



*Fédération Luxembourgeoise
de Handball*

Handball4all



SBO

Spielbericht Online

FAQ (Frequently Asked
Questions)

Wat maache wann ?



1. Spiele lassen sich nicht laden / Mein Spiel erscheint nicht in der Liste

- Internetverbindung kontrollieren
- Als Browser nur Mozilla Firefox oder Google Chrome benutzen
- Vereinsnummer kontrollieren. Beginnt mit 2900 gefolgt von der zweistelligen Vereinsnummer (01, 02, ..., 21, 23)
- Eventuelle Fehlermeldungen beachten
- Alte abgelaufenen Spiele aus der Spielreihe entfernen (Papierkorb klicken)



2. Programm reagiert nicht mehr / PC blockiert

- Internet Browser schliessen  oder 
- Browser neu starten und SBO wieder aufrufen, der Spielbericht öffnet mit den zuletzt gespeicherten Daten (automatische Sicherung erfolgt alle 3 Minuten auf dem lokalen PC)
- Wenn das nicht hilft, PC neu starten, Browser starten, SBO aufrufen, Spiel weiterführen

3. Spielbericht hochladen (geht nicht)

4. 2 Browserfenster sind geöffnet



ball.de/app_v3/index.html

Das

zuletzt geöffnete Fenster schließen

5. Gastverein kennt seinen Pin-Code nicht

- Der Heimverein gibt seinen Pin-Code ein, seine Mannschaftsaufstellung wird aus Siebenmeter geladen
- Der Gastverein muss alle seine Spieler manuell eintragen
- Wie ? Doppel Klick auf die rechte Spielerliste

#	T	Name



Bei der folgenden Seite auf den Text "zusätzliche Spieler ..." klicken, der Text verschwindet, und man kann die Spieler einzeln eingeben (bitte Geburtstag und PassNr richtig eingeben, keine fiktiven Daten)

Nr.	Vorname	Name	Geburtstag	PassNr	DSR
Mannschaft muss erst entschlüsselt werden					

zusätzliche Spieler manuell hinzufügen
Vorsicht, dies löscht die verschlüsselten Daten!

Dann das Spiel normal bearbeiten



*Fédération Luxembourgeoise
de Handball*

Handball4all



SBO

Spielbericht

Online

Tips
Gutt ze wëssen !



1. Einstellungen (Spiel) bearbeiten

Einstellungen

Dauer Halbzeit:	30 min 0 s
<input type="checkbox"/> Spiel mit ev. Verlängerung	
Verl. Halbzeit:	5 min 0 s
Dauer Hinausstellung:	2 min 0 s
Anzahl Team-Timeouts:	3
Anzahl Spieler:	16

Buzzer	
<input checked="" type="checkbox"/> nach Ablauf des Timeouts	
<input checked="" type="checkbox"/> nach Ablauf der Spielzeit	
Team-Time-Out Signal nach:	0 min 50 s
Buzzer Test	
Momentan keine Berichte zum Hochladen	

"Dauer Halbzeit" anpassen

Wenn kein Pokalspiel, dann Häkchen bei "Spiel mit ev. Verlängerung" entfernen

"Anzahl Team-Timeouts" und "Anzahl Spieler" eventuell verbessern

Um bei Ablauf eines Timeouts oder bei Halbzeit- oder Spielende ein akustisches Signal zu erhalten, beide Häkchen bei "Buzzer" setzen

2. Nicht alle Daten werden auf der Seite angezeigt

Falls ein Teil des Fensters nicht angezeigt wird, und man dadurch nicht an alle Daten gelangt, reicht es die Fenstergröße auf 100% zurückzusetzen. Die Fenstergröße kann auch mit CTRL-"Maus Rad" angepasst werden.

3. Programmfehler dokumentieren

Sollte es während dem Spiel zu Fehlern kommen, dann bitte diese mit Screenshots (in Windows) oder mit Fotos per Handy, dokumentieren und später an sbo@flh.lu mailen.

4. Anleitungen zum SBO

Das Handbuch und eine Anleitung findet man unter : www.flh.lu

<https://www.flh.lu/f-l-h/sbo-fdm-electronique-et-saisie-des-resultats>



5. DIVERS:

- Wann e Spiller eng 3. zwou-Minutte-Strof krit, da soll um SBO och just déi zwou-Minutte-Strof ugeklickt ginn.



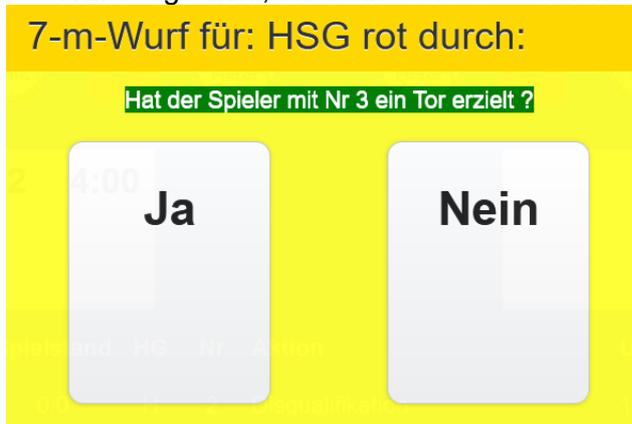
Den System mécht dann automatesch een „D“ hannendrun.

2	0	HHHD
---	---	------

- De Symbol „ROUT KAART“ soll just bei enger DIREKTER roudter Kaart benotzt ginn.



- Wann e Spiller e 7m net era krut, de Noschoss awer sëtzt, da muss fir d'éischt „7mWurf – NEIN“ ugeklickt, an dann eréischt een normale Goal agedroe ginn.



- Den SBO däerf net bei 59:58 oder Änlechtes ugehale gi, fir eventuell nach Ännerungen ze maachen. Soulaang déi 2. Hallschent net „protokolléiert“ ass, kann een nach ëmmer Ännerungen maachen, oder Strofen déi vergiess goufen dobäi schreiwen.

