



DFB-MEDIEN

DFBnet

Pokal- und Turnier-

spielbetrieb

Handbuch

www.dfb-medien.de

Autor:	DFB-Medien
Geprüft:	DFB-Medien
Version / Datum:	V4.6, Stand bis zum Software Release 4.80
Status:	Freigabe
Datum der Freigabe:	20.11.13

© 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 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.

1. Allgemein	5
2. Pokal- und Turnierspielbetrieb	5
2.1 Jahreszeitenkalender	5
2.2 Anlegen eines Pokals oder Turniers	5
2.2.1 Eingabe der Wettkampfdaten	6
2.3 Rundenanlage	8
2.3.1 Grunddaten	9
2.3.2 Plandaten der Runde	9
2.3.3 Plandaten der Staffel (analog zur Meisterschaft)	10
2.3.4 Spielstättentypen	10
2.3.5 Spieltage	10
2.3.6 Modus der Schiedsrichteransetzung	11
2.3.7 Weiter in nächste Runde	11
2.3.8 Weitergabe von Platzhaltern	12
2.4 Mannschaften dem Wettkampf hinzufügen	12
2.4.1 Mannschaften melden	12
2.4.1.1 Gemeldete Mannschaften	12
2.4.1.2 Mannschaften aus Wettkämpfen	14
2.4.1.3 Mannschaften aus Vereinen	14
2.4.1.4 Sonstige Mannschaften	15
2.4.2 Weitere Funktionen Mannschaften	16
2.4.3 Erstellen von Losen	17
2.4.4 Mannschaftseinteilung importieren	17
2.4.5 Mannschaften exportieren	18
2.5 Schlüsselzahlen	18
2.6 Spielplan	20
2.6.1 Filtermöglichkeiten	20
2.6.2 Spiel bearbeiten	21
2.6.3 Massenverarbeitung	21
2.6.4 Druckdokumente	22
2.6.5 Vereine benachrichtigen	22
2.6.6 Spielplan freigeben	23
2.7 Weiterkommen	23
2.8 Gruppenrunden	24
2.8.1 Gruppendaten	24
2.8.2 Spieltage	26
2.8.3 Auswahl der Mannschaften	26
2.8.4 Schlüsselzahlen	27
2.8.5 Spielplan	27



2.8.6	Fairnesstabelle	27
2.8.7	Tabelle	27
2.9	Blockansetzung	28
2.9.1	Schlüsselzahlen	28
2.9.2	Spielblöcke	29
2.9.3	Blockdetails.....	30
2.9.4	Block teilen	31
2.9.5	Weiterkommen.....	31
3.	Turnierspielbetrieb.....	31
3.1	Mannschaften	31
4.	Beispiel.....	32
4.1	Pokal im KO-Runden Modus	32
5.	Abbildungsverzeichnis	41

1. Allgemein

Der Pokal- und Turnierspielbetrieb präsentiert sich im selben Look & Feel wie der Meisterschaftsbetrieb, Spielnachmittage oder die Hallenmeisterschaften. Dieses Handbuch beschreibt genau die Funktionen, die speziell für den Pokal- und Turnierspielbetrieb (PSB / TSB) wichtig sind. Allgemein Gültiges ist in den weiteren Handbüchern zu finden.

2. Pokal- und Turnierspielbetrieb

Der PSB und der TSB kennen eigene Berechtigungen, die aus Funktionsberechtigungen und Datenrechten bestehen. Jeder berechtigte Benutzer findet einen eigenen Menüpunkt zur Bearbeitung in seiner Menüleiste.

Durch einen Klick auf  gelangt man in das Modul.



Abbildung 1 – Randnavigation

Bei dem Modul Pokale stehen die Punkte Jahreszeitenkalender und Spielplanung zur Verfügung.

Durch einen Klick auf  gelangt man in das Modul Turniere. Hier steht nur die Spielplanung zur Verfügung, da ein Jahreszeitenkalender hier nicht benötigt wird.

Der Aufbau und die Systematik sind in beiden Modulen gleich. Im Folgenden werden alle Beispiele im Module Pokal gezeigt. Sofern im Modul Turnier Abweichungen bestehen, wird dies in der Beschreibung kenntlich gemacht.

2.1 Jahreszeitenkalender

Für den Pokalspielbetrieb ist es möglich, einen Jahreszeitenkalender zu pflegen. Der Jahreszeitenkalender ist wettkampftypbezogen, d. h. Jahreszeitenkalender für Pokale haben keine Auswirkungen auf die Meisterschaft und umgekehrt. Ist der Jahreszeitenkalender nicht gepflegt, werden bei der Spielplangenerierung die Standardanstoßzeiten des Verbands genommen und umgekehrt. Siehe hierzu auch <http://portal.dfbnet.org/de/service/online-hilfe/ergebnismeldung/anmeldung/jahreszeiten.html>

2.2 Anlegen eines Pokals oder Turniers

Um einen Pokal oder ein Turnier anzulegen, muss zunächst immer eine Wettkampfsuche durchgeführt werden. Hierzu sind der Verband, die Mannschaftsart, die Spielklasse und das Gebiet anzugeben.

Pokalspielbetrieb psb 001

Fehlermeldungen / Hinweise
Ihre Suchanfrage ergab keine Treffer!

berechtigte Wettkämpfe | alle Wettkämpfe

Wettkampfsuche

Saison: 13/14
 Staffelkennung:
 Bezeichnung:
 eigene Staffeln

Verband: Bremer Fußball-Verband
 Mannschaftsart: A-Junioren
 Spielklasse: Bremen-Pokal
 Gebiet: |-|-Bremen

   Wettkampf anlegen | Eingaben leeren | Suchen

Legende 

Abbildung 2 – Wettkampfsuche

Wird kein Wettkampf gefunden, kann über die Schaltfläche „Wettkampf anlegen“ ein neuer Wettkampf erzeugt werden.

Ist bereits ein Wettkampf vorhanden und möchte der Anwender einen neuen Wettkampf erzeugen, muss dies mit der Schaltfläche  (kopieren) geschehen. Nach Anklicken des Symbols hat man dann die Möglichkeit, die Zielsaison auszuwählen, siehe Abbildung, dann ist ein neuer Pokal (Wettkampf) angelegt.

Pokalspielbetrieb psb 001

berechtigte Wettkämpfe | alle Wettkämpfe

Wettkampfsuche

Saison: 12/13
 Staffelkennung:
 Bezeichnung:
 eigene Staffeln

Verband: Bremer Fußball-Verband
 Mannschaftsart: A-Junioren
 Spielklasse: Bremen-Pokal
 Gebiet: |-|-Bremen

   | |

Bitte die Zielsaison auswählen

Keine Auswahl
 Keine Auswahl
 13/14
 12/13

  	VA Mannschaftsart	VA Spielklasse	VA Gebiet	VA Bezeichnung	Rd	Mannschaften	Gruppen	St
  	A-Junioren	Bremen-Pokal	Bremen	Landespokal A-Junioren	1	8	0	
  					2	4	0	
  					3	2	0	

Seite 1/1 (1 Treffer insgesamt)

Abbildung 3 - Wettkampf kopieren

2.2.1 Eingabe der Wettkampfdaten

Nachdem man den Wettkampf neu angelegt oder kopiert hat, gelangt man in den Bereich der Wettkampfdaten. Hier sind die Grunddaten für den Wettkampf einzugeben.



Wettkampfdaten | Runden | Spielplan

Grunddaten
Bezeichnung Anzahl der Mannschaften (1. Runde)

Zuständigkeiten
Staffelleiter Pokal Pokal Aktiv
Staffelleiter (Vertreter) Aktiv
Schiedsrichteransetzer

Mannschaftsstärken
maximal minimal Ersatzspieler maximal

Öffentliche Sichtbarkeit
 Wettkampf veröffentlichen Ergebnisse nicht öffentlich Fairnesstabelle veröffentlichen Liveticker verfügbar

Vereine dürfen...
 Nichtantritt vorzeitig melden Ausfall vorzeitig melden ab Tag(e) im Voraus
 Spieldatum ändern Uhrzeit ändern Spielstätte ändern bis Tag(e) im Voraus

Abbildung 4 - Eingabe Wettkampfdaten

Im Bereich der Grunddaten ist der gewünschte Name des Pokals oder des Turniers einzugeben.

Hier können die zuständigen Personen eingepflegt werden. Bei Neuanlage wird der ausführende Staffelleiter eingetragen. Wird der Wettkampf kopiert, ist die Person aus dem Ursprungswettkampf zuständig. Des Weiteren können noch der Vertreter sowie der Schiedsrichteransetzer eingetragen werden.

Die gewünschten Mannschaftsstärken können eingetragen werden, ist der Spielbericht im Einsatz, werden die Daten aus diesem Bereich entnommen.

Öffentliche Sichtbarkeit (dies ist nur dann wichtig, wenn es einen öffentlichen Auftritt gibt, wie z.B. in Deutschland).

