

H360 - Erstellung und Verwaltung von Wettbewerben

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
2. Öffnen des Bereichs Wettbewerbe.....	2
3. Anlegen der Spielklassenstruktur in den jeweiligen Altersklassen	2
3.1 Erstellung von Pokal- und Freundschaftsspielen.....	3
4. Konfiguration der Spielklassen.....	3
5. Konfiguration der Spielklassenparameter (blauer Stift)	4
5.1 Name der Spielklasse	4
5.2 Schiedsrichterinformationen.....	4
5.3 Festlegen der Anwurfzeiten	4
5.4 Zeitpläne: Daten und Fristen für die Spielplanung.....	5
5.5 Verantwortliche Personen für die Spielklasse.....	6
5.6 Festlegen von Anwurfzeiten und weiteren Parametern	6
5.7 Benachrichtigungen bei Spielverlegungen	6
6. Erstellung von Staffeln.....	6
6.1 Massенbearbeitung von Spielen	7
6.2 Konfiguration der Staffelparameter.....	8
7. Anlegen des Rahmenterminkalenders.....	9
8. Anlegen des Spielplanschlüssels.....	10
9. Erstellung des Spielplans (mit Platzhaltern)	11
10. Erstellung eines Spielplans mit Mannschaften	12
11. Turnierplanung.....	13
11.1 Individuelle Turnierplanerstellung	14
11.2 Zufällige Turnierplanerstellung	15
11.3 Kalender, Platzziffern und Spielplanerstellung.....	16
12. Spielverlegungsanträge.....	16
12.1 Spielverlegungsanträge	17
12.2 Heimrechttausch	19
13. Mannschaftsstatus: Zurückgezogen / Außer Konkurrenz.....	20
14. Wiederholungsspiele	21
14.1 Status „Ausgesetzt“ setzen.....	21
14.2 Spiel kopieren	22

1. Einleitung

Diese Schulungsunterlage beschreibt Schritt für Schritt, wie in Handball360 die Spielplanung für eine Saison aufgebaut wird. Dazu gehören die Anlage der Spielklassenstruktur, die Konfiguration der Spielklassen- und Staffelparameter, das Anlegen des Rahmenterminkalenders und des Spielplanschlüssels sowie die Erstellung der eigentlichen Spielpläne – zunächst mit Platzhaltern und anschließend mit realen Mannschaften. Abschließend wird der Sonderfall der Turnierplanung behandelt.

2. Öffnen des Bereichs Wettbewerbe

Der Einstieg erfolgt über den Bereich Wettbewerbe – Erstellung – Spielplanerstellung ([Handball360 – Spielplanerstellung](https://handball360.isquad.de/crear_competiciones.php)).

3. Anlegen der Spielklassenstruktur in den jeweiligen Altersklassen

Zunächst wird im Bereich „Halle-Altersklasse“ die gewünschte Altersklasse ausgewählt.

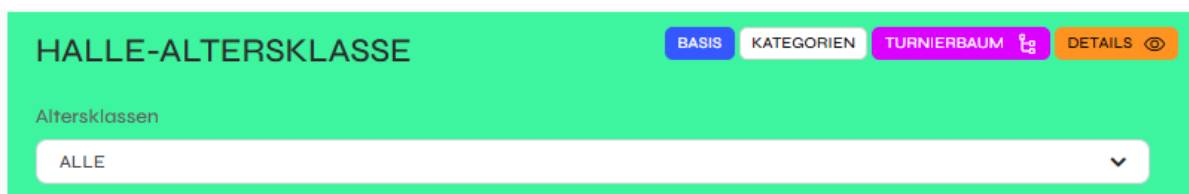


Abb. 1: Bereich „Halle-Altersklasse“ mit Auswahl der Altersklasse

Anschließend werden die Spielklassen ausgewählt, die angelegt werden sollen.

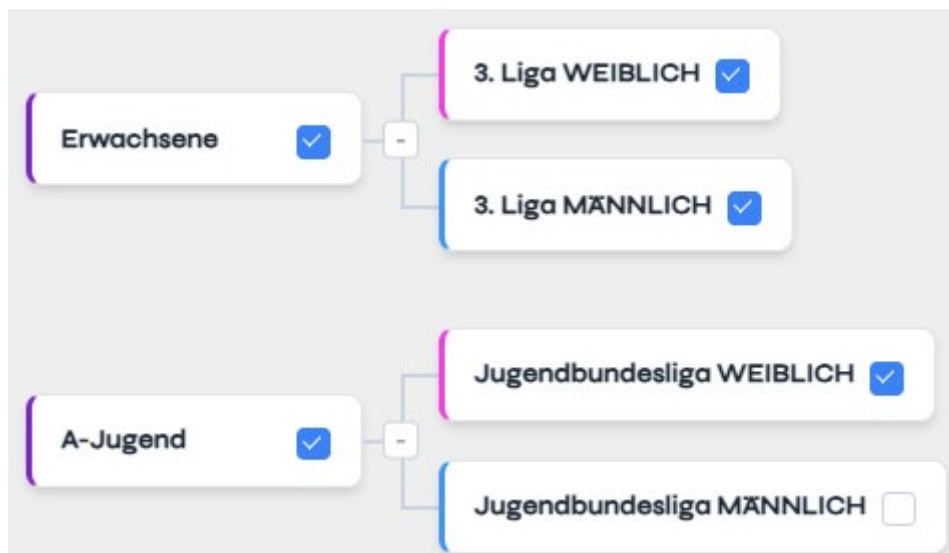


Abb. 2: Auswahl der anzulegenden Spielklassen je Altersklasse

Über die folgende Schaltfläche werden die ausgewählten Spielklassen angelegt:

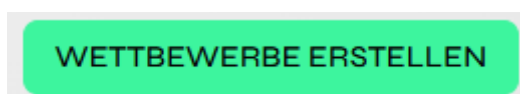
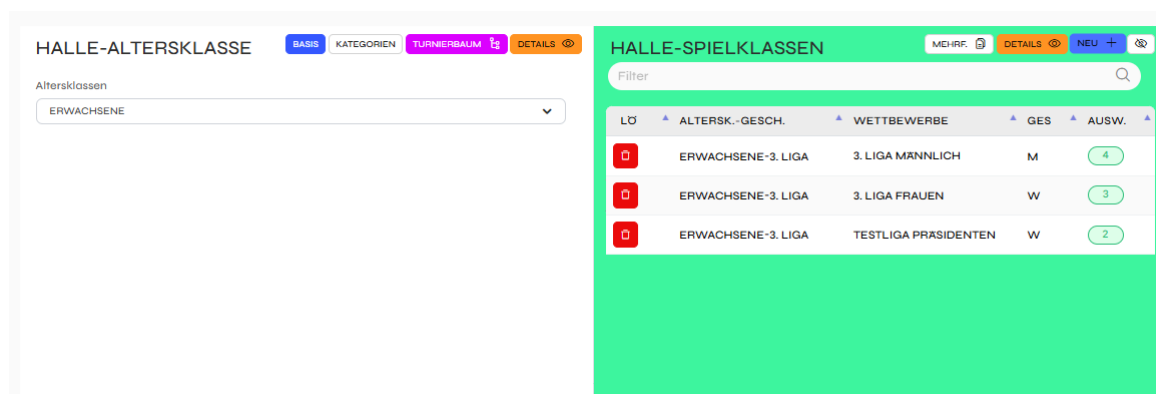


Abb. 3: Schaltfläche „Wettbewerbe erstellen“

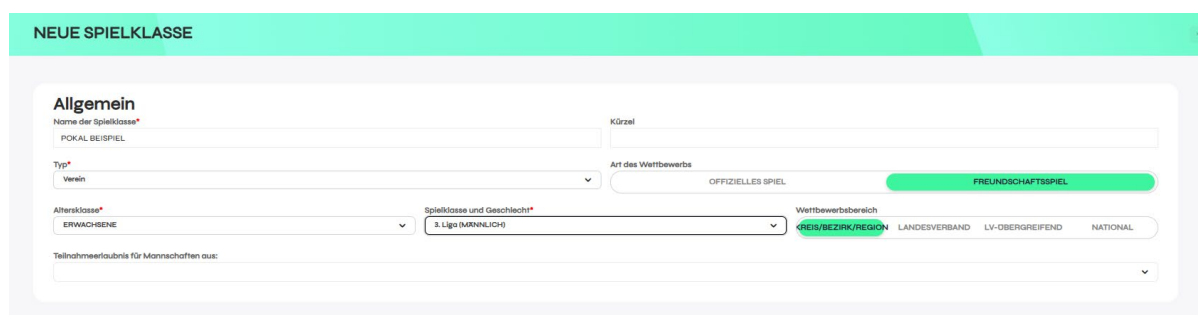
3.1 Erstellung von Pokal- und Freundschaftsspielen

Um Pokal- oder Freundschaftsspiele anzulegen, wird in der jeweiligen Altersklasse oben in der Mitte auf „Neu+“ geklickt.



