

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, 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.

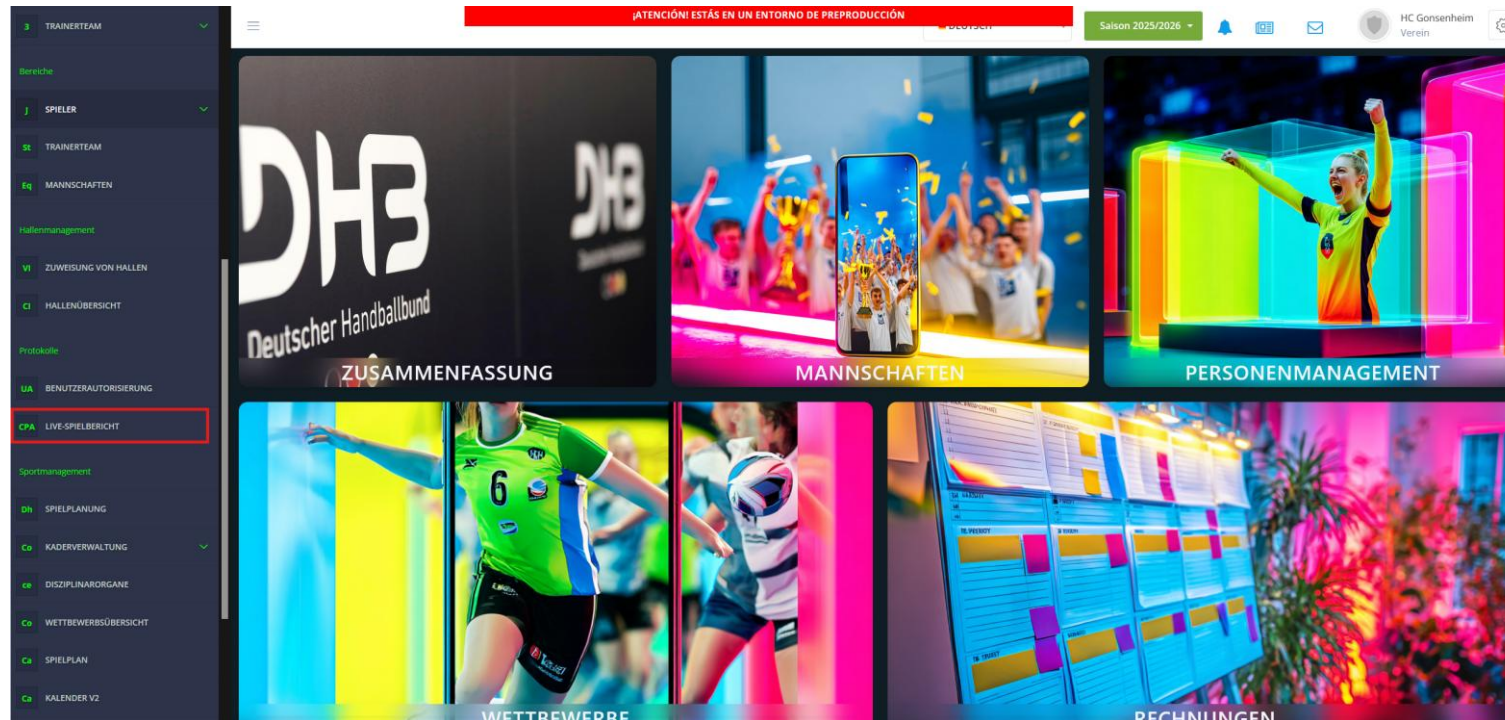
Alle personenbezogenen Angaben in den Abbildungen dieser Unterlage (Namen, Handball-IDs, E-Mail-Adressen, Profilfotos) wurden zum Schutz der Betroffenen unkenntlich gemacht.

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!

