

Elektronischer Spielbericht 3.x



Mit Wirkung vom 13.01.2018 stellt der HVR auf eine neue Nachfolgeversion des elektronischen Spielberichts des Herstellers Handball4all um. Der Aufruf erfolgt wie gewohnt über <http://www.hv-rhein Hessen.de>, Auswahl der Option „Spielbericht Online“ in der Kopfzeile.

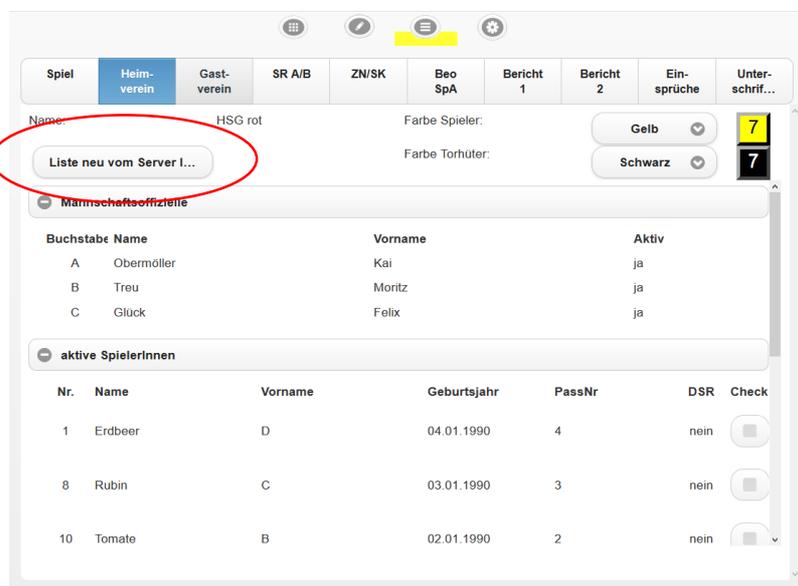
Nachfolgend eine Beschreibung der wesentlichen Änderungen:

1. Die Option Datenbank löschen ist komplett entfallen, dies ist nicht mehr erforderlich.
2. Bei der Spielwahl  wird nur noch das Spiel gewählt, das bearbeitet werden soll. Das dann gewählte Spiel wird grün hinterlegt dargestellt.



| Nr | Datum | Zeit | Staffel | Mannschaften |
|-------|------------|-------|---------|--------------|
| 90345 | 15.12.2017 | 19:30 | Test | rot - gelb |
| 90351 | 16.12.2017 | 12:00 | Test | rot - gelb |
| 90352 | 16.12.2017 | 12:00 | Test | rot - gelb |

3. Nachladen einer Mannschaftsaufstellung ()
Es besteht in der neuen Version die Möglichkeit, dass der Heimverein oder auch der Gastverein seine Mannschaft auch kurzfristig vor Spielbeginn vom Server nachladen kann. Dies funktioniert allerdings nur bei einer bestehenden Online-Verbindung.



| Spiel | Heim-verein | Gast-verein | SR A/B | ZN/SK | Beo SpA | Bericht 1 | Bericht 2 | Ein-sprüche | Unter-schrif... |
|------------------------------|-------------|-------------|-----------------|--------|---------|--------------------------|-----------|-------------|-----------------|
| Name: | HSG rot | | Farbe Spieler: | | Gelb | | 7 | | |
| | | | Farbe Torhüter: | | Schwarz | | 7 | | |
| Mannschaftsmitglieder | | | | | | | | | |
| Buchstabe | Name | Vorname | Aktiv | | | | | | |
| A | Obermüller | Kai | ja | | | | | | |
| B | Treu | Moritz | ja | | | | | | |
| C | Glück | Felix | ja | | | | | | |
| aktive SpielerInnen | | | | | | | | | |
| Nr. | Name | Vorname | Geburtsjahr | PassNr | DSR | Check | | | |
| 1 | Erdbeer | D | 04.01.1990 | 4 | nein | <input type="checkbox"/> | | | |
| 8 | Rubin | C | 03.01.1990 | 3 | nein | <input type="checkbox"/> | | | |
| 10 | Tomate | B | 02.01.1990 | 2 | nein | <input type="checkbox"/> | | | |

Anwendungsbeispiel: Der Verein Heim lädt das Spiel bereits am Freitagabend auf das Endgerät, das in der Halle genutzt werden soll. Verein Gast ändert am Samstag früh in seiner Mannschaftsverwaltung die Aufstellung und die Trikotnummern. Wenn der Verein Gast am Samstag merkt, dass seine Mannschaft nicht aktuell ist, kann er diese (bei einer vorhandenen Onlineverbindung) nachladen und erspart sich die manuelle Anpassung. Die Mannschaft vom Verein Heim wird dabei nicht aktualisiert.



4. Kein Verlassen des Hauptbildschirms bei laufender Spielzeitanzeige

Wenn im Hauptbildschirm (blauer Hintergrund) die Spielzeit läuft, kann der Hauptbildschirm nicht mehr verlassen werden.

5. Vierte Verwarnung für eine Mannschaft

Soll für eine Mannschaft versehentlich eine 4. Verwarnung in den elektronischen Spielbericht eingetragen werden, kann ein ausgegrauter Spieler zwar angewählt werden, danach erscheint jetzt aber ein zusätzliches Dialogfeld:



6. Zweite Verwarnung für den identischen Spieler

Wird versucht, für den identischen Spieler eine 2. Verwarnung einzutragen, ist dieser Spieler zwar ausgegraut, wird die entsprechende Trikotnummer dennoch angewählt, erscheint auch hier ein zusätzliches Dialogfeld.