- **Wettkampf veröffentlichen:** Dieser Veröffentlichungsstatus bezieht sich ausschließlich auf die Veröffentlichung auf FUSSBALL.DE. Bei Pokalen ist er immer gesetzt und kann nicht verändert werden, bei Turnieren kann die Veröffentlichung auf FUSSBALL.DE durch Entfernen des Hakens unterdrückt werden. Wichtig: Dies hat keine Auswirkungen auf die Sicht in der Schiedsrichteransetzung.
- **Ergebnisse nicht öffentlich:** Wird durch die Landesverbände vorgegeben, nur im Bereich F und G Junior/innen wirksam. Dies wirkt sich auch auf die Sichtbarkeit innerhalb des geschlossenen Bereichs aus.
- **Fairnesstabelle veröffentlichen:** Bestimmt, ob die Fairnesstabelle auf FUSSBALL.DE veröffentlicht wird.
- **Liveticker verfügbar** (nur relevant, wenn ein Liveticker konfiguriert ist): Wird durch den Landesverband freigeschaltet.

Im Bereich Vereine lassen sich je nach Landesverband die Checkboxen setzen, die Grundwerte sind von den Landesverbänden vorgegeben (wie Meisterschaft).

Mit dem Button „Speichern“ werden die eingestellten Werte gespeichert. Danach kann die erste Runde geplant werden.

2.3 Rundenanlage

Durch einen Klick auf den Tab „Runden“ gelangt man in die Rundenanlage. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Runden, KO-Runde (bzw. KO-Folgerunde) und Gruppenrunden.

Bei einer KO-Runde spielen je zwei Mannschaften gegeneinander und in der Regel kommt der Sieger eine Runde weiter.

Bei der Gruppenrunde spielen die Mannschaften einer Gruppe im Modus „jeder gegen jeden“ nach einem festgelegten Plan. Hier kommen eine bis n Mannschaften eine Runde weiter.

Zunächst wird die Anlage einer KO-Runde beschrieben:

durch einen Klick auf den Tab *Runden* gelangt man zur Eingabe der Rundenaten:

Pokalspielbetrieb
psb 200

Rundeninfo

Saison / Kennung	13/14 / 120004	Mannschaftsart	A-Junioren
Wettkampf	Pokal	Spielklasse	BFV-Pokal
Runde	Runde 1 / 1	Gebiet	Bremen
Status	Angelegt	Mannschaften	0 / 0 nicht eingeteilt

Rundendaten | Gruppen | Mannschaften | **Schlüsselszahlen** | Spielblöcke | Spielplan | Weiterkommen

Grunddaten

Bezeichnung: Rundertyp:

Plandaten der Runde

Anzahl der Paarungen: Reserve: Spiele je Paarung:

Spielnummern von: bis: Spielplanungsmodus:

Plandaten der Staffel

Staffelkennung: automatisch

Staffel-ID:

Spielstättengröße:

Spieldauer: Min.

Dauer der Halbzeitpause: Min.

Dauer der Verlängerung: Min.

Elfmeterschießen:

Spielstättentypen

Rasenplatz Hartplatz Kunstrasenplatz Halle

Kleinfeld Ricotenplatz Sandplatz

Spieltage

Nr	Von	WT	Bis	WT	Tage	bevorzugter Tag	Uhrzeit	Kommentar
1	07.08.2013	Mi	11.08.2013	So	5	Mi, 07.08.2013	18:00	

Modus der Schiedsrichteranzetzung

Standardanzetzung

Vereinsanzetzung (Heimverein)

Weiter in die nächste Runde

Aus den Paarungen: Gesamt:

Abbildung 5 – Rundendaten

Im Kopfbereich sind die bekannten Informationen zur Runde dargestellt. Der Bereich der Rundendaten ist in sechs Abschnitte aufgeteilt:

- Grunddaten
- Plandaten der Runde
- Plandaten der Staffel
- Spielstättentypen
- Spieltage
- Modus der Schiedsrichteransetzung
- Weiter in die nächste Runde

2.3.1 Grunddaten

Im Bereich der Grunddaten sind die Bezeichnung der Runde und der Rundentyp einzugeben. Als Rundentypen stehen zur Verfügung

- KO-Runde
- KO-Folgerunde (wenn die vorherige Runde eine KO-Runde war)
- Gruppenrunde

Bei einer KO-Folgerunde wird die Staffelnennung der KO-Runde übernommen, die Spielnummern werden fortgezählt.

2.3.2 Plandaten der Runde

Bei den Plandaten der Runde sind die folgenden Einstellungen zu tätigen:

- Anzahl der Paarungen: Hier ist die Anzahl der Paarungen der Runde einzugeben. Unter einer Paarung ist das Aufeinandertreffen zweier Mannschaften in der KO-Runde gemeint, egal wie oft sie aufeinander treffen. Also ist damit entweder das Hinspiel oder, wenn es der Modus vorsieht, das Hin- und Rückspiel zu verstehen.
Beispiel: Beim Modus Hin- und Rückspiel ergibt dies 2 Spiele und 1 Paarung.
- Reserve: Hier wird die Anzahl der Paarungen gesetzt, die möglicherweise noch zu der Runde hinzukommen.
Beispiel: Es haben sich 28 Mannschaften zum Pokal gemeldet, bei 4 besteht noch keine Klarheit über die Teilnahme. Um den Pokal dennoch planen zu können, gibt man bei Paarungen 14 und bei Reserve 2 ein.
- Spiele je Paarung: Bei dieser Listbox wird der Modus der KO-Runde festgelegt, zur Auswahl stehen Hinspiel oder Hin- und Rückspiel
- Spielnummern von: Hier ist der gewünschte Startwert der Spielnummern einzugeben. Bei der ersten KO-Runde steht hier eine 1, bei den Folgerunden wird der Wert in Abhängigkeit der in der Vorrunde erzeugten Spiele vorbelegt.
- Spielplanungsmodus: Hier stehen in der Listbox zwei Modi: Heimspielstätten oder Blockansetzung zur Verfügung.
Heimspielstätten: die Paarungen werden auf der jeweiligen Heimspielstätte der Mannschaft ausgetragen.
Blockansetzung: die Spiele werden in einem Block nacheinander auf einer Spielstätte ausgetragen.

Plandaten der Runde					
Anzahl der Paarungen	<input type="text" value="4"/>	Reserve	<input type="text" value="1"/>	Spiele je Paarung	<input type="text" value="Hinspiel"/>
Spielnummern von	<input type="text" value="1"/>	bis	<input type="text" value="5"/>	Spielplanungsmodus	<input type="text" value="Heimspielstätten"/>

Abbildung 6 - Plandaten der Runde

2.3.3 Plandaten der Staffel (analog zur Meisterschaft)

Bei den Plandaten der Staffel sind im linken Bereich die Staffelnennung, die Staffel-ID und die Spielstättengröße anzugeben. Die Staffelnennung wird durch Setzen der Checkbox *automatisch* beim Speichern durch das System vergeben.

Plandaten der Staffel				
Staffelnennung	<input type="text" value="12 0004"/>	<input type="checkbox"/> automatisch	Spieldauer	<input type="text" value="90"/> Min.
Staffel-ID	<input type="text" value="09803001"/>		Dauer der Halbzeitpause	<input type="text" value="15"/> Min.
Spielstättengröße	<input type="text" value="ganzer Platz"/>		Dauer der Verlängerung	<input type="text" value="0"/> Min.
			Elfmeterschießen	<input type="checkbox"/>

Abbildung 7 - Plandaten der Staffel

Im rechten Bereich sind die Spieldauer, die Dauer der Halbzeitpause, die Dauer der Verlängerung und ein etwaiges Elfmeterschießen zu pflegen.

Achtung: Die eingegebene Dauer der Verlängerung sowie das Elfmeterschießen (immer 30 Minuten) werden bei der Spielstättenbelegung berücksichtigt. Bei Hin- und Rückspielen werden die Werte bei beiden Spielen berücksichtigt.

Hinweis: Die Plandaten der Staffel gelten für die KO-Runde und deren KO-Folgerunden. In den KO-Folgerunden können die Werte nicht geändert werden.

2.3.4 Spielstättentypen

Im Bereich der Spielstättentypen wird festgelegt, auf welche Spielstätten die Spiele stattfinden dürfen. Zur Auswahl stehen:

- Rasenplatz (vorbelegt)
- Hartplatz (vorbelegt)
- Kunstrasenplatz (vorbelegt)
- Halle (nicht vorbelegt)
- Kleinfeld (nicht vorbelegt)
- Ricotenplatz (nicht vorbelegt)
- Sandplatz (nicht vorbelegt)

Nach der ersten Spielplangenerierung können Spielstättentypen nur noch hinzugefügt, aber nicht mehr entfernt werden.

