



DFB-MEDIEN

- DFBnet-Spielbericht - Anwenderhandbuch für Staffelleiter

| | |
|----------------------------|---|
| Autor: | DFB-Medien, Bruno Pohl |
| Geprüft: | Petra Smerzinski |
| Version / Datum: | V4.3, Stand bis zum Software-Release 3.60 |
| Status: | Freigabe |
| Datum der Freigabe: | 09.11.2011 |
| Änderungen siehe | <i>Anhang</i> |

© 2011 DFB-Medien GmbH & Co. KG

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

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

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

Inhaltsverzeichnis:

| | |
|---|-----------|
| - DFBnet-Spielbericht - Anwenderhandbuch für Staffelleiter | 1 |
| Inhaltsverzeichnis: | 2 |
| Tabellenverzeichnis: | 7 |
| Abbildungsverzeichnis: | 7 |
| 1. Einführung | 9 |
| 1.1 Ziel der Applikation | 9 |
| 1.2 Ziel dieser Beschreibung | 9 |
| 2. Systemumfeld | 10 |
| 2.1 Hardware und Netzanbindung | 10 |
| 2.1.1 PC mit Internetzugang | 10 |
| 2.1.2 Drucker und Papier | 10 |
| 2.2 Software | 10 |
| 2.2.1 Internet Browser | 10 |
| 2.2.1.1 Microsoft IE 6.0 und Mozilla Firefox | 10 |
| 2.2.1.2 Internetoptionen | 10 |
| 2.2.2 Acrobat Reader | 11 |
| 2.3 Anmeldung an die Internet-Applikationen | 11 |
| 2.3.1 Zugangskennungen | 11 |
| 2.3.2 Zugangsadresse (URL) für den Echtbetrieb der Applikation Spielbericht | 11 |
| 2.3.3 Zugangsadresse (URL) für den Schulungsbetrieb | 12 |
| 2.4 Technischer Support der DFB Medien | 12 |
| 2.5 Organisation des Spielberichts | 12 |
| 2.6 Download dieser Beschreibung | 12 |
| 3. Arbeitsablauf | 13 |
| 3.1 Überblick über den Arbeitsablauf vor und nach einem Spiel | 13 |
| 3.1.1 Vor dem Spiel zu Hause (1) | 13 |
| 3.1.2 Vor dem Spiel im Stadion (2) | 13 |
| 3.1.2.1 Vereinsfreigabe | 13 |
| 3.1.2.2 Änderungen der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe | 14 |
| 3.1.2.3 Rechtshinweis | 14 |
| 3.1.3 Während des Spiels (3) | 14 |
| 3.1.4 Nach dem Spiel (4 a + b) | 14 |
| 3.1.5 Nach dem Spieltag bei der Spielleitung/Staffelleitung (5) | 15 |
| 3.1.6 Besondere Vorkommnisse / Meldungen an die Rechtsinstanz | 15 |
| 3.2 Zusammenfassung: Entstehung des offiziellen Spielberichts im System | 16 |
| 4. Beschreibung der Funktionen für den Staffelleiter | 17 |
| 4.1 Überblick Dialogfluss für die Spielberichtsprüfung und –korrektur | 17 |
| 4.1.1 Anmeldung | 18 |

| | | |
|---------|--|----|
| 4.2 | Menüpunkt: Spielplanauswahl..... | 18 |
| 4.2.1 | Einfache Filter..... | 18 |
| 4.2.2 | Erweiterte Filter..... | 19 |
| 4.3 | Auswahl und Anzeige des Spielberichts | 20 |
| 4.3.1 | Spielplanliste..... | 20 |
| 4.3.1.1 | Aufbau der Spielkennung – Ansetzung – Version: | 21 |
| 4.3.1.2 | Blättern in der Spielplanliste | 21 |
| 4.3.1.3 | Spielrechtsprüfung bei Erstellung und Korrektur der Aufstellung..... | 21 |
| 4.3.1.4 | Keine Spielrechtsprüfungen bei der Anzeige abgeschlossener Spielberichte | 21 |
| 4.3.1.5 | Detailinformationen zu den Spielern anzeigen | 21 |
| 4.4 | Spielbericht Teil 1 (Aufstellung) korrigieren..... | 22 |
| 4.4.1 | Änderung der Verantwortlichen und sonstigen Angaben | 22 |
| 4.4.2 | Angaben zur Werbung (optional)..... | 23 |
| 4.4.3 | Spieler, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen (optional)..... | 23 |
| 4.4.4 | Nichtneutraler Schiedsrichterassistent (optional) | 23 |
| 4.4.5 | Mannschaftsaufstellung bearbeiten | 24 |
| 4.4.6 | Torwart und Ersatztorwart (optional) | 25 |
| 4.4.7 | Spielführer (Captain)..... | 25 |
| 4.4.8 | Rückennummern (optional) | 25 |
| 4.4.9 | Spielernamen nicht veröffentlichen (n.ö.) | 25 |
| 4.4.10 | Sortierung der Spieler..... | 25 |
| 4.4.11 | Prüfung auf Anzahl Spieler (optional)..... | 25 |
| 4.4.12 | Prüfung der Liga- und Sperrregeln für 3. Liga, Regional- und Oberligen (optional)..... | 26 |
| 4.4.13 | Prüfung der Ligaregeln für Amateurligen (optional) | 27 |
| 4.4.14 | Prüfung der Sperren von Spielern | 27 |
| 4.5 | Änderungen des Spielberichts Teil 2 (Spielverlauf) | 28 |
| 4.5.1 | Überblick Spielverlauf..... | 28 |
| 4.5.2 | Spielzeiten, Ergebnisse und Sonstige Vorkommnisse | 29 |
| 4.5.2.1 | Schiedsrichter und Assistenten | 29 |
| 4.5.2.2 | Spielzeiten:..... | 29 |
| 4.5.2.3 | Ergebnisse:..... | 29 |
| 4.5.2.4 | Automatische Ergebnisfreigabe..... | 30 |
| 4.5.2.5 | Durchgeführte Kontrollen..... | 30 |
| 4.5.2.6 | Sonstige Vorkommnisse und Faires Verhalten..... | 30 |
| 4.5.2.7 | Speichern der Spielzeiten, Ergebnisse und Sonstige Vorkommnisse | 30 |
| 4.5.3 | Eingesetzte Auswechselspieler | 30 |
| 4.5.3.1 | Standardfall, begrenztes Auswechslungskontingent und keine Wiedereinwechslung..... | 30 |
| 4.5.3.2 | Unbegrenzte Wiedereinwechslung im Juniorenbereich (optional)..... | 30 |
| 4.5.4 | Verwarnungen und Feldverweise | 31 |
| 4.5.4.1 | Verwarnungen | 31 |
| 4.5.4.2 | Gelb-Rote Karte..... | 31 |
| 4.5.4.3 | Rote Karte | 31 |
| 4.5.4.4 | Zeitstrafen (optional im Juniorenbereich) | 31 |
| 4.5.5 | Eingabe der Spielminuten in der Nachspielzeit und Verlängerung | 32 |

| | | |
|-----------|---|----|
| 4.6 | Freigabe der Korrekturversion und Änderungsprotokollierung | 32 |
| 4.6.1 | Prüferfreigabe | 32 |
| 4.6.2 | Versionsübersicht | 32 |
| 4.6.3 | Änderungsprotokollierung..... | 33 |
| 4.7 | Änderung der Torschützen | 34 |
| 4.8 | Sonderberichte im Tab-Reiter Dokumente | 35 |
| 4.9 | Presseberichte..... | 35 |
| 4.9.1 | Download des Spielberichts (Teil1 und Teil 2) als csv-Datei für die Presse | 35 |
| 4.9.2 | Pressebericht nach dem Spiel (PDF) | 35 |
| 4.9.3 | Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine | 36 |
| 4.9.4 | Nacherfassung der Torschützen durch Vereine | 36 |
| 4.10 | Menüpunkt: Statistiken | 37 |
| 4.10.1 | Auswahlkriterien, Ausgabeformat, Ausgabedateinamen und Voraussetzungen ... | 37 |
| 4.10.2 | Kartenstatistik | 38 |
| 4.10.3 | Torschützen | 38 |
| 4.10.4 | Download Spielberichtsdaten | 38 |
| 4.10.5 | Zuschauer | 39 |
| 4.10.6 | Spielereinsätze | 39 |
| 4.10.7 | Liste der Mannschaftsverantwortlichen | 40 |
| 4.10.8 | Ausländereinsatz | 41 |
| 4.11 | Spielersperrern verwalten..... | 42 |
| 4.11.1 | Sperren beim Spieler für das nächste Spiel nach Gelben, Gelb-Roten und Roten Karten automatisch setzen | 42 |
| 4.11.1.1 | Ableistung der Sperre eines Spielers automatisch erkennen und speichern..... | 42 |
| 4.11.1.2 | Ableistung prüfen..... | 43 |
| 4.11.2 | Zusammenarbeit mit dem Modul DFBnet-Sportgerichtsbarkeit | 44 |
| 4.11.2.1 | Modul DFBnet-Spielbericht ohne DFBnet-Sportgerichtsbarkeit im Einsatz | 44 |
| 4.11.2.2 | Modul DFBnet-Spielbericht zusammen mit DFBnet-Sportgerichtsbarkeit im Einsatz | 44 |
| 4.11.3 | Gesperrt für alle Spiele der Mannschaft / des Vereins | 44 |
| 4.11.4 | Wettbewerbsbezogene Sperren | 45 |
| 4.11.4.1 | Festlegung zusätzlicher Wettbewerbe für die Gültigkeit der Sperre | 45 |
| 4.11.4.2 | Festlegung zusätzlicher Wettbewerbe für die Ableistung der Sperre | 45 |
| 4.11.5 | Relative Zeitangabe für Zeitsperren | 46 |
| 4.11.6 | Längstens in anderen Mannschaften | 46 |
| 4.11.7 | Bildung der automatischen Sperre und der Ableistungen | 47 |
| 4.11.8 | Gültig in höheren und niedrigeren Ligen | 47 |
| 4.11.9 | Sperren in der Spielberechtigungsliste anzeigen und verlinken | 47 |
| 4.11.9.1 | Handlungsbedarf bei Sperren aus anderen Mannschaften | 47 |
| 4.11.9.2 | In die Sperrbearbeitung verzweigen | 48 |
| 4.11.10 | Menüpunkt: Offene Spielersperrern anzeigen | 48 |
| 4.11.11 | Menüpunkt: Sperrern bearbeiten | 49 |
| 4.11.11.1 | Auswahl der Sperre | 49 |
| 4.11.11.2 | Sperreintrag bearbeiten (Vorsperre in Urteil abändern)..... | 50 |
| 4.11.12 | Sperren übertragen aus anderen Mannschaften..... | 51 |

| | | |
|-----------|---|----|
| 4.11.13 | Ableistung bearbeiten | 52 |
| 4.11.13.1 | Funktion..... | 52 |
| 4.11.13.2 | Ableistung neu aufnehmen..... | 53 |
| 4.11.13.3 | Ableistung ändern..... | 53 |
| 4.11.13.4 | Ableistung löschen | 53 |
| 4.11.13.5 | Änderungsprotokollierung..... | 54 |
| 4.11.13.6 | Änderungsfunktion für Sperren und Ableistungen aus der alten Saison..... | 54 |
| 4.12 | Menüpunkt: Spielberechtigungsliste..... | 55 |
| 4.12.1 | Spielberechtigungsliste bearbeiten..... | 55 |
| 4.12.1.1 | Spielrechtsprüfung..... | 56 |
| 4.12.1.2 | Berücksichtigung der verschiedenen Spielrechte..... | 56 |
| 4.12.2 | Fixierung der Spielberechtigungsliste..... | 56 |
| 4.12.3 | Bearbeitung der Spielerstammdaten | 57 |
| 4.12.3.1 | Änderung der Spielereigenschaften | 57 |
| 4.12.3.2 | Vorbelastung – Entlastung durch Gelbe Karten..... | 57 |
| 4.12.4 | Spielereinsatzangaben | 57 |
| 4.12.5 | Anzeige von Spielersperren..... | 58 |
| 4.12.6 | Spielerzuordnung mit Zugriff auf die Passdaten | 59 |
| 4.12.7 | Selektion bei Erstellung für eine Herren-/Frauen-Mannschaft | 60 |
| 4.12.8 | Selektion bei der Erstellung für eine Junioren/Juniorinnen-Mannschaft | 60 |
| 4.12.9 | Selektion bei der Erstellung einer gemischten Mannschaft..... | 60 |
| 4.12.10 | Aufbau der Spielberechtigungslisten für Pokale..... | 60 |
| 4.12.11 | Nicht einsetzbare Spieler..... | 61 |
| 4.12.12 | Spielgemeinschaft | 61 |
| 4.12.13 | Jugendförderverein und Stammverein | 61 |
| 4.12.14 | Dublettenbereinigung..... | 62 |
| 4.12.15 | Funktion Neuer Spieler | 63 |
| 4.13 | Spielgemeinschaften | 64 |
| 4.13.1 | Anlegen einer Spielgemeinschaft | 64 |
| 4.13.2 | Zuordnen der Spieler einer Spielgemeinschaft | 64 |
| 4.14 | Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine | 65 |
| 4.14.1 | Fall 1: Nacherfassung nur durch Schiri und Staffelleiter | 65 |
| 4.14.2 | Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt des Schiri..... | 65 |
| 4.14.3 | Fall 3: Nacherfassung durch Vereine generell | 65 |
| 4.14.4 | Unterscheidung der Fälle..... | 66 |
| 4.14.4.1 | Nacherfassungsmodus..... | 66 |
| 4.14.4.2 | Spielberichtsstatus | 66 |
| 4.14.5 | Details für Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt Schiri | 66 |
| 4.14.5.1 | Meldung über den Spielbericht..... | 66 |
| 4.14.5.2 | Nacherfassung des Schiri-Teils..... | 67 |
| 4.14.5.3 | Korrektur durch Staffelleiter..... | 67 |
| 4.14.6 | Details für Fall 3: Nacherfassung Vereine | 68 |
| 4.14.6.1 | Ersterfassung | 68 |
| 4.14.6.2 | Neue Version nur nach Korrektur durch Staffelleiter | 68 |

| | | |
|----------|---|----|
| 4.15 | Nacherfassung der Torschützen durch Vereine | 69 |
| 4.16 | Elektronische Bestätigung statt Unterschriften..... | 70 |
| 4.16.1 | Funktion der elektronischen Bestätigung | 70 |
| 4.16.2 | Unterschriften im Teil 1 nach der Vereinsfreigabe | 70 |
| 4.16.2.1 | Auswirkung im PDF Teil 1 | 70 |
| 4.16.3 | Unterschriften im Teil 2 nach Schiri-Freigabe | 70 |
| 4.16.3.1 | Neue Seite und Tab-Reiter Bestätigung im Teil 2..... | 71 |
| 4.16.3.2 | Auswirkung im PDF Teil 2 | 71 |
| 4.16.4 | Für alle Rollen nach elektronischer Bestätigung | 71 |
| 4.16.5 | Nicht für höhere Versionen | 72 |
| 4.16.6 | Nacherfassung durch Vereine | 72 |
| 4.17 | Spielberichte für Freundschaftsspiele | 73 |
| 4.17.1 | Hintergrund und Nebenbedingungen | 73 |
| 4.17.1.1 | Mannschaften und Spielberechtigungslisten | 73 |
| 4.17.1.2 | Nicht für Auswahlspiele | 73 |
| 4.17.2 | Benutzerberechtigungen..... | 73 |
| 4.17.3 | Spielberechtigungslisten und Spielrechte..... | 74 |
| 4.17.4 | Aufstellung einer freien bzw. ausländischen Mannschaft..... | 74 |
| 4.17.4.1 | Fall 1: Kader vorhanden, normaler Ablauf wie bisher | 75 |
| 4.17.4.2 | Fall 2: kein Kader, geänderter Ablauf | 75 |
| 4.17.5 | Eingabeprüfungen | 75 |
| 4.17.6 | Spielersperren | 76 |
| 4.17.6.1 | Rote Karten | 76 |
| 4.17.6.2 | Gelbe und Gelb-Rote Karten | 76 |
| 4.17.7 | Heimrechttausch und Spielverlegung..... | 76 |
| 4.17.8 | Statistiken | 77 |
| 4.17.9 | Erweiterungen der Benutzerschnittstelle | 77 |
| 4.17.9.1 | Mannschaftsverantwortlicher | 77 |
| 4.17.9.2 | Schiedsrichter..... | 79 |
| 4.17.9.3 | Staffelleiter, Sportrichter, Unterrichtete, Spielberichtsprüfer | 79 |
| 4.18 | Schnittstelle zur Schiedsrichteruhr der Fa. Spintso..... | 80 |
| 4.18.1 | Funktion der Schiedsrichteruhr..... | 80 |
| 4.18.2 | Anbindung an DFBnet Spielbericht | 80 |
| 4.18.2.1 | Ablauf | 80 |
| 4.18.2.2 | Vor dem Spiel | 80 |
| 4.18.2.3 | Während des Spiels | 81 |
| 4.18.2.4 | Nach dem Spiel | 82 |
| 4.18.3 | Berechtigung über Zusatzrolle Spintso-Benutzer | 82 |
| 4.18.4 | Einschränkung | 82 |
| 4.18.5 | Vertrieb und Support..... | 82 |
| 4.19 | Allgemeine übergeordnete Funktionen | 84 |
| 4.19.1 | Eindeutige Identifikations-Nummer (ID)..... | 84 |
| 4.19.2 | Spielneuansetzung | 84 |
| 4.19.3 | Setzen einer Sonderwertung im DFBnet im Spielbericht anzeigen | 84 |

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Anhang | 86 |
| Änderungs- /Dokumentenhistorie..... | 86 |

Tabellenverzeichnis:

| | |
|--|----|
| Tabelle 1: erweiterte Filter | 19 |
| Tabelle 2: Prüfung Anzahl Spieler..... | 26 |
| Tabelle 3: Regeln 3. Liga, RL, OL..... | 26 |
| Tabelle 4: Spielergebnisse und Sonderereignisse..... | 29 |
| Tabelle 5: Eingabe der Spielminuten | 32 |
| Tabelle 6: Statistikauswahlkriterien | 37 |
| Tabelle 7: Wettbewerbsbezogene Sperren und Ableistungen..... | 45 |
| Tabelle 8: Zugriffsrechte auf Sperren..... | 48 |
| Tabelle 9: Nacherfassungsmodus..... | 66 |
| Tabelle 10: Nacherfassungsstatus | 66 |
| Tabelle 11: Nacherfassung der Torschützen | 69 |
| Tabelle 12: Rollen und Berechtigungen | 74 |
| Tabelle 13: Workflow mit Kader | 75 |
| Tabelle 14: Workflow ohne Kader | 75 |

Abbildungsverzeichnis:

| | |
|---|----|
| Abbildung 1: Einstellung der Internetoptionen..... | 11 |
| Abbildung 2: Der Arbeitsablauf im Überblick..... | 13 |
| Abbildung 3: Entstehung des Spielberichts Teil 1 (Aufstellung) und Teil 2 (Spielverlauf) mit optionalem Korrekturbeleg für Teil 1 | 16 |
| Abbildung 4: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Staffelleiter | 17 |
| Abbildung 5: Spielplanfilter, reduziert..... | 18 |
| Abbildung 6: Spielplanfilter, erweitert | 19 |
| Abbildung 7: Spielplanliste | 20 |
| Abbildung 8: Kopfdaten und Tab-Reiter eines Spielberichts..... | 20 |
| Abbildung 9: Vereins- und Mannschaftsverantwortliche | 22 |
| Abbildung 10: Warnung bei nicht durchgeführter Speicherung..... | 22 |
| Abbildung 11: Aufstellung von Heim und Gast bearbeiten..... | 24 |

| | |
|--|----|
| Abbildung 12: Mannschaft und Auswechsellmannschaft aufstellen | 24 |
| Abbildung 13: Spielverlauf..... | 28 |
| Abbildung 14: Versionsübersicht..... | 32 |
| Abbildung 15: Änderungsprotokoll | 33 |
| Abbildung 16: Eingabe der Torschützen (mit Status vollständig)..... | 34 |
| Abbildung 17: Pressebericht nach dem Spiel (PDF) | 36 |
| Abbildung 18: Abrufserialisierung..... | 40 |
| Abbildung 19: Auswahlparameter bei Offenen Sperren..... | 48 |
| Abbildung 18: Offene Sperren der Spieler einer Liga / Staffel | 48 |
| Abbildung 20: Auswahl der Mannschaft | 49 |
| Abbildung 21: Auswahl des Spielers | 49 |
| Abbildung 22: Sperren eines Spielers anzeigen | 50 |
| Abbildung 23: Sperreintrag bearbeiten..... | 50 |
| Abbildung 24: Sperre übertragen | 52 |
| Abbildung 25: Spielberechtigungsliste bearbeiten | 55 |
| Abbildung 26: Spielereinsatz | 58 |
| Abbildung 27: Bearbeitung Spielerzuordnung..... | 59 |
| Abbildung 28: Spielerstammdaten | 63 |
| Abbildung 29: Meldung Spielberechtigung nicht prüfbar..... | 63 |
| Abbildung 30: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 1 | 70 |
| Abbildung 31: Seite für Elektronische Bestätigung | 71 |
| Abbildung 32: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 2..... | 71 |
| Abbildung 33: Auswahl des Wettbewerbs Meisterschaft/Pokal | 77 |
| Abbildung 34: Auswahl des Wettbewerbs Freundschaft..... | 77 |
| Abbildung 35: Preview nächste Spiele | 78 |
| Abbildung 36: Anzeige der Wettbewerbsgültigkeit..... | 78 |
| Abbildung 37: Ablauf in Zusammenarbeit mit der Schiedsrichteruhr | 80 |
| Abbildung 38: Download der Aufstellung auf die Uhr..... | 81 |
| Abbildung 39: Upload der Berichtsdatei ins DFBnet | 82 |

1. Einführung

1.1 Ziel der Applikation

Mit der Internet-Applikation *DFBnet-Spielbericht* 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. Inzwischen ist es in allen DFB-Ligen und in fast allen oberen Landesverbandsligen eingesetzt, in einigen Landesverbänden flächendeckend bis in die Junioren-Ligen.

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.

1.2 Ziel dieser Beschreibung

Diese Beschreibung richtet sich an Anwender mit der Rolle Staffelleiter und bei den Funktionen zur Sperrenverwaltung an Anwender mit der Rolle Sportrichter.

Anwender mit der Rolle Unterrichtete haben im Prinzip die gleichen Menüpunkte, aber nur Funktionen mit Leserecht, d.h. sie dürfen Spielberichte, Sperren, usw. grundsätzlich nicht ändern.

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

Inzwischen können die Spielberichte rein elektronisch verwaltet werden, eine Notwendigkeit zum Drucken besteht nicht mehr (siehe auch → Kapitel 4.16 Elektronische Bestätigung).

Falls jedoch die Spielberichte wegen der Unterschriften noch ausgedruckt und unterzeichnet werden sollen, gelten folgende Voraussetzungen:

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 und Mozilla Firefox

Die Applikation benötigt einen Internet-Browser, der korrekte Ablauf ist getestet und freigegeben für den Microsoft Internet-Explorer ab V6.0 und Mozilla Firefox 3.x.

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 (d.h. Seiteninhalte nicht gespeichert werden), 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

Neuere Version der gespeicherten Seiten suchen

© bei jedem Zugriff auf die Webseite

angegeben werden.

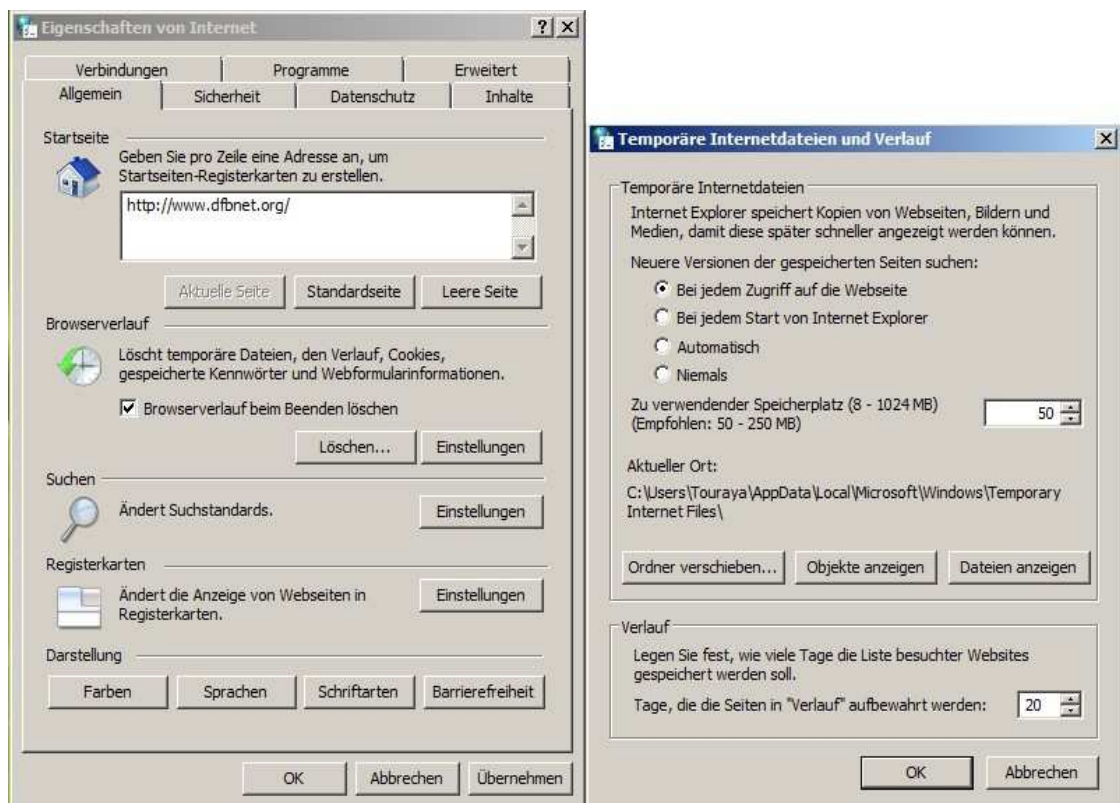


Abbildung 1: Einstellung der Internetoptionen

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

Die Anwendung *Spielbericht* ist innerhalb der Rahmenanwendung *SpielPlus* verfügbar

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

oder

<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://www.dfbnet.org/>

und wählen Sie dann in der oberen Navigationsleiste

Schulungsumgebung

und in der linken Navigationsleiste unter

Spielplanung / Spielbetrieb – Spielbericht

oder

<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 arbeiten, denn die im Schulungssystem erstellten Daten werden **nicht** lange gespeichert und **nicht** in das Echtssystem 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

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

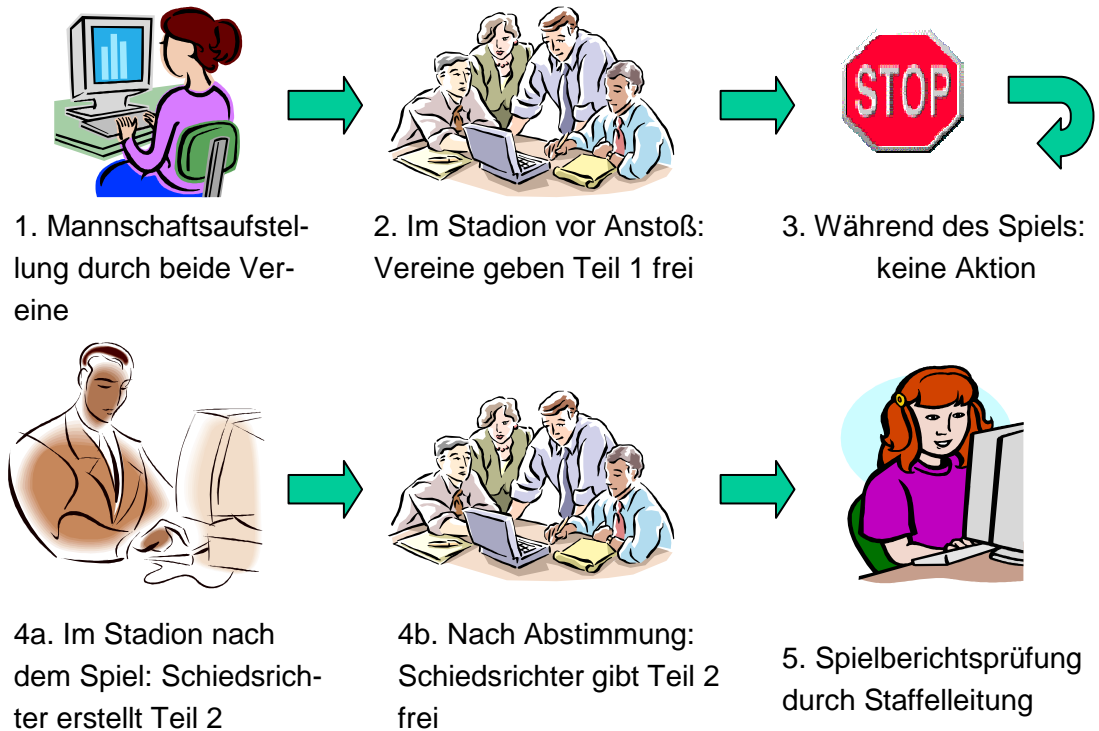


Abbildung 2: Der Arbeitsablauf im Überblick

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.

