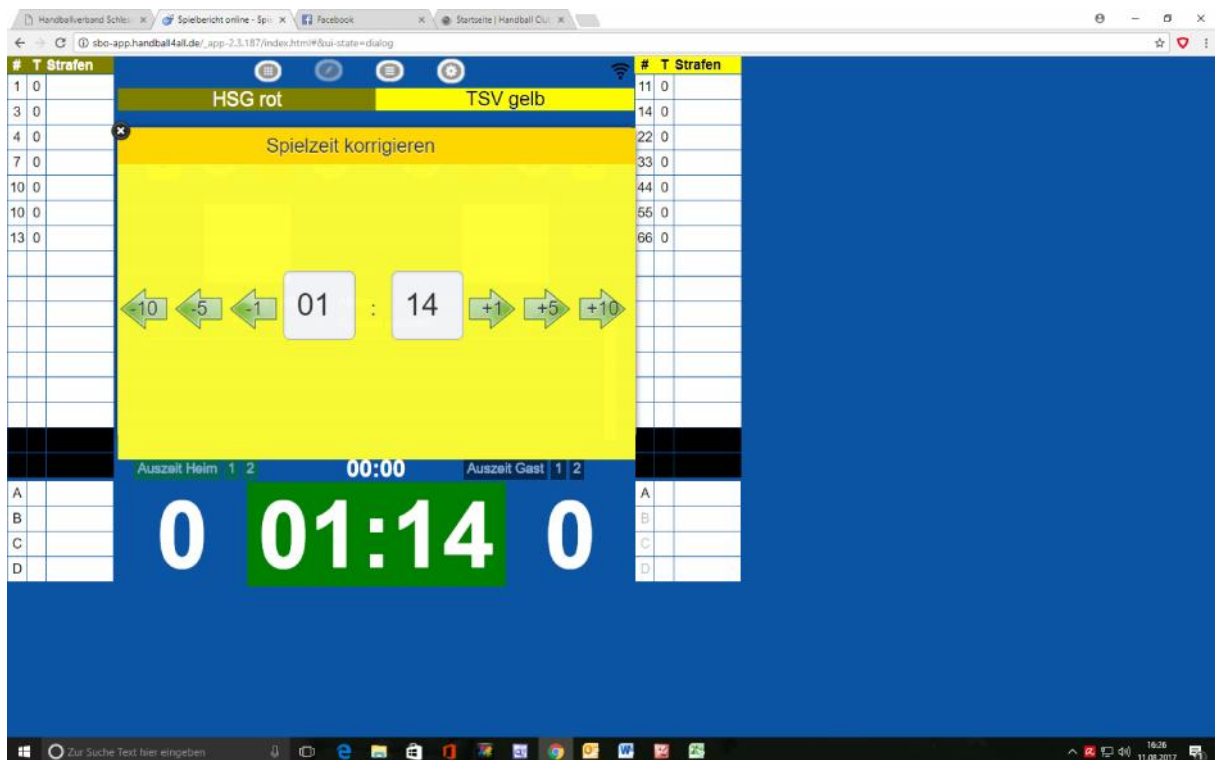
- ➔ Durch „Klick“ auf die rote Uhr startet die Spielzeit für den Sekretär im SPO; das Feld wird dann grün 😊
- ➔ möglichst zeitgleich mit der Hallenuhr (Zeitnehmer) starten, dies muss aber nicht exakt sein!
 - Die Hallenuhr ist maßgebend für das Spiel und für den Schiri!!
 - Die SPO-Uhr ist nur wichtig für das automatische Protokoll, welches immer im zentralen blauen Feld abzulesen ist. Dort wird jede Aktion des Sekretärs protokolliert!



- ➔ Durch „Klick“ auf die Zeit, wird diese gestoppt – oder wieder gestartet. Also bei „Time-Out“ durch den Schiri oder beim „Team-Time-Out“ (näheres später) die Zeit im SPO stoppen.

TIPP: Wenn die Uhr zu sehr von der Hallenuhr abweicht, kann diese „nachgestellt werden“!

