

Ablaufplan für SIS-Spielbericht

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

Alle Punkte sind vom Sekretär auszuführen

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 Onlineverbindung durchgeführt werden soll. Das mögliche Update ist immer zu installieren. Falls kein Update zu installieren ist, erscheint das nachfolgende SIS-Login-Fenster.



3. Hier wird nun der Benutzername eingetragen, der bei der SIS-Adress-Registrierung eingetragen wurde, ebenso das dazugehörige Passwort.
4. Jetzt erscheint die nachfolgende Maske:



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

SIS-Spielbericht -> Neues Spiel anlegen

Dateiname: unbenannt.sim

SpielNr.

Liga kurz

Liga

Heim

Gast

Buttons: Spieldaten Laden, Abbruch, Anlegen

6. Über die Schaltfläche **Spieldaten laden**, werden im folgenden Fenster alle Spiele angezeigt, bei denen das angemeldete Z/S-Gespann angesetzt ist. Alternativ können auch der Heimverein oder die Schiedsrichter ihre Daten in die Anmeldemaske eingeben. War dies der Fall, so erscheinen in der Auswahl-Maske die Heimspiele des angemeldeten Heimvereines bzw. die der Schiedsrichter.

SIS-Spielbericht - Spieldaten Laden

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

Buttons: Abbruch, Übernehmen

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

SIS-Spielbericht -> Neues Spiel anlegen

Dateiname: 1_DKB Handball-Bundesliga_066_THW Kiel_Bergischer HC.sim

SpielNr. 066

Liga kurz 1

Liga DKB Handball-Bundesliga

Heim THW Kiel

Gast Bergischer HC

Buttons: Spieldaten Laden, Abbruch, Anlegen

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, jetzt wieder bekannte Maske, in der die Spieldaten (Spielklasse, Halbzeit, Spielnummer, Datum und Uhrzeit) grau hinterlegt sind und nicht geändert werden können. Weitere Angaben, wie techn. Delegierter, Zeitnehmer und Sekretär sind bereits eingetragen. Die Kosten und der Beobachter sind entsprechend einzutragen.

Neu ist: **Verletzten Regel**. Hier ist in den Bundesligen **der Haken zu setzen**, damit die Spielmaske „Spiel zeigen“ entsprechend ergänzt wird.



SIS-Spielbericht - Bericht bearbeiten

Spielklasse: HBL: 1. Liga gegen 1. Liga Halbzeit: 30 Min

Spielnummer: 008 am 17.08.2016 um 19:00 Uhr

Verlängerung Verletzten Regel Freundschaftsspiel

Spielort:
Nr, Name, Ort: unbekannt, ,

techn. Delegierter
Name: _____ Kosten: 0,00 €

Zeitnehmer:
Name: _____ Kosten: 0,00 €

Sekretär
Name: _____ Kosten: 0,00 €

Schiedsrichterbeobachter:
Name: _____ Kosten: 0,00 €

Ändern Storno Laden **Schliessen**

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

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

SIS-Spielbericht - Schiedsrichterbericht bearbeiten

Ordner: 3 Spielkleidung: OK Bälle: OK Zuschauer: 5

Spielausweiskontrolle: _____ Spielfeld: _____

Schiedsrichterbericht

Einspruch: TVB 1898 Stuttgart Rhein-Neckar Löwen

Ändern Storno Schliessen

Die Angaben bei Ordner, Spielkleidung, Bälle, Zuschauer und Spielfeld sind jetzt mit einem Dropdown bzw. Zähler ausgestattet. Hier kann aber auch wahlweise Text frei Hand eingegeben werden. Text bei Ziffern (Ordner, Zuschauer) nicht möglich. Notwendige Eingaben tätigen und mit **Schließen** weiter zum nächsten Fenster

11. Fenster SIS-Spielbericht – Schiedsrichterkostenbearbeiten

Auch hier wird nach Eingabe der Daten mit **Schließen** das nächste Fenster selbstständig geöffnet.