ISQUAD

Dashboard

AC ABRÜCKUNG

DS DASHBOARD

US BENUTZERROLLE

AC SPIELGEMEINSCHAFTEN

Doc DOKUMENTATION

Verwaltung

0 ÜBERPRÜFUNG DER REGISTRIERUNG

1 MANNschaften

2 SPORTPERSONAL

3 SPIELOFFIZIELLE

3 TRAINERTEAM

Bereiche

J SPIELER

SE TRAINERTEAM

EG MANNschaften

Hallenmanagement

FLUGBECHTUNG VON REALE FZU

¡ATENCIÓN! ESTÁS EN UN ENTORNO DE PREPRODUCCIÓN

Deutsch

Saison 2025/2026

HC Gonsenheim Verein

SPIELE DES VEREINS

Es gibt keine angewandten Filter

Filter ausblenden Filter anzeigen Filter löschen

Altersklasse Wettbewerbe Heimmannschaft Gastmannschaft Halle

Suchen

15 Reihen anzeigen

Spalten

Exportieren

Acceso usuarios

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

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

2.2 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.

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

MANNSCHAFTEN			
HEIMMANNSCHAFT HC GONSENHEIM 1		GASTMANNSCHAFT HSG ECKBACH TAL 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

Spielübersicht mit Eckdaten und Schiedsrichteranzetzung

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 Schiedsrichter zuweisen

Für die Zuweisung des Schiedsrichters 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).

SPIEL

MANNSCHAFTSOFFIZIELLE

SPIELER

SPIELOFFIZIELLE

PROTEST GEGEN DAS PROTOKOLL

LIVE-SPIEL

ALLGEMEIN

SPIELDATEN

SPIELBERICHT EINGEHEN

SPIEL BEENDEN

MANNSCHAFTEN			
 HEIMMANNSCHAFT HC GONSENHEIM 1		 GASTMANNSCHAFT TV BODENHEIM 1	
INFORMATIONEN			
ALTERSKLASSE OBERLIGA		GESCHLECHT MÄNNLICH	
WETTBEWERBE OBERLIGA			
STAFFELBEZEICHNUNG #0 - MÄNNER OBERLIGA		SAISON SAISON 2025/2026	
HALLE (HARZ: UNBEKANNT)		SPIELDATUM 31-01-2026	

VORHERIGE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN			
ROLLE	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME	ENTSPERRUNG
SCHIEDSRICHTER			

SCHNELLE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN 			
ROLLE	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME	ENTSPERRUNG
			AKTIONEN

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

Fall B: Noch kein Schiedsrichter 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.



