



Leitfaden SIS-Spielbericht

Ablauf während des Spiels



Inhaltsverzeichnis

<u>1. Vorbereitung.....</u>	<u>3</u>
<u>1.1 Vor dem Spiel.....</u>	<u>3</u>
<u>2. Der Spielbericht.....</u>	<u>4</u>
<u>2.1 Start / Stop.....</u>	<u>5</u>
<u>2.2 Tor.....</u>	<u>6</u>
<u>2.3 7m.....</u>	<u>7</u>
<u>2.4 Verwarnung.....</u>	<u>9</u>
<u>2.5 Zeitstrafe.....</u>	<u>10</u>
<u>2.6 Disqualifikation.....</u>	<u>11</u>
<u>2.7 Disqualifikation mit Bericht.....</u>	<u>12</u>
<u>2.8 Storno.....</u>	<u>13</u>
<u>2.9 Heim-/ Gastmannschaft bearbeiten.....</u>	<u>13</u>
<u>2.10 Team Strafe.....</u>	<u>15</u>
<u>2.11 Auszeit.....</u>	<u>15</u>
<u>2.12 Bericht bearbeiten/zeigen.....</u>	<u>16</u>
<u>2.13 Torfolge.....</u>	<u>16</u>
<u>3. Spielende.....</u>	<u>17</u>
<u>3.1 Spiel abschließen.....</u>	<u>17</u>
<u>3.2 Versiegeln.....</u>	<u>18</u>
<u>3.3 Versiegelung per PIN.....</u>	<u>20</u>
<u>3.4 Notversiegelung.....</u>	<u>21</u>
<u>3.5 Spiel Online.....</u>	<u>21</u>
<u>3.6 Ergebnis senden.....</u>	<u>22</u>

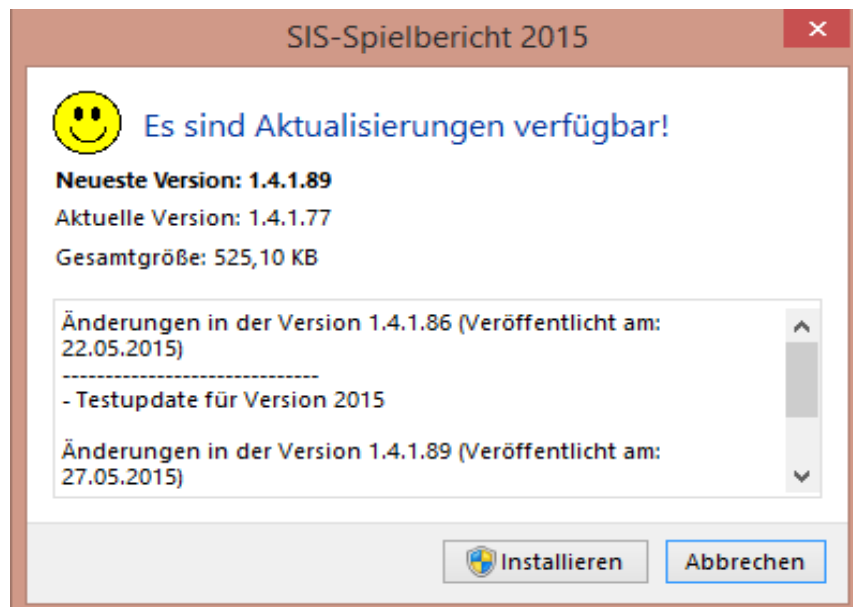
1. Vorbereitung

1.1 Vor dem Spiel

- Prüfen Sie rechtzeitig vor Spielbeginn, ob auf dem Laptop/Computer alle Updates installiert sind.
- Prüfen Sie, ob das Gerät eine bestehende Internetverbindung hat. Öffnen Sie hierzu z.B. www.sis-handball.de
- Starten Sie das Programm **SIS-Spielbericht** vom Desktop aus mittels Doppelklick.



- Führen Sie, falls notwendig, ein Programmupdate aus. Folgen Sie hierzu einfach den auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen.



- Geben Sie Ihre Vereinsdaten ein, um sich anzumelden und übergeben Sie den Laptop an die verantwortliche Person.
- Bereiten Sie den Spielbericht mithilfe des [Leitfaden SIS Spielbericht 2015 vor Spielbeginn](#) vor.

