

BLATT 5 · BLOCK B – AM SPIELTAG

ESB öffnen und Protokoll entsperren

Für wen: Heimverein / Zeitnehmer und Sekretär, dann der Schiedsrichter**Wann:** rechtzeitig vor dem Anwurf – bewährt haben sich rund 45 Minuten**Wichtig:** **Internetverbindung erforderlich** – dies ist einer der beiden Online-Abschnitte**ACHTUNG Nur am Laptop oder PC**

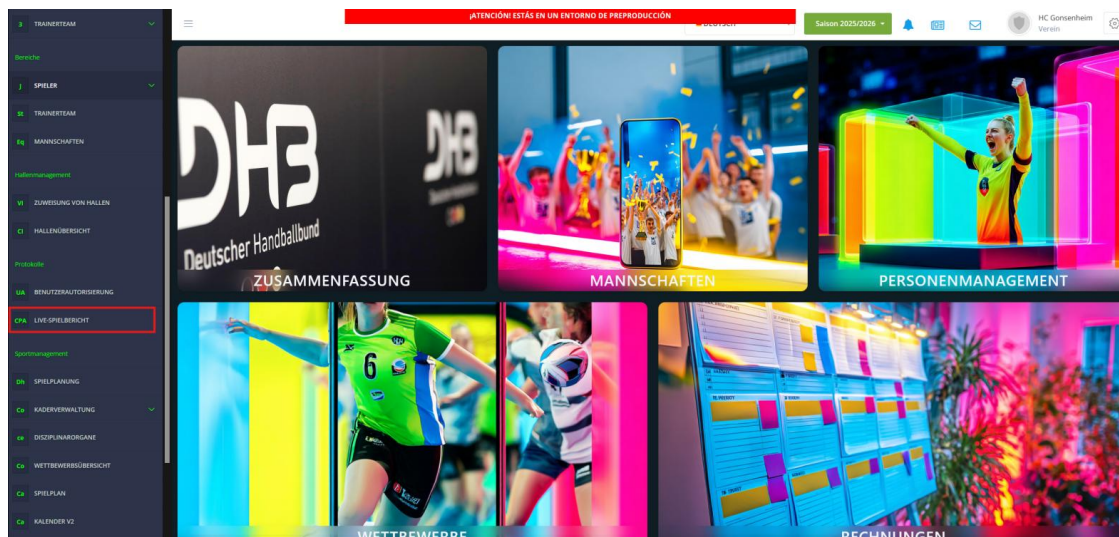
Der Spielbericht lässt sich **nicht** auf Handy oder Tablet führen. Es braucht einen Laptop oder PC mit Full-HD-Auflösung und Microsoft Edge oder Mozilla Firefox.

Schritt 1 – Den Spielbericht öffnen

Es gibt zwei Wege. Welcher gilt, hängt davon ab, was der Verein eingerichtet hat.

1a Weg A: über den Vereinsbereich

Im Vereinsbereich unter „**Protokolle**“ den Menüpunkt „**CPA – Live-Spielbericht**“ aufrufen.



Vereinsbereich: Menüpunkt „CPA – Live-Spielbericht“ unter „Protokolle“

STOLPERSTELLE Fehlermeldung nach dem Aufruf

Nach dem Klick auf „Live-Spielbericht“ erscheint häufig eine Fehlermeldung. Diese einfach **mehrfach bestätigen**, bis die Liste der Spiele auftaucht. Das ist bekannt und kein Grund, abzubrechen.

1b Weg B: über handball360.net

Wenn der Verein einen eigenen ESB-Zugang angelegt hat (→ **Blatt 4**): **handball360.net** aufrufen, Kachel „**Elektronischer Spielbericht**“ anklicken und mit E-Mail-Adresse und Passwort anmelden.

2 Das richtige Spiel auswählen

In der Übersicht „**Spiele des Vereins**“ stehen alle angesetzten Spiele mit Gegner, Altersklasse, Wettbewerb, Datum und Halle. Rechts neben dem richtigen Spiel auf „**Spielbericht**“ klicken.

ALTERSKLASSE	WETTBEWERB	DATUM	HALLE
Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga Männer Oberliga	20 Sep 2023	q
Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga Männer Oberliga	04 Oct 2023	q
Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga #0 - Männer Oberliga	04 Oct 2023	q
Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga #0 - Männer Oberliga	18 Oct 2023	q
Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga Männer Oberliga	25 Oct 2023	q
Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga #0 - Männer Oberliga	01 Nov 2023	q
Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga Männer Oberliga	08 Nov 2023	q
Oberliga M ERWACHSENE	Oberliga #0 - Männer Oberliga	08 Nov 2023	q
Oberliga M	Oberliga	29 Nov	q

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

MERKE Zweimal hinschauen

Prüfen Sie **Datum, Uhrzeit, Gegner und Altersklasse**, bevor Sie öffnen. Ein versehentlich geöffneter und entsperrter Spielbericht des falschen Spiels ist unangenehm zu korrigieren.