- ➔ Dazu längerer „Klick“ auf die Uhr; danach kann man entweder 1, 5 oder 10 Sekunden dazu nehmen oder abziehen, oder die Uhrzeit im Feld direkt eingeben ...
- ➔ Dabei ist es egal, ob die Uhr läuft oder steht (geht also auch im normalen Spielbetrieb – oder halt während der Auszeit)



- ➔ Durch „Klick“ auf das schwarze Kreuz kann man das Feld wieder verlassen
- ➔ Diese manuelle Zeitkorrektur wird nicht protokolliert

IV. Tore

Kommen wir zum Wichtigsten ... die Tore 😊

- ➔ Durch „Klick“ auf die Felder links (Heim) und rechts (Gast) neben der laufenden Zeit werden die Tore gezählt
- ➔ Es erscheint eine Auswahl der Spieler, die dieses Tor erzielt haben können
- ➔ „Klick“ auf den Torschützen
- ➔ Tor wird automatisch protokolliert, beim Spieler hinzuzählt

(Übrigens: Spieler, die in dieser Phase evtl. eine Zeitstrafe absitzen, tauchen dann automatisch nicht mehr in der Auswahl auf – zur Zeitstrafe dann später)

Im Protokoll steht dann das Ergebnis, die Minute und der Torschütze!

The screenshot shows a handball match interface. At the top, the teams are identified as HSG rot (Home) and TSV gelb (Guest). The current score is 3-4, and the time is 09:40. The interface includes a central action log with columns for Spielzeit, Spielstand, HG, Nr, Aktion, and Uhrzeit. Below the score, there are buttons for 'Auszeit Heim' and 'Auszeit Gast'. The interface also features penalty statistics for both teams, with columns for #, T, and Strafen.

#	T	Strafen
1	2	
3	1	
4	0	
7	0	
10	0	
10	0	
13	0	

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	2	
33	1	
44	0	
55	0	
66	1	

Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
08:27	3:4	G	22	Tor	16:31:16
08:22	3:3	G	33	Tor	16:31:11
08:19	3:2	G	22	Tor	16:31:08
08:17	3:1	H	3	Tor	16:31:07
08:15	2:1	G	33	Tor	16:31:04

Was mache ich, wenn ich auf „Tor“ geklickt habe, es aber gar kein Tor war?

➔ Wenn ich noch keinen Torschützen ausgewählt habe, kann ich das Feld einfach über das schwarze Kreuz wieder verlassen, das Tor wird dann nicht gezählt oder protokolliert!

➔ Wenn ich schon das Tor mit einem Schützen protokolliert habe, kann ich dieses wieder „löschen“

- Längerer „Klick“ auf das „falsche“ Tor im Protokoll
- Dann das Protokoll bearbeiten, in dem man einfach oben rechts diesen Teil des Protokolls löscht

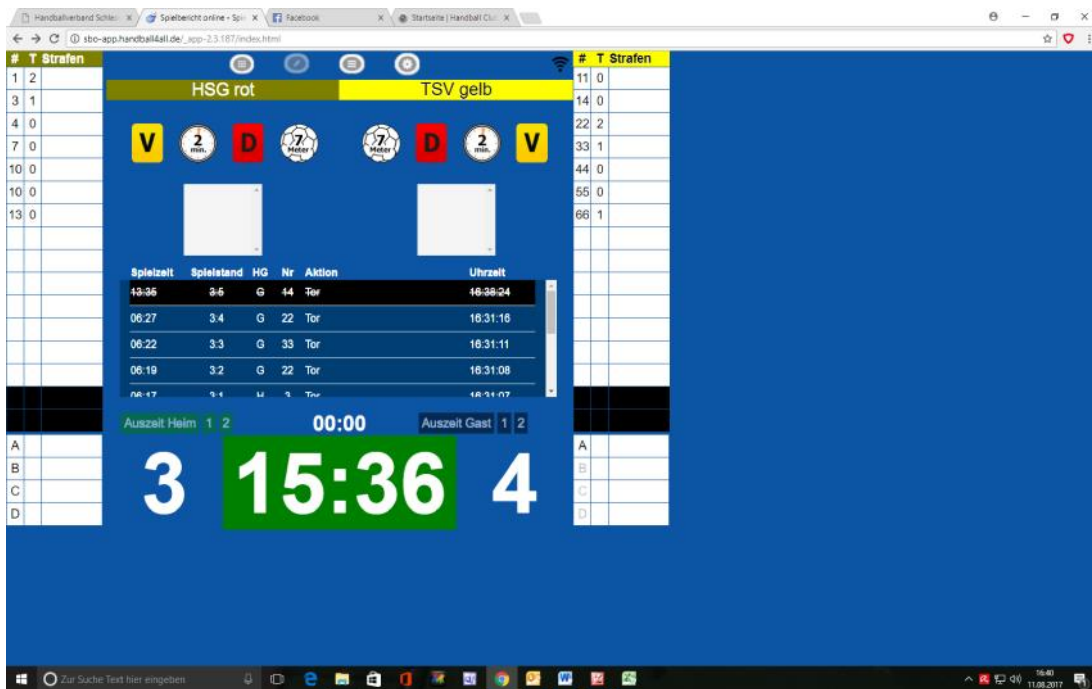
#	T	Strafen
1	2	
3	1	
4	0	
7	0	
10	0	
10	0	
13	1	

