



<b>Datum:</b>	19. April 2007
<b>Projekt:</b>	Turnierspielbetrieb
<b>Autor:</b>	Martina Nörthen
<b>Geprüft:</b>	Petra Smerzinski
<b>Version:</b>	
<b>Status:</b>	

## Turnierspielbetrieb

### Zum Inhalt

Turnierspielbetrieb.....	3
1. Wie plane ich ein Turnier?.....	3
1.1 Schritt 1: Grunddaten anlegen .....	3
1.1.1 Vertreter hinzufügen.....	4
1.1.2 Turniermodus festlegen.....	4
1.1.3 Turnierkennung .....	5
1.2 Schritt 2: Mannschaften erfassen.....	5
1.2.1 Mannschaftssuche .....	5
1.2.2 Mannschaften übernehmen.....	6
1.2.3 Mannschaft löschen .....	7
1.2.4 Vereinssuche.....	7
1.2.5 Trefferliste Vereinssuche.....	7
1.2.6 Mannschaften hinzufügen .....	9
1.3 Schritt 3: Runden anlegen .....	10
1.3.1 Mannschaften zuordnen (KO-Runde) .....	13
1.3.2 Freigabe einer Runde.....	15
1.3.3 Ergebniseingabe.....	15
1.3.4 Ergebnisse auswerten.....	15
1.4 Gruppen anlegen.....	17
1.4.1 Gruppe/ Mannschaften zuordnen.....	17
1.4.2 Gruppen/ Ergebnistabelle.....	19
2. Wie plane ich einen Pokal? .....	20
2.1 Schritt 1: Grunddaten anlegen .....	20
2.1.1 Vertreter hinzufügen.....	20
2.1.2 Modus Typ festlegen .....	20
2.2 Schritt 2: Mannschaften erfassen.....	21
2.2.1 Mannschaftssuche .....	21



2.2.2	Mannschaft löschen .....	23
2.2.3	Vereinssuche.....	23
2.2.4	Mannschaften hinzufügen .....	23
2.3	Schritt 3: Runden anlegen/ Typ „Endrunde“ .....	24
2.4	Schritt 4: Ergebnisse erfassen.....	27
2.4.1	Ergebnisse auswerten.....	27
2.5	Bearbeitungsschritte im Überblick:.....	28
3.	Spielstättenzuordnung zu Runden, Gruppen und Spielen .....	29
3.1	Turnierrunden .....	29
3.2	Turniergruppen .....	30
3.3	Turnierspiele.....	30
3.4	Sonderfall: Heimspielstätten.....	31
4.	Anhang: Verwendung der Schlüsselpläne im Turnierspielbetrieb .....	32
5.	Wie plane ich ein Freundschaftsspiel?.....	34
5.1	Freundschaftsspiele suchen.....	35
5.2	Freundschaftsspiele anlegen.....	35
5.3	Spielstätte zuordnen.....	37
5.4	Vorbelegung der Spielstätte bei Freundschaftsspielen .....	37
5.5	Veröffentlichung.....	38
5.6	Löschen von Freundschaftsspielen .....	38
6.	Schiedsrichteransetzung .....	38
6.1	Delegieren von Freundschaftsspielen in Spielklassen/ Schiedsrichtergruppen.....	38
6.2	Veröffentlichung.....	39



## Turnierspielbetrieb

Die Applikation „Turnierspielbetrieb“ dient zur Planung und Abwicklung von Turnieren und Pokalspielen. Im Folgenden werden Ihnen die wichtigsten Planungsschritte für ein Turnier und einen Pokal anhand von zwei Beispielen vorgestellt:

- „Sparkassen-Cup 2006“
- „LA Herbst Pokal“

### 1. Wie plane ich ein Turnier?

Im Folgenden wird die Turnierplanung „Sparkassen-Cup 2006“ mit 32 Mannschaften beschrieben.

#### 1.1 Schritt 1: Grunddaten anlegen

Um ein Turnier anzulegen, wählen Sie im Menüpunkt Turnierverwaltung die Option „Turnier anlegen“. Rufen Sie den Karteireiter Grunddaten auf und versehen Sie die gelb unterlegten Pflichtfelder mit Daten.

Turnier anlegen		tsb 021
Hier können Sie ein neues Turnier anlegen		
<b>Grunddaten</b>	Mannschaften	Runden
Gruppen	Spiele	
<b>Grunddaten</b>		
Landesverband:	Niedersächsischer Fußballverband	
Mannschaftsart:	A-Junioren	
Spielklasse:	Kreispokal	
Gebiet:	Kreis Hannover-Lend	
Turnierbezeichnung:	Sparkassen-Cup 2006	
Datum von:	20.07.2006	bis: 19.07.2007
Veranstalter:		
Status:	geplant	
Eigentümer:	nörthen	
Vertreter:	Es wurden keine Vertreter ausgewählt.	
	<input type="button" value="Hinzufügen"/>	
Hinweistext:		
<b>Modus</b>		
Typ:	Turnier	
Anzahl Mannschaften:	0	

Erst nachdem Sie die Grunddaten gespeichert haben, lassen sich die weiteren Karteireiter (Mannschaften, Runden, Gruppen, Spiele) bearbeiten.

Beim Anlegen eines Turnier werden Sie vom System als Eigentümer registriert, d.h. Sie können es bearbeiten, einen Vertreter benennen oder löschen. Andere Turnierverwalter können Ihre Spielplanungen einsehen, aber nicht verändern.

Benennen Sie einen Vertreter für das Turnier, darf diese Person ebenfalls das Turnier bearbeiten, aber nicht löschen.



### 1.1.1 Vertreter hinzufügen

Um einen Vertreter zu benennen, wählen Sie das Icon „Hinzufügen“. Geöffnet wird das Dialogfenster „Vertreter suchen“.

Vertreter suchen tsb 031

Hier können Sie einen Vertreter auswählen

**Suchparameter**

Gebiet:

Benutzerkennung:

Name:

Für die Suche geben Sie die Benutzerkennung oder mindestens 3 Zeichen für den Namen ein. Bei der Suche werden nur Personen berücksichtigt, die über die benötigten Datenrechte verfügen. Wird das Feld Name freigelassen und die Suche gestartet, werden Ihnen alle Gebiets-Berechtigten Vertreter angezeigt.

### 1.1.2 Turniermodus festlegen

**Modus**

Typ:

Anzahl Mannschaften:

Über das Drop-Down-Menü wählen Sie aus, ob es sich um ein Turnier oder einen Pokal handelt. Mit der Festlegung des Typs entscheidet sich, unter welcher Spielklasse die Begegnungen im DFBnet veröffentlicht werden.

Geben Sie eine bestimmte Anzahl von Mannschaften in das entsprechende Feld ein, wird bei Zuordnung der Mannschaften vom System überprüft, ob die entsprechende Mannschaftenanzahl berücksichtigt wird, wenn nicht, erhalten Sie eine Hinweismeldung.

Beispiel:

Sie haben in das Feld „Anzahl Mannschaften“ 4 Mannschaften eingetragen, bei der Mannschaftsmeldung jedoch versucht 5 Mannschaften zu melden. In diesem Fall werden Sie von dem System darauf aufmerksam gemacht.

Trefferliste Mannschaftssuche tsb 044

• Diesem Turnier dürfen nicht mehr als 4 Mannschaften zugeordnet werden

Wird keine Mannschaftszahl eingegeben, erfolgt auch keine Prüfung, d.h. es kann eine beliebige Anzahl von Mannschaften zugeordnet werden.

#### Hinweis:

Die Prüfung der weiterkommenden Mannschaften erfolgt auf „kleiner oder gleich“.

Beispiel: Ist die Anzahl Mannschaften einer Runde = 32, so können maximal 32 Mannschaften in die nächste Runde übernommen werden.



### 1.1.3 Turnierkennung

Nach der Speicherung der Grunddaten, wird dem Turnier automatisch eine 6-stellige Turnierkennung zugeordnet. Sie können die Turnierkennung ändern, dabei ist aber darauf zu achten, dass die Änderung in der Saison/ im Verband eindeutig zugeordnet werden kann.

**Grunddaten**

Turnierkennung:

Landesverband: Niedersächsischer Fußballverband

Mannschaftsart: A-Junioren

Spielklasse: Kreispokal

Gebiet: Kreis Hannover-Land

Turnierbezeichnung:

Datum von:  bis:

Veranstalter:

Status:

Eigentümer: nörthen - Nörthen, Martin

Vertreter:

Kennung	Name, Vorname
<input type="text" value="Montag"/>	<input type="text" value="Montag, Willi"/>

Hinweistext:

## 1.2 Schritt 2: Mannschaften erfassen

### 1.2.1 Mannschaftssuche

In dem Karteireiter „Mannschaften“ haben Sie die Möglichkeit, Mannschaften, die an einem Turnier teilnehmen sollen, über den Button „Mannschaft suchen“ suchen zu lassen. Bei dieser Recherche werden nur Mannschaften berücksichtigt, die für den regulären Spielbetrieb gemeldet sind.

**Mannschaften suchen** tsb 045

Hier können Sie Mannschaften für das Turnier suchen

**Mannschaft suchen aus:**

Landesverband:

Mannschaftsart:

Bezirk:

Kreis:

Filter für Vereine: Es wurde noch kein Filter für Vereine bestimmt.

Suchbegriff für Vereinsfilter:

Mannschaft:

Bei der Auswahl von Mannschaften ist eine Mehrfachauswahl über die „Strg-Taste“ möglich. Das Ergebnis der Suche wird Ihnen in einer Trefferliste ausgegeben.