3 Eckdaten kontrollieren

Nach dem Öffnen erscheint die Spielübersicht mit Mannschaften, Altersklasse, Wettbewerb, Staffel, Saison, Halle und Spieldatum. Stimmt hier etwas nicht, **jetzt** klären – nicht nach dem Entsperren.

ROLLE	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME	ENTSPERRUNG	AKTIONEN

Spielübersicht mit Eckdaten und Bereich für die Schiedsrichteransetzung

Schritt 4 – Schiedsrichter zuweisen

Für das Entsperren muss dem Spiel eine spielleitende Person zugeordnet sein. Dafür gibt es zwei Fälle.

4a Fall A: Der Schiedsrichter ist vom Verband angesetzt

Dann steht er **automatisch** in der Tabelle „Vorherige Schiedsrichteransetzungen“ – mit Rolle, Handball-ID, Name und Foto. Es ist **nichts** zu tun; weiter mit Schritt 5.

Vom Verband angesetzter Schiedsrichter in „Vorherige Schiedsrichteransetzungen“

4b Fall B: Niemand angesetzt – manuell zuweisen

Ist die Tabelle leer, im Bereich „Schnelle Schiedsrichteransetzungen“ auf „+ Schnelle Zuweisung“ klicken und dann:

- Im Feld „Suche (DNI / E-Mail)“ die **Handball-ID oder E-Mail-Adresse** eingeben und „Suchen“ klicken.
- Aus den Treffern die richtige Person über „Seleccionar“ auswählen (das ist das spanische „Auswählen“).
- Im Feld „Rolle“ die passende Funktion wählen – „Schiedsrichter“.
- Mit „Speichern“ sichern.
- Die Sicherheitsabfrage mit „Ja“ bestätigen.

1 – Suche per Handball-ID oder E-Mail

2 – Person über „Seleccionar“ auswählen

3 – Rolle auswählen, z. B. „Schiedsrichter“

Q Schnelle Zuweisung

Suche (DNI / E-Mail):

Suchergebnisse:

Rolle:

SCHIEDSRICHTER

Speichern Schließen

4 – Mit „Speichern“ sichern

Möchten Sie als SCHIEDSRICHTER benennen?

Nein Ja

5 – Sicherheitsabfrage mit „Ja“ bestätigen

TIPP Zeitnehmer und Sekretär genauso

Der gleiche Weg gilt für **Zeitnehmer und Sekretäre**: „+ Schnelle Zuweisung“, suchen, im Feld „Rolle“ „**Zeitnehmer / Sekretär**“ wählen, speichern.

Das lohnt sich immer – denn auch ein zugewiesener Zeitnehmer/Sekretär darf das Protokoll entsperren. Wenn der Schiedsrichter sich verspätet, kann das Spiel trotzdem vorbereitet werden.

Schritt 5 – Protokoll entsperren**5** Entsperren mit persönlichem Passwort

In der Tabelle mit der zugewiesenen Person auf „**Entsperren**“ klicken.

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

SPIELBERICHT EINSEHEN SPIEL BEENDEN

MANNSCHAFTEN

HEIMMANNSCHAFT HC GONSENHEIM 1

GASTMANNSCHAFT HSG ECKBACHTAL 1

INFORMATIONEN

ALTERSKLASSE OBERLIGA

GESCHLECHT MÄNNLICH

WETTBEWERBE OBERLIGA

STAFFELBEZEICHNUNG MÄNNER OBERLIGA

SAISON SAISON 2025/2026

HALLE (HARZ: UNBEKANNT)

SPIELDATUM 20-09-2025

VORHERIGE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN

ROLLE	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME	ENTSPERRUNG
SCHIEDSRICHTER			Entsperren

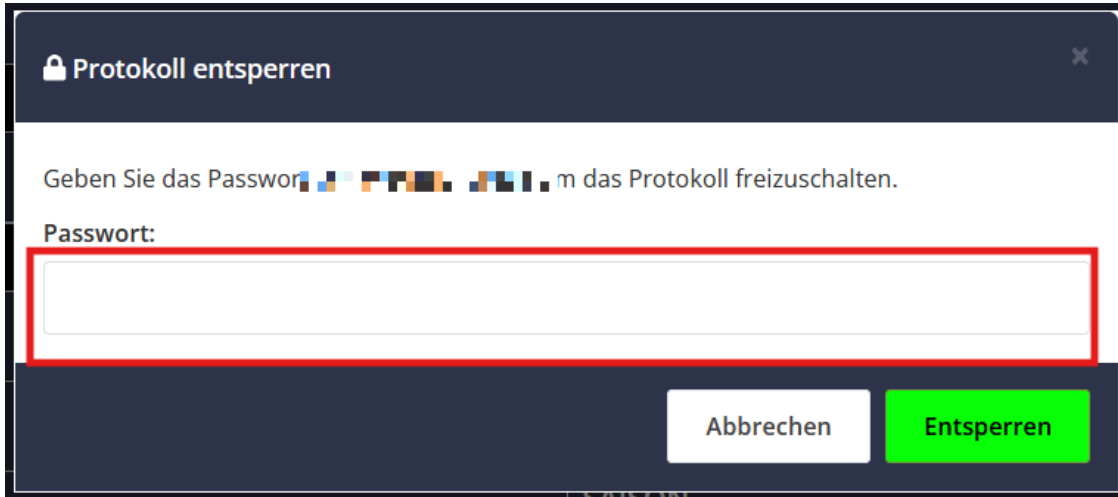
SCHNELLE SCHIEDSRICHTERANSETZUNGEN

Schnelle Zuweisung

ROLLE	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME	ENTSPERRUNG	AKTIONEN
SCHIEDSRICHTER			Entsperren	