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	2	
33	1	
44	0	
55	0	
66	1	

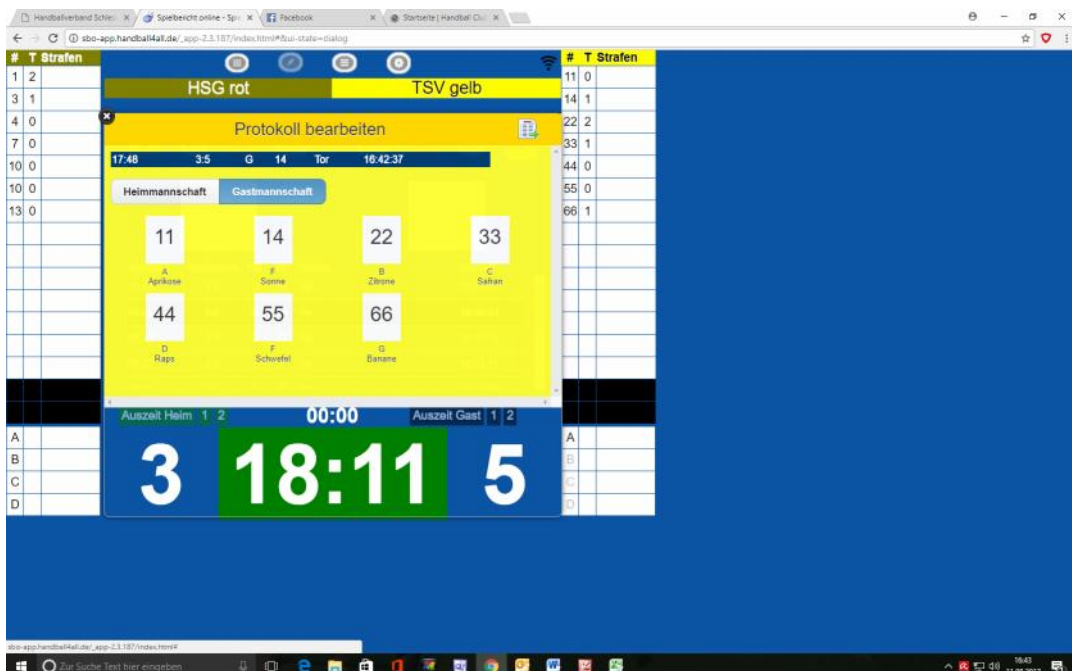
Auszeit Heim 1 2 00:00 Auszeit Gast 1 2

4 14:36 4

Das Tor ist dann im Protokoll gestrichen und taucht nicht im Ergebnis auf!