Aktuelle Spielsperren 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 sollen die Mannschaftsaufstellungen möglichst vor dem Spiel freigeben (Vereinsfreigabe). Eine entsprechende Warnungsmeldung erfolgt 60 Minuten und 10 Minuten vor Spielbeginn. Nach erfolgter Freigabe ist die Aufstellung von den Vereinen nicht mehr änderbar. Erst nach beiderseitiger Freigabe können die Aufstellungen von beiden Vereinen eingesehen werden.

Wenn durch Vorgabe des Verbands ein Papierausdruck erforderlich ist, übernimmt der Heimverein das Drucken des Teil 1 (Echtdruck) und die Vereinsverantwortlichen kommen 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.

Optional kann nach Vorgabe des Verbands auch mit der Elektronischen Bestätigung gearbeitet werden, dann entfällt das Drucken und die Weiterverarbeitung erfolgt rein elektronisch (siehe Kapitel 4.16).

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)

Während des Spiels findet keine Aktion in der Applikation statt.

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.

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 (Schiedsrichterfreigabe). Wenn im Verband ein Papierausdruck erforderlich ist, muss er inklusive Kopien vom Schiedsrichter gedruckt werden. 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.

Optional kann nach Vorgabe des Verbands auch mit der Elektronischen Bestätigung gearbeitet werden, dann entfällt das Drucken und die Weiterverarbeitung erfolgt rein elektronisch (siehe Kapitel 4.16).

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

Von der im Folgenden beschriebenen Arbeitsweise kann durch verbandspezifische Anweisungen abgewichen werden.

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.

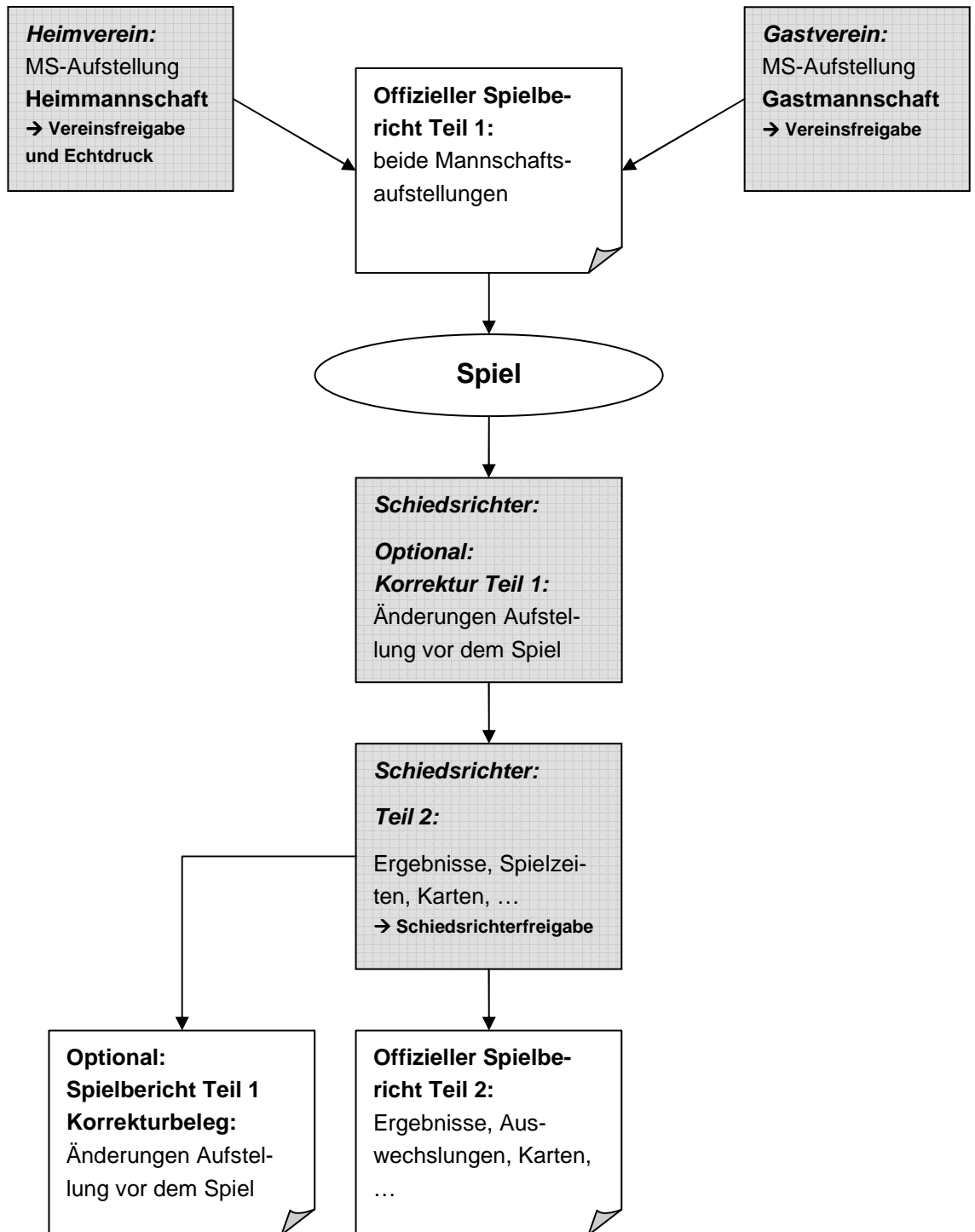


Abbildung 3: Entstehung des Spielberichts Teil 1 (Aufstellung) und Teil 2 (Spielverlauf) mit optionalem Korrekturbeleg für Teil 1

4. Beschreibung der Funktionen für den Staffelleiter

4.1 Überblick Dialogfluss für die Spielberichtsprüfung und –korrektur

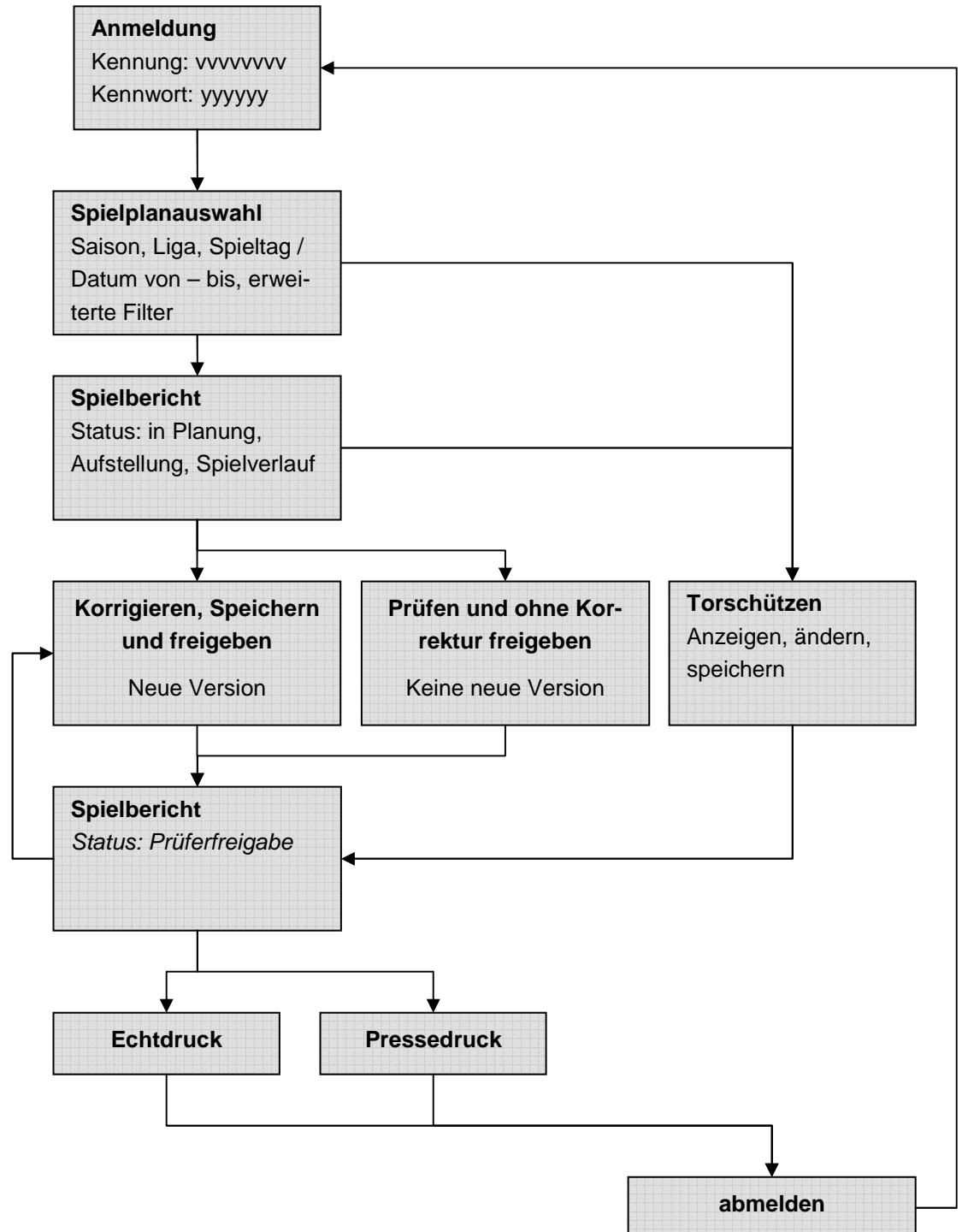


Abbildung 4: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Staffelleiter

4.1.1 Anmeldung

Der Staffelleiter meldet sich mit seiner Kennung im System an (Siehe Kapitel 2.3 Seite 11) und gelangt auf die Einstiegsseite der Anwendung *SpielPlus*.

Für die Nutzung der ausgewählten Anwendung ist eine vorherige Zustimmung der allgemeinen Geschäftsbedingungen erforderlich. Die Funktion *Später akzeptieren* ist maximal 10 mal ausführbar.

Nach Bestätigung und *weiter* 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

Sperrn bearbeiten

Offene Sperrn

Spielberechtigungen.

Durch Klick auf *Abmelden* meldet man sich vom SpielPlus ab.

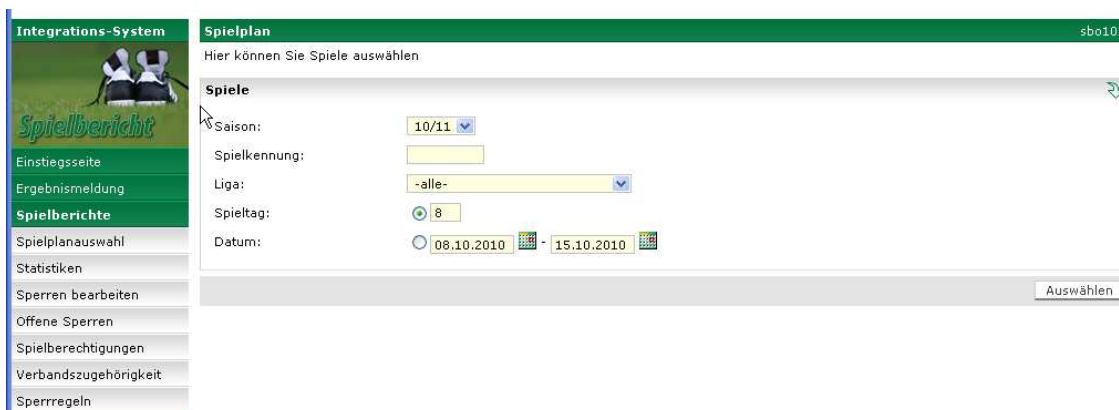
Durch Klick auf *Passwort ändern* kann das Passwort für die Anmeldung geändert werden.

Achtung! Die Passwortänderung wirkt sich auf alle Anwendungen aus, für die die Kennung berechtigt ist.

4.2 Menüpunkt: Spielplanauswahl

4.2.1 Einfache Filter

Das System positioniert nach Anwahl des Menüpunkts *Spielbericht* auf den Menüpunkt *Spielplanauswahl*, hier werden zunächst die Filter in der reduzierten Form angeboten.



The screenshot shows the 'Spielplan' (Match Schedule) filter interface. On the left is a sidebar with the following menu items: 'Spielbericht', 'Einstiegsseite', 'Ergebnismeldung', 'Spielberichte', 'Spielplanauswahl', 'Statistiken', 'Sperrn bearbeiten', 'Offene Sperrn', 'Spielberechtigungen', 'Verbandszugehörigkeit', and 'Sperrregeln'. The main area is titled 'Spielplan' and contains the text 'Hier können Sie Spiele auswählen'. Below this is a section titled 'Spiele' with the following filter fields: 'Saison' (dropdown menu showing '10/11'), 'Spielkennung' (text input field), 'Liga' (dropdown menu showing '-alle-'), 'Spieltag' (input field with '8'), and 'Datum' (date range selector showing '08.10.2010' to '15.10.2010'). An 'Auswählen' button is located at the bottom right of the filter area.

Abbildung 5: Spielplanfilter, reduziert

- | | |
|---------------|--|
| Saison: | Auswahl der Saison, immer notwendig, vorgelegt mit der aktuellen Saison |
| Spielkennung: | 9-stellige Spielkennung für die Auswahl eines bestimmten Spiels, wird hier etwas eingetragen, werden alle weiteren Filtereinstellungen ignoriert |
| Liga: | - alle – oder eine bestimmte Liga, auf die der Benutzer berechtigt ist, unabhängig davon, ob in der Saison ein Spielplan existiert (keine Spiele in der Liga) |
| Spieltag: | alternativ zum Datum von – bis, Spieltag der jeweiligen Liga, vorgelegt mit dem aktuellen Spieltag der höchsten berechtigten Liga, bei Ligaauswahl – alle – kann es vorkommen, dass Spiele mit unterschiedlichen |

Datumsbereichen angezeigt werden, weil die Ligen zu unterschiedlichen Terminen beginnen

Datum von – bis: alternativ zum Spieltag, vorbelegt mit den letzten 7 Tagen

4.2.2 Erweiterte Filter

Die **erweiterten Filter** können durch Klick auf den grünen Pfeil nach unten in der Kopfleiste aufgeklappt werden. Sinngemäß können sie durch Klick auf den grünen Pfeil nach oben wieder zugeklappt werden.

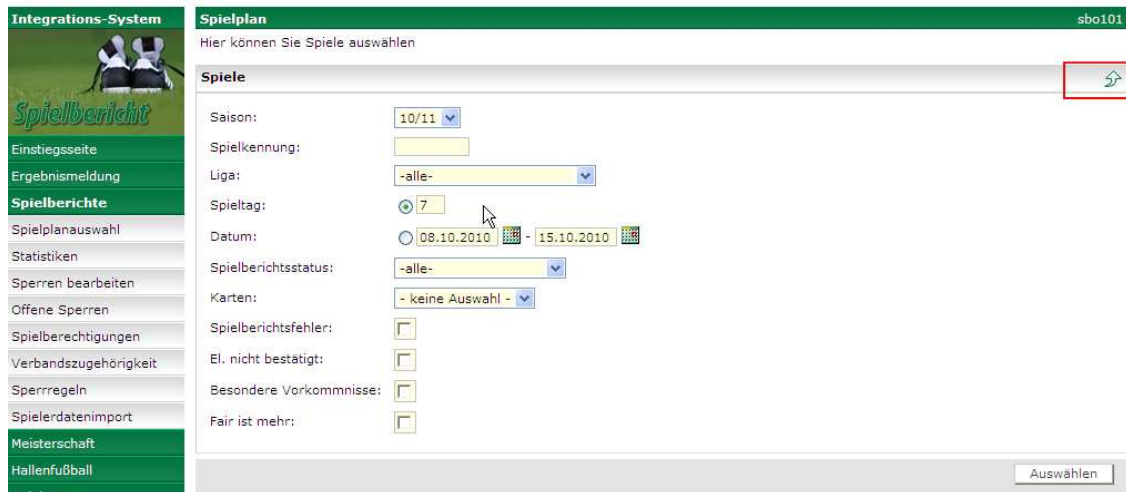


Abbildung 6: Spielplanfilter, erweitert

| Filter | Bedeutung | Bedingung | Bedeutung |
|------------------------|---|------------------------|---|
| Spielberichtsstatus | wie bisher Filterung auf Spiele mit dem angegebenen Spielberichtsstatus | In Planung | Vereine bearbeiten noch |
| | | Vereinsfreigabe | beide Vereine haben freigegeben |
| | | Schiedsrichterfreigabe | Schiri hat freigegeben |
| | | In Prüfung | Staffelleiter korrigiert |
| | | Prüferfreigabe | Staffelleiter hat freigegeben |
| | | In Bearbeitung | Schiri korrigiert |
| | | In Nacherfassung | Verein erfasst nach |
| Karten | Filterung auf bestimmte Kartenarten und Spielereignisse | Nacherfassung erfolgt | Verein hat nach erfasst und freigegeben |
| | | Gelbe Karten | Alle Spiele mit Gelben Karten |
| | | Gelb-Rote Karten | Alle Spiele mit Gelb-Roten Karten |
| | | Rote Karten | Alle Spiele mit Roten Karten |
| | | Zeitstrafen | Alle Spiele mit Zeitstrafen |
| | | Feldverweise | Wie Gelb-Rot oder Rot |
| | | Verwarnungen | Wie Gelbe Karten |
| Spielberichtsfehler | Alle Spiele, bei denen der Spielbericht mit einem Fehler (Teil 1 oder 2) gekennzeichnet ist | | |
| El. nicht bestätigt | Alle Spiele, in denen ein Verein oder beide (elektronisch) nicht bestätigt haben | | |
| Besondere Vorkommnisse | Alle Spiele, bei denen im Spielbericht das Feld Besondere Vorkommnisse nicht leer ist | | |
| Fair ist mehr | Alle Spiele, bei denen im Spielbericht die Angabe Fair ist mehr gesetzt ist | | |

Tabelle 1: erweiterte Filter

Hinweise:

1. Alle Filterbedingungen sind mit logischem UND verknüpft, wirken also immer weiter einschränkend, je mehr Kriterien angegeben werden.
2. Werden die Angaben in dem erweiterten Filter nicht gelöscht und die Filteransicht geschlossen, sind die Bedingungen trotzdem wirksam! Möglicher Effekt: es wird kein Spiel gefunden, obwohl nach den einfachen Filtern Spiele gefunden werden müssten!
3. der Filter auf Karten wirkt nur bei freigegebenen Spielberichten, weil dann die Karten im Spiel verbucht sind. Bei Spielberichten in Bearbeitung, in Prüfung, in Nacherfassung wirkt der Filter nicht.
4. bei dem Filter auf Besondere Vorkommnisse werden auch die Spiele gefunden, bei denen die Schiedsrichter als Text „keine“, „ohne“ oder dergleichen geschrieben haben, auch in dem Fall ist der Text nicht leer.

4.3 Auswahl und Anzeige des Spielberichts

4.3.1 Spielplanliste

Aus der zuvor gefilterten Spielplanliste kann ein Spiel durch Klick auf das Bleistift-Icon aufgerufen werden.

| 890005 Oberliga NOFV-Oberliga Süd | | | | | | | |
|-----------------------------------|------------|-------|-----------------------|--------------------------|---|-----|---|
| 202. | 27.04.2010 | 18:00 | FC Rot-Weiß Erfurt II | FC Carl Zeiss Jena II |  Spiel anerkannt | 2:1 |  vollständig |
| 203. | 28.04.2010 | 18:00 | SV SCHOTT Jena | 1.FC Lokomotive Leipzig |  Spiel anerkannt | 0:0 |  vollständig |
| 205. | 01.05.2010 | 13:00 | VfB Auerbach 1906 | FSV Budissa Bautzen |  Spiel anerkannt | 0:0 |  vollständig |
| 207. | 01.05.2010 | 14:00 | VfB 09 Pößneck | SC Borea Dresden |  Spiel anerkannt | 0:5 |  vollständig |
| 201. | 02.05.2010 | 14:00 | FC Sachsen Leipzig | VfB Germania Halberstadt |  Spiel anerkannt | 2:1 |  vollständig |
| 204. | 02.05.2010 | 14:00 | 1.FC Gera 03 | SG Dynamo Dresden II |  Spiel anerkannt | 0:3 |  vollständig |
| 206. | 02.05.2010 | 17:30 | VfL Halle 96 | RasenBallsport Leipzig |  Spiel anerkannt | 0:2 |  vollständig |
| 208. | 19.05.2010 | 18:00 | FC Erzgebirge Aue II | FSV Zwickau |  Spiel anerkannt | 0:0 |  vollständig |

Abbildung 7: Spielplanliste

Es wird sofort die höchste Version des Spielberichts geöffnet und der Inhalt des Tab-Reiters *Aufstellung* angezeigt. Von dort aus kann man in die anderen Tab-Reiter umschalten.

Spielbericht Teil 1 sbo115

Hier können Sie die Verantwortlichen und die Aufstellung bearbeiten

Aufstellung
Spielverlauf
Torschützen
Dokumente

Zurück
Versionen
Drucken
Korrigieren
Speichern

Aktuelle Auswahl

Spielkennung: **890005208.00.00** Staffel: **NOFV-Oberliga Süd**

Spieltag - Datum: **26. -19.05.2010** Begegnung: **FC Erzgebirge Aue II - FSV Zwickau**
 (Mittwoch)

Freigabestatus: **Schiedsrichterfreigabe** Stadion - Ort: **Erzgebirgsstadion - Aue**

 Spielplanliste 

Abbildung 8: Kopfdaten und Tab-Reiter eines Spielberichts

In die Versionsübersicht, mit der Möglichkeit das Änderungsprotokoll anzuzeigen, gelangt man mit dem Button *Versionen* aus den Tab-Reitern *Aufstellung* und *Spielverlauf*.

In allen Tab-Reitern gibt es den Button *zurück*, der immer in die Spielplanliste zurück führt.

Aus der Versionsübersicht kann man jetzt eine ältere Version des Spielberichts auswählen und den Inhalt anzeigen. Auch dort führen der Button *zurück* wieder in die Spielplanliste und der Button *Versionen* in die Versionsübersicht. Details zur Versionsübersicht und der Änderungsprotokollierung sind im Kapitel 4.6 beschrieben.

4.3.1.1 Aufbau der Spielkennung – Ansetzung – Version:

9-stellige Spielkennung im DFBnet, hier im Beispiel 890005 208 = Staffel 890005 Spiel 208

2-stellige Ansetzungsnummer nach dem ersten Trennungspunkt, beginnend bei 00 = keine Neuansetzung, 01 = 1. Neuansetzung, usw., hier im Beispiel 00

2-stellige Versionsnummer nach dem zweiten Trennungspunkt, beginnend bei 00 = Basisversion, 01 = 1. Version, usw., hier im Beispiel 01

Siehe dazu auch Kapitel 4.19.1

4.3.1.2 Blättern in der Spielplanliste

In den Kopfdaten des Spielberichts besteht die Möglichkeit des Blätterns in der Spielplanliste. Dazu gibt es entsprechende Navigationspfeile für *vor* und *zurück*, siehe Abbildung 8. Steht man am Beginn bzw. am Ende der Liste, ist der jeweilige Pfeil inaktiv. Nach dem Blättern auf den nächsten oder vorherigen Spielbericht wird immer der Inhalt des Tab-Reiters *Aufstellung* angezeigt.

4.3.1.3 Spielrechtsprüfung bei Erstellung und Korrektur der Aufstellung

Bei Aufruf der Seite sbo112 *Aufstellung bearbeiten* wird eine Prüfung des Spielrechts über das DFBnet-Passwesen durchgeführt. Sind Spieler vorhanden, die laut Passwesen kein Spielrecht haben, kommt folgende Fehlermeldung:

Es gibt Spieler in der Aufstellung, die nicht mehr in der Spielberechtigungsliste sind oder die laut Passwesen kein Spielrecht haben.

Die entsprechenden Spieler werden in roter Schrift angezeigt.

Im Spielberichtsdruck werden diese Spieler gekennzeichnet mit der Meldung

* Spielberechtigung nicht überprüfbar!

Diese Meldung bleibt auch nach der Freigabe erhalten.

4.3.1.4 Keine Spielrechtsprüfungen bei der Anzeige abgeschlossener Spielberichte

Wenn ein freigegebener Spielbericht nur angezeigt und gedruckt wird, werden keine Spielrechtsprüfungen mehr durchgeführt, d.h. bei Vereinswechslern werden keine Meldungen mehr ausgegeben.

Wird ein freigegebener Spielbericht vom Staffelleiter korrigiert, dann müssen wieder alle Spielrechtsprüfungen durchgeführt werden, auch wenn das Spiel aus der Hinrunde ist und lange zurückliegt. Das Programm kann keine Unterscheidung vornehmen, ob das Spiel „lange“ oder nur „kurz“ zurückliegt. In dem Fall werden dann diese Spieler wieder gekennzeichnet mit der Meldung

* Spielberechtigung nicht überprüfbar!

4.3.1.5 Detailinformationen zu den Spielern anzeigen

Es kann vorkommen, dass in Vereinen in der gleichen Mannschaft Spieler mit gleichem Namen und Vornamen vorkommen. Sie sind dann im Dialog *Aufstellung bearbeiten* und *Aufstellung anzeigen* nicht unterscheidbar.

In den Seiten sbo112 *Aufstellung bearbeiten*, sbo111 und sbo115 *Aufstellung anzeigen* gibt es jetzt die Möglichkeit über die Funktion *MouseOver* die Informationen Geburtsdatum und Passnummer zum Spieler anzuzeigen. Damit sind die Spieler unterscheidbar.

4.4 Spielbericht Teil 1 (Aufstellung) korrigieren

Um den ausgewählten Spielbericht zu korrigieren, wird der Button *Korrigieren* betätigt. Vom Programm wird dann eine neue Version des Spielberichts im Status *In Prüfung* angelegt. Alle Änderungen werden in der neuen Version gespeichert und protokolliert.



