



- *Spielbericht* -

Anwenderhandbuch für Vereine und Schiedsrichter

Autor:	DFB Medien, Bruno Pohl, Martina Nörthen, Touraya Ntidam
Geprüft:	Petra Smerzinski
Version / Datum:	V3, Stand bis zum Software-Release 3.06
Status:	freigegeben
Datum der Freigabe:	02.02.2010
Änderungen siehe	<i>Anhang</i>

© 2009 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, ist 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.



Inhaltsverzeichnis:

- <i>Spielbericht</i> - Anwenderhandbuch für Vereine und Schiedsrichter	1
Inhaltsverzeichnis:	2
Abbildungsverzeichnis:	5
1. Einführung	7
1.1 Ziel der Applikation	7
2. Systemumfeld	8
2.1 Hardware und Netzanbindung.....	8
2.1.1 PC mit Internetzugang.....	8
2.1.2 Drucker und Papier.....	8
2.2 Software.....	8
2.2.1 Internet Browser	8
2.2.1.1 Microsoft IE 6.0.....	8
2.2.1.2 Internetoptionen.....	8
2.2.2 Acrobat Reader.....	9
2.3 Anmeldung an die Internet-Applikationen	9
2.3.1 Zugangskennungen	9
2.3.2 Zugangsadresse (URL) für den Echtbetrieb der Applikation Spielbericht.....	9
2.3.3 Zugangsadresse (URL) für den Schulungsbetrieb	9
2.4 Technischer Support der DFB Medien	10
2.5 Organisation des Spielberichts des DFB.....	10
2.6 Download dieser Beschreibung.....	10
3. Arbeitsablauf	11
3.1 Überblick über den Arbeitsablauf vor und nach einem Spiel	11
3.1.1 Vor dem Spiel zu Hause (1)	11
3.1.2 Vor dem Spiel im Stadion (2).....	11
3.1.2.1 Vereinsfreigabe	11
3.1.2.2 Änderungen der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe.....	12
3.1.2.3 Rechtshinweis	12
3.1.3 Während des Spiels (3)	12
3.1.4 Nach dem Spiel (4 a + b).....	12
3.1.5 Nach dem Spieltag bei der Spielleitung/Staffelleitung (5)	13
3.1.6 Besondere Vorkommnisse / Meldungen an die Rechtsinstanz	13
3.2 Zusammenfassung: Entstehung des offiziellen Spielberichts im System	14
4. Beschreibung der Funktionen	15
4.1 Funktionen für den Mannschaftsverantwortlichen.....	15
4.1.1 Überblick Dialogfluss für Spielberichtserstellung	15
4.1.2 Anmeldung.....	16
4.1.3 Spielplanauswahl.....	16
4.1.3.1 Einstieg nach der Anmeldung.....	16



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

4.1.3.2	Alte Spiele anzeigen.....	17
4.1.3.3	Alle Spiele anzeigen.....	17
4.1.3.4	Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen.....	17
4.1.3.5	Spiele einer älteren Saison auswählen.....	17
4.1.4	Spielbericht Teil 1.....	17
4.1.4.1	Erfassung der Verantwortlichen.....	17
4.1.4.2	Mannschaftsaufstellung bearbeiten.....	18
4.1.4.3	Prüfung der Ligaregeln für Regional- und Oberligen.....	20
4.1.4.4	Prüfung der Ligaregeln für Amateurligen.....	20
4.1.4.5	Prüfung der Sperren von Spielern.....	21
4.1.4.6	Vergabe der Rückennummern.....	21
4.1.4.7	Speichern und Probedruck Teil 1.....	22
4.1.4.8	Freigabe und Echtdruck des Spielberichts Teil 1.....	24
4.1.5	Statistik.....	26
4.1.5.1	Kartenstatistik.....	26
4.1.5.2	Torschützen.....	26
4.1.5.3	Zuschauer.....	26
4.1.5.4	Spielereinsätze.....	26
4.1.6	Offene Spielersperren anzeigen.....	29
4.1.7	Spielberechtigungsliste.....	30
4.1.7.1	Spielberechtigungsliste bearbeiten.....	30
4.1.7.2	Dublettenbereinigung.....	31
4.1.7.3	Vorgehen bei der Dublettenbereinigung.....	32
4.1.7.4	Spieleinsatzangaben.....	32
4.2	Funktionen für den Schiedsrichter.....	34
4.2.1	Dialogfluss.....	34
4.2.2	Anmeldung.....	35
4.2.3	Spielplanauswahl.....	35
4.2.3.1	Einstieg nach der Anmeldung.....	35
4.2.3.2	Alte Spiele anzeigen.....	35
4.2.3.3	Alle Spiele anzeigen.....	35
4.2.3.4	Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen.....	35
4.2.3.5	Spiele einer älteren Saison auswählen.....	35
4.2.4	Erstellung des Spielberichts Teil 2 (Spielverlauf).....	36
4.2.4.1	Änderungen an der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe.....	36
4.2.4.2	Ergebnisse und Spielzeiten.....	36
4.2.4.3	Durchgeführte Kontrollen.....	38
4.2.4.4	Sonstige Vorkommnisse und Faires Verhalten.....	38
4.2.4.5	Speichern der Spielzeiten, Ergebnisse und Sonstige Vorkommnisse.....	38
4.2.4.6	Eingesetzte Auswechselspieler.....	39
4.2.4.7	Verwarnungen und Feldverweise.....	40
4.2.4.8	Probedruck Teil 2.....	41
4.2.4.9	Schiedsrichterfreigabe und Drucken Teil 2.....	42
4.2.4.10	Download des Spielberichts (Teil1 und Teil 2) als csv-Datei für die Presse.....	45
4.2.4.11	Download des Spielberichts (Teil1 und Teil 2) als pdf-Datei für die Presse.....	45
4.2.5	Eingabe der Torschützen.....	47



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

4.2.6	Sonderberichte	49
4.3	Spielgemeinschaften	50
4.3.1	Anlegen einer Spielgemeinschaft	50
4.3.2	Zuordnen der Spieler einer Spielgemeinschaft	50
4.3.3	Dublettenbereinigung bei Spielgemeinschaften	50
4.4	Nacherfassung durch Vereine	51
4.4.1	Fall 1: Nacherfassung nur durch Schiri und Staffelleiter	51
4.4.2	Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt des Schiri.....	51
4.4.3	Fall 3: Nacherfassung durch Vereine generell	51
4.4.4	Unterscheidung der Fälle.....	52
4.4.4.1	Nacherfassungsmodus.....	52
4.4.4.2	Spielberichtsstatus	52
4.4.5	Details für Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt Schiri	53
4.4.5.1	Meldung über den Spielbericht.....	53
4.4.5.2	Nacherfassung des Schiri-Teils.....	53
4.4.5.3	Korrektur durch Staffelleiter.....	54
4.4.6	Details für Fall 3: Nacherfassung Vereine	54
4.4.6.1	Ersterfassung	54
4.4.6.2	Neue Version nur nach Korrektur durch Staffelleiter	54
4.5	Allgemeine übergeordnete Funktionen	55
4.5.1	Eindeutige Identifikations-Nummer (ID).....	55
4.5.2	Spielneuansetzung	55
4.5.3	Setzen einer Sonderwertung im DFBnet im Spielbericht anzeigen	56
4.5.4	Parallele Bearbeitung Spielbericht Mannschaftsverantwortlicher - Schiedsrichter	56
4.5.5	Nachnominierungen und Auswechslungen vor dem Spiel	56
4.6	Spielersperren	57
4.6.1.1	Sperren beim Spieler für das nächste Spiel nach Gelben, Gelb-Roten und Roten Karten automatisch setzen	57
4.6.1.2	Ableistung der Sperre eines Spielers automatisch erkennen und speichern.....	58
4.6.1.3	Ableistung prüfen.....	58
Anhang		60
Änderungs- /Dokumentenhistorie.....		60



Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: Einstellung der Internetoptionen.....	9
Abbildung 2: Der Arbeitsablauf im Überblick.....	11
Abbildung 3: Entstehung des Spielberichts Teil 1 und Teil 2 mit optionalem Korrekturbeleg für Teil 1. ...	14
Abbildung 4: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Mannschaftenverantwortlicher	15
Abbildung 6: AGB-Nutzungsbedingungen für DFBnet	16
Abbildung 7: Anzeige nächstes Spiel für den Mannschaftenverantwortlichen.....	17
Abbildung 5: Vereins- und Mannschaftenverantwortliche	18
Abbildung 5: Vereins- und Mannschaftenverantwortliche	18
Abbildung 6: Warnung bei nicht durchgeführter Speicherung.....	18
Abbildung 7: Mannschaft und Auswechsellmannschaft aufstellen	19
Abbildung 8: Mannschaft und Auswechsellmannschaft nach Vergabe der Rückennummern	22
Abbildung 9: Download des Probedrucks	23
Abbildung 10: Probedruck Teil 1 (Bezirksliga)	23
Abbildung 11: Probedruck Teil 1 (Frauen Kreisliga)	24
Abbildung 12: Echtdruck Teil 1 (Bezirksliga).....	25
Abbildung 13: Echtdruck Teil 1 (Frauen Kreisliga).....	25
Abbildung 14: Dateidownload.....	27
Abbildung 15: Aufbau der CSV-Datei.....	27
Abbildung 16:Verwendung der CSV-Datei in EXCEL	28
Abbildung 17:Fehlermeldung.....	29
Abbildung 18: Offene Sperren der Spieler eines Vereins	29
Abbildung 19: Spielberechtigungsliste bearbeiten	30
Abbildung 20: Bearbeitung Spielerzuordnung.....	31
Abbildung 21: Spielereinsatz.....	33
Abbildung 22: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Schiedsrichter	34
Abbildung 23: Schiedsrichtersicht nach Anmeldung	35
Abbildung 24: Anzeige und Bearbeitung des Teil 2	37
Abbildung 25: Warnung bei nicht erfolgter Speicherung.....	38
Abbildung 26: Spielverlauf.....	39
Abbildung 27: Eingabe der Auswechslungen.....	39
Abbildung 28: Eingabe der Gelben Karten (Verwarnungen).....	40
Abbildung 29: Eingabe der Gelb-Roten Karten (Feldverweis)	41
Abbildung 30: Eingabe der Roten Karten (Feldverweis)	41



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

Abbildung 31: Probedruck Teil 2	42
Abbildung 32: Dialogfenster mit Teil 2 nach der Freigabe	43
Abbildung 33: Echtdruck Teil 1 nach erfolgter Korrektur der Mannschaftsaufstellung	44
Abbildung 34: Echtdruck Teil 2.....	44
Abbildung 35: Download Teil 1 und Teil 2 in eine csv-Datei	45
Abbildung 36: Download Teil 1 in eine pdf-Datei	46
Abbildung 37: Download Teil 2 in eine pdf-Datei	47
Abbildung 38: Aufruf der Torschützeneingabe über das Symbol Fußball aus dem Spielplan	48
Abbildung 39: Eingabe der Torschützen (mit Status vollständig).....	48



1. Einführung

1.1 Ziel der Applikation

Mit der Internet-Applikation *Spielbericht* im DFBnet wird die Abwicklung des offiziellen Spielberichts in den Ligen des DFB und weiteren Ligen des deutschen Amateurbereiches komplett auf ein Online-Verfahren umgestellt. Es löst das bisherige Durchschlagspapierformular ab. Mit der Einführung des Systems soll die Abwicklung vereinfacht und erkannte Fehlerquellen beseitigt werden.

Das System ist seit Beginn der Saison 2004/2005 in der Bundesliga und der 2. Bundesliga und ab Saison 2005/2006 in der Regionalliga erfolgreich im Einsatz. Für weitere Ligen ist der Einsatz des Spielberichts seit Beginn der Saison 2008/2009 ebenfalls möglich.

Für den Fall, dass die Applikation *Spielbericht* aus irgendeinem Grund teilweise oder vollständig nicht verfügbar sein sollte, muss der Spielbericht wieder auf dem Papierformular erstellt werden und von der Spielleitung/Staffelleitung nach erfasst werden.

Der Spielbericht wird heute für jedes Spiel mit Informationen der Verantwortlichen der Heim- und Gastmannschaft und vom Schiedsrichter im Stadion verfasst und anschließend per Post an die Geschäftsstelle der Spielleitung weitergeleitet. Mit dieser Applikation wird er Online verfasst und ist sofort elektronisch bei allen Berechtigten zur Weiterverarbeitung verfügbar. Der Spielbericht wird zwar zusätzlich auf Papier gedruckt, dies dient jedoch über die Unterschriften der Beteiligten nur zur Absicherung der rechtlichen Verbindlichkeit und zur Archivierung.

Die Applikation *Spielbericht* unterstützt

1. die Vereine bzw. die Mannschaftenverantwortlichen bei der Aufstellung der Mannschaft und der Auswechsellmannschaft,
2. die Pressebeauftragten der Vereine bei der Versorgung der Presse und des VIP-Bereichs im Stadion,
3. die Schiedsrichter bei der Erstellung des Ergebnisteils des Spielberichts,
4. und die Spielberichtsprüfer der Spielleitung/Staffelleitung bei der Prüfung der Spielberichte.

Durch die fortlaufende Speicherung der Spielberichte in eine Datenbank können die Mannschaftenverantwortlichen, Schiedsrichter und die Spielberichtsprüfer auch auf alle älteren Spielberichte der Saison zur Recherche zugreifen und diese drucken oder downloaden.

Aus Gründen des Datenschutzes wurden persönliche Daten wie z.B. Vornamen, Nachnamen, Geburtsdatum oder Passnummer in den Abbildungen unkenntlich gemacht.



2. Systemumfeld

2.1 Hardware und Netzanbindung

2.1.1 PC mit Internetzugang

Für die Nutzung der Applikation *Spielbericht* muss ein PC unter MS Windows ab WINDOWS NT/2000 mit Internet-Zugang zur Verfügung stehen.

Der Internet-Zugang kann über eine hausinterne LAN-, eine DSL- oder eine ISDN-Verbindung oder über ein analoges Modem (ab 55 KBit/s) hergestellt werden. Der Provider ist beliebig wählbar.

2.1.2 Drucker und Papier

Der PC muss über einen Parallel-/USB-Port oder über eine Netzverbindung auf einem DIN A4-Seitendrucker ausdrucken können. Besondere Einstellungen am Drucker sind nicht notwendig, er muss lediglich DIN A4-Querformat drucken können.

Besonderes Papier bzw. Formularpapier ist nicht notwendig, es kann auf normalem weißem A4-Papier gedruckt werden.

2.2 Software

Für die Nutzung der Applikation *Spielbericht* ist außer den beiden unten genannten Komponenten keine Installation einer lokalen Software notwendig.

2.2.1 Internet Browser

2.2.1.1 Microsoft IE 6.0

Die Applikation benötigt einen Internet-Browser, der korrekte Ablauf ist getestet und freigegeben für den Microsoft Internet-Explorer ab V6.0 und Mozilla Firefox.

Probleme kann es mit dem AOL-Browser und dem T-Online-Browser geben, deshalb wird vom Einsatz dieser und anderer Browser abgeraten.

2.2.1.2 Internetoptionen

Damit die Anwendung richtig funktioniert, muss eine Internetoption eingestellt werden:

Dazu muss im Internet-Explorer der Menüpunkt

Extras – Internetoptionen – Temporäre Internetdateien und Verlauf –

aufgerufen werden, und unter *- Einstellungen -* die Option

☉ *bei jedem Zugriff auf die Webseite* angegeben werden.

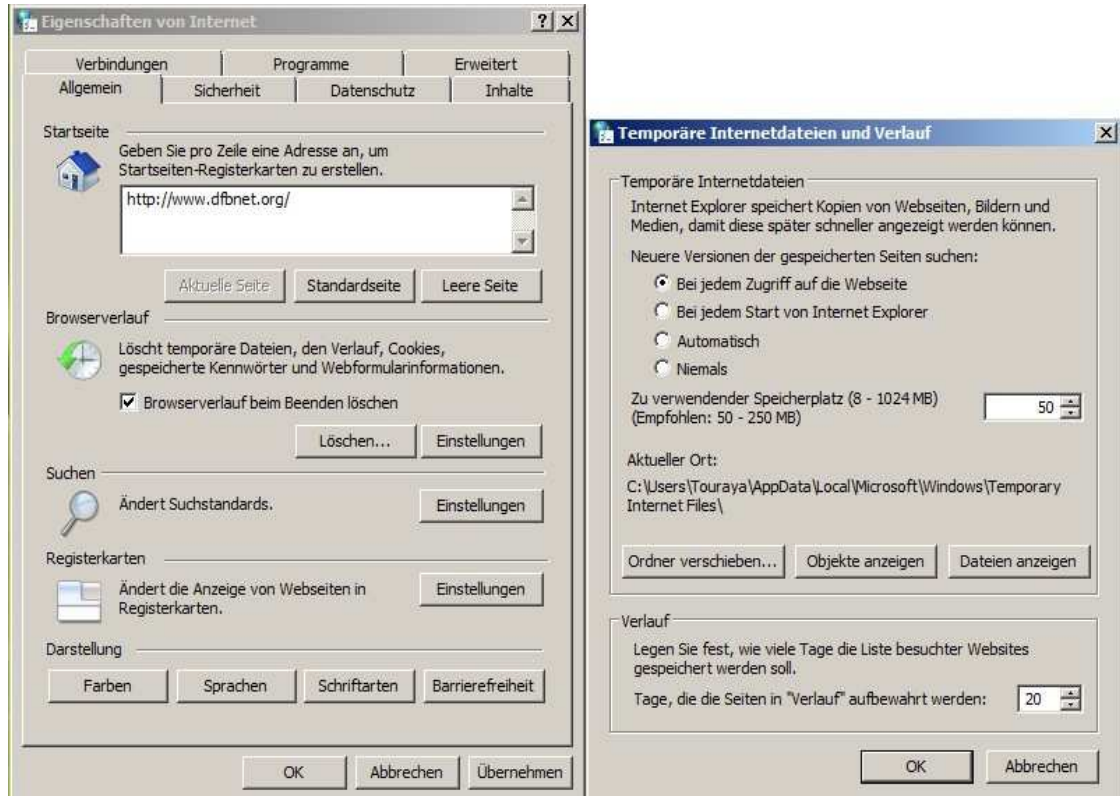


Abbildung 1: Einstellung der Internetoptionen

2.2.2 Acrobat Reader

Für das Drucken der Spielberichte und der Pressekopien wird der Acrobat Reader ab Version 5.0 benötigt.

2.3 Anmeldung an die Internet-Applikationen

2.3.1 Zugangskennungen

Die Zugangskennungen und das Kennwort werden den Mannschaftsverantwortlichen der Vereine und den Schiedsrichtern durch die Landesverbände mitgeteilt.

2.3.2 Zugangsadresse (URL) für den Echtbetrieb der Applikation Spielbericht

<http://www.dfbnet.org/spielbericht/>

oder

<http://www.dfbnet.org/>

und wählen Sie dann in der linken Navigationsleiste unter Spielplanung / Spielbetrieb – Spielbericht

2.3.3 Zugangsadresse (URL) für den Schulungsbetrieb

<http://schulung.dfbnet.org/spielplus/>

Die Zugangskennung und das Passwort für die Schulung sind die gleichen wie Ihre Zugangskennung für den Echtbetrieb. Deshalb darauf achten, dass Sie mit der richtigen Anwendung ar-



beiten, denn die im Schulungssystem erstellten Daten werden **nicht** lange gespeichert und **nicht** in das Echtsystem übernommen, sie werden in unregelmäßigen Abständen gelöscht.

2.4 Technischer Support der DFB Medien

Die Ansprechpartner und die Kontaktdaten für Technischen Support und Meldung von Störungen zu den Spielzeiten am Wochenende bzw. außerhalb der Arbeitszeiten entnehmen Sie bitte dem Impressum bzw. dem Kontakt im DFBnet-Portal:

<http://www.dfbnet.org>

- Service – Call Center –

DFB Medien kann **keinen** technischen Support bezogen auf die lokale individuelle Internet-Anbindung in den Stadien oder in den Geschäftsstellen der Vereine leisten. Dazu müssen die Vereine die Unterstützung eines Beraters für Netzanbindung einholen.

2.5 Organisation des Spielberichts des DFB

Zu den normalen Arbeitszeiten in der Woche stehen für Auskünfte über die Organisation des Spielbetriebs und des Spielberichts ihre bekannten Ansprechpartner in den Geschäftsstellen der Spielleitung/Staffelleitung zur Verfügung.