Wenn man das Tor auf der „falschen“ Seite gegeben hat, dann kann man im gelben „Korrektur“-Fenster einfach auf Heim- oder Gastmannschaft „switchen“ und dort den richtigen Spieler auswählen und alles ist wieder richtig:



V. Siebenmeter




- ➔ „Klick“ auf das „7-Meter“ Symbol bei der jeweiligen Mannschaft
- ➔ Es erscheint das Feld der möglichen Spieler, die ausführen können
- ➔ „Klick“ auf den ausführenden Spieler
- ➔ „Klick“ auf Tor (ja) oder kein Tor (nein)
- ➔ Automatisch protokolliert und bei Tor gezählt

The top screenshot shows a 7-meter penalty shot interface. The score is 3-4, and the time is 19:38. The interface prompts the user to select a player to take the shot. The bottom screenshot shows the result of the shot, which was a goal. The score is now 4-4, and the time is 19:46. The log shows the following actions:

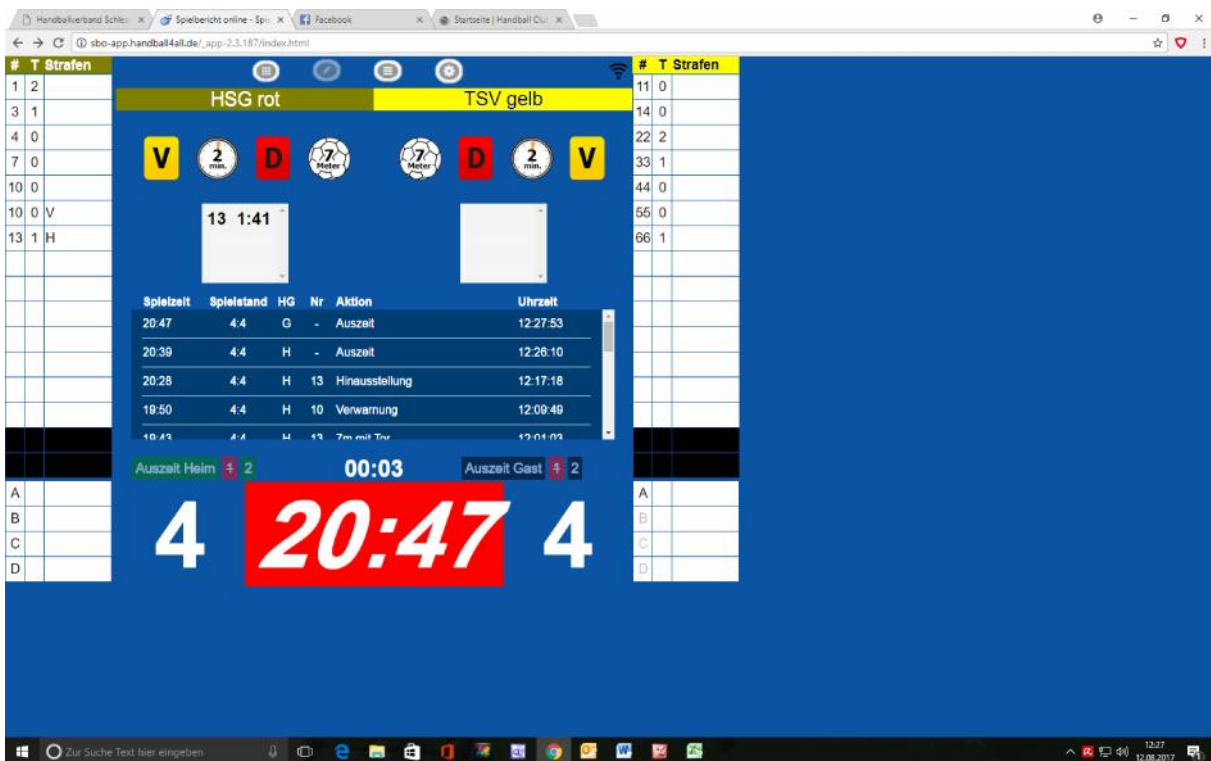
Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
19:43	4:4	H	13	7m mit Tor	12:01:00
17:48	3:6	G	14	Tor	16:42:37
13:26	2:6	G	44	Tor	16:28:24
09:27	3:4	G	22	Tor	19:31:18
04:55	3:3	G	33	Tor	16:31:14

VI. Auszeit durch Trainer; Team-Time-Out

➔ Sobald die „Grüne Karte“ vom Trainer auf den Tisch gelegt wird, die Zeit anhalten/stoppen!