2. Der Spielbericht

Die folgenden Nummern werden in den nächsten Schritten einzeln erklärt.

[illegible]

2.1 Start / Stop

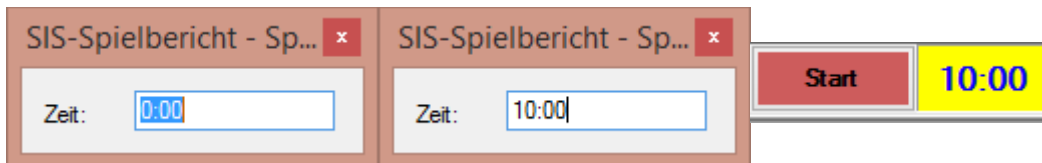
Sobald Sie alle Vorkehrungen getroffen haben und das Spiel beginnen wollen, betätigen Sie einfach den Button „Start“.



Wenn Sie dies getan haben, ändert sich der Button in den Text „Stop“ und Sie können das Spiel jederzeit pausieren.



Sollten Sie einen Doppelklick auf die Zeit ausführen, so öffnet sich ein kleines Fenster, in der die Zeit eingegeben werden kann. Diese ändert sich dann mit der Betätigung der „Enter“ Taste.



Im Falle eines Tores wählen Sie den Button „Tor“ mit einem Linksklick aus. Der Button „Tor“ und der Button „Storno“ sollten nun einen gelben Hintergrund besitzen. Sollten Sie sich einmal „verklickt“ haben, so genügt es, einfach ein weiteres Mal auf den Button „Tor“ zu drücken oder den Button „Storno“ zu betätigen.

Nun wird der Spieler, der das Tor erzielt hat, mit einem Linksklick ausgewählt. In der Spalte Tore erscheint nun die Anzahl der Tore, die der Spieler erzielt hat.

6

2.3 7m

Sollte es zu einem 7m kommen, betätigen Sie das Feld „7m“, sodass auch hier wieder die Knöpfe gelb unterlegt sind.

1:0	Tor	7m	Verw	2 min	D	D+Ber	Stomo
-----	-----	----	------	-------	---	-------	-------

Nachdem Sie den Spieler ausgewählt haben, erscheint ein Fenster, in dem gefragt wird, ob der Wurf erfolgreich war.

[illegible]

Sollte der Wurf nicht erfolgreich gewesen sein, so wird dies im „7m“ Feld vermerkt.

[illegible]

Bestätigen Sie dies, wird bei dem ausgewählten Spieler ein Tor hinzu addiert und in der Spalte „7m“ wird angezeigt, wie viele der Würfe erfolgreich waren und die Anzahl an Würfeln.

Heim								Gast									
Gatecom Thunders																	
Nr	Name	Tore	7m	Verw	2min	D / D+Ber	Aktiv	Torwart	Nr	Name	Tore	7m	Verw	2min	D / D+Ber	Aktiv	Torwart
1	Mustermann, Max						AKTIV	true	1	Mustermann, Max						AKTIV	true
2	Nummer2, Spieler						AKTIV		2	Nummer2, Spieler						AKTIV	
3	Nummer3, Spieler						AKTIV		3	Nummer3, Spieler						AKTIV	
4	Nummer4, Spieler						AKTIV		4	Nummer4, Spieler						AKTIV	
5	Nummer5, Spieler						AKTIV		5	Nummer5, Spieler						AKTIV	
6	Nummer6, Spieler	1					AKTIV		6	Nummer6, Spieler						AKTIV	
7	Nummer7, Spieler						AKTIV		7	Nummer7, Spieler	1	1/1				AKTIV	
OA	Trainer								OA	Trainer							
OB	Betreuer								OB	Betreuer							
OC									OC								
OD									OD								

Heim Mannschaft bearbeiten

Team Strafe Heim

Auszeit Heim

1:1	Tor	7m	Verw	2min	D	D+Ber	Storno
-----	-----	----	------	------	---	-------	--------

Gast Mannschaft bearbeiten

2.4 Verwarnung

Sollte eine Verwarnung ausgesprochen werden, wählen Sie den Button „Verw“, sodass die Knöpfe wieder gelb unterlegt sind.

