ANLEITUNG

Bescheidwesen in Handball360

Konfiguration, Bedienung und Anwendungsbeispiele · Arbeitsstand 16.10.2026

Diese Anleitung beschreibt, wie im Bescheidwesen von Handball360 Spiele geprüft, Sanktionen erfasst und daraus Bescheide erzeugt werden. Sie ist in drei Teile gegliedert:

- **1. Konfiguration** – einmalige Einstellungen, bevor das Bescheidwesen genutzt wird.
- **2. Menü und allgemeiner Ablauf** – die Bereiche der Disziplinarorgane und der Weg vom Spiel zum Bescheid.
- **3. Anwendungsbeispiele** – konkrete Fälle Schritt für Schritt.

Arbeitsstand

Einzelne Funktionen befinden sich noch in Entwicklung bzw. Prüfung. Sie sind mit orangefarbenen Hinweisen gekennzeichnet und in Abschnitt 4 gesammelt aufgeführt.

1. Konfiguration

Bevor Sanktionen erfasst werden können, sind drei Dinge einzurichten: die Artikel des Verbands, die sanktionsrelevanten Ereignisse und die Mindestanforderungen je Wettbewerb.

1.1 Artikel (Strafenkatalog)

Sanktionen werden immer auf Grundlage eines Artikels der Rechtsordnung ausgesprochen. Die Anlage und Pflege der Artikel ist in der separaten Anleitung **„Artikelanlage im Bescheidwesen"** beschrieben.

Der im Artikel hinterlegte Strafrahmen (z. B. Mindest-/Höchstbetrag, Mindest-/Höchstwochen) wird später im Strafen Verwalter unter dem jeweiligen Eingabefeld als zulässiger Bereich angezeigt.

> **Voraussetzung**
> Ohne vollständig eingerichtete Artikel ist die Artikelsuche im Strafen Verwalter nur eingeschränkt nutzbar.

1.2 Sanktionsrelevante Ereignisse

Unter **Vorlagen** → **Variablen** → **Disziplinarorgane** werden Ereignisse aus dem elektronischen Spielbericht (ESB) ausgewählt, die eine Prüfung im Bescheidwesen auslösen sollen – z. B. Blaue Karte oder Disqualifikation. Tritt ein ausgewähltes Ereignis in einem Spiel auf, wird die entsprechende Schaltfläche in der geöffneten Spielansicht rot hervorgehoben.

Abbildung 1: *Auswahl sanktionsrelevanter Ereignisse aus dem ESB*

1.3 Mindestanforderungen je Wettbewerb

Im Reiter **Mindestanforderungen an die Aufstellung** derselben Konfiguration können je Wettbewerb Anforderungen hinterlegt werden. Angezeigt werden die im Wettbewerbsmodul vorhandenen Wettbewerbe, einschließlich wettbewerbsübergreifender Konstellationen. Jede Zeile wird einzeln über **Speichern** gesichert.

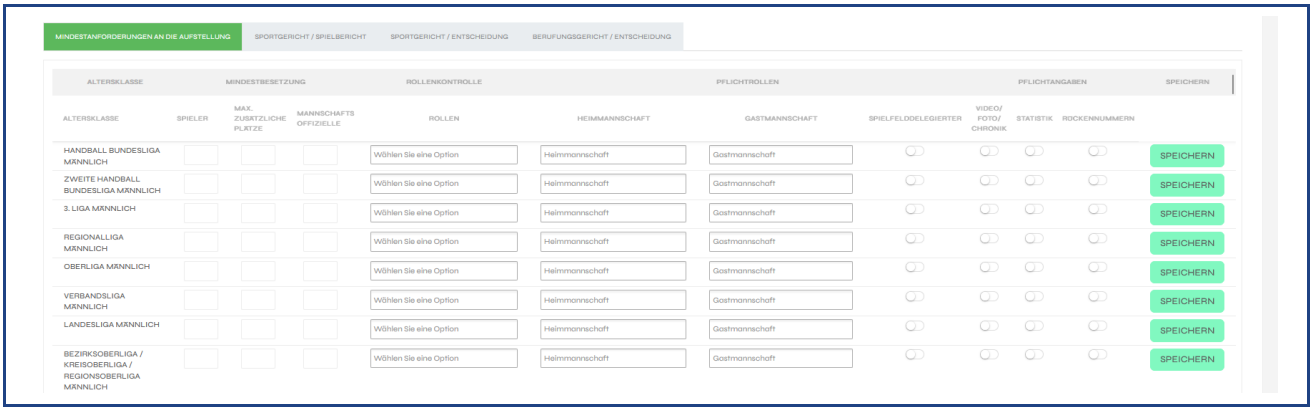

Abbildung 2: *Mindestanforderungen je Wettbewerb*

Feld	Bedeutung
Spieler	Mindestanzahl der erforderlichen Spieler.
Max. zusätzliche Plätze	Maximale Anzahl zusätzlicher Plätze im Kader.
Mannschaftsoffizielle	Mindestanzahl erforderlicher Mannschaftsoffizieller.
Spielfelddelegierter	Pflicht eines Technischen Delegierten. Fehlt dieser trotz aktivierter Pflicht, wird das Spiel gekennzeichnet.
Video / Foto / Chronik	Prüfung entsprechender Anforderungen. Die Streaming-Logik ist noch nicht abschließend getestet.
Rückennummern	Kennzeichnet Wettbewerbe mit festen Rückennummern.

Hinweis zu Rollenkontrolle, Pflichtrollen und Streaming

Rollenkontrolle, Pflichtrollen und Statistik sind für den aktuellen Einsatz nicht relevant bzw. noch nicht konfiguriert und können leer bleiben.

Eine Streaming-Kennzeichnung ist zunächst nur als Prüfhinweis zu verstehen, da Streaming-Informationen häufig nicht direkt in Handball360 vorliegen.

2. Menü der Disziplinarorgane und allgemeiner Ablauf

2.1 Menü aufrufen

Schritt 1: Öffnen Sie die Kachel **Disziplinarorgane** (in der Kachelleiste als „DO" abgekürzt).

Schritt 2: Klappen Sie im Menü unter „DISZIPLINARORGANE" den Punkt **Spielfeld** auf.