2.3.5 Spieltage

Hier sind die Daten des einen oder der beiden Spieltage einzutragen. Wie in der Meisterschaft kann man jetzt einen aufgespannten Rahmenspieltag mit der Festlegung auf einen bevorzugten Tag erzeugen.

Spieltage									
Nr	Von	WT	Bis	WT	Tage	bevorzugter Tag	Uhrzeit	Kommentar	
1	07.08.2013	Mi	11.08.2013	So	5	Mi, 07.08.2013	18:00		

Abbildung 8 – Spieltage

Der aufgespannte Rahmenspieltage darf maximal 7 hintereinander liegende Wochentage umfassen, größere Abstände sind nicht erlaubt. Mit der Festlegung auf einen bevorzugten Tag werden die Spiele bei der entsprechenden Generierungsoption auf diesen Tag gelegt, wenn dies möglich ist. Uhrzeit legt die Standardanstoßzeit für den bevorzugten Tag fest.

2.3.6 Modus der Schiedsrichteransetzung

Hier werden die möglichen Modi angezeigt. Der oberste Eintrag ist immer vorgelegt.

2.3.7 Weiter in nächste Runde

Bei weiter in die nächste Runde kann bestimmt werden, welche Mannschaften in die nächste Runde kommen. Zur Auswahl stehen:

- Gewinner
- Gewinner und Verlierer
- Keine Mannschaft

Wenn z. B. festgelegt ist, dass der Gewinner weiterkommt, wird für die nächste Runde gleich die entsprechende Anzahl Gewinner gemäß der Anzahl der Paarungen als Platzhalter erzeugt. Man hat somit die Möglichkeit, den Pokal von der zweiten Runde an mit den Platzhaltern zu Ende zu planen.

Nachdem alle Rundendaten eingegeben sind, werden die Daten über den Button „Speichern“ gespeichert. Über den Button „Zurück“ gelangt man wieder in die Rundenübersicht und kann durch Anwählen der zweiten Runde die Planung fortsetzen.

Pokalspielbetrieb psb 110

Wettkampfinfo

Saison	13/14	Mannschaftsart	A-Junioren
Wettkampf	Pokal	Spielklasse	BFV-Pokal
Status	Spiele geplant	Gebiet	Bremen

Wettkampfdaten
Runden
Spielplan

	Nr	Bezeichnung	Rudentyp	Staffel	Mannschaften	Gruppen
1	1	Runde 1	KO-Runde	120004	10	
2	2	Runde 2			5	

Zurück
Runde anlegen

Legende ↻

Abbildung 9 – Übersicht Runden

2.3.8 Weitergabe von Platzhaltern

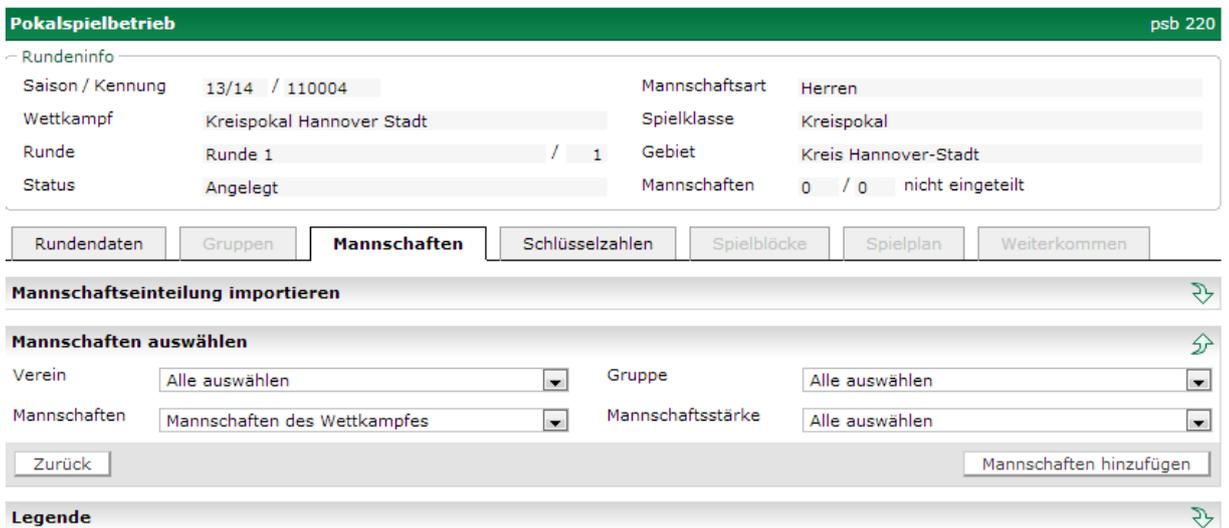
Es ist möglich, Platzhalter als Freilos eine Runde weiter zu geben. Das Verhalten der Platzhalter ist wie bei den Mannschaften. Solange der Platzhalter nicht verplant ist, lässt sich die Weitergabe zurücknehmen.

2.4 Mannschaften dem Wettkampf hinzufügen

Nachdem Anlegen einer Runde können über den Tab „Mannschaften“ dem Wettkampf Mannschaften hinzugefügt werden

Bei dem Wettkampftyp Pokal können nur „gemeldete Mannschaften“ hinzugefügt werden, d.h. s die Mannschaft muss über den **Vereinsmeldebogen** des Systems gemeldet worden sein. Eine Mannschaft die z. B. nur über den Auf- und Abstieg in die neue Saison gemeldet ist, wird **nicht** angeboten.

TSB: Bei dem Wettkampftyp Turnier sind gemeldete Mannschaften, Mannschaften die über den Auf- und Abstieg in der Saison sind, sowie freie Mannschaften zulässig.



Pokalspielbetrieb psb 220

~ Rundeninfo

Saison / Kennung	13/14 / 110004	Mannschaftsart	Herren
Wettkampf	Kreispokal Hannover Stadt	Spielklasse	Kreispokal
Runde	Runde 1 / 1	Gebiet	Kreis Hannover-Stadt
Status	Angelegt	Mannschaften	0 / 0 nicht eingeteilt

Mannschaftseinteilung importieren ↻

Mannschaften auswählen ↻

Verein	Alle auswählen	Gruppe	Alle auswählen
Mannschaften	Mannschaften des Wettkampfes	Mannschaftsstärke	Alle auswählen

Legende ↻

Abbildung 10 - Mannschaften des Wettkampfs

Über den Karteireiter „Mannschaften“ werden die Mannschaften angezeigt, die bereits in den Wettkampf eingeteilt sind. In der ersten Runde sind noch keine Mannschaften vorhanden und über den Button „Mannschaften hinzufügen“ können die Mannschaften dem Wettkampf hinzugefügt werden. Die weiteren Funktionen, die auf der Seite vorhanden sind, werden weiter unten beschrieben.

2.4.1 Mannschaften melden

2.4.1.1 Gemeldete Mannschaften

Der erste Tabreiter heißt gemeldete Mannschaft.

Pokalspielbetrieb psb 225.1

Rundeninfo

Saison / Kennung	13/14 / 110004	Mannschaftsart	Herren
Wettkampf	Kreispokal Hannover Stadt	Spielklasse	Kreispokal
Runde	Runde 1 / 1	Gebiet	Kreis Hannover-Stadt
Status	Angelegt	Mannschaften	0 / 0 nicht eingeteilt

Mannschaften suchen

Mannschaften Pokal

- Keine Auswahl
- Keine Auswahl
- Kein Pokal
- Kreispokal
- Bezirkspokal
- Verbandspokal
- Alle Pokale

Abbildung 11 - Gemeldete Mannschaften

Bei den *gemeldeten Mannschaften* handelt es sich um alle über den Vereinsmeldebogen gemeldeten Mannschaften, die sich im Gebiet des angelegten Pokals befinden. Je nach Landesverband besteht die Möglichkeit, für verschiedene Pokale zu melden, z. B. für einen Kreispokal, Bezirkspokal und für den Verbandspokal siehe Beispiel. Man hat die Möglichkeit, die Suche nach folgenden Kriterien einzuschränken.

- Alle Pokale: Es werden alle Mannschaften angezeigt, die für einen Pokal gemeldet haben.
- Auswahl einer Pokalmeldung: Es werden nur Mannschaften angezeigt, die z. B. für den Kreispokal gemeldet sind.
- Kein Pokal: Es werden alle Mannschaft angezeigt, die keine Pokalmeldung haben.

Zusätzlich kann über die linke Listbox nach bereits übernommenen und nicht übernommenen Mannschaften gefiltert werden.

Nachdem die Suche durchgeführt ist, erhält man eine Trefferliste mit den entsprechenden Mannschaften.

