

BLATT 8 · BLOCK B – AM SPIELTAG

Nach Spielende: Abschluss und Versiegeln

Für wen: Zeitnehmer und Sekretär, Schiedsrichter, beide Mannschaftenverantwortlichen

Wann: direkt nach dem Schlusspfiff – 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:

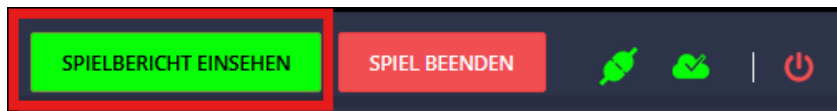
- **beide Schiedsrichter** des Spiels,
- **je ein Mannschaftsverantwortlicher** pro Verein.

Reiter „Unterschriften“ – Passwörter der Schiedsrichter und Mannschaftsverantwortlichen

Schritt 4 – Prüfen, dann beenden

6 Spielbericht einsehen

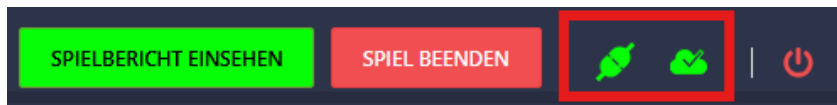
Über „**Spielbericht einsehen**“ den kompletten Stand als Vorschau kontrollieren: Ergebnis, Torschützen, Strafen, Angaben im Reiter „Allgemein“.



„Spielbericht einsehen“ – Vorschau des Protokolls

7 Verbindungs- und Synchronisationsstatus prüfen

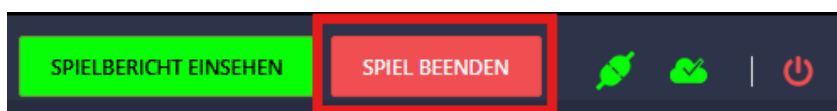
Die beiden Symbole neben „Spiel beenden“ zeigen die **Verbindung zum Server** und den **Synchronisationsstatus** der erfassten Daten. Erst beenden, wenn beides in Ordnung ist.



Verbindungs- und Synchronisationsstatus

8 Spiel beenden

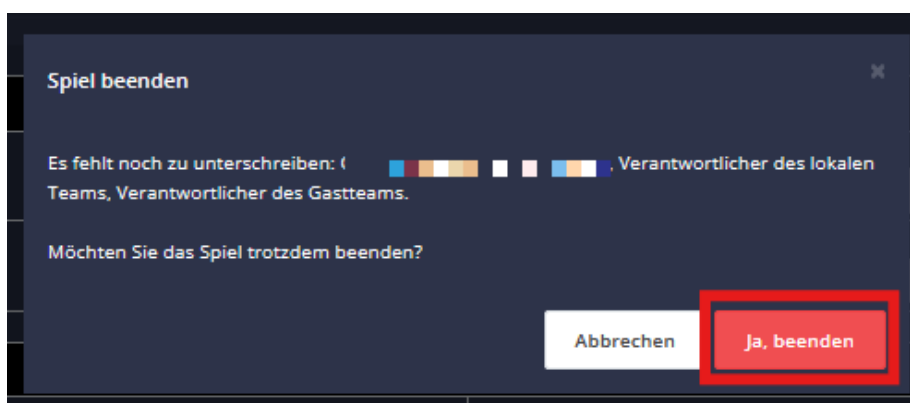
Sind alle Angaben vollständig und alle Unterschriften geleistet, das Spiel über „**Spiel beenden**“ offiziell abschließen.



„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

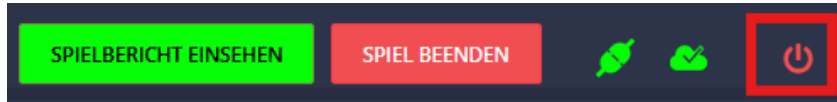
Wird das Spiel trotzdem über „Ja, beenden" abgeschlossen, gilt es als „notverriegelt".

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.