

7.6 Synchronisationsverlust

NEU: Eine verlorene Synchronisation kann nun in wenigen Schritten wieder hergestellt werden.

Sollte während oder vor dem Spiel die Synchronisation des Spiels verloren gehen, kann dies verschiedene Gründe haben. Dass die Synchronisation verloren gegangen ist, erkennt man an der **Roten Wolke**.



Verlorene Synchronisation

Grundsätzlich gilt in diesem Moment: Das Spiel kann ohne Probleme gestartet und komplett gespielt werden.

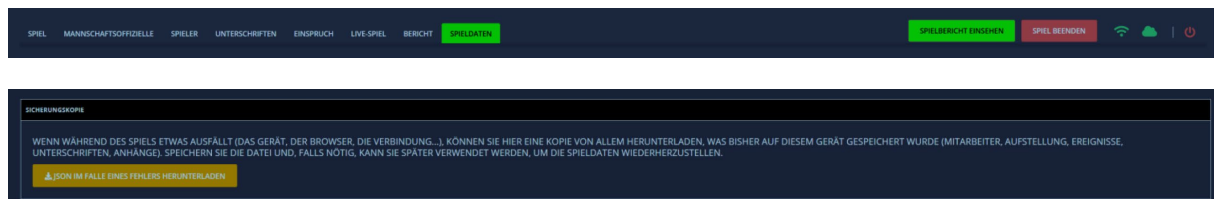
WICHTIG: Der Browser-Tab darf in diesem Zustand (ROTE WOLKE) allerdings unter keinen Umständen geschlossen werden, **ohne die Backup-Datei herunterzuladen!**

Wie kann ich den Fehler beheben und die Daten wieder erfolgreich mit dem Server synchronisieren?

- **Erster Schritt:**
 - Wenn die Internetverbindung verloren gegangen ist, stelle sicher, dass die Verbindung wiederhergestellt wird.
 - Im Anschluss sollten die Daten automatisch synchronisiert werden.

Elektronischer Spielbericht in Handball360 | Seite 31 von 36

Bitte zu diesem Zeitpunkt unbedingt unter Punkt Spieldaten die JSON-Datei sichern und vor Überschreiben schützen!

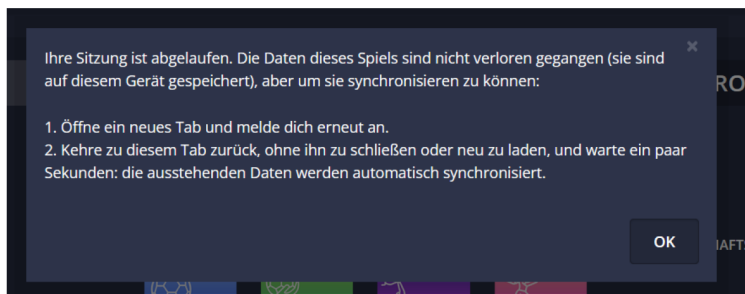


Diese ist bei Diskrepanz des Spielergebnis in [Handball.net](https://www.handball.net) an s-zierold@hvs-handball.de einzusenden. Dazu ist die Region, die Liga (incl. Altersklasse) und das Spiel (Heim-Gast) im Betreff anzugeben.

• **Zweiter Schritt:**

- Sollte die Wolke trotz Internetverbindung rot bleiben, sichere zunächst die Daten, wie in Schritt 7.7 beschrieben.
- Lasse den Tab des ESB geöffnet und öffne einen weiteren Tab.
- Logge dich in dem neuen Tab erneut ein in den **Vereinsbereich** oder über die **Kachel „Elektronischer Spielbericht“**, siehe 2.2 Schritt 6.
- Im Anschluss wird die Synchronisation des ESB automatisch wieder hergestellt.

In einigen Fällen öffnet sich eine Warnung „Ihre Sitzung ist abgelaufen“. Diese erscheint, wenn der ESB zu lange nicht bedient wurde und daher die Verbindung zum Server verloren gegangen ist. Diese Warnmeldung kann geschlossen werden und die Verbindung entweder direkt oder zu einem späteren Zeitpunkt (z.B. Halbzeit oder Spielende) wie beschrieben wiederhergestellt werden.



Warnmeldung „Sitzung abgelaufen“

Sollte trotz der vorherigen Schritte keine Synchronisation zu Stande kommen:

1. Führe das Spiel vollständig durch.
2. Fülle alle Berichte etc. aus.
3. Speichere die Sicherungskopie. (s. 7.7)
4. Schließe den ESB.
5. Öffne den ESB erneut. (Wenn das Spiel nicht erneut geöffnet werden kann, sende die Backup-Datei an deinen Landesverband)
6. Prüfe die Internetverbindung.
7. Importiere die Sicherungskopie bei vorhandener Internetverbindung. (s. 7.7)
8. Prüfe beim Import, dass die richtige Sicherungsdatei ausgewählt wird und das **gesamte Spiel** importiert wird!
9. Schließe das Spiel ab.

