

Spielplanung in Handball360

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](#)).

3. Anlegen der Spielklassenstruktur in den jeweiligen Altersklassen

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

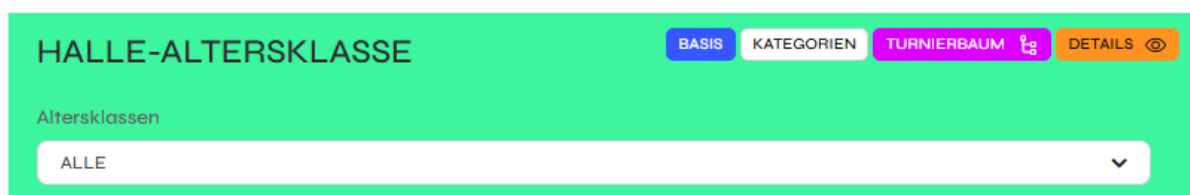


Abb. 1: Bereich „Halle-Altersklasse“ mit Auswahl der Altersklasse

Anschließend werden die Spielklassen ausgewählt, die angelegt werden sollen.

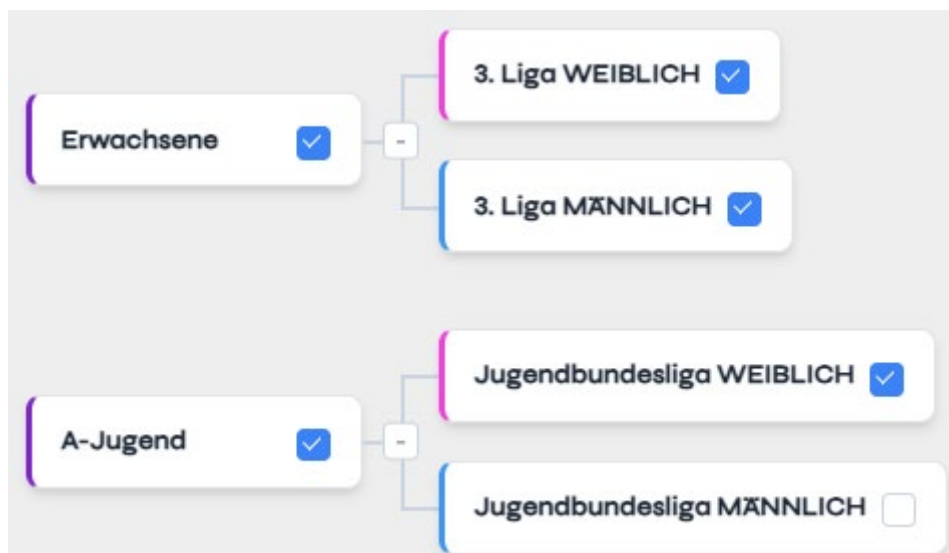


Abb. 2: Auswahl der anzulegenden Spielklassen je Altersklasse

Über die folgende Schaltfläche werden die ausgewählten Spielklassen angelegt:

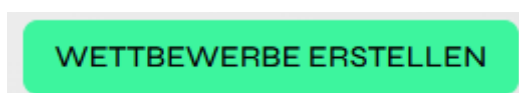


Abb. 3: Schaltfläche „Wettbewerbe erstellen“

4. Konfiguration der Spielklassen

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



LO	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	00-00-0000	00-00-0000	2
		ERWACHSENE	W	3. LIGA FRAUEN	3. LIGA	00-00-0000	00-00-0000	

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.