Spielübersicht mit zugewiesenem Schiedsrichter und Schaltfläche „Entsperren“

Im Dialog „Protokoll entsperren“ gibt der Schiedsrichter (oder ein Zeitnehmer/Sekretär) **sein persönliches Handball360-Passwort** ein und bestätigt mit „Entsperren“.



Passwort eingeben



Mit „Entsperren“ bestätigen

ACHTUNG Ab jetzt ist der Trainerbereich zu

Mit dem Entsperren wird der Spieltagskader **festgeschrieben**. Trainer können ab diesem Moment nichts mehr über „Kader für ESB“ ändern.

Alles Weitere muss danach im Spielbericht selbst nachgetragen werden (→ **Blatt 6**).

BLATT 6 · BLOCK B – AM SPIELTAG

Vor dem Anwurf: Offizielle und Spieler prüfen

Für wen: Zeitnehmer und Sekretär, gemeinsam mit beiden Mannschaften

Wann: nach dem Entsperren, vor dem Anwurf

Wichtig: ****Internetverbindung erforderlich****, solange Personen ergänzt werden

Die Reiterleiste

Nach dem Entsperren erscheint oben die Reiterleiste mit allen Bereichen: **Spiel · Mannschaftsoffizielle · Spieler · Spieloffizielle · Protest gegen das Protokoll · Live-Spiel · Allgemein · Spieldaten**. Rechts oben stehen „Spielbericht einsehen“, „Spiel beenden“, der Verbindungsstatus und die Abmeldung.

Reiterleiste des Spielberichts nach dem Entsperren

Schritt 1 – Mannschaftsoffizielle prüfen

1 Reiter „Mannschaftsoffizielle“ öffnen

Heim- und Gastmannschaft werden **getrennt** angezeigt. Im Normalfall stehen hier bereits alle Personen, die der Trainer im Vorfeld einberufen hat (→ Blatt 3).

Reiter „Mannschaftsoffizielle“ – Ausgangszustand

2 Fehlt jemand? „+ Schnelle Verpflichtung“

Bei der betroffenen Mannschaft auf „+ Schnelle Verpflichtung“ klicken, die Person per **Handball-ID** oder **E-Mail** suchen und mit „Suchen“ bestätigen.

„Schnelle Verpflichtung Personal“ – Suche per Handball-ID/E-Mail

Die gefundene Person wird in die Tabelle übernommen – die **Rolle ist zunächst noch leer**.

Person übernommen, Rolle noch offen

In der Spalte „**Rolle**“ die passende Funktion auswählen, z. B. „**-Trainer-**“. Erst damit ist der Eintrag vollständig.

Rolle „-Trainer-“ zugewiesen

Schritt 2 – Spieler und Rückennummern prüfen

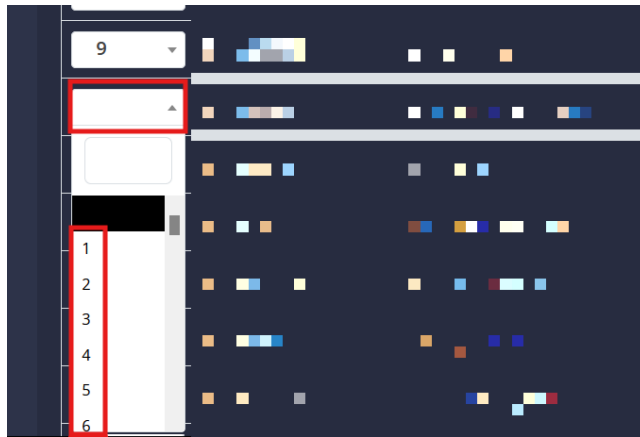
3 Reiter „Spieler“ öffnen

Für beide Mannschaften erscheint der gemeldete Kader mit **Handball-ID, Name und Rückennummer**. Jetzt mit den Trainern **Trikotnummern abgleichen** – die Nummer im Bericht muss zur Nummer auf dem Trikot passen.

Reiter „Spieler“ – Kader beider Mannschaften mit Rückennummern

4 Rückennummer ändern oder nachtragen

Über das Auswahlfeld in der Spalte „**Rückennummer**“ lässt sich die Nummer je Spieler setzen oder ändern.



