

Ablaufplan ESB für den HVM

(Laptop gestartet und Internetverbindung muss für die kommenden Schritte hergestellt sein, um ein Update durchführen zu können.

- Kurzanleitung für den Sekretär -

A) Vor dem Spiel

- 1 Starten Programm **SIS-Spielbericht** vom Desktop aus mittels Doppelklick
- 2 Das Programm startet **nun automatisch einen Update-Versuch**, der bei bestehender Onlineverbindung durchgeführt werden soll. Das mögliche Update ist immer zu installieren. Falls kein Update zu installieren ist, Updatefenster schließen, danach erscheint das nachfolgende SIS-Login-Fenster.



- 3 Hier trägt nun der **Heimverein** den Benutzernamen (gemäß SIS-Adress-Registrierung) und das Passwort ein.
- 4 Jetzt erscheint die nachfolgende Maske:



5 Über die Schaltfläche **Neues Spiel** gelangt man zur folgenden Maske.

6 Über die Schaltfläche **Spieldaten laden** werden im folgenden Fenster die Heimspiele des Heimvereins angezeigt.

LigaName	Nr	SpielVon	Heim	Gast
Turnier 1 Süd-Halbfinale	001	15.08.2015 15:00	TBV Lemgo	SG Leutershausen
Turnier 7 Süd-Halbfinale	001	15.08.2015 15:00	TV 1893 Neuhausen	Bergischer HC
Turnier 3 Nord-Halbfinale	001	15.08.2015 15:00	HC Empor Rostock	HSG Krefeld
Turnier 5 Nord-Halbfinale	001	15.08.2015 15:00	HF Springe	TV Emsdetten
Turnier 4 Nord-Halbfinale	001	15.08.2015 15:30	1. VfL Potsdam	TSV GWD Minden
▶ Turnier 7 Nord-Halbfinale	001	15.08.2015 16:00	TSV Hannover-Burgdorf	VfL Bad Schwartau
Turnier 1 Nord-Halbfinale	001	15.08.2015 16:30	Füchse Berlin	SG LVB Leipzig
Turnier 6 Nord-Halbfinale	001	15.08.2015 16:30	HSV Hannover	HSG Nordhorn-Lingen
Turnier 2 Nord-Halbfinale	001	15.08.2015 16:30	TUSEM Essen	DHK Flensburg
Turnier 4 Süd-Halbfinale	001	15.08.2015 17:00	TV Kirchzell	TSV Bayer Dormagen

7 Aus der angebotenen Liste wird nun das entsprechende Spiel angewählt und nach **Übernehmen** zeigt die nächste Maske die entsprechenden Spieldaten.

- 8 Jetzt über die Schaltflächen **Anlegen** das Spiel auf dem PC anlegen und es wird automatisch auf dem PC gespeichert. Danach wechselt das Programm selbstständig in die erste Maske, in der die Spieldaten (Spielklasse, Halbzeit, Spielnummer, Datum und Uhrzeit) grau hinterlegt sind und nicht geändert werden können. Die Namen von Zeitnehmer und Sekretär (sowie ggf. techn. Delegierten) sind einzutragen. Kosten immer 0,00 Euro.

- 9 Nach Eingabe der erforderlichen Daten Schaltfläche **Schliessen** drücken. Fenster schließt sich und es springt auf ...

- 10 Fenster **SIS-Spielbericht - Schiedsrichterbericht bearbeiten** weiter

Die Angaben bei Ordner, Spielkleidung, Bälle und Spielfeld sind jetzt mit einem Dropdown bzw. Zähler ausgestattet. Hier kann aber auch wahlweise Text frei Hand eingegeben werden. Notwendige Eingaben tätigen und mit **Schliessen** weiter zum nächsten Fenster. Das Feld „Zuschauer“ ist nicht zu befüllen.

11 Fenster SIS-Spielbericht – Schiedsrichterkosten bearbeiten

Auch hier wird nach Eingabe der Daten gemäß Abrechnungsbogen der SR (gefahrene km, Fahrtkosten, Spielleitungsentschädigung, Abfahrt- und Ankunftszeiten) mit **Schliessen** das nächste Fenster selbstständig geöffnet.

