

ANLEITUNG

Artikelanlage im Bescheidwesen

Einrichtung des Strafenkatalogs (Paragraphen / Artikel) für Landesverbände und Untergliederungen

1. Überblick

Im Bescheidwesen von Handball360 werden Strafen, Verwarnungen und weitere Sanktionen auf Grundlage von „Artikeln“ ausgesprochen. Ein Artikel bildet einen Paragraphen der Rechtsordnung (RO) oder eines anderen Regelwerks ab und enthält zusätzlich den zulässigen Strafraum sowie Such- und Textvorlagen.

Damit Artikel bei der Erstellung eines Bescheids schnell gefunden werden, muss jeder Landesverband seine Artikel einmalig einrichten. So kann jeder Verband und jede Untergliederung den eigenen Strafenkatalog bzw. dessen Anhänge in Handball360 abbilden.

Wichtig: Einrichtung durch jeden Landesverband erforderlich

Ohne die individuelle Anpassung der Artikel durch den Verband ist die Suchfunktion bei der Bescheiderstellung nur eingeschränkt nutzbar. Bitte richten Sie die Artikel Ihres Verbands vollständig ein, bevor das Bescheidwesen im Spielbetrieb genutzt wird.

1.1 So werden Artikel im Bescheid gefunden

Bevor Artikel angelegt werden, ist es hilfreich zu verstehen, wie die Suche bei der Bescheiderstellung funktioniert. Ein Artikel ist über drei Wege auffindbar:

- **Nach dem Vergehen** – z. B. „Spielerpass vergessen“. Gesucht wird dabei in den Bemerkungen des Artikels.
- **Nach der Artikelnummer** – z. B. „18.1.12a“.
- **Nach dem Artikeltext** – also dem Wortlaut der Rechtsvorschrift.

Zusätzlich können über das Feld **Notizen** Textvorlagen hinterlegt werden, die im Bescheid automatisch einen vorformulierten Text erzeugen (siehe Abschnitt 4.2).

2. Artikelverwaltung aufrufen

- Schritt 1:** Öffnen Sie die Kachel **Vorlagen** (in der Kachelleiste als „VORL“ abgekürzt).
- Schritt 2:** Klappen Sie im Menü unter „VORLAGEN“ den Punkt **Disziplinarorgane** auf.
- Schritt 3:** Wählen Sie den Unterpunkt **Artikeln**.

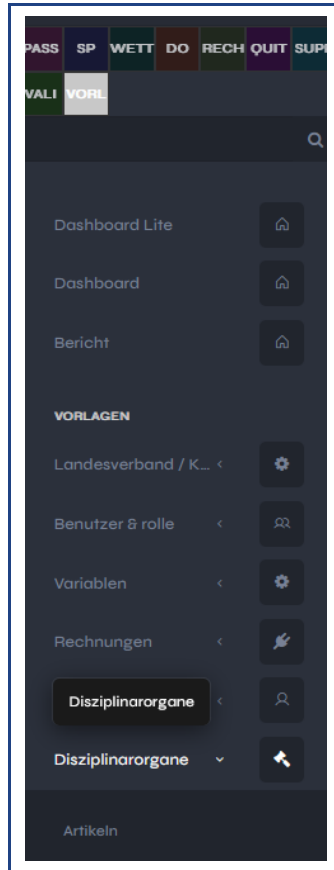


Abbildung 1: Menüpfad Vorlagen → Disziplinarorgane → Artikeln

3. Übersicht „Verwaltung von Paragraphen“

Es öffnet sich die Seite „Verwaltung von Paragraphen“. Hier sehen Sie alle bereits vorhandenen Artikel und können neue Artikel anlegen.

VERWALTUNG VON PARAGRAPHEN

MAINSCHAFT

NEUER ARTIKEL

Angewendete Filter: 1

ARTIKEL

- 18.1.1
- 18.1.10
- 18.1.11
- 18.1.12a
- 18.1.12b
- 18.1.12c
- 18.1.13

OBERFLÄCHEN / MODALITÄTEN

- Ohne Daten
- HALLE

Suchen...

