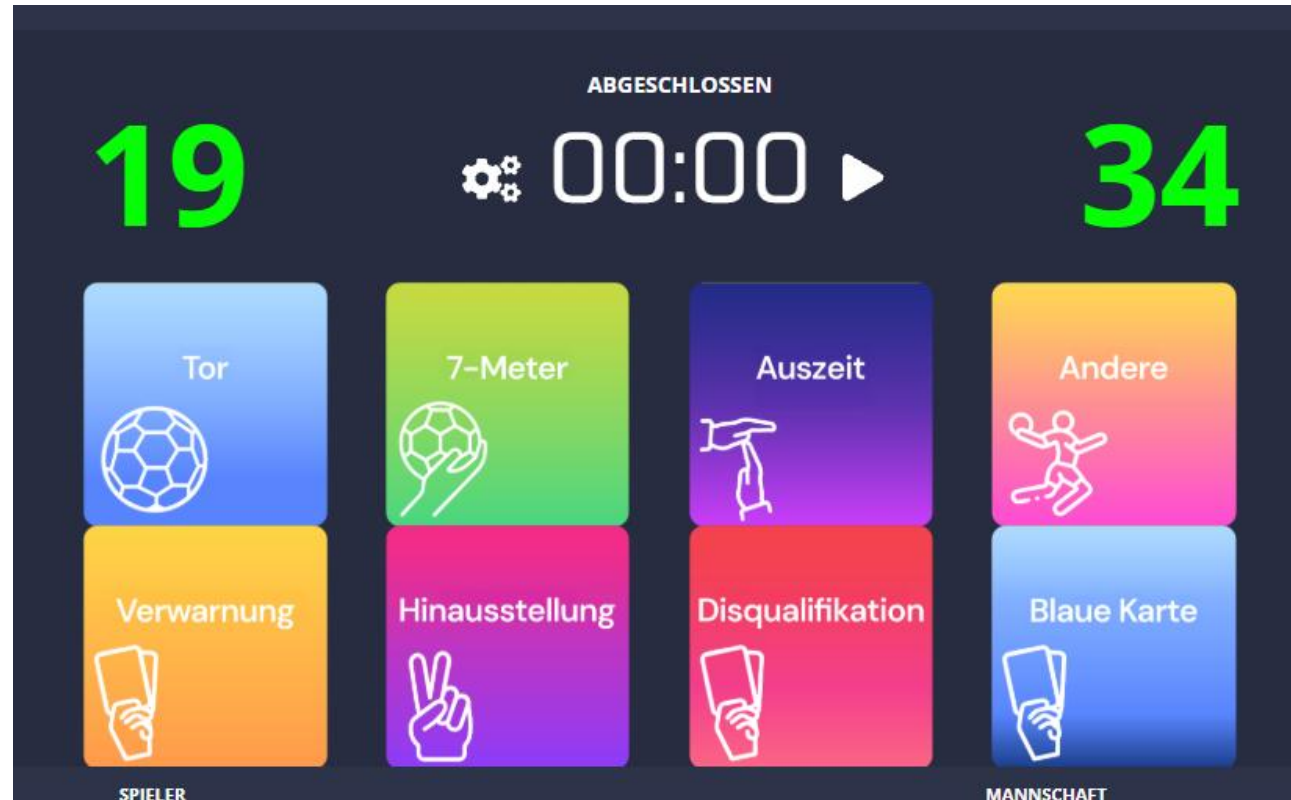




Wiederherstellen von Spieldaten
mithilfe einer Sicherungsdatei

- Im Normalbetrieb wird der ESB mit bestehender Internet-Verbindung betrieben. In diesem Fall werden Ereignisse unmittelbar vom Laptop in den Liveticker auf Handball.net übertragen.
- Die **Statusanzeigen** rechts oben zeigen an, ob eine **Internetverbindung** und eine **Synchronisation** mit dem Server besteht.



