

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

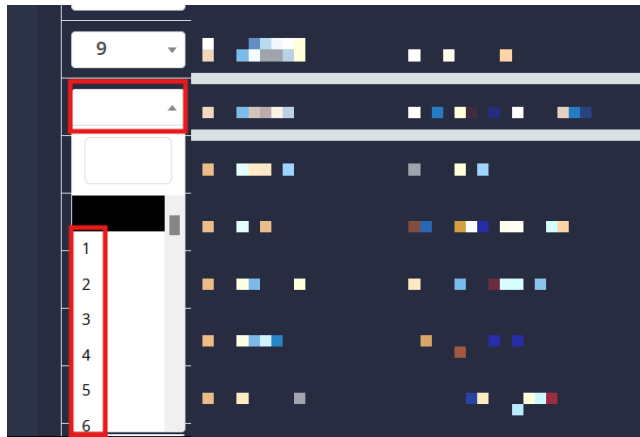
3 Reiter „Spieler“ öffnen

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

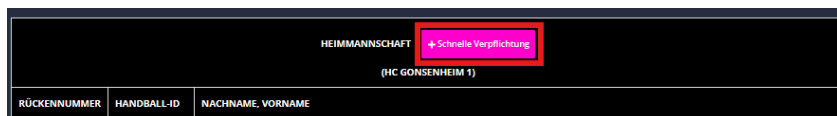
5 Schnelle Anmeldung

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.