1:1	Tor	7 m	Verw	2 min	D	D+Ber	Stomo
-----	-----	-----	------	-------	---	-------	-------

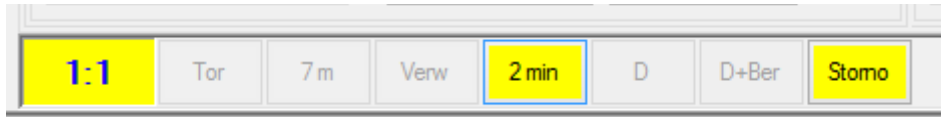
Wählen Sie wieder den gewünschten Spieler aus, sodass die Verwarnung im Feld des Spielers erscheint.

Heim								
Gatecom Thunders								
Nr	Name	Tore	7m	Verw	2min	D / D+Ber	Aktiv	Torwart
1	Mustermann, Max						AKTIV	true
2	Nummer2, Spieler						AKTIV	
3	Nummer3, Spieler			1			AKTIV	
4	Nummer4, Spieler						AKTIV	
5	Nummer5, Spieler						AKTIV	
6	Nummer6, Spieler	1					AKTIV	
7	Nummer7, Spieler						AKTIV	
OA	Trainer							
OB	Betreuer							
OC								
OD								

2.5 Zeitstrafe

Drücken Sie „STOP“, sobald der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.

Sollte eine Zeitstrafe für einen bestimmten Spieler ausgesprochen werden, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Knopf „2 min, sodass dieser einen gelben Hintergrund bekommt.



Wählen Sie anschließend auch hier wieder den gewünschten Spieler aus und es erscheint in der Spalte „2min“ die Anzahl an ausgesprochenen Strafen.

Gast								
Nr	Name	Tore	7m	Verw	2min	D / D+Ber	Aktiv	Torwart
1	Mustermann, Max						AKTIV	true
2	Nummer2, Spieler						AKTIV	
3	Nummer3, Spieler						AKTIV	
4	Nummer4, Spieler				1		AKTIV	
5	Nummer5, Spieler						AKTIV	
6	Nummer6, Spieler						AKTIV	
7	Nummer7, Spieler	1	1/1				AKTIV	
OA	Trainer							
OB	Betreuer							
OC								
OD								

Spricht der Schiedsrichter eine 2min + 2min Strafe aus, wiederholen Sie diesen Vorgang. Sie brauchen die Zeit nicht erneut anzuhalten.

2.6 Disqualifikation

Drücken Sie „STOP“, sobald der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.

Bei einer Disqualifikation wählen Sie den Button „D“. Die Knöpfe „D“ und „Storno“ sind nun gelb unterlegt.

1:1	Tor	7m	Verw	2min	D	D+Ber	Storno
-----	-----	----	------	------	---	-------	--------

Sie wählen den entsprechenden Spieler aus und in dem Feld erscheint ein „D*“ und die entsprechende Zeitangabe.

Heim								
Gatecom Thunders								
Nr	Name	Tore	7m	Verw	2min	D / D+Ber	Aktiv	Torwart
1	Mustermann, Max						AKTIV	true
2	Nummer2, Spieler						AKTIV	
3	Nummer3, Spieler			1			AKTIV	
4	Nummer4, Spieler						AKTIV	
5	Nummer5, Spieler					D* 10:00	AKTIV	
6	Nummer6, Spieler	1					AKTIV	
7	Nummer7, Spieler						AKTIV	
OA	Trainer							
OB	Betreuer							
OC								
OD								

Spricht der Schiedsrichter eine 2min Strafe nach Disqualifikation aus, wiederholen Sie Punkt 2.5.

2.7 Disqualifikation mit Bericht

Drücken Sie „STOP“, sobald der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.

Sollte es zu einer Disqualifikation mit Bericht kommen, wählen Sie den D+Ber Button aus.

1:1	Tor	7 m	Verw	2 min	D	D+Ber	Stomo
-----	-----	-----	------	-------	---	-------	-------

Nachdem Sie den Spieler ausgewählt haben, erscheint im Disqualifikationsfeld ein „D+B“ mit der entsprechenden Zeit.

[illegible]

Spricht der Schiedsrichter eine 2min Strafe nach Disqualifikation aus, wiederholen Sie Punkt 2.5.

