

H360 - Erstellung und Verwaltung von Wettbewerben

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
2. Öffnen des Bereichs Wettbewerbe.....	2
3. Anlegen der Spielklassenstruktur in den jeweiligen Altersklassen	2
3.1 Erstellung von Pokal- und Freundschaftsspielen.....	3
4. Konfiguration der Spielklassen.....	3
5. Konfiguration der Spielklassenparameter (blauer Stift)	4
5.1 Name der Spielklasse	4
5.2 Schiedsrichterinformationen.....	4
5.3 Festlegen der Anwurfzeiten	4
5.4 Zeitpläne: Daten und Fristen für die Spielplanung.....	5
5.5 Verantwortliche Personen für die Spielklasse.....	6
5.6 Festlegen von Anwurfzeiten und weiteren Parametern	6
5.7 Benachrichtigungen bei Spielverlegungen	6
6. Erstellung von Staffeln.....	6
6.1 Massенbearbeitung von Spielen	7
6.2 Konfiguration der Staffelparameter.....	8
7. Anlegen des Rahmenterminkalenders.....	9
8. Anlegen des Spielplanschlüssels.....	10
9. Erstellung des Spielplans (mit Platzhaltern)	11
10. Erstellung eines Spielplans mit Mannschaften	12
11. Turnierplanung.....	13
11.1 Individuelle Turnierplanerstellung	14
11.2 Zufällige Turnierplanerstellung	15
11.3 Kalender, Platzziffern und Spielplanerstellung.....	16
12. Spielverlegungsanträge.....	16
12.1 Spielverlegungsanträge	17
12.2 Heimrechttausch	19

1. Einleitung

Diese Schulungsunterlage beschreibt Schritt für Schritt, wie in Handball360 die Spielplanung für eine Saison aufgebaut wird. Dazu gehören die Anlage der Spielklassenstruktur, die Konfiguration der Spielklassen- und Staffelparameter, das Anlegen des Rahmenterminkalenders und des Spielplanschlüssels sowie die Erstellung der eigentlichen Spielpläne – zunächst mit Platzhaltern und anschließend mit realen Mannschaften. Abschließend wird der Sonderfall der Turnierplanung behandelt.

2. Öffnen des Bereichs Wettbewerbe

Der Einstieg erfolgt über den Bereich Wettbewerbe – Erstellung – Spielplanerstellung ([Handball360 – Spielplanerstellung](https://handball360.isquad.de/crear_competiciones.php)).

3. Anlegen der Spielklassenstruktur in den jeweiligen Altersklassen

Zunächst wird im Bereich „Halle-Altersklasse“ die gewünschte Altersklasse ausgewählt.

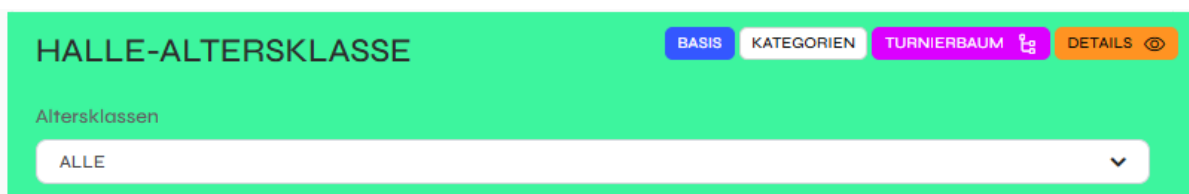


Abb. 1: Bereich „Halle-Altersklasse“ mit Auswahl der Altersklasse

Anschließend werden die Spielklassen ausgewählt, die angelegt werden sollen.

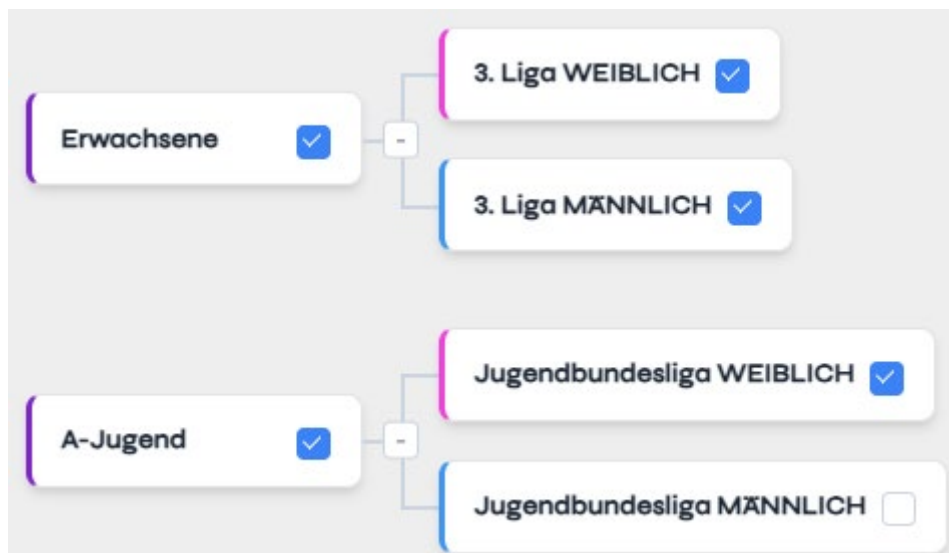


Abb. 2: Auswahl der anzulegenden Spielklassen je Altersklasse

Über die folgende Schaltfläche werden die ausgewählten Spielklassen angelegt:

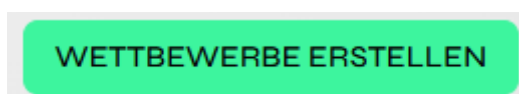
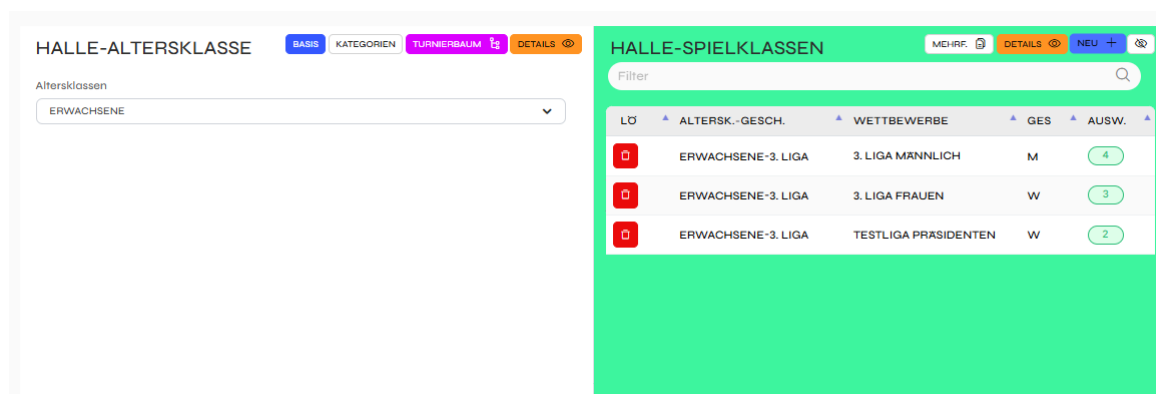


Abb. 3: Schaltfläche „Wettbewerbe erstellen“

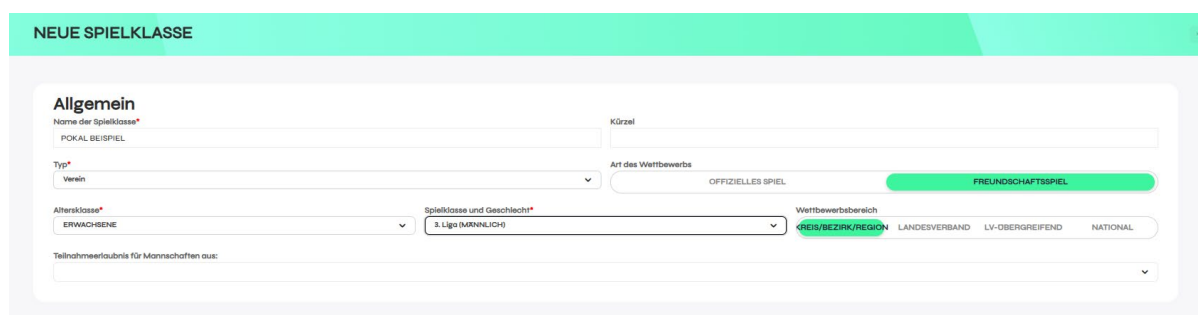
3.1 Erstellung von Pokal- und Freundschaftsspielen

Um Pokal- oder Freundschaftsspiele anzulegen, wird in der jeweiligen Altersklasse oben in der Mitte auf „Neu+“ geklickt.