Bereich „Halle-Spielklassen“ mit der Schaltfläche „Neu+“

Im daraufhin geöffneten Formular „Neue Spielklasse“ wird der Name entsprechend vergeben (z. B. „Pokal“ oder „Freundschaftsspiele“).



Formular „Neue Spielklasse“ zur Anlage von Pokal- bzw. Freundschaftsspielen

Bei Spielklasse und Geschlecht kann eine beliebige Option ausgewählt werden – dies hat keinen Einfluss auf die Darstellung im Frontend, da dort ausschließlich der vergebene Name sichtbar ist. Alle übrigen Felder werden wie gewohnt ausgefüllt.

Wichtig: Im Feld „Freundschaftsspiel“ kann zwischen „Offizielle Spiele“ und „Freundschaftsspiele“ gewählt werden. Bei der Anlage von Freundschaftsspielen muss hier immer „Freundschaftsspiele“ ausgewählt werden, damit für diese Spiele keine Spielrechte vergeben werden.

4. Konfiguration der Spielklassen

Sobald die Spielklassen angelegt sind, können über den folgenden Bereich weitere Informationen abgerufen werden:



LÖ	ALTERSK.-GESCH.	WETTBEWERBE	GES	AUSW.
	ERWACHSENE-3. LIGA	3. LIGA MÄNNLICH	M	0
	ERWACHSENE-3. LIGA	3. LIGA FRAUEN	W	2

Abb. 4: Übersicht der angelegten Spielklassen

AKTIONEN	REIHENFOLGE	ALTERSKLASSE	GESCHLECHT	WETTBEWERBE	ALTERSKLASSE	ANMELDUNG BEGINNEN	ENDE DER ANMELDUNG	MELDUNGEN
1		ERWACHSENE	M	3. LIGA MÄNNLICH	3. LIGA			2
		ERWACHSENE	W	3. LIGA FRAUEN	3. LIGA	00-00-0000	00-00-0000	ZUSAMMENFASSUNG

Abb. 5: Aktionsspalten der Spielklassenübersicht

- 1: Über den blauen Stift können die Staffelparameter konfiguriert werden (Details im weiteren Verlauf dieser Anleitung).
- 2: Über das orangene Feld können die Mannschaften eingesehen und angepasst werden, die für die Spielklasse gemeldet bzw. zugeordnet wurden.

Ergänzung zu Punkt 2: Über die Markierung links können Mannschaften ausgewählt werden, die in eine andere Spielklasse geschoben werden sollen. Dazu wird die gewünschte Mannschaft markiert und anschließend oben auf die Schaltfläche „In eine andere Konkurrenz wechseln“ geklickt.

IN EINE ANDERE KONKURRENZ WECHSELN
VORANGEMELDETEN HINZUFÜGEN

Suchen...

ZU REIHEN ANZEIGEN
CSV
Excel
PDF
Drucken
SPALTEN

VEREIN	MANNSCHAFT	SPIELKLASSE	WETTBEWERBE	ANMELDEDATUM	STATUS	E-MAIL-TEAM	E-MAIL-CLUB	SPIELER	VEREINSNUMMER	HISTO
	A		JUGENDBUNDESLIGA MÄNNLICHE A-JUGEND	15-03-2026 08:08	Aktiv			SPIELER	VEI	

Auswahl einer Mannschaft zum Wechsel in eine andere Konkurrenz

5. Konfiguration der Spielklassenparameter (blauer Stift)

5.1 Name der Spielklasse

Falls die Vorauswahl nicht zutreffend ist, kann der Name der Spielklasse hier angepasst werden.

Name der Spielklasse*

3. Liga Männer

Abb. 6: Anpassung des Namens der Spielklasse

5.2 Schiedsrichterinformationen

Schiedsrichter

Wer bezahlt?
Land
Wie wird bezahlt?
Zahlungsmodalitäten für Schiedsrichter

Schiedsrichteranzetzung aus Untergliederung zulassen
Bestätigungsmodus
Manuell

Abb. 7: Konfiguration der Schiedsrichterinformationen

- 1: Zahlung durch den Landesverband oder Verein
- 2: Zahlungsgrundlage (Spiel, Turniertag, Minute)
- 3: Zahlungsmodalität (zu einem späteren Zeitpunkt weiter konfigurierbar)
- 4: Auswahl, wenn beispielsweise im Landesverband ein Schiedsrichter auch aus Kreis-/Bezirks-/Regionsebene angesetzt werden soll
- 5: Manuell – der Schiedsrichter muss aktiv bestätigen; Automatisch – die Ansetzung wird direkt angenommen

5.3 Festlegen der Anwurfzeiten

Diese Anwurfzeiten können zu einem späteren Zeitpunkt auch tageweise angepasst werden.

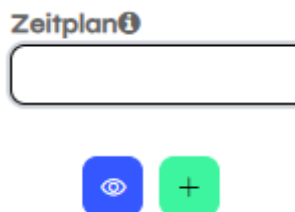


Abb. 8: Auswahl und Verwaltung des Zeitplans

	Anfang	Ende
☒ Samstag	10:00	20:00
☒ Sonntag	08:00	17:00

Abb. 9: Anwurfzeiten für Samstag und Sonntag

5.4 Zeitpläne: Daten und Fristen für die Spielplanung

Zeitpläne
 SPIELPLANUNG AUF DIE TERMINE AUS DEM RAHMENTERMINKALENDER
 Start Spielplanung der Vereine
 06/07/2026

Ende Spielplanung der Vereine
 17/07/2026

Verband ☐
 Heimverein ☒
 Gastverein ☐

SPIELVERLEGUNGEN DER VEREINE
 Spielverlegungen der Vereine möglich ab:
 15/07/2026

Spielverlegungen der Vereine möglich bis:
 24/07/2026

Verband ☐
 Heimverein ☒
 Gastverein ☒

Standard-Spielverlegungen ab:
 25/07/2026

Saisonende

Verband ☒
 Heimverein ☒
 Gastverein ☒

MIN. PLANUNGSKALENDER
 06.07.2026

MAX. PLANUNGSKALENDER
 17.07.2026

MIN. OHNE GENEHMIGUNG
 25.07.2026

Abb. 10: Bereich „Zeitpläne“ mit Fristen der Spielplanung und Spielverlegungen der Vereine

In diesem Bereich werden Start und Ende der Spielplanung der Vereine sowie der mögliche Zeitraum für Spielverlegungen der Vereine festgelegt. Über die Regler an der Seite (Verband, Heimverein, Gastverein) wird eingestellt, wer den jeweiligen Ansetzungen bzw. Spielverlegungen zustimmen muss. Die Zeitleiste am unteren Rand zeigt zusätzlich die minimale und maximale Planung im Kalender sowie das Datum, ab dem Spielverlegungen ohne Genehmigung möglich sind.

5.5 Verantwortliche Personen für die Spielklasse

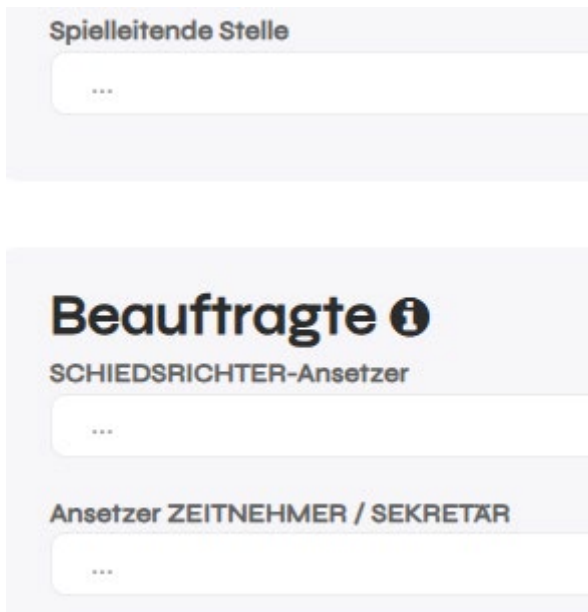


Abb. 11: Verantwortliche Personen und Beauftragte der Spielklasse

Die hier hinterlegten Personen erhalten später Zugriff auf den Ansetzer-Bereich. Es können mehrere Personen benannt werden.

5.6 Festlegen von Anwurfzeiten und weiteren Parametern

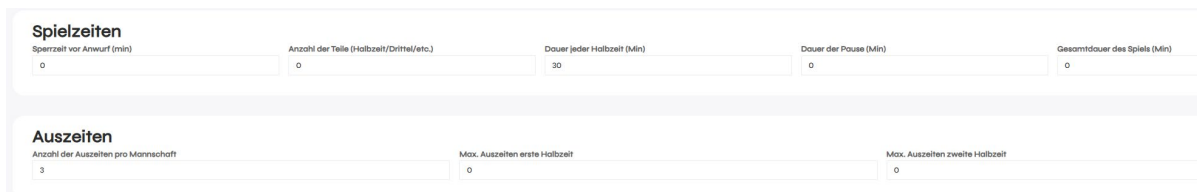


Abb. 12: Konfiguration von Spielzeiten und Auszeiten

5.7 Benachrichtigungen bei Spielverlegungen

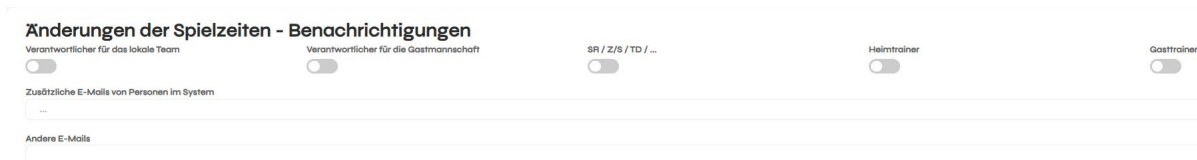


Abb. 13: Konfiguration der Benachrichtigungen bei Spielverlegungen

Im Bereich „Andere E-Mails“ können zusätzlich beispielsweise Spielbetriebs-Mailadressen hinterlegt werden.