<input type="checkbox"/>		SV Eintracht II	2	01034110	2.Kreisklasse	11	
<input type="checkbox"/>		SV Eintracht III	3	01034110	4.Kreisklasse	11	
<input checked="" type="checkbox"/>		SV Inter	1	01034172	2.Kreisklasse	11	
<input type="checkbox"/>		SV Inter 90 II	2	01034172	4.Kreisklasse	11	
<input type="checkbox"/>		SV Iraklis Hellas	1	01034171	1.Kreisklasse	11	
<input type="checkbox"/>		SV Iraklis Hellas II	2	01034171	3.Kreisklasse	11	
<input checked="" type="checkbox"/>		SV Kickers Vahrenheide	1	01034200	1.Kreisklasse	11	
<input checked="" type="checkbox"/>		SV Kleeblatt Stöcken	1	01034420	1.Kreisklasse	11	
<input type="checkbox"/>		SV Kleeblatt Stöcken II	2	01034420	4.Kreisklasse	11	

Legende ...in die Runde übernehmen ...aus der Runde entfernen

Abbildung 12 - Trefferliste Mannschaften

Durch Anklicken der Checkbox am linken Rand wird eine Mannschaft markiert, danach wählt man in der unteren Listbox „... in die Runde übernehmen“ aus und klickt auf den grünen Ausführungspfeil. Danach ist die Mannschaft der Runde zugeordnet, in der Liste wird dies durch das Symbol  visualisiert. Plant man eine Folgerunde, sind alle Mannschaften, die schon einer der vorherigen Runden zugeordnet sind, durch das Symbol  gekennzeichnet.

2.4.1.2 Mannschaften aus Wettkämpfen

Bei Mannschaften aus Wettkämpfen sind alle Mannschaften zu finden, die einem Wettkampf zugeordnet sind. Man kann über die Staffelnennung suchen oder über Wettkampftyp, Verband, Mannschaftsart, Spielklasse und Gebiet. Es besteht bei der Suche keine Einschränkung auf einen Verband. Es werden somit **alle** Mannschaften gefunden, die Pokal-Wettkämpfen zugeordnet sind. Bei der Anzeige und der Übernahme der Mannschaften gelten die gleichen Regeln wie unter 2.4.1 beschrieben.

Gemeldete Mannschaften
Mannschaften aus Wettkämpfen
Mannschaften aus Vereinen
Sonstige Mannschaften

Mannschaften suchen ↗

Wettkampftyp	Meisterschaft	Verband	Niedersächsischer Fußballverband
Kennung	<input type="text"/>	Mannschaftsart	Herren
Mannschaften	Alle Mannschaften	Spielklasse	Kreisliga
		Gebiet	----- -Kreis Hannover-Stadt

Zurück
Suchen

Mannschaften

<input type="checkbox"/>	▽▲ Name	▽▲ Nr	▽▲ Verein	▽▲ Spielklasse	▽▲ Gebiet	▽▲ Gr	MA
<input type="checkbox"/>	SF Ricklingen	1	01034370	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	SV Ahlem	1	01034010	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	SG Blaues Wunder	1	01034072	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	HSC Hannover II. 2	2	01034150	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	FC Stern Misburg	1	01034290	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	Mühlenberger SV	1	01034300	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	SF Anderten	1	01034030	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	BV Werder Hannover	1	01034460	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	SV Croatia	1	01034161	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	Badenstedter SC	1	01034050	Kreisliga		11	
<input type="checkbox"/>	SV Eintracht	1	01034110	Kreisliga		11	

↳ →

Legende ↗

Abbildung 13 - Mannschaften aus Wettkämpfen

2.4.1.3 Mannschaften aus Vereinen

Bei Mannschaften aus Vereinen gibt es drei Möglichkeiten, nach gemeldeten Mannschaften zu suchen.

1. über die Suche Verband, Gebiet und Mannschaftsart können alle Mannschaften angezeigt und übernommen werden, die in dem Gebiet gemeldet sind.
2. Es kann direkt eine Vereinsnummer eingegeben werden. Bei der Suche über die Vereinsnummer werden die Einstellung für Verband und Gebiet ignoriert.
3. Bei der Suche über den Vereinsnamen sind alle Mannschaften in der Trefferliste, die den Suchbegriff enthalten und sich in dem gewählten Verband, Gebiet befinden.

Gemeldete Mannschaften Mannschaften aus Wettkämpfen **Mannschaften aus Vereinen** Sonstige Mannschaften

Mannschaften suchen

Vereinsnummer: Verband:

Suchbegriff (Verein, Ort, ...): Gebiet:

Mannschaften: Mannschaftsart:

Zurück Suchen

Mannschaften

<input type="checkbox"/>	Name	Nr	Verein	Spielklasse	Gebiet	Gr	MA
<input type="checkbox"/>	HSC BW Tündern	1	01032490	Landesliga	Kreis Hameln-Pyrmont	11	
<input type="checkbox"/>	HSC BW Tündern II	2	01032490	Kreisliga	Kreis Hameln-Pyrmont	11	
<input type="checkbox"/>	HSC BW Tündern III	3	01032490	2.Kreisklasse	Kreis Hameln-Pyrmont	11	
<input type="checkbox"/>	HSC Hannover	1	01034150	Bezirksliga	Kreis Hannover-Stadt	11	
<input type="checkbox"/>	HSC Hannover II. 2	2	01034150	Kreisliga	Kreis Hannover-Stadt	11	
<input type="checkbox"/>	HSC Hannover III	3	01034150	4.Kreisklasse	Kreis Hannover-Stadt	11	

Markierte Mannschaften...

Abbildung 14 - Mannschaften aus Vereinen

2.4.1.4 Sonstige Mannschaften

Bei *sonstige Mannschaften* handelt es sich um Platzhalter oder freie Mannschaften. Freie Mannschaften sind nur in Turnieren möglich, nach der Anlage verhalten sie sich wie die anderen Mannschaften auch.

Bei Platzhalter Mannschaften steht nach der Anlage immer in Klammern ein PH hinter dem Namen. Die Platzhalter Mannschaft kann in der Runde verplant werden, jedoch ist es nicht möglich, sie z. B. als Freilos eine Runde weiter zu schicken.

Gemeldete Mannschaften Mannschaften aus Wettkämpfen Mannschaften aus Vereinen **Sonstige Mannschaften**

Sonstige Mannschaften

PH freie Mannschaftsname Mannschaft zugeordnet SZ vergeben

Markierte Mannschaften...

Zurück Platzhalter erzeugen Speichern

Abbildung 15 - Sonstige Mannschaften

Wenn später bekannt ist, welche Mannschaft an dem Pokal teilnimmt, sind hier alle Mannschaften der Runde aufgeführt, die noch keine Schlüsselzahl haben. Durch Auswahl der Mannschaft und ein Klick auf „Speichern“ ersetzt die echte Mannschaft den Platzhalter.

Gemeldete Mannschaften Mannschaften aus Wettkämpfen Mannschaften aus Vereinen **Sonstige Mannschaften**

Sonstige Mannschaften

PH freie Mannschaftsname Mannschaft zugeordnet SZ vergeben

Markierte Mannschaften...

Zurück Platzhalter erzeugen Speichern

Abbildung 16 - Ersetzen von Platzhaltern



2.4.2 Weitere Funktionen Mannschaften

Nachdem alle Mannschaften der Runde hinzugefügt sind, verlässt man die Zuordnung über die Funktion „Zurück“, Man sieht nun alle Mannschaften, die der Runde zugeordnet sind.

Rundendaten
Gruppen
Mannschaften
Schlüsselzahlen
Spielblöcke
Spielplan
Weiterkommen

Mannschaftseinteilung importieren

Mannschaften auswählen

Verein: Gruppe:

Mannschaften: Mannschaftenstärke:

<input type="checkbox"/>	▼▲ Name	▼▲ Nr	▼▲ Verein	▼▲ Spielklasse	▼▲ Gruppe	▼▲ SZ	▼▲ Gr	Von/Nach	MA
<input type="checkbox"/>	SC Weyhe	1	02011485	Verbandsliga		<input type="text" value="4"/>	11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	SC Borgfeld	1	02011408	Verbandsliga		<input type="text" value="7"/>	11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	TuS Komet Arsten	1	02011444	Verbandsliga		<input type="text" value="2"/>	11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	TSV Farge Reikum	1	02011610	Verbandsliga		<input type="text" value="3"/>	11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	Nachzügler (PH)					<input type="text"/>		Außerregional	
<input type="checkbox"/>	SV Grohn	1	02011612	Verbandsliga		<input type="text" value="5"/>	11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	OT Bremen	1	02011456	Verbandsliga		<input type="text" value="8"/>	11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	Habenhauser FV	1	02011426	Verbandsliga		<input type="text"/>	11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	SG Findorff	1	02011420	Verbandsliga		<input type="text"/>	11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	FC Union	1	02011472	Verbandsliga		<input type="text" value="1"/>	11	Bremen	

Zurück
Mannschaften hinzufügen
Rückgängig
Speichern

Abbildung 17 - Mannschaftsordnung

Im oberen Bereich kann man die Mannschaften nach folgenden Kriterien filtern:

- Verein: in der Listbox stehen alle Vereine zur Verfügung, von denen Mannschaften der Runde zugeordnet sind.
- Mannschaften:
 - Mannschaften des Wettkampfs sind die Mannschaften, die der Runde zugeordnet sind.
 - eingeteilte Mannschaften besitzen bereits eine Schlüsselzahl, nicht eingeteilte haben noch keine Schlüsselzahl zugewiesen bekommen.
- Gruppe: Falls eine Gruppenrunde geplant ist, stehen hier die angelegten Gruppen zur Auswahl.
- Mannschaftenstärke: Die Mannschaften lassen sich über die Mannschaftenstärke filtern.