Abbildung 9: Vereins- und Mannschaftsverantwortliche

4.4.1 Änderung der Verantwortlichen und sonstigen Angaben

Die verantwortlichen Personen wie Trainer, Assistenz, Mannschaftsverantwortliche und die sonstigen Angaben können für beide Mannschaften geändert werden.

Über die Ligaregeln kann der Verbandsadministrator festlegen, für welche Felder Eingabepflicht besteht, sie sind dann gelb hinterlegt. In einem Feld können mehrere Namen angegeben werden, Prüfungen finden nicht statt.

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

In allen überregionalen Ligen ist die Nicht-Veröffentlichungs-Angabe nicht möglich.

Die in den Kapiteln 4.4.2, 4.4.3, 4.4.4 beschriebenen Optionen können in der Ligaregel (Verbandsadministrator) gesetzt werden, um die dort beschriebene Arbeitsweise abzubilden.

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

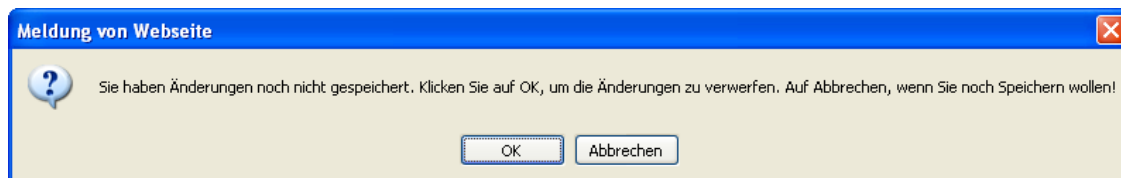


Abbildung 10: Warnung bei nicht durchgeführter Speicherung

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

4.4.2 Angaben zur Werbung (optional)

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

4.4.3 Spieler, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen (optional)

Spieler, deren Passantrag sehr kurzfristig vor dem Spiel zur Geschäftsstelle des Landesverbandes (elektronisch bzw. per Fax) übermittelt wurde, sind auf der Spielberechtigungsliste nicht zu finden, solange der Passantrag noch nicht eingegeben und genehmigt wurde. Sie sind aber spielberechtigt, sobald der Antrag beim Verband eingegangen ist.

Zur Erfassung dieser Spieler wird ein gleichnamiges Eingabefeld unter dem Bereich *Verantwortliche und sonstige Angaben* im Teil 1 angeboten, es sollen Name, Vorname und Geburtsdatum eingegeben werden. Es besteht keine Eingabepflicht (Feld nicht gelb hinterlegt). Eine Prüfung der Eingaben kann nicht erfolgen, die Eintragungen sind reine Texte und können keine Personen in der Datenbank referenzieren.

Die Erfassung der Spielereignisse, wie Auswechslungen und Karten muss der Schiedsrichter im Feld *Sonstige Vorkommnisse* im Teil 2 vornehmen.

Wird mindestens ein Spieler bei Heim oder Gast in dieser Rubrik aufgeführt, wird der Spielbericht mit einem Fehler/Hinweis gekennzeichnet und im Kopf der Text „Prüfung erforderlich“ eingesetzt.

4.4.4 Nichtneutraler Schiedsrichterassistent (optional)

In einigen Landesverbänden und in bestimmten Ligen ist festgelegt, dass die Vereine Nicht-neutrale Schiri-Assistenten stellen müssen und in der Regel keine neutralen Schiri-Assistenten angesetzt werden.

In dem Fall werden bei beiden Vereinen unter dem Bereich *Verantwortliche und sonstige Angaben* Textfelder angeboten, in die die Mannschaftsverantwortlichen die Namen der nichtneutralen Schiri-Assistenten eingeben können. Sollten doch Schiedsrichterassistenten über die Schiri-Ansetzung angesetzt sein, dann haben diese Priorität, d.h. sie werden wie gewohnt im Teil 2 angezeigt, sind auch wie bisher vom Schiedsrichter änderbar. In dem Fall werden keine Eingabefelder *nichtneutrale Schiedsrichterassistenten* im Teil 1 angeboten.

Eine Prüfung der Eingaben kann nicht erfolgen, die Eintragungen sind Texte und können keine Personen in der Datenbank referenzieren. Es erfolgt deshalb auch kein Rückfluss in die Schiri-Ansetzung, falls die angegebenen Namen doch registrierte Schiedsrichterassistenten sind.

Solange die Vereinsfreigabe noch nicht erfolgt ist, kann der Mannschaftsverantwortliche die Eingabe noch ändern (gleiche Behandlung wie bei den Verantwortlichen und der Aufstellung). Bei beiderseitiger Vereinsfreigabe werden die beiden Eingaben im Feld nichtneutraler Schiedsrichterassistent der Heimmannschaft in das Schiedsrichterfeld Assistent 1 und das der Gastmannschaft in das Feld Assistent 2 übernommen.

Der Schiedsrichter kann die Angaben in Assistent 1 und 2 bei der Eingabe des Teils 2 noch ändern, solange noch keine Schiedsrichterfreigabe erfolgt ist. Diese Änderungen fließen auch zurück in den Teil 1, d.h. die Eingaben der Vereine werden im Teil 1 ebenfalls überschrieben.

4.4.5 Mannschaftsaufstellung bearbeiten

Durch Betätigung einer der Buttons *Aufstellung bearbeiten* bei Heim bzw. Gast (siehe Abbildung 11: Aufstellung von Heim und Gast bearbeiten) wird der Dialog zur Mannschaftsaufstellung aufgerufen.

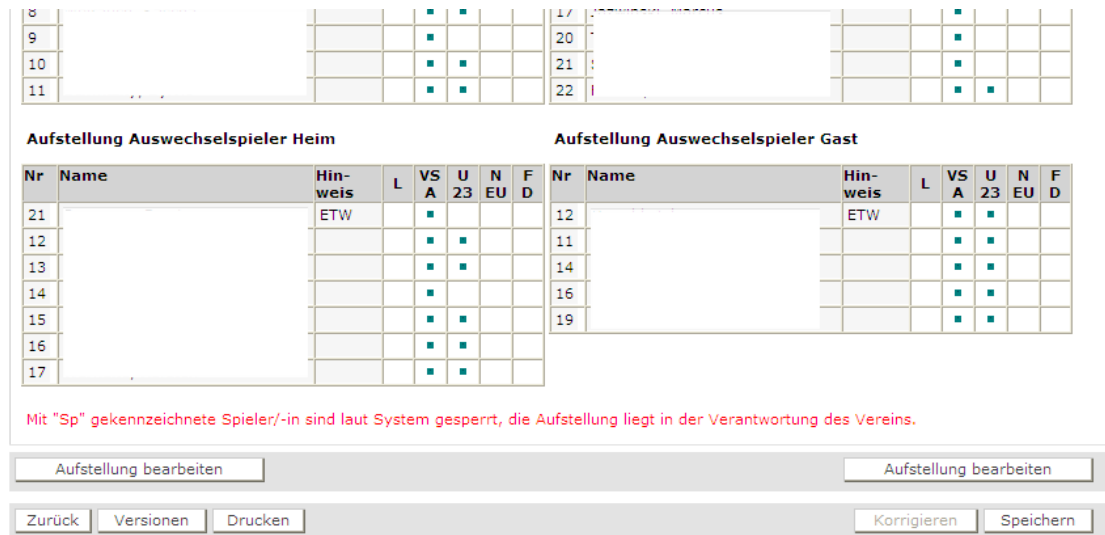


Abbildung 11: Aufstellung von Heim und Gast bearbeiten

Nach Anklicken des Buttons *Aufstellung bearbeiten* bei Heim oder Gast wird die aktuelle Spielberechtigungsliste der Mannschaft und die Aufstellung in dem Spiel angezeigt.

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.



Abbildung 12: Mannschaft und Auswechsellmannschaft aufstellen

Soll jedoch ein Spieler aus der Mannschaft bzw. Ersatzmannschaft herausgenommen werden und für diesen Spieler wurden im Spielverlauf Auswechslungen oder Karten eingegeben, findet eine Konsistenzprüfung statt und es kommt eine Fehlermeldung:

Für den Spieler/-in NN, VN (nn) existieren ein oder mehrere Spielereignisse; Bitte erst die Ereignisse löschen.

In dem Fall muss zuerst das entsprechende Spielereignis im Spielverlauf gelöscht werden.

Die Änderungen der Mannschaftsaufstellungen für beide Mannschaften müssen jeweils mit *Speichern* gesichert werden. Wird das Speichern vergessen, erfolgt eine Warnungsmeldung.

Bei der Bearbeitung der Aufstellung prüft das Programm über die Ligaregel, welches Spielrecht in der Liga gültig ist und bietet nur die Spieler an, die **eines der gültigen Spielrechte haben** und bei dem der **Beginntermin am Tag des Spiels erreicht ist**. Es können also nur Spieler aufgestellt werden, die für dieses Spiel ein Spielrecht haben.

4.4.6 Torwart und Ersatztorwart (optional)

Für die Spieler, die Torwart oder Ersatztorwart in diesem Spiel sind, ist die entsprechenden Eigenschaft angekreuzt. Dies wird durch die Abkürzungen TW und ETW im Feld *Hinweis* gekennzeichnet. Ob die Angabe Ersatztorwart Pflicht ist, hängt von der Einstellung in der Ligaregel ab (Verbandsadministrator).

4.4.7 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.

4.4.8 Rückennummern (optional)

Wenn in der Spielberechtigungsliste für die Mannschaft die Eigenschaft *Feste Rückennummern* vergeben ist, dann sind die Rückennummern hier nicht änderbar und sie werden aus der Spielberechtigungsliste übernommen. Ist *Feste Rückennummern nicht gesetzt*, müssen in jedem Spiel die Rückennummern hier eingegeben werden.

4.4.9 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.

In allen überregionalen Ligen ist die Nicht-Veröffentlichungs-Angabe nicht möglich.

4.4.10 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.

4.4.11 Prüfung auf Anzahl Spieler (optional)

Die Prüfung erfolgt auf Grund der Grenzwerte aus den Ligaregeln bzw. aus den Staffeldaten, wenn dies so konfiguriert ist (Verbandsadministrator). 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 |
|--------------------|-------------|-------------|

Tabelle 2: Prüfung Anzahl Spieler

Wenn im optionalen Feld *Spieler, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen* eine Eingabe gemacht wurde (Inhalt nicht leer), dann wird die Prüfung auf minimale Anzahl Spieler in der Aufstellung außer Kraft gesetzt und der Spielbericht kann auch mit weniger Spielern als mit der in den Ligaregeln angegebenen Minimalzahl freigegeben werden. Die Prüfung auf die Maximalzahl bleibt davon unberührt.

4.4.12 Prüfung der Liga- und Sperrregeln für 3. Liga, Regional- und Oberligen (optional)

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 3. Liga 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 3. Liga, Regional- und Oberligen | 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, die auch spielberechtigt in einer deutschen Auswahlmannschaft sind, 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 |
| Sperre wg. Gelb-Roter Karte (§1 A. 3, §2 A. 1) | 1 Spiel Sperre für das nächste Spiel, auch für untere Ligen | ← dito | Nein, kann ignoriert werden |
| Sperre wg. Roter Karte (§1 A. 3, §2 A. 1) | Unbegrenzt gesperrt bis Urteil erfolgt, dann Sperre aus Urteil | | Nein, kann ignoriert werden |

Tabelle 3: Regeln 3. Liga, RL, OL

Die Stammspielerregel kann das Programm **nicht** prüfen, hierzu müssen die Spielereinsatzstatistiken herangezogen werden.

4.4.13 Prüfung der Ligaregeln für Amateurligen (optional)

Es gibt zurzeit keine Prüfungen bezogen auf Spielereigenschaften.

4.4.14 Prüfung der Sperren von Spielern

Wenn der Verbandsadministrator für die Liga entsprechende Sperrregeln angelegt hat, setzt das Programm DFBnet-Spielbericht automatische Sperren nach wiederholter Gelber, einer Gelb-Roten oder einer Roten Karte bei dem betroffenen Spieler.

Auch die Sperren, die von der Sportgerichtsbarkeit bzw. dem Staffelleiter auf Grund von Urteilen ausgesprochen wurden, werden im Programm verwaltet.

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 Mannschaftsverantwortlichen 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.

Setzt der Spieler wegen einer Sperre aus, wird eine **Ableistung** gespeichert.

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 oder inaktiv gesetzt, 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.*

4.5 Änderungen des Spielberichts Teil 2 (Spielverlauf)

4.5.1 Überblick Spielverlauf

Dazu wählt der Staffelleiter den Tab-Reiter *Spielverlauf*, hier können die Spielzeiten, die Ergebnisse, die Auswechslungen und die Karten geändert werden.

Spielverlauf

Spieleitung

Schiedsrichter: Peter Plaue (Stendal) Schiedsrichterassistent 1: Karsten Fettback Schiedsrichterassistent 2: Johannes Schipke Vierter Offizieller:

Spielzeiten:

Beginn: 14:00

Nachspielzeit:

1. Halbzeit: 1 Minuten

2. Halbzeit: 3 Minuten

Ende: 15:49

Ergebnisse:

Spielergebnis: Normales Ergebnis

Heim: Gast

Zur Halbzeit: 1 : 0

Endergebnis: 2 : 2

Durchgeführte Kontrollen:

Schuhe: i.O. n.i.O. Bericht

Spielfeld: i.O. n.i.O. Bericht

Zuschauer:

Anzahl: 372

Schiedsrichterkosten:

Fahrtkosten: 104,40 €

SR-/SRA-Spesen: 140,00 €

Gesamt: 244,40 €

Meldung über besonders faires Verhalten: siehe Bericht

Sonstige Vorkommnisse

Eingesetzte Auswechselspieler Heim

Bearbeiten

| Zeit | Nr | Spieler | für Nr. | Spieler |
|------|----|---------|---------|---------|
| 55. | 10 | Siga | 8 | Walter |
| 60. | 15 | Simari | 14 | Schenke |
| 82. | 5 | Sibrins | 2 | Bertram |

Eingesetzte Auswechselspieler Gast

Bearbeiten

| Zeit | Nr | Spieler | für Nr. | Spieler |
|------|----|---------|---------|---------|
| 46. | 6 | Worbs | 7 | Scholze |
| 65. | 18 | Mazar | 11 | Kreher |
| 78. | 17 | Richter | 9 | Röttger |

Verwarnungen Heim

Bearbeiten

| Zeit | Nr | Spieler | Grund |
|------|----|------------|-----------------|
| 45. | 18 | Jurascheck | Unsportlichkeit |
| 84. | 13 | Hauck | Foulspiel |
| 90. | 5 | Sibrins | Foulspiel |

Verwarnungen Gast

Bearbeiten

| Zeit | Nr | Spieler | Grund |
|------|----|---------|-----------|
| 40. | 30 | Süß | Foulspiel |

Feldverweise nach Gelb-Roter Karte Heim

Bearbeiten

| Zeit | Nr | Spieler | Grund | Bericht |
|------|----|---------|-------|---------|
|------|----|---------|-------|---------|

Feldverweise nach Gelb-Roter Karte Gast

Bearbeiten

| Zeit | Nr | Spieler | Grund | Bericht |
|------|----|---------|-------|---------|
|------|----|---------|-------|---------|

Feldverweise nach Roter Karte Heim

Bearbeiten

| Zeit | Nr | Spieler | Grund | Bericht |
|------|----|---------|-------|---------|
|------|----|---------|-------|---------|

Feldverweise nach Roter Karte Gast

Bearbeiten

| Zeit | Nr | Spieler | Grund | Bericht |
|------|----|---------|-------|---------|
|------|----|---------|-------|---------|

Zurück Versionen Drucken Presse (csv) Presse (pdf) Korrigieren Freigeben Speichern

Abbildung 13: Spielverlauf

4.5.2 Spielzeiten, Ergebnisse und Sonstige Vorkommnisse

4.5.2.1 Schiedsrichter und Assistenten

Für den Fall, dass einer der angesetzten Schiedsrichter/Assistenten ausgefallen sind, können die Namen der Schiedsrichter und Assistenten geändert werden. Es erfolgt dadurch keine Änderung der Schiedsrichteransetzungen im Modul DFBnet-Schiedsrichteransetzung. Die Änderungen dort sind dem Schiedsrichteransetzer vorbehalten.

4.5.2.2 Spielzeiten:

Die Zeiteingaben *Beginn* und *Ende* müssen gültige Uhrzeiten im Format *hh:mm* enthalten.

Die Nachspielzeiten (Minuten über die normale Spielzeit hinaus) werden in Minuten (1 bis nn) angegeben.

4.5.2.3 Ergebnisse:

Die Eingabe der Spielergebnisse erfolgt immer im Format:

Heimtore : Gasttore (unabhängig davon wer mehr Tore hat).

Dazu 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 | ~ |

Tabelle 4: Spielergebnisse und Sonderereignisse

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

Bei Pokalspielen:

Bei Pokalspielen gibt es weitere Ergebnisfelder, wenn mit Verlängerung und/oder Elfmeterentscheidungsschießen gespielt wird.

Ergebnis nach regulärer Spielzeit

Ergebnis nach Verlängerung

Endergebnis

Ergebnis ohne Verlängerung

Ergebnis nach Verlängerung

Ergebnis inkl. Elfmeter (wenn stattgefunden)

4.5.2.4 Automatische Ergebnisfreigabe

Mit Freigabe des Spielberichts durch den Schiedsrichter bzw. durch den Staffelleiter ist eine automatische Ergebnisfreigabe verbunden. Die automatische Freigabe ist standardmäßig in den Ligaregeln vorbelegt, optional kann sie für die Liga durch den Landesverbandsadministrator abgeschaltet werden.

4.5.2.5 Durchgeführte Kontrollen

Wurde vom Schiedsrichter *n.i.O.* = *Nicht in Ordnung* angegeben, müssen entsprechende Sonderberichte erstellt worden sein.

4.5.2.6 Sonstige Vorkommnisse und Faires Verhalten

Sonstigen Vorkommnisse ist ein Freitext-Feld, in dem der Schiedsrichter bei Bedarf die Beschreibungen direkt eingegeben hat. Die Länge ist auf ca. 1000 Zeichen begrenzt.

Angaben zum *Fairen Verhalten* werden nicht direkt eingegeben, sondern ebenfalls in einem Sonderbericht übermittelt.

4.5.2.7 Speichern der Spielzeiten, Ergebnisse und Sonstige Vorkommnisse

Vor Eingabe der Auswechslungen und Karten müssen die bisherigen Angaben gespeichert werden. Wird es vergessen, erscheint eine Warnungsmeldung:

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

4.5.3 Eingesetzte Auswechselspieler

4.5.3.1 Standardfall, begrenztes Auswechslungskontingent und keine Wiedereinwechslung

Der Standardfall ist, dass ein begrenztes Auswechslungskontingent vorliegt und keine Wiedereinwechslung möglich ist.

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.

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

4.5.3.2 Unbegrenzte Wiedereinwechslung im Juniorenbereich (optional)

In einigen Senioren- und Juniorenspielklassen können Spieler mehrfach ein- bzw. ausgewechselt werden. Auf die Minutenangabe kann verzichtet werden, denn lediglich alle eingesetzten Spieler sollen im Spielbericht aufgeführt sein. Auf die Dokumentation der Mehrfachauswechslung kann ebenfalls verzichtet werden, nur die Tatsache, dass jemand eingewechselt wurde, ist entscheidend und wird als Einsatz gewertet.

Bei den Ligen, in denen die oben genannten Funktionen gewünscht sind, kann der Landesverbandsadministrator eine entsprechende Ligaregel einschalten.

Im Block Auswechslungen kann dann eine Einwechslung eingegeben werden **ohne** die Spielminute einzugeben und **ohne** Angabe des ausgewechselten Spielers. Die Anzeige erfolgt dann in der Spalte „für Nr.“ mit dem Hinweis „k.A.“.

Es kann aber auch trotz des Ligaregelschalters wie gewohnt eine Spielminute und die Rückennummer des ausgewechselten Spielers angegeben werden. In dem Fall werden die Angaben auf Plausibilität und Gültigkeit geprüft und die Liste der Auswechselspieler wird wie gewohnt reduziert.

4.5.4 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.

4.5.4.1 Verwarnungen

Bei der Gelben Karte ist die Angabe des Grundes Pflicht. Die Länge ist auf 30 Stellen begrenzt. Im Dialog werden aus Platzgründen nur ca. 17 Stellen angezeigt. Der Rest kann aber durch Scrollen mit dem Cursor sichtbar gemacht werden.

4.5.4.2 Gelb-Rote Karte

Die Spielerliste gibt nur die Spieler aus, die zuvor eine Gelbe Karte bekommen haben.

4.5.4.3 Rote Karte

Die Spielerliste gibt wie bei Gelben Karten alle Spieler aus.

Bei Gelb-Roter und Roter Karte kann ein Grund erfasst worden sein, die Eingabe ist aber keine Pflicht. Es kann auch ein Hinweis auf einen Sonderbericht (*Bericht*) durch Ankreuzen eingegeben werden. Die Länge ist auf 30 Stellen begrenzt. Im Dialog werden aus Platzgründen nur ca. 17 Stellen angezeigt. Der Rest kann aber durch Scrollen mit dem Cursor sichtbar gemacht werden.

4.5.4.4 Zeitstrafen (optional im Juniorenbereich)

Im Jugendbereich gibt es statt der Gelb-Roten Karte Zeitstrafen. Diese Option kann vom Landesverbandsadministrator pro Liga in den Ligaregeln eingeschaltet werden. Auf Gelbe und Rote Karten hat die Option keine Auswirkung. Zeitstrafe heißt, ein Spieler muss ab einer bestimmten Minute das Spielfeld verlassen und darf erst nach 5 bis 10 Minuten bei einer Spielunterbrechung wieder rein kommen. Die genaue Länge der Zeitstrafe wird nicht erfasst.

Wie bei einer Gelb-Roten Karte kann für einen Spieler in einem Spiel nur **eine** Zeitstrafe ausgesprochen werden, bei erneutem Vergehen erfolgt die Rote Karte.

Für die Eingabe der Zeitstrafe wird im Spielverlauf statt des Blocks *Gelb-Rote Karten* der Block *Zeitstrafe* angeboten. Die Angabe der Spielminute ist Pflicht. Es können nur Spieler ausgewählt werden, für die zuvor eine Gelbe Karte erfasst wurde.

4.5.5 Eingabe der Spielminuten in der Nachspielzeit und Verlängerung

Spielminuten in der Nachspielzeit und in der Verlängerung müssen im folgenden Format eingegeben werden:

| Eingabe | Bedeutung | Beispiel |
|-----------|--|--|
| 46 | ist immer die 1. Minute der zweiten Halbzeit | |
| 45+n | für die n. Minute in der Nachspielzeit der 1. Halbzeit | 45+2 = 2. Minute der Nachspielzeit der 1. Halbzeit |
| 90+n | für die n. Minute in der Nachspielzeit der 2. Halbzeit | 90+3 = 3. Minute der Nachspielzeit der 2. Halbzeit |
| 91 | Ist immer die 1. Minute der Verlängerung | |
| 91 – 105 | Verlängerung 1 | |
| 106 – 120 | Verlängerung 2 | |

Tabelle 5: Eingabe der Spielminuten

4.6 Freigabe der Korrekturversion und Änderungsprotokollierung

4.6.1 Prüferfreigabe

Der Staffelleiter muss seine Änderungen im Spielbericht Teil 1 und Teil 2 zusammen über den Button *Freigabe* im Tab-Reiter *Spielverlauf* frei geben. Der Spielbericht ist dann im Status *Prüferfreigabe*. Es erfolgt eine Warnungsmeldung, dass in der Version keine Änderungen mehr möglich sind. Fallen noch weitere Änderungen nach der *Prüferfreigabe* an, muss der Spielbericht erneut mittels *Korrigieren* in den Änderungsmodus gesetzt und nach Änderung erneut frei gegeben werden.

4.6.2 Versionsübersicht

Versionswahl Spielbericht sbo103

Hier können Sie die Version des Spielberichts wählen

Aktuelle Auswahl

Spielkennung: **890005208.00.01** Staffel: **NOFV-Oberliga Süd**

Spieltag - Datum: **26. -19.05.2010 (Mittwoch)** Begegnung: **FC Erzgebirge Aue II - FSV Zwickau**

Freigabestatus: **Prüferfreigabe** Stadion - Ort: **Erzgebirgsstadion - Aue**

[Spielplanliste](#)

Versionen

| Ansetzungsnr./Datum | Version | Status | Bearbeitungsdatum | Ergebnis |
|---------------------|---------|------------------------|-------------------|------------------------------------|
| 0 19.05.2010 | 1 | Prüferfreigabe | 17.10.2010 20:56 | 0:0 Delta anzeigen |
| 0 19.05.2010 | 0 | Schiedsrichterfreigabe | 19.05.2010 19:56 | 0:0 Delta anzeigen |

[Zurück](#)

Abbildung 14: Versionsübersicht

Mit jedem Zyklus *Korrigieren – Freigeben* entsteht eine neue Version des Spielberichts. Die Versionsübersicht kann über den Button *Versionen* in der Anzeige eines Spielberichts aufgerufen werden (siehe Abbildung 8: Kopfdaten und Tab-Reiter eines Spielberichts).

Durch Auswahl einer alten Version wird der Inhalt des Spielberichts zum Zeitpunkt der Freigabe dieser Version angezeigt und kann gedruckt werden.

Die Änderung einer altern Version ist nicht möglich, eine neue Korrektur setzt immer auf der letzten Version auf.

Auch der Schiedsrichter erzeugt eine neue Version, wenn er die Aufstellung korrigiert und damit einen Korrekturbeleg erzeugt (siehe Kapitel 4.14.1).

4.6.3 Änderungsprotokollierung

Jede Änderung nach der Vereinsfreigabe, also alle Eingaben und Korrekturen des Schiedsrichters und alle Änderungen des Staffelleiters werden für jede Version in einem detaillierten Änderungsprotokoll gespeichert.

Den Inhalt eines Änderungsprotokolls kann sich der Staffelleiter über die Hyperlink-Funktion *Delta anzeigen* in der Zeile des Versionseintrags in der Versionsübersicht anzeigen lassen (siehe Abbildung 14: Versionsübersicht).

