



Leitfaden SIS-Spielbericht

für Z/S vor Spielbeginn



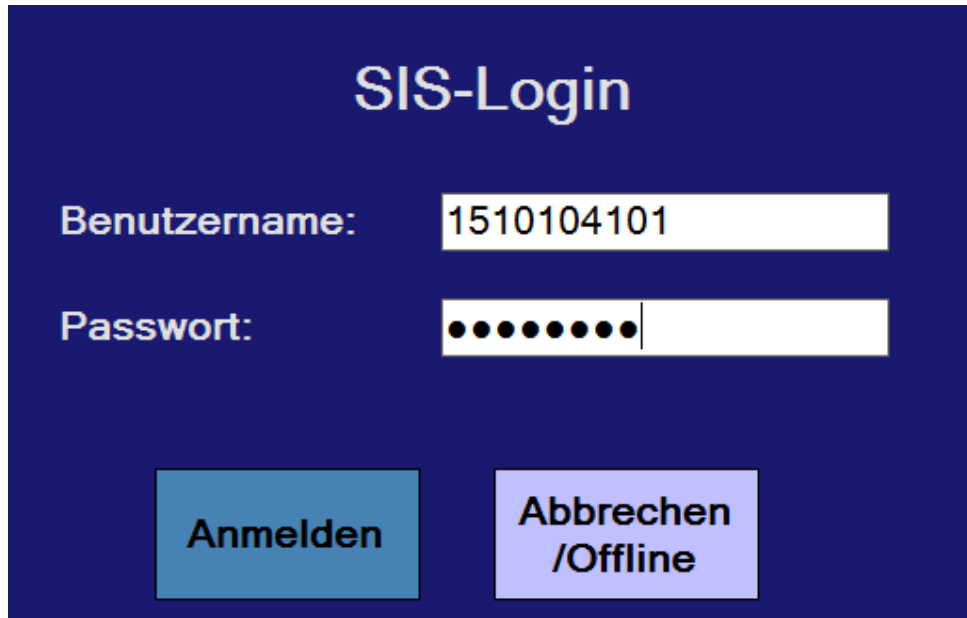
Inhaltsverzeichnis

<u>1 Programmstart.....</u>	<u>3</u>
<u>1.1 SIS-Login.....</u>	<u>3</u>
<u>1.2 Neues Spiel / Spiel öffnen.....</u>	<u>3</u>
<u>2 Neues Spiel.....</u>	<u>4</u>
<u>2.1 Neues Spiel anlegen.....</u>	<u>4</u>
<u>2.2 Spieldaten Laden.....</u>	<u>4</u>
<u>2.3 Spieldatei erstellen.....</u>	<u>5</u>
<u>2.4 Bericht bearbeiten.....</u>	<u>5</u>
<u>2.5 Schiedsrichterbericht bearbeiten.....</u>	<u>6</u>
<u>2.6 Eigenschaften Schiedsrichter.....</u>	<u>6</u>
<u>2.7 Pässe laden Heimmannschaft.....</u>	<u>7</u>
<u>2.8 Pässe laden Gastmannschaft.....</u>	<u>7</u>
<u>2.9 Unterschriften // Pin Eingabe.....</u>	<u>8</u>
<u>3.0 Spiel öffnen.....</u>	<u>9</u>
<u>3.1 Spieldatei öffnen.....</u>	<u>9</u>
<u>3.2 Vorhandenes Spiel bearbeiten.....</u>	<u>10</u>
<u>3.3 Spiel zeigen.....</u>	<u>10</u>
<u>4.0 Der Spielbericht.....</u>	<u>11</u>
<u>4.1 Mannschaft bearbeiten.....</u>	<u>11</u>
<u>4.2 Bericht zeigen.....</u>	<u>12</u>
<u>4.3 Bericht drucken.....</u>	<u>13</u>
<u>4.4 Online Status.....</u>	<u>13</u>
<u>4.5 Onlineübertragung starten.....</u>	<u>14</u>

1 Programmstart

1.1 SIS-Login

Starten Sie das Programm „SIS-Spielbericht“. Ein Login Fenster erscheint. Geben Sie Ihre Benutzerdaten ein. Anschließend klicken Sie auf „Anmelden“.



1.2 Neues Spiel / Spiel öffnen

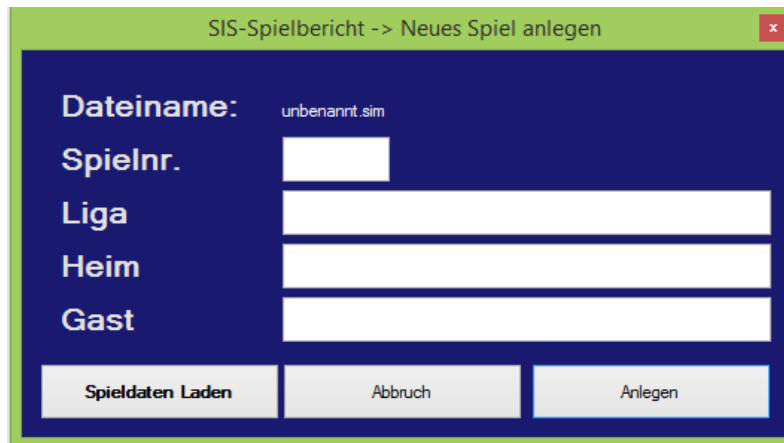
Klicken Sie „Neues Spiel“, um ein neues Spiel anzulegen. Klicken Sie „Spiel öffnen“, um ein bereits angelegtes Spiel zu öffnen.



2 Neues Spiel

2.1 Neues Spiel anlegen

Wenn Sie ein neues Spiel anlegen möchten, klicken Sie auf „Spieldaten Laden“



SIS-Spielbericht -> Neues Spiel anlegen

Dateiname: unbenannt.sim

SpielNr.