12. Pässe laden Heimverein.

Hier gibt es eine Besonderheit: hat der Heimverein mehr als 20 SpielerInnen in der Passdatenbank, so erscheint die nachfolgende Maske und die SpielerInnen sind entsprechend der Vereins-Spielerliste auszuwählen.

SIS-Spielbericht - Pässe laden HSG Augustdorf/Hövelhof

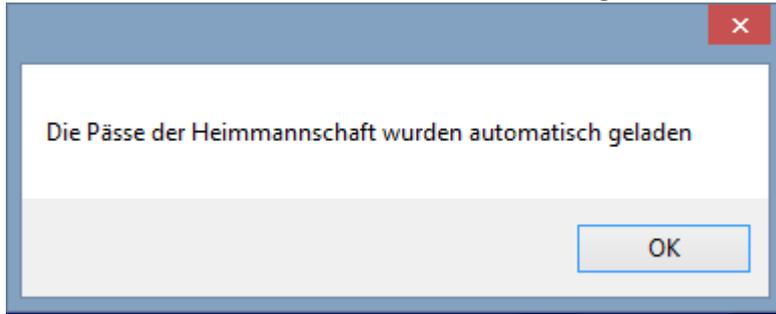
Checked	Passnummer	NachName	VorName	TrikotNr
<input type="checkbox"/>	411209	ANZER	MARVIN	
<input checked="" type="checkbox"/>	499254	ARNE	ELIAS	
<input type="checkbox"/>	397179	BACKHAUS	NILS	
<input type="checkbox"/>	499679	BADE	HENNING	
<input checked="" type="checkbox"/>	070055	BAIER	STEFAN	
<input 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"/>	204626	BUNGE	KEVIN DAIMER	

3 Pässe ausgewählt

Alle übernehmen Abbrechen Übernehmen

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

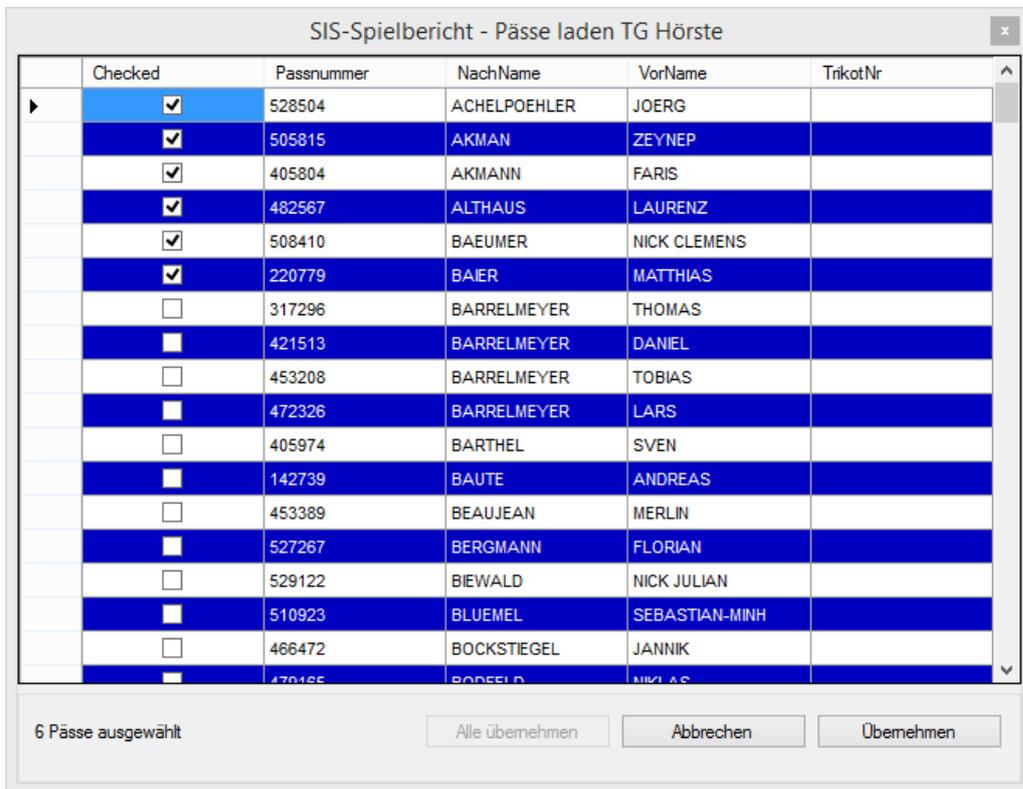
13. Pässe der Heimmannschaft wurden automatisch geladen



