



HANDBALL360

HANDBALL360

Anleitung: Wochenend-Kontroll-Ansicht

Wettbewerbe → Controller → Wochenende

Die Wochenend-Kontroll-Ansicht bietet einen zentralen Überblick über alle Spiele eines gewählten Zeitraums. In dieser Ansicht können alle relevanten Aspekte der Spiele angezeigt, kontrolliert und in vielen Fällen direkt bearbeitet werden – von Zeitplan und Halle über Schiedsrichter-, Zeitnehmer- und Sekretärsansetzungen bis hin zu Ergebnissen und Spielberichten. Diese Anleitung erklärt die einzelnen Bereiche der Ansicht Schritt für Schritt.

Hinweis: Aus Datenschutzgründen sind alle Personennamen in den Screenshots dieser Anleitung unkenntlich gemacht (verpixelt). In der echten Ansicht werden die vollständigen Namen angezeigt.

1. Aufruf der Ansicht

Die Wochenend-Kontroll-Ansicht befindet sich im Navigationsmenü unter folgendem Pfad:

- **Wettbewerbe** → Controller → Wochenende



Abb. 1: Navigation zur Wochenend-Kontroll-Ansicht

Nach dem Klick auf „Wochenende“ öffnet sich die in dieser Anleitung beschriebene Übersichtsseite.

2. Zeitraum auswählen

Oben links lässt sich der Zeitraum festlegen, für den die Spiele angezeigt werden sollen.

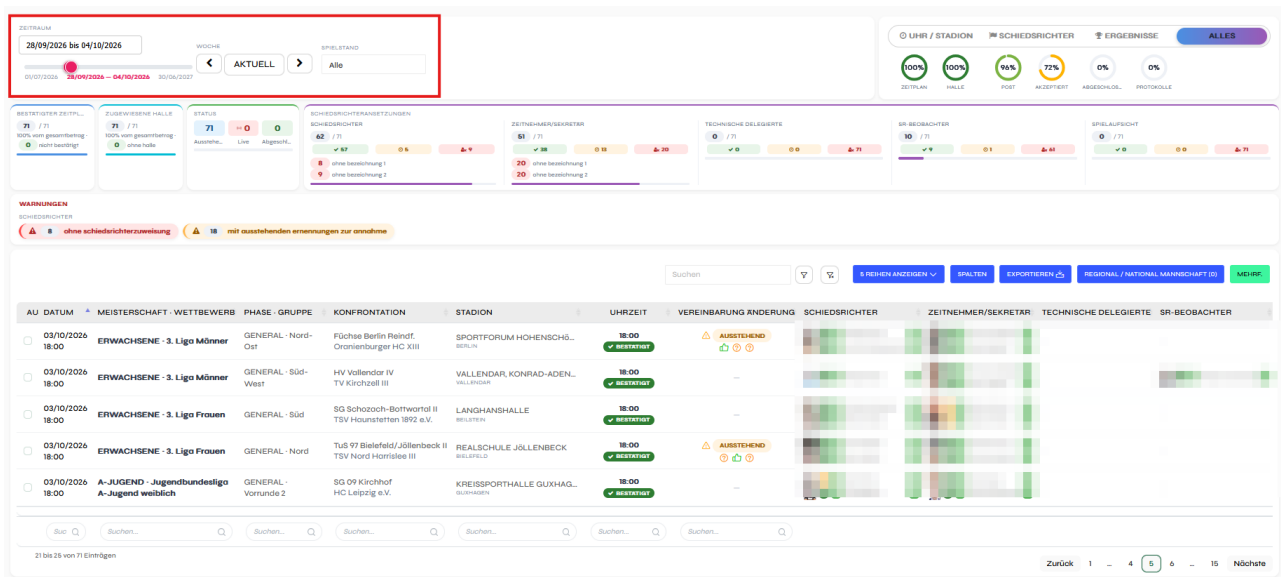


Abb. 2: Zeitraum- und Wochenauswahl

- **Zeitraum-Anzeige:** zeigt das aktuell gewählte Von-bis-Datum an (z. B. „28/09/2026 bis 04/10/2026“).
- **Schieberegler:** ermöglicht das freie Verschieben des Betrachtungszeitraums zwischen dem frühesten und spätesten verfügbaren Datum.
- **Wochen-Navigation (Pfeile):** springt mit den Pfeilen jeweils eine Woche vor oder zurück; „AKTUELL“ springt zurück zur aktuellen Woche.
- **Spielstand-Filter:** filtert zusätzlich nach Status der Spiele (Standardwert „Alle“).