Liga

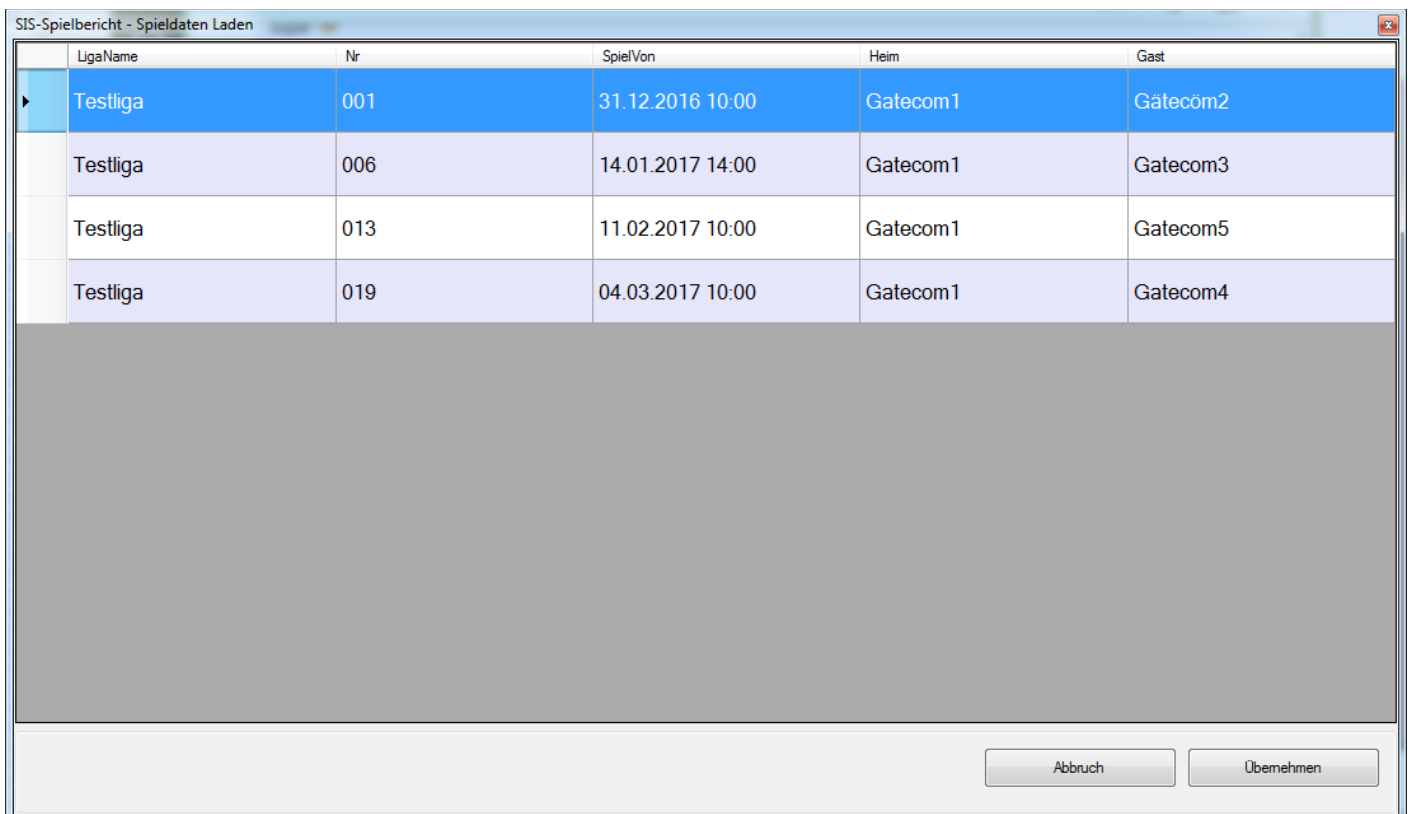
Heim

Gast

Spieldaten Laden Abbruch Anlegen

2.2 Spieldaten Laden

Mit „Spieldaten Laden“ rufen Sie alle ausstehenden Spiele Ihrer Mannschaft ab. Wählen Sie das gewünschte Spiel aus und drücken Sie anschließend auf „Übernehmen“.

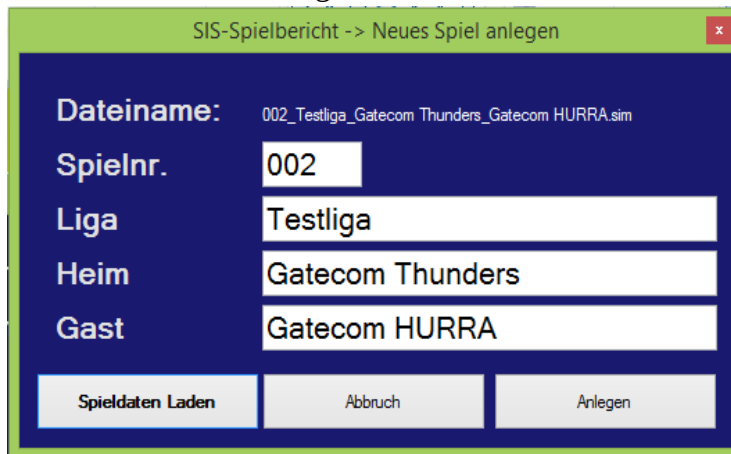


	LigaName	Nr	SpielVon	Heim	Gast
▶	Testliga	001	31.12.2016 10:00	Gatecom1	Gätecöm2
	Testliga	006	14.01.2017 14:00	Gatecom1	Gatecom3
	Testliga	013	11.02.2017 10:00	Gatecom1	Gatecom5
	Testliga	019	04.03.2017 10:00	Gatecom1	Gatecom4

Abbruch Übernehmen

2.3 Spieldatei erstellen

Die Daten werden automatisch übernommen und der Dateiname für die SIM-Datei wird generiert. Die übermittelten Daten können nicht manuell geändert werden, sodass der Dateiname auch nicht geändert werden kann. Klicken Sie auf „Anlegen“.

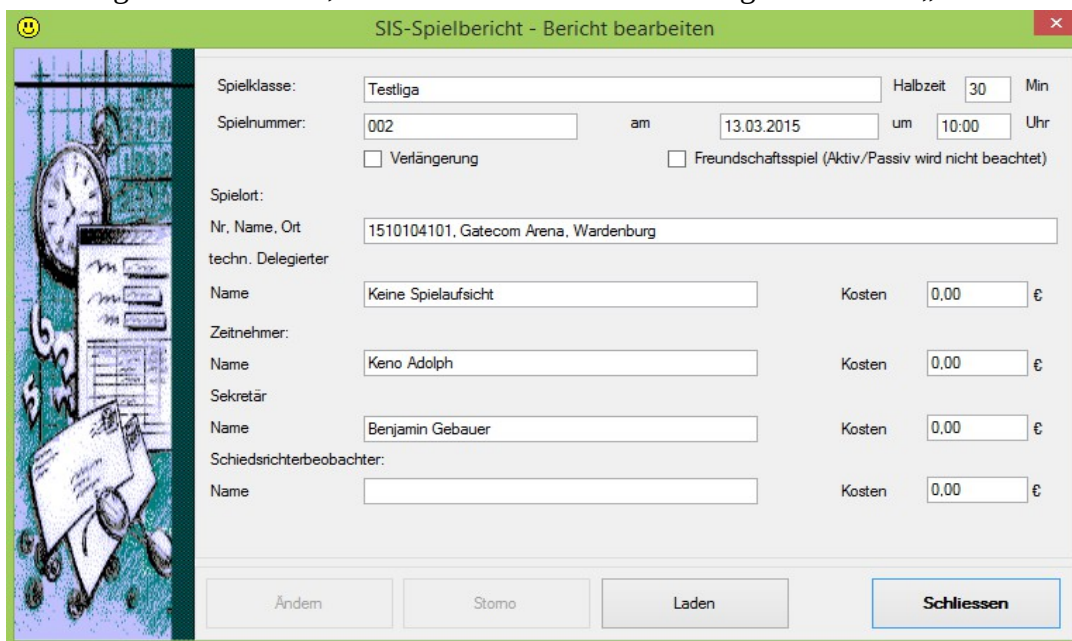


The screenshot shows a dialog box titled "SIS-Spielbericht -> Neues Spiel anlegen". It contains the following fields and buttons:

Dateiname:	002_Testliga_Gatecom Thunders_Gatecom HURRA.sim		
SpielNr.	002		
Liga	Testliga		
Heim	Gatecom Thunders		
Gast	Gatecom HURRA		
Spieldaten Laden		Abbruch	Anlegen

2.4 Bericht bearbeiten

Nachdem Sie das Spiel angelegt haben, können Sie den Spielbericht bearbeiten. Sämtliche Informationen über das Spiel, welche im SIS hinterlegt sind, werden automatisch geladen. Informationen zu der Spielklasse, Spielnummer, Verlängerung, Freundschaftsspiel oder Zeitpunkt des Spiels können nicht mehr manuell geändert werden. Dieses ist nur vor Beginn des Spiels dem Straffelleiter möglich. Prüfen Sie, ob alle Daten korrekt sind und gehen Sie auf „Schließen“.

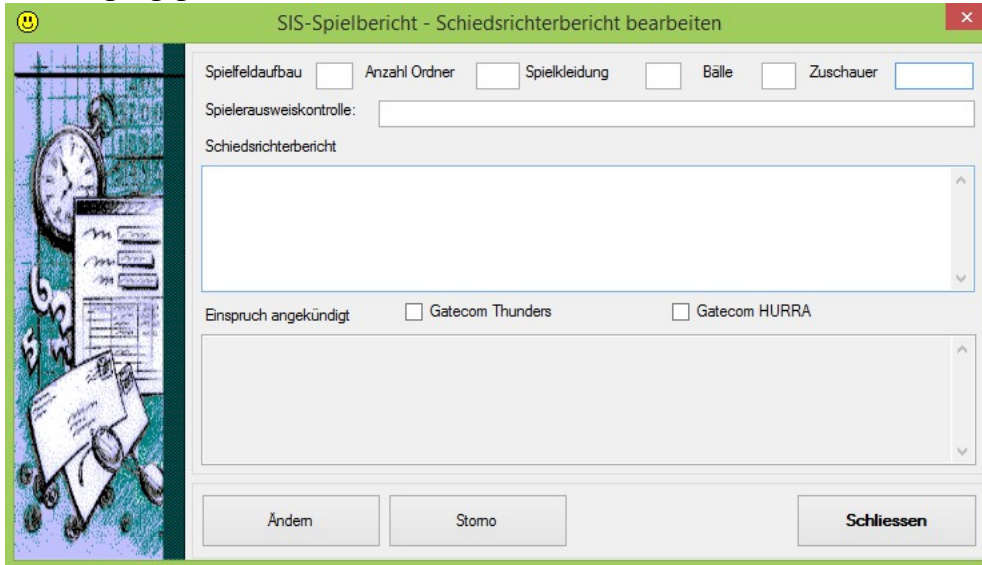


The screenshot shows a dialog box titled "SIS-Spielbericht - Bericht bearbeiten". It contains the following fields and buttons:

Spielklasse:	Testliga	Halbzeit	30	Min
Spielnummer:	002	am	13.03.2015	um 10:00 Uhr
<input type="checkbox"/> Verlängerung		<input type="checkbox"/> Freundschaftsspiel (Aktiv/Passiv wird nicht beachtet)		
Spielort:	1510104101, Gatecom Arena, Wardenburg			
Nr, Name, Ort				
techn. Delegierter				
Name	Keine Spielaufsicht	Kosten	0,00	€
Zeitnehmer:				
Name	Keno Adolph	Kosten	0,00	€
Sekretär				
Name	Benjamin Gebauer	Kosten	0,00	€
Schiedsrichterbeobachter:				
Name		Kosten	0,00	€
Ändern		Storno	Laden	Schliessen

2.5 Schiedsrichterbericht bearbeiten

Nun erscheint der Schiedsrichterbericht. Bestätigen Sie Eingaben mit „Ändern“ oder „Storno“ um Ihre Eingaben rückgängig zu machen. Danach erneut auf „Schließen“ klicken.



SIS-Spielbericht - Schiedsrichterbericht bearbeiten

Spielfeldaufbau Anzahl Ordner Spielkleidung Bälle Zuschauer

Spielerausweiskontrolle:

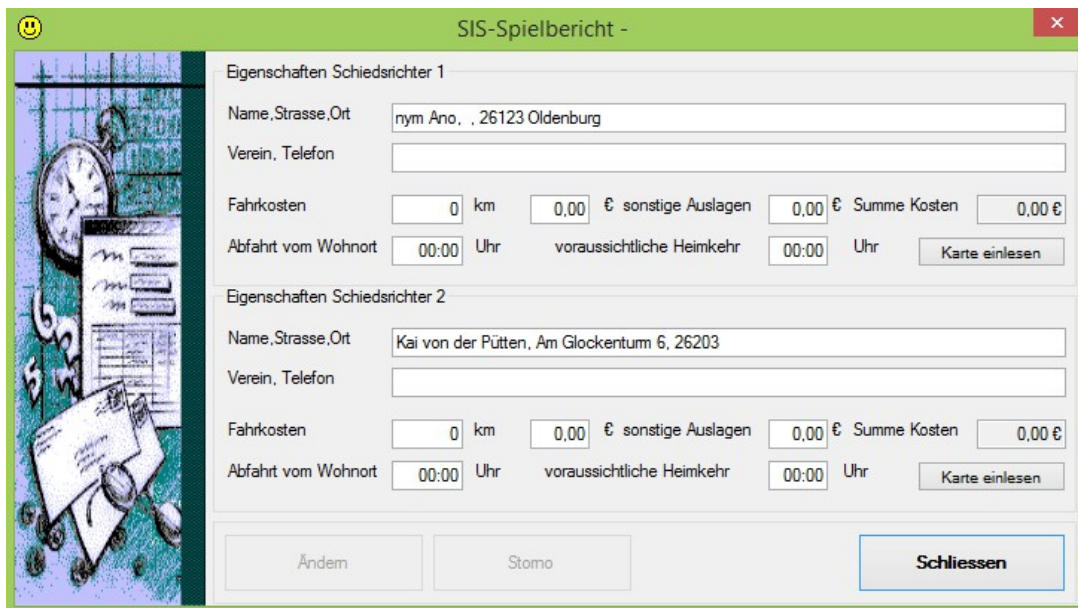
Schiedsrichterbericht

Einspruch angekündigt Gatecom Thunders Gatecom HURRA

Ändern Storno Schliessen

2.6 Eigenschaften Schiedsrichter

Übertragen Sie hier die Schiedsrichter Informationen.