Historie Spielbericht sbo104

Hier können Sie die Historie einsehen

Aktuelle Auswahl

| | |
|---|--|
| Spielkennung: 890005208.00.01 | Staffel: NOFV-Oberliga Süd |
| Spieltag - Datum: 26. -19.05.2010 (Mittwoch) | Begegnung: FC Erzgebirge Aue II - FSV Zwickau |
| Freigabestatus: Prüferfreigabe | Stadion - Ort: Erzgebirgsstadion - Aue |

[Spielplanliste](#)

Version: **1**

Historie

| Datum | Bearbeiter | Änderung |
|---------------------|-------------|---|
| 17.10.2010 17:38:57 | Pohl, Bruno | Neu angelegt. Neuer Status In Prüfung |
| 17.10.2010 17:55:13 | Pohl, Bruno | FC Erzgebirge Aue II Trainer geändert von auf "Trainer A" |
| 17.10.2010 17:55:13 | Pohl, Bruno | FC Erzgebirge Aue II Trainerassistent geändert von auf "Assi A" |
| 17.10.2010 17:55:13 | Pohl, Bruno | FC Erzgebirge Aue II Arzt geändert von auf "Dr. Wer" |
| 17.10.2010 17:55:13 | Pohl, Bruno | FSV Zwickau Trainer geändert von auf "Trainer B" |
| 17.10.2010 17:55:13 | Pohl, Bruno | FSV Zwickau Trainerassistent geändert von auf "Assi B" |
| 17.10.2010 17:55:13 | Pohl, Bruno | FSV Zwickau Arzt geändert von "" auf "Dr. So" |
| 17.10.2010 20:56:31 | Pohl, Bruno | Status geändert von In Prüfung auf Prüferfreigabe |

[Zurück](#)

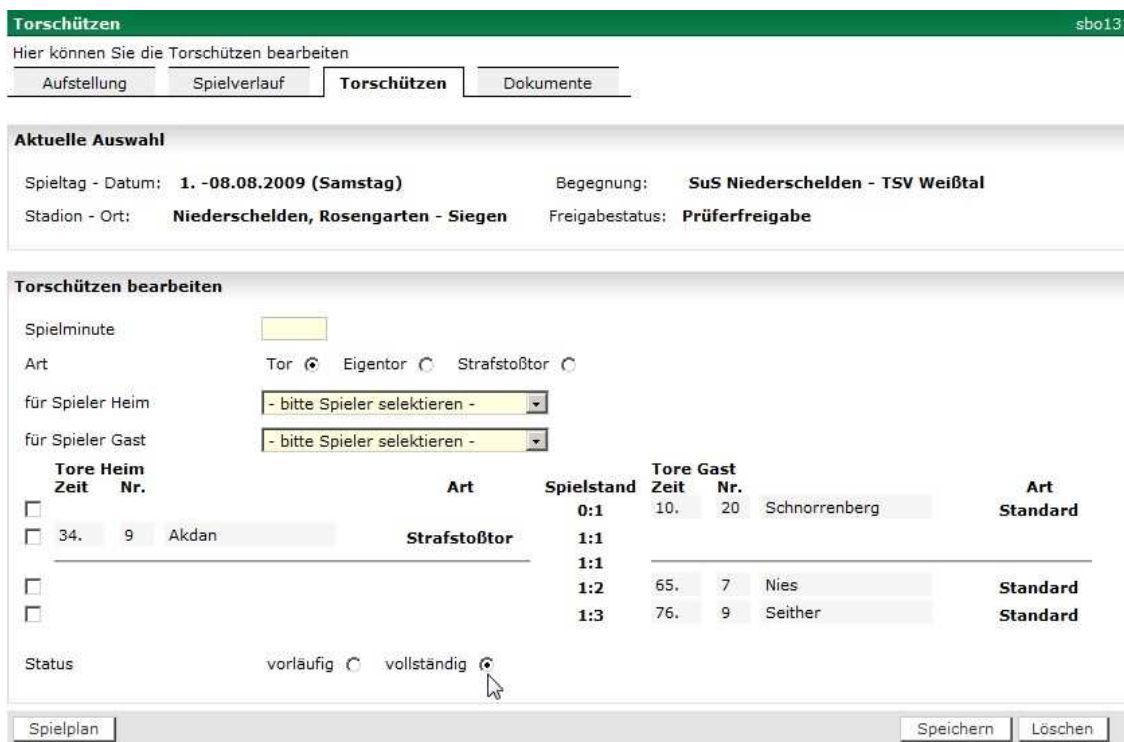
Abbildung 15: Änderungsprotokoll

4.7 Änderung der Torschützen

Die Torschützeingabe kann entweder direkt aus dem Spielbericht aufgerufen werden (Karteireiter *Torschützen*) oder aus dem Spielplan über das Symbol Fußball (siehe Abbildung 7: Spielplanliste).

Sie ist aber erst möglich, wenn der Spielbericht mindestens im Status *Schiedsrichterfreigabe*, *Prüferfreigabe* oder *Nacherfassung erfolgt* ist. Ist der Spielbericht in einem anderen Status ist der Tab-Reiter *Torschützen* inaktiv.

Die Änderungen an den Torschützen sind außerhalb des Freigabezyklus des Spielberichts und werden nicht im Änderungsprotokoll mitprotokolliert.



Torschützen sbo131

Hier können Sie die Torschützen bearbeiten

Aufstellung | Spielverlauf | **Torschützen** | Dokumente

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 | | | Tore Gast | | | | |
|--------------------------|-----|---------|------------|------|-----|---------------|----------|
| Zeit | Nr. | Art | Spielstand | Zeit | Nr. | Art | |
| <input type="checkbox"/> | | | 0:1 | 10. | 20 | Schnorrenberg | Standard |
| <input type="checkbox"/> | 34. | 9 Akdan | 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

Spielplan | |

Abbildung 16: 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
5. Status Torschützeingabe 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 Torschützeingabe 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*.

Auch ein vorläufiger Stand wird gespeichert, damit er zu einem späteren Zeitpunkt vervollständigt werden kann. Auch wenn der Status auf „vollständig“ gesetzt wurde, können Änderungen vorgenommen werden.

4.8 Sonderberichte im Tab-Reiter Dokumente

Die Rechtsinstanzen (Sportrichter oder Staffelleiter) können auf die Spielberichte über das System zugreifen, wenn sie über entsprechende Kennungen verfügen. Hier kann der Postweg also schon entfallen.

Die Sonderberichte der Schiedsrichter werden aus Datenschutzgründen nicht über ein Online-Formular erfasst, sondern weiterhin getrennt vom Spielbericht erstellt. Um sie ebenfalls für die Rechtsinstanzen 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 Dokumente wieder herunterladen und lesen.

4.9 Presseberichte

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

Auch nach der Prüferfreigabe kann 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.

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.

4.9.2 Pressebericht nach dem Spiel (PDF)

Nach der **Prüferfreigabe und nach Änderung der Torschützen**, d.h. wenn alle Angaben im System sind, kann der Pressespielbericht ausgedruckt werden. Er enthält die Aufstellung, die Auswechslungen, die Karten und die Tore. Der Aufruf erfolgt mit dem Button *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. Das entsprechende Logo der verschiedenen Ligen bzw. des Verbands wird oben links eingestellt.

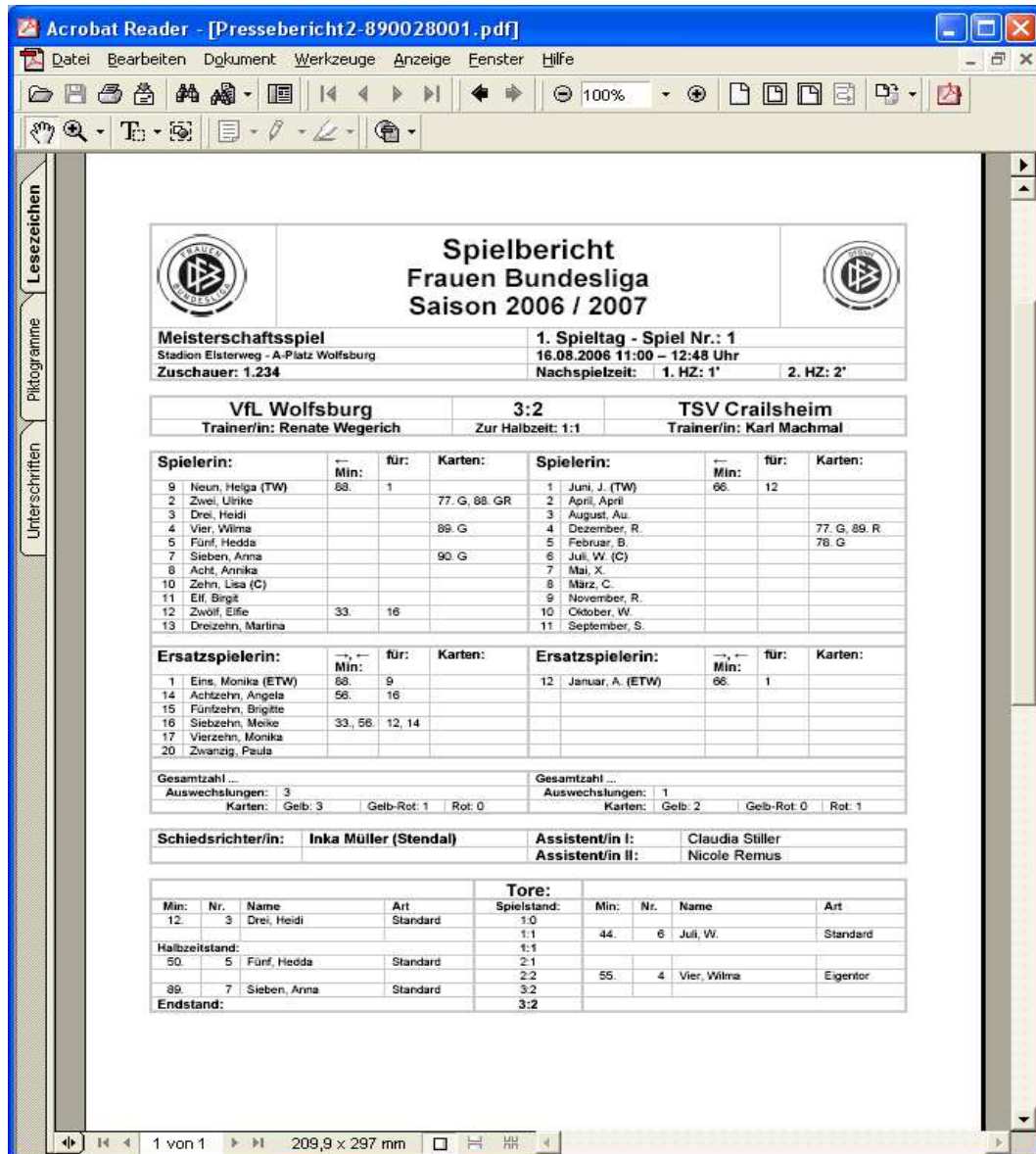


Abbildung 17: Pressebericht nach dem Spiel (PDF)

4.9.3 Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine

Siehe Kapitel 4.14

4.9.4 Nacherfassung der Torschützen durch Vereine

Siehe Kapitel 4.15

4.10 Menüpunkt: Statistiken

4.10.1 Auswahlkriterien, Ausgabeformat, Ausgabedateinamen und Voraussetzungen

Unter dem Untermenüpunkt Statistik im Menüpunkt Spielberichte werden unterschiedliche Statistiken und Downloads angeboten. Die notwendigen Auswahlkriterien sind je nach Statistiktyp unterschiedlich und werden abhängig vom ausgewählten Statistiktyp deaktiviert bzw. aktiviert.

Als erste Auswahl wird der Statistiktyp angeboten, abhängig davon werden die weiteren Auswahlkriterien aufgebaut, siehe folgende Tabelle:

Typ: <Auswahl des Statistiktyps, einfache Auswahl>
Saison: <Auswahlliste, einfache Auswahl>
Liga: <Auswahlliste, einfache Auswahl>
Spieltag: von: <Spieltag> - bis: <Spieltag>
Zeitraum: von: <Datum> - bis: <Datum>

| Statistiktyp im Spielbericht | Saison | Liga | Spieltag | Zeitraum |
|--|--------|------|----------|----------|
| 1. Karten gesamt bisher | e | e | - | - |
| 2. Karten gesamt bisher inkl. Gelb vor Rot | e | e | - | - |
| 3. Gelbe Karten bisher | e | e | - | - |
| 4. Rote und Gelb-Rote Karten bisher | e | e | - | - |
| 5. Torschützen bisher | e | e | - | - |
| 6. Spielberichte am Spieltag | e | e | x | - |
| 7. Spielereignisse am Spieltag | e | e | x | - |
| 8: Sperren am Spieltag | e | e | x | - |
| 9. Ableistungen am Spieltag | e | e | x | - |
| 10. Tore am Spieltag | e | e | x | - |
| 11. Spielereinsätze kumuliert | e | e | x | - |
| 12. Zuschauer | e | e | x | - |
| 13. Spielereinsätze Detail | e | e | - | - |
| 14. Schiedsrichterkosten | e | e | - | - |
| 15. Liste der Mannschaftsverantwortlichen | e | e | - | - |
| 16. Ausländereinsatz | e | e | - | x |

e = einfache Auswahl, x = von-bis- Auswahl

Tabelle 6: Statistikauswahlkriterien

- Die Datumsauswahl wird immer durch die Saison eingeschränkt. Werden dort Auswahlkriterien angegeben, die außerhalb der Saison liegen, wird automatisch auf den entsprechenden Saisonbeginn, bzw. das Saisonende eingeschränkt.
- Die auswählbaren Ligen hängen von der Berechtigung des Benutzers über die Benutzerverwaltung (Mannschaftsarten, Spielklassen) ab.
- bei den Rollen Staffelleiter, Unterrichtete und Spielberichtsprüfer wird nach der Ligaauswahl implizit auf die berechtigten Staffeln des Benutzers eingeschränkt, d.h. er bekommt nur die Daten der Staffeln, auf die er mittels der Staffelnzuständigkeit berechtigt ist.
- bei den Rollen SBO-Superuser und SBO-Admin sind keine Staffelnzuständigkeiten definiert, hier werden alle Staffeln einer berechtigten Liga ausgewertet.

Ausgabeformat

Für alle Statistiktypen werden Dateien im Format CSV erzeugt, die entweder gespeichert oder direkt in EXCEL geladen werden können.

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 Ver-

zögerung in EXCEL importiert werden. Um dies zu umgehen, bietet es sich an, zunächst jede Datei lokal zu speichern und dann mit EXCEL zu öffnen.

Ausgabedateinamen

Grundsätzlich werden jetzt alle Namen der CSV-Ausgabedateien nach folgendem Schema aufgebaut:

<saison>-<liga>-<Spieltag-von>-<Spieltag-bis>-<Name der Statistik>.CSV

<saison> = Saison ohne Trennzeichen

<liga> = Ligakurzbezeichnung, also BL, 2BL, 3L, RL OL,

<Spieltag-von> = Nr. des Spieltags von dem ab die Daten selektiert wurden,

<Spieltag-bis> = Nr. des Spieltags bis zu dem die Daten erstellt wurden, d.h. aktueller Spieltag

Bei Statistiken ohne Spieltagsauswahl wird vom Programm immer der aktuelle Spieltag ermittelt und in Spieltag-bis gesetzt und 1 in Spieltag-von gesetzt. Bei Statistiken ohne Spieltagsauswahl werden die Angaben von – bis in den Namen übernommen. Damit ergeben sich immer unterscheidbare und eindeutige Dateinamen.

Voraussetzung für richtige Daten

Die Voraussetzung für die richtige Auswertung ist, dass die Spielberichte im ausgewählten Zeitraum lückenlos erfasst und im Status *Schiedsrichterfreigabe*, *Nacherfassung erfolgt* oder *Prüferfreigabe* sind. Dies muss evt. vorher mittels Filterung über den *Spielberichtsstatus* im Menüpunkt *Spielplanauswahl* überprüft werden.

4.10.2 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*.

4.10.3 Torschützen

Es wird die Torschützenrangliste absteigend sortiert nach Anzahl Tore in der Saison ausgegeben. Voraussetzung für konsistente Daten hier ist, dass die Torschützeingaben in allen ausgewählten Spielen im Status vollständig ist, d.h. dem Spielergebnis entspricht.

4.10.4 Download Spielberichtsdaten

Spielberichte am Spieltag

Für die ausgewählten Spiele werden die Daten des Spielberichts mit Aufstellung und Kopfdaten des Spielverlaufs (Spielzeiten, Ergebnisse, Vorkommnisse) aber ohne Spielereignisse ausgegeben.

Spielereignisse am Spieltag

Für die ausgewählten Spiele werden die Spielereignisse aus den Spielberichten (Auswechslungen, Karten) pro Spieler ausgegeben.

Sperrungen am Spieltag

Für die ausgewählten Spiele werden die automatisch erzeugten Sperrungen pro Spieltag und Spieler ausgegeben.

Ableistungen am Spieltag

Für die ausgewählten Spiele werden die automatisch erzeugten Ableistungen pro Spieltag und Spieler ausgegeben

Tore am Spieltag

Für die ausgewählten Spiele werden die Tore aus den Spielberichten pro Spieler ausgegeben.

4.10.5 Zuschauer

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

4.10.6 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. Auf diese Statistik wird hier nicht näher eingegangen.

Spielereinsatz (Detail) mit den Varianten *..ohne Nicht-Einsätze / ...mit Nicht-Einsätzen*, gibt die einzelnen Einsatzzeiten der Spieler des Vereins für alle Spiele der Liga und Saison aus. In der Variante *..ohne Nicht-Einsätze* werden die Spiele mit Einsatzzeit 0 unterdrückt.

Download der Spielereinsatzzeiten für alle Spieler der Mannschaft

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

Der Download der Spielereinsatzzeiten ist unter – *Spieler/innen Einsätze, Spielzeiten mit / ohne Nicht-Einsätze (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.

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.

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.

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:

1. Bei Einwechslung in der **letzten Minute** der Spielzeit bzw. der Nachspielzeit wird ausgegeben:
Einsatzminute real = 1, Einsatzminute normiert = 1
2. Bei Einwechslung **in der Nachspielzeit** wird ausgegeben:
Einsatzminute real = reale Differenz, Einsatzminute normiert = 1
3. 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.
4. In der Spielereinsatzstatistik wird für einen Spieler, der ohne Angabe einer Minute einwechselt wurde (Junioren), die volle nominelle Spielzeit (Angabe Spieldauer aus der Ligaregel) angerechnet. Dies gilt natürlich auch für einen Spieler, der ausgewechselt, aber nicht namentlich angegeben wurde (Junioren).

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 (Abrufserialisierung). Läuft ein Abruf und es wird durch einen weiteren Benutzer ein zweiter Abruf gestartet, wird der neue abgewiesen und es kommt die Meldung:

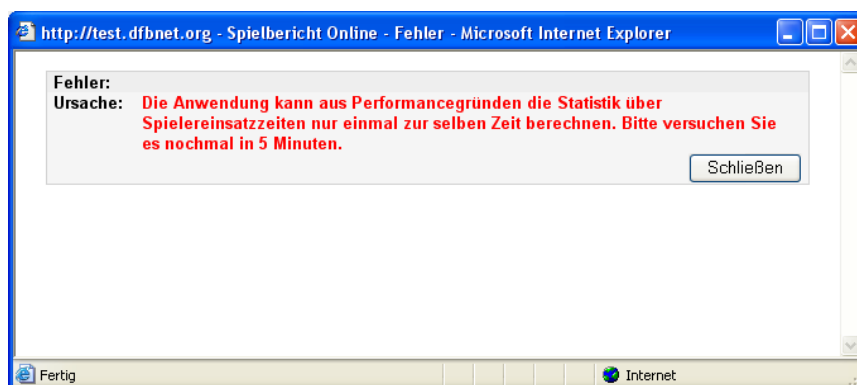


Abbildung 18: Abrufserialisierung

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

4.10.7 Liste der Mannschaftsverantwortlichen

Es wird eine Liste der Mannschaftsverantwortlichen ausgegeben, die für die ausgewählte Saison und Liga berechtigt sind. Bei Personenkennungen wird der Name ausgegeben, bei Vereinskennungen der Vereinsname. Dies bietet die Möglichkeit, beim Saisonabschluss und –beginn die Berechtigungen der Vereine überprüfen zu können.

4.10.8 Ausländereinsatz

Mit dieser Statistik kann in der ausgewählten Liga in allen Meisterschaftsspielen der Ausländereinsatz über einen Zeitraum pro Mannschaft (und damit Verein) ermittelt werden. Es werden die Anzahl der verschiedenen Nationen der eingesetzten Spieler und die Anzahl der Spieler unterteilt nach Nationalitäten ausgegeben.

Die Voraussetzung für die richtige Auswertung ist, dass im Passwesen die richtige Nationalität der Spieler erfasst ist.

Zeilen:

Für jedes Spiel werden zwei Zeilen mit den Zahlen für die Heim- (1. Zeile) und die Gastmannschaft (2. Zeile) ausgegeben. Die Sortierung der Liste erfolgt nach Spielkennung.

Fußballdeutsche werden ihrer FIFA-Nation zugerechnet, nicht zur Nation Deutschland.

Spalten:

Saison; Spielkennung; Ligakurzbezeichnung; Staffelformat; Anstoß; Mannschaft, H/G; ...

| | |
|------------------------|--|
| Anzahl Spiele | Anzahl Spiele der Mannschaft in der Meisterschaft seit Beginn der Saison inklusive bis zu diesem Spiel |
| Anzahl Nationen | Anzahl verschiedener Nationen inklusive Deutschland in diesem Spiel |
| Punkte | Anzahl verschiedener Nationen in diesem Spiel * 2 |
| Anzahl Nationen bisher | Anzahl verschiedener Nationen inklusive Deutschland in allen Spielen seit Beginn der Saison |
| Punkte bisher | Anzahl Nationen bisher * 2 |
| Deutsche | Anzahl der deutschen Spieler in der Aufstellung in diesem Spiel |
| Ausländer | Anzahl der ausländischen Spieler in der Aufstellung in diesem Spiel |

4.11 Spielersperren verwalten

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

Der Modul DFBnet-Spielbericht setzt bei der Freigabe eines Spielberichts durch den Schiedsrichter oder den Staffelleiter automatisch Sperren für das nächste Spiel bei den Spielern, die entsprechende Karten im aktuellen Spiel erhalten haben.

In den Sperrregeln (die nur der Landesverbandsadministrator 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 Sperrregeln abgelegt.

Das Setzen der Sperre erfolgt abhängig vom Spielergebnis, d.h., wenn das Spiel ein normales Ergebnis hat oder mit einem Spielabbruch endet, werden die vergebenen Karten nach den Regeln in Sperren umgesetzt, bei allen Spielausfällen nicht.

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

4.11.1.1 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

Das Programm 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.

4.11.1.2 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 und bearbeitet werden.

Ausnahmefälle:

1. Ableistungen werden **nur automatisch erkannt** und gespeichert, wenn der Spieler **in der Spielberechtigungsliste im Status aktiv** steht, 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 über den **Verwaltungsdialog für die Bearbeitung der Sperren und Ableistungen** den Sachverhalt nachpflegen.

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.
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 Sperrinträge der Spieler über den Verwaltungsdialog geprüft werden.**

- 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.

4.11.2 Zusammenarbeit mit dem Modul DFBnet-Sportgerichtsbarkeit

4.11.2.1 Modul DFBnet-Spielbericht ohne DFBnet-Sportgerichtsbarkeit im Einsatz

Die Bearbeitung der Vorsperre auf Grund einer Roten Karte und Eintragung des **Urteils** im Modul **DFBnet-Spielbericht** durch den Sportrichter (optional durch Ligaregel einschaltbar auch durch Staffelleiter) ist unbedingt notwendig, wenn der Modul **DFBnet-Sportgerichtsbarkeit nicht im Einsatz** ist.

Diese Arbeitsweise ist im Kapitel 4.11.11 beschrieben.

4.11.2.2 Modul DFBnet-Spielbericht zusammen mit DFBnet-Sportgerichtsbarkeit im Einsatz

Ist der Modul **DFBnet-Sportgerichtsbarkeit im Einsatz** wird eine automatisch eingetragene Vorsperre auf Grund einer Roten Karte durch die Erstellung des Urteils vom Programm angepasst. D.h. der Sportrichter muss nicht die Vorsperre im Modul Spielbericht anpassen, sondern erstellt das Urteil im Modul Sportgerichtsbarkeit und gibt dort die Sanktionen wie Anzahl gesperrte Spiele oder eine Zeitsperre ein.

Die geänderte Spielersperre ist sofort im Modul Spielbericht sichtbar und wirksam. Sie sollte nicht mehr aus dem Modul Spielbericht heraus geändert werden, sondern nur über die Änderung des Urteils im Modul Sportgerichtsbarkeit.

Eine Spielersperre auf Grund eines Urteils wird auch bei erneuter Korrektur und Freigabe des Spielberichts nicht überschrieben.

Wurde keine Vorsperre durch den Schiedsrichter eingetragen, aber ein Vergehen eines Spielers auf anderem Wege der Sportgerichtsbarkeit übermittelt, kann auch ein Urteil ohne Vorsperre im Modul Sportgerichtsbarkeit erstellt werden. Auch diese Spielersperre ist sofort im Modul Spielbericht sichtbar und wirksam.

4.11.3 Gesperrt für alle Spiele der Mannschaft / des Vereins

Auf Grund der Spielordnung in einigen Verbänden ist ein Spieler nach einer Roten Karte für „sämtliche Spiele seines Vereins“ oder in anderen Fällen für „sämtliche Spiele seiner Mannschaft“ gesperrt.

Diese Angaben werden über das Sperrattribut *Gesperrt für:* abgebildet.

| | |
|--|--------------------------|
| <i>Gesperrt für:</i> <für bestimmte Wettbewerbe> | (siehe nächstes Kapitel) |
| <sämtliche Spiele seines Vereins> | (siehe a) |
| <sämtliche Spiele seiner Mannschaft> | (siehe b) |

Ist a) gesetzt, wird die Sperre in allen Ligen aller Mannschaften des Vereins des Spielers und bei der der Spieler auf der Spielberechtigungsliste steht, angezeigt.

Ist b) gesetzt, wird die Sperre in allen Ligen in der die Mannschaft des Spielers spielt und der Spieler auf der Spielberechtigungsliste steht, angezeigt.

Sind diese Schalter in der Sperrregel gesetzt, werden sie in die Sperre übernommen und das Programm wertet sie bei Anzeige der Sperren zu einem Spieler aus.

4.11.4 Wettbewerbsbezogene Sperren

4.11.4.1 Festlegung zusätzlicher Wettbewerbe für die Gültigkeit der Sperre

Bei der Bildung einer automatischen Vorsperre muss die Gültigkeit über die verschiedenen Wettbewerbe nicht im Einzelnen festgelegt werden können. Es reicht aus, wenn die automatische Vorsperre für „alle Spiele seiner Mannschaft, bzw. ... seines Vereins“ definiert werden kann (siehe nächstes Kapitel). Damit gibt es hauptsächlich zwei, optional auch drei Alternativen:

- a) entweder ist der Spieler in allen Wettbewerben gesperrt oder**
- b) nur im Ursprungswettbewerb (wie bisher)**
- c) in bestimmten Wettbewerben (optional).**

Die Festlegung der Gültigkeit für einzelne Wettbewerbe für die Sperre kann auch durch den Sportrichter in der Anwendung DFBnet-Sportgerichtsbarkeit erfolgen. Wenn diese nicht im Einsatz ist, gibt es auch im Programm DFBnet-Spielbericht die Möglichkeit der Auswahl einzelner Wettbewerbe für die Vorsperre.

4.11.4.2 Festlegung zusätzlicher Wettbewerbe für die Ableistung der Sperre

Die Festlegung der Wettbewerbe für die Ableistungen kann unabhängig von der Sperrengültigkeit vom Anwender zusätzlich definiert werden.

Dazu gibt es die Möglichkeit, die Wettbewerbe, in denen zusätzlich abgeleistet wird, in der Sperrregel zu definieren. Auf Grund dieser Angabe wird vom Programm nicht nur im Ursprungswettbewerb, sondern auch bei einem Spiel in den angegebenen Wettbewerben eine Ableistung gespeichert.

| Ableistung im Wettbewerb ... | im eigenen Wettbewerb | Standardfall |
|--------------------------------------|--|--|
| Zusätzliche Ableistung in ... | <i>Ableistung zusätzlich im Wettbewerb</i> | Auswirkung im Wettbewerb: |
| | <i>Meisterschaften</i> | Ja, wenn Spielbericht im Einsatz |
| | <i>Hallenmeisterschaften</i> | nein, Spielbericht in der Form nicht einsatzfähig |
| | <i>Turniere</i> | Nein, aber geplant |
| | <i>Freundschaftsspiele</i> | Nein, aber geplant |
| | <i>Pokale</i> | Ja, wenn Spielbericht im Einsatz |
| | <i>Auswahlspiele</i> | Nein, Sperrverfolgung im Code abgeschaltet, bisher nicht geplant |

Tabelle 7: Wettbewerbsbezogene Sperren und Ableistungen

Es sind alle Wettbewerbe auswählbar, also auch die, für die der Spielbericht noch nicht einsatzfähig ist. Überflüssige Angaben haben kurzfristig keine Auswirkung, da eine Sperre aber länger bestehen kann, können die Sperre und die Ableistung gültig werden, wenn der Spielbericht in dem Wettbewerb zum Einsatz kommt.