2.6 Download dieser Beschreibung

Diese Beschreibung können Sie sich herunterladen über:

<http://www.dfbnet.org>

- Service – Handbücher – Spielbericht -



3. Arbeitsablauf

3.1 Überblick über den Arbeitsablauf vor und nach einem Spiel

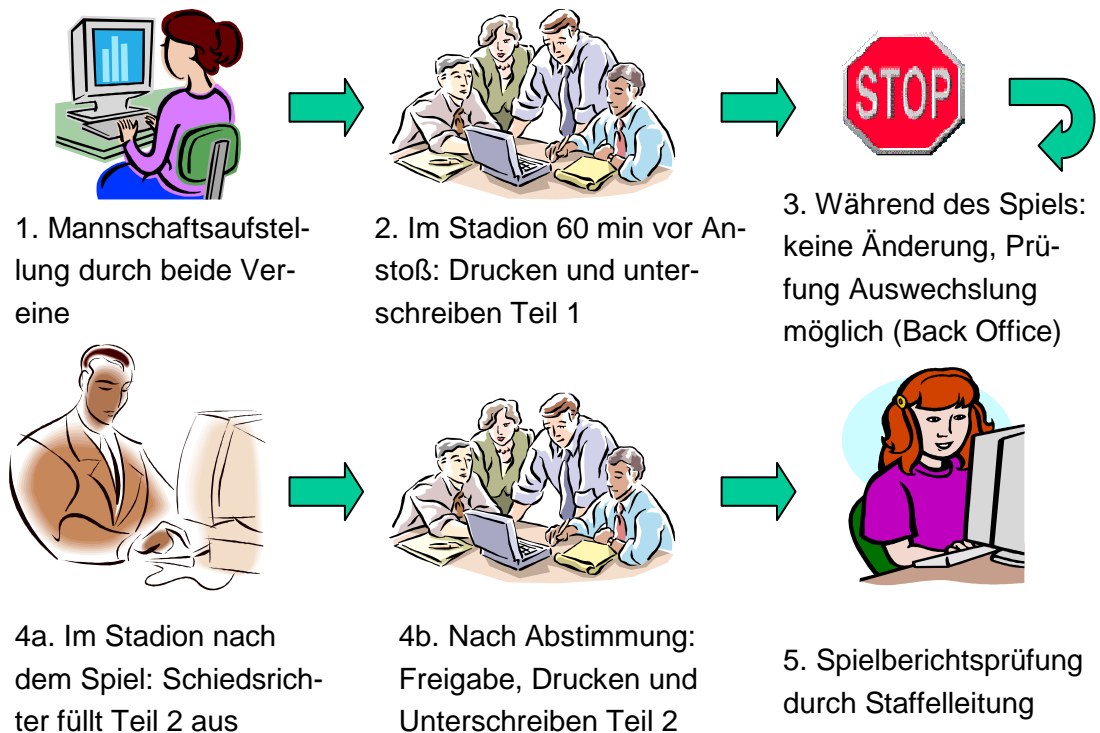


Abbildung 2: Der Arbeitsablauf im Überblick

3.1.1 Vor dem Spiel zu Hause (1)

Beide Vereine erstellen vor dem Spiel getrennt und ohne gegenseitige Einsicht ihre Mannschaftsaufstellung aus der Spielberechtigungsliste. Das kann schon zeitlich weit vor dem Spiel zu Hause stattfinden. Dabei wird die Spielberechtigung geprüft, zum einen ob gegen die Ligarregeln verstoßen wird und zum anderen, ob Sperren der Spieler vorliegen. Verletzungen der Ligarregeln und aktuelle Sperren werden angezeigt, eine fehlerhafte Mannschaftsaufstellung kann zwar gespeichert, jedoch nicht freigegeben werden (harter Fehler). Jeder Verein kann seinen Teil der Mannschaftsaufstellung drucken (Probedruck).

3.1.2 Vor dem Spiel im Stadion (2)

3.1.2.1 Vereinsfreigabe

Die beiden Mannschaftsverantwortlichen können bis zur beiderseitigen Freigabe (Vereinsfreigabe) die Aufstellung noch getrennt ohne gegenseitige Einsicht ändern. Dazu muss der Mannschaftsverantwortliche des Gastvereins im Stadion einen eigenen PC bedienen oder mindestens eine Anmeldung ans System am PC der Heimmannschaft vornehmen und den Mannschaftsverantwortlichen oder die Sportassistentin des Heimvereins bitten, nach seinen Vorgaben die Applikation zu bedienen.



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

Aktuelle Spielersperren werden angezeigt, können aber auch bei der Freigabe übergangen werden (weicher Fehler), da nicht sichergestellt werden kann, dass sie aktuell und verbindlich im System gespeichert sind.

Die Vereine können die Mannschaftsaufstellungen bis 60 min vor dem Spiel ändern und müssen spätestens dann freigeben (Vereinsfreigabe). Nach erfolgter Freigabe ist die Aufstellung von den Vereinen nicht mehr änderbar. Erst nach beiderseitiger Freigabe können die Aufstellungen von beiden Vereinen eingesehen werden. Der Heimverein übernimmt das Drucken des Teil 1 (Echtdruck).

Unmittelbar nach der Freigabe, also spätestens 60 min vor der geplanten Anstoßzeit, kommen die Vereinsverantwortlichen zum Unterschreiben des Spielberichts zusammen. Der Spielbericht besteht in diesem Schritt nur aus dem ersten Teil (Teil 1), dem Teil mit den Mannschaftsaufstellungen. Die Verantwortlichen des Heimvereins drucken ihn mit den erforderlichen Kopien aus. Die Mannschaftsverantwortlichen vergewissern sich, dass die ausgedruckte Mannschaftsaufstellung richtig ist, unterschreiben den Teil 1 und bringen ihn dann zu den jeweiligen Spielführern in die Mannschaftskabinen zur Unterschrift. Die Beteiligten erhalten die ausgedruckten Kopien des Berichts ohne Unterschriften, die aber durch die ausgedruckte Identifikationsnummer nachvollziehbar dem Original zuzuordnen sind. Das Original mit den Unterschriften wird dem Schiedsrichter übergeben.

3.1.2.2 Änderungen der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe

Wird durch unvorhergesehene Zwischenfälle die Mannschaftsaufstellung nach der Freigabe durch die Vereine bis unmittelbar vor dem Anstoß noch geändert, wird diese Änderung durch den Schiedsrichter auf dem Spielbericht Teil 1 zunächst handschriftlich vermerkt und nach dem Spiel über die Korrekturfunktion eingepflegt (siehe Kapitel 3.1.4).

3.1.2.3 Rechtshinweis

Die Verantwortung für die Einhaltung der Sperren und der Ligaregeln verbleibt auch mit dem Einsatz der Applikation Spielbericht bei den Vereinen.

3.1.3 Während des Spiels (3)

Die Vereine dürfen die Mannschaftsaufstellung im Spielbericht während des Spiels nicht ändern, d.h. der Spielbericht ist für Änderungen gesperrt.

Während des Spiels muss keine Bedienung der Applikation erfolgen. Die Prüfung der zulässigen Auswechslung kann an Hand des Spielberichts Teil 1 mit der vom System gekennzeichneten kritischen Spieler visuell erfolgen. Eine Online-Prüfung über die Applikation ist auch möglich, indem im Back-Office ein Vereinsmitarbeiter die Applikation befragt, ob eine geplante Auswechslung zulässig ist oder nicht und das Ergebnis an die Trainerbank übermittelt. Dabei kann er den Spielbericht nicht speichern und ändern, sondern nur temporär bearbeiten, damit die Prüfroutinen durchlaufen werden.

3.1.4 Nach dem Spiel (4 a + b)

Nach dem Spiel meldet sich der Schiedsrichter mit seiner Kennung an und bekommt zunächst den Teil 1 mit den Aufstellungen angezeigt. Wenn es kurz vor Spielbeginn noch Änderungen an der Mannschaftsaufstellung gab, Nachnominierungen und Austausch von Spielern vor dem Spiel, werden diese über die Korrekturfunktion eingepflegt. In diesem Fall entsteht eine Korrekturversion 1. Später beim Drucken des Teils 2 wird auch der korrigierte Teil 1 als Korrekturbeleg mit ausgegeben.



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

Im Teil 2 des Spielberichts werden zunächst Spielzeiten, Halbzeit- und Endergebnis und Besondere Vorkommnisse eingegeben. Dann folgt der Teil der Eingabe der Auswechslungen während des Spiels und der vergebenen Karten jeweils für Heim und Gast.

Stellt jetzt die Applikation fest, dass durch eine Auswechslung eine Lizenzregel verletzt wurde, dass also die Änderung bzw. die Auswechslung nicht zulässig war, wird eine Meldung ausgegeben. Der Fehlerhinweis bleibt deutlich sichtbar erhalten, auch nachdem der Spielbericht gespeichert und freigegeben wurde (am Bildschirm und im Druck).

Vor der Freigabe kann ein Probedruck angestoßen werden. Stellen die Verantwortlichen gemeinsam fest, dass noch Fehler im Bericht sind, kann der Schiedsrichter den Bericht noch einmal ändern und erneut drucken.

Ist der Spielbericht akzeptiert, muss der Schiedsrichter den Spielbericht im System noch freigeben und drucken (Schiedsrichterfreigabe). Der Ausdruck des Spielberichts Teil 2, Original und die Kopien für Heim, Gast und Schiedsrichter werden nun im unteren Teil von allen Verantwortlichen unterschrieben. Das unterschriebene Original Teil 2 wird zusammen mit dem unterschriebenen Original Teil 1 und einem evtl. vorhandenen Korrekturbeleg Teils 1 an die Geschäftsstelle der Spielleitung geschickt und dort als Belegexemplar archiviert.

3.1.5 Nach dem Spieltag bei der Spielleitung/Staffelleitung (5)

Die Spielberichtsprüfer sichten nach einem Spieltag alle Spielberichte und korrigieren, falls Fehler enthalten sind. Änderungen werden nachvollziehbar dokumentiert und erzeugen eine Änderungsversion des Spielberichts.

Die von den Vereinen freigegebene Version 0 und der vom Schiedsrichter freigegebene Spielbericht in der Version 0 oder der Version 1 bleiben in jedem Fall nachvollziehbar erhalten.

3.1.6 Besondere Vorkommnisse / Meldungen an die Rechtsinstanz

Die Sonderberichte der Schiedsrichter werden nicht über ein Online-Formular erfasst, sondern werden weiterhin getrennt vom Spielbericht erstellt und an den Spielleiter und die Rechtsinstanz übermittelt. Neben dem Sonderbericht werden für die Rechtsinstanz die Teile 1 und 2 des Spielberichtes ausgedruckt und zusammen mit ggfs. einbehaltenen Spielerpässen auf dem Postweg zugestellt.

Um sie ebenfalls elektronisch verfügbar zu haben, können die Sonderberichte vom Schiedsrichter auch als Datei zum Spiel hoch geladen werden. Die Funktion befindet sich im Tab-Reiter *Dokumente*. Sportrichter und Staffelleiter können sich diese hoch geladenen Dateien wieder herunterladen.



3.2 Zusammenfassung: Entstehung des offiziellen Spielberichts im System

Folgende Abbildung zeigt noch einmal die Entstehung des Spielberichts, wie oben beschrieben.

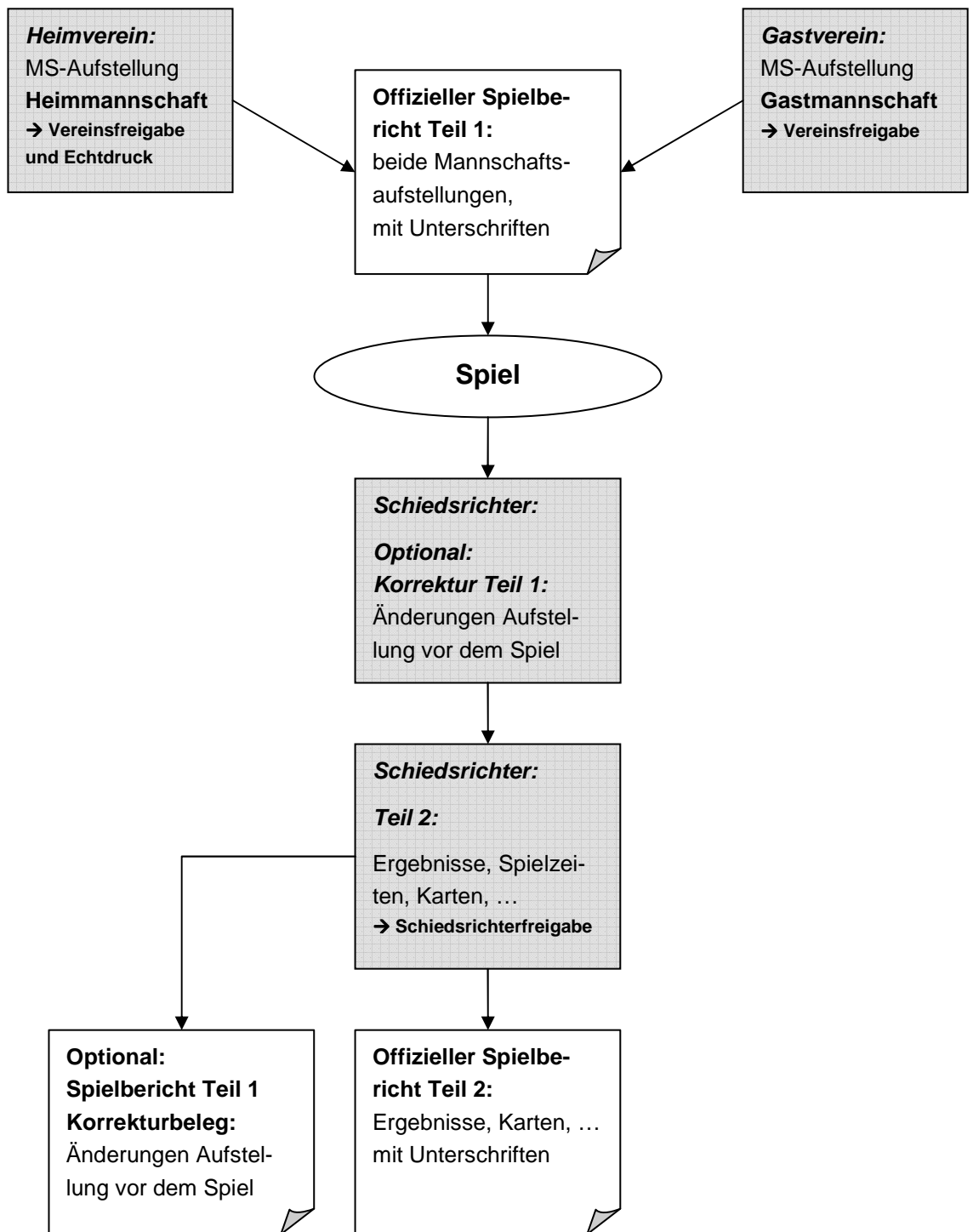


Abbildung 3: Entstehung des Spielberichts Teil 1 und Teil 2 mit optionalem Korrekturbeleg für Teil 1.



4. Beschreibung der Funktionen

4.1 Funktionen für den Mannschaftsverantwortlichen

4.1.1 Überblick Dialogfluss für Spielberichtserstellung

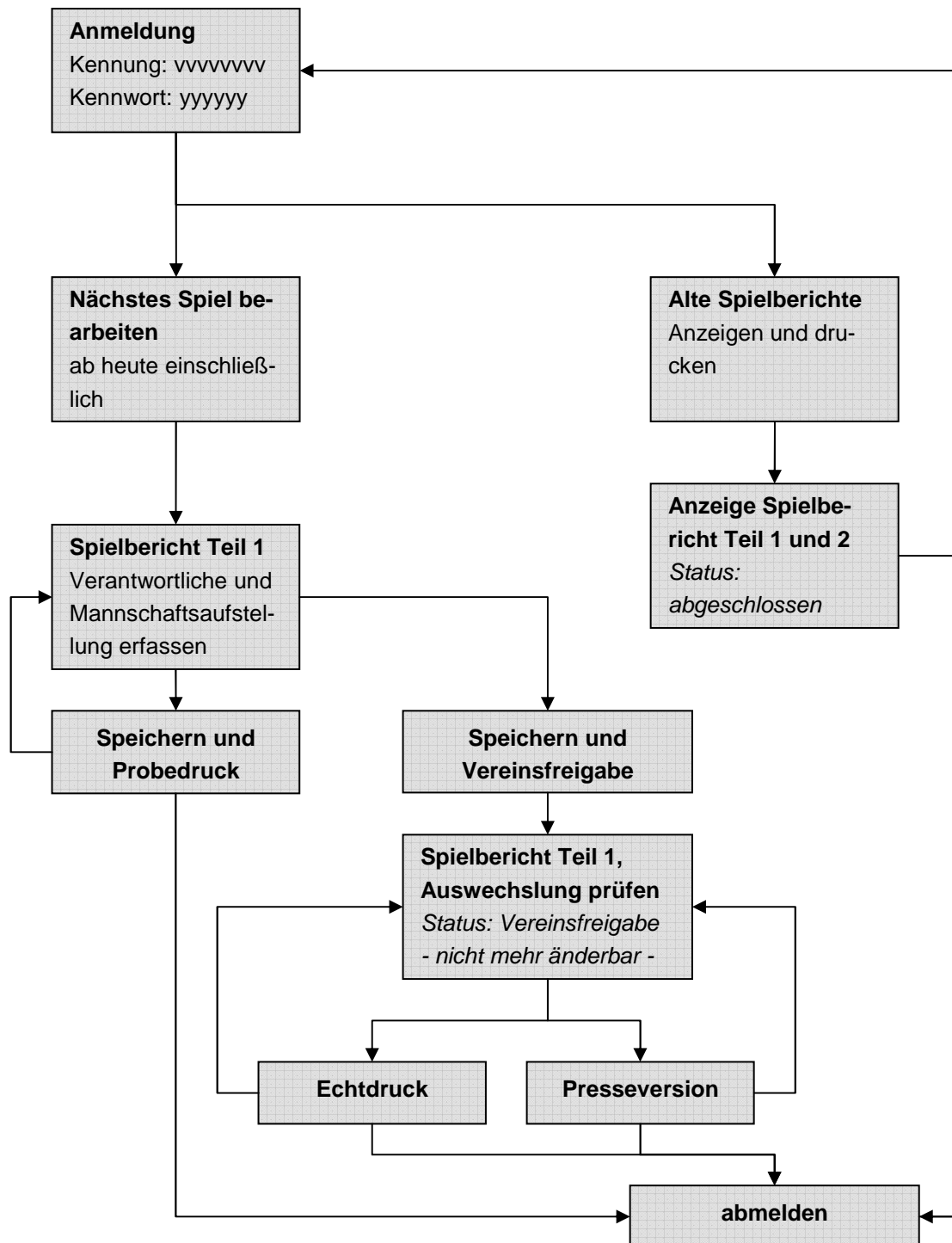


Abbildung 4: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Mannschaftsverantwortlicher



4.1.2 Anmeldung

Der Mannschaftsverantwortliche des Vereins für die Mannschaft in der jeweiligen Liga meldet sich mit seiner Kennung im System an (Siehe Kapitel 2.3 Seite 9) und gelangt auf die Einstiegsseite der Anwendung *SpielPlus*.

Für die Nutzung der ausgewählten Anwendung ist eine vorherige Zustimmung der allgemeinen Geschäftsbedingungen erforderlich.

The screenshot shows the 'AGB-Nutzungsbedingungen für DFBnet von DFB-Medien GmbH & Co. KG' page. The left sidebar contains a navigation menu with items like 'Spielplanauswahl', 'Statistiken', 'Sperrern', 'Spielberechtigungen', 'Abmelden', 'Service', 'Passwort ändern', and 'Impressum'. The main content area displays the terms and conditions, including a 'Hinweis' and a 'Vorbemerkung' section. At the bottom, there is a checkbox for 'Ich habe die AGB gelesen und akzeptiert.' and buttons for 'Später akzeptieren' and 'Weiter'.

Abbildung 6: AGB-Nutzungsbedingungen für DFBnet

Nach Bestätigung stehen auf der linken Randnavigation die Anwendungen zur Verfügung auf die der Benutzer berechtigt ist, z.B. *Spielberichte*, *Passwort ändern* und *Abmelden*.

Der Menüpunkt *Spielberichte* beinhaltet die Menüpunkte

Spielplanauswahl

Statistiken

Offene Sperrern

Spielberechtigungen.

Durch Klick auf *Abmelden* kann die Anwendung beendet werden.

Durch Klick auf *Passwort ändern* kann das Passwort geändert werden.

4.1.3 Spielplanauswahl

4.1.3.1 Einstieg nach der Anmeldung

Das System positioniert standardmäßig auf den Menüpunkt *Spielplanauswahl* und dort auf das nächste Spiel in der aktuellen Saison ausgehend vom Tagesdatum.



Abbildung 7: Anzeige nächstes Spiel für den Mannschaftenverantwortlichen

Hat der Mannschaftenverantwortliche die Berechtigung auf mehrere Mannschaften kommt zunächst die Auswahl der Liga.

4.1.3.2 Alte Spiele anzeigen

Mit dem Button *Alte Spiele* können vergangene Spiele mit ihren Spielberichten angezeigt werden. Bei Aufruf eines Spielberichts wird der Stand der letzten Freigabe angezeigt. Er ist gegen Änderung gesperrt, kann aber ausgedruckt werden.