Mit **OK** geht's weiter

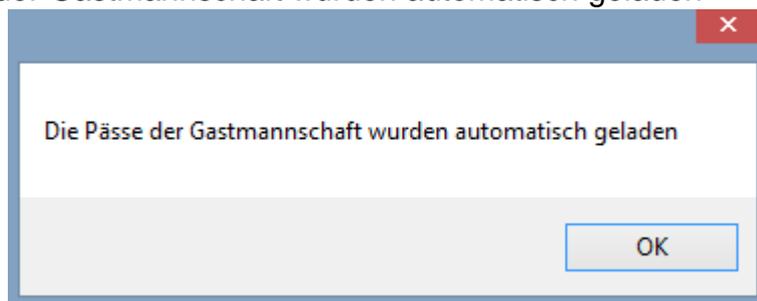
14. Pässe laden Gastverein.

Hier gibt es eine Besonderheit: hat der Gastverein mehr als 20 SpielerInnen in der Passdatenbank, so erscheint die nachfolgende Maske und die SpielerInnen sind entsprechend der Vereins-Spielerliste auszuwählen.



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

15. Pässe der Gastmannschaft wurden automatisch geladen



Mit **OK** geht's weiter

Spieler/Innen, die keinen DHB-Pass haben werden per Tastatur mit allen erforderlichen Daten (Name, Vorname (Müller, Hans-Joachim), Geb.-Datum (01.01.86), Pass- und Rückennummer) eingegeben.

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

Spieler/Innen, die keinen Spielerpass vorlegen, werden wie vor genannt eingetragen – der Spieler braucht jedoch nicht mehr zu unterschreiben – dies macht stellvertretend der MV für alle.

Spieler der Reihe nach anwählen, Rückennummer bei Bedarf eingeben oder ändern, nach Vorgabe als „Passiv“ (Häkchen entfernen durch anklicken) markieren. Alle weiteren Spieler wie vor beschrieben bearbeiten.



Neu ist, dass jetzt nicht mehr jeder einzelne Spieler bestätigt werden muss, sondern erst alle Änderung vorgenommen werden können und dann abschließend über den Button schließen alle Änderungen (aktiv – passiv – Torwart usw.) gespeichert werden.

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

Spieler/Innen die nicht auf der vom Verein übergebenen Spielerliste stehen **werden** während des Spieles **nicht eingetragen** (später kommende Spieler/Innen, 1.-60. Minute – auch nicht in der Halbzeit, mit und ohne Spieldausweis). Diese Regelung ist den Vereinen bekannt.

Sollte sich jedoch ein/e Spieler/In vor Beginn so verletzen, dass sie nicht mehr einsatzfähig ist und noch weitere Spieler/Innen zur Verfügung stehen, sollte aus sportlichen Gründen ein Nachtrag möglich sein.

Achtung:

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

Insgesamt dürfen nur 16 Spielerinnen im Frauenbereich (1. + 2.

Bundesliga) und 14 Spieler im Männerbereich (1. + 2. Bundesliga) aktiv je Mannschaft im Spielbericht stehen.

