Elektronischer Spielbericht in Handball360 (V1.0)

Inhalte der Schulungsunterlage

Diese Schulungsunterlage begleitet Sie durch den kompletten Ablauf des elektronischen Spielberichts (ESB) in Handball360 – von der Zuweisung des Schiedsrichters bis zum Abschluss des Spiels. Folgende Themen werden behandelt:

- **Zugriff auf den elektronischen Spielbericht** – Navigation im Vereinsbereich und Öffnen des Spielberichts
- **Vorbereitung: Schiedsrichter und Personal** – Schiedsrichter zuweisen (Verbandsansetzung oder manuelle Zuweisung), Protokoll entsperren, Mannschaftsoffizielle und Spieler erfassen
- **Live-Spiel** – Spielzeit steuern sowie Tore, 7-Meter, Auszeiten, Verwarnungen, Zeitstrafen und Karten erfassen
- **Ereignisse korrigieren** – Einträge löschen und die Spielzeit nachträglich anpassen
- **Spielbericht abschließen** – ergänzende Angaben, Einspruch ankündigen, Unterschriften, Spielbericht einsehen, Spiel beenden

1. Einleitung

Diese Schulungsunterlage erklärt Schritt für Schritt, wie der elektronische Spielbericht (ESB) in Handball360 für ein Meisterschaftsspiel geführt wird – vom Öffnen des Spielberichts im Vereinsbereich über die Zuweisung des Schiedsrichters bis zur vollständigen Live-Erfassung aller Spielereignisse und dem Abschluss des Berichts.

Am elektronischen Spielbericht sind im Kern folgende Beteiligte tätig:

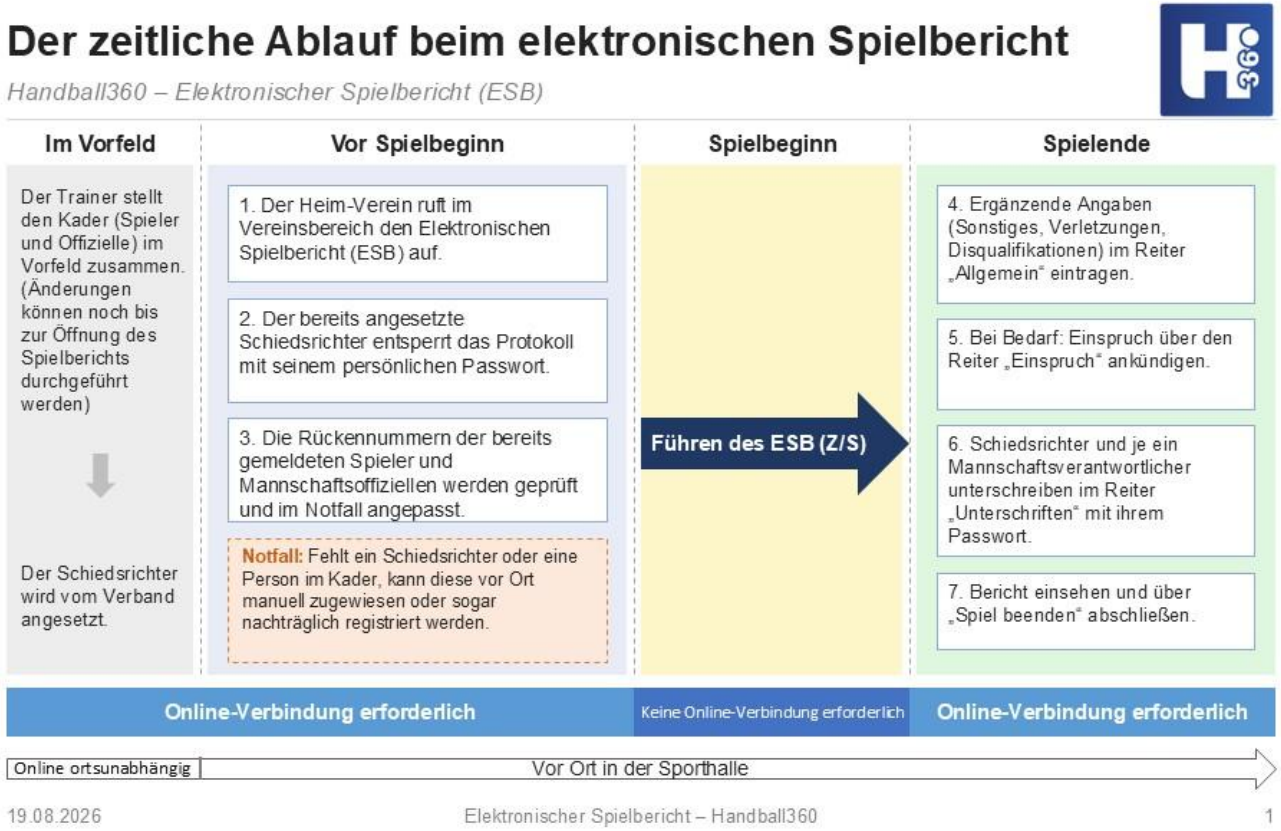
- **Verein** – öffnet den Spielbericht
- **Schiedsrichter** – entsperrt das Protokoll mit dem persönlichen Passwort und führt während des Spiels die Live-Erfassung aller Ereignisse.
- **Beide Vereine** – ergänzen nach Spielende weitere Angaben, z. B. zu Verletzungen, bevor der Bericht abgeschlossen wird.

Alle personenbezogenen Angaben in den Abbildungen dieser Unterlage (Namen, Handball-IDs, E-Mail-Adressen, Profilfotos) wurden zum Schutz der Betroffenen unkenntlich gemacht.

1.1 Technische Voraussetzungen

Um den elektronischen Spielbericht von Handball360 nutzen zu können sind folgende technische Voraussetzungen notwendig:
Gerät: Laptop, Desktop-PC
Bildschirmauflösung: 1920 x 1080 (Full HD)
Empfohlene Browser: Microsoft Edge, Mozilla Firefox
Internetverbindung: erforderlich zum Öffnen, Entsperren, Hinzufügen von Akteuren und Abschließen des Spiels. Für die Nutzung des „Live-Spiels“ ist keine Internetverbindung erforderlich.

1.2 Zeitlicher Ablauf und Übersicht

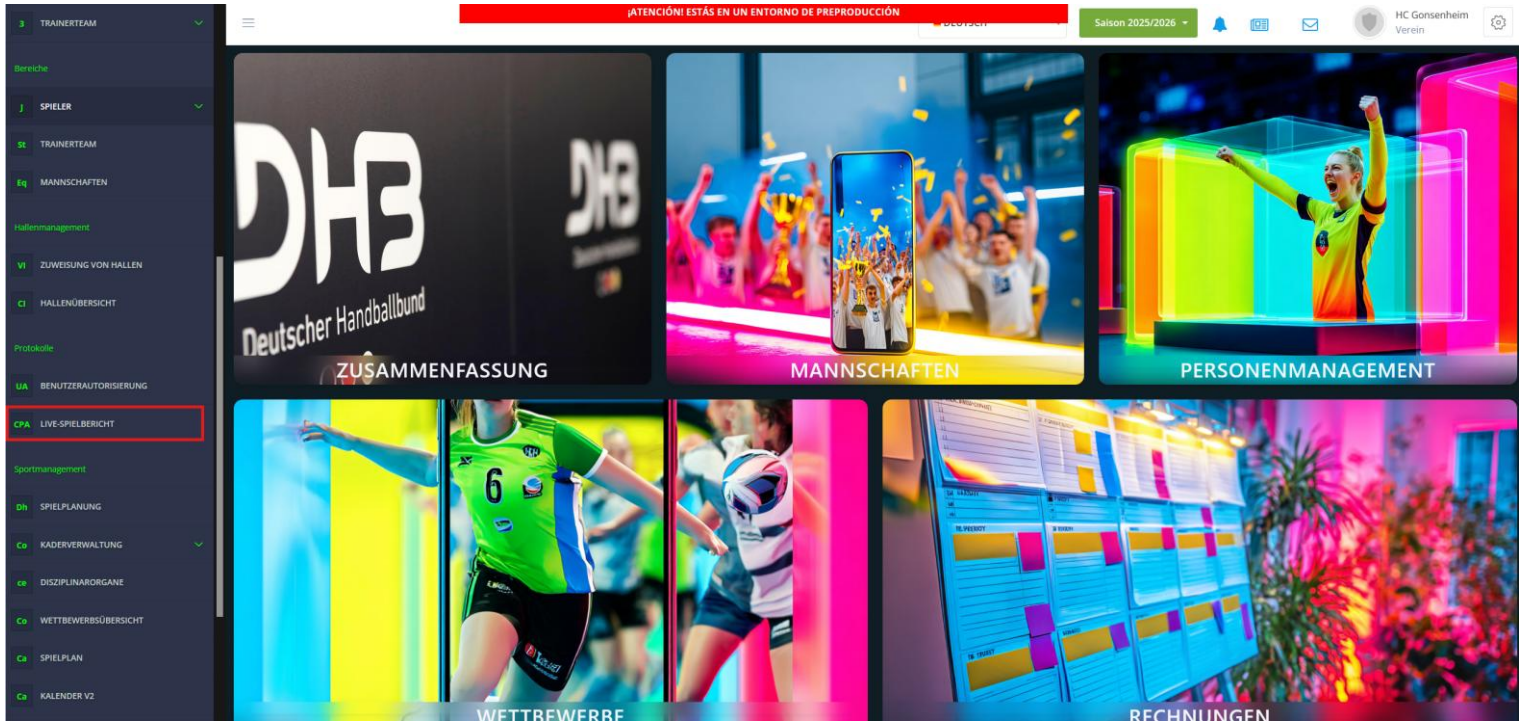


2. Zugriff auf den elektronischen Spielbericht

Der elektronische Spielbericht wird über den Vereinsbereich von Handball360 aufgerufen.

2.1 Navigation im Vereinsbereich

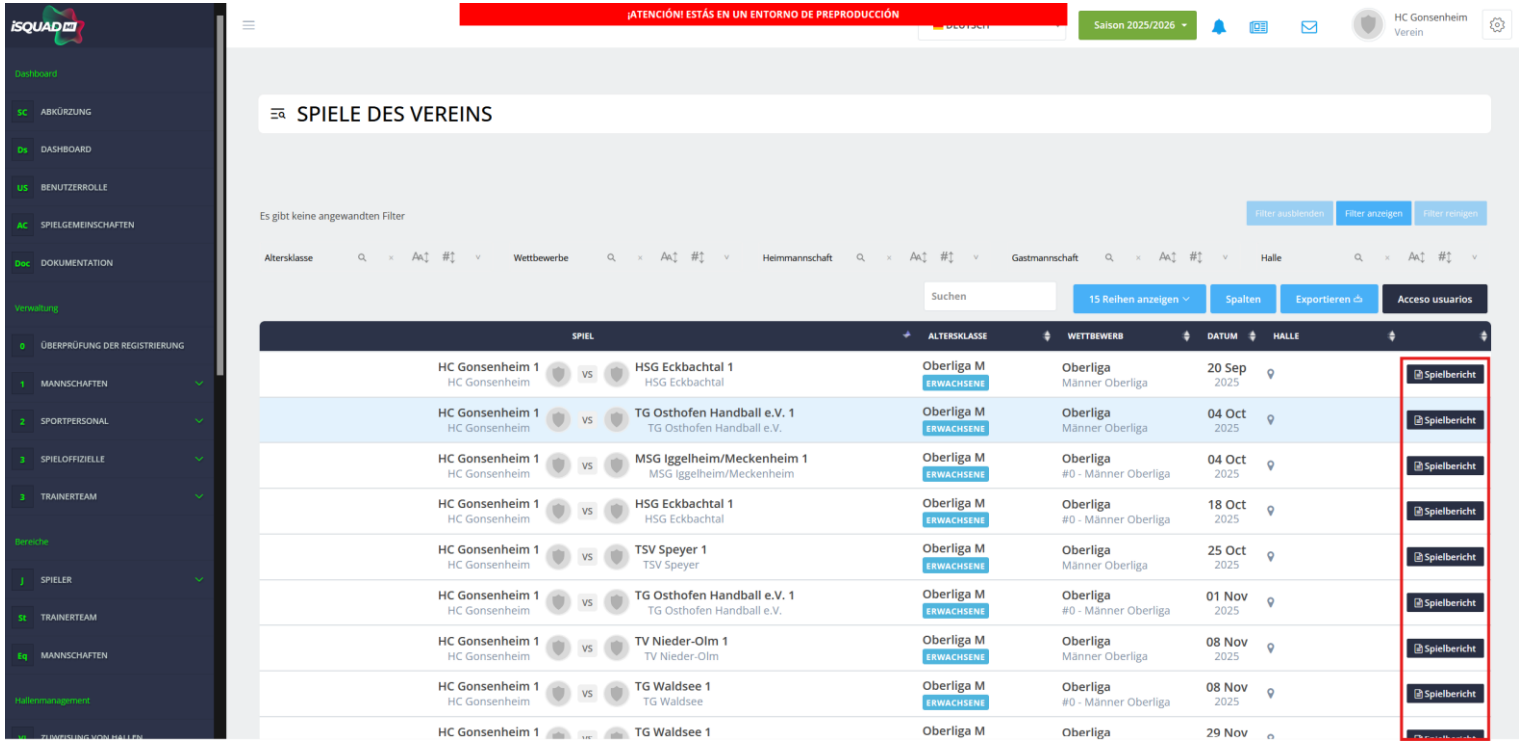
Im Vereinsbereich befindet sich unter der Rubrik **Protokolle** der Menüpunkt **CPA – Live-Spielbericht**.