3. Status-Kennzahlen

Oben rechts fasst ein Kennzahlenblock den Bearbeitungsstand aller Spiele im gewählten Zeitraum in Prozent zusammen.

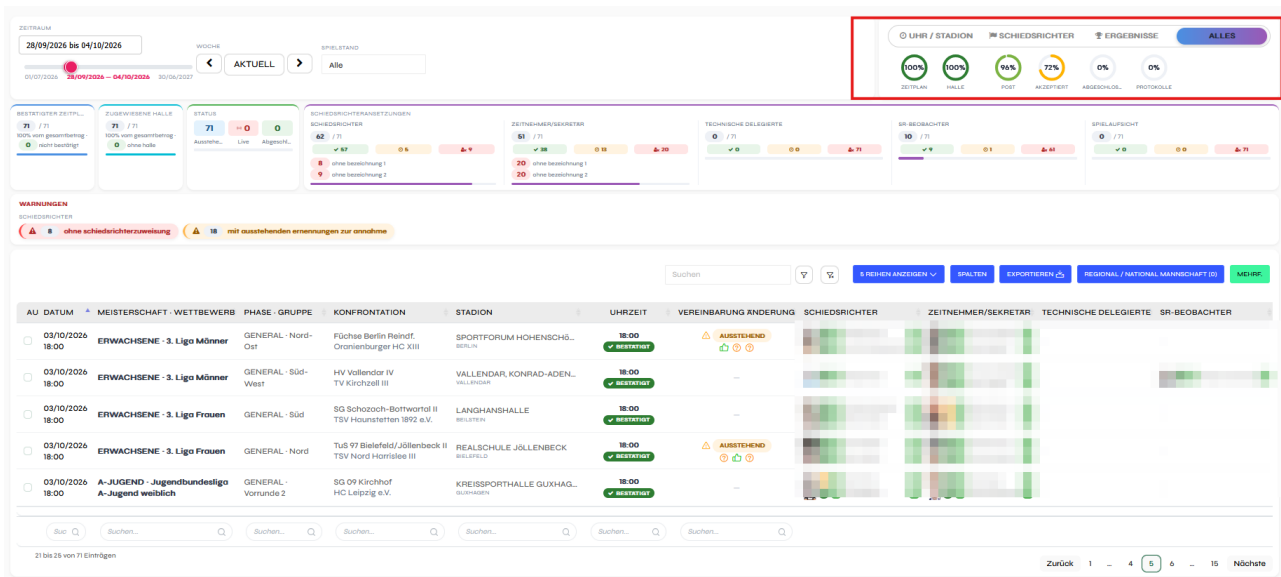


Abb. 3: Status-Kennzahlen – prozentualer Bearbeitungsstand

Über die Reiter oberhalb der Kreisdiagramme kann die Berechnungsgrundlage umgeschaltet werden:

- UHR / STADION – Bezug auf Uhrzeit- und Hallenzuweisung
- SCHIEDSRICHTER – Bezug auf Schiedsrichteransetzungen
- ERGEBNISSE – Bezug auf gemeldete Ergebnisse
- ALLES – Gesamtübersicht über alle Kriterien

Die sechs Kreisdiagramme zeigen jeweils den Fertigstellungsgrad für:

- ZEITPLAN – Anteil der Spiele mit bestätigtem Datum und Uhrzeit

- HALLE – Anteil der Spiele mit zugewiesener Halle
- POST – Anteil versendeter Benachrichtigungen zu Ansetzungen
- AKZEPTIERT – Anteil angenommener Ansetzungen
- ABGESCHLOSSEN – Anteil abgeschlossener Spiele
- PROTOKOLLE – Anteil vorliegender Spielprotokolle

4. Zusammenfassungskarten

Darunter liefert eine Reihe von Karten eine kompakte Kontrollübersicht pro Kategorie – jeweils als Verhältnis (z. B. „71 / 71“) sowie mit farblich unterteilten Detailwerten.

