

Spielplanung in Handball360

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](#)).

3. Anlegen der Spielklassenstruktur in den jeweiligen Altersklassen

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

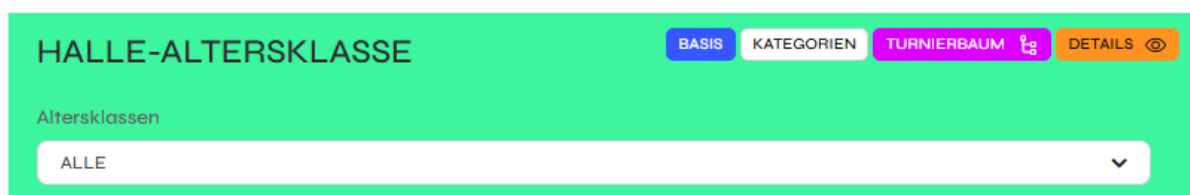


Abb. 1: Bereich „Halle-Altersklasse“ mit Auswahl der Altersklasse

Anschließend werden die Spielklassen ausgewählt, die angelegt werden sollen.

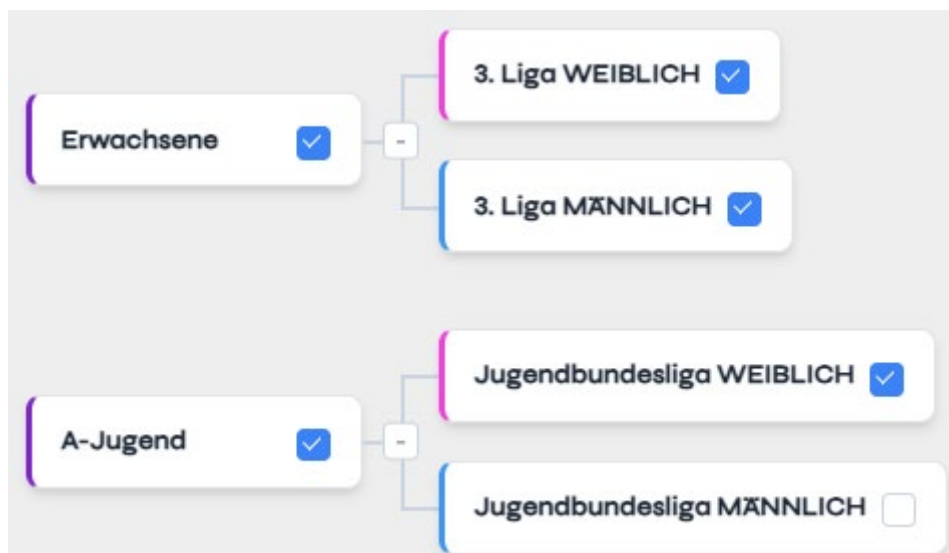


Abb. 2: Auswahl der anzulegenden Spielklassen je Altersklasse

Über die folgende Schaltfläche werden die ausgewählten Spielklassen angelegt:

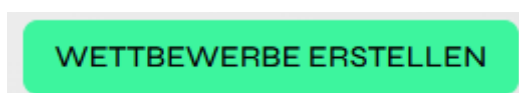


Abb. 3: Schaltfläche „Wettbewerbe erstellen“

4. Konfiguration der Spielklassen

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



LO	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		ERWACHSENE	M	3. LIGA MÄNNLICH	3. LIGA	00-00-0000	00-00-0000	2
		ERWACHSENE	W	3. LIGA FRAUEN	3. LIGA	00-00-0000	00-00-0000	

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.

5. Konfiguration der Spielklassenparameter (blauer Stift)

Name der Spielklasse

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

Name der Spielklasse*

Abb. 6: Anpassung des Namens der Spielklasse

Schiedsrichterinformationen

Schiedsrichter

Wer bezahlt? Land Wie wird bezahlt? Zahlungsmodalitäten für Schiedsrichter

Schiedsrichteranzetzung aus Untergliederung zulassen Bestätigungsmodus Manu. figung

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

Festlegen der Anwurfzeiten

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



Abb. 8: Auswahl und Verwaltung des Zeitplans

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

Abb. 9: Anwurfzeiten für Samstag und Sonntag

Zeitpläne: Daten und Fristen für die Spielplanung

Zeitpläne

SPIELPLANUNG AUF DIE TERMINE AUS DEM RAHMENTERMINKALENDER

Start Spielplanung der Vereine

06/07/2025

Ende Spielplanung der Vereine

17/07/2025

Verband

Heimverein

Gastverein

Spielverlegungen der Vereine

18/07/2025

Spielverlegungen der Vereine möglich bis:

24/07/2025

Verband

Heimverein

Gastverein

Brandrod-Spielverlegungen ab:

25/07/2025

Saisonende

Verband

Heimverein

Gastverein

RAHM-PLANUNGSKALENDER

RAHM-PLANUNGSKALENDER

RAHM-PLANUNGSKALENDER

RAHM-PLANUNGSKALENDER

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.

