



DFB-MEDIEN

		Version:		
System:	DFBnet Spielbetrieb		6.20	
Speicherpfad/Dokument:	161017_DFBnet Spielbetrieb_Freigabemitteilung_6.20.docx			
	Erstellt:	Letzte Änderung:	Geprüft:	Freigabe:
Datum:	Oktober 2016		17.11.2016	21.11.2016
Version:	1.0		1.0	1.0
Name:	P. Smerzinski		Klaus Stichternath	Thomas Heyne

© 2016 DFB-Medien GmbH & Co. KG

Alle Texte und Abbildungen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet, dennoch können etwaige Fehler nicht ausgeschlossen werden. Eine Haftung der DFB-Medien, gleich aus welchem Rechtsgrund, für Schäden oder Folgeschäden, die aus der An- und Verwendung der in diesem Dokument gegebenen Informationen entstehen können, ist ausgeschlossen.

Das Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Die Weitergabe sowie die Veröffentlichung dieser Unterlage sind ohne die ausdrückliche und schriftliche Genehmigung der DFB-Medien nicht gestattet. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadensersatz. Alle Rechte für den Fall der Patenterteilung oder der GM-Eintragung vorbehalten.

Die in diesem Dokument verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen sind in den meisten Fällen auch eingetragene Warenzeichen und unterliegen als solche den gesetzlichen Bestimmungen.



DFB-MEDIEN

Inhaltsverzeichnis

1. Ziel des Dokumentes	3
2. Spielbetrieb	3
2.1 Automatisches Generieren eines „kleinen Finales“	3
2.1.1 Voraussetzungen	3
2.1.2 Generierung	4
2.1.3 Runden	4
2.1.4 Platzhalter	5
2.1.5 fussball.de	5
3. DFBnet Spielbericht	6
3.1 Sperrregeln (gelbe Karten)	6
3.2 Spielberechtigungsliste: Pflege der Kommunikationsdaten für Spielgemeinschaften	8
3.3 Wichtige Fehlerkorrekturen	8
3.3.1 Spieleraufstellung bei Blockspielen	8
3.3.2 Anzahl Spieler in Aufstellung bei Hallenspielen	8
4. Ergebnisdienstbereich	9
4.1 Verlängerung der Timeout-Zeit für Benutzer	9
5. Schiedsrichteransetzung	9
5.1 Spielklasse der Mannschaft anzeigen	9
6. Benutzerverwaltung	10
6.1 Neue Downloadfunktion	10
7. Abbildungsverzeichnis	11
8. Bearbeitungshistorie	12

1. Ziel des Dokumentes

Dieses Dokument beschreibt die Erweiterungen im Spielbetrieb zur Version 6.20.

2. Spielbetrieb

2.1 Automatisches Generieren eines „kleinen Finales“

Viele Pokal- und Turnierendrunden beenden den Wettkampf nicht nur mit dem Finale, sondern auch mit dem Spiel um den 3. Platz, oft auch als „kleine Finale“ bezeichnet.

Ab der DFBnet Version 6.20 ist es nun möglich, dem System die Generierung einer entsprechenden Runde zu überlassen. Dies ist für alle Wettbewerbe möglich, wenn die entsprechenden Voraussetzungen eingehalten werden, also z.B. auch für Spielnachmittage, Futsal oder Auswahlmannschaften.

2.1.1 Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen sind einzuhalten:

- Die Runde darf nur aus 4 teilnehmenden Mannschaften bestehen (Anzahl Paarungen = 2).
- Es muss der Spielplanmodus „Heimspielstätten“ gelten.
- Die Runde muss mit der Option des Weiterkommens von „Gewinner und Verlierer“ generiert worden sein.
- Weitere Voraussetzungen sind nicht nötig.

Rundendaten	Gruppen	Mannschaften	Schlüsselzahlen	Spielblöcke	Spielplan	Weiterkommen
Grunddaten						
Bezeichnung	Runde 1		Rundentyp	KO-Runde		
Plandaten der Runde						
Anzahl der Paarungen	2	Reserve	0	Spiele je Paarung	Hinspiel	
Spielnummern von	1	bis	2	Spielplanungsmodus	Heimspielstätten	

Abbildung 1 Beispiel: Rundendaten innerhalb eines Pokals

Weiter in die nächste Runde	
Aus den Paarungen	Gewinner und Verlierer
Auswärtstore vergleichen	Nie
Gesamt	4

Abbildung 2 Weiter in die nächste Runde

Sowohl Hin- als auch Hin- und Rückspiel sind möglich.

