

DFBnet 1:0 App

Kurzanleitung

www.dfb-medien.de



ZUM INHALT

1.	ALLGEMEIN			
	1.1	DFBnet-Kennung		
2.	Vor dem Spiel			
	2.1	Anmeldung 4		
	2.2	Auswahlmöglichkeiten vor Spielbeginn5		
	2.3	Spiel live tickern		
	2.4	Mannschaftsaufstellung laden 6		
	2.5	Kommentare verfassen		
3.	Spielbeginn			
	3.1	Anpfiff		
	3.2	Ereignisse tickern		
	3.3	Zeit bearbeiten		
	3.4	Ereignisse bearbeiten		
	3.5	Spielerwechsel		
4.	Spielende			
	4.1	Abpfiff		
	4.2	Ergebnis melden		



1. ALLGEMEIN

Für die Sportberichterstattung ist ein Liveticker mittlerweile ein bedeutender Faktor für das Erlebnis Fußball. Nicht nur die Endergebnisse einer Fußballbegegnung sind interessant, sondern auch das Spielgeschehen auf dem Platz.

Insbesondere dann, wenn Sportinteressierte nicht am Platz stehen können und das Spiel nicht im TV oder Radio übertragen wird, sind Live-Informationen des Spielgeschehens von großem Interesse.

Mithilfe der DFBnet 1:0 App können sämtliche Spieldaten direkt vom Spielfeldrand aus getickert, moderiert und kommentiert werden – für die Fans, die es nicht zum Spiel geschafft haben. Voraussetzung für die Nutzung des Livetickers ist eine gültige DFBnet Vereinsmeldekennung. Zudem werden Android-Endgeräte ab Version 4.0.3 oder iOS-Endgeräte ab Version 7 benötigt, die mit der App kompatibel sind. Des Weiteren ist eine aktive Datenverbindung Voraussetzung dafür, dass die Daten öffentlich zugänglich gemacht werden.

Die DFBnet 1:0 App steht sowohl über Google Play (<u>https://play.google.com/store/apps/de-tails?id=de.dfbmedien.egmmobil&hl=de</u>) als auch über den Apple Store (<u>https://itu-nes.apple.com/de/app/dfbnet-1-0/id424424865</u>) zum kostenlosen Download bereit.

1.1 DFBNET-KENNUNG

Um ein Spiel tickern und im Anschluss das Ergebnis melden zu können, benötigen Sie eine DFBnet-Kennung Ihres Vereins oder einer Staffel.

Als Vereinsmelder können Sie für Ihren Verein einen Ticker anlegen, pflegen und das Ergebnis unmittelbar nach Spielende in den offiziellen DFBnet-Spielbericht laden.

Staffelleiter haben die gleichen Rechte wie Vereinsmelder. Ferner können sie als Administratoren Spiele von einer oder mehreren Staffeln tickern.



2. VOR DEM SPIEL

2.1 ANMELDUNG

Um die aus dem Google Play Store oder dem Apple Store heruntergeladene App zu öffnen, tippen Sie auf das DFBnet App-Symbol auf Ihrem Smartphone. Durch einmaliges Antippen des Symbols öffnet sich die App.





2.2 AUSWAHLMÖGLICHKEITEN VOR SPIELBEGINN

In dem anschließend erscheinenden Fenster haben verschiedene Auswahlmöglichkeiten:



•	Spielinfos anzeigen	Sie erhalten Informationen zu den Eckdaten der Begegnung:
		Anstoßzeit, Name des angesetzten Schiedsrichters, die
		Adressdaten der Spielstätte, etc.
•	Ergebnis melden	Das von Ihnen gemeldete Ergebnis wird sofort in den DFBnet-
		Spielbericht geladen und sowohl auf www.DFB.de und der
		dazugehörigen App sowie auf der FUSSBALL.DE-Webseite und
		in der App veröffentlicht
•	Spiel live tickern	Sie haben die Möglichkeit, die Partie direkt vom Spielfeldrand
		aus live zu tickern. Auch diese Daten können nach Abpfiff in
		den DFBnet-Spielbericht geladen werden

2.3 SPIEL LIVE TICKERN

Um das Spiel live zu tickern müssen Sie einen Liveticker für das Spiel anlegen.