4.1.3.3 Alle Spiele anzeigen

Mit dem Button *Alle Spiele* können vergangene Spiele und künftige Spiele angezeigt werden, d.h. der gesamte Spielplan der Saison wird ausgegeben. Für den Aufruf eines abgeschlossenen Spielberichts gilt die gleiche Einschränkung wie oben beschrieben. Für übernächste und künftige Spiele können keine Spielberichte erstellt werden.

4.1.3.4 Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen

Falls das nächste Spiel nicht schon angezeigt wird, kann es über den Button *Nächstes Spiel* angezeigt werden. Die Bearbeitung eines Spielberichts für ein Spiel erfolgt durch Klicken auf das *Bleistift-Symbol*. Die Weiterverarbeitung ist in Kapitel 4.1.4 beschrieben.

4.1.3.5 Spiele einer älteren Saison auswählen

Über den Menüpunkt *Spielplanauswahl* kann auch eine ältere Saison ausgewählt werden (ab 04/05). Der Saisonwechsel findet ab Saison 2009/2010 immer vom 30.06. auf den 01.07. eines Jahres statt. Die Spielberichte einer älteren Saison können nicht mehr bearbeitet, sondern nur angezeigt und gedruckt werden.

4.1.4 Spielbericht Teil 1

4.1.4.1 Erfassung der Verantwortlichen

Es werden die verantwortlichen Personen wie Trainer, Assistenz, Mannschaftenverantwortliche usw. für die Mannschaft erfasst. Als Eingabehilfe werden die Daten des letzten Spiels als Vorbelegung übernommen.

Über die Ligaregeln kann der SBO-Admin festlegen, für welche Felder Eingabepflicht besteht, sie sind dann gelb hinterlegt. In einem Feld können mehrere Namen angegeben werden, Prüfungen finden nicht statt. Der Verein muss selbst auf die Regel achten, dass nicht mehr als 8 Personen benannt sind, die sich am Spielfeldrand aufhalten.

Der Schalter *Verantwortliche nicht veröffentlichen* muss gesetzt werden, wenn die Namen der Mannschaftenverantwortlichen nicht auf der Seite www.fussball.de veröffentlicht werden sollen.



Im Eingabefeld *Angaben zur Werbung* müssen die vom Verband geforderten Angaben zu Sponsoren gemacht werden.

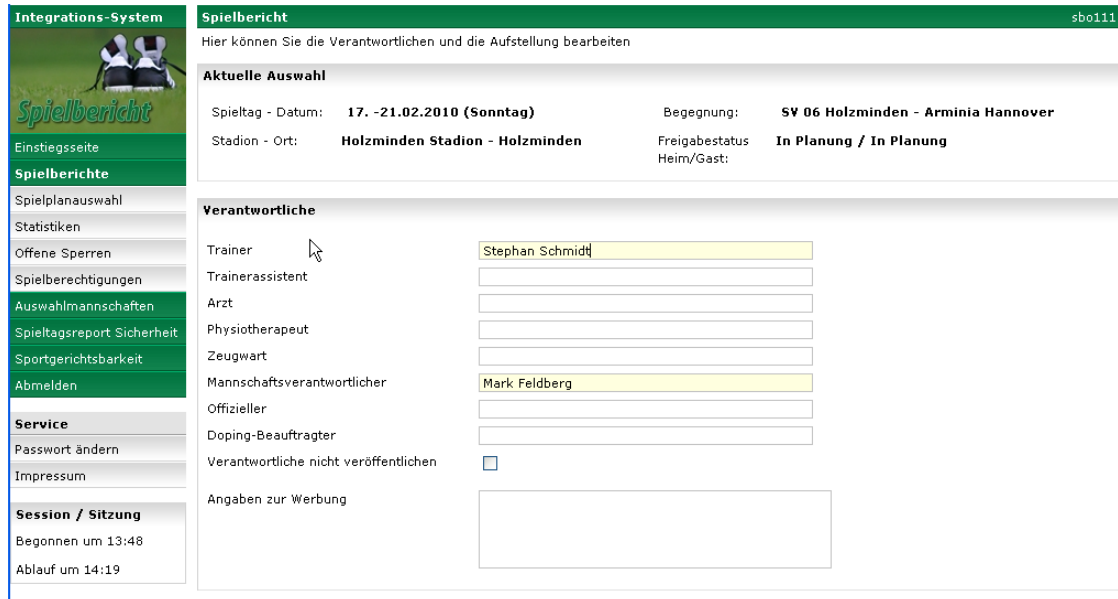


Abbildung 5: Vereins- und Mannschaftsverantwortliche

Abbildung 5: Vereins- und Mannschaftsverantwortliche

Die Einträge müssen durch Betätigen des Buttons *Speichern* gespeichert werden. Wurde das Speichern vergessen, erscheint folgende Meldung:



Abbildung 6: Warnung bei nicht durchgeführter Speicherung

Beachten Sie bitte, dass bei OK die Änderungen verloren gehen! Um zu speichern zunächst *Abbrechen* betätigen, dann *Speichern*.

Durch Betätigung des Buttons *Aufstellung bearbeiten* wird der Dialog zur Mannschaftsaufstellung aufgerufen.

4.1.4.2 Mannschaftsaufstellung bearbeiten

Es wird die aktuelle Spielberechtigungsliste der Mannschaft angezeigt (Seite oben). Die Spieler sind nach Namen alphabetisch sortiert.

Die Aufstellungen des letzten Spiels werden übernommen und vorbelegt, außer am Start der Saison, dann sind keine Spieler in der Mannschaft und Auswechsellmannschaft.

Die Übernahme in die Mannschaft oder in die Auswechsellmannschaft erfolgt durch Ankreuzen der jeweiligen Spieler in der Spielberechtigungsliste und Betätigung der jeweiligen Buttons mit Doppelpfeil. Die Rückübertragung erfolgt analog. Werden Spieler in der Spielberechtigungsliste



und in der Mannschaft angekreuzt, werden sie ausgetauscht. Ebenso kann ein Austausch der Spieler zwischen Mannschaft und Auswechsellmannschaft ausgeführt werden.

The screenshot shows the 'Aufstellung bearbeiten' (Edit Lineup) interface. At the top, it displays match details: 'Spieltag - Datum: 17. -21.02.2010 (Sonntag)', 'Begegnung: SV 06 Holzminden - Arminia Hannover', 'Stadion - Ort: Holzminden Stadion - Holzminden', and 'Freigabestatus: In Planung / In Planung'. Below this, there are three tables for player selection:

- Spielberechtigungsliste** (Stand: 06.12.2009): A table with columns for 'Nr', 'Name', 'Geb. Datum', 'Hinweis', 'VS', and 'A'. It lists 12 players with checkboxes for selection.
- Aufstellung Spieler**: A table with columns for 'Nr', 'Name', 'Geb. Datum', 'Hinweis', 'C', 'TW', 'VS', 'A', and 'n. ö.'. It lists 25 players, with player 1 marked as 'TW' and player 20 as 'C'.
- Aufstellung Auswechselspieler**: A table with columns for 'Nr', 'Name', 'Geb. Datum', 'Hinweis', 'E', 'TW', 'VS', 'A', and 'n. ö.'. It lists 11 substitute players, with player 22 marked as 'ETW'.

At the bottom of the interface, a red warning message reads: 'Bitte beachten Sie: Die Anzeige der Sperren ist evt. nicht vollständig, wegen unbekannter Sperren aus anderen Ligen, nicht freigegebenen Spielberichten oder aus technischen Gründen. Die Vereine sind für die Einhaltung der Sperren selbst verantwortlich.'

Abbildung 7: Mannschaft und Auswechsellmannschaft aufstellen

Spielernamen nicht veröffentlichen (n.ö.)

Sollen Spielernamen nicht auf www.fussball.de veröffentlicht werden, muss bei den betroffenen Spielern der Schalter n.ö. vor der Vereinsfreigabe gesetzt werden.

Torwart und Ersatztorwart

Für die Spieler, die Torwart oder Ersatztorwart in diesem Spiel werden sollen, müssen nach der Übernahme die entsprechenden Eigenschaften angekreuzt werden. Dies wird durch die Abkürzungen TW und ETW im Feld Hinweis gekennzeichnet.

Spielführer (Captain)

Mindestens ein Spieler in der Mannschaft muss durch Ankreuzen zum Spielführer benannt werden. Dies wird durch die Abkürzung C im Feld Hinweis angezeigt.

Sortierung der Spieler

In der Mannschaft und der Auswechsellmannschaft werden die Spieler nach Rückennummern sortiert, wobei der Torwart bzw. der Ersatztorwart immer an erster Stelle oben steht.

Prüfung auf Anzahl Spieler

Die Prüfung erfolgt auf Grund der Grenzwerte aus den Ligaregeln, für eine übliche 11er-Mannschaft wäre sie wie folgt:

	Status: in Planung	Status: Vereinsfreigabe
Anzahl Spieler	Warnung, wenn kleiner 11	7 bis 11



Anzahl Auswechselspieler	0 bis 7	0 bis 7
Anzahl Torwarte	Genau einer	Genau einer
Anzahl Ersatztorwarte	0 bis 7	0 bis 7
Anzahl Spielführer	Genau einer	Genau einer

4.1.4.3 Prüfung der Ligaregeln für Regional- und Oberligen

Die Anzahl der eingesetzten Spieler mit bestimmten Eigenschaften unterliegt Regeln, diese werden geprüft und es werden entsprechende Meldungen ausgegeben. Als Hilfe werden im Fenster *Aufstellung bearbeiten* die Summen über alle relevanten Spalten in den letzten Zeilen ausgegeben.

1. Lizenzvereine sind Vereine, die eine 1. Mannschaft in einer der beiden Lizenzligen hat (Bundesliga oder 2. Bundesliga).
2. Amateurvereine sind Vereine, die keine Mannschaft in den Lizenzligen hat, sondern ausschließlich Mannschaften in den Amateurligen. Ein Lizenzverein wird wieder Amateurverein, wenn seine Lizenzmannschaft von der 2.BL in die RL absteigt.
3. U23 ist ein Spieler, der am 1.7. des Spieljahres das 23. Lebensjahr noch nicht vollendet hat, d.h. für 2005/2006 (1.7.2005) Geburtstag > 1.7.1982.
4. ein Nicht-EU-Spieler, der Fußballdeutscher ist, zählt bei der Begrenzung der Nicht-EU-Spieler nicht mit (Eigenschaft „Fußballdeutscher“ hebt die Eigenschaft „Nicht-EU“ auf).

Regel und Prüfung für Regionalliga	2. Mannschaft von Lizenzvereinen	Amateurvereine	Harter Fehler, verhindert Freigabe
U23-Regel (§12 A. 1 und 12a A. 4.1)	Max. 3 Nicht-U23-Spieler im Spiel Bei mehr als 3 in der Aufstellung → keine Freigabe, bei 3 in der Aufstellung, bzw. weitere in der Reserve → Hinweis	Min. 4 U23-Spieler in der Aufstellung der 18 Spieler	ja, Ausnahme siehe links
EU-Regel (§12 A. 2 und 12a A. 5.1)	Max. 3 Nicht-EU-Spieler in der Aufstellung der 18 Spieler	Max. 5 Nicht-EU-Spieler in der Aufstellung der 18 Spieler ab 2006/07 3 Nicht-EU Spieler	ja
Sperre wg. 5. Gelber Karte	1 Spiel	1 Spiel	Nein, kann ignoriert werden
6. Sperre wg. Roter oder Gelb-Roter Karte (§1 A. 3, §2 A. 1)	Sperre für das nächste Spiel, auch für untere Ligen	← dito	Nein, kann ignoriert werden

Die Stammspielerregel kann das Programms **nicht** prüfen.

4.1.4.4 Prüfung der Ligaregeln für Amateurligen

Es gibt zurzeit keine Prüfungen.

Die Sperrregeln hingegen sind die gleichen.

Sperre wg. 5. Gelber Karte	1 Spiel	1 Spiel	Nein, kann ignoriert werden
-----------------------------------	---------	---------	-----------------------------



6. Sperre wg. Roter oder Gelb-Roter Karte (§1 A. 3, §2 A. 1)	Sperre für das nächste Spiel, auch für untere Ligen	← dito	Nein, kann ignoriert werden
--	---	--------	-----------------------------

4.1.4.5 Prüfung der Sperren von Spielern

Das Programm Elektronischer Spielbericht setzt eine automatische Sperre nach der wiederholten Gelben, der Gelb-Roten oder der Roten Karte bei dem betroffenen Spieler. Die Sportgerichtsbarkeit legt Sperren auf Grund der Urteile fest. Setzt der Spieler wegen einer Sperre aus, wird eine Ableistung gespeichert.

Sind Spieler für diesen Spieltag gesperrt, werden im Feld *Hinweis* die Sperre und der zur Sperre führende Grund angezeigt. Hierfür werden die Symbole Schloss und 5.Gelbe, Gelb-Rote-Karte oder Urteil (§) verwendet.

Die Sperre kann vom Mannschaftenverantwortlichen ignoriert werden, d.h. er kann einen gesperrten Spieler trotzdem ansetzen. Wird der Spieler angesetzt, wird er auch in der Mannschaft oder Auswechsellmannschaft mit dem Symbol Schloss im Feld *Hinweis* angezeigt.

Hinweise:

1. Die Verantwortung für die Einhaltung der Sperren bleibt in jedem Fall bei den Vereinen.
2. Sperren aus anderen Ligen können nicht angezeigt werden, solange für diese Liga der elektronische Spielbericht nicht im Einsatz ist.
3. Wegen nicht oder falsch erfasster Spielberichte können ebenfalls Sperren nicht angezeigt werden.
4. Wird der Spieler von der Spielberechtigungsliste gestrichen, können keine Ableistungen erkannt und gespeichert werden, die Sperre bleibt also erhalten.
5. Der Spieler nimmt seine Sperre nach einem Vereinswechsel mit, sie wird also wieder angezeigt.

4.1.4.6 Vergabe der Rückennummern

Ein Verein kann mit fester oder mit variabler Rückennummer arbeiten. Bei fester Rückennummer sind die Rückennummern schon in der Spielberechtigungsliste fest zugeordnet und ändern sich über die Saison nicht.

Wenn der Verein nicht mit festen Rückennummern arbeitet, müssen bei jeder Mannschaftsaufstellung noch die richtigen Rückennummern zugeordnet werden. Nach Eingabe und Speicherung werden die Spieler nach Rückennummer sortiert, mit Ausnahme der Torwarte, die stehen immer oben.



Aufstellung

Aufstellung Spieler Heim						Aufstellung Spieler Gast					
Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	V	A	Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	V	A
1			TW		■	1			TW		■
2					■	2					■
3					■	3					■
4					■	4					■
5					■	5					■
6					■	6					■
7					■	7					■
8					■	8			C		■
9					■	9					■
10			C		■	10					■
11					■	11					■

Aufstellung Auswechselspieler Heim						Aufstellung Auswechselspieler Gast					
Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	V	A	Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	V	A
15			ETW		■	20			ETW		■
12					■	12					■
13					■	13					■
14					■	14					■

Mit "Sp" gekennzeichnete Spieler/-in sind laut System gesperrt, die Aufstellung liegt in der Verantwortung des Vereins.

Drucken Speichern

Abbildung 8: Mannschaft und Auswechsellmannschaft nach Vergabe der Rückennummern

4.1.4.7 Speichern und Probedruck Teil 1

Ist die Mannschaftsaufstellung fertig, muss vor *Schließen* des Unterfensters *Mannschaftsaufstellung bearbeiten* mit dem Button *Speichern* ein Speichern des Spielberichts durchgeführt werden, sodass bei Beendigung und Wiederanmeldung auf den letzten gesicherten Stand wieder aufgesetzt werden kann. Wird das Speichern vergessen, erfolgt eine Warnung, wie auf Seiten 20 und 21 beschrieben.

Vor der Freigabe kann ein Probedruck für den Teil 1 erstellt werden, der aber nicht zur Unterschrift verwendet werden soll und deshalb mit dem Status „In Planung“ und dem Vermerk „Probedruck, nicht als unterschriftsfähiges Dokument verwenden“ gekennzeichnet ist.

Der Probedruck enthält nicht die Mannschaftsaufstellung des Gegners, sie ist erst nach beiderseitiger Freigabe sichtbar.

Nach Betätigen des Buttons *Drucken* wird ein Download-Fenster geöffnet. Damit kann die Druckdatei direkt geöffnet oder auf einem Laufwerk gespeichert werden.



Spielbericht Frauen Kreisliga Staffel 5				Teil 1 / Nr. 210794082.00.00 - Seite 1/1				Fußball- u. Leichtathletik-Verband							
Spieltag: 11 / Spiel Nr.: 82		am: 18.10.2009		Probedruck: Heimverein				Jakob-Koenen-Str. 2							
Stadion Kreuzbreite		um: 11:00		Bearbeitungsstatus: in Planung				59174 Kamen							
Geseke		Meisterschaft		Bearbeiter/Stand: 21080013/12.10.2009 17:50				Telefon 02307 3710							
Schiedsrichter/in: Andreas Polten (Büren)				Hinweise/Fehler:				Telefax 02307 371526							
								www.flvw.de							
Heimverein: SV 03 Geseke								Gastverein: SuS Bad Westernkotten							
Wilfried Berning				Trainer/in											
				Trainerassistentin											
				Arzt/Ärztin											
				Physiotherapeut/in											
				Zeugwart/in											
Alexandra Hagen				Mannschaftsverantwortliche(r)											
Nr.	Zuname	Vorname	Hinwei	VS	A	Geb-Datum	Passnummer	Nr.	Zuname	Vorname	Hinwei	VS	A	Geb-Datum	Passnummer
1			TW,C		x										
2					x										
3					x										
4					x										
5					x										
6					x										
7					x										
8					x										
9					x										
10					x										
11					x										
					0	11									
Auswechselspielerinnen								Auswechselspielerinnen							
12					x										
13					x										
14					x										
15					x										
16					x										
					0	5									

Probedruck, kein unterschriftsfähiges Dokument

Abbildung 11: Probedruck Teil 1 (Frauen Kreisliga)

4.1.4.8 Freigabe und Echtdruck des Spielberichts Teil 1

Die Vereine müssen den Spielbericht Teil 1 mit den Mannschaftsaufstellungen dem Schiedsrichter spätestens 60 min vor dem Spiel vorlegen. Damit er noch unterschrieben werden kann, müssen sie ihn rechtzeitig freigeben (Button *Freigabe*). Danach ist die Aufstellung von den Vereinen nicht mehr änderbar und sie kann dann vom gegnerischen Verein eingesehen werden.

Ca. 60 Minuten vor der geplanten Anstoßzeit werden die Mannschaftsverantwortlichen durch einen Hinweis im Fenster *Vereins- und Mannschaftsverantwortliche* auf die notwendige Freigabe hingewiesen. Es sollte eine direkte Abstimmung zwischen Heim und Gast erfolgen, damit die rechtzeitige Freigabe durchgeführt wird.

Nach beiderseitiger Freigabe kann der Spielbericht Teil 1, üblicherweise vom Heimverein, mit den erforderlichen Kopien gedruckt werden (Button *Drucken*). Es wird wieder die Download-Box geöffnet und das Original und die Kopien in den Acrobat Reader eingestellt. Je nach Leitungsanbindung kann dieser Vorgang einige Minuten dauern. Auch das Ausdrucken kann wegen der erforderlichen Kopien je nach Druckergeschwindigkeit einige Minuten dauern. Der Echtdruck kann ohne Änderung der Daten immer wiederholt werden, z.B. nach einer Druckerstörung.

Die Liste enthält die Kennzeichnung der Spieler mit Spielertyp und Spielführer.

Kritische Mannschaftsaufstellungen, d.h. wenn bei Einwechslung der Auswechselspieler eine Verletzung der Ligaregeln möglich ist, werden durch Warnungen gekennzeichnet. Die „kritischen“ Spieler sind markiert und zusätzlich wird deren Anzahl angezeigt.



4.1.5 Statistik

In allen Fällen werden Dateien im Format CSV erzeugt, die entweder gespeichert oder direkt in EXCEL geladen werden können. Auch hier ist die Auswahl einer alten Saison möglich. Hinweis: Sollen mehrere Dateien nacheinander direkt in EXCEL herunter geladen werden ohne EXCEL zwischendurch zu schließen, kann es sein, dass die Dateien nicht oder mit großer Verzögerung in EXCEL importiert werden. Um dies zu umgehen, bietet es sich an, zunächst jede Datei lokal zu speichern und dann mit EXCEL zu öffnen.

4.1.5.1 Kartenstatistik

Es können vier Arten der Kartenstatistik pro Liga herunter geladen werden. Die *Statistik Gelbe Karten bisher*, *Rote- und Gelb-Rote Karten bisher*, *Karten gesamt bisher* und *Karten gesamt bisher inkl. Gelb vor Rot*.

4.1.5.2 Torschützen

Es wird die Torschützenrangliste absteigend sortiert nach Anzahl Tore in der Saison ausgegeben.

4.1.5.3 Zuschauer

Gibt die Anzahl der Zuschauer, die vom Schiedsrichter im Spielbericht eingegeben wurden, pro Mannschaft und Spieltag aus.