2.8 Storno

Sollte Ihnen ein Fehler unterlaufen sein, können Sie diesen mit einem Linksklick auf „Storno“ widerrufen. Mit jedem Klick auf „Storno“ löschen Sie das zuletzt eingetragene Ereignis.

1:1	Tor	7 m	Verw	2 min	D	D+Ber	Stomo
-----	-----	-----	------	-------	---	-------	-------

2.9 Heim-/ Gastmannschaft bearbeiten

Sollten Sie die Heim- oder Gastmannschaft bearbeiten wollen, so wählen Sie die entsprechende Mannschaft aus. Auch hier wird der Button wieder gelb unterlegt.

[illegible]

Danach klicken Sie in ein beliebiges Feld. Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie die Mannschaft bearbeiten können.

SIS-Spielbericht - Spieler/in bearbeiten

Nr	Name	Gebdat	Passnr	Aktiv
H	Gatecom Thunders		1510104	
1	Mustermann, Max	01.01.9	123456	AKTIV
2	Nummer2, Spieler	01.01.0	1234567	AKTIV
3	Nummer3, Spieler	01.01.0	1234567	AKTIV
4	Nummer4, Spieler	01.01.0		AKTIV
5	Nummer5, Spieler	01.01.0	123457	AKTIV
6	Nummer6, Spieler	01.01.0	123457	AKTIV
7	Nummer7, Spieler	01.01.0	123458	AKTIV
OA	Trainer			
OB	Betreuer			
OC				
OD				

Passnr.
 TrikotNr.
 Name
 Geburtsdatum
 Aktiv ☒
 Torwart ☐

2.10 Team Strafe

Sollte eine Team Strafe ausgesprochen werden, so genügt ein Klick auf den Button „Team Strafe Heim“ oder „Team Strafe Gast“. In der Ereigniszeile erscheint eine entsprechende Mitteilung.

Letztes Ereignis: Spielminute 30:03 Gatecom HURRA Team Strafe

2.11 Auszeit

Drücken Sie „STOP“, sobald der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.

Sollte es zu einer Auszeit kommen, so gehen Sie auf das entsprechende Feld für die Heim- oder Gastmannschaft. Die Timeout Zeit wird im oberen Bereich angezeigt. Wenn das Spiel weitergehen kann, betätigen Sie einfach wieder die Taste Start.

[illegible]

2.12 Bericht bearbeiten/zeigen

Für diese Punkte sehen Sie sich bitte den Leitfaden „Leitfaden SIS-Spielbericht Z/S vor Spielbeginn“ an.

2.13 Torfolge

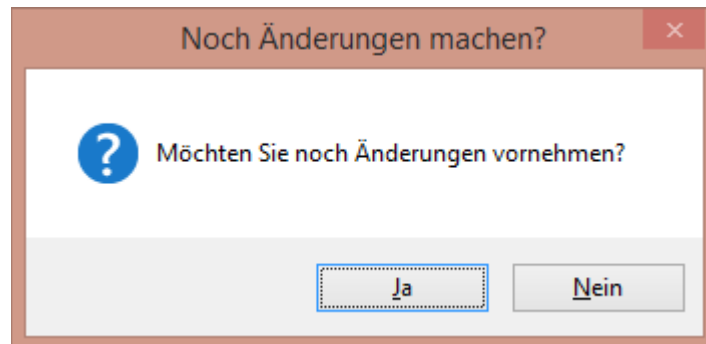
In der Torfolge sehen Sie alle gefallenen Tore. Nach der 1. Halbzeit wechselt die Torfolge automatisch in die andere Spalte.