5. Konfiguration der Spielklassenparameter (blauer Stift)

Name der Spielklasse

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

Name der Spielklasse*

Abb. 6: Anpassung des Namens der Spielklasse

Schiedsrichterinformationen

Schiedsrichter

Wer bezahlt? Land Wie wird bezahlt? Zahlungsmodalitäten für Schiedsrichter

Schiedsrichteranzetzung aus Untergliederung zulassen Bestätigungsmodus Manu. figung

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

Festlegen der Anwurfzeiten

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



Abb. 8: Auswahl und Verwaltung des Zeitplans

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

Abb. 9: Anwurfzeiten für Samstag und Sonntag

Zeitpläne: Daten und Fristen für die Spielplanung

Zeitpläne

SPIELPLANUNG AUF DIE TERMINE AUS DEM RAHMENTERMINKALENDER

Start Spielplanung der Vereine 06/07/2025	Ende Spielplanung der Vereine 17/07/2025	
☐	☒	☐
		Verband Heimvereine Gastvereine

SPIELVERLEGUNGEN DER VEREINE

Spielverlegungen der Vereine möglich ab: 18/07/2025	Spielverlegungen der Vereine möglich bis: 24/07/2025	
☐	☒	☐
		Verband Heimvereine Gastvereine

Strand- und Spielverlegungen ab:

25/07/2025	Solosende	
☐	☒	☐
		Verband Heimvereine Gastvereine

RAHMEN KALENDER
MGL. PLANUNG KALENDER
MPL. OME GEMEINSAMUNG KALENDER

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.

Verantwortliche Personen für die Spielklasse

Spielleitende Stelle

Beauftragte

SCHIEDSRICHTER-Ansetzer

Ansetzer ZEITNEHMER / SEKRETÄR

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.

Festlegen von Anwurfzeiten und weiteren Parametern

Spielzeiten

Sperrzeit vor Anwurf (min)

Anzahl der Teile (Halbzeit/Dritte/etc.)

Dauer jeder Halbzeit (Min)

Dauer der Pause (Min)

Gesamtdauer des Spiels (Min)

Auszeiten

Anzahl der Auszeiten pro Mannschaft

Max. Auszeiten erste Halbzeit

Max. Auszeiten zweite Halbzeit

Abb. 12: Konfiguration von Spielzeiten und Auszeiten

Benachrichtigungen bei Spielverlegungen

Änderungen der Spielzeiten - Benachrichtigungen

Verantwortlicher für das lokale Team

Verantwortlicher für die Gastmannschaft

SR / Z/S / TD / ...

Heimtrainer

Gasttrainer

☐

☐

☐

☐

☐

Zusätzliche E-Mails von Personen im System

Andere E-Mails

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.

