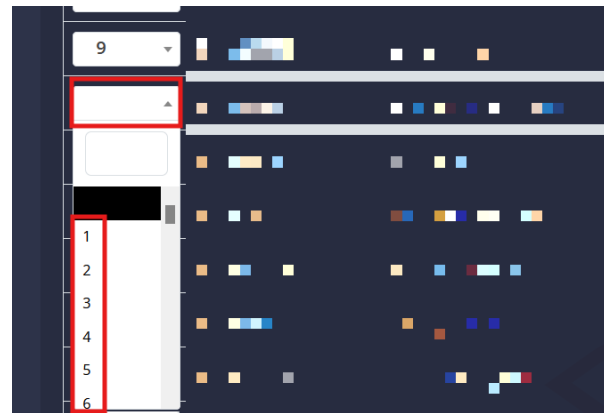




Auswahl der Rückennummer je Spieler

4. Live-Spiel: Grundlagen

4.1 Übersicht

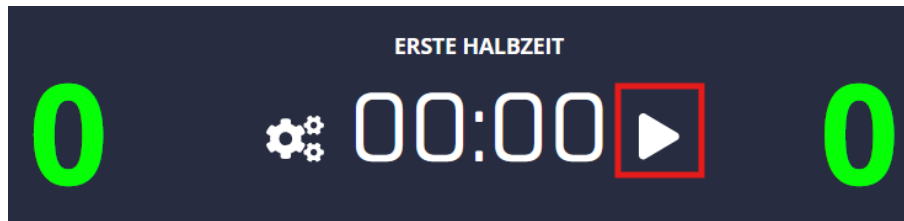
Im Reiter **Live-Spiel** laufen alle Informationen für die Spielsteuerung zusammen: links und rechts die aufgestellten Spieler sowie Mannschaftsoffizielle beider Mannschaften mit ihren Rückennummern, in der Mitte die Spielzeit- und Ergebnisanzeige, darunter die acht Aktionsflächen für Spielereignisse sowie am unteren Bildschirmrand das fortlaufende Ereignisprotokoll mit allen bereits erfassten Aktionen.

RÜCKENNUMMER	EREIGNIS	SPIELER	MANNSCHAFT	HALBZEIT	ZEIT	ERGEBNIS
2	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
5	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
22	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
25	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
3	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
9	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
3	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
18	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
2	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
4	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0
3	SPIELER AUFGESTELLT	[Player Icon]	HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0

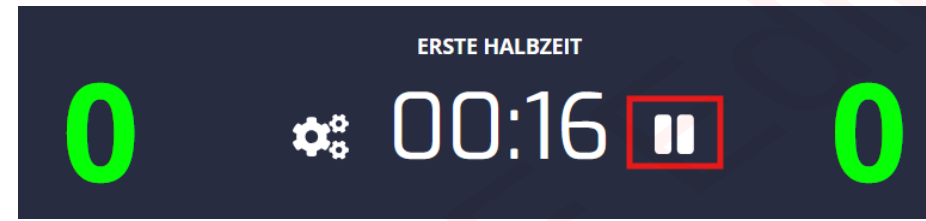
Live-Spiel: Spielerleisten, Zeit-/Ergebnisanzeige, Aktionsflächen und Ereignisprotokoll

4.2 Spielzeit starten und pausieren

Die Spielzeit wird über das Play-Symbol ► neben der Zeitanzeige gestartet. Während des Spiels läuft die Uhr automatisch mit; über das Pause-Symbol lässt sie sich – etwa bei einer Spielunterbrechung – anhalten und über dasselbe Symbol wieder fortsetzen.



Spielzeit starten (▶)



Spielzeit pausieren (||)

5. Ereignisse erfassen

Alle Spielereignisse werden während des laufenden Spiels über die acht Aktionsflächen im Live-Spiel erfasst. Jedes Ereignis wird automatisch mit Spielminute, Rückennummer, Spieler und aktuellem Ergebnis in das Ereignisprotokoll übernommen.