Auswahl der Rückennummer je Spieler

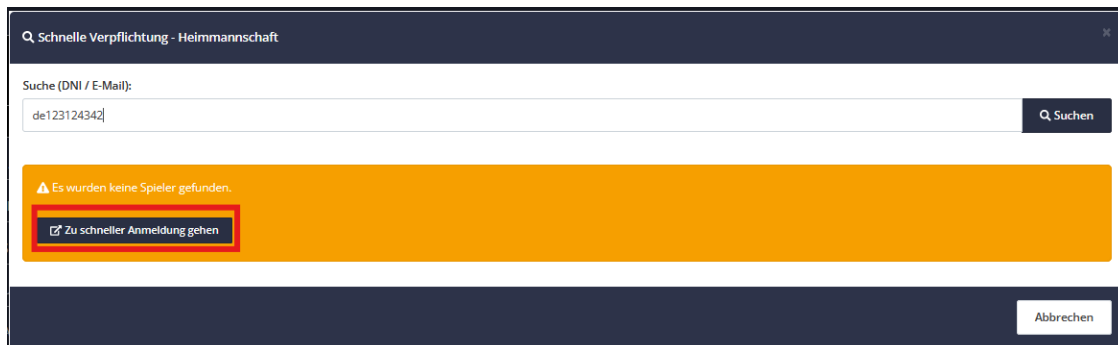
Ohne Rückennummer kein Ereignis

Im Live-Spiel werden Tore, Karten und Strafen **über die Rückennummer** erfasst. Eine Spielerin ohne Nummer kann später nicht ausgewählt werden.

Schritt 3 – Wenn eine Person gar nicht gefunden wird

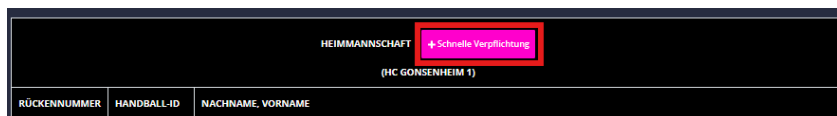
5 Schnelle Anmeldung

Meldet die Suche „Es wurden keine Spieler gefunden“, ist die Person noch nicht in Handball360 registriert. Über die Schaltfläche „Zu schneller Anmeldung gehen“ kann sie direkt angelegt werden.



Hinweis „Es wurden keine Spieler gefunden“ mit „Zu schneller Anmeldung gehen“

Nach der Registrierung wird die Person **regulär über „+ Schnelle Verpflichtung“** dem Spiel zugeordnet.



Anschließend reguläre Zuordnung über „+ Schnelle Verpflichtung“

ACHTUNG Die schnelle Anmeldung ist kein Schlupfloch

Sie ist **ausschließlich** für Personen gedacht, die **noch keine Spielberechtigung oder Lizenz** haben – nicht dafür, gesperrte oder inaktive Spieler ins Spiel zu bringen.

Die Anmeldung muss **am nächsten Tag durch die Person selbst vervollständigt** werden. Zusätzlich ist danach die **Ausstellung einer Spielberechtigung** nötig.

Bekannte Stolperstellen in diesem Abschnitt

STOLPERSTELLE Neu geladen werden muss es manchmal trotzdem

Nach einer schnellen Zuweisung von Zeitnehmer/Sekretär, Schiedsrichter, Mannschaftsoffiziellen oder Spielern werden die Einträge gelegentlich **nicht sofort richtig angezeigt**.

Abhilfe: den Spielbericht **neu laden (F5 - Aktualisieren)**. Dafür ist zwingend eine **Internetverbindung** nötig – also besser jetzt als nach dem Anwurf.

STOLPERSTELLE Spanische Begriffe

Einzelne Schaltflächen und Meldungen erscheinen auf Spanisch, z. B. „**Seleccionar**“ für „Auswählen“. Funktion und Reihenfolge bleiben identisch.

TIPP Checkliste vor dem Anwurf

- ☐ Alle Trainer und Betreuer beider Mannschaften stehen mit **Rolle** im Reiter „Mannschaftsoffizielle“.
- ☐ Alle eingesetzten Spielerinnen und Spieler haben eine **Rückennummer**, die zum Trikot passt.
- ☐ Nachträglich ergänzte Personen wurden nach einem **Neuladen** kontrolliert.
- ☐ Beide Mannschaftsverantwortlichen wissen, dass sie nach dem Spiel mit **ihrem persönlichen Passwort** unterschreiben müssen.

