

Elektronischer Spielbericht in Handball360

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
- **Personal nachträglich registrieren** – Vorgehen, wenn eine Person noch nicht in Handball360 hinterlegt ist

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

Der zeitliche Ablauf beim elektronischen Spielbericht

Handball360 – Elektronischer Spielbericht (ESB)



19.08.2026

Elektronischer Spielbericht – Handball360

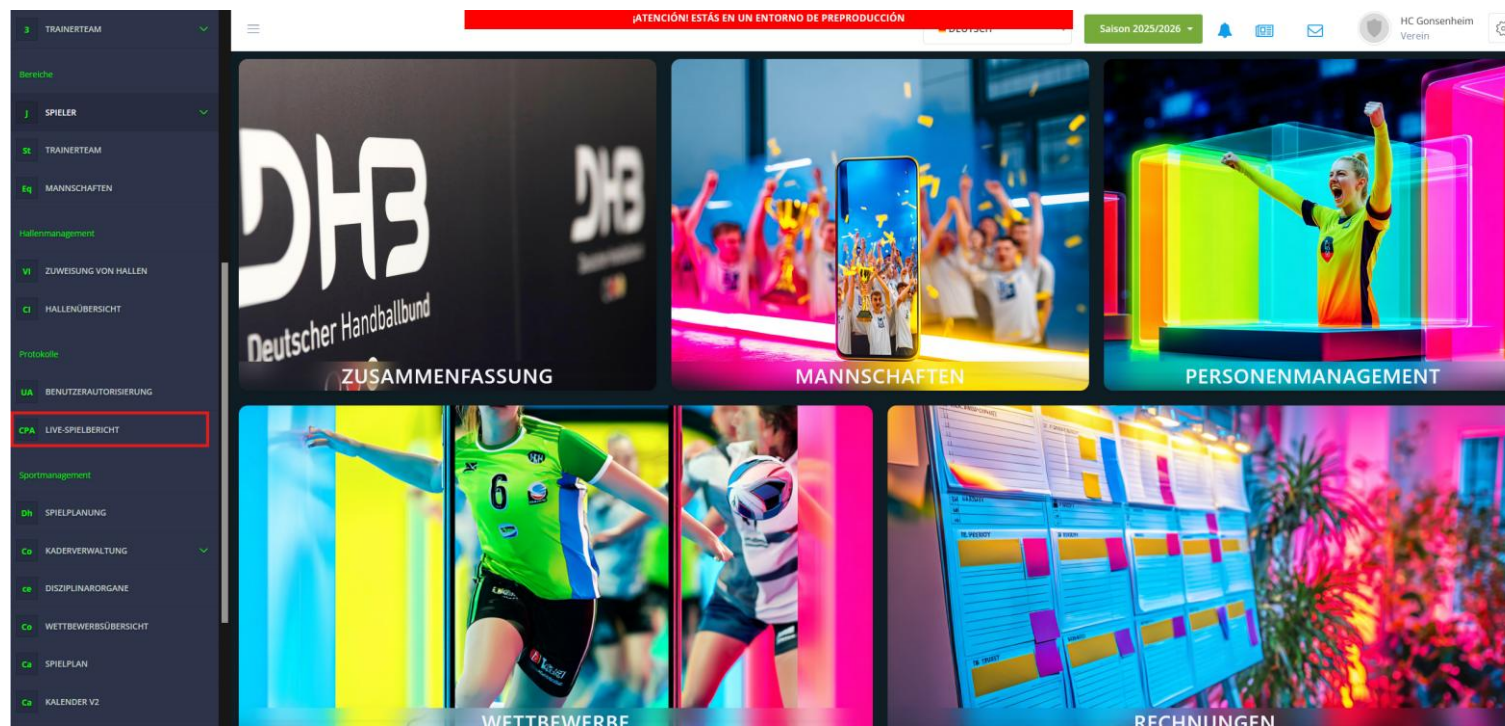
1

2. Zugriff auf den elektronischen Spielbericht

Der elektronische Spielbericht wird über den Vereinsbereich von Handball360 aufgerufen.

2.1 Navigation im Vereinsbereich

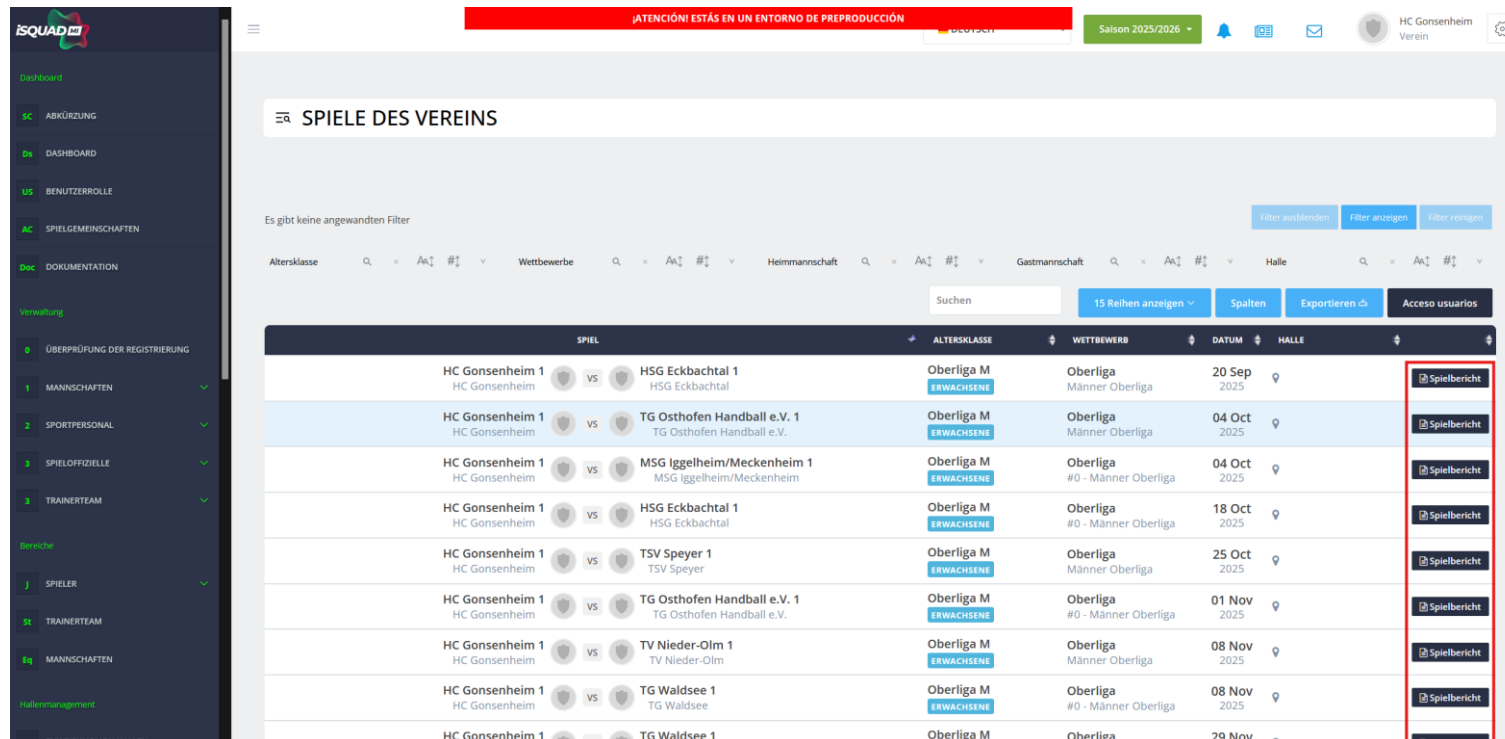
Im Vereinsbereich befindet sich unter der Rubrik **Protokolle** der Menüpunkt **CPA – Live-Spielbericht**.