1	ERWACHSENE-3. LIGA	3. LIGA MÄNNLICH	M	0
2	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.

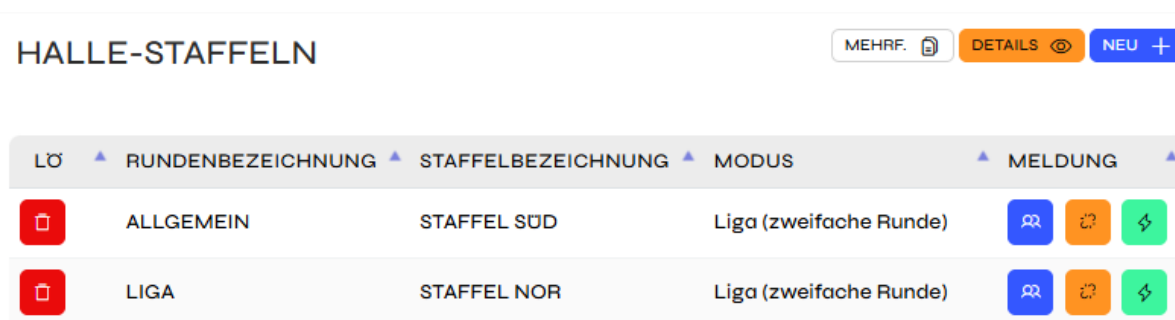


Abb. 15: Bereich „Halle-Staffeln“ mit den Schaltflächen „Details“ und „Neu+“

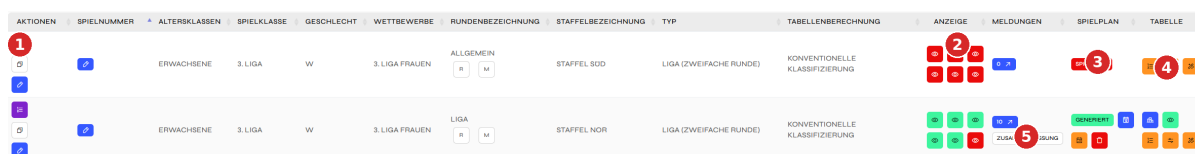


Abb. 16: Ansicht nach Klick auf „Details“

- 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

Massenbearbeitung von Spielen