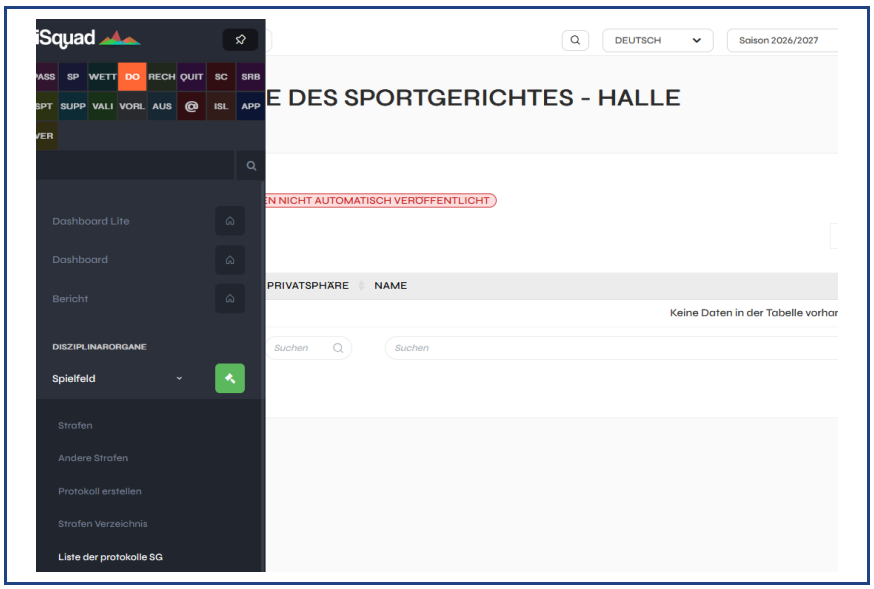

Abbildung 3: *Menüpfad Disziplinarorgane → Spielfeld*

Menüpunkt	Verwendung
Strafen	Bearbeitung von Sanktionen mit Bezug zu einem konkreten Spiel (Abschnitte 2.3 bis 2.6).
Andere Strafen	Erfassung von Vorgängen ohne direkten Spielbezug (Abschnitt 2.7).
Strafen Verzeichnis	Recherche bereits erfasster Sanktionen (Abschnitt 2.8).

2.2 Allgemeiner Ablauf

Eine spielbezogene Sanktion durchläuft immer dieselben Stationen:

Schritt 1: Spiele in der Übersicht anhand der **Schloss-Symbole** sichten (2.3).

Schritt 2: Spiel öffnen und den **Sachverhalt prüfen** (2.4).

Schritt 3: Im **Strafen Verwalter** die Sanktionen erfassen (2.5 und Anwendungsbeispiele in Abschnitt 3).

Schritt 4: **Bescheid erzeugen**, prüfen und das Spiel abschließen (2.6).

2.3 Spielübersicht und Statusanzeigen

Unter **Strafen** öffnet sich die Seite „Disziplinarische Organe" mit den Spielen der vergangenen Woche.

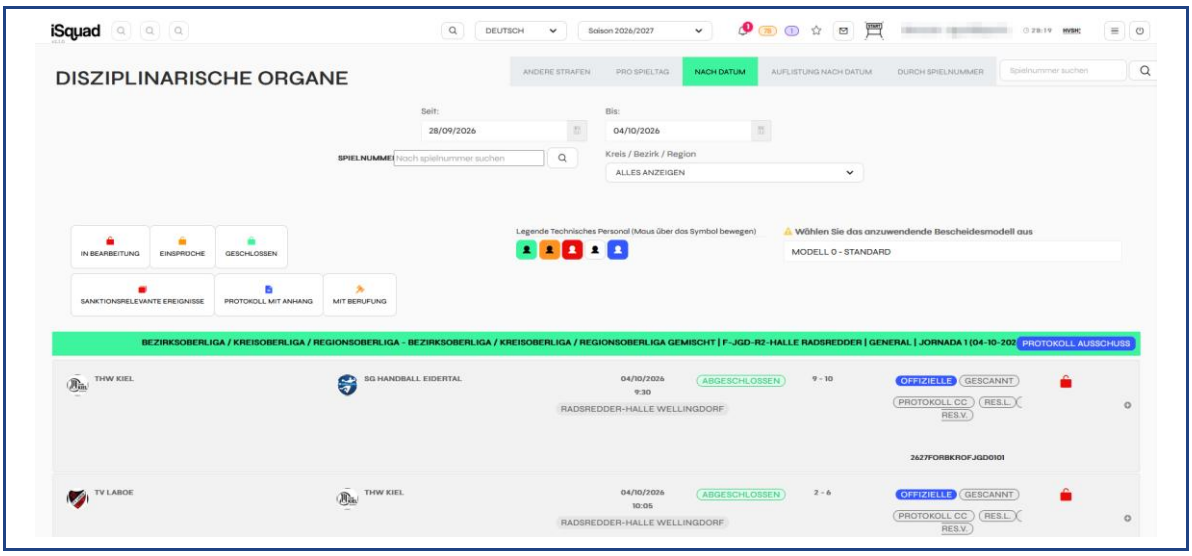

Abbildung 4: *Spielübersicht „Nach Datum" mit Filtern und Statusanzeigen*

- **Seit / Bis** – Zeitraum der angezeigten Spiele anpassen.
- **Spielnummer** – gezielte Suche nach einem einzelnen Spiel.
- **Kreis / Bezirk / Region** – Einschränkung auf eine Gliederung.
- **Statusfilter** – z. B. „In Bearbeitung", „Einsprüche", „Geschlossen" oder „Sanktionsrelevante Ereignisse".

Rechts in jeder Spielzeile zeigt ein Schloss-Symbol den Bearbeitungsstatus an:

Symbol	Bedeutung
■ **Grünes Schloss**	Es wurde kein sanktionierbarer Vorgang erkannt. Im Regelfall ist keine Bearbeitung erforderlich und es wird kein Bescheid erstellt. Soll dennoch ein Bescheid erstellt werden, muss das Spiel zunächst geöffnet werden – das Schloss wechselt dadurch von grün auf rot.
■ **Rotes Schloss**	Mindestens ein Vorgang erfordert eine Prüfung durch die zuständige Stelle.
■ **Gelbes, blinkendes Schloss**	Für das Spiel liegt ein angekündigter Einspruch vor.

> **Hinweis: Rot oder gelb heißt nicht automatisch „Strafe"**
> Eine rote oder gelbe Kennzeichnung bedeutet nicht, dass zwingend eine Sanktion ausgesprochen werden muss. Sie weist zunächst nur auf Prüf- bzw. Bearbeitungsbedarf hin.

2.4 Spiel öffnen und Sachverhalt prüfen

Ein Klick auf das Spiel klappt die Spielzeile auf. Links befinden sich die Funktionen für die Heimmannschaft, rechts für die Gastmannschaft, in der Mitte die Hinweise zum Spiel.