18. Offizielle (Name Komma Leerfeld Vorname) mittels Tastatur eingeben
Achtung: keine Sonderzeichen schreiben: falsch: André – richtig: Andre
19. Schaltfläche „schließen“ anwählen und „Änderung speichern“ mit „Ja“ bestätigen
20. Schritte der Punkte 17 bis 19 auch für den Gastverein durchführen
21. Spielbericht schließen (graues Kreuz auf hellblauem Grund oben rechts anklicken)

22. **Neue Funktion bei Auswahl Verletzten Regeln:**
Diese Regel findet Anwendung in den Bundesligen und bringt damit auch neue Button **und eine neue Spalte** **mit sich.**



Verletzt

Darstellung und Erläuterung nachfolgend.

Ein verletzter Spieler wird mit Klick auf das Rote Kreuz und dann auf den betreffenden Spieler markiert. Damit erscheint in der Spalte >Verletzt< der Zähler 0.

Heim											
SG Handball Detmold (ESB)											
Nr	Name	Tore	7m	Verw	2min	D / D+Ber	Aktiv	Torwart	Strafzeit	Verletzt	
3	ABDULLA, SARA DINA						<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
4	AFOLABI, ASHLEY						<input checked="" type="checkbox"/>				
7	ALTHOF, ANNA						<input checked="" type="checkbox"/>				
10	AMFT, SEBASTIAN						<input checked="" type="checkbox"/>				
13	BABER, GERRIT						<input checked="" type="checkbox"/>			0	
14	BALTIC, JASMIN						<input checked="" type="checkbox"/>				
15	BELLMANN, ALEXANDER						<input checked="" type="checkbox"/>				

Sobald der Ballbesitz wechselt (eigener Torgewinn -> Zähler erhöht sich automatisch) oder durch Ballverlust, dann ist auf den Button >Angriff< und danach auf den Vereinsnamen oberhalb der Spielerliste der entsprechenden Mannschaft zu klicken, damit erhöht sich ebenfalls der Zähler um 1. Nach Erreichen der Anzahl 3 bleibt die Anzeige für ca. 7 Sekunden stehen und wird dann wieder gelöscht.

SG Handball Detmold (ESB)											
Nr	Name	Tore	7m	Verw	2min	D / D+Ber	Aktiv	Torwart	Strafzeit	Verletzt	
3	ABDULLA, SARA DINA						<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
4	AFOLABI, ASHLEY	3					<input checked="" type="checkbox"/>				
7	ALTHOF, ANNA	1					<input checked="" type="checkbox"/>				
10	AMFT, SEBASTIAN						<input checked="" type="checkbox"/>				
13	BABER, GERRIT	1					<input checked="" type="checkbox"/>			3	
14	BALTIC, JASMIN	2					<input checked="" type="checkbox"/>				
15	BELLMANN, ALEXANDER						<input checked="" type="checkbox"/>				
5	AHLGRIMM, KAJA										

NEU:

23. Schaltfläche „Versiegeln“ ober rechts in der Maske >Spiel zeigen< anwählen
Die „Unterschriften“ vor und nach dem Spiel werden jetzt nur noch über eine **Kennwort-Eingabe** getätigt. Offizielle von Heim- und Gastverein, die Schiedsrichter und der Delegierte geben ihr Kennwort in das entsprechende Feld ein. Bei Onlinebetrieb und richtiger -Eingabe wechselt der Hintergrund dieses Feldes von ROT auf GRÜN. Sollte eine Kennwort-Eingabe nicht möglich sein (verschiedene Gründe -> vergessen – nicht generiert oder anderes) kann zum Schluss die Notversiegelung vorgenommen werden.