Diese Angaben wurden über das Sperrattribut *Gesperrt für:* abgebildet.

Gesperrt für: <für bestimmte Wettbewerbe>
 <sämtliche Spiele seines Vereins>
 <sämtliche Spiele seiner Mannschaft>

Unterhalb der Auswahlliste *Gesperrt für:* <Drop-Down-Liste>: befindet sich die Auswahl der weiteren Wettbewerbe. Wenn einer der Schalter *Gesperrt für sämtliche Spiele ...* gesetzt ist, sind die Wettbewerbe nicht auswählbar.

Die **Sperre** ist ohne weitere Angabe gültig im Ursprungswettbewerb.*
Zusätzlich ist sie gültig in den Wettbewerben <wettbewerb2, wettbewerb3,...>.
Ändern der zusätzlichen Wettbewerbe <- in allen Wettbewerben ->
<Liste der Wettbewerbe mit Mehrfachauswahl>

Die **Ableistung** wird ohne weitere Angabe im Ursprungswettbewerb erzeugt.*
Zusätzlich wird abgeleistet in den Wettbewerben <wettbewerb2, wettbewerb3,...>.
Ändern der zusätzlichen Wettbewerbe <Liste der Wettbewerbe mit Mehrfachauswahl>

* Der Ursprungswettbewerb kann nicht in der Sperrregel ausgegeben werden, da sie ligabezogen ist und es innerhalb der Liga aber Staffeln mit unterschiedlichen Wettbewerbstypen geben kann.

<wettbewerb2, wettbewerb3, ...> Liste der zusätzlichen Wettbewerbe ohne wettbewerb1 (eigener ist nicht abwählbar), alle Werte aus Datenbanktabelle der Wettbewerbsgrundtypen, aber eingeschränkt auf die, die in der Sperrengültigkeit angegeben sind.

Werden bei den Wettbewerben keine Angaben gemacht, ist wie bisher die Sperre nur im Ursprungswettbewerb gültig und die Ableistung erfolgt ebenfalls nur im Ursprungswettbewerb.

4.11.5 Relative Zeitangabe für Zeitsperren

In der Sperrregel kann definiert werden, dass auf Grund der Karte eine Zeitsperre von
n Tagen
n Wochen

generiert wird. Hier ist also eine relative Zeitangabe möglich.

Die Angaben sind in der Sperrregel unterhalb der Angabe *Anzahl Spiele* _ angeordnet.

Unbefristete Sperre

Befristete Sperre __ Tage __ Wochen

Eingabeprüfungen:

1. wenn *Unbefristete Sperre* angegeben wird, sind die Felder für befristete Sperre alle gesperrt und umgekehrt.
2. es kann nur eine Angabe bei Tage oder bei Wochen gemacht werden
3. Anzahl Tage <= 999, Anzahl Wochen <= 99

In der generierten Sperre wird bei der Bildung der Sperre die relative Zeitangabe zu einer absoluten Zeitangabe umgerechnet: Gültig-Bis = Gültig-von + relative Zeitangabe.

4.11.6 Längstens in anderen Mannschaften

Diese Angabe kann in der Sperrregel bei allen Sperrtypen im Feld
längstens in anderen Mannschaften: <Anzahl Tage>
gemacht werden.

Die Wirkungsweise resultiert aus der DFB Recht- und Verfahrensordnung §11.

§ 11

Feldverweis nach zwei Verwarnungen (gelb-rot) – Einspruch

1. Wird ein Spieler in einem Bundesspiel, einem Qualifikationsspiel zum DFB Hallenpokal oder während dieses Endturniers infolge zweier Verwarnungen (gelb-rot) im selben Spiel des Feldes verwiesen, so ist er für das Bundesspiel oder das Hallenspiel der gleichen Wettbewerbskategorie, das dem Spiel folgt, in welchem er des Feldes verwiesen worden war, gesperrt. Der Vollzug der Sperre wegen eines Feldverweises nach zwei Verwarnungen ist nach Ablauf des nachfolgenden Spieljahres nicht mehr zulässig.

2. Wird ein Spieler in einem Meisterschaftsspiel der Lizenzligen, 3. Liga, Regionalliga, Frauen-Bundesliga, 2. Frauen-Bundesliga oder Junioren-Bundesligen (A- und B-Junioren) infolge zweier Verwarnungen (gelb-rot) im selben Spiel des Feldes verwiesen, ist er bis zum Ablauf der automatischen Sperre auch für das jeweils nächstfolgende Meisterschaftsspiel jeder anderen Mannschaft seines Vereins/Tochtergesellschaft gesperrt, längstens jedoch bis zum Ablauf von zehn Tagen.

Wirkungsweise der Angabe:

Der Spieler ist in anderen Mannschaften längstens <Anzahl Tage> für ein Spiel gesperrt, leistet dann aber auch in der anderen Mannschaft ab. D.h. steht der Spieler z.B. auch auf der Spielberechtigungsliste der 2. Mannschaft, dann ist die Sperre für die 2. Mannschaft abgeleistet, wenn diese gespielt hat. Im nächsten Spiel der 2. Mannschaft kann er wieder spielen, obwohl er für das nächste Spiel der 1. Mannschaft noch gesperrt ist. Die Ableistung der Spielsperre erfolgt also mannschaftsbezogen. Wird jedoch die Sperre in der 1. Mannschaft zuerst abgeleistet, entfällt die Sperre in der 2. Mannschaft.

4.11.7 Bildung der automatischen Sperre und der Ableistungen

Die Angabe der <Anzahl Tage> aus der Sperrregel wird in ein konkretes Datum ausgehend vom Spieldatum umgesetzt. Die Sperre wird dann auch in anderen Mannschaften angezeigt.

Die Ableistungen werden pro Mannschaft gespeichert, in der „anderen“ Mannschaft wird sie im Hinweistext mit „andere Mannschaft“ gekennzeichnet.

4.11.8 Gültig in höheren und niedrigeren Ligen

Diese Angaben in der Spielersperre bewirken, dass die Sperre auch in den nächst höheren bzw. den nächst niederen Ligen gültig ist.

Zur Bestimmung der höheren und niederen Ligen wird in der DFBnet Spielplanung, der DFBnet Schiri-Ansetzung und im DFBnet Spielbericht die Angabe der Schiri-Leistungsklasse herangezogen. In der Spielplanung wird diese z.B. für die Bestimmung der Verdrängung bei Spielstättenkonflikten verwendet.

4.11.9 Sperren in der Spielberechtigungsliste anzeigen und verlinken

Die Mannschaftenverantwortlichen eines Vereins werden jetzt bei der Erstellung der Spielberechtigungslisten zu Beginn der Saison bzw. nach der Wechselperiode 2 auf eine offene Sperre aus der alten Saison und/oder nach Vereinswechsel hingewiesen.

In der Seite *Spielberechtigungslisten bearbeiten sbo203* werden die offenen Sperren der Spieler, die laut Sperrregel in dieser Liga und Wettbewerb gültig sind, über Icons angezeigt. Dabei ist die Herkunft aus der eigenen bzw. einer anderen Mannschaft zu erkennen.

Sperre aus der ausgewählten Mannschaft: Schloss in normaler Darstellung

Sperre aus einer anderen Mannschaft: Schloss mit inversem Hintergrund

4.11.9.1 Handlungsbedarf bei Sperren aus anderen Mannschaften

Das Programm übernimmt automatisch die offenen Sperren aus der alten Saison bzw. nach Vereinswechsel, wenn Spieler in die Spielberechtigungsliste aufgenommen werden und wenn das Übernahmeziel eindeutig ist. Z.B. kann eine Sperre aus der gleichen Mannschaft eindeutig übernommen werden. In allen anderen mehrdeutigen Fällen, in denen das Programm die Übernahme nicht eindeutig vornehmen kann, muss der Staffelleiter, Sportrichter die Sperre übertragen.

4.11.9.2 In die Sperrenbearbeitung verzweigen

Über die Icons Schloss (normal) und Schloss (invers) kann direkt in die *Sperrenanzeige und -bearbeitung sbo306* verzweigt werden.

Die Änderungsrechte auf die Sperre sind rollenabhängig.

| | Sperre ändern | Ableistung erfassen | Sperre übertragen |
|---|---------------|---------------------|-------------------|
| Mannschaftsverantwortlicher | Nein | Nein | Nein |
| Staffelleiter, Sportrichter, SBO-Admin/-Superuser | Ja | Ja | Ja |

Tabelle 8: Zugriffsrechte auf Sperren

Nach Anzeige bzw. Bearbeitung der Sperre wird in die Spielberechtigungsliste zurück verzweigt.

4.11.10 Menüpunkt: Offene Spielersperren anzeigen

Zunächst muss die Auswahl der Saison, des Wettbewerbs und der Liga vorgenommen werden.

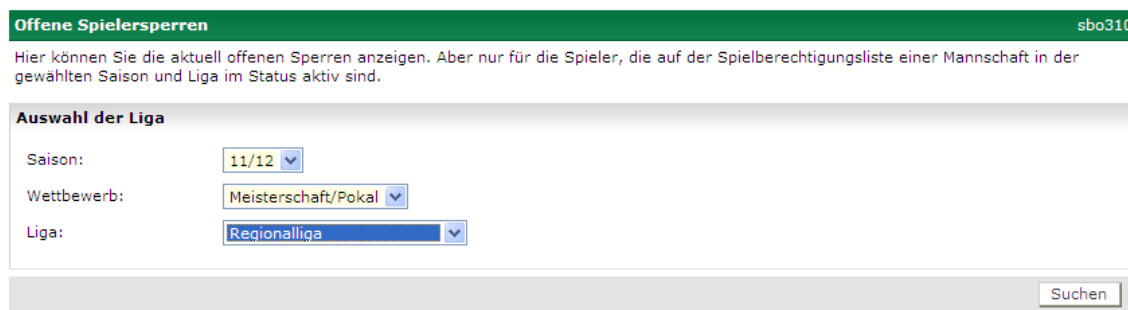
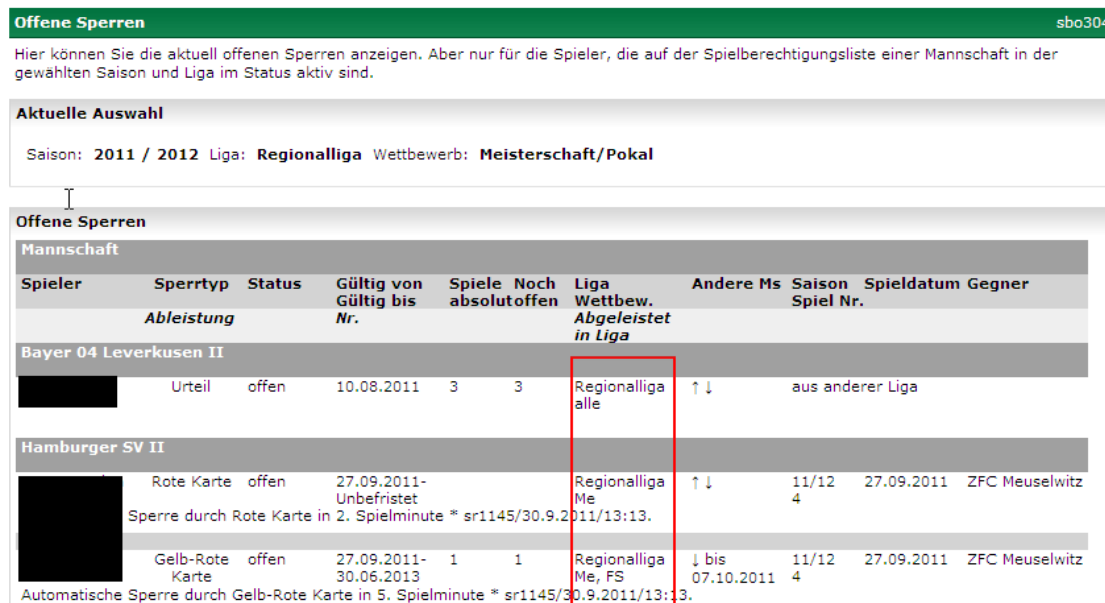


Abbildung 19: Auswahlparameter bei Offenen Sperren

Die Funktion liefert eine Übersicht über die aktuell offenen Sperren der Spieler aller Mannschaften der berechtigten Staffeln in der ausgewählten Liga mit Angabe der Wettbewerbe.



| Mannschaft | Spieler | Sperrtyp | Status | Gültig von | Gültig bis | Spiele | Noch absolut offen | Liga Wettbew. | Abgeleistet in Liga | Andere Ms | Saison | Spieldatum | Gegner | Spiel Nr. | |
|------------------------|---------|---|--------|-------------|-------------|--------|--------------------|---------------------|---------------------|-----------|--------|------------|------------------|-----------|--|
| Bayer 04 Leverkusen II | | Urteil | offen | 10.08.2011 | | 3 | 3 | Regionalliga alle | | ↑ ↓ | | | aus anderer Liga | | |
| Hamburger SV II | | Rote Karte | offen | 27.09.2011- | Unbefristet | | | Regionalliga Me | | ↑ ↓ | 11/12 | 27.09.2011 | ZFC Meuselwitz | 4 | |
| | | Sperre durch Rote Karte in 2. Spielminute * sr1145/30.9.2011/13:13. | | | | | | | | | | | | | |
| | | Gelb-Rote Karte | offen | 27.09.2011- | 30.06.2013 | 1 | 1 | Regionalliga Me, FS | | ↓ bis | 11/12 | 27.09.2011 | ZFC Meuselwitz | 4 | |
| | | Automatische Sperre durch Gelb-Rote Karte in 5. Spielminute * sr1145/30.9.2011/13:13. | | | | | | | | | | | | | |

Abbildung 18: Offene Sperren der Spieler einer Liga / Staffel

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.

Anwender mit der Rolle Sportrichter und optional (Ligaregel) auch Staffelleiter können direkt aus der Liste der offenen Sperren die Bearbeitung einer Sperre aufrufen. Die weiteren Bearbeitungsschritte sind im Kapitel 4.11.11 beschrieben.

4.11.11 Menüpunkt: Sperren bearbeiten

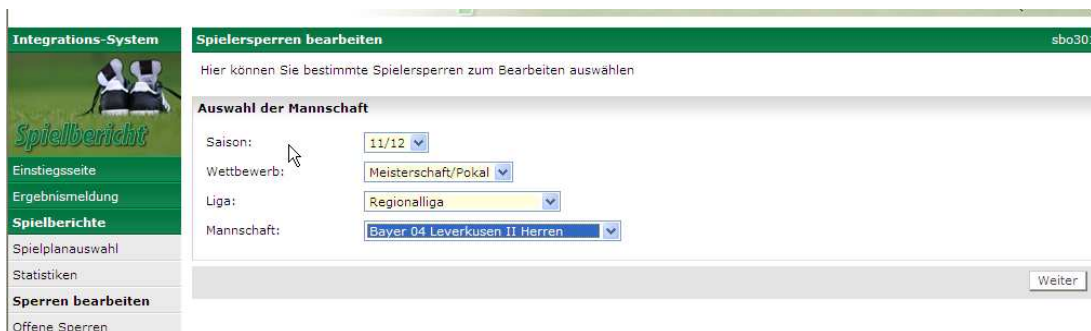
Die Funktion steht Anwendern mit der Rolle Sportrichter und optional (Ligaregel) auch der Rolle Staffelleiter zur Verfügung.

4.11.11.1 Auswahl der Sperre

In die Bearbeitung der Sperre kann über zwei Wege navigiert werden:

1. über den Menüpunkt *Offene Sperren* und Aufruf der Sperre aus der Liste (siehe Kapitel 4.11.10)
2. über den Menüpunkt *Sperren bearbeiten* – wie folgt beschrieben.

In Folge wird eine Auswahlliste der in der Liga bzw. Staffel gemeldeten Mannschaften angezeigt, eingeschränkt auf die Staffelizuständigkeit des angemeldeten Staffelleiters.



The screenshot shows a web application interface with a green header 'Integrations-System' and 'Spieler sperren bearbeiten' (sbo301). A sidebar on the left contains navigation links: 'Spielbericht', 'Einstiegsseite', 'Ergebnismeldung', 'Spielberichte', 'Spielplanauswahl', 'Statistiken', 'Sperren bearbeiten', and 'Offene Sperren'. The main content area has a sub-header 'Auswahl der Mannschaft' and a form with the following fields: 'Saison' (dropdown: 11/12), 'Wettbewerb' (dropdown: Meisterschaft/Pokal), 'Liga' (dropdown: Regionalliga), and 'Mannschaft' (dropdown: Bayer 04 Leverkusen II Herren). A 'Weiter' button is located at the bottom right of the form.

Abbildung 20: Auswahl der Mannschaft

Nach Auswahl der Mannschaft wird die Liste der Spieler aus der Spielberechtigungsliste angezeigt.



The screenshot shows the next step in the interface, 'Spieler sperren bearbeiten >> Spielerauswahl' (sbo303). The sidebar is identical to the previous screenshot. The main content area has a sub-header 'Auswahl des Spielers' and a form with the following fields: 'Saison' (2011 / 2012), 'Liga' (Regionalliga), 'Wettbewerb' (Meisterschaft/Pokal), and 'Mannschaft' (Bayer 04 Leverkusen II). Below these, there is a 'Spieler' dropdown menu. A 'Zurück' button is on the bottom left and a 'Weiter' button is on the bottom right.

Abbildung 21: Auswahl des Spielers

Spieler, die inaktiv gesetzt wurden (z.B. wegen Vereinswechsel) sind mit einem vorangestellten * gekennzeichnet, können aber ausgewählt und bearbeitet werden.

Die Sperren des Spielers, auch abgeleistete in der aktuellen Saison, werden für den Spieler angezeigt.

Spielersperrungen bearbeiten >> Sperren sbo305

Hier können Sie die Spielersperrungen sehen und bearbeiten oder eine Neue erfassen

Aktuelle Auswahl

Saison: **2011 / 2012** Liga: **Regionalliga** Wettbewerb: **Meisterschaft/Pokal**
 Mannschaft: **ZFC Meuselwitz** Spieler: XXXXXXXXXX

Sperren bearbeiten

| Sperrtyp | Status | Gültig von Gültig bis Nr. | Spiele absolut offen | Noch offen | Liga Wettbew. Abgeleistet in Liga | Andere Ms | Saison Spiel Nr. | Spieldatum | Gegner | Änderungs- protokoll |
|--|------------------|---------------------------------|----------------------------|---------------|--|-----------|---------------------|------------|------------------------------|--------------------------|
| Urteil | in Ableistung | 15.05.2011 | 5 | 2 | Regionalliga ↑ ↓ Me | | 10/11 282 | 15.05.2011 | | anzeigen |
| Automatische Sperre durch Rote Karte in 83. Spielminute * XXXXXXXXXX /15.5.2011/15:34., Anpassung der Sperre durch Urteil Aktenzeichen : 00221-10/11-DFBSG2 vom 17.05.2011 durch DFB Sportgericht 2 | | | | | | | | | | |
| Automatisch erzeugt | | 1 | 5 | 4 | Regionalliga | | 296 | 21.05.2011 | Hamburger SV II | |
| Automatisch erzeugt | | 2 | 5 | 3 | Regionalliga | | 300 | 28.05.2011 | Eintr. Braunschweig II | |
| Automatisch erzeugt | | 3 | 5 | 2 | Regionalliga | | 4 | 27.09.2011 | Hamburger SV II | |

Zurück Neue Sperre

Abbildung 22: Sperren eines Spielers anzeigen

Durch Klick in die Zeile kann die Sperre zur Bearbeitung aufgerufen werden.

4.11.11.2 Sperreintrag bearbeiten (Vorsperre in Urteil abändern)

Sperre bearbeiten

Die Sperre ist gültig in **Hamburger SV II / Regionalliga**
 Mannschaft/Liga:

Sperrtyp: **Rote Karte** (Automatisch) Außer Kraft: **Sperre aktiv**

Spieler: **Nr. 4, am 27.09.2011, Hamburger SV II : ZFC Meuselwitz** Saison: **11/12**

Spielsperre: Anzahl: Abgeleistet: **1**

Zeitsperre: Unbefristet:

Gültig von: **27.09.2011** bis:

Gültig in höheren Ligen: niederen Ligen:

Gültig in anderen Mannschaften, bis Datum:

Gesperrt für: **Wettbewerbsbezogen**

Die **Sperre** ist ohne weitere Angabe gültig im Ursprungswettbewerb: **Meisterschaft**
 Zusätzlich ist sie gültig **in keinen weiteren Wettbewerben**
 in den Wettbewerben:

Ändern der zusätzlichen Wettbewerbe: **- in keinen weiteren Wettbewerben -**
 - in allen Wettbewerben -
 Hallenmeisterschaft
 Pokal
 Turnier
 Freundschaftsspiel

Die **Ableistung** wird ohne weitere Angabe im Ursprungswettbewerb: **Meisterschaft** erzeugt.
 Zusätzlich wird abgeleistet in den **in keinen weiteren Wettbewerben**
 Wettbewerben:

Ändern der zusätzlichen Wettbewerbe: **- in keinen weiteren Wettbewerben -**

Bemerkung:
 Automatische Sperre durch Rote Karte in 2. Spielminute * sr1145/30.9.2011/13:13.

Zurück Historie Sperre übertragen Löschen Speichern

Abbildung 23: Sperreintrag bearbeiten

Wurde durch eine Rote Karte eine Vorsperre automatisch eingetragen, muss nach dem Urteilsbeschluss der Sperrtyp von *Roter Karte* in *Urteil* abgeändert und die Anzahl der gesperrten Spiele bzw. bei Zeitsperre das Gültig-Bis- Datum eingegeben werden.

Achtung! Wichtiger Hinweis bei Vorsperre durch Rote Karte:

Wird der Sperrtyp **nicht** in Urteil abgeändert und der Spielbericht wird erneut geändert und freigegeben, werden die Standardangaben für die Rote Karte wieder in den Sperreintrag übernommen. D.h. evt. Änderungen bei Anzahl Spiele bzw. Gültig Bis **gehen verloren**.

Das Programm gibt dazu auch eine entsprechende Warnung aus:

Achtung, wenn Sie die Änderung nicht als Urteil speichern, geht bei der nächsten Spielberichts-korrektur für dieses Spiel die Änderung verloren!

Empfehlung:

Alle manuell vorgenommenen Änderungen sollten im Feld Bemerkung kommentiert werden (Was geändert, warum und von wem). Dies erleichtert nachher die Nachverfolgung.

4.11.12 Sperren übertragen aus anderen Mannschaften

Das Programm übernimmt automatisch die offenen Sperren aus der alten Saison bzw. nach Vereinswechsel, wenn Spieler in die Spielberechtigungsliste aufgenommen werden und wenn das Übernahmeziel eindeutig ist. Z.B. kann eine Sperre aus der gleichen Mannschaft eindeutig übernommen werden. In allen anderen mehrdeutigen Fällen, in denen das Programm die Übernahme nicht eindeutig vornehmen kann, muss der Staffelleiter, Sportrichter die Sperre übertragen.

In der Seite *Sperrenbearbeitung sbo306* ist der Button *Sperre übertragen* in der Menüzeile links neben dem Button *Speichern* angeordnet. Wird er betätigt, wird eine neue Seite *Sperre übertragen sbo308* geöffnet.

Als Regel gilt: Eine Sperre darf sich ein Benutzer mit einer zugelassenen Rolle nur holen, nicht weggeben („wegschieben“). Deshalb verhält sich das Programm wie folgt:

Sperre aus anderer Mannschaft:

Grundsätzlich wird die Detailansicht für eine Sperre auch für lesenden Zugriff geöffnet, d.h. ist die Sperre aus einer anderen Mannschaft, dann kommt der Benutzer in die Detailansicht der Sperre, kann aber keine Änderungen vornehmen (Button *Speichern* deaktiviert). Er kann aber die Sperre übertragen (holen), d.h. Button *Sperre übertragen* ist aktiv.

Sperre aus eigener Mannschaft:

Ist die Sperre aus der eigenen Mannschaft und er geht in die Detailansicht der Sperre, dann darf er die Sperre ändern, aber nicht übertragen (Button *Sperre übertragen* ist deaktiviert).

Seiteninhalt sbo308 schematisch:

Sperre übertragen

Sbo308

Kopfteil wie bei der Sperre

Die Sperre inklusive der schon gespeicherten Ableistungen soll in eine der folgenden Mannschaften in der aktuellen Saison, in denen der Spieler auf der Spielberechtigungsliste steht, übertragen werden:

Mannschaft: <Auswahlliste der Mannschaften>

Achtung: Sie können diese Übertragung nicht rückgängig machen, aber bei Bedarf die Sperre später wieder in eine andere Mannschaft übertragen.

Buttonleiste:

Zurück

Speichern

Auswahlfeld *Mannschaft*: hier werden die Mannschaften angezeigt, in deren Spielberechtigungsliste der Spieler enthalten ist und der Benutzer die Berechtigung auf die Liga hat.

Button *Speichern* überträgt die Sperre in die ausgewählte Mannschaft und speichert die Änderung. Nach Speichern mit Übertragung gibt es eine Quittungsmeldung in der Fehlerzeile: "Sperre erfolgreich in <Mannschaftsname / Liganame> übertragen". Solange nicht mit *zurück* in die Sperrenanzeige zurückgekehrt wird, kann die Sperre auch in eine andere Mannschaft übertragen werden.

Button *Zurück* führt in die Sperrenanzeige zurück, eine erneute Übertragung ist nicht möglich, weil dann der Button *Sperre übertragen* deaktiviert ist.

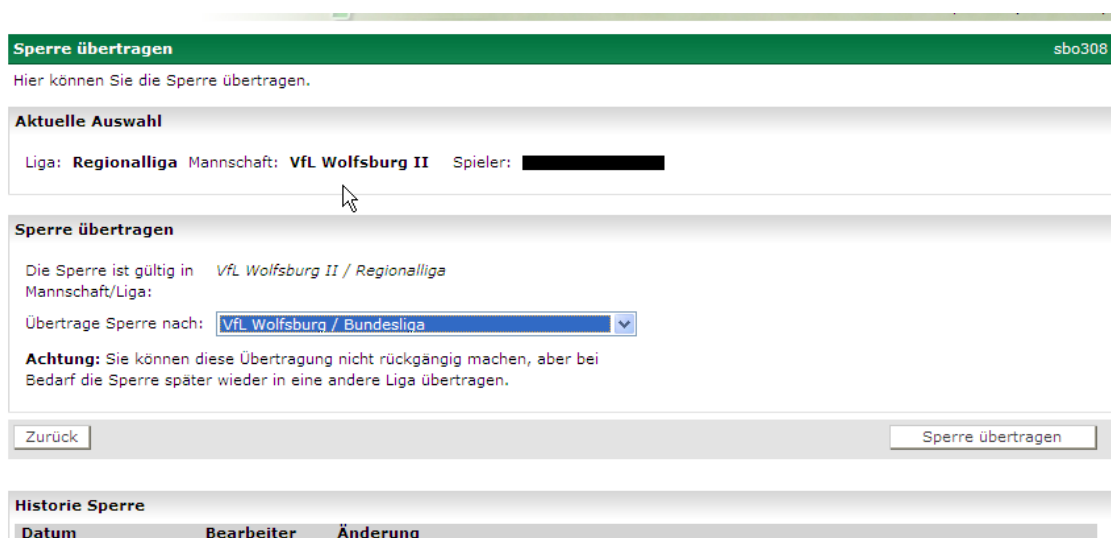


Abbildung 24: Sperre übertragen

4.11.13 Ableistung bearbeiten

4.11.13.1 Funktion

Die Sperrenableistungen für die Spielersperren werden vom Programm im Normalfall automatisch erkannt und verbucht.