Verantwortliche Personen für die Spielklasse

Spielleitende Stelle

Beauftragte

SCHIEDSRICHTER-Ansetzer

Ansetzer ZEITNEHMER / SEKRETÄR

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.

Festlegen von Anwurfzeiten und weiteren Parametern

Spielzeiten

Sperrzeit vor Anwurf (min)

Anzahl der Teile (Halbzeit/Dritte/etc.)

Dauer jeder Halbzeit (Min)

Dauer der Pause (Min)

Gesamtdauer des Spiels (Min)

0

0

30

0

0

Auszeiten

Anzahl der Auszeiten pro Mannschaft

Max. Auszeiten erste Halbzeit

Max. Auszeiten zweite Halbzeit

3

0

0

Abb. 12: Konfiguration von Spielzeiten und Auszeiten

Benachrichtigungen bei Spielverlegungen

Änderungen der Spielzeiten - Benachrichtigungen

Verantwortlicher für das lokale Team

Verantwortlicher für die Gastmannschaft

SR / Z/S / TD / ...

Heimtrainer

Gasttrainer

☐

☐

☐

☐

☐

Zusätzliche E-Mails von Personen im System

Andere E-Mails

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.

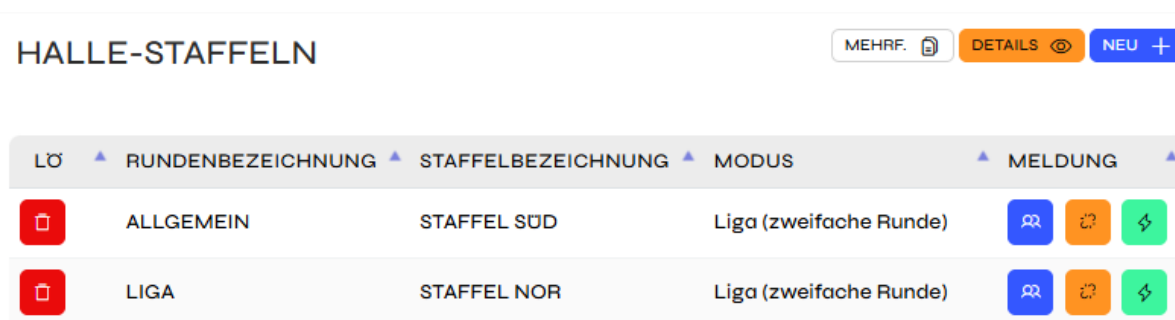


Abb. 15: Bereich „Halle-Staffeln“ mit den Schaltflächen „Details“ und „Neu+“

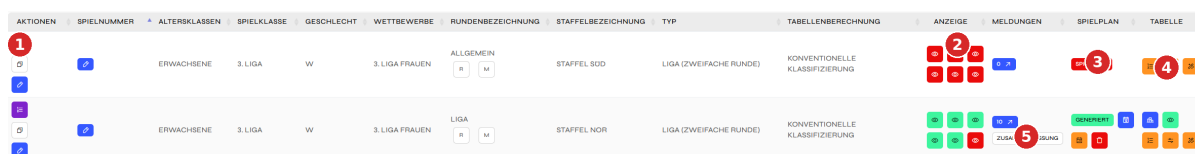


Abb. 16: Ansicht nach Klick auf „Details“

- 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

Massenbearbeitung von Spielen

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

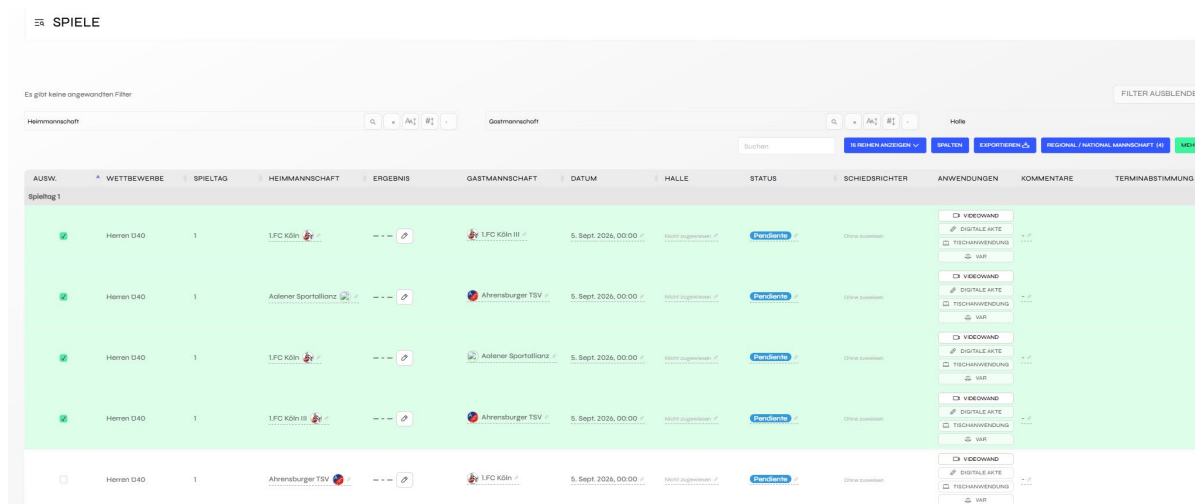
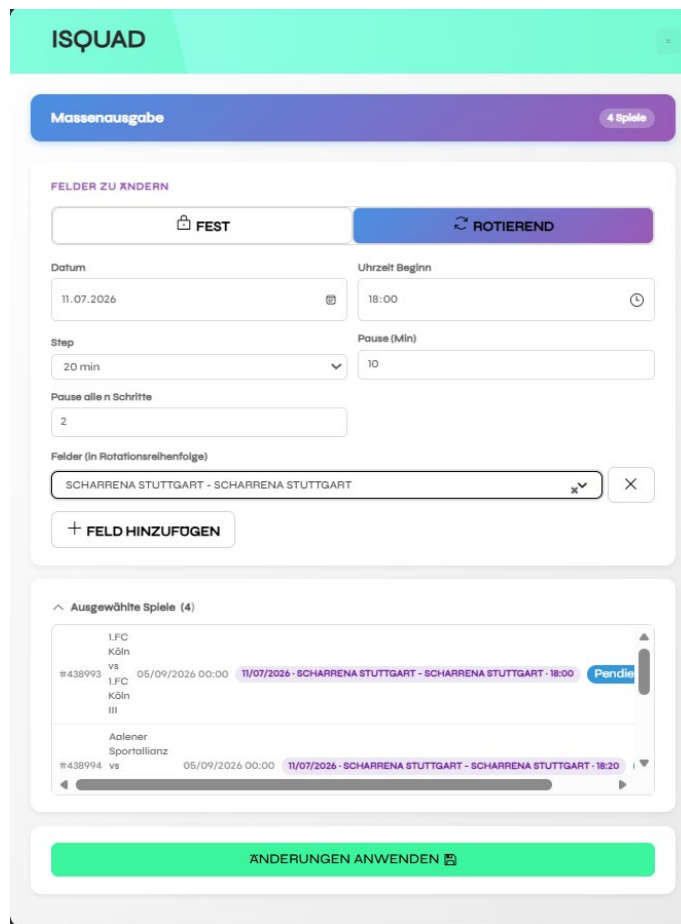


Abb. 18: Übersicht aller Spiele einer Staffel mit Auswahlmöglichkeit

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	Pendie
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).