SIS-Spielbericht - Eigenschaften Schiedsrichter

Eigenschaften Schiedsrichter 1

Name, Strasse, Ort

Verein, Telefon

Fahrkosten km € sonstige Auslagen € Summe Kosten €

Abfahrt vom Wohnort Uhr voraussichtliche Heimkehr Uhr

Eigenschaften Schiedsrichter 2

Name, Strasse, Ort

Verein, Telefon

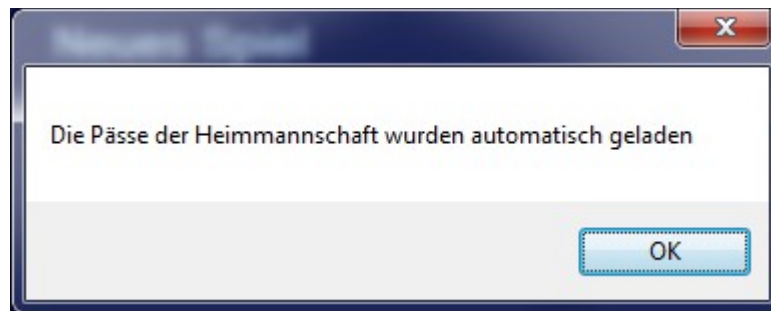
Fahrkosten km € sonstige Auslagen € Summe Kosten €

Abfahrt vom Wohnort Uhr voraussichtliche Heimkehr Uhr

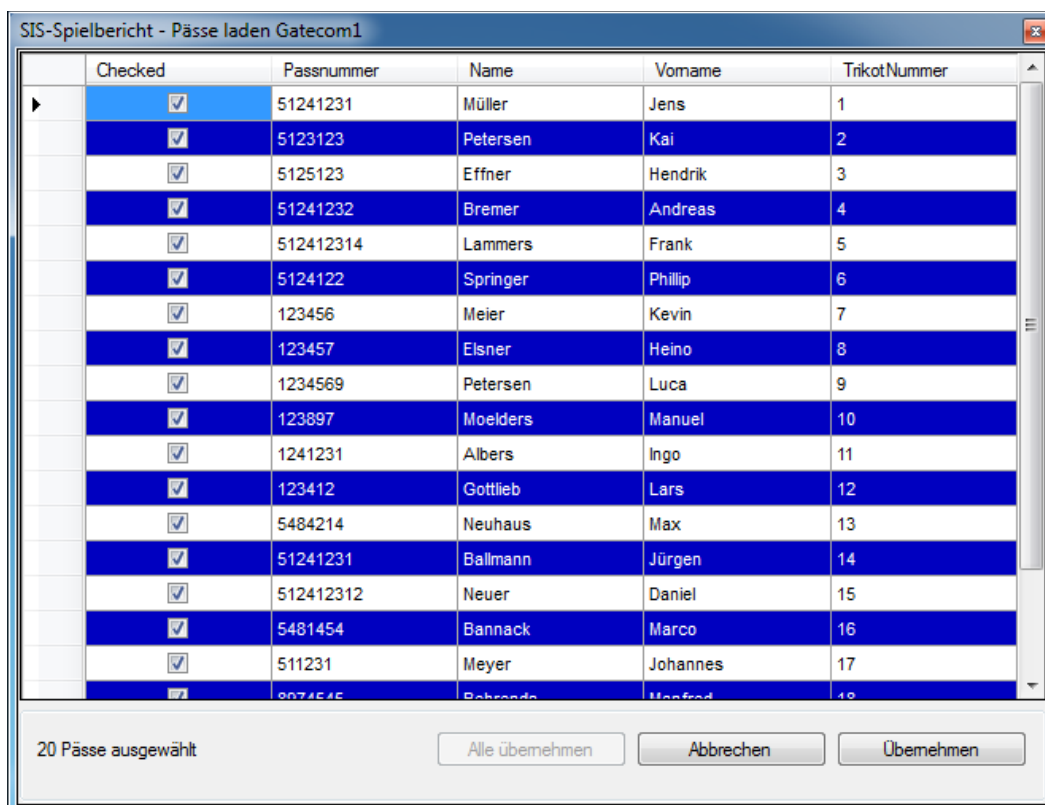
Ändern Storno Schliessen

2.7 Pässe laden Heimmannschaft

Sollte Ihr Kader maximal 20 Pässe beinhalten werden diese automatisch geladen.



Ansonsten, Haken setzen, um Spieler aus der Kaderliste in den Spielbericht zu laden. Anschließend „Übernehmen“.



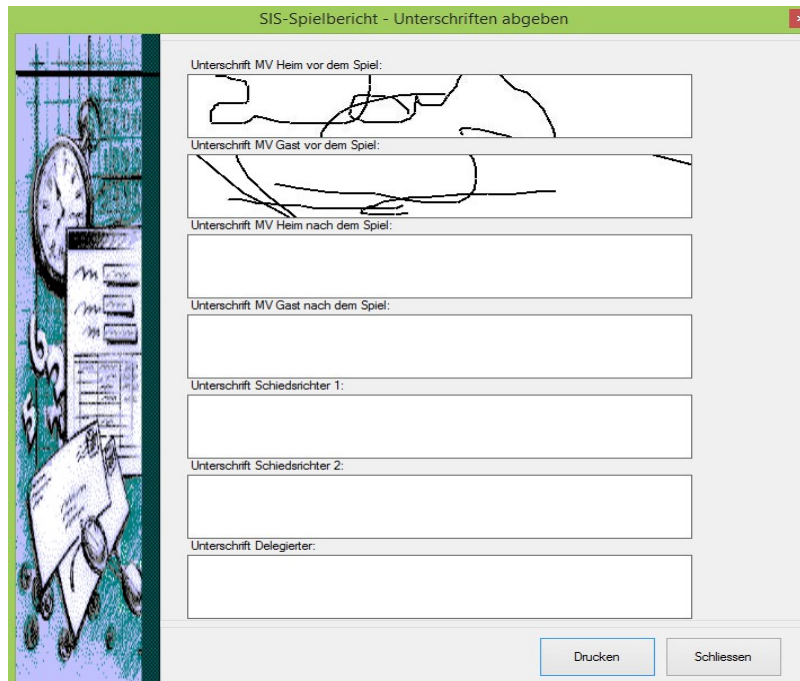
Die übernommenen Pässe, egal ob automatisch geladen oder bei mehr als 20 Pässen ausgewählt und übernommen, werden alle PASSIV in den Spielbericht geladen und müssen unter den Punkt 4.1 „Mannschaft bearbeiten“ manuell auf aktiv gesetzt werden.

2.8 Pässe laden Gastmannschaft

Siehe Punkt 2.7 „Pässe laden Heimmannschaft“.