In den Sonderfällen Sperren über Saisonwechsel, Vereinswechsel, längstens in anderen Mannschaften, bei parallelen Staffeln in einer Liga und in weiteren Sonderfällen sind die Regeln für die Ableistung so komplex und nicht einheitlich, dass sie vom Programm nicht automatisch abzuhandeln sind.

In diesen Sonderfällen wird die Ableistung in die Hände des Staffelleiters bzw. des Sportrichters gelegt, die in Abstimmung mit den Mannschaftenverantwortlichen der Vereine jetzt die Möglichkeit haben, die Änderungen über die Anwendung ausführen zu können.

Die Verantwortung für die Einhaltung der Sperren und der richtigen Ableistungen bleibt bei den Vereinen und den Staffelleitern, das Programm bietet nur eine Hilfe an. Die Mannschaftenverantwortlichen der Vereine haben keine Berechtigung, die Funktion zu benutzen, sondern müssen ihre Einwände beim Staffelleiter oder Sportrichter vorbringen, die dann Ableistungen manuell über die Anwendung erfassen, ändern und löschen können.

Für eine Spielersperre kann Staffelleiter oder Sportrichter mit entsprechenden Datenrechten eine Ableistung neu aufnehmen, bzw. eine bestehende Ableistung ändern oder löschen. Die Änderung und Löschung ist für automatisch erzeugte und für manuell erfasste Ableistungen möglich.

Im Sperrereintrag gibt es außer dem Tab-Reiter *Sperre* noch den Tab-Reiter *Ableistung* unter denen die entsprechenden Daten und Funktionen zu finden sind, siehe Abbildung 23: Sperrereintrag bearbeiten.

4.11.13.2 Ableistung neu aufnehmen

In der Ansicht des Tab-Reiters *Ableistungen* mit evt. schon vorhandenen Ableistungen wird die Funktion *Neue Ableistung* angeboten.

Folgende Informationen können zu einer Ableistung erfasst werden

- a) Spiel, in dem der Spieler ausgesetzt hat und damit die Sperre ableistet
- b) Bemerkungstext

Diese Daten müssen über die Funktion *Speichern* in der Datenbank gespeichert werden.

Das Programm bietet zur Auswahl nur die Spiele an, die folgende Bedingungen erfüllen:

1. nur Spiele der Mannschaften, bei denen der ausgewählte Spieler auf der Spielberechtigungsliste steht,
2. nur Spiele, die zeitlich nach dem Sperrdatum liegen.

Ist nach der Erfassung der Ableistung die Sperre über die Anzahl Spiele insgesamt abgeleistet (*noch offen = 0*), kann keine weitere Ableistung erfasst werden, d.h. die Funktion *Neue Ableistung* ist deaktiviert.

Die Existenz eines freigegebenen Spielberichts ist nicht notwendig, das Programm kann dann natürlich nicht prüfen, ob der Spieler aufgestellt war. Die fachliche Richtigkeit der Eingabe liegt also allein beim Anwender.

Die Funktion ist ohnehin als Ausnahmefunktion gedacht, d.h. für die Fälle, in denen die automatische Ableistungserkennung durch das Programm versagt, weil z.B. der Spielbericht noch nicht in allen Spielklassen im Einsatz ist.

4.11.13.3 Ableistung ändern

In der Ansicht des Tab-Reiters *Ableistungen* mit evt. schon vorhandenen Ableistungen sind die Ableistungseinträge über das vorangestellte Bearbeitungs-Icon (Seite mit Bleistift) aufrufbar.

Folgende Informationen können zu einer Ableistung geändert werden

- a) Spiel, in dem der Spieler ausgesetzt hat und damit die Sperre ableistet
- b) Bemerkungstext

Sie müssen über die Funktion *Speichern* in der Datenbank gespeichert werden.

4.11.13.4 Ableistung löschen

In der Ansicht des Tab-Reiters *Ableistungen* mit evt. schon vorhandenen Ableistungen sind die Ableistungseinträge über das vorangestellte Lösch-Icon (Mülltonne) zu löschen. Es erfolgt immer eine Sicherheitsabfrage „Bei OK wird die Ableistung gelöscht!“ Antwort OK/Abbrechen.

War die Sperre schon abgeleistet (Anzahl gesperrte Spiele = Anzahl Ableistungen), dann ist sie nach Löschung einer Ableistung wieder offen (Anzahl gesperrte Spiele > Anzahl Ableistungen).

4.11.13.5 Änderungsprotokollierung

Alle Änderungen an Sperrern und Ableistungen werden im Änderungsprotokoll mitgeschrieben. Das Änderungsprotokoll ist über eine neue Funktion *Änderungen anzeigen* im Tab-Reiter *Sperre* und im Tab-Reiter *Ableistung* abrufbar.

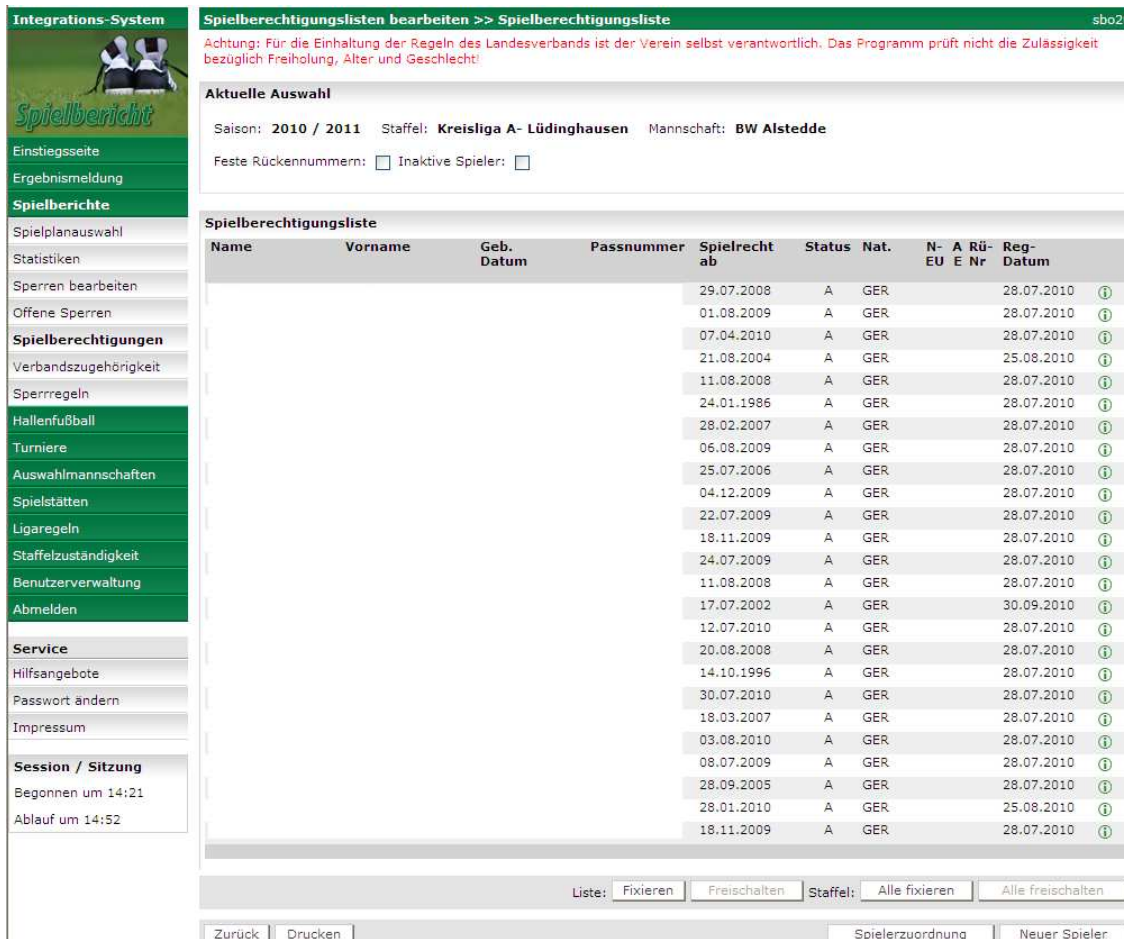
4.11.13.6 Änderungsfunktion für Sperrern und Ableistungen aus der alten Saison

Sperrern und Ableistungen können jetzt auch für die abgelaufene Saison noch bearbeitet werden. Dies ist notwendig, um in den oben genannten Sonderfällen die Möglichkeit zu haben, Sperrern und Ableistungen auch für die alte Saison noch manuell an die Realität anzupassen.

4.12 Menüpunkt: Spielberechtigungsliste

4.12.1 Spielberechtigungsliste bearbeiten

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



Spielberechtigungslisten bearbeiten >> Spielberechtigungsliste sbo20

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: 2010 / 2011 Staffel: **Kreisliga A- Lüdinghausen** Mannschaft: **BW Alstedde**

Feste Rückennummern: Inaktive Spieler:

| Name | Vorname | Geb. Datum | Passnummer | Spielrecht ab | Status | Nat. | N- A Rü- EU E Nr | Reg- Datum |
|------|---------|------------|------------|---------------|--------|------|------------------|------------|
| | | | | 29.07.2008 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 01.08.2009 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 07.04.2010 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 21.08.2004 | A | GER | | 25.08.2010 |
| | | | | 11.08.2008 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 24.01.1986 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 28.02.2007 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 06.08.2009 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 25.07.2006 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 04.12.2009 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 22.07.2009 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 18.11.2009 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 24.07.2009 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 11.08.2008 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 17.07.2002 | A | GER | | 30.09.2010 |
| | | | | 12.07.2010 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 20.08.2008 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 14.10.1996 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 30.07.2010 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 18.03.2007 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 03.08.2010 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 08.07.2009 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 28.09.2005 | A | GER | | 28.07.2010 |
| | | | | 28.01.2010 | A | GER | | 25.08.2010 |
| | | | | 18.11.2009 | A | GER | | 28.07.2010 |

Liste: Staffel:

Abbildung 25: Spielberechtigungsliste bearbeiten

Folgender Rechtshinweis wird unabhängig davon ob ein Verstoß vorliegt oder nicht immer in der Seite sbo203 oben in 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 angezeigt, aber nicht geändert werden, da die Spieler durch die DFL gepflegt und geliefert werden.

Es gibt pro Saison für alle Wettbewerbe, an denen die Mannschaft teilnimmt, eine einzige Spielberechtigungsliste. Diese enthält alle zugeordneten Spieler des Vereins, bei denen mindestens ein Spielrecht gültig ist.

Das erste und die weiteren Spielrechte werden aktuell aus dem Passwesen ermittelt und mit ihren abweichenden Beginnsterminen in der Liste angezeigt. Die Anzeige erfolgt in der Spalte *Spielrecht ab*, z.B.:

Spielrecht ab

P 01.10.2010

F 01.08.2010

Z 01.01.2011

wobei P für Pflichtspielrecht, F für Freundschaftsspielrecht, Z für Zweit-/Gastspielrecht steht. Die Legende im Fußteil der Spielberechtigungsliste (PDF) zeigt die Bedeutung der Abkürzungen an. Die Zeilen entfallen, wenn das entsprechende Spielrecht nicht vorhanden ist.

Grundsätzlich kann ein Spieler mehreren Mannschaften eines Vereins, also mehreren Spielberechtigungslisten zugeordnet werden, z.B. 1. Mannschaft, 2. Mannschaft.

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 oder aus anderen Gründen auf inaktiv gesetzt wurden. Grundsätzlich kann ein Spieler mehreren Mannschaften eines Vereins, also mehreren Spielberechtigungslisten zugeordnet werden, z.B. 1. Mannschaft, 2. Mannschaft.

Die Spielberechtigungsliste kann als PDF-Datei ausgegeben (Button *Drucken*) werden.

4.12.1.1 Spielrechtsprüfung

Beim Aufruf der Spielberechtigungsliste über den Menüpunkt und nach Auswahl der Liga wird für die gespeicherten Spieler eine Spielrechtsüberprüfung über das DFBnet-Passwesen durchgeführt (Hinweis: dieser Vorgang kann bis zu einigen Minuten dauern). Erst wenn die Prüfung abgeschlossen ist, wird die Liste angezeigt und bei Spielrechtsfehlern ein Fehlerhinweis im Kopfteil ausgegeben:

Folgende Spieler/innen haben laut Passwesen keine aktuelle Spielberechtigung in diesem Verein, bitte prüfen und evt. auf inaktiv setzen: <Name, Vorname, Passnummer>

Das Programm setzt von sich aus keinen Spieler inaktiv, dies muss der Verein selbst über die Bearbeitung der Spielerstammdaten vornehmen, siehe Kapitel 4.12.3.1.

4.12.1.2 Berücksichtigung der verschiedenen Spielrechte

In welchem Verband / Landesverband und in welcher Liga welches Spielrecht gilt, ist so unterschiedlich geregelt, dass keine einheitliche Regel daraus abgeleitet werden kann. Die Information, welche Spielrechte die Spieler zur Teilnahme an den Spielen berechtigen, ist pro Liga vom Verband über die Ligaregel einstellbar. Die fachliche Richtigkeit obliegt dem Verband/Landesverband.

Im Spielbericht bei der Bearbeitung der Aufstellung prüft das Programm über die Ligaregel, welches Spielrecht in der Liga gültig ist und bietet nur die Spieler an, die eines der gültigen Spielrechte haben und bei dem der Beginnstermin am Tag des Spiels erreicht ist. Man kann also nur die Spieler aufstellen, die für dieses Spiel ein Spielrecht haben.

4.12.2 Fixierung der Spielberechtigungsliste

Die Bearbeitung der Spielberechtigungsliste durch den Mannschaftenverantwortlichen ist möglich, solange sie nicht vom Staffelleiter fixiert (gesperrt) wurde. Für das Fixieren und Freischalten durch den Staffelleiter gibt es folgende Möglichkeiten:

fixieren hiermit sperren Sie die Liste **dieser Mannschaft** gegen Änderung durch den Verein

| | |
|--------------------------|---|
| <i>alle fixieren</i> | hiermit sperren Sie die Listen aller Mannschaften der Staffel gegen Änderung durch die Vereine |
| <i>freischalten</i> | hiermit öffnen Sie die Liste dieser Mannschaft für Änderungen durch den Verein |
| <i>alle freischalten</i> | hiermit öffnen Sie die Listen aller Mannschaften der Staffel für Änderungen durch die Vereine |

4.12.3 Bearbeitung der Spielerstammdaten

Die Funktion ist nur ausführbar, wenn die Spielberechtigungsliste **nicht** vom Staffelleiter **fixiert** wurde. Durch Klick in eine Zeile, werden die Stammdaten des Spielers zur Bearbeitung angezeigt. Änderungen oder Ergänzungen müssen mit *Speichern* gesichert werden.

4.12.3.1 Änderung der Spielereigenschaften

Es sind nur die Eigenschaften der Spieler zu ergänzen oder zu ändern, die nicht im DFBnet-Passwesen oder von der DFL gepflegt werden. Nur diese Felder sind frei geschaltet. Siehe als Beispiel auch Abbildung 28: Spielerstammdaten

Aktiv setzen bzw. *inaktiv setzen*: Spieler, die nicht mehr in künftigen Spielen aufgestellt werden sollen oder können (z.B. wg. Vereinswechsel), müssen inaktiv gesetzt werden. In alten Spielberichten bleiben sie erhalten. Der Vereinswechsel im Passwesen führt nicht zur automatischen Inaktivierung auf der Spielberechtigungsliste.

Löschen (von der Spielberechtigungsliste) ist nur möglich, wenn der Spieler noch keinen Einsatz hatte.

Für Spieler, die inaktiv gesetzt wurden oder gelöscht wurden, werden keine Sperren angezeigt und keine Ableistungen gespeichert.


4.12.3.2 Vorbelastung – Entlastung durch Gelbe Karten

Hat ein Spieler mit dem Vereinswechsel in der Winterpause auch die Liga gewechselt, gibt es für die Anrechenbarkeit der in der Hinrunde erworbenen Gelben Karten sehr unterschiedliche Regelungen, je nach Verband und Liga.

Sollen die vorher erworbenen Karten für eine Sperrenbildung in der neuen Liga mitgezählt werden, muss über die Angabe *Gelbe Karten aus anderen Ligen*, siehe auch Abbildung 28: Spielerstammdaten, die entsprechende Anzahl als positive Zahl eingegeben werden (Vorbelastung).

Sollen die vorher erworbenen Karten in der neuen Liga nicht gezählt werden, sondern die Zählung soll bei 1 neu beginnen, muss über die Angabe *Gelbe Karten aus anderen Ligen*, siehe Abbildung 28: Spielerstammdaten, die entsprechende Anzahl als **negative** Zahl eingegeben werden (Entlastung).

4.12.4 Spielereinsatzangaben

Mit Auswahl des Icons  erhält man Auskunft über die bisherigen Einsätze des ausgewählten Spielers in allen Ligen, in denen der Spieler auf der Spielberechtigungsliste steht. Diese Funktion kann vom Mannschaftsverantwortlichen auch aus der Anzeige der Aufstellung aufgerufen werden. Die Beurteilung, ob ein Spieler eingesetzt werden kann, obliegt dem Verein.

| Spielereinsätze | | | | | | | | | |
|-----------------|-------|-----------------|-------|-------------------|-------------------------|------------------------------|-----------------------|------|------------|
| Datum | Zeit | Mannschaft | Rü Nr | Staffel | Kennung | SpielGegner tag | VonBis | Min. | Tore norm. |
| 02.10.10 | 14:00 | Hamburger SV II | 4 | Regionalliga Nord | 890054074 | 9 Hertha BSC II | 1 | 90 | 90 |
| 28.08.10 | 15:30 | Hamburger SV | 17 | Bundesliga | 890022016 | 2 Eintracht Frankfurt | | | 0 |
| 27.08.10 | 19:30 | Hamburger SV II | | Regionalliga Nord | 890054019 | 3 VfB Lübeck | | | 0 |
| 22.08.10 | 13:30 | Hamburger SV II | | Regionalliga Nord | 890054018 | 2 1. FC Magdeburg | | | 0 |
| 21.08.10 | 18:30 | Hamburger SV | 17 | Bundesliga | 890022003 | 1 FC Schalke 04 | | | 0 |
| 15.08.10 | 17:30 | Hamburger SV | 17 | DFB-Pokal Runde 1 | 870007016 | 1 Torgelower SV Greif | 80 | 90 | 11 |
| 08.08.10 | 14:00 | Hamburger SV II | | Regionalliga Nord | 890054008 | 1 Holstein Kiel | | | 0 |
| Gesamt | | | | | Anzahl Spiele: 2 | Einsatzzeit: 101 Min. | Anzahl Tore: 0 | | |

Abbildung 26: Spielereinsatz



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 Spielereinsatzstatistik (CSV-Format) ausgegeben.
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.

4.12.5 Anzeige von Spielersperren

Die Mannschaftenverantwortlichen eines Vereins und die Staffelleiter werden auch in der Spielberechtigungsliste auf offene Sperren hingewiesen.

In der Seite *Spielberechtigungslisten bearbeiten sbo203* werden die offenen Sperren der Spieler, die laut Sperrregel in dieser Liga und Wettbewerb gültig sind, über Icons angezeigt. Dabei ist die Herkunft aus der eigenen bzw. einer anderen Mannschaft zu erkennen.

Sperre aus der ausgewählten Mannschaft: Schloss in normaler Darstellung 
 Sperre aus einer anderen Mannschaft: Schloss mit inversem Hintergrund 

Insbesondere muss der Verein bei der Erstellung der Spielberechtigungslisten zu Beginn der Saison bzw. nach der Wechselperiode 2 auf offene Sperren aus der alten Saison und/oder nach Vereinswechsel achten.

Das Programm übernimmt automatisch die offenen Sperren aus der alten Saison bzw. nach Vereinswechsel, wenn Spieler in die Spielberechtigungsliste aufgenommen werden und wenn das Übernahmeziel eindeutig ist. Z.B. kann eine Sperre aus der gleichen Mannschaft eindeutig übernommen werden. In allen anderen mehrdeutigen Fällen, in denen das Programm die Übernahme nicht eindeutig vornehmen kann, muss der zuständige Staffelleiter bzw. Sportrichter die Sperre übertragen (siehe Kapitel 4.11.12).

4.12.6 Spielerzuordnung mit Zugriff auf die Passdaten

Die Funktion *Spielerzuordnung* ist nur ausführbar, wenn die Spielberechtigungsliste **nicht** vom Staffelleiter **fixiert** wurde (wie die Funktion *Neuer Spieler*).

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

Aktuelle Auswahl

Saison: 2010 2011 Staffel: **Kreisliga A- Lüdinghausen** Mannschaft: **BW Alstedde**

Auswahlfilter

Status: Lizenzspieler Vertragsspieler Amateur

Alter: von: bis: Stichtag:

Name:

Aktiv Inaktiv Zugeordnet Nicht zugeordnet Nur einsetzbare

Spielerzuordnung

Spielberechtigte Spieler (305) Zuordnung zur Mannschaft (aktiv 25)

| Name | Vorname | Geb. Datum | A | Passnr. | Frei hol. | Status | Nat. | N- EU | A E | ja | Daten-In- quelle aktiv | Aktiv/ Inaktiv ab | Dubletten bearbeiten |
|------------------------------------|---------|------------|---|---------|-----------|--------|------|-------|-------------------------------------|------|--------------------------|-------------------|--------------------------|
| SV BLAU-WEIß ALSTEDDE FUßBALL E.V. | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | A | GER | | <input checked="" type="checkbox"/> | Pass | <input type="checkbox"/> | 28.07.2010 | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | A | GER | | <input type="checkbox"/> | Pass | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | A | GER | | <input type="checkbox"/> | Pass | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | A | GER | | <input type="checkbox"/> | Pass | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | A | GER | | <input type="checkbox"/> | Pass | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | A | GER | | <input type="checkbox"/> | Pass | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> |
| | | | | | | A | TUR | | <input type="checkbox"/> | Pass | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> |

Abbildung 27: Bearbeitung Spielerzuordnung

Welche Spieler zur Zuordnung selektiert werden hängt von einigen Nebenbedingungen ab, siehe die folgenden Kapitel.

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 einer Saison sind die Spielberechtigungslisten leer und müssen vom Verein wieder aufgebaut werden. Die Übernahme aus der alten Saison ist nicht möglich.

4.12.7 Selektion bei Erstellung für eine Herren-/Frauen-Mannschaft

Das Programm bietet alle Spieler des Vereins für die Aufnahme in die Spielberechtigungsliste an, die folgende Selektionsbedingungen erfüllen:

1. alle aus der Altersklasse Senioren/Seniorinnen mit einem gültigen **Pflicht-, Freundschafts- oder Zweit-/Gastspielrecht**,
2. alle, die ein gültiges **vorzeitiges Herren-/Frauen-Spielrecht** haben (Freiholung),
3. alle, die eine Bedingung über die verbandsspezifischen Schalter im Passwesen Karteireiter *Allgemein* erfüllen:

Ältere A-Junioren sind für die Herren-MS spielberechtigt: ja/nein

und Jüngere A-Junioren sind für die Herren-MS spielberechtigt: ja/nein

Ältere B-Juniorinnen sind für die Frauen-MS spielberechtigt: ja/nein

18 Jährige A-Junioren sind für die Herren-MS spielberechtigt: ja/nein

Die Einstellungen im jeweiligen Landesverband können vom Landesverbandsadministrator vorgenommen werden.

4.12.8 Selektion bei der Erstellung für eine Junioren/Juniorinnen-Mannschaft

Das Programm bietet alle Spieler des Vereins für die Aufnahme in die Spielberechtigungsliste an, die folgende Selektionsbedingungen erfüllen:

4. alle aus der **entsprechenden Altersklasse der Junioren/Juniorinnen** mit einem gültigen Pflicht-, Freundschafts- oder Zweit-/Gastspielrecht, (z.B. B-Junioren),
5. alle aus den jeweils **zwei jüngeren Altersklassen** mit einem gültigen Pflicht-/Gastspielrecht (hier C- und D-Junioren),
6. bei F-Junioren nur noch G-Junioren, also eine untergeordnete Altersklasse.
7. Ausnahme: bei einer **A-Juniorinnen-Mannschaft** werden Seniorinnen und B- und C-Juniorinnen geliefert, da es die Altersklasse A-Juniorinnen im Passwesen nicht gibt.

4.12.9 Selektion bei der Erstellung einer gemischten Mannschaft

Ab einer B-Junioren-Mannschaft und jünger können bis zu ein Jahr ältere Juniorinnen eingesetzt werden. Wenn das Kennzeichen „gemischte Mannschaft“ in den Kopfdaten auf der Seite sbo203 gesetzt wird, bietet das Programm alle Juniorinnen der entsprechenden Altersklasse plus eine Altersklasse höher für die Aufnahme in die Spielberechtigungsliste an, also bei:

B-Junioren auch die B-Juniorinnen (höhere gibt es nicht, siehe Hinweis zu A-Juniorinnen)

C-Junioren auch die C- und B-Juniorinnen

D-Junioren auch die D- und C-Juniorinnen

usw.

Für die Einhaltung der Regel „bis zu ein Jahr ältere Juniorin“ ist der Verein selbst verantwortlich, das Programm prüft das nicht ab.

4.12.10 Aufbau der Spielberechtigungslisten für Pokale

Für Pokalspiele gibt es keine eigenen Spielberechtigungslisten, dort werden die Spielberechtigungslisten der Meisterschaft herangezogen. Eine Änderung hierzu ist auch nicht geplant, denn nach bisherigem Wissensstand sind es die die gleichen Mannschaften, die in der Meisterschaft und im Pokal spielen.

Die Spielberechtigungslisten für die Mannschaften konnten bisher erst aufgebaut werden, wenn die Zuordnung der Mannschaften zu einer Meisterschaftsstaffel erfolgt ist, der Staffelspielplan generiert und die Staffel im Status „Spielbetrieb aufgenommen“ war.

Probleme ergaben sich zu Beginn der Saison, wenn die Pokalspiele zeitlich weit vor den Meisterschaftsspielen liegen und die Spielpläne in den Meisterschaftsstaffeln noch nicht generiert sind. Die Spielberechtigungslisten waren noch nicht vorhanden und deshalb konnte in den Pokalspielen keine Aufstellung vorgenommen werden.

Die Spielberechtigungslisten können schon aufgebaut werden, wenn über die Spielplanung:

1. die Meisterschaftsstaffel vorhanden ist,
2. die Mannschaften der Staffel zugeordnet sind,
d.h. der Spielplan muss noch nicht generiert sein.

Ist die Spielberechtigungsliste für die Meisterschaftsstaffel aufgebaut und vorhanden, kann sie in den Pokalspielen verwendet werden.

4.12.11 Nicht einsetzbare Spieler

In Pass Online gibt die Möglichkeit, die Spieler als „nicht einsetzbar“ zu kennzeichnen. Dies bietet den Vereinen die Möglichkeit, dass Spieler ihren Spielerpass behalten, aber in Spielen nicht mehr eingesetzt werden sollen.

Standardmäßig wird jetzt beim Aufruf der Spielberechtigungsliste / Spielerzuordnung auf die Eigenschaft „nur einsetzbare Spieler“ gefiltert, d.h. die über Pass Online als „nicht einsetzbar“ gekennzeichneten Spieler werden nicht angezeigt.

Will der Verein doch Spieler einsetzen, die als „nicht einsetzbar“ gekennzeichnet sind, kann der Benutzer durch Ausschalten des Filters diese Spieler anzeigen und der Spielberechtigungsliste zuordnen.

Wurde ein Spieler bereits der Spielberechtigungsliste zugeordnet und wird dann erst über Pass Online auf „nicht einsetzbar“ gesetzt, dann hat das keine Auswirkungen auf die Spielberechtigungsliste, d.h. er bleibt weiterhin zugeordnet.

