

VFL APLERBECKERMARK

SPIELER

1

4

5

10

11

18

26

27

94

MANNSCHAFTSOFFIZIELLE

-A-

-B-

2-MIN STRAFEN

6

ERSTE HALBZEIT

25:07

2

Tor

7-Meter

Auszeit

Andere

Verwarnung

Hinausstellung

Disqualifikation

Blaue Karte

RÜCKENNUMMER

EREIGNIS

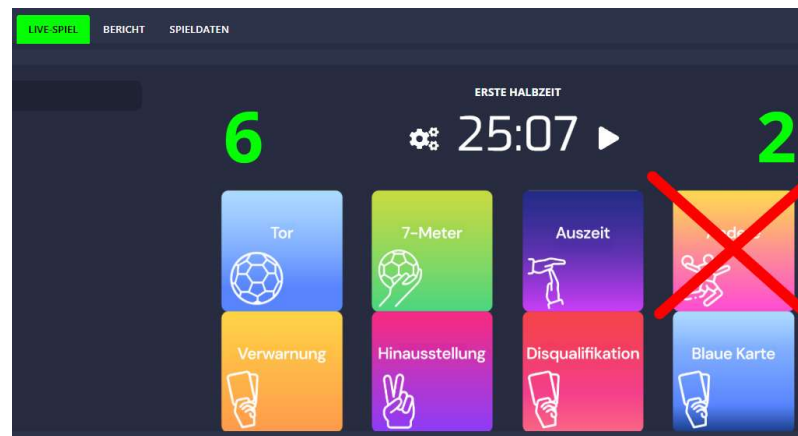
SPIELER

MANNSCHAFT

Begleiten eines Spiels mit dem elektronischen Spielbericht von Handball360

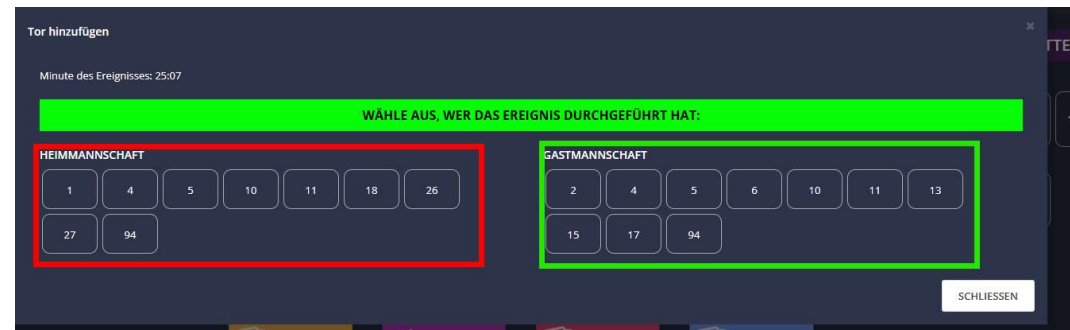
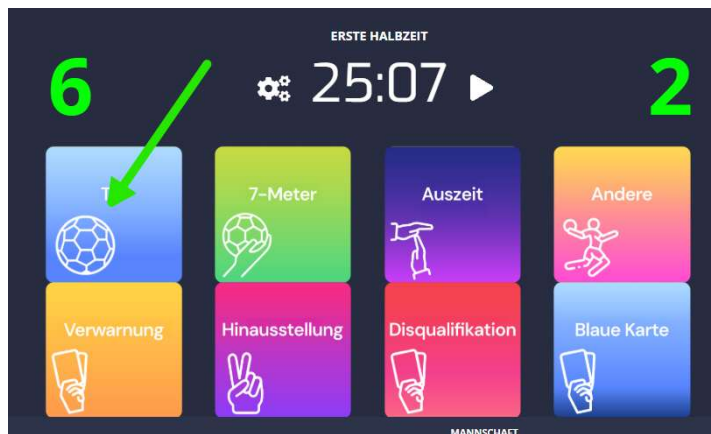
0. Vorbemerkungen