Trefferliste Mannschaftssuche							tsb 044
Diese Mannschaften wurden mit den vorgegebenen Suchkriterien gefunden							
<input type="checkbox"/>	Verein	Vereins-Nr.	Bezeichnung	MS-Nr.	Gebiet	Spielklasse	Art
<input checked="" type="checkbox"/>	TSV Barsinghausen e.V.	01033020	JSG Basche United	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Bezirksliga, A-Junioren Bezirkspokal	A-Junioren
<input checked="" type="checkbox"/>	TSV Bordenau v.1922 e.V.	01033046	JSG Bordenau/P.	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren 1.Kreisklasse	A-Junioren
<input checked="" type="checkbox"/>	SV Weetzen v.1911 e.V.	01033436	JSG Gehrden/Weetzen	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Bezirksoberliga, A-Junioren Bezirkspokal	A-Junioren
<input checked="" type="checkbox"/>	SV Ramlingen-Ehlershausen e.V.	01033322	JSG Ramlingen	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren Kreisliga	A-Junioren
<input checked="" type="checkbox"/>	TSV Schulenburg v.1938 e.V.	01033356	JSG Schulenburg/J.	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren 1.Kreisklasse	A-Junioren
<input checked="" type="checkbox"/>	MTV Ilten e.V.	01033178	MTV Ilten	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Bezirksliga, A-Junioren Bezirkspokal	A-Junioren
<input checked="" type="checkbox"/>	Mellendorfer TV v.1919 e.V.	01033256	MTV Mellendorf	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren 1.Kreisklasse	A-Junioren
<input checked="" type="checkbox"/>	SC Wedemark v.1926 e.V.	01033430	SC Wedemark	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren Kreisliga	A-Junioren
<input checked="" type="checkbox"/>	SC Empelde v.1953 e.V.	01033094	SC Empelde	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren Kreisliga	A-Junioren
<input checked="" type="checkbox"/>	SC Langenhagen e.V.	01033224	SC Langenhagen	1	Kreis Hannover-Land	NfV-A-Junioren-"Conti"-Pokal, Junioren Niedersachsenliga, A-Junioren Regionalliga	A-Junioren
<input type="checkbox"/>	SC Langenhagen e.V.	01033224	SC Langenhagen II	2	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreisliga	A-Junioren
<input type="checkbox"/>	SC Niederstöcken e.V.	01033290	SC Niederstöcken	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren 1.Kreisklasse	A-Junioren
<input type="checkbox"/>	SV 06 Lehrte e.V.	01033228	SG 06 L./Aligse	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren Kreisliga	A-Junioren
<input type="checkbox"/>	MTV Engelbostel-Schulenburg e.V.	01033098	SG Engelbostel/S.	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren Kreisliga	A-Junioren
<input type="checkbox"/>	SV Gehrden v.1900 e.V.	01033112	SG G./Weetzen	1	Kreis Hannover-Land	A-Junioren Kreispokal, A-Junioren 1.Kreisklasse	A-Junioren

Seite 2/4 (56 Treffer insgesamt)

Diese Liste können Sie über die Icons auf- und absteigend sortieren.

### 1.2.2 Mannschaften übernehmen

Die Mannschaften, die Sie für ein Turnier übernehmen möchten, markieren Sie in der jeweiligen Checkbox. Nach Auswahl des Buttons „Mannschaften übernehmen“ werden Ihnen in dem Dialogfenster „Mannschaften“ alle Mannschaften angezeigt, die bislang für das Turnier ausgewählt wurden. Sie können weitere Mannschaften hinzufügen und/oder Mannschaften löschen.



**Turnier bearbeiten** tsb 040

Diese Mannschaften des Turniers können Sie bearbeiten

Grunddaten **Mannschaften** Runden Gruppen Spiele

**Mannschaften**

Hier finden Sie die Liste der bereits für das Turnier erfassten Mannschaften.

Startnummer	Bezeichnung	Verein/Verband	Gruppen	Runden
<input type="checkbox"/> 1	SC Wedemark	SC Wedemark v.1926 e.V.	-	-
<input type="checkbox"/> 2	JSG Bordenau/P.	TSV Bordenau v.1922 e.V.	-	-
<input type="checkbox"/> 3	JSG Basche United	TSV Barsinghausen e.V.	-	-
<input type="checkbox"/> 4	SC Langenhagen	SC Langenhagen e.V.	-	-
<input type="checkbox"/> 5	JSG Schulenburg/J.	TSV Schulenburg v.1938 e.V.	-	-
<input type="checkbox"/> 6	MTV Ilten	MTV Ilten e.V.	-	-
<input type="checkbox"/> 7	SC Empelde	SC Empelde v.1953 e.V.	-	-
<input type="checkbox"/> 8	JSG Ramlingen	SV Ramlingen-Ehlershausen e.V.	-	-
<input type="checkbox"/> 9	JSG Gehrden/Weetzen	SV Weetzen v.1911 e.V.	-	-
<input type="checkbox"/> 10	MTV Mellendorf	Mellendorfer TV v.1919 e.V.	-	-

Seite 1/1 (10 Treffer insgesamt)

Drucken    Mannschaft hinzufügen    Mannschaften entfernen    Mannschaft suchen

### 1.2.3 Mannschaft löschen

Sie können Mannschaften aus dem Mannschaftspool entfernen, wenn diese noch keinem Spiel zugewiesen sind. Ist die zu entfernende Mannschaft bereits einer Runde und/oder einer Gruppe zugeordnet, so wird die Mannschaft trotzdem, aber mit einer zu bestätigenden Hinweismeldung entfernt. Liegt bereits eine Ergebnismeldung vor, kann die Mannschaft nicht mehr gelöscht werden.

### 1.2.4 Vereinssuche

Mannschaften können auch über eine Vereinssuche dem Mannschaftspool zugewiesen werden.

**Mannschaften suchen** tsb 045

Hier können Sie Mannschaften für das Turnier suchen

**Mannschaft suchen aus:**

Landesverband:

Mannschaftsart:

Bezirk:

Kreis:

Filter für Vereine: Es wurde noch kein Filter für Vereine bestimmt.

Suchbegriff für Vereinsfilter:

Mannschaft:

Übersicht Suchen

Geben Sie in das Suchfeld „Vereinsfilter“ mindestens 3 Zeichen ein.

### 1.2.5 Trefferliste Vereinssuche

In der Trefferliste werden Ihnen alle gefundene Vereine und die jeweilige DFBnet- Vereinsnummer angezeigt.



Markieren Sie einen oder mehrere Vereine und wählen den Button „Vereine übernehmen“, werden alle Mannschaften des ausgewählten Vereins in die Mannschaftssuche übernommen.

**Trefferliste Vereinssuche** tsb 046

Diese Vereine wurden mit den vorgegebenen Suchkriterien gefunden

<input type="checkbox"/>	Verein	Vereinsnummer
<input type="checkbox"/>	VFR Langenhagen e.V.	13356
<input type="checkbox"/>	SSV Langenhagen v.1979 e.V.	33222
<input type="checkbox"/>	SC Langenhagen e.V.	33224
<input checked="" type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220

Seite 1/1 (4 Treffer insgesamt)

[Zurück](#) [Vereine übernehmen](#)

Die Übernahme eines oder mehrerer Vereine wird Ihnen unter „Filter für Vereine“ angezeigt.

**Mannschaften suchen** tsb 045

Hier können Sie Mannschaften für das Turnier suchen

**Mannschaft suchen aus:**

Mannschaftsart:   
Juniores U21  
A-Juniores  
Frauen

Gebiet:   
-Norddeutschland  
-Niedersachsen  
-Bezirk Braunschweig

Filter für Vereine:

Vereinsnummer	Verein
33220	DJK Sparta Langenhagen e.V.

Suchbegriff für Vereinsfilter:  [Vereinsfilter löschen](#)

Mannschaft:

[Übersicht](#) [Suchen](#)

Wählen Sie den Button „Suchen“ werden Ihnen sämtliche Mannschaften des Vereins (im folgenden Beispiel „DJK Sparta Langenhagen e.V.“) angezeigt.



Trefferliste Mannschaftssuche							tsb 044
Diese Mannschaften wurden mit den vorgegebenen Suchkriterien gefunden							
<input type="checkbox"/>	Verein	Vereins-Nr.	Bezeichnung	MS-Nr.	Gebiet	Spielklasse	Art
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	DJK Langenhagen II	2	Kreis Hannover-Land	4.Kreisklasse	Herren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	DJK Sparta Langenhagen	1	Kreis Hannover-Land	E-Junioren Kreisliga	E-Junioren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	DJK Sparta Langenhagen	1	Kreis Hannover-Land	D-Junioren Kreisliga	D-Junioren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	DJK Sparta Langenhagen	1	Kreis Hannover-Land	C-Junioren 1.Kreisklasse, C-Junioren Kreispokal	C-Junioren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	DJK Sparta Langenhagen	1	Kreis Hannover-Land	Bezirksliga, Bezirkspokal	Herren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	DJK Sparta Langenhagen	2	Kreis Hannover-Land	Alt-Senioren 1.Kreisklasse, Alt-Senioren Kreispokal	Alt-Senioren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	DJK Sparta Langenhagen	1	Kreis Hannover-Land	Alt-Senioren Kreisliga, Alt-Senioren Kreispokal	Alt-Senioren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	Sparta Langenhagen	1	Kreis Hannover-Land	F-Junioren 2.Kreisklasse	F-Junioren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	Sparta Langenhagen	1	Kreis Hannover-Land	B-Junioren 1.Kreisklasse, B-Junioren Kreispokal	B-Junioren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	Sparta Langenhagen II	2	Kreis Hannover-Land	E-Junioren 2.Kreisklasse	E-Junioren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	33220	Sparta Langenhagen II	2	Kreis Hannover-Land	D-Junioren 1.Kreisklasse	D-Junioren

Seite 1/1 (11 Treffer insgesamt)

Drucken    Neue Suche    Suche anpassen    Mannschaften übernehmen

Um eine oder mehrere Mannschaften für das Turnier zu übernehmen, markieren Sie die Checkbox vor der gewünschten Mannschaft und wählen den Button „Mannschaft übernehmen“.

### 1.2.6 Mannschaften hinzufügen

Sie haben die Möglichkeit Mannschaften, die nur an bestimmten Turnieren außerhalb des regulären Spielbetriebes teilnehmen nur für das aktuelle Turnier hinzuzufügen.

Wählen Sie hierzu in dem Karteireiter Mannschaften den Button Mannschaften hinzufügen.