In der Grundeinstellung sind alle Filter so gesetzt, dass alle Mannschaften der Runde angezeigt werden.

Handelt es sich um eine KO Runde, kann man den Mannschaften die Schlüsselzahl in der Spalte SZ zuweisen. Anschließend ist die Vergabe der Schlüsselzahlen über die Aktion „Speichern“ abzuschließen.

Handelt es sich um eine Gruppenrunde kann zusätzlich die Staffelnennung der Gruppe zur Einteilung in die Gruppe vergeben werden.



<input type="checkbox"/>	OT Bremen	1	02011456	Verbandsliga		8	11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	Habenhauser FV	1	02011426	Verbandsliga			11	Bremen	
<input checked="" type="checkbox"/>	SG Findorff	1	02011420	Verbandsliga			11	Bremen	
<input type="checkbox"/>	FC Union	1	02011472	Verbandsliga		1	11	Bremen	

Markierte Mannschaften...

Zurück ...in Folgerunde weitergeben
...zurückholen

Legende ...in anderen Wettkampf kopieren
...aus diesem Wettkampf entfernen

Mannschaften hinzufügen Rückgängig Speichern

Abbildung 18 - Markierte Mannschaften

Im unteren Bereich hat man, nachdem man Mannschaften über die Checkbox selektiert hat, folgende Möglichkeiten:

- ...in Folgerunde weitergeben, dies entspricht einem Freilos
- ...zurückholen, wenn eine Mannschaft in die Folgerunde gegeben wurde, wird sie zurückgeholt
- ...in anderen Wettkampf kopieren, die Mannschaft wird in einen anderen Pokalwettkampf kopiert.
- ...aus diesem Wettkampf entfernen, die Mannschaft wird aus dem Wettkampf entfernt.

2.4.3 Erstellen von Losen

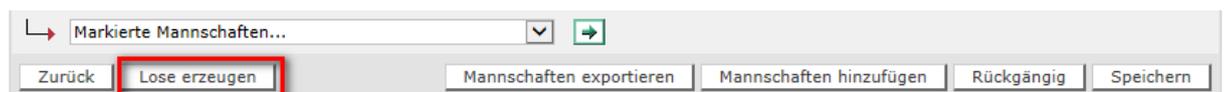


Abbildung 19 - Lose erzeugen

Durch Klick auf den Button „Lose erzeugen“ wird eine CSV-Datei erzeugt. In der CSV-Datei werden nur Mannschaften und Platzhalter exportiert, die noch keine Schlüsselzahl haben. Die Datei enthält die folgenden Werte:

- Wettkampfbezeichnung
- Rundennummer
- Rundenbezeichnung
- Gruppenbezeichnung oder leer
- Verein
- Vereinsnummer
- Mannschaft
- Mannschaftennummer
- Spielklasse der Mannschaft aus der Meldung

Die Werte sind durch Semikolon getrennt.

Mit Hilfe dieser Datei können zum Beispiel Lose gedruckt werden.

2.4.4 Mannschaftseinteilung importieren

Im Bereich Mannschaften importieren kann man die der Runde zugeordneten Mannschaften mittels einer CSV-Datei einer Gruppe zuordnen bzw. ihr auch die Schlüsselzahl zuteilen. Das Verfahren ist dasselbe wie in der Meisterschaft und unter

<http://portal.dfbnet.org/fileadmin/content/Online->



[Hilfe/Meisterschaft/Spielplanung/Leitfaden_Massenbearbeitung_Mannschaften.pdf](#) beschrieben.

Ausnahme: Handelt es sich um eine KO Runde, ist die Staffelnennung nicht notwendig bzw. sie wird ignoriert. Jedoch muss in der CSV-Datei die Spalte vorhanden sein.

Abbildung 20 - Mannschaften importieren

2.4.5 Mannschaften exportieren

Abbildung 21 - Mannschaften exportieren

Durch Klick auf den Button wird eine CSV-Datei erzeugt, in der alle Mannschaften und Platzhalter mit den folgenden Werten enthalten sind:

- Vereinsnummer
- Mannschaftsnummer
- Staffelnennung
- Und wenn vorhanden die Schlüsselzahlen

Nach dem Export kann man die Liste um die fehlenden Schlüsselzahlen ergänzen. Im Bereich „Mannschaftseinteilung importieren“ besteht dann die Möglichkeit, die Liste hochzuladen. Hierdurch werden die Schlüsselzahlen der Mannschaften aktualisiert.

Abbildung 22 -Mannschaftseinteilung importieren

2.5 Schlüsselzahlen

Nachdem die Mannschaften der Runde zugeordnet sind, wechselt man in den Tab „Schlüsselzahlen“.

Im oberen Bereich sind die nicht vergebenen Schlüsselzahlen angezeigt, die zur Verfügung stehenden Schlüsselzahlen richten sich nach dem Wert der Paarungen, die unter den Runden- daten eingeben sind (siehe auch Kapitel 2.3.2)

Als Filtermöglichkeiten stehen Mannschaften des Wettkampfs, eingeteilte Mannschaften und nicht eingeteilte Mannschaften zur Verfügung.

Rundendaten Gruppen Mannschaften **Schlüsselzahlen** Spielblöcke Spielplan Weiterkommen

Nicht vergebene Schlüsselzahlen

6

Mannschaften auswählen

Mannschaften

Mannschaft	Ms-Nr.	Verein	SZ	neue SZ	Spst
 SC Weyhe	1	02011485		<input type="text" value="4"/>	
 SC Borgfeld	1	02011408		<input type="text" value="7"/>	
 TuS Komet Arsten	1	02011444		<input type="text" value="2"/>	
 TSV Farge Rekum	1	020116 <input type="text" value="TuS Komet Arsten"/>		<input type="text" value="3"/>	
 FC Union	1	02011472		<input type="text" value="1"/>	
 Habenhauser FV	1	02011426		<input type="text"/>	
 SG Findorff	1	02011420		<input type="text"/>	
 Nachzügler (PH)				<input type="text"/>	
 SV Grohn	1	02011612		<input type="text" value="5"/>	
 OT Bremen	1	02011456		<input type="text" value="8"/>	

Zurück Spielstätten nachgenerieren

Abbildung 23 - Schlüsselzahlen

Über das Icon  gelangt man in die Mannschaftsdetails. Hier stehen die gleichen Funktionen zur Verfügung wie aus der Meisterschaft bekannt.

Hinweis: Eine Änderung im Bereich Sollanstoßzeiten, sowie Spielstättenkalender hat auch Auswirkungen bei der Spielplangenerierung in der Meisterschaft!

Das Icon  am Ende der Zeile zeigt an, das die Mannschaft für die aktuelle Saison eine Spielstätte hat.

Nach klickt auf den Button „Lösen“ werden alle vorhandenen freien Schlüsselzahlen zufällig an die Mannschaften verteilt, die noch keine Schlüsselzahl haben. Ist man mit der zufälligen Vergabe zufrieden, müssen die Schlüsselzahlen nur noch mit der Aktion „Speichern“ gespeichert werden.

Nachdem die Schlüsselzahlen gespeichert sind, ist es möglich, den Spielplan über die Funktion „Spielplan generieren“ zu erzeugen. Für die Generierung des Spielplans stehen vier Optionen zur Verfügung:

1. Generierung der Spiele ohne Anstoßzeit: Sollanstoßzeiten werden nicht berücksichtigt. Alle Spiele werden mit der Anstoßzeit 00:00 generiert. Es findet keine Spielstättenbelegungsprüfung statt, die Spielstätten werden somit nur vorgemerkt.
2. MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Tage verwenden, wenn möglich: Die Angaben der Sollanstoßzeiten für jede Mannschaft werden berücksichtigt und gegen den Rahmenspielplan (RSP) geprüft. Ist es nicht möglich, die Sollanstoßzeit zu berücksichtigen, werden auch die anderen Spieltagsdaten aus dem RSP berücksichtigt. Beispiel: Verteilter Schlüsseltag im Rahmenplan von Freitag bis Sonntag, Sollzeit liegt auf Samstags 15:00 Uhr, die Spielstätte ist aber nicht frei -> das Spiel wird am Freitag oder am Sonntag mit Standardzeit angesetzt
3. MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Tage müssen verwendet werden: Bei demselben Beispiel wie in 2. wird das Spiel am Samstag angesetzt, bekommt aber die Spielstätte nicht.



