

## Spieltechnischer Ablauf bei Verwendung des ESB-Lite

### 1) Vorbereitung

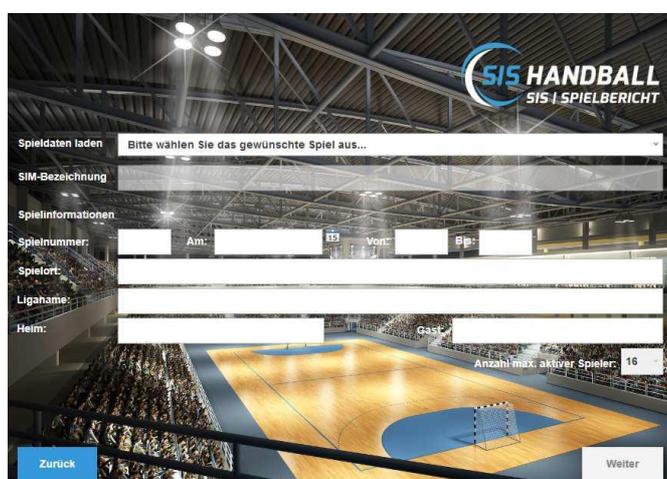
Der ESB-Lite muss nicht auf einem Rechner installiert werden. Er kann auch direkt von einem USB-Stick gestartet werden. Der Heimverein stellt sicher, dass spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn ein Notebook, ein funktionsfähiger Drucker sowie das Programm inkl. des zu bearbeitenden Spiels in der Halle vorhanden sind. Im Offline-Fall hat der Heimverein das Spiel vorher Zuhause herunterzuladen und mitzubringen.



Startmaske des ESB-Lite. Hier sind die Vereinsnummer (131010...) und das Ergebnispasswort einzugeben.

## 2) Anlage des Spiels

30 Minuten vor Spielbeginn aktivieren beide Mannschaften ihre einzusetzenden Spieler und bestätigen die Richtigkeit durch Eingabe ihres Kennwortes. Ebenfalls sind Zeitnehmer und Sekretär zu erfassen. Sofern keine Schiedsrichter angesetzt sind oder die angesetzten Schiedsrichter nicht erscheinen, sind die Namen der Schiedsrichter ebenfalls einzutragen.



Im obersten Feld (Spieldaten laden) ist das gewünschte Spiel auszuwählen. Es werden alle Spiele angezeigt, die in den nächsten 72 Stunden ausgetragen werden. Die restlichen Felder werden dann automatisch befüllt.

Aus den angelegten Kadern werden alle Spieler angezeigt. Sofern kein Kader angelegt ist, werden alle möglichen Spieler aus der Passdatenbank angezeigt. Alle Spieler, die an dem Spiel teilnehmen sollen, sind auf „Aktiv“ zu setzen. Dabei können z.B. die Trikotnummern korrigiert werden. Sofern ein Spieler mitwirken soll, der nicht im Kader ist, kann dieser durch Klicken auf die unterste Spielerebene „Click here to add a new row“ angelegt werden.

Ebenfalls zu pflegen sind die Daten der Offiziellen. Nach Abschluss der Arbeiten hat der Offizielle das Kennwort einzugeben. Sollten sich danach noch Änderungen ergeben, ist zunächst „Entsperren“ auszuwählen, bevor die Änderungen erfasst werden können.

Heimkader: Deutschland A

Trikotnummer	Vorname	Nachname	Geburtsdatum	Passnummer	Torwart	Aktiv
6	Felix	Lemke	01.01.1900	666666 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Patrick	Wienock	01.01.1900	777777 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Tobias	Reichmann	01.01.1900	999999 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
10	Fabian	Wiede	01.01.1900	101010 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
13	Hendrik	Pekeler	01.01.1900	131313 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
17	Steffen	Weinhold	01.01.1900	171717 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
19	Martin	Strobel	01.01.1900	191919 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
23	Steffen	Fahs	01.01.1900	232323 E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
24	Patrick	Groetski	01.01.1900	242424 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	Kai	Häfner	01.01.1900	252525 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	Rune	Dahnke	01.01.1900	343434 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35	Julius	Kühn	01.01.1900	353535 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36	Dominik	Weiß	01.01.1900	363636 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47	Christian	Dissinger	01.01.1900	474747 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
95	Paul	Drux	01.01.1900	959595 E	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Click here to add a new row