7.7 Sicherungskopie bei Verbindungsverlust

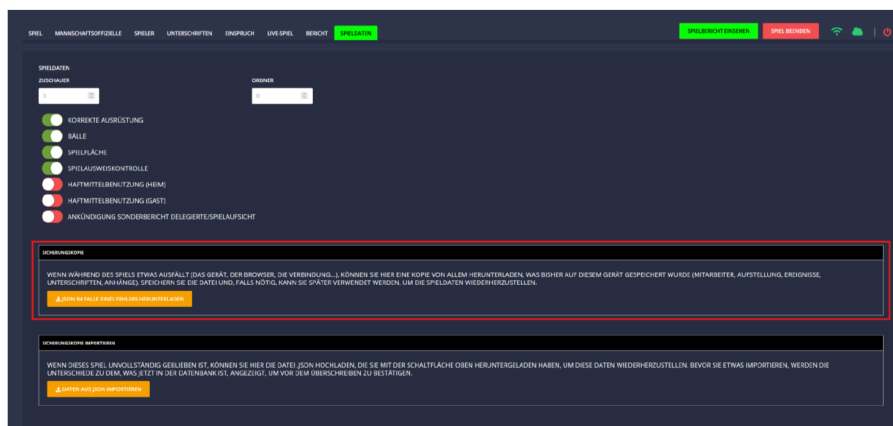
NEU: Bei Verbindungsverlust können die bisher erfassten Spieldaten als Sicherungskopie gespeichert und auf einem anderen Gerät wieder importiert werden.

Im Reiter **Spieldaten** steht dafür der Bereich **Sicherungskopie** zur Verfügung.

Sicherungskopie herunterladen

Fällt während des Spiels etwas aus (Server-Verbindung, Internet), lässt sich über die Schaltfläche **JSON im Falle eines Fehlers herunterladen** eine Kopie aller bisher auf diesem Gerät gespeicherten Daten (Akteure, Aufstellung, Ereignisse, Unterschriften, Anhänge) sichern.

Diese Sicherungskopie wird zusätzlich immer beim Drücken des Buttons „Spiel beenden“ heruntergeladen.

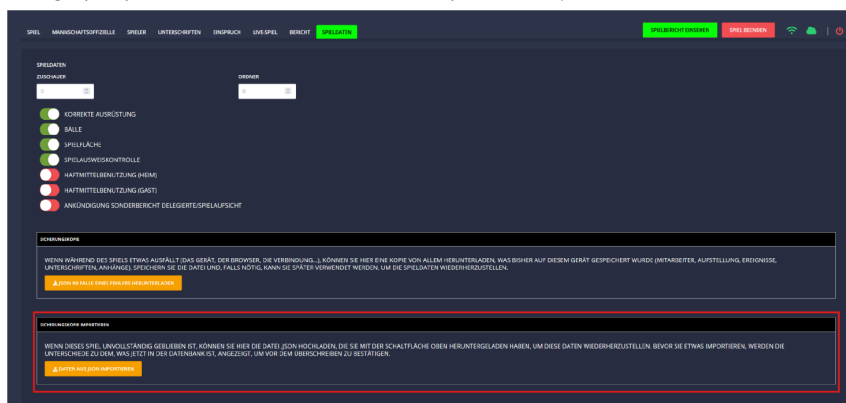


Reiter „Spieldaten“ – Sicherungskopie herunterladen

Sicherungskopie importieren

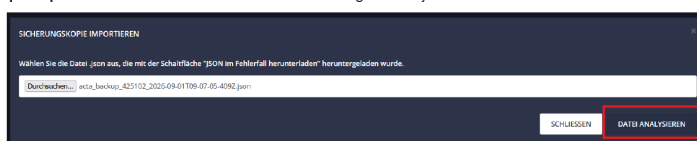
Ist ein Spiel nicht vollständig synchronisiert worden (ROTE WOLKE), lässt sich die zuvor heruntergeladene .json-Datei in vier Schritten wieder importieren:

1. Stelle die Internetverbindung wieder her und stelle sicher, dass die Serververbindung wieder hergestellt wurde (GRÜNE WOLKE).
1. Im Bereich **Sicherungskopie importieren** über die Schaltfläche **Daten aus JSON importieren** den Import starten.



Reiter „Spieldaten“ – Sicherungskopie importieren

2. Im Fenster **Sicherungskopie importieren** über **Durchsuchen** die zuvor heruntergeladene .json-Datei auswählen und die Auswahl über **Datei analysieren** bestätigen.



Auswahl der Sicherungsdatei und Analyse

Elektronischer Spielbericht in Handball360 | Seite 34 von 36

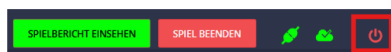
3. Vor dem Überschreiben werden die Unterschiede zu den aktuell gespeicherten Daten angezeigt. Zeigt die Datei ein bereits beendetes Spiel an, kann die Option **Die Datei zeigt an, dass das Spiel beendet war...** aktiviert werden, um dies auch beim Import zu übernehmen. Der Import wird abschließend über **Ja, importieren und überschreiben** bestätigt.



Bestätigung des Imports mit Option zur Übernahme des Spielendes

7.8 Elektronischen Spielbericht verlassen

Über das Ein-/Aus-Symbol ganz rechts in der Kopfzeile wird der elektronische Spielbericht verlassen; man kehrt zum Vereinsbereich von Handball360 zurück.



Elektronischen Spielbericht verlassen

Hier ist die komplette [Anleitung](#) zum Bedienen des ESB. Bitte unbedingt anschauen!