6. Erstellung von Staffeln

Im Bereich der jeweiligen Spielklasse wird auf die Zahl im grünen Rahmen geklickt, um zu den Staffeln zu gelangen.

	ERWACHSENE-3. LIGA	3. LIGA MÄNNLICH	M	0
	ERWACHSENE-3. LIGA	3. LIGA FRAUEN	W	2

Abb. 14: Übersicht der Spielklassen mit Zugriff auf die Staffeln

Über „Details“ öffnen sich weitere Informationen zu den Staffeln, über „Neu+“ können neue Staffeln angelegt werden.

HALLE-STAFFELN					MEHRF. 	DETAILS 	NEU +
LÖ	RUNDENBEZEICHNUNG	STAFFELBEZEICHNUNG	MODUS	MELDUNG			
	ALLGEMEIN	STAFFEL SÜD	Liga (zweifache Runde)				
	LIGA	STAFFEL NOR	Liga (zweifache Runde)				

Abb. 15: Bereich „Halle-Staffeln“ mit den Schaltflächen „Details“ und „Neu+“

AKTIONEN	SPIELNUMMER	ALTERSKLASSEN	SPIELKLASSE	GESCHLECHT	WETTBEWERBE	RUNDENBEZEICHNUNG	STAFFELBEZEICHNUNG	TYP	TABELLENBERECHNUNG	ANZEIGE	MELDUNGEN	SPIELPLAN	TABELLE
1 		ERWACHSENE	3. LIGA	W	3. LIGA FRAUEN	ALLGEMEIN	STAFFEL SÜD	LIGA (ZWEIFACHE RUNDE)	KONVENTIONELLE KLASSIFIZIERUNG				
		ERWACHSENE	3. LIGA	W	3. LIGA FRAUEN	LIGA	STAFFEL NOR	LIGA (ZWEIFACHE RUNDE)	KONVENTIONELLE KLASSIFIZIERUNG				

Abb. 16: Ansicht nach Klick auf „Details“

- 1: Bearbeiten der Staffelparameter
- 2: Anzeige im Frontend (Erklärung über Klick auf das Auge-Symbol)
- 3: Spielplanung
- 4: Konfiguration der Tabellenberechnung (Sonderoption: Sondertabellenwertungen)
- 5: Nach der Erstellung der Spielpläne wird hier eine Zusammenfassung aller Spiele angezeigt

6.1 Massenbearbeitung von Spielen

In der unter Punkt 5 genannten Zusammenfassung werden alle Spiele der Staffel angezeigt.

SPIELE

Es gibt keine angewandten Filter

Heimmannschaft Gastmannschaft

Suchen

NEUWE ANZEIGEN SALTEN EXPORTIEREN REGIONAL / NATIONAL LIGAMANNSCHAFT MEHR

AUSW.	WETTBEWERBE	SPIELTAG	HEIMMANNSCHAFT	ERGEBNIS	GASTMANNSCHAFT	DATUM	HALLE	STATUS	SCHIEDSRICHTER	ANWENDUNGEN	KOMMENTARE	TERMINABSTIMMUNG
Spieltag 1												
☒	Herrn D40	1	1.FC Köln III	-- --	1.FC Köln III	5. Sept. 2026, 00:00		Nicht zugewiesen	Pendente	Online zugewiesen		☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TISCHANWENDUNG ☐ WAR
☒	Herrn D40	1	Aolener Sportallianz	-- --	Ahrenburger TSV	5. Sept. 2026, 00:00		Nicht zugewiesen	Pendente	Online zugewiesen		☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TISCHANWENDUNG ☐ WAR
☒	Herrn D40	1	1.FC Köln III	-- --	Aolener Sportallianz	5. Sept. 2026, 00:00		Nicht zugewiesen	Pendente	Online zugewiesen		☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TISCHANWENDUNG ☐ WAR
☒	Herrn D40	1	1.FC Köln III	-- --	Ahrenburger TSV	5. Sept. 2026, 00:00		Nicht zugewiesen	Pendente	Online zugewiesen		☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TISCHANWENDUNG ☐ WAR
☐	Herrn D40	1	Ahrenburger TSV	-- --	1.FC Köln III	5. Sept. 2026, 00:00		Nicht zugewiesen	Pendente	Online zugewiesen		☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TISCHANWENDUNG ☐ WAR

Abb. 18: Übersicht aller Spiele einer Staffel mit Auswahlmöglichkeit

Über die Checkboxes können mehrere Paarungen ausgewählt werden. Über die Schaltfläche „MEHR.“ gelangt man anschließend in den Bereich der Massenausgabe.

ISQUAD

Massenausgabe 4 Spiele

FELDER ZU ÄNDERN

☐ FEST ☒ ROTIEREND

Datum: 11.07.2026 Uhrzeit Beginn: 18:00

Step: 20 min Pause (Min): 10

Pause alle n Schritte: 2

Felder (in Rotationsreihenfolge): SCHARRENA STUTTGART - SCHARRENA STUTTGART

+ FELD HINZUFÜGEN

Ausgewählte Spiele (4)

1.FC Köln vs 1.FC Köln III 05/09/2026 00:00 11/07/2026 - SCHARRENA STUTTGART - SCHARRENA STUTTGART - 18:00 Pendente

Aolener Sportallianz vs 05/09/2026 00:00 11/07/2026 - SCHARRENA STUTTGART - SCHARRENA STUTTGART - 18:20

ÄNDERUNGEN ANWENDEN

Abb. 19: Massenausgabe zur gebündelten Bearbeitung mehrerer Spiele

Hier können die Daten mehrerer Spiele als Massenprozess geändert werden:

- Rotierend: Die Zeiten werden – ähnlich wie bei der Turnierplanung – nacheinander angesetzt
- Step: legt fest, wie viel Zeit pro Spiel eingeplant wird
- Pause (Min.) und Pause alle n Schritte: Diese Felder sind direkt miteinander verknüpft. Hier wird angegeben, nach wie vielen Spielen (z. B. alle 2 Spiele) eine Pause in welcher Länge eingeplant werden soll
- Zusätzlich können ein oder mehrere Spielfelder ausgewählt werden

Dieser gesamte Bereich ist primär für die Turnierplanung relevant (siehe Kapitel 11).

6.2 Konfiguration der Staffelparameter

Grundsätzlich werden die Parameter aus der Spielklasse in die Staffel übernommen und können anschließend staffelspezifisch angepasst werden.

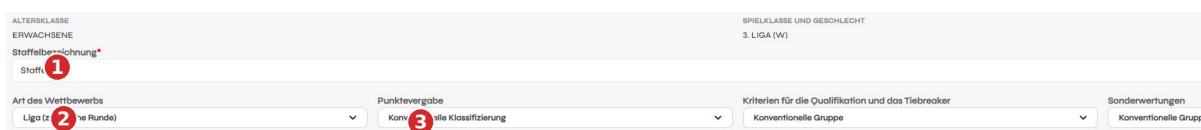


Abb. 17: Konfiguration der Staffelparameter

- 1: Name der Staffel für das Frontend
- 2: Spielform der Staffel (bei Bedarf können weitere Varianten über TOOLS angelegt werden)
- 3: Klassifizierung, die für die Staffel genutzt werden soll (Konfiguration siehe Punkt 4 oben)