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

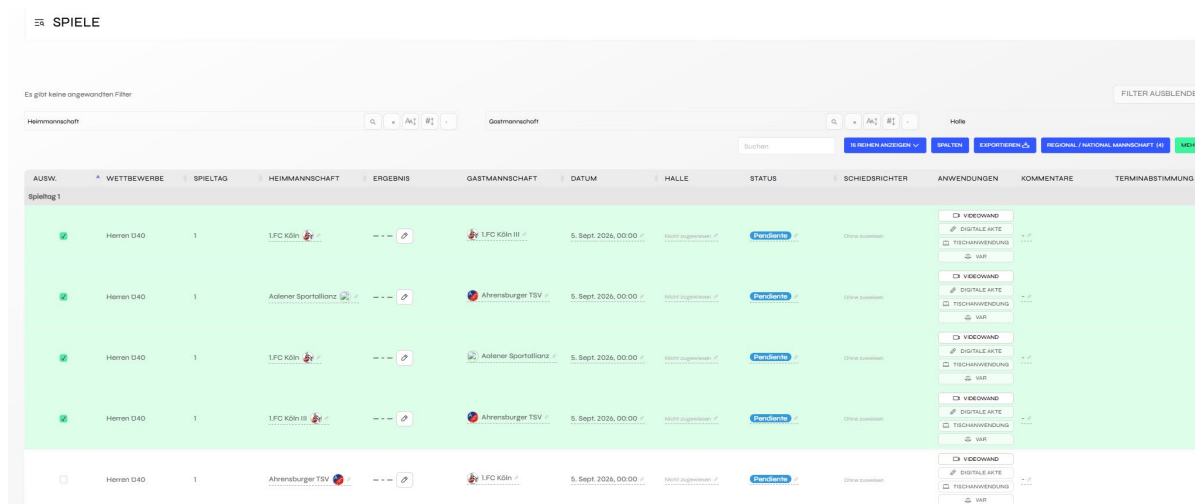


Abb. 18: Übersicht aller Spiele einer Staffel mit Auswahlmöglichkeit

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

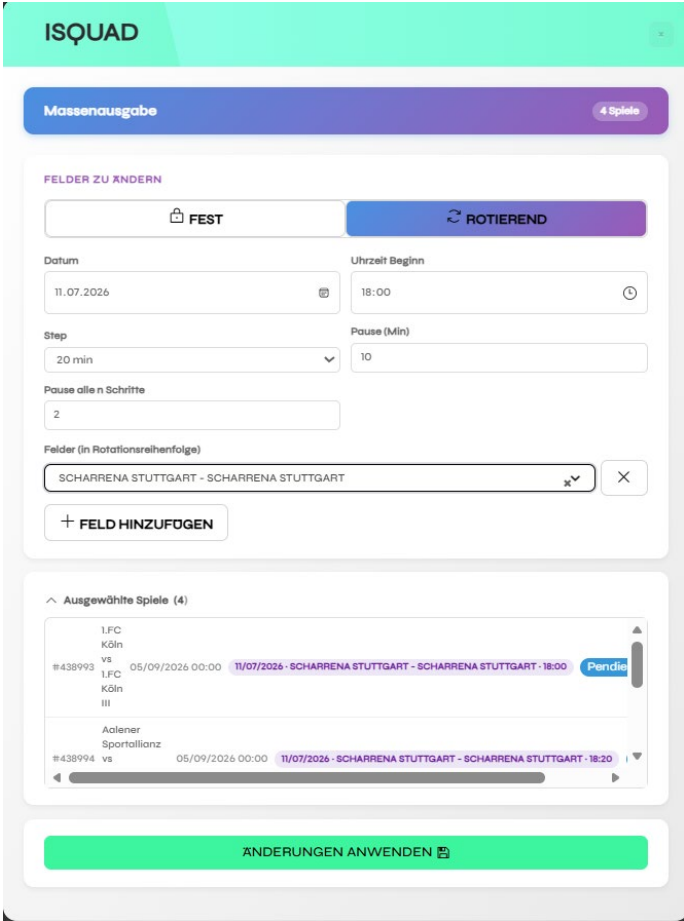


Abb. 19: Massenausgabe zur gebündelten Bearbeitung mehrerer Spiele

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).