5.1 Tor

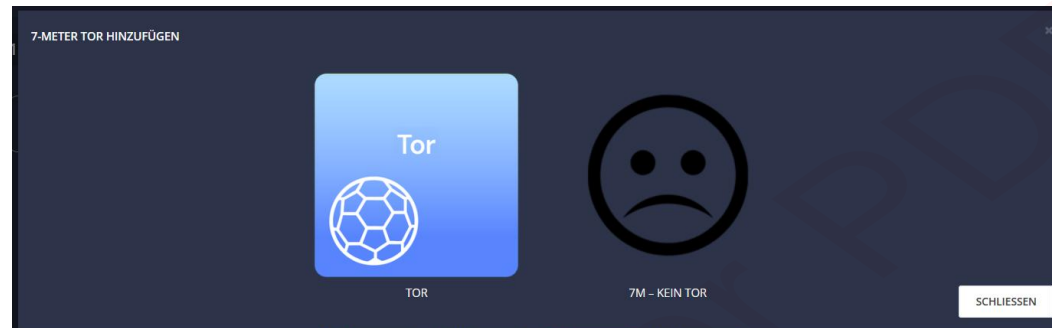
Über die Fläche **Tor** öffnet sich ein Dialog, in dem die Rückennummer der torschützenden Person aus der jeweiligen Mannschaft ausgewählt wird. Das Ereignis wird danach automatisch protokolliert und der Spielstand aktualisiert.

Dialog „Tor hinzufügen“ – Auswahl der Rückennummer



5.2 7-Meter

Die Fläche **7-Meter** öffnet den Dialog „7-Meter Tor hinzufügen“. Zunächst wird die ausführende Person ausgewählt, anschließend das Ergebnis des Wurfs: **Tor** oder **7M – kein Tor**.



Dialog „7-Meter Tor hinzufügen“ – Ergebnis auswählen



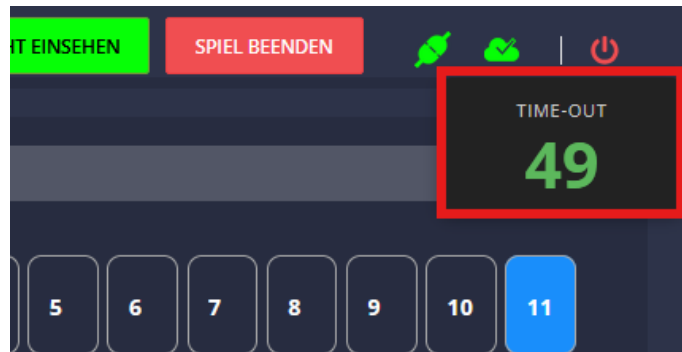
5.3 Auszeit

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

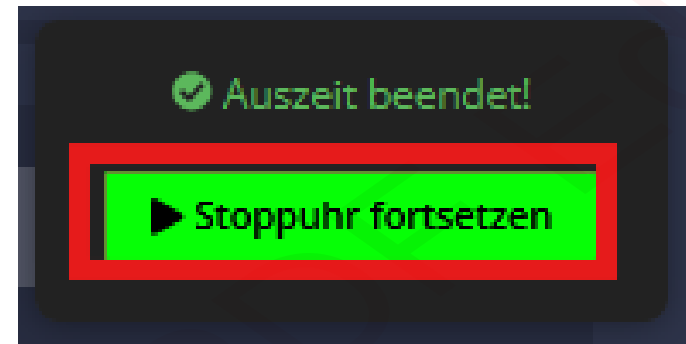


Dialog „Auszeit registrieren“ – Mannschaft auswählen

Anschließend läuft rechts oben ein Countdown (**TIME-OUT**) mit der Auszeit-Dauer in Sekunden. Nach Ablauf bestätigt die Meldung **Auszeit beendet!**, dass über **Stoppuhr fortsetzen** die Spielzeit weiterläuft.



Countdown der Auszeit



„Stoppuhr fortsetzen“



5.4 Verwarnung (Gelbe Karte)

Über die Fläche **Verwarnung** wird die Rückennummer der verwarneten Person ausgewählt. Die betroffene Person wird in der Spielerübersicht mit einer gelben Kartenmarkierung hervorgehoben.



Verwarnte Person wird in der Spielerleiste markiert



5.5 Zeitstrafe (Hinausstellung)

Die Fläche **Hinausstellung** erfasst eine 2-Minuten-Strafe. Im Bereich **2-MIN STRAFEN** erscheint danach die betroffene Person mit Rückennummer, Name und der automatisch herunterlaufenden Restzeit.