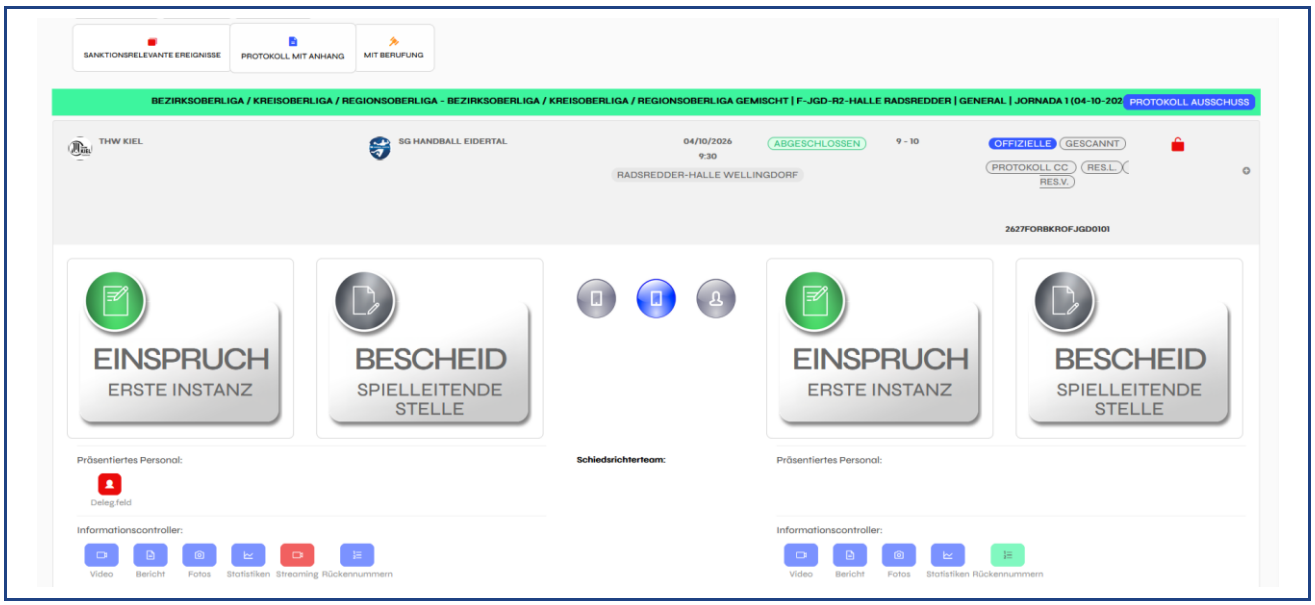

Abbildung 5: *Geöffnete Spielansicht mit Funktionen für Heim- und Gastmannschaft*

Element	Funktion
Einspruch – Erste Instanz	Öffnet die ausgefüllten Berichte (Allgemein, Disqualifikation, Verletzung) aus dem ESB. Bei einem angekündigten Einspruch wird auf der entsprechenden Seite dieser hier ebenfalls angezeigt.
Bescheid – Spielleitende Stelle	Öffnet den Strafen Verwalter für die jeweilige Mannschaft (2.5).
Sanktionierbare Ereignisse	Rot hervorgehoben, wenn ein konfiguriertes Ereignis aus dem ESB erkannt wurde (1.2).
Informationscontroller	Prüfhinweise zu Video, Bericht, Fotos, Statistiken, Streaming und Rückennummern. Ein rotes Symbol zeigt, dass eine Mindestanforderung (1.3) nicht erfüllt wurde.
Anhang im Spielbericht	Blau hervorgehoben, wenn ein entsprechender Anhang vorliegt.

In Entwicklung: Nicht spielberechtigte Spieler

Die Kennzeichnung möglicherweise nicht spielberechtigter Spieler ist derzeit noch nicht zuverlässig nutzbar und wird in dieser Anleitung nicht behandelt.

2.5 Der Strafen Verwalter

Über **Bescheid – Spielleitende Stelle** öffnet sich der Strafen Verwalter für die gewählte Mannschaft.

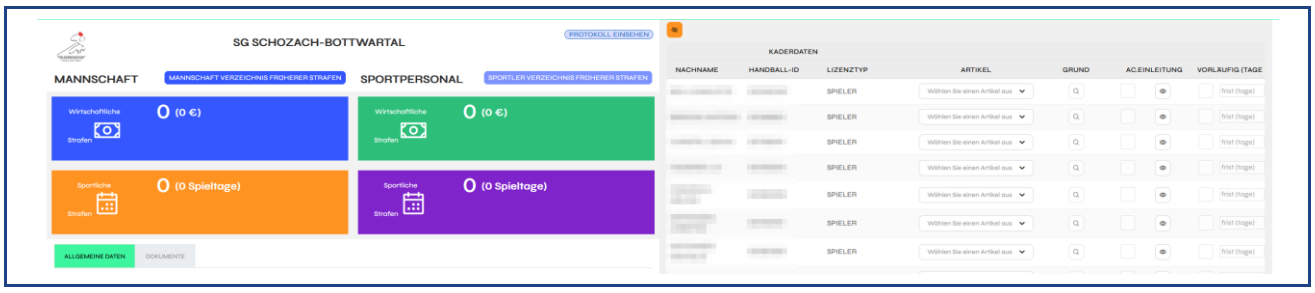

Abbildung 6: *Strafen Verwalter mit Vereinsübersicht (links) und Kaderdaten (rechts)*

Bereich	Inhalt
Linkes Panel	Verein mit Schaltfläche „Protokoll einsehen" sowie Kacheln mit der Summe der bisherigen wirtschaftlichen und sportlichen Strafen – getrennt nach Mannschaft und Sportpersonal. Über „Verzeichnis früherer Strafen" gelangen Sie direkt zur Strafhistorie; darunter folgen die Reiter „Allgemeine Daten" und „Dokumente". Das orange Augen-Symbol blendet das linke Panel ein bzw. aus.
Kaderdaten	Alle eingesetzten Personen mit Namen, Handball-ID und Lizenztyp (Spieler oder Offizieller). Pro Zeile (Person) werden Artikel, Grund und Strafe erfasst und gespeichert (siehe Anwendungsbeispiel 3.1).
Strafen gegen Mannschaft / Verein	Sanktionen gegen die Mannschaft bzw. den Verein (siehe Anwendungsbeispiel 3.2).
Spieloffizielle	Sanktionen gegen Spieloffizielle.
Andere Strafen	Freitextfelder, z. B. für Änderungen von Uhrzeit, Datum oder Halle oder Zahlungsverzug Schiedsrichterfonds.

