



DFB-MEDIEN

Freigabemitteilung Nr. 41		Spielbericht im SpielPLUS		
System:		DFBnet	SpielPlus R4.80	
Speicherpfad/Dokument:		130807_DFBnet-Spielbericht-SpielPLUS-Freigabemitteilung-R4.70.doc		
	Erstellt:	Letzte Änderung:	Geprüft:	Freigabe:
Datum:	20.09.2013	20.09.2013 09:46	23.09.2013	23.09.2013
Version:	1.0	1.0	1.0	1.0
Name:	B. Pohl	B. Pohl	P. Smerzinski	P. Smerzinski

© 2013 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 Unterlagen sind ohne die ausdrückliche und schriftliche Genehmigung 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.



Management Summary

Im DFBnet Spielbericht R4.80 wurden zwei Anforderungen aus den Verbänden umgesetzt, zum einen die Kombination der Spiel- und Zeitsperre in der Sperrregel und zum anderen die Unterdrückung der Leerzeilen beim Spielberichtsdruck für Freundschaftsspiele.

Inhalt:

1. Spielersperren	3
1.1 Befristete Spielsperre	3
1.2 Befristete Spielsperre in der Sperrregel einstellen	3
1.3 Anzeige der Frist in der Übersicht	4
1.4 Zusammenfassung	5

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Sperrregel.....	3
Abbildung 2: Automatische Sperre.....	4
Abbildung 3: Übersicht Sperrregeln einer Liga.....	4



1. Spielersperren

1.1 Befristete Spielsperre

In der Sperrbearbeitung des DFBnet Spielberichts gibt es die Kombination einer Spiel- mit einer Zeitsperre, also die befristete Spielsperre schon seit langem. Dies musste aber bisher in jeder einzelnen Sperre durch Bearbeitung der Angaben *Anzahl Spiele und Gültig bis Datum* eingetragen werden.

Ab diesem Release ist die Kombination über die Sperrregel einstellbar, sodass der Spielbericht bei der Freigabe eine automatische Sperre mit der vorgegebenen Anzahl Spiele und dem aus der Regel errechneten Gültigkeitsdatum erzeugt.

Bezüglich der Ableistung der Sperre gibt es keine Änderung. Wie bisher ist die Sperre durch das Ereignis abgeleistet, das eher eintritt. D.h. sie ist abgeleistet, wenn der Spieler innerhalb des Zeitraums die angegebene Anzahl Spiele ausgesetzt hat oder wenn der Zeitraum abgelaufen ist, egal ob die angegebene Anzahl Spiele ausgesetzt wurde oder nicht.

Die in der Sperrregel und Sperre angegebene Zeitobergrenze bewirkt unabhängig davon, dass die Sperre in jedem Fall zu dem angegebenen Saisonende verfällt. Auch dieser Sachverhalt wurde in diesem Release nicht geändert.

1.2 Befristete Spielsperre in der Sperrregel einstellen

Die Eingaben in der Sperrregel mussten nicht geändert werden, da der oben beschriebene Typ der Sperre mit den vorhandenen Mitteln eingestellt werden kann. Es wurde lediglich die Eingabvalidierung angepasst, sodass jetzt in einer Regel beide Angaben *Anzahl Spiele gesperrt* und *Befristete Sperre* gemacht werden können.

Sperrregel bearbeiten

Sperrtyp: Rote Karte

Bei Anzahl Karte/Verstoß: 1

Anzahl Spiele gesperrt: 2

Befristete Sperre: 10 Tage Wochen

Gültig in höheren Ligen:

Längstens in anderen Mannschaften: Tage

Gespart für: Wettbewerbsbezogen

Unbefristete Sperre:

Zeitobergrenze: Unbegrenzt gültig

Gültig in niederen Ligen:

Die **Sperre** ist ohne weitere Angabe gültig im Ursprungswettbewerb.

Zusätzlich ist sie gültig in den Wettbewerben:

Ändern der zusätzlichen Wettbewerbe: - in keinen weiteren Wettbewerben -
- in allen Wettbewerben -
Meisterschaft
Hallenmeisterschaft
Turnier
Privatspiel

Die **Ableistung** wird ohne weitere Angabe im Ursprungswettbewerb erzeugt.

Zusätzlich wird abgeleistet in den Wettbewerben:

Ändern der zusätzlichen Wettbewerbe: - in keinen weiteren Wettbewerben -

Abbildung 1: Sperrregel

Die Angabe *befristete Sperre* mit *Anzahl Tagen* oder *Anzahl Wochen* (Relativ-Angabe) wird bei der Erzeugung der Spielersperre ausgehend vom Datum des Spiels in ein konkretes Datum *Gültig bis* umgerechnet (Absolut-Angabe).