Vereinsbereich: Menüpunkt „CPA – Live-Spielbericht“ unter „Protokolle“

Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zur Übersicht **Spiele des Vereins**. Dort sind alle angesetzten Spiele des Vereins mit Gegner, Altersklasse, Wettbewerb, Datum und Halle aufgelistet. Rechts neben jedem Spiel öffnet die Schaltfläche **Spielbericht** den elektronischen Spielbericht für die jeweilige Begegnung.

Achtung: In einigen Fällen kommt es dazu, dass eine Fehlermeldung auftritt nach Aufrufen des Menüs „Live-Spielbericht“. Diese muss einige Male bestätigt werden, bis die Liste der Spiele auftaucht!

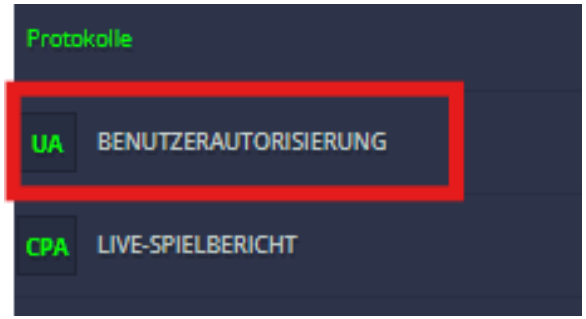


Spiele des Vereins – Aufruf des Spielberichts über die Schaltfläche „Spielbericht“

2.2 Zugriff über handball360.net (unabhängig vom Vereinszugang)

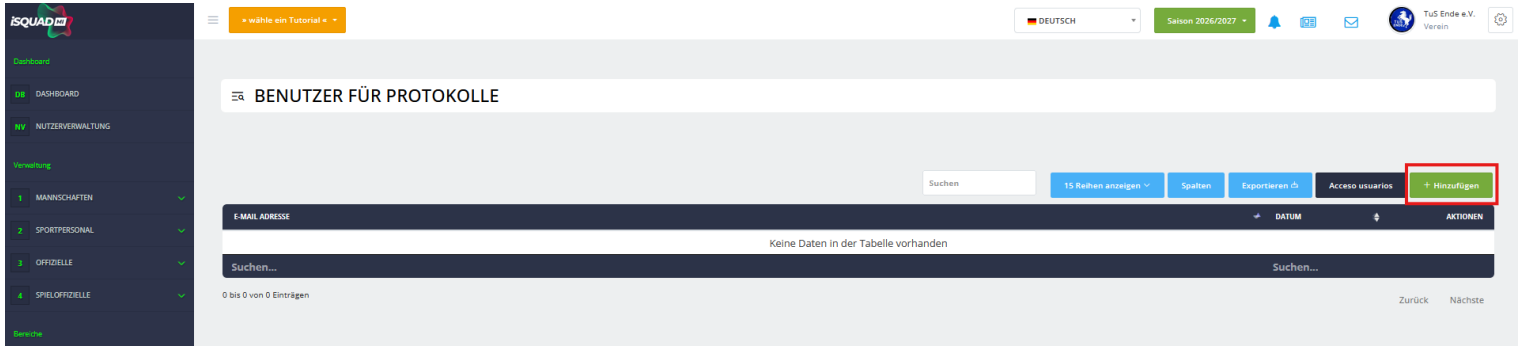
Der elektronische Spielbericht kann auch unabhängig vom Vereinszugang direkt über **handball360.net** aufgerufen werden. Voraussetzung dafür ist ein Zugang (E-Mail-Adresse und Passwort), der vorab im Vereinsbereich eingerichtet werden muss. Dieser ist unabhängig von einer Person nutzbar und kann beispielsweise Vereinsweit genutzt werden.

1. Im Vereinsbereich unter **Protokolle** die Kachel **UA – Benutzerautorisierung** aufrufen.



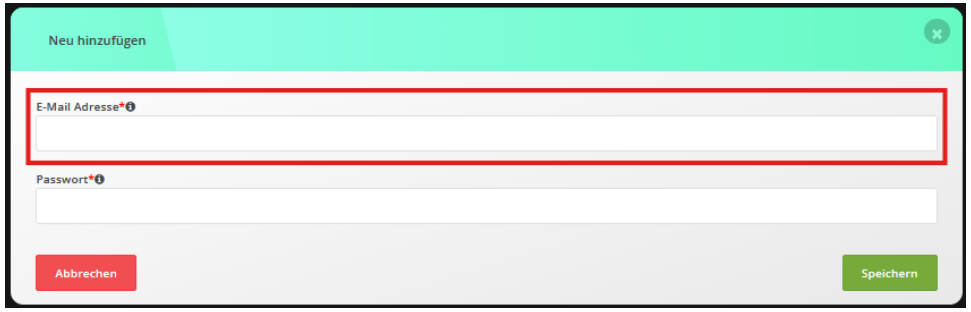
Vereinsbereich: Kachel „UA – Benutzerautorisierung“ unter „Protokolle“

2. Auf der Seite **Benutzer für Protokolle** über die Schaltfläche **+ Hinzufügen** einen neuen Zugang anlegen.



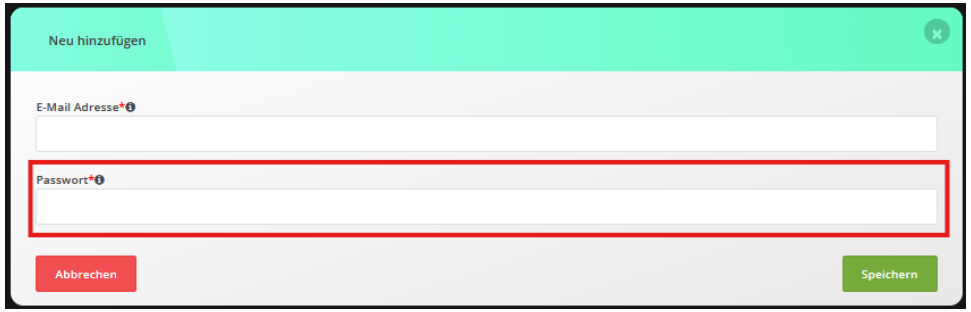
Benutzer für Protokolle – neuen Zugang über „+ Hinzufügen“ anlegen

3. Im Fenster **Neu hinzufügen** eine E-Mail-Adresse eingeben – diese dient als Benutzername für den Login.

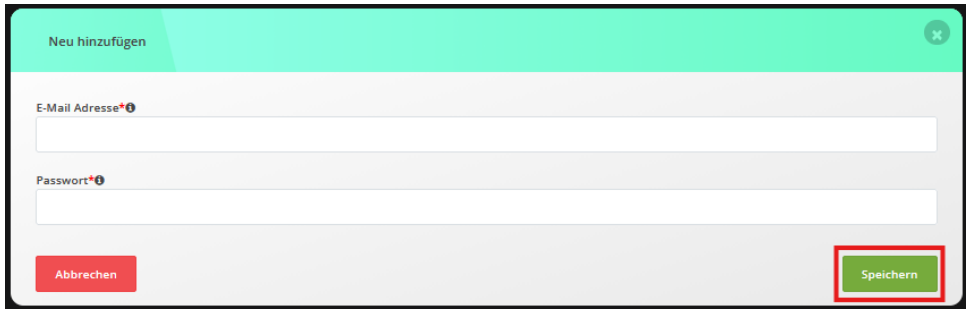


Eingabe der E-Mail-Adresse (Benutzername)

4. Ein Passwort vergeben und die Eingabe über die Schaltfläche **Speichern** bestätigen. Diese Zugangsdaten (E-Mail-Adresse und Passwort) müssen aufbewahrt werden.



Eingabe des Passworts



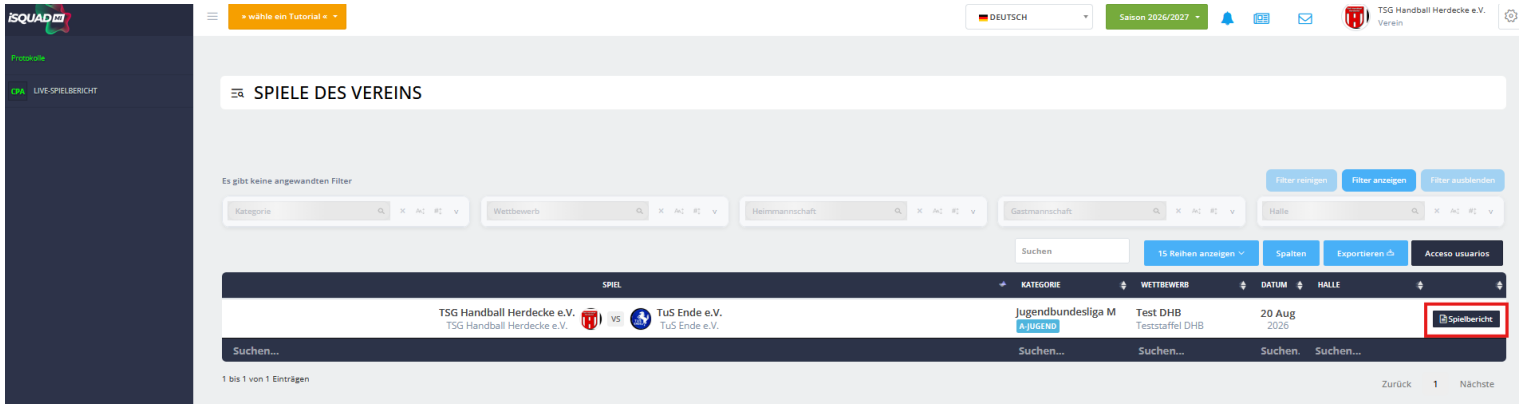
Bestätigung über die Schaltfläche „Speichern“

5. Anschließend kann der elektronische Spielbericht unabhängig vom Vereinszugang direkt über **handball360.net** und die Kachel **Elektronischer Spielbericht** geöffnet werden.



handball360.net – Kachel „Elektronischer Spielbericht“

6. Nach der Anmeldung mit den neu erstellten Zugangsdaten erscheint wie gewohnt die Übersicht **Spiele des Vereins**, über die der Spielbericht des jeweiligen Spiels geöffnet wird.



Spiele des Vereins – Aufruf des Spielberichts nach Anmeldung über handball360.net

2.3 Zugriff für Schiedsrichter und Zeitnehmer/Sekretäre

NEU: Schiedsrichter sowie Zeitnehmer/Sekretäre können den elektronischen Spielbericht auch direkt über ihren eigenen privaten Bereich öffnen.

Voraussetzung ist, dass die jeweilige Person für das Spiel bereits als Schiedsrichter bzw. als Zeitnehmer/Sekretär **angesetzt** wurde. Ist dies der Fall, erscheint das Spiel in der jeweiligen Ansetzungsübersicht im privaten Bereich.