- Das Spiel wird über den Reiter Live-Spiel begleitet
- Alle Buttons sind selbsterklärend. Der Button „Andere“ wird nicht genutzt.
- Grundprinzip: erst Ereignis klicken, dann Spieler auswählen

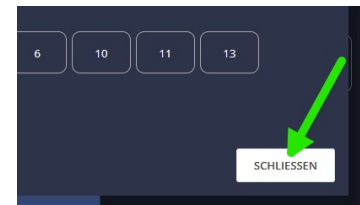


0. Vorbemerkungen

- Um ein Ereignis zu erfassen, Button (z.B. Tor) klicken und dann den Spieler (Heim / Gast) auswählen



Wurde ein Ereignis-Button irrtümlich gedrückt, das Fenster durch Klick auf „Schließen“ wieder schließen



0. Vorbemerkungen

- Nach Anklicken des Spielers wird das Ereignis in das Spielprotokoll (unterhalb der Ereignis-Buttons) geschrieben

RÜCKENNUMMER	EREIGNIS	SPIELER	MANNSCHAFT	HALBZEIT	ZEIT	ERGEBNIS
11	ANWURF			2. HALBZEIT	30:00	
	TOR	GERLMAIER, FLORIAN	VFL APLERBECKERMARK	ERSTE HALBZEIT	25:07	7-2

- Jedes Ereignis kann wieder gelöscht werden, indem im Spielprotokoll auf den Papierkorb ganz rechts in der Zeile geklickt wird.

HALBZEIT	ZEIT	ERGEBNIS	
2. HALBZEIT	30:00		
1. HALBZEIT	25:07	7-2	
1. HALBZEIT	15:10	6-2	

- Ereignisse können **nicht korrigiert** werden. Wird ein Ereignis falsch erfasst, dieses löschen und neu erfassen.

0. Vorbemerkungen

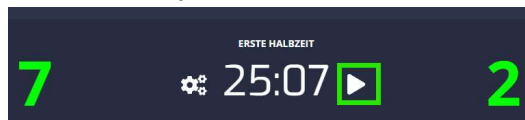
- Im Status-Bereich rechts oben wird angezeigt, ob eine Internet-Verbindung besteht und ob eine Synchronisation mit dem Server erfolgt.
- Während des laufenden Spiels ist eine Internetverbindung nicht zwingend benötigt (jedoch wünschenswert, wegen dem Live-Ticker)
- Sollte während des Spiels die Synchronisierung verloren gehen, wird ein Fenster eingeblendet, wie zu verfahren ist.



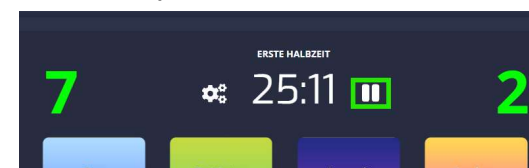
1. Spielzeit

- Die Spielzeit wird mit einem Klick auf das „Start-Symbol“ gestartet und mit Klick auf „Pause“ angehalten

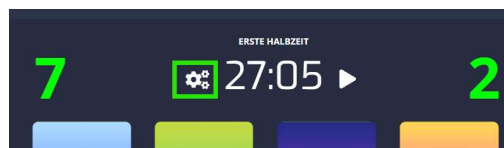
Spielzeit starten



Spielzeit anhalten



- Ein Klick auf die Zahnräder ändert die Spielzeit (eigenes Fenster)



1. Spielzeit

- Es öffnet sich ein Fenster; dort die gespielte Zeit korrigieren und auf „Änderungen speichern“ klicken

The screenshot shows a window titled 'SPIELZEIT ANPASSEN'. It contains a dropdown menu labeled 'SPIELABSCHITT' with 'ERSTE HALBZEIT' selected. Below it, the 'SPIELZEIT' is displayed as '27 : 05'. A green arrow labeled '1.' points to the first number '27', and another green arrow labeled '2.' points to the second number '05'. A third green arrow labeled '3.' points to the 'ÄNDERUNGEN SPEICHERN' button. A 'SCHLIESSEN' button is also visible.