Mannschaft hinzufügen		tsb 041
Hier können Sie eine Mannschaft hinzufügen		
<b>Mannschaftstyp auswählen</b>		
Mannschaftstyp:	<input type="text" value="Freizeitmansschaft"/>	
<b>Angaben zur Mannschaft</b>		
Verband:	<input type="text" value="Niedersächsischer Fußball-V"/>	
Bezeichnung:	<input type="text" value="Karl Jatho Kicker"/>	
Mannschaftsart:	<input type="text" value="Herren"/>	
<input type="button" value="Zurück"/>		<input type="button" value="Mannschaft anlegen"/>



### **1.3 Schritt 3: Runden anlegen**

In unserem Beispiel beginnt das Turnier mit 32 Mannschaften in der Vorrunde. Diese Qualifikationsrunde ist ohne Rückspiel als KO-Runde vorgesehen. Folgen sollen in Runde 2 – 4 eine Gruppenrunde, die im Punktesystem ausgetragen werden. In der 5. Runde soll das Finale angesetzt werden.

Bevor Sie mit der Rundenplanung beginnen, müssen Sie den Spielmodus für das Turnier wählen oder pro Runde angeben. Wählen Sie in dem Bereich Spielmodus den gewünschten Spieltypen aus. In das Feld Mannschaften beim Start tragen Sie die entsprechende Anzahl ein und im Feld Spieltage die entsprechende Anzahl.

Zu einer Runde können ein oder mehrere Spieltage angelegt werden. Zu jedem Spieltag wird jeweils ein von/bis Datum erfasst. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem Button Spieltage erzeugen. Die Spieltage werden im Rahmenplan des Turniers gespeichert und zwar sowohl Spieltage als auch Schlüsseltage.



**Runden anlegen** tsb 052

Hier wird eine neue Runde angelegt

**Rundenauswahl**

Typ:

Datum von:

bis:

Rundenposition:

Rundenbezeichnung:

Rundenkennung:

Rundenstatus:

**Spielmodus**

Rückspiel:

Mannschaften beim Start:

Spieltage:

**Mannschaften dieser Runde**

Mannschaftspool der Runde:

- SC Wedemark
- JSG Bordenau/P.
- JSG Basche United
- SC Langenhagen
- JSG Schulenburg/J.
- MTV Ihen
- SC Empelde
- JSG Ramlingen
- JSG Gehrden/Weetzen
- MTV Mellendorf
- STK Eilvese
- Germ. Grasdorf II
- SG Letter/S. II
- Germ. E./Langreder
- SV Suttorf
- SV Arnum II
- FC Eldagsen
- Heesseler SV
- FC Bennigsen
- FSC 04 Bolzum/Wehmingen
- SG Harenberg/N.-L./K.
- SG Th.-Wettmar

Mannschaften der Runde:

Freilose der Runde:

**Angaben für die Spiele dieser Runde**

Spielstätte:

Anstoßzeit:

Spielzeit:

Halbzeiten:

Halbzeitpause:

Pausenzeit:

Pausenzeit je Mannschaft:

Beginnt ein Turnier wie in unserem Beispiel mit einer Vorrunde (KO-Runde ohne Rückspiel), so ist dies der 1. „Spieltermin“, vergeben ist also der Spieltermin 1 und der Schlüsseltag 1 in der Vorrunde. Es folgt eine Gruppenrunde mit 2 „Spielterminen“, dies sind die Spieltage 2-3 des Turniers, die Schlüsseltag 1-2 der Gruppenrunde. Für das Halbfinale und die Endrunde wird jeweils 1 „Spieltermin“ und die Schlüsseltag 5 und 6 festgesetzt.

Die Spieltage werden bei der Anzeige des Turniers verwendet, die Schlüsseltag sind die Grundlage für die Generierung der Spiele innerhalb der Runden.



Folgende Runden sollen umgesetzt werden:

Runde	Bezeichnung	Mannschaften beim Start	Typ		Anzahl der Gruppen
1	Runde 1	32	Vorrunde	Ko – Runde	
2	Runde 2	16	Gruppenrunde	Punktesystem	4
3	Runde 3	8	Gruppenrunde	Punktesystem	2
4	Runde 4	4	Halbfinale	KO-Runde	
5	Runde 5	2	Finale		

Planungsbeispiel für die Runde 2, die als Gruppenrunde vorgesehen ist:

**Spielmodus**

Typ:

Rückspiel:

Mannschaften beim Start:

Spieltage:

Spieltag 1:  bis:

Spieltag 2:  bis:

Spieltag 3:  bis:

Die Eingabe der weiteren Runden erfolgt nach dem gleichen Prinzip, so dass am Ende die Gesamtübersicht der Rundenplanung folgendes Bild ergibt:

**Turnier bearbeiten** tsb 050

Diese Runden des Turniers können Sie bearbeiten

Grunddaten  **Runden**

**Runden**

Hier finden Sie die Liste der bereits für das Turnier erfassten Runden.

	▲ Runde ▼	Bezeichnung	▼ Status	▼ Mannschaften beim Start	▼ Typ	▼ Anzahl Gruppen
	1	Vorrunde	Mannschaften zugeordnet	32	Vorrunde	
	2	Runde 2	geplant	16	Gruppenrunde 0	
	3	Runde 3	geplant	8	Gruppenrunde 0	
	4	Halbfinale	geplant	4	KO_Runde	
	5	Finale	geplant	2	Endrunde	

Seite 1/1 (5 Treffer insgesamt)



### 1.3.1 Mannschaften zuordnen (KO-Runde)

Nachdem das „Grundgerüst“ für die geplanten Runden des Turniers eingerichtet ist, kann mit der Mannschaftszuordnung für die Runde 1 (KO-Runde) fortgefahren werden. Hierzu wird in dem Karteireiter „Runden“ das Icon „Bearbeiten“ aufgerufen.

**Turnier bearbeiten** tsb 050

Diese Runden des Turniers können Sie bearbeiten

Grunddaten    Mannschaften    **Runden**    Gruppen    Spiele

---

**Runden**

Hier finden Sie die Liste der bereits für das Turnier erfassten Runden.

Runde	Bezeichnung	Status	Mannschaften beim Start	Typ	Anzahl Gruppen
1	Vorrunde	Mannschaften zugeordnet	32	Vorrunde	
2	Runde 2	geplant	16	Gruppenrunde 0	
3	Runde 3	geplant	8	Gruppenrunde 0	
4	Halbfinale	geplant	4	KO_Runde	
5	Finale	geplant	2	Endrunde	

Seite 1/1 (5 Treffer insgesamt)

Drucken    Neue Runde anlegen

In dem Bereich „Mannschaften dieser Runde“ werden Ihnen alle Mannschaften angezeigt, die für das Turnier in den Mannschaftspool für diese Runde eingegeben wurden. Die Mannschaften, die in der 1. Runde spielen sollen, werden über die zur Verfügung stehenden Icons in das Feld „Mannschaft der Runde“ verschoben.

Beachten Sie dabei die Reihenfolge der Mannschaften, denn mit der Reihenfolge werden die jeweiligen Mannschaftsbegegnungen festgelegt.

**Mannschaften dieser Runde**

Mannschaftspool der Runde:

- Adler Hämelerwald
- FC Springe
- FSC 04 Bolzum/Wehmingen
- SG Th.-Wettmar
- FC Bennigsen
- SG 05 Ronnenberg
- SC Niedemstücken
- JSG Kirchhorst
- FC Rethen
- MTV Mellendorf
- Heesseler SV
- SG Letter/S. II
- SG Harenberg/N.-L./V./K.
- JSG Schulenburg/J.
- JSG Bordenau/P.
- STK Eilvese
- MTV Lemmie
- MTV Ilten
- Bache United II (Kirchdorf)
- SC Wedemark
- SG G./Weetzen
- SC Garbsen

Mannschaften der Runde:

- SC Langenhagen
- SG Goltern
- FC Lehrte
- BG Elze

Freilose der Runde:

In unserem Beispiel wurden bereits die Begegnungen SC Langenhagen – SG Goltern, sowie FC Lehrte – BE Elze festgelegt.

Mit dem Icon können Sie einzelne oder per Mehrfachauswahl Mannschaften in einen anderen Bereich verschieben.

Mit dem Icon können Sie **alle** Mannschaften einen anderen Bereich verschieben.

Mit diesen Icons können Sie eine markierte Mannschaft auf- bzw. absteigend in die gewünschte Reihenfolge bringen.



In dem Bereich „Angaben für Spiele dieser Runde“ können Sie die voreingestellten Angaben überschreiben.

Haben Sie Ihre Bearbeitungen abgeschlossen und den Button „Speichern“ gewählt, wird ein entsprechender Spielplan generiert. Aufgerufen kann dieser über den Button „Spiele der Runde“.

**Spiele**

Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Spielkennung	<input type="checkbox"/> Gruppe	<input type="checkbox"/> Datum	<input type="checkbox"/> Anstoß	<input type="checkbox"/> Heimmannschaft	<input type="checkbox"/> Gastmannschaft
	110001001		2007	1500	SG Goltern	SC Langenhagen
	110001002		2007	1500	FC Lehrte	BG Elze
	110001003		2007	1500	SC Wedemark	JSG Bordenau/P.
	110001004		2007	1500	JSG Basche United	JSG Schulenburg/J.
	110001005		2007	1500	MTV Ilten	SC Empelde
	110001006		2007	1500	JSG Ramlingen	JSG Gehrden/Weetzen
	110001007		2007	1500	MTV Mellendorf	STK Eilvese
	110001008		2007	1500	Germ. Grasdorf II	SG Letter/S. II
	110001009		2007	1500	Germ. E./Langreder	SV Suttorf
	110001010		2007	1500	SV Amum II	FC Eldagsen
	110001011		2007	1500	Heesseler SV	FC Bennigsen
	110001012		2007	1500	FSC 04 Bolzum/Wehmingen	SG Harenberg/N.-L./V./K.
	110001013		2007	1500	SG Th.-Wettmar	FC Rethen
	110001014		2007	1500	SV Amum	1.FC Wunstorf
	110001015		2007	1500	FC Wacker Neustadt	Adler Hämelerwald
	110001016		2007	1500	Bache United II (Kirchdorf)	SV Uetze

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

In dem Dialogfenster Spiele wird Ihnen die jeweilige Spielkennung, Heim- und Gastmannschaft angezeigt, das Datum und die Anstoßzeit sind änderbar. Speichern Sie Ihre Daten.