➔ „Klick“ auf das grüne Auszeit-Symbol  der jeweiligen Mannschaft (Heim oder Gast)

➔ Die laufende Auszeit startet im Display und eine verfügbare Möglichkeit wird „abgestrichen“



#	T	Strafen
1	2	
3	1	
4	0	
7	0	
10	0	
10	0	V
13	1	H

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	2	
33	1	
44	0	
55	0	
66	1	

Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
20:47	4:4	G	-	Auszeit	12:27:53
20:39	4:4	H	-	Auszeit	12:26:10
20:28	4:4	H	13	Hinausstellung	12:17:18
19:50	4:4	H	10	Verwarnung	12:09:49
19:43	4:4	H	13	7m mit Trn	12:04:03

➔ Beim Wiederanpiff durch den Schiri die Zeit wieder starten (rotes Feld), egal wie lange die Auszeit auf dem Display vom SPO läuft ...

➔ Die Auszeit (Beginn!) wird automatisch protokolliert

VII. Gelbe Karte



- ➔ „Klick“ auf das „Gelb“-Symbol (Verwarnung) der jeweiligen Mannschaft
- ➔ Es erscheint das Feld der möglichen Spieler, die ausgewählt werden können
- ➔ „Klick“ auf den zu verwarnenden Spieler
- ➔ Automatisch protokolliert im Protokoll und beim Spieler

Hinweis: Ein Spieler kann keine 2. Gelbe Karte erhalten, bereits verwarnete Spieler können nicht im System ausgewählt werden. Dieser Spieler muss dann eine 2-Minuten Strafe erhalten.

The screenshot shows a web-based interface for managing a handball match. At the top, it displays the teams: HSG rot (Home) and TSV gelb (Guest). The interface includes a central field with player selection icons (V for Verwarnung, D for Disziplin, 7m for 7m mit Tor) and a list of game events. The current score is 4-4, and the time is 19:59. The interface also shows a list of penalties (Strafen) on both sides.

#	T	Strafen
1	2	
3	1	
4	0	
7	0	
10	0	
10	0	V
13	1	

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	2	
33	1	
44	0	
55	0	
66	1	


Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
19:50	4:4	H	10	Verwarnung	12:09:49
19:43	4:4	H	13	7m mit Tor	12:01:03
17:48	3:6	G	14	Tor	16:42:37
19:36	3:6	G	14	Tor	16:38:24
08:27	3:4	G	22	Tor	16:31:16

Auszeit Heim 1 2 00:00 Auszeit Gast 1 2

4 19:59 4

VIII. 2-Minuten Strafe

→ Bei einer 2- Minuten Strafe wird evtl. durch den Schiri die Zeit angehalten! Also erstmal die Zeit stoppen, wenn das „Time-Out“ Zeichen vom Schiri kommt; ansonsten geht es bei laufender Uhr weiter mit dem nächsten Punkt