4.1.5.4 Spielereinsätze

Es gibt zwei Arten von Statistiken:

Spielereinsatz kumuliert, gibt die Einsätze kumuliert pro Mannschaft und Spieltag aus, diese Statistik hat nur für die Regional- und Oberligen Bedeutung.

Spielereinsatz (Detail), gibt die einzelnen Einssatzzeiten der Spieler des Vereins für alle Spiele der Liga und Saison aus.

Download der Spielereinsatzzeiten für alle Spieler

Es kann für alle Spieler die Spielereinsatzzeiten als CSV-Datei herunter geladen werden. Diese Funktion kann vom Mannschaftsverantwortlichen für die Spieler seiner Mannschaft und vom Staffelleiter für alle Spieler seiner Staffel aufgerufen werden.

Der Download der Spielereinsatzzeiten ist unter – *8 Spieler/innen Einsätze, Spielzeiten (Detail)* abrufbar.

Für diese Statistiken ist die Auswahl der Saison, Liga und des Spieltages von – bis notwendig. In allen Fällen wird eine CSV-Datei erzeugt.

Der gleiche Download kann auch vom Staffelleiter, Spielberichtsprüfer und vom Unterrichteten unter *Statistiken – 13 Spieler/innen Einsätze, Spielzeiten (Detail)* abgerufen werden. Im Unterschied zum Mannschaftsverantwortlichen eines Vereins werden hier **alle Spieler der Staffel** ausgegeben.

Der Aufbau der Datei ist völlig identisch und wird im nächsten Kapitel beschrieben.

Download in ein ZIP-Archiv

Die Download-Datei wird aus Gründen der Reduzierung der Datenmengen als ZIP- Archiv erstellt, in dem sich dann die CSV- Datei befindet. Das Archiv kann mit WINZIP oder einem anderen kompatiblen ZIP- Programm geöffnet werden und die CSV- Datei kann direkt in EXCEL eingelesen werden.



Abbildung 14: Dateidownload

Aufbau der CSV-Datei und Verwendung in EXCEL

Wird die Datei in EXCEL eingelesen, werden die Einsätze aller Spieler der Mannschaft alphabetisch sortiert und innerhalb des Spielers nach Spieldatum absteigend sortiert angezeigt. Um eine Einzelbetrachtung vornehmen zu können, ist es sinnvoll über die Daten einen Filter zu setzen, z.B. den Autofilter, siehe folgende Abbildung.

1	SAISON	PASSNR	NAME	VORNAME	ANSTOSSDA	ANSTOSSZEIT	MANNSCHAF	AKTIV	RUECKENNR	STAFFEL-POS	SPIELKENU	SPIELTAG	HEIMMANN	GASTMANN	SPZT-1HZ	SPZT-2
2	'09/10'	12863032	Aigner	Nina	11.10.2009	14:00	FC Bayern M J			Frauen 2.Bur	890070020		4	FC Bayern M FV Lohgau	'45+1'	'90+2
3	'09/10'	12863032	Aigner	Nina	11.10.2009	11:00	FC Bayern M J			Frauen Bund	890069019		4	1. FFC Frankf FC Bayern M '45'		'90+3
4	'09/10'	12863032	Aigner	Nina	04.10.2009	13:00	FC Bayern M J			Frauen 2.Bur	890070018		3	FC Bayern M TuS Wörstst	'45+1'	'90+3
5	'09/10'	12863032	Aigner	Nina	04.10.2009	11:00	FC Bayern M J			Frauen Bund	890069014		3	FC Bayern M 1. FFC Turb. I '45'		'90+2
6	'09/10'	12863032	Aigner	Nina	27.09.2009	11:00	FC Bayern M J			Frauen Bund	890069009		2	FF USV Jena	FC Bayern M '45+3'	'90+3
7	'09/10'	12863032	Aigner	Nina	27.09.2009	11:00	FC Bayern M J			Frauen 2.Bur	890070010		2	1. FC Köln	FC Bayern M '45'	'90+3
8	'09/10'	12863032	Aigner	Nina	20.09.2009	14:00	FC Bayern M J			Frauen 2.Bur	890070006		1	FC Bayern M ASV Hagsfel	'45'	'90+2
9	'09/10'	12863032	Aigner	Nina	20.09.2009	11:00	FC Bayern M J			Frauen Bund	890069002		1	FC Bayern M SG Essen-Sc	'45'	'90+2
10	'09/10'	0062-6029	Alius	Jennifer	11.10.2009	11:00	FCR 2001 DuJ			Frauen Bund	890069021		4	FF USV Jena	FCR 2001 DuJ '45'	'90+1
11	'09/10'	0062-6029	Alius	Jennifer	11.10.2009	11:00	FCR 2001 DuJ			Frauen 2.Bur	890070024		4	FFC Wacker FCR 2001 DuJ	'45+2'	'90'
12	'09/10'	0062-6029	Alius	Jennifer	04.10.2009	14:00	FCR 2001 DuJ			Frauen 2.Bur	890070015		3	FCR 2001 DuJ 1. FFC Frankf	'45+3'	'90+2
13	'09/10'	0062-6029	Alius	Jennifer	03.10.2009	14:00	FCR 2001 DuJ			Frauen Bund	890069017		3	FCR 2001 DuJ SG Essen-Sc	'45'	'90+1
14	'09/10'	0062-6029	Alius	Jennifer	27.09.2009	11:00	FCR 2001 DuJ			Frauen Bund	890069011		2	FCR 2001 DuJ Tennis Boru	'45'	'90'
15	'09/10'	0062-6029	Alius	Jennifer	27.09.2009	11:00	FCR 2001 DuJ			Frauen 2.Bur	890070008		2	FV Lohgau	FCR 2001 DuJ '45+1'	'90+2
16	'09/10'	0062-6029	Alius	Jennifer	20.09.2009	14:00	FCR 2001 DuJ			17 Frauen 2.Bur	890070003		1	FCR 2001 DuJ TuS Wörstst	'45+1'	'90'
17	'09/10'	0062-6029	Alius	Jennifer	20.09.2009	11:00	FCR 2001 DuJ			Frauen Bund	890069006		1	Hamburger SFCR 2001 DuJ	'45'	'90'
18	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	11.10.2009	14:00	SC 07 Bad NeJ			25 Frauen Bund	890069024		4	SC 07 Bad Ne SC Freiburg	'45+3'	'90+1
19	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	11.10.2009	13:00	SC 07 Bad NeJ			Frauen Regio	890021044		7	SC Siegelbac SC 07 Bad Ne	'45'	'90'
20	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	04.10.2009	14:00	SC 07 Bad NeJ			25 Frauen Bund	890069016		3	1. FC Saarbrü SC 07 Bad Ne	'45+1'	'90+1
21	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	27.09.2009	14:00	SC 07 Bad NeJ			25 Frauen Bund	890069012		2	SC 07 Bad Ne VfL Wolfsbu	'45'	'90+2
22	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	26.09.2009	17:00	SC 07 Bad NeJ			25 Frauen Regio	890021037		6	SC 07 Bad Ne SV Bardenba	'45'	'90+2
23	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	20.09.2009	14:00	SC 07 Bad NeJ			25 Frauen Bund	890069001		1	Tennis Borussia SC 07 Bad Ne	'45'	'90+2
24	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	19.09.2009	18:00	SC 07 Bad NeJ			Frauen Regio	890021032		5	FV Dudenho SC 07 Bad Ne	'45'	'90+3
25	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	12.09.2009	17:30	SC 07 Bad NeJ			25 DFB-Pokal Fr	870019021		1	1. RW Merl	SC 07 Bad Ne '45'	'90'
26	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	05.09.2009	18:00	SC 07 Bad NeJ			Frauen Regio	890021022		4	SC 07 Bad Ne SV Dirminge	'45+2'	'90+3
27	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	30.08.2009	13:00	SC 07 Bad NeJ			25 Frauen Regio	890021020		3	1. FFC Niede SC 07 Bad Ne	'45'	'90'
28	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	23.08.2009	14:00	SC 07 Bad NeJ			Frauen Regio	890021008		2	SC 07 Bad Ne TuS Ahrbach	'45+2'	'90'
29	'09/10'	0106-2025	Altmann	Nathalie	16.08.2009	13:00	SC 07 Bad NeJ			25 Frauen Regio	890021002		1	1. FC Saarbrü SC 07 Bad Ne	'45+1'	'90+1
30	'09/10'	0064-5328	Amann	Sinah	11.10.2009	14:00	SC Freiburg J			Frauen Bund	890069024		4	SC 07 Bad Ne SC Freiburg	'45+3'	'90+1
31	'09/10'	0064-5328	Amann	Sinah	04.10.2009	11:00	SC Freiburg J			Frauen Bund	890069015		3	SC Freiburg 1. FFC Frankf	'45'	'90+2
32	'09/10'	0064-5328	Amann	Sinah	27.09.2009	11:00	SC Freiburg J			11 Frauen Bund	890069008		2	1. FFC Turb. I SC Freiburg	'45+1'	'90+2
33	'09/10'	0064-5328	Amann	Sinah	20.09.2009	11:00	SC Freiburg J			Frauen Bund	890069003		1	SC Freiburg FF USV Jena	'45+1'	'90+3
34	'09/10'	0162-0674	Angerer	Nadine	11.10.2009	14:00	1. FFC Frankf J			Frauen 2.Bur	890070019		4	1. FFC Frankf SC Sand	'45'	'90+3
35	'09/10'	0162-0674	Angerer	Nadine	11.10.2009	11:00	1. FFC Frankf J			Frauen Bund	890069019		4	1. FFC Frankf FC Bayern M '45'		'90+3
36	'09/10'	0162-0674	Angerer	Nadine	04.10.2009	14:00	1. FFC Frankf J			Frauen 2.Bur	890070015		3	FCR 2001 DuJ 1. FFC Frankf	'45+3'	'90+2
37	'09/10'	0162-0674	Angerer	Nadine	04.10.2009	11:00	1. FFC Frankf J			Frauen Bund	890069015		3	SC Freiburg 1. FFC Frankf	'45+3'	'90+2
38	'09/10'	0162-0674	Angerer	Nadine	27.09.2009	14:00	1. FFC Frankf J			Frauen 2.Bur	890070007		2	1. FFC Frankf Bayer 04 Lev	'45+1'	'90'
39	'09/10'	0162-0674	Angerer	Nadine	27.09.2009	11:00	1. FFC Frankf J			Frauen Bund	890069007		1	1. FFC Frankf 1. FC Saarbrü	'45'	'90'

Abbildung 15: Aufbau der CSV-Datei



	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
	SAISON														
1	ANSTOSSZEIT	MANNSCHAFT AKTIV	RUECKENNR	STAFFEL-POS	SPIELKENN	SPIELTAG	HEIMMANN'S	GASTMANN'S	SPZT-1HZ	SPZT-2HZ	VON	BIS	EINSATZ-REA	EINSATZ-NORMIER	
2	14:00	FC Bayern M J		Frauen 2.Bur	890070020		4	FC Bayern M	FV Löchgau	'45+1'				0	0
3	11:00	FC Bayern M J		Frauen Bund	890069019		4	1. FFC Frankfurt	FC Bayern M '45'	'90+3'				0	0
4	13:00	FC Bayern M J		Frauen 2.Bur	890070018		3	FC Bayern M	TuS Wörststai	'45+1'				0	0
5	11:00	FC Bayern M J		Frauen Bund	890069014		3	FC Bayern M	1. FFC Turb. I '45'	'90+2'				0	0
6	11:00	FC Bayern M J		Frauen Bund	890069009		2	FF USV Jena	FC Bayern M '45+3'	'90+3'				0	0
7	11:00	FC Bayern M J		Frauen 2.Bur	890070010		2	1. FC Köln	FC Bayern M '45'	'90+3'				0	0
8	14:00	FC Bayern M J		Frauen 2.Bur	890070006		1	FC Bayern M	ASV Hagsfeld '45'	'90'				0	0
9	11:00	FC Bayern M J		Frauen Bund	890069002		1	FC Bayern M	SG Essen-Sct '45'	'90+2'				0	0
10	11:00	FCR 2001 Dui J		Frauen Bund	890069021		4	FF USV Jena	FCR 2001 Dui '45'	'90+1'				0	0
11	11:00	FCR 2001 Dui J		Frauen 2.Bur	890070024		4	FFC Wacker	FCR 2001 Dui '45+2'	'90'				0	0
12	14:00	FCR 2001 Dui J		Frauen 2.Bur	890070015		3	FCR 2001 Dui	1. FFC Frankfurt '45+3'	'90+2'				0	0
13	14:00	FCR 2001 Dui J		Frauen Bund	890069017		3	FCR 2001 Dui	SG Essen-Sct '45'	'90+1'				0	0
14	11:00	FCR 2001 Dui J		Frauen Bund	890069011		2	FCR 2001 Dui	Tennis Borussia '45'	'90'				0	0
15	11:00	FCR 2001 Dui J		Frauen 2.Bur	890070008		2	FV Löchgau	FCR 2001 Dui '45+1'	'90+2'				0	0
16	14:00	FCR 2001 Dui J		17 Frauen 2.Bur	890070003		1	FCR 2001 Dui	TuS Wörststai '45+1'	'90'				0	0
17	11:00	FCR 2001 Dui J		Frauen Bund	890069006		1	Hamburger SV	FCR 2001 Dui '45'	'90'				0	0
18	14:00	SC 07 Bad Ne J		25 Frauen Bund	890069024		4	SC 07 Bad Ne	SC Freiburg '45+3'	'90+1'				0	0
19	13:00	SC 07 Bad Ne J		Frauen Regio	890021044		7	SC Siegelbach	SC 07 Bad Ne '45'	'90'				0	0
20	14:00	SC 07 Bad Ne J		25 Frauen Bund	890069016		3	1. FC Saarbr	SC 07 Bad Ne '45+1'	'90+1'				0	0
21	14:00	SC 07 Bad Ne J		25 Frauen Bund	890069012		2	SC 07 Bad Ne	VfL Wolfsburg '45'	'90+2'				0	0
22	17:00	SC 07 Bad Ne J		25 Frauen Regio	890021037		6	SC 07 Bad Ne	SV Bardenba '45'	'90+2'	1'	'90+2'		92	90
23	14:00	SC 07 Bad Ne J		25 Frauen Bund	890069001		1	Tennis Borussia	SC 07 Bad Ne '45'	'90+2'				0	0
24	18:00	SC 07 Bad Ne J		Frauen Regio	890021032		5	FV Dudenho	SC 07 Bad Ne '45'	'90+3'				0	0
25	17:30	SC 07 Bad Ne J		25 DFB-Pokal Fr	870019021		1	RW Merl	SC 07 Bad Ne '45'	'90'				0	0
26	18:00	SC 07 Bad Ne J		Frauen Regio	890021022		4	SC 07 Bad Ne	SV Dimminge '45+2'	'90+3'				0	0
27	13:00	SC 07 Bad Ne J		25 Frauen Regio	890021020		3	1. FFC Niede	SC 07 Bad Ne '45'	'90'	1'	'90'		90	90
28	14:00	SC 07 Bad Ne J		Frauen Regio	890021008		2	SC 07 Bad Ne	TuS Ahrbach '45+2'	'90'				0	0
29	13:00	SC 07 Bad Ne J		25 Frauen Regio	890021002		1	1. FC Saarbr	SC 07 Bad Ne '45+1'	'90+1'	1'	'90+1'		92	90
30	14:00	SC Freiburg J		Frauen Bund	890069024		4	SC 07 Bad Ne	SC Freiburg '45+3'	'90+1'				0	0
31	11:00	SC Freiburg J		Frauen Bund	890069015		3	SC Freiburg	1. FFC Frankfurt '45'	'90+2'				0	0
32	11:00	SC Freiburg J		11 Frauen Bund	890069008		2	1. FFC Turb.	1. FC Freiburg '45+1'	'90+2'	58'	'90+2'		35	33
33	11:00	SC Freiburg J		Frauen Bund	890069003		1	SC Freiburg	FF USV Jena '45+1'	'90+3'				0	0
34	14:00	1. FFC Frankfurt J		Frauen 2.Bur	890070019		4	1. FFC Frankfurt	SC Sand '45'	'90+3'				0	0
35	11:00	1. FFC Frankfurt J		Frauen Bund	890069019		4	1. FFC Frankfurt	FC Bayern M '45'	'90+3'	1'	'90+3'		93	90
36	14:00	1. FFC Frankfurt J		Frauen 2.Bur	890070015		3	FCR 2001 Dui	1. FFC Frankfurt '45+3'	'90+2'				0	0
37	11:00	1. FFC Frankfurt J		Frauen Bund	890069015		3	SC Freiburg	1. FFC Frankfurt '45'	'90+2'	1'	'90+2'		92	90
38	14:00	1. FFC Frankfurt J		Frauen 2.Bur	890070007		2	1. FFC Frankfurt	Bayer 04 Lev '45+1'	'90'				0	0
39	11:00	1. FFC Frankfurt J		Frauen Bund	890069007		2	1. FFC Frankfurt	1. FC Saarbr '45'	'90'	1'	'90'		90	90

Abbildung 16: Verwendung der CSV-Datei in EXCEL

Erklärung einiger Ausgabefelder:

Es werden die Einsätze der **aktiven** und **inaktiven** Spieler ausgegeben, weil sonst die Vereinswechsler nicht erfasst würden.

Unter **Spzt-1HZ** und **Spzt-2HZ** werden die Spielzeiten der 1. und 2. Halbzeit mit Nachspielzeiten angegeben, damit leichter nachvollziehbar ist, wie sich der **Einsatz-real** errechnet.

Unter **Einsatz-real** werden die Nachspielminuten der 1. und 2. Halbzeit und evtl. der Verlängerungen mit eingerechnet, z.B. 1 bis 45+2, 46 bis 90+1 = 93.

Unter **Einsatz-normiert** werden die Nachspielminuten nicht mit eingerechnet, sondern auf 45 und 90 Minuten normiert, z.B. 1 bis 45+2, 46 bis 90+1 = 90.

Sonderfälle:

- Bei Einwechslung in der **letzten Minute** der Spielzeit bzw. der Nachspielzeit wird ausgegeben:
Einsatzminute real = 1, Einsatzminute normiert = 1
- Bei Einwechslung **in der Nachspielzeit** wird ausgegeben:
Einsatzminute real = reale Differenz, Einsatzminute normiert = 1
- bei Einwechslung in der Halbzeit wird vom Schiedsrichter im Spielbericht die 46. Minute dokumentiert, in dem Fall müssen beim Einwechselspieler die Einsatzminuten um 1 erhöht werden, denn er war 45 Minuten im Einsatz, nicht 44.

Datenmengen und Download-Zeiten

Die Datenmengen, die beim Abruf entstehen, können je nach Liga erhebliche Größenordnungen annehmen, z.B. ist der Abruf beim Staffelleiter für die gesamte Regionalliga ca. 60.000 Zeilen groß.

Der Abruf benötigt auch mehrere Minuten und belastet die Anwendung erheblich. Deshalb wird vom System **nur ein Abruf** zu einer Zeit zugelassen. Läuft ein Abruf und es wird durch einen weiteren Benutzer ein zweiter Abruf gestartet, wird der neue abgewiesen und es kommt die Meldung:

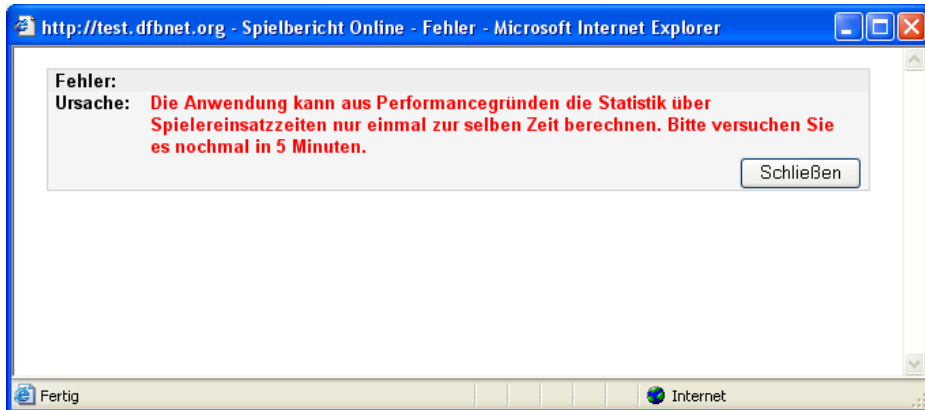


Abbildung 17: Fehlermeldung

Der zweite Benutzer muss es nach einer Wartezeit erneut versuchen und den Abruf wieder starten.

4.1.6 Offene Spielersperren anzeigen

Die Funktion *offene Sperren* liefert eine Übersicht über die aktuell offenen Sperren der Spieler der Mannschaft des Vereins.