2.4 MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG LADEN

Die zur Begegnung passende Spielerliste wird automatisch aus dem DFBnet-Spielbericht geladen. Sollten die Mannschaftsaufstellungen bis zum Anpfiff noch nicht freigegeben sein, dann kann diese durch einmaliges Antippen des Spielersymbols $\int_{-\infty}^{\infty}$ oben rechts nachgeladen werden.

Spieler, die in der Mannschaftsaufstellung fehlen, können manuell hinzugefügt werden. Indem Sie auf "SPIELERLISTE" tippen, können Sie zunächst die Mannschaft auswählen, für die Sie den Spieler hinzufügen möchten. Durch Berührung des Spielersymbols oben rechts ergänzen Sie den fehlenden Spieler.

Ihre Eingabe beenden Sie durch Antippen des Buttons "SPEICHERN".

2.5 KOMMENTARE VERFASSEN

Wenn Sie auf "SPIEL TICKERN" tippen, können Sie schon vor Spielbeginn Kommentare zum Spiel abgeben und veröffentlichen. Auch während des Spiels haben Sie die Möglichkeit, Highlights mithilfe der Kommentarfunktion zu beschreiben, analysieren und zu kommentieren.

Die Kommentarfunktion ist eine optionale Möglichkeit, Personen, die nicht am Spielfeldrand stehen können, mit zusätzlichen Informationen zu versorgen.

Damit Ihre Kommentare auch auf der FUSSBALL.DE-Seite und in der App veröffentlicht werden, müssen Sie jede Eingabe mit "TICKERN" bestätigen.

Auch wenn das von Ihnen getickerte Spielereignis bereits veröffentlicht wurde, haben Sie im Nachhinein noch die Möglichkeit, Ihre Eingaben zu bearbeiten. Nähere Informationen dazu finden Sie unter Punkt *3.4 Ereignisse bearbeiten*.

Um sehen zu können, welche Informationen Sie bereits getickert haben, navigieren Sie einfach auf "MEIN TICKER".

(± 00:00	ANPFIFF				
- 5	SPIEL TICKERN	MEIN TICKER	SPIELER- LISTE			
	Mannschaftsbesprechung Beide Mannschaften sind gerade nochmal zur Besprechung in die Kabine gegangen. Anpfiff ist in fünf Minuten.					
	Herzlich Will Hallo und he Liveticker de zweiten Mar und TSV Aue	lerzlich Willkommen łallo und herzlich Willkommen zum iveticker der Partie zwischen der weiten Mannschaft des VfR Fehlheim ınd TSV Auerbach II!				



3. SPIELBEGINN

3.1 ANPFIFF

Sobald Sie auf "ANPFIFF" tippen, beginnt die Spielzeit des Livetickers zu laufen.



Ein neuer Bildschirm erscheint, auf dem Sie die Möglichkeit haben, die exakte Anstoßzeit anzugeben

Liveticker		
	ANPFIFF	
JETZT	um	14:00 Uhr
vor] Minuten	um	13:59 Uhr
vor 2 Minuten	um	13:58 Uhr
vor 3 Minuten	um	13:57 Uhr
vor 4 Minuten	um	13:56 Uhr
vor 5 Minuten	um	13:55 Uhr
vor 6 Minuten	um	13:54 Uhr
vor 7 Minuten	um	13:53 Uhr
vor 8 Minuten	um	13:52 Uhr

Sollten Sie pünktlich zu Beginn der Partie am Spielfeldrand stehen und tickern wollen, dann tippen Sie die Schaltfläche "JETZT" an. Die Uhr beginnt augenblicklich zu laufen.

Falls Sie nicht rechtzeitig zum Anpfiff der Partie vor Ort sein können, haben Sie die Möglichkeit, eine bereits begonnene Partie zu tickern.