7. Anlegen des Rahmenterminkalenders

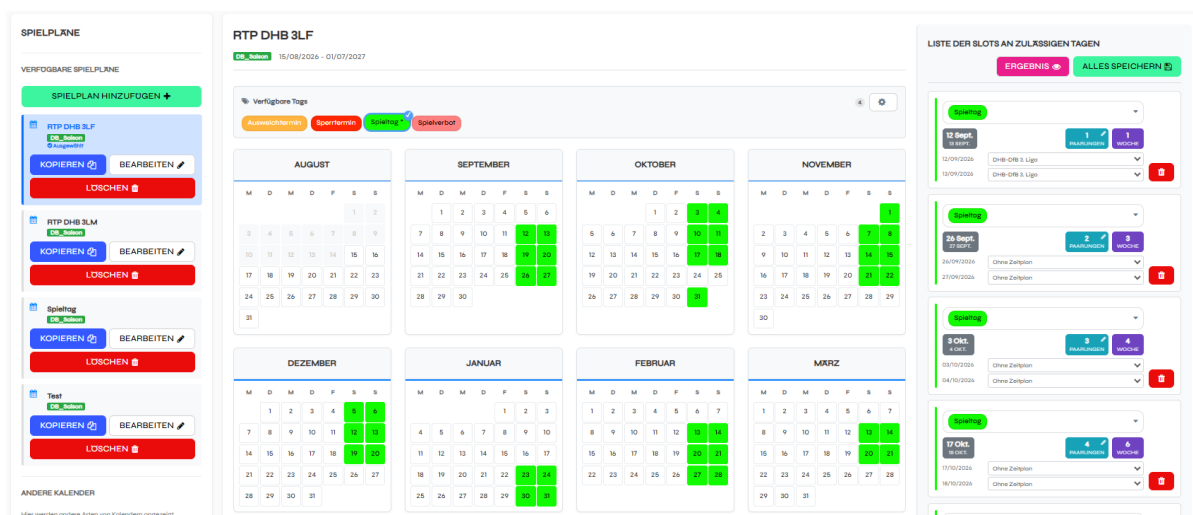


Abb. 20: Übersicht der Spielpläne / Rahmenterminkalender

1: Über „Spielplan hinzufügen“ wird ein neuer Kalender erstellt – hierfür ist lediglich die Angabe eines Namens nötig

1 MANNSCHAFTEN

Gib die Anzahl der Mannschaften an. Wenn du einen anderen Rahmenterminplan verwenden möchtest, wähle die Anzahl der Teams in der Tabelle aus.

0
▼

2 SPIELTAG

Option 1) bevor der Kalender erstellt wird

Wählen Sie den Wettbewerbszeitplan aus, für den Sie die Spieltage generieren möchten, und geben Sie das Datum des ersten Spieltags an.

👁

Abb. 21: Bereiche „Mannschaften“ und „Spieltag“

- 3: Hier können Spieltage verschoben werden, wenn z. B. der 5. Spieltag aus dem Spielplanschlüssel am 2. Wochenende aus dem Rahmenterminplan gespielt werden soll – dazu wird im Dropdown der entsprechende Spieltag ausgewählt
- 4: Sollte an einem bestimmten Spieltag (z. B. Totensonntag) ein anderer Anwurfzeitenplan genutzt werden, kann dieser hier für den jeweiligen Tag angepasst werden

KENNZEICHEN

15 REICH ANZEIGEN ▼
SPALTEN
EXPORTIEREN
+ KENNZEICHEN

VORNAME	HINTERGRUNDFARBE	SCHRIFTFARBE	WETTBEWERBE	VEREIN	AUSWEICHTERMIN
Ausweichtermin			☐	☒	☒
Spertermin			☐	☒	☐
Spieltag			☒	☒	☐

Abb. 22: Verwaltung der Kennzeichen (z. B. Ausweichtermin, Spertermin, Spieltag)

Slotansicht

AUSGANGSSITUATION

📅 NACH DATUM

VERÄNDERTE SITUATION

📅 NACH DATUM

📅 NACH DATUM MIX

📅 PAARUNGEN

📅 MIXED-PAARUNGEN

12 Sept. – 13 Sept.	1 PAARUNGEN
26 Sept. – 27 Sept.	2 PAARUNGEN
3 Okt. – 4 Okt.	3 PAARUNGEN
17 Okt. – 18 Okt.	4 PAARUNGEN
19 Sept. – 20 Sept.	5 PAARUNGEN

Abb. 23: Slotansicht nach Datum

5: Ansicht des finalen Kalenders inklusive verschiedener Filtermöglichkeiten

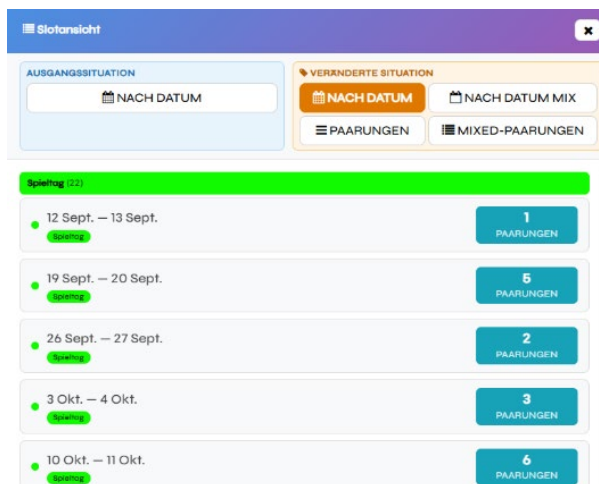


Abb. 24: Slotansicht nach Paarungen

8. Anlegen des Spielplanschlüssels

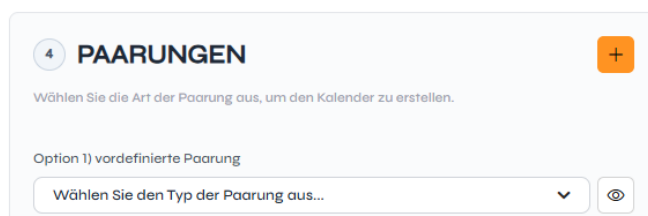


Abb. 26: Auswahl der Art der Paarung

Abb. 25: Neuanlage eines Spielplanschlüssels mit Name und Anzahl der Mannschaften

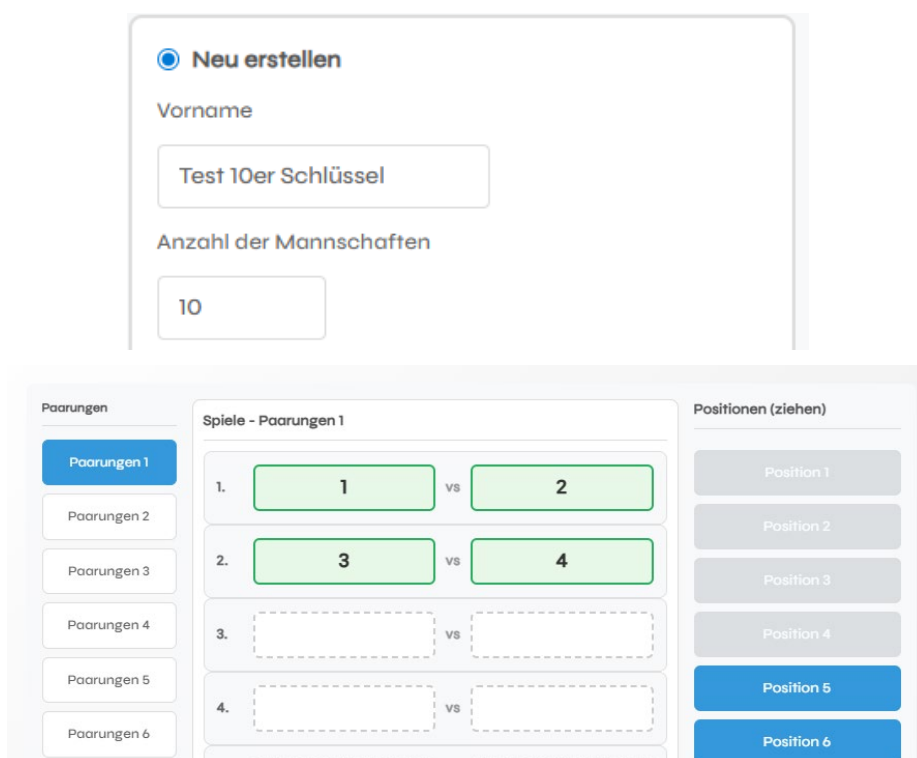


Abb. 27: Zuordnung der Spieltage per Drag & Drop

Die Spieltage können hier per Drag & Drop hinzugefügt werden. Die Spielplanschlüssel werden saisonübergreifend gespeichert und müssen nur einmalig angelegt werden.

9. Erstellung des Spielplans (mit Platzhaltern)

Der Spielplan kann zunächst auch mit Platzhaltern angelegt werden, wenn noch keine Mannschaften vorhanden sind. Hierfür müssen alle oben genannten Parameter ausgewählt werden, bevor der Spielplan erstellt werden kann. Wichtig: Das Startdatum muss zwingend festgelegt werden.



Abb. 28: Erstellung eines Spielplans mit Platzhaltern

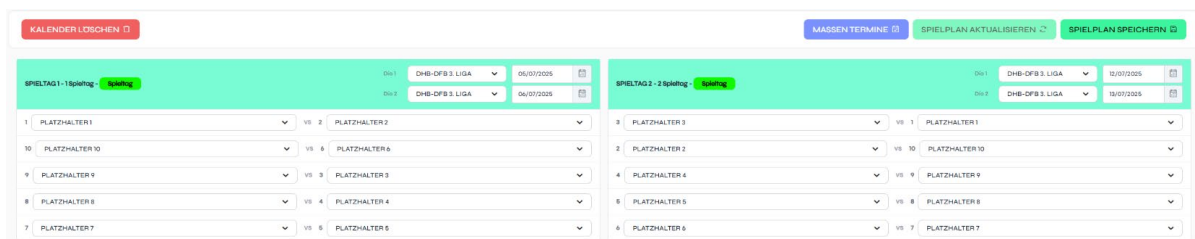


Abb. 29: Spielplan mit Platzhaltern je Spieltag

Wichtig: Handelt es sich um eine Spielklasse, in der die Vereine ihre Platzziffer selbst auswählen dürfen, muss zwingend zunächst ein Spielplan mit Platzhaltern erstellt werden. Der erstellte Spielplan wird anschließend auch im Vereinsbereich zur Auswahl der Platzziffer angezeigt.