AKTIV **ID** **ARTIKEL** **OBERFLÄCHEN / MODALITÄTEN** **TEXT** **NOTIZEN** **BEMERKUNGEN** **VERWARNUNG** **MINDESTBETRAG** **HOCHSTBETRAG** **MINDESTWOCHE** **HOCHSTWOCHE**

	14727	18.1.12a	HALLE	(1) Für folgende Ordnungswidrigkeiten können Geldbußen verhängt werden: 12. Nicht fristgerechte a) Vorlage eines fehlenden Spelausweises			NEIN	20.00	20.00	0	0
--	-------	----------	-------	--	--	--	------	-------	-------	---	---

Abbildung 2: Übersicht der vorhandenen Artikel mit Filtern und Tabelle

Die Seite bietet folgende Möglichkeiten:

- **Neuer Artikel** (grüne Schaltfläche oben links) – legt einen neuen Artikel an.
- **Filter „Artikel“** – Auswahl nach Artikelnummer; die Zahl rechts zeigt die Anzahl der Einträge.
- **Filter „Oberflächen / Modalitäten“** – Einschränkung auf Halle oder Beach bzw. Einträge „Ohne Daten“.
- **Filter ausblenden / anzeigen / reinigen** – steuert die Filterbereiche und setzt alle Filter zurück.
- **Suchfeld, Zeilenanzahl und Export** – Freitextsuche, Anzahl angezeigter Zeilen sowie Export als CSV, Excel, PDF oder Druck. Über „Spalten“ lassen sich Tabellenspalten ein- und ausblenden.
- **Tabelle** – zeigt je Artikel u. a. Status (Aktiv), ID, Artikelnummer, Oberfläche, Text, Notizen, Bemerkungen, Verwarnung sowie Mindest-/Höchstbetrag und -wochen. Ein Klick auf einen Eintrag öffnet ihn zur Bearbeitung.

Hinweis: Artikelliste wird derzeit überarbeitet

Die vorhandene Liste enthält aktuell noch veraltete Rechtstexte sowie Inhalte des Regelwerks. Sie wird zurzeit bereinigt. Prüfen Sie bestehende Einträge daher vor der Verwendung auf Aktualität.

4. Neuen Artikel anlegen

- Schritt 1:** Klicken Sie in der Übersicht auf **Neuer Artikel**.
- Schritt 2:** Füllen Sie das Formular aus. Pflichtfelder sind mit einem roten Sternchen (*) gekennzeichnet. Die einzelnen Felder sind in Abschnitt 4.1 bis 4.4 beschrieben.
- Schritt 3:** Stellen Sie sicher, dass der Schalter **Aktiv** eingeschaltet ist (grün), damit der Artikel bei der Bescheiderstellung zur Verfügung steht.
- Schritt 4:** Speichern Sie Ihre Eingaben. Der Artikel erscheint anschließend in der Übersicht.
- Bestehende Artikel werden über dasselbe Formular bearbeitet (Titel „Artikel bearbeiten“).

ARTIKEL BEARBEITEN

* Pflichtfelder

ARTIKEL*

18

ABSCHNITT

1

ABSCHNITT

12a

AKTIV

☒

OBERFLÄCHE

ARTIKELTEXT*

(1) Für folgende Ordnungswidrigkeiten können Geldbußen verhängt werden:

12. Nicht fristgerechte

a) Vorlage eines fehlenden Spieldausweises

NOTIZEN

Tokens: Schlüsselwörter, die verwendet werden können und durch ihren entsprechenden Wert ersetzt werden.

{spielCode} - Spielnummer. Wenn es keinen Spielnummer gibt, werden die Heimmannschaft und die Gastmannschaft angezeigt.

{vereinsName} - Name des bestraften Vereins.

{artikelToken} - Paragraph, nach dem bestraft wird.

{betragToken} - Höhe der Strafe.

BEMERKUNGEN

MINDESTBETRAG

20.00

HÖCHSTBETRAG

20.00

MINDESTWOCHEN

0

HÖCHSTWOCHEN

0

VERWARNUNG

NEIN

Abbildung 3: Formular „Artikel bearbeiten“ – Grunddaten, Texte und Strafrahen

4.1 Grunddaten

Feld	Bedeutung	Durchsuchbar
Artikel*	Paragraph bzw. Hauptnummer des Artikels der RO oder eines anderen Regelwerks (Auswahlliste, z. B. „18“).	Ja
Abschnitt / Abschnitt	Weitere Untergliederung der Nummer (z. B. „1“ und „12a“). Aus Artikel und Abschnitten ergibt sich die vollständige Nummer, hier „18.1.12a“.	Ja
Aktiv	Legt fest, ob der Artikel bei der Bescheiderstellung verwendet werden kann.	–
Oberfläche	Spielfläche, für die der Artikel gilt: Halle oder Beach.	–

4.2 Texte

Feld	Bedeutung	Durchsuchbar
Artikeltext*	Wortlaut der Rechtsvorschrift, wie er im Regelwerk steht.	Ja
Notizen	Textvorlage für den Bescheid. Mithilfe von Tokens (Platzhaltern) wird ein individueller Text erzeugt; die Tokens werden im Bescheid automatisch durch die passenden Werte ersetzt.	Ja
Bemerkungen	Typische Vergehen, die eine Strafe nach diesem Artikel nach sich ziehen (z. B. „Spielerpass vergessen“). Formulieren Sie so, wie Anwender voraussichtlich suchen werden.	Ja

Verfügbare Tokens für das Feld „Notizen“:

- **{spielCode}** – Spielnummer. Gibt es keine Spielnummer, werden Heim- und Gastmannschaft angezeigt.
- **{vereinsName}** – Name des bestraften Vereins.
- **{artikelToken}** – Paragraph, nach dem bestraft wird.
- **{betragToken}** – Höhe der Strafe.

