

Ablauf und Info für E-Jugend mit SpielberichtOnline (SBO)

Alle Spieltage ab dem 01.01.26 in der E-Jugend werden auf den elektronischen Spielberichtsbogen umgestellt. Hierzu möchten wir die folgenden unterstützenden Hinweise geben.

Verknüpfung der Mannschaften

Alle Mannschaften müssen in der Mannschaftsverwaltung von H4All mit der jeweiligen Staffel (z. B. gE-BOL-1-NF) verknüpft werden und es muss ein Mannschafts-PIN vergeben werden.

Offizielle und Mannschaftsliste

Damit am Spieltag nicht zeitaufwendig viele Daten manuell im SBO eingepflegt werden müssen, sollte spätestens am Tag vor dem Spieltag in der Mannschaftsverwaltung vorgearbeitet werden. In der E-Jugend können die Offiziellen und die Spieler bereits hinterlegt werden.

SpielberichtOnline für Handball / Funino und Koordination

Bei den Handballspielen (6+1 & 4+1) sowie Funino ist SBO zu verwenden, wie das schon von den Handballspielen der höheren Jugenden und Aktiven bekannt ist.

Allerdings müssen in der E-Jugend nach Abschluss des Handballspiels die erzielten Tore mit der Anzahl der Torschützen multipliziert werden.

Zur Dokumentation der Koordination in der E-Jugend muss weiterhin die Wettkampfkarte ausgefüllt werden. -> Online zu finden unter:

<https://www.bwhv.org/spielbetrieb/bezirke#heading7461>

SpielberichtOnline

[Link zum Videohandbuch für SBO](#)

Link zum Handbuch für SBO

<https://wiki.handball4all.de/doku.php?id=doku:spielberichte:spielbericht>

Die Mannschaften müssen durch Eingabe des Mannschafts-Pin freigeschalten werden. Jetzt können Spieler/Offizielle eingetragen, ergänzt oder gelöscht werden.

Damit bei der manuellen Anlage des Spielers ohne Pass im SpielberichtOnline die Mannschaftsverantwortlichen sich keine Passnummern ausdenken müssen, ist die Passnummer

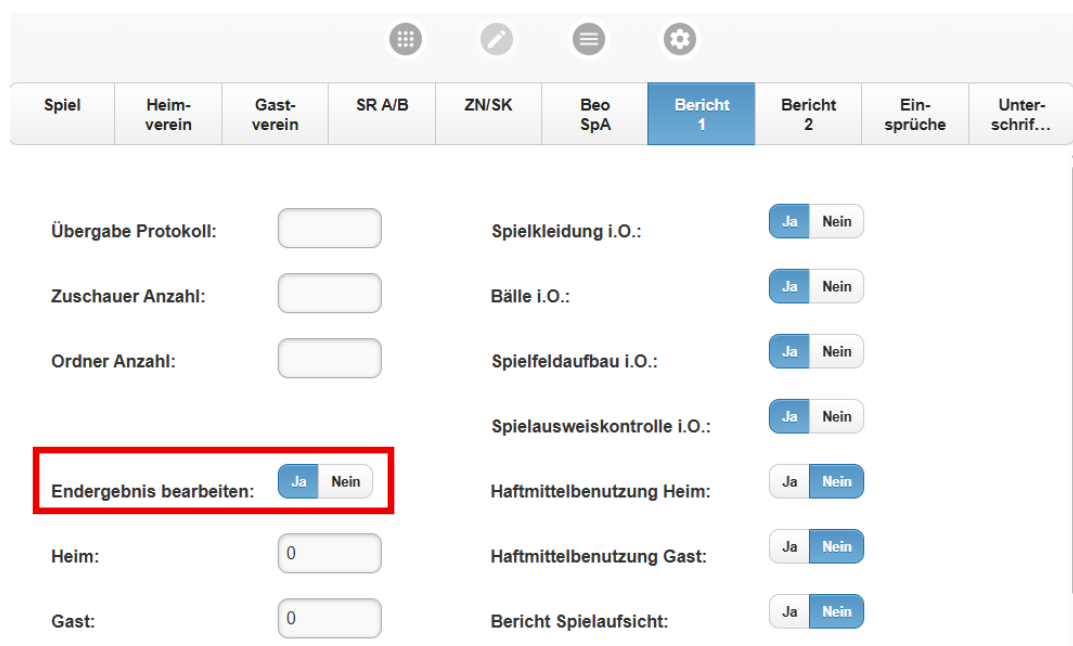
„0000“ vorgesehen. Diese Passnummer wird nicht auf Dubletten geprüft und kann demnach auch mehrfach vergeben werden.

Damit entfällt auch die Passkontrolle durch den Ausrichter/Schiedsrichter.

Am Ende des Spieltages müssen die einzelnen Ergebnisse der Teilbereiche im SBO unter Bericht 2 eingetragen werden:



Die Spieltagergebnisse dürfen nur in Punkten gemeldet werden, es werden **nicht** die tatsächlichen Ergebnisse gemeldet. Daher muss im SBO unter Bericht 1 das Endergebnis bearbeitet werden.