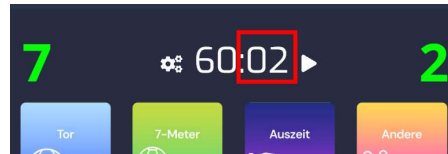
- Wird bei der Korrektur die Halbzeit gewechselt, muss zusätzlich 3. auf den korrekten Wert eingestellt werden!

This screenshot shows the same window after the half has been changed. The 'SPIELABSCHITT' dropdown now shows 'ZWEITE HALBZEIT'. A red arrow labeled '3.' points to this dropdown. A green arrow labeled '1.' points to the first number '27' of the 'SPIELZEIT' '27 : 05'. Another green arrow labeled '2.' points to the second number '05'. A fourth green arrow labeled '4.' points to the 'ÄNDERUNGEN SPEICHERN' button. The 'SCHLIESSEN' button remains.

1. Spielzeit



Wurde die Uhr, nachdem sie einmal das Ende der Spielzeit erreicht hatte, noch korrigiert, stoppt sie nicht noch einmal automatisch, sondern läuft über (z.B.) 60:00 hinaus. In diesem Fall Spielzeit manuell stoppen und auf 60:00 korrigieren.

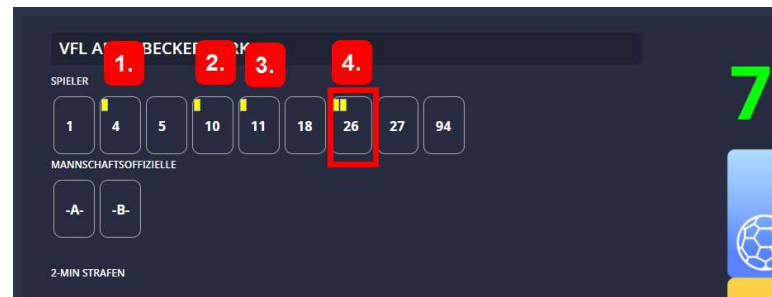


2. Verwarnung

Ausgesprochene Verwarnungen werden durch einen gelben Marker bei der Spieler-Nr. angezeigt.



Der ESB führt keine Kontrolle auf Regelkorrektheit (z.B. 2. Verwarnung für einen Spieler oder Kontingente Verwarnung / Hinausstellung) aus. Es ist also möglich, mehr als 1 Verwarnung pro Spieler und mehr als 3 Spieler pro Mannschaft zu verwarnen.

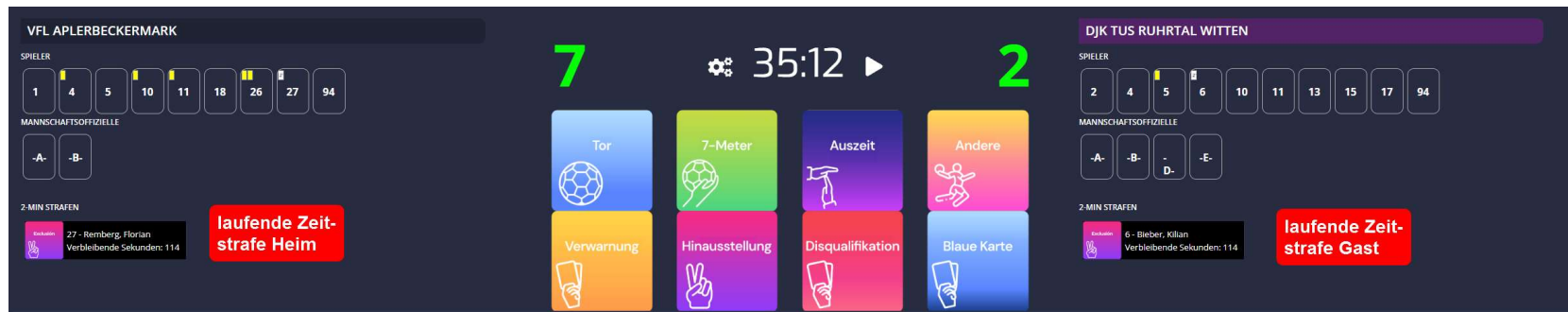


3. Hinausstellung

Ausgesprochene Hinausstellungen werden durch einen weißen Marker bei der Spieler-Nr. angezeigt.