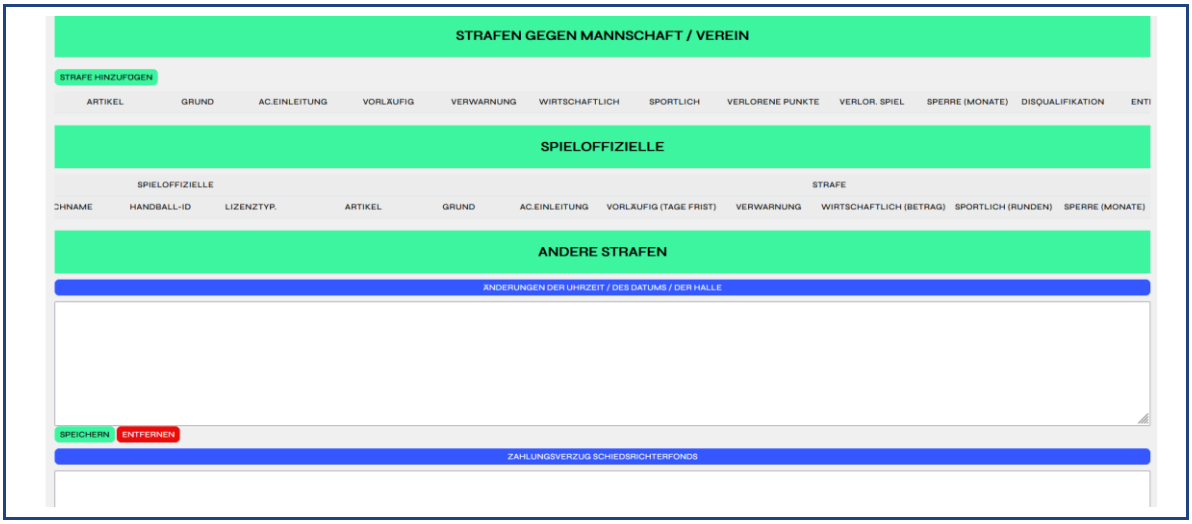

Abbildung 7: *Bereiche „Strafen gegen Mannschaft / Verein", „Spieloffizielle" und „Andere Strafen"*

2.6 Bescheid erzeugen und Spiel abschließen

Sind alle erforderlichen Sanktionen gespeichert, schließen Sie den Strafen Verwalter und kehren zur Spielübersicht zurück.

Schritt 1: Klicken Sie auf das **rote bzw. gelbe Schloss** des betreffenden Spiels. Beim Überfahren mit der Maus wird „Spiel beenden" angezeigt.

Abbildung 8: *Abschluss eines bearbeiteten Spiels über das Schloss-Symbol*

Schritt 2: Die Ansicht **Disziplinarorgane: Entscheidung** öffnet sich. Links wird der Bescheid der Heimmannschaft, rechts der der Gastmannschaft als PDF-Vorschau angezeigt. Wurde für eine Mannschaft keine Sanktion erfasst, erscheint dort ein entsprechender Hinweis.

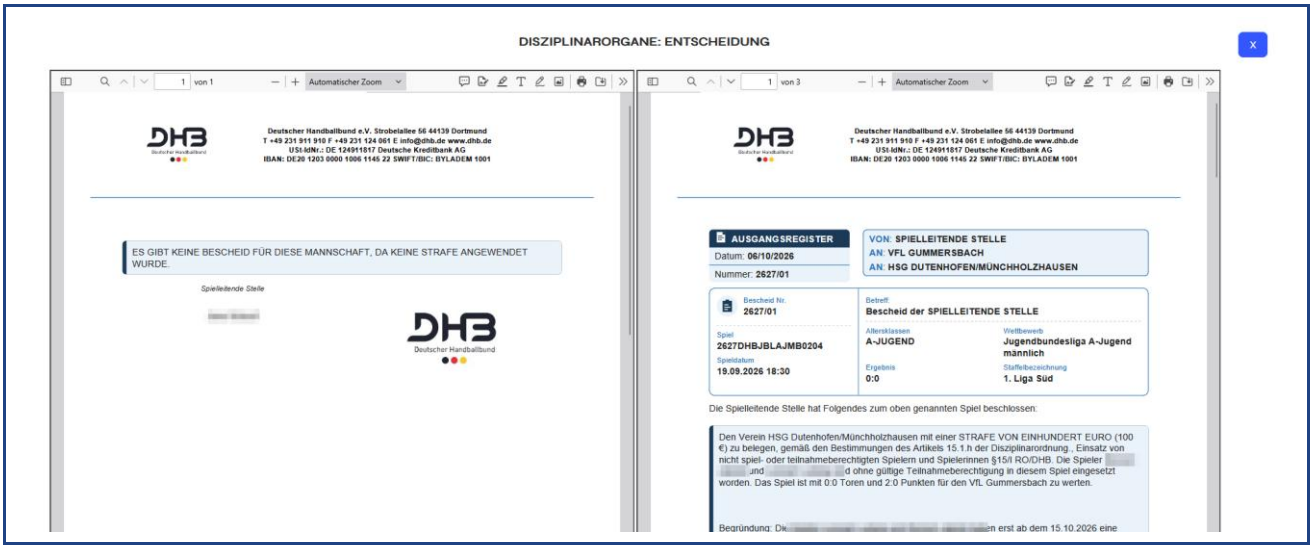

Abbildung 9: *Bescheidvorschau für Heim- und Gastmannschaft (personenbezogene Daten unkenntlich gemacht)*

Schritt 3: Prüfen Sie beide Bescheide sorgfältig.

Schritt 4: Wählen Sie eine der Abschlussmöglichkeiten:

Option	Wirkung
Spiel beenden	Der Vorgang wird abgeschlossen und der Bescheid dem Spielbericht hinzugefügt, wo er für berechtigte Nutzer einsehbar ist. Die betroffenen Vereine erhalten eine E-Mail mit dem Hinweis, dass ein Bescheid im Vereinsbereich vorliegt. Das PDF selbst wird **nicht** per E-Mail versendet.
Spiel ohne Benachrichtigung schließen	Der Vorgang wird geschlossen, ohne die Vereine zu benachrichtigen. Der Bescheid wird nicht in den Spielbericht aufgenommen.
Ohne zu schließen hinausgehen	Die Ansicht wird verlassen, ohne den Vorgang abzuschließen. Das Spiel bleibt offen und behält seinen Bearbeitungsstatus.

Wichtig: Bescheid vor dem Abschluss prüfen

Der Bescheid kann in der Vorschau nicht mehr bearbeitet werden. Fehler müssen vor dem Abschluss im Strafen Verwalter korrigiert werden.

2.7 Andere Strafen (ohne Spielbezug)

Über den Menüpunkt **Andere Strafen** können Sanktionen bzw. Vereinbarungen angelegt werden, die keinem konkreten Spiel zugeordnet sind.

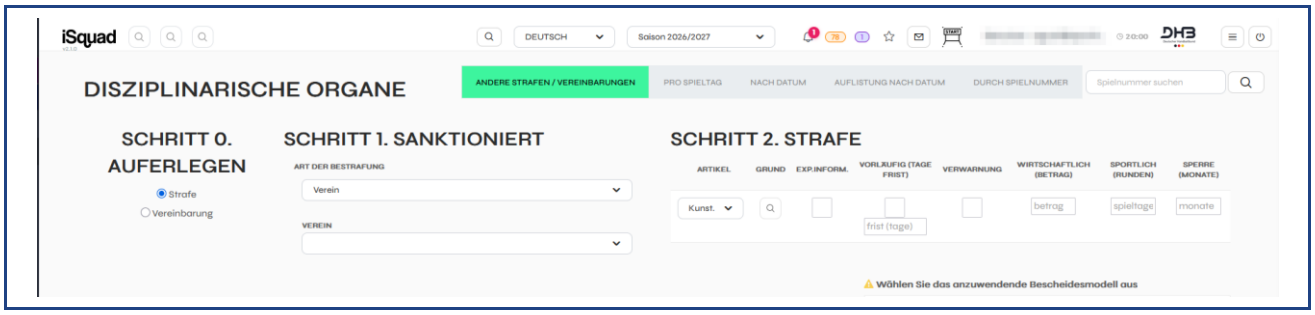

Abbildung 10: *Anlage einer nicht-spielbezogenen Strafe*

Schritt 1: Wählen Sie unter „Schritt 0. Auferlegen" **Strafe**.