2-Minuten-Strafe mit verbleibender Zeit



5.6 Disqualifikation (Rote Karte)

Über die Fläche **Disqualifikation** wird eine Rote Karte vergeben. Die Rückennummer wird in der Spielerleiste rot markiert, im Bereich **2-MIN STRAFEN** erscheint zusätzlich der Hinweis „1 Spieler weniger“ mit der verbleibenden Zeit in Unterzahl.



Disqualifikation mit Unterzahl-Anzeige



5.7 Blaue Karte

Die Fläche **Blaue Karte** dient der Erfassung einer Blauen Karte (Meldung an das Sportgericht) und wird analog zu den übrigen Kartenarten über die Auswahl der Rückennummer erfasst. Hierbei muss zunächst eine Disqualifikation verzeichnet werden und direkt im Anschluss die Blaue Karte.

6. Ereignisse korrigieren

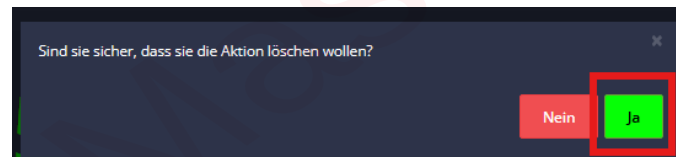
6.1 Ereignis löschen

Jede Zeile im Ereignisprotokoll lässt sich über das Papierkorb-Symbol am rechten Rand löschen.

RÜCKENNUMMER	EREIGNIS	SPIELER	MANNSCHAFT	HALBZEIT	ZEIT	ERGEBNIS	
5	2-MINUTEN STRAFE		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:44	5-1	
5	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:40	5-1	
3	7M – KEIN TOR		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	06:28	4-1	
25	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:22	4-1	
23	TOR		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	06:19	3-1	
6	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	06:12	3-0	
3	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:12	1-0	
6	TOR		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:12	2-0	
15	DISQUALIFIKATION		HSG ECKBACHTAL 1	ERSTE HALBZEIT	04:10	0-0	
6	VERWARNUNG		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:10	0-0	
34	BLAUE KARTE		HC GONSENHEIM 1	ERSTE HALBZEIT	04:10	0-0	

Ereignisprotokoll mit Lösch-Symbol je Zeile

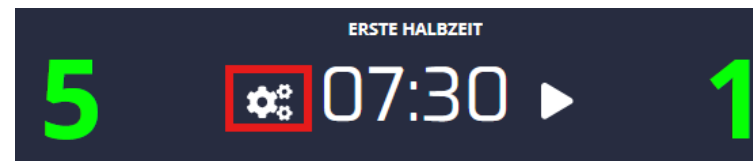
Nach der Sicherheitsabfrage **Sind Sie sicher, dass Sie die Aktion löschen wollen?** wird der Eintrag nach Bestätigung mit **Ja** endgültig aus dem Protokoll entfernt.