10. Erstellung eines Spielplans mit Mannschaften

HALLE-STAFFELN					MEHRF.	DETAILS	NEU +
LO	RUNDENBEZEICHNUN...	STAFFELBEZEICHNUN...	MODUS	MELDUNG			
	ALLGEMEIN	STAFFEL SÜD	Liga (zweifache Runde)				
	LIGA	STAFFEL NOR	Liga (zweifache Runde)				

Abb. 30: Übersicht der Staffeln

Über diesen Bereich können Mannschaften der Staffel zugeordnet werden.

Mannschaften anzeigen:

MELDUNGEN ALTERSKLASSE ALLE NACH BEZIRK ALLE NACH BEREICH ALLE

TERMINE PLAN

ALLES ABWA... 2 INMELDEN → 7 Ausgewählt

Team suchen...

Adler Königshof II
Regionalklasse / Kreisklasse / OLG SV Adler Königshof 199 e.V.

Alstadener TUS
Kreisklasse / Kreisklasse TUS

Arnstädter HC
Bezirksklasse / Kreisklasse / Regionalklasse / Kreisklasse / Arnstädter Handball Club e.V.

ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V. 3
Bezirksklasse / Kreisklasse / Regionalklasse / B + ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V.

ASV 1863 Cham
Ostliga / B + ASV 1863 Cham

ASV 1863 Cham
B. Bezirksklasse / B. Kreisklasse / B. Regionalklasse / Kreisklasse / ASV 1863 Cham

ASV Dachau
Verbandsliga / Kreisliga / ASV Dachau

Eingeschriebene Mannschaften

1FC Köln
Hauptliga / 1FC Köln

1FCN Handball
Ostliga / 1FC Nienburg Handball 2009

ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V. 1
A. Bezirksklasse / A. Kreisklasse / A. Regionalklasse / ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V.

AUSGEWÄHLTE ZURÜCKZIEHEN

3 SPEICHERN

Abb. 31: Zuordnung von Mannschaften zur Staffel

- 1: Hier werden zunächst alle Mannschaften angezeigt, die für die Spielklasse gemeldet bzw. zugewiesen wurden – es kann auch nach anderen Parametern gefiltert werden
- 2: Nach Auswahl der Mannschaften können diese hier zur Staffel hinzugefügt werden
- 3: Nach dem Speichern sind die Mannschaften der Staffel zugewiesen und können in der Spielplanung Platzziffern zugewiesen werden

3 ZUWEISUNG DER PLATZZIFFER

FIKTIVE ERSETZEN +

Gib die Reihenfolge der Mannschaften an, um den Spielplan zu erstellen (du kannst fiktive Mannschaften verwenden) oder wähle das Team, um es als fiktives zu ersetzen

Abb. 32: Bereich „Zuweisung der Platzziffer“

ZUWEISUNG DER PLATZZIFFER

Mannschaften ohne Zuordnung

1FC KÖLN

1FCN HANDBALL

ADLER KÖNIGSHOF II

ALSTADENER TUS

ARNSTÄDTER HC

ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 1

ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 3

ASV 1863 CHAM

ASV 1863 CHAM

ASV DACHAU

Position 1

1FC KÖLN

PLATZHALTER 1

FREI

Position 2

1FCN HANDBALL

PLATZHALTER 2

FREI

Position 3

ADLER KÖNIGSHOF II

PLATZHALTER 3

FREI

Position 4

ALSTADENER TUS

PLATZHALTER 4

FREI

Position 5

ARNSTÄDTER HC

PLATZHALTER 5

FREI

Position 6

Ziehe hierher

ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 1

PLATZHALTER 6

FREI

Position 7

Ziehe hierher

ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 3

PLATZHALTER 7

FREI

Position 8

ASV 1863 CHAM

PLATZHALTER 8

FREI

Position 9

ASV 1863 CHAM

PLATZHALTER 9

FREI

Position 10

ASV DACHAU

PLATZHALTER 10

FREI

Abb. 33: Zuweisung der Platzziffer per Drag & Drop

Durch Drag & Drop werden die Mannschaften den Platzziffern zugewiesen. Sollte es mehrere Wünsche der Vereine gegeben haben, werden hier auch entsprechend der Erst-, Zweit- und Drittwunsch angezeigt.

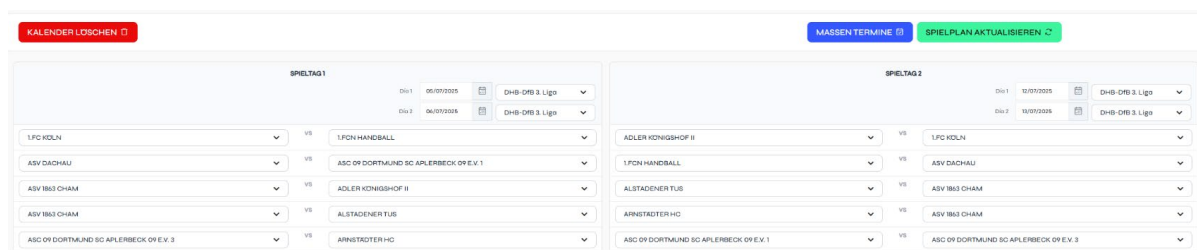


Abb. 34: Fertiger Kalender mit zugewiesenen Mannschaften

Im Anschluss kann der Kalender wie oben beschrieben erstellt und gespeichert werden.

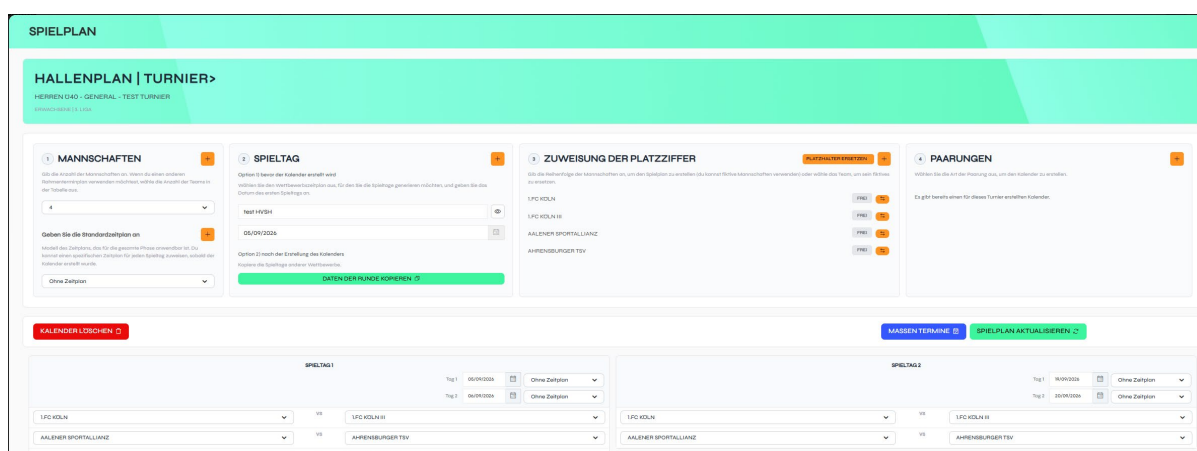


Abb. 35: Nachträglicher Tausch von Mannschaften über die Wechselpfeile

Über die Wechselpfeile im Bereich „Zuweisung der Platzziffer“ können Mannschaften auch nach Erstellung des Kalenders noch getauscht werden. Über „Frei“ können Mannschaften aus dem Wettbewerb genommen werden. Sollen vorhandene Platzhalter durch „Frei“ oder ein anderes Team ersetzt werden, müssen die entsprechenden Platzhalter ausgewählt und anschließend „Platzhalter ersetzen“ angeklickt werden.

11. Turnierplanung

Wenn ein Turnier geplant werden soll, muss bei der Staffelerstellung im Feld „Art des Wettbewerbs“ die Option „Turnier“ ausgewählt werden.



Abb. 36: Auswahl der Art des Wettbewerbs „Turnier“ bei der Staffelerstellung

11.1 Individuelle Turnierplanerstellung

Um einen individuellen Turnierplan zu erstellen, wird über „Neu erstellen“ ein Name vergeben und die Anzahl der Mannschaften festgelegt. Als Art der Paarung muss „Frei (unbegrenzte Spieltage und Spiele)“ ausgewählt werden.

