

# Handball-Verband Sachsen e.V.

Sportforum 3, 04105 Leipzig, T.: 0341 - 9 83 20 70; F.: 0341 - 9 83 20 18, E-Mail: info@hvs-handball.de  
Sparkasse Leipzig, IBAN: DE55 8605 5592 1140 0134 47, BIC: WELADE8LXX, St.-Nr. 231/140 /1207



## Checkliste für Meisterschaftsspiele auf Ebene des HVS

vor dem Spiel	Maßnahme	Check
<b>60 min</b>	Öffnung der Spielstätte / Zugang der Kabinen für:	
	– Mannschaften	
	– Schiedsrichter / Technische Delegierte / amtliche Spielaufsichten	
	– Kampfgericht	
	Kabine Kampfgericht (1 Tisch / 2 Stühle / Stromanschluss / Internet)	
	Bereitstellung der Hardware (Laptop) für Elektronischen Spielbericht	
	Kabine Schiedsrichter (1 Tisch / 3 Stühle / Duscmöglichkeit)	
	Abgabe der unterschriebenen Spielerlisten beim Kampfgericht	
	Verantwortlicher für die Kampfgerichte (Heimverein)	
<b>45 min</b>	Technische Besprechung in der Kabine des Kampfgerichtes:	
	– Elektronischer Spielbericht	
	– Kontrolle der eingetragenen Spieler im elektronischen Spielbericht durch die MV – Pin-Eingabe vor dem Spiel durch MV	
	– Abgabe der Spielausweise	
	– Spielkleidung (Spieler / Torhüter / Leibchen / Offizielle)	
	– Briefumschläge (1x) für Versendung evtl. eingezogener Spielausweise	
	– Grüne Karten (2 Sätze T <sub>1</sub> / T <sub>2</sub> / T <sub>3</sub> – Heimverein)	
	– Absprache Erwärmungszone Halbzeit (Heimverein)	
	– Ausweise Zeitnehmer / Sekretäre	
	– Spielprotokoll (Papier + 2 Briefumschläge – Reserve)	
<b>30 min</b>	Spielfläche für beide Mannschaften zur Erwärmung	
<b>Halbzeit</b>	<b>Maßnahme</b>	<b>Check</b>
	Torraum + 9m-Raum zur Erwärmung Reservespieler	
<b>nach dem Spiel</b>	<b>Maßnahme</b>	<b>Check</b>
<b>20 min</b>	Unterschrift der Vereine in der Kabine des Kampfgerichtes:	
	– Sicherungskopie (Meeting Report.json) für die Schiedsrichter (USB-Stick der SR)	
	– Sicherungskopie (Meeting Report.json) für den Verein anlegen (Festplatte / USB-Stick)	
<b>30 min</b>	Ergebniseingabe (Kontrolle über Homepage des HVS)	
<b>60 min</b>	Mindestnutzungszeit der Kabinen	
<b>120 min</b>	Versendung des Spielberichtes (Meeting Report.json) per Email an die Spielleitende Stelle (nur bei Problemen erforderlich)	