Sicherheitsabfrage vor dem Löschen

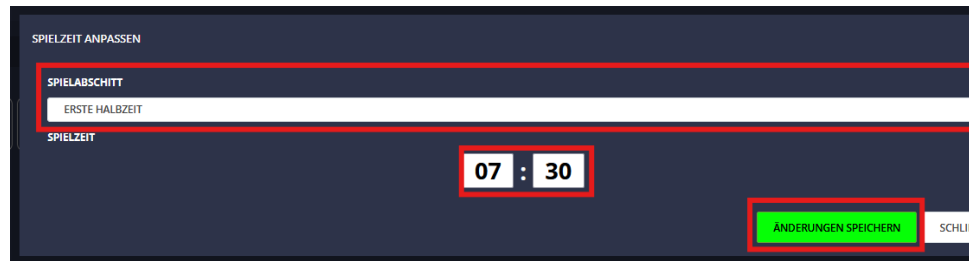
6.2 Spielzeit nachträglich anpassen

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

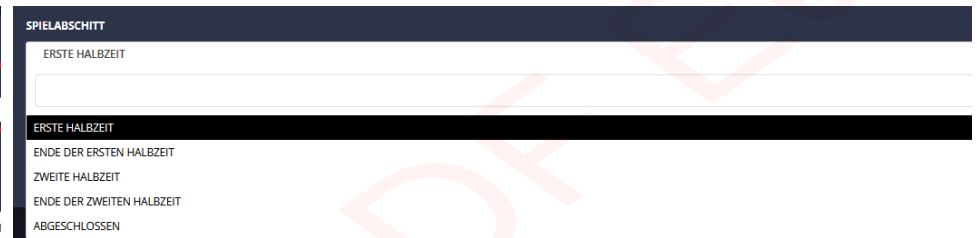


Zahnrad-Symbol an der Zeitanzeige

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

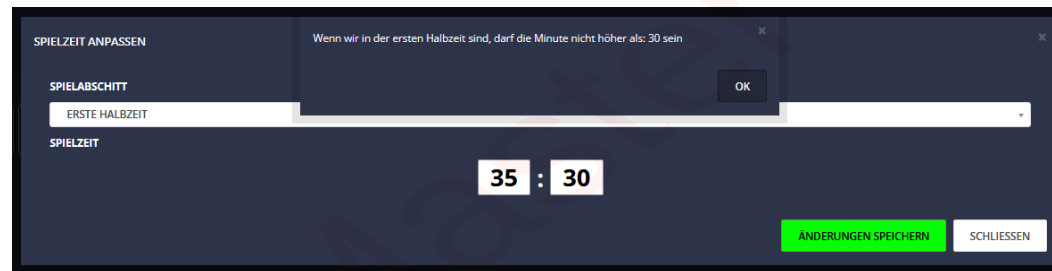


Dialog „Spielzeit anpassen“



Auswahl des Spielabschnitts

Die Anwendung prüft die Eingabe automatisch auf Plausibilität – so darf z. B. in der ersten Halbzeit keine Minute über 30 eingegeben werden.