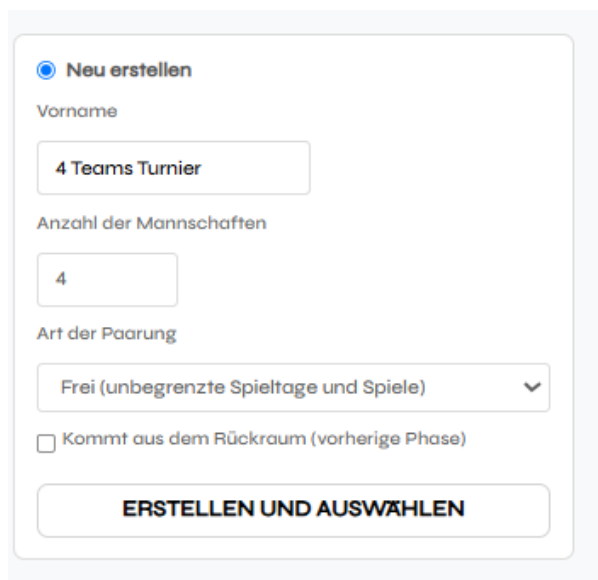
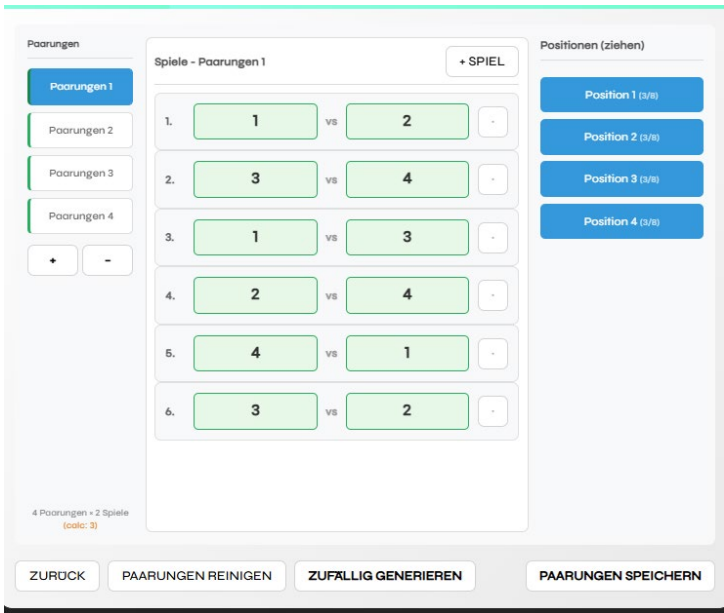


Abb. 37: Neuanlage eines individuellen Turnierplans

In diesem Bereich können die Paarungen individuell erweitert werden – Teams können auch mehrfach an einem Spieltag eingesetzt werden. Auf der rechten Seite wird in den blauen Positions-Feldern jeweils in Klammern angezeigt, wie viele Spiele die Mannschaft an diesem Spieltag (1. Zahl) und im gesamten Plan (2. Zahl) hat.



Paarungen

Paarungen 1

Paarungen 2

Paarungen 3

Paarungen 4

+ SPIEL

Positionen (ziehen)

Position 1 (1/6)

Position 2 (1/6)

Position 3 (1/6)

Position 4 (1/6)

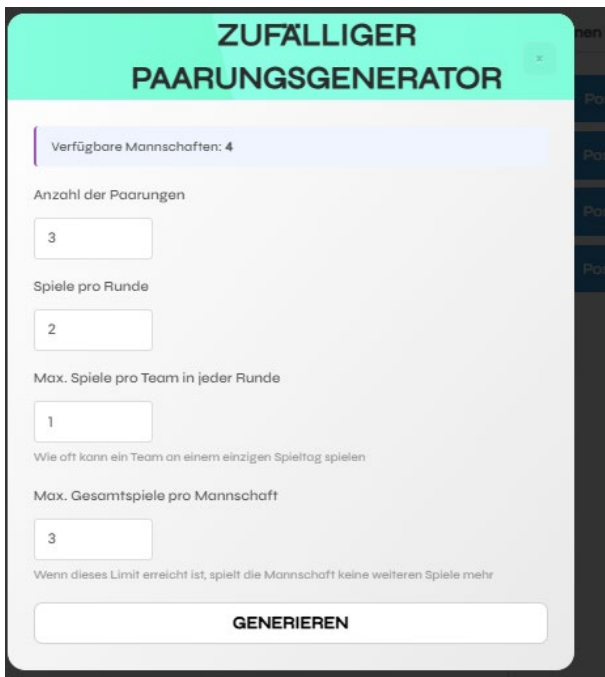
4 Paarungen = 2 Spiele
(total: 3)

ZURÜCK PAARUNGEN REINIGEN ZUFÄLLIG GENERIEREN PAARUNGEN SPEICHERN

Abb. 38: Individuelle Bearbeitung der Paarungen

11.2 Zufällige Turnierplanerstellung

Über die Schaltfläche „Zufälligen Spielplan erstellen" gelangt man zu dieser Maske, in der das Turnier auch automatisch konfiguriert werden kann. Hier können die Anzahl der Paarungen, die Spiele pro Runde sowie die maximale Anzahl an Spielen pro Team – je Runde und insgesamt – festgelegt werden.



ZUFÄLLIGER PAARUNGSGENERATOR

Verfügbare Mannschaften: 4

Anzahl der Paarungen

3

Spiele pro Runde

2

Max. Spiele pro Team in jeder Runde

1

Wie oft kann ein Team an einem einzigen Spieltag spielen

Max. Gesamtspiele pro Mannschaft

3

Wenn dieses Limit erreicht ist, spielt die Mannschaft keine weiteren Spiele mehr

GENERIEREN

Abb. 39: Zufälliger Paarungsgenerator

11.3 Kalender, Platzziffern und Spielplanerstellung

HALLENPLAN | TURNIER>

HERREN D40 - GENERAL - TEST TURNIER

Erstellen Sie den Turnierplan

1. MANNSCHAFTEN

Die Liste zeigt die Mannschaften, die in der Datenbank vorhanden sind. Sie können hier die Mannschaften auswählen, die an dem Turnier teilnehmen sollen. Geben Sie die Anzahl der Mannschaften an.

4

Geben Sie die Standardplatzierung an

Ohne Zeitplan

2. SPIELTAG

Option 1: Bevor der Kalender erstellt wird

Wählen Sie das Spieltagsdatum aus, für das Sie die Spielpläne generieren möchten, und geben Sie das Datum des ersten Spieltags an.

1. Spieltag: 01/01/2025

Option 2: Nach der Erstellung des Kalenders

Legen Sie das Spieltagsdatum und die Zeitplanoption fest.

DATEN DER RUNDEN VORBEREITEN

3. ZUWEISUNG DER PLATZZIFFER

Die Zuweisung der Platznummern ist ein wichtiger Schritt, um den Spielplan zu erstellen. Sie können die Platznummern manuell zuordnen oder die automatische Zuweisung verwenden.

1. LFC KÖLN

2. LFC KÖLN II

3. AALENER SPORTALLIANZ

4. PAARUNGEN

Wählen Sie die Art der Paarung aus, um den Kalender zu erstellen.

Option 1: Vordefinierte Paarung

4 Teams Turnier

SPIELPLAN FÜR AUSGEWÄHLTE PAARUNGEN ERSTELLEN

Option 2: Zufällige Paarung

ZUFÄLLIGEN SPIELPLAN ERSTELLEN

KALENDER LÖSCHEN

MASSEN TERMINE

SPIELPLAN AKTUALISIEREN

SPIELPLAN SPEICHERN

SPIELTAG 1 - Sonntag

1. LFC KÖLN vs 2. LFC KÖLN II

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. AALENER SPORTALLIANZ

1. LFC KÖLN vs 2. AALENER SPORTALLIANZ

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. LFC KÖLN II

1. LFC KÖLN vs 2. AALENER SPORTALLIANZ

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. LFC KÖLN II

SPIELTAG 2 - Sonntag

1. LFC KÖLN vs 2. LFC KÖLN II

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. AALENER SPORTALLIANZ

1. LFC KÖLN vs 2. AALENER SPORTALLIANZ

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. LFC KÖLN II

1. LFC KÖLN vs 2. AALENER SPORTALLIANZ

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. LFC KÖLN II

SPIELTAG 3 - Sonntag

1. LFC KÖLN vs 2. LFC KÖLN II

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. AALENER SPORTALLIANZ

1. LFC KÖLN vs 2. AALENER SPORTALLIANZ

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. LFC KÖLN II

1. LFC KÖLN vs 2. AALENER SPORTALLIANZ

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. LFC KÖLN II

SPIELTAG 4 - Sonntag

1. LFC KÖLN vs 2. LFC KÖLN II

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. AALENER SPORTALLIANZ

1. LFC KÖLN vs 2. AALENER SPORTALLIANZ

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. LFC KÖLN II

1. LFC KÖLN vs 2. AALENER SPORTALLIANZ

3. AALENER SPORTALLIANZ vs 4. LFC KÖLN II

Abb. 40: Hallenplan eines Turniers mit Mannschaften, Spieltagen, Platznummern und Paarungen

Im Anschluss kann – wie bereits in Kapitel 8 beschrieben – ein Rahmenterminkalender hinzugefügt, die Teams ausgewählt und den Platznummern zugewiesen werden. Danach kann der Spielplan erstellt werden. Für die Massenerstellung mehrerer Spiele (z. B. Rotierend, Step, Pausen, Spielfelder) steht zusätzlich der in Kapitel 6 beschriebene Bereich der Massenausgabe zur Verfügung, der insbesondere für die Turnierplanung relevant ist.