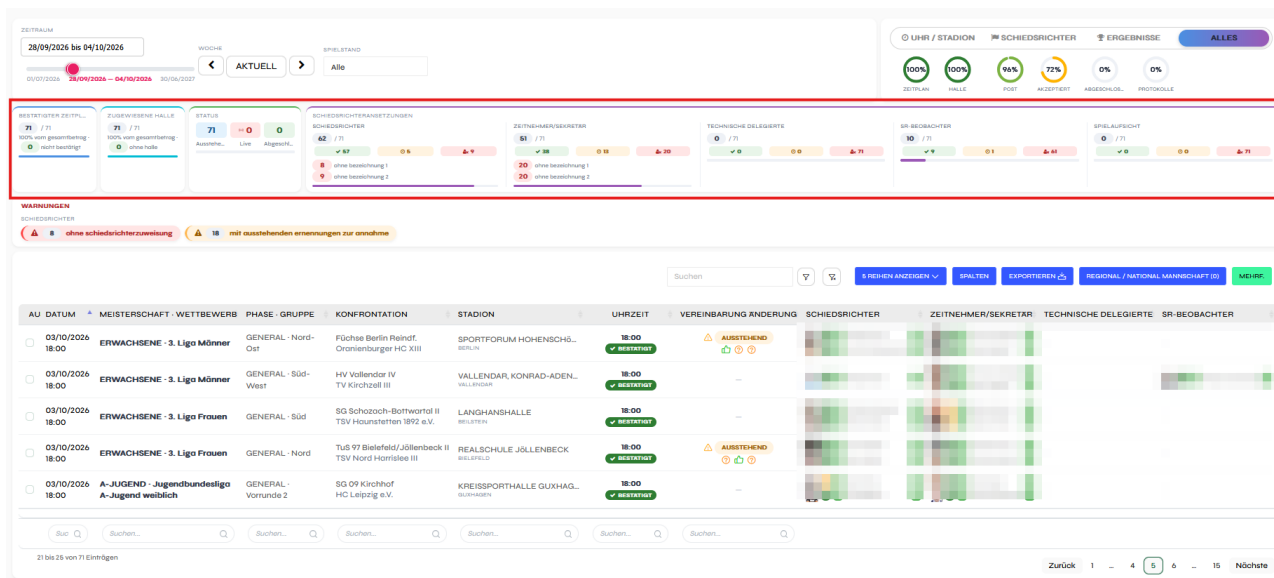


Abb. 4: Zusammenfassungskarten je Kategorie

- **Bestätigter Zeitplan:** Anzahl der Spiele mit bestätigtem Anwurfzeitpunkt, inkl. Prozentsatz und Anzahl nicht bestätigter Termine.
- **Zugewiesene Halle:** Anzahl der Spiele mit zugewiesener Spielstätte, inkl. Anzahl der Spiele ohne Halle.
- **Status:** Verteilung nach Status – ausstehend, live oder abgeschlossen.
- **Schiedsrichteransetzungen:** Gesamtzahl sowie Aufschlüsselung nach bestätigt (grüner Haken), offen/wartend (gelb) und abgelehnt bzw. fehlend (rot); zusätzlich die Anzahl der Ansetzungen „ohne Bezeichnung 1/2“.
- **Zeitnehmer/Sekretär:** analoge Aufschlüsselung wie bei den Schiedsrichtern, bezogen auf Zeitnehmer- und Sekretärsposten.
- **Technische Delegierte:** Kennzahlen zu den Ansetzungen der technischen Delegierten.
- **SR-Beobachter:** Kennzahlen zu den Ansetzungen der Schiedsrichter-Beobachter.
- **Spielaufsicht:** Kennzahlen zu den Ansetzungen der Spielaufsicht.