Bereich „Halle-Spielklassen“ mit der Schaltfläche „Neu+“

Im daraufhin geöffneten Formular „Neue Spielklasse“ wird der Name entsprechend vergeben (z. B. „Pokal“ oder „Freundschaftsspiele“).



NEUE SPIELKLASSE

Allgemein

Name der Spielklasse* Kürzel

POKAL BEISPIEL

Typ* Art des Wettbewerbs

Veren

OFFIZIELLES SPIEL ☐ FREUNDSCHAFTSSPIEL ☒

Altersklasse* Spielklasse und Geschlecht* Wettbewerbsbereich

ERWACHSENE 3. Liga (MÄNNLICH) KREIS/BEZIRK/REGION LANDESVERBAND LV-ÜBERGREIFEND NATIONAL

Teilnahmeerlaubnis für Mannschaften aus:

Formular „Neue Spielklasse“ zur Anlage von Pokal- bzw. Freundschaftsspielen

Bei Spielklasse und Geschlecht kann eine beliebige Option ausgewählt werden – dies hat keinen Einfluss auf die Darstellung im Frontend, da dort ausschließlich der vergebene Name sichtbar ist. Alle übrigen Felder werden wie gewohnt ausgefüllt.

4. Konfiguration der Spielklassen

Sobald die Spielklassen angelegt sind, können über den folgenden Bereich weitere Informationen abgerufen werden:



LÖ	ALTERSK.-GESCH.	WETTBEWERBE	GES	AUSW.
	ERWACHSENE-3. LIGA	3. LIGA MÄNNLICH	M	0
	ERWACHSENE-3. LIGA	3. LIGA FRAUEN	W	2

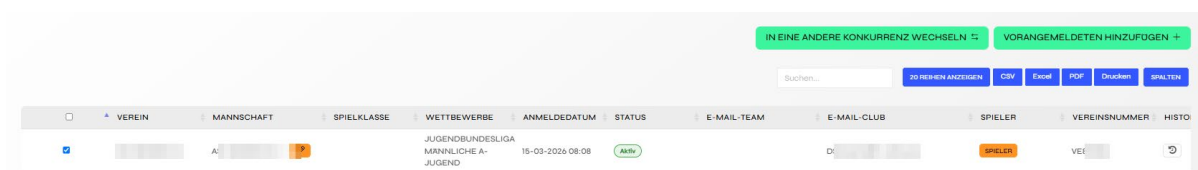
Abb. 4: Übersicht der angelegten Spielklassen

AKTIONEN	REIHENFOLGE	ALTERSKLASSE	GESCHLECHT	WETTBEWERBE	ALTERSKLASSE	ANMELDUNG BEGINNEN	ENDE DER ANMELDUNG	MELDUNGEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9
		ERWACHSENE	M	3. LIGA MÄNNLICH	3. LIGA			
		ERWACHSENE	W	3. LIGA FRAUEN	3. LIGA	00-00-0000	00-00-0000	2

Abb. 5: Aktionsspalten der Spielklassenübersicht

- 1: Über den blauen Stift können die Staffelparameter konfiguriert werden (Details im weiteren Verlauf dieser Anleitung).
- 2: Über das orangene Feld können die Mannschaften eingesehen und angepasst werden, die für die Spielklasse gemeldet bzw. zugeordnet wurden.

Ergänzung zu Punkt 2: Über die Markierung links können Mannschaften ausgewählt werden, die in eine andere Spielklasse geschoben werden sollen. Dazu wird die gewünschte Mannschaft markiert und anschließend oben auf die Schaltfläche „In eine andere Konkurrenz wechseln“ geklickt.



The screenshot shows a green button labeled 'IN EINE ANDERE KONKURRENZ WECHSELN' and a table of teams. The table has columns: VEREIN, MANNSCHAFT, SPIELKLASSE, WETTBEWERBE, ANMELDEDATUM, STATUS, E-MAIL-TEAM, E-MAIL-CLUB, SPIELER, VEREINSNUMMER, HISTO. One team is highlighted: JUGENDBUNDESLIGA MÄNNLICHE A-JUGEND, 15-03-2026 08:08, Aktiv, D, SPIELER, VEE.

Auswahl einer Mannschaft zum Wechsel in eine andere Konkurrenz

5. Konfiguration der Spielklassenparameter (blauer Stift)

5.1 Name der Spielklasse

Falls die Vorauswahl nicht zutreffend ist, kann der Name der Spielklasse hier angepasst werden.

Name der Spielklasse*

3. Liga Männer

Abb. 6: Anpassung des Namens der Spielklasse

5.2 Schiedsrichterinformationen

Schiedsrichter

Wer bezahlt?*

Land

Wie wird bezahlt?*

Zahlungsmodalitäten für Schiedsrichter

Schiedsrichteranzetzung aus Untergliederung zulassen

Bestätigungsmodus*

Manuell

Abb. 7: Konfiguration der Schiedsrichterinformationen

- 1: Zahlung durch den Landesverband oder Verein
- 2: Zahlungsgrundlage (Spiel, Turniertag, Minute)
- 3: Zahlungsmodalität (zu einem späteren Zeitpunkt weiter konfigurierbar)
- 4: Auswahl, wenn beispielsweise im Landesverband ein Schiedsrichter auch aus Kreis-/Bezirks-/Regionsebene angesetzt werden soll
- 5: Manuell – der Schiedsrichter muss aktiv bestätigen; Automatisch – die Ansetzung wird direkt angenommen

5.3 Festlegen der Anwurfzeiten

Diese Anwurfzeiten können zu einem späteren Zeitpunkt auch tageweise angepasst werden.

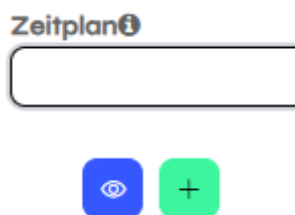


Abb. 8: Auswahl und Verwaltung des Zeitplans

	Anfang	Ende
☒ Samstag	10:00	20:00
☒ Sonntag	08:00	17:00

Abb. 9: Anwurfzeiten für Samstag und Sonntag

5.4 Zeitpläne: Daten und Fristen für die Spielplanung

Zeitpläne
 SPIELPLANUNG AUF DIE TERMINE AUS DEM RAHMENTERMINKALENDER
 Start Spielplanung der Vereine
 09/07/2020

Ende Spielplanung der Vereine
 17/07/2020

Verband ☐
 Heimverein ☒
 Gastverein ☐

SPIELVERLEGUNGEN DER VEREINE
 Spielverlegungen der Vereine möglich ab:
 18/07/2020

Spielverlegungen der Vereine möglich bis:
 24/07/2020

Verband ☐
 Heimverein ☒
 Gastverein ☒

Standard-Spielverlegungen ab:
 25/07/2020

Saisonende

Verband ☒
 Heimverein ☒
 Gastverein ☒

MIN. PLANUNGSKALENDER
 09.07.2020

MAX. PLANUNGSKALENDER
 24.07.2020

MIN. DENE. GENEHMIGUNG
 25.07.2020

Abb. 10: Bereich „Zeitpläne“ mit Fristen der Spielplanung und Spielverlegungen der Vereine

In diesem Bereich werden Start und Ende der Spielplanung der Vereine sowie der mögliche Zeitraum für Spielverlegungen der Vereine festgelegt. Über die Regler an der Seite (Verband, Heimverein, Gastverein) wird eingestellt, wer den jeweiligen Ansetzungen bzw. Spielverlegungen zustimmen muss. Die Zeitleiste am unteren Rand zeigt zusätzlich die minimale und maximale Planung im Kalender sowie das Datum, ab dem Spielverlegungen ohne Genehmigung möglich sind.

5.5 Verantwortliche Personen für die Spielklasse

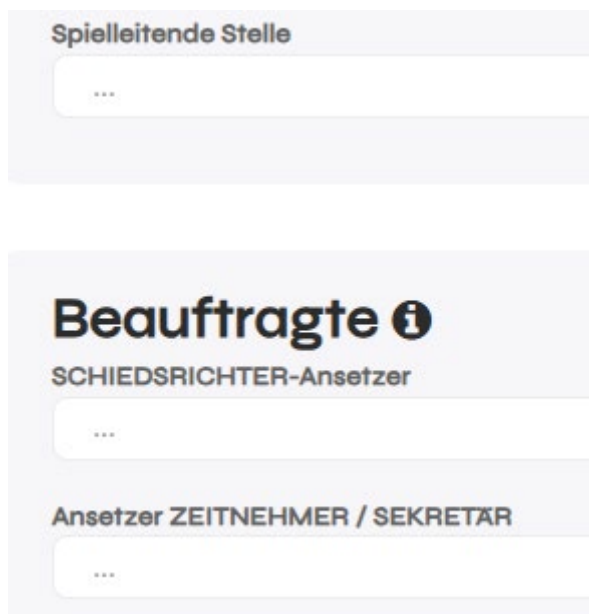


Abb. 11: Verantwortliche Personen und Beauftragte der Spielklasse

Die hier hinterlegten Personen erhalten später Zugriff auf den Ansetzer-Bereich. Es können mehrere Personen benannt werden.