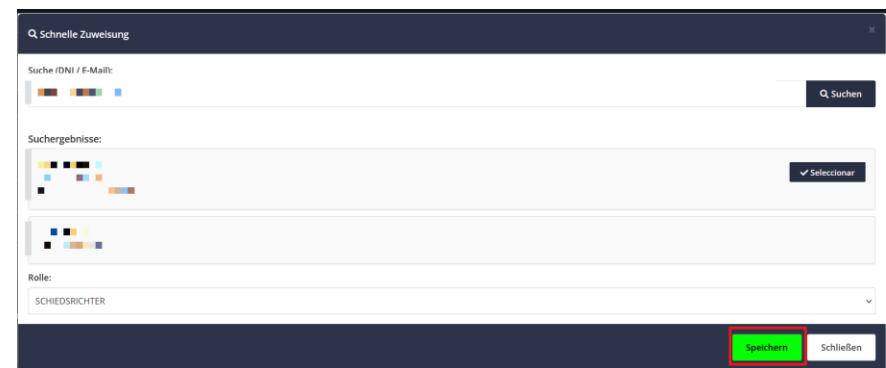
1 – Suche per E-Mail/DNI



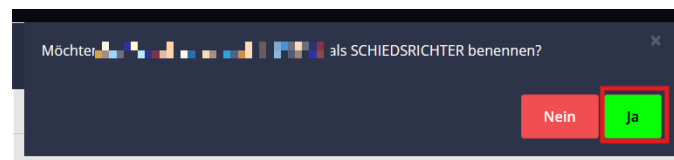
2 – Person auswählen



3 – Rolle „Schiedsrichter“ wählen



4 – Mit „Speichern“ sichern



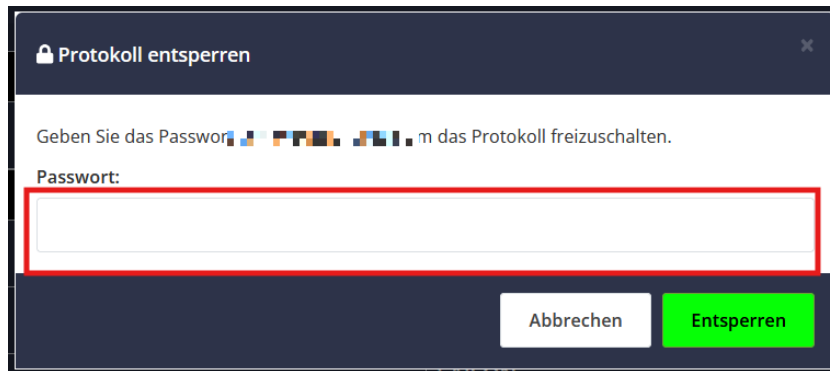
5 – Sicherheitsabfrage mit „Ja“ bestätigen

3.2 Protokoll entsperren

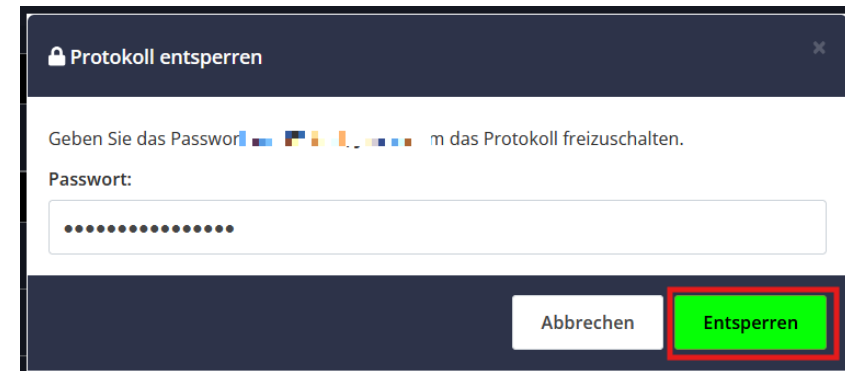
Erst wenn der Schiedsrichter dem Spiel zugewiesen ist – ob durch den Verband angesetzt (Fall A) oder manuell zugewiesen (Fall B) –, kann das Protokoll freigeschaltet werden. Dazu in der jeweiligen Tabelle in der Spielübersicht auf **Entsperren** klicken.

Spielübersicht mit zugewiesenem Schiedsrichter und Schaltfläche „Entsperren“

Im Dialog **Protokoll entsperren** gibt der Schiedsrichter 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 Reiter **Mannschaftsoffizielle** werden für Heim- und Gastmannschaft getrennt die verantwortlichen Personen hinterlegt, z. B. Trainerinnen und Trainer:

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

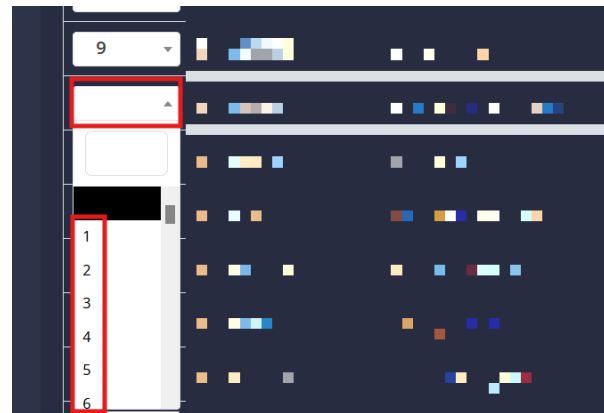
Person wurde übernommen, Rolle noch offen

Rolle „-Trainer-“ zugewiesen

3.5 Spieler aufstellen

Im Reiter **Spieler** ist für beide Mannschaften der gemeldete Kader mit Handball-ID und Namen aufgelistet. Für jede Spielerin bzw. jeden Spieler wird über das Dropdown-Feld in der Spalte **Rückennummer** die im Spiel getragene Rückennummer vergeben.