Privater Bereich: „Schiedsrichter“



Privater Bereich: „Zeitnehmer/Sekretär“

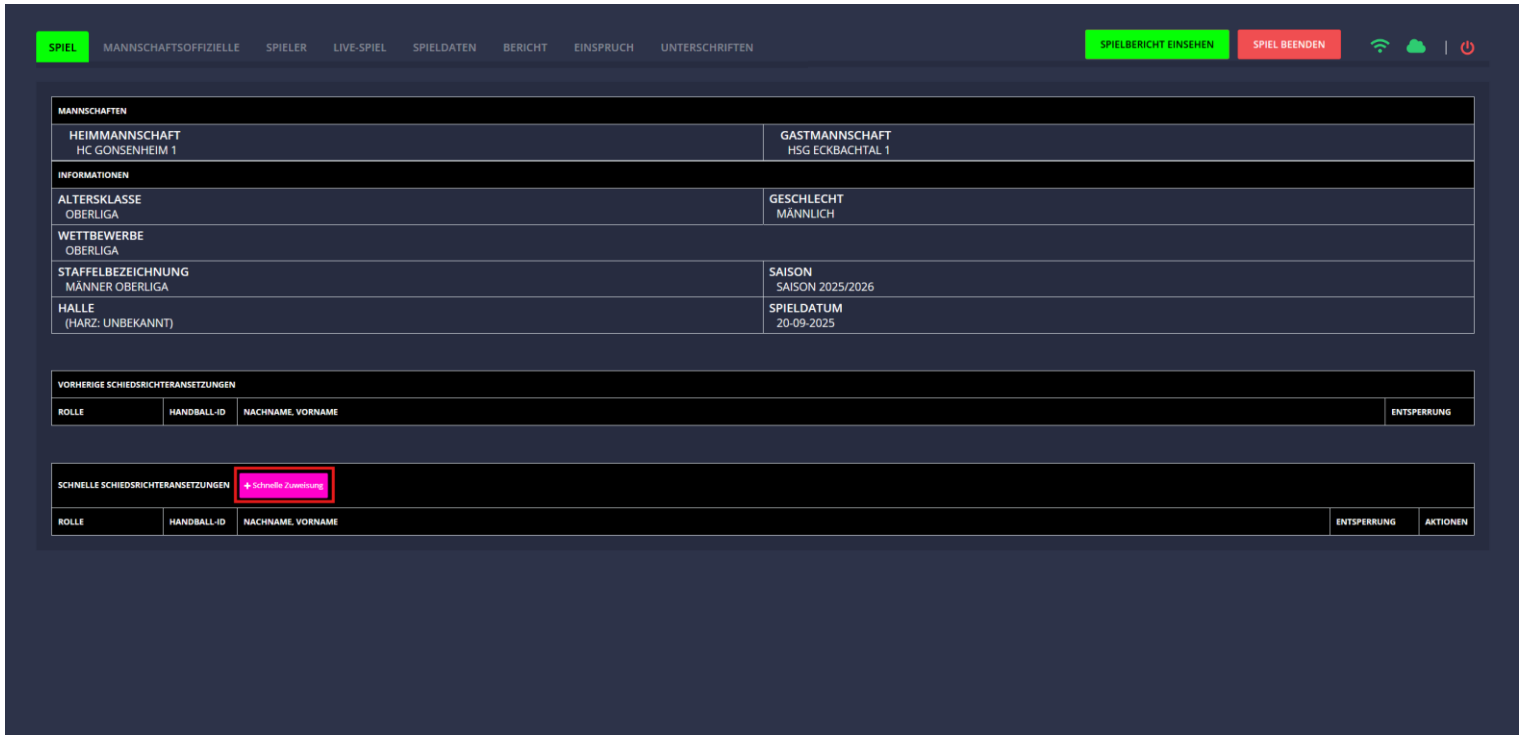
In der Kachelübersicht **Anwendungen** kann über die Schaltfläche **Tischanwendung** der elektronische Spielbericht für die entsprechende Ansetzung geöffnet werden.



Kachel „Anwendungen“ – Zugriff über „Tischanwendung“

2.4 Spielbericht öffnen

Nach dem Klick auf **Spielbericht** öffnet sich die Spielübersicht mit den Eckdaten der Begegnung (Mannschaften, Altersklasse, Wettbewerb, Staffelbezeichnung, Saison, Halle, Spieldatum) sowie dem Bereich für die Schiedsrichteransetzung. Über die Reiterleiste oben lassen sich alle weiteren Bereiche des Spielberichts aufrufen.



Spielübersicht mit Eckdaten und Schiedsrichteransetzung

3. Vorbereitung: Schiedsrichter und Personal

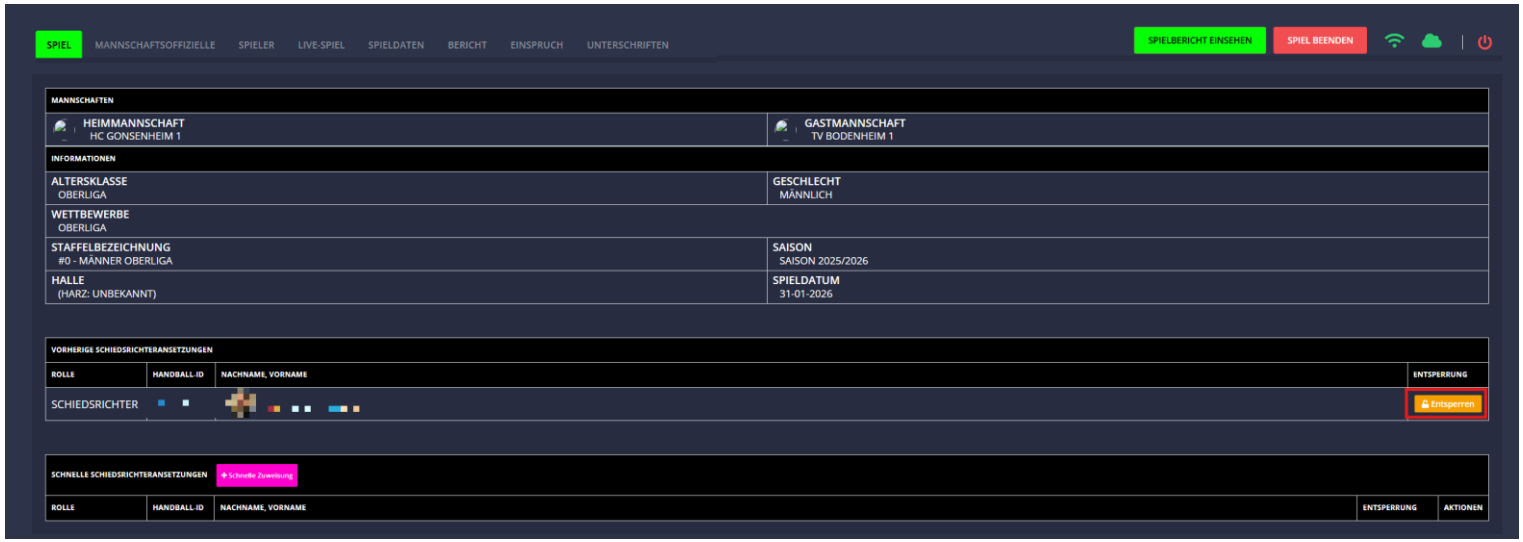
Bevor das Spiel live erfasst werden kann, müssen der Schiedsrichter zugewiesen, das Protokoll entsperrt sowie Mannschaftsoffizielle und Spieler erfasst werden.

3.1 Spieloffizielle zuweisen

Für die Zuweisung von Spieloffiziellen (Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär) gibt es zwei Fälle, je nachdem, ob bereits eine Ansetzung durch den Verband vorliegt.

Fall A: Schiedsrichter wurde bereits vom Verband angesetzt

Wurde eine Person vom Verband bereits offiziell als Schiedsrichter (oder in einer anderen Funktion) für das Spiel angesetzt, erscheint sie automatisch – ohne weiteres Zutun des Vereins – in der Tabelle **Vorherige Schiedsrichteransetzungen** mit Rolle, Handball-ID, Name und Foto. In diesem Fall ist **keine manuelle Zuweisung** nötig: Die angesetzte Person kann direkt über die Schaltfläche **Entsperren** in dieser Tabelle ihr persönliches Passwort eingeben und das Protokoll freischalten (siehe Kapitel 3.2).



Vom Verband angesetzter Schiedsrichter in der Tabelle „Vorherige Schiedsrichteransetzungen“ – direktes Entsperren möglich

Fall B: Noch kein Schiedsrichter, Z/S angesetzt – manuelle Zuweisung

Ist die Tabelle **Vorherige Schiedsrichteransetzungen** leer bzw. liegt noch keine Ansetzung durch den Verband vor, muss der Schiedsrichter manuell zugewiesen werden. Dazu über die Schaltfläche **+ Schnelle Zuweisung** im Bereich „Schnelle Schiedsrichteransetzungen“ wie folgt vorgehen:

1. Im Suchfeld **Suche (DNI / E-Mail)** die Handball-ID oder E-Mail-Adresse der Person eingeben und mit **Suchen** bestätigen.
2. Aus den Suchergebnissen die passende Person über **Seleccionar** auswählen.
3. Im Feld **Rolle** die passende Funktion wählen – hier **Schiedsrichter**.
4. Die Zuweisung mit **Speichern** sichern.
5. Die Sicherheitsabfrage mit **Ja** bestätigen.

Die zugewiesene Person erscheint anschließend mit Rolle, Handball-ID und Namen in der Tabelle „Schnelle Schiedsrichteransetzungen“ – und kann von dort aus ebenso über **Entsperren** das Protokoll freischalten.



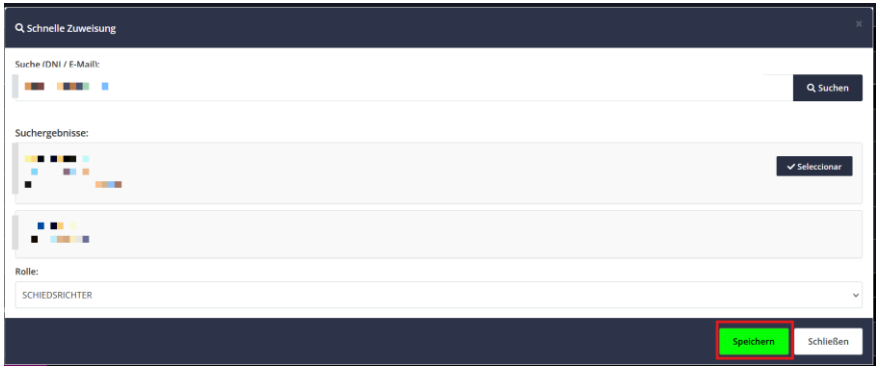
1 – Suche per E-Mail/DNI



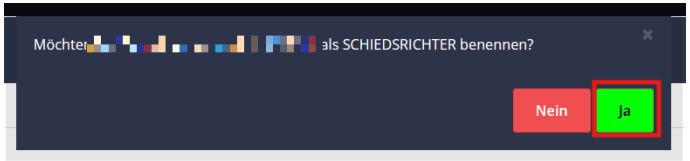
2 – Person auswählen



3 – Rolle „Schiedsrichter“ wählen



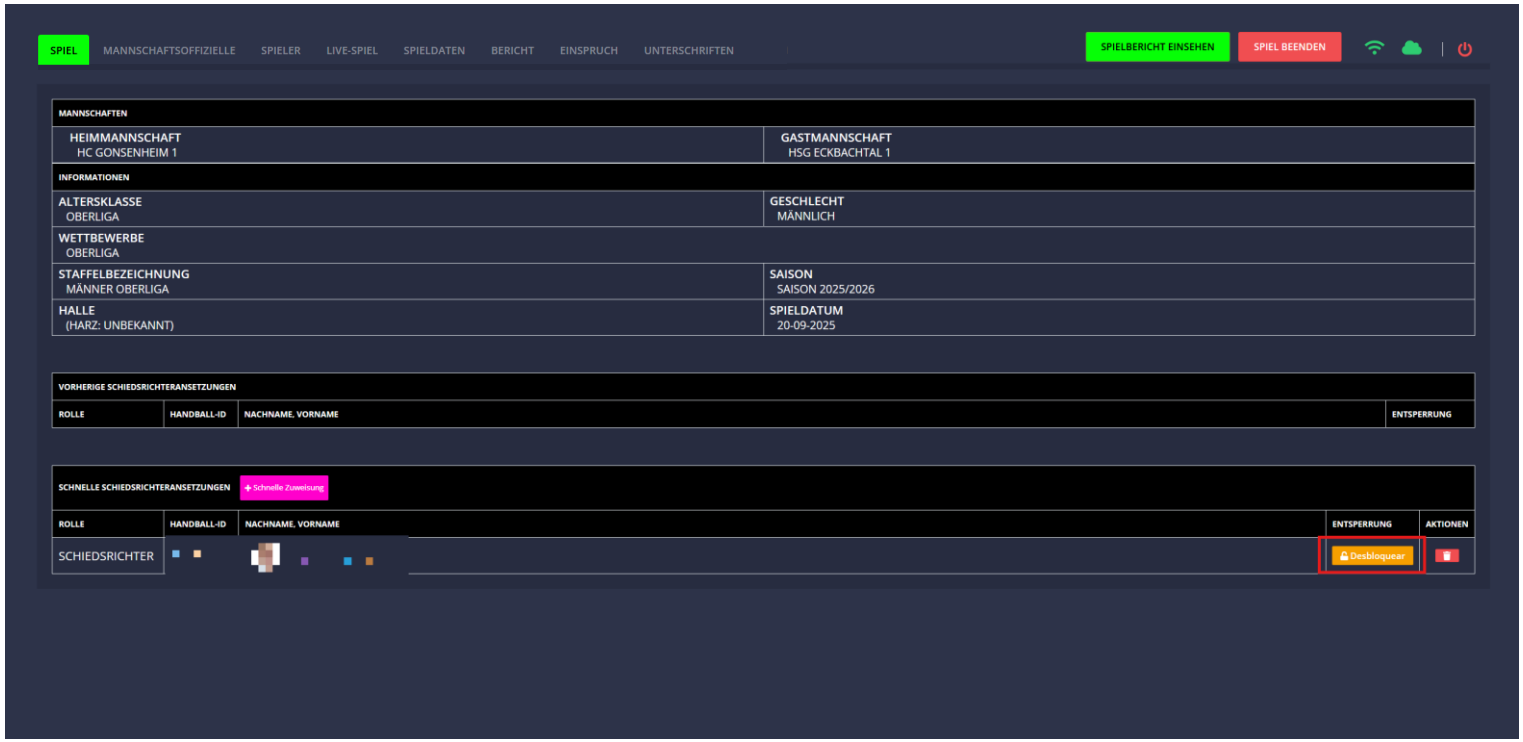
4 – Mit „Speichern“ sichern



5 – Sicherheitsabfrage mit „Ja“ bestätigen

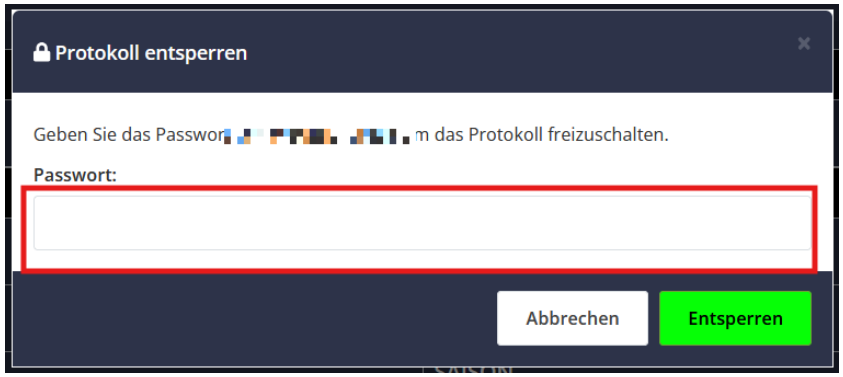
3.2 Protokoll entsperren

Erst wenn der Schiedsrichter dem Spiel zugewiesen ist – ob durch den Verband angesetzt (Fall A) oder manuell zugewiesen (Fall B) –, kann das Protokoll freigeschaltet werden. Dazu in der jeweiligen Tabelle in der Spielübersicht auf **Entsperren** klicken.