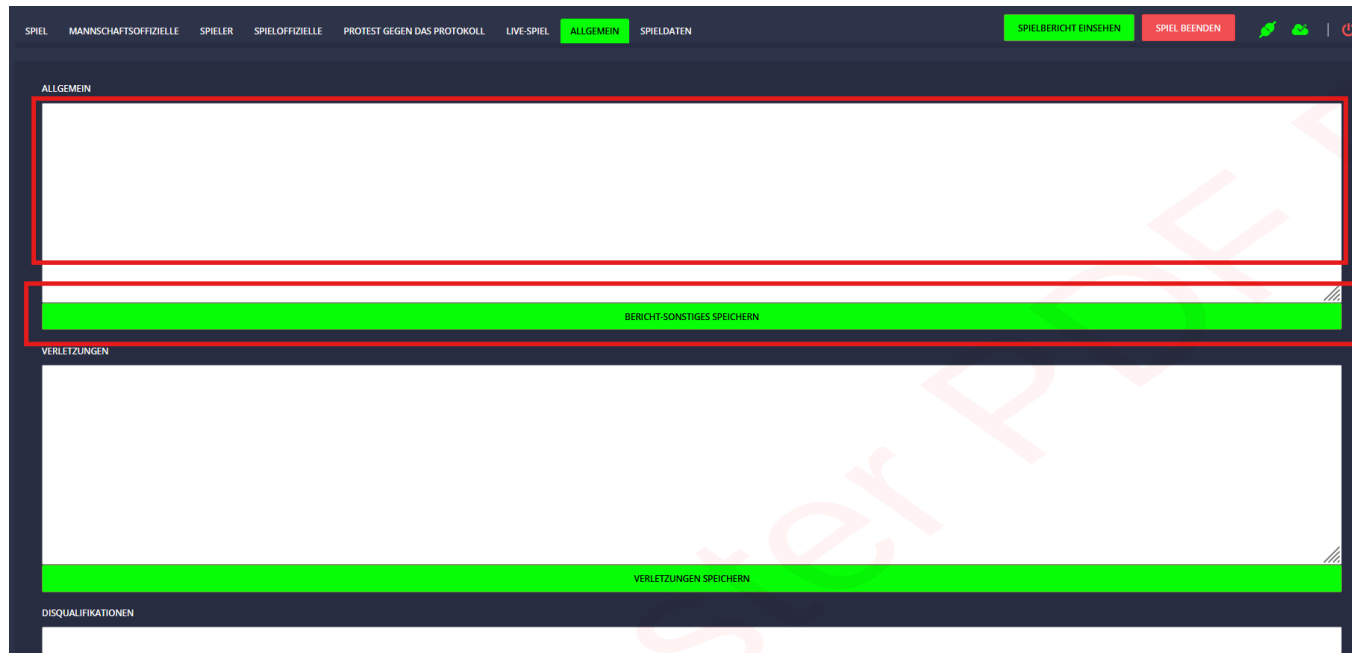


Automatische Plausibilitätsprüfung der eingegebenen Spielzeit

7. Spielbericht abschließen

7.1 Ergänzende Angaben

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

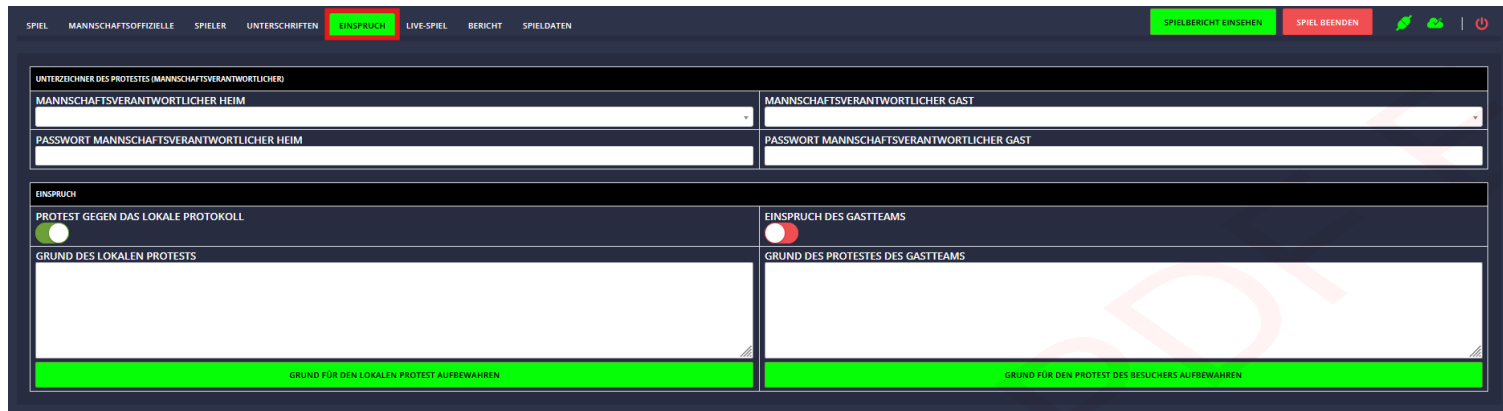


Reiter „Allgemein“ mit Freitextfeldern

7.2 Einspruch gegen den Spielbericht ankündigen

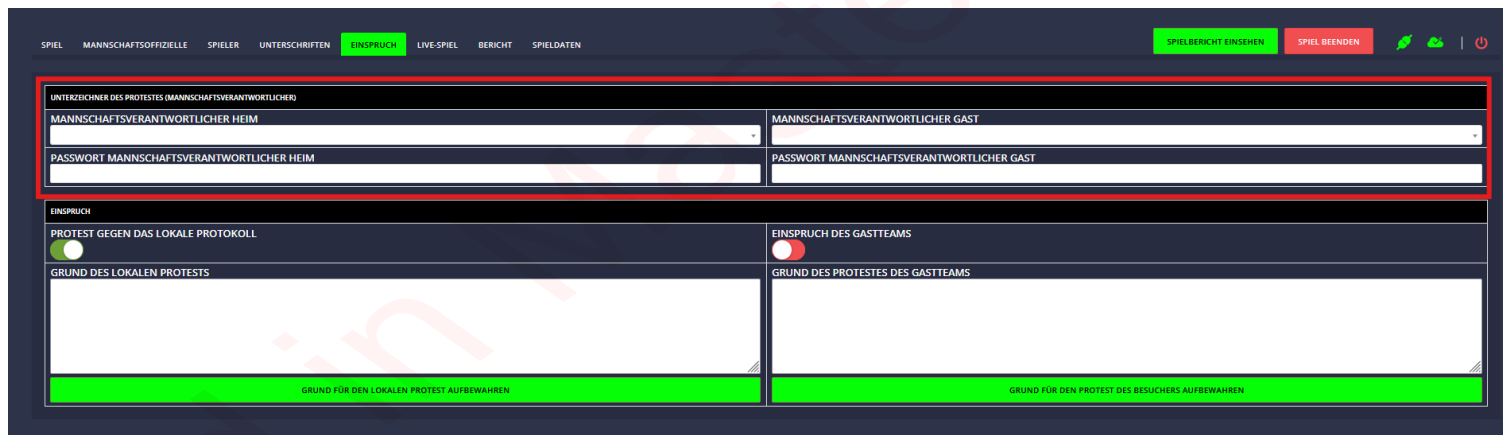
Ein Einspruch gegen das Spielprotokoll wird über den Reiter **Einspruch** angekündigt, der nach Abschluss der laufenden Erfassung in der Reiterleiste zur Verfügung steht. Die Ankündigung erfolgt in drei Schritten:

1. Den Reiter **Einspruch** in der Reiterleiste aufrufen.



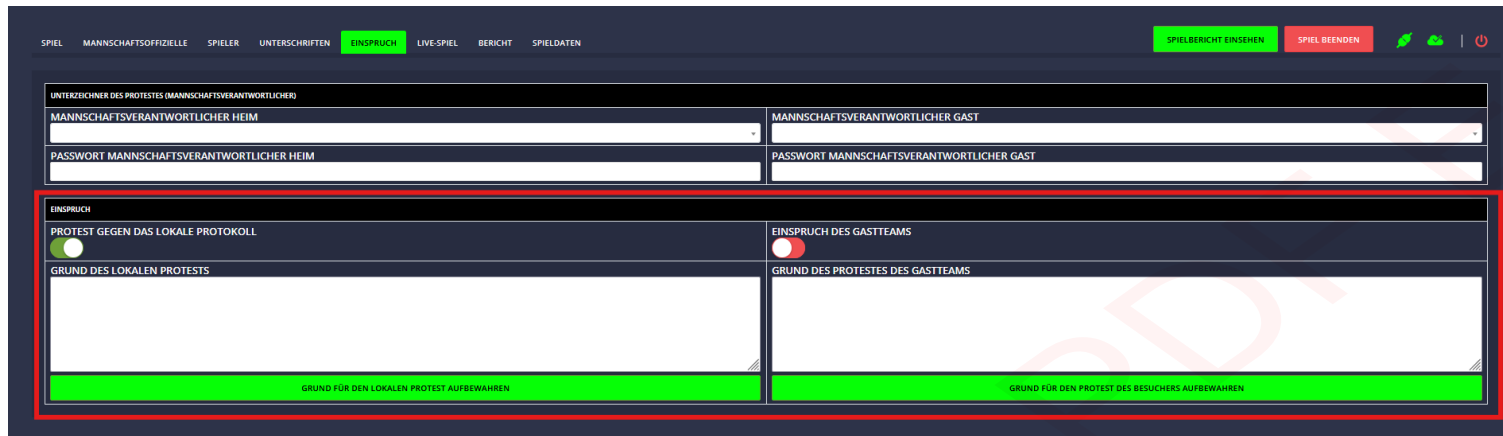
Aufruf des Reiters „Einspruch“

- Im Bereich **Unterzeichner des Protestes (Mannschaftsverantwortlicher)** den Mannschftsverantwortlichen des Vereins auswählen, der den Einspruch ankündigen möchte – **Mannschaftsverantwortlicher Heim** oder **Mannschaftsverantwortlicher Gast** – und dessen persönliches Passwort eingeben.