4. MS-Sollzeiten nicht berücksichtigen: Als Anstoßdaten für die Spiele werden nur die Schlüsselstunde des RSP und die Standardanstoßzeiten für die Mannschaftsart und Spielklasse berücksichtigt, egal, was bei der Mannschaft als Wunsch eingetragen ist. Hier gelten die Daten aus Kapitel 2.3.5 Spieltage.

Ist bei den Optionen 2 und 3 kein Jahreszeitenkalender gepflegt, werden die Sollanstoßzeiten der Mannschaften, die relative Angaben haben, nicht korrekt berücksichtigt.

Wird eine Folgerunde nur mit Platzhaltern geplant, ist die Auswirkung von Option 2 und 3 erst bei der Ersetzung der Mannschaften wirksam, da erst bei der Ersetzung durch echte Mannschaften die Sollanstoßzeiten zur Verfügung stehen.

Werden Platzhalterspiele verlegt, werden diese Spiele bei der Ersetzung wieder an die Stelle gesetzt, die laut Generierungsoption gültig ist.

Beispiel: In den Rundendaten ist der Spieltag am 11.07. um 15:00 geplant. Das Platzhalterspiel wird mit diesen Daten generiert. Da an diesem Tag kein Pokalspiel stattfinden soll, verlegt der Staffelleiter die Spiele auf den 18.07. 15:00 Uhr. Wenn jetzt die Platzhalter ersetzt werden, wird das Spiel wieder auf den 11.07. 15:00 Uhr gelegt.

Nachdem der Spielplan generiert ist, stehen die folgenden Schaltflächen zur Verfügung:

- Spielplan erneut generieren: Der Spielplan wird neu generiert, ggfs mit den geänderten Optionen
- Spielplan löschen: Der erzeugte Spielplan wird wieder gelöscht
- Spielstätten nachgenerieren: Wenn sich bei einer Mannschaft die Zuweisung der Spielstätten im Spielstättenkalender geändert hat, kann hier nachgeneriert werden.

Ändert man die Zuweisung der Schlüsselzahlen, wird die Option *Spielplan aktualisieren* aktiv, hierbei werden nur die Spiele neu generiert, bei denen sich die Schlüsselzahlzuweisung der Mannschaften geändert hat.

2.6 Spielplan

Nachdem man den Spielplan erzeugt hat, wird dieser unter dem Tab *Spielplan* angezeigt. Es wird der Spielplan der gerade erzeugten Runde angezeigt, man hat unter dem Tab *Spielplan* die Möglichkeit, den Spielplan

- Zu filtern
- Spiele direkt zu bearbeiten
- Massenverarbeitungen an Spielen durchzuführen
- Verschiedene Druckdokumente zu erzeugen.

2.6.1 Filtermöglichkeiten

Wettkampfrunde: Ansicht der Spiele der Runde. Wenn man sich in einer Runde befindet, besteht keine Auswahlmöglichkeit, nur wenn man im Kontext des Wettkampfs auf Spielplan geht, kann man über die Runden filtern

Wettkampfgruppe: Innerhalb einer Gruppenrunde kann hier über die Gruppen gefiltert werden.

Datumsbereich: Spiele können über die Filterung des Datumsintervalls gesucht werden. Gibt der Anwender in den Feldern „Datum von“ – „Datum bis“ entsprechende Werte ein, dann werden ihm alle Spiele des Datumsintervalls, unabhängig von Spieltagen angezeigt.



Spielkennung: Über das Feld „Spielkennung“ kann nach einem bestimmten Spiel gesucht werden. Hierzu gibt der Anwender die gewünschte dreistellige Spielnummer ein.

Spieltagesicht: Die Sicht selber ist nach Spieltag gruppiert, alle Spiele des ausgewählten Spieltags werden angezeigt. Hier können entweder genau einer oder alle Spieltag(e) ausgewählt werden. Bei Auswahl eines bestimmten Spieltags werden alle Spiele dieses Spieltages angezeigt, egal auf welchem Saisondatum sie liegen.

Spielstatus:

Folgende Filtermöglichkeiten stehen zur Verfügung:

- alle Spiele
- verlegte-Spiele
- aktuelle mit Spielfrei (Standardeinstellung)
- aktuelle ohne Spielfrei
- abgesetzte
- ganz ohne Spielstätte
- Spielstätte vorgemerkt
- ohne gebuchte Spielstätte
- Spielstätte gebucht

2.6.2 Spiel bearbeiten

Mit Klick auf das Icon  wird eine Seite geöffnet, in der die Spieldetails einzusehen sind, ebenso ist dort eine Bearbeitung des Spiels möglich.

Mit Klick auf das Icon  gelangt man zur Spielstättenübersicht der Heimmannschaft, um z.B. sehen zu können, warum ein Spiel nicht auf die Spielstätte gebucht wurde.

Mit Änderung des Datums oder der Zeit bei einem Spiel, wird dieses nach Betätigen des „Speichern“ Buttons auf den neuen Termin gelegt.

2.6.3 Massenverarbeitung

Bei der Massenverarbeitung sind die entsprechenden Spiele vorher mit der linken Checkbox zu markieren.



Spiele (4) | Schiedsrichter | Spielstätte | Änderer

	Nr.	Sptg	WT	Datum	Zeit	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore	Status
<input checked="" type="checkbox"/>	1	1	Mo	10.06.2013	15:00	BSV Gleidingen	FC Mecklenhorst	:	
<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	Mo	10.06.2013	15:00	FC Rethen	DJK Sparta Langenhagen	:	
<input type="checkbox"/>	3	1	Mo	10.06.2013	15:00	FC Burgwedel	FC Lehrte	:	
<input type="checkbox"/>	4	1	Mo	10.06.2013	15:00	FC Eldagsen	TSG Ahlten	:	

Markierte Spiele...

Zur

Legen

- ...HR-Tausch für dieses Spiel
- ...HR-Tausch für alle Hin- und Rückspiele
- ...Absetzen
- ...Absetzung stornieren
- ...Freigeben
- ...Freigabe stornieren
- ...Verlegen auf Datum/Uhrzeit
- ...Verlegen auf Datum/Sollzeit

Abbildung 24 - Massenverarbeitung

Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

- HR-Tausch für dieses Spiel
- HR-Tausch für alle Hin- und Rückspiele
- Absetzen
- Absetzung stornieren
- Freigeben
- Freigabe stornieren
- Verlegen auf Datum/Uhrzeit
- Verlegen auf Datum/Sollzeit (hierbei handelt es sich um die Hauptzeit aus dem Jahreszeitenkalender)

Mit Klick auf das Icon wird die ausgewählte Aktion ausgeführt.

2.6.4 Druckdokumente

Ist der Wettkampf in der gewünschten Ansicht vorhanden, kann über den „Drucken“ Button eine PDF- Datei erstellt werden oder über den „Export“ Button eine csv-Datei erzeugt werden. Über den „RTF“ Button wird entsprechend eine Datei im Rich Text Format erzeugt. Die PDF- Datei enthält alle vorher am Bildschirm angezeigten Informationen zur Staffel. Die RTF-Datei ebenso. Der cvs-Download enthält diese ebenfalls, allerdings ohne die Ergebnisse der gespielten Spiele. Der csv- Export beinhaltet einmalige, selbsterklärende Spaltenüberschriften, so dass an dieser Stelle auf die Beschreibung des Aufbaus verzichtet wird.

2.6.5 Vereine benachrichtigen

Staffelleiter haben die Möglichkeit, aus einer Spielplanbearbeitung heraus alle Vereine dieses Wettkampfs per Mailnachricht zu benachrichtigen. Sie können den Staffelspielplan als Anlage mit versenden. Dies ist bereits möglich, bevor der Spielplan freigegeben wurde. Somit erhalten Staffelleiter vorab die Möglichkeit, ihren Vereinen den Planungsstand des Spielplans bekannt zu geben, ohne den Spielplan freigeben zu müssen.



Mit Klick auf den Button „Vereine benachrichtigen“ öffnet sich eine Box, in der "Betreff" und "Nachricht" eingegeben werden können, per Checkbox „Anlagen“ kann der Staffelplan mit ausgeliefert werden.

2.6.6 Spielplan freigeben

Wenn alle Arbeiten an dem Spielplan erledigt sind, kann über den Button „*Spielplan freigeben*“ die Runde oder die Gruppe freigegeben werden. Durch die Freigabe wird die Runde oder Gruppe auf einer öffentlichen Plattform veröffentlicht und die Spiele stehen zur Schiedsrichteranzetzung im System zur Verfügung. Bei den Schlüsselzahlen wird der Button „*Spielplan erneut generieren*“ auf inaktiv gesetzt, ebenso wie der Button „*Spielplan löschen*“.

Der Button „*Spielplan freigeben*“ wird in „*Freigabe zurücknehmen*“ geändert. Durch Anklicken von „*Freigabe zurücknehmen*“ wird die Veröffentlichung auf Fussball.de unterbunden und der Button „*Spielplan löschen*“ steht bei den Schlüsselzahlen wieder zur Verfügung.