Integrations-System		Offene Sperren								sbo304	
 Spielbericht Einstiegsseite Spielberichte Spielplanauswahl Statistiken Offene Sperren Spielberechtigungen www.sbo304.de		Hier können Sie die aktuell offenen Sperren anzeigen									
		Offene Sperren									
		Mannschaft									
Spieler	Sperrtyp	Status	Gültig von	Spiele	Noch	Sperre in	Andere	Saison	Spieldatum	Gegner	
	<i>Ableistung</i>		<i>Nr.</i>	<i>absolut offen</i>		<i>Liga</i>	<i>Ligen</i>	<i>Spiel Nr.</i>			
Arminia Hannover											
	Rote Karte	offen	06.12.2009- Unbefristet			Bezirksoberliga I		09/10 221	06.12.2009	TSV Mühlenfeld	
Automatische Sperre durch Rote Karte in 90. Spielminute * Pohl, Bruno/29.1.2010/15:08.											

Abbildung 18: Offene Sperren der Spieler eines Vereins

Falls auf Grund einer Roten Karte ein Urteil mit Sperre für mehrere Spiele besteht, können auch teilweise Ableistungen angezeigt werden (weitere Zeilen in Kursivschrift). Ist die Sperre vollständig abgeleistet, wird sie nicht mehr angezeigt.

Bei einer Mehrfachsperrung eines Spielers, z.B. ein Spiel wegen Gelb-Roter Karte und mehrere Spiele wegen eines Sportgerichtsurteils, wird jetzt die Sperre wegen der Gelb-Roten Karte zuerst abgeleistet, erst dann die Sperre wegen des Urteils.



4.1.7 Spielberechtigungsliste

4.1.7.1 Spielberechtigungsliste bearbeiten

Die Bearbeitung der Spielberechtigungsliste ist für den Mannschaftsverantwortlichen möglich. Dabei kann auf die Passdaten aus dem DFBnet- Passwesen zugegriffen werden. Der Staffelleiter kann die Liste kontrollieren, korrigieren und fixieren (freigeben). Grundsätzlich kann ein Spieler mehreren Mannschaften eines Vereins, also mehreren Spielberechtigungslisten zugeordnet werden, z.B. 1. Mannschaft, 2. Mannschaft.

Die Spielberechtigungsliste kann bei Bedarf auch noch als PDF-Datei erstellt werden.

Die Funktion wird dem Mannschaftsverantwortlichen unterm Menüpunkt *Spielberechtigungen* in der linken Randnavigation zur Verfügung gestellt. Siehe folgende Abbildung

Spielberechtigungsliste bearbeiten >> Spielberechtigungsliste sbo203

Achtung: Für die Einhaltung der Regeln des Landesverbands ist der Verein selbst verantwortlich. Das Programm prüft nicht die Zulässigkeit bezüglich Freiholung, Alter und Geschlecht!

Aktuelle Auswahl

Saison: **2009 / 2010** Staffel: **Bezirksliga Staffel 04** Mannschaft: **SV 03 Geseke**

Feste Rückennummern: Inaktive Spieler:

Spielberechtigungsliste

Name	Vorname	Geb. Datum	Passnummer	Spielrecht ab	Status	Nat.	N- A RÜ- EU E Nr	Reg- Datum
				01.07.2005	A	GER		06.09.2009
				13.07.2006	A	MKD		15.07.2009
				01.07.2009	A	GER		15.07.2009
				28.02.2009	A	GER		15.07.2009
				08.07.2009	VS	GER		15.07.2009
				29.01.2005	A	GER		03.08.2009
				08.07.2009	A	GER		15.07.2009
				26.08.2004	A	GER		15.07.2009
				16.07.2008	A	GER		15.07.2009
				07.08.2004	A	GER		15.07.2009
				02.07.2003	A	GER		10.10.2009
				11.08.2003	A	GER		15.07.2009
				10.03.2005	A	GER		15.07.2009
				11.08.2003	A	GER		15.07.2009
				02.07.2003	A	GER		15.07.2009
				08.07.2009	VS	GER		15.07.2009
				01.07.2009	A	GER		15.07.2009
				07.07.2007	A	GER		15.07.2009
				22.07.2008	A	GER		15.07.2009
				02.07.2003	A	GER		15.07.2009
				07.07.2007	A	GER		15.07.2009
				11.08.2003	A	GER		02.08.2009
				08.07.2009	A	TUR		15.07.2009

Drucken Spielerzuordnung

Abbildung 19: Spielberechtigungsliste bearbeiten

Folgender Rechtshinweis wird in Abbildung 13 oben rot angezeigt: „Für die Einhaltung der Regeln des Landesverbands ist der Verein selbst verantwortlich. Das Programm prüft nicht die Zulässigkeit bezüglich Freiholung, Alter und Geschlecht“.

Die Spielberechtigungslisten der Bundesliga und der 2. Bundesliga Herren können nur gelesen, aber nicht geändert werden, da die Spieler durch die DFL gepflegt und geliefert werden.

In der Spielberechtigungsliste werden alle aktiven Spieler gelistet. Über die Check-Boxen „Inaktive Spieler“ wird die Liste der inaktiven Spieler umgeschaltet, das sind die Spieler, die in der Saison zum Verein gehörten, aber inzwischen den Verein gewechselt haben.



Die Spielberechtigungsliste kann als PDF-Datei ausgegeben und gedruckt werden.

Über die Funktion bzw. den Button *Spielerzuordnung* werden die Passdaten, gefiltert auf die Spielberechtigungen der jeweiligen Mannschaftsart, angezeigt, siehe folgende Abbildung.

Spielberechtigungslisten bearbeiten >> Spielberechtigungsliste >> Spielerzuordnung sbo205

Achtung: Für die Einhaltung der Regeln des Landesverbands ist der Verein selbst verantwortlich. Das Programm prüft nicht die Zulässigkeit bezüglich Freiholung, Alter und Geschlecht!

Aktuelle Auswahl
 Saison: 2009 / 2010 Staffel: Bezirksliga Staffel 04 Mannschaft: SV 03 Geseke

Auswahlfilter
 Status: Lizenzspieler Vertragsspieler Amateur
 Alter: von: bis: Stichtag: 01.07.2009
 Name:
 Aktiv Inaktiv Zugeordnet Nicht zugeordnet

Filter anwenden Filter zurücksetzen

Zurück Dublette bearbeiten Speichern

Spielerzuordnung
 Spielberechtigte Spieler (334) Zuordnung zur Mannschaft (aktiv 23)

Name	Vorname	Geb. Datum	A	Passnr.	Frei hol.	Status	Nat.	N-EU	A ja E	Daten-In- quelle aktiv	Aktiv/ Inaktiv ab	Dubletten bearbeiten
SV 03 GESEKE E.V.												
			20			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			29			A	TUR		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			19			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			58			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			21			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			27			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			18			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			19			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			30			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			27			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			26			A	GER		<input checked="" type="checkbox"/>	Pass	06.09.2009	<input type="checkbox"/>
			46			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>
			52			A	GER		<input type="checkbox"/>	Pass		<input type="checkbox"/>

Abbildung 20: Bearbeitung Spielerzuordnung

Es ist eine Anpassung der Ansicht durch den Auswahlfilter mit den angegebenen Kriterien möglich. Durch die Funktion *Filter anwenden* werden die Spielerdaten reduziert, durch *Filter zurücksetzen* wird der Filter gelöscht.

Die Zuordnung bzw. Rücknahme der Zuordnung zur Mannschaft wird über die Spalte „ja“ bei der „Zuordnung zur Mannschaft“ ermöglicht. Hier ist auch die Herkunft des Spielers (Spalte Datenquelle) zu ersehen. Die Spalte „inaktiv“ bewirkt eine Inaktiv-Setzung des Spielers, eine Zuordnung zur Mannschaft ist dennoch möglich. Spieler im Status inaktiv können später bei der Mannschaftsaufstellung nicht herangezogen werden.

Zu Beginn der Saison ist die Spielberechtigungsliste leer.

4.1.7.2 Dublettenbereinigung

Das Programm kennzeichnet erkannte Dubletten durch rote Schrift und durch rote Punkte in der Spalte „Dubletten bearbeiten“.

Eine Dublettenbereinigung ist über die Checkbox in den Spalten „Dubletten bearbeiten“ möglich. Durch Aktivieren der Checkboxen in beiden Dubletteneinträgen und anschließendem Betätigen der Funktion *Dublette bearbeiten*, gelangt man in die Dublettenbereinigung.



Bei der Bereinigung der Dublette hat die Datenquelle Pass oder DFL immer Vorrang vor erfassten Spielern. Deshalb ist in der 1. Spalte die Voreinstellung auch auf den Pass-Satz gesetzt. Betätigt man nun den Button *Dublette bereinigen* werden die beiden Datensätze zusammen geführt.

Es kann immer nur ein Dubletten-Paar in einem Schritt bearbeitet werden.

4.1.7.3 Vorgehen bei der Dublettenbereinigung

Ziel muss es sein, Dubletten zu bereinigen bzw. nicht zuzulassen, sonst besteht die Gefahr, dass statistische Auswertungen auf die Spieler unvollständige bzw. falsche Ergebnisse bringen.

Fall 1: ein Dubletteneintrag hat als Datenquelle „erfasst“

Wenn ein Eintrag mit der Datenquelle „erfasst“ gekennzeichnet ist, also irgendwann erfasst wurde, dann können diese Daten mit den Daten des Passwesens oder der DFL überschrieben werden.

Die Daten des Passwesens können und dürfen von der Anwendung Spielbericht nicht verändert werden, dies ist ausschließlich Sache der Passstelle.


Ebenso verhält es sich mit den Daten der DFL. Da diese Daten regelmäßig von der DFL importiert werden, können sie nicht von der Anwendung Spielbericht verändert werden.

Fall 2: beide Einträge haben als Quelle Pass oder DFL

In diesem Fall kann zwar eine Dublettenbereinigung durchgeführt werden, sie hat aber keinen dauerhaften Bestand, weil, wie oben erwähnt, die Daten nur lokal geändert werden.

In diesen Fällen muss eine organisatorische Abstimmung der Vereine oder der Staffelleitung (Regional- oder Landesverband) mit den Passstellen oder der DFL stattfinden.

4.1.7.4 Spieleinsatzangaben

Mit Auswahl des Icons  erhalten Sie Auskunft über die bisherigen Einsätze des ausgewählten Spielers in allen Ligen, in denen der Spieler auf der Spielberechtigungsliste steht, aufgelistet. Die Beurteilung, ob ein Spieler eingesetzt werden kann, obliegt dem Mannschaftsverantwortlichen.

Diese Funktion kann vom Mannschaftsverantwortlichen aus der Anzeige der Aufstellung, vom Schiedsrichter, vom Staffelleiter, vom Spielberichtsprüfer und aus der Rolle Unterrichtete jeweils aus der Anzeige der Aufstellung und aus der Spielberechtigungsliste aufgerufen werden.

Das folgende Beispiel zeigt die Einsätze eines Spielers, der in der Bezirksliga Herren und in der Kreisliga Herren eingesetzt war.

Hinweise:

1. Im Kopf der Seite wird der Name des Spielers ausgegeben, aus Datenschutzgründen wird er hier nicht angezeigt.
2. Die Spiele werden nach Datum absteigend angezeigt, d.h. das jüngste steht oben, das älteste ganz hinten.
3. Zu den Daten des Spiels wird noch ausgegeben, von welcher bis zu welcher Minute der Spieler im Einsatz war und wie viele Minuten das insgesamt waren. Die Nachspielzeiten der 1. und 2. Halbzeit werden **nicht** hinzugezählt (Minuten normiert). Die realen Einsatzminuten werden in der CSV-Datei ausgegeben.



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

4. Am Ende der Seite wird noch die Anzahl der Spiele in der Saison bisher und die Summe der Einsatzzeit (normiert) sowie die Anzahl der Tore angezeigt, siehe folgende Abbildung:

Spielereinsätze									
Datum	Zeit	Mannschaft	RüStaffel Nr	Kennung	SpielGegner tag	VonBis	Min.	Tore norm.	
11.10.09	15:00	SV 03 Geseke	1 Bezirksliga Staffel 04	210563084	10 FC Kaunitz	1	90+1	90	
11.10.09	15:00	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097090	12 VfJ Helmern e.V.			0	
04.10.09	15:00	SV 03 Geseke	15 Bezirksliga Staffel 04	210563077	9 SC Borchon			0	
04.10.09	15:00	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097081	11 FSV Bad Wünnenberg-Leiberg II			0	
27.09.09	15:00	SV 03 Geseke	15 Bezirksliga Staffel 04	210563068	8 Spielverein Lippstadt 08 II			0	
27.09.09	12:30	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097075	10 SV Steinhausen II			0	
25.09.09	19:15	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097065	9 SuS BOKE II			0	
20.09.09	15:00	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097060	8 TuS Mantinghausen			0	
13.09.09	15:00	SV 03 Geseke	15 Bezirksliga Staffel 04	210563050	6 BV Bad Lippspringe			0	
13.09.09	15:00	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097049	7 SV Atteln 21 II			0	
11.09.09	19:15	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097045	6 SG Wewelsburg / Ahden			0	
06.09.09	15:00	SV 03 Geseke	15 Bezirksliga Staffel 04	210563043	5 GW Langenberg			0	
04.09.09	19:15	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097033	5 SG Harth/Weiberg			0	
30.08.09	15:00	SV 03 Geseke	16 Bezirksliga Staffel 04	210563032	4 Delbrücker SC II	32	90+3	59	
30.08.09	15:00	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097030	4 SV RW Bentfeld			0	
23.08.09	15:00	SV 03 Geseke	16 Bezirksliga Staffel 04	210563020	3 Germania Westerwiehe			0	
23.08.09	15:00	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097017	3 VfB 1910 Salzkotten			0	
16.08.09	15:00	SV 03 Geseke	15 Bezirksliga Staffel 04	210563013	2 SVA Langeneicke			0	
16.08.09	15:00	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097015	2 VfL Thüle			0	
09.08.09	15:00	SV 03 Geseke II	Kreisliga B	210097001	1 TuS GW Henglarn			0	
06.08.09	19:00	SV 03 Geseke	13 Bezirksliga Staffel 04	210563004	1 SuS Cappel			0	
02.08.09	15:00	SV 03 Geseke	14 Kreispokal 1. Runde Krombacherpokal	200486005	1 BSV Fürstenberg			0	
Gesamt				Anzahl Spiele: 2	Einsatzzeit: 149 Min.	Anzahl Tore: 0			

Schließen

Abbildung 21: Spielereinsatz



4.2 Funktionen für den Schiedsrichter

Vom System werden die Schiedsrichter, die Assistenten und die 4. Offiziellen gleich behandelt. Deshalb wird in der folgenden Beschreibung immer nur der Begriff „Schiedsrichter“ verwendet. Sinngemäß gelten die Aussagen auch für die Assistenten und 4. Offiziellen.

4.2.1 Dialogfluss

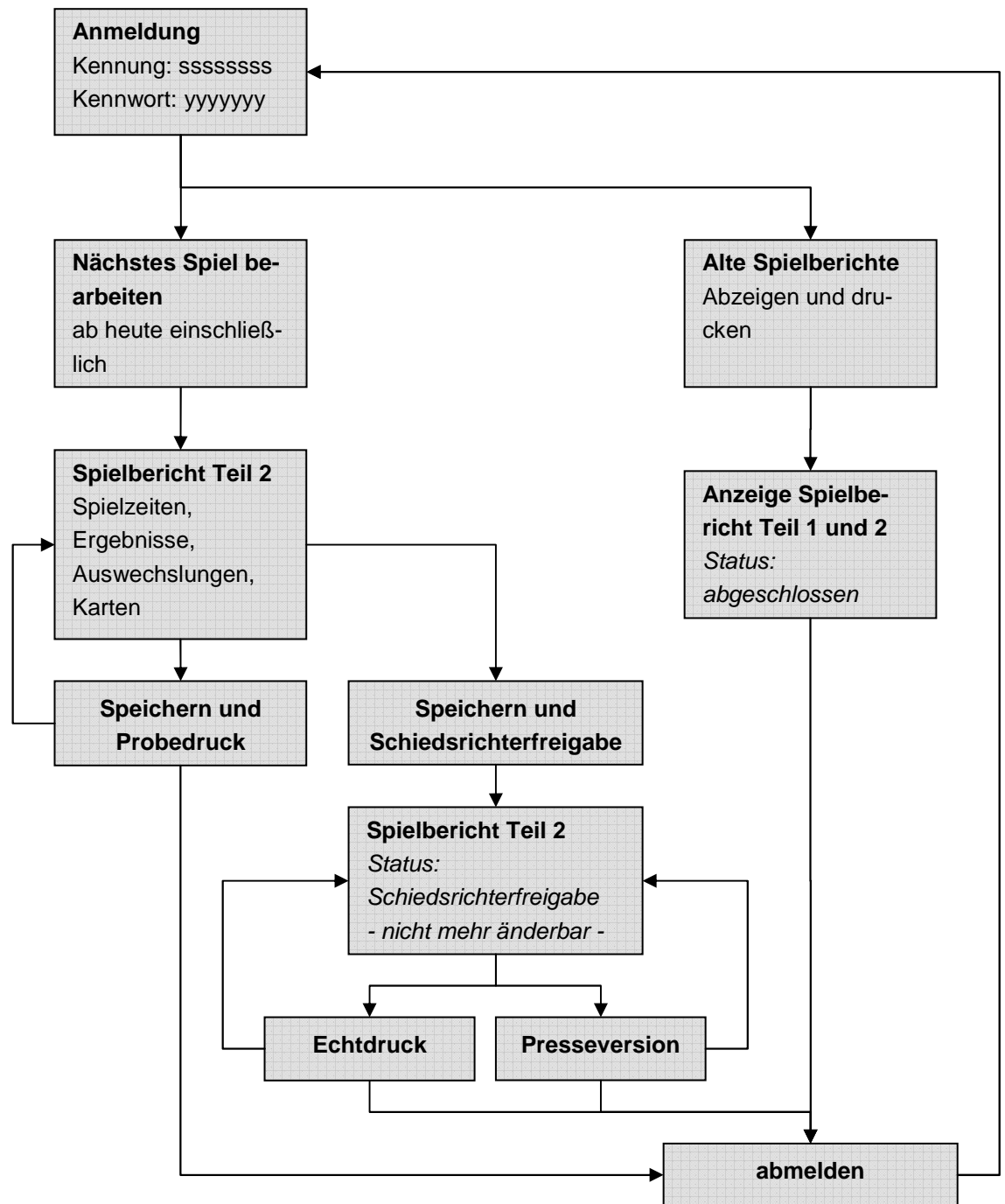


Abbildung 22: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Schiedsrichter



4.2.2 Anmeldung

Der Schiedsrichter meldet sich mit seiner Kennung im System an (Siehe Kapitel 2.3 Seite 9).

4.2.3 Spielplanauswahl

4.2.3.1 Einstieg nach der Anmeldung

Das System positioniert nach der Anmeldung standardmäßig auf die nächsten Spiele in der aktuellen Saison ausgehend vom Tagesdatum, für die der angemeldete Schiedsrichter angesetzt ist. Anmelden und Bearbeiten können sich die angesetzten Schiedsrichter und die Assistenten soweit sie über Kennungen verfügen.

The screenshot shows the 'Spielplan' (Match Schedule) interface. On the left is a sidebar with the following menu items: 'Integrations-System', 'Spielbericht', 'Einstiegsseite', 'Spielberichte', 'Spielplanauswahl', 'Abmelden', 'Service', 'Passwort ändern', 'Impressum', 'Session / Sitzung', and 'Begonnen um 15:59'. The main content area is titled 'Spielplan' and includes a sub-header 'Aktuelle Auswahl' with 'Saison: 2009 / 2010'. Below this is a table of matches:

Sp	Datum	Uhrzeit	Heim	Gast	Spielstatus	Ergebnis	Torschützen
210026 B-Junioren Bezirksliga Bezirksliga Staffel 3							
55.	06.12.2009	11:00	SV Westfalia Rhynern	VfB Salzkotten	Schiri geplant	--:--	vorläufig
210120 Bezirksliga Staffel 15							
130.	29.11.2009	14:30	TuS Rahm	VfB Waltrop	Schiri geplant	--:--	vorläufig

At the bottom of the table are three buttons: 'Alle Spiele', 'Alte Spiele', and 'Nächstes Spiel'. A 'Zurück' button is located at the bottom left of the main content area.

Abbildung 23: Schiedsrichtersicht nach Anmeldung

4.2.3.2 Alte Spiele anzeigen

Mit dem Button *Alte Spiele* können vergangene Spiele mit ihren Spielberichten angezeigt werden. Bei Aufruf eines Spielberichts wird der Stand der letzten Freigabe angezeigt. Er ist für Änderungen gesperrt, kann aber angezeigt und ausgedruckt werden.

4.2.3.3 Alle Spiele anzeigen

Mit dem Button *Alle Spiele* können vergangene Spiele und künftige Spiele angezeigt werden, d.h. es wird der gesamte Spielplan der Saison angezeigt. Für den Aufruf eines abgeschlossenen Spielberichts gilt die gleiche Einschränkung wie oben beschrieben. Für übernächste und künftige Spiele können keine Spielberichte erstellt werden.