Schritt 2: Wählen Sie unter „Art der Bestrafung" die Art des Adressaten: **Sportpersonal, Mannschaft** oder **Verein**.

Abbildung 11: *Auswahl des Adressaten einer nicht-spielbezogenen Strafe*

Schritt 3: Wählen Sie den konkreten Adressaten aus.

Schritt 4: Erfassen Sie Artikel, Grund und Sanktion wie im Anwendungsbeispiel 3.1 und speichern Sie.

> **Noch nicht Bestandteil: Vereinbarung**
> Die konkrete Nutzung der Funktion „Vereinbarung" ist nicht Bestandteil dieser Anleitung und wird noch entfernt.

2.8 Strafenverzeichnis

Unter **Strafen Verzeichnis** („Verzeichnis früherer Strafen") lassen sich bereits erfasste Sanktionen recherchieren. Oben kann zwischen **Halle** und **Strand** (Beach) sowie zwischen der ausgewählten Saison und allen Saisons umgeschaltet werden.

Reiter	Suchkriterien
Kadern (Personen)	Rolle (z. B. Spieler, Offizielle), Vor- und/oder Nachname, Handball-ID

Reiter	Suchkriterien
Vereine/Mannschaften	Mannschaft / Verein / Kunde, Name, Vereinsnummer

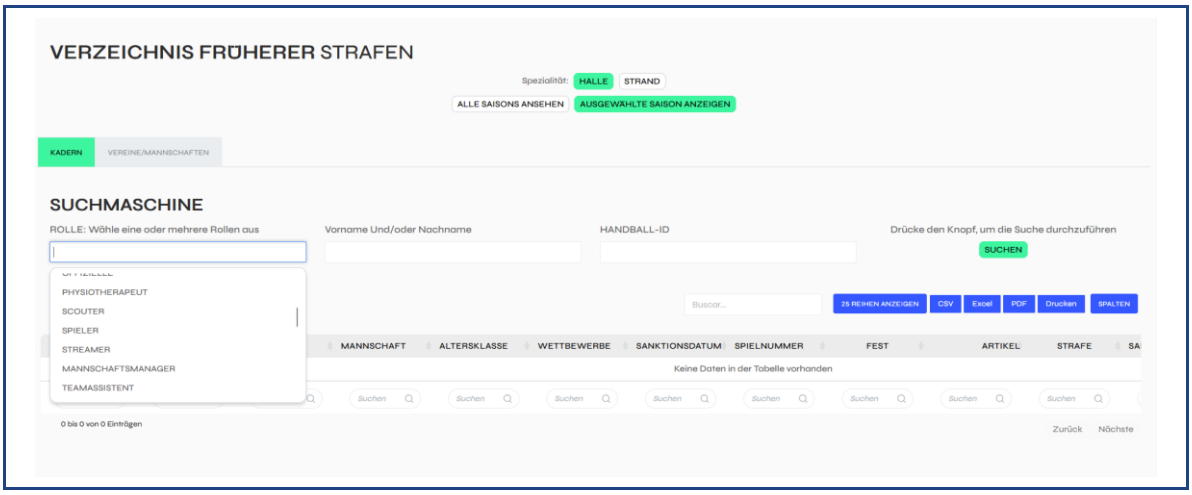

Abbildung 12: *Suche nach früheren Sanktionen von Personen*

Nach Eingabe der Kriterien starten Sie die Suche über **Suchen**. Die Ergebnisliste enthält u. a. Mannschaft, Altersklasse, Wettbewerb, Sanktionsdatum, Spielnummer, Artikel und Strafe und kann als CSV, Excel oder PDF exportiert bzw. gedruckt werden.

Nach der vorgesehenen Systemlogik ist ein abgeschlossener spielbezogener Bescheid zudem im Spielbericht, im Wettbewerbsmodul und in der Bescheid-/Protokollliste der Disziplinarorgane auffindbar.

3. Anwendungsbeispiele

3.1 Beispiel 1: Bestrafung eines Spielers

Ausgangslage: Eine Spielerin soll wegen einer besonders rücksichtslosen Aktion (Regel 8:6 IHR) mit einer Geldstrafe und einer Sperre belegt werden.

Öffnen Sie dazu das Spiel und wählen Sie bei der betreffenden Mannschaft **Bescheid – Spielleitende Stelle** (siehe 2.4). Alle folgenden Schritte erfolgen in der Zeile der Spielerin unter „Kaderdaten".

Schritt 1: **Paragraph der Rechtsordnung wählen** – Klicken Sie in der Zeile der Spielerin auf das Feld **Artikel** („Wählen Sie einen Artikel aus").