7. Geänderte Darstellung der Team-Time-Outs

Team-Time-Outs (TTO), die nicht in Anspruch genommen werden können, werden rot und durchgestrichen / ausgegraut dargestellt. Bei Mannschaften mit 2 TTOs wird während der 1. Halbzeit demnach das 2. TTO, was regeltechnisch nur in der 2. Halbzeit in Anspruch genommen werden darf, rot und durchgestrichen / ausgegraut dargestellt. Bei 3 TTO gilt dieses analog.





8. Nachladen von Schiedsrichterdaten (☰)

Soweit es zu kurzfristigen Änderungen bei der Ansetzung von Schiedsrichtern kommt, können Schiedsrichterdaten nachgeladen werden. Nach Betätigen der Schaltfläche „SR laden) erscheint ein Dialogfenster.

Um die Daten suchen zu können, werden zwei Angaben plus die SR-Pin benötigt. Somit ist auch gewährleistet, dass der PIN des neuen Schiedsrichters beim Abschließen (Hochladen) genutzt werden kann und der Spielbericht in seinem Account hinterlegt wird.

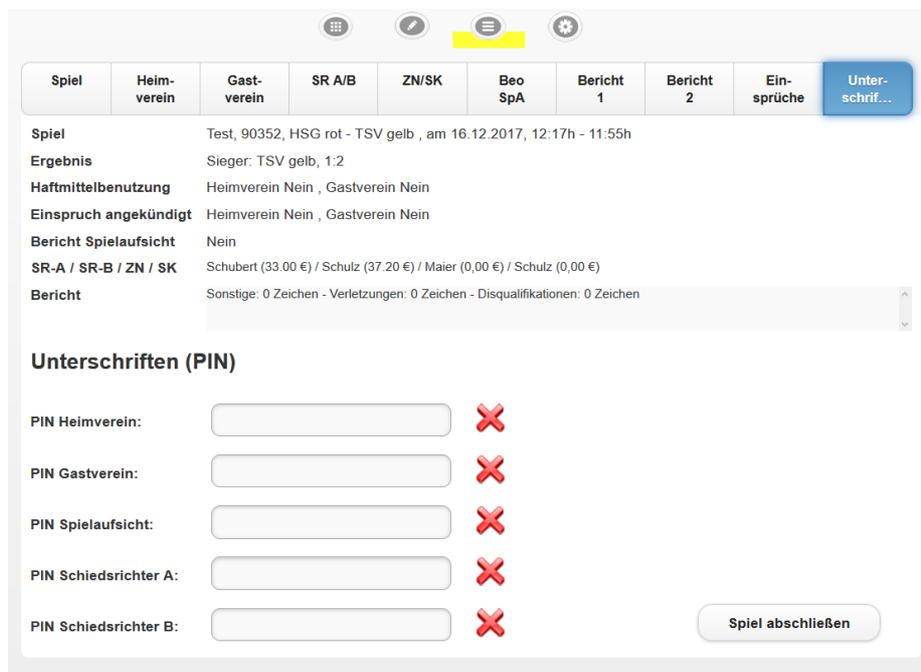
9. Änderungen im Tabulator „Bericht 2“ (☰)

Der „Bericht 2“ wurde in Sonstige, Verletzungen und Disqualifikationen aufgeteilt und die Darstellung leicht angepasst.



10. Änderungen im Tabulator „Unterschriften“ ()

Im Tabulator „Unterschriften“ wurden leichte Anpassungen vorgenommen, u.a. in der Zeile Bericht. Dies soll zur Erhöhung der Übersichtlichkeit vor dem Absenden des Spielberichts beitragen.



| Spiel | Heimverein | Gastverein | SR A/B | ZN/SK | Beo SpA | Bericht 1 | Bericht 2 | Ein-sprüche | Unter-schrif... |
|------------------------------|---|---|--------|-------|---------|-----------|-----------|-------------|--|
| Spiel | Test, 90352, HSG rot - TSV gelb , am 16.12.2017, 12:17h - 11:55h | | | | | | | | |
| Ergebnis | Sieger: TSV gelb, 1:2 | | | | | | | | |
| Haftmittelbenutzung | Heimverein Nein , Gastverein Nein | | | | | | | | |
| Einspruch angekündigt | Heimverein Nein , Gastverein Nein | | | | | | | | |
| Bericht Spielaufsicht | Nein | | | | | | | | |
| SR-A / SR-B / ZN / SK | Schubert (33.00 €) / Schulz (37.20 €) / Maier (0,00 €) / Schulz (0,00 €) | | | | | | | | |
| Bericht | Sonstige: 0 Zeichen - Verletzungen: 0 Zeichen - Disqualifikationen: 0 Zeichen | | | | | | | | |
| Unterschriften (PIN) | | | | | | | | | |
| PIN Heimverein: | <input type="text"/> |  | | | | | | | |
| PIN Gastverein: | <input type="text"/> |  | | | | | | | |
| PIN Spielaufsicht: | <input type="text"/> |  | | | | | | | |
| PIN Schiedsrichter A: | <input type="text"/> |  | | | | | | | |
| PIN Schiedsrichter B: | <input type="text"/> |  | | | | | | | |
| | | | | | | | | | <input type="button" value="Spiel abschließen"/> |

11. Live-Ticker

Eine der wesentlichen Neuerungen ist, dass mit der neuen Version auch eine Live-Ticker-Funktion im SBO implementiert wurde. Voraussetzung, dass der Live-Ticker die aktuellen Ereignisse zeitgerecht darstellt, ist eine Internetverbindung auch während des Spiels. Details hierzu werden getrennt veröffentlicht.