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!



The screenshot shows the 'Spiele des Vereins' (Club Games) overview page. The page has a dark sidebar on the left with various menu items. The main content area displays a table of games. A red box highlights the 'Spielbericht' button for each game entry.

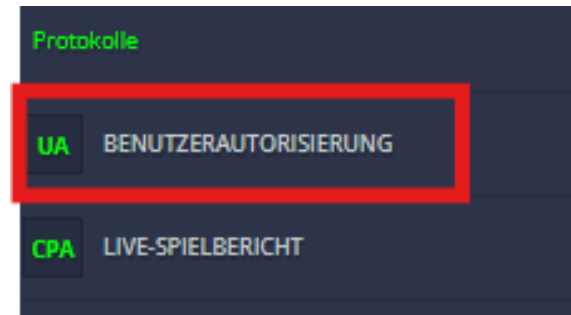
SPIEL	ALTERSKLASSE	WETTBEWERB	DATUM	HALLE	Spielbericht
HC Gonsenheim 1 vs HSG Eckbachtal 1	Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga Männer Oberliga	20 Sep 2025		Spielbericht
HC Gonsenheim 1 vs TG Osthofen Handball e.V. 1	Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga Männer Oberliga	04 Oct 2025		Spielbericht
HC Gonsenheim 1 vs MSG Iggelheim/Meckenheim 1	Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga #0 - Männer Oberliga	04 Oct 2025		Spielbericht
HC Gonsenheim 1 vs HSG Eckbachtal 1	Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga #0 - Männer Oberliga	18 Oct 2025		Spielbericht
HC Gonsenheim 1 vs TSV Speyer 1	Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga Männer Oberliga	25 Oct 2025		Spielbericht
HC Gonsenheim 1 vs TG Osthofen Handball e.V. 1	Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga #0 - Männer Oberliga	01 Nov 2025		Spielbericht
HC Gonsenheim 1 vs TV Nieder-Olm 1	Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga Männer Oberliga	08 Nov 2025		Spielbericht
HC Gonsenheim 1 vs TG Waldsee 1	Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga #0 - Männer Oberliga	08 Nov 2025		Spielbericht
HC Gonsenheim 1 vs TG Waldsee 1	Oberliga M	Oberliga	29 Nov		

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.



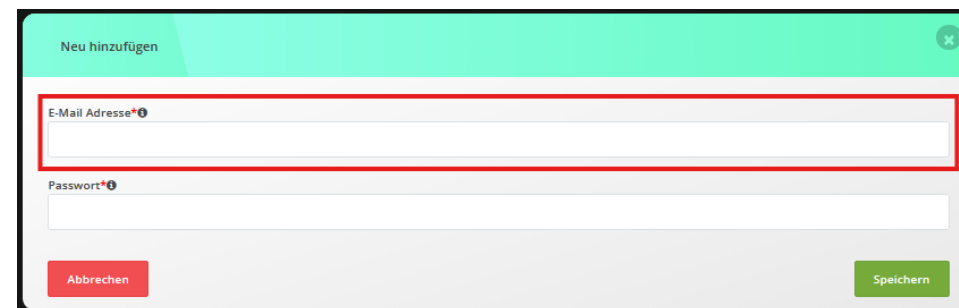
Vereinsbereich: Kachel „UA – Benutzerautorisierung“ unter „Protokolle“

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



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

- 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.



The screenshot shows a web form titled 'Neu hinzufügen' with a teal header. It contains two input fields: 'E-Mail Adresse*' and 'Passwort*'. The 'Passwort*' field is highlighted with a red rectangular border. At the bottom, there are two buttons: 'Abbrechen' (red) and 'Speichern' (green).

Eingabe des Passworts



This screenshot shows the same 'Neu hinzufügen' form. In this step, the 'Speichern' button at the bottom right is highlighted with a red rectangular border, indicating the confirmation step.

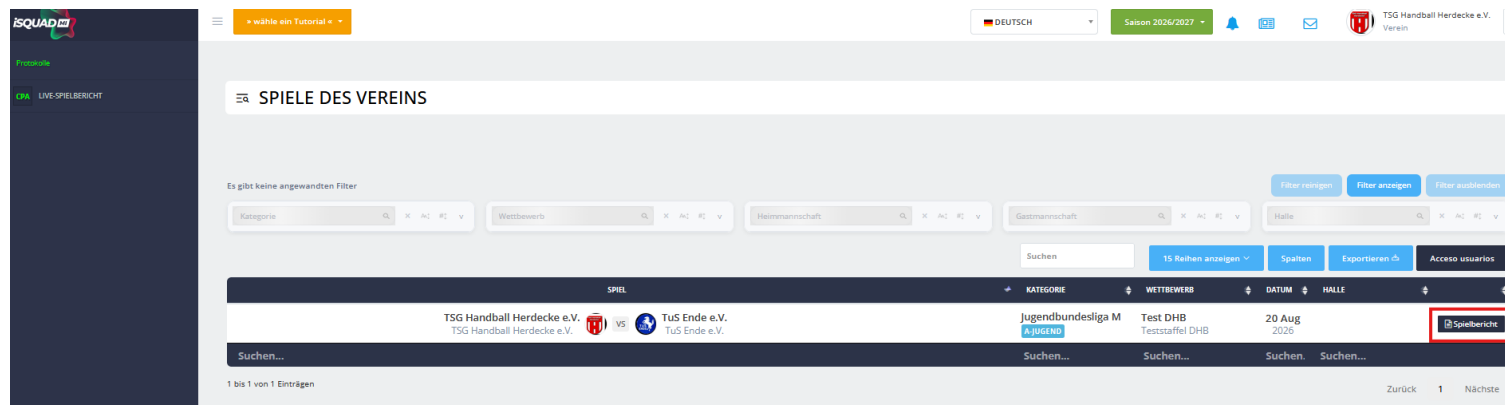
Bestätigung über die Schaltfläche „Speichern“