Konfiguration der Staffelparameter

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

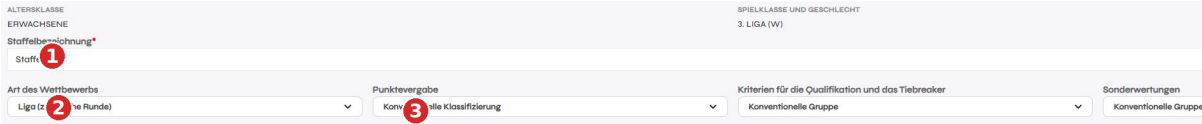


Abb. 17: Konfiguration der Staffelparameter

- 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

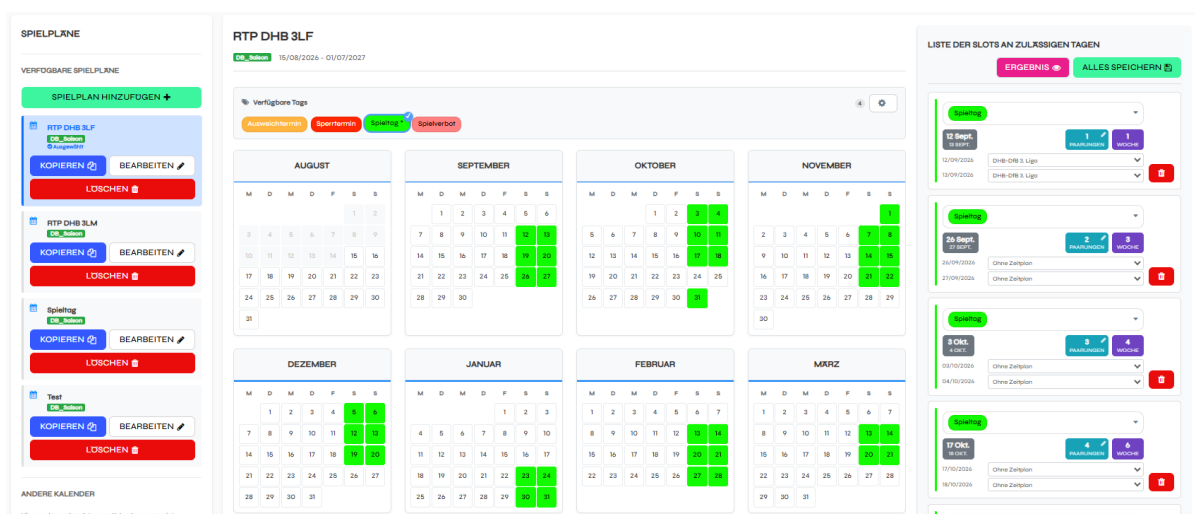


Abb. 20: Übersicht der Spielpläne / Rahmenterminkalender

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

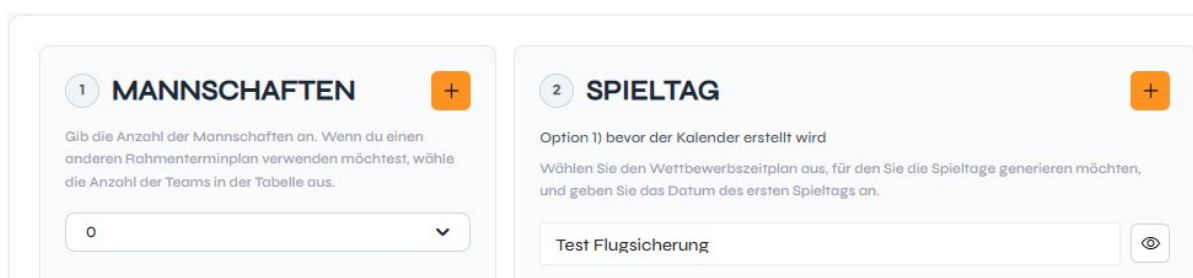


Abb. 21: Bereiche „Mannschaften“ und „Spieltag“

- 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

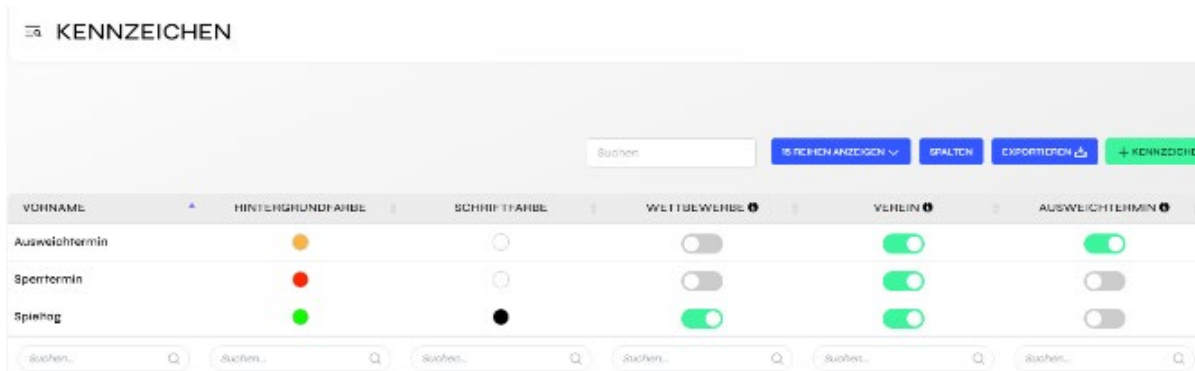


Abb. 22: Verwaltung der Kennzeichen (z. B. Ausweichtermin, Sperrtermin, Spieltag)

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.