5.6 Festlegen von Anwurfzeiten und weiteren Parametern

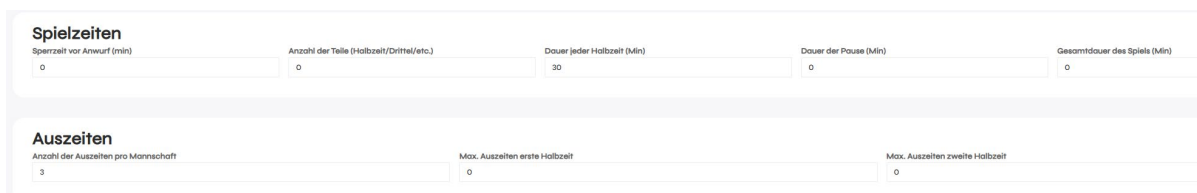


Abb. 12: Konfiguration von Spielzeiten und Auszeiten

5.7 Benachrichtigungen bei Spielverlegungen

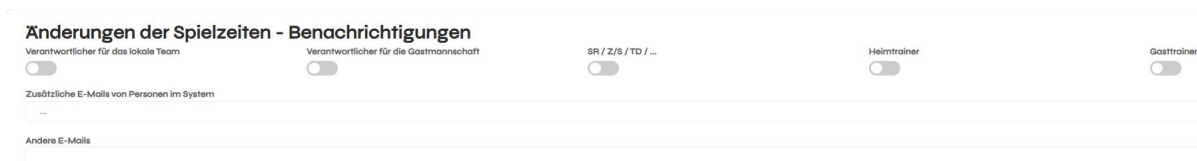


Abb. 13: Konfiguration der Benachrichtigungen bei Spielverlegungen

Im Bereich „Andere E-Mails" können zusätzlich beispielsweise Spielbetriebs-Mailadressen hinterlegt werden.

6. Erstellung von Staffeln

Im Bereich der jeweiligen Spielklasse wird auf die Zahl im grünen Rahmen geklickt, um zu den Staffeln zu gelangen.

	ERWACHSENE-3. LIGA	3. LIGA MÄNNLICH	M	0
	ERWACHSENE-3. LIGA	3. LIGA FRAUEN	W	2

Abb. 14: Übersicht der Spielklassen mit Zugriff auf die Staffeln

Über „Details“ öffnen sich weitere Informationen zu den Staffeln, über „Neu+“ können neue Staffeln angelegt werden.

HALLE-STAFFELN

MEHRF.  DETAILS  NEU +

LÖ	RUNDENBEZEICHNUNG	STAFFELBEZEICHNUNG	MODUS	MELDUNG
	ALLGEMEIN	STAFFEL SÜD	Liga (zweifache Runde)	  
	LIGA	STAFFEL NOR	Liga (zweifache Runde)	  

Abb. 15: Bereich „Halle-Staffeln“ mit den Schaltflächen „Details“ und „Neu+“

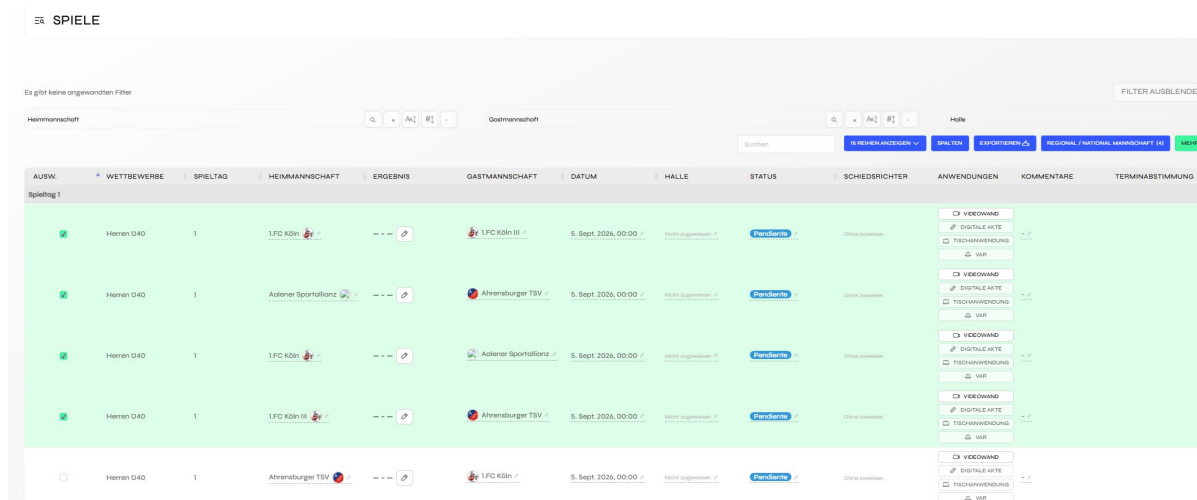
AKTIONEN	SPIELNUMMER	ALTERSKLASSEN	SPIELKLASSE	GESCHLECHT	WETTBEWERBE	RUNDENBEZEICHNUNG	STAFFELBEZEICHNUNG	TYP	TABELLENBERECHNUNG	ANZEIGE	MELDUNGEN	SPIELPLAN	TABELLE
 1		ERWACHSENE	3. LIGA	W	3. LIGA FRAUEN	ALLGEMEIN	STAFFEL SÜD	LIGA (ZWEIFACHE RUNDE)	KONVENTIONELLE KLASSIFIZIERUNG	 2		 3	 4
		ERWACHSENE	3. LIGA	W	3. LIGA FRAUEN	LIGA	STAFFEL NOR	LIGA (ZWEIFACHE RUNDE)	KONVENTIONELLE KLASSIFIZIERUNG	 5			

Abb. 16: Ansicht nach Klick auf „Details“

- 1: Bearbeiten der Staffelparameter
- 2: Anzeige im Frontend (Erklärung über Klick auf das Auge-Symbol)
- 3: Spielplanung
- 4: Konfiguration der Tabellenberechnung (Sonderoption: Sondertabellenwertungen)
- 5: Nach der Erstellung der Spielpläne wird hier eine Zusammenfassung aller Spiele angezeigt

6.1 Massenbearbeitung von Spielen

In der unter Punkt 5 genannten Zusammenfassung werden alle Spiele der Staffel angezeigt.