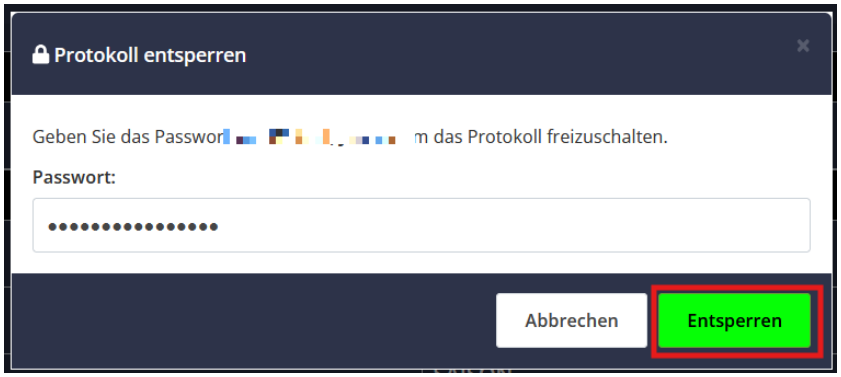


Spielübersicht mit zugewiesenem Schiedsrichter und Schaltfläche „Entsperren“

Im Dialog **Protokoll entsperren** gibt der Schiedsrichter oder ein anderer Spieloffizieller (z.B. Z/S) sein persönliches Passwort ein und bestätigt mit **Entsperren**.



Passwort eingeben



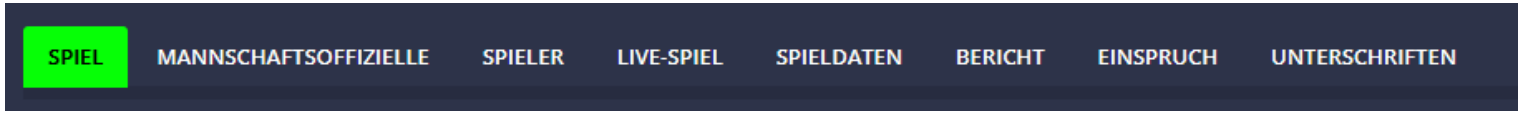
Mit „Entsperren“ bestätigen

Erst nach dem Entsperren sind die weiteren Bereiche des Spielberichts – Mannschaftsoffizielle, Spieler, Live-Spiel – bearbeitbar.

3.3 Navigation innerhalb des Spielberichts

Über die Reiterleiste am oberen Bildschirmrand wechseln Sie zwischen den Bereichen **Spiel**, **Mannschaftsoffizielle**, **Spieler**, **Live-Spiel**, **Spieldaten**, **Bericht**, **Einspruch** und **Unterschriften**. Rechts oben stehen zusätzlich **Spielbericht einsehen**, **Spiel beenden**, der Verbindungsstatus sowie die Abmeldung zur Verfügung.

NEU: Die Reihenfolge und Bezeichnung der Reiter wurde aktualisiert: Der bisherige Reiter „Allgemein“ heißt nun „Bericht“, der bisherige Reiter „Protest gegen das Protokoll“ heißt nun „Einspruch“ und der bisherige Reiter „Spieloffizielle“ heißt nun „Unterschriften“.



Reiterleiste des Spielberichts in der neuen Reihenfolge

3.4 Mannschaftsoffizielle erfassen

Im Idealfall wurden alle Mannschaftsoffiziellen bereits im Vorfeld durch den Trainer oder den Verein für das jeweilige Spiel angesetzt. Eine Änderung ist bis zum Entsperren des ESB über den Trainer- und Vereinsbereich möglich!

Im Reiter **Mannschaftsoffizielle** werden für Heim- und Gastmannschaft getrennt die verantwortlichen Personen angezeigt, z. B. Trainerinnen und Trainer. Sollten spontane Änderungen nach Entsperren des ESB nötig sein, können diese hier auch vorgenommen werden.

1. Über **+ Schnelle Verpflichtung** bei der jeweiligen Mannschaft die Suche öffnen.

2. Die Person per Handball-ID oder E-Mail suchen und mit **Suchen** bestätigen.
3. Den gefundenen Eintrag in die Tabelle übernehmen.
4. In der Spalte **Rolle** die passende Funktion auswählen, z. B. **-Trainer-**.



Reiter „Mannschaftsoffizielle“ – Ausgangszustand



Schnelle Verpflichtung Personal – Suche per E-Mail/DNI



Person wurde übernommen, Rolle noch offen

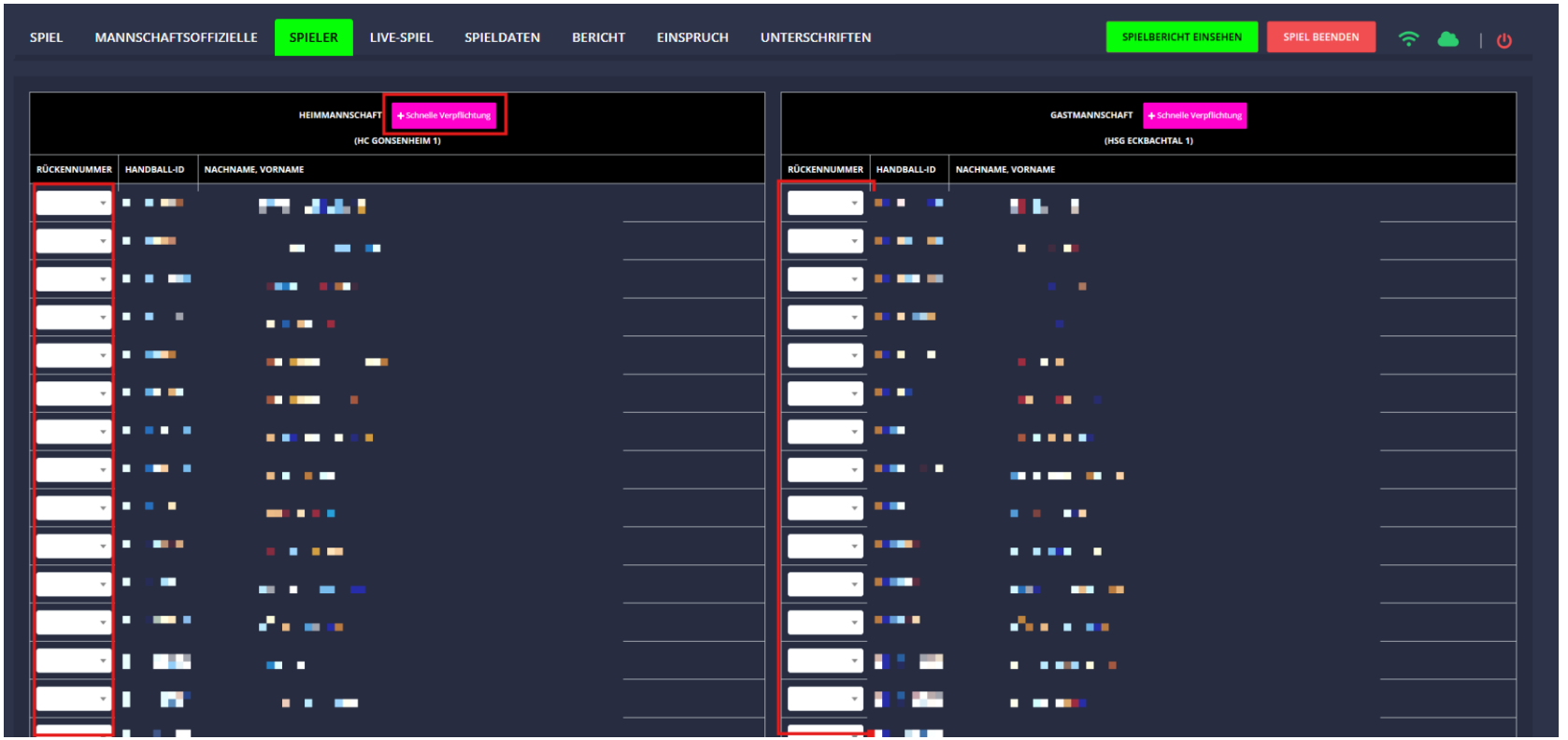


Rolle „-Trainer-“ zugewiesen

3.5 Spieler aufstellen

Die Aufstellung der Spieler hat bereits im Vorfeld durch den Trainer oder den Verein stattgefunden.

Im Reiter **Spieler** ist für beide Mannschaften der gemeldete Kader mit Handball-ID, Namen und Rückennummern aufgelistet. Sollten Spielerinnen oder Spieler noch nachträglich dem Spieltagskader (Spieler mit Rückennummern) hinzugefügt werden müssen, kann hier eine weitere Rückennummer vergeben werden.



Spielerübersicht beider Mannschaften mit Rückennummern-Auswahl

Fehlt eine Person im Kader, lässt sie sich – wie bei den Mannschaftsoffiziellen – über **+ Schnelle Verpflichtung** mit ihrer Handball-ID ergänzen oder komplett neu registrieren (siehe Kapitel 8).

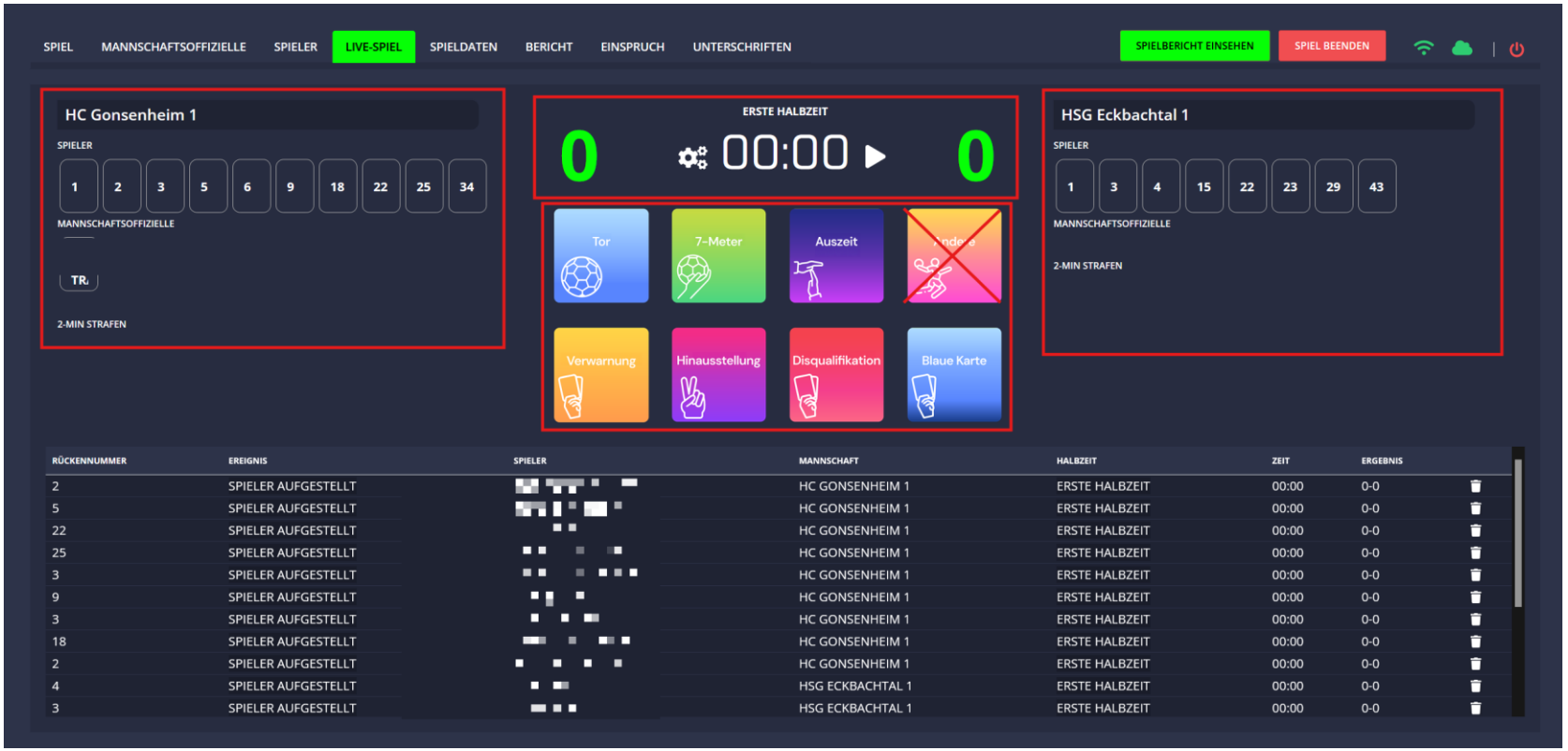


Auswahl der Rückennummer je Spieler

4. Live-Spiel: Grundlagen

4.1 Übersicht

Im Reiter **Live-Spiel** laufen alle Informationen für die Spielsteuerung zusammen: links und rechts die aufgestellten Spieler sowie Mannschaftsoffizielle beider Mannschaften mit ihren Rückennummern, in der Mitte die Spielzeit- und Ergebnisanzeige, darunter die acht Aktionsflächen für Spielereignisse sowie am unteren Bildschirmrand das fortlaufende Ereignisprotokoll mit allen bereits erfassten Aktionen. Die Kachel „Andere“ hat für den Spielbetrieb in Deutschland keine Relevanz und darf nicht genutzt werden!