Konfiguration der Staffelparameter

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



ALTERSKLASSE: ERWACHSENE SPIELKLASSE UND GESCHLECHT: 3. LIGA (W)

Staffelbezeichnung* **1**

Staffel **1**

Art des Wettbewerbs: Liga (z. B. 1. Runde) **2**

Punktevergabe: Konventionelle Klassifizierung **3**

Kriterien für die Qualifikation und das Tiebreaker: Konventionelle Gruppe

Sonderwertungen: Konventionelle Gruppe

Abb. 17: Konfiguration der Staffelparameter

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

7. Anlegen des Rahmenterminkalenders

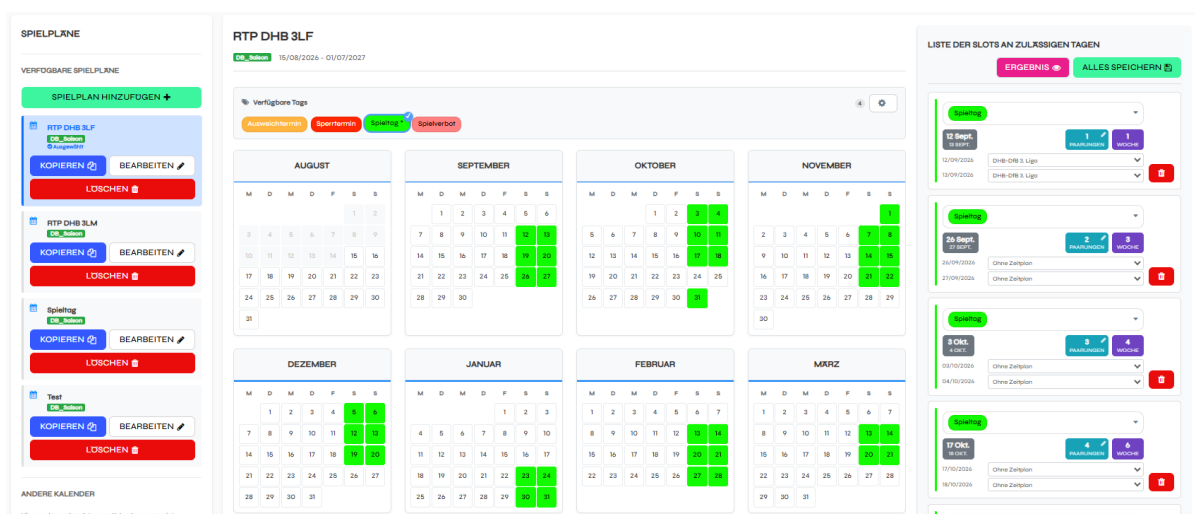


Abb. 20: Übersicht der Spielpläne / Rahmenterminkalender

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

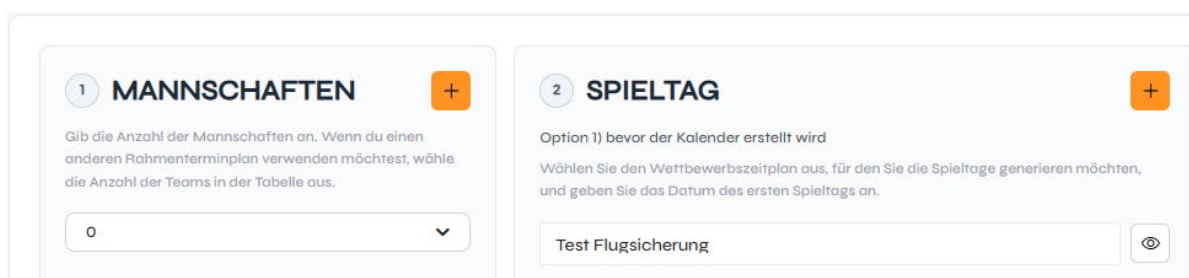


Abb. 21: Bereiche „Mannschaften“ und „Spieltag“

- 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

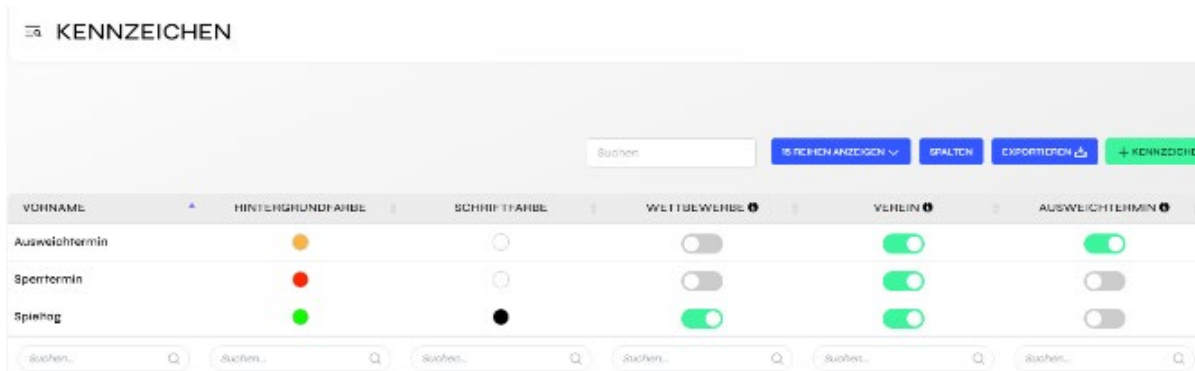


Abb. 22: Verwaltung der Kennzeichen (z. B. Ausweichtermin, Sperrtermin, Spieltag)