Es gibt keine angewandten Filter

Filter AUSBLENDEN

Heimmannschaft Gastmannschaft

Suchen

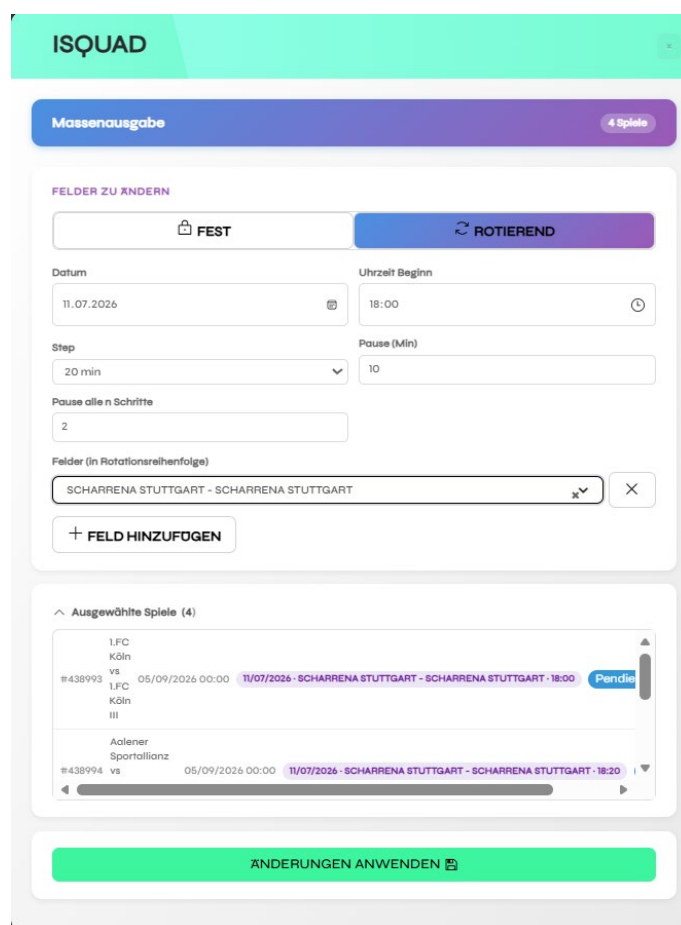
5 MEHR ANZEIGEN

SPILLEN EXPORTIEREN REGIONAL / NATIONAL MANNSCHAFT MEHR

AUSW.	WETTBEWERBE	SPIELTAG	HEIMMANNSCHAFT	ERGEBNIS	GASTMANNSCHAFT	DATUM	HALLE	STATUS	SCHIEDSRICHTER	ANWENDUNGEN	KOMMENTARE	TERMINABSTIMMUNG
Spieltag 1												
☒	Herren D40	1	1.FC Köln	---	1.FC Köln III	5. Sept. 2026, 00:00	Nicht zugewiesen	Pendings	Other coach	☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TSCHANKWENDUNG ☐ VAR		
☒	Herren D40	1	Aalener Sportallianz	---	Ahrenburger TSV	5. Sept. 2026, 00:00	Nicht zugewiesen	Pendings	Other coach	☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TSCHANKWENDUNG ☐ VAR		
☒	Herren D40	1	1.FC Köln	---	Aalener Sportallianz	5. Sept. 2026, 00:00	Nicht zugewiesen	Pendings	Other coach	☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TSCHANKWENDUNG ☐ VAR		
☒	Herren D40	1	1.FC Köln III	---	Ahrenburger TSV	5. Sept. 2026, 00:00	Nicht zugewiesen	Pendings	Other coach	☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TSCHANKWENDUNG ☐ VAR		
☐	Herren D40	1	Ahrenburger TSV	---	1.FC Köln	5. Sept. 2026, 00:00	Nicht zugewiesen	Pendings	Other coach	☐ VIDEOWAND ☐ DIGITALE AKTE ☐ TSCHANKWENDUNG ☐ VAR		

Abb. 18: Übersicht aller Spiele einer Staffel mit Auswahlmöglichkeit

Über die Checkboxes können mehrere Paarungen ausgewählt werden. Über die Schaltfläche „MEHR.“ gelangt man anschließend in den Bereich der Massenausgabe.



ISQUAD

Massenausgabe 4 Spiele

FELDER ZU ÄNDERN

☒ FEST ☐ ROTIEREND

Datum: 11.07.2026 Uhrzeit Beginn: 18:00

Step: 20 min Pause (Min): 10

Pause alle n Schritte: 2

Felder (in Rotationsreihenfolge): SCHARRENA STUTTGART - SCHARRENA STUTTGART

+ FELD HINZUFÜGEN

Ausgewählte Spiele (4)

1.FC Köln vs 1.FC Köln III 05/09/2026 00:00 11/07/2026 - SCHARRENA STUTTGART - SCHARRENA STUTTGART - 18:00 Pendings

Aalener Sportallianz vs 05/09/2026 00:00 11/07/2026 - SCHARRENA STUTTGART - SCHARRENA STUTTGART - 18:20

ÄNDERUNGEN ANWENDEN

Abb. 19: Massenausgabe zur gebündelten Bearbeitung mehrerer Spiele

Hier können die Daten mehrerer Spiele als Massenprozess geändert werden:

- Rotierend: Die Zeiten werden – ähnlich wie bei der Turnierplanung – nacheinander angesetzt

- Step: legt fest, wie viel Zeit pro Spiel eingeplant wird
- Pause (Min.) und Pause alle n Schritte: Diese Felder sind direkt miteinander verknüpft. Hier wird angegeben, nach wie vielen Spielen (z. B. alle 2 Spiele) eine Pause in welcher Länge eingeplant werden soll
- Zusätzlich können ein oder mehrere Spielfelder ausgewählt werden

Dieser gesamte Bereich ist primär für die Turnierplanung relevant (siehe Kapitel 11).

6.2 Konfiguration der Staffelparameter

Grundsätzlich werden die Parameter aus der Spielklasse in die Staffel übernommen und können anschließend staffelspezifisch angepasst werden.

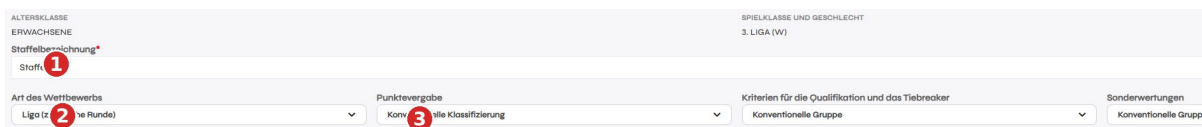


Abb. 17: Konfiguration der Staffelparameter

- 1: Name der Staffel für das Frontend
- 2: Spielform der Staffel (bei Bedarf können weitere Varianten über TOOOOLS angelegt werden)
- 3: Klassifizierung, die für die Staffel genutzt werden soll (Konfiguration siehe Punkt 4 oben)

7. Anlegen des Rahmenterminkalenders

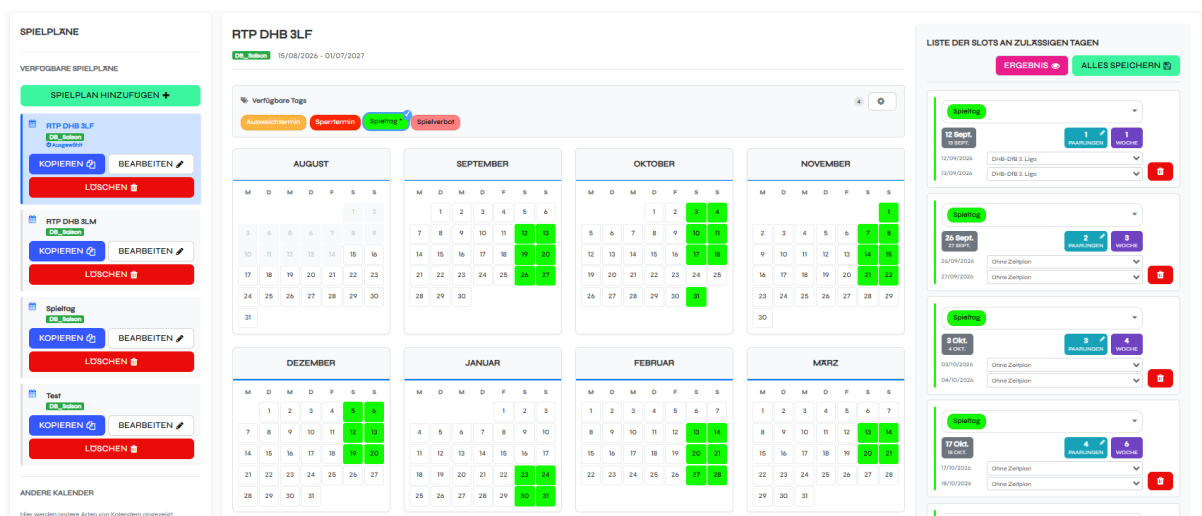


Abb. 20: Übersicht der Spielpläne / Rahmenterminkalender

1: Über „Spielplan hinzufügen“ wird ein neuer Kalender erstellt – hierfür ist lediglich die Angabe eines Namens nötig

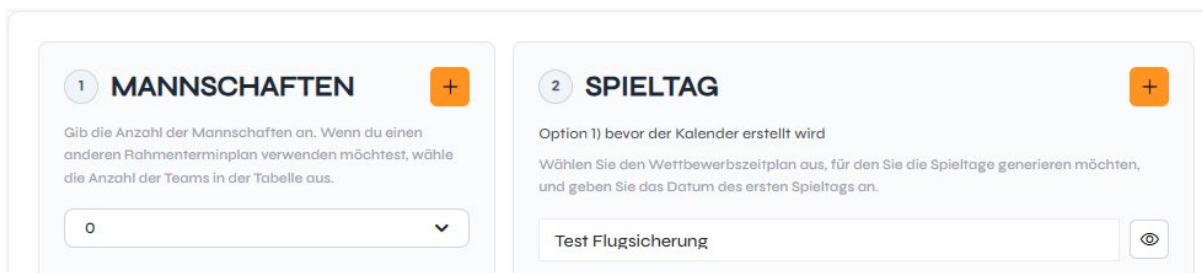


Abb. 21: Bereiche „Mannschaften“ und „Spieltag“

- 3: Hier können Spieltage verschoben werden, wenn z. B. der 5. Spieltag aus dem Spielplanschlüssel am 2. Wochenende aus dem Rahmenterminplan gespielt werden soll – dazu wird im Dropdown der entsprechende Spieltag ausgewählt
- 4: Sollte an einem bestimmten Spieltag (z. B. Totensonntag) ein anderer Anwurfzeitenplan genutzt werden, kann dieser hier für den jeweiligen Tag angepasst werden