Für jede laufende Hinausstellung wird eine Erinnerung auf der Seite des jeweiligen Teams angezeigt.



3. Dritte Hinausstellung

Ein Spieler, der die 3. Hinausstellung erhält, wird automatisch disqualifiziert.



Diese Disqualifikation wird jedoch nicht automatisch im Spielprotokoll vermerkt. Es muss trotzdem kein weiterer Button angeklickt werden.

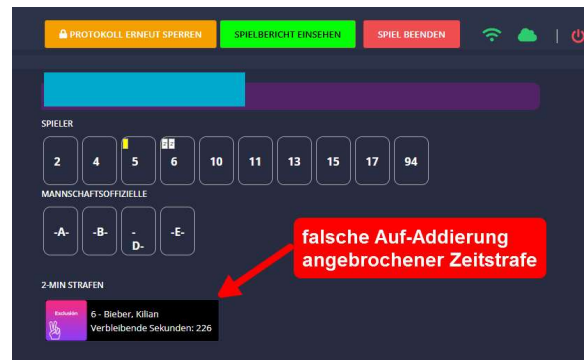
RÜCKENNUMMER	EREIGNIS	SPIELER	MANNSCHAFT	HALBZEIT
6	HINAUSSTELLUNG			

3. Hinausstellung



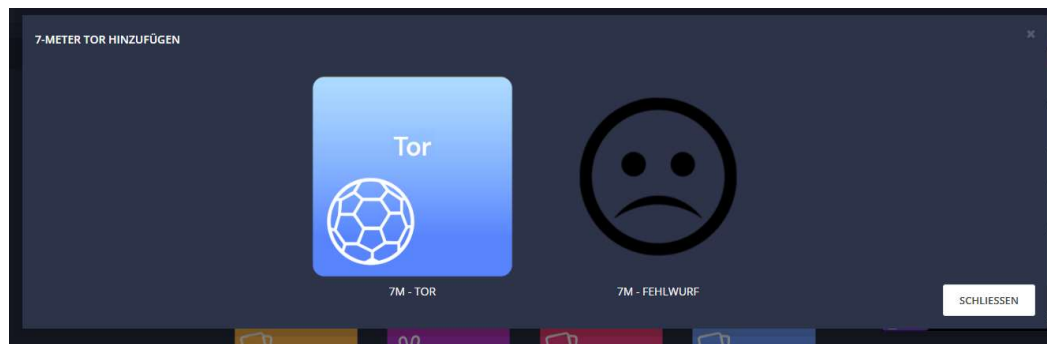
Wird ein Spieler, dessen Hinausstellungszeit noch läuft, erneut hinausgestellt oder disqualifiziert, wird die verbleibende Strafzeit fälschlicherweise aufaddiert. Richtig wäre, dass ein „anderer Spieler“ zusätzlich die Spielfläche verlassen muss.

RÜCKENNUMMER	EREIGNIS	SPIELER	MANNSCHAFT	HALBZEIT	ZEIT	ERGEBNIS
6	HINAUSSTELLUNG				35:20	7-2
6	HINAUSSTELLUNG				35:06	7-2