2.1.2 Generierung

Die Generierung der Finalrunde und des „kleinen Finals“ erfolgt nun wie gewohnt durch Vergabe der Schlüsselzettel und der Schlüsselzahlen. Entsprechend wird vom System nicht nur eine finale Runde, sondern auch eine weitere Runde generiert, die standardmäßig als „kl. Finale“ bezeichnet wird. Die Runde kann selbstverständlich umbenannt werden, z.B. in „Spiel um Platz 3“.

▼Mannschaft	Ms-Nr.	▼Verein	▼SZ	▼neue SZ	Zeiten	Spst
KSV Baunatal	1	34001004	1	<input type="text" value="1"/>		
Viktoria Kelsterbach	1	34030040	4	<input type="text" value="4"/>		
FSC Lohfelden	1	34001069	3	<input type="text" value="3"/>		
SG Rotweiss Ffm	1	34024101	2	<input type="text" value="2"/>		

Abbildung 3 Schlüsselzahlvergabe

Runden							
	▼Nr	▼Bezeichnung	Rundentyp	▼Staffel	Mannschaften	Gruppen	
	1	Runde 1	KO-Runde	940220	4		
	2	kl. Finale	KO-Folgerunde	940220	4		
	3	Finale	KO-Folgerunde	940220	2		

Abbildung 4 Ergebnis der Spielplangenerierung

2.1.3 Runden

Rundeninfo									
Saison / Kennung	16/17 / 940220			Mannschaftsart	Herren				
Wettkampf	Testpokal mit kleinem Finale und Finale			Spielklasse	Hessen-Pokal				
Runde	Runde 1 / 1			Gebiet	Hessen				
Status	Weitergabe abgeschlossen			Mannschaften	4 / 0 nicht eingeteilt ◀ Runden ▶				
Rundendaten	Gruppen	Mannschaften	Schlüsselzahlen	Spielblöcke	Spielplan	Weiterkommen			
Spiel	Heimmannschaft	Tore	Gastmannschaft	SZ	Mannschaft	Gesamt	Weiter	MA	
1	KSV Baunatal	7 : 6	SG Rotweiss Ffm	1	KSV Baunatal	7 : 6	Gewinner ▼		
				2	SG Rotweiss Ffm	6 : 7	Verlierer ▼		
2	FSC Lohfelden	0 : 1	Viktoria Kelsterbach	3	FSC Lohfelden	0 : 1	Verlierer ▼		
				4	Viktoria Kelsterbach	1 : 0	Gewinner ▼		
Zurück						Speichern			

Abbildung 5 Weiterkommen von Mannschaften nach Abschluss der Runde 1



DFB-MEDIEN

In Runde 1 wurde festgelegt, dass sowohl Gewinner als auch Verlierer der Spiele weiterkommen. Neu ist nun, dass die Verlierer automatisch in die Runde „kl. Finale“ und die Gewinner in die Runde „Finale“ geschoben werden. Technisch geschieht dies über ein Freilos, deshalb sind die Gewinner in der Runde „kl. Finale“ auch als Freilose charakterisiert. Damit wurde im System derselbe Weg beschritten, den auch vor der Version 6.20 ein Wettkampfplaner genutzt hat.

Mannschaften									
<input type="checkbox"/>	VAName	VA Nr	VA Verein	VA Spielklasse	VA Gruppe	VA SZ	VA Gr	Von/Nach	MA
<input type="checkbox"/>	KSV Baunatal	1	34001004	Hessenliga			11	Freilos	
<input type="checkbox"/>	SG Rotweiss Ffm	1	34024101	Hessenliga		1	11	Weiter	
<input type="checkbox"/>	Viktoria Kelsterbach	1	34030040	Hessenliga			11	Freilos	
<input type="checkbox"/>	FSC Lohfelden	1	34001069	Hessenliga		2	11	Weiter	

↳ Markierte Mannschaften...

Abbildung 6 Mannschaftscharakterisierung

2.1.4 Platzhalter

Selbstverständlich ist es möglich, einen solchen Rundenplan auch mit Platzhaltern zu generieren. Der Ablauf ist identisch wie oben beschrieben.