Torfolge:			
1. H.	2. H.		
1 : 0	2 : 1	Start	30:03
1 : 1	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
-	-		
1 : 1	-		

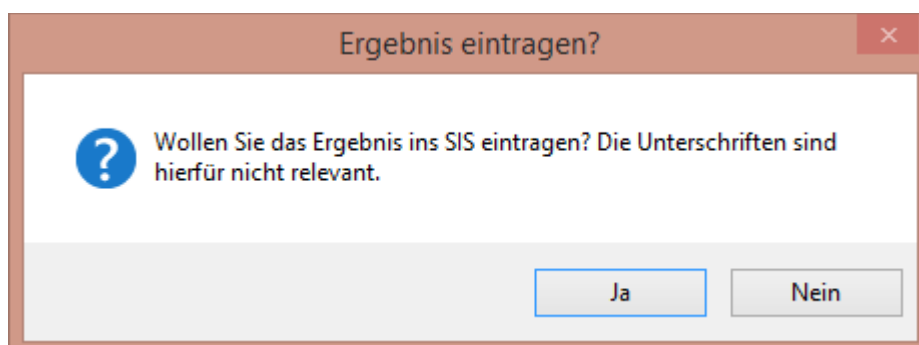
3. Spielende

3.1 Spiel abschließen

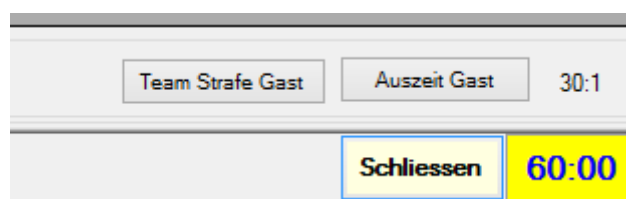
Endet das Spiel nach 60 min, so fragt das System automatisch, ob noch Änderungen am Bericht vorgenommen werden sollen.



Verneinen Sie dies, werden Sie gefragt, ob das Ergebnis automatisch ins SIS eingetragen werden soll. Bestätigen Sie mit „Ja“.



Als nächstes können Sie das Spiel schließen.



3.2 Versiegeln

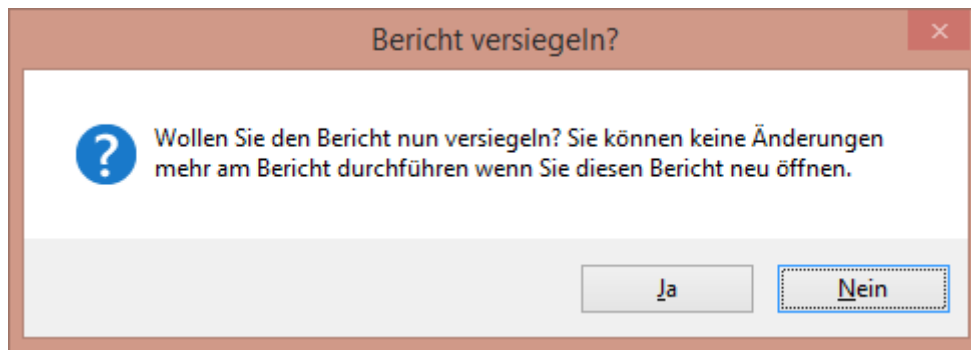
Anschließend können Sie das Spiel versiegeln, indem Sie auf „Drucken/Unterschriften“ gehen.



