

BLATT 0 · GRUNDLAGEN

Bevor es losgeht: Technik und Zuständigkeiten

Für wen: alle – Vereinsvorstand, Trainer, Zeitnehmer und Sekretäre

Wann: einmal lesen, bevor der erste Spielbericht geführt wird

Dauer: ca. 5 Minuten

Der **elektronische Spielbericht (ESB)** ersetzt den Spielbericht auf Papier. Er wird am Spieltag am Zeitnehmertisch auf einem Laptop geführt und nach dem Spiel digital unterschrieben und abgeschlossen.

Damit das am Spieltag reibungslos läuft, muss der Verein **vorher** ein paar Dinge erledigt haben. Diese Blattreihe teilt genau das in kleine Portionen auf: **Blätter 1 bis 4 macht der Verein im Vorfeld, Blätter 5 bis 8 der Zeitnehmertisch am Spieltag.**

1. Technische Voraussetzungen

Was	Anforderung
Gerät	Laptop oder Desktop-PC. Handy und Tablet funktionieren nicht – auch nicht „zur Not“.
Bildschirm	1920 × 1080 Pixel (Full HD). Bei kleinerer Auflösung sind Schaltflächen nicht erreichbar.
Browser	Microsoft Edge oder Mozilla Firefox. Andere Browser werden nicht empfohlen.
Internet	Erforderlich zum Öffnen, Entsperren, Personen-Hinzufügen und Abschießen. Während des laufenden Spiels (Live-Erfassung) ist keine Internetverbindung nötig.

TIPP Halle ohne WLAN?

Das ist kein K.-o.-Kriterium: Der kritische Teil ist der Anfang (öffnen und entsperren) und das Ende (unterschreiben und beenden). Dazwischen läuft der ESB offline weiter.

Praxislösung: einen mobilen Hotspot am Zeitnehmertisch bereithalten und wenigstens für diese beiden Zeitfenster einschalten.

2. Wer macht was – und wann?

Wer	Aufgabe	Wann	Blatt
Vereinsadmin	Trainer und Mannschaftsoffizielle im Verein anlegen	einmal pro Person	1
Vereinsadmin oder Trainer	Kader anlegen, Rückennummern vergeben	zu Saisonbeginn	2
Trainer	Spieltagskader einberufen („Kader für ESB“)	vor jedem Spiel	3
Vereinsadmin	ESB-Zugang anlegen (Benutzerautorisierung)	einmalig	4
Heimverein / Z-S	ESB öffnen, Eckdaten prüfen	rechtzeitig vor Anwurf (ca. 45 Min.)	5
Schiedsrichter	Protokoll mit persönlichem Passwort entsperren	vor dem Anwurf	5
Zeitnehmer / Sekretär	Offizielle und Rückennummern prüfen	vor dem Anwurf	6
Zeitnehmer / Sekretär	Spiel live erfassen	während des Spiels	7

Wer	Aufgabe	Wann	Blatt
SR + je 1 Mannschaftsverantwortlicher	Unterschreiben, Spiel beenden	direkt nach Spielende	8

3. Der zeitliche Ablauf auf einen Blick

Der zeitliche Ablauf beim elektronischen Spielbericht

Handball360 – Elektronischer Spielbericht (ESB)



Quelle: DHB – „Der zeitliche Ablauf beim elektronischen Spielbericht“

4. Die drei wichtigsten Fehlerquellen

ACHTUNG Diese drei Punkte verursachen die meisten Probleme am Spieltag

- 1. Der Spieltagskader wurde nicht einberufen.** Ein angelegter Kader reicht nicht – für jedes einzelne Spiel muss unter „Kader für ESB“ ein Häkchen bei „Einberufen“ gesetzt werden. Sonst steht im Spielbericht kein Spieler. → **Blatt 3**
- 2. Änderungen zu spät.** Sobald der Schiedsrichter das Protokoll entspermt hat, ist der Trainerbereich zu. Danach geht jede Korrektur nur noch umständlich am Zeitnehmertisch. → **Blatt 5**
- 3. Kein Passwort zur Hand.** Entsperren und Unterschreiben gehen nur mit dem **persönlichen** Handball360-Passwort von Schiedsrichter bzw. Mannschaftsverantwortlichem. Wer seins nicht weiß, hält das ganze Spiel auf. → **Blatt 4 und 8**

STOLPERSTELLE Spanische Texte sind normal

Handball360 basiert auf einer spanischen Software. Einzelne Schaltflächen und Fehlermeldungen erscheinen noch auf Spanisch – zum Beispiel „**Seleccionar**“ statt „Auswählen“.

An der Funktion ändert das nichts. Nicht irritieren lassen, einfach wie in dieser Anleitung beschrieben weiterklicken.

5. Diese Blattreihe

Block	Blatt	Inhalt
A Im Verein, vor dem Spieltag	1	Trainer und Mannschaftsoffizielle im Verein anlegen
	2	Kader anlegen und Rückennummern vergeben
	3	Spieltagskader einberufen („Kader für ESB")
	4	Eigenen ESB-Zugang anlegen (Benutzerautorisierung)
B Am Spieltag, am Zeit- nehmertisch	5	ESB öffnen und Protokoll entsperren
	6	Vor dem Anwurf: Offizielle und Spieler prüfen
	7	Während des Spiels: Ereignisse erfassen und korrigieren
	8	Nach Spielende: Abschluss, Unterschriften, versiegeln
	N	Notfallkarte – eine Seite zum Ausdrucken und Laminieren für den Zeitnehmertisch

Grundlage dieser Blätter sind die Schulungsunterlagen des Deutschen Handballbundes zum elektronischen Spielbericht in Handball360 (Stand 18./19.08.2026).