2.9 Unterschriften // Pin Eingabe

Zuletzt müssen die Mannschaftenverantwortlichen des Heim- und Gastvereins vor dem Spiel unterschreiben. Sie können nun die Seite „Bericht zeigen“ anschließend ausdrucken und mit „Schließen“ die Unterschriften bestätigen, um auf den Spielbericht zuzugreifen. Dieses Fenster können Sie auch schließen und zum späteren Zeitpunkt im Menüpunkt Drucken/Unterschriften die Unterschriften abgeben.



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:

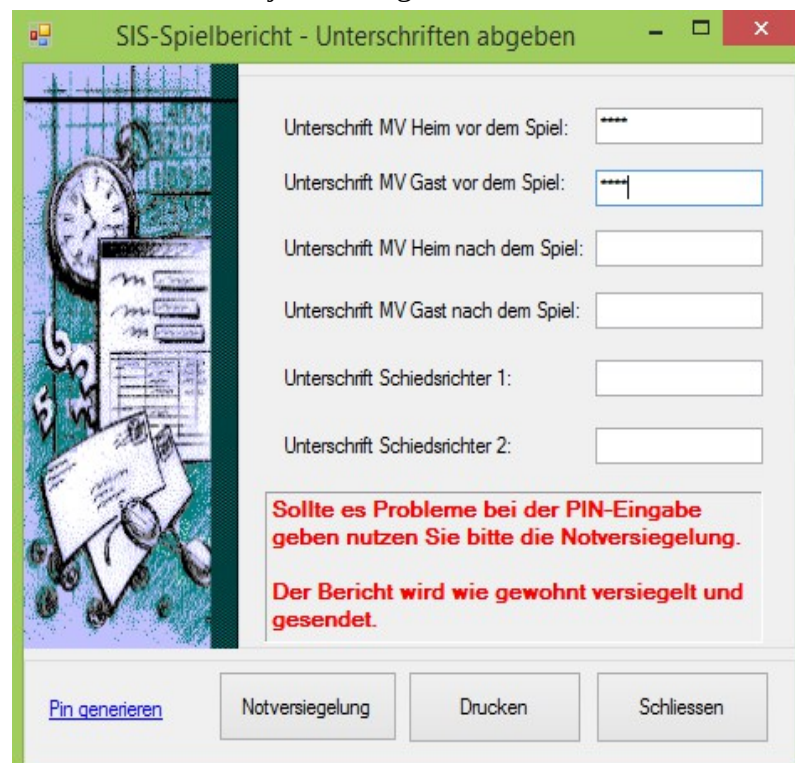
Unterschrift Schiedsrichter 1:

Unterschrift Schiedsrichter 2:

Unterschrift Delegierter:

Drucken Schliessen

Alternativ zur Unterschrift können Sie je nach Liga mit Ihrem Pin unterschreiben.



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](#) Notversiegelung Drucken Schliessen

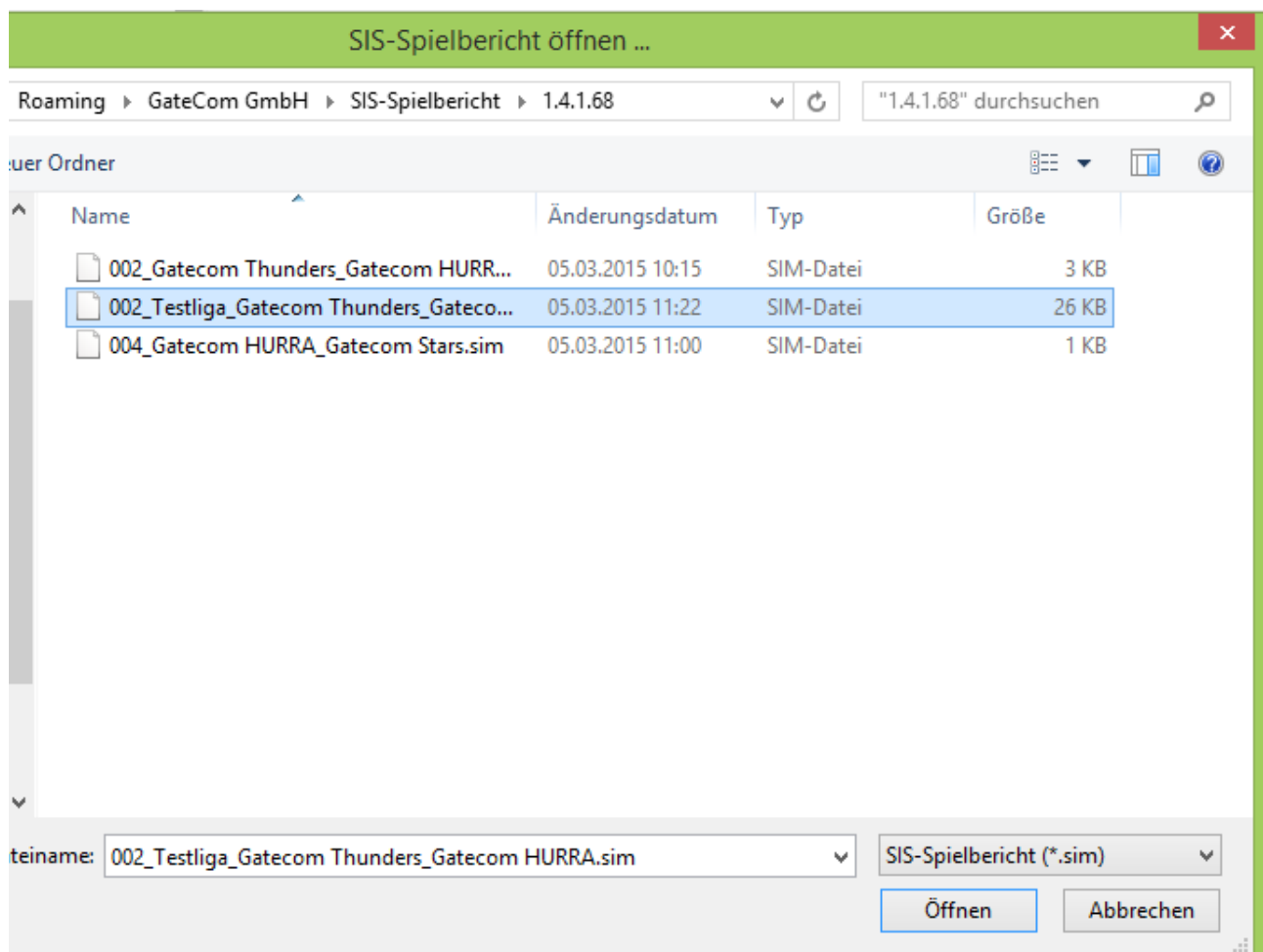
3.0 Spiel öffnen

Wählen Sie „Spiel öffnen“, um eine vorhandene SIM-Datei zu laden.