### 1.3.2 Freigabe einer Runde

#### Hinweis:

Bevor Sie eine Runde freigeben können, muss zunächst das Turnier freigegeben worden sein. Hierzu setzen Sie in dem Karteireiter „Grunddaten“ den Status auf „freigegeben“ und speichern nicht vergessen.

Um eine Runde freizugeben, wählen Sie im Karteireiter „Runden“ den Button „Freigabe“. Erst nach Betätigung dieses Buttons wird die Runde mit den Spielen veröffentlicht. Der Button ist danach für diese Runde nicht wieder anwählbar.

Nach Freigabe einer Runde hat sich auch automatisch die Spielplanansicht geändert.

**Spiele**  
Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.

Spielkennung	Gruppe	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore Heim	Tore Gast	Sonderereignis	Sonderwertung
110001001		2007	1500	SG Goltern	SC Langenhagen	1	2		
110001002		2007	1500	FC Lehrte	BG Elze	1	2		
110001003		2007	1500	SC Wedemark	JSG Bordenau/P.	2	4		
110001004		2007	1500	JSG Basche United	JSG Schulenburg/J.	1	2		
110001005		2007	1500	MTV Ilten	SC Empelde	1	2		
110001006		2007	1500	JSG Ramlingen	JSG Gehrden/Weetzen	4	2		
110001007		2007	1500	MTV Mellendorf	STK Eilvese	1	0		
110001008		2007	1500	Germ. Grasdorf II	SG Letter/S. II	1	0		
110001009		2007	1500	Germ. E./Langreder	SV Suttorf	0	2		
110001010		2007	1500	SV Arnum II	FC Eldagsen	1	2		
110001011		2007	1500	Heesseler SV	FC Bennigsen	1	3		
110001012		2007	1500	FSC 04 Bolzum/Wehmingen	SG Harenberg/N.-L./V./K.	5	4		
110001013		2007	1500	SG Th.-Wettmar	FC Rethen	1	2		
110001014		2007	1500	SV Arnum	1.FC Wunstorf	4	2		
110001015		2007	1500	FC Wacker Neustadt	Adler Hämelerwald	2	4		
110001016		2007	1500	Bache United II (Kirchdorf)	SV Uetze	1	2		

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt) insgesamt

### 1.3.3 Ergebnisseingabe

Eingegeben werden können nun auch Spiel- oder Sonderergebnisse (Absetzung, Ausfall, Nichtantritt) und Sonderwertungen.

#### Hinweis:

Die Funktion Freigabe von Ergebnissen wird im Turnierspielbetrieb nicht unterstützt. Die Ergebnisfreigabe ist nur über die Applikation Ergebnisdienst möglich.

Wurden die Ergebnisse vom Ergebnisdienst freigegeben, ist keine Änderung des Ergebnisses mehr über den Turnierspielbetrieb mehr möglich.

### 1.3.4 Ergebnisse auswerten

Liegen in dem Karteireiter „Spiele“ Ergebnisse vor, können Sie diese Runde auswerten lassen. Wählen Sie hierzu in dem Karteireiter „Runde“ den Button „Runde auswerten“. Handelt es sich bei der aktuellen Runde um eine KO-Runde - wie in unserem Beispiel -, bilden die gemeldeten Spiele dieser Runde die Voraussetzung für die Übernahme der Gewinnmannschaften in den Rundenpool der Nachfolgerunde.



DFB Medien GmbH & Co. KG

Runden auswerten				tsb 051	
Hier können Mannschaften für die nächste Runde markiert werden					
<input type="checkbox"/>	Mannschaft	Heimergebnis	Gastergebnis	<input type="checkbox"/>	gegnerische Mannschaft
<input type="checkbox"/>	SG Goltern	1:2		<input type="checkbox"/>	SC Langenhagen
<input type="checkbox"/>	SC Wedemark	2:4		<input type="checkbox"/>	JSG Bordenau/P.
<input checked="" type="checkbox"/>	SC Langenhagen		2:1	<input type="checkbox"/>	SG Goltern
<input checked="" type="checkbox"/>	JSG Bordenau/P.		4:2	<input type="checkbox"/>	SC Wedemark
<input type="checkbox"/>	FC Lehrte	1:2		<input type="checkbox"/>	BG Elze
<input type="checkbox"/>	JSG Basche United	1:2		<input type="checkbox"/>	JSG Schulenburg/J.
<input checked="" type="checkbox"/>	BG Elze		2:1	<input type="checkbox"/>	FC Lehrte
<input checked="" type="checkbox"/>	JSG Schulenburg/J.		2:1	<input type="checkbox"/>	JSG Basche United
<input type="checkbox"/>	MTV Ilten	1:2		<input type="checkbox"/>	SC Empelde
<input checked="" type="checkbox"/>	SC Empelde		2:1	<input type="checkbox"/>	MTV Ilten
<input checked="" type="checkbox"/>	JSG Ramlingen	4:2		<input type="checkbox"/>	JSG Gehrden/Weetzen
<input type="checkbox"/>	JSG Gehrden/Weetzen		2:4	<input type="checkbox"/>	JSG Ramlingen
<input checked="" type="checkbox"/>	MTV Mellendorf	1:0		<input type="checkbox"/>	STK Eilvese
<input type="checkbox"/>	STK Eilvese		0:1	<input type="checkbox"/>	MTV Mellendorf
<input checked="" type="checkbox"/>	Germ. Grasdorf II	1:0		<input type="checkbox"/>	SG Letter/S. II
<input type="checkbox"/>	SG Letter/S. II		0:1	<input type="checkbox"/>	Germ. Grasdorf II

1 2

Seite 1/2 (32 Treffer insgesamt)

Markieren Sie die Checkboxen der Mannschaften, die in der nächsten Runde spielen sollen.



## 1.4 Gruppen anlegen

In unserem Turnierbeispiel folgt nach der Vorrunde (Runde 1) eine Gruppenrunde (Runde 2) mit 16 Mannschaften, die in 4 Gruppen spielen sollen.

### Hinweis:

Bevor der Karteireiter „Gruppe“ aufgerufen werden kann, muss in dem Karteireiter „Runden“ in dem Bereich Spielmodus der Typ „Gruppenrunde“ zugeordnet worden sein.

Wählen Sie den Button „Neue Gruppe anlegen“. In dem Feld wählen Sie die entsprechende Runde, die bearbeitet werden soll, geben in das Feld „Gruppenbezeichnung“ einen Namen ein und wählen über das Drop-Down-Menü den entsprechenden Spielschlüssel aus (siehe Kapitel 3.0).

**Gruppen anlegen** tsb 061

Hier wird eine neue Gruppe angelegt

**Rundenauswahl**

Runde:

**Angaben zur Gruppe**

Gruppenbezeichnung:

Spielschlüssel:

Spielstätte: Es wurde noch keine Spielstätte ausgewählt.

Anzahl Mannschaften der Gruppe:

Wie viele Mannschaften kommen weiter:

Tragen Sie die Anzahl Mannschaften pro Gruppe ein und wie viele der Mannschaften weiterkommen.

**Turnier bearbeiten** tsb 060

Diese Gruppen des Turniers können Sie bearbeiten

**Gruppen**

Hier finden Sie die Liste der bereits für das Turnier erfassten Gruppen.

Nummer	Bezeichnung	Runde	Anzahl Mannschaften
1	Gruppe A	Runde 2	4
2	Gruppe B	Runde 2	4
3	Gruppe C	Runde 2	4
4	Gruppe D	Runde 2	4

Seite 1/1 (4 Treffer insgesamt)

Nachdem Sie die entsprechenden Gruppen eingerichtet haben, wählen Sie das Icon „Bearbeiten“, um der jeweiligen Gruppe die gewünschten Mannschaften zuzuordnen.

### 1.4.1 Gruppe/ Mannschaften zuordnen

In unserem Beispiel werden der Gruppe A 4 Mannschaften aus dem Mannschaftspool zugeordnet. Beachten Sie dabei die Reihenfolge der Mannschaften, die Reihenfolge in dem Feld „Mannschaften pro Gruppe“ bestimmt die Begegnungen.



**Gruppen bearbeiten** tsb 063

Hier kann eine Gruppe bearbeitet werden

**Rundenauswahl**

Runde:

**Angaben zur Gruppe**

Gruppenbezeichnung:

Gruppenkennung:

Spielschlüssel:

Spielstätte: Es wurde noch keine Spielstätte ausgewählt.

Anzahl Mannschaften der Gruppe:

Wie viele Mannschaften kommen weiter:

Mannschaften der Gruppe:

1	SC Langenhagen
2	JSG Bordenau/P.
3	BG Elze
4	JSG Schulenburg/J.

Mannschaftspool der Runde:

SC Empelde
JSG Ramlingen
MTV Mellendorf
Germ. Grasdorf II
SV Sutorf
FC Eldagsen
FC Bennigsen
FSC 04 Bolzum/Wehmingen
FC Rethen
SV Arnum

Freilose der Runde:

Nach dem Speichern können Sie die geplanten Spiele der Gruppe einsehen. Hier können Sie Spieldatum und Anstoßzeit ändern.

**Spiele**

Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.

▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
Spielkennung	Gruppe	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft	
110004001	Gruppe A	2007	1500	JSG Bordenau/P.	BG Elze	
110004002	Gruppe A	2007	1500	JSG Schulenburg/J.	SC Langenhagen	
110004003	Gruppe A	2007	1500	SC Langenhagen	JSG Bordenau/P.	
110004004	Gruppe A	2007	1500	BG Elze	JSG Schulenburg/J.	
110004005	Gruppe A	2007	1500	SC Langenhagen	BG Elze	
110004006	Gruppe A	2007	1500	JSG Schulenburg/J.	JSG Bordenau/P.	