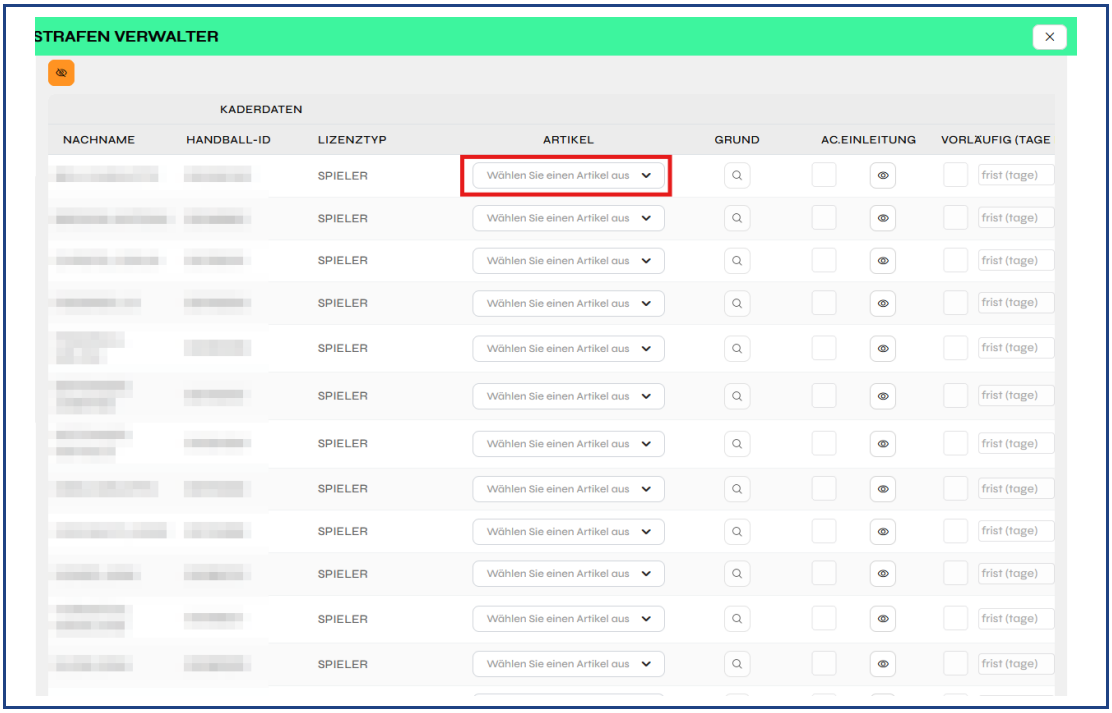

Abbildung 13: *Artikelauswahl in der Zeile der betroffenen Spielerin*

Geben Sie in das Suchfeld einen Suchbegriff ein – z. B. die Artikelnummer, die Regel oder das Vergehen. Im Beispiel liefert die Suche nach **„8:6"** alle Artikel, deren Text auf Regel 8:6 IHR verweist.

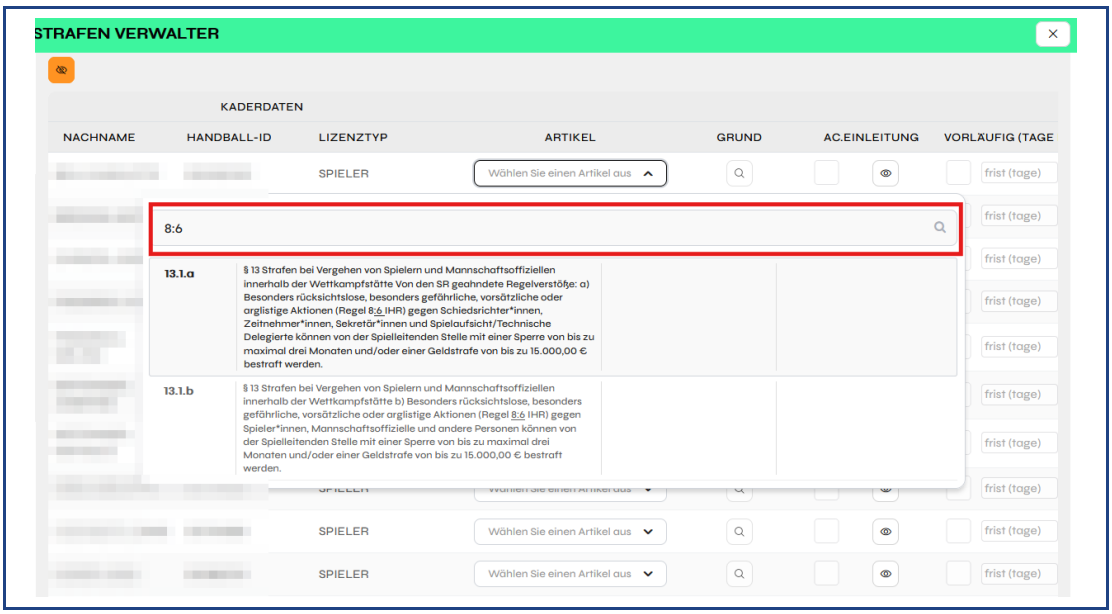

Abbildung 14: *Suche nach „8:6" im Artikelfeld*

Wählen Sie den zutreffenden Artikel aus der Trefferliste aus – im Beispiel **13.1.a**.

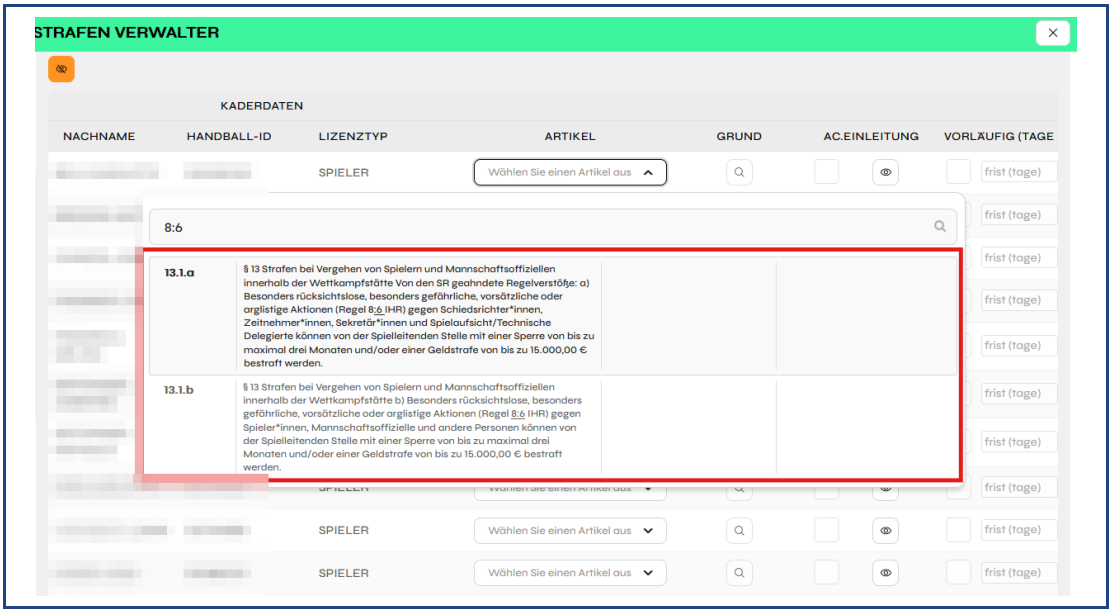

Abbildung 15: *Trefferliste mit Artikelnummer und Artikeltext*

> **Tipp: So funktioniert die Suche**
> Gesucht wird in Artikelnummer, Artikeltext und Bemerkungen der eingerichteten Artikel. Je besser die Artikel gepflegt sind, desto schneller wird der passende Paragraph gefunden (siehe Anleitung „Artikelanlage im Bescheidwesen").

Schritt 2: **Grund angeben** – Klicken Sie in derselben Zeile unter **Grund** auf die **Lupe**.

Abbildung 16: *Lupe in der Spalte „Grund"*

Es öffnet sich das Fenster **Tatbestand und Entscheidungsgründe**. Erfassen Sie links den Sachverhalt und die Begründung. Dieser Text wird in den Bescheid übernommen. Rechts kann über „Wähle eine Vorlage aus" optional eine Textvorlage ausgewählt werden. Bestätigen Sie mit **Speichern**.