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.

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

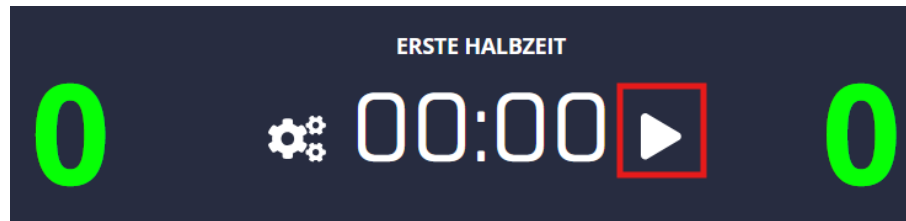
2-MIN STRAFEN

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	

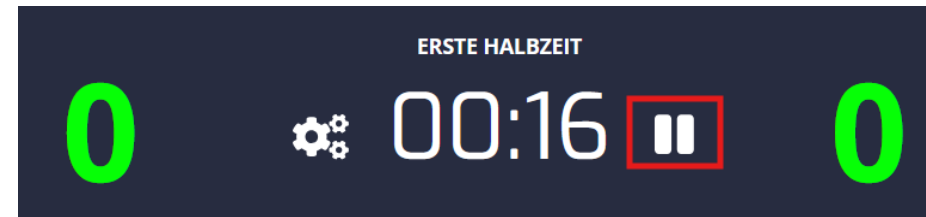
Live-Spiel: Spielerleisten, Zeit-/Ergebnisanzeige, Aktionsflächen und Ereignisprotokoll

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 (||)

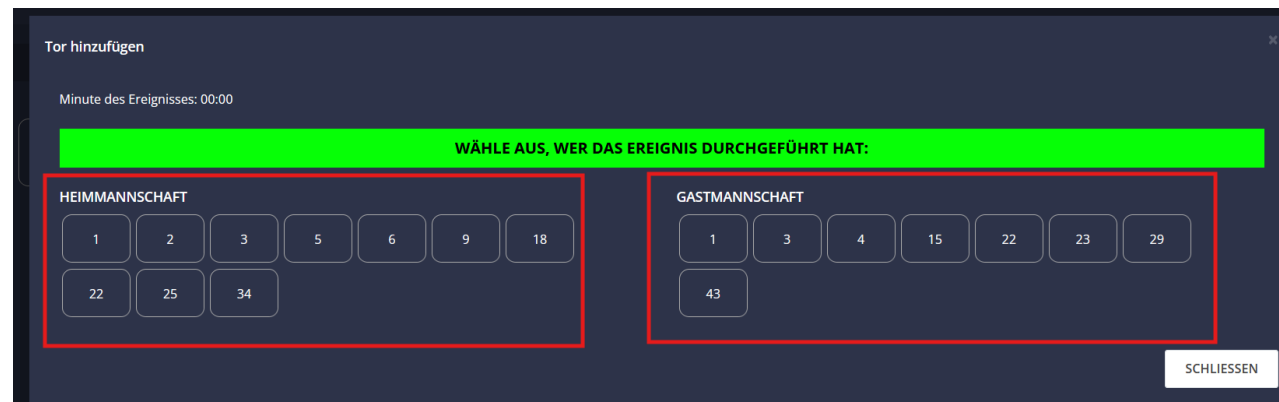
5. Ereignisse erfassen

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.