BLATT 7 · BLOCK B – AM SPIELTAG

Während des Spiels: Ereignisse erfassen

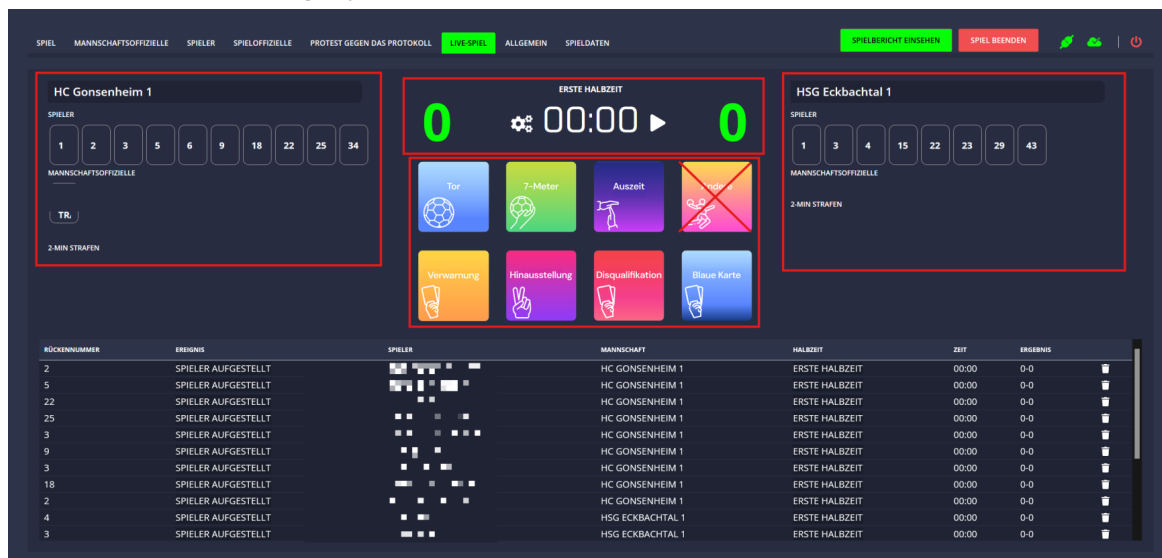
Für wen: Zeitnehmer und Sekretär

Wann: vom Anwurf bis zum Schlusspfiff

Gut zu wissen: **Hier ist keine Internetverbindung nötig** – der ESB läuft offline weiter

Der Bildschirm im Reiter „Live-Spiel“

- **Links und rechts:** die aufgestellten Spieler und Mannschaftsoffiziellen beider Teams mit ihren Rückennummern.
- **In der Mitte:** Spielzeit und Spielstand.
- **Darunter:** acht Aktionsflächen für die Spielereignisse.
- **Unten:** das fortlaufende Ereignisprotokoll mit allem, was bereits erfasst wurde.



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

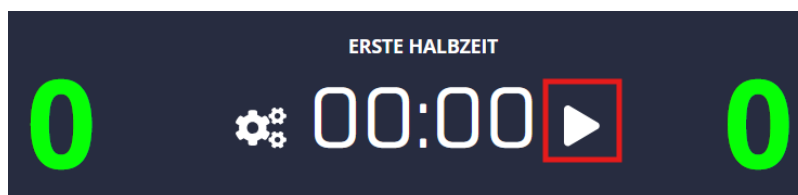
ACHTUNG Die Kachel „Andere“ nicht benutzen

Sie hat für den Spielbetrieb in Deutschland **keine Relevanz** und darf nicht verwendet werden.

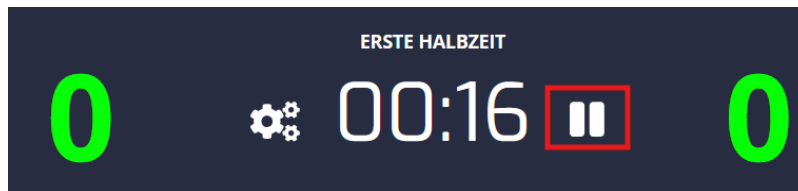
Die Spieluhr

1 Starten und pausieren

Die Spielzeit wird über das **Play-Symbol** (▶) neben der Zeitanzeige gestartet und läuft dann automatisch mit. Über das **Pause-Symbol** (⏸) wird sie bei einer Unterbrechung angehalten und mit demselben Symbol wieder fortgesetzt.



Spielzeit starten (▶)



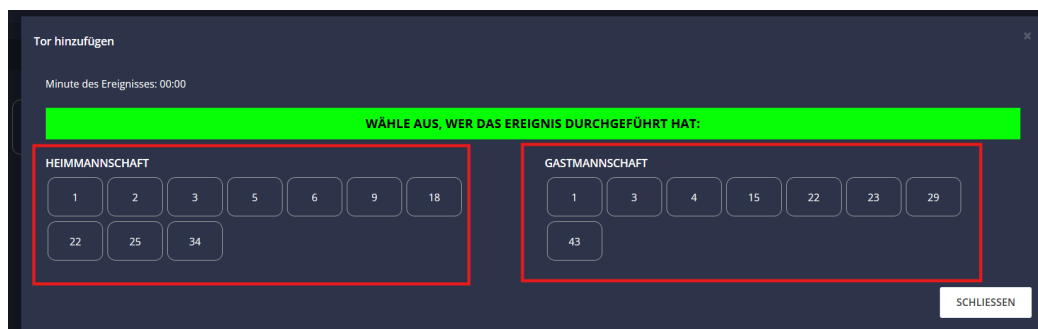
Spielzeit pausieren (⏸)

Ereignisse erfassen

Jedes Ereignis wird automatisch mit **Spielminute**, **Rückennummer**, **Person** und **aktuellem Spielstand** ins Ereignisprotokoll übernommen.