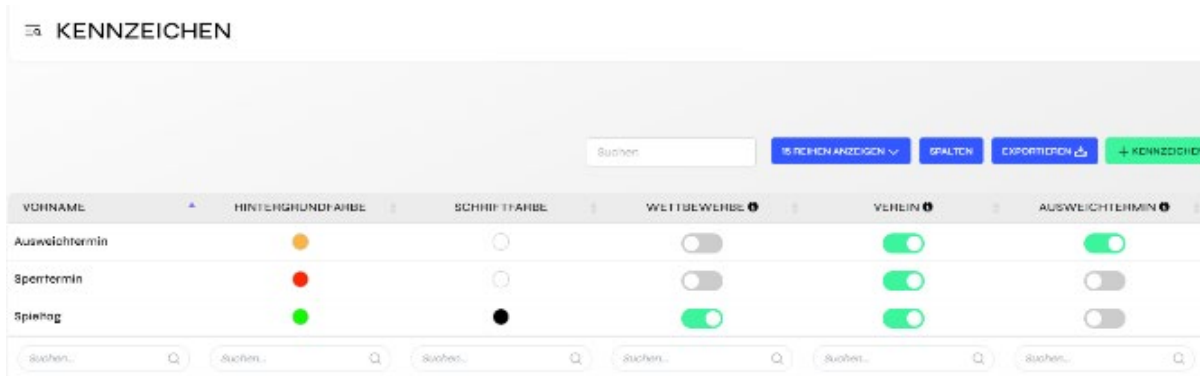


Abb. 22: Verwaltung der Kennzeichen (z. B. Ausweichtermin, Sperrtermin, Spieltag)

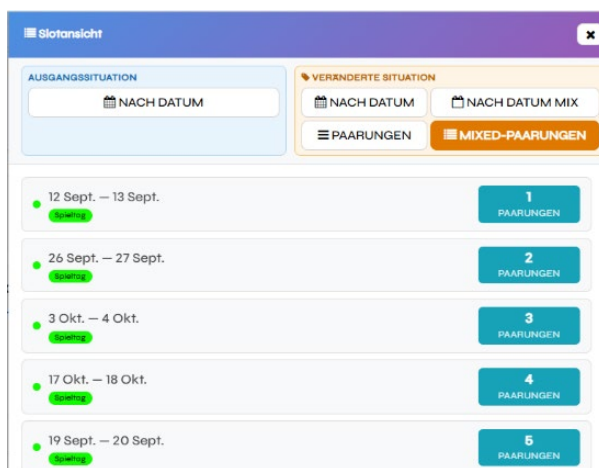


Abb. 23: Slotansicht nach Datum

5: Ansicht des finalen Kalenders inklusive verschiedener Filtermöglichkeiten

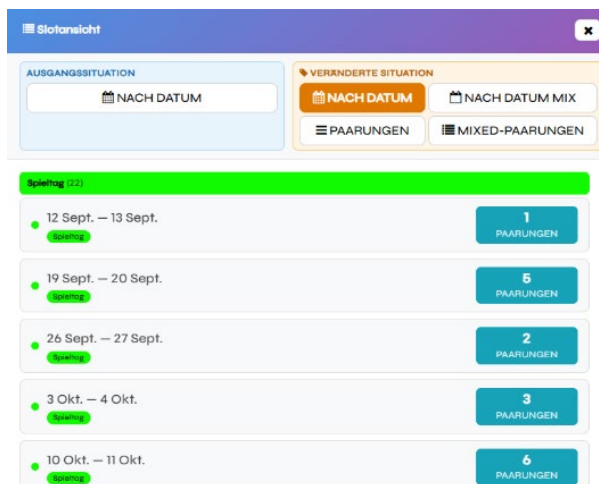
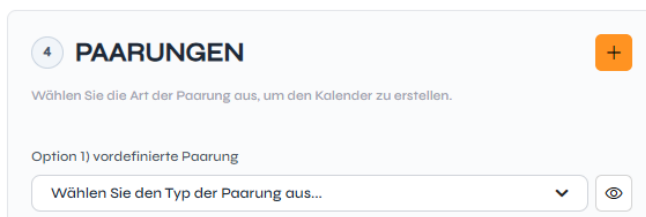


Abb. 24: Slotansicht nach Paarungen

8. Anlegen des Spielplanschlüssels



4 PAARUNGEN +

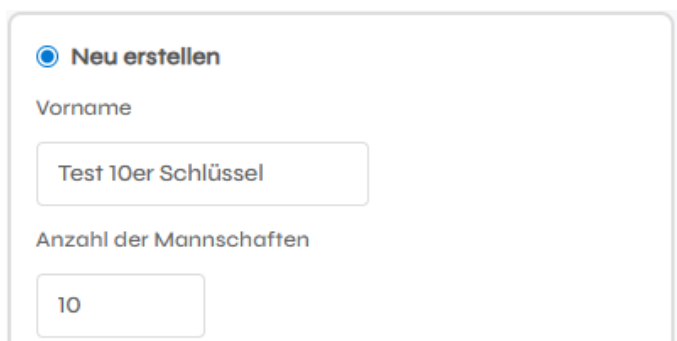
Wählen Sie die Art der Paarung aus, um den Kalender zu erstellen.

Option 1) vordefinierte Paarung

Wählen Sie den Typ der Paarung aus... v 👁

Abb. 26: Auswahl der Art der Paarung

Abb. 25: Neuanlage eines Spielplanschlüssels mit Name und Anzahl der Mannschaften



Neu erstellen

Vorname

Test 10er Schlüssel

Anzahl der Mannschaften

10



Paarungen

- Paarungen 1
- Paarungen 2
- Paarungen 3
- Paarungen 4
- Paarungen 5
- Paarungen 6

Spiele - Paarungen 1

1.	1	vs	2
2.	3	vs	4
3.		vs	
4.		vs	

Positionen (ziehen)

- Position 1
- Position 2
- Position 3
- Position 4
- Position 5
- Position 6

Abb. 27: Zuordnung der Spieltage per Drag & Drop

Die Spieltage können hier per Drag & Drop hinzugefügt werden. Die Spielplanschlüssel werden saisonübergreifend gespeichert und müssen nur einmalig angelegt werden.

9. Erstellung des Spielplans (mit Platzhaltern)

Der Spielplan kann zunächst auch mit Platzhaltern angelegt werden, wenn noch keine Mannschaften vorhanden sind. Hierfür müssen alle oben genannten Parameter ausgewählt werden, bevor der Spielplan erstellt werden kann. Wichtig: Das Startdatum muss zwingend festgelegt werden.



Abb. 28: Erstellung eines Spielplans mit Platzhaltern

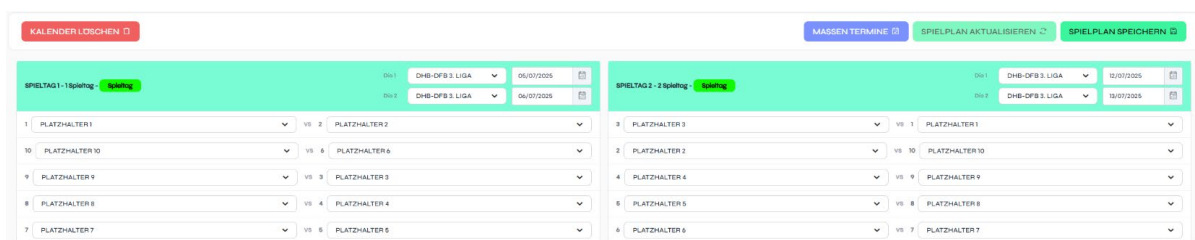


Abb. 29: Spielplan mit Platzhaltern je Spieltag

Wichtig: Handelt es sich um eine Spielklasse, in der die Vereine ihre Platzziffer selbst auswählen dürfen, muss zwingend zunächst ein Spielplan mit Platzhaltern erstellt werden. Der erstellte Spielplan wird anschließend auch im Vereinsbereich zur Auswahl der Platzziffer angezeigt.

10. Erstellung eines Spielplans mit Mannschaften

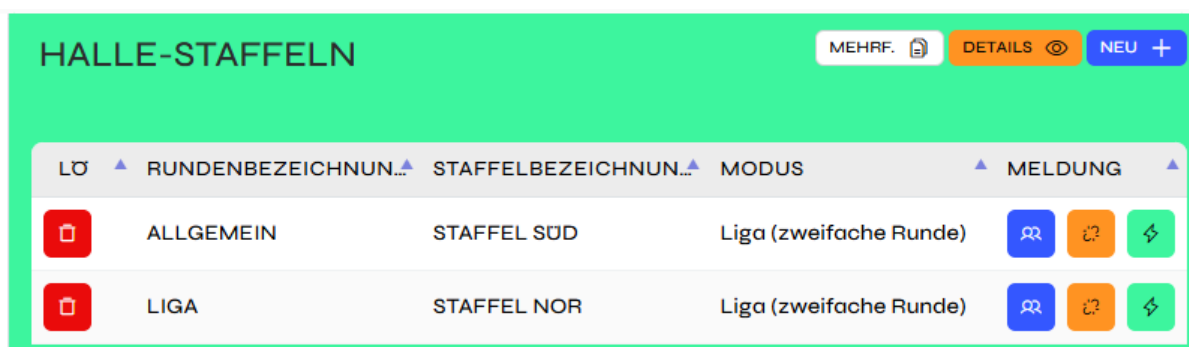


Abb. 30: Übersicht der Staffeln

Über diesen Bereich können Mannschaften der Staffel zugeordnet werden.

