



12-Punkte-Programm zum Elektronischen Spielbericht (ESB) Stand: 1. Februar 2018

Einige Punkte, die den ESB betreffen, werden hier in Erinnerung gebracht:

1. Für jede Mannschaft muss eine Kaderliste über SIS-Online (<https://online.sis-handball.de>) (Vereinszugang mit Client-Passwort) angelegt werden. Bitte nicht vergessen den Kader der entsprechenden Klasse zuzuordnen.
2. Die Spieler können nicht mehr händisch in die Kaderliste eingetragen, sondern werden aus der Passdatenbank geladen.
3. Sollte sich nach der Erstellung der Kaderlisten der Pass einzelner Spieler ändern (z.B. ein Jugendpass wird zum Erwachsenenpass), so muss dieser Spieler aus der Kaderliste gelöscht und wieder neu eingeladen werden.
4. Bei Mannschaften die sich aus einer ESG, FSG, JSG, MSG zusammensetzen, muss der federführende Verein für die angeschlossenen Vereine zum Laden der Spieler in die Kaderliste vom SIS-Administrator des Hessischen Handball-Verbandes (HHV) freigeschaltet werden.
5. Zur technischen Besprechung vor dem Spiel hat jeder MV eine aktuelle und unterschriebene Spielerliste für das aktuelle Spiel vorzulegen. Hier müssen die Torleute und passiven Spieler entsprechend markiert sein. Es darf nur die offizielle Spielerliste des HHV genutzt werden (<https://www.hessen-handball.de/formulare.html>).
6. Spieler mit Doppel- bzw. Zweitspielrecht müssen leider bei jedem Spiel im ESB direkt bei der Mannschaft händisch eingetragen werden.
7. Zur Anmeldung und für die „Unterschriften“ vor und nach dem Spiel wird ausschließlich das Ergebnis-(ESB-)Passwort benötigt. Dies sollte jede Mannschaft (Betreuer/Trainer) zu Hand haben. Auch sollten die Sekretäre des Heimvereins dieses Passwort zum Anmelden der Software wissen. Falls nicht bitte per Mail beim SIS-Administrator des HHV anfordern.
8. Für die fünfte und evtl. sechste „Unterschrift“ nach dem Spiel brauchen der/die Schiedsrichter ihr Gespänn-Passwort. Dazu müssen alle Schiedsrichter über einen Zugang bei der SIS-Gespännabfrage (<http://gespännabfrage.sis-handball.de>) verfügen.
9. Nach den mindestens fünf „Unterschriften“ (Heim-/Gastverein vor und nach dem Spiel, Schiedsrichter) wird das Spiel versiegelt. **Ob die Versiegelung funktioniert hat, ist zum einen über den Link „Zum Spiel“ als auch über <http://www.sis-handball.de> in der entsprechenden Klasse zu kontrollieren.** Ein Bleistift (siehe Screenshot) hinter dem Ergebnis bzw. der Punkte zeigt an, dass der Spielbericht noch nicht online ist. Ein Papierblatt (siehe Screenshot) zeigt an, dass der Spielbericht ordnungsgemäß hochgeladen wurde. Bis dieses allerdings erscheint, können auch ein paar Minuten nach der Versiegelung vergehen. Sollte kein ordnungsgemäßes Hochladen funktionieren, so ist die auf dem Rechner befindliche SIM-Datei dem Klassenleiter **unverzüglich** per eMail zu senden.
10. Sollte im **äußersten Notfall** die Papierform gewählt worden sein, ist dies **unbedingt nach Spielende** dem Klassenleiter mitzuteilen, wie auch das **Ergebnis** an die üblichen Ergebnisdienste **zu melden ist**.

21:30	0:2	
34:23	2:0	
20:27	0:2	

Für Turniere, auch Jugend-Qualifikationsturniere, gilt:

11. Pro Turnier muss der Ausrichter einen Turnierverantwortlichen benennen und diesen an den Klassenleiter **sowie** an den SIS-Administrator des HHV mitteilen. Er bekommt einen Zugang für dieses Turnier und kann somit die Spiele für den ESB vorbereiten.
12. Die beteiligten Mannschaften müssen wie in Punkt 1 beschrieben ihren Kader dem Turnier zuordnen.

Frankfurt, 1. Februar 2018

Für den Ak Spieltechnik:

gez. Tobias Weyrauch
(Vizepräsident Spieltechnik)

Für den Ak Jugend und Methodik:

gez. Uwe Wieloch
(Vizepräsident Jugend)