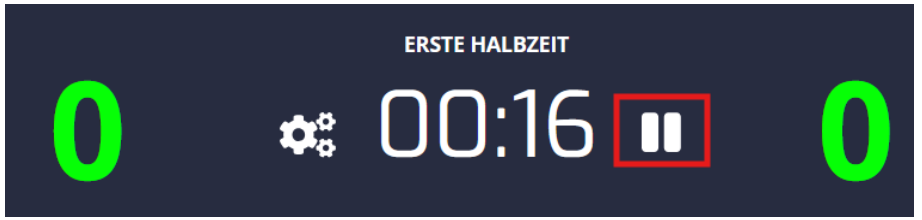
Live-Spiel: Spielerleisten, Zeit-/Ergebnisanzeige, Aktionsflächen und Ereignisprotokoll

4.2 Spielzeit starten und pausieren

Die Spielzeit wird über das Play-Symbol ▶ neben der Zeitanzeige gestartet. Während des Spiels läuft die Uhr automatisch mit; über das Pause-Symbol lässt sie sich – etwa bei einer Spielunterbrechung – anhalten und über dasselbe Symbol wieder fortsetzen.



Spielzeit starten (▶)



Spielzeit pausieren (⏸)

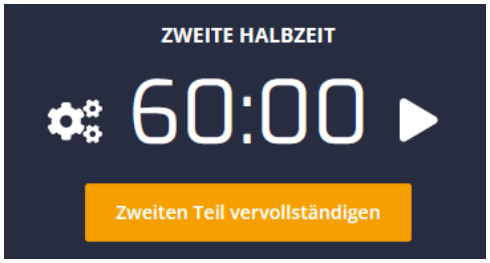
4.3 Halbzeit manuell abschließen

NEU: Jede Halbzeit muss jetzt über eine orangene Schaltfläche manuell abgeschlossen werden.

Ist die reguläre Spielzeit der Halbzeit erreicht (z. B. 30:00 in der ersten bzw. 60:00 in der zweiten Halbzeit), erscheint eine orangene Schaltfläche – **Ersten Teil vervollständigen** bzw. **Zweiten Teil vervollständigen**. Bis zum Drücken dieser Schaltfläche können weiterhin Ereignisse erfasst werden, die zum Zeitpunkt des Halbzeitendes (z. B. in Minute 30) stattgefunden haben.



Erste Halbzeit erreicht – „Ersten Teil vervollständigen“



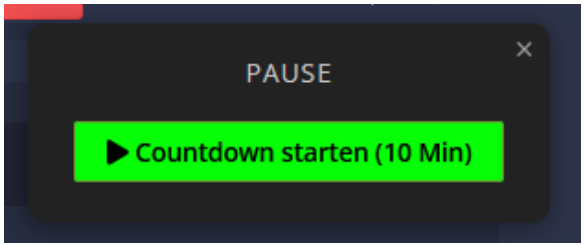
Zweite Halbzeit erreicht – „Zweiten Teil vervollständigen“

Erst mit Klick auf die Schaltfläche wird die Halbzeit abgeschlossen, das entsprechende Ereignis ausgelöst und der Halbzeit-Timer (siehe **4.4 Pausentimer**) automatisch gestartet. Am Spielende muss die Schaltfläche **Zweiten Teil vervollständigen** ebenfalls gedrückt werden, bevor das Spiel über **Spiel beenden** abgeschlossen werden kann (siehe **7.4 Spielbericht einsehen und Spiel beenden**).

4.4 Pausentimer (Halbzeitpause)

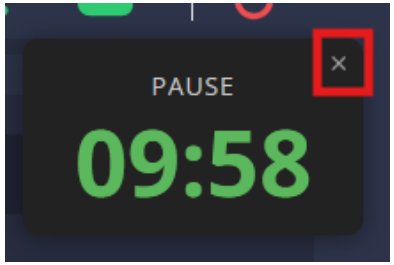
NEU: Mit Ende der ersten Halbzeit erscheint automatisch ein Pausentimer für die Halbzeitpause.

Sobald die erste Halbzeit über die Schaltfläche **Ersten Teil vervollständigen** abgeschlossen wurde, öffnet sich automatisch das Fenster **PAUSE** mit der Schaltfläche **Countdown starten (10 Min)**.



Fenster „PAUSE“ – Countdown starten (10 Min)

Nach dem Start zählt der Timer sichtbar die zehnminütige Halbzeitpause herunter.



Laufender Pausentimer, schließbar über das X oben rechts

Das Pausentimer-Fenster lässt sich jederzeit über das kleine **X** oben rechts schließen, ohne dass der Countdown dadurch beendet wird.

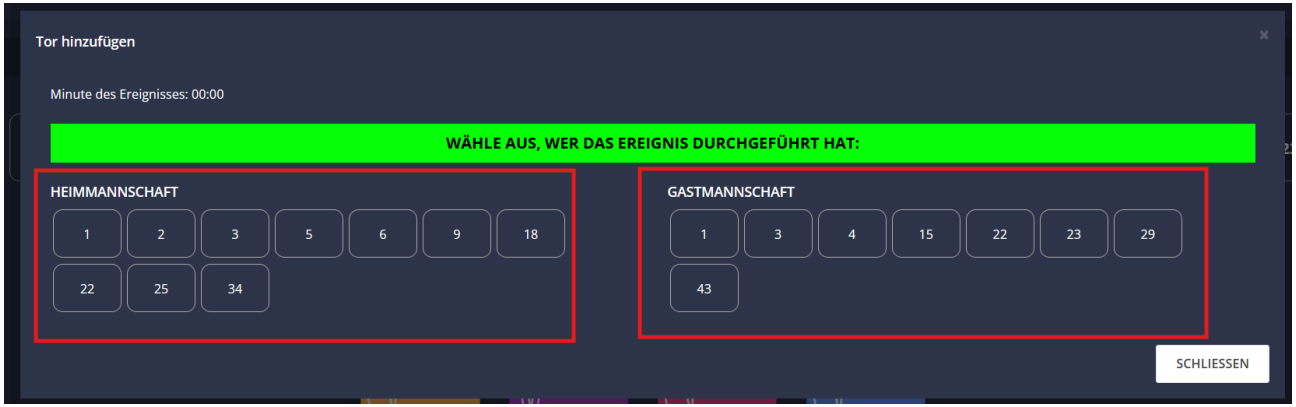
5. Ereignisse erfassen

Alle Spielereignisse werden während des laufenden Spiels über die acht Aktionsflächen im Live-Spiel erfasst. Jedes Ereignis wird automatisch mit Spielminute, Rückennummer, Spieler und aktuellem Ergebnis in das Ereignisprotokoll übernommen.



5.1 Tor

Über die Fläche **Tor** öffnet sich ein Dialog, in dem die Rückennummer der torschützenden Person aus der jeweiligen Mannschaft ausgewählt wird. Das Ereignis wird danach automatisch protokolliert und der Spielstand aktualisiert.



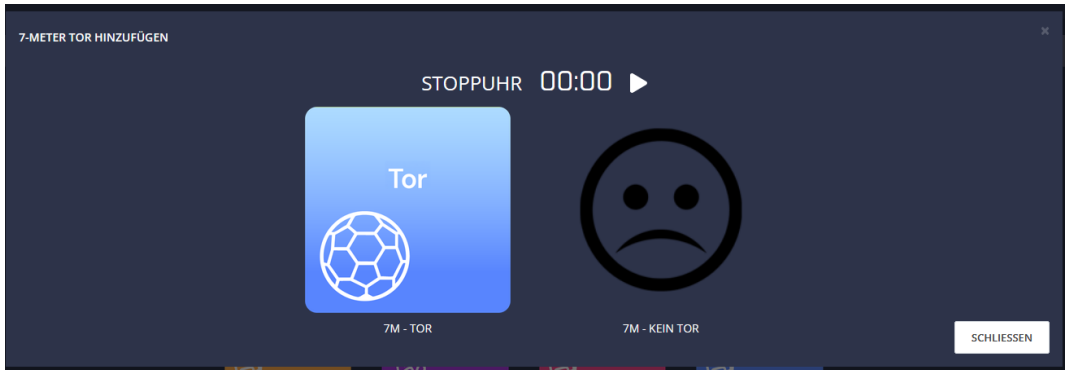
Dialog „Tor hinzufügen“ – Auswahl der Rückennummer



5.2 7-Meter

Die Fläche **7-Meter** öffnet den Dialog „7-Meter Tor hinzufügen“. Zunächst wird die ausführende Person ausgewählt, anschließend das Ergebnis des Wurfs: **Tor** oder **7M – kein Tor**.

NEU: Während das Fenster „7-Meter Tor hinzufügen“ geöffnet ist, kann die Spielzeit (Stoppuhr) jetzt über das Play-/Pause-Symbol angehalten und wieder gestartet werden.



Dialog „7-Meter Tor hinzufügen“ – Ergebnis auswählen und Stoppuhr pausieren/starten



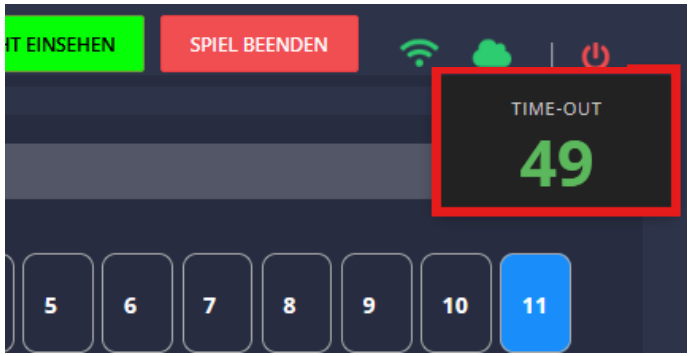
5.3 Auszeit

Über die Fläche **Auszeit** wird zunächst die Mannschaft ausgewählt, die die Auszeit nimmt (Vereinslogo antippen).

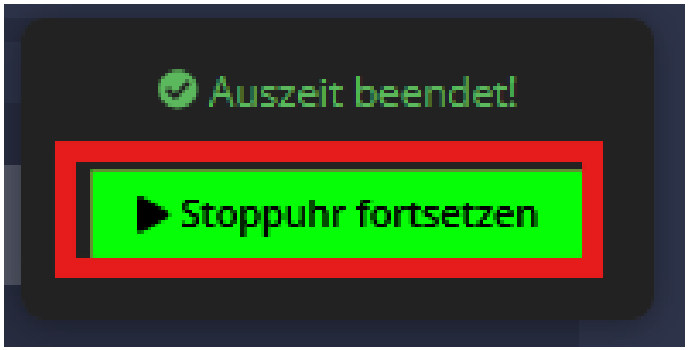


Dialog „Auszeit registrieren“ – Mannschaft auswählen

Anschließend läuft rechts oben ein Countdown (**TIME-OUT**) mit der Auszeit-Dauer in Sekunden. Nach Ablauf bestätigt die Meldung **Auszeit beendet!**, dass über **Stoppuhr fortsetzen** die Spielzeit weiterläuft.



Countdown der Auszeit



„Stoppuhr fortsetzen“

NEU: Auch das Auszeit-Countdown-Fenster (TTO) lässt sich jetzt vorzeitig schließen.

Das TTO-Countdown-Fenster kann bei Bedarf über das kleine **X** oben rechts geschlossen werden, ohne die Auszeit selbst zu beenden.



TTO-Countdown – Schließen über das X



5.4 Verwarnung (Gelbe Karte)

Über die Fläche **Verwarnung** wird die Rückennummer der verwarnten Person ausgewählt. Die betroffene Person wird in der Spielerübersicht mit einer gelben Kartenmarkierung hervorgehoben.