4.12.12 Spielgemeinschaft

Wird über den DFBnet-Meldebogen eine Mannschaft als Spielgemeinschaft gemeldet, werden die Spieler **beider beteiligten** Vereine der entsprechenden Altersklasse zur Aufnahme in die Spielberechtigungsliste angeboten (Zu Details siehe → Kapitel 4.13).

4.12.13 Jugendförderverein und Stammverein

Wenn im Passwesen bei Spielern in einem Jugendförderverein zusätzlich die Stammmannschaft angegeben ist, werden diese Spieler auch in der entsprechenden Mannschaft des Stammvereins angeboten.

4.12.14 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 zusammengeführt.

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

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.

4.12.15 Funktion Neuer Spieler

Die Funktion ist als „Notnagel“ für alle existierenden Ausnahmen gedacht, die nicht über die normale Funktion *Spielerzuordnung* abgehandelt werden können, die aber durch Ausnahmege-nehmigungen erlaubt sind, z.B. Spieler mit Handicap dürfen in jüngeren Mannschaften mitspie- len, besonders leistungsstarke Mädchen dürfen in Jungenmannschaften spielen, usw. Die Auf- stellung und der Einsatz liegen in der Verantwortung des Vereins in Abstimmung mit dem Staf- felleiter bzw. dem Verband.

Durch Klick in den gewünschten Eintrag in der Trefferliste wird dann das Fenster für die Bear- beitung der Spielerdaten im Detail geöffnet.

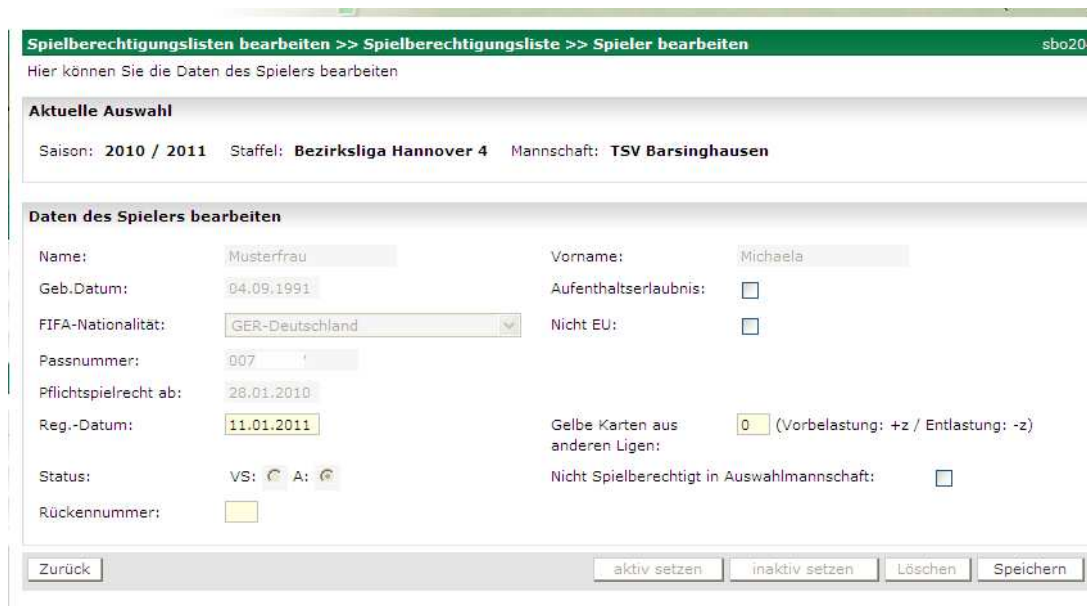


Abbildung 28: Spielerstammdaten

Hier können die fehlenden Daten ergänzt werden. Der Spieler muss mit *Speichern* in die Spiel- berechtigungsliste aufgenommen werden.

Kennzeichnung in der Spielberechtigungsliste

In der Spielberechtigungsliste werden so aufgenommene Spieler wie folgt gekennzeichnet:

Folgende Spieler/innen haben laut Passwesen keine aktuelle Spielberechtigung in diesem Verein, bitte prüfen: Muster- frau, Michaela, xxxx-yyyy;

Kennzeichnung im Spielbericht

In der Aufstellung im Dialog und im Spielberichtsdruck werden diese Spieler mit einem * ge- kennzeichnet und dazu der Text: *Spielberechtigung nicht überprüfbar!* Ausgegeben.

| | | | | | | | | | | |
|----|--|----------|---|---|---|---|-----|---|---|-----|
| 17 | Musterfrau | Michaela | * | | | x | GER | | | x |
| | * Spielberechtigung nicht überprüfbar! | | | 4 | 6 | 1 | | 0 | 0 | 9/0 |

Abbildung 29: Meldung Spielberechtigung nicht prüfbar

4.13 Spielgemeinschaften

4.13.1 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.

4.13.2 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.

Die oben gemachten Aussagen gelten sinngemäß auch für den Staffelleiter.

4.14 Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine

4.14.1 Fall 1: Nacherfassung nur durch Schiri und Staffelleiter

Haben die Vereine nicht oder unvollständig frei gegeben oder es gab Nachnominierungen vor dem Spiel, dann kann der Schiedsrichter über die Funktion *Korrigieren* beide Aufstellungen vornehmen bzw. korrigieren und dann den Spielverlauf eingeben und freigeben. Nach der Schiedsrichterfreigabe kann nur noch der Staffelleiter korrigieren.

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

4.14.2 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

4.14.3 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.

4.14.4 Unterscheidung der Fälle

Die Fälle können nicht automatisch vom Programm unterschieden werden. Die strenge Freigabelogik und die generelle Nacherfassung schließen sich logisch aus. Deshalb wird die Arbeitsweise über die Ligaregeln pro Saison und Liga durch den Landesverbandsadministrator 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.

4.14.4.1 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 |

Tabelle 9: Nacherfassungsmodus

4.14.4.2 Spielberichtsstatus

Für die neuen Fälle 2 und 3 gibt es zwei neue Statuszustände. 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 Mannschaftsverantwortlicher (Verein) kann den Spielbericht nach erfassen (Fall 2 und 3) |
| 8 | Nacherfassung erfolgt | Ein Mannschaftsverantwortlicher (Verein) hat den Spielbericht freigegeben (Fall 2 und 3) |

Tabelle 10: Nacherfassungsstatus

4.14.5 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.

4.14.5.1 Meldung über den Spielbericht

Fall 2a: beiderseitige Bestätigung durch die Mannschaftsverantwortlichen

Nach der beiderseitigen Vereinsfreigabe müssen beide Mannschaftsverantwortliche nach Feststellung des Nichtantritts des Schiris diesen Vorgang melden. Dazu erscheint in der Buttonleiste für den Mannschaftsverantwortlichen 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 Mannschaftsverantwortlichen

Nach der beiderseitigen Vereinsfreigabe muss einer der beiden Mannschaftsverantwortlichen nach Feststellung des Nichtantritts des Schiris diesen Vorgang melden. Dazu erscheint in der Buttonleiste für den Mannschaftsverantwortlichen 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 Schiedsrichteranzetzung.

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

4.14.5.2 Nacherfassung des Schiri-Teils

Funktion:

Im Status *In Nacherfassung* kann einer der Mannschaftsverantwortlichen (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 Mannschaftsverantwortliche 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 Mannschaftsverantwortlichen, der frei gegeben hat. Dann kann der Mannschaftsverantwortliche 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 Ligaregeln: „Freigabe des Ergebnisses mit Freigabe Spielbericht: Ja“ gesetzt ist.

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

4.14.5.3 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.

4.14.6 Details für Fall 3: Nacherfassung Vereine

4.14.6.1 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.

4.14.6.2 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.

Bei jeder Korrektur durch den Staffelleiter wird wie bisher auch eine neue Version erzeugt und die Änderungen protokolliert.

Der Staffelleiter kann unabhängig vom Status den Spielbericht immer nach erfassen, d.h. auch wenn der Mannschaftsverantwortliche den Spielbericht im Status *In Nacherfassung* stehen ließ, kann er ihn bearbeiten.

4.15 Nacherfassung der Torschützen durch Vereine

Dieses Feature ist nur in den Landesverbandsligen verfügbar, nicht in den überregionalen Ligen (DFB). Im Hinblick auf die Veröffentlichung bei www.fussball.de ist es Ziel, den Vollständigkeitsgrad und die Qualität der Torschützeingabe zu steigern.

Die Mannschaftsverantwortlichen der beiden am Spiel beteiligten Mannschaften können die Torschützen eingeben bzw. korrigieren, wenn der Schiedsrichter oder der Staffelleiter sie nicht erfasst oder unvollständig hinterlassen haben. D.h. sobald Schiedsrichter oder Staffelleiter sie vollständig eingegeben haben, ist keine Änderung mehr durch die Vereine möglich.

Die genaue Abhängigkeit gibt folgende Tabelle wieder:

| Spielberichtsstatus | Torschützenstatus | Verein kann Torschützen eingeben | Schiri, Prüfer und SBO-Admin/-Superuser können Torschützen korrigieren |
|---------------------|-------------------|----------------------------------|--|
| in Planung | unvollständig | nein | nein |
| Vereinsfreigabe | unvollständig | ja | ja |
| Schiri-Freigabe | unvollständig | ja | ja |
| Schiri-Freigabe | vollständig | nein | ja |
| Prüferfreigabe | unvollständig | ja | ja |
| Prüferfreigabe | vollständig | nein | ja |

Tabelle 11: Nacherfassung der Torschützen

4.16 Elektronische Bestätigung statt Unterschriften

4.16.1 Funktion der elektronischen Bestätigung

Es wird ein einfaches Verfahren als Ersatz für den Druck des Spielberichts und der Unterschriften durch die Beteiligten angeboten in Form einer elektronischen Bestätigung durch erneute Kennung- und Passwortabfrage. Es ist keine elektronische Signatur im üblichen Sinne.

Das Programm weist darauf hin, dass das Verfahren nur angewendet werden darf, wenn der Landesverband und der Staffelleiter es zulassen.

Das Verfahren ist optional anwendbar, d.h. es kann vom Verbandsadministrator für eine Liga über die Ligaregel ein- oder ausgeschaltet werden.

4.16.2 Unterschriften im Teil 1 nach der Vereinsfreigabe

Die Anwendung des Verfahrens der elektronischen Bestätigung des Teils 1 ist nur möglich, wenn grundsätzlich auf eine eigene Bestätigung durch die Spielführer verzichtet wird, sie verfügen über keine Zugangskennungen und sind während des Prozesses auch nicht anwesend. In den DFB-Ligen ist inzwischen die Unterschrift des Spielführers nicht mehr erforderlich.

Wenn der Schalter in den Ligaregeln für die Elektronische Bestätigung auf *ja* gesetzt ist, wird automatisch bei der Vereinsfreigabe ohne weitere Eingabe die Elektronische Bestätigung für die Mannschaftenverantwortlichen gesetzt. Dies Verfahren verzichtet darauf, dass die beteiligten Verantwortlichen **vor** der Elektronischen Bestätigung die Aufstellung gegenseitig einsehen können, weil Vereinsfreigabe und Bestätigung in einem Schritt erfolgen.

4.16.2.1 Auswirkung im PDF Teil 1

Nach beiderseitiger Vereinsfreigabe werden in den Unterschriftsfeldern im PDF-Druck Teil 1 die Namen und der Zeitstempel in die Unterschriftenzeile von beiden Mannschaftenverantwortlichen eingesetzt. Wird im Verband (Option) mit Vereinskennungen gearbeitet, werden die Vereinsnamen eingesetzt:

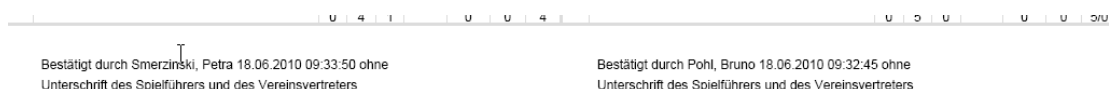


Abbildung 30: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 1

4.16.3 Unterschriften im Teil 2 nach Schiri-Freigabe

Nach dem Spiel sind bisher die Unterschriften durch den Schiedsrichter und durch die Vereinsvertreter notwendig, die jetzt durch die Elektronische Bestätigung ersetzt werden können.

Wenn der Schalter in den Ligaregeln für die Elektronische Bestätigung auf *ja* gesetzt ist, bekommt der Schiedsrichter nach der Schiedsrichterfreigabe einen Button *Elektr. Bestätigung* frei geschaltet. Es folgt dann eine neue Seite, auf der die Vereinsvertreter durch Eingabe ihrer Kennung und des Kennworts bestätigen oder nicht bestätigen können. Der Schiedsrichter muss keine erneute Eingabe machen, er hat durch die Schiedsrichterfreigabe schon bestätigt.

4.16.3.1 Neue Seite und Tab-Reiter Bestätigung im Teil 2

Nach Anwahl des Buttons *Elektr. Bestätigung* geht die neue Seite sbo122 auf. Hier müssen beide Mannschaftenverantwortlichen ihre Kennung und das Passwort eingeben und *Bestätigt* oder *Nicht bestätigt* setzen. Ist kein Mannschaftenverantwortlicher mehr verfügbar, kann der Schiedsrichter *Nicht anwesend* setzen.

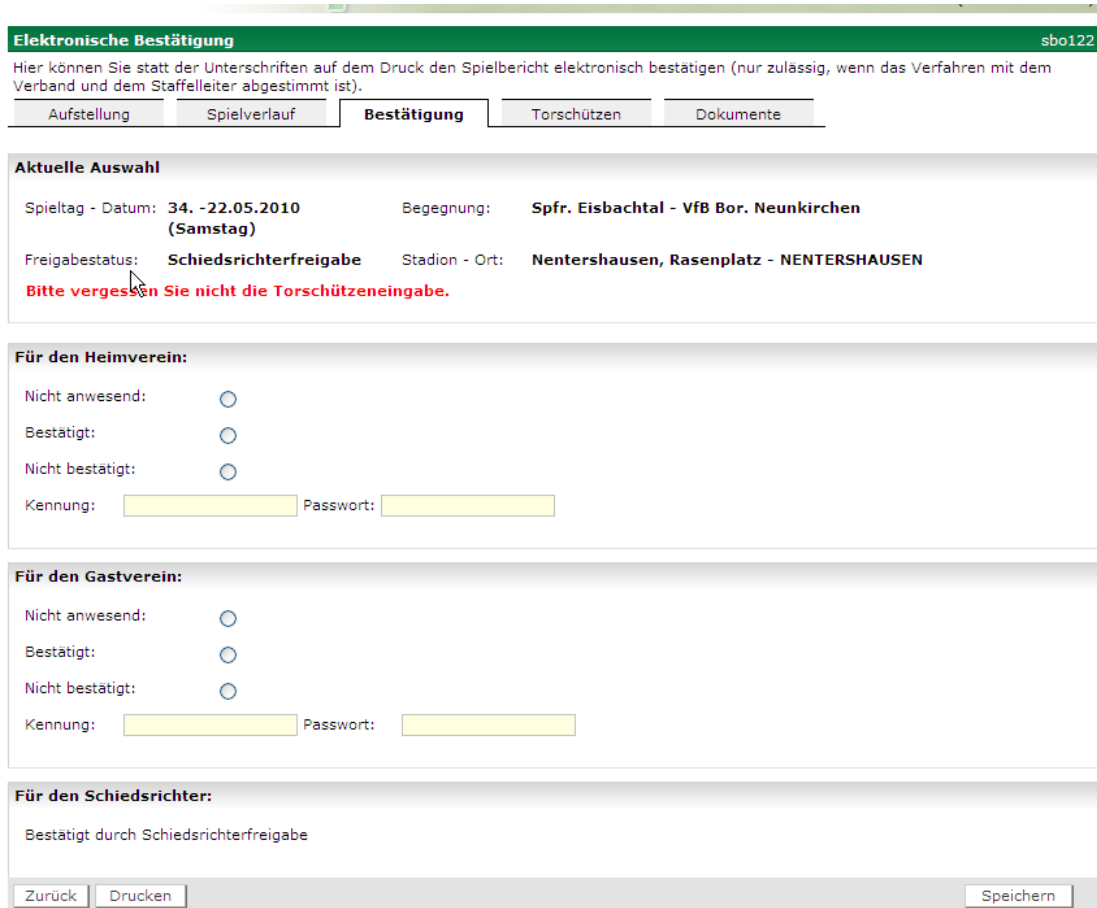


Abbildung 31: Seite für Elektronische Bestätigung

4.16.3.2 Auswirkung im PDF Teil 2

Bestätigt durch Smerzynski, Petra 18.06.2010 09:21:37 ohne Unterschrift des Vertreters des Heimvereins nach Kenntnisnahme

Bestätigt durch Pohl, Bruno 18.06.2010 09:21:37 ohne Unterschrift des Vertreters des Gastvereins nach Kenntnisnahme

Bestätigt durch Benedum, Florian 18.06.2010 09:21:37 ohne Unterschrift des Schiedsrichters/der Schiedsrichterin

Abbildung 32: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 2

4.16.4 Für alle Rollen nach elektronischer Bestätigung

Nach elektronischer Bestätigung wird die Seite sbo122 als weiterer Tab-Reiter *Bestätigung* zwischen Spielverlauf und Torschützen angezeigt.

Solange keine Prüferfreigabe erfolgt ist, können die Vereine und der Schiedsrichter jeweils ihren **eigenen** Teil der Bestätigung noch ändern. Ist eine Prüferfreigabe erfolgt, wird der Tab-Reiter Bestätigung noch angezeigt, ist aber nicht mehr änderbar.

4.16.5 Nicht für höhere Versionen

Sobald vom Staffelleiter eine neue Version angelegt und freigegeben wird, werden für diese und für die folgenden Versionen die Seite für die Bestätigung nicht mehr angeboten und auch kein Tab-Reiter mehr angezeigt. Die Bestätigungsfelder werden in diesen Versionen geleert.

Grund: Es ist keine fachliche Begründung für die Bestätigung der Korrektur des Staffelleiters durch die Vereine bekannt, denn der korrigierte Spielbericht auf Papier wird ja auch nicht durch die Vereine noch einmal geprüft und unterschrieben.

D.H. der Tab-Reiter Bestätigung und die Angaben existieren nur in der Version 0 oder 1 im Status Schiri-Freigabe, Ausnahme siehe 4.16.6 Nacherfassung durch Vereine.

4.16.6 Nacherfassung durch Vereine

Bei der Nacherfassung durch Vereine bei Nichtantritt Schiri oder Nacherfassung generell gibt es auch die Möglichkeit der Bestätigung, allerdings entfallen die Schiri-Felder für die Bestätigung.

Auch hier entfällt die Eingabe der Kennung und des Kennworts desjenigen Vereins, der an der Session angemeldet ist.

Sobald vom Staffelleiter eine neue Version angelegt und freigegeben wird, gilt das gleiche wie in 4.16.5 beschrieben.

4.17 Spielberichte für Freundschaftsspiele

4.17.1 Hintergrund und Nebenbedingungen

Für Spiele, die im DFBnet über den Modul *Freundschaftsspiele* angelegt wurden, können ebenfalls Spielberichte erstellt werden.

Die Freundschaftsspiele werden im DFBnet immer in der jeweiligen Spielklasse angelegt, in der auch die Meisterschaft stattfindet. Sie haben daher keine eigene Liga und damit auch keine eigene Ligaregel.

Die damit verbundenen Abweichungen bei den Eingabeprüfungen sind im Kapitel 4.17.5 beschrieben.

4.17.1.1 Mannschaften und Spielberechtigungslisten

An den Spielen können die vorhandenen Mannschaften aus der Meisterschaft teilnehmen, aber auch sog. freie Mannschaften und ausländische Vereinsmannschaften. Die beiden letzt genannten Mannschaftstypen haben im DFBnet keine Spieler und daher keine Spielberechtigungslisten.

Die deutschen Vereinsmannschaften müssen im DFBnet über den Vereinsmeldebogen gemeldet, einer Meisterschaftsstaffel zugeordnet sein und es muss die Spielberechtigungsliste erstellt worden sein.

Die Besonderheiten bei der Spielberechtigungsliste in Bezug auf Freundschaftsspiele sind im Kapitel 4.17.3 beschrieben.

4.17.1.2 Nicht für Auswahlspiele

Spiele von Auswahlmannschaften gegen Vereinsmannschaften müssen im Modul *Auswahlmannschaften* bearbeitet werden.

4.17.2 Benutzerberechtigungen

Für die Bearbeitung bzw. das Lesen von Spielberichten für Freundschaftsspiele wurde für bestimmte Rollen eine Zusatzrolle im Modul Spielbericht definiert, die für die gewünschten Kennungen ergänzt werden muss. Einzelheiten siehe folgende Tabelle.

| Rolle | Berechtigte Funktionen | Datenrechte | Berechtigt für FS-Spiele | Anpassung notwendig |
|---|---|---------------------------|---|---|
| Mannschaftsverantwortliche | Aufstellung bearbeiten Vereinsfreigabe Nacherfassung je nach Parameter in der Ligaregel | MSArt, SpKI, Verein | Alle FS-Spiele des Vereins und der berechtigten Mannschaftsart, Spielklasse | nein |
| Schiedsrichter | Spielverlauf eingeben Aufstellung korrigieren Nacherfassung | Ansetzung zum Spiel | Alle Spiele auf die er angesetzt ist | nein |
| Staffelleiter, Unterrichtete, Sportrichter, Spielberichtsprüfer, Pressestelle | Spielbericht ansehen (Sportrichter, Unterrichtete), Spielbericht korrigieren / nach erfassen (Staffelleiter), Sperrern bearbeiten, abhängig von Parametern in der Ligaregel | MSArt, SpKI, Gebiet | Alle FS-Spiele des Gebiets und der berechtigten Mannschaftsart, Spielklasse | Ja, Zusatzrolle FS-Verwalter notwendig |

| | | | | |
|-----------------------------|---|---------------------|--|--|
| Freundschaftsspielverwalter | Zusatzrolle nur in Verbindung mit Staffelleiter, Unterrichtete, Sportrichter, Spielberichtsprüfer | Keine | In Verbindung mit Hauptrolle alle FS-Spiele des berechtigten Gebiets unabhängig von MSArt, SpKI. | Neue Rolle |
| SBO-Admin/-Superuser | Spielberichtsstatus bearbeiten Spielberichte löschen | MSArt, SpKI, Gebiet | Alle FS-Spiele des Gebiets und der berechtigten Mannschaftsart, Spielklasse | Ja, Zusatzrolle FS-Verwalter notwendig |

Tabelle 12: Rollen und Berechtigungen

Beispiele:

3. ein Freundschaftsspielverwalter eines Kreises, der ausschließlich Freundschaftsspiele bearbeiten soll, muss die Rolle Freundschaftsspielverwalter und Staffelleiter mit Datenrecht auf das Kreisgebiet und die Spielklassen und Mannschaftsarten der Freundschaftsspiele erhalten, aber keine Staffelizehörigkeit auf die Meisterschaftsstaffeln.
4. ein Staffelleiter eines Kreises, der auch die Freundschaftsspiele im Kreis bearbeiten soll, muss zu seiner Rolle Staffelleiter nur zusätzlich noch die Rolle Freundschaftsspielverwalter bekommen, die Staffelizehörigkeit für seine Meisterschaftsstaffeln hat er ja bereits.

4.17.3 Spielberechtigungslisten und Spielrechte

Für Freundschaftsspiele werden die Spielberechtigungslisten der Mannschaften aus der Meisterschaft verwendet. Spieler, die ein Pflicht-, Gast- oder ein Freundschaftsspielrecht haben, können in Freundschaftsspielen aufgestellt werden.

Da aber die Freundschaftsspiele in der gleichen Liga wie die Meisterschaft sind, kann über die Ligaregel keine Differenzierung der Spielrechte vorgenommen werden.

Das Programm lässt **implizit** bei Freundschaftsspielen **alle** Spieler zu, die auf der Spielberechtigungsliste stehen, unabhängig von der Einstellung in den Ligaregeln. Es gilt der Termin des frühesten Spielrechts.

4.17.4 Aufstellung einer freien bzw. ausländischen Mannschaft

Für die Dokumentation der Aufstellung einer freien und einer ausländischen Mannschaft wird die Methode der textlichen Erfassung der Spielernamen aktiviert, so wie sie im Modul Auswahlmannschaften verwendet wird. Es werden also keine Spieler und Spielrechte aus dem Passwesen referenziert.

Da es keinen Mannschaftsverantwortlichen mit einer Kennung im DFBnet für eine freie Mannschaft bzw. ausl. Mannschaft gibt (zumindest kann die Existenz nicht vorausgesetzt werden), muss die Erfassung vom normalen Workflow abweichen, siehe übernächstes Kapitel 4.17.4.2.

4.17.4.1 Fall 1: Kader vorhanden, normaler Ablauf wie bisher

| In der Ligaregel ist gesetzt: | Beide Mannschaften sind Vereinsmannschaften mit Kader | |
|---|--|---|
| Nacherfassung | Nebenbedingung | Workflow |
| ... nur Schiri und Staffelleiter | - | In Planung – Vereinsfreigabe – (in Bearbeitung) - Schiri-Freigabe – (in Prüfung) - Prüferfreigabe |
| ... beide Vereine bei Nichtantritt Schiri | Beide müssen Nichtantritt bestätigen | In Planung – in Nacherfassung – Nacherfassung erfolgt – (in Prüfung) - Prüferfreigabe |
| ... ein Verein bei Nichtantritt Schiri | Ein Verein muss Nichtantritt bestätigen | In Planung – in Nacherfassung – Nacherfassung erfolgt – (in Prüfung) - Prüferfreigabe |
| ... beide Vereine generell | Ist ein Schiri angesetzt, kann der ebenfalls nach erfassen | In Planung – in Nacherfassung – Nacherfassung erfolgt – (in Prüfung) - Prüferfreigabe |

Tabelle 13: Workflow mit Kader

4.17.4.2 Fall 2: kein Kader, geänderter Ablauf

| In der Ligaregel ist gesetzt: | Eine Mannschaft ist freie Mannschaft oder ausländische Mannschaft ohne Kader | |
|---|--|---|
| Nacherfassung | Nebenbedingung | Das Programm setzt implizit den Modus: |
| ... nur Schiri und Staffelleiter | keine | <i>... beide Vereine generell:</i> In Planung – in Nacherfassung – Nacherfassung erfolgt – (in Prüfung) – Prüferfreigabe der Verein mit Kennung und Kader kann seine Aufstellung machen und die Aufstellung des Gegners als Text erfassen. Ist ein Schiri angesetzt, kann der ebenfalls die Aufstellung nach erfassen bzw. den Spielverlauf eingeben. Staffelleiter kann korrigieren und freigeben. |
| ... beide Vereine bei Nichtantritt Schiri | | |
| ... ein Verein bei Nichtantritt Schiri | | |
| ... beide Vereine generell | | |

Tabelle 14: Workflow ohne Kader

4.17.5 Eingabeprüfungen

Alle Prüfungen, die in der Ligaregel hinterlegt sind, werden bei Freundschaftsspielen als **weiche** Prüfungen durchgeführt, d.h. es kommen Hinweis- oder Fehlermeldungen, sie verhindern aber nicht die Freigabe des Spielberichts.

Die Ligaregel:

Mannschaftsständen aus den Staffeldaten entnehmen:

wird bei Freundschaftsspielen ignoriert, da die Angaben in den Freundschaftsspielstaffeln nicht eingebbar sind, es gelten die Werte aus der Ligaregel.

Zusätzlich werden **implizit** bei Freundschaftsspielen folgende Ligaregeln als gesetzt angenommen:

Anzahl Auswechslungen = Anzahl Spieler max.