2 Tor

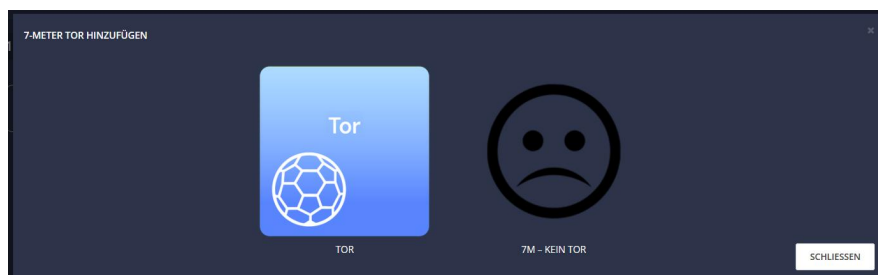
Fläche „**Tor**“ antippen, dann die **Rückennummer** der torschützenden Person in der jeweiligen Mannschaft auswählen. Der Spielstand aktualisiert sich automatisch.



Dialog „Tor hinzufügen“ – Auswahl der Rückennummer

3 7-Meter

Fläche „**7-Meter**“: zuerst die **ausführende Person** auswählen, danach das Ergebnis – „**Tor**“ oder „**7M – kein Tor**“.



Dialog „7-Meter Tor hinzufügen“ – Ergebnis auswählen

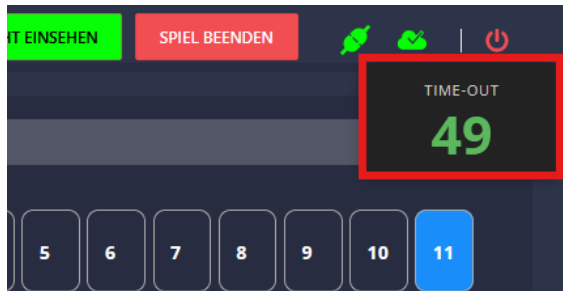
4 Auszeit

Fläche „**Auszeit**“: die Mannschaft auswählen, die die Auszeit nimmt – dazu das **Vereinslogo** antippen.



Dialog „Auszeit registrieren“ – Mannschaft auswählen

Rechts oben läuft ein Countdown (**TIME-OUT**). Nach Ablauf erscheint „**Auszeit beendet!**“; mit „**Stoppuhr fortsetzen**“ läuft die Spielzeit weiter.



Countdown der Auszeit



„Stoppuhr fortsetzen“ nach Ablauf der Auszeit

5 Verwarnung (Gelbe Karte)

Fläche „**Verwarnung**“, dann die Rückennummer auswählen. Die Person wird in der Spielerleiste **gelb** markiert.



Verwarnte Person wird in der Spielerleiste markiert

6 Hinausstellung (2 Minuten)

Fläche „**Hinausstellung**“. Die Person erscheint im Bereich „**2-MIN STRAFEN**“ mit Rückennummer, Name und automatisch herunterlaufender Restzeit.



2-Minuten-Strafe mit verbleibender Zeit

7 Disqualifikation (Rote Karte)

Fläche „**Disqualifikation**“. Die Rückennummer wird **rot** markiert, im Bereich „**2-MIN STRAFEN**“ erscheint zusätzlich „**1 Spieler weniger**“ mit der verbleibenden Zeit in Unterzahl.



Disqualifikation mit Unterzahl-Anzeige

8 Blaue Karte

Die Blaue Karte ist die **Meldung an das Sportgericht**. Die Reihenfolge ist entscheidend:

- Zuerst die **Disqualifikation** erfassen.
- Direkt im Anschluss die **Blaue Karte** über die gleichnamige Fläche – ebenfalls über die Rückennummer.

Der Bericht zur Blauen Karte selbst wird nach dem Spiel im Reiter „**Allgemein**“ ergänzt (→ **Blatt 8**).

Wenn etwas falsch erfasst wurde

Grundregel

Falsches Ereignis **löschen**, danach **neu erfassen** – und falls nötig vorher die Spielzeit korrigieren. Es gibt keine „Bearbeiten“-Funktion.

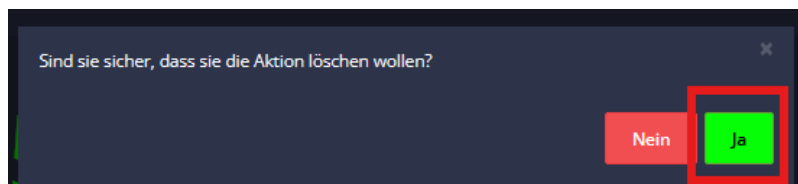
9 Ereignis löschen

Im Ereignisprotokoll am rechten Rand jeder Zeile auf das **Papierkorb-Symbol** klicken.

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

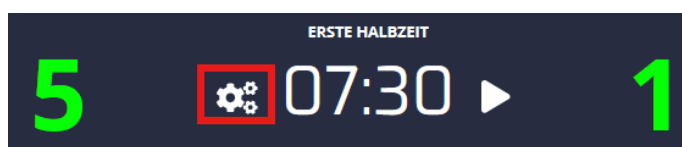
Die Sicherheitsabfrage „**Sind Sie sicher, dass Sie die Aktion löschen wollen?**“ mit „**Ja**“ bestätigen. Der Eintrag ist danach endgültig entfernt.