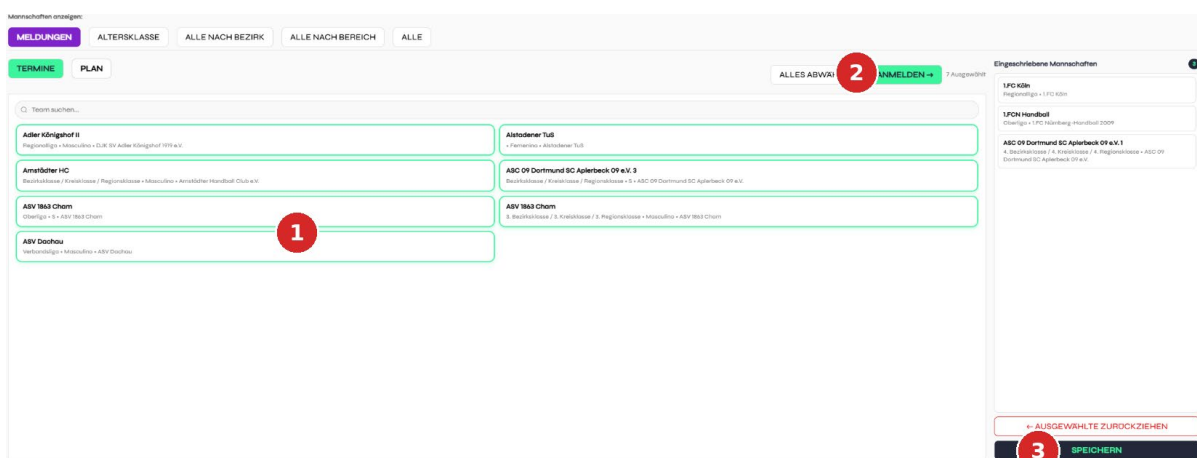


Abb. 31: Zuordnung von Mannschaften zur Staffel

- 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



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	Position 2	Position 3	Position 4	Position 5	Position 6	Position 7
1FC KÖLN	1FCN HANDBALL	ADLER KÖNIGSHOF II	ALSTADENER TUS	ARNSTÄDTER HC	Ziehe hierher	Ziehe hierher
PLATZHALTER 1	PLATZHALTER 2	PLATZHALTER 3	PLATZHALTER 4	PLATZHALTER 5	PLATZHALTER 6	PLATZHALTER 7
FREI	FREI	FREI	FREI	FREI	FREI	FREI

Position 8	Position 9	Position 10
ASV 1863 CHAM	ASV 1863 CHAM	ASV DACHAU
PLATZHALTER 8	PLATZHALTER 9	PLATZHALTER 10
FREI	FREI	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.

KALENDER LÖSCHEN
MASSEN TERMINE
SPIELPLAN AKTUALISIEREN

SPIELTAG 1
 Du 1: 05/07/2025 DHB-DHB 3. Liga
 Du 2: 06/07/2025 DHB-DHB 3. Liga

1FC KÖLN	VS	1FCN HANDBALL
ASV DACHAU	VS	ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 1
ASV 1863 CHAM	VS	ADLER KÖNIGSHOF II
ASV 1863 CHAM	VS	ALSTADENER TUS
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 3	VS	ARNSTÄDTER HC

SPIELTAG 2
 Du 1: 10/07/2025 DHB-DHB 3. Liga
 Du 2: 10/07/2025 DHB-DHB 3. Liga

ADLER KÖNIGSHOF II	VS	1FC KÖLN
1FCN HANDBALL	VS	ASV DACHAU
ALSTADENER TUS	VS	ASV 1863 CHAM
ARNSTÄDTER HC	VS	ASV 1863 CHAM
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 1	VS	ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 3

Abb. 34: Fertiger Kalender mit zugewiesenen Mannschaften

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

SPIELPLAN

HALLENPLAN | TURNIER>
 HERREN DAD - GENERAL - TEST TURNIER
HERREN DAD 3. Liga

1. MANNSCHAFTEN
 Gib die Mannschaften ein, die an dem Wettbewerb teilnehmen werden (mindestens 2 Mannschaften).
 Geben Sie die Standardzeitplan an:
 Anzahl des Wettbewerbs, den Sie für das gesamte Turnier einrichten (z.B. 12)

2. SPIELTAG
 Geben Sie das Datum an, an dem das Turnier stattfinden soll.
 Geben Sie das Datum an, an dem das Turnier stattfinden soll.
 Geben Sie das Datum an, an dem das Turnier stattfinden soll.

3. ZUWEISUNG DER PLATZZIFFER
 Geben Sie die Mannschaften ein, die an dem Wettbewerb teilnehmen werden (mindestens 2 Mannschaften).
 Geben Sie die Mannschaften ein, die an dem Wettbewerb teilnehmen werden (mindestens 2 Mannschaften).

4. PAARUNGEN
 Geben Sie die Mannschaften ein, die an dem Wettbewerb teilnehmen werden (mindestens 2 Mannschaften).
 Geben Sie die Mannschaften ein, die an dem Wettbewerb teilnehmen werden (mindestens 2 Mannschaften).