Bei „Endergebnis bearbeiten“ ist **Ja** zu aktivieren, so dass die Bearbeitung der Einträge für

Heim:	<input type="text" value="0"/>
Gast:	<input type="text" value="0"/>

ermöglicht wird. Die Punkte sind entsprechend des errechneten Ergebnisses einzutragen:

- für einen Sieg 2 Punkte beim Sieger und 0 Punkte beim Verlierer
- für ein Unentschieden jeweils ein Punkt bei Heim und Gast

Auf diese Weise wird das ursprünglich erzielte Ergebnis abgeändert. Nachdem evtl. Verletzungen oder besondere Vorkommnisse eingetragen wurden, kann der SBO durch Eingabe der Mannschaft-Pins abgeschlossen und hochgeladen werden.

Hinweise für den Spieltag

Trainer:

- Wurde meine Mannschaft verknüpft?

Sollte dies nicht der Fall sein, so wird beim Aufruf der Mannschaft unter SBO ein entsprechender Hinweis ausgegeben:

Diese Mannschaft ist nicht verknüpft oder keine PIN vergeben

Diese Mannschaft ist in der Mannschaftsverwaltung nicht mit einer Mannschaftsliste verknüpft oder es ist keine PIN in der Mannschaftsliste angegeben.

Kontrollieren Sie auf <https://meinh4a.handball4all.de> in der Mannschaftsverwaltung die Verknüpfung bzw. PIN dieser Mannschaft (#Staffelkürzel und #Mannschaftsname einsetzen) und laden danach die Mannschaft neu vom Server nach. Alternativ können Sie auch die Spieler manuell von Hand eintragen.

Mannschaft neu vom Server laden

Spieler alle manuell eingeben

Eine manuelle Eingabe der Spieler/Spielerinnen sollte unbedingt vermieden werden!

- Wie lautet mein PIN?
- Mannschaftsliste in der Mannschaftsverwaltung angelegt?

Sollte ein manueller Nachtrag von einzelnen Spielern/Spielerinnen notwendig sein, ist auf die korrekte und vollständige Schreibweise des Vor- und Zunamens zu achten. Und auch das Geburtsdatum muss korrekt erfasst werden. Eine Liste mit Namen, Geb.-Datum und Pass-Nr. sollte idealerweise jeder Trainer mit sich führen, weil dies das evtl. erforderliche Nachtragen von Spielern erheblich vereinfacht.

Wichtiger Hinweis: Spielerlisten können im System derzeit nicht erstellt werden. Sollte keine Pass-Nr. zur Hand sein, kann diese durch Eingabe 0000 ersetzt werden. Nur diese Passnummer wird nicht auf Dubletten geprüft und kann mehrfach vergeben werden.

Als Trainer seid Ihr der MV Eurer Mannschaft und müsst eingetragen sein.

Vor der Abreise, idealerweise direkt nach dem Spiel, muss der Spielbericht unterschrieben/ SBO per PIN abgeschlossen werden. Der Ausrichter muss die Ergebnisse vor Abschluss ins SBO eintragen, geht ihm kurz Zeit aber geht trotzdem selbständig zur Turnierleitung.

Ausrichter:

Es können mit Hilfe mehrerer Browserfenster mehrere Spiele/SBO geöffnet und bearbeitet werden. Ein Laptop wird für einen Staffelspieltag nicht reichen. Zwei Laptops sind ein Muss – drei erleichtern viel, sind aber nicht zwingend.

Beim Handballspiel bei der **E-Jugend** (6+1/4+1) **müssen** die Tore und Torschützen im SBO erfasst werden, wie bei den Spielen ab der D-Jugend aufwärts – was seither mit Stift und Papier gemacht wurde erfolgt jetzt mit Maus und Laptop/Tablet.

Die Tore und Torschützen beim Funino werden auf dem Papierspielberichtsbogen dokumentiert. Bitte achtet darauf, dass der richtige Spielberichtsbogen (auf der BWHV-Homepage abrufbar unter (<https://www.bwhv.org/spielbetrieb/bezirke#heading7461>) verwendet. Dieser wird ebenfalls eingesetzt, wenn SBO nicht funktioniert!

Der Spielberichtsbogen ist so gestaltet, dass er als „Laufzettel“ verwendet werden kann und keine separaten „Strichlisten“ benötigen werden.

Eine Ausnahme stellen die Koordinationsübungen der E-Jugend dar. Da beide Mannschaften einer Spielpaarung gleichzeitig die Übungen durchlaufen, muss eine Mannschaft vorerst separat dokumentiert werden. Deren Ergebnisse müssen dann nachträglich im Spielberichtsbogen zusammengeführt werden.

SBO kann auch offline bedient werden. Eine Internetverbindung ist nur zum Laden des Spiels, der Bearbeitung der Mannschaften und zum Abschluss erforderlich.

Bitte beachten! In SBO muss im Bereich der 6+1- bzw. Kombi-Staffeln automatisch die Spielzeit 2 x 15 Minuten hinterlegt sein. Analog in den Bezirksklassen, wo 1 x 20 Minuten gespielt wird. Eine manuelle Anpassung der Spielzeit im SBO ist im Normalfall nicht erforderlich. Sollten jedoch die Einstellungen nicht passen, kann dies im SBO unter Einstellungen (Zahnrad-Symbol) vom Ausrichter angepasst werden. Bitte meldet unbedingt derartige Abweichungen!



Zur Schiedsrichter-PIN bzw. zur PIN des Spielleiters: falls die PIN nicht bekannt ist, kann hier auch 0000 als Pin eingegeben werden. Bitte achtet auch darauf, dass sich die Spielleitende Person (Schiedsrichter/JuHaSl/KiHaSl) & Zeitnehmer/Sekretär im SBO eintragen.