3.1 Spieldatei öffnen

Wählen Sie die gewünschte Spieldatei vom Typ SIM-Datei aus und öffnen Sie diese.



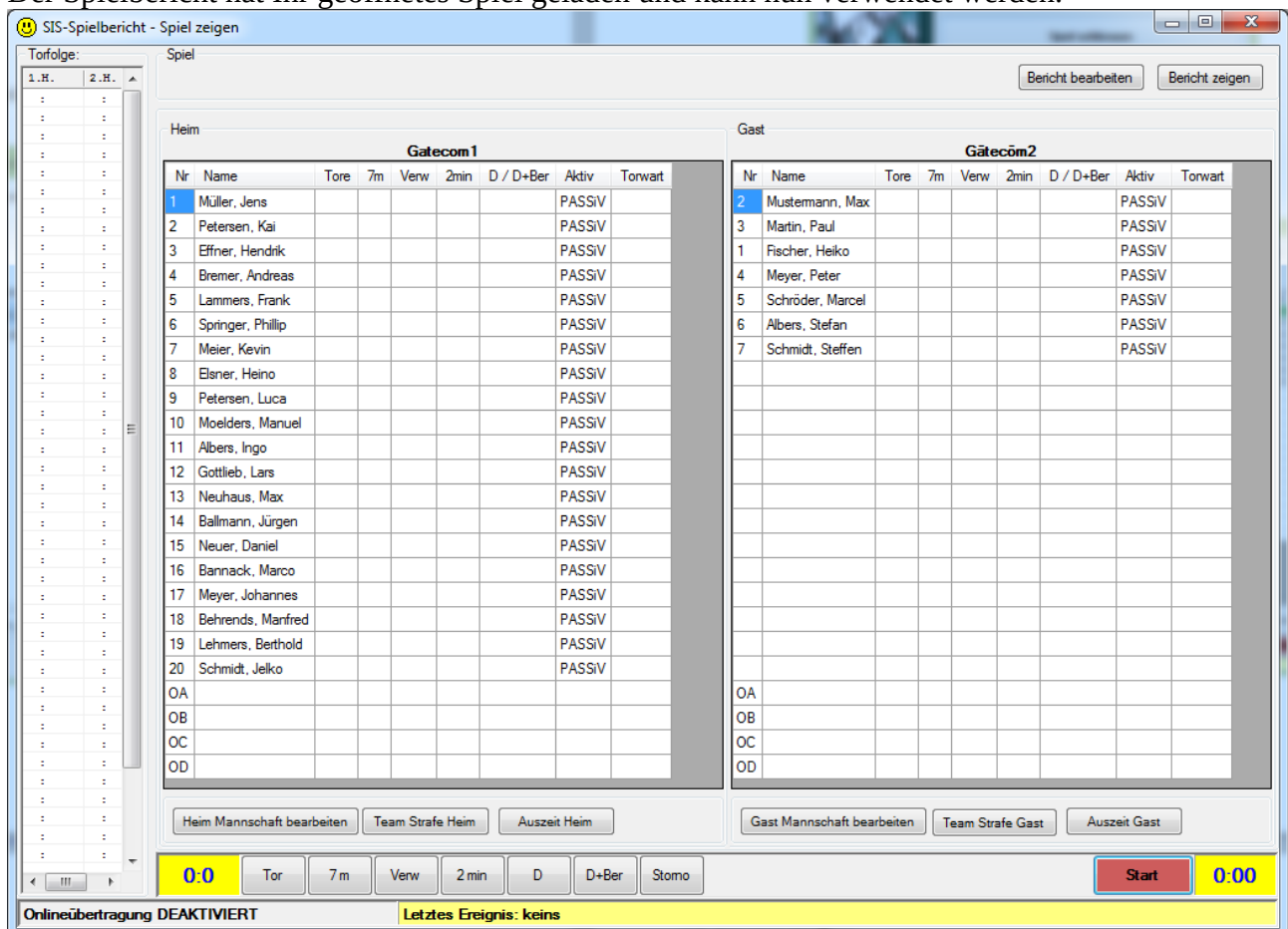
3.2 Vorhandenes Spiel bearbeiten

Haben Sie die Datei ausgewählt, können Sie sich nun die Informationen über das Spiel anzeigen lassen, den Spielbericht drucken oder bearbeiten.



3.3 Spiel zeigen

Der Spielbericht hat Ihr geöffnetes Spiel geladen und kann nun verwendet werden.



4.0 Der Spielbericht

4.1 Mannschaft bearbeiten

Ihr neues Spiel (geöffnetes Spiel) ist bereit für die Fertigstellung. Die Mannschaften können vor dem Spielbeginn nochmals überprüft und überarbeitet werden. Dafür klicken Sie auf „Heim Mannschaft bearbeiten“ (gelber Pfeil) und klicken in das Feld, das bearbeitet werden soll.

- Um dem Kader einen Torwart zuzuordnen, wählen Sie Ihren Torhüter aus und setzen einen Haken beim Feld Torwart (roter Kreis).
- Alle Spieler, die am Spiel teilnehmen, müssen vor Spielbeginn auf „Aktiv“ gesetzt werden. Setzt Sie hierfür bei jedem Spieler einen Haken im Feld „Aktiv“.
- Die Felder OA, OB, OC, OD stehen für Ihre Offiziellen und können in diesen Spalten eingetragen werden. Bestätigen Sie Ihre Änderungen mit „Ändern“ und drücken Sie anschließend auf Schließen.

SIS-Spielbericht - Spiel zeigen

Torfolge: 1. H., 2. H.

Heim: Gatecom Thunders

Nr	Name	Tore	7m	Verw	2min	D / D+Ber	Aktiv	Torwart
H	Gatecom Thunders							
1	Mustermann, Max						AKTIV	
2	Nummer2, Spieler						AKTIV	
3	Nummer3, Spieler						AKTIV	
4	Nummer4, Spieler						AKTIV	
5	Nummer5, Spieler						AKTIV	
6	Nummer6, Spieler						AKTIV	
7	Nummer7, Spieler						AKTIV	

Gast: Gatecom HURRA

Nr	Name	Tore	7m	Verw	2min	D / D+Ber	Aktiv	Torwart
H	Gatecom Thunders							
1	Mustermann, Max						AKTIV	
2	Nummer2, Spieler						AKTIV	
3	Nummer3, Spieler						AKTIV	
4	Nummer4, Spieler						AKTIV	
5	Nummer5, Spieler						AKTIV	
6	Nummer6, Spieler						AKTIV	
7	Nummer7, Spieler						AKTIV	

OA, OB, OC, OD: Hier können Sie Offiziellen eintragen!