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 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).

The screenshot shows the Handball 360 web interface. At the top, there are navigation tabs: SPIEL, MANNSCHAFTSOFFIZIELLE, SPIELER, SPIELOFFIZIELLE, PROTEST GEGEN DAS PROTOKOLL, LIVE-SPIEL, ALLGEMEIN, and SPIELDATEN. On the right, there are buttons for SPIELBERICHT EINSEHEN and SPIEL BEENDEN, along with a power icon. The main content area is divided into several sections. The first section, 'MANNSCHAFTEN', shows the home team 'HEIMMANNSCHAFT HC GONSENHEIM 1' and the guest team 'GASTMANNSCHAFT TV BODENHEIM 1'. Below this is the 'INFORMATIONEN' section, which includes fields for 'ALTERSKLASSE OBERLIGA', 'WETTBEWERBE OBERLIGA', 'STAFFELBEZEICHNUNG #0 - MÄNNER OBERLIGA', 'HALLE (HARZ: UNBEKANNT)', 'GESCHLECHT MÄNNLICH', 'SAISON SAISON 2025/2026', and 'SPIELDATUM 31-01-2026'. The 'VORHERIGE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN' table is the focus, showing a single entry for a referee with the role 'SCHIEDSRICHTER', a handball ID, a name, and a photo. To the right of this entry is a button labeled 'Entsperren'. Below this table is the 'SCHNELLE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN' section, which includes a search bar and a button labeled '+ Schnelle Zuweisung'. At the bottom, there is another table for 'SCHNELLE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN' with columns for 'ROLLE', 'HANDBALL-ID', 'NACHNAME, VORNAME', 'ENTSPERRUNG', and 'AKTIONEN'.

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.



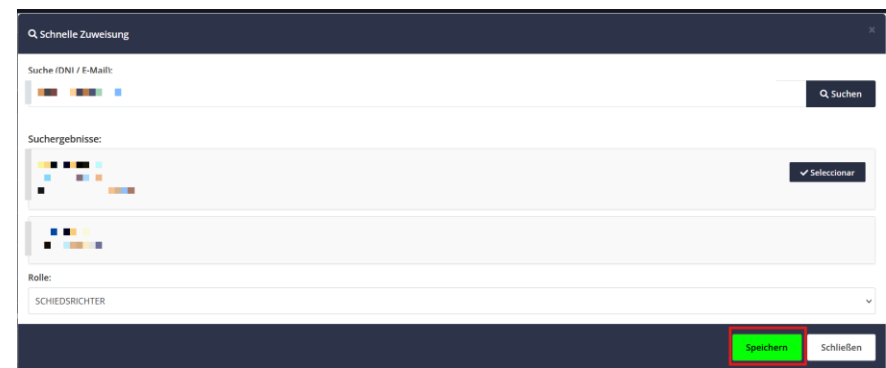
1 – Suche per E-Mail/DNI



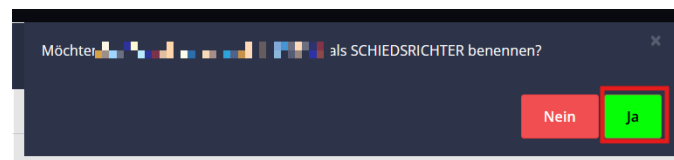
2 – Person auswählen



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.

SPIEL
MANNSCHAFTSOFFIZIELLE
SPIELER
SPIELOFFIZIELLE
PROTEST GEGEN DAS PROTOKOLL
LIVE-SPIEL
ALLGEMEIN
SPIELDATEN
SPIELBERICHT EINSEHEN
SPIEL BEENDEN

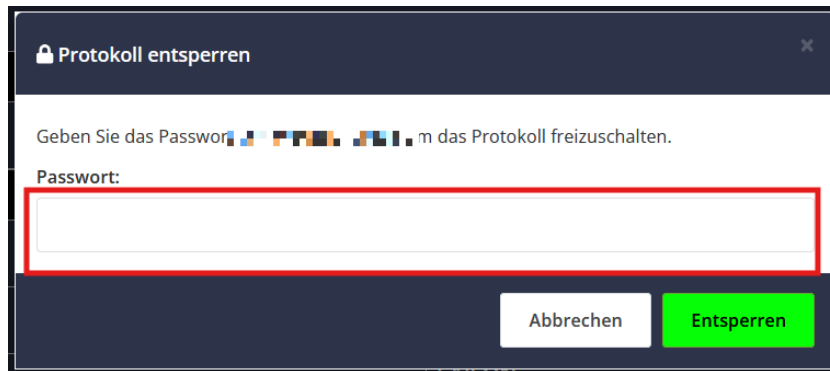
MANNschaften HEIMMANNSCHAFT HC GONSENHEIM 1		GASTMANNSCHAFT HSG ECKBACHTAL 1	
Informationen ALTERSKLASSE OBERLIGA		GESCHLECHT MÄNNLICH	
WETTBEWERBE OBERLIGA			
STAFFELBEZEICHNUNG MÄNNER OBERLIGA		SAISON SAISON 2025/2026	
HALLE (HARZ: UNBEKANNT)		SPIELDATUM 20-09-2025	

VORHERIGE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN			
ROLLE	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME	ENTSPERRUNG