OA Haase      Alexander

OB Prokop      Christian

OC Name      Vorname

OD Name      Vorname

Anzahl aktiver Spieler: 12/14

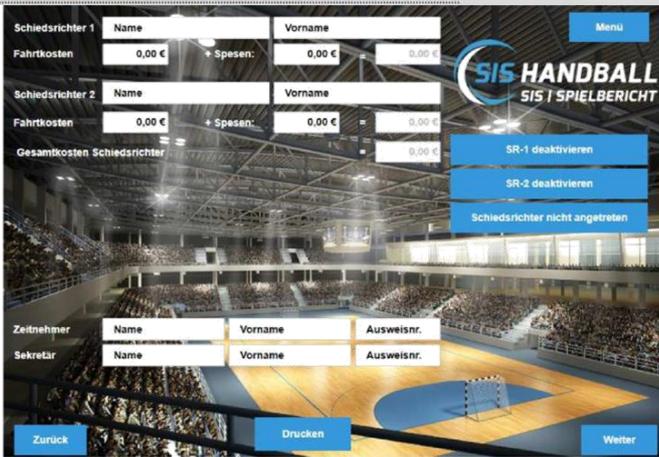
Trikot-Spieler weiß, TW orange

Trikot-Torwart

MV-Kennwort

Entsperren

Zurück      Menü      Weiter



In der nächsten Maske sind die SR aufgeführt, sofern sie angesetzt sind. Wenn ein angesetzter SR nicht kommt, kann der SR deaktiviert werden, so dass dann keine Passworteingabe des SR notwendig ist.

In Klassen, wo keine SR angesetzt werden oder wenn beide SR nicht erscheinen, ist das Feld „Schiedsrichter nicht angetreten“ auszuwählen. Danach sind die Daten des „neuen“ Schiedsrichters manuell einzutragen.

Auch der Zeitnehmer und Sekretär werden auf dieser Maske eingegeben.

Im Anschluss daran wird der Bericht „Spielverlauf vor Spielbeginn“ im Menü „Drucken“ ausgewählt und ausgedruckt an den Schiedsrichter übergeben. Die Kontrolle der Spielausweise erfolgt durch den Schiedsrichter durch abhaken der Spielerlisten. Anschließend übergibt der Schiedsrichter den Bericht an den Sekretär. Sofern ein Spielausweis fehlt, ist im Feld „Schiedsrichterbericht“ ein entsprechender Hinweis einzutragen.



Der Button „Drucken“ befindet sich auf der Maske unten in der Mitte. Angezeigt hier, wie es aussieht, wenn „Schiedsrichter nicht angetreten“ ausgewählt ist.

Spielverlauf vor Spielbeginn

Spielverlauf nach Spielende

Spielbericht

Schließen

Datum: 02.08.2017  
 20:00 Uhr, 07:17 Uhr, 0:00 Uhr  
 Handballkreis Hagen / Ennepe - Ruhr  
 Handballkreis Hagen / Ennepe - Ruhr

SIS HANDBALL

Team: Deutschland A		Presenz	V	Mittelschiffung Zeit (min)	D	Spitz Zeit	Tore		
Nr.	Name						1. HZ	2. HZ	A. HZ
12	Andreas Bött	151111							
13	Andreas Bött	151111							
14	Andreas Bött	151111							
15	Andreas Bött	151111							
16	Andreas Bött	151111							
17	Andreas Bött	151111							
18	Andreas Bött	151111							
19	Andreas Bött	151111							
20	Andreas Bött	151111							
21	Andreas Bött	151111							
22	Andreas Bött	151111							
23	Andreas Bött	151111							
24	Andreas Bött	151111							
25	Andreas Bött	151111							
26	Andreas Bött	151111							
27	Andreas Bött	151111							
28	Andreas Bött	151111							
29	Andreas Bött	151111							
30	Andreas Bött	151111							
31	Andreas Bött	151111							
32	Andreas Bött	151111							
33	Andreas Bött	151111							
34	Andreas Bött	151111							
35	Andreas Bött	151111							
36	Andreas Bött	151111							
37	Andreas Bött	151111							
38	Andreas Bött	151111							
39	Andreas Bött	151111							
40	Andreas Bött	151111							
41	Andreas Bött	151111							
42	Andreas Bött	151111							
43	Andreas Bött	151111							
44	Andreas Bött	151111							
45	Andreas Bött	151111							
46	Andreas Bött	151111							
47	Andreas Bött	151111							
48	Andreas Bött	151111							
49	Andreas Bött	151111							
50	Andreas Bött	151111							
51	Andreas Bött	151111							
52	Andreas Bött	151111							
53	Andreas Bött	151111							
54	Andreas Bött	151111							
55	Andreas Bött	151111							
56	Andreas Bött	151111							
57	Andreas Bött	151111							
58	Andreas Bött	151111							
59	Andreas Bött	151111							
60	Andreas Bött	151111							
61	Andreas Bött	151111							
62	Andreas Bött	151111							
63	Andreas Bött	151111							
64	Andreas Bött	151111							
65	Andreas Bött	151111							
66	Andreas Bött	151111							
67	Andreas Bött	151111							
68	Andreas Bött	151111							
69	Andreas Bött	151111							
70	Andreas Bött	151111							
71	Andreas Bött	151111							
72	Andreas Bött	151111							
73	Andreas Bött	151111							
74	Andreas Bött	151111							
75	Andreas Bött	151111							
76	Andreas Bött	151111							
77	Andreas Bött	151111							
78	Andreas Bött	151111							
79	Andreas Bött	151111							
80	Andreas Bött	151111							
81	Andreas Bött	151111							
82	Andreas Bött	151111							
83	Andreas Bött	151111							
84	Andreas Bött	151111							
85	Andreas Bött	151111							
86	Andreas Bött	151111							
87	Andreas Bött	151111							
88	Andreas Bött	151111							
89	Andreas Bött	151111							
90	Andreas Bött	151111							
91	Andreas Bött	151111							
92	Andreas Bött	151111							
93	Andreas Bött	151111							
94	Andreas Bött	151111							
95	Andreas Bött	151111							
96	Andreas Bött	151111							
97	Andreas Bött	151111							
98	Andreas Bött	151111							
99	Andreas Bött	151111							
100	Andreas Bött	151111							