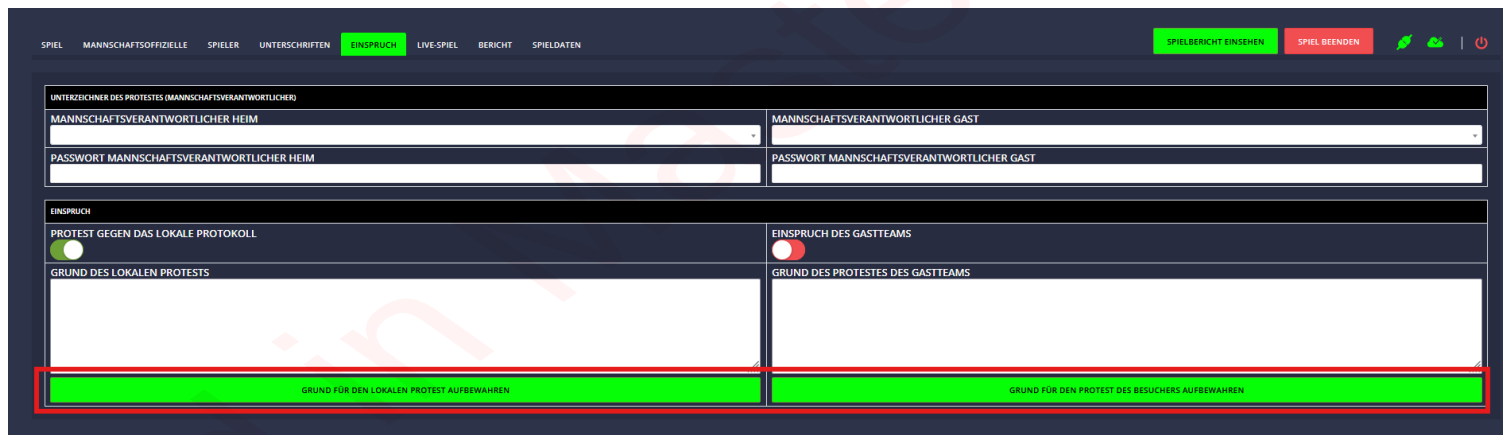
Auswahl des Mannschftsverantwortlichen und Eingabe des Passworts

- Im Bereich **Einspruch** den Schalter für **Protest gegen das lokale Protokoll** bzw. **Einspruch des Gastteams** aktivieren und den Grund im zugehörigen Textfeld eingeben.



Schalter aktivieren und Grund des Protests eingeben

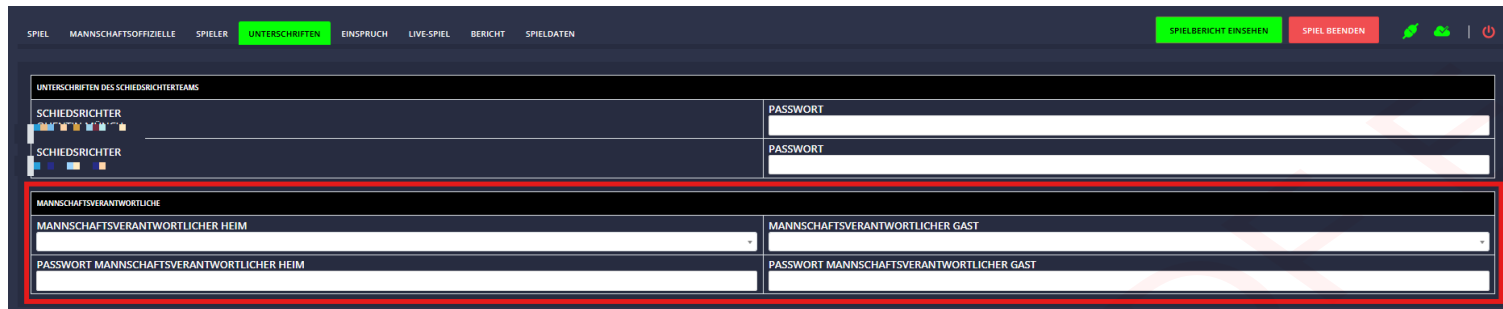
Die Angabe wird anschließend mit dem grünen Button **Grund für den lokalen Protest aufbewahren** bzw. **Grund für den Protest des Besuchers aufbewahren** bestätigt.