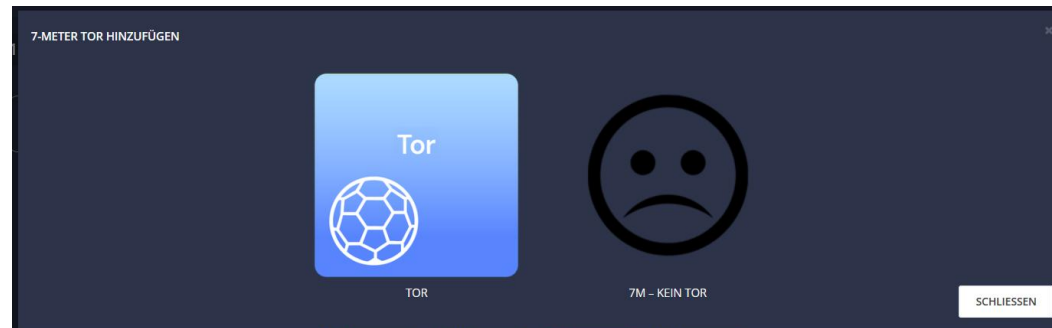


Dialog „Tor hinzufügen“ – Auswahl der Rückennummer



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



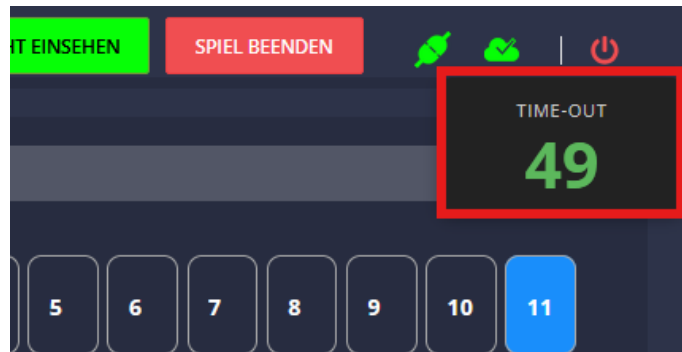
5.3 Auszeit

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

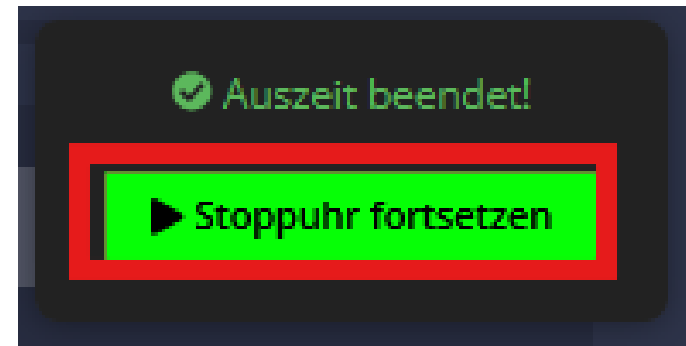


Dialog „Auszeit registrieren“ – Mannschaft auswählen

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.

6. Ereignisse korrigieren

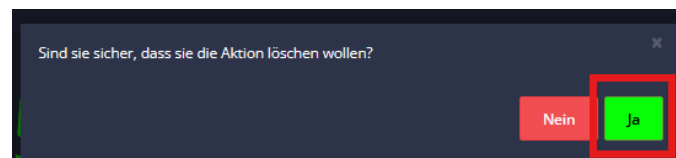
6.1 Ereignis löschen

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

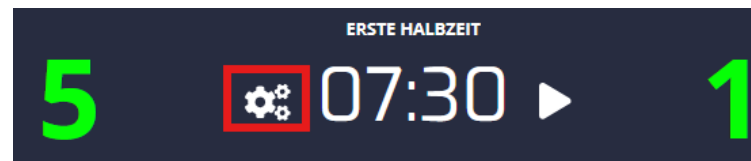
Nach der Sicherheitsabfrage **Sind Sie sicher, dass Sie die Aktion löschen wollen?** wird der Eintrag nach Bestätigung mit **Ja** endgültig aus dem Protokoll entfernt.