Hinweis: Die farbigen Balken unter den Zahlen (grün / gelb / rot) visualisieren denselben Bearbeitungsstand wie die Zahlen daneben und ermöglichen eine schnelle optische Kontrolle. Außerdem lässt sich durch einen Klick auf den jeweiligen Balken filtern.

5. Warnungen

Der Warnungsbereich macht auf Spiele aufmerksam, bei denen dringender Handlungsbedarf besteht.

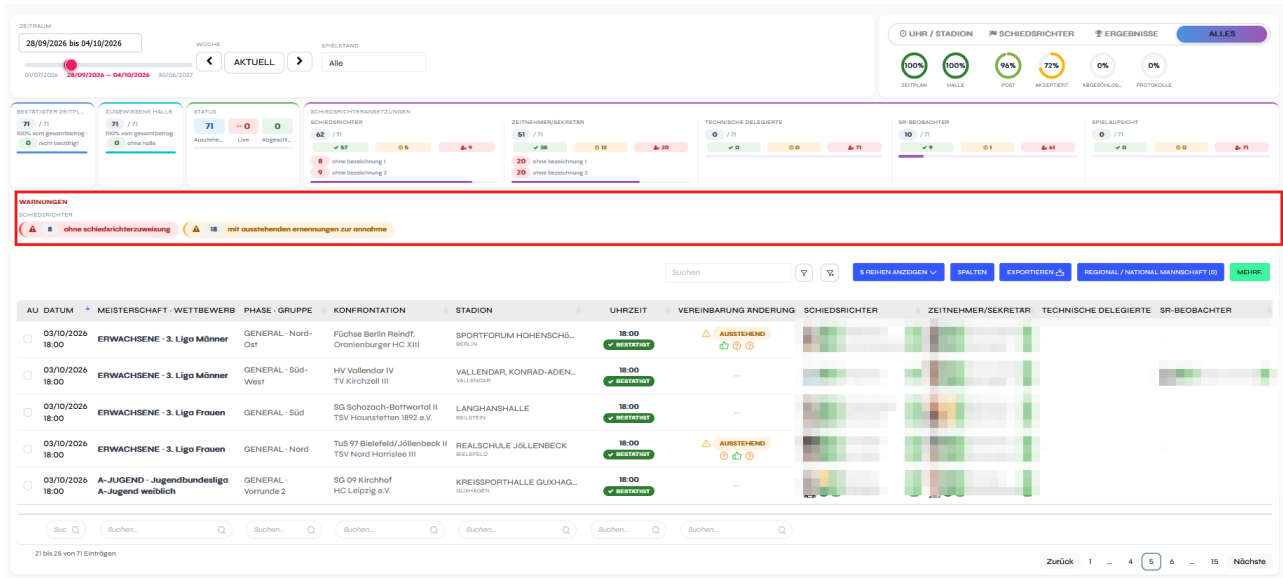


Abb. 5: Warnhinweise zu offenen Schiedsrichterfragen

Beispiele für entsprechende Warnungen:

- **Ohne Schiedsrichterzuweisung (rot):** Anzahl der Spiele, denen noch kein Schiedsrichter zugeordnet wurde – höchste Priorität.
- **Mit ausstehenden Ernennungen zur Annahme (gelb):** Anzahl der Spiele, bei denen eine Schiedsrichteransetzung zwar erfolgt, aber von der betreffenden Person noch nicht bestätigt wurde.
- **Ausstehend mit aufgezeichnetem Ergebnis (rot):** Anzahl der Spiele, deren Status „Ausstehend“ ist und ein Ergebnis hinterlegt haben.
- **Ohne bestätigte Uhrzeit (gelb):** Spiele, deren Uhrzeit noch nicht bestätigt ist.
- **Ohne zugewiesenes Stadion (gelb):** Spiele, ohne zugewiesene Halle.

Ein Klick auf eine Warnmeldung filtert die Spieltabelle in der Regel direkt auf die betroffenen Spiele, sodass diese gezielt bearbeitet werden können.