Mannschaften erzeugen:

MELDUNGEN ALTERSKLASSE ALLE NACH BEZIRK ALLE NACH BEREICH ALLE

TERMINE PLAN

ALLES ABWAI 2 ANMELDEN 7 August 2018

Eingeschriebene Mannschaften

1. FC KÖLN
Handballliga / 1. FC KÖLN

1. FCN Handball
Handball / 1. FCN Handball

ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V. 1
Handball / ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V. 1

ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V. 3
Handball / ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V. 3

ASV 1863 Cham
Handball / ASV 1863 Cham

ASV DACHAU
Handball / ASV DACHAU

1. FCN KÖLN
Handball / 1. FCN KÖLN

ALSTADENER TUS
Handball / ALSTADENER TUS

ARNSTÄDTER HC
Handball / ARNSTÄDTER HC

ASV 1863 CHAM
Handball / ASV 1863 CHAM

ASV DACHAU
Handball / ASV DACHAU

← AUSGEWÄHLTE ZURÜCKZIEHEN

3 SPEICHERN

Abb. 31: Zuordnung von Mannschaften zur Staffel

- 1: Hier werden zunächst alle Mannschaften angezeigt, die für die Spielklasse gemeldet bzw. zugewiesen wurden – es kann auch nach anderen Parametern gefiltert werden
- 2: Nach Auswahl der Mannschaften können diese hier zur Staffel hinzugefügt werden
- 3: Nach dem Speichern sind die Mannschaften der Staffel zugewiesen und können in der Spielplanung Platzziffern zugewiesen werden

3 ZUWEISUNG DER PLATZZIFFER

FIKTIVE ERSETZEN +

Gib die Reihenfolge der Mannschaften an, um den Spielplan zu erstellen (du kannst fiktive Mannschaften verwenden) oder wähle das Team, um es fiktiv zu ersetzen

Abb. 32: Bereich „Zuweisung der Platzziffer“

ZUWEISUNG DER PLATZZIFFER

Mannschaften ohne Zuordnung

1. FC KÖLN
1. FCN HANDBALL
ADLER KÖNIGSHOF II
ALSTADENER TUS
ARNSTÄDTER HC
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 e.V. 1
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 e.V. 3
ASV 1863 CHAM
ASV 1863 CHAM
ASV DACHAU

Position 1
1. FC KÖLN
PLATZHALTER 1
FREI

Position 2
1. FCN HANDBALL
PLATZHALTER 2
FREI

Position 3
ADLER KÖNIGSHOF II
PLATZHALTER 3
FREI

Position 4
ALSTADENER TUS
PLATZHALTER 4
FREI

Position 5
ARNSTÄDTER HC
PLATZHALTER 5
FREI

Position 6
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 e.V. 1
PLATZHALTER 6
FREI

Position 7
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 e.V. 3
PLATZHALTER 7
FREI

Position 8
ASV 1863 CHAM
PLATZHALTER 8
FREI

Position 9
ASV 1863 CHAM
PLATZHALTER 9
FREI

Position 10
ASV DACHAU
PLATZHALTER 10
FREI

Abb. 33: Zuweisung der Platzziffer per Drag & Drop

Durch Drag & Drop werden die Mannschaften den Platzziffern zugewiesen. Sollte es mehrere Wünsche der Vereine gegeben haben, werden hier auch entsprechend der Erst-, Zweit- und Drittwunsch angezeigt.

KALENDER LÖSCHEN

MASSEN TERMINE SPIELPLAN AKTUALISIEREN

SPIELTAG 1

01.07.2018
02.07.2018
DHB-DHB 3. Liga

1. FC KÖLN
ASV DACHAU
ASV 1863 CHAM
ALSTADENER TUS
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 e.V. 3

VS

1. FCN HANDBALL
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 e.V. 1
ADLER KÖNIGSHOF II
ALSTADENER TUS
ARNSTÄDTER HC

VS

SPIELTAG 2

01.07.2018
02.07.2018
DHB-DHB 3. Liga

ADLER KÖNIGSHOF II
1. FCN HANDBALL
ALSTADENER TUS
ARNSTÄDTER HC
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 e.V. 1

VS

1. FC KÖLN
ASV DACHAU
ASV 1863 CHAM
ASV 1863 CHAM
ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 e.V. 3

Abb. 34: Fertiger Kalender mit zugewiesenen Mannschaften

Im Anschluss kann der Kalender wie oben beschrieben erstellt und gespeichert werden.

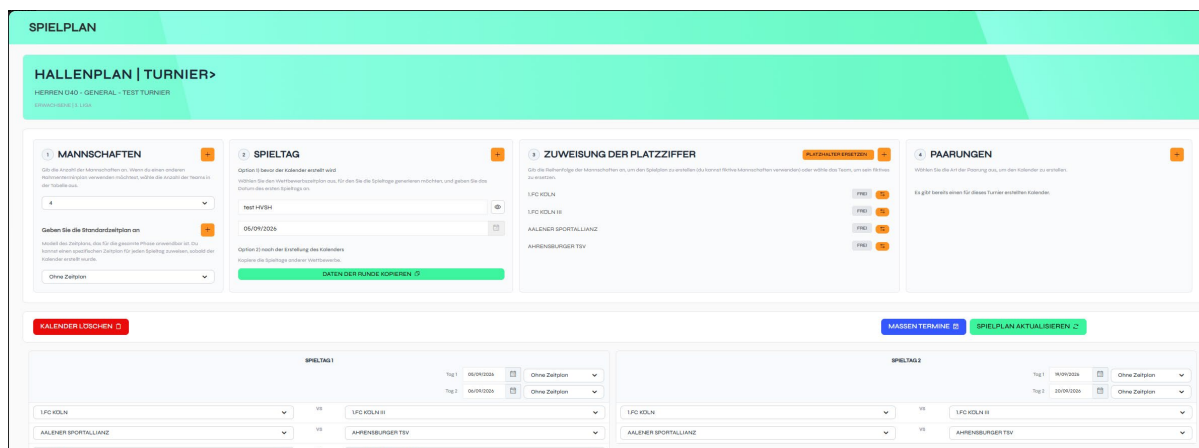


Abb. 35: Nachträglicher Tausch von Mannschaften über die Wechselfeile

Über die Wechselfeile im Bereich „Zuweisung der Platzziffer“ können Mannschaften auch nach Erstellung des Kalenders noch getauscht werden. Über „Frei“ können Mannschaften aus dem Wettbewerb genommen werden. Sollen vorhandene Platzhalter durch „Frei“ oder ein anderes Team ersetzt werden, müssen die entsprechenden Platzhalter ausgewählt und anschließend „Platzhalter ersetzen“ angeklickt werden.

11. Turnierplanung

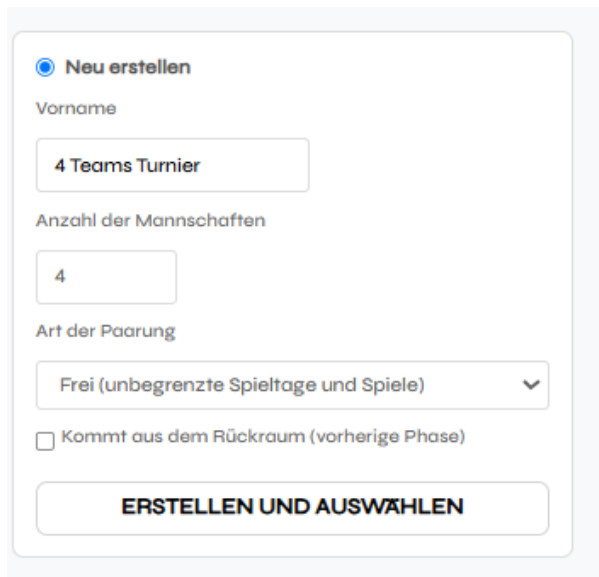
Wenn ein Turnier geplant werden soll, muss bei der Staffelerstellung im Feld „Art des Wettbewerbs“ die Option „Turnier“ ausgewählt werden.



Abb. 36: Auswahl der Art des Wettbewerbs „Turnier“ bei der Staffelerstellung

11.1 Individuelle Turnierplanerstellung

Um einen individuellen Turnierplan zu erstellen, wird über „Neu erstellen“ ein Name vergeben und die Anzahl der Mannschaften festgelegt. Als Art der Paarung muss „Frei (unbegrenzte Spieltage und Spiele)“ ausgewählt werden.