Beispiel für eine Notiz-Vorlage

Eingabe: Gegen den Verein {vereinsName} wird im Spiel {spielCode} gemäß {artikelToken} eine Geldbuße in Höhe von {betragToken} verhängt.

Im Bescheid werden die Platzhalter automatisch durch Vereinsname, Spielnummer, Paragraph und Strafhöhe ersetzt.

4.3 Strafrahen

Feld	Bedeutung	Durchsuchbar
Mindestbetrag / Höchstbetrag	Unter- und Obergrenze der Geldstrafe für ein Vergehen nach diesem Artikel. Bei einem festen Betrag werden beide Felder gleich befüllt (z. B. 20.00 / 20.00).	–
Mindestwochen / Höchstwochen	Mindest- bzw. Höchstdauer einer Sperre in Wochen.	–
Verwarnung (Ja / Nein)	Ermöglicht, anstelle einer Strafe eine Verwarnung in Bescheidform zu erstellen. Verwarnungen sollen bewusst machen, dass bei wiederholtem Fehlverhalten eine Strafe folgt. Sie werden – wie Strafen – im Strafenverzeichnis geführt und sind für spielleitende Stellen jederzeit einsehbar.	–

4.4 Weitere Sanktionen

Im unteren Bereich des Formulars werden weitere mögliche Folgen eines Vergehens hinterlegt.

PUNKTABZUG

SPIELWERTUNG

MINESTDAUER SBE.

HÖCHSTDAUER SBE.

MIN. SPERRE

MAX. SPERRE

0

NEIN

0

0

0

0

Abbildung 4: Unterer Formularbereich – weitere Sanktionen

Feld	Bedeutung	Durchsuchbar
Punktabzug	Anzahl der abzuziehenden Punkte für ein Vergehen nach diesem Artikel.	–
Spielwertung (Ja / Nein)	Legt fest, ob das Spiel nach einem solchen Vergehen gewertet wird.	–
Minestdauer / Höchstdauer SBE	SBE = Sperrung des Benutzers für alle seine Funktionen. Die betroffene Person kann für die Dauer der Sperre <u>keine</u> Rolle im Spielbetrieb einnehmen – weder als Spieler, Trainer, SR, ZN, S, TD, Beobachter noch als Spielaufsicht.	–
Min. Sperre / Max. Sperre	Mindest- bzw. Höchstdauer einer Sperre in Monaten (ähnlich wie Mindest-/Höchstwochen). Betrifft nur die Rolle, in der das Vergehen begangen wurde. Beispiel: Ein MV kann für X Monate als MV gesperrt werden, darf aber weiterhin als ZN tätig sein.	–

Unterschied: SBE und Sperre

SBE sperrt eine Person in **allen** Funktionen im Spielbetrieb.

Sperre gilt nur für die **Rolle**, in der das Vergehen passiert ist.

Abkürzungen: SR = Schiedsrichter, ZN = Zeitnehmer, S = Sekretär, TD = Technischer Delegierter, MV = Mannschaftsverantwortlicher.

5. Hinweise und bekannte Einschränkungen

- **Weitere Felder:** Sollten bei Artikeln zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten angezeigt werden, die hier nicht beschrieben sind, können diese zunächst ignoriert werden.
- **Suchfunktion:** Die Qualität der Suche bei der Bescheiderstellung hängt direkt von gut gepflegten Artikelnummern, Artikeltexten und Bemerkungen ab.

Bekannte Einschränkungen (Stand der aktuellen Version)

Ein Bescheid pro Mannschaft und Spiel: Derzeit kann nur ein Bescheid pro Mannschaft und Spiel erstellt werden. Vorgesehen ist ein Bescheid pro Sachverhalt – dies ist bekannt, aber noch nicht umgesetzt.

Sperren können fehlerhaft sein: Anstelle eines hinterlegten Zeitraums wird aktuell teilweise eine Anzahl an Spieltagen als Sperre gezählt.

Wettbewerbsübergreifende Sperren: Sperren können noch nicht für wettbewerbsübergreifende Strafen konfiguriert werden.