6. Spieltabelle: Anzeigen, Filtern und Bearbeiten

Den Hauptteil der Ansicht bildet die Spieltabelle. Sie listet jedes Spiel des gewählten Zeitraums mit allen zugehörigen Informationen auf.

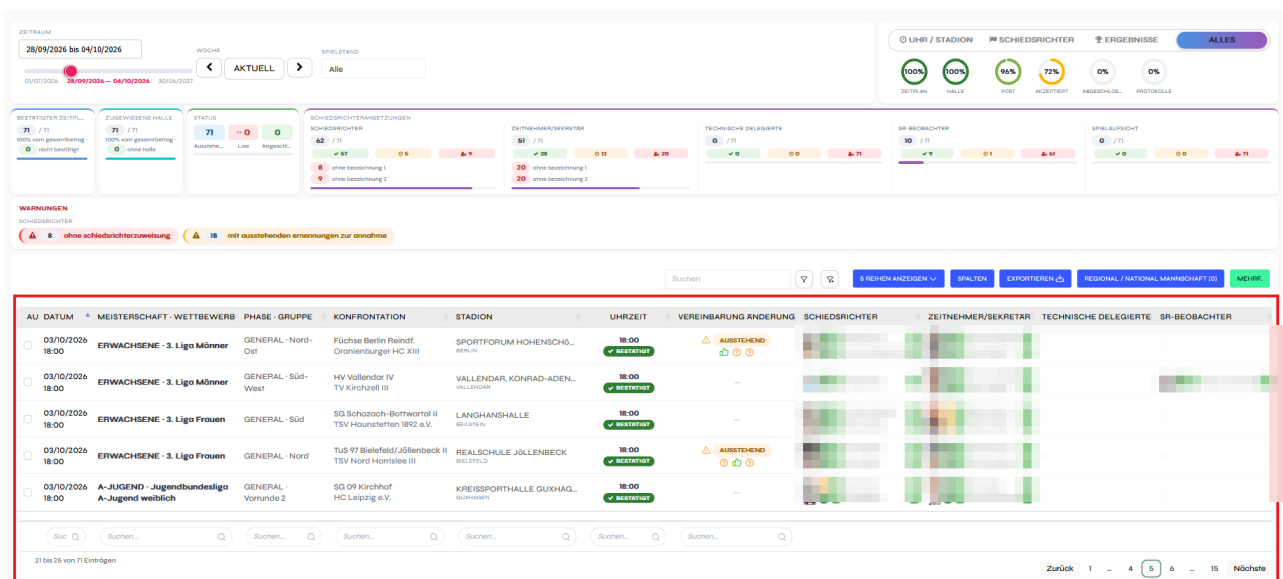


Abb. 6: Spieltabelle mit Detailinformationen je Spiel

6.1 Werkzeugleiste oberhalb der Tabelle

- Suchfeld – Volltextsuche innerhalb der aktuell angezeigten Spiele.

- Filter-Symbole – zusätzliche Filtereinstellungen für die Tabelle.
- „5 Reihen anzeigen“ – stellt die Anzahl gleichzeitig angezeigter Zeilen um.
- „Spalten“ – blendet einzelne Tabellenspalten ein oder aus.
- „Exportieren“ – exportiert die aktuelle Tabellenansicht (z. B. als Datei).
- „Regional / National Mannschaft“ – filtert nach Mannschaftsebene.
- „Mehr.“ – Massenprozesse für die in der ersten Spalte ausgewählten Spiele.

6.2 Spalten der Tabelle

- **AU / Datum:** laufende Auswahl-Checkbox sowie Datum und Uhrzeit des Spiels.
- **Meisterschaft · Wettbewerb:** Liga bzw. Wettbewerb, dem das Spiel zugeordnet ist.
- **Phase · Gruppe:** Turnierphase und Staffel/Gruppe.
- **Konfrontation:** Heim- und Auswärtsmannschaft.
- **Stadion:** zugewiesene Spielstätte inkl. Ort; der grüne Bestätigt-Button zeigt den Bestätigungsstatus.
- **Uhrzeit:** Anstoßzeit des Spiels.
- **Vereinbarung Änderung:** zeigt an, wenn eine Spielverlegung aussteht (Symbol „AUSSTEHEND“) oder bestätigt wurde und bietet Symbole zum Annehmen bzw. Nachfragen.
- **Schiedsrichter / Zeitnehmer-Sekretär / Technische Delegierte / SR-Beobachter:** zeigt die jeweils angesetzten Personen mit Foto, Status-Häkchen (bestätigt) und Kontaktsymbol; ein grauer Platzhalter bedeutet, dass für diese Funktion noch niemand angesetzt wurde.