In diesem Fall tippen Sie auf die Schaltfläche, die anzeigt, wie viele Minuten bereits gespielt wurden beziehungsweise wann der Anpfiff stattgefunden hat. Die Zeit springt daraufhin automatisch in die laufende Spielminute.



3.2 EREIGNISSE TICKERN

Nachdem Sie auf "ANPFIFF" getippt haben, erscheinen die für Sie tickerbaren Spielereignisse:



Die Eingabe von Spielereignissen läuft immer nach dem gleichen Schema ab.

Wenn in Ihrer Spielbegegnung ein Tor fällt, tippen Sie auf das "Tor"-Symbol. Nacheinander können Sie nun die Mannschaft und den Torschützen auswählen.

Zudem haben Sie die optionale Möglichkeit, einen Kommentar zum Tor zu verfassen. Indem Sie "MELDEN" antippen, wird dieses Spielereignis erfasst und kann auf sowohl auf der FUSSBALL.DE-Webseite sowie in der App verfolgt werden.



Nach dem Tickern des Spielereignisses gelangen Sie automatisch wieder zurück zur Ereignisauswahl und können weitere Spielszenen tickern.



3.3 ZEIT BEARBEITEN

Für jedes getickerte Spielereignis übernimmt die App automatisch die laufende Minute. Sofern es notwendig ist, können Sie die Spielzeit anpassen. Indem Sie die laufende Spielminute antippen, erscheint ein Schieberegler



Mithilfe des Schiebereglers können Sie die Spielminute vor- oder zurücksetzen. Die von Ihnen angegebene Zeit wird automatisch von der App übernommen.

3.4 EREIGNISSE BEARBEITEN

Alle von Ihnen getickerten Ereignisse können Sie im Nachhinein bearbeiten. Navigieren Sie dazu auf "MEIN TICKER" und tippen auf das zu ändernde Spielereignis.

Die falsche Angabe können Sie bearbeiten, indem Sie auf das fehlerhafte Spielereignis tippen.

Ein falsch zugeordnetes Tor korrigieren Sie beispielsweise, indem Sie den Spieler antippen, dem zunächst das Tor zugeordnet wurde. Daraufhin haben Sie die Möglichkeit, den Spieler, der tatsächlich das Tor geschossen hat, aus der Spielerliste auszuwählen.

Wenn Sie auf "ÄNDERN" tippen, werden Ihre Änderungen übernommen und Ihr Eintrag wird veröffentlicht.



3.5 SPIELERWECHSEL

Ein besonderer Fall beim Tickern ist der Spielerwechsel, da Sie in diesem Fall zwei Spieler auswählen müssen.

Tippen Sie bei den Spielereignissen zunächst auf "WECHSEL".



Wählen Sie zunächst die auswechselnde Mannschaft aus. Danach markieren Sie den Spieler, der ausgewechselt wird. Anschließend wählen Sie einen Einwechselspieler aus. Auch hier besteht für Sie die optionale Möglichkeit, einen Kommentar zur Auswechslung zu verfassen.

Durch Antippen der Schaltfläche "TICKERN" wird der Eintrag veröffentlicht.



4. SPIELENDE

4.1 ABPFIFF

Zwei Minuten vor Ende der regulären Spielzeit erscheint automatisch die Schaltfläche "ABPFIFF".



Je nach Spielmodus werden Ihnen kurz vor Spielschluss verschiedene Möglichkeiten angeboten. Steht es beispielsweise bei einem Pokalspiel unentschieden, werden ab der 88. Spielminute Auswahlmöglichkeiten für "Verlängerung" und "Elfmeterschießen" sichtbar. Bei einem Ligaspiel gibt es diese Alternativen nicht.



4.2 ERGEBNIS MELDEN

Nachdem Sie auf "ABPFIFF" getippt haben, können Sie die Daten des von Ihnen getickerten Spiels direkt in den DFBnet-Spielbericht laden. Dies geschieht automatisch, indem Sie auf "SPIELENDE – Ergebnis melden" tippen.

Mit dieser Eingabe beenden Sie Ihren Liveticker. Alle eingegebenen Spielereignisse werden nun automatisch in die Ergebnismeldung übernommen.