12 Pässe laden Heimverein > **Besonderheit:**

Hat der Heimverein mehr als 20 Spieler in der Passdatenbank, so erscheint die nachfolgende Maske und die SpielerInnen sind entsprechend auszuwählen. **HVM/ NRL** > max. **20** Spielerinnen.

SIS-Spielbericht - Pässe laden HSG Augustdorf/Hövelhof

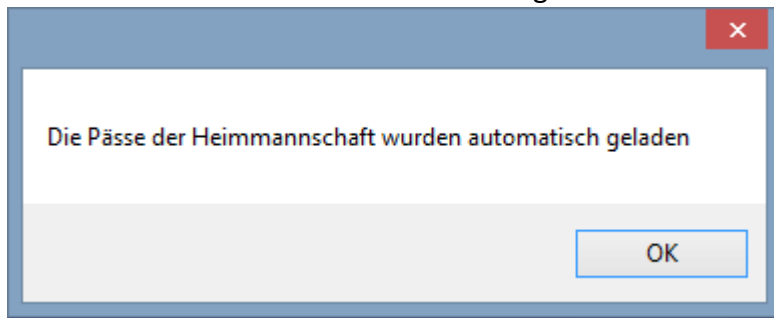
Checked	Passnummer	NachName	VorName	TrikotNr
<input type="checkbox"/>	411209	ANZER	MARVIN	
<input checked="" type="checkbox"/>	499254	ARNE	ELIAS	
<input type="checkbox"/>	397179	BACKHAUS	NILS	
<input type="checkbox"/>	499679	BADE	HENNING	
<input checked="" type="checkbox"/>	070055	BAIER	STEFAN	
<input type="checkbox"/>	457768	BALAZS	IMRE	
<input type="checkbox"/>	372065	BAROKE	BENJAMIN	
<input type="checkbox"/>	530776	BARTSCH	JASON	
<input checked="" type="checkbox"/>	391786	BECKMANN	TIM	
<input type="checkbox"/>	284793	BERENS	DANIEL	
<input type="checkbox"/>	366046	BERKEMEIER	MAURICE	
<input type="checkbox"/>	391935	BOEGER	MARC	
<input type="checkbox"/>	422165	BRINKMANN	PASCAL	
<input type="checkbox"/>	504889	BROCK	LOUIS	
<input type="checkbox"/>	357136	BROECKLING	DANIEL	
<input type="checkbox"/>	259050	BROEKER	ANDREAS	
<input type="checkbox"/>	483972	BUENTE	PHILIPP	
<input type="checkbox"/>	304826	BUNCE	KEVIN DAIMER	

3 Pässe ausgewählt

Alle übernehmen Abbrechen Übernehmen

Sollten jedoch 20 Spieler oder weniger in der Pass-Datei vorhanden sein, werden diese mit der nachfolgenden Meldung automatisch geladen. Mit **Übernehmen** geht's weiter.

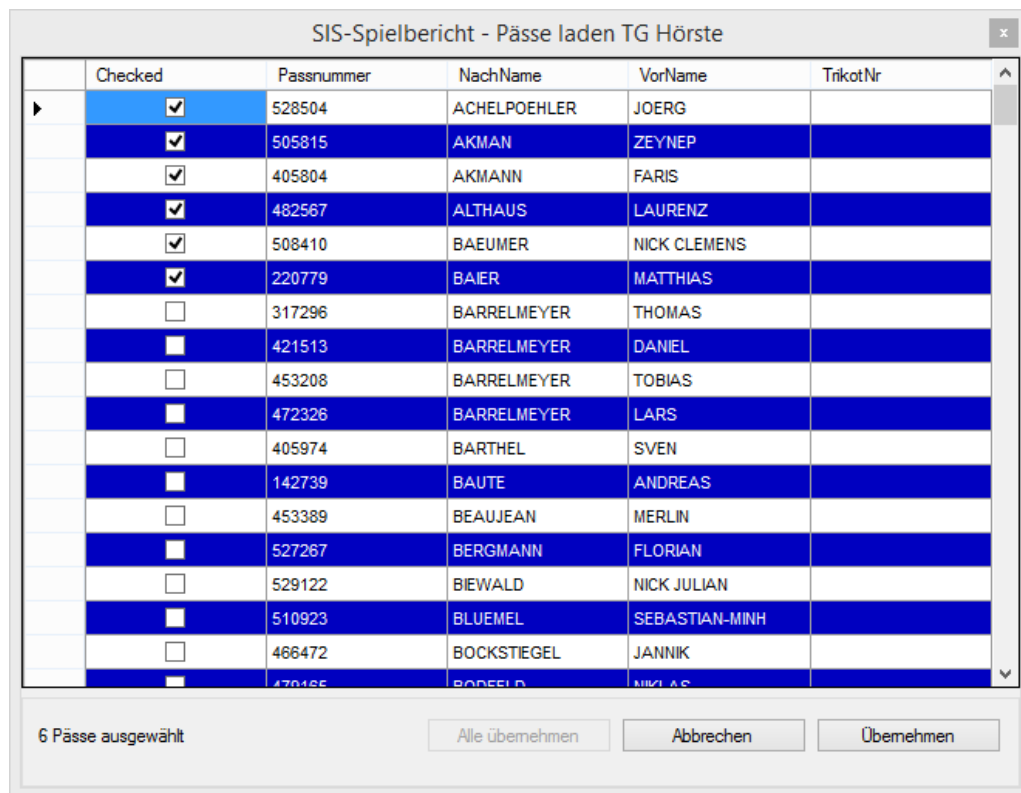
13 Pässe der Heimmannschaft wurden automatisch geladen