Abb. 23: Slotansicht nach Datum

5: Ansicht des finalen Kalenders inklusive verschiedener Filtermöglichkeiten

Abb. 24: Slotansicht nach Paarungen

8. Anlegen des Spielplanschlüssels

Abb. 26: Auswahl der Art der Paarung

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

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

HALLE-STAFFELN				
			MEHRF.	DETAILS
			NEU	+
LO	RUNDENBEZEICHNUNG	STAFFELBEZEICHNUNG	MODUS	MELDUNG
	ALLGEMEIN	STAFFEL SÜD	Liga (zweifache Runde)	
	LIGA	STAFFEL NOR	Liga (zweifache Runde)	

Abb. 30: Übersicht der Staffeln

Über diesen Bereich können Mannschaften der Staffel zugeordnet werden.

Vorschau des Ergebnis:

MELDUNGEN

ALTERSKLASSE ALLE NACH BEZIRK ALLE NACH BEREICH ALLE

TERMINE PLAN

ALLES ABWÄ 2 ANMELDEN → 7 Ausgewählte

Team suchen...

Adler Königshof II Regionalliga / Mannschaft + DLR SV Adler Königshof 1919 e.V.	Aktueller TuS + Gesamter Aktueller TuS
Amtstötter HC Buchholzklasse / Kreisliga / Regionalklasse + Mannschaft + Amtstötter Handball Club e.V.	ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V. 3 Buchholzklasse / Kreisliga / Regionalklasse + 3 ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V.
ASV 1963 Chem Oberliga + 5 ASV 1963 Chem	ASV 1963 Chem 3. Buchholzklasse / 3. Kreisliga / 3. Regionalklasse + Mannschaft + ASV 1963 Chem
ASV Dachaue Verbandsliga + Mannschaft + ASV Dachaue	

Eingeschriebene Mannschaften

1FC Köln
Regionalliga + 1FC Köln

1FCN Handball
Oberliga + 1FC Nürnberg Handball 2009

ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V. 1
4. Bezirksklasse / 4. Kreisliga + 4. Regionalklasse + ASC 09 Dortmund SC Aplerbeck 09 e.V.

← 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

Abb. 32: Bereich „Zuweisung der Platzziffer“

ZUWEISUNG DER PLATZZIFFER

Mannschaften ohne Zuordnung
 1FC KÖLN
 1FCN 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

1FC KÖLN

PLATZHALTER 1

FREI

Position 2

1FCN 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

PLATZHALTER 6

FREI

Position 7

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
 Du 1: 05/07/2025 DHB-DHB 3. Liga
 Du 2: 06/07/2025 DHB-DHB 3. Liga

1FC KÖLN VS 1FCN HANDBALL

ASV DACHAU VS ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 1

ASV 1863 CHAM VS ADLER KÖNIGSHOF II

ASV 1863 CHAM VS ALSTADENER TUS

ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 3 VS ARNSTÄDTER HC

SPIELTAG 2
 Du 1: 10/07/2025 DHB-DHB 3. Liga
 Du 2: 10/07/2025 DHB-DHB 3. Liga

ADLER KÖNIGSHOF II VS 1FC KÖLN

1FCN HANDBALL VS ASV DACHAU

ALSTADENER TUS VS ASV 1863 CHAM

ARNSTÄDTER HC VS ASV 1863 CHAM

ASC 09 DORTMUND SC APLERBECK 09 E.V. 1 VS 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.