Im hier aufgeführten Beispiel sind dies 10 Tage (siehe Abbildung 1: Sperrregel), d.h. ausgehend vom Spiel am 13.09. ist die Sperre hier befristet bis 23.09.1013 (siehe Abbildung 2: Automatische Sperre).

Die Sperre ist gültig in *Holstein Kiel / 3. Liga*
 Mannschaft/Liga:

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

Spiel: Nr. 86, am 13.09.2013, SV Wehen Wiesbaden : Holstein Kiel Saison: 13/14

Spielsperre: Anzahl: **2** Abgeleistet: 0

Zeitsperre: Unbefristet:

Gültig von: 13.09.2013 bis: **23.09.2013**

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 *in keinen weiteren Wettbewerben* den Wettbewerben:

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

Die **Ableistung** wird ohne weitere Angabe im Ursprungswettbewerb: *Meisterschaft* erzeugt.

Zusätzlich wird *in keinen weiteren Wettbewerben* abgeleistet in den Wettbewerben:

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

Bemerkung:

Sperre durch Rote Karte in 77. Spielminute * Klaus Gode/19.9.2013/16:24.

Abbildung 2: Automatische Sperre

1.3 Anzeige der Frist in der Übersicht

In der Übersicht der Sperrregeln für eine Liga wurde eine Spalte mit der Angabe der eingestellten Frist eingefügt. Damit ist schon in der Übersicht zu sehen, dass befristete Sperren erzeugt werden.

Zur Nomenklatur: xT steht für x Tage und xW für x Wochen.

Sperrtyp	Bei Anzahl Karte/Verstoß	Anzahl Spiel gesperrt	Frist	Gültig in höheren Lg. Regionalverband	Gültig in niederen Lg.	Längstens in anderen Ms	Unbefr. Sperre
1 x. Gelbe Karte	5	1		nein	nein		nein
	Gültig bis Ende der aktuellen Saison						
2 Gelb-Rote Karte	1	1		nein	ja	10	nein
	Gültig bis Ende der nächsten Saison						
3 Rote Karte	1	2	10T	ja	ja		nein
	Unbegrenzt gültig						
4 Urteil							

Abbildung 3: Übersicht Sperrregeln einer Liga



1.4 Zusammenfassung

Für die automatische Erzeugung von Spielersperren auf Grund der Einstellungen in der Sperrregel gibt es bezüglich der zeitlichen Gültigkeit also vier Möglichkeiten, die noch um die Möglichkeit der Zeitobergrenze erweitert werden:

Typ der Sperre	Checkbox <i>Unbefristete Sperre</i>	Angabe in <i>Anzahl Spiele</i>	Angabe in <i>Befristete Sperre</i>	Wirkung
Unbefristete Sperre	gesetzt	Keine möglich	Keine möglich	Sperre unbefristet gültig bis zur Zeitobergrenze
Spielsperre	Nicht gesetzt	n Spiele	keine	Sperre gültig bis Anzahl Spiele abgeleistet, maximal bis zur Zeitobergrenze
Befristete Spielsperre	Nicht gesetzt	n Spiele	x T oder x W	Sperre gültig bis Anzahl Spiele abgeleistet oder Frist erreicht, maximal bis zur Zeitobergrenze
Zeitsperre	Nicht gesetzt	Nicht gesetzt	x T oder x W	Sperre gültig bis Datum der Frist erreicht ist, maximal bis zur Zeitobergrenze

Tabelle 1: Übersicht über die Typen der Sperren

Hinweis:

Wird über die DFBnet-Sportgerichtsbarkeit ein Urteil erzeugt und die automatische Sperre überschrieben, gelten die dort gemachten Angaben. Auch dies ist keine Änderung zum bisherigen Verhalten.

Fazit:

Mit der Erweiterung in diesem Release ist ein weiterer Schritt in Richtung der automatisierten Abhandlung der Spielersperren ohne Eingriff durch einen Verantwortlichen getan.

2. Freundschaftsspiele

2.1 Spielberichtsdruck

Bisher wurden bei Freundschaftsspielen unabhängig von der Schaltereinstellung in der Ligaregel der zugehörigen Meisterschaftsliga

Leerzeilen bei Auswechsellmannschaft drucken

immer Leerzeilen bis zur maximalen Anzahl 11 im Block Auswechsellmannschaft ausgegeben. Dies hat sich als überflüssig erwiesen und führte zu unnötigen Seitenvorschüben, sodass die implizite Ausgabe von Leerzeilen ab diesem Release unterbleibt.

Nur wenn der Schalter *Leerzeilen bei Auswechsellmannschaft drucken* tatsächlich gesetzt ist, werden Leerzeilen ausgegeben.

* * *