Passnr.: 123456 (Spieler laden)
TrikotNr.: 1
Name: Mustermann, Max (Spieler löschen)
Geburtsdatum: 01.01.90
Aktiv:
Torwart: (rot umrandet)

Ändern Storno Schliessen

Heim Mannschaft bearbeiten Team Strafe Heim Auszeit Heim Gast Mannschaft bearbeiten Team Strafe Gast Auszeit Gast

0:0 Tor 7m Verw 2min D D+Ber Stomo Start 0:00

Onlineübertragung DEAKTIVIERT Letztes Ereignis: Spielminute 00:00 Torwart Mustermann, Max (Nr.1 Gatecom HURRA) jetzt im Tor.

4.2 Bericht zeigen

Über den Knopf „Bericht zeigen“ können Sie sich Ihren Bericht in gewohnter Form anzeigen lassen, um diesen vor dem Spiel auszudrucken. Es wurden nur aktive Spieler übernommen.

The screenshot shows the 'SIS-Spielbericht - Spiel zeigen' window. In the top right corner, there are two buttons: 'Bericht bearbeiten' and 'Bericht zeigen'. A red arrow points to the 'Bericht zeigen' button. The 'Bericht zeigen' dialog box is open, displaying the following information:

SIS-Spielbericht - Bericht zeigen

|Spielklasse : Testliga
 |Spielnummer : 002 am 13.03.2015 um 10:00 Uhr
 |Spielort : 1510104101, Gatecom Arena, Wardenburg
 |techn. Delegierter : Keine Spielaufsicht
 |Zeitnehmer : Keno Adolph
 |Sekretär : Benjamin Gebauer
 |Schiedsrichterbeobachter :
 |Heimverein : Gatecom Thunders |Auszeiten:| | | + TORFOLGE +
 |Mannschaftsreduzierung:

NR	NAME SPIELER/IN HEIM	GERDAT	PASSNR	TORE	7 m	HINAUSSTELLUNGEN	DIS	VER.	+ 1.H	2.H
1	Mustermann, Max	01.01.90	123456							
2	Nummer2, Spieler	01.01.00	1234567							
3	Nummer3, Spieler	01.01.00	12345678							
4	Nummer4, Spieler	01.01.00								
5	Nummer5, Spieler	01.01.00	123457							
6	Nummer6, Spieler	01.01.00	123457							
7	Nummer7, Spieler	01.01.00	123458							

|OA| -----Für die Richtigkeit der Eintragung-----
 |OB|
 |OC|
 |OD| |Unterschrift MV:

|Gastverein : Gatecom HURRA |Auszeiten:| | |
 |Mannschaftsreduzierung:

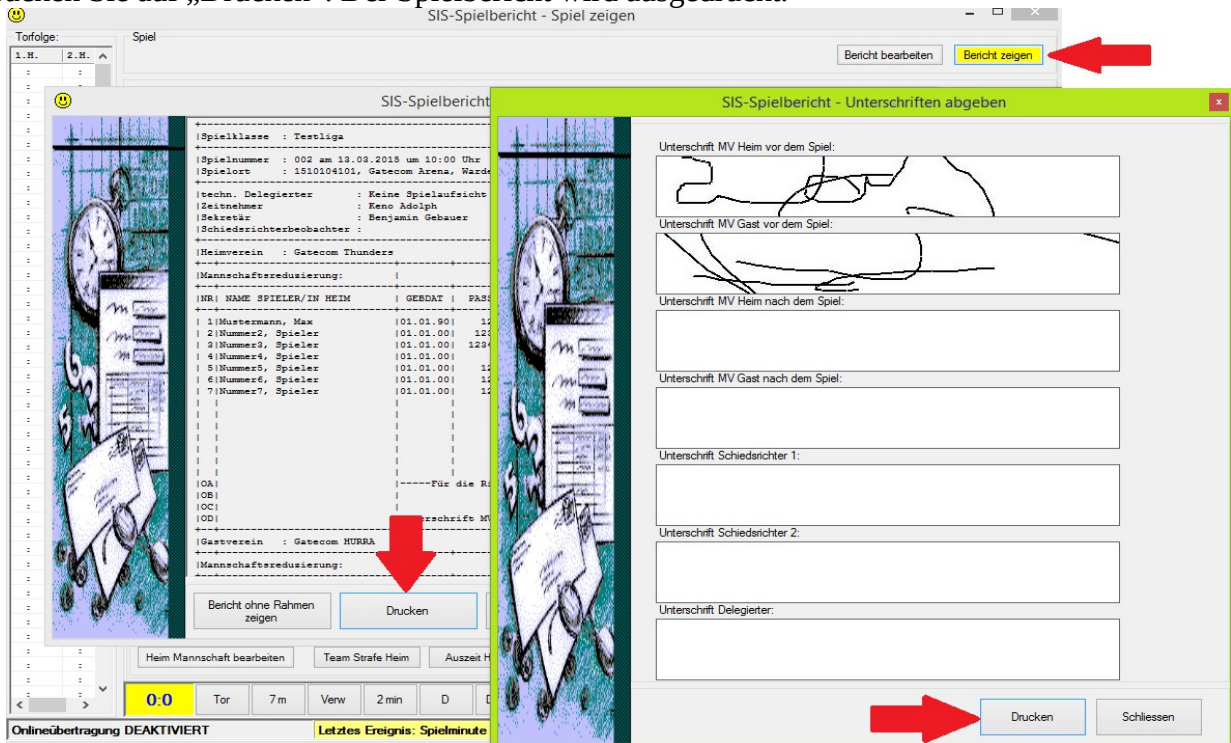
Buttons at the bottom of the dialog: Bericht ohne Rahmen zeigen, Drucken, Druckvorschau, Schliessen.

The main window also shows a status bar at the bottom with the following information:

Onlineübertragung DEAKTIVIERT | Letztes Ereignis: Spielminute 00:00 Torwart Mustermann, Max (Nr.1 Gatecom HURRA) jetzt im Tor.