SPIELPLAN

HALLENPLAN | TURNIER>

HERREN DAD - GENERAL - TEST TURNIER

KALENDER LÖSCHEN
MASSEN TERMINE
SPIELPLAN AKTUALISIEREN

1. MANNSCHAFTEN
 Geben Sie die Standardzeitplan an:
 Standardzeitplan: 06/07/2025
 Ohne Zeitplan

2. SPIELTAG
 Geben Sie das Datum an:
 Datum: 06/07/2025
 DATEN DER RANDE KORRIKIEREN

3. ZUWEISUNG DER PLATZZIFFER
 1FC KÖLN
 1FCN 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

4. PAARUNGEN
 Geben Sie die Paarung an:
 Paarung: 1FC KÖLN VS 1FCN HANDBALL
 Paarung: 1FCN HANDBALL VS 1FCN HANDBALL
 Paarung: 1FCN HANDBALL VS 1FCN HANDBALL

SPIELTAG 1
 Tag 1: 06/07/2025 Ohne Zeitplan
 Tag 2: 06/07/2025 Ohne Zeitplan

1FC KÖLN VS 1FCN HANDBALL

1FCN HANDBALL VS 1FCN HANDBALL

1FCN HANDBALL VS 1FCN HANDBALL

SPIELTAG 2
 Tag 1: 06/07/2025 Ohne Zeitplan
 Tag 2: 06/07/2025 Ohne Zeitplan

1FC KÖLN VS 1FCN HANDBALL

1FCN HANDBALL VS 1FCN HANDBALL

1FCN HANDBALL VS 1FCN HANDBALL

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.

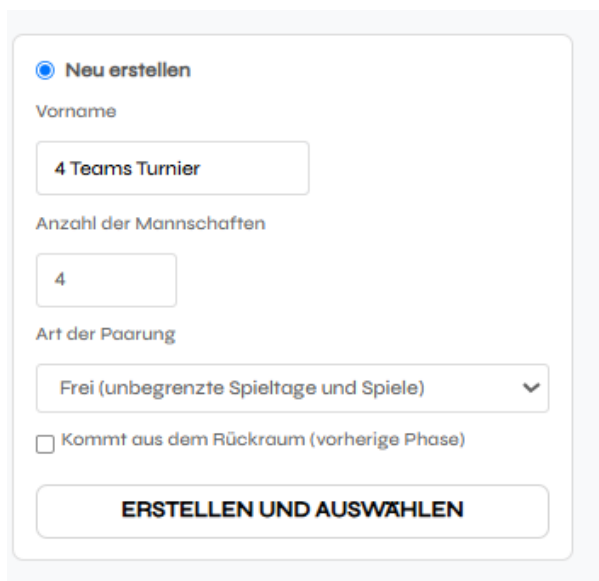
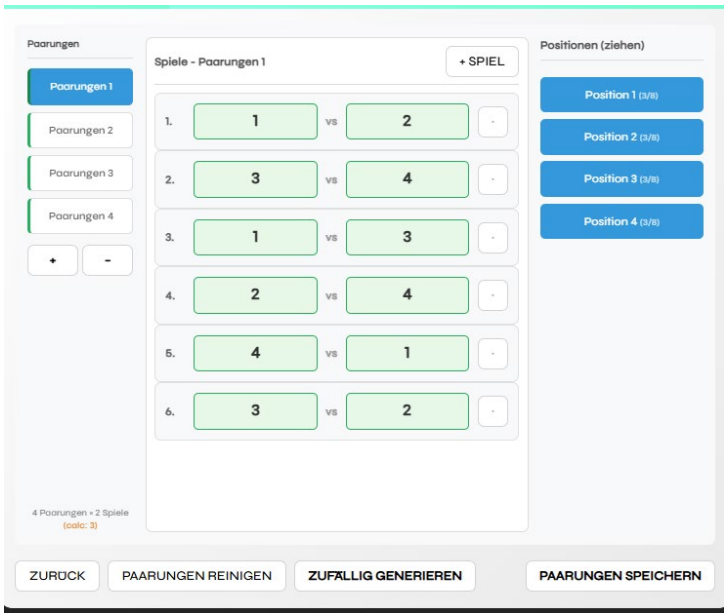


Abb. 37: Neuanlage eines individuellen Turnierplans

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.