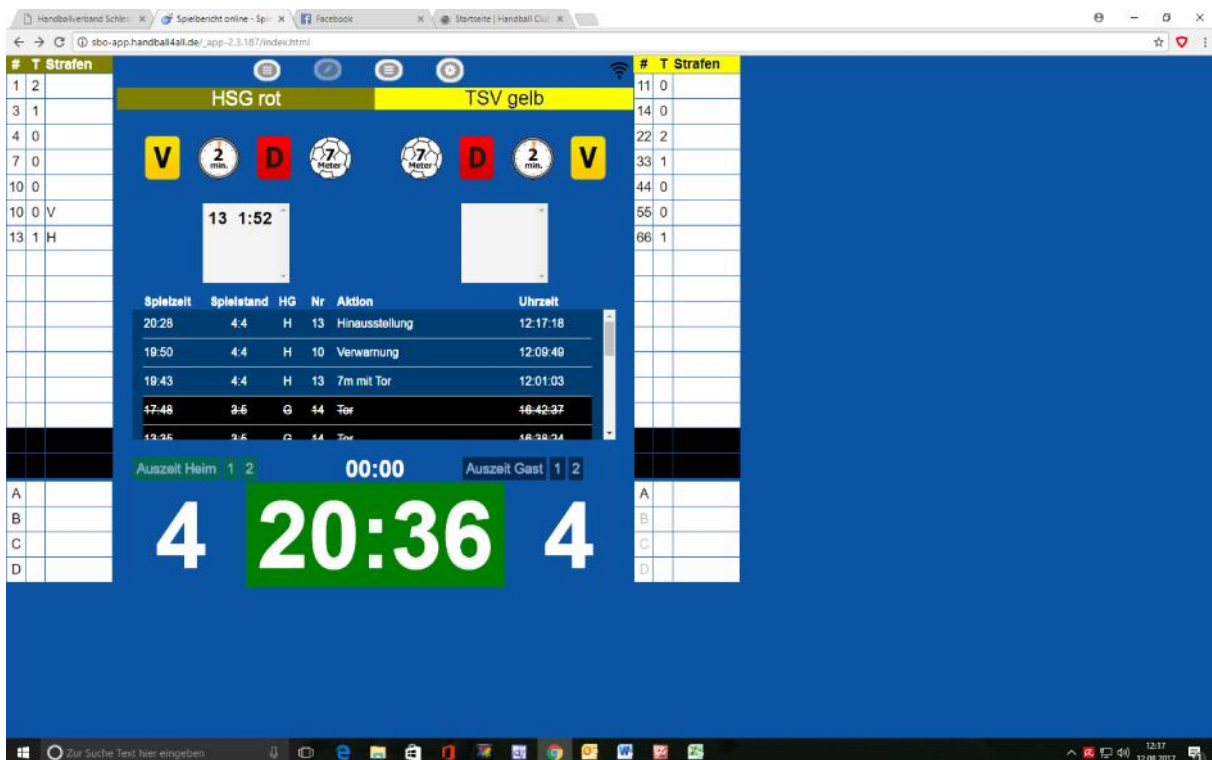
→ „Klick“ auf das „2 min.“-Symbol  der jeweiligen Mannschaft

→ Es erscheint das Feld der möglichen Spieler, die ausgewählt werden können

→ „Klick“ auf den zu bestrafenden Spieler

→ Automatisch protokolliert im Protokoll und beim Spieler

→ Wenn die Zeit angehalten wurde, muss auf Pfiff die Zeit wieder gestartet werden, die „Strafzeit“ läuft dann im weißen Feld mit runter



The screenshot shows a handball match interface for HSG rot (home) vs TSV gelb (away). The score is 4-4. The current time is 20:36. A 2-minute penalty is shown for TSV gelb. The interface includes a scoreboard, a list of players, and a list of actions.

#	T	Strafen
1	2	
3	1	
4	0	
7	0	
10	0	
10	0	V
13	1	H

#	T	Strafen
11	0	
14	0	
22	2	
33	1	
44	0	
55	0	
66	1	

Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
20:28	4:4	H	13	Hinausstellung	12:17:18
19:50	4:4	H	10	Verwarnung	12:09:49
19:43	4:4	H	13	7m mit Tor	12:01:03
17:48	2:6	G	44	Tor	16:42:37
17:36	3:6	G	44	Tor	16:38:24

Auszeit Heim 1 2 00:00 Auszeit Gast 1 2

4 20:36 4

IX. Disqualifikation (rote oder „blaue“ Karte)

➔ Bei einer Disqualifikation wird in der Regel durch den Schiri die Zeit angehalten! Also erstmal die Zeit stoppen, wenn das „Time-Out“ Zeichen vom Schiri kommt; ansonsten geht es bei laufender Uhr weiter mit dem nächsten Punkt