2.1.5 fussball.de

Bei fussball.de werden die Runden wie jede andere Runde auch entsprechend dargestellt.

Datum Zeit	Heim	KO-Runde - Finale	Ergebnis	Info
Mo, 10.10.16 18:30	KSV Baunatal	<ul style="list-style-type: none">KO-Runde - FinaleKO-Runde - Runde 1KO-Runde - kl. Finale✓ KO-Runde - Finale	- :-	Zum Spiel ↗

Abbildung 7 Sicht auf die Runden bei fussball.de

3. DFBnet Spielbericht

3.1 Sperrregeln (gelbe Karten)

Mit der Version 6.20 ist es möglich, unterschiedliche Anzahlen von an den Spieler vergebenen gelben Karten zur Erzeugung einer automatischen Sperre zu definieren. Der SBO Superuser kann im Menü „Sperrregeln“ nun mehr Varianten vorgeben, wenn zum Beispiel die erste Sperre nach der 5 Verwarnung, dann aber die zweite Sperre bereits nach der 8. Verwarnung erzeugt werden soll.

Die Regeln für eine Konfiguration der automatischen Sperre sind im Folgenden beschrieben.



Abbildung 8 Einstieg Menü Sperrregeln

Sperrtyp	Bei Anzahl Karte/Verstoß	Anzahl Spiel gesperrt	Frist	Gültig in höheren Lg.	Gültig in niederen Lg.	Längstens in anderen Ms	Unbefr. Sperre
	<i>Zeitobergrenze</i>			<i>Regionalverband</i>			
1 x. Gelbe Karte	5	1		nein	ja	10	nein
<i>Gültig bis Ende der aktuellen Saison</i>							

Abbildung 9 Auswahl "Gelbe Karte"

Sperrregel bearbeiten

Sperrtyp: x. Gelbe Karte

Bei Anzahl Karte/Verstoß:

Anzahl Spiele gesperrt:

Unbefristete Sperre:

Zeitobergrenze:

Abbildung 10 neue (optionale) Eingabefelder

Es gibt ab der Version 6.20 nicht mehr nur ein Eingabefeld für die Anzahl der vergebenen gelben Karten zur Erzeugung einer automatischen Sperre bei Freigabe des Spielberichtes, sondern 5 Felder.

Regeln:

- Wird nur in das erste Feld eine Zahl eingetragen, dann gilt diese fortlaufend für alle automatischen Sperren (Standardregel im DFB-Bereich: nach jeder 5. Gelben Karte wird eine automatische Sperre erzeugt).
- Werden mehrere Felder gefüllt, dann gibt es folgende Möglichkeiten:

- *Die Zahlenfolge ist aufsteigend*, zum Beispiel 5, 8, 10

Dies wird folgendermaßen vom System interpretiert: die 1. Sperre erfolgt nach der 5. gelben Karte, die 2. Sperre erfolgt nach der 8. gelben Karte insgesamt, also nach Ableistung noch 3 gelbe Karten: neue Sperre. Die 3. Sperre erfolgt nach der 10. gelben Karte insgesamt, also im Beispiel nach Ableistung noch 2 gelber Karten.

Sperrregel bearbeiten			
Sperrtyp:	x. Gelbe Karte		
Bei Anzahl Karte/Verstoß:	5	8	10
Anzahl Spiele gesperrt:	1		
Unbefristete Sperre:	<input type="checkbox"/>		
Zeitobergrenze:	Gültig bis Ende der aktuellen Saison ▼		

- *Die Zahlenfolge ist absteigend*, zum Beispiel 5, 3, 2:

Sperrregel bearbeiten			
Sperrtyp:	x. Gelbe Karte		
Bei Anzahl Karte/Verstoß:	5	3	2
Anzahl Spiele gesperrt:	1		
Unbefristete Sperre:	<input type="checkbox"/>		
Zeitobergrenze:	Gültig bis Ende der aktuellen Saison ▼		

Dies wird als relative Folge von Kartenanzahlen interpretiert und beim Abspeichern dieser Werte erzeugt das System daraus die absolute Zahlenfolge.