2.7 Weiterkommen

Wenn alle oder die meisten Spiele einer Runde gespielt sind, kann man die Runde auswerten. Dies geschieht über den Tab *weiterkommen*. Je nach den Einstellungen wird automatisch der Gewinner ermittelt, die Gewinner und Verlierer oder es wird, wenn keine Mannschaft weiterkommen soll, kein Vorschlag gemacht.

Rundendaten		Gruppen	Mannschaften	Schlüsselzahlen	Spielblöcke	Spielplan	Weiterkommen		
Spiel	Heimmannschaft	Tore	Gastmannschaft	SZ	Mannschaft	Gesamt	Weiter	MA	
1	BSV Gleidingen	1 : 2	FC Mecklenhorst	1	BSV Gleidingen	1 : 2	<input type="text"/>		
2	FC Rethen	3 : 1	DJK Sparta Langenhagen	2	FC Mecklenhorst	2 : 1	Gewinner		
3	FC Burgwedel	4 : 7	FC Lehrte	3	FC Rethen	3 : 1	Gewinner		
4	FC Eldagsen	1 : 0	TSG Ahlten	4	DJK Sparta Langenhagen	1 : 3	<input type="text"/>		
				5	FC Burgwedel	4 : 7	<input type="text"/>		
				6	FC Lehrte	7 : 4	Gewinner		
				7	FC Eldagsen	1 : 0	Gewinner		
				8	TSG Ahlten	0 : 1	<input type="text"/>		

Zurück Speichern

Abbildung 25 - Weiterkommen

Alle Spiele mit einem Ergebnis werden automatisch ausgewertet. Ergibt sich für die Paarung oder die Paarungen ein Gewinner, wird dieser vorgeblendet bzw. je nach Einstellung auch der Verlierer. Liegt noch kein Ergebnis vor, wird das Spiel nicht zur Auswertung angeboten. Handelt es sich um ein Spiel Mannschaft gegen *Spielfrei*, wird die Mannschaft als Gewinner vorgeblendet. Die Auswertung lässt sich entweder manuell ändern oder man ändert über das Icon das Ergebnis der Paarung.

Mit dem Button „*Speichern*“ wird die Auswertung gespeichert und die Mannschaften befinden sich in der nächsten Runde und können dort verplant werden, oder sie ersetzen die bereits verplanten Platzhalter und es werden die neuen Paarungen erzeugt.

Ist eine Paarung ausgewertet, wird hinter den Mannschaften, die weitergekommen sind, folgendes Icon angezeigt. Navigiert man jetzt abermals in den Tab „*Weiterkommen*“, werden die Paarungen mit dem bei mindestens einer Mannschaft nicht mehr automatisch ausgewertet.

Hat man eine Mannschaft irrtümlich in die nächste Runde geschickt, kann die Auswertung dahingehend geändert werden, dass die andere Mannschaft der Gewinner ist und damit in die



nächste Runde kommt. Existiert in der Folgerunde bereits ein Spielplan mit Platzhaltern, wird diese Mannschaft dann wieder ersetzt. Sollte für dieses Spiel bereits ein Schiedsrichter ange-
setzt sein, wird dieser abgesetzt.

2.8 Gruppenrunden

Bei Gruppenrunden werden mehrere Mannschaften in einer Gruppe gruppiert und Spielen dort
im Modus jeder gegen jeden. Um eine Gruppenrunde anzulegen, wird bei den Rundendaten als
Rundentyp Gruppenrunde angegeben. Danach gelangt man in den Dialog zur Anlage der
Gruppe.

Weiter in die nächste Runde			
Aus den Gruppen	<input type="text" value="0"/>	Anzahl der Gruppen	<input type="text" value="0"/>
Zusätzlich	<input type="text" value="0"/>	Gesamt	<input type="text" value="0"/>

Abbildung 26 – Gruppendaten

Hier muss nur die Bezeichnung vergeben werden und danach wird die Aktion „Speichern“
durchgeführt. Nun kann man mit der Anlage der einzelnen Gruppen fortfahren.

2.8.1 Gruppendaten

Nach dem man auf den Tab „Gruppen“ geklickt hat, wird die Übersicht der vorhandenen Gruppen
angezeigt. Nach Anlage der Gruppenrunde befinden sich in dieser Ansicht noch keine Gruppen
und über den Button „Gruppe anlegen“ wird eine Gruppe angelegt. Bei der Anlage der Grup-
pendaten gelten die Erläuterungen wie bei den Rundendaten unter 2.3 ff.



Gruppendaten	Spieltage	Schlüsselzahlen	Tabelle	Fairnesstabelle	Spielblöcke	Spielplan
Plandaten der Gruppe						
Bezeichnung	Gruppe 1	Spielplanungsmodus	Heimspielstätten			
Sollgröße	4	Schlüsselplan	1L04 Schlüssel			
Anzahl der Serien	1	Spielnummern von	1	bis	6	
Plandaten der Staffel						
Staffelkennung	11 0006	<input type="checkbox"/> automatisch	Spieldauer	90	Min.	
Staffel-ID	02305001		Dauer der Halbzeitpause	15	Min.	
Spielstättengröße	ganzer Platz					
Spielstättentypen						
<input checked="" type="checkbox"/> Rasenplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Hartplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Kunstrasenplatz	<input type="checkbox"/> Halle			
<input type="checkbox"/> Kleinfeld	<input type="checkbox"/> Ricotenplatz	<input type="checkbox"/> Sandplatz				
Modus der Schiedsrichteranzetzung						
<input checked="" type="radio"/> Standardanzetzung						
<input type="radio"/> Vereinsanzetzung (Heimverein)						
Weiterkommen						
Weiter	2	Mannschaften in die nächste Runde	<input type="checkbox"/> Vorzeitiger Abschluss erlaubt			
Zurück					Rückgängig	Speichern

Abbildung 27 – Gruppendaten

Im Folgenden werden die Unterschiede zu den Rundendaten bei KO-Runden beschrieben:

Es muss eine Sollgröße festgelegt werden. In Abhängigkeit von der Sollgröße wird dann der entsprechende Schlüsselplan im Feld *Schlüsselplan* vorgeschlagen. Zusätzlich ist festzulegen, wie viele Serien zu spielen sind. Im Bereich *Weiterkommen* ist die Anzahl der Mannschaften festzulegen, die nach Ende der Runde die nächste Runde erreichen. Die Checkbox *Vorzeitiger Abschluss* erlaubt, dass nur 50% der Spiele der Gruppe gespielt sein müssen, um die Abschlussstabelle erzeugen zu können.

Bei der Auswahl des Spielplanungsmodus *Heimspielstätten* werden die passenden Schlüssel benutzt. Eine Beschreibung der 1L Schlüssel befindet sich unter:

http://portal.dfbnet.org/fileadmin/content/downloads/faq/101121_Beschreibung_des_DFBnet-Ansetzungsschluessels_1-L_3_.pdf

http://portal.dfbnet.org/fileadmin/content/downloads/faq/211111_SZ_DFBnet_extern_mit_Gege_nueberstellung4.pdf

Bei der Auswahl des Spielplanungsmodus Blockanzetzung werden die Ansetzungsschlüssel aus dem Hallenspielbetrieb verwendet. Eine Beschreibung der Schlüssel befindet sich unter:

<http://portal.dfbnet.org/fileadmin/content/downloads/freigabe/halle/101011-Beschreibung-Schluessel-Hallenfussball.pdf>

http://portal.dfbnet.org/fileadmin/content/downloads/freigabe/halle/110111-Schluesselzahlensystem_3a_.pdf

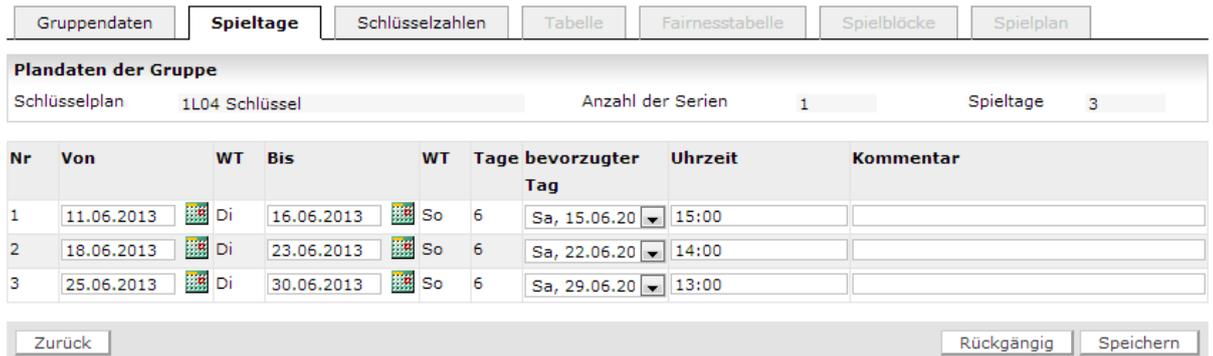
Zunächst wird der Spielplanungsmodus *Heimspielstätten* erklärt, in einem der nachfolgenden Kapitel wird dann die *Blockanzetzung* beschrieben.