- Während des Spiels kann der ESB auch ohne Internet-Verbindung betrieben werden; zum Abschließen des Spiels ist diese aber wieder notwendig

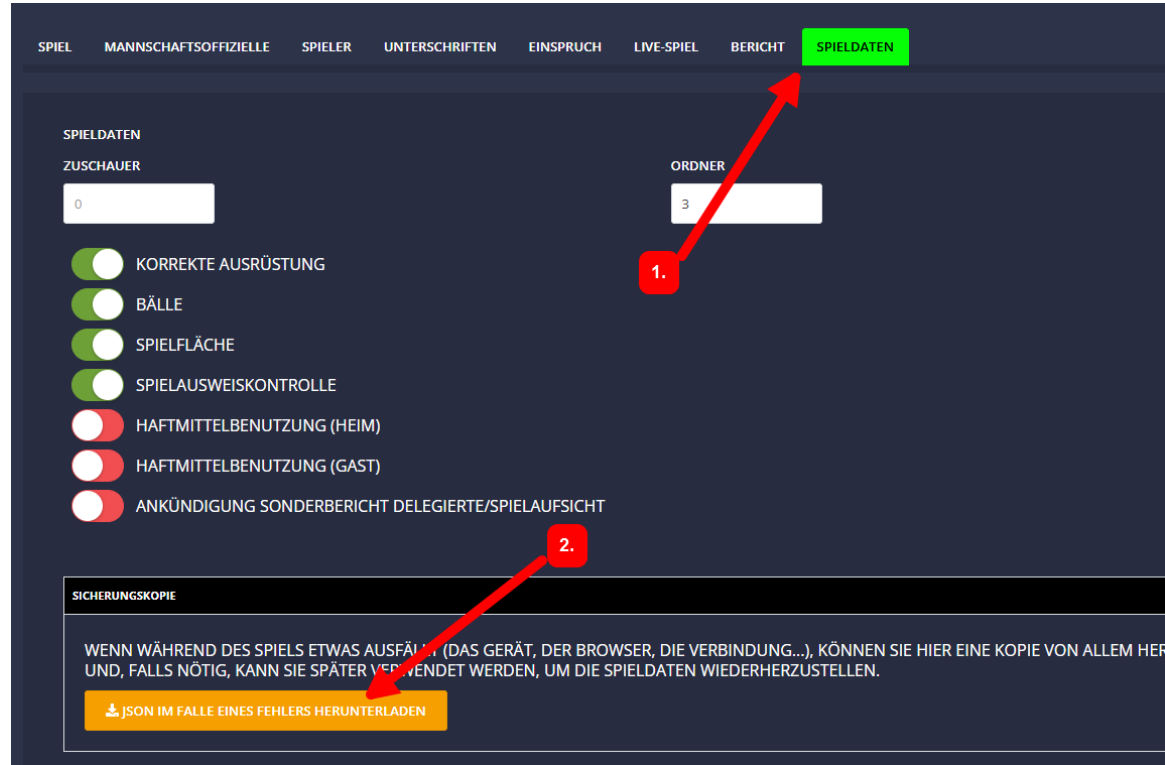


- Während des Spiels kann es passieren, dass das Spiel die Synchronisierung mit dem Server verliert.
- In diesem Fall sollte das Spiel zunächst **bis zum Ende weiter im Offline-Modus** fortgeführt werden (keine Schritte durch den Sekretär erforderlich)
- **Nach Spielende**, aber vor Bearbeitung der Eingaben nach Spielende (Bericht, Unterschriften, evtl. Einspruch) müssen **Synchronisation und Spieldaten wiederhergestellt werden**.



1. Sicherung der Spieldaten

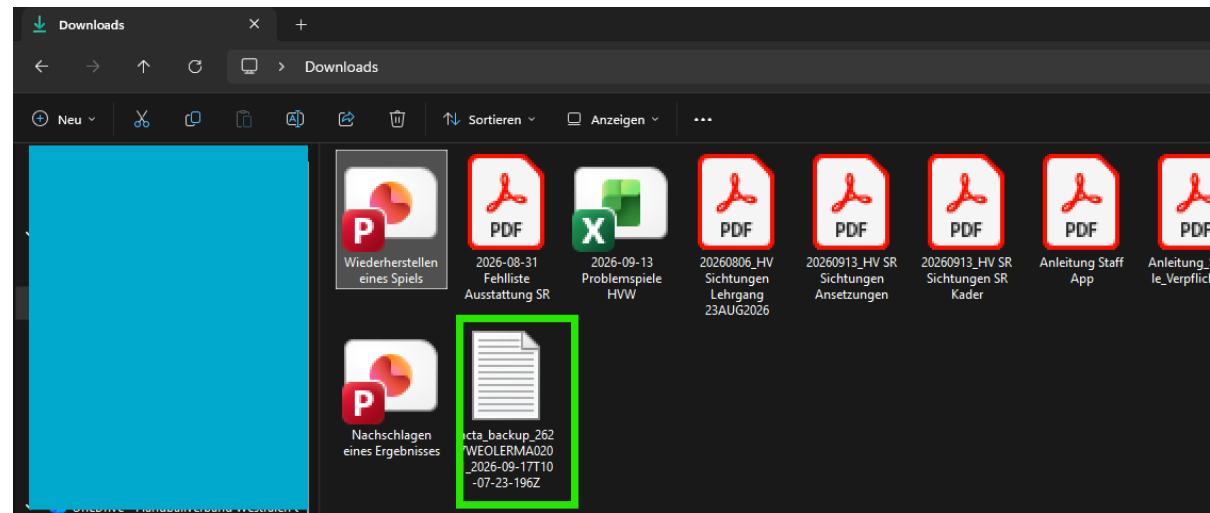
A. Klicke im Reiter Spieldaten auf „JSON im Falle eines Fehlers herunterladen“