Sperrregel bearbeiten			
Sperrtyp:	x. Gelbe Karte		
Bei Anzahl Karte/Verstoß:	5	8	10
Anzahl Spiele gesperrt:	1		
Unbefristete Sperre:	<input type="checkbox"/>		
Zeitobergrenze:	Gültig bis Ende der aktuellen Saison ▼		

- *Alle Zahlen in den Feldern sind identisch*, z.B. 5, 5, 5

Es werden dabei alle Folgezahlen ignoriert und entsprechend genau eine Zahl interpretiert.

- Sollten die 5 Eingabefelder nicht ausreichen, dann gilt der letzte Abstand der Felder 4 und 5 für alle weiteren gelben Karten
Beispiel: 5,8,10,12,13 würde bedeuten, dass auch die 14.gelbe Karte eine automatische Sperre erzeugt.

Für sämtliche bereits bestehenden Sperrregeln zu den Anzahlen der gelben Karten müssen vom SBO Superuser **keinerlei** Anpassungen gemacht werden, alle bestehenden Eintragungen werden automatisch übernommen und richtig interpretiert.



DFB-MEDIEN

Diese Anpassung gilt ausschließlich für die Anzahl der gelben Karten, die Festlegung der dann vom System automatisch erzeugten Sperre ist identisch geblieben.

3.2 Spielberechtigungsliste: Pflege der Kommunikationsdaten für Spielgemeinschaften

Ab der Version 6.20 ist es allen Kennungen einer Spielgemeinschaft erlaubt, die Kommunikationsdaten der Spieler aller dazu gehörenden Vereine zu bearbeiten.

3.3 Wichtige Fehlerkorrekturen

3.3.1 Spieleraufstellung bei Blockspielen

Hier wird mit der DFBnet Version 6.20 folgender Bug behoben:

Es wird nun immer die Aufstellung des chronologisch letzten Spiels beim aktuellen Spiel wieder angeboten, egal ob das chronologisch letzte Spiel in der Vergangenheit oder am selben Tag des aktuellen Spiels – wie bei Blockspielen häufig vorkommend – stattgefunden hat.

3.3.2 Anzahl Spieler in Aufstellung bei Hallenspielen

Die maximale Anzahl von Spielern in einer Aufstellung ist nun sowohl für Hallenspiele als auch für Futsalspiele auf 20 begrenzt. Für Wettkampftypen mit Auswechslungsmöglichkeit gilt wie bisher der Wert 11.

4. Ergebnisdienstbereich

4.1 Verlängerung der Timeout-Zeit für Benutzer

Die Zeit, nach der ein Benutzer automatisch bei Inaktivität ausgeloggt wird, wurde im Ergebnisdienstbereich auf 10 Minuten gesetzt, damit die Online Anträge für Spielverlegungen besser durchgeführt werden können.

Die weiteren Timeoutzeiten für das DFBnet liegen nach wie vor bei 30 Minuten.

5. Schiedsrichteransetzung

5.1 Spielklasse der Mannschaft anzeigen

In der Detailsicht zu einer Begegnung (SR-106) wird nun auch die tatsächliche Spielklasse der beiden beteiligten Mannschaften angezeigt. Dies ist insbesondere bei Freundschafts-, Pokal- und Turnierspielen eine wichtige Information für den Ansetzer.

Vereinsdaten	
Name:	FC WEGBERG-BEECK 1920 E.V.
Strasse:	Falkenweg 5
Ort:	33142 Büren-Hegensdorf
Telefon 1:	
Telefon 2:	0511/760770-0
Mannschaftsdaten	
Name:	FC Wegberg-Beeck
Mannschaftsnr:	1
Schlüsselnr:	0
Spielklasse (in der Meisterschaft):	Verbandsliga
Mannschaftsart:	A-Junioren