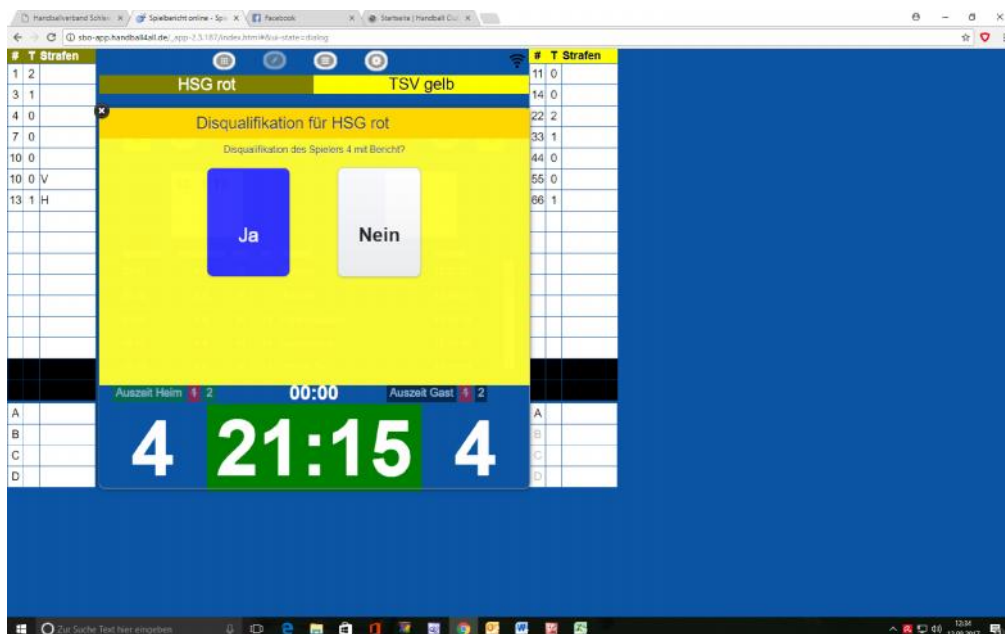


➔ „Klick“ auf das „rote Karte“-Symbol der jeweiligen Mannschaft

➔ Es erscheint das Feld der möglichen Spieler, die ausgewählt werden können

➔ „Klick“ auf den zu bestrafenden Spieler

➔ Jetzt ist noch zu entscheiden ob die Disqualifikation ohne Bericht oder mit Bericht (blaue Karte) erfolgt!



➔ Automatisch protokolliert im Protokoll und beim Spieler

➔ Wenn die Zeit angehalten wurde, muss auf Pfiff die Zeit wieder gestartet werden, die „Strafzeit“ läuft dann im weißen Feld mit runter

Hinweis: Bei „Gelb“, „2-Minuten“ oder „Rot“ kann auch ein Offizieller (also die Bank) ausgewählt werden!

X. Aktion bei Halbzeit und am Ende

- ➔ Zuerst Kontrolle und Abgleich mit dem Schiri (Ergebnis, Verwarnungen etc.); ggf. kann man jetzt noch alles korrigieren!
- ➔ Durch „längeres“ Klicken auf die jeweilige Zeile im Protokoll kann alles korrigiert werden
- ➔ ERST DANACH: „Klick“ auf „Ergebnis erste Halbzeit protokollieren“

The screenshot shows a web-based interface for handball match management. At the top, it identifies the teams as HSG rot (home) and TSV gelb (away). The current score is 7-5, and the game time is 30:00. A central orange button reads 'Ergebnis 1. Halbzeit protokollieren'. Below this is a table of game events:

Spielzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
30:00	7:5	-	-	Spielzeit gestoppt	12:37:24
29:45	7:5	H	3	Tor	12:37:09
29:43	6:5	H	1	Tor	12:37:08
29:42	5:5	H	10	Tor	12:37:06
29:30	4:5	G	PR	Tor	12:37:04

At the bottom, the score is displayed as 7 (HSG rot) and 5 (TSV gelb) with a 30:00 timer. Side panels show penalty statistics for both teams.

Dieses Vorgehen am Ende des Spiels wiederholen:

- ➔ Erst Kontrolle
- ➔ Dann Protokoll bestätigen

Vielen Dank und Viel Spaß!

(Ohne Gewähr; bei Fehler bitte melden; HC Treia/Jübek)