Seite 1/1 (6 Treffer insgesamt)

**Hinweis:**

Bei der Auflistung der Spiele einer Gruppenrunde werden die Spielfrei-Spiele ausgeblendet. Bevor die Runde freigeben werden kann, müssen allen Gruppen Mannschaften zugeordnet worden sein.



## 1.4.2 Gruppen/ Ergebnistabelle

Die Mannschaften einer Turniergruppe spielen nach dem Punktesystem, d.h. jeder gegen jeden. In unserem Beispiel wird nur mit einer Hinrunde gespielt, die beiden Erstplatzierten qualifizieren sich für die nächste Runde. Nachdem die Spielergebnisse der einzelnen Gruppe vorliegen, werden diese in einer Tabelle ausgegeben. Die jeweilige Tabelle pro Gruppe finden Sie in dem Fenster Gruppe bearbeiten.

Tabelle									
	Platz	Mannschaft	Spiele	G	U	V	Torverhältnis	Differenz	Punkte
<input checked="" type="checkbox"/>	1	SC Langenhagen	3	3	0	0	10:4	6	9
<input checked="" type="checkbox"/>	2	JSG Schulenburg/J.	3	2	0	1	6:5	1	6
<input type="checkbox"/>	3	BG Elze	3	1	0	2	4:6	-2	3
<input type="checkbox"/>	4	JSG Bordenau/P.	3	0	0	3	4:9	-5	0

Markieren Sie die Mannschaften, die in der nächsten Runde spielen sollen. (Theoretisch können Sie auch die Mannschaft, die den 4. Platz belegt hat, in der nächsten Runde spielen lassen.) Haben Sie für alle Gruppen die Mannschaften für die nächste Runde bestimmt, können Sie mit der Bearbeitung der Runde 3 fortfahren.

Für die dritte Runde unseres Beispieltorniers ist eine Gruppenrunde vorgesehen, in der jeweils 4 Mannschaften in zwei Gruppen spielen sollen.

Bearbeitungsschritte im Überblick

Gruppen einrichten/ Mannschaften den Gruppen zuteilen/ Speichern/ ggf. Datum und Spielzeit ändern/ Änderungen speichern/ Runde freigeben/Ergebnisse liegen vor: der Tabelle Mannschaften für die nächste Runde markieren/ Speichern

Die vierte Runde unseres „Sparkassen-Cup 2006“ ist als Halbfinale geplant und wird als KO-Runde ausgetragen.

Bearbeitungsschritte im Überblick:

Runde bearbeiten/ Mannschaften in gewünschter Reihenfolge zuordnen/ speichern/ ggf. Datum und Spielzeit ändern/ Änderungen speichern/ Runde freigeben/ Ergebnisse liegen vor: Runde auswerten/ Mannschaften, die die nächste Runde erreichen sollen markieren/ Speichern

Turnier bearbeiten							tsb 050
Diese Runden des Turniers können Sie bearbeiten							
Grunddaten		Mannschaften		Runden		Gruppen	Spiele
<b>Runden</b>							
Hier finden Sie die Liste der bereits für das Turnier erfassten Runden.							
	▲ Runde	▽ Bezeichnung	▽ Status	▽ Mannschaften beim Start	▽ Typ	▽ Anzahl Gruppen	
	1	Vorrunde	abgeschlossen	32	Vorrunde		
	2	Runde 2	abgeschlossen	16	Gruppenrunde 4		
	3	Runde 3	abgeschlossen	8	Gruppenrunde 2		
	4	Halbfinale	abgeschlossen	4	KO_Runde		
	5	Finale	Mannschaften zugeordnet	2	Endrunde		

Seite 1/1 (5 Treffer insgesamt)

Die 5. Runde in unserem Beispiel – das Finale- wird wieder im KO-System ausgetragen.



## 2. Wie plane ich einen Pokal?

Im Folgenden werden Ihnen anhand des Pokalbeispiels „LA Herbst Pokal“ die wichtigsten Planungsschritte angezeigt.

In der programmtechnischen Umsetzung der einzelnen Planungsschritte unterscheidet sich ein Turnier nicht von einem Pokal. Wichtig jedoch ist, dass in den Grundeinstellungen der gewünschte Modus- Typ richtig angegeben wird, da mit der Festlegung des Typs entschieden wird, unter welcher Spielklasse die Begegnungen im DFBnet veröffentlicht werden.

### 2.1 Schritt 1: Grunddaten anlegen

Wählen Sie unter dem Menüpunkt Turnierverwaltung die Option „Turnier anlegen“. In dem Karteireiter geben Sie die entsprechenden Daten in die gelben Pflichtfelder ein und speichern Sie diese Daten.

**Turnier anlegen** tsb 021

Hier können Sie ein neues Turnier anlegen

**Grunddaten** | Mannschaften | Runden | Gruppen | Spiele

---

**Grunddaten**

Landesverband:

Mannschaftsart:

Spielklasse:

Gebiet:

Turnierbezeichnung:

Datum von:  bis:

Veranstalter:

Status:

Eigentümer:

Vertreter:

Hinweistext:

---

**Modus**

Typ:

Anzahl Mannschaften:

Verwende Heimsportstätten:

#### 2.1.1 Vertreter hinzufügen

Siehe Kapitel 1.1.1

#### 2.1.2 Modus Typ festlegen

siehe Kapitel 1.1.2



## 2.2 Schritt 2: Mannschaften erfassen

### 2.2.1 Mannschaftssuche

In dem Karteireiter „Mannschaften“ können Sie Mannschaften, die am Pokalspiel teilnehmen sollen über den Button „Mannschaft suchen“ suchen lassen. (siehe Kapitel 1.2.1)

**Mannschaften suchen** tsb 045

Hier können Sie Mannschaften für das Turnier suchen

**Mannschaft suchen aus:**

Landesverband:

Mannschaftsart:

Bezirk:

Kreis:

Filter für Vereine: Es wurde noch kein Filter für Vereine bestimmt.

Suchbegriff für Vereinsfilter:

Mannschaft:

Bei der Auswahl von Mannschaften ist eine Mehrfachauswahl über die „Strg-Taste“ möglich. Das Ergebnis der Suche wird Ihnen in einer Trefferliste ausgegeben.





**Turnier bearbeiten** tsb 040

Diese Mannschaften des Turniers können Sie bearbeiten

Grunddaten **Mannschaften** Runden Gruppen Spiele

**Mannschaften**

Hier finden Sie die Liste der bereits für das Turnier erfassten Mannschaften.

<input type="checkbox"/>	Startnummer	Bezeichnung	Verein/Verband	Gruppen	Runden
<input type="checkbox"/>	1	SV 06 Lehrte II	SV 06 Lehrte e.V.	-	Runde 1
<input type="checkbox"/>	2	SG Bredenbeck	SG Bredenbeck e.V.	-	Runde 1
<input type="checkbox"/>	3	TSV Burgdorf II	TSV Burgdorf e.V.	-	Runde 1
<input type="checkbox"/>	4	Mellendorfer TV II	Mellendorfer TV v.1919 e.V.	-	Runde 1
<input type="checkbox"/>	5	SpVg Laatzen II	SPVG Laatzen v.1894 e.V.	-	Runde 1
<input type="checkbox"/>	6	TSV Mühlenfeld II	TSV Mühlenfeld e.V.	-	Runde 1
<input type="checkbox"/>	7	SV Uetze 08 II	SV Uetze v.1908 e.V.	-	Runde 1
<input type="checkbox"/>	8	TSV Luthe II	TSV Luthe e.V.	-	Runde 1
<input type="checkbox"/>	9	FC Neustadt II	FC Wacker Neustadt 1912 e.V.	-	Runde 1
<input type="checkbox"/>	12	SV Ihme-Roloven II	SV Ihme-Roloven v.1947 e.V.	-	Runde 1

1 2 3  
Seite 1/3 (30 Treffer insgesamt)

Drucken

### 2.2.2 Mannschaft löschen

Siehe Kapitel 1.2.3

### 2.2.3 Vereinssuche

Siehe Kapitel 1.2.4

### 2.2.4 Mannschaften hinzufügen

Siehe Kapitel 1.2.6



### 2.3 Schritt 3: Runden anlegen/ Typ „Endrunde“

Um für unser Beispiel „LA Herbst Pokal“ eine schnelle Rundeneinteilung vorzunehmen bietet es sich an, als Spielmodus den Spielmodus Typ „Endrunde“ zu wählen.

**Runden anlegen** tsb 052

Hier wird eine neue Runde angelegt

**Rundenauswahl**

Typ:

Datum von:

bis:

Rundenposition:

Rundenbezeichnung:

Rundenkennung:

Rundenstatus:

---

**Spielmodus**

Rückspiel:

Mannschaften beim Start:

Spieltage:

Spieltag 1:  bis:

Spieltag 2:  bis:

Spieltag 3:  bis:

Spieltag 4:  bis:

Spieltag 5:  bis:

Nach Eingabe der entsprechenden Spieltage wird von System automatisch eine Rundeneinteilung für die gesamten Pokalspielrunden vorgenommen.

Hinweis: Die Spieltage entsprechen der Rundenanzahl.

**Turnier bearbeiten** tsb 050

Diese Runden des Turniers können Sie bearbeiten

Grunddaten    Mannschaften    **Runden**    Gruppen    Spiele

**Runden**

Hier finden Sie die Liste der bereits für das Turnier erfassten Runden.

Runde	Bezeichnung	Status	Mannschaften beim Start	Typ	Anzahl Gruppen
1	Runde 1	Mannschaften zugeordnet	32	Endrunde	
2	Achtelfinale	geplant	16	Endrunde	
3	Viertelfinale	geplant	8	Endrunde	
4	Halbfinale	geplant	4	Endrunde	
5	Finale	geplant	2	Endrunde	

Seite 1/1 (5 Treffer insgesamt)

In unserem Beispiel nehmen 30 Mannschaften am Pokal teil, vom System aber wird für die Runde 1 eine klassische Rundeneinteilung von 32 Mannschaften vorgenommen.