The screenshot shows the 'Spieldaten' (Match Data) section of the Handball360 interface. At the top, there is a navigation bar with tabs: SPIEL, MANNCHAFTSOFFIZIELLE, SPIELER, UNTERSCHRIFTEN, EINSPRUCH, LIVE-SPIEL, BERICHT, and **SPIELDATEN**. Below the navigation bar, there are two input fields: 'ZUSCHAUER' (0) and 'ORDNER' (3). A list of toggle switches is visible, with the first four (KORREKTE AUSTRÜSTUNG, BÄLLE, SPIELFLÄCHE, SPIELAUSSWEISKONTROLLE) turned on, and the last three (HAFTMITTEL BENUTZUNG (HEIM), HAFTMITTEL BENUTZUNG (GAST), ANKÜNDIGUNG SONDERBERICHT DELEGIERTE/SPIELAUFSICHT) turned off. Below the toggles, there is a section titled 'SICHERUNGSKOPIE' (Backup) with a warning message: 'WENN WÄHREND DES SPIELS ETWAS AUSFÄHLT (DAS GERÄT, DER BROWSER, DIE VERBINDUNG...), KÖNNEN SIE HIER EINE KOPIE VON ALLEM HERUNTERLADEN UND, FALLS NOTIG, KANN SIE SPÄTER VERWENDET WERDEN, UM DIE SPIELDATEN WIEDERHERZUSTELLEN.' At the bottom of this section is a yellow button labeled 'JSON IM FALLE EINES FEHLERS HERUNTERLADEN'.

1. Sicherung der Spieldaten

B. Im Download-Ordner (abhängig von verwendetem Browser & Betriebssystem) wird eine JSON-Datei gespeichert. Der Dateiname beginnt mit acta_



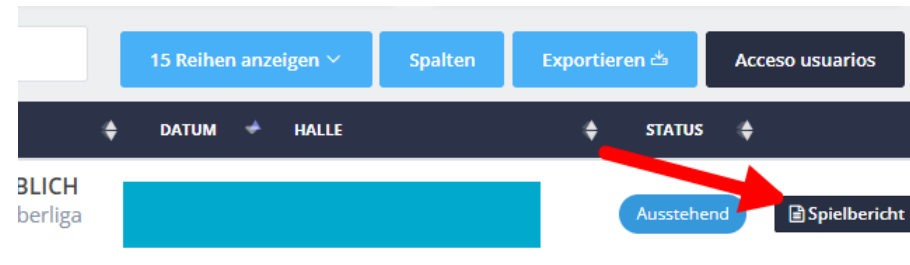
Alle weiteren Schritte dürfen erst durchgeführt werden, wenn die Sicherungsdatei erstellt wurde!