SIS-Spielbericht - Kennworteingabe

MV Heim vor dem Spiel	<input type="text"/>	
MV Gast vor dem Spiel	<input type="text"/>	
MV Heim nach dem Spiel	<input type="text"/>	
MV Gast nach dem Spiel	<input type="text"/>	
Schiedsrichter1	<input type="text"/>	
Schiedsrichter2	<input type="text"/>	
techn. Delegierter	<input type="text"/>	

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

Notversiegelung Drucken Schliessen

24. Kennwort-Eingabe der MV (**bis spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn**) von Heim- und Gastverein in die Felder „... vor dem Spiel“ tätigen lassen. Dazu nach Aufforderung durch die MV's zunächst noch einmal den Spielbericht den Offiziellen zeigen (Unterschriften „schließen“) – „Spiel zeigen“ anwählen und überprüfen lassen (Rückennummern nochmals mit Meldeliste vergleichen und ggf. ändern). Danach Schaltfläche „Versiegeln“ erneut anwählen und Kennwort-Eingabe durch MV tätigen lassen.

25. Schaltfläche „Drucken“ anwählen

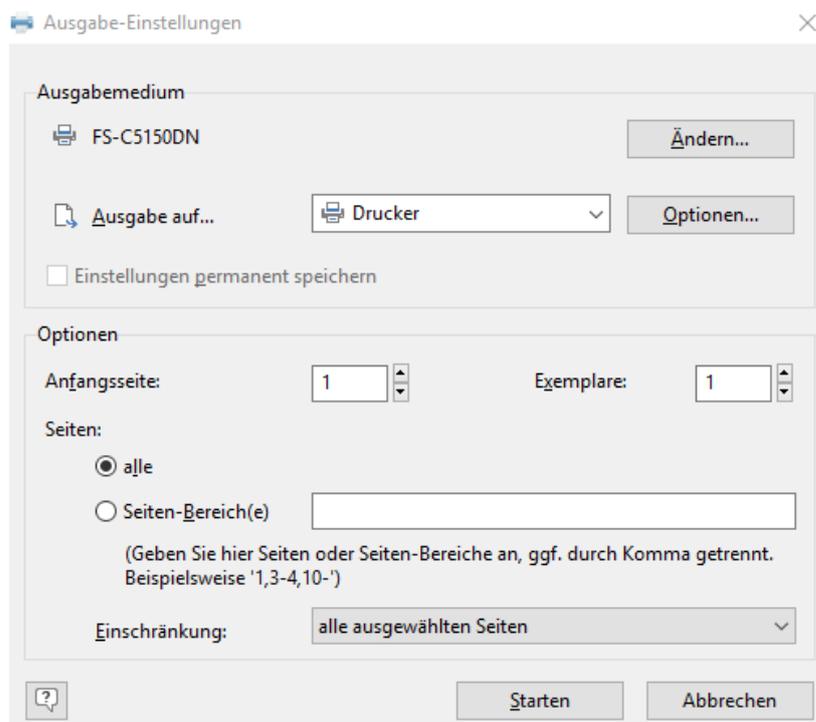
26. Bericht „Presse vor Spielbeginn“ markieren und auf „drucken“ klicken (Drucker sollte vom Heimverein bereits installiert sein). Anzahl der Ausdrücke entsprechend der Anforderung durch den Heimverein ändern. Druck durch die Schaltflächen „Starten“ ausführen

Achtung:

Einen Ausdruck „Presse vor Spielbeginn“ für **die eventuelle Dopingkontrolle mit zum Zeitnehmertisch mitnehmen.**

Begründung:

Nur auf dem Presseberichtsdruck stehen auch die passiven SpielerInnen. Da diese während des Spieles aktiviert werden können, würden sie sonst bei der Auswahl zur Dopingkontrolle nicht zur Verfügung stehen.