Sie könnten in diesem Fall - wie unser Beispiel zeigt - in der ersten Runde zwei Mannschaften ein Freilos zu teilen.



**Mannschaften dieser Runde**

Mannschaftspool der Runde:

Mannschaften der Runde:

- SV 06 Lehrte II
- SG Bredenbeck
- TSV Burgdorf II
- Mellendorfer TV II
- SpVg Laatzen II
- TSV Mühlenfeld II
- TSV Luche II
- SV Uetze 08 II
- FC Neustadt II
- SV Ihme-Roloven II

Freilose der Runde:

- SC Lohnde 96 II
- SSV Langenhagen

Nachdem die Daten gespeichert wurden, können Sie die geplanten Begegnungen über den Button „Spiele der Runde“ anzeigen lassen. Geändert werden können das Datum und die Anstoßzeit des jeweiligen Spiels.

**Freilose der Runde**

Freilose der Runde: SC Lohnde 96  
SSV Langenhagen

**Spiele**

Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.

Spielkennung	Gruppe	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft
110005001		2007	1500	FC Neuwarnbüchen II	SC Langenhagen III
110005002		2007	1500	FC Springe	SG Letter 05
110005003		2007	1500	FC Bennigsen	SC Steinhude II
110005004		2007	1500	1.FC Wunstorf	Garbsener SC III
110005005		2007	1500	FC Eldagsen	FC Burgwedel
110005006		2007	1500	FC Mecklenhorst	BSV Gleidingen
110005007		2007	1500	1.FC Brelingen	DJK Langenhagen II
110005008		2007	1500	BG Elze	SG Mardorf-Schneeren II
110005009		2007	1500	SC Steinhude	1.FC Burgdorf
110005010		2007	1500	MTV Eltze	Heesseler SV III
110005011		2007	1500	SC Langenhagen	SC Empelde II
110005012		2007	1500	SC Lohnde 96 II	MTV Dedenhausen
110005013		2007	1500	MTV Engelbostel-Schulenburg	1.FC Egestorf-Langreder II
110005014		2007	1500	FC Rethen	FC Lehrte
110005015		2007	1500	FC Neuwarnbüchen	SC Alferde II

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

Nachdem Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, können Sie die Runde freigeben. Die Freigabe einer Runde ist aber erst dann möglich, wenn zuvor der Pokal in dem Karteireiter Grunddaten den Status „freigegeben“ erhalten hat.



DFB Medien GmbH & Co. KG

**Grunddaten**

Turnierkennung:	11 0007
Landesverband:	Niedersächsischer Fußballverband
Mannschaftsart:	Herren
Spielklasse:	Kreispokal
Gebiet:	Kreis Hannover-Land
Turnierbezeichnung:	LA-Pokal
Datum von:	20.07.2006 bis: 19.07.2007
Veranstalter:	
Status:	freigegeben
Eigentümer:	noerthen
Vertreter:	Es wurden keine Vertreter ausgewählt. <input type="button" value="Hinzufügen"/>
Hinweistext:	

Ist dies der Fall, können Sie die Runde freigegeben. Mit der Freigabe der Runde ist auch eine Ergebniserfassung der Spiele fortan möglich.



## 2.4 Schritt 4: Ergebnisse erfassen

Mit Auswahl des Buttons „Spiele der Runde“ oder dem Aufruf des Karteireiters Spiele können Ergebnisse und Sonderereignisse erfasst werden.

**Freilose der Runde**

Freilose der Runde: SC Lohnde 96  
SSV Langenhagen

**Spiele**

Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.

Spielnummerung	Gruppe	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore Heim	Tore Gast	Sonderereignis	Sonderwertung
110005001		2007	1500	FC Neuwarnbüchen II	SC Langenhagen III	2	1		
110005002		2007	1500	FC Springe	SG Letter 05	1	2		
110005003		2007	1500	FC Bennigsen	SC Steinhude II	1	2		
110005004		2007	1500	1.FC Wunstorf	Garbsener SC III	1	2		
110005005		2007	1500	FC Eldagsen	FC Burgwedel	2	1		
110005006		2007	1500	FC Mecklenhorst	BSV Gleidingen	2	1		
110005007		2007	1500	1.FC Brelingen	DJK Langenhagen II	1	0		
110005008		2007	1500	BG Elze	SG Mardorf-Schneeren II	0	1		
110005009		2007	1500	SC Steinhude	1.FC Burgdorf	0	2		
110005010		2007	1500	MTV Eltze	Heesseler SV III	2	0		
110005011		2007	1500	SC Langenhagen	SC Empelde II	1	0		
110005012		2007	1500	SC Lohnde 96 II	MTV Dedenhausen	1	3		
110005013		2007	1500	MTV Engelbostel-Schulenburg	1.FC Egestorf-Langreder II	2	3		
110005014		2007	1500	FC Rethen	FC Lehrte	2	3		
110005015		2007	1500	FC Neuwarnbüchen	SC Alferde II	1	0		

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

(siehe Kapitel 1.3.3)

### 2.4.1 Ergebnisse auswerten

Um die Ergebnisse auszuwerten rufen Sie erneut das Fenster Runden bearbeiten auf und wählen den Button Runde auswerten.

**Runden auswerten** tsb 051

Hier können Mannschaften für die nächste Runde markiert werden

Mannschaft	Heimergebnis	Gastergebnis	gegnerische Mannschaft
<input checked="" type="checkbox"/> FC Neuwarnbüchen II	2:1		SC Langenhagen III
<input type="checkbox"/> SC Langenhagen III		1:2	FC Neuwarnbüchen II
<input type="checkbox"/> FC Springe	1:2		SG Letter 05
<input checked="" type="checkbox"/> SG Letter 05		2:1	FC Springe
<input type="checkbox"/> FC Bennigsen	1:2		SC Steinhude II
<input checked="" type="checkbox"/> SC Steinhude II		2:1	FC Bennigsen
<input type="checkbox"/> 1.FC Wunstorf	1:2		Garbsener SC III
<input checked="" type="checkbox"/> Garbsener SC III		2:1	1.FC Wunstorf
<input checked="" type="checkbox"/> FC Eldagsen	2:1		FC Burgwedel
<input type="checkbox"/> FC Burgwedel		1:2	FC Eldagsen
<input checked="" type="checkbox"/> FC Mecklenhorst	2:1		BSV Gleidingen
<input type="checkbox"/> BSV Gleidingen		1:2	FC Mecklenhorst
<input checked="" type="checkbox"/> 1.FC Brelingen	1:0		DJK Langenhagen II
<input type="checkbox"/> DJK Langenhagen II		0:1	1.FC Brelingen
<input type="checkbox"/> BG Elze	0:1		SG Mardorf-Schneeren II
<input checked="" type="checkbox"/> SG Mardorf-Schneeren II		1:0	BG Elze

Seite 1/2 (30 Treffer insgesamt)



Die Mannschaften, die in der nächsten Runde spielen sollen, markieren Sie in der Checkbox. Die beiden Freilosmannschaften (in unserem Beispiel SSV Langenhagen und SC Lohnde 96 II) werden automatisch übernommen.

**Spielmodus**

Rückspiel:  Nein  
Mannschaften beim Start: 16  
Spieldate: 1  
Spieldate 1:  bis:

**Mannschaften dieser Runde**

Mannschaftspool der Runde:

- SC Lohnde 96
- SSV Langenhagen
- FC Neuworbüchen II
- SG Lettner 05
- SC Steinhude II
- Garbsener SC III
- FC Eldagsen
- FC Mecklenhorst
- 1.FC Brellingen
- SG Mardorf-Schneeren II
- 1.FC Burgdorf
- MTV Eitze
- SC Langenhagen
- MTV Dedenhausen
- 1.FC Egestorf-Langreder II
- FC Lehrte
- FC Neuworbüchen

Mannschaften der Runde:

Freilose der Runde:

## 2.5 Bearbeitungsschritte im Überblick:

### Achtelfinale

- Mannschaften dieser Runde zuordnen/ggf. Mannschaftsreihenfolge in dem Bereich Mannschaften der Runde umstellen/speichern
- Änderung des Spieldatums und/oder der Anstoßzeit (Button: Spiele der Runde oder Karteireiter Spiele)/ speichern
- Runde freigeben
- Ergebnisse erfassen/speichern
- Runde auswerten/speichern

Die Bearbeitungsschritte für das Viertelfinale, Halbfinale und Finale verlaufen nach dem gleichen Prinzip.



### 3. Spielstättenzuordnung zu Runden, Gruppen und Spielen

Neben der Zuordnung von Spielstätten zu Turnieren, können auch Spielstätten für Runden, Gruppen und Spiele zugeordnet werden. Dabei ist zu beachten, dass immer die Spielstätte des übergeordneten Elements als Defaultwert in das untergeordnete Element übernommen wird. Das nachträgliche Ändern der Spielstätte eines Turniers hat **keine** Auswirkung auf Spielstättenzuordnungen in Runden, Gruppen und Spielen.

#### 3.1 Turnierrunden

Wählen Sie in dem Karteireiter „Runden“ den Bereich „Angaben für die Spiele dieser Runde“, können Sie für alle Rundentypen außer Gruppenrunden eine Spielstätte auswählen.

**Angaben für die Spiele dieser Runde**

Spielstätte: Es wurde noch keine Spielstätte ausgewählt.

Anstoßzeit:

Spielzeit:

Halbzeiten:

Halbzeitpause:

Pausenzeit:

Pausenzeit je Mannschaft:

Als Defaultwert für die jeweilige Runde wird, sofern vorhanden, die Spielstätte des Turniers angezeigt. Alle Spiele dieser Runde bekommen als Defaultwert die Spielstätte der Runde zugeordnet. Das nachträgliche Ändern der Spielstätte einer Turnierrunde wirkt sich auf alle Spiele der Runde aus.

**Achtung:**

Geänderte Spielstättenzuordnungen in den Spielen einer Runde werden in diesem Fall überschrieben!