Verwarnte Person wird in der Spielerleiste markiert



5.5 Zeitstrafe (Hinausstellung)

Die Fläche **Hinausstellung** erfasst eine 2-Minuten-Strafe. Im Bereich **2-MIN STRAFEN** erscheint danach die betroffene Person mit Rückennummer, Name und der automatisch herunterlaufenden Restzeit.



2-Minuten-Strafe mit verbleibender Zeit



5.6 Disqualifikation (Rote Karte)

Über die Fläche **Disqualifikation** wird eine Rote Karte vergeben. Die Rückennummer wird in der Spielerleiste rot markiert, im Bereich **2-MIN STRAFEN** erscheint zusätzlich der Hinweis „1 Spieler weniger“ mit der verbleibenden Zeit in Unterzahl.



Disqualifikation mit Unterzahl-Anzeige



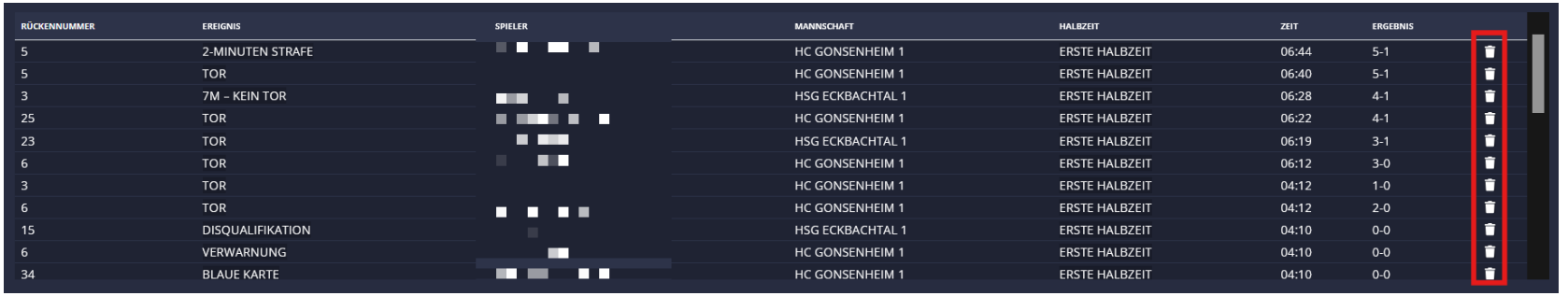
5.7 Blaue Karte

Die Fläche **Blaue Karte** dient der Erfassung einer Blauen Karte (Meldung an das Sportgericht) und wird analog zu den übrigen Kartenarten über die Auswahl der Rückennummer erfasst. Hierbei muss zunächst eine Disqualifikation verzeichnet werden und direkt im Anschluss die Blaue Karte.

6. Ereignisse korrigieren

6.1 Ereignis löschen

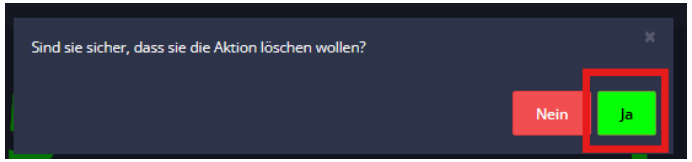
Jede Zeile im Ereignisprotokoll lässt sich über das Papierkorb-Symbol am rechten Rand löschen.



RÜCKENNUMMER	EREIGNIS	SPIELER	MANNSCHAFT	HALBZEIT	ZEIT	ERGEBNIS
5	2-MINUTEN STRAFE		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:44	5-1
5	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:40	5-1
3	7M – KEIN TOR		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	06:28	4-1
25	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:22	4-1
23	TOR		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	06:19	3-1
6	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:12	3-0
3	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:12	1-0
6	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:12	2-0
15	DISQUALIFIKATION		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	04:10	0-0
6	VERWARNUNG		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:10	0-0
34	BLAUE KARTE		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:10	0-0

Ereignisprotokoll mit Lösch-Symbol je Zeile

Nach der Sicherheitsabfrage **Sind Sie sicher, dass Sie die Aktion löschen wollen?** wird der Eintrag nach Bestätigung mit **Ja** endgültig aus dem Protokoll entfernt.



Sicherheitsabfrage vor dem Löschen

6.2 Ereignis bearbeiten

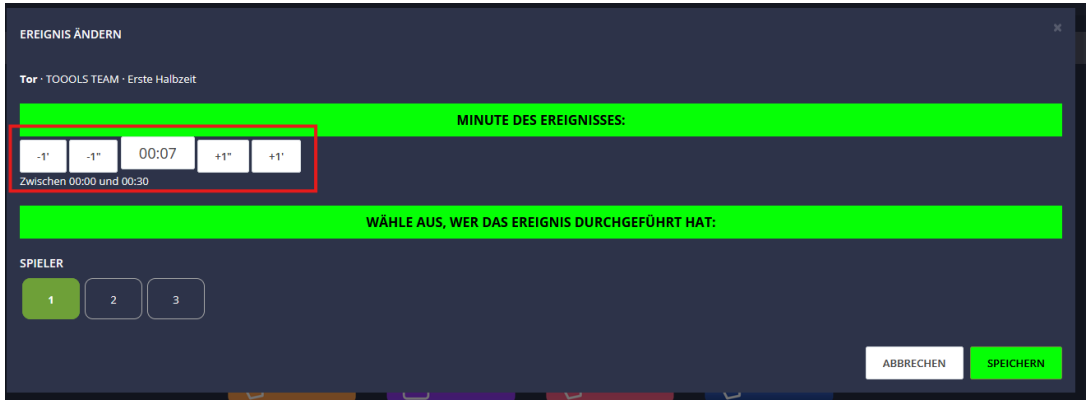
Über das Stift-Symbol am rechten Rand jeder Zeile im Ereignisprotokoll öffnet sich der Dialog **Ereignis ändern**.



Ereignisprotokoll – Bearbeiten über das Stift-Symbol

NEU: Im Dialog „Ereignis ändern“ können jetzt sowohl die Minute des Ereignisses als auch der beteiligte Spieler direkt angepasst werden.

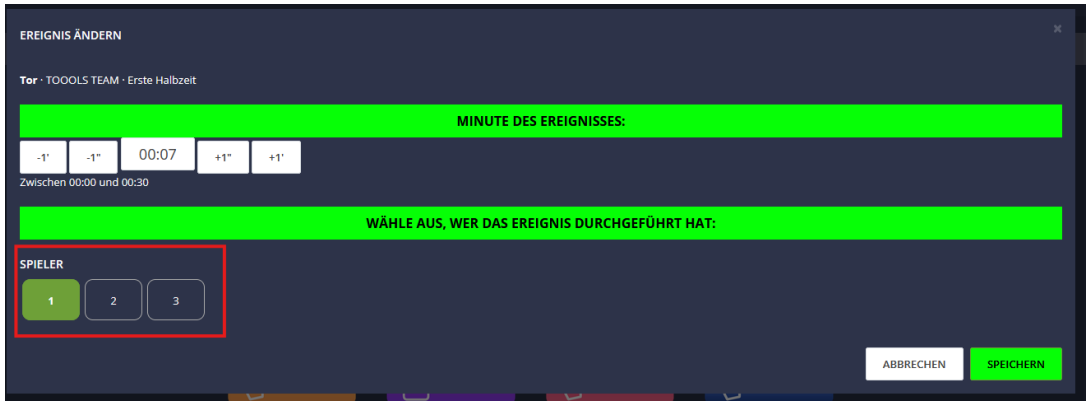
Im Bereich **Minute des Ereignisses** lässt sich die Zeit über die Schaltflächen **-1' (Eine Minute zurück), -1" (Eine Sekunde zurück) , +1" (Eine Sekunde vor), +1' (Eine Minute vor)** anpassen. Die neue Minute muss innerhalb des zulässigen Zeitfensters der jeweiligen Halbzeit liegen (z. B. zwischen 00:00 und 00:30).



Dialog „Ereignis ändern“ – Minute des Ereignisses anpassen

Im Bereich **Wähle aus, wer das Ereignis durchgeführt hat** lässt sich außerdem der beteiligte Spieler ändern.

Hinweis: Der Spieler kann nur innerhalb derselben Mannschaft geändert werden. Soll das Ereignis stattdessen der gegnerischen Mannschaft zugeordnet werden, muss es weiterhin gelöscht und neu erfasst werden (siehe 6.1 Ereignis löschen).



Dialog „Ereignis ändern" – Spieler ändern (nur innerhalb der eigenen Mannschaft)

Die Änderungen werden mit **Speichern** übernommen.

6.3 Spielzeit nachträglich anpassen

Über das Zahnrad-Symbol neben der Zeitanzeige öffnet sich der Dialog **Spielzeit anpassen**.



Zahnrad-Symbol an der Zeitanzeige

Dort werden der betroffene **Spielabschnitt** (Erste Halbzeit, Ende der ersten Halbzeit, Zweite Halbzeit, Ende der zweiten Halbzeit, Abgeschlossen) sowie die genaue **Spielzeit** eingestellt und mit **Änderungen speichern** übernommen.

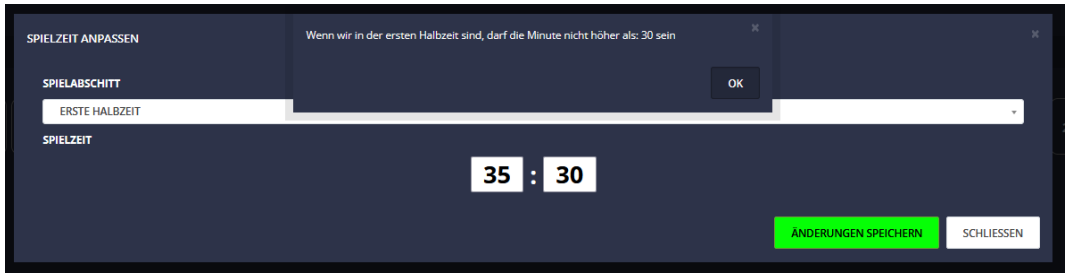


Dialog „Spielzeit anpassen“



Auswahl des Spielabschnitts

Die Anwendung prüft die Eingabe automatisch auf Plausibilität – so darf z. B. in der ersten Halbzeit keine Minute über 30 eingegeben werden.

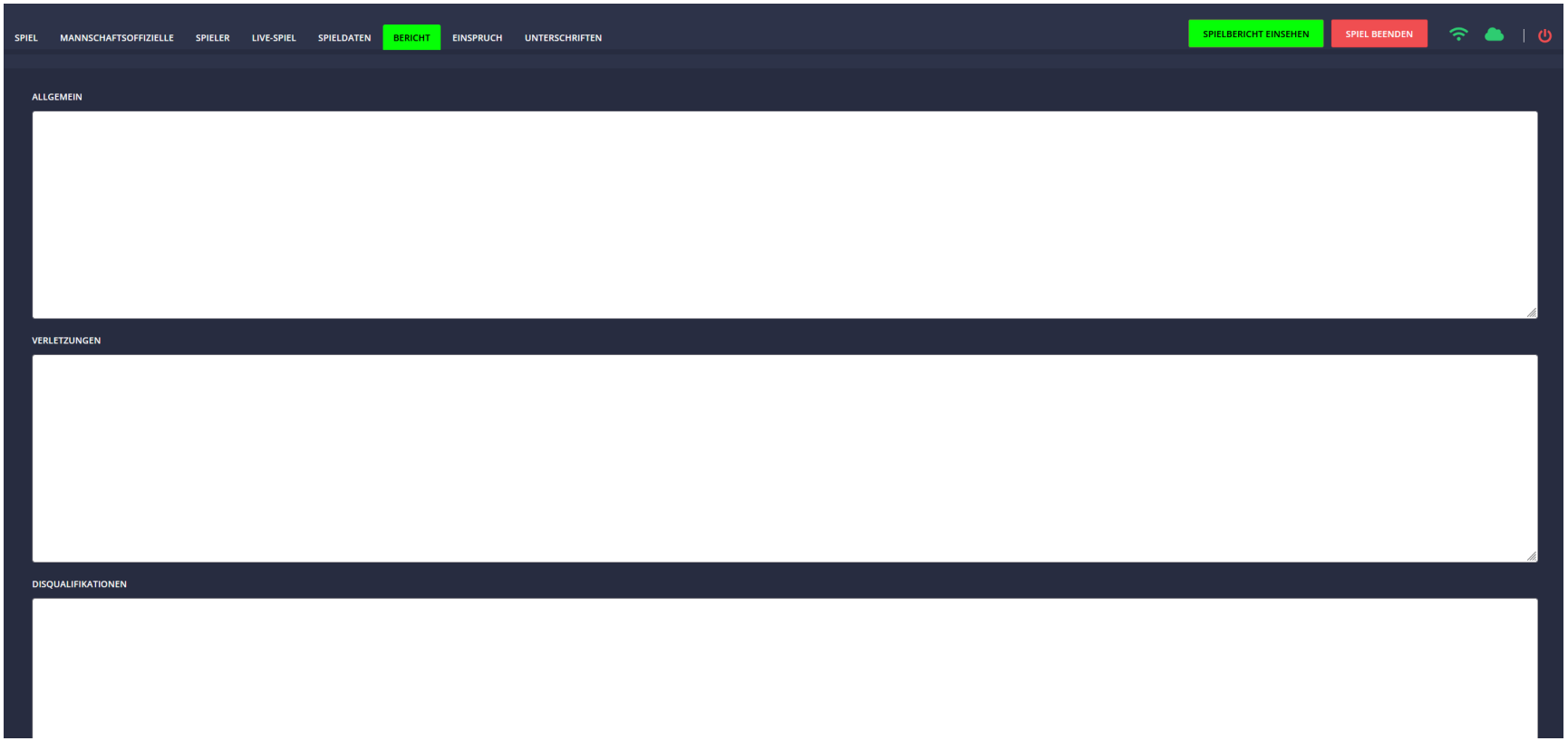


Automatische Plausibilitätsprüfung der eingegebenen Spielzeit

7. Spielbericht abschließen

7.1 Ergänzende Angaben

Im Reiter **Bericht** lassen sich zusätzliche Angaben zum Spiel erfassen, unter anderem Freitextfelder für **Allgemein**, **Verletzungen**, **Disqualifikationen** und **Wirtschaftlicher Anhang** (Eintragung der Kosten der Spieloffiziellen). Jeder Abschnitt speichert automatisch