27. Bericht „Presse vor Spielbeginn 2. Seite“ anwählen und genau wie unter Punkt 23 beschrieben vorgehen.

28. Nach erfolgtem Ausdruck Schaltfläche „schließen“ anwählen

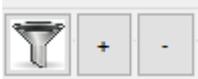
29. Schaltfläche „Spiel zeigen“ anwählen

30. Schaltfläche „Bericht zeigen“ anwählen

31. Schaltfläche „Drucken“ anwählen

32. erneutes „Drucken“ anwählen, **Anzahl auf 1 stellen** und mit „OK“ bestätigen
Der Spielbericht für den Notfall wird jetzt ausgedruckt (Ausdruck zum Zeitnehmertisch mitnehmen!)
33. Schaltfläche „schließen“ anwählen
34. Auf die Worte „Onlineübertragung DEAKTIVIERT“ klicken
35. Häkchen für „Onlineübertragung aktivieren“ setzen und warten bis die Zeile grün wird (Bericht wurde gesendet). **Der Bericht muss spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn ONLINE sein.**
36. Schaltfläche „schließen“ anwählen – Fertig für Spielbeginn

37. **Neue Schaltflächen:**



Symbol links Filter: damit werden alle leeren Zeilen aus- bzw. eingeblendet
Symbol +: Zeilenabstand und Schrift wird vergrößert
Symbol -: Zeilenabstand und Schrift wird verkleinert

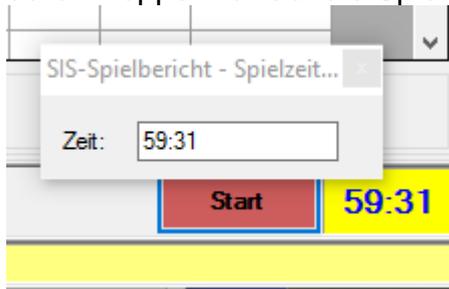
B) Im Spiel

1. **Mannschaftsreduzierende Strafe** (Team-Strafe) kann eingegeben werden:
Handhabung: **dafür auf den entsprechenden Button klicken.**

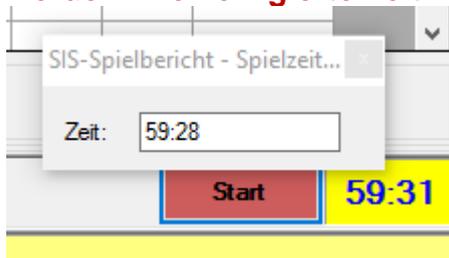
2. **Entscheidungen in der letzten 30-Sekunden:**

Sollten Entscheidungen (Disqualifikation mit/ohne Bericht) unmittelbar vor der letzten 30 Sekunden (z.B. **59:28**) durch die Schiedsrichter getroffen werden, ihr aber die Uhr im Spielbericht erst in der letzten Spielminute (z.B. **59:31**) angehalten habt, so ist das bereits protokollierte Ereignis (D+Ber oder nur D) zu stornieren und die Spielzeituhr im Laptop **auf Anweisung der SR** wie folgt zu ändern:

durch Doppelklick auf die Spielzeit öffnet sich ein weiteres 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.

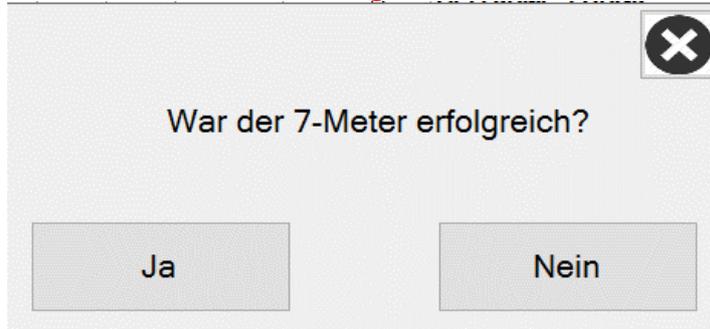


Erst jetzt muss das Ereignis (D oder D+Ber) protokolliert werden, damit der Zeitpunkt der Schiedsrichterentscheidung und das Protokoll übereinstimmen.



und noch eine gute Neuigkeit:

Während der 7-m-Anzeige



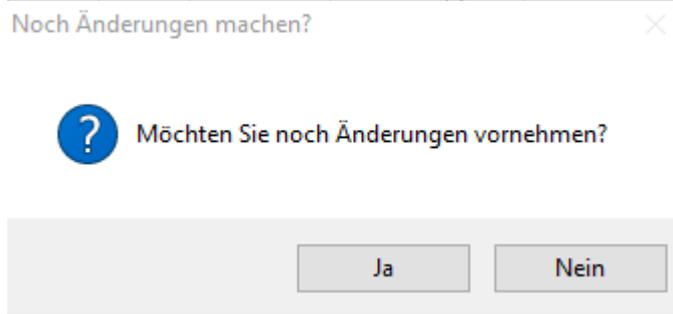
ist jetzt auch möglich die Spielzeit zu stoppen oder wieder zu starten ohne das 7-m-Fenster zu schließen

C) In der Halbzeitpause

1. Der Laptop bleibt auch in der Halbzeit mit dem Stromnetz verbunden und verbleibt am Zeitnehmertisch. Daher muss der Datenvergleich mit den Schiedsrichtern (Torstand und Strafen) auf anderem Wege erfolgen: entweder in der Halle am Zeitnehmertisch (wenn das Spiel ohne Probleme laufen sollte) oder mittels eigener handschriftlicher Notizen ohne Laptop in der SR-Kabine. Aber einer von Beiden (Zeitnehmer oder Sekretär) bleibt beim Laptop in der Sporthalle.

D) Nach Spielende

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



nun sind noch Eintragungen zum Spiel (Tor, Verwarnung usw.) möglich. Nach jedem einzelnen Eintrag erscheint wieder die obige Abfrage. Erst wenn „Nein“ angeklickt wird erscheint die bekannte Abfrage

Spiel auf OVR setzen?



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

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.

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 machen?) mit JA beantwortet werden – bis eine Entscheidung gefallen ist.

E) Nach dem Spiel

1. Danach mit dem Laptop in die SR-Kabine gehen und die Verwarnungen, Zeitstrafen, ggf. Disqualifikationen/Ausschlüsse vergleichen.
2. Anschließend die Berichte „Presse nach Spielende“ und „Presse nach Spielende Ereignisliste“ ausdrucken.
Eintragungen bei „Kontrollen vor Spielbeginn und Schiedsrichterbericht“, bei „Spielklasse Spielnummer ...“ (Spielaufsicht) 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 im Bericht einzutragen.

Fehlende DHB-Spielausweise und Spieler/Innen mit LV-Pass sind bei **erfolggem Einsatz (aktiv-Haken gesetzt) im abgelaufenen Spiel nachträglich** wie folgt einzutragen:

TV Musterverein: Nr. 15 Meier, Sabine (geb.11.01.1989) Spielausweis LV.

SIS-Spielbericht - Schiedsrichterbericht bearbeiten

Ordner 3 Spielkleidung OK Bälle OK Zuschauer 2500
 Spielausweiskontrolle per EDV und LV-Pass Spielfeld OK

Schiedsrichterbericht
 TSV Oerlinghausen, Nr.: 9 Müller, Sabine (geb. 01.05.1984) Spielausweis LV

Einspruch TuS Müssen-Billinghausen (ESB) TSV Oerlinghausen (ESB)

Ändern Storno Schliessen

Bei Dopingkontrollen ist wie folgt einzutragen:

SIS-Spielbericht - Schiedsrichterbericht bearbeiten

Ordner 3 Spielkleidung OK Bälle OK Zuschauer 2500

Spielausweiskontrolle per EDV und LV-Pass Spielfeld OK

Schiedsrichterbericht

TSV Oerlinghausen, Nr.: 9 Müller, Sabine (geb. 01.05.1984) Spielausweis LV

Dopingkontrolle:
Es wurden 2 Kontrollen je Mannschaft durchgeführt

Einspruch TuS Müssen-Billinghausen (ESB) TSV Oerlinghausen (ESB)

Ändern Storno Schliessen

Bei offizieller SR-Beobachtung den Namen des Beobachters und seine Kosten eintragen.