12. Spielverlegungsanträge

Der Bereich findet sich unter Wettbewerbe – Management – Spielübersicht. Hier können die Spielklassen einzeln mit allen zugehörigen Spielen eingesehen werden.

https://handball360.squad.de/competitions_previo_horarios.php

DEUTSCH | Saison 2026/2027

ZUWEISUNG UHRZEIT / HALLE

ANSETZUNGEN PRO SPIELTAG | EINSATZE NACH DATUM

SCHRITT 2. ALTERSKLASSE

Wählen Sie eine Kategorie

HALLBUND

SCHRITT 3. WETTBEWERBE

Wählen Sie einen Wettbewerb aus

HALLBUND

SCHRITT 4. STAFFELN

Wählen Sie ein Turnier aus

SPIELNUMMER

Nach Spielnummer suchen

Suchen...

36 Spiele anzeigen | CSV | EXCEL | PDF | Drucken | Spalten | Konfigurationen

SPIEL NUMMER	MANNSCHAFTEN	SPIELSTATUS	DATUM	ORT	TV	BESTÄTIGT	TERMINABSTIMMUNG	BEMERKUNGEN HEIMMANNSCHAFT	BEMERKUNGEN GASTMANNSCHAFT	AKTIONEN	AUSSTUENDEN
Keine Daten in der Tabelle vorhanden											

Suchen | Suchen | Suchen | Suchen | Suchen | Suchen | Suchen | Suchen | Suchen | Suchen | Suchen | Suchen

Bereich „Wettbewerbe – Management – Spielübersicht“

VORHER: ZUWEISUNG UHRZEIT / HALLE

SCHRITT 1. WETTBEWERBSBEREICH
 Landesverband: DEUTSCHER HANDBALLBUND
 Kreis / Bezirk / Region: DEUTSCHER HANDBALLBUND

SCHRITT 2. ALTERSKLASSE
 VEREIN: 3. LIGA MÄNNLICH

SCHRITT 3. WETTBEWERBE
 3. LIGA MÄNNER

SCHRITT 4. STAFFELN
 ALLGEMEIN - NORDWEST
 SPIELNUMMER:

SPIELTAG 1 (29-08-2026) | 3. LIGA MÄNNER - ALLGEMEIN - NORDWEST

SPIEL NUMMER	MANNSCHAFTEN	SPIELSTATUS	DATUM	ORT	TV	BESTÄTIGT	TERMINABSTIMMUNG	BEMERKUNGEN HEIMMANNSCHAFT	BEMERKUNGEN GASTMANNSCHAFT	AKTIONEN	AUSDRUCK
22	EINTRACHT HILDESHEIM vs TSV ANDERTEN	AUSSTEHEND	30.08.2026 17:00	HILDESHEIM VOLKSBANK-ARE.							
23	OHV AURICH vs VfL FREDENBECK	AUSSTEHEND	30.08.2026 17:00	AURICH SPARKASSEN ARENA							
24	TUS VINNHORST vs AHLENER SG	AUSSTEHEND	29.08.2026 20:00	HANNOVER SPORTZENTRUM							
25	TUS SPENGE vs VfL EINTRACHT HAGEN II	AUSSTEHEND	29.08.2026 19:15	REALSCHULE SPENGE - REALS.							

Detailansicht der Spielübersicht mit allen Spielen eines Spieltags

In dieser Ansicht werden auch Spielverlegungen mit angezeigt. Zudem können die Spiele hier bei Bedarf auch manuell angepasst werden.

12.1 Spielverlegungsanträge

Der Bereich findet sich unter Wettbewerbe – Management – Spielverlegungsanträge.

ZUWEISUNG UHRZEIT / HALLE

Seite: 10/07/2026 bis 10/06/2027 Bereich: [optional] WETTBEWERBSBEREICH

WETTBEWERBE	STAFFELBEZEICHNUNG	SPIELTAG	SPIEL NUMMER	MANNSCHAFTEN	SPIELSTATUS	DATUM	ORT	TV	BESTÄTIGT	TERMINABSTIMMUNG	BEMERKUNGEN HEIMMANNSCHAFT	BEMERKUNGEN GASTMANNSCHAFT	AKTIONEN
3. Liga MÄNNLICH	Süd	15			AUSSTEHEND	05.12.2026 19:30							
3. Liga MÄNNLICH	Nord-West	14			AUSSTEHEND	28.11.2026 17:00							
3. Liga MÄNNLICH	Süd	3			AUSSTEHEND	25.11.2026 20:00							
3. Liga MÄNNLICH	Nord-West	3			AUSSTEHEND	25.11.2026 19:15							

Übersicht „Zuweisung Uhrzeit / Halle“

Über die rot markierte Schaltfläche „Konversationen“ können die Nachrichten der beteiligten Vereine zu den jeweiligen Spielen eingesehen werden.

VORHER: ZUWEISUNG UHRZEIT / HALLE

Seite: 10/07/2026 bis 10/06/2027 Bereich: [optional] WETTBEWERBSBEREICH

WETTBEWERBE	STAFFELBEZEICHNUNG	SPIELTAG	SPIEL NUMMER	MANNSCHAFTEN	SPIELSTATUS	DATUM	ORT	TV	BESTÄTIGT	TERMINABSTIMMUNG	BEMERKUNGEN HEIMMANNSCHAFT	BEMERKUNGEN GASTMANNSCHAFT	AKTIONEN
3. Liga MÄNNLICH	Süd	15			AUSSTEHEND	05.12.2026 19:30							
3. Liga MÄNNLICH	Nord-West	14			AUSSTEHEND	28.11.2026 17:00							
3. Liga MÄNNLICH	Süd	3			AUSSTEHEND	25.11.2026 20:00							
3. Liga MÄNNLICH	Nord-West	3			AUSSTEHEND	25.11.2026 19:15							

Ansicht „Vorher: Zuweisung Uhrzeit / Halle“ mit Auswahlmöglichkeit

Über das rot markierte, orangene Ausrufezeichen-Symbol in der Spalte „Terminabstimmung“ öffnet sich die Detailansicht des jeweiligen Spielverlegungsantrags.

Abb. 3: Detailansicht eines Spielverlegungsantrags

SPIELVERLEGUNGSANTRAG
X

SPIELVERLEGUNG

URSPRÜNGLICHER SPIELTERMIN
31/10/2026 00:00
Gebildet am:
Gebildet von:
Bestätigungsdatum: steht zur Bestätigung

URSPRÜNGLICHER SPIELORT
.....
Gebildet am:
Gebildet von:
Bestätigungsdatum: steht zur Bestätigung

ÄNDERUNGSHISTORIE

ÄNDERUNGSDATUM	GEÄNDERTE DATEN	VORHERIGE DATEN	NACHFOLGENDES DATUM
01/01/2026 14:18	Halle		

NACHRICHTENVERLAUF

NEUER SPIELTERMIN
07/11/2026 19:00
Angefordert von:
Letzter Wechsel:
Datum der letzten Änderung:
Bestätigungsdatum: Nicht bestätigt

NEUER SPIELORT
.....

ZUSTIMMUNG


06/07/2026 17:07:04



12/07/2026 16:09:20


BESTÄTIGUNG

VERWEIGERN

Dein Kommentar...

SENDEN

SPIELOFFIZIELLE

ROLLE	VORNAME	NACHNAME	E-MAIL-ADRESSE	E-MAIL-GEWISSENHEIT	ANMERKUNG	BEZUGSPUNKT

SCHLIESSEN

Detailansicht eines Spielverlegungsantrags

In dieser Ansicht sind alle Informationen zur Spielverlegung einsehbar – der ursprüngliche und der neue Spieltermin bzw. Spielort, die Änderungshistorie sowie der Zustimmungsstatus der beteiligten Vereine. Über die rot markierten Schaltflächen „Bestätigung“ und „Verweigern“ kann die Spielverlegung angenommen bzw. abgelehnt werden.

12.2 Heimrechttausch

BEMERKUNGEN HEIMMANNSCHAFT		BEMERKUNGEN GASTMANNSCHAFT		AKTIONEN	
HEIMRECHTTAUSCH					
			HEIMRECHTTAUSCH		
					
					

Aktionen-Spalte mit dem Symbol für den Heimrechttausch

Über das rot markierte, weiße Symbol in der Aktionen-Spalte kann ein Heimrechttausch zwischen zwei Mannschaften vollzogen werden.

HEIMRECHTTAUSCH

Möchtest du die Begegnungen dieser Mannschaften tauschen?
Es wird eine Benachrichtigung per E-Mail an die Clubs/Teams und das benannte Schiedsrichterteam gesendet.