Mit **OK** geht's weiter

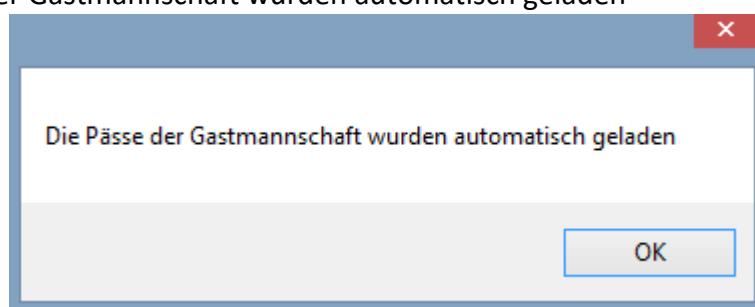
14 Pässe laden Gastverein > **Besonderheit:**

Hat der Gastverein mehr als 20 Spieler in der Passdatenbank, so erscheint die nachfolgende Maske und die SpielerInnen sind entsprechend auszuwählen.
HVM NRL> max. **20** Spielerinnen.



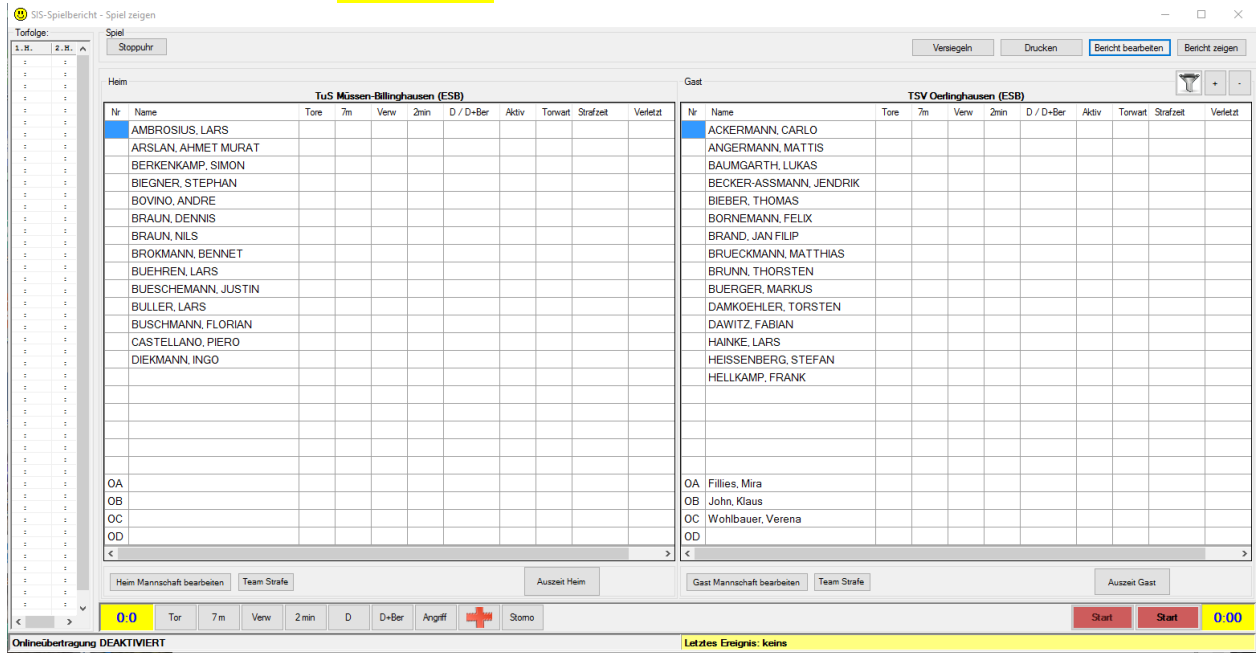
Sollten jedoch 20 Spieler oder weniger in der Pass-Datei vorhanden sein, werden diese mit der nachfolgenden Meldung automatisch geladen. Mit **Übernehmen** geht's weiter.