Beim seitlichen Scrollen der Tabelle nach rechts werden weitere Spalten sichtbar:

SR-BEOBACHTER	SPIELAUF SICHT	AUFSTELLUNGEN	SPIEL	ERGEBNIS	SPIELBERICHT
–	–	20 / 17	Abgeschlossen	24 : 27	Geschlossen
–	–	0 / 17	Ausstehend	– : –	In Bearbeitung
–	–	0 / 0	Ausstehend	– : –	In Bearbeitung
–	–	0 / 0	Ausstehend	– : –	In Bearbeitung
–	–	19 / 0	Ausstehend	– : –	In Bearbeitung

Suchen...

Zurück 1 2 3 4 5 6 7 Nächste

Abb. 7: Weitere Spalten der Spieltabelle

- **Aufstellungen:** Anzahl der bereits gemeldeten Spieler beider Mannschaften (z. B. „20 / 17“); farblich markiert nach Vollständigkeit (Rot = Kein Kader, Gelb = Ein Kader, Grün = Beide Kader).
- **Spiel:** Status des Spiels – z. B. „Abgeschlossen“, „Live“ oder „Ausstehend“.
- **Ergebnis:** Spielergebnis, sobald das Spiel abgeschlossen und gemeldet wurde. Über einen Klick auf das Ergebnis lässt sich dieses auch manuell nachtragen oder korrigieren (siehe Abschnitt 6.4).
- **Spielbericht:** Bearbeitungsstatus des Spielberichts – „Geschlossen“ oder „In Bearbeitung“.

6.3 Bearbeitung einzelner Spiele

Viele der angezeigten Werte lassen sich direkt aus der Tabelle heraus bearbeiten bzw. kontrollieren, u. a.:

- Bestätigen oder ändern von Zeitplan- und Hallenzuweisungen.
- Annehmen bzw. Klären ausstehender Vereinbarungänderungen über die entsprechenden Symbole.

- Einsehen und Bearbeiten der angesetzten Personen (Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Technische Delegierte, SR-Beobachter, Spielaufsicht).
- Kontrolle von Aufstellungen, Ergebnissen und Spielberichten je Spiel.
- Auswahl mehrerer Spiele über die Checkboxes für Sammelaktionen.

6.4 Ergebnis manuell nachtragen

Ein Klick auf den Ergebnis-Eintrag einer Zeile öffnet ein separates Fenster, über das sich das Ergebnis eines Spiels manuell nachtragen, korrigieren oder mit einem besonderen Abschluss-Status versehen lässt.

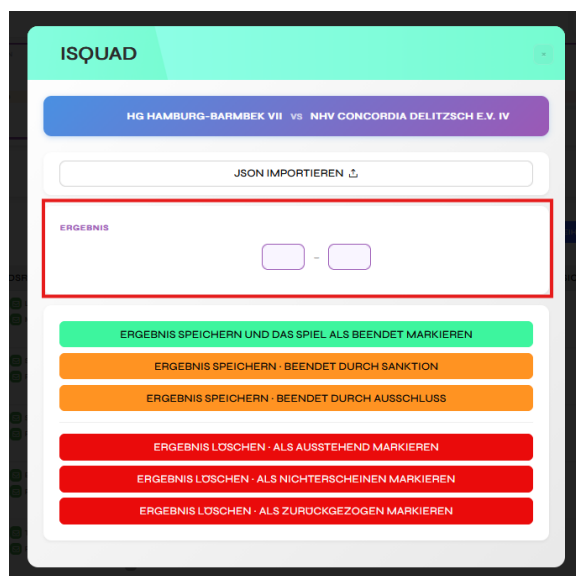


Abb. 8: iSquad-Fenster zur manuellen Eingabe des Ergebnisses

- **JSON importieren:** lädt Spieldaten bzw. ein Ergebnis aus einer JSON-Datei in das Fenster (siehe auch Backup-Import weiter unten).
- **Ergebnis-Eingabefelder:** hier werden die Tore der Heim- und der Auswärtsmannschaft manuell eingetragen.