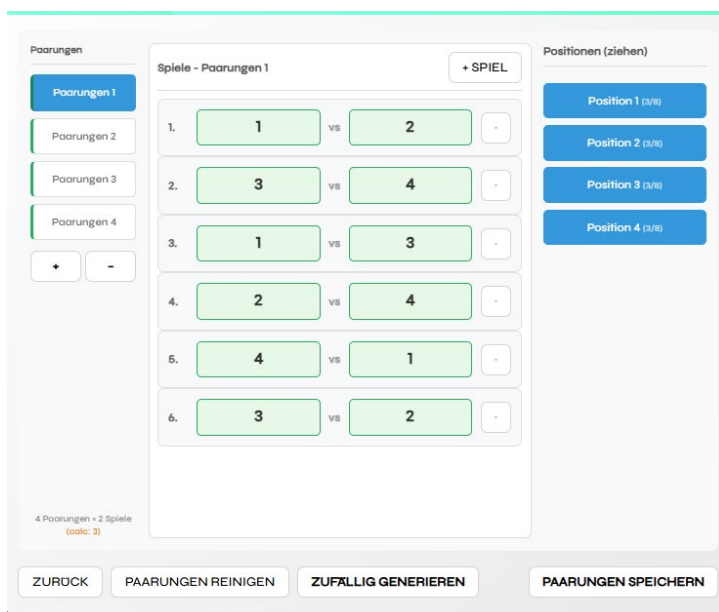


The form is titled "Neu erstellen" and contains the following fields:

- Vorname:** A text input field containing "4 Teams Turnier".
- Anzahl der Mannschaften:** A text input field containing "4".
- Art der Paarung:** A dropdown menu with the selected option "Frei (unbegrenzte Spieltage und Spiele)".
- ☐ **Kommt aus dem Rückraum (vorherige Phase)**
- ERSTELLEN UND AUSWÄHLEN** button.

Abb. 37: Neuanlage eines individuellen Turnierplans

In diesem Bereich können die Paarungen individuell erweitert werden – Teams können auch mehrfach an einem Spieltag eingesetzt werden. Auf der rechten Seite wird in den blauen Positions-Feldern jeweils in Klammern angezeigt, wie viele Spiele die Mannschaft an diesem Spieltag (1. Zahl) und im gesamten Plan (2. Zahl) hat.



The interface shows the "Paarungen" (Pairings) section with the following elements:

- Paarungen:** A list of pairing groups (Paarungen 1, 2, 3, 4) with expand/collapse buttons (+, -).
- Spieltage - Paarungen 1:** A table showing individual pairings for the first round.

Spieltag	Team 1	Team 2	Spiele
1.	1	2	1
2.	3	4	1
3.	1	3	1
4.	2	4	1
5.	4	1	1
6.	3	2	1
- Positionen (ziehen):** A list of positions (Position 1, 2, 3, 4) with their respective counts in parentheses (e.g., Position 1 (1/6)).
- Buttons:** ZURÜCK, PAARUNGEN REINIGEN, ZUFÄLLIG GENERIEREN, and PAARUNGEN SPEICHERN.

Abb. 38: Individuelle Bearbeitung der Paarungen

11.2 Zufällige Turnierplanerstellung

Über die Schaltfläche „Zufälligen Spielplan erstellen“ gelangt man zu dieser Maske, in der das Turnier auch automatisch konfiguriert werden kann. Hier können die Anzahl der Paarungen, die Spiele pro Runde sowie die maximale Anzahl an Spielen pro Team – je Runde und insgesamt – festgelegt werden.

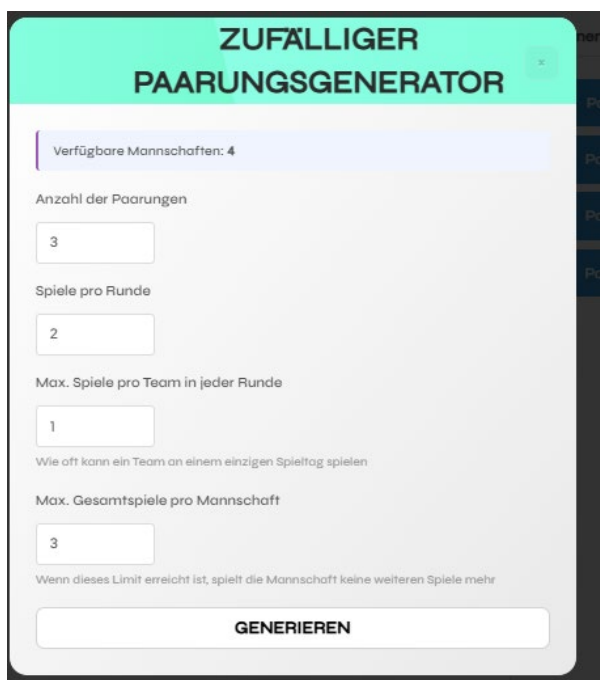


Abb. 39: Zufälliger Paarungsgenerator

11.3 Kalender, Platzziffern und Spielplanerstellung

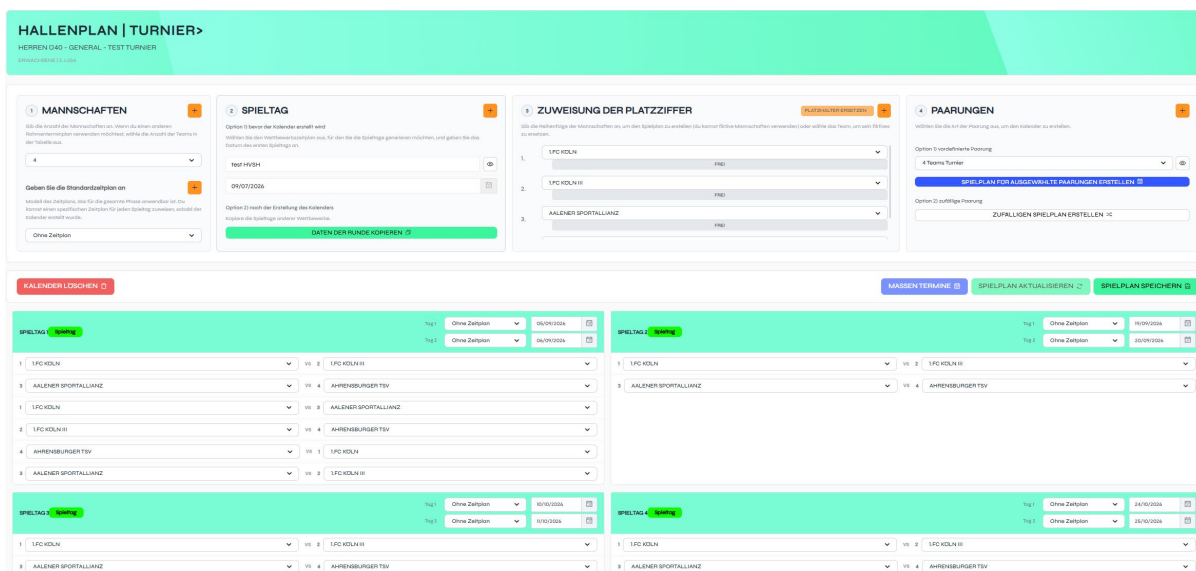
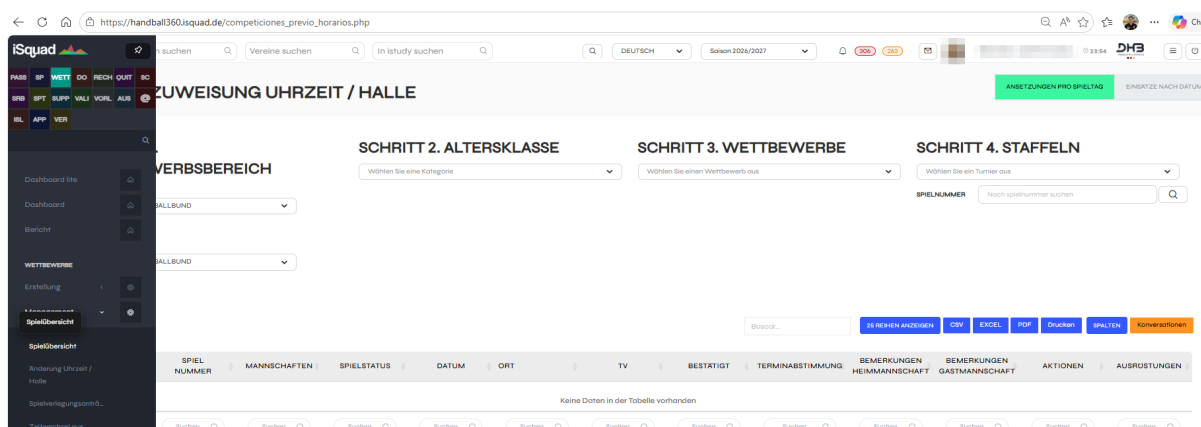


