

Handballbezirk 6, Südbaden

E – Jugend Spielform und Eintragung im SBO

Saison 26/27

Allgemeines

Diese Anleitung soll euch helfen, die Eintragung im SBO, sowie die einzelnen Spieltage bei der Durchführung eines E-Jugendspiels zu gestalten. Dies soll nur eine Handreichung sein. Falls ihr Änderungswünsche an der Anleitung oder Vorschläge zur Erleichterung habt, dann sendet diese gerne an mich (jugend@sb.bwhv.org). Des Weiteren findet ihr in dieser Anleitung eine Abwandlung der Wettkampfkarte, sodass die Ergebnisse manuell in einem Dokument eingetragen werden können. Aber auch hier sind Vorschläge und Ideen gerne willkommen!

Mannschaftsverwaltung

Wie in den älteren Spielklassen auch kann man auch für die E-Jugend Mannschaften Mannschaftslisten und vorläufige Aufstellungen für die E-Jugend anlegen.

Geht hierfür auf die jeweilige zuständige Person bei euch im Verein zu, diese kann euch die Rechte einrichten und mit euch auch die grundlegenden Funktionen durchgehen. Nutzt diese auch im Vorfeld der Spieltage damit am Spieltag selbst nur wenige Änderungen nötig sind.

Spiele vorbereiten

Man kann am Spieltag vorab schon alle Spiele eines E-Jugendspieltages einzeln laden und entschlüsseln. Das Wechseln zwischen den einzelnen Spielen ist möglich, auch ohne, dass ein Spiel abgeschlossen ist. Somit kann der Ausrichter am Anfang des Spieltages alle Spiele laden und dann jeder Trainer/ jede Trainerin die Mannschaft entschlüsseln und die Spielerliste anpassen, je nachdem wann welche Mannschaft in die Halle kommt.

Spieler nachtragen

Auch wenn in der E-Jugend die Passpflicht gilt, kann es mal vorkommen, dass man ein Kind nachtragen muss, von dem man die Passdaten nicht kennt. Dazu in der Sekretärs-Ansicht bei der Spielerliste auf eine nicht besetzte Position doppelklicken (Tablet langer Klick), und im sich öffnenden Menü auf „zusätzliche Spieler manuell hinzufügen“ gehen (Bild 1). Bei der manuellen Erfassung von Personen (Bild 2) muss auch eine Passnummer eingetragen werden. Ist diese nicht bekannt ist die „0000“ (4 x 0) einzutragen. Diese kann auch mehrfach verwendet werden.



Ergebnisermittlung

Die Ergebnisse der einzelnen Spielformen werden im SBO als Tore eingetragen. Dafür gibt es im „Bericht 1“ den Bereich „Endergebnis bearbeiten“, in dem man manuell ein Ergebnis eintragen kann. In jeder Spielform werden dabei zwei Tore vergeben, die entweder der Sieger bekommt oder bei einem Unentschieden jede Mannschaft ein Tor. Dies bedeutet konkret, dass für die Koordinationsübungen, die erste Halbzeit (2x 3:3) und die zweite Halbzeit (6:6) jeweils zwei Punkte vergeben werden. Somit kann man nach einem Spiel maximal 6 Punkte haben.

Für alle Spielformen zwischen gleichen Mannschaften gibt es jeweils ein SBO-Spiel. In diesem werden alle Ergebnisse der Spielformen Handball und Koordination des E-Jugend - Spieltages zusammen protokolliert. Diese Punkte werden dann auf *handball.net* sichtbar. **Achtung:** Es gibt keine Tabelle, es werden die Punkte ohne eine Tabellenwertung sichtbar sein.

Die Koordinationsübungen werden am besten am Anfang des Spieltages von allen Mannschaften zusammen durchgeführt. Anderenfalls werden diese zwischen die Spiele geschoben. Die Gesamtergebnisse aller Teams werden zentral durch die jeweiligen Wettkampfkarten gesammelt.

Die Handballspiele werden einzeln nacheinander durchgeführt. Vor jedem Spiel sind wie in den anderen Jugendklassen A-D die Mannschaften zu entschlüsseln und die Aufstellung ggf. zu bearbeiten. Wenn zwei Geräte zur Verfügung stehen, kann dies während des laufenden Vorspiels geschehen. Dabei kann man auch gleich das Koordinationsergebnis und die Koordinationsübungen eintragen.

Nach jedem Spiel wird unter „Bericht 2“ > „Sonstiges“ das Endergebnis des Handballspiels beider Halbzeiten mit gewerteten Toren, sowie dem Produkt (Tore x Torschützen) und falls nicht schon vorher geschehen das Koordinationsergebnis und die Koordinationsübungen eingetragen (*Bild 1, bitte auch bei den koordinativen Übungen die jeweiligen Übungen dazuschreiben*).

Anschließend unter „Bericht 1“ bei „Endergebnis bearbeiten“ das Feld „Ja“ aktiviert und bei den Toren die Punkte aus den Spielformen Handball und Koordination eingetragen (Bild2):

- Im Beispiel hat GuWo die Koordination gewonnen (2:0),
- Die erste Halbzeit (2x 3:3) hat HLT gewonnen (0:2),
- Die zweite Halbzeit (6:6) hat GuWo gewonnen (2:0),
- Das ergibt 4:2 „Tore“ bei der Wertung des Spieltages

Danach können beide Mannschaften das Spiel normal mit der PIN abschließen.

Bericht Sonstige: 0 Zeichen Koordinative Übungen: GuWo - HLT 45:30 >> Wertung 2:0 2x 3:3 Spiel: GuWo - HLT 9:8 Tore / nach Multiplikation mit Anzahl Torschützen 54:56 >> Wertung 0:2 6:6 Spiel: GuWo - HLT 12:8 Tore / nach Multiplikation mit Anzahl Torschützen 72:40 >> Wertung 2:0 Verletzungen: 0 Zeichen Disqualifikationen: 0 Zeichen	Endergebnis bearbeiten: <input checked="" type="button" value="Ja"/> Nein Heim: 4 Gast: 2
Bild 1	Bild 2

Tipp: Die Paarungen kann man auch schon vorher eintragen und nach dem Spieltag (oder nach jeder Spielperiode) nur die Tore, Anzahl Torschützen und Punkte ergänzen.