15 Pässe der Gastmannschaft wurden automatisch geladen



Mit **OK** geht's weiter

16 Nun erscheint die Maske **Spiel zeigen** und alle Spieler sind auf passiv gestellt.



17 Über die Anwahl **Heim Mannschaft bearbeiten** bzw. **Gast Mannschaft bearbeiten** sind jetzt gemäß Angabe der Vereine alle entsprechenden Spieler auf **Aktiv** zu setzen! Im HVM/ NRL bleibt die Passiv-Regelung bestehen, **max. 14 aktive Spieler sind möglich**. Spieler, die nicht als „aktiv“ bzw. „passiv“ gekennzeichnet sind, werden gelöscht.

Nr	Name	Gebdat	Passnr	Aktiv	Torwart
3	ABDULLA, SARA DINA	03.03.03	507280	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	AFOLABI, ASHLEY	15.11.03	507281	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	AHLGRIMM, KAJA	03.09.03	505131	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	ALTHOF, ANNA	28.04.96	506491	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	ALTHOF, JULIUS	26.09.97	421387	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	AMFT, SEBASTIAN	24.07.89	339710	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	BABER, GERRIT	20.04.85	256242	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	BALTIC, JASMIN	02.12.82	264341	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	BELLMANN, ALEXANDER	17.12.87	281353	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	BELZ, NICOLE	01.01.73	463834	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	BENNING, SIMON	03.02.00	505120	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	BERKEMANN, JULA	17.09.06	532052	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	BERNHARDT, DANIEL	03.01.91	263029	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	BETGE, INA	11.06.64	110497	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
OA					
OB					
OC					
OD					

0 aktive Spieler

ausgewählten Spieler löschen Kader laden schließen

SpielerInnen, die nicht geladen werden konnten, werden per Tastatur mit allen erforderlichen Daten (Name, Vorname (**Müller, Hans-Joachim**), Geb.-Datum (**01.01.86**), Pass- und Rückennummer) eingegeben. **Eintrag in SR-Bericht wenn der Pass fehlt!**

Bitte unbedingt die Schreibweise – Name Komma Leerfeld Vorname – beachten.

Spieler, die keinen Spielerpass vorlegen, werden wie vorgenannt eingetragen.
Spieler der Reihe nach anwählen, Rückennummer bei Bedarf eingeben oder ändern, nach Vorgabe als „Aktiv“ markieren (Haken bei Aktiv setzen durch anklicken). Alle weiteren Spieler wie vorher beschrieben bearbeiten.

Spieler, die als Torwart eingesetzt werden sollen, werden mit dem Häkchen markiert. Dies hat zur Folge, dass die Torwarte nach oben sortiert werden.



Nur HVM/ NRL:

Spieler können während des Spiels **nachgetragen werden** (später kommende Spieler, 1.-60. Minute inkl. Verlängerungen). Hierzu legt der MVA den Spielerpass unter Nennung der Trikotnummer beim Sekretär vor und erklärt mündlich die korrekte Spielberechtigung. Der Sekretär trägt umgehend die Spielerdaten ein. Hierbei ist es zur Verkürzung des Verfahrens ausreichend, wenn Name, Vorname und Trikotnummer in das Spielprotokoll eingetragen werden, die restlichen Daten können nach 1. / 2. Halbzeit vervollständigt werden. Sollte die maximale Anzahl von möglichen Spielern auf der Mannschaftsliste bereits erreicht sein, muss hierfür ein **passiver** Spieler nach Angabe des MVA gelöscht bzw. überschrieben werden.