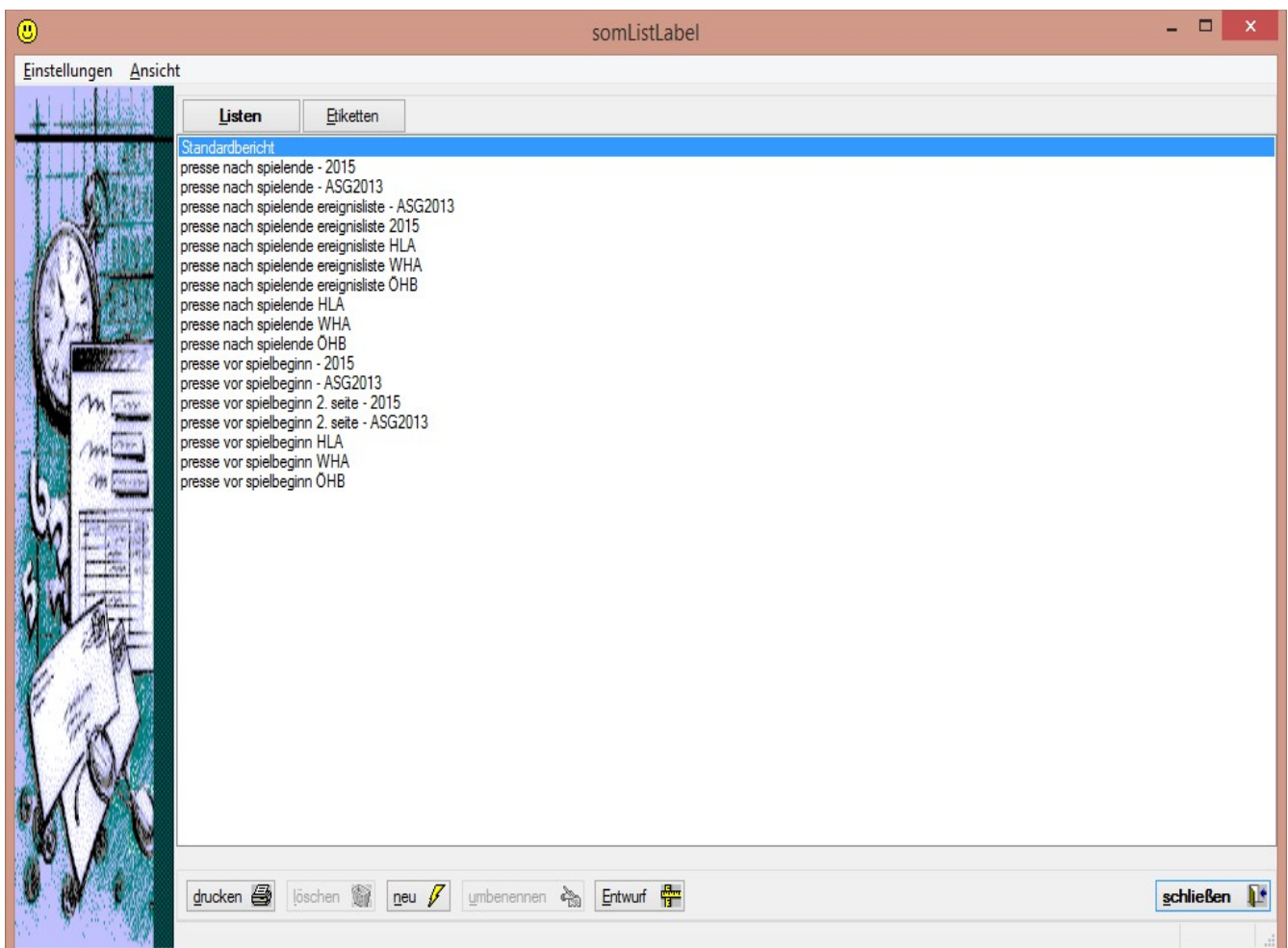
Ein neues Fenster öffnet sich und die zuständigen Personen müssen nun unterschreiben, um das Spiel zu versiegeln. Danach klicken Sie auf „Drucken“ und es wird gefragt, ob die Änderungen gespeichert werden sollen.

The screenshot shows a window titled 'SIS-Spielbericht - Unterschriften abgeben' with a red close button in the top-right corner. On the left side, there is a vertical decorative panel with a clock, a document, and some coins. The main area of the window contains several text input fields for signatures, each with a label above it: 'Unterschrift MV Heim vor dem Spiel:', 'Unterschrift MV Gast vor dem Spiel:', 'Unterschrift MV Heim nach dem Spiel:', 'Unterschrift MV Gast nach dem Spiel:', 'Unterschrift Schiedsrichter 1:', 'Unterschrift Schiedsrichter 2:', and 'Unterschrift Delegierter:'. At the bottom right of the window, there are two buttons: 'Drucken' and 'Schliessen'.

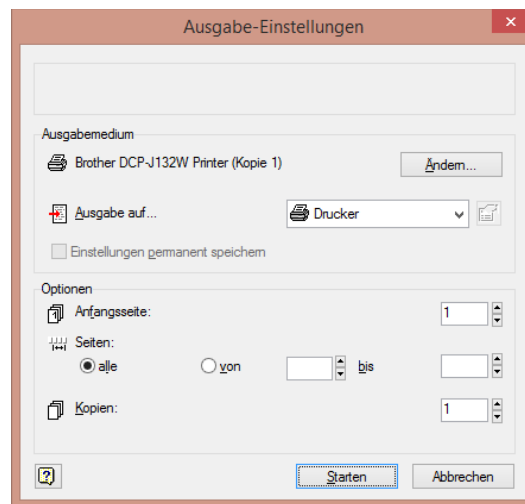
Zuletzt erscheint das Fenster mit der Frage, ob der Bericht versiegelt werden soll. Dies können Sie nun mit „Ja“ bestätigen. Damit ist das Spiel geschlossen und druckbereit.