SPIELTAG 15
WECHSEL Z1

SPIELTAG 30
WECHSEL Z1

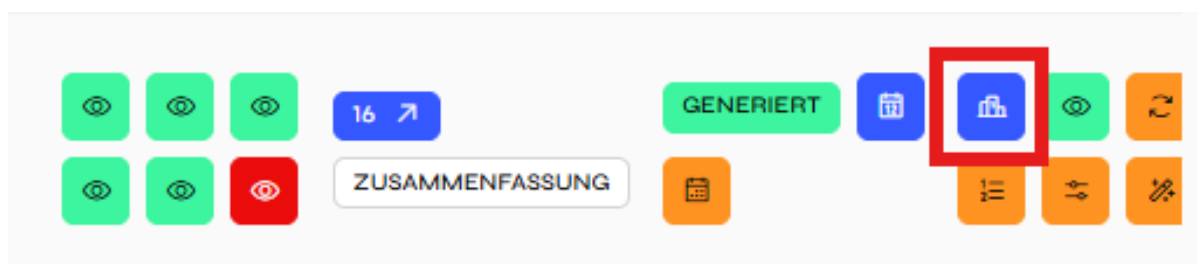
SENDEN
ABBRECHEN

Bestätigungsdialog „Heimrechttausch“

Im Bestätigungsdialog werden die betroffenen Spieltage sowie der jeweilige Mannschaftswechsel angezeigt. Über die rot markierte Schaltfläche „Senden“ wird der Heimrechttausch bestätigt; anschließend wird automatisch eine Benachrichtigung per E-Mail an die Clubs/Teams sowie das benannte Schiedsrichterteam versendet. Über „Abbrechen“ wird der Vorgang verworfen.

13. Mannschaftsstatus: Zurückgezogen / Außer Konkurrenz

Muss eine Mannschaft aus dem laufenden Spielbetrieb zurückgezogen werden oder soll sie außer Konkurrenz spielen, wird dies über den Bereich Wettbewerbe in der jeweiligen Staffel eingestellt. Über das rot markierte, blaue Symbol wird die Anfangstabelle mit den Mannschaften der Staffel aufgerufen.



Symbol zum Aufrufen der Anfangstabelle

In der Spalte „Status“ ist standardmäßig „Aktiv“ eingestellt. Über das rot markierte Feld kann der Status der Mannschaft angepasst werden.

ISQUAD	STATUS	GEWONNEN	UNENTSCHEIDEN	VERLOREN	TF	TG	PUNKTE	AKTIONEN
	AKTIV	0	0	0	0	0	0	SPIELTAG

Anfangstabelle mit der Spalte „Status“

ZURÜCKGEZOGEN

AUßER KONKURRENZ

Auswahl der Stati „Zurückgezogen“ und „Außer Konkurrenz“

- Zurückgezogen:** Alle Spiele der Mannschaft werden als zurückgezogen gewertet und aus der Tabelle genommen. Bereits gespielte Spiele und deren Ergebnisse bleiben auf handball.net weiterhin sichtbar. Die Mannschaft wird in der Tabelle mit 0:0 Punkten angezeigt und als „zurückgezogen“ gekennzeichnet.

- **Außer Konkurrenz:** Die Mannschaft darf Spieler aus der höheren Altersklasse in ihren Kader berufen. Die Spiele der Mannschaft werden nicht gewertet, und die Mannschaft wird im Frontend entsprechend gekennzeichnet.

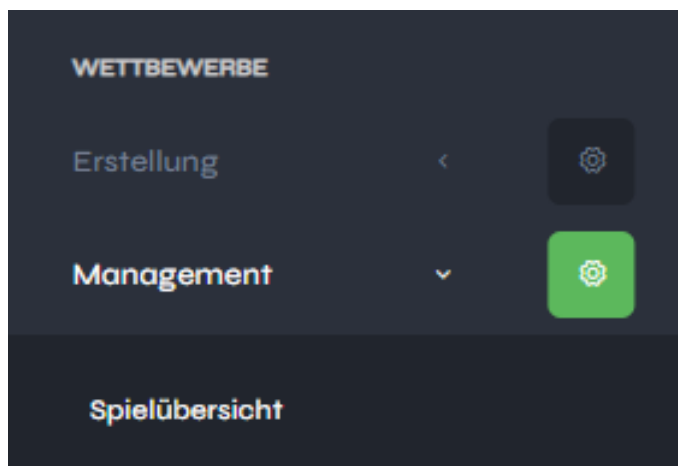
Wichtig: Nach jeder Statusänderung muss zunächst „Komplette Tabelle neu berechnen“ angeklickt werden. Erst danach wird über „Speichern“ gespeichert – nur so werden die Informationen korrekt angezeigt. Da bei der Neuberechnung alle Spieltage neu kalkuliert werden, kann der Ladeprozess etwas länger dauern.



Schaltfläche „Komplette Tabelle neu berechnen“

14. Wiederholungsspiele

Ein Spiel, das wiederholt werden muss, wird im Bereich Wettbewerbe – Management – Spielübersicht gesucht. Dazu wird zunächst der Wettbewerb und anschließend der jeweilige Spieltag ausgewählt.



Menü „Wettbewerbe – Management – Spielübersicht“

14.1 Status „Ausgesetzt“ setzen

Zunächst muss der Status des Spiels richtig gesetzt werden. Im Dropdown der Spalte „Spielstatus“, in dem normalerweise z. B. „Ausstehend“ steht, wird der Status „Ausgesetzt“ ausgewählt.



Auswahl des Spielstatus „Ausgesetzt“

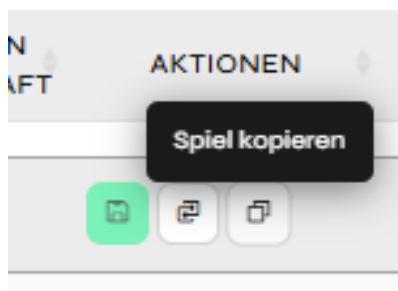
Anschließend wird die Änderung über das orange markierte Disketten-Symbol in der Spalte „Aktionen“ gespeichert.



Spiel mit Status „Ausgesetzt“ und Speichern-Symbol

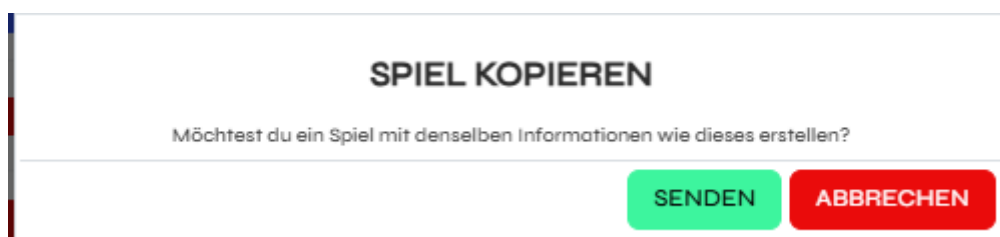
14.2 Spiel kopieren

Nach dem Speichern muss die Seite einmal aktualisiert werden. Danach erscheint in der Spalte „Aktionen“ rechts das Symbol „Spiel kopieren“.



Symbol „Spiel kopieren“ in der Spalte „Aktionen“

Nach einem Klick auf das Symbol öffnet sich ein Pop-up mit der Frage, ob ein Spiel mit denselben Informationen erstellt werden soll. Über „Senden“ wird das Spiel vollständig dupliziert, über „Abbrechen“ wird der Vorgang verworfen.



Dialog „Spiel kopieren“

Das Wiederholungsspiel erscheint anschließend direkt unter dem ursprünglichen Spiel. Es erhält die gleiche Spielnummer mit dem Zusatz „W“ und den Status „Ausstehend“.

	SPIEL NUMMER	MANNSCHAFTEN	SPIELSTATUS	DATUM	ORT	TV	BESTÄTIGT	TERMINABSTIMMUNG	BEMERKUNGEN HEIMMANNSCHAFT	BEMERKUNGEN GASTMANNSCHAFT	AKTION
☐	2627RWVWVKROERMA0101	TV BAD EMS II vs GW MENDIG II	AUSGESETZT	13.09.2026 15:00	BAD EMS, SILBERAU - BAD EMS...						
☐	2627RWVWVKROERMA0101W	TV BAD EMS II vs GW MENDIG II	AUSSTEHEND	13.09.2026 15:00	BAD EMS, SILBERAU - BAD EMS...						

Ursprüngliches Spiel (Ausgesetzt) und Wiederholungsspiel (Spielnummer mit Zusatz „W“)

Dabei ist Folgendes zu beachten:

- Das ursprüngliche Spiel bleibt bestehen, wird aber aus der Wertung genommen.
- Das neue Spiel wird zunächst auf dem alten Datum angelegt und muss anschließend vom Verband oder von den Vereinen neu angesetzt werden.
- Für das neue Spiel sind keine Schiedsrichter hinterlegt – diese müssen neu angesetzt werden.