Es dürfen maximal **14 SpielerInnen aktiv** im Spielbericht stehen < **HVM/ NRL**

Achtung:

Nachträge müssen immer von Hand getätigt werden – ein erneutes Laden aus dem Internet überschreibt immer nur die erste Position.

- 18 Offizielle (Name Komma Leerzeichen Vorname) mittels Tastatur eingeben. Änderung bzw. überschreiben durch Klick in das Feld „Name“ vornehmen, nicht über den Button „ausgewählten Spieler löschen“ löschar!
- 19 Schaltfläche „Schliessen“ anwählen
- 20 Schritte der Punkte 17 bis 19 auch für den Gastverein durchführen
- 21 Spielbericht schließen (graues Kreuz auf hellblauem Grund oben rechts anklicken)

NEU:

- 22 Schaltfläche „Versiegeln“ oben rechts in der Maske >Spiel zeigen< anwählen

Die „Unterschriften“ vor und nach dem Spiel werden über ein **Kennwort** getätigt.

Offizielle von Heim- und Gastverein und die Schiedsrichter geben ihr Kennwort in das entsprechende Feld ein. Bei Onlinebetrieb und korrekter Kennwort-Eingabe wechselt der Hintergrund dieses Feldes von ROT auf GRÜN. Sollte eine Kennwort-Eingabe nicht möglich sein (verschiedene Gründe -> vergessen – oder anderes) kann **zum Schluss** die Notversiegelung vorgenommen werden.

SIS-Spielbericht - Kennworteingabe

MV Heim vor dem Spiel ?

MV Gast vor dem Spiel ?

MV Heim nach dem Spiel ?

MV Gast nach dem Spiel ?

Schiedsrichter1 ?

Schiedsrichter2 ?

techn. Delegierter

Sollte es Probleme bei der Kennwort-Eingabe geben, nutzen Sie bitte die Notversiegelung. Der Bericht wird wie gewohnt versiegelt und gesendet.

Notversiegelung Drucken Schliessen

23 Kennwort-Eingabe der Mannschaftenverantwortlichen

Für den HVM/ NRL > die Eingabe muss bis Spielbeginn erfolgt sein.

Die Kennwörter der MV von Heim und Gast sind in die Felder „... vor dem Spiel“ einzutragen. Dazu nach Aufforderung durch die MV zunächst noch einmal den Spielbericht den Offiziellen zeigen (Unterschriften „Schliessen“) – „Spiel zeigen“ anwählen und überprüfen lassen (fehlerhafte Rückennummern ggf. ändern). Danach die Schaltfläche „Versiegeln“ erneut anwählen und die Kennwort-Eingabe durch die MV tätigen lassen.

24 Sofern Presseausdrucke gewünscht werden, Schaltfläche „Drucken“ anwählen.

25 Bericht „Presse vor Spielbeginn“ markieren und auf „drucken“ klicken (Drucker sollte vom Heimverein bereits installiert sein). Anzahl der Ausdrucke entsprechend der Anforderung durch den Heimverein ändern. Druck durch die Schaltflächen „Starten“ ausführen.

26 Schaltfläche „Spiel zeigen“ anwählen

27 Schaltfläche „Bericht zeigen“ anwählen

28 Schaltfläche „Drucken“ anwählen

29 Erneutes „Drucken“ anwählen

HVM/ NRL > Anzahl auf 1 stellen und mit „OK“ bestätigen

Ein Spielbericht für die SR zur Spielausweiskontrolle wird jetzt ausgedruckt und anschließend als Notfallbericht zum Zeitnehmertisch mitgenommen.

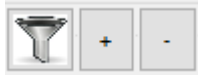
30 Schaltfläche „Schliessen“ anwählen

31 Wenn Internet in der Halle vorhanden ist, auf das Fenster „Onlineübertragung DEAKTIVIERT“ klicken

Häkchen für „Onlineübertragung aktivieren“ setzen und warten, bis die Zeile grün wird (Bericht wurde gesendet).