4.2.3.4 Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen

Das nächste Spiel kann über den Button *Nächstes Spiel* angezeigt werden. Die Bearbeitung eines Spielberichts für ein Spiel erfolgt durch Klicken auf das *Bleistift-Symbol*.

4.2.3.5 Spiele einer älteren Saison auswählen

Spielplanauswahl führt wieder zur Spielauswahl wie bei der Anmeldung. Allerdings kann hier auch eine ältere Saison ausgewählt werden (ab 04/05). Der Saisonwechsel findet immer vom 30.06. auf den 01.07. eines Jahres statt. Die Spielberichte einer älteren Saison sind dann nicht mehr zu bearbeiten, sondern können nur angezeigt und gedruckt werden.



4.2.4 Erstellung des Spielberichts Teil 2 (Spielverlauf)

Nach Aufruf des Spiels erhält der Schiedsrichter zunächst die Anzeige des Teils 1 im Tab-Reiter *Aufstellung*. Hier kann noch einmal die Mannschaftsaufstellung eingesehen werden.

Gab es **vor dem Spiel** Änderungen an der Mannschaftsaufstellung **nach** der Vereinsfreigabe, müssen diese Änderungen jetzt durch Aufruf der Funktion *Korrigieren* eingegeben werden.

4.2.4.1 Änderungen an der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe

Die Änderungen vor dem Spiel können gewesen sein:

- a) Nachnominierungen aus der Spielberechtigungsliste in die Aufstellung und
- b) Austausch von Spielern innerhalb Mannschaft und Ersatzmannschaft.

Diese Änderungen werden nach dem Spiel durch den Schiedsrichter durch Erstellung einer Korrekturversion des Teils 1 eingegeben.

Um die Korrektur der Mannschaftsaufstellung vornehmen zu können, steht die Funktion *Aufstellung korrigieren* zur Verfügung.

Nach Aufruf der Funktion *Aufstellung korrigieren* werden unter der Heim- und der Gastmannschaft die Funktionen *Aufstellung bearbeiten* aktiviert und die Felder der Vereinsverantwortlichen freigegeben.

Um die Vereinsverantwortlichen zu korrigieren werden sie einfach überschrieben und gespeichert.

Um die Aufstellungen zu korrigieren, muss getrennt für Heim und Gast die Funktion *Aufstellung bearbeiten* aufgerufen werden. Dort können die Aufstellungen bearbeitet werden, wobei die gleichen Prüfungen wie beim Mannschaftsverantwortlichen durchgeführt werden.

4.2.4.2 Ergebnisse und Spielzeiten

Im Tab-Reiter *Spielverlauf* werden zunächst die Spielzeiten und die Ergebnisse erfasst.



Spielbericht Teil 2 sbo121

Hier können Sie den Spielverlauf bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: **9. -04.10.2009 (Sonntag)** Begegnung: **Rot Weiß Hünnsborn - VSV Wenden 1930**
 Stadion - Ort: **Sportplatz Hünnsborn - Wenden** Freigabestatus: **Prüferfreigabe**

Spielverlauf

Spielleitung

Schiedsrichter	Schiedsrichterassistent 1	Schiedsrichterassistent 2	Vierter Offizieller
Ugur Ok (Lennestadt)	Halbe Siegbert	Oster Robert	

<p>Spielzeiten:</p> Beginn: 15:00 Nachspielzeit: 1. Halbzeit: 0 Minuten 2. Halbzeit: 0 Minuten Ende: 16:45	<p>Ergebnisse:</p> Spielergebnis: <input type="text" value="Normales Ergebnis"/> Heim:Gast: Zur Halbzeit: 4 : 0 Endergebnis: 4 : 1	<p>Durchgeführte Kontrollen:</p> Schuhe: <input type="radio"/> i.O. <input type="radio"/> n.i.O. Bericht Spielfeld: <input type="radio"/> i.O. <input type="radio"/> n.i.O. Bericht Schiedsrichterkosten: Kosten (Gesamt): 22,20 € Spesen (Gesamt): 20,00 €
---	--	---

Meldung über besonders faires Verhalten: siehe Bericht

Sonstige Vorkommnisse

Abbildung 24: Anzeige und Bearbeitung des Teil 2

Die Zeiteingaben müssen gültige Uhrzeiten im Format *hh:mm* enthalten. Die Nachspielzeiten werden in Minuten angegeben.

Für die Eingabe der Spielergebnisse gibt es folgende Möglichkeiten:

Spielergebnis / Sonderereignis	Eingabe der Ergebnisfelder	Beispiele
„Normales Ergebnis“	Ja, plausible Eingaben erforderlich	Zur Halbzeit: 1:0 Endergebnis: 2:1
Spielausfall	nein	~
Spielabbruch	Ja, plausible Eingaben erforderlich	Zur Halbzeit: 1:0 Endergebnis: 1:0
Nichtantritt Heimmannschaft	nein	~
Nichtantritt Gastmannschaft	nein	~
Nichtantritt beide	nein	~

Es kommt eine Warnung, wenn kein „Normales Ergebnis“ eingegeben wird:

„Möchten Sie für das Spiel wirklich ein Sonderergebnis eingeben? Ja / Abbrechen“

Bei Antwort *Ja* bleibt das Sonderereignis stehen, bei *Abbrechen* wird wieder „Normales Ergebnis“ angezeigt werden. Jede Änderung auf ein anderes Sonderereignis erzeugt wieder die Ab-



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

frage, nur bei Änderung auf „Normales Ergebnis“ nicht. Bei Speichern oder Freigabe kommt diese Abfrage nicht mehr.

4.2.4.3 Durchgeführte Kontrollen

Bei Erstanzeige *i.O.* = *In Ordnung* gesetzt. Der Schiedsrichter muss bei Bedarf *n.i.O.* = *Nicht in Ordnung* ankreuzen, beides kann nicht gesetzt werden. Wird *n.i.O.* angegeben, muss ein Sonderbericht erstellt werden.

4.2.4.4 Sonstige Vorkommnisse und Faires Verhalten

Zur Eingabe der *Sonstigen Vorkommnisse* wird ein Freitext-Feld angeboten, in dem der Schiedsrichter die Beschreibungen direkt eingeben kann. Besondere Prüfungen oder Vorschriften sind daran nicht gebunden.

Angaben zum Fairen Verhalten werden nicht direkt eingegeben, sondern es muss ein Sonderbericht erstellt werden. Hier wird nur angekreuzt, dass ein Sonderbericht erstellt wird.

4.2.4.5 Speichern der Spielzeiten, Ergebnisse und Sonstige Vorkommnisse

Vor Aufruf der Nachnominierungen und der weiteren Funktionen muss gespeichert werden. Wird es vergessen, erscheint folgende Meldung:



Abbildung 25: Warnung bei nicht erfolgter Speicherung

Beachten Sie bitte, dass bei OK die Änderungen verloren gehen! Um zu speichern zunächst *Abbrechen* betätigen, dann *Speichern*.



4.2.4.6 Eingesetzte Auswechselspieler

Spielverlauf

Spielleitung
 Schiedsrichter: Raphael Blome (Meschede) | Schiedsrichterassistent 1: | Schiedsrichterassistent 2: | Vierter Offizieller: |

Spielzeiten:
 Beginn: 14:30 | Nachspielzeit: | 1. Halbzeit: 0 Minuten | 2. Halbzeit: 0 Minuten | Ende: |

Ergebnisse:
 Spielergebnis: Normales Ergebnis | Heim:Gast: 0:0 | Zur Halbzeit: 0:0 | Endergebnis: 0:1

Durchgeführte Kontrollen:
 Schuhe: i.O. n.i.O. Bericht | Spielfeld: i.O. n.i.O. Bericht

Schiedsrichterkosten:
 Kosten (Gesamt): € | Spesen (Gesamt): €

Meldung über besonders faires Verhalten: siehe Bericht

Sonstige Vorkommnisse

Eingesetzte Auswechselspieler Heim				Eingesetzte Auswechselspieler Gast			
Zeit	Nr	für Nr.		Zeit	Nr	für Nr.	
Verwarnungen Heim				Verwarnungen Gast			
Zeit	Nr	Grund		Zeit	Nr	Grund	
Feldverweise nach Gelb-Roter Karte Heim				Feldverweise nach Gelb-Roter Karte Gast			
Zeit	Nr	Grund	Bericht	Zeit	Nr	Grund	Bericht
Feldverweise nach Roter Karte Heim				Feldverweise nach Roter Karte Gast			
Zeit	Nr	Grund	Bericht	Zeit	Nr	Grund	Bericht

Drucken | Presse (csv) | Presse (pdf) | Freigeben | Speichern

Abbildung 26: Spielverlauf

Hier werden die während des Spiels vorgenommenen Auswechslungen eingegeben:

Nach Betätigen des Buttons *Bearbeiten* wird folgendes Dialogfenster aufgerufen:

Aktuelle Auswahl
 Spieltag - Datum: 15. - 29.11.2009 (Sonntag) | Begegnung: SV Brilon - TuS GW Allagen
 Stadion - Ort: Stadion Jakobuslinde Brilon - Brilon | Freigabestatus: In Planung / In Planung
 Heim/Gast:

Auswechslungen Heim
 Spielminute: | Einwechslung von Spieler: - bitte Spieler selektieren - | für Spieler: - bitte Spieler selektieren -

Zeit	Nr	für Nr.

Zurück | Löschen | Speichern

Abbildung 27: Eingabe der Auswechslungen



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

Stellt jetzt die Applikation fest, dass eine Ligaregel verletzt wurde, dass also die Änderung bzw. die Auswechslung nicht zulässig war, wird eine Fehlermeldung ausgegeben, die am Bildschirm und im Druck immer sichtbar bleibt.

Spielminuten in der Nachspielzeit müssen im folgenden Format eingegeben werden:

45+2 für die 2. Minute in der Nachspielzeit der 1. Halbzeit

90+3 für die 3. Minute in der Nachspielzeit der 2. Halbzeit

Die Anzahl der möglichen Auswechslungen richtet sich nach den Liga-Regeln, ist die vorgegebene Anzahl erreicht, ist der Button *Speichern* deaktiviert.

4.2.4.7 Verwarnungen und Feldverweise

Hier werden die Gelben, die Gelb-Roten und die Roten Karten eingegeben. In der Spielerliste werden alle Spieler angeboten, unabhängig davon, wann sie ein- oder ausgewechselt wurden. Die Plausibilität der eingegebenen Spielminute gegenüber der Ein- oder Auswechslung wird nicht geprüft. Spielminuten in der Nachspielzeit sind im Format wie bei Auswechslungen einzugeben.

Verwarnungen

Nach Betätigen des Buttons *Bearbeiten* unter *Verwarnungen Heim* bzw. *Gast* wird folgendes Dialogfenster aufgerufen:

Abbildung 28: Eingabe der Gelben Karten (Verwarnungen)

Die Angabe des Grundes der Gelben Karte ist Pflicht.

Gelb-Rote Karte

Nach Betätigen des Buttons *Bearbeiten* unter *Feldverweise nach Gelb-Roter Karte Heim* bzw. *Gast* wird folgendes Dialogfenster aufgerufen. Die Spielerliste gibt nur die Spieler aus, die zuvor eine Gelbe Karte bekommen haben.



Spielbericht Gelb-Rote Karten		sbo126
Gelb-Rote Karten bearbeiten		
Aktuelle Auswahl		
Spieltag - Datum:	15. -29.11.2009 (Sonntag)	Begegnung: SV Brilon - TuS GW Allagen
Stadion - Ort:	Stadion Jakobuslinde Brilon - Brilon	Freigabestatus Heim/Gast: In Planung / In Planung
Gelb-Rote Karten Heim		
Spielminute	<input type="text"/>	
für Spieler	- bitte Spieler selektieren -	
Grund	<input type="text"/>	
Bericht	<input type="checkbox"/>	
Zeit	Nr	Grund Bericht
<input type="button" value="Zurück"/>		<input type="button" value="Löschen"/> <input type="button" value="Speichern"/>

Abbildung 29: Eingabe der Gelb-Roten Karten (Feldverweis)

Nach Betätigen des Buttons *Bearbeiten* unter *Feldverweise nach Roter Karte Heim* bzw. *Gast* wird folgendes Dialogfenster aufgerufen. Die Spielerliste gibt wie bei Gelben Karten alle Spieler aus.

Spielbericht Rote Karten		sbo127
Spielbericht Rote Karten bearbeiten		
Aktuelle Auswahl		
Spieltag - Datum:	15. -29.11.2009 (Sonntag)	Begegnung: SV Brilon - TuS GW Allagen
Stadion - Ort:	Stadion Jakobuslinde Brilon - Brilon	Freigabestatus Heim/Gast: In Planung / In Planung
Spielbericht Rote Karten Heim		
Spielminute	<input type="text"/>	
für Spieler	- bitte Spieler selektieren -	
Grund	<input type="text"/>	
Bericht	<input type="checkbox"/>	
Zeit	Nr	Grund Bericht
<input type="button" value="Zurück"/>		<input type="button" value="Löschen"/> <input type="button" value="Speichern"/>

Abbildung 30: Eingabe der Roten Karten (Feldverweis)

Bei Gelb-Roter und Roter Karte kann ein Grund erfasst werden, die Eingabe ist aber keine Pflicht. Es kann auch ein Hinweis auf einen Sonderbericht (*Br*) durch Ankreuzen eingegeben werden.

4.2.4.8 Probedruck Teil 2

Ist der Schiedsrichter mit den Eingaben fertig, kann ein Probedruck durchgeführt werden, der aber nicht zur Unterschrift verwendet werden soll und deshalb mit dem Status „Spielbericht vorläufig“ und dem Vermerk „Probedruck, nicht als unterschriftsfähiges Dokument verwenden“ gekennzeichnet ist.



Acrobat Reader - [Probe:890013254-0-1-teil2[1].pdf]

DFBnet

Spielbericht Regionalliga Teil 2 / Nr. 890013254.00.01 - Seite 1/1 Bearbeitungsstatus: Spielbericht vorläufig

Spieltag: 26 / Spiel Nr.: 254 am: 16.07.2005 Probedruck: Geschäftsstelle Bearbeiter/Stand: sr1011/15.07.2005 17:56

Stadion an der Gellerstraße Meisterschaftsspiel Hinweise/Fehler:

Schiedsrichter		Durchgeführte Kontrollen:		Spielzeiten		Ergebnisse	
Schiedsrichter	Mark Borsch	Schuhe	i.O. : <input type="checkbox"/>	n.i.O. :	Beginn:	13:00	
Schiedsrichterassistent 1	Thomas Metzén	Schuhe	i.O. : <input type="checkbox"/>	n.i.O. :	Nachspielzeit 1. Halbzeit:	0'	Zur Halbzeit:
Schiedsrichterassistent 2	Ralf Viktora	Schuhe	i.O. : <input type="checkbox"/>	n.i.O. :	Nachspielzeit 2. Halbzeit:	0'	1:0
Für die Richtigkeit der Eintragungen und für die Übereinstimmung mit den verbandsrechtlichen Regelungen ist ausschließlich der Verein verantwortlich. Der Schiedsrichter haftet nicht für die Richtigkeit der Eintragungen, unbeschadet seiner formalen Prüfungspflicht gemäß den Richtlinien der Spielordnung des Ligaverbandes und den Durchführungsbestimmungen zur DFB-Spielordnung				Ende:		15:45	Endergebnis
				Zuschauerzahl:		19.500	1:0

Heimverein: Chemnitzer FC Gastverein: Hertha BSC (A)

Eingesetzte Auswechselspieler		Für Nr.		Eingesetzte Auswechselspieler		Für Nr.	
Zeit	Nr.			Zeit	Nr.		
67.	15	Devoli	5	Stark	67.	14	Huck
							7
							Burchert

Verwarnungen		Grund		Verwarnungen		Grund	
Zeit	Nr.			Zeit	Nr.		
66.	9	Jendrossek	Meckern	78.	8	Hube	Meckern
69.	13	Klömlich	Unsportlichkeit				

Feldverweis nach Gelb-Roter Karte		Grund		Bericht		Feldverweis nach Gelb-Roter Karte		Grund		Bericht	
Zeit	Nr.						Zeit	Nr.			
77.	13	Klömlich	Unsportlichkeit								

Feldverweis nach Roter Karte		Grund		Bericht		Feldverweis nach Roter Karte		Grund		Bericht	
Zeit	Nr.						Zeit	Nr.			
69.	17	Schindler	Handspiel				78.	12	Thomas	Foul	

Sonstige Vorkommnisse

In der 89. Minute wurde im Fanblock von Chemnitz eine Rauchbombe gezündet. Das Spiel wurde dadurch nicht beeinträchtigt.

Meldung über besonders faires Verhalten

Fair ist mehr

Probedruck, kein unterschriftsfähiges Dokument

Abbildung 31: Probedruck Teil 2

4.2.4.9 Schiedsrichterfreigabe und Drucken Teil 2

Der Schiedsrichter kann den Probedruck den Verantwortlichen zur Abstimmung vorlegen. Stellen die Verantwortlichen gemeinsam fest, dass noch Fehler im Bericht sind, kann der Schiedsrichter den Bericht noch einmal ändern und erneut drucken.

Nach Fertigstellung wird der Spielbericht Teil 2 vom Schiedsrichter endgültig freigegeben und gedruckt. Damit ist er nicht mehr änderbar und mit dem Status „Schiedsrichterfreigabe“ gekennzeichnet. Der Ausdruck des Spielberichts Teil 2 wird nun im unteren Teil von allen Verantwortlichen unterschrieben. Der Druck kann ohne Änderung der Daten wiederholt werden. Ist der Spielbericht und die Kopien unterschrieben und damit akzeptiert, werden sie an die Beteiligten verteilt.

Wenn eine Schiedsrichterfreigabe erfolgt, prüft das System, ob die Torschützeneingabe auf *vollständig* steht. Ist das nicht der Fall, kommt eine Warnung: „Bitte vergessen Sie nicht die Torschützeneingabe“.



Spielbericht Teil 2 sbo121

Hier können Sie den Spielverlauf bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: **9. -04.10.2009 (Sonntag)** Begegnung: **SV Hüsten 09 - VfB Marsberg**
 Stadion - Ort: **Stadion Große Wiese - Arnsberg** Freigabestatus: **Schiedsrichterfreigabe**
Bitte vergessen Sie nicht die Torschützeingabe.

Spielverlauf

Spielleitung

Schiedsrichter	Schiedsrichterassistent 1	Schiedsrichterassistent 2	Vierter Offizieller
Raphael Blome (Meschede)	Wolfgang Kersch	Friedel Emmerich	

Spielzeiten:	Ergebnisse:	Durchgeführte Kontrollen:
Beginn: 15:00	Spielergebnis: <input type="text" value="Normales Ergebnis"/>	Schuhe: i.O. <input type="checkbox"/> n.i.O. <input type="checkbox"/> Bericht
Nachspielzeit:	Heim:Gast	Spielfeld: i.O. <input type="checkbox"/> n.i.O. <input type="checkbox"/> Bericht
1. Halbzeit: 2 Minuten	Zur Halbzeit: 0 : 1	Schiedsrichterkosten:
2. Halbzeit: 3 Minuten	Endergebnis: 0 : 1	Kosten (Gesamt): 42,00 €
Ende: 16:50		Spesen (Gesamt): 20,00 €

Meldung über besonders faires Verhalten: siehe Bericht

Sonstige Vorkommnisse

Der VfB Marsberg wechselte in der 55. min den Spieler Stefan Nawroth (Nr. 15), geb. am 05.02.1981/ Pass-Nr.: 0067-7509 für den Spieler mit der Nr. 8, Ylber Ademaj. ein. Der Spieler Nawroth taucht jedoch in der Spielberechtigungsliste nicht auf.

Eingesetzte Auswechselspieler Heim				Eingesetzte Auswechselspieler Gast					
<input type="button" value="Bearbeiten"/>				<input type="button" value="Bearbeiten"/>					
Zeit	Nr	für Nr.	für Nr.	Zeit	Nr	für Nr.	für Nr.		
15.	13	Deutenberg	3	Völker	75.	12	Langhoff	4	Dicke
75.	14	Pellmann	11	Engbrocks	90.	14	Ileri	9	Bender

Abbildung 32: Dialogfenster mit Teil 2 nach der Freigabe



4.2.4.10 Download des Spielberichts (Teil1 und Teil 2) als csv-Datei für die Presse

Auch hier kann wie bei der Vereinsfreigabe nach Schiedsrichterfreigabe der gesamte Spielbericht Teil 1 und Teil 2 in eine Datei im csv-Format ausgegeben werden, die dann mit Office weiterverarbeitet werden kann. Dazu muss der Button *Presse (csv)* betätigt werden.



Abbildung 35: Download Teil 1 und Teil 2 in eine csv-Datei

In der csv-Datei werden zwei Datenzeilen ausgegeben, die erste Zeile enthält die Originalaufstellung im Teil 1 zum Zeitpunkt der Vereinsfreigabe und die Nachnominierungen und Austausch vor dem Spiel im Teil 2.