Über die farbig markierten Schaltflächen darunter wird festgelegt, wie das eingetragene Ergebnis gespeichert und welcher Abschluss-Status dem Spiel zugewiesen wird:

- **Ergebnis speichern und das Spiel als beendet markieren (grün):** speichert das Ergebnis und schließt das Spiel regulär ab.
- **Ergebnis speichern · beendet durch Sanktion (orange):** Aktuell nicht funktionabel
- **Ergebnis speichern · beendet durch Ausschluss (orange):** Aktuell nicht funktionabel
- **Ergebnis löschen · als ausstehend markieren (rot):** entfernt ein eingetragenes Ergebnis wieder und setzt das Spiel zurück auf den Status „Ausstehend“.
- **Ergebnis löschen · als Nichterscheinen markieren (rot):** Aktuell nicht funktionabel
- **Ergebnis löschen · als zurückgezogen markieren (rot):** Aktuell nicht funktionabel

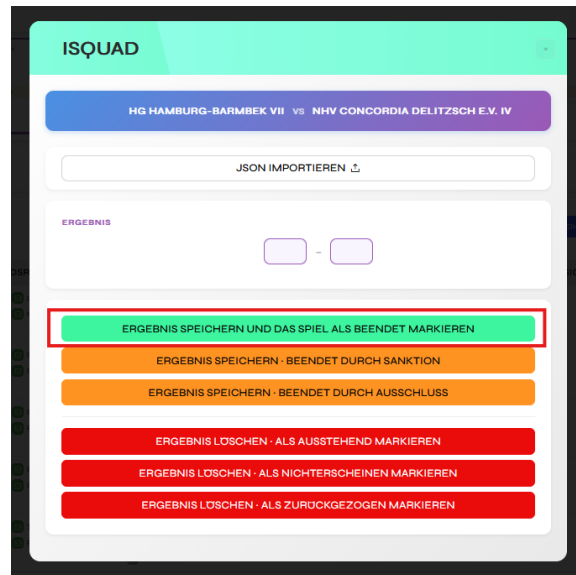


Abb. 9: Bestätigen des Ergebnisses und Abschließen des Spiels

Dies ist der gängige Weg, um ein Ergebnis manuell nachzutragen, wenn es nicht automatisch über den elektronischen Spielbericht (ESB) übermittelt wurde – zum Beispiel weil kein Live-Spielbericht geführt wurde.



Abb. 10: Hochladen einer Backup-Datei über „JSON importieren“

Sollte der ESB für ein Spiel nicht erfolgreich synchronisiert worden sein, kann über die Schaltfläche „JSON IMPORTIEREN“ ersatzweise die Backup-Datei des Spielberichts hochgeladen werden. Dadurch werden Ergebnis und weitere Spieldaten nachträglich aus der Datei importiert.

Hinweis: Der vollständige Ablauf des Backup-Imports über „JSON IMPORTIEREN“ ist in der gesonderten ESB-Anleitung beschrieben.

7. Kurzübersicht

Die Wochenend-Kontroll-Ansicht bündelt auf einer Seite:

- die Auswahl des Betrachtungszeitraums (Abschnitt 2),
- prozentuale Status-Kennzahlen zum Gesamtfortschritt (Abschnitt 3),
- kompakte Zusammenfassungskarten je Ansetzungskategorie (Abschnitt 4),
- Warnhinweise zu dringendem Handlungsbedarf (Abschnitt 5) sowie
- die detaillierte, filter- und bearbeitbare Spieltabelle (Abschnitt 6).

Damit lassen sich alle Spiele eines Wochenendes zentral prüfen, offene Punkte identifizieren und direkt bearbeiten.