Bestätigung des Protestgrundes über den grünen Button

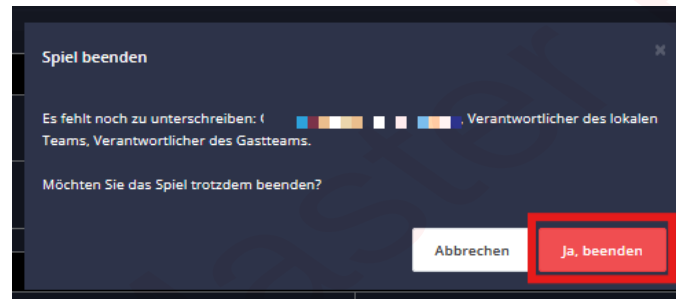
7.3 Unterschriften

Als letzter Schritt vor dem Abschließen des Spiels müssen im Reiter **Unterschriften** die beiden Schiedsrichter des Spiels sowie je ein Mannschftsverantwortlicher pro Verein ihr persönliches Passwort eingeben.



Reiter „Unterschriften“ – Passwörter der Schiedsrichter und Mannschaftenverantwortlichen

Fehlt beim Drücken der Schaltfläche **Spiel beenden** mindestens eines der Passwörter, zeigt ein Dialog an, welche Unterschriften noch fehlen.

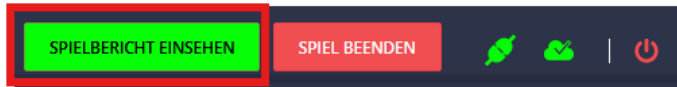


Hinweis auf fehlende Unterschriften beim Beenden des Spiels

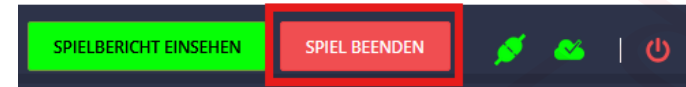
Wird das Spiel trotz fehlender Unterschriften über **Ja, beenden** (7.4) abgeschlossen, wird es als „Notverriegelt“ markiert. Ein ordnungsgemäßer Abschluss des Spielberichts erfordert die Eingabe aller Passwörter.

7.4 Spielbericht einsehen und Spiel beenden

Über **Spielbericht einsehen** lässt sich der aktuelle Stand des Protokolls jederzeit als Vorschau prüfen. Ist das Spiel vollständig erfasst, wird es über die Schaltfläche **Spiel beenden** offiziell abgeschlossen.



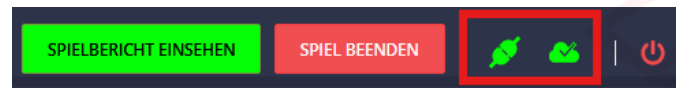
„Spielbericht einsehen“



„Spiel beenden“

7.5 Verbindungsstatus

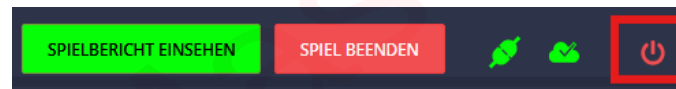
Die beiden Symbole neben **Spiel beenden** zeigen den technischen Status der Erfassung an: den Verbindungsstatus zum Server sowie den Synchronisationsstatus der bereits erfassten Daten.



Verbindungs- und Synchronisationsstatus

7.6 Elektronischen Spielbericht verlassen

Über das Ein-/Aus-Symbol ganz rechts in der Kopfzeile wird der elektronische Spielbericht verlassen; man kehrt zum Vereinsbereich von Handball360 zurück.



Elektronischen Spielbericht verlassen

8. Personal nachträglich registrieren

Wird bei der Schnellen Verpflichtung eine Person über ihre Handball-ID nicht gefunden – etwa weil sie noch nicht in Handball360 registriert ist – weist die Meldung **Es wurden keine Spieler gefunden** darauf hin.

Schnelle Verpflichtung - Heimmannschaft

Suche (DNI / E-Mail):

Suchen

Es wurden keine Spieler gefunden.

Zu schneller Anmeldung gehen

Abbrechen

Keine Treffer bei der Suche – Hinweis „Es wurden keine Spieler gefunden“

Über die Schaltfläche **Zu schneller Anmeldung gehen** gelangt man zur Registrierung neuer Personen, um diese anschließend regulär über **+ Schnelle Verpflichtung** dem Spiel zuzuordnen.

HEIMMANNSCHAFT

+ Schnelle Verpflichtung

(HC GONSENHEIM 1)

RÜCKENNUMMER	HANDBALL-ID	NACHNAME, VORNAME
--------------	-------------	-------------------

Anschließend reguläre Zuordnung über „+ Schnelle Verpflichtung“