### 3) Während des Spiels

Während des Spiels werden alle Strafen, Team-Time-Outs, etc. im ESB-Lite erfasst. Sofern kein Sekretär vor Ort ist, wird diese Aufgabe durch den Zeitnehmer übernommen.

Bei Disqualifikationen sind auch die Spielzeit der DQ sowie der Spielstand zu erfassen.

#### 4) Nach dem Spiel

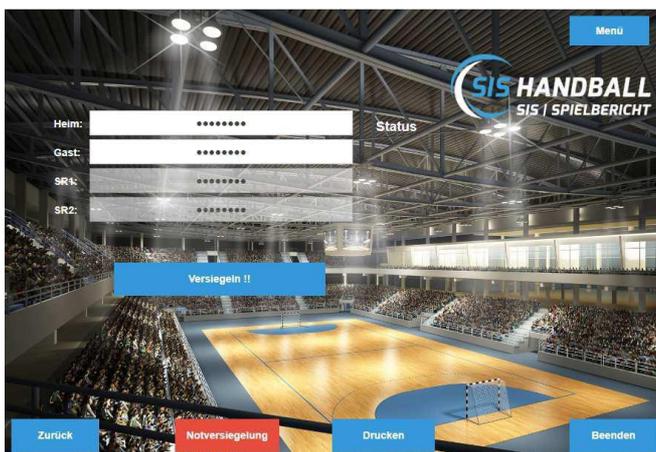
Der Schiedsrichter ist dafür verantwortlich, dass alle Angaben im ESB Lite eingegeben werden. Die Eingabe erfolgt durch den Heimverein bzw. den Sekretär. Pflichtangaben sind:

- Spielergebnis
- Name (sowie, wenn vorhanden) Kosten der Schiedsrichter
- Eintragungen im Schiedsrichterbericht wie z.B. Spielfeldaufbau
- Weitere Angaben, wie Verwarnungen und Hinausstellung können ebenfalls übernommen werden.

Sofern ein Verein Einspruch einlegen möchte, ist dieser im entsprechenden Feld anzukreuzen und der vom Verein diktierte Wortlaut aufzunehmen.

#### 5) Elektronische Unterschrift

Sobald alle Eintragungen gemacht worden sind, sind die Kennwörter der beteiligten Vereine und Schiedsrichter einzugeben. Hierdurch wird das Spiel „versiegelt“, so dass ab diesem Zeitpunkt keine Änderungen mehr vorgenommen werden können. Für den Fall, dass keine Schiedsrichter angesetzt worden oder die angesetzten Schiedsrichter nicht erschienen sind, können die Schiedsrichter deaktiviert werden, so dass kein Kennwort notwendig ist. Sofern ein Verein sein Kennwort nicht dabei hat, ist die „Notversiegelung“ durchzuführen. Das Ergebnis entspricht dem einer normalen Versiegelung.



Die entsprechenden Kennwörter sind im Beisein eines Mannschaftsoffiziellen jeden Vereins einzugeben und anschließend ist das Spiel zu „Versiegeln“.

Auf der rechten Bildschirmseite kann der Status (sh. Punkt 6) eingesehen werden.



## 6) Versand der Spieldaten

Wenn in der Halle eine Online-Verbindung vorhanden ist, wird der Spielbericht nach der Eingabe der Passwörter automatisch verschickt. Sofern keine Online-Verbindung besteht, hat der Heimverein sicher zu stellen, dass das Spiel am Spieltag an die spielleitende Stelle geschickt wird. Dieses geschieht durch Drücken des Buttons „Bericht senden“. Beim Versenden ist darauf zu achten, dass folgende Statusmeldungen angezeigt werden:

- „Das Spiel wurde auf dem Server übertragen“
- „Die Mails wurden verschickt“
- „Das Spiel wurde in die Datenbank eingetragen“