Paarungen

Paarungen 1

Paarungen 2

Paarungen 3

Paarungen 4

+ -

4 Paarungen = 2 Spiele
(total: 3)

Spiel - Paarungen 1

+ SPIEL

Positionen (ziehen)

Position 1 (1/8)

Position 2 (3/8)

Position 3 (3/8)

Position 4 (3/8)

ZURÜCK

PAARUNGEN REINIGEN

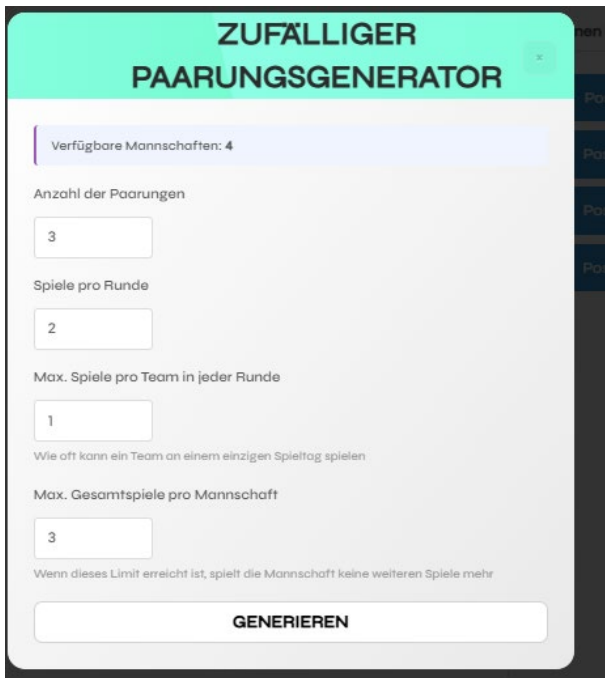
ZUFÄLLIG GENERIEREN

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.



ZUFÄLLIGER
PAARUNGSGENERATOR

Verfügbare Mannschaften: 4

Anzahl der Paarungen

3

Spiele pro Runde

2

Max. Spiele pro Team in jeder Runde

1

Wie oft kann ein Team an einem einzigen Spieltag spielen

Max. Gesamtspiele pro Mannschaft

3

Wenn dieses Limit erreicht ist, spielt die Mannschaft keine weiteren Spiele mehr

GENERIEREN

Abb. 39: Zufälliger Paarungsgenerator

11.3 Kalender, Platzziffern und Spielplanerstellung

HALLENPLAN | TURNIER>

HERREN D40 - GENERAL - TEST TURNIER

Wettbewerb: D40

1. MANNSCHAFTEN

Die Mannschaften des Turniers werden hier definiert. Bitte die Mannschaften in der Tabelle eingeben.

Gebe die Mannschaften ein.

Modell des Turniers, das für die gesamte Phase anwendbar ist. Du kannst einen spezifischen Zeitraum für jeden Spieltag einstellen, sobald der Kalender erstellt wurde.

Ohne Zeitplan

2. SPIELTAG

Option 1: Bevor der Kalender erstellt wird.

Option 2: Nach der Erstellung des Kalenders.

Option 3: Nach der Erstellung des Kalenders.

Option 4: Nach der Erstellung des Kalenders.

DATEN DER RUNDEN VORBEREITEN

3. ZUWEISUNG DER PLATZZIFFER

Die Mannschaften der Mannschaften werden hier den Mannschaften zugewiesen. Bitte die Mannschaften in der Tabelle eingeben.

1. LFC KÖLN

2. LFC KÖLN II

3. AALENER SPORTALLIANZ

4. PAARUNGEN

Option 1: Vordefinierte Paarung.

Option 2: Team-Turnier.

Option 3: Zufällige Paarung.

ZUFÄLLIGEN SPIELPLAN ERSTELLEN

KALENDER LÖSCHEN

MASSEN-TERMEINE

SPIELPLAN AKTUALISIEREN

SPIELPLAN SPEICHERN

SPIELTAG 1. Spieltag

Ohne Zeitplan

05/09/2024

1. LFC KÖLN

2. LFC KÖLN II

3. AALENER SPORTALLIANZ

4. AALENER SPORTALLIANZ

5. AALENER SPORTALLIANZ

6. AALENER SPORTALLIANZ

7. AALENER SPORTALLIANZ

8. AALENER SPORTALLIANZ

SPIELTAG 2. Spieltag

Ohne Zeitplan

06/09/2024

1. LFC KÖLN

2. LFC KÖLN II

3. AALENER SPORTALLIANZ

4. AALENER SPORTALLIANZ

5. AALENER SPORTALLIANZ

6. AALENER SPORTALLIANZ

7. AALENER SPORTALLIANZ

8. AALENER SPORTALLIANZ

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

Im Anschluss kann – wie bereits in Kapitel 8 beschrieben – ein Rahmentermin kalender 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.