Sicherheitsabfrage vor dem Löschen

10 Spielzeit nachträglich anpassen

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



Zahnrad-Symbol an der Zeitanzeige

Dort werden der **Spielabschnitt** (Erste Halbzeit, Ende der ersten Halbzeit, Zweite Halbzeit, Ende der zweiten Halbzeit, Abgeschlossen) und die genaue **Spielzeit** eingestellt und mit „**Änderungen speichern**“ übernommen.

The screenshot shows a dark-themed dialog box titled 'SPIELZEIT ANPASSEN'. It has a close button (X) in the top right. Inside, there's a section 'SPIELABSCHITT' with a dropdown menu currently showing 'ERSTE HALBZEIT'. Below this is the 'SPIELZEIT' section, which displays '07 : 30'. At the bottom right, there are two buttons: 'ÄNDERUNGEN SPEICHERN' (highlighted in green) and 'SCHLIESSEN'.

Dialog „Spielzeit anpassen“

This screenshot shows the 'SPIELABSCHITT' dropdown menu expanded. The options listed are: 'ERSTE HALBZEIT', 'ENDE DER ERSTEN HALBZEIT', 'ZWEITE HALBZEIT', 'ENDE DER ZWEITEN HALBZEIT', and 'ABGESCHLOSSEN'.

Auswahl des Spielabschnitts

Die Eingabe wird automatisch auf Plausibilität geprüft – in der ersten Halbzeit ist zum Beispiel keine Minute über 30 möglich.

The screenshot shows the 'SPIELZEIT ANPASSEN' dialog box with a message box overlaid. The message box contains the text: 'Wenn wir in der ersten Halbzeit sind, darf die Minute nicht höher als: 30 sein'. It has an 'OK' button. In the background, the 'SPIELABSCHITT' is 'ERSTE HALBZEIT' and the 'SPIELZEIT' is '35 : 30'. The 'ÄNDERUNGEN SPEICHERN' button is highlighted in green.

Automatische Plausibilitätsprüfung der Spielzeit

Ruhe bewahren

Die Live-Erfassung braucht **kein Internet**. Ein ausgefallenes WLAN ist während des Spiels kein Problem. Wichtig wird die Verbindung erst wieder **nach dem Schlusspfiff** beim Unterschreiben und Beenden (→ **Blatt 8**).

BLATT 8 · BLOCK B – AM SPIELTAG

Nach Spielende: Abschluss und Versiegeln

Für wen: Zeitnehmer und Sekretär, Schiedsrichter, beide Mannschaftenverantwortlichen

Wann: direkt nach dem Schlusspfeiff – bevor jemand die Halle verlässt

Wichtig: **Internetverbindung erforderlich**

ACHTUNG Alle bleiben da

Zum Abschließen werden die **persönlichen Passwörter** beider Schiedsrichter **und** je eines Mannschaftenverantwortlichen pro Verein gebraucht.

Wer vorher geht, kann nicht unterschreiben – und der Bericht wird als „**notverriegelt**“ abgeschlossen.

Schritt 1 – Ergänzende Angaben

1 Reiter „Allgemein“ ausfüllen

Hier stehen Freitextfelder für „**Bericht – Sonstiges**“, „**Verletzungen**“ und „**Disqualifikationen**“. Vor allem Verletzungen und Disqualifikationen (inklusive Blauer Karten) gehören hier hinein.

Reiter „Allgemein“ mit den Freitextfeldern

ACHTUNG Jeden Abschnitt einzeln speichern

Jedes Feld hat seine **eigene grüne Schaltfläche**. Wer nur tippt und weiterklickt, verliert den Text.

Schritt 2 – Einspruch ankündigen (nur bei Bedarf)

Soll gegen die Spielwertung Einspruch eingelegt werden, muss das **hier** angekündigt werden – nicht mündlich und nicht später. Der Reiter heißt je nach Ansicht „**Einspruch**“ oder „**Protest gegen das Protokoll**“; gemeint ist derselbe Bereich.

2 Reiter „Einspruch“ öffnen

Aufruf des Reiters „Einspruch“

3 Unterzeichner auswählen und legitimieren

Im Bereich „**Unterzeichner des Protestes (Mannschaftsverantwortlicher)**“ den Verantwortlichen auswählen – **Heim** oder **Gast** – und dessen **persönliches Passwort** eingeben.

Auswahl des Mannschaftsverantwortlichen und Eingabe des Passworts

4 Grund eintragen und speichern

Im Bereich „**Einspruch**“ den Schalter für „**Protest gegen das lokale Protokoll**“ bzw. „**Einspruch des Gastteams**“ aktivieren und den **Grund** in das Textfeld schreiben.

Schalter aktivieren und Grund des Protests eingeben

Zum Schluss über den grünen Button „**Grund für den lokalen Protest aufbewahren**“ bzw. „**Grund für den Protest des Besuchers aufbewahren**“ bestätigen.