Abb. 40: Hallenplan eines Turniers mit Mannschaften, Spieltagen, Platzziffern und Paarungen

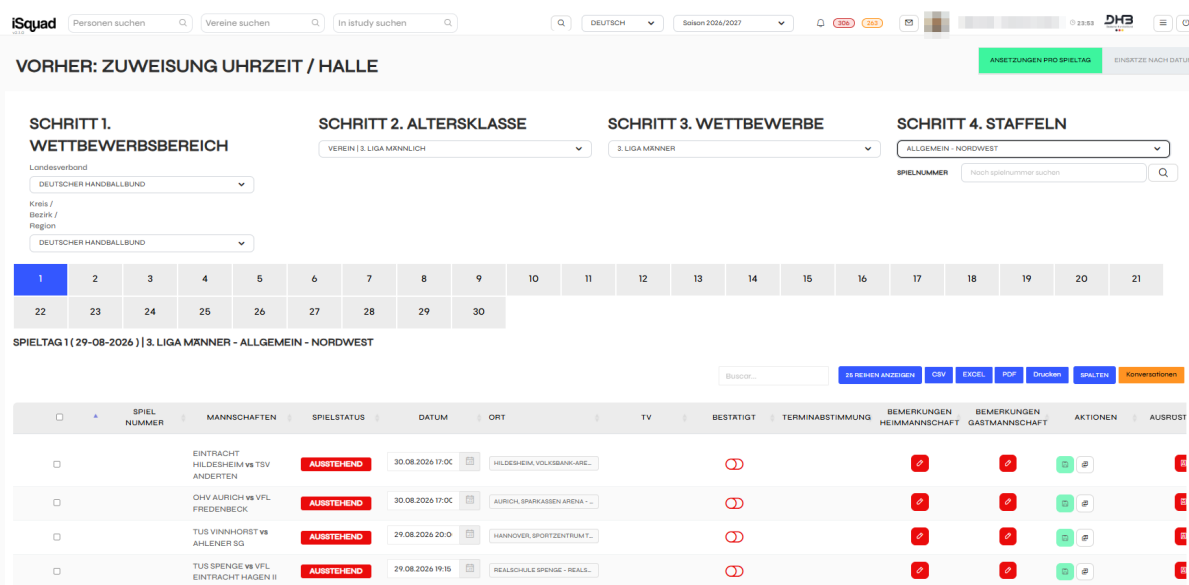
Im Anschluss kann – wie bereits in Kapitel 8 beschrieben – ein Rahmenterminkalender hinzugefügt, die Teams ausgewählt und den Platzziffern zugewiesen werden. Danach kann der Spielplan erstellt werden. Für die Massenerstellung mehrerer Spiele (z. B. Rotierend, Step, Pausen, Spielfelder) steht zusätzlich der in Kapitel 6 beschriebene Bereich der Massenausgabe zur Verfügung, der insbesondere für die Turnierplanung relevant ist.

12. Spielverlegungsanträge

Der Bereich findet sich unter Wettbewerbe – Management – Spielübersicht. Hier können die Spielklassen einzeln mit allen zugehörigen Spielen eingesehen werden.



Bereich „Wettbewerbe – Management – Spielübersicht“

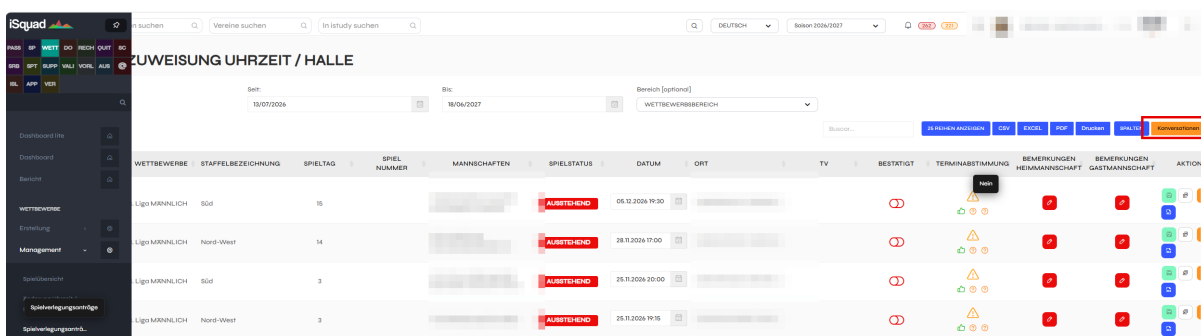


Detailansicht der Spielübersicht mit allen Spielen eines Spieltags

In dieser Ansicht werden auch Spielverlegungen mit angezeigt. Zudem können die Spiele hier bei Bedarf auch manuell angepasst werden.

12.1 Spielverlegungsanträge

Der Bereich findet sich unter Wettbewerbe – Management – Spielverlegungsanträge.



Übersicht „Zuweisung Uhrzeit / Halle“

Über die rot markierte Schaltfläche „Konversationen“ können die Nachrichten der beteiligten Vereine zu den jeweiligen Spielen eingesehen werden.

isSquad

Personen suchen

Vereine suchen

In istudy suchen

DEUTSCH

Season 2024/2027

Benutzer: quentinn.mueller...

VORHER: ZUWEISUNG UHRZEIT / HALLE

Seit:

13/07/2024

Bis:

16/06/2027

Bereich [optional]

WETTBEWERBSBEREICH

Suche:

Stichtag eintragen

CSV

Excel

PDF

Drucken

Printen

Importieren

	WETTBEWERBE	STAFFELBEZEICHNUNG	SPIELTAG	SPIELNUMMER	MANNSCHAFTEN	SPIELSTATUS	DATUM	ORT	TV	BESTÄTIGT	TERMINABSTIMMUNG	BEMERKUNGEN HEIMMANNSCHAFT	BEMERKUNGEN GASTMANNSCHAFT	AKTIONEN
☐	3. Liga MÄNNLICH	SGd	15			AUSGETERMINDET	06.12.2019 19:30			☒				
☐	3. Liga MÄNNLICH	Nord-West	14			AUSGETERMINDET	28.11.2019 17:00			☒				
☐	3. Liga MÄNNLICH	SGd	9			AUSGETERMINDET	25.11.2019 20:00			☒				
☐	3. Liga MÄNNLICH	Nord-West	9			AUSGETERMINDET	25.11.2019 19:15			☒				

Ansicht „Vorher: Zuweisung Uhrzeit / Halle“ mit Auswahlmöglichkeit

Über das rot markierte, orangene Ausrufezeichen-Symbol in der Spalte „Terminabstimmung“ öffnet sich die Detailansicht des jeweiligen Spielverlegungsantrags.

Abb. 3: Detailansicht eines Spielverlegungsantrags

[illegible]

Detailansicht eines Spielverlegungsantrags

In dieser Ansicht sind alle Informationen zur Spielverlegung einsehbar – der ursprüngliche und der neue Spieltermin bzw. Spielort, die Änderungshistorie sowie der Zustimmungstatus der beteiligten Vereine. Über die rot markierten Schaltflächen „Bestätigung“ und „Verweigern“ kann die Spielverlegung angenommen bzw. abgelehnt werden.

12.2 Heimrechttausch

BEMERKUNGEN HEIMMANNSCHAFT	BEMERKUNGEN GASTMANNSCHAFT	AKTIONEN
		HEIMRECHTTAUSCH
		  
		
		  
		
		  
		

Aktionen-Spalte mit dem Symbol für den Heimrechttausch

Über das rot markierte, weiße Symbol in der Aktionen-Spalte kann ein Heimrechttausch zwischen zwei Mannschaften vollzogen werden.

HEIMRECHTTAUSCH

Möchtest du die Begegnungen dieser Mannschaften tauschen?
Es wird eine Benachrichtigung per E-Mail an die Clubs/Teams und das benannte Schiedsrichterteam gesendet.

SPIELTAG 15
WECHSEL Z1

SPIELTAG 30
WECHSEL Z1




Bestätigungsdialog „Heimrechttausch“

Im Bestätigungsdialog werden die betroffenen Spieltage sowie der jeweilige Mannschaftswechsel angezeigt. Über die rot markierte Schaltfläche „Senden“ wird der Heimrechttausch bestätigt; anschließend wird automatisch eine Benachrichtigung per E-Mail an die Clubs/Teams sowie das benannte Schiedsrichterteam versendet. Über „Abbrechen“ wird der Vorgang verworfen.