Abbildung 17: *Fenster „Tatbestand und Entscheidungsgründe"*

> **Wichtig: Enddatum der Sperre im Grund angeben**
> Es gibt aktuell noch **kein Datumsfeld für das Ende einer sportlichen Strafe**. Tragen Sie das Enddatum einer Sperre daher manuell in das Textfeld „Tatbestand und Entscheidungsgründe" ein, z. B. „Die Sperre endet am TT.MM.JJJJ."

Schritt 3: **Finanzielle Strafe festlegen** – Tragen Sie unter **Wirtschaftlich (Betrag)** die Höhe der Geldstrafe ein.

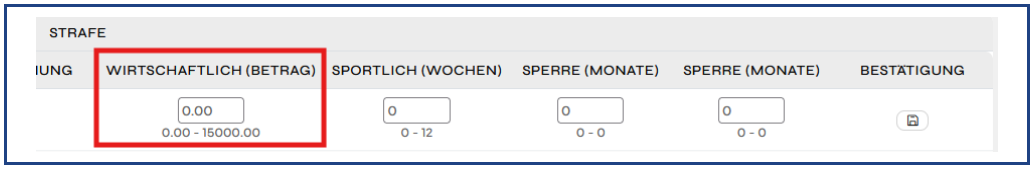

Abbildung 18: *Eingabe der Geldstrafe mit zulässigem Rahmen*

Unter dem Feld wird der im Artikel hinterlegte Strafrahmen angezeigt – im Beispiel **0.00 – 15000.00** €.

Schritt 4: **Sportliche Strafe festlegen** – Tragen Sie unter **Sportlich (Wochen)** die Dauer der Sperre in Wochen ein.

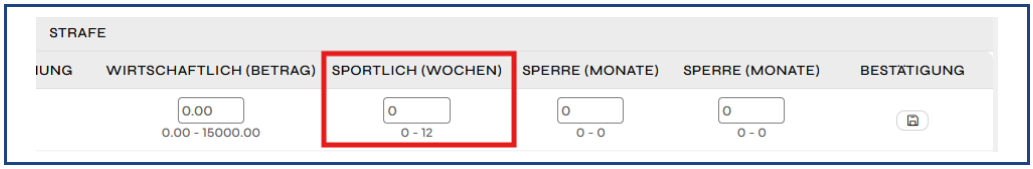

Abbildung 19: *Eingabe der Sperre in Wochen mit zulässigem Rahmen*

Auch hier wird der zulässige Rahmen aus dem Artikel angezeigt – im Beispiel **0 – 12** Wochen.

Hinweis: Enddatum manuell im Grund ergänzen

Für das Ende der Sperre gibt es aktuell noch kein Datumsfeld. Das Enddatum muss manuell im Grund eingetragen werden (siehe Schritt 2).

Schritt 5: **Speichern** – Klicken Sie unter **Bestätigung** auf das **Disketten-Symbol**. Die Sanktion ist damit erfasst.

Abbildung 20: *Speichern der Sanktion – hier 10,00 € und 2 Wochen Sperre*

Hinweise zur Erfassung

Die Felder „AC. Einleitung" und „Vorläufig (Tage Frist)" werden im vorgesehenen Prozess nicht genutzt und sollen ausgeblendet werden. Bitte lassen Sie sie leer.

Die Spalten „Sperre (Monate)" sind aktuell nicht konfiguriert

Weiter: Sind alle Sanktionen für das Spiel erfasst, erzeugen Sie den Bescheid wie in Abschnitt 2.6 beschrieben.

3.2 Beispiel 2: Spielwertung bei Einsatz nicht spielberechtigter Personen

Ausgangslage: Eine Mannschaft hat nicht spielberechtigte Personen eingesetzt. Das Spiel soll deshalb gegen diese Mannschaft gewertet werden. Die Spielwertung wird im Strafen Verwalter als Mannschaftsstrafe erfasst; zusätzlich können weitere Sanktionen, z. B. eine Geldbuße, hinterlegt werden.

Schritt 1: **Spiel und Mannschaft auswählen** – Öffnen Sie das betreffende Spiel in der Übersicht und klicken Sie bei der Mannschaft, gegen die das Spiel gewertet werden soll, auf **Bescheid – Spielleitende Stelle**. Im Beispiel ist das MTV Geismar II (Heimmannschaft, links).

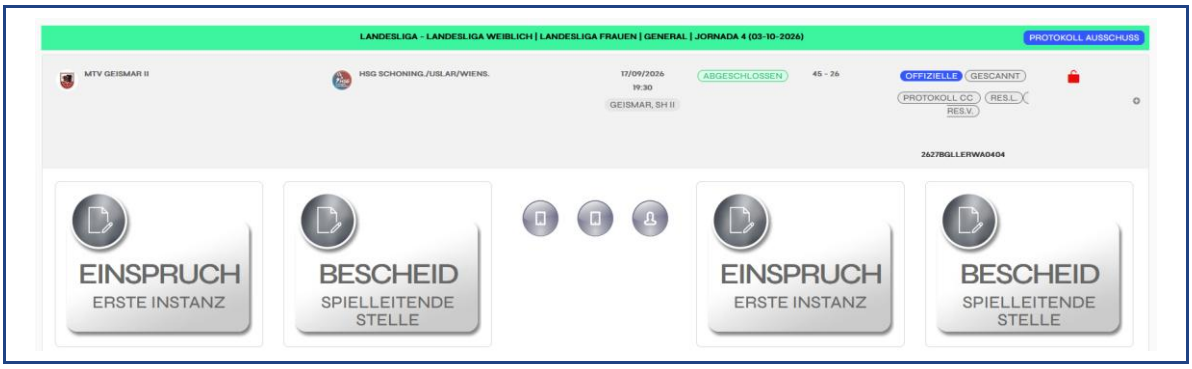

Abbildung 21: *Auswahl des Bescheids für die betroffene Mannschaft*

Schritt 2: **Mannschaftsstrafe hinzufügen** – Klicken Sie im Strafen Verwalter im Bereich „Strafen gegen Mannschaft / Verein" auf **Strafe hinzufügen**.

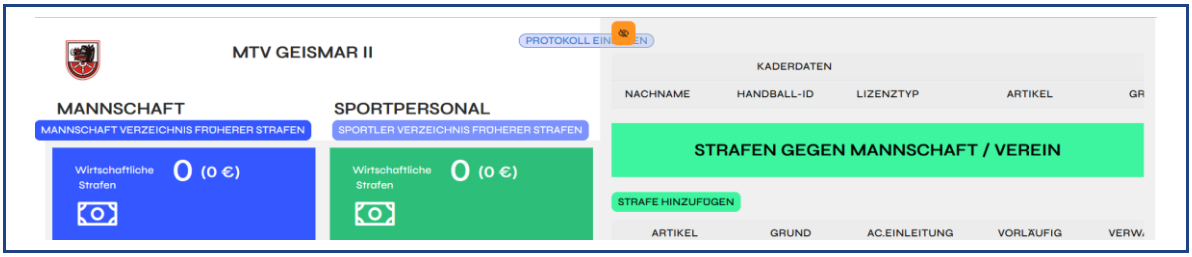

Abbildung 22: *Neue Strafe gegen Mannschaft oder Verein hinzufügen*

Schritt 3: **Artikel auswählen** – Wählen Sie den Artikel zur Spielwertung wegen fehlender Spielberechtigung. Im Beispiel liefert die Suche nach „Spielberechtigt" den Artikel **15.1.h** (§ 15 Abs. 1 h).