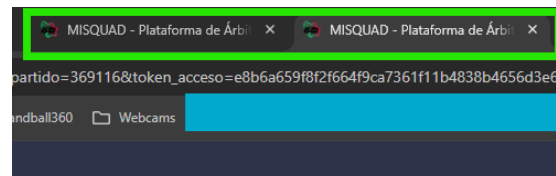
2. erneutes Öffnen des Spiels

B. **Stelle die Internetverbindung des Rechners wieder her**, sofern er offline ist.

C. Öffne das Spiel auf die gewohnte Weise neu (Vereinsbereich, ESB-Kachel) – Klick auf „Spielbericht“.



D. Es öffnet sich ein zweites Fenster mit dem gleichen Spiel.



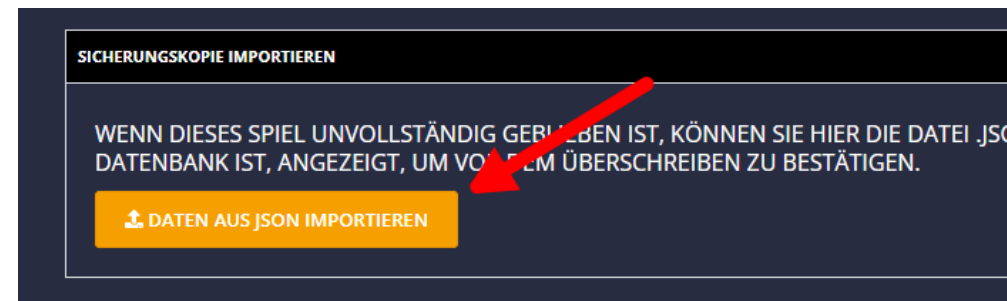
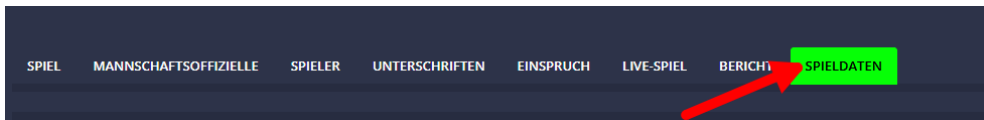
3. Einspielen der Sicherungsdatei

E. Prüfe, dass beim neu geöffneten Spiel **beide Statusanzeigen grün** sind.

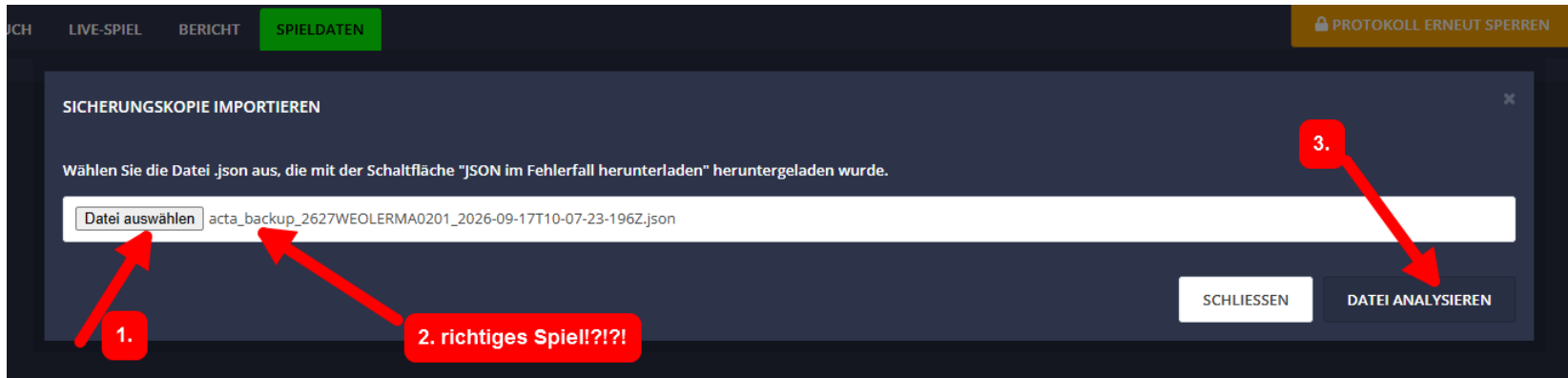


Sollte die Synchronisierung weiterhin fehlerhaft (rote Wolke) angezeigt werden, schließe das Spiel im alten Fenster ab und maile die Sicherungsdatei, die nach dem Spielabschluss erstellt wurde, an isquad@handballwestfalen.de.

F. Klicke im neu geöffneten Spiel auf „Spieldaten“ und „Daten aus JSON importieren“



G. Wähle die gespeicherte Sicherungsdatei aus und klicke auf „Daten analysieren“.



The screenshot shows a web interface with a dark blue header containing navigation tabs: 'UCH', 'LIVE-SPIEL', 'BERICHT', and 'SPIELDATEN' (which is highlighted in green). In the top right corner of the header is a button labeled 'PROTOKOLL ERNEUT SPERREN'. Below the header is a modal dialog box titled 'SICHERUNGSKOPIE IMPORTIEREN'. Inside the dialog, there is a text instruction: 'Wählen Sie die Datei .json aus, die mit der Schaltfläche "JSON im Fehlerfall herunterladen" heruntergeladen wurde.' Below this instruction is a file selection field. The field has a button labeled 'Datei auswählen' on the left and a text input area on the right containing the filename 'acta_backup_2627WEOLERMA0201_2026-09-17T10-07-23-196Z.json'. At the bottom right of the dialog are two buttons: 'SCHLIESSEN' and 'DATEI ANALYSIEREN'. Three red arrows with numbers in red boxes point to specific elements: Arrow 1 points to the 'Datei auswählen' button; Arrow 2 points to the filename text; Arrow 3 points to the 'DATEI ANALYSIEREN' button. A red callout box with the text '2. richtiges Spiel!?!?' is positioned near arrow 2.

