



die dritte mannschaft

eine gute ehe braucht zwei parteien, ein handballspiel drei

Zwei elektronische Spielberichte im Einsatz

Seit Beginn der Saison 2017/18 ersetzt der elektronische Spielbericht (ESB) von SIS den herkömmlichen Papierbogen. Mit Ausnahme der Spielfeste bei den Minis und der F-Jugend kommt der ESB bei allen Spielen im Bereich des Pfälzer Handballverbandes zum Einsatz. Parallel dazu wird im Bereich der RPS-Oberliga (Männer, Frauen, Jugend) der Spielbericht Online (SBO) von Siebenmeter angewandt.

Nach der erfolgreichen „Testphase“ in der vorangegangenen Spielzeit, als der ESB in den Verbands- und Pfälzigen der Männer und Frauen bereits den Papierbogen ersetzte, wurde dies nun auf alle Spiele ab der E-Jugend ausgeweitet. Im Bereich der Oberliga RPS kommt darüber hinaus ebenfalls ein elektronischer Spielbericht zum Einsatz, allerdings nicht von SIS, sondern von einem anderen Anbieter, nämlich Siebenmeter. Für die Vereine bedeutet dies, dass mindestens zwei Laptops vorhanden sein müssen, um den laufenden Spielbetrieb zu gewährleisten. Da die beiden Systeme – SIS und Siebenmeter – sich in der Anwendung unterscheiden, müssen sich sowohl die betroffenen Vereine, als auch die Schiedsrichter auf verschiedene Anforderungen einstellen. Nachfolgend eine Auflistung, auf was die Unparteiischen bei der Arbeit mit dem elektronischen Spielbericht achten sollten:

Aktion	Pfalzebene - ESB (SIS)	Oberliga RPS - SBO (Siebenmeter)
Verantwortung Spiel und Spielerkader laden	Heimverein, Laden beider Mannschaften bereits 'daheim' möglich	Heimverein lädt Spiel bereits im Vorfeld, jede Mannschaft muss seinen Kader vor Ort laden
PIN Mannschaften vor Spiel benötigt	ja	ja
Übergabe elektronischer Spielbericht an SR	30 Minuten vor Spielbeginn	45 Minuten vor Spielbeginn
Technische Besprechung	20 Minuten vor Spielbeginn	45 Minuten vor Spielbeginn
Zeitnehmer/Sekretär	Heimverein stellt Zeitnehmer und Sekretär	Heimverein stellt Zeitnehmer und Sekretär
Eingaben im elektronischen Spielbericht	Sämtliche Eintragungen nimmt der Sekretär vor - SR diktieren	SR nimmt alle Eintragungen analog zum Papierbogen selbst vor
PIN Eingabe nach dem Spiel	Heimverein, Gastverein & SR (nur hier 'berührt' der SR den Laptop)	Heimverein, Gastverein & SR
Verantwortung Spiel schließen und versenden	Heimverein muss bis spätestens 2 Stunden nach Spielende das Spiel hochladen	Schiedsrichter sind für das Versenden verantwortlich. Bei Problemen geht die Verantwortung an den Heimverein. Der entsprechende Staffelleiter muss umgehend von den SR darüber informiert werden.
Sonstiges	Rechner sollte vom Sekretär in die Kabine gebracht werden, wo der Spielbericht abzuschließen ist	Aus versicherungstechnischen Gründen ist der Heimverein für den Transport des Rechners in die SR-Kabine und wieder auf den Z/S-Tisch verantwortlich.

Kurz & Knapp

Aufgepasst!

20.11.2017 ab 19.00 Uhr Stützpunkt-treffen der RPS-Schiedsrichter in Edigheim

06.01.2018 Halbzeitlehrgang der RPS-Schiedsrichter in Saarbrücken

Gewusst?*

A12 führt kurz vor Spielende beim Stand von 22:21 für seine Mannschaft einen Anwurf regelgerecht nach Anpfiff aus, indem er den Ball Richtung eigenes Tor wirft. Torwart A1 berührt ihn nicht, da er sich im eigenen Torraum befindet. Der Ball geht ins Tor. Die Mitspieler von A12 hatten nach dem Anpfiff, aber bevor der Ball gespielt wurde, sprintend die Mittellinie in Richtung gegnerisches Tor weit überschritten. Richtige Entscheidung?

- Tor für B
- Freiwurf für B
- Wiederholung des Anwurfs
- Persönliche Strafe gegen A12
- Time-out

* richtige Lösung: a