

Schulung Spielbericht Online (Kurzanleitung, Stand: 11.09.2019)

Ausführliche Anleitungen sind auf der Homepage von **Handball4all** zu finden:

<https://www.handball4all.de/home/support/videohandbuecher/spielberichtonline/>

Unter dem Reiter *Support* gibt es Handbücher und Videohandbücher!

Vor dem Spiel:

1. Rufe folgende Homepage im Firefox Browser auf: www.sbo.handball4all.de bzw. öffne den Spielbericht Online mit dem Icon auf dem Desktop und klicke *Verwendung in einem Browser* an.

2. Rufe folgendes Menü auf:



3. Wähle das Spiel aus. *[Wurden die Spiele noch nicht heruntergeladen, gilt folgendes: Vereinsnummer 605022 (JSG-Spiele: 605048) eingeben, Spieliste vom Server laden, das Spiel anklicken und die Hintergrundfarbe ändert sich. Danach nochmals auf das Spiel klicken, um es zu aktivieren. Mit der Vereinsnummer 90001 kann immer mit dem System zu Hause geübt werden.]*

4. Rufe folgendes Menü auf:



5. **Heimverein** gibt seine PIN ein. Trikotfarbe auswählen (ist in der Regel korrekt eingestellt).

6. **Gastverein** gibt seine PIN ein. Trikotfarbe auswählen.

7. **SR/AB:** Hier können die Kosten für die Schiedsrichter eingetragen werden.

8. **ZN/SK:** Zeitnehmer (Hallenuhr) und Sekretär (Spielbericht Online) tragen sich hier mit Passnummer ein und bestätigen die Datenschutzgrundverordnung.

9. **Bericht 1:** Uhrzeit für *Übergabe Protokoll* immer auf 30 Minuten vor Spielbeginn eintragen; Ordneranzahl 2 eintragen

10. Rufe folgendes Menü auf:



11. Doppelklick auf den Namen eines Spielers ermöglicht die **Änderung der Trikotnummer**

oder das **Entfernen des Spielers** mit dem Button oben rechts



Alle Spieler, die nicht am Spiel teilnehmen, sollen entfernt werden. In schwarz hinterlegten Feldern dürfen keine Spielernamen stehen, da nur 14 Spielberechtigte eingetragen werden dürfen.

12. Doppelklick in ein leeres Feld des Spielberichts ermöglicht das **Hinzufügen eines Spielers**.

Dafür wird erst der Spieler angeklickt, dann die Trikotnummer ergänzt und danach mit



dem Spielbericht hinzugefügt. Es können auch Spieler hinzugefügt werden, die nicht im Kader eingetragen sind. Dies geschieht mit Hilfe des Buttons *zusätzliche Spieler manuell hinzufügen*. [DSR bedeutet Doppelspielrecht]

Während des Spiels:

1. Klick auf die **Spielzeit** lässt die Uhr starten. Mit einem Doppelklick auf die Spielzeit, während die Spielzeit schon läuft, kann ich auch die Uhrzeit manuell der Hallenuhr anpassen.
2. Die **Toranzeige** beider Mannschaften öffnet ein Fenster, in dem der Torschütze angeklickt wird.
3. Klick auf **Auszeit** ist nur möglich, wenn die Spielzeit angehalten ist. Das Spiel kann auch vor Ablauf der 60 Sekunden wieder gestartet werden.
4. **Gelbe Karte** öffnet wieder ein Fenster, in dem der verwarnte Spieler ausgewählt wird.
5. **Zeitstrafe: Erst muss die Uhr angehalten werden!!!** Dann Zeitstrafe anklicken und Spieler auswählen.
6. **Disqualifikation: Auch hier muss erst die Uhr angehalten werden!!!** Dann die Rote Karte anklicken, Spieler auswählen und mit oder ohne Bericht bestätigen.
7. **Siebenmeter** öffnet wieder ein Fenster, in dem der Schütze ausgewählt wird. Danach wird noch gefragt, ob es ein Tor war oder nicht.
8. Zentral auf dem Bildschirm läuft das **Spielprotokoll** mit. Mit einem Doppelklick auf ein Ereignis

kann der Spieler verändert werden oder das Ereignis wird komplett gelöscht durch



9. **Halbzeitpause:** In der Halbzeitpause kann auf *Ergebnis protokollieren* geklickt werden (dies ist aber nicht zwingend notwendig). Sowohl während der Halbzeit oder der Auszeit läuft ein weitere Uhr mit. Durch Anklicken der Spielzeit geht es immer normal weiter, das heißt, es muss nicht gewartet werden, bis die mitlaufende, zweite Uhr eine bestimmte Zeit erreicht hat.

Nach dem Spiel:

1. *Ergebnis protokollieren* anklicken.
2. Rufe folgendes Menü auf:



3. **Bericht 2:** Hier können Disqualifikationen und Verletzungen eingetragen werden.
4. **Einsprüche** können hier eingetragen werden.
5. **Unterschriften:** Neu ist hier, dass in roter Farbe alle Offiziellen (beide Schiedsrichter, Zeitnehmer und Sekretär) angezeigt werden, die nicht korrekt eingetragen sind. So lassen sich Strafen vermeiden! Nachdem Heimverein, Gastverein sowie Schiedsrichter ihre PIN eingetragen haben, bitte auf *Spiel abschließen* klicken.

Bei erfolgreicher Versendung des Berichts erscheint ein kleines Fenster mit dem Text:

Spiel senden erfolgreich. SBO erfolgreich gespeichert.

Wenn dies nicht gelungen ist, besteht die Möglichkeit das Spiel nochmals zu senden. Sollte nach dem Senden bemerkt werden, dass doch noch nicht alles eingetragen wurde, kann dies noch nachgeholt werden und das Spiel wird nochmals gesendet.

Elektronischer Ausweis

Es ist möglich seine Lizenzen mit der App „IDOnline“ der Handball4all AG zu verwalten. Dazu ist es jedoch zwingend notwendig, dass in Phoenix ein Passbild hochgeladen ist. Für die Nutzung der App muss man dann lediglich den Handballverband Westfalen auswählen und sich mit den Zugangsdaten aus Phoenix einloggen. Durch den elektronischen Ausweis spart der Verein Kosten für den Ausdruck des Ausweises und man hat ihn (fast) immer dabei.