### 3.2 Turniergruppen

Für Turniergruppen kann ebenfalls eine Spielstättenzuordnung erfolgen. Wählen Sie hierzu den Bereich „Angaben zur Gruppe“ in dem Karteireiter Gruppen.

**Gruppen anlegen** tsb 061

Hier wird eine neue Gruppe angelegt

**Rundenauswahl**

Runde:

**Angaben zur Gruppe**

Gruppenbezeichnung:

Spielschlüssel:

Spielstätte: Es wurde noch keine Spielstätte ausgewählt.

Anzahl Mannschaften der Gruppe:

Wie viele Mannschaften kommen weiter:

Als Defaultwert erscheint, sofern vorhanden, die Spielstätte des Turniers. Alle Spiele der Gruppe bekommen als Defaultwert die Spielstätte der Gruppe zugeordnet. Das nachträgliche Ändern der Spielstätte einer Turniergruppe wirkt sich auf alle Spiele der Gruppe aus.

**Achtung:**

Geänderte Spielstättenzuordnungen in den Spielen einer Gruppe werden in diesem Fall überschrieben!

### 3.3 Turnierspiele

Zu jedem Turnierspiel kann manuell eine Spielstätte zugeordnet werden. Als Defaultwert wird die Spielstätte der zugehörigen Runde bzw. Gruppe angezeigt.

**Spiel bearbeiten** tsb 072

Hier können Sie ein Turnierspiel bearbeiten

**Grunddaten**

Saison:

Staffelname:

Spielklasse:

Spielstätte: Es wurde noch keine Spielstätte ausgewählt.

Schiedsrichter:

Spielkennung	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft
110001001	<input type="text" value="2007"/>	<input type="text" value="1500"/>	SG Goltern	SC Langenhagen



### 3.4 Sonderfall: Heimspielstätten

Sofern die Checkbox „Verwendete Heimspielstätten“ in dem Karteireiter Grunddaten aktiviert wurde, greift der in den Punkten 3.1, 3.2 und 3.3 beschriebene Automatismus nicht. Es werden, sofern vorhanden, in alle Turnierspiele die jeweilige Heimspielstätte der Heimmannschaft übernommen. Ist für eine Mannschaft keine Heimspielstätte bekannt, wird diesem Spiel keine Spielstätte zugeordnet. Die Zuordnung muss in diesem Fall manuell erfolgen.

Modus	
Typ:	Turnier
Anzahl Mannschaften:	0
Verwende Heimspielstätten:	<input checked="" type="checkbox"/>



#### 4. Anhang: Verwendung der Schlüsselpläne im Turnierspielbetrieb

Bezeichnung	Anzahl der Mannschaften minimal	Anzahl der Mannschaften maximal	Anzahl der Untergruppen	Anz. Spieltage Einzelrunde (nur Hinspiele)	Anz. Spieltage Doppelrunde (Hin- und Rücksp. )
1L02	2	2	1	1	2
1L04	3	4	1	3	6
1L06	4	6	1	5	10
1L08	5	8	1	7	14
1L10	7	10	1	9	18
1L12	9	12	1	11	22
1L14	10	14	1	13	26
1L16	12	16	1	15	30
1L18	14	18	1	17	34
1L20	16	20	1	19	38
1L22	18	22	1	21	42
1L24	20	24	1	23	46
1T02	2	2	1	1	1
1T04	3	4	1	1	1
1T06	4	6	1	1	1
1T08	5	8	1	1	1
1T10	7	10	1	1	1
2T02	2	2	1	1	2
2T04	3	4	1	1	2
2T06	4	6	1	1	2
2T08	5	8	1	1	2
2T10	7	10	1	1	2
4T11	9	11	1	4	-
4T12	10	12	1	4	-
5T16	12	16	20	5	-
6T25	20	25	30	6	-

<b>Erläuterung</b>	<p>Spieltag: Ein Spieltag kann ein einzelner Kalendertag sein oder ein Bereich von mehreren aufeinander folgenden Tagen, an denen gespielt werden soll, Die Spieltage im Turnier oder Pokal werden ab 1 durchnummeriert</p>
<b>Beispiele:</b>	
<b>1L12</b>	<p>Dieser Schlüsselplan passt für 9 - 12 Mannschaften. Alle Spiele werden in 1 Untergruppe gespielt, man benötigt 22 Spieltage, wenn mit Rückspiel gespielt wird, ansonsten 11 Spieltage. Mit dem 1L wird auch die Meisterschaft gespielt.</p>
<b>1T06</b>	<p>Dieser Schlüsselplan passt für 4 - 6 Mannschaften, es gibt nur 1 Untergruppe, alle Spiele werden an einem Spieltag gespielt, egal ob mit Rückspiel oder nicht. Mit diesem Schlüssel kann z.B. ein Turnier am Samstag/Sonntag gespielt werden, wobei der Anwender die Spiele frei auf das Wochenende verteilen kann.</p>



DFB Medien GmbH & Co. KG

<b>2T06</b>	Dieser Schlüsselplan entspricht dem 1T06, wenn nur Hinspiele gespielt werden. Wird mit Rückspiel gespielt, braucht dieser Schlüssel 2 Spieltage, alle Hinspiele liegen auf dem 1. Spieltag, alle Rückspiele auf dem 2. Spieltag.
<b>4T12</b>	Dieser Schlüsselplan passt für 10 - 12 Mannschaften. Alle Spiele werden in 1 Untergruppe gespielt, man benötigt genau 4 Spieltage, es gibt keine Rückspiele.
<b>6T25</b>	Dieser Schlüsselplan passt für 20 - 25 Mannschaften. Es gibt genau 6 Spieltage für die 300 Spiele dieses Schlüssels. An jedem Spieltag gibt es 5 Untergruppen mit bis zu 5 Mannschaften. In jeder Untergruppe spielt an einem Spieltag jeder gegen jeden. Am nächsten Spieltag werden die Untergruppen anders zusammengesetzt, sodass nach 6 Spieltagen und 30 Untergruppen jeder gegen jeden gespielt hat.



## 5. Wie plane ich ein Freundschaftsspiel?

Die Verwaltung der Freundschaftsspiele basiert in der Benutzerführung auf der Verwaltung der Turnier- und Pokalspielplanung.

Turnierspielbetrieb	Meine Freundschaftsspiele								tsb 100			
Sieg! Einstiegsseite Turnierverwaltung Freundschaftsspiele Spiele suchen Spiel anlegen Abmelden	Hier die Übersicht meiner aktuellen Freundschaftsspiele											
	meine Freundschaftsspiele				Freundschaftsspiele in meinem Bereich							
	Spieldatum	Spieldatum	Staffelname	Datum	Anstoßzeit	Heimmannschaft	Gastmannschaft	HT	GT			
		050020001	FS H/3KK/H-L	1404	1100	1.FC Burgdorf II	1.FC Wunstorf III					
		050021001	FS H/KL/H-L	0604	1100	Conti-Team	1.FC Egestorf-Langreder II					
									Seite 1/1 (2 Treffer insgesamt)			
	<input type="button" value="Drucken"/>											

Ausgehend von der linken Navigationsleiste können Freundschaftsspiele gepflegt werden. Freundschaftsspiele können gesucht und neu angelegt werden. Wird von Ihnen ein neues Freundschaftsspiel angelegt, wird dieses in dem Karteireiter „meine Freundschaftsspiele“ angezeigt.

In dem Karteireiter „Freundschaftsspiele in meinem Bereich“ werden Ihnen alle Freundschaftsspiele in den Gebieten angezeigt, für die Ihnen eine Berechtigung erteilt wurde. Alle Freundschaftsspiele heißt, es werden Ihnen auch Freundschaftsspiele anderer Benutzer ausgegeben, die über eine entsprechende Gebiets-Berechtigung verfügen.

Anhand der Bearbeitungs-Icons können Sie ersehen, welche Bearbeitungsmöglichkeit Ihnen für das jeweilige Freundschaftsspiel zur Verfügung steht.

Icon Anzeigen

Icon Bearbeiten

Icon Löschen

Turnierspielbetrieb	Freundschaftsspiele in meinem Bereich								tsb 101			
Sieg! Einstiegsseite Turnierverwaltung Freundschaftsspiele Spiele suchen Spiel anlegen Abmelden	Hier die Übersicht der aktuellen Freundschaftsspiele in meinem Bereich											
	meine Freundschaftsspiele				Freundschaftsspiele in meinem Bereich							
	Spieldatum	Spieldatum	Staffelname	Datum	Anstoßzeit	Heimmannschaft	Gastmannschaft	HT	GT			
		050011003	FS BJ/VL/NV	0504	1000	NFV U 17	Südwest FV U 17					
		050012001	FS H/BOL/B-BS	0503	1830	TuSpo Petershütte	Montevideo U 19					
		050014001	FS AJ/VL/NV	0603	1900	VSK Osterholz-Sch.	TuS Heeslingen	10	0			
		050014002	FS AJ/VL/NV	1103	1300	SC Langenhagen	Hannover 96	1	3			
		050015001	FS H/VL/NV	0603	1900	Goslarer SC 08/Sudmerb.	Fort.Lebenstedt					
		050017001	FS H/KL/SHG	1303	1900	VfR Evesen	TuS Niedermöhren					
		050018001	FS H/KL/SZ	2404	1500	AkV Salzgitter						

Die rot markierten Spiele zeigen Freundschaftsspiele von anderen Benutzern an, die weder bearbeitet noch gelöscht werden können. Anhand des Bearbeitungs- Icons ist zu erkennen, dass der aktuelle Benutzer sich diese Freundschaftsspiele lediglich anzeigen lassen kann.



## 5.1 Freundschaftsspiele suchen

Bei der Suche nach einem Freundschaftsspiel können Sie, entsprechend Ihrer Berechtigung, nach Mannschaftsart und/oder Gebiet suchen. Gesucht wird für den Zeitraum, den Sie unter „Saison“ und „Datum von“ eingegeben haben. Eine Einschränkung der Suche können Sie über Mannschaften vornehmen.