3. Einspielen der Sicherungsdatei

H. Klicke auf „Ja, Importieren und Überschreiben“

SICHERUNGSKOPIE IMPORTIEREN

Aufmerksamkeit: Importieren überschreibt in der Datenbank das Personal, die Aufstellung und die aktuellen Ereignisse dieses Spiels mit denen aus der Datei (sie werden gelöscht und erneut eingefügt).

Spiel	#369116 — AKTUELLER STAND IN DER BD: FINALIZADO
Kopie erstellt am	2026-09-17T10:07:23.195Z
Moment des Spiels im Archiv	00:00 (HALBZEIT 18)
Mannschaftsoffizielle	3 HEIMMANNSCHAFT / 3 GASTMANNSCHAFT
Spieler	15 HEIMMANNSCHAFT / 13 GASTMANNSCHAFT
Live-Spiel	90

UNTERSCHIEDE IM VERGLEICH ZU DEM, WAS JETZT IN DER DATENBANK IST
Es werden nur die Änderungen aufgelistet. Grün = wird hinzugefügt, Rot = wird entfernt, Gelb = ändert den Wert.

Mannschaftsoffizielle

STATUS	IN DER DATENBANK JETZT	IN DER DATEI (NACH DEM IMPORTIEREN)

(6 Aber ohne Änderungen, werden nicht aufgelistet.)

Spieler
Ohne Änderungen im Vergleich zu dem, was bereits in der Datenbank vorhanden ist (28 Gleich).

Live-Spiel
Ohne Änderungen im Vergleich zu dem, was bereits in der Datenbank vorhanden ist (90 Gleich).

Ergebnis / Anhänge / Protest
Ohne Änderungen im Vergleich zu dem, was bereits in der Datenbank vorhanden ist.

Die Datei zeigt an, dass das Spiel beendet war. Auch beim Import als beendet markieren (berechne die Klassifizierung neu).

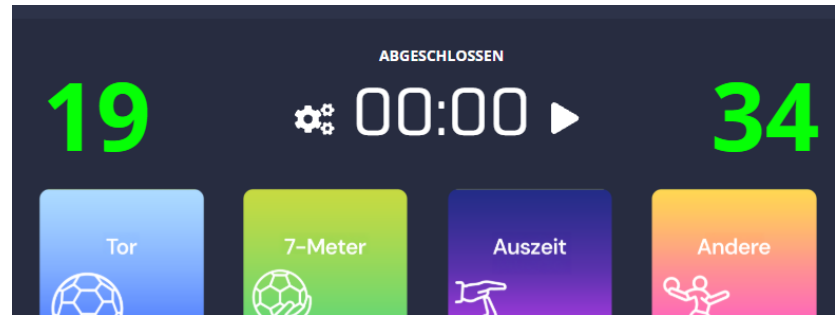
SCHLIESSEN

JA, IMPORTIEREN UND ÜBERSCHREIBEN

I. Möglicherweise ist eine weitere Bestätigung notwendig. Bestätige diese Sicherheitsabfrage ebenfalls mit Klick auf importieren / ja.

3. Einspielen der Sicherungsdatei

J. **Prüfe**, ob im neuen Spiel nun das **korrekte Ergebnis** angezeigt wird.



K. Schließe das Browser-Tab mit dem defekten Spiel.

L. **Schließe das Spiel wie gewohnt ab** (Eintragungen der Schiedsrichter, Spielbericht) und lasse die Teams und die Schiedsrichter unterschreiben.

L. Nach Beendigung des Spiels wird eine weitere **JSON-Datei automatisch** erstellt.

Sofern notwendig (Vorgabe Verband / Kreis), sichere diese automatisch erstellte Datei auf einem Stick.

M. Dieses Vorgehen kann auch **bei anderen Problemen** (bevorstehender Neustart, Updates etc.) angewendet werden. Wichtig ist es, **immer zunächst** (wo möglich) eine **Sicherungskopie** (JSON) zu erstellen.

Noch Fragen?



isquad@handballwestfalen.de