Die zweite Datenzeile enthält die Mannschaftsaufstellungen im Teil 1 mit eingearbeiteten Nachnominierungen und Austausch vor dem Spiel, dafür bleiben die entsprechenden Felder im Teil 2 leer.

4.2.4.11 Download des Spielberichts (Teil1 und Teil 2) als pdf-Datei für die Presse

Die Pressespielberichte können vom Mannschaftsverantwortlichen, vom Staffelleiter und von Benutzern mit der Rolle Presse aufgerufen werden.

... vor dem Spiel

Nach der Vereinsfreigabe kann einer der beteiligten Vereine den Pressebericht mit der Aufstellung ausdrucken. Das Layout ist für alle Ligen gleich.

Hinweise:

1. Für die **Frauen-Mannschaften** wird die weibliche Form in den Überschriften ausgegeben.
2. Ist in den Ligaregeln der entsprechende Schalter gesetzt, werden die Namen der Schiedsrichter/in um den Wohnort in Klammern ergänzt.

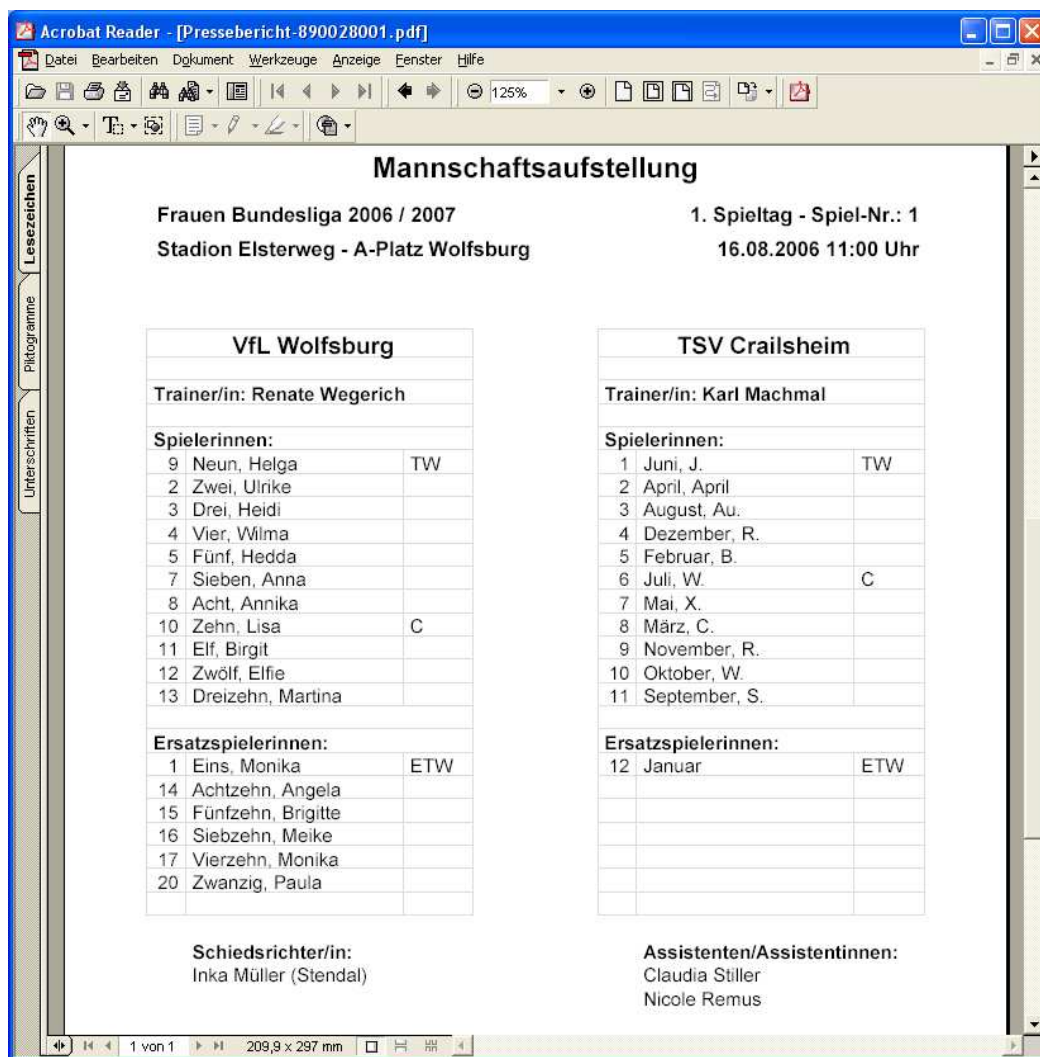


Abbildung 36: Download Teil 1 in eine pdf-Datei

... nach dem Spiel

Nach der **Schiedsrichterfreigabe**, d.h. wenn alle Angaben im System sind, kann der Presse-spielbericht ausgedruckt werden. Er enthält die Aufstellung, die Auswechslungen, die Karten und die Tore. Der Aufruf erfolgt mit dem gleichen Button wie vor dem Spiel *Presse (pdf)*.

Hinweise:

1. Die pdf-Datei wird unter dem Dateinamen **Pressebericht2** gespeichert, damit nach dem Spiel nicht der Bericht von vor dem Spiel mit dem gleichen Namen überschrieben wird. **Beispiel: Pressebericht2-890028001.pdf**
2. Der **Wohnort der Schiedsrichterin** wird **nur** in den Frauen-Ligen angezeigt.
3. Das entsprechende Logo der verschiedenen Ligen wird oben links eingestellt, Bundesliga, DFB-Pokal, Regionalliga, Frauen-Bundesliga.



Acrobat Reader - [Pressebericht2-890028001.pdf]

DFBnet

**Spielbericht
Frauen Bundesliga
Saison 2006 / 2007**

Meisterschaftsspiel 1. Spieltag - Spiel Nr.: 1
Stadion Elsterweg - A-Platz Wolfsburg 16.08.2006 11:00 – 12:48 Uhr
Zuschauer: 1.234 Nachspielzeit: 1. HZ: 1' 2. HZ: 2'

VfL Wolfsburg 3:2 **TSV Crailsheim**
Trainer/in: Renate Wegerich Zur Halbzeit: 1:1 Trainer/in: Karl Machmal

Spieler/in:				Spieler/in:			
Nr.	Min:	für:	Karten:	Nr.	Min:	für:	Karten:
9 Neun, Heiga (TW)	68.	1		1 Juni, J. (TW)	66.	12	
2 Zwei, Ulrike			77. G, 88. GR	2 April, April			
3 Drei, Heidi				3 August, Au.			
4 Vier, Wilma			89. G	4 Dezember, R.			77. G, 89. R
5 Fünf, Hedda				5 Februar, B.			78. G
7 Sieben, Anna			90. G	6 Juli, W. (C)			
8 Acht, Annika				7 Mai, X.			
10 Zehn, Lisa (C)				8 März, C.			
11 Elf, Birgit				9 November, R.			
12 Zwölf, Effe	33.	16		10 Oktober, W.			
13 Dreizehn, Marina				11 September, S.			

Ersatzspieler/in:				Ersatzspieler/in:			
Nr.	Min:	für:	Karten:	Nr.	Min:	für:	Karten:
1 Eins, Monika (ETW)	68.	9		12 Januar, A. (ETW)	66.	1	
14 Achtzehn, Angela	56.	16					
15 Fünfzehn, Brigitte							
16 Sebzehn, Meike	33, 56	12, 14					
17 Vierzehn, Monika							
20 Zwanzig, Paula							

Gesamtzahl ... Auswechslungen: 3 Karten: Gelb: 3 Gelb-Rot: 1 Rot: 0
Gesamtzahl ... Auswechslungen: 1 Karten: Gelb: 2 Gelb-Rot: 0 Rot: 1

Schiedsrichter/in: Inka Müller (Stendal) Assistent/in I: Claudia Stiller
Assistent/in II: Nicole Remus

Tore:			
Min:	Nr.	Name	Art
12.	3	Drei, Heidi	Standard
Halbzeitstand: 1:0			
1:1			
50.	5	Fünf, Hedda	Standard
Halbzeitstand: 2:1			
2:2			
89.	7	Sieben, Anna	Standard
Halbzeitstand: 3:2			
Endstand: 3:2			

1 von 1 209,9 x 297 mm

Abbildung 37: Download Teil 2 in eine pdf-Datei

4.2.5 Eingabe der Torschützen

Die Eingabe der Torschützen dient zur Erstellung einer Torschützenstatistik. Die aktuelle Torschützenstatistik kann die Spielleitung/Staffelleitung abrufen.

Die Torschützeneingabe kann entweder direkt aus dem Spielbericht aufgerufen werden (Karteireiter *Torschützen*) oder aus dem Spielplan über das Symbol Fußball.



Spielplan sbo102

Hier können Sie Spielberichte sehen und bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Saison: **2009 / 2010**

Spiele

Sp	Datum	Uhrzeit	Heim	Gast	Spielstatus	Ergebnis	Torschützen
210358 Landesliga Staffel 2 Süd							
1.	08.08.2009	19:00	SuS Niederschelden	TSV Weißtal	Spiel anerkannt	1:3	vollständig
210004 A-Junioren Landesliga Landesliga Staffel 2							
6.	30.08.2009	11:00	SpVg. Olpe	TuS Plettenberg	Spiel anerkannt	1:2	vollständig
210034 C-Junioren Bezirksliga Bezirksliga Staffel 5							
13.	12.09.2009	15:00	VfB Burbach	Rot-Weiß Lüdenscheid	Spiel anerkannt	3:1	vorläufig
31.	03.10.2009	15:00	TSV Weißtal	SC Plettenberg	Spiel anerkannt	5:0	vorläufig
211128 Bezirksliga Staffel 06							
63.	26.09.2009	17:30	Spfr. Edertal	VfL Bad Berleburg	Spiel anerkannt	2:3	vorläufig
116.	24.11.2009	12:00	Rot Weiß Hünshorn	FSV Gerlingen	Schiri geplant	--:--	vorläufig
211062 Bezirksliga Staffel 07							
17.	23.08.2009	15:00	SF Dünschede	SV 04 Attendorn	Spiel anerkannt	2:1	vollständig
43.	13.09.2009	15:00	RW Lennestadt/Grevenbrück	Rot-Weiß Lüdenscheid	Spiel anerkannt	3:1	vollständig
66.	04.10.2009	15:00	SpVg. Olpe II	TuS Iserlohn	Spiel anerkannt	0:2	vorläufig
210671 Frauen Verbandsliga Frauen-Westfalenliga							
109.	15.11.2009	14:30	FC Finnentrop	BSV Fortuna Münster	Schiri geplant	--:--	vorläufig
200084 Kreispokal Vorrunde							

Abbildung 38: Aufruf der Torschützeingabe über das Symbol Fußball aus dem Spielplan

Torschützen sbo131

Hier können Sie die Torschützen bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: **1. -08.08.2009 (Samstag)** Begegnung: **SuS Niederschelden - TSV Weißtal**
 Stadion - Ort: **Niederschelden, Rosengarten - Siegen** Freigabestatus: **Prüferfreigabe**

Torschützen bearbeiten

Spielminute:

Art: Tor Eigentor Strafstoßtor

für Spieler Heim:

für Spieler Gast:

	Tore Heim	Zeit	Nr.	Art	Spielstand	Tore Gast	Zeit	Nr.	Art
<input type="checkbox"/>					0:1				
<input type="checkbox"/>	34.	9	Akdan	Strafstoßtor	1:1				
<input type="checkbox"/>					1:1				
<input type="checkbox"/>					1:2	65.	7	Nies	Standard
<input type="checkbox"/>					1:3	76.	9	Seither	Standard

Status: vorläufig vollständig

Abbildung 39: Eingabe der Torschützen (mit Status vollständig)

Eingabefelder sind:

1. Spielminute in der Form wie bei allen Spielereignissen
2. Art des Tores: Radiobutton für „Standard“, „Eigentor“, „Foulelfmeter“.
3. Spielerliste Heim: alle Spieler und Auswechselspieler, wie bei gelber Karte
4. Spielerliste Gast: alle Spieler und Auswechselspieler, wie bei gelber Karte



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

5. Status Torschütze eingabe als Radiobutton: „vorläufig“, „vollständig“.
Jede Eingabe eines Tores muss mit Button *Speichern* gespeichert werden.

Auf Grund der Eingaben wird der Spielstand vom Programm als Liste fortgeschrieben. Bei Art „Standard“ und „Foulelfmeter“ wird das Tor im Spielstand bei der Mannschaft des Spielers verbucht, bei „Eigentor“ bei der gegnerischen Mannschaft.

Stimmt der angezeigte End-Spielstand im Fenster Torschütze eingabe mit dem über den Spielbericht schon gemeldeten Spielergebnis überein, wird der Status vom Programm automatisch auf „vollständig“ gesetzt.

Nach Beendigung der Eingabe wird der Status auch im Spielplan angezeigt, *Torschützen vollständig*.

Die Torschütze eingabe ist erst möglich, wenn der Spielbericht freigegeben wurde. Auch ein vorläufiger Stand wird gespeichert, damit er zu einem späteren Zeitpunkt vervollständigt werden kann. Dies soll dem Schiedsrichter bei unklaren Fällen ermöglichen, den Stand im Stadion unvollständig zu speichern und dann später nach Sichtung der Fernsehbilder die Eingabe zu vervollständigen. Auch wenn der Status auf „vollständig“ gesetzt wurde, können Änderungen vorgenommen und nach Änderung wieder gesetzt werden.

4.2.6 Sonderberichte

Die Sonderberichte der Schiedsrichter werden nicht über ein Online-Formular erfasst, sondern werden weiterhin getrennt vom Spielbericht erstellt und an den Spielleiter und die Rechtsinstanz übermittelt. Neben dem Sonderbericht werden für die Rechtsinstanz die Teile 1 und 2 des Spielberichtes ausgedruckt und zusammen mit ggfs. einbehaltenen Spielerpässen auf dem Postweg zugestellt.

Um sie ebenfalls elektronisch verfügbar zu haben, können die Sonderberichte vom Schiedsrichter auch als Datei zum Spiel hoch geladen werden. Die Funktion befindet sich im Tab-Reiter *Dokumente*. Sportrichter und Staffelleiter können sich diese hoch geladenen Dateien wieder herunterladen.



4.3 Spielgemeinschaften

4.3.1 Anlegen einer Spielgemeinschaft

Die Spielgemeinschaft wird im DFBnet über die Mannschaftsmeldung im Vereinsmeldebogen angemeldet und verwaltet. Dabei wird der Verein, der die Meldung abgibt, automatisch zum federführenden Verein.

Die Angaben über die Anzahl Spieler sind keine Pflichtangaben und für den Spielbericht ohne Bedeutung. Ein Wechsel der Federführung innerhalb der Saison ist nicht möglich.

Das Anlegen der Spielgemeinschaft im Vereinsmeldebogen ist zwingende Voraussetzung für die Verwaltung der Spieler der Spielgemeinschaft im Spielbericht.

In der Anwendung Spielbericht sind keine weiteren Maßnahmen mehr notwendig, um die Spielgemeinschaft zu verwenden, sie wird automatisch erkannt.

4.3.2 Zuordnen der Spieler einer Spielgemeinschaft

Der Mannschaftsverantwortliche des federführenden Vereins hat automatisch die Berechtigung, Spieler aller Vereine, die zur Spielgemeinschaft gehören, zur Mannschaft zuzuordnen. Sollen noch Mitarbeiter der nicht federführenden Vereine die Berechtigung bekommen, Spieler zuzuordnen, muss für sie über die Benutzerverwaltung eine Kennung mit Berechtigung auf den federführenden Verein und der richtigen Mannschaftsart und Spielklasse angelegt werden. Er hat dann für diese Mannschaft die gleichen Funktionen wie der Mannschaftsverantwortliche des federführenden Vereins zur Verfügung.

In der Anwendung ruft der Mannschaftsverantwortliche dann wie gewohnt den Menüpunkt *Spielberechtigungen bearbeiten* und dann die Funktion *Spielerzuordnung* auf. Es werden dann alle Spieler der entsprechenden Mannschaftsart aus allen beteiligten Vereinen getrennt durch eine Überschriftszeile mit dem Vereinsnamen angezeigt.

Die Spieler sind innerhalb des Vereins alphabetisch sortiert und können wie gewohnt über Ankreuzen zugeordnet werden.

Nach erfolgter Zuordnung entsteht die Spielberechtigungsliste wie bei Mannschaften ohne Spielgemeinschaft. Darin ist nicht mehr zu sehen, aus welchem Verein sie kommen, was auch sinnvoll ist, da die Spielberechtigungsliste sich auf die Mannschaft und nicht auf einen Verein bezieht.

4.3.3 Dublettenbereinigung bei Spielgemeinschaften

Die Spieler, die bisher wegen des fehlenden Zugriffs auf die anderen Vereine der Spielgemeinschaft erfasst wurden, müssen über die Dublettenbereinigung wieder zusammengeführt werden. Sie sind wie gewohnt in roter Schriftfarbe gekennzeichnet. Allerdings können die beiden gekennzeichneten Stellen in der Liste sehr weit auseinander liegen, weil die erfasste Dublette immer im federführenden Verein und das Original in einem Verein der Spielgemeinschaft angezeigt wird. Die Zusammenführung erfolgt wie gewohnt durch Ankreuzen der beiden in der letzten Spalte und über die Funktion *Dublette bearbeiten*.

Hinweis: Die Funktionen der Spielerzuordnung, der Spielberechtigungsliste und der Dublettenbereinigung im Zusammenhang mit Spielgemeinschaften sind für den Staffelleiter sinngemäß identisch zu denen für die Mannschaftsverantwortlichen.



4.4 Nacherfassung durch Vereine

4.4.1 Fall 1: Nacherfassung nur durch Schiri und Staffelleiter

In der bisher eingesetzten Version ist die Nacherfassung nur durch den Schiedsrichter oder über den Staffelleiter möglich.

Der Schiedsrichter kann über die Funktion *Korrigieren* beide Aufstellungen vornehmen und dann den Spielverlauf eingeben und freigeben. Danach kann nur noch der Staffelleiter korrigieren.

Eine Ausnahme sind die Spiele der DFL Bundesliga und 2. Bundesliga, hier kann der Schiri nur die Nachnominierung von Spielern eingeben.

Hat auch der Schiri nicht erfasst, kann der Staffelleiter den kompletten Spielbericht nach erfassen bzw. Teile korrigieren.

Diese Arbeitsweise muss für die überregionalen DFB-Ligen und die hohen Landesverbandsligen auch beibehalten werden.

4.4.2 Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt des Schiri

In den unteren Spielklassen kommt es häufiger vor, dass der angesetzte Schiedsrichter kurzfristig vor dem Spiel nicht antritt oder ausfällt. Wegen der Kurzfristigkeit kann keine offizielle Neuansetzung erfolgen. Meistens springt ein Vereinsvertreter oder ein zufällig anwesender Schiedsrichter als Spielleiter ein. Diese Person ist dann im DFBnet nicht angesetzt und kann deshalb den Spielbericht nicht bearbeiten.

In dem Fall muss frühestens am Tag des Spiels oder später die Nacherfassung durch die Mannschaftenverantwortlichen ermöglicht werden. Dazu müssen beide bzw. einer den Nichtantritt des Schiris im System bestätigen. Einer von beiden kann den Schiri-Teil / Spielverlauf erfassen und freigeben.

Nach Freigabe durch die Vereine ist die Korrektur wie auch im Fall 1 nur noch durch den Staffelleiter möglich

4.4.3 Fall 3: Nacherfassung durch Vereine generell

Es gibt Ligen im Jugendbereich, bei denen generell keine Schiedsrichter angesetzt werden. Hier ist die Nacherfassung des Spielberichts durch einen der beteiligten Mannschaftenverantwortlichen der Vereine, in der Regel der Heimverein, der Normalfall. Auch hier kann wie im Fall 2 die Nacherfassung frühestens am Tag des Spiels oder später stattfinden.

Die beiderseitige Bestätigung der Eingaben im Spielverlauf ist nicht notwendig und evtl. kontraproduktiv, weil auf dem Platz keine Hardware bzw. keine Netzanbindung vorhanden ist und die Nacherfassung auf dem PC in der Vereinsgeschäftsstelle stattfindet.

Ist doch ein Schiedsrichter für das Spiel angesetzt, kann auch der angesetzte Schiri den gesamten Spielbericht nach erfassen.

Sobald der Spielbericht durch die Vereine oder den evtl. angesetzten Schiedsrichter freigegeben wurde, ist die Korrektur nur noch durch den Staffelleiter möglich.

Sowohl im Fall 2, als auch im Fall 3 sollte die Verantwortlichkeit des Heimvereins für die Nacherfassung über die Verbände organisatorisch geregelt werden. Es wird vom Programm nicht zwangsweise vorgegeben, dass nur der Heimverein nach erfassen kann. Diese Einschränkung



ist unnötig und könnte im Fall, dass der Heimverein aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist zu erfassen, kontraproduktiv sein, in dem Fall könnte die Nacherfassung dann nicht an den Gastverein delegiert werden.