Der Sekretär füllt die entsprechenden Felder für die Schiedsrichter aus

3. Nach Eintragung des Berichtes (Begründung Disqualifikation mit/ohne Bericht, Zuschauerzahl, Ordner, Kosten usw.) die Kennwörter der Vereinsvertreter (einer der Offiziellen A-D) jeder Mannschaft, Schiedsrichter und eventuell der amtlichen Aufsicht tätigen lassen.

Nur bei Einsprüchen von Mannschaften und Disqualifikationen mit Bericht müssen nach Spielende die Offiziellen A den Spielbericht unterschreiben.

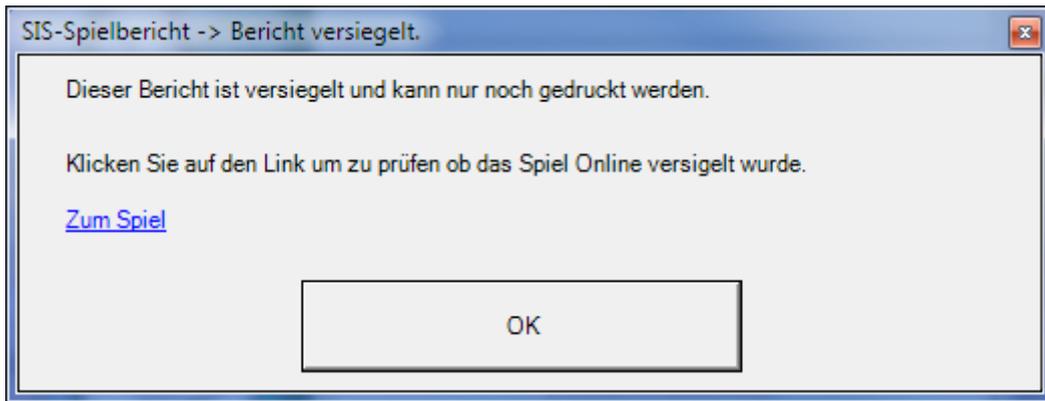
In diesem Fall wird der Bericht noch einmal ausgedruckt und durch alle Beteiligten im Original unterschrieben.

Versendung dieser Ausfertigung durch die Schiedsrichter an die spielleitende Stelle (HBL oder HBF).

Für die Versiegelung des Berichtes sind immer mindestens 6 (sechs) Kennwort-Eingaben notwendig, da sonst der Bericht nicht versiegelt und damit auch nicht versendet werden kann.

4. Schaltfläche „schließen“ anwählen und Speicherabfrage mit „Ja“ bestätigen
5. **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.

6. Jetzt erscheint das folgende Fenster:



Über den Link [Zum Spiel](#) kann jetzt sofort die VSG-Kontrolle durchgeführt werden. Siehe hierzu Punkt 8 nächste Seite.

7. Sollte es Probleme mit der Versendung des Berichtes geben, ist der eingerichtete SIS-Notdienst (**0 44 07 / 31 41 43 8**) zu informieren. Diese Rufnummer gilt auch für Probleme vor dem Spiel.

8. **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 übermittelt (Bericht versiegelt).

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

002 Status: VSG		1. Bundesliga Männer
25.08.2007, 15:00 Uhr		1310102241, Lipperlandhalle, 32657 Lemgo
Spielminute:	60:00	Spielstand:
Halbzeit:	14:11	27 : 23
TBV Lemgo		Frisch Auf Göttingen

9. Jetzt den Spielbericht wie unter Punkt 29 bis 31 (Vor dem Spiel) in entsprechender Anzahl (2x Vereine, 1x Schiedsrichter, 1x Z/S) ausdrucken

Viel Erfolg wünscht Euch

Klaus-Dieter Keienburg