32 Schaltfläche „Schliessen“ anwählen – Fertig für Spielbeginn

33 **Weitere Schaltflächen:**



Symbol links Filter:

Es werden alle leeren Zeilen während des Spiels aus- oder eingeblendet

Symbol +: Zeilenabstand und Schrift wird vergrößert

Symbol -: Zeilenabstand und Schrift wird verkleinert

B) Im Spiel

1. Mannschaftsreduzierende Strafe (Team-Strafe) soll zusätzlich eingegeben werden bei:

- zu frühem Wiedereintritt eines bereits hinausgestellten Spielers
- 2min für einen Spieler nach bereits erfolgter Disqualifikation
- 2min oder D für einen Offiziellen

Handhabung:

nach Zuweisung der Strafe zusätzlich den Button „Teamstrafe“ drücken.

2. Ggf. erforderliche Korrektur der Spielzeit:

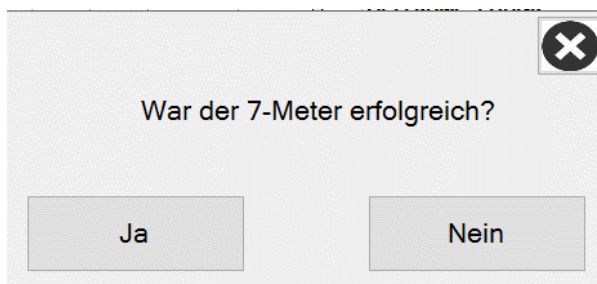
Durch Doppelklick auf die Spielzeit öffnet sich ein Fenster.



Jetzt kann die Spielzeit in diesem Fenster geändert werden - Eingabe z.B.: auf 59:28 (alle 4 Zahlen ohne Doppelpunkt eingeben) - und muss durch Klick auf das weiße Kreuz auf roten Hintergrund wieder geschlossen werden. Die korrigierte Zeit wird jetzt unten angezeigt.



3. Während der 7-m-Anzeige



ist es möglich, die Spielzeit zu stoppen oder wieder zu starten, ohne das 7-m-Fenster zu schließen. Auch können nun in diesem Ablauf verhängte Strafen wie vorgesehen protokolliert werden.

**Die Anzeige der Strafzeiten in der Maske „Spiel zeigen“ ist nur unterstützend!
Für die Wiedereintrittszeit ist ausschließlich die öffentliche Zeitmessanlage
maßgeblich (in Verbindung mit aufgestellten Wiedereintrittzetteln oder Anzeigen).**

C) In der Halbzeitpause

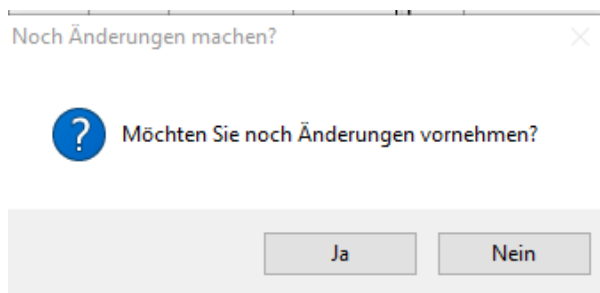
Nach Erreichen der 30:00 erfolgt systemseitig eine Pause von 30 sec, um ein unbeabsichtigtes Starten der 2. HZ nach Halbzeitende zu verhindern.

Der Laptop bleibt auch in der Halbzeit mit dem Stromnetz verbunden und verbleibt am Zeitnehmertisch. Daher muss der Datenvergleich mit den Schiedsrichtern (Ergebnis und Strafen) auf anderem Wege erfolgen: entweder in der Halle am Zeitnehmertisch oder mittels eigener handschriftlicher Notizen ohne Laptop in der SR-Kabine. Einer von beiden (Zeitnehmer oder Sekretär) bleibt immer beim Laptop in der Sporthalle.

D) Nach Spielende

1. Meisterschaftsspiele

**Eintragungen in der 60. Minute bzw. nach Spielende:
Mit Ablauf der Spielzeit kommt jetzt die nachstehende Abfrage**

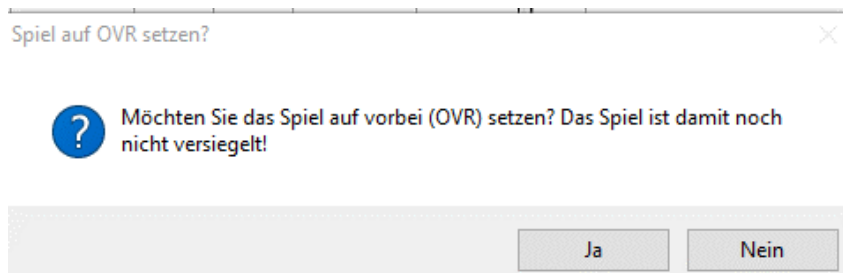


Dialog box: Noch Änderungen machen? (Close button X)

Icon: ? Möchten Sie noch Änderungen vornehmen?