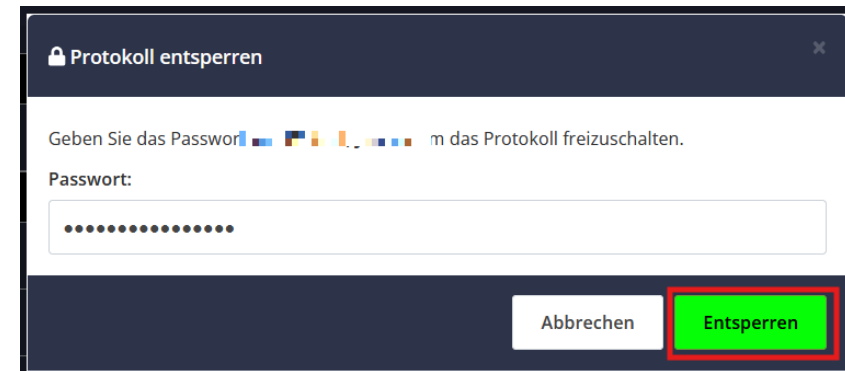
SCHNELLE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN				
Schnelle Zuweisung				
ROLLE	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME	ENTSPERRUNG	AKTIONEN
SCHIEDSRICHTER			Desblockieren	

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**, **Spieloffizielle**, **Protest gegen das Protokoll**, **Live-Spiel**, **Allgemein** und **Spieldaten**. Rechts oben stehen zusätzlich **Spielbericht einsehen**, **Spiel beenden**, der Verbindungsstatus sowie die Abmeldung zur Verfügung.

SPIEL

MANNSCHAFTSOFFIZIELLE

SPIELER

SPIELOFFIZIELLE

PROTEST GEGEN DAS PROTOKOLL

LIVE-SPIEL

ALLGEMEIN

SPIELDATEN

SPIELBERICHT EINSEHEN

SPIEL BEENDEN

MANNSCHAFTEN	
HEIMMANNSCHAFT HC GONSENHEIM 1	GASTMANNSCHAFT HSG ECKBACHTAL 1
INFORMATIONEN	
ALTERSKLASSE OBERLIGA	GESCHLECHT MÄNNLICH
WETTBEWERBE OBERLIGA	
STAFFELBEZEICHNUNG MÄNNER OBERLIGA	SAISON SAISON 2025/2026
HALLE (HARZ: UNBEKANNT)	SPIELDATUM 20-09-2025

VORHERIGE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN			
ROLLE	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME	ENTSPERRUNG

SCHNELLE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN

+ Schnelle Zuweisung

ROLLE	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME	ENTSPERRUNG	AKTIONEN
SCHIEDSRICHTER			Entsperren	

Reiterleiste des Spielberichts nach dem Entsperren

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 „Mannschafts-offizielle“ – Ausgangszustand

Schnelle Verpflichtung Personal – Suche per E-Mail/DNI

Person wurde übernommen, Rolle noch offen

Rolle „-Trainer-“ zugewiesen

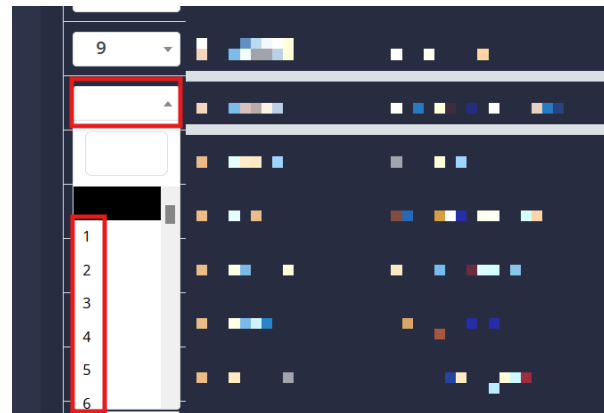
3.5 Spieler aufstellen

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!

SPIEL

MANNSCHAFTSOFFIZIELLE

SPIELER

SPIELOFFIZIELLE

PROTEST GEGEN DAS PROTOKOLL

LIVE-SPIEL

ALLGEMEIN

SPIELDATEN

SPIELBERICHT EINSEHEN

SPIEL BEENDEN

HC Gonsenheim 1

SPIELER

1 2 3 5 6 9 18 22 25 34

MANNSCHAFTSOFFIZIELLE

TR.

2-MIN STRAFEN

ERSTE HALBZEIT

0 00:00 0

Tor

7-Meter

Auszeit

Änderung

Verwarnung

Hinausstellung

Disqualifikation

Blaue Karte

HSG Eckbachtal 1

SPIELER

1 3 4 15 22 23 29 43

MANNSCHAFTSOFFIZIELLE

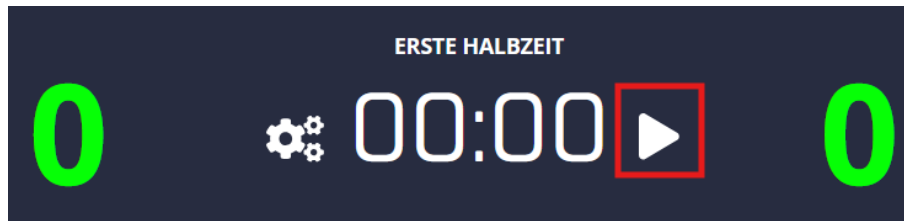
2-MIN STRAFEN

RÜCKENNUMMER	EREIGNIS	SPIELER	MANNSCHAFT	HALBZEIT	ZEIT	ERGEBNIS	
2	SPIELER AUFGESTELLT		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
5	SPIELER AUFGESTELLT		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
22	SPIELER AUFGESTELLT		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
25	SPIELER AUFGESTELLT		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
3	SPIELER AUFGESTELLT		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
9	SPIELER AUFGESTELLT		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
3	SPIELER AUFGESTELLT		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
18	SPIELER AUFGESTELLT		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
2	SPIELER AUFGESTELLT		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
4	SPIELER AUFGESTELLT		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
3	SPIELER AUFGESTELLT		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	

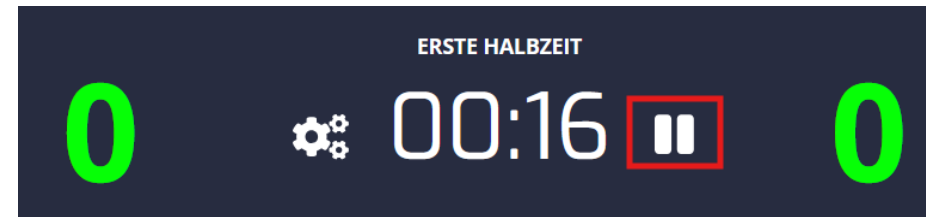
Live-Spiel: Spielerleisten, Zeit-/Ergebnisanzeige, Aktionsflächen und Ereignisprotokoll

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 (||)

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.

Tor hinzufügen

Minute des Ereignisses: 00:00

WÄHLE AUS, WER DAS EREIGNIS DURCHFÜHRT HAT:

HEIMMANNSCHAFT

1

2

3

5

6

9

18

22

25

34

GASTMANNSCHAFT

1

3

4

15

22

23

29

43

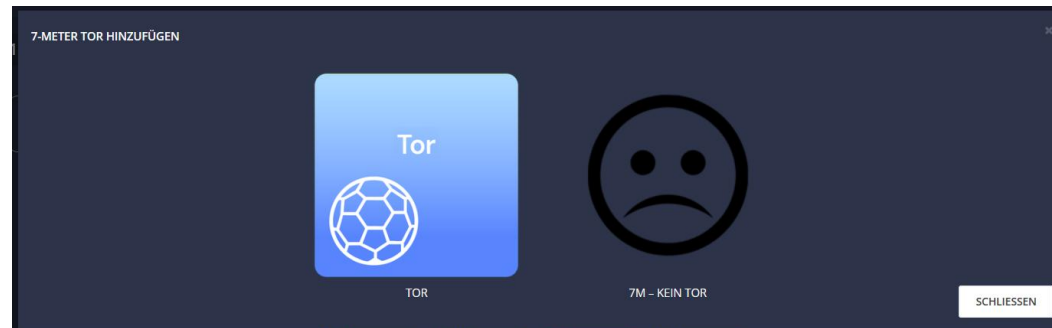
SCHLIESSEN

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**.



Dialog „7-Meter Tor hinzufügen“ – Ergebnis auswählen



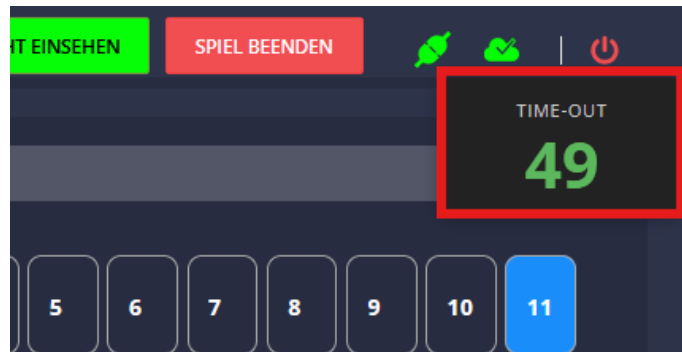
5.3 Auszeit

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

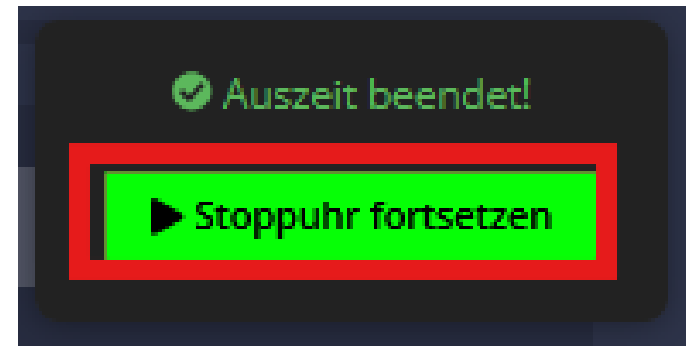


Dialog „Auszeit registrieren“ – Mannschaft auswählen

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“



5.4 Verwarnung (Gelbe Karte)

Über die Fläche **Verwarnung** wird die Rückennummer der verwarneten 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

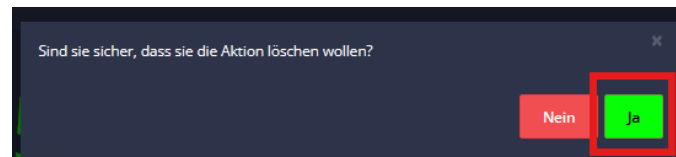
6.1 Ereignis löschen

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

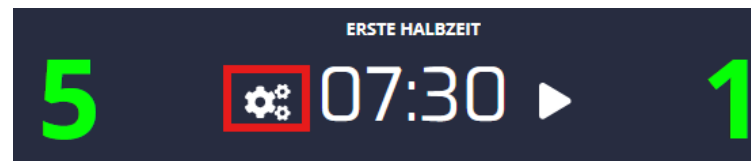
Nach der Sicherheitsabfrage **Sind Sie sicher, dass Sie die Aktion löschen wollen?** wird der Eintrag nach Bestätigung mit **Ja** endgültig aus dem Protokoll entfernt.



Sicherheitsabfrage vor dem Löschen

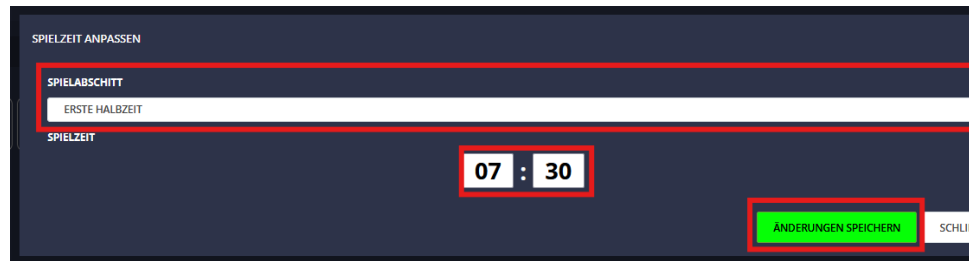
6.2 Spielzeit nachträglich anpassen

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

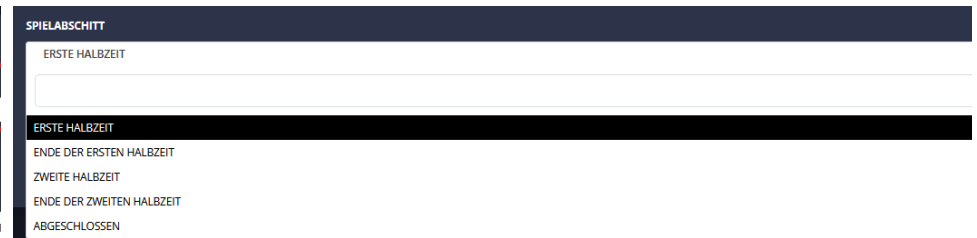


Zahnrad-Symbol an der Zeitanzeige

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.

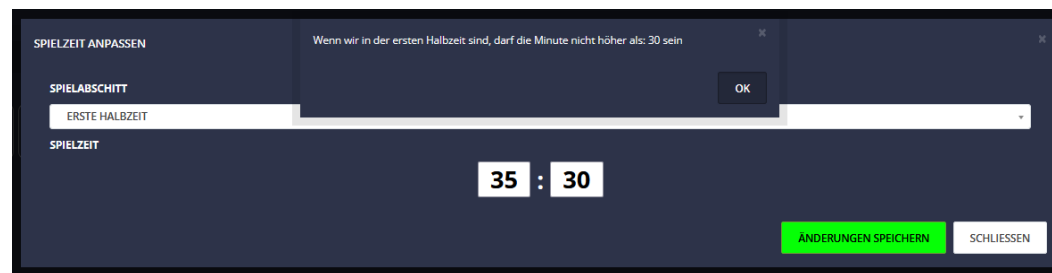


Dialog „Spielzeit anpassen“



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.

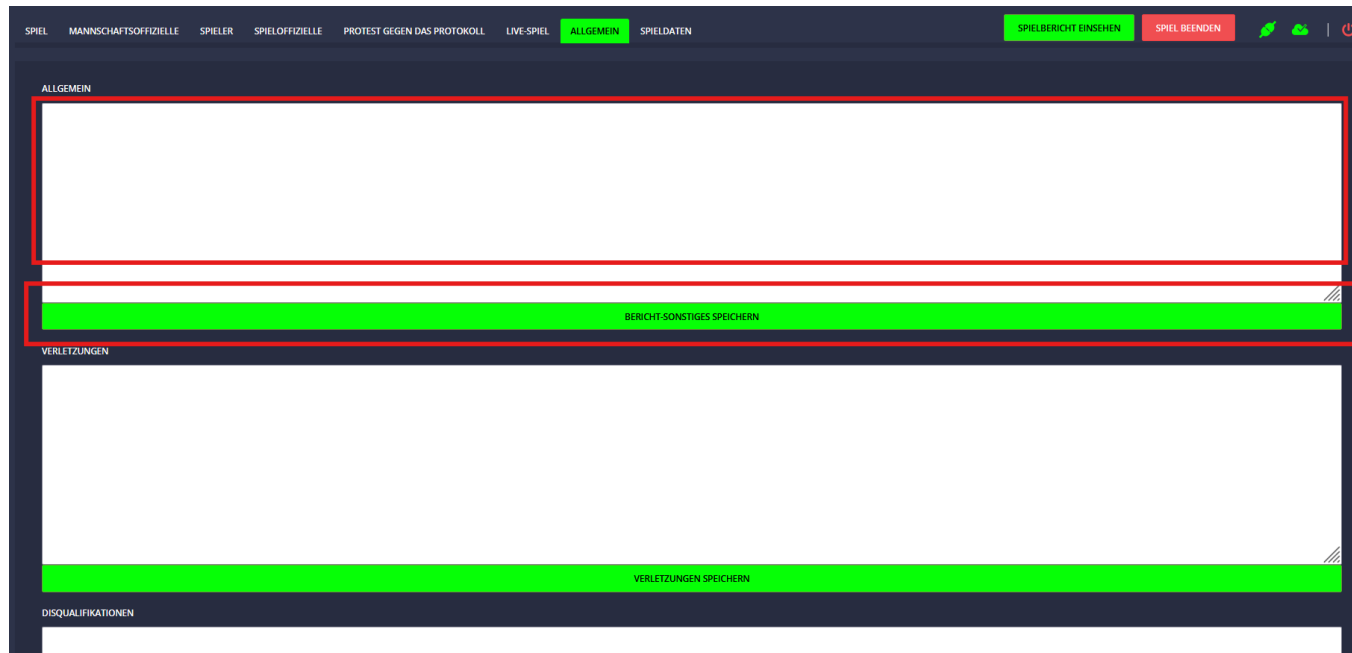


Automatische Plausibilitätsprüfung der eingegebenen Spielzeit

7. Spielbericht abschließen

7.1 Ergänzende Angaben

Im Reiter **Allgemein** lassen sich zusätzliche Angaben zum Spiel erfassen, unter anderem Freitextfelder für **Bericht – Sonstiges**, **Verletzungen** und **Disqualifikationen**. Jeder Abschnitt wird über die zugehörige grüne Schaltfläche separat gespeichert.

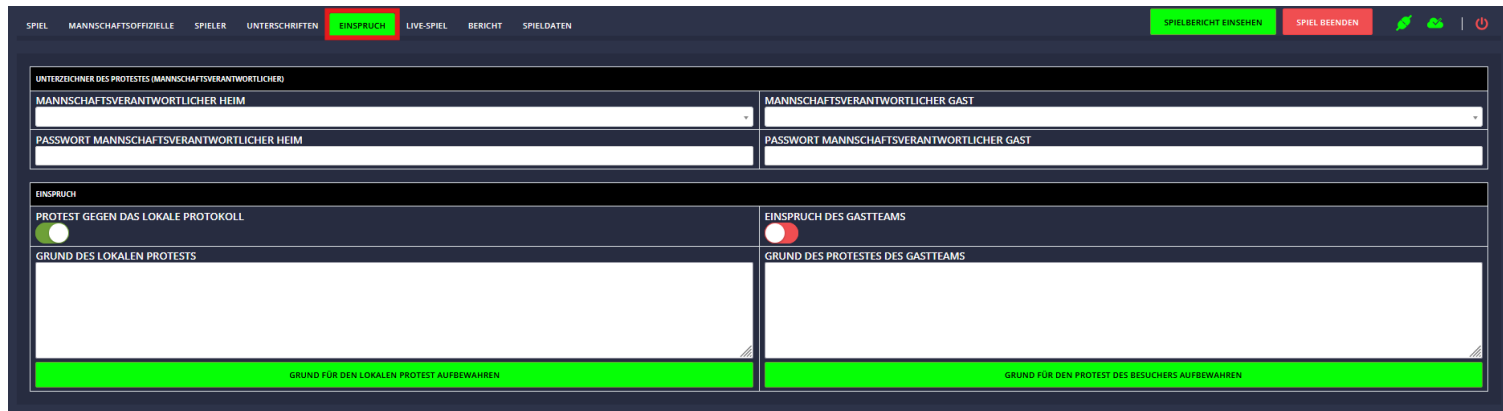


Reiter „Allgemein“ mit Freitextfeldern

7.2 Einspruch gegen den Spielbericht ankündigen

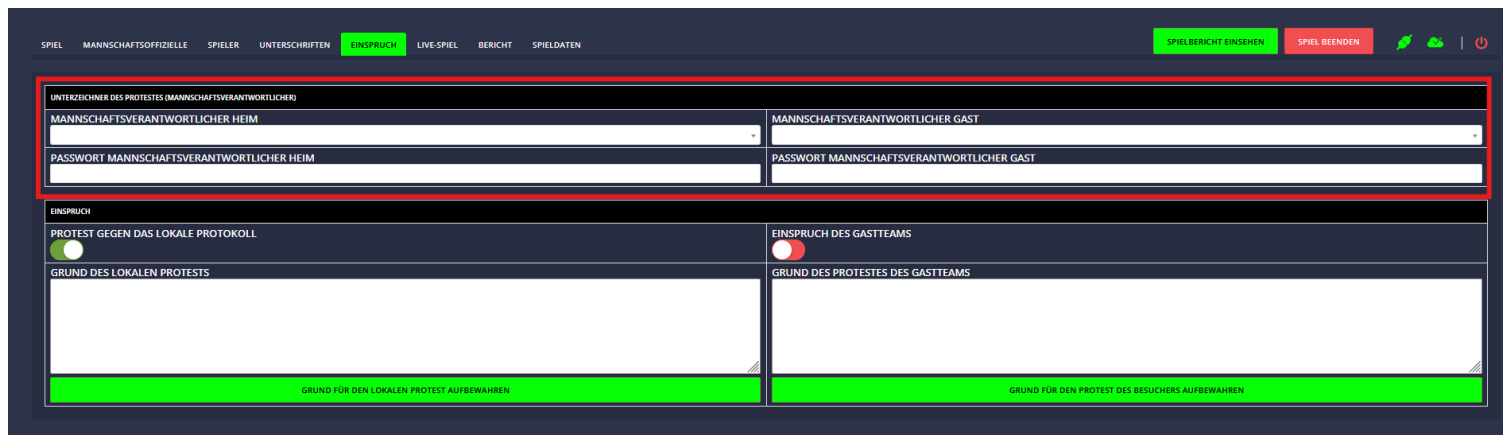
Ein Einspruch gegen das Spielprotokoll wird über den Reiter **Einspruch** angekündigt, der nach Abschluss der laufenden Erfassung in der Reiterleiste zur Verfügung steht. Die Ankündigung erfolgt in drei Schritten:

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



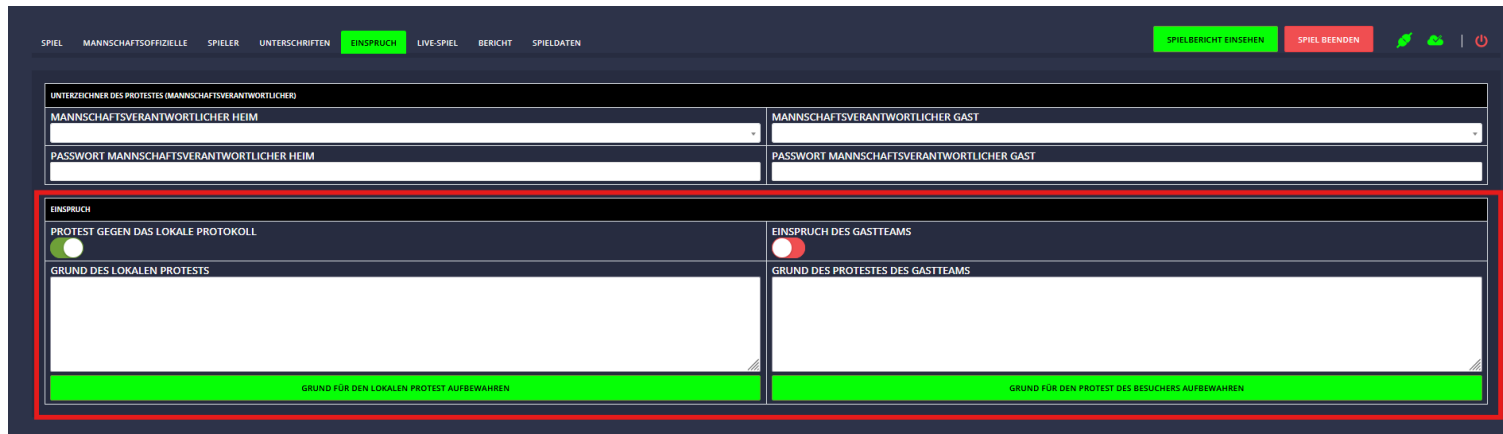
Aufruf des Reiters „Einspruch“

- Im Bereich **Unterzeichner des Protestes (Mannschaftsverantwortlicher)** den Mannschftsverantwortlichen des Vereins auswählen, der den Einspruch ankündigen möchte – **Mannschaftsverantwortlicher Heim** oder **Mannschaftsverantwortlicher Gast** – und dessen persönliches Passwort eingeben.



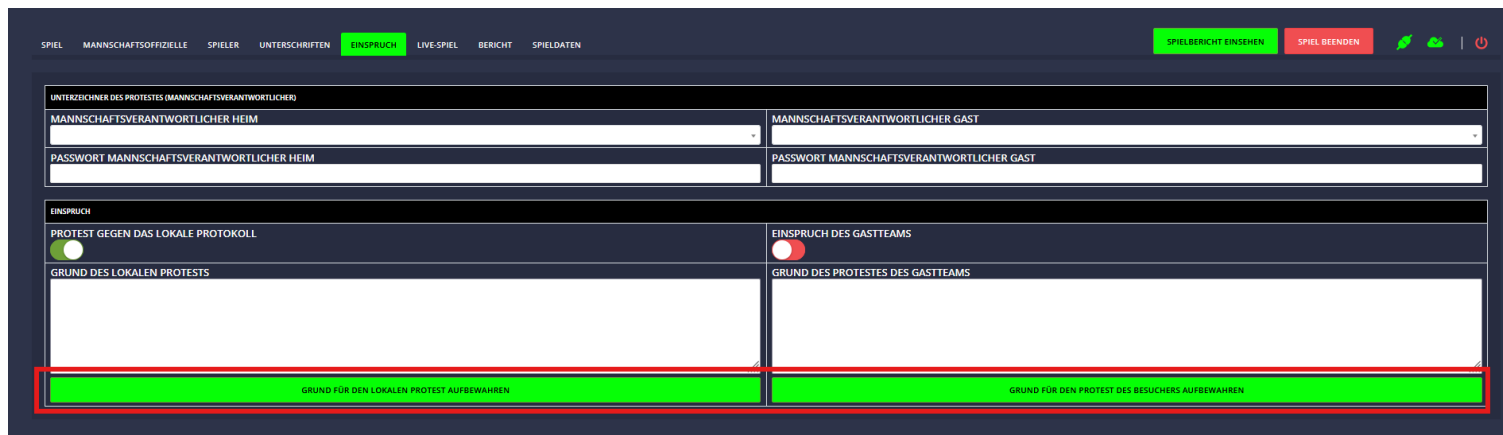
Auswahl des Mannschftsverantwortlichen und Eingabe des Passworts

- Im Bereich **Einspruch** den Schalter für **Protest gegen das lokale Protokoll** bzw. **Einspruch des Gastteams** aktivieren und den Grund im zugehörigen Textfeld eingeben.



Schalter aktivieren und Grund des Protests eingeben

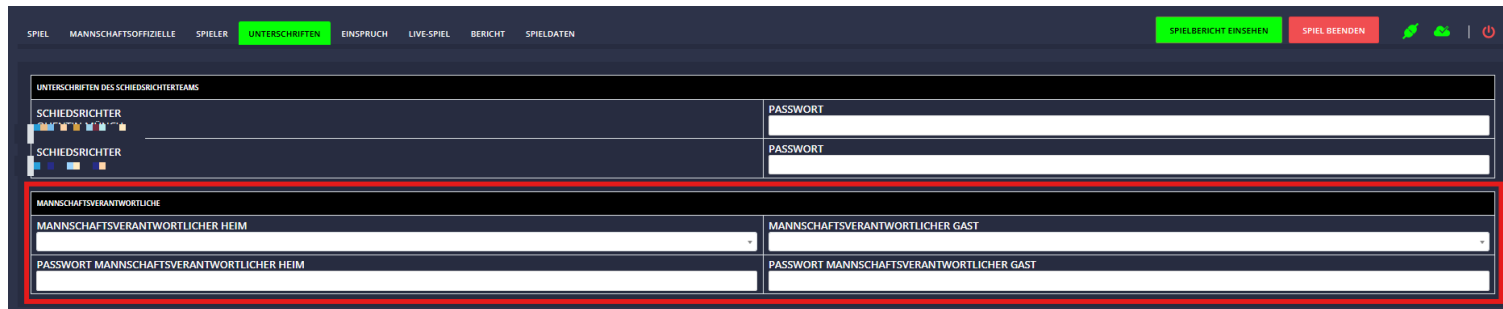
Die Angabe wird anschließend mit dem grünen Button **Grund für den lokalen Protest aufbewahren** bzw. **Grund für den Protest des Besuchers aufbewahren** bestätigt.



Bestätigung des Protestgrundes über den grünen Button

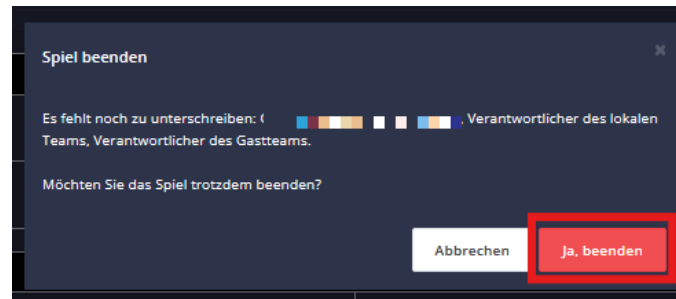
7.3 Unterschriften

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“ – Passwörter der Schiedsrichter und Mannschaftenverantwortlichen

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

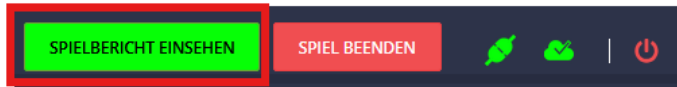


Hinweis auf fehlende Unterschriften beim Beenden des Spiels

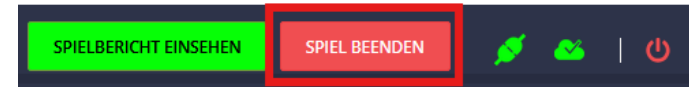
Wird das Spiel trotz fehlender Unterschriften über **Ja, beenden** (7.4) abgeschlossen, wird es als „Notverriegelt“ markiert. Ein ordnungsgemäßer Abschluss des Spielberichts erfordert die Eingabe aller Passwörter.

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.



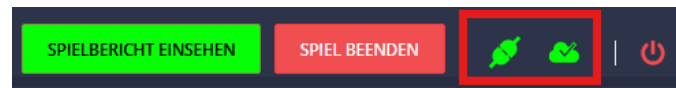
„Spielbericht einsehen“



„Spiel beenden“

7.5 Verbindungsstatus

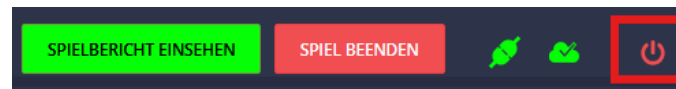
Die beiden Symbole neben **Spiel beenden** zeigen den technischen Status der Erfassung an: den Verbindungsstatus zum Server sowie den Synchronisationsstatus der bereits erfassten Daten.



Verbindungs- und Synchronisationsstatus

7.6 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.



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.

Schnelle Verpflichtung - Heimmannschaft

Suche (DNI / E-Mail):

Suchen

Es wurden keine Spieler gefunden.

Zu schneller Anmeldung gehen

Abbrechen

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.

HEIMMANNSCHAFT

+ Schnelle Verpflichtung

(HC GONSENHEIM 1)

RÜCKENNUMMER	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME

Anschließend reguläre Zuordnung über „+ Schnelle Verpflichtung“