Bestätigung des Protestgrundes über den grünen Button

Schritt 3 – Unterschriften

5 Reiter „Unterschriften“

Hier geben nacheinander ihr **persönliches Handball360-Passwort** ein:

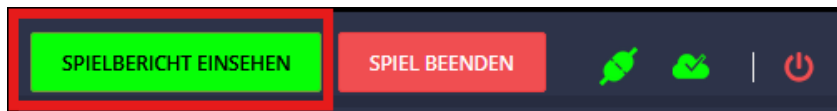
- **beide Schiedsrichter** des Spiels,
- **je ein Mannschaftsverantwortlicher** pro Verein.

Reiter „Unterschriften“ – Passwörter der Schiedsrichter und Mannschaftsverantwortlichen

Schritt 4 – Prüfen, dann beenden

6 Spielbericht einsehen

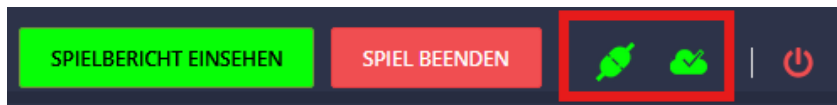
Über „**Spielbericht einsehen**“ den kompletten Stand als Vorschau kontrollieren: Ergebnis, Torschützen, Strafen, Angaben im Reiter „Allgemein“.



„Spielbericht einsehen“ – Vorschau des Protokolls

7 Verbindungs- und Synchronisationsstatus prüfen

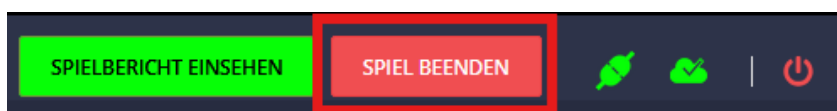
Die beiden Symbole neben „Spiel beenden“ zeigen die **Verbindung zum Server** und den **Synchronisationsstatus** der erfassten Daten. Erst beenden, wenn beides in Ordnung ist.



Verbindungs- und Synchronisationsstatus

8 Spiel beenden

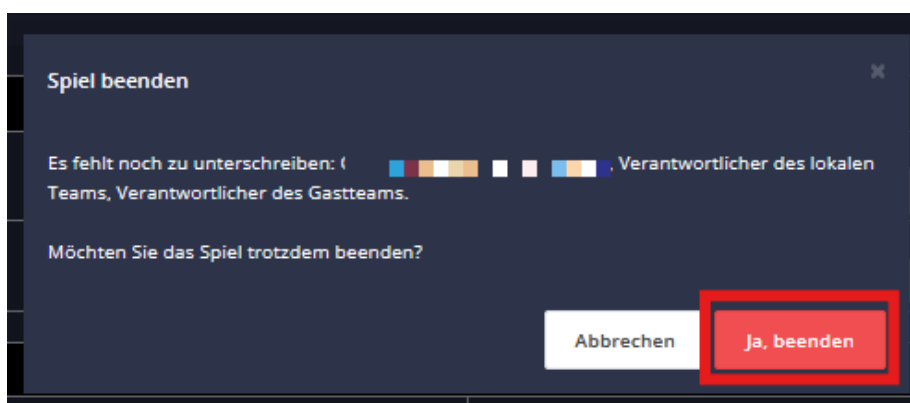
Sind alle Angaben vollständig und alle Unterschriften geleistet, das Spiel über „**Spiel beenden**“ offiziell abschließen.



„Spiel beenden“ schließt den Spielbericht ab

Wenn Unterschriften fehlen

Fehlt beim Klick auf „Spiel beenden“ mindestens ein Passwort, zeigt ein Dialog, **wer** noch nicht unterschrieben hat.



Hinweis auf fehlende Unterschriften beim Beenden des Spiels

ACHTUNG Notverriegelt ist die Notlösung, nicht der Normalfall

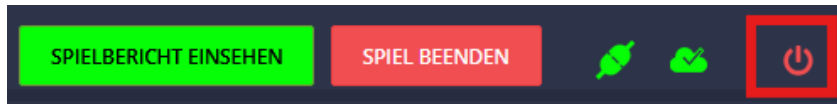
Wird das Spiel trotzdem über „Ja, beenden" abgeschlossen, gilt es als „notverriegelt".

Ein ordnungsgemäßer Abschluss verlangt **alle** Passwörter. Notverriegeln nur, wenn es wirklich nicht anders geht – und den Grund vorher im Reiter „Allgemein" dokumentieren.

Schritt 5 – Abmelden

9 ESB verlassen

Über das **Ein-/Aus-Symbol** ganz rechts in der Kopfzeile den Spielbericht verlassen. Man landet wieder im Vereinsbereich von Handball360.



Elektronischen Spielbericht über das Ein-/Aus-Symbol verlassen

TIPP Die letzten drei Handgriffe

- ☐ **Synchronisation abgewartet** – erst dann beenden.
- ☐ **Spielbericht eingesehen** und Ergebnis gegengelesen.
- ☐ **Laptop nicht sofort zuklappen**: kurz warten, bis die Bestätigung erscheint.