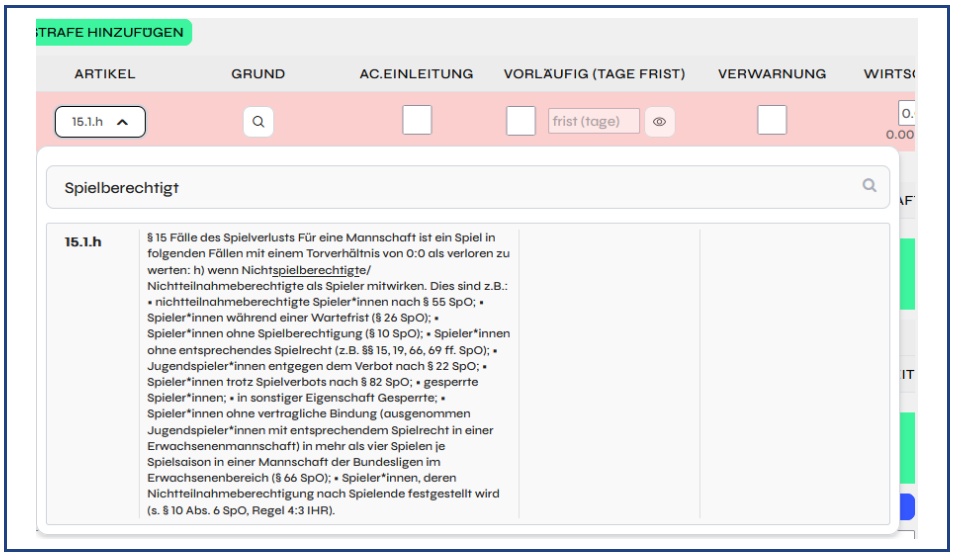

Abbildung 23: *Auswahl des Artikels zum Einsatz nicht spielberechtigter Personen*

Erfassen Sie anschließend wie in Beispiel 1 (Schritt 2) über die **Lupe** unter „Grund" die Tatbestands- und Entscheidungsgründe.

Schritt 4: **Weitere Sanktionen erfassen** – Sollen neben der Spielwertung weitere Sanktionen ausgesprochen werden, tragen Sie diese in derselben Zeile ein, z. B. eine Geldbuße unter **Wirtschaftlich**. Darunter wird der zulässige Rahmen aus dem Artikel angezeigt (im Beispiel 0.00 – 1000.00 €).

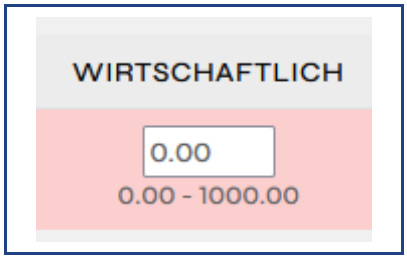

Abbildung 24: *Eingabefeld für eine zusätzliche Geldbuße*

Schritt 5: **Spielwertung aufrufen** – Öffnen Sie in der Spalte **Verlor. Spiel** das Dropdown. Die Auswahl steht zunächst auf „Nein"; wählen Sie „Ja".

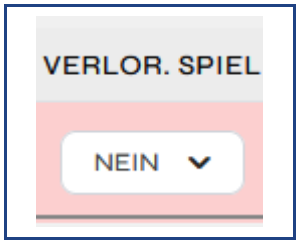

Abbildung 25: *Feld „Verlor. Spiel" vor der Spielwertung*

Schritt 6: **Wertungsergebnis festlegen** – Es öffnet sich das Fenster **Mannschaftsstrafe**. Dort wird angezeigt, welche Mannschaft das Spiel durch die Wertung verliert (im Beispiel MTV Geismar II). Vorbelegt ist das tatsächliche Spielergebnis.

Abbildung 26: *Fenster „Mannschaftsstrafe" mit dem ursprünglichen Ergebnis*

Setzen Sie das Ergebnis auf **0:0** und bestätigen Sie mit **Akzeptieren**.

Abbildung 27: *Auf 0:0 gesetztes Wertungsergebnis*

Hinweis: Wertung 0:0
Bei einer 0:0-Wertung wird das Spiel mit 0:2 Punkten zugunsten der gegnerischen Mannschaft gewertet.

Schritt 7: **Spielwertung kontrollieren** – Im Feld „Verlor. Spiel" steht jetzt „Ja", darunter das eingestellte Ergebnis (hier 0 – 0). Prüfen Sie vor dem Speichern, ob die richtige Mannschaft und das gewünschte Ergebnis gewählt sind.

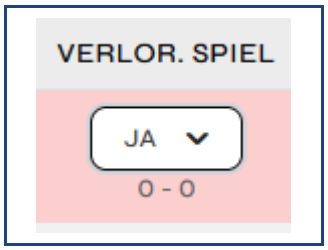

Abbildung 28: *Aktivierte Spielwertung mit eingestelltem Ergebnis*

Schritt 8: **Speichern** – Speichern Sie die Mannschaftsstrafe über das **Disketten-Symbol** in der Spalte „Bestätigung".

Abbildung 29: *Speichern der Mannschaftsstrafe*

Wichtig: Speichern ist noch nicht der Abschluss

Das Speichern der Mannschaftsstrafe schließt den Bescheidprozess noch nicht ab. Bescheid erzeugen und Spiel abschließen erfolgen anschließend über das Schloss-Symbol (siehe Abschnitt 2.6).

Weitere Sanktionen gegen Mannschaft oder Verein

Neben Spielwertung und Geldbuße stehen u. a. Verwarnung, sportliche Sanktion, Punktabzug und Disqualifikation zur Verfügung. Eine Sperre gegen Mannschaft oder Verein ist für den aktuellen Anwendungsfall nicht relevant und kann außer Betracht bleiben.

4. Bekannte Einschränkungen und offene Punkte

Stand: 16.10.2026

Felder ausblenden: Die Felder „AC. Einleitung" und „Vorläufig" sollen ausgeblendet werden.

Spielberechtigung: Die Kennzeichnung potenziell nicht spielberechtigter Spieler ist noch nicht funktionsfähig.

Streaming: Die Prüfung von Streaming-Anforderungen ist noch nicht zuverlässig integriert bzw. getestet.