4.4.4 Unterscheidung der Fälle

Die Fälle können nicht automatisch vom Programm unterschieden werden. Die strenge Freigabelogik und die generelle Nacherfassung schließen sich logisch aus. Die Umschaltung kann aber auch nicht den Vereinen überlassen werden, sie könnten die Nacherfassung missbrauchen.

Deshalb wird die Arbeitsweise über die Ligaregeln pro Saison und Liga durch den SBO-Admin/SBO-Superuser festgelegt. Sie gilt dann für **alle** Staffeln einer Mannschaftsart/Spielklasse (Liga) eines Landesverbands, es kann also keine unterschiedliche Arbeitsweise in unterschiedlichen Gebieten (z.B. Kreisen) geben.

4.4.4.1 Nacherfassungsmodus

Der Nacherfassungsmodus wird über die Ligaregel festgelegt. Defaultwert ist der Fall 1, strenge Freigabelogik.

Name der Regel	Inhalt	Anwendungsfall
Nacherfassung:	Nur Schiri und Staffelleiter (Default)	Fall 1
	Beide Vereine bei Nichtantritt Schiri	Fall 2a
	Ein Verein bei Nichtantritt Schiri	Fall 2b
	Beide Vereine generell	Fall 3

4.4.4.2 Spielberichtsstatus

Um die neuen Fälle 2 und 3 abzubilden und zu dokumentieren, werden zwei neue Statuszustände hinzugefügt. Der Spielberichtsstatus wird immer im Kopf bei der Anzeige des Spielberichts ausgegeben.

Nr.	Status	Bedeutung
0	In Planung	Vereine bearbeiten
1	Vereinsfreigabe	Vereine haben freigegeben
2	Schiedsrichterfreigabe	Schiedsrichter hat freigegeben
3	In Prüfung	Staffelleiter/Prüfer korrigiert
4	Prüferfreigabe	Staffelleiter/Prüfer hat freigegeben
5	In Bearbeitung	Schiedsrichter korrigiert
6	Import läuft	Nur für den Import von Spielberichten
7	In Nacherfassung	Ein MV (Verein) kann den Spielbericht nach erfassen (Fall und 3)
8	Nacherfassung erfolgt	Ein MV (Verein) hat den Spielbericht freigegeben (Fall 2 und 3)



4.4.5 Details für Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt Schiri

Die Nacherfassung des Spielberichts im Fall des Nichtantritts Schiri kann frühestens am Tag des Spiels oder später stattfinden.

4.4.5.1 Meldung über den Spielbericht

Fall 2a: beiderseitige Bestätigung durch die Mannschaftenverantwortlichen

Nach der beiderseitigen Vereinsfreigabe müssen beide Mannschaftenverantwortliche nach Feststellung des Nichtantritts des Schiris diesen Vorgang melden. Dazu erscheint in der Buttonleiste für den Mannschaftenverantwortlichen nach der Vereinsfreigabe ein neuer Funktionsbutton *Nichtantritt Schiri*, den beide betätigen müssen. Der Vorgang wird bewusst nicht mit der Vereinsfreigabe zusammengelegt, da zwischen Vereinsfreigabe und der Feststellung, dass der Schiri nicht antritt, eine Zeitspanne liegen kann.

Der Status des Spielberichts geht von *Vereinsfreigabe* auf *In Nacherfassung*, wenn **beide** den Funktionsbutton betätigt haben.

Fall 2b: einseitige Bestätigung durch einen Mannschaftenverantwortlichen

Nach der beiderseitigen Vereinsfreigabe muss einer der beiden Mannschaftenverantwortlichen nach Feststellung des Nichtantritts des Schiris diesen Vorgang melden. Dazu erscheint in der Buttonleiste für den Mannschaftenverantwortlichen nach der Vereinsfreigabe ein neuer Funktionsbutton *Nichtantritt Schiri*, den **einer von beiden** betätigen muss. Der Vorgang wird bewusst nicht mit der Vereinsfreigabe zusammengelegt, da zwischen Vereinsfreigabe und der Feststellung, dass der Schiri nicht antritt, eine Zeitspanne liegen kann.

Der Status des Spielberichts geht von *Vereinsfreigabe* auf *In Nacherfassung*, wenn **einer der beiden** den Funktionsbutton betätigt hat.

Für Fall 2a und b gilt:

Der *Nichtantritt Schiri* wird **nicht** in den Status des Spiels übernommen, die offizielle Feststellung des Nichtantritts läuft über die Schiedsrichterverwalter über die Anwendung Schiedsrichteransetzung.

Im Änderungsprotokoll wird die Bestätigung des Nichtantritts Schiri für beide bzw. für einen Mannschaftenverantwortlichen protokolliert, damit nachvollziehbar ist, wer den Sachverhalt eingegeben hat.

4.4.5.2 Nacherfassung des Schiri-Teils

Funktion:

Im Status *In Nacherfassung* kann einer der Mannschaftenverantwortlichen (egal ob Heim oder Gast) wie ein Schiri den Teil 2 erfassen und falls notwendig auch den Teil 1 korrigieren, z.B. Korrektur der Aufstellung. Dabei kann/soll der Mannschaftenverantwortliche die angezeigten Schiedsrichter- bzw. Assistentennamen durch die echten Namen überschreiben und im Feld *Besondere Vorkommnisse* den Nichtantritt des angesetzten Schiris vermerken.

Nach der Freigabe steht der Spielbericht im Status *Nacherfassung erfolgt*, der letzte Änderer zeigt den Mannschaftenverantwortlichen, der frei gegeben hat. Dann kann der Mannschaftenverantwortliche noch die Torschützen erfassen.

Ergebnisfreigabe:

Bei der Freigabe des Spielberichts in den Status *Nacherfassung erfolgt* wird die normale Ergebnisfreigabe (wie heute Spielstatus „Spiel anerkannt“) aktiviert, wenn der Schalter in den Li-garegeln: „Freigabe des Ergebnisses mit Freigabe Spielbericht: Ja“ gesetzt ist.



Alle anderen Verbuchungen, Karten, Sperren, usw. erfolgen wie im Fall 1.

4.4.5.3 Korrektur durch Staffelleiter

Nach der Schiri-Freigabe durch den Mannschaftsverantwortlichen ist wie beim Schiri selbst keine Änderung durch ihn mehr möglich. Der Spielbericht kann dann wie üblich durch den Staffelleiter korrigiert werden, wobei dann wie bisher eine neue Version erzeugt wird.

Der Staffelleiter kann auch den Spielbericht korrigieren, wenn er im Status *In Nacherfassung* ohne Freigabe verlassen wurde.

4.4.6 Details für Fall 3: Nacherfassung Vereine

4.4.6.1 Ersterfassung

Vor dem Spiel:

Ist für die Liga die Ligaregel *Nacherfassungsmodus: Vereine immer* gesetzt, geht bei der Bearbeitung des nächsten Spiels aus dem Spielplan (Anlage eines neuen Spielberichts) durch den Mannschaftsverantwortlichen der Spielbericht in den Status *In Nacherfassung*.

Am Tag des Spiels oder später:

Am Tag des Spiels oder später kann der Mannschaftsverantwortliche wie bei der Nacherfassung durch einen Staffelleiter beide Aufstellungen, die Verantwortlichen und den Schiri-Teil Spielverlauf bearbeiten und frei geben. Der Spielbericht steht dann im Status *Nacherfassung erfolgt*. Dabei kann/soll der Mannschaftsverantwortliche in die leeren Felder für die Schiedsrichter- bzw. Assistentennamen die echten Namen reinschreiben. Danach kann er auch die Torhüter erfassen.

Ist doch ein Schiedsrichter für das Spiel angesetzt, kann auch der angesetzte Schiri den gesamten Spielbericht nach erfassen. Tritt dieser nicht an, ist kein Arbeitsablauf wie im Fall 2 notwendig, sondern einer der Mannschaftsverantwortlichen kann den Spielbericht wie oben geschildert nach erfassen.

Ergebnisfreigabe:

Bei der Freigabe des Spielberichts in den Status *Nacherfassung erfolgt* wird die normale Ergebnisfreigabe (wie heute Spielstatus „Spiel anerkannt“) aktiviert, wenn der Schalter in den Ligaregeln: „Freigabe des Ergebnisses mit Freigabe Spielbericht: Ja“ gesetzt ist. Ist das hier nicht gewünscht, weil das Ergebnis durch einen Verein und nicht durch den Schiedsrichter oder den Staffelleiter eingegeben wurde, dann muss für diese Liga „Freigabe des Ergebnisses mit Freigabe Spielbericht: Nein“ gesetzt werden.

Alle anderen Verbuchungen, Karten, Sperren, usw. erfolgen wie im Fall 1.

4.4.6.2 Neue Version nur nach Korrektur durch Staffelleiter

Die beiden Mannschaftsverantwortlichen von Heim und Gast und ein eventuell angesetzter Schiedsrichter können den Spielbericht nur erst erstellen und nur einmal freigeben. Vor der Freigabe können die drei Parteien beliebig ändern und nach Absprache frei geben. Bei der Freigabe kommt die übliche Freigabewarnung, danach ist der Spielbericht nur noch durch den Staffelleiter korrigierbar.

Im Änderungsprotokoll wird ein Eintrag gemacht, wer den Spielbericht in den Status *Nacherfassung erfolgt* gesetzt hat. Es erfolgt aber wie bisher bei der Ersterfassung auch keine Protokollierung der eingegebenen Inhalte.



4.5.3 Setzen einer Sonderwertung im DFBnet im Spielbericht anzeigen

Wenn für ein Spiel eine Sonderwertung (Sportgerichtsurteil, ...) eingegeben wurde (Funktion im Ergebnisdienst des DFBnet), darf **keine** Erstellung oder Korrektur eines Spielberichts mehr möglich sein, wohl aber Anzeige und Drucken des vorhandenen Spielberichts.

Das Ergebnis wird in der Anzeige in der Form ***:* S** ausgegeben.

Die im Spielbericht dokumentierten Karten bleiben erhalten und werden in der Kartenstatistik geführt.

Die Eingabe und Änderung der Torschützeingabe ist weiterhin möglich, es kann aber **keine** Prüfung des Halbzeit- und Endergebnisses erfolgen.

4.5.4 Parallele Bearbeitung Spielbericht Mannschaftsverantwortlicher - Schiedsrichter

Der Schiedsrichter ruft **vor** der beiderseitigen Vereinsfreigabe den Spielbericht auf. Inzwischen hat der Mannschaftsverantwortliche eines Vereins den Spielbericht Teil 1 seinerseits freigegeben. Kurz danach ändert der Schiedsrichter den Teil 2, speichert ihn und setzt damit die Vereinsfreigabe zurück.

Beim Speichern des Spielberichts aus der Rolle Schiedsrichter und Spielberichtsprüfer wird zunächst der aktuelle Spielberichtsstatus und Änderungsstempel in der Datenbank ermittelt. Stimmt er nicht mit dem des aufrufenden Schiedsrichters überein, wird der Spielbericht neu geladen und seine Eingaben werden verworfen.

Tritt der Fall ein, bekommt der Schiedsrichter folgende Meldung:

„Der Spielbericht wurde inzwischen von einem anderen Anwender geändert. Der neue Stand ist jetzt geladen. Ihre Eingaben mussten leider verworfen werden, bitte neu eingeben.“

Danach kann der Schiedsrichter seine Eingaben wiederholen, speichern und freigeben.

4.5.5 Nachnominierungen und Auswechslungen vor dem Spiel

Die hier beschriebene Arbeitsweise ist optional pro Liga vom Administrator einstellbar über die Ligaregeln (Nachnominierung = true/false). Sie ist zur Zeit nur in der Bundesliga/2.Bundesliga üblich. Bei Nachnominierungen = false gilt die im Kapitel 4.2.4.1 beschriebene Arbeitsweise.

Wenn es kurz vor Spielbeginn noch Nachnominierungen oder Austausch vor dem Spiel gab, weil sich ein Spieler verletzt hatte und dieses handschriftlich auf dem Teil 1 vermerkt wurde, werden hier nach dem Spiel die Änderungen eingetragen.

Nachnominierung: ein Spieler wird von der Spielberechtigungsliste in die Mannschaft oder die Auswechsellmannschaft übernommen, Funktion ↔ im Fenster Aufstellung bearbeiten

Austausch vor dem Spiel: ein Spieler wird vor dem Spiel von der Mannschaft in die Auswechsellmannschaft oder umgekehrt getauscht
Funktion ↑ im Fenster Aufstellung bearbeiten

Wichtige Hinweise:

1. Ein Austausch vor dem Spiel zählt nicht als normale Auswechslung, d.h. sie unterliegen nicht der Beschränkung in der Anzahl wie bei Auswechslungen während des Spiels.
2. Es ist unbedingt notwendig, dass die Eingaben der Nachnominierungen und Austausche vor dem Spiel bei Heim und Gast **vor** den Eingaben der Auswechslungen und der



Karten im Teil 2 erfolgen, weil sonst die Listen der angezeigten Spieler in den Eingabefenstern nicht den aktuellen Stand haben.

Nach Eingabe der Änderungen müssen evtl. auch die Rückennummern angepasst werden. Wenn die Eingabe beendet ist, müssen die Änderungen mit *Speichern* gesichert werden.

Fehlermeldungen bei Änderung:

Die Funktion *Speichern* prüft die Aufstellung auf die Einhaltung der Liga- und Sperrregeln. Wurde mit der Nachnominierung oder mit dem Austausch vor dem Spiel gegen eine Regel verstoßen, erfolgen eine Meldung im Dialog und ein entsprechender Fehlerhinweis im Spielberichtsdruck. Die Weiterverarbeitung wird aber im Gegensatz zum harten Fehler bei der Vereinsfreigabe nicht verhindert, weil hier der tatsächliche vergangene Vorgang (der Regelverstoß) dokumentiert werden muss.

4.6 Spielersperren

4.6.1.1 Sperren beim Spieler für das nächste Spiel nach Gelben, Gelb-Roten und Roten Karten automatisch setzen

Elektronischer Spielbericht setzt bei der Freigabe eines Spielberichts durch den Schiedsrichter oder den Spielberichtsprüfer automatisch Sperren für das nächste Spiel bei den Spielern, die entsprechende Karten im aktuellen Spiel erhalten haben.

In den Sperrregeln (die nur der Administrator bearbeiten kann), ist festgelegt, ob und in welcher Anzahl die Karten zu einer Sperre bei einem Spieler führen:

Als Beispiele im Folgenden die regeln für die Bundesliga und die DFB-Ligen:

	Karten	Anzahl erhaltener Karten	Sperre Anzahl nächste Spiele in der eigenen Liga	Gültig auch für niedrigere Ligen	Gültig auch für höhere Ligen	Längstens Tage in anderen Ligen	Gültig bis
Bundesliga (BL+2.BL, Herren)	Gelbe Karten	5	1	false	false	-	Ende akt. Saison
	Gelb-Rote Karten	1	1	true	false	10	Ende nächste Saison
	Rote Karten	1	unbefristet	true	true	-	unbegrenzt
3.Liga/Regionalligen (Herren)/Frauen	Gelbe Karten	5	1	false	false	-	Ende akt. Saison
	Gelb-Rote Karten	1	1	true	false	10	Ende nächste Saison
	Rote Karten	1	unbefristet	true	true	-	unbegrenzt

Bei der Verbuchung der Karten für einen Spieler nach Schiedsrichter- oder Prüferfreigabe werden in der Datenbank bei dem betroffenen Spieler die Sperren für das nächste Spiel gesetzt, falls die Regeln das erfordern (siehe oben). Die Regeln sind in ebenfalls in einer Datenbanktafel abgelegt.

Das Setzen der Sperre erfolgt unabhängig vom Spielergebnis, d.h., auch wenn das Spiel mit Abbruch endet, werden die vergebenen Karten nach den Regeln in Sperren umgesetzt.



Automatische Sperren sind immer Sperren für das nächste Spiel. Sie sind deshalb nach dem nächsten Spieltag entweder noch offen (wenn der Spieler nicht mehr im Kader ist oder wenn er trotz Sperre eingesetzt wurde) oder schon abgeleistet (wenn der Spieler ausgesetzt hat).

4.6.1.2 Ableistung der Sperre eines Spielers automatisch erkennen und speichern

Wenn ein Spieler einer Mannschaft aktuell gesperrt ist und damit selbst nicht spielt, aber in der Spielberechtigungsliste enthalten ist und damit potenziell hätte spielen können und seine Mannschaft tatsächlich gespielt hat, gilt die Sperre als abgeleistet. War er nur ein Spiel gesperrt, dann ist mit dem aktuellen Spiel die Sperre für das nächste Spiel nicht mehr wirksam, war er mehrere Spiele gesperrt, dann wird damit die Anzahl der noch gesperrten Spiele um eins vermindert. Sinngemäß das gleiche gilt auch für einen Sperrzeitraum Datum *Gültig von – Gültig bis*.

Hinweise zur Nomenklatur:

1. Spieler *in der Spielberechtigungsliste* heißt, er ist *spielberechtigt*, also in der Spielberechtigungsliste der Spielleitung/Staffelleitung enthalten und damit bei der Funktion Mannschaftsaufstellung im Spielbericht sichtbar.
2. Spieler *nicht in der Spielberechtigungsliste* heißt, er ist *nicht spielberechtigt*, also in der Spielberechtigungsliste der Spielleitung/Staffelleitung nicht enthalten und damit bei der Funktion Mannschaftsaufstellung im Spielbericht nicht sichtbar.
3. Sperre *Gültig bis* heißt gesperrt bis Datum einschließlich

Die Applikation Elektronischer Spielbericht prüft bei der Schiedsrichter- oder Prüferfreigabe für jeden Spieler aus den Spielberechtigungslisten beider beteiligten Mannschaften, ob er aktuell gesperrt ist und nicht in der Aufstellung war. Ist das der Fall, wird die Anzahl der gesperrten Spiele um eins vermindert und die Ableistung gespeichert. Ist er über *von Datum – mit Datum* gesperrt, wird nur die Ableistung gespeichert. Ableistungen können nur dann erfolgen, wenn das Spiel ein normales Ergebnis hat. Bei Spielausfällen und Abbrüchen werden keine Ableistungen gespeichert.

4.6.1.3 Ableistung prüfen

Die Ableistungen für eine Sperre werden gespeichert und enthalten Referenzen auf das Spiel, in dem der Spieler ausgesetzt hat. Die Ableistungen werden für Staffelleiter, Sportrichter und Spielberichtsprüfer im Verwaltungsdialog für Sperren angezeigt und können dort überprüft werden.

Ausnahmefälle

1. Ableistungen werden **nur automatisch erkannt** und gespeichert, wenn der Spieler **in der Spielberechtigungsliste, d.h. spielberechtigt** ist.
 - a. Wurde ein Spieler, der noch eine offene Sperre hat, eine Zeit lang aus der Spielberechtigungsliste entfernt und später wieder aufgenommen, bleibt seine Sperre noch offen, obwohl in der Zwischenzeit evtl. Spiele stattgefunden haben. Seine Ableistung konnte nicht verbucht werden.
 - b. Ebenfalls können Ableistungen nicht richtig verbucht werden, wenn der Spieler eine offene Sperre hat, den **Verein wechselt** und dort **nicht sofort in die Spielberechtigungsliste** aufgenommen wird. In diesem Fall werden ebenfalls die Ableistungen nicht verbucht und die Sperre bleibt offen.

In beiden Fällen müssen die zuständigen Staffelleiter oder die Sportrichter den **Verwaltungsdialog für Bearbeitung der Sperren und Ableistungen** gesetzt werden.

2. Bestehen für einen Spieler **mehrere offene Sperren**, was z.B. durch eine Nacherfassung auftreten kann, wird die Ableistung nur für die jüngste Sperre eingetragen. Die **älteren offenen** Sperren müssen über den Verwaltungsdialog **außer Kraft** gesetzt werden.



DFBnet Spielbericht, Benutzerhandbuch

3. Wird ein Spielbericht durch den Spielberichtsprüfer korrigiert und dort Karten geändert, müssen zwei Fälle unterschieden werden,
 - a. Im Normalfall, wenn die Korrektur vor dem nächsten Spieltag ist, werden die Sperren mit korrigiert, das heißt, die Sperren sind richtig gesetzt.
 - b. Findet die **Korrektur nach dem nächsten Spieltag** statt und die Sperren sind schon abgeleistet, werden noch einmal Sperren eingetragen, die allerdings auf **außer Kraft** stehen. Dies ist notwendig, um evtl. Unklarheiten zu dokumentieren. **In diesem Fall müssen immer die Sperreinträge der Spieler über den Verwaltungsdialog geprüft werden.**



Anhang

Änderungs- /Dokumentenhistorie

Wann	Wer	Was	Version
01.07.2005	B. Pohl	Freigabe zur Software-Version 1.8.x	V1.0
19.07.2005	B. Pohl	Freigabe zur Software-Version 2.0.x	V2.0
28.08.2005	B. Pohl	Freigabe zur Software-Version 2.6	V2.6.2
02.02.2010	T. Ntidam/ B. Pohl	Vollständig überarbeitete neue Ausgabe zum Software-Release R3.06	V3.0

* * *