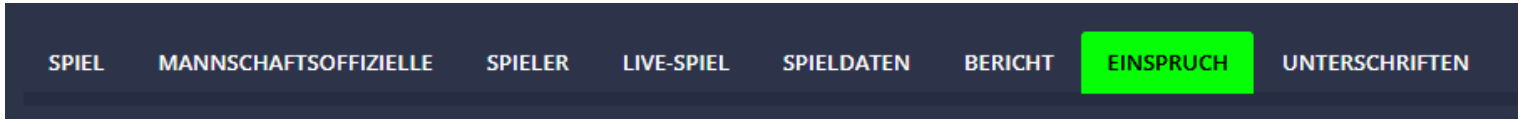


Reiter „Bericht“ mit Freitextfeldern

7.2 Einspruch gegen den Spielbericht ankündigen

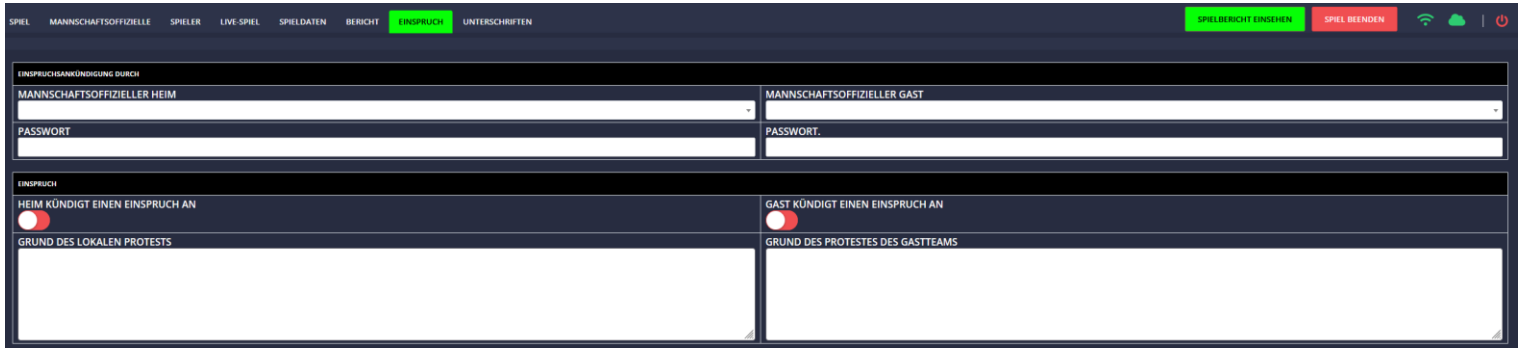
Ein Einspruch gegen das Spielprotokoll wird über den Reiter **Einspruch** angekündigt, der nach Abschluss der laufenden Erfassung in der Reiterleiste zur Verfügung steht. Die Ankündigung erfolgt in zwei Schritten:

1. Den Reiter **Einspruch** in der Reiterleiste aufrufen.



Aufruf des Reiters „Einspruch“

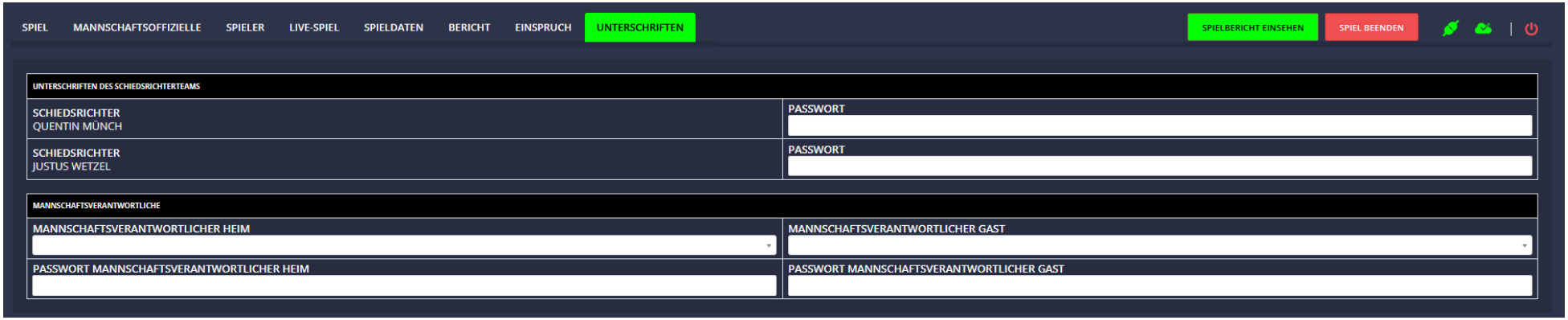
2. Im Bereich **Einspruchsankündigung durch** den zuständigen Mannschaftsoffiziellen auswählen – **Mannschaftsoffizieller Heim** oder **Mannschaftsoffizieller Gast** – und dessen persönliches Passwort eingeben.
3. Im Bereich **Einspruch** den Schalter **Heim kündigt einen Einspruch an** bzw. **Gast kündigt einen Einspruch an** aktivieren und den Grund im Feld **Grund des lokalen Protests** bzw. **Grund des Protestes des Gastteams** eingeben. Der Grund ist hierbei ein Pflichtfeld.



Reiter „Einspruch“ – Auswahl des Mannschaftsoffiziellen und Angabe des Protestgrundes

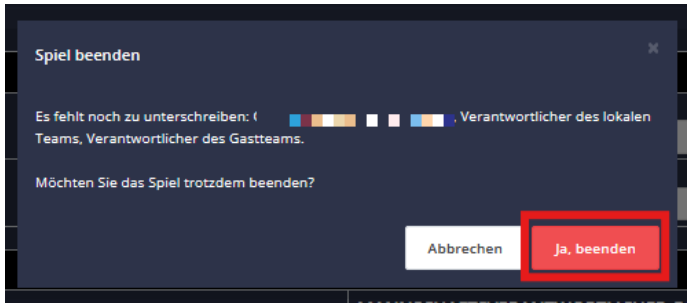
7.3 Unterschriften

Als letzter Schritt vor dem Abschließen des Spiels müssen im Reiter **Unterschriften** die beiden Schiedsrichter des Spiels sowie je ein Mannschaftsverantwortlicher pro Verein ihr persönliches Passwort eingeben.



Reiter „Unterschriften“ in der neuen Reiterleiste

Fehlt beim Drücken der Schaltfläche **Spiel beenden** mindestens eines der Passwörter, zeigt ein Dialog an, welche Unterschriften noch fehlen.



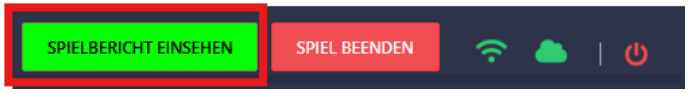
Hinweis auf fehlende Unterschriften beim Beenden des Spiels

Wird das Spiel trotz fehlender Unterschriften über **Ja, beenden** (7.4) abgeschlossen, wird es als „Notverriegelt“ markiert. Ein ordnungsgemäßer Abschluss des Spielberichts erfordert die Eingabe aller Passwörter.

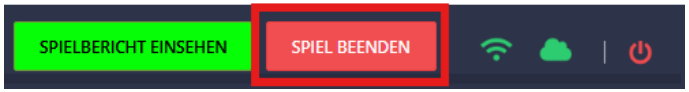
7.4 Spielbericht einsehen und Spiel beenden

Über **Spielbericht einsehen** lässt sich der aktuelle Stand des Protokolls jederzeit als Vorschau prüfen. Ist das Spiel vollständig erfasst, wird es über die Schaltfläche **Spiel beenden** offiziell abgeschlossen.

NEU: Am Ende der zweiten Halbzeit muss zuvor die orangene Schaltfläche „Zweiten Teil vervollständigen“ (siehe 4.3 Halbzeit manuell abschließen) gedrückt werden – erst danach lässt sich das Spiel über „Spiel beenden“ abschließen.



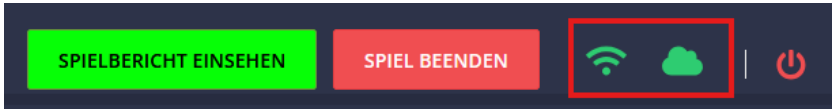
„Spielbericht einsehen“



„Spiel beenden“

7.5 Verbindungsstatus

Die beiden Symbole neben **Spiel beenden** zeigen den technischen Status der Erfassung an: den Verbindungsstatus zum Server sowie den Synchronisationsstatus der bereits erfassten Daten.



Verbindungs- und Synchronisationsstatus

7.6 Synchronisationsverlust

NEU: Eine verlorene Synchronisation kann nun in wenigen Schritten wieder hergestellt werden.

Sollte während oder vor dem Spiel die Synchronisation des Spiels verloren gehen, kann dies verschieden Gründe haben. Dass die Synchronisation verloren gegangen ist, erkennt man an der **Roten Wolke**.



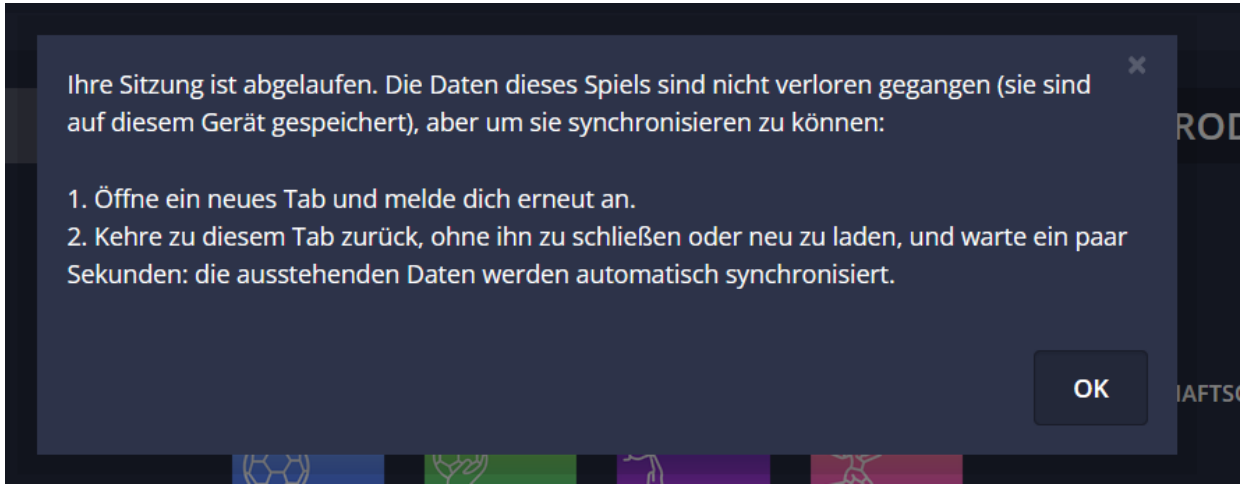
Verlorene Synchronisation

Grundsätzlich gilt in diesem Moment: Das Spiel kann ohne Probleme gestartet und komplett gespielt werden.
WICHTIG: Der Browser-Tab darf in diesem Zustand (ROTE WOLKE) allerdings unter keinen Umständen geschlossen werden, **ohne die Backup-Datei herunterzuladen**!

Wie kann ich den Fehler beheben und die Daten wieder erfolgreich mit dem Server synchronisieren?

- **Erster Schritt:**
  - Wenn die Internetverbindung verloren gegangen ist, stelle sicher, dass die Verbindung wiederhergestellt wird.
  - Im Anschluss sollten die Daten automatisch synchronisiert werden.
- **Zweiter Schritt:**
  - In den meisten Fällen erscheint eine Meldung, über die die Verbindung mit einem Klick wiederhergestellt werden kann, sollte die Verbindung verloren gegangen sein und kein automatisches Wiederverbinden möglich sein.
- **Dritter Schritt**:
  - Sollte die Wolke trotz Internetverbindung rot bleiben, sichere zunächst die Daten, wie in Schritt 7.7 beschrieben.
  - Lasse den Tab des ESB geöffnet und öffne einen weiteren Tab.
  - Logge dich in dem neuen Tab erneut ein in den **Vereinsbereich** oder über die **Kachel „Elektronischer Spielbericht“**, siehe 2.2 Schritt 6.
  - Im Anschluss wird die Synchronisation des ESB automatisch wieder hergestellt.