KALENDER LÖSCHEN
MASSEN TERMINE
SPIELPLAN AKTUALISIEREN

SPIELTAG 1
 Tag 1: 06/07/2025 Ohne Zeitplan
 Tag 2: 06/07/2025 Ohne Zeitplan

1FC KÖLN	VS	1FCN HANDBALL
ALSTADENER TUS	VS	ARNSTÄDTER HC

SPIELTAG 2
 Tag 1: 10/07/2025 Ohne Zeitplan
 Tag 2: 10/07/2025 Ohne Zeitplan

1FC KÖLN	VS	1FCN HANDBALL
ALSTADENER TUS	VS	ARNSTÄDTER HC

Abb. 35: Nachträglicher Tausch von Mannschaften über die Wechselfeile

Über die Wechselfeile 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.

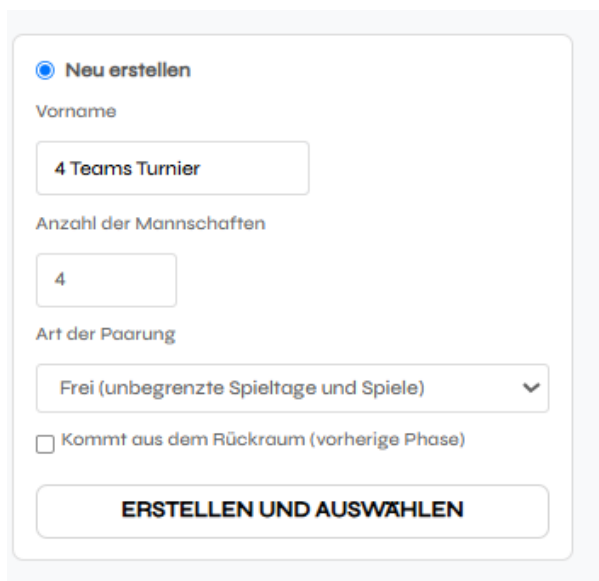


Abb. 37: Neuanlage eines individuellen Turnierplans

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.

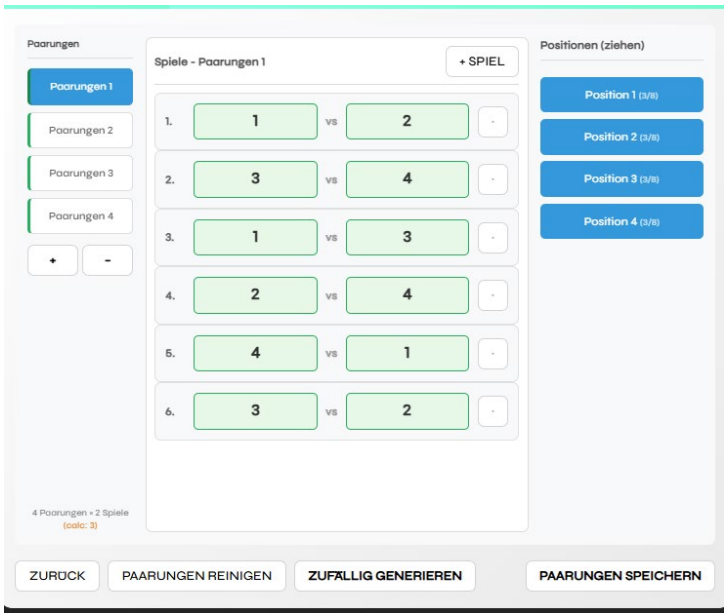


Abb. 38: Individuelle Bearbeitung der Paarungen

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.