Buttons: Ja, Nein

Nun sind noch Eintragungen zum Spiel (Tore, Strafen, 7m usw.) möglich. Nach jedem einzelnen Eintrag erscheint wieder die obige Abfrage. Erst wenn „Nein“ angeklickt wird, erscheint die Abfrage.



Dialog box: Spiel auf OVR setzen? (Close button X)

Icon: ? Möchten Sie das Spiel auf vorbei (OVR) setzen? Das Spiel ist damit noch nicht versiegelt!

Buttons: Ja, Nein

Auf die Schaltfläche „JA“ klicken – damit wird jetzt das Endergebnis sowie alle nach Ablauf der Spielzeit getätigten Eintragungen ins SIS eingetragen und der Liveticker zeigt OVR bzw. „beendet“ an.

2. Pokalspiele

Bei Pokalspielen erscheinen die gleichen Abfragen. Mit dem Unterschied, dass bei unentschiedenem Spielstand der Start-Button für die Verlängerungen aktiviert wird. Nach Ende der 1. und 2. Verlängerung kommen die bekannten Abfragen wieder und es sind ebenso noch Eintragungen nach Ablauf der Spielzeiten möglich. Bei einem eventuellen 7-Meter-Werfen muss dann nach jedem 7-Meter-Wurf die erste Abfrage (Noch Änderungen vornehmen?) mit JA beantwortet werden – bis zur Entscheidung.

E) Nach dem Spiel

1. Danach mit dem Laptop in die Kabine gehen und die Verwarnungen, Zeitstrafen, ggf. Disqualifikationen mit/ohne Bericht vergleichen.

Eintragungen bei „Kontrollen vor Spielbeginn und Schiedsrichterbericht“, bei „Spielklasse Spielnummer ...“ und bei „Schiedsrichter und Fahrtkosten“ gem. den Anweisungen der Schiedsrichter ergänzen. Bei eventuellen Unstimmigkeiten (Verwarnung, 2-Min-Strafe, Disqualifikationen mit und ohne Bericht) sind diese klärend im SR-Bericht einzutragen.

Nun müssen eventuell während der 2. HZ nachgetragene Spielerdaten ergänzt werden, die auf Grund der gebotenen zeitlichen Eile zunächst nur auf das Notwendigste reduziert eingetragen werden konnten.

Fehlende oder falsche sowie nicht korrigierbare Spielerdaten sollen im SR-Bericht aufgeführt bzw. plausibilisiert werden. Falsche Trikot-Nummern werden **ohne Erwähnung** einfach geändert.

Die Eintragung „**Pass lag vor**“ oder „**Pass lag nicht vor**“ ist außerordentlich wichtig für die spielleitende Stelle!

Der Sekretär füllt alle entsprechenden Felder für die Schiedsrichter aus.

2. Nach Eintragung des Berichtes (Begründung Disqualifikation mit Bericht, Ordner, Kosten usw.) die Kennwort-Eingaben der Vereinsvertreter (einer der Offiziellen A-D sofern nicht disqualifiziert) jeder Mannschaft und Schiedsrichter tätigen lassen.
3. **Bei Einsprüchen** von Mannschaften müssen die Offiziellen nach Spielende ihre Kenntnisnahme durch ihre handschriftlich geleistete Unterschrift dokumentieren.

Hierzu wird der Spielbericht ausgedruckt (Button „Bericht zeigen“) und von allen Beteiligten (Offizielle beider Mannschaften und SR) unterschrieben. Die Versendung dieser Ausfertigung **erfolgt durch die Schiedsrichter** an die jeweilige spielleitende Stelle.