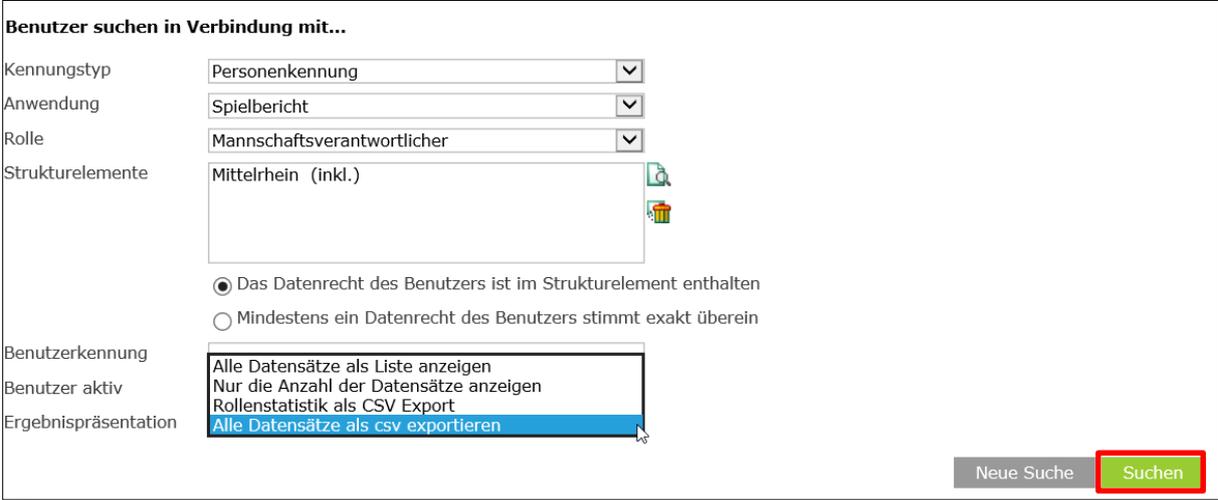
Abbildung 11 neuer Eintrag Spielklasse der Mannschaften

6. Benutzerverwaltung

6.1 Neue Downloadfunktion

Ab der Version 6.20 gibt es für alle Kennungsadministratoren, die die DFBnet Benutzerverwaltung verwenden dürfen (also nicht die Vereinsadministratoren), die Möglichkeit, Kennungen zu recherchieren **und** per Download zur weiteren Verarbeitung herunter zu laden. Es wird ein csv-Datei der Treffermenge erzeugt. Die Funktion ist erreichbar über

- Benutzerverwaltung
- Benutzer suchen
- Eingabe der Suchfilter
- Alle Datensätze als csv exportieren



Benutzer suchen in Verbindung mit...

Kennungstyp:

Anwendung:

Rolle:

Strukturelemente:

Das Datenrecht des Benutzers ist im Strukturelement enthalten

Mindestens ein Datenrecht des Benutzers stimmt exakt überein

Benutzerkennung:

Benutzer aktiv:

Ergebnispräsentation:

Neue Suche

Abbildung 12 Beispiel für einen Download bestimmter SBO-Kennungen.

Mit dem Suchen-Button wird die Downloadfunktion ausgelöst. Damit wird eine csv-Datei mit folgendem Ausgabeformat erzeugt:

- Kennung, Nachname, Vorname, Anwendung, Rolle, Strukturelement (Gebietsrecht), inklusive-Flag gesetzt, aktiv / inaktiv
- Für Vereinskennungen steht in der Spalte „Nachname“ der feste Text „-Verein-“ und in der Spalte „Vorname“ der Vereinsname.

Bei diesem Download gibt es keine Treffermengenbegrenzung. Hat eine Kennung mehrere Rollen, wird für jede Rolle eine eigene Zeile erzeugt.

Die Logik der Filter ist dieselbe wie bei der bekannten Suche.



DFB-MEDIEN

7. **Abbildungsverzeichnis**

Abbildung 1 Beispiel: Rundendaten innerhalb eines Pokals.....	3
Abbildung 2 Weiter in die nächste Runde	3
Abbildung 3 Schlüsselzahlvergabe	4
Abbildung 4 Ergebnis der Spielplangenerierung	4
Abbildung 5 Weiterkommen von Mannschaften nach Abschluss der Runde 1	4
Abbildung 6 Mannschaftscharakterisierung	5
Abbildung 7 Sicht auf die Runden bei fussball.de	5
Abbildung 8 Einstieg Menü Sperrregeln	6
Abbildung 9 Auswahl "Gelbe Karte"	6
Abbildung 10 neue (optionale) Eingabefelder	6
Abbildung 11 neuer Eintrag Spielklasse der Mannschaften.....	9
Abbildung 12 Beispiel für einen Download bestimmter SBO-Kennungen.	10



DFB-MEDIEN

8. Bearbeitungshistorie

Version	Wer	Wann	Was
1.0	Petra Smerzinski		erstellt
1.0	Petra Smerzinski		erweitert