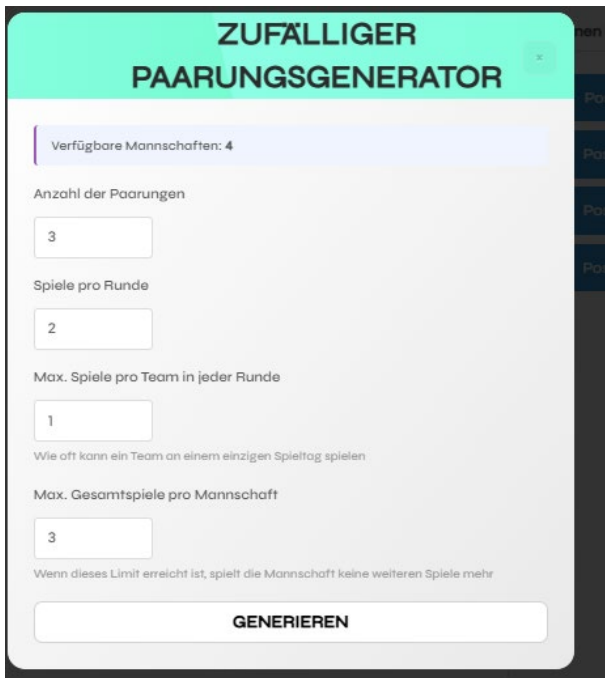


Abb. 39: Zufälliger Paarungsgenerator

11.3 Kalender, Platzziffern und Spielplanerstellung

Hallenplan | Turnier>

HERREN D4D - GENERAL - TEST TURNIER

www.sportplan.com

1. MANNSCHAFTEN

Wie wird die Mannschaften in der Saison aufgeführt werden?
 Bitte die Mannschaften in der Reihenfolge angeben, wie sie in der Saison aufgeführt werden sollen. Wenn Sie die Mannschaften in der Reihenfolge angeben, wie sie in der Saison aufgeführt werden sollen, wird die Reihenfolge in der Saison aufgeführt werden.

4

Geben Sie die Standardzeitpunkt an:

Modell des Zeitplans, das für die gesamte Phase anwendbar ist. Das Modell eines spezifischen Zeitplans für jeden Spieltag, sobald der Kalender erstellt wurde.

Ohne Zeitplan

2. SPIELTAG

Option 1: Bevor der Kalender erstellt wird.
 Wählen Sie den Kalender aus, für den Sie die Spielpläne generieren möchten, und geben Sie das Datum des ersten Spieltags an.

10/07/2024

Option 2: Nach der Erstellung des Kalenders.
 Geben Sie den Spieltag an, den Sie generieren möchten.

DATEN DER RUNDEN KOPPIEREN (9)

3. ZUWEISUNG DER PLATZNUMMER

Wie die Platzierung der Mannschaften im, um den Spielplan zu erstellen, die Mannschaften verwenden oder wählen Sie Team, um den Spielplan zu erstellen.

1. 1. LFC KOLN FRI

2. 1. LFC KOLN FRI

3. 1. LFC KOLN FRI

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 (3)

Option 2: Beliebige Paarung.

ZUFÜGLICHEN SPIELPLAN ERSTELLEN (X)

CALENDER LÖSCHEN (0)

MASSIVE TURNIERE (3) SPIELPLAN AKTUALISIEREN (2) SPIELPLAN SPEICHERN (0)

SPIELTAG - Training

Tag 1: Ohne Zeitplan 05/09/2024

Tag 2: Ohne Zeitplan 06/09/2024

1. 1. LFC KOLN VS 2. 1. LFC KOLN III

3. 1. LFC KOLN VS 4. 1. LFC KOLN III

2. 1. LFC KOLN VS 4. 1. LFC KOLN III

4. 1. LFC KOLN VS 3. 1. LFC KOLN III

3. 1. LFC KOLN VS 4. 1. LFC KOLN III

SPIELTAG - Training

Tag 1: Ohne Zeitplan 05/09/2024

Tag 2: Ohne Zeitplan 06/09/2024

1. 1. LFC KOLN VS 2. 1. LFC KOLN III

3. 1. LFC KOLN VS 4. 1. LFC KOLN III

2. 1. LFC KOLN VS 4. 1. LFC KOLN III

4. 1. LFC KOLN VS 3. 1. LFC KOLN III

3. 1. LFC KOLN VS 4. 1. LFC KOLN III

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

Im Anschluss kann – wie bereits in Kapitel 8 beschrieben – ein Rahmenterminkalender hinzugefügt, die Teams ausgewählt und den Platzziffern zugewiesen werden. Danach kann der Spielplan erstellt werden. Für die Massенbearbeitung 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.