## 5.2 Freundschaftsspiele anlegen

Um ein Freundschaftsspiel anzulegen, wählen Sie im ersten Schritt die gewünschte Heimmannschaft aus. Hierzu geben Sie zunächst in dem Dialogfenster „Mannschaft suchen“ die entsprechenden Werte ein und starten die Suche. (Die Mannschaftssuche kann, wie in der Spiel-Suche, entsprechend eingeschränkt werden.) Geöffnet wird das Dialogfenster „Trefferliste Mannschaftssuche“. Wird Ihre gewünschte Heimmannschaft angezeigt, wählen Sie diese mit



einem Klick auf den Button „auswählen“ aus.

Trefferliste Mannschaftssuche							tsb 104
Diese Mannschaften wurden mit den vorgegebenen Suchkriterien gefunden							
Verein	Vereins-Nr.	Bezeichnung	MS-Nr.	Gebiet	Spielklasse	Art	
SG Letter v.1905 e.V.	01033240	SG Letter II	2	Kreis Hannover-Land	2.Kreisklasse	Herren	
SSV Kirchhorst e.V.	01033200	SSV Kirchhorst II	2	Kreis Hannover-Land	2.Kreisklasse	Herren	
SV 06 Lehrte e.V.	01033228	SV 06 Lehrte II	2	Kreis Hannover-Land	2.Kreisklasse	Herren	
SV Germania Grasdorf e.V.	01033126	SV Grasdorf III	3	Kreis Hannover-Land	2.Kreisklasse	Herren	
SV Ihme-Roloven v.1947 e.V.	01033176	SV Ihme-Roloven II	2	Kreis Hannover-Land	2.Kreisklasse	Herren	
Koldinger SV v.1946 e.V.	01033210	SV Koldingen II	2	Kreis Hannover-Land	2.Kreisklasse	Herren	
SV Uetze v.1908 e.V.	01033418	SV Uetze 08 II	2	Kreis Hannover-Land	2.Kreisklasse	Herren	
SPVG Laatzen v.1894 e.V.	01033216	SpVg Laatzen II	2	Kreis Hannover-Land	2.Kreisklasse	Herren	

Die Auswahl der Gastmannschaft erfolgt nach dem gleichen Verfahren.

Sobald die beiden Mannschaften ausgewählt wurden, können die Grunddaten Spieldatum und Anstoßzeit des Freundschaftsspiels angepasst werden.

Freundschaftsspiel anlegen		tsb 102
Hier können Sie ein Freundschaftsspiel anlegen		
<b>Grunddaten</b>		
Saison:	06/07	
Spielklasse:	2.Kreisklasse	
Spieldatum:	1404	
Anstoßzeit:	1700	
Spielstätte:	0100332404 B-Platz, Letter <input type="button" value="Ändern"/> <input type="button" value="Löschen"/>	
Heimmannschaft:	SG Letter II, SG Letter v.1905 e.V. <input type="button" value="Ändern"/>	
Gastmannschaft:	TSV Krähenwinkel Kaltenw. III, TSV Krähenwinkel Kaltenweide e.V. <input type="button" value="Ändern"/> <input type="button" value="Löschen"/>	
<input type="button" value="Änderungen verwerfen"/> <input type="button" value="Speichern"/>		

**Hinweis:**

Für die Spielklasse und Mannschaftsart ist immer die Heimmannschaft ausschlaggebend. Sollte die ausgewählte Heimmannschaft keine Spielklasse vorgeben, müssen Sie manuell eine Spielklasse auswählen.

Die Gastmannschaft können Sie aus dem gesamten Datenbestand frei wählen. Sie muss in ihrer Spielklasse und Mannschaftsart nicht zu der Heimmannschaft passen.

Sofern Sie die Heimmannschaft nicht aus dem Bestand gewählt, sondern neu erfasst haben, müssen Sie die Spielklasse auswählen, um die Begegnung korrekt abzulegen. Hierbei ist zu beachten, dass neu erfasste Mannschaften zurzeit nur auf Verbandsebene spielen können.



**Hinweis:** Beim Anlegen einer neuen Mannschaft für ein Freundschaftsspiel ist der Eintrag „Vereinsmannschaft“ als Defaultwert eingetragen.

**Mannschaft hinzufügen** tsb 107

Hier können Sie eine Mannschaft hinzufügen

**Mannschaftstyp auswählen**

Mannschaftstyp:

**Angaben zur Mannschaft**

Verband:

Bezeichnung:

Mannschaftsart:

### 5.3 Spielstätte zuordnen

Das Zuordnen einer Spielstätte zu einem Freundschaftsspiel erfolgt bei der Erfassung/ Bearbeitung der Grunddaten.

Wurde noch keine Spielstätte zugeordnet, klicken Sie auf den Button Hinzufügen.

Geben Sie den gewünschten Ort oder den Namen der Spielstätte ein und starten Sie die Suche.

**Spielstätte suchen** tsb 108

Hier können Sie eine Spielstätte auswählen

**Suchparameter**

Ort:

Name:

Aus der Trefferliste können Sie den gewünschten Spielort mit dem Button  auswählen.

**Trefferliste Spielstätten** tsb 109

Hier die Liste der zu Ihrer Suche gefundenen Spielstätten.

Name	Gebiet	Adresse
 A-Platz, Letter	Kreis Hannover-Land	30926 Letter, Am Leinestadion
 B-Platz, Letter	Kreis Hannover-Land	30926 Letter, Am Leinestadion
 C-Platz, Letter	Kreis Hannover-Land	30926 Letter, Am Leinestadion
 C-Platz, Letter	Kreis Hannover-Land	30926 Letter, Am Leinestadion

Seite 1/1 (4 Treffer insgesamt)

### 5.4 Vorbelegung der Spielstätte bei Freundschaftsspielen

Verfügt die Heimmannschaft eines Freundschaftsspiels über eine Spielstätte, so wird diese standardmäßig vorbelegt.



### 5.5 Veröffentlichung

Jedes Freundschaftsspiel wird sofort nach dem Speichern in den öffentlichen Bereich des DFBnet [www.fussball.de](http://www.fussball.de) übertragen und ist dort über das entsprechende Gebiet, die Mannschaftsart und Spielklasse oder über die Mannschaft auffindbar.

### 5.6 Löschen von Freundschaftsspielen

Wird ein Freundschaftsspiel gelöscht, dann werden auch automatisch die Schiedsrichter, die für dieses Freundschaftsspiel eingeteilt wurden, wieder freigegeben.

Hinweis: Bislang werden noch keine Absetzungsmails verschickt.

## 6. Schiedsrichteransetzung

Jedes Freundschaftsspiel ist sofort nach dem Speichern in der Applikation Schiedsrichteransetzung sichtbar und kann mit den bekannten Schiedsrichterrollen angesetzt werden.

**Ansetzung der Spiele** SR-100

Staffel Kurzbez.:  Mannschaftenart:  Status:  Datum ab:  Zeitraum:

SR-Vorname:  SR-Nachname:  Spieltag:

Datum	Staffel Spiel.	Spt	Heim Spielstätte	Gast	Status	Aktion	SR
16.04.2007 11:00	3KK11	0	1.FC Burgdorf II	1.FC Wunstorf III			
	050020 001		A-Platz, FC Burgdorf				

Seite 1 / 1 (1 Treffer insgesamt)

**Legende:**

- Spiel verlegt
- Spiel abgesagt
- manuelle Einteilung
- autom. eingeteilt im 1./2./3.Lauf
- autom. Einteilung nicht möglich
- Terminkonflikt
- ATSPL Austauschspielleitung
- Spiel ausgefallen
- vorläufige Einteilung
- Heimrecht getauscht
- Termin offen
- Ansetzung bearbeiten
- Austauschspiel

### 6.1 Delegieren von Freundschaftsspielen in Spielklassen/ Schiedsrichtergruppen

Werden die Schiedsrichter in so genannten Schiedsrichtergruppen organisiert, dann ist es möglich, sowohl Turnierspiele als auch Freundschaftsspiele in einer dieser Schiedsrichtergruppen zu delegieren. Damit kann die Ansetzungsebene der Spiele vom Verwalter der Spiele gesteuert werden.

In dem folgenden Screen ist ein Freundschaftsspiel einer beliebigen Mannschaft in einer beliebigen Spielklasse eingegeben worden - in unserm Beispiel „Kreisliga“. Die mögliche Spielklassenauswahl hängt von der jeweiligen Berechtigung des Benutzers ab.



**Freundschaftsspiel anlegen** tsb 102

Hier können Sie ein Freundschaftsspiel anlegen

**Grunddaten**

Saison:	06/07
Spielklasse:	<input type="text" value="Kreisliga"/>
Schiedsrichtergruppe:	<input type="text" value="Alster"/>
Spieldatum:	<input type="text" value="0105"/>
Anstoßzeit:	<input type="text" value="1500"/>
Spielstätte:	0300000371 Am Moorweg 1 (Rasen) <input type="button" value="Ändern"/> <input type="button" value="Löschen"/>
Heimmannschaft:	Egenbüttel 2., SC Egenbüttel e.V. von 1953 <input type="button" value="Ändern"/>
Gastmannschaft:	Es wurde noch keine Gastmannschaft ausgewählt. <input type="button" value="Hinzufügen"/>

Bei Fußballverbänden, die ihre Schiedsrichter in Schiedsrichtergruppen organisiert haben, gibt es bei den Freundschaftsspielen sowie bei den Turnieren die Möglichkeit, die Spiele in eine der Schiedsrichtergruppen zu delegieren, in dem obigen Beispiel ist dies die SR Gruppe Alster. Damit steht dieses Spiel automatisch dem Ansetzen der Gruppe Alster mit den entsprechenden Datenrechten zur Verfügung.

## 6.2 Veröffentlichung

Jedes Freundschaftsspiel wird sofort nach dem Speichern in den öffentlichen Bereich des DFBnet [www.fussball.de](http://www.fussball.de) übertragen und ist dort über das entsprechende Gebiet, die Mannschaftenart und Spielklasse oder über die Mannschaft auffindbar.