Nun können Sie verschiedene Versionen für Ihren Druck auswählen.

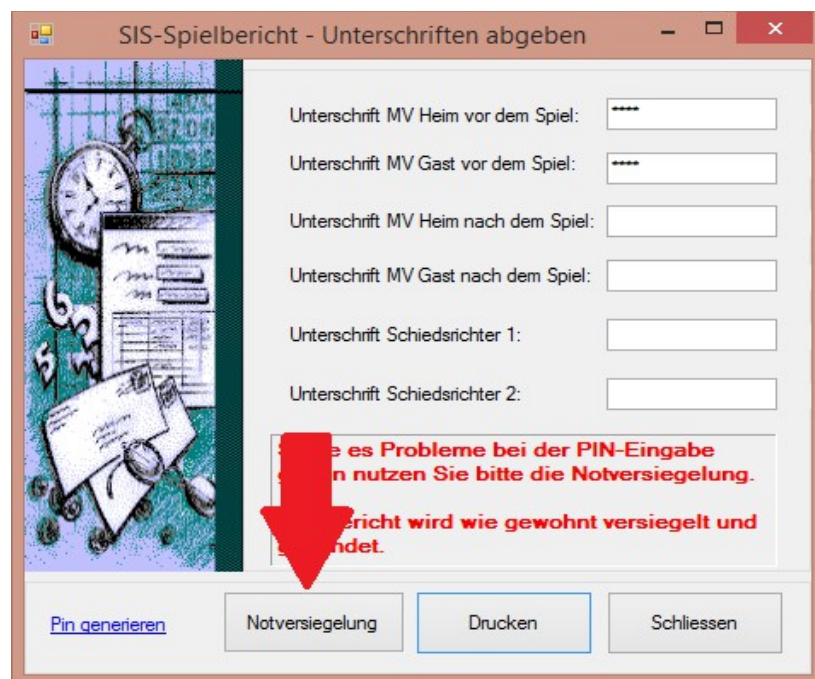


Danach können Sie Ihren Druckauftrag starten.



3.3 Versiegelung per PIN

Sollten Sie die Versiegelung per PIN benutzen, gehen Sie auch auf „Drucken/Unterschriften“, nachdem Sie das Spiel versiegelt haben. Nun geben Sie die PIN ein und gehen auf „Drucken“.



3.4 Notversiegelung

Sollten Sie das Spiel notversiegeln, passiert dies wieder über die Schaltfläche „Drucken/Unterschriften“. Anschließend können Sie auf „Notversiegelung“ klicken und den Bericht versiegeln.

SIS-Spielbericht - Unterschriften abgeben

Unterschrift MV Heim vor dem Spiel:

Unterschrift MV Gast vor dem Spiel:

Unterschrift MV Heim nach dem Spiel:

Unterschrift MV Gast nach dem Spiel:

Unterschrift Schiedsrichter 1:

Unterschrift Schiedsrichter 2:

Sollte es Probleme bei der PIN-Eingabe geben nutzen Sie bitte die Notversiegelung.

Der Bericht wird wie gewohnt versiegelt und gesendet.

[Pin generieren](#)

3.5 Spiel Online

Das Spiel ist nun versiegelt. Über den Link „Zum Spiel“ können Sie überprüfen ob das Spiel Online versiegelt wurde.

SIS-Spielbericht -> Bericht versiegelt.

Dieser Bericht ist versiegelt und kann nur noch gedruckt werden.

Klicken Sie auf den Link um zu prüfen ob das Spiel Online versiegelt wurde.

[Zum Spiel](#)

3.6 Ergebnis senden

Über den Menüpunkt „Bericht senden“ gelangen wir in das geschlossene Spiel um das Ergebnis Online zu übertragen, falls Sie dieses im vorherigen Ablauf verneint haben. (Punkt 3.1)



Drücken Sie auf „Ergebnis senden“ um das Ergebnis in SIS einzutragen.