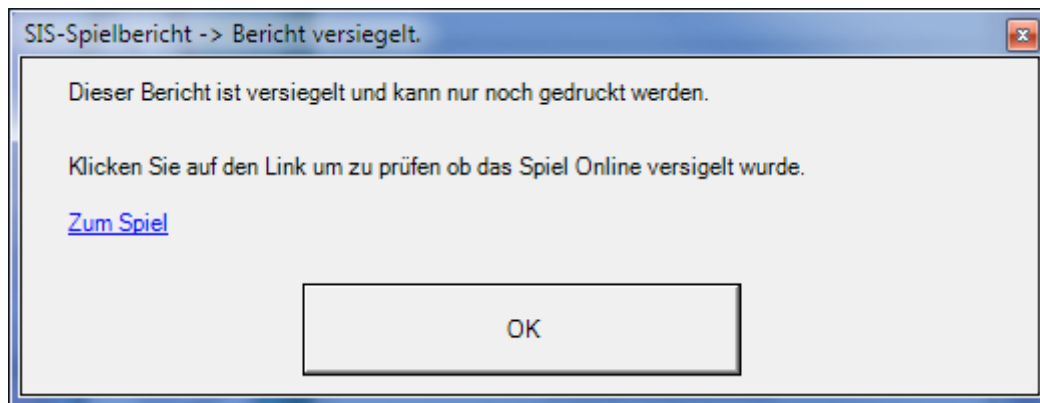
Für die Versiegelung des Berichtes sind immer 6 Kennwort-Eingaben notwendig, da sonst der Bericht nicht versiegelt und damit auch nicht versendet werden kann. Ist eine der Kennwort-Eingaben nicht möglich, kann der Bericht über den Button „Notversiegelung“ trotzdem versiegelt und versandt werden.

Schaltfläche „schließen“ anwählen und Speicherabfrage mit „Ja“ bestätigen

4. Achtung! Wichtig!

Bevor die Abfrage „Bericht versiegeln“ mit „Ja“ bestätigt wird, sollte sichergestellt sein, dass wieder eine Onlineverbindung hergestellt wird bzw. noch vorhanden ist. Der Bericht wird nach Bestätigung mit „Ja“ automatisch online versendet und ist danach nicht mehr zu ändern.

Jetzt erscheint das folgende Fenster:



Über den Link Zum Spiel kann jetzt sofort die VSG-Kontrolle durchgeführt werden. Siehe hierzu auch Punkt 5.

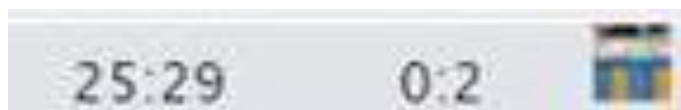
5. **VSG-Kontrolle immer durchführen:**

Hier bedeutet:

- OVR:** Ergebnis wurde am Spielende (60. Minute) gesendet, aber die abschließenden Eintragungen sind noch nicht übermittelt worden.
Jetzt ist wie folgt zu verfahren:
Spielbericht starten und „auf Bericht senden“ klicken. Dann die Online-Übertragung aktivieren und auf „kompletten Spielbericht senden“ klicken.
- VSG:** alle Eintragungen, einschl. Kosten und Zuschauerzahlen wurden gespeichert (**Bericht versiegelt**).



Beispiel: wenn dieses Bild auf SiS-Handball zu sehen ist, **erst dann wurde Bericht auch erfolgreich versendet!**



6. Nach Notversiegelungen zeigt die Web-Seite von SiS-Handball eventuell nicht die übermittelten Spieldaten an, sondern es erscheint noch die Variante mit dem Schreibstift. In diesem Fall die Daten über „Bericht senden“ erneut senden!



7. Weitere mögliche Kontrolle: im SiS-Handball durch Klick auf die Spiel-Nr. und in der folgenden Maske Klick auf den Link „**Zum Spielbericht**“. Erscheinen hier die Spieldaten, folgt zeitnah auch die Eintragung auf der Homepage von SiS-Handball. Wird bei Klick auf die Spiel-Nr. im folgenden Fenster nur der Link „**Zum Bericht**“ angezeigt, sind noch keine Spieldaten hinterlegt bzw. übermittelt worden.

8. **Wichtig:**
Sollte es in der Halle kein Internet geben oder ist es ausgefallen, so ist der MV vom Heimverein zu informieren. Der Bericht muss dann später erneut mit vorhandener Internetverbindung versendet werden.