Spieler eingeben, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen: ja

Spielerwechsel ohne Angabe der Minute und für wen: ja

Das ermöglicht den Anwendern Spieler unbegrenzt auswechseln zu können und keine Spielminuten eingeben zu müssen und Spielernamen aufzuführen, die nicht auf der Spielberechtigungsliste enthalten sind.

Die Angaben für Pflichteingaben werden wie folgt interpretiert: Die angegebenen Eingabefelder sind vorhanden, es kann eine Eingabe gemacht werden, sie können aber auch leer bleiben.

Die Trainer können bei Freundschaftsspielen vereinbaren, dass mit nur einer Halbzeit oder mit Drittelzeiten gespielt wird. Die Spieldauer ist ebenfalls sehr variabel. Deshalb wurden alle Prüfungen auf die Spieldauer und die damit verbundene Eingabe der Spielminuten deaktiviert. Bei der Eingabe von Spielminuten bei Spielereignissen (auch Karten) erfolgt keine Prüfung auf Plausibilität und es muss keine Eingabe erfolgen.

Die Nicht-Veröffentlichungs-Eingabefelder für Spieler und Verantwortliche der Vereine werden für Spielklassen unterhalb der Oberliga angeboten, auch bei freien Mannschaften bei der freien Eingabe.

4.17.6 Spielersperrungen

4.17.6.1 Rote Karten

Es werden Sperren auf Grund der Sperrregeln der Liga erstellt. Aber auch hier ist zu berücksichtigen, dass die Sperrregeln nicht differenziert für Meisterschaft und Freundschaft einzustellen sind, sondern nur für beide.

Ist in der Sperrregel *wettbewerbsbezogen* angegeben, wird die Sperre aus Freundschaftsspielen mit dem Ursprungswettbewerb *Freundschaftsspiel* angelegt. Soll eine Sperre zusätzlich in anderen Wettbewerben gelten, muss sie vom Sportrichter oder vom Staffelleiter über die Anwendung Sportgerichtsbarkeit oder Spielbericht manuell nachbearbeitet werden.

Die Sperrengültigkeit und Sperrrenarbeitung läuft unter Berücksichtigung der Wettbewerbsgültigkeit wie bisher festgelegt und beschrieben, hier gibt es keine Abweichungen.

Die Bearbeitung einer Spielersperre aus Freundschaftsspielen ist nur durch den für die Spielklasse berechtigten Staffelleiter bzw. Sportrichter in der Meisterschaft möglich, nicht für einen Freundschaftsspielverwalter.

4.17.6.2 Gelbe und Gelb-Rote Karten

In der Spielordnung des DFB gelten die Regelungen für Sperren auf Grund der 5. Gelben und der Gelb-Roten Karten nur für Pflichtspiele (also Meisterschaft und Pokal) nicht für Freundschaftsspiele. Deshalb werden hier keine automatischen Sperren erzeugt, auch wenn Angaben dazu in den Sperrregeln definiert sind.

4.17.7 Heimrechttausch und Spielverlegung

Die Erstellung eines Spielberichts nach Heimrechttausch oder nach Spielverlegung ist grundsätzlich möglich. Es ist auch unerheblich, ob die Heim- oder die Gastmannschaft die Mannschaft ohne Kader ist und eine freie Texteingabe erfolgt. In beiden Fällen wird eine evt. schon vorhandene Vereinsfreigabe zurückgesetzt in den Status in Planung (so wie in der Meisterschaft).

4.17.8 Statistiken

Für Freundschaftsspiele werden keine Statistiken angeboten. Einzige Ausnahme: Die Einsätze der Spieler in Freundschaftsspielen werden in den Einsatzstatistiken im Dialog und in der CSV-Datei angezeigt.

4.17.9 Erweiterungen der Benutzerschnittstelle

4.17.9.1 Mannschaftsverantwortlicher

... mit Multi-Berechtigung auf mehrere Mannschaften

Als zusätzliches Auswahlfeld bei der Spielplanauswahl wurde der Wettbewerb mit den Auswahlmöglichkeiten *Meisterschaft/Pokal* und *Freundschaftsspiel* aufgenommen.

Bei Auswahl des Wettbewerbs *Meisterschaft/Pokal* wird in Folge die Auswahl der Liga angeboten. Damit wählt der Mannschaftsverantwortliche die Spiele der Mannschaft aus, die in der ausgewählten Liga spielt.



Abbildung 33: Auswahl des Wettbewerbs Meisterschaft/Pokal

Bei Auswahl des Wettbewerbs *Freundschaftsspiel* wird in Folge die Auswahl der Mannschaft angeboten. Damit wählt der Mannschaftsverantwortliche die Freundschaftsspiele der ausgewählten Mannschaft aus, unabhängig davon, in welcher Spielklasse sie angelegt wurden.



Abbildung 34: Auswahl des Wettbewerbs Freundschaft

... mit Berechtigung auf ein bis zwei Mannschaften

Hat der Mannschaftsverantwortliche nur Berechtigungen für ein bis zwei Mannschaften, wird wie bisher gewohnt der Preview auf die nächsten Spiele aktiviert. Falls eines der nächsten Spiele ein Freundschaftsspiel ist, wird es in der Liste unter der Staffelbezeichnung für Freundschaftsspiele angezeigt, siehe Abbildung 35: Preview nächste Spiele.

Wird über die Funktion „alte Spiele“ oder „alle Spiele“ die Liste der alten bzw. der gesamten Spiele ausgewählt, werden die Freundschaftsspiele in der gleichen Weise angezeigt.



| Sp | Datum | Uhrzeit Heim | Gast | Spielstatus | Ergebnis |
|--|------------|--------------|------------------|---------------------|---------------|
| 890022 Bundesliga | | | | | |
| 75. | 15.10.2011 | 15:30 | SV Werder Bremen | Borussia Dortmund | Spiel geplant |
| 880001 Bundesliga FS/H/BL/DFB/1 | | | | | |
| 37. | 06.10.2011 | 19:00 | SV Werder Bremen | Hamburger SV | Spiel geplant |
| 890065 3. Liga | | | | | |
| 124. | 15.10.2011 | 14:00 | SV Babelsberg 03 | SV Werder Bremen II | Spiel geplant |

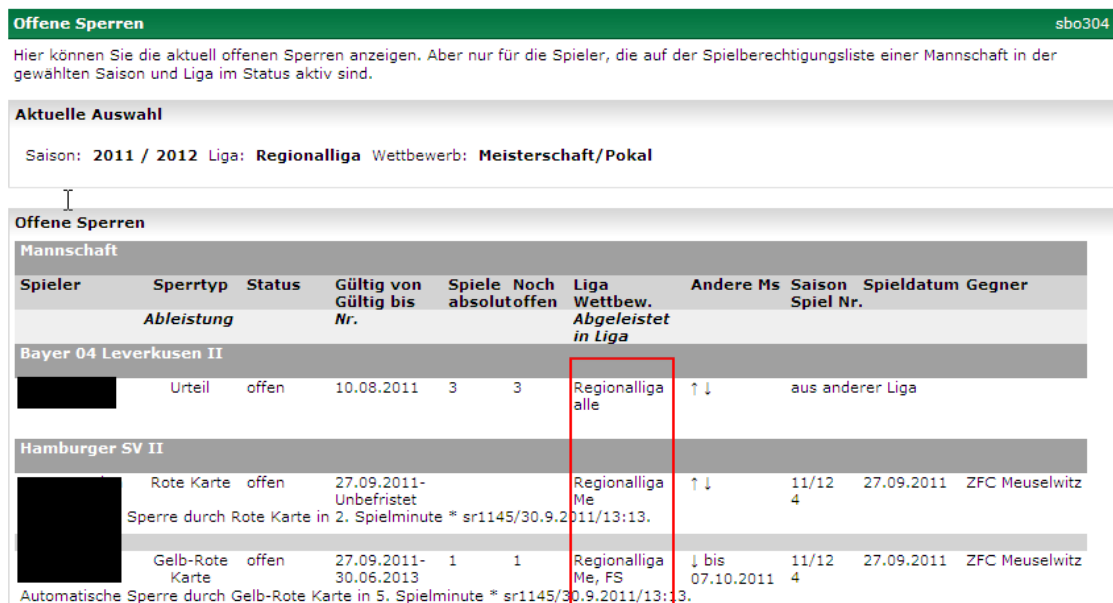
Abbildung 35: Preview nächste Spiele

... im Menüpunkt Statistiken

Keine Änderung, siehe auch Hinweis in Kapitel 4.17.8.

... im Menüpunkt offene Sperren

Auch hier wird als zusätzliches Auswahlfeld der Wettbewerb mit den Auswahlmöglichkeiten *Meisterschaft/Pokal* und *Freundschaftsspiel* und in Folge die Auswahl der Liga bzw. die Auswahl der Mannschaft angeboten. Entsprechend der Auswahl werden offenen Sperren aus Meisterschaft/Pokal oder aus Freundschaftsspielen angezeigt.



| Mannschaft | Spieler | Sperrtyp | Status | Gültig von | Gültig bis | Spiele absolut offen | Noch abgeleistet in Liga | Andere Ms | Saison | Spielnummer | Gegner | |
|-------------------------------|---------|---|--------|-------------|-------------|----------------------|--------------------------|---------------------|--------|-------------|------------------|----------------|
| Bayer 04 Leverkusen II | | | | | | | | | | | | |
| | | Urteil | offen | 10.08.2011 | | 3 | 3 | Regionalliga alle | ↑ ↓ | | aus anderer Liga | |
| Hamburger SV II | | | | | | | | | | | | |
| | | Rote Karte | offen | 27.09.2011- | Unbefristet | | | Regionalliga Me | ↑ ↓ | 11/12 | 27.09.2011 | ZFC Meuselwitz |
| | | Sperre durch Rote Karte in 2. Spielminute * sr1145/30.9.2011/13:13. | | | | | | | | | | |
| | | Gelb-Rote Karte | offen | 27.09.2011- | 30.06.2013 | 1 | 1 | Regionalliga Me, FS | ↓ bis | 11/12 | 27.09.2011 | ZFC Meuselwitz |
| | | Automatische Sperre durch Gelb-Rote Karte in 5. Spielminute * sr1145/30.9.2011/13:13. | | | | | | | | | | |

Abbildung 36: Anzeige der Wettbewerbsgültigkeit

In der Sperrenübersicht wird für jede Sperre die Gültigkeit für die Wettbewerbe angezeigt, die Abkürzungen bedeuten:

Me = Meisterschaft, FS = Freundschaftsspiel, Po = Pokal.

... im Menüpunkt **Spielberechtigungsliste**

Keine Änderung, die Erstellung der Spielberechtigungsliste ist nur über die Meisterschaftsliga möglich.

4.17.9.2 **Schiedsrichter**

Der Schiedsrichter bekommt wie bisher den Preview auf die nächsten Spiele, auf die er angesetzt ist. Wie beim Mannschaftsverantwortlichen werden jetzt auch die Freundschaftsspiele angezeigt und können wie gewohnt bearbeitet werden, siehe Abbildung 35: Preview nächste Spiele.

4.17.9.3 **Staffelleiter, Sportrichter, Unterrichtete, Spielberichtsprüfer**

... im Menüpunkt **Spielplanauswahl**

Als zusätzliches Auswahlfeld wurde der Wettbewerb mit den Auswahlmöglichkeiten *Meisterschaft*, *Pokal* und *Freundschaftsspiel* aufgenommen. Dies ermöglicht die getrennte Betrachtung der drei Wettbewerbe.

Bei der Auswahl des Wettbewerbs *Freundschaftsspiel* wird als weiteres Auswahlfeld im Gegensatz zum Mannschaftsverantwortlichen die *Liga* angeboten auf die der Benutzer berechtigt ist. Damit kann der Freundschaftsspielverwalter die Freundschaftsspiele selektieren, die in dieser Spielklasse (Liga) angelegt wurden.

Die Liste der Freundschaftsspiele wird wie beim Mannschaftsverantwortlichen in die verschiedenen Spielklassen aufgeteilt und jeweils unter der Staffelbezeichnung für Freundschaftsspiele angezeigt.

... im Menüpunkt **Statistiken**

Keine Änderung, siehe auch Hinweis in Kapitel 4.17.8.

... in Menüpunkten **offene Sperren und Sperren bearbeiten**

Auch hier wird als zusätzliches Auswahlfeld der Wettbewerb mit den Auswahlmöglichkeiten *Meisterschaft/Pokal* und *Freundschaftsspiel* und in Folge die Auswahl der Liga angeboten. Entsprechend der Auswahl werden offenen Sperren aus Meisterschaft/Pokal oder aus Freundschaftsspielen angezeigt, bzw. die ausgewählte Sperre.

Die Bearbeitung einer Spielersperre aus Freundschaftsspielen ist nur über die Wettbewerbsauswahl *Meisterschaft/Pokal* und nur durch den für die Spielklasse berechtigten Staffelleiter bzw. Sportrichter in der Meisterschaft möglich, nicht für einen Freundschaftsspielverwalter.

In der Sperrenübersicht wird für jede Sperre die Gültigkeit für die Wettbewerbe angezeigt, siehe Abbildung 36: Anzeige der Wettbewerbsgültigkeit.

... im Menüpunkt **Spielberechtigungsliste**

Keine Änderung, die Erstellung der Spielberechtigungsliste ist nur über die Meisterschaftsliga möglich.

4.18 Schnittstelle zur Schiedsrichteruhr der Fa. Spintso

4.18.1 Funktion der Schiedsrichteruhr

Die Schiedsrichteruhr der Fa. Spintso ist ein spezielles Gerät (PDA) für Fußballschiedsrichter. Es hat keine Online-Anbindung über Internet sondern ist autark. Es hat eine USB-Schnittstelle über die Dateien von einem PC auf das Gerät und umgekehrt übertragen werden können.

Der Schiedsrichter trägt das Gerät während des Spiels bei sich, z.B. am Handgelenk, und kann direkt Spielereignisse wie Karten, Tore und Auswechslungen eintragen. Dabei kann er auf die Aufstellung beider Mannschaften zurückgreifen. Zusätzlich hat das Gerät eine Diktierfunktion mit der der Schiedsrichter Sprachnotizen aufnehmen kann.

Um die Zusammenarbeit der Schiedsrichteruhr mit dem DFBnet Spielbericht zu ermöglichen, wurden im R3.60 Up- und Download-Schnittstellen geschaffen.

4.18.2 Anbindung an DFBnet Spielbericht

4.18.2.1 Ablauf

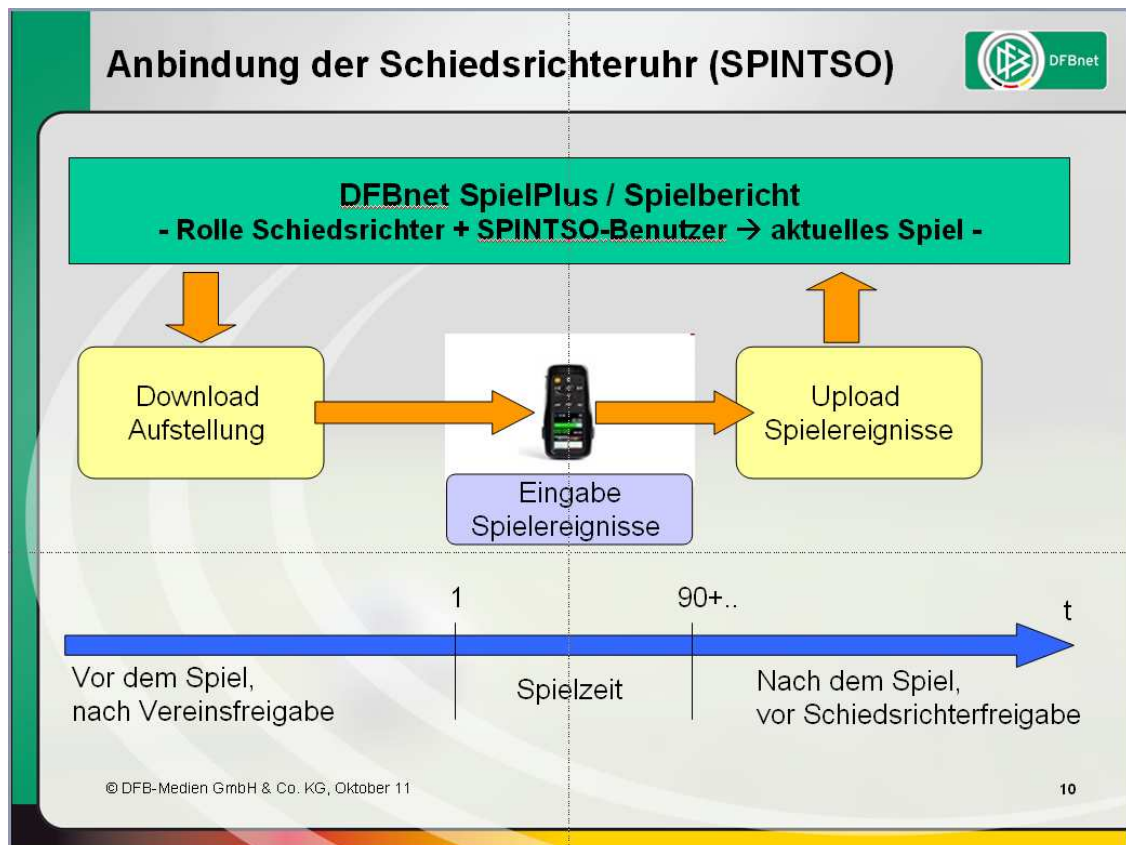


Abbildung 37: Ablauf in Zusammenarbeit mit der Schiedsrichteruhr

4.18.2.2 Vor dem Spiel ...

1. muss der Schiedsrichter das Gerät über die USB-Schnittstelle an den lokalen PC im Stadion, über den er den DFBnet-Spielbericht erstellen kann, anschließen. Das Spintso-Gerät stellt sich dann als zusätzliches Laufwerk mit dem Namen SPF dar.

2. nach Anmeldung an DFBnet SpielPlus / Spielbericht und Auswahl des aktuellen Spiels muss der Schiedsrichter dann die Aufstellung, die die beiden Vereine freigegeben haben, auf das Gerät laden (Status *Vereinsfreigabe*). Dazu wird im Spielbericht einer neuer Tab-Reiter *SR-Uhr* angezeigt. Sollten Korrekturen an der Aufstellung notwendig sein, müssen diese natürlich vor dem Download ausgeführt werden (Status *In Bearbeitung*).
3. Über den Button *Aufstellung laden* kann die Aufstellungsdatei im XML-Format mit dem Namen
 SR-Uhr-<Spielkennung>.xml (Beispiel: SR-Uhr-890054004.xml)
 direkt auf das Spintso-Laufwerk unter das Verzeichnis TEAM gespeichert werden, siehe folgende Abbildung.

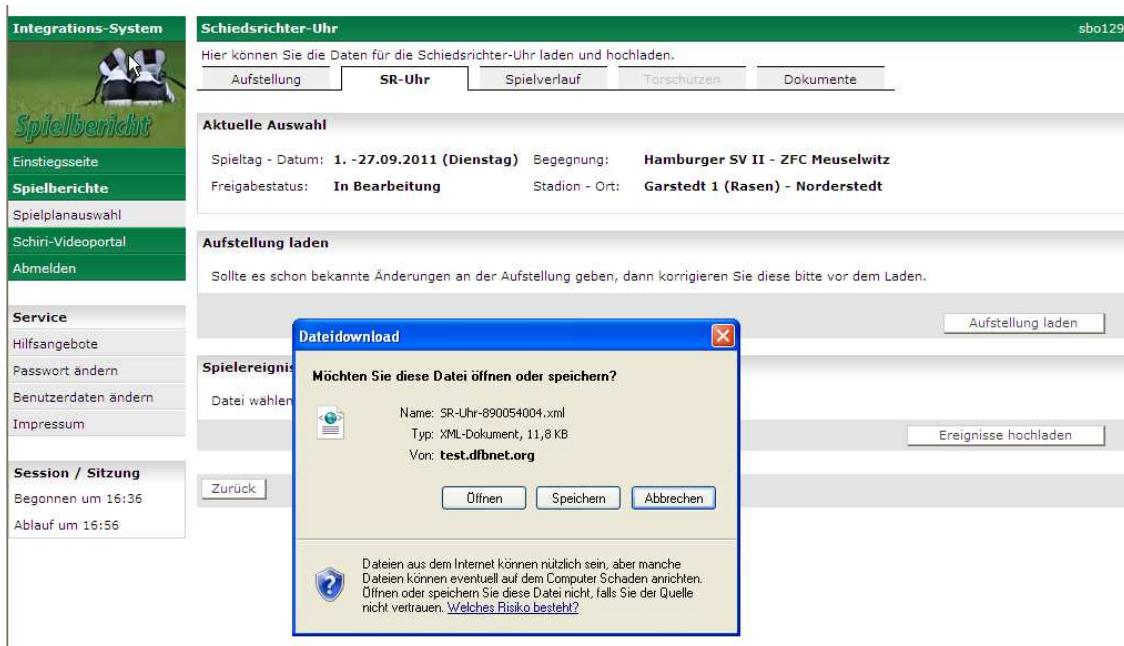


Abbildung 38: Download der Aufstellung auf die Uhr

4. anschließend muss das Gerät vom USB-Anschluss getrennt werden und nach dem Start des Betriebssystems über die Menüfunktionen *Heimmannschaft – Funktion – Spielmenü – Spieldatei – Auswahl des Verzeichnisses TEAM* die Aufstellungsdatei (XML) zugewiesen werden. Die Mannschaftsnamen, die Namen der Spieler und deren Rückennummern werden nun unter Heim- und Gastmannschaft angezeigt und können verwendet werden.

4.18.2.3 Während des Spiels ...

muss der Schiedsrichter die Spielereignisse wie Gelbe und Rote Karten, Auswechslungen und Tore auf dem Gerät eingeben. Das System stellt fest, wenn ein Spieler die zweite Gelbe Karte bekommt und zeigt dann Gelb-Rot mit Platzverweis an. Zu Roten Karten kann ein Grund ausgewählt und mitgegeben werden. Bei Toren können auch die Arten Strafstoß und Eigentor angegeben werden.

Die Spielminuten werden zu den Spielereignissen durch die mitlaufende Uhr auf dem Gerät automatisch hinzugefügt.

Die Nachspielminuten der beiden Halbzeiten werden ebenfalls automatisch erfasst und in die Spielereignisse richtig übernommen.

4.18.2.4 Nach dem Spiel ...

1. muss der Schiedsrichter zunächst die Eingaben auf dem Gerät in eine Report-Datei sichern. Dazu muss er über die Menüfunktionen *Heimmannschaft – Funktion – Berichte – Bericht erstellen – normales Spielende/Spielabbruch* die Berichtsdatei erstellen.
2. dann das Gerät über die USB-Schnittstelle an den lokalen PC im Stadion, über den er den DFBnet-Spielbericht erstellen kann, anschließen. Nach Anmeldung an DFBnet-Spielbericht kann er wieder im Tab-Reiter SR-Uhr die Berichtsdatei hoch laden.
3. Dazu wird auf dem Spintso-Laufwerk zunächst das Verzeichnis REPORT und darunter die Datei mit dem Namen
DFB---<JJJJMMTT_HHMM>.xml (Beispiel: DFB---20110927_1242.xml)
ausgewählt und über den Button *Ereignisse hoch laden* hoch geladen, siehe folgende Abbildung.



Abbildung 39: Upload der Berichtsdatei ins DFBnet

4. die Spielereignisse können danach im Tab-Reiter *Spielverlauf* nachbearbeitet werden und der Spielbericht kann dann freigegeben werden.

4.18.3 Berechtigung über Zusatzrolle Spintso-Benutzer

Die Berechtigung der Schiedsrichter auf die Funktion Up- und Download SR-Uhr wird über die Benutzerverwaltung in der Anwendung Spielbericht mit Vergabe der Zusatzrolle *Spintso-Benutzer* (keine Gebiets- und Datenrechte) vorgenommen.

4.18.4 Einschränkung

Der Up- und Download auf die Schiedsrichteruhr kann bei Meisterschafts-, Pokal- und Freundschaftsspielen eingesetzt werden. Bei Freundschaftsspielen mit der Einschränkung, dass der Spielbericht nicht für Spiele mit freien oder ausländischen Mannschaften möglich ist.

4.18.5 Vertrieb und Support

Informationen über die Schiedsrichteruhr finden Sie auf der Seite www.spintso.se in Englisch.



Der Vertrieb und Support für die Spintso-Uhr erfolgt direkt durch einen deutschen Distributor. Zur Einführung in die Bedienung des Geräts gibt es auf dessen Homepage Schulungsvideos in Deutsch.

Die Anbindung an das DFBnet wird ab Firmware-Stand Oktober 2011 (20111001-DE) gewährleistet.

Deutscher Distributor:

Andreas Klee

aklee@allzweck.de

b+d-Allzweck-Sportartikel

Am Morgenbach 2 + 4

D-55413 Trechtingshausen

Telefon: +49 - (0) 6721 - 98 30 – 0

<http://www.Allzweck.de>

4.19 Allgemeine übergeordnete Funktionen

4.19.1 Eindeutige Identifikations-Nummer (ID)

Jeder Spielbericht, der im System angelegt wird erhält eine vom System vergebene eindeutige Nummer, die am Bildschirm und auf allen Ausdrucken ausgegeben wird. Sie dient dazu, ausgedruckte Kopien auf denen evtl. keine Unterschriften sind, eindeutig dem unterschriebenen Original zuzuordnen.

Es wird vom DFBnet – Spielplanungssystem eine eindeutige neunstellige Spielkennung für jedes Spiel vergeben. Sie wird ergänzt um eine zweistellige Spielverlegungsnummer und eine zweistellige Versionsnummer.

Beispiel:

| |
|-------------------------------------|
| Spielkennung.Spielverlegung.Version |
| 890015181.00.01 |

Spielkennung: 2-stellige Verbandsnummer + 4-stellige Staffelnnummer + 3-stellige Spielnummer aus der DFBnet-Spielplanung

Spielverlegung: 00 = Erstansetzung, 01 – 99 = max. 99 Spielverlegungen

Version: 00 bei Vereins- und Schiedsrichterfreigabe, 01 – 99 bei jeder Korrektur

4.19.2 Spielneuansetzung

Wenn ein Spiel nach Ausfall (Spielausfall, Abbruch, Nichtantritt, ...) neu angesetzt wurde und für eines der ursprünglichen Spieldaten ein Spielbericht existiert, dann wird ein neuer Spielbericht mit einer um 1 weiter gezählten Ansetzungsnummer (Format: Spielnummer Ansetzungsnummer Version) erzeugt.

Beispiel:

Spiel am 30.10.2004 890009068.00.00 Spielabbruch

Spiel neu angesetzt am 06.11.2004 890009068.01.00 Schiri geplant

Die schon existierenden alten Spielberichte mit ihren Versionen und der neue Spielbericht werden in der Übersicht für den Staffelleiter angezeigt. Die Vereine sehen immer nur die letzte aktuelle Ansetzung und Version. Für den Spielbericht zum verlegten Spiel kann der Staffelleiter bei Bedarf auch wieder Korrekturversionen anlegen.

4.19.3 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.

4.19.4 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.

* * *

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 Ausgabe zum Software-Release R3.06 | V3.0 |
| 10.10.2010 | B. Pohl | Vollständig überarbeitete Ausgabe zum Software-Release R3.14 | V4.0 |
| 01.11.2010 | B. Pohl | Änderungen in der Ablaufbeschreibung | V4.1 |
| 06.01.2011 | B. Pohl | Abhandlung der verschiedenen Spielrechte | V4.2 |
| 10.10.2011 | B. Pohl | Freundschaftsspiele und Spintso - Uhr | V4.3 |

* * *