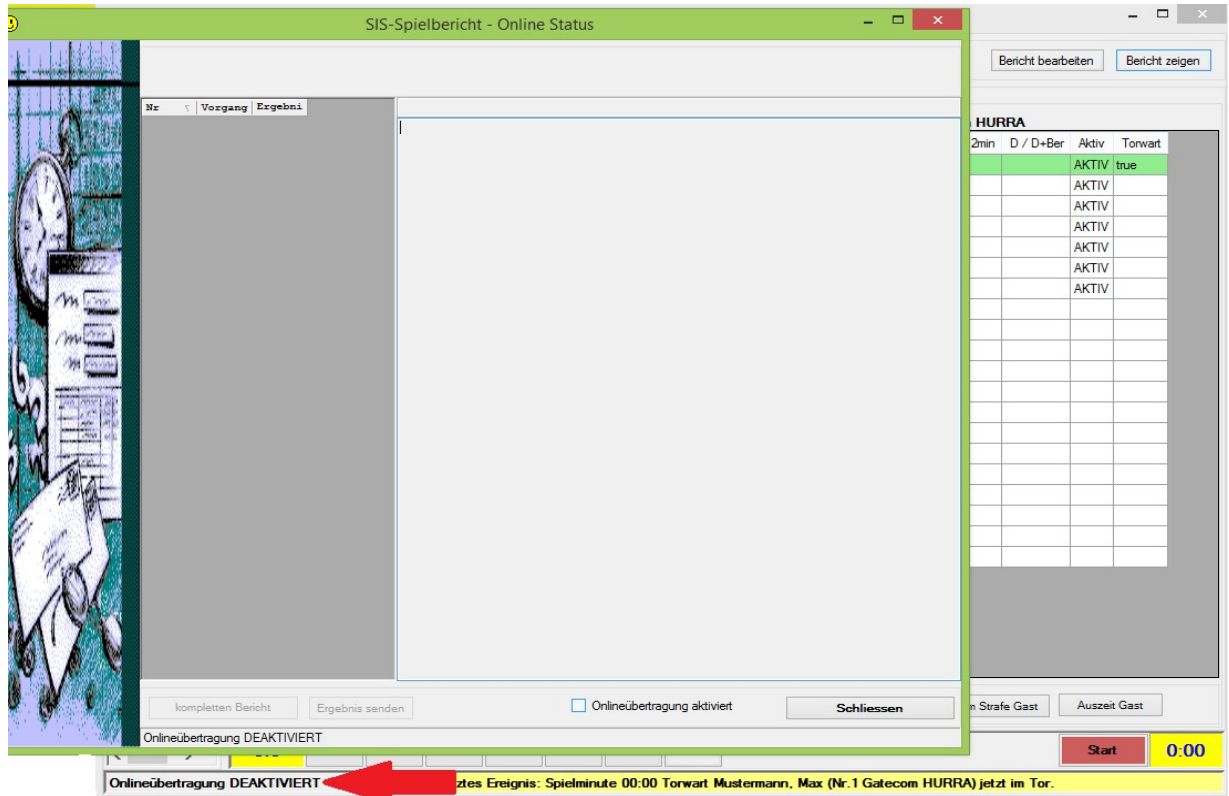
4.3 Bericht drucken

Nachdem Sie im Fenster „Bericht zeigen“ auf „Drucken“ gedrückt haben, erscheint das Fenster „Unterschriften abgeben“ (siehe Punkt 2.9). Nachdem die Unterschriften/Pin eingegeben wurden, drücken Sie auf „Drucken“. Der Spielbericht wird ausgedruckt.



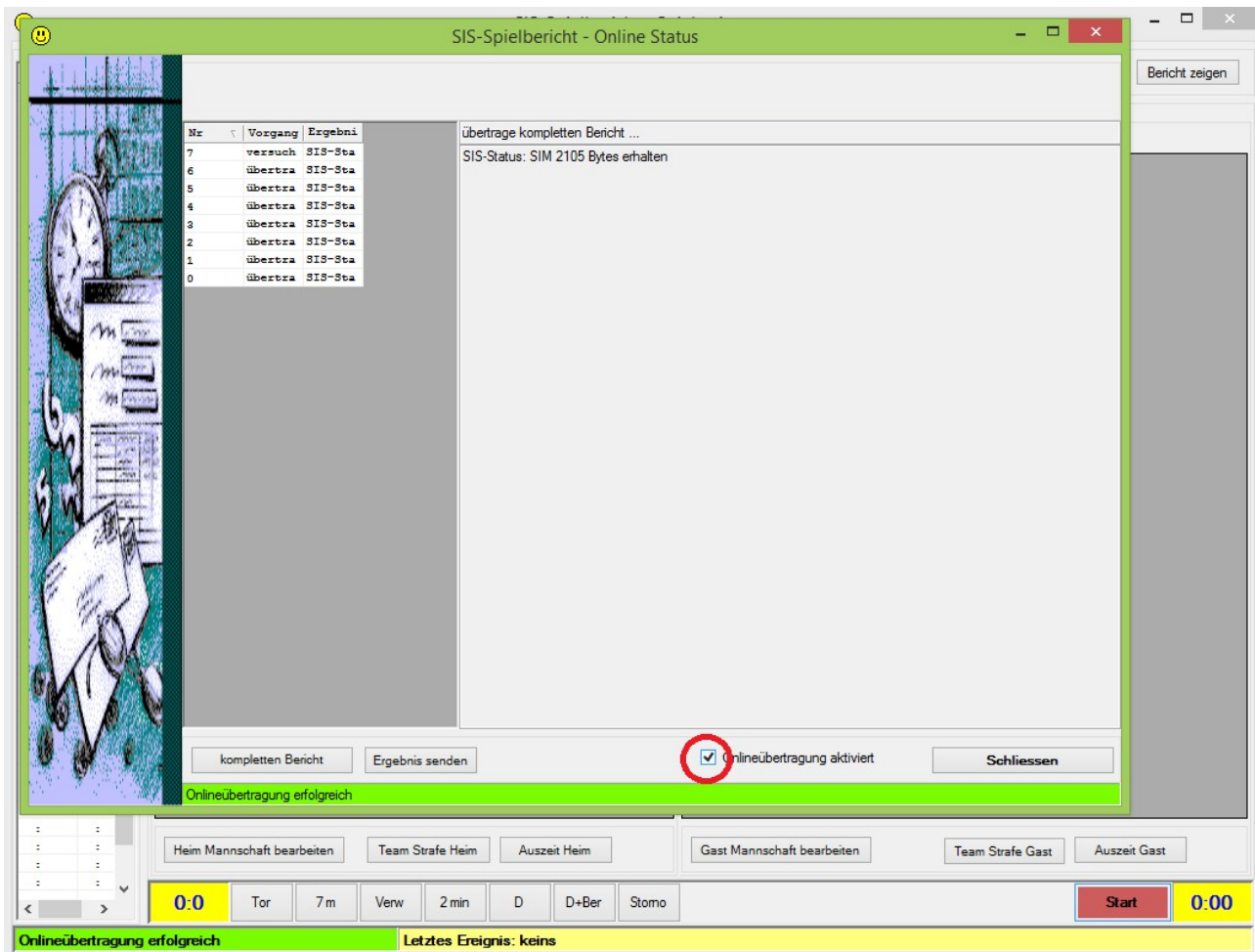
4.4 Online Status

Der letzte Schritt bevor das Spiel beginnt, ist die Onlineübertragung. Um in das Fenster „Online Status“ zu gelangen, müssen Sie mit der Maus „doppelklicken“ auf „Onlineübertragung DEAKTIVERT“, (roter Pfeil).



4.5 Onlineübertragung starten

Abschließend genügt es, in dem Feld „Onlineübertragung aktiviert“ einen Haken zu setzen (roter Kreis). Die untere Leiste leuchtet grün auf und teilt Ihnen mit, dass die Onlineübertragung erfolgreich war. Ihr Spiel ist nun Online und bereit zum Starten.



Viel Erfolg für die kommende Saison wünscht Ihnen das SIS-Handball Team!