4. Siebenmeter

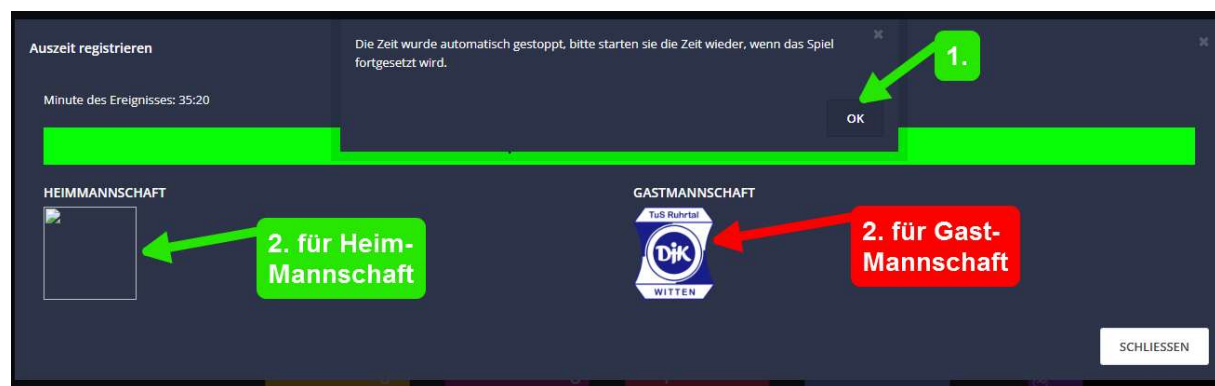
Siebenmeter werden auch dann erfasst, wenn der Schütze verwirft.



Der geöffnete Dialog „7-Meter-Tor“ überdeckt die Spielzeit. Den Ereignis-Button daher erst dann anklicken, wenn das Ergebnis des Wurfes feststeht. Dieses dann direkt erfassen.

5. Team-Time-Out

Ein Klick auf den Ereignis-Button „Auszeit“ hält (als einziger Button) die Spielzeit an. Anschließend wird die Mannschaft angeklickt, die das Team-Time-Out beantragt hat.

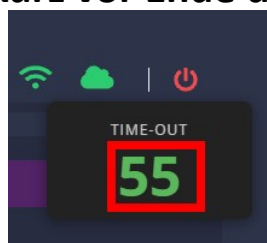


Der ESB prüft nicht, ob die genommene Auszeit regelkonform ist (4. Auszeit / 3 pro Halbzeit etc).

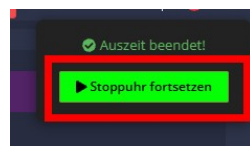
Es gibt aktuell keine Marker (1. / 2. / 3.) für gewährte Team-Time-Outs

5. Team-Time-Out

Nach Auswahl der Mannschaft öffnet sich oben rechts ein Fenster, das 60 Sekunden herunterzählt. Dieses Fenster wechselt die Farbe kurz vor Ende der Auszeit.



Nach Ablauf der Auszeit wird ein Button zum Wiederstarten der Spielzeit angezeigt. Auch ein Klick auf diesen Button startet die Spielzeit wieder. Alternativ kann die Spielzeit auch während des laufenden Timers durch Klick auf „Spielzeit starten“ gestartet werden; das Ende des TTO braucht nicht abgewartet zu werden.



Der Button „Stoppuhr fortsetzen“ muss auf jeden Fall gedrückt werden, um das Fenster zu schließen. Wird er jedoch bei laufender Spielzeit gedrückt (TTO verkürzt), **stoppt er die Spielzeit wieder!**

6. Disqualifikation mit Bericht

Wird ein Spieler mit Bericht disqualifiziert, ist zunächst der Ereignis-Button für die rote Karte und danach der für die blaue Karte zu drücken.

The screenshot shows the Handball360 interface during a match. The top section displays the score (7-2) and time (42:46). The left and right sides show player rosters and team officials. The center features a menu of events: Tor, 7-Meter, Auszeit, Andere, Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation, and Blaue Karte. The bottom section shows a timeline of events. A red card button is highlighted with a green arrow and a label 'Marker "blaue Karte"'. A blue card button is also highlighted with a green arrow and a label 'Zeitstrafen-Fester (wird durch Button rote Karte ausgelöst)'. The timeline shows a disqualification for player 94 at 42:46.

Noch Fragen?



isquad@handballwestfalen.de