In einigen Fällen öffnet sich eine Warnung „Ihre Sitzung ist abgelaufen“. Diese erscheint, wenn der ESB zu lange nicht bedient wurde und daher die Verbindung zum Server verloren gegangen ist. Diese Warnmeldung kann geschlossen werden und die Verbindung entweder direkt oder zu einem späteren Zeitpunkt (z.B. Halbzeit oder Spielende) wie beschrieben wiederhergestellt werden.



Warnmeldung „Sitzung abgelaufen“

Sollte trotz der vorherigen Schritte keine Synchronisation zu Stande kommen:

1. Führe das Spiel vollständig durch.
2. Fülle alle Berichte etc. aus.
3. Speichere die Sicherungskopie. (s. 7.7)
4. Schließe den ESB.
5. Öffne den ESB erneut. (Wenn das Spiel nicht erneut geöffnet werden kann, sende die Backup-Datei an deinen Landesverband)
6. Prüfe die Internetverbindung.
7. Importiere die Sicherungskopie bei vorhandener Internetverbindung. (s. 7.7)
8. Prüfe beim Import, dass die richtige Sicherungsdatei ausgewählt wird und das **gesamte Spiel** importiert wird!
9. Schließe das Spiel ab.

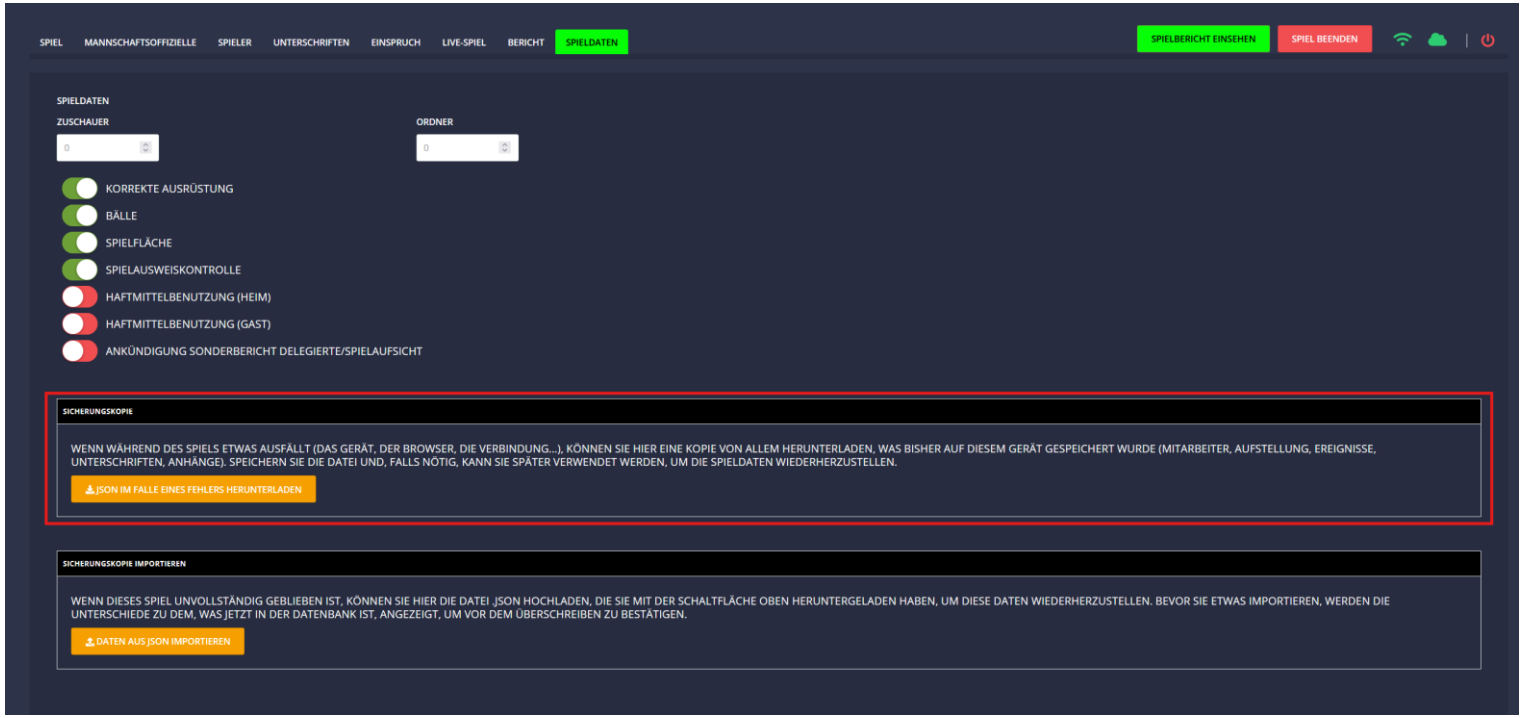
7.7 Sicherungskopie bei Verbindungsverlust

NEU: Bei Verbindungsverlust oder Geräteausfall können die bisher erfassten Spieldaten als Sicherungskopie gespeichert und auf einem anderen Gerät wieder importiert werden.

Im Reiter **Spieldaten** steht dafür der Bereich **Sicherungskopie** zur Verfügung.

Sicherungskopie herunterladen

Fällt während des Spiels etwas aus (Gerät, Browser, Verbindung), lässt sich über die Schaltfläche **JSON im Falle eines Fehlers herunterladen** eine Kopie aller bisher auf diesem Gerät gespeicherten Daten (Mitarbeiter, Aufstellung, Ereignisse, Unterschriften, Anhänge) sichern.

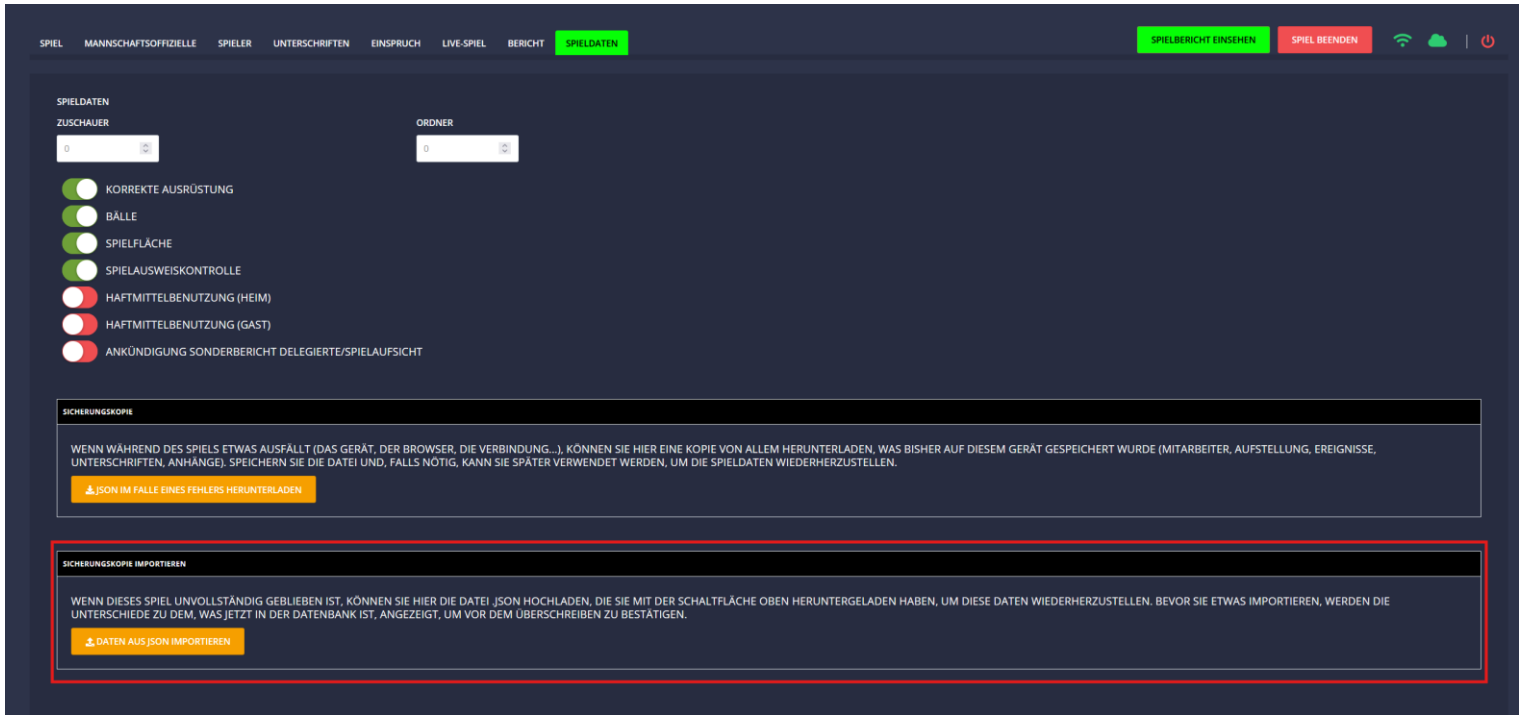


Reiter „Spieldaten“ – Sicherungskopie herunterladen

Sicherungskopie importieren

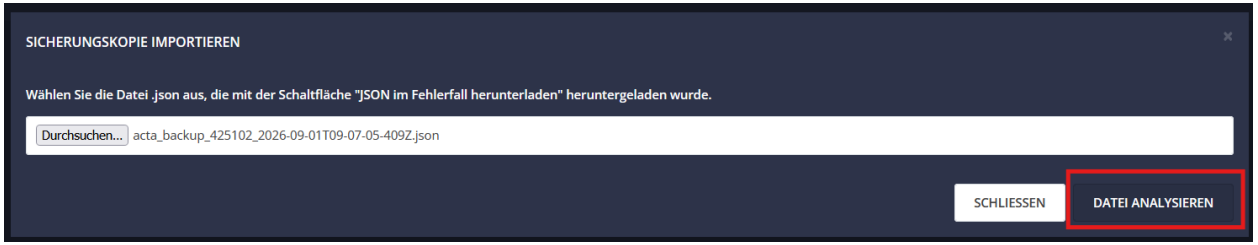
Ist ein Spiel unvollständig geblieben, lässt sich die zuvor heruntergeladene .json-Datei in drei Schritten wieder importieren:

1. Im Bereich **Sicherungskopie importieren** über die Schaltfläche **Daten aus JSON importieren** den Import starten.



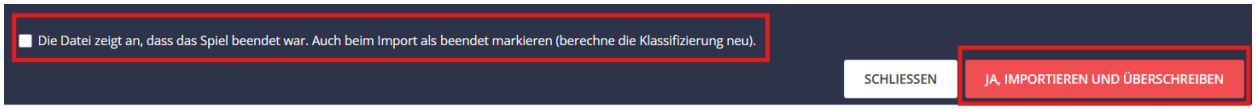
Reiter „Spieldaten“ – Sicherungskopie importieren

2. Im Fenster **Sicherungskopie importieren** über **Durchsuchen** die zuvor heruntergeladene .json-Datei auswählen und die Auswahl über **Datei analysieren** bestätigen.



Auswahl der Sicherungsdatei und Analyse

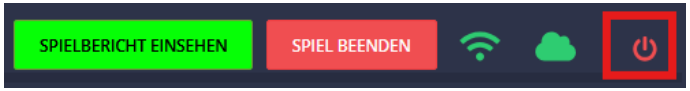
3. Vor dem Überschreiben werden die Unterschiede zu den aktuell gespeicherten Daten angezeigt. Zeigt die Datei ein bereits beendetes Spiel an, kann die Option **Die Datei zeigt an, dass das Spiel beendet war…** aktiviert werden, um dies auch beim Import zu übernehmen. Der Import wird abschließend über **Ja, importieren und überschreiben** bestätigt.



Bestätigung des Imports mit Option zur Übernahme des Spielendes

7.7 Elektronischen Spielbericht verlassen

Über das Ein-/Aus-Symbol ganz rechts in der Kopfzeile wird der elektronische Spielbericht verlassen; man kehrt zum Vereinsbereich von Handball360 zurück. Hierbei wird das Spiel **nicht** abgeschlossen!



Elektronischen Spielbericht verlassen

8. Personal nachträglich registrieren

Wird bei der Schnellen Verpflichtung eine Person über ihre Handball-ID nicht gefunden – etwa weil sie noch nicht in Handball360 registriert ist – weist die Meldung **Es wurden keine Spieler gefunden** darauf hin.



Keine Treffer bei der Suche – Hinweis „Es wurden keine Spieler gefunden“

Über die Schaltfläche **Zu schneller Anmeldung gehen** gelangt man zur Registrierung neuer Personen, um diese anschließend regulär über **+ Schnelle Verpflichtung** dem Spiel zuzuordnen.



Anschließend reguläre Zuordnung über „+ Schnelle Verpflichtung“