Nachdem die Gruppendaten gespeichert sind, wechselt man in den Tab „Spieltage“

2.8.2 Spieltage

Im Tab „Spieltage“ sind die Daten der Spieltage einzutragen. Die Anzahl der Zeilen richtet sich nach dem ausgewählten Schlüsselplan. In diesem Spielplan wurde der 1L04 Schlüsselplan ausgewählt, also sind die Daten für drei Spieltage einzugeben.

Die Eingabe der Spieltage funktioniert wie beim Rahmenspielplan in der Meisterschaft, die einzige Ausnahme ist, dass bei einem Wechsel zum nächsten Spieltag kein Datum vorgeschlagen wird.



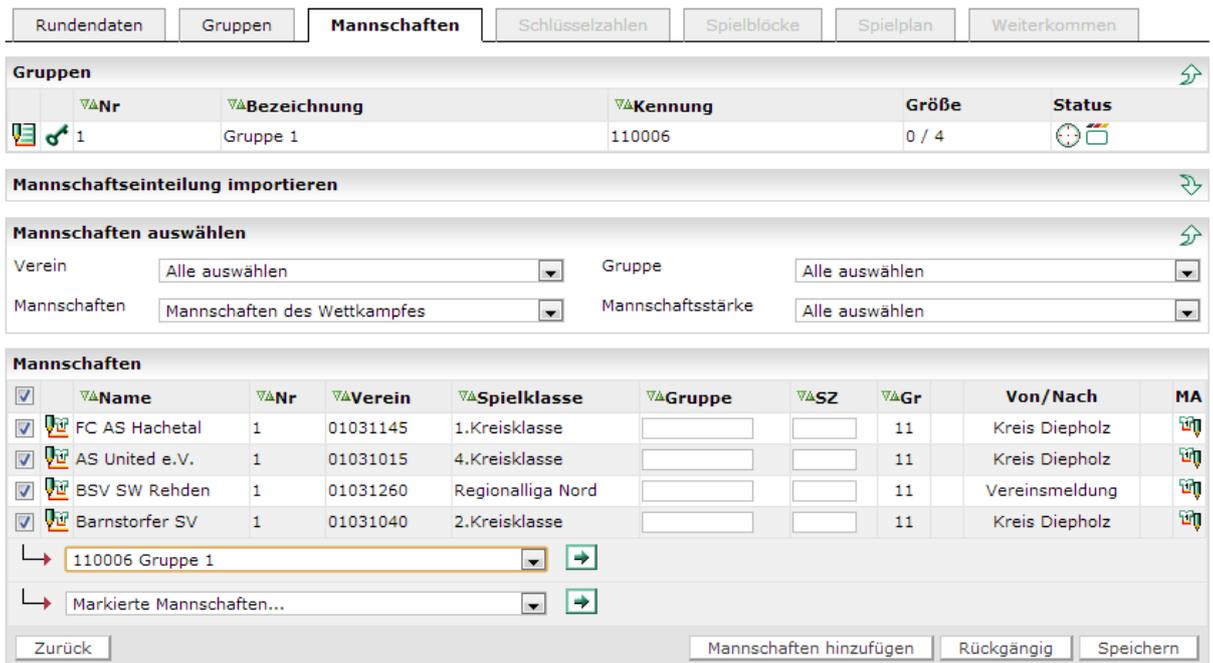
Nr	Von	WT	Bis	WT	Tage bevorzugter Tag	Uhrzeit	Kommentar
1	11.06.2013	Di	16.06.2013	So	6 Sa, 15.06.20	15:00	
2	18.06.2013	Di	23.06.2013	So	6 Sa, 22.06.20	14:00	
3	25.06.2013	Di	30.06.2013	So	6 Sa, 29.06.20	13:00	

Abbildung 28 – Spieltage

Nachdem die Daten aller Spieltage eingegeben sind, werden diese mit dem Button „Speichern“ gespeichert.

2.8.3 Auswahl der Mannschaften

Die Auswahl der Mannschaften erfolgt wie in Kapitel 2.4 ff beschrieben. Nachdem man die Mannschaften ausgewählt hat, die in der Gruppenrunde mitspielen, kann man diese den Gruppen zuordnen.



Gruppen	Nr	Bezeichnung	Kennung	Größe	Status
1	1	Gruppe 1	110006	0 / 4	

Mannschaften	Name	Nr	Verein	Spielklasse	Gruppe	SZ	Gr	Von/Nach	MA
<input checked="" type="checkbox"/>	FC AS Hachetal	1	01031145	1.Kreisklasse			11	Kreis Diepholz	
<input checked="" type="checkbox"/>	AS United e.V.	1	01031015	4.Kreisklasse			11	Kreis Diepholz	
<input checked="" type="checkbox"/>	BSV SW Rehden	1	01031260	Regionalliga Nord			11	Vereinsmeldung	
<input checked="" type="checkbox"/>	Barnstorfer SV	1	01031040	2.Kreisklasse			11	Kreis Diepholz	

Abbildung 29 – Gruppenzuordnung



Die Zuordnung erfolgt entweder in der Spalte *Gruppe* durch die Eingabe der Kennung der Gruppe und anschließendem Speichern, oder über die Mehrfachzuweisung in der Listbox in der die Gruppen aufgeführt sind. Diese Aktion wird mit einem Klick auf das Icon abgeschlossen.

2.8.4 Schlüsselzahlen

Im Bereich der Schlüsselzahlen gelten die Erläuterungen die schon im Kapitel 2.5 ff erfolgt sind.

Gruppendaten | Spieltage | **Schlüsselzahlen** | Tabelle | Fairnesstabelle | Spielblöcke | Spielplan

Nicht vergebene Schlüsselzahlen

Schlüsselzahlen:

	▼Mannschaft	Ms-Nr.	▼Verein	▼SZ	▼neue SZ	ohne Wertung	MS-Wertungen	Spst
	FC AS Hachetal	1	01031145		<input type="text" value="1"/>	<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein		
	Barnstorfer SV	1	01031040		<input type="text" value="2"/>	<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein		
	BSV SW Rehden	1	01031260		<input type="text" value="3"/>	<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein		
	AS United e.V.	1	01031015		<input type="text" value="4"/>	<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein		

Zurück | Spielstätten nachgenerieren | Speichern

Einstellungen für die Spielplangenerierung

Ohne Anstoßzeit generieren
 MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Spieltage verwenden, wenn möglich
 MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Spieltage müssen verwendet werden
 MS-Sollzeiten nicht berücksichtigen

Spielnummern nach Schlüsselplan erstellen
 Spielnummern nach Anstoßzeitpunkt (chronologisch) erstellen

Spielplan generieren | Spielplan aktualisieren | Spielplan löschen

Abbildung 30 - Schlüsselzahlen Gruppe

Hinweis: es besteht keine Möglichkeit die Schlüsselzahlen zu Lösen, und es ist möglich, Mannschaften ohne Wertung in einer Gruppe spielen zu lassen.

2.8.5 Spielplan

Die Funktionalität ist in Kapitel 2.6 ff beschrieben.

2.8.6 Fairnesstabelle

Bei der Fairnesstabelle gelten die gleichen Regeln wie in der Meisterschaft.

2.8.7 Tabelle

Wenn alle Spiele gespielt sind, kann die Abschlusstabelle bearbeitet werden, um die Mannschaften in die nächste Runde zu schicken. Die Funktionen der Schaltflächen sind die gleichen wie in der Meisterschaft. In der Tabellenansicht werden die Mannschaften, die weiterkommen sollen, grün markiert.



Gruppendaten		Spieltage		Schlüsselzahlen		Tabelle		Fairnesstabelle		Spielblöcke		Spielplan	
Platz	Pk	Mannschaft	Spiele	G	U	V	Torverh.	Differenz	Punkte	SW			
1		BSV SW Rehden	3	2	0	1	6 : 4	2	6				
2		FC AS Hachtal	3	2	0	1	6 : 5	1	6				
3		Barnstorfer SV	3	1	0	2	5 : 5	0	3				
4		AS United e.V.	3	1	0	2	4 : 7	-3	3				

Bemerkung

Zurück Drucken Weiterkommen Bearbeiten neu berechnen

Abbildung 31 - Ansicht Tabelle

Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Weiterkommen“ wird die Tabellenbearbeitung geöffnet und man kann auswählen, welche Mannschaften in die nächste Runde sollen.

Platz	Mannschaft	Sp.	G	U	V	Torverh.	Pkt.	Weiter mit Platzierung	SW	MA	ST
1	BSV SW Rehden	3	