Sicherheitsabfrage vor dem Löschen

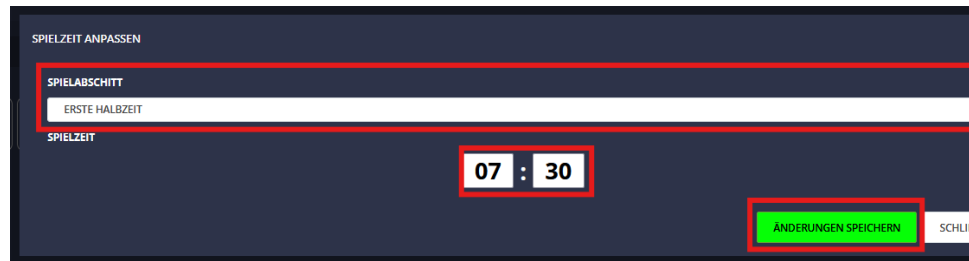
6.2 Spielzeit nachträglich anpassen

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

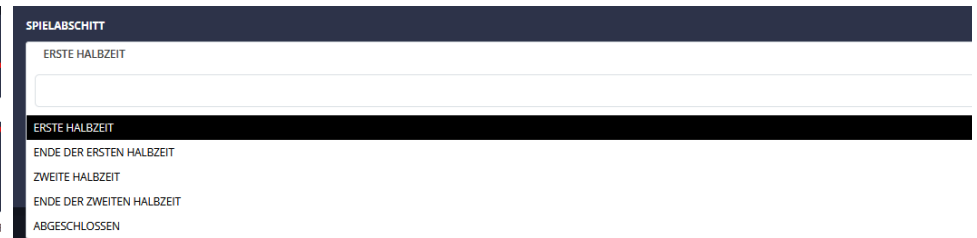


Zahnrad-Symbol an der Zeitanzeige

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.

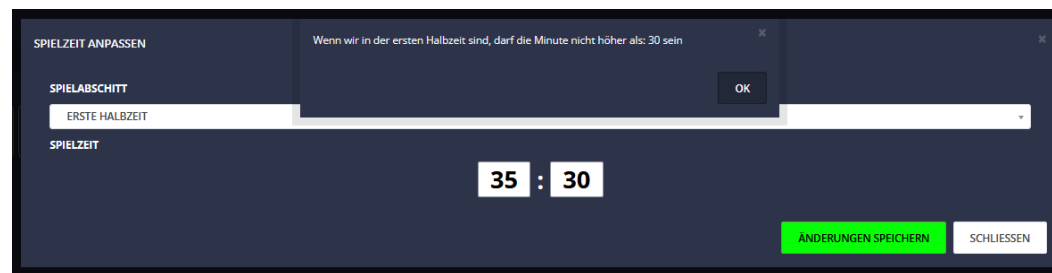


Dialog „Spielzeit anpassen“



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.

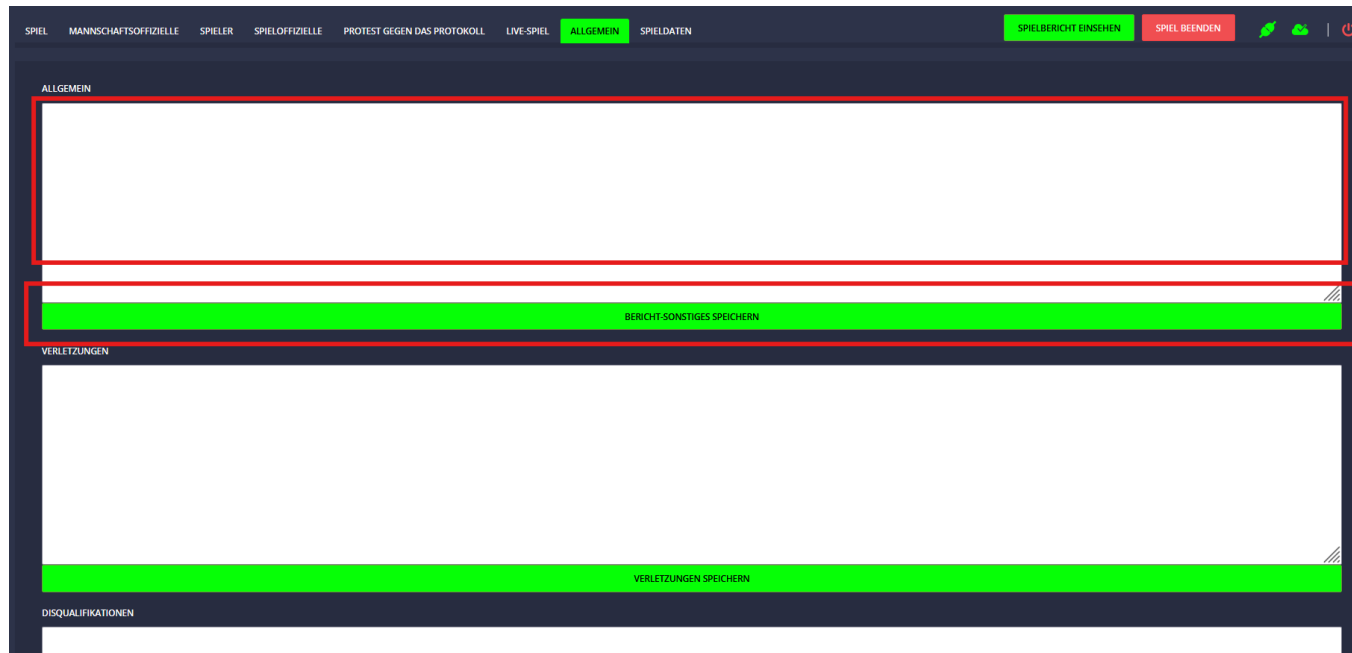


Automatische Plausibilitätsprüfung der eingegebenen Spielzeit

7. Spielbericht abschließen

7.1 Ergänzende Angaben

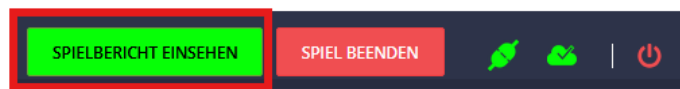
Im Reiter **Allgemein** lassen sich zusätzliche Angaben zum Spiel erfassen, unter anderem Freitextfelder für **Bericht – Sonstiges**, **Verletzungen** und **Disqualifikationen**. Jeder Abschnitt wird über die zugehörige grüne Schaltfläche separat gespeichert.



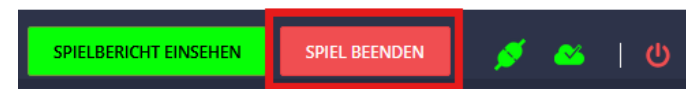
Reiter „Allgemein“ mit Freitextfeldern

7.2 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.



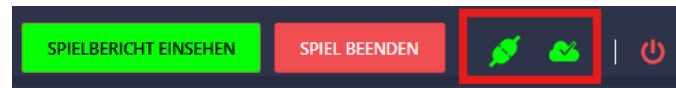
„Spielbericht einsehen“



„Spiel beenden“

7.3 Verbindungsstatus

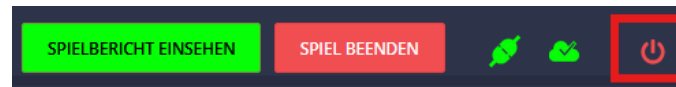
Die beiden Symbole neben **Spiel beenden** zeigen den technischen Status der Erfassung an: den Verbindungsstatus zum Server sowie den Synchronisationsstatus der bereits erfassten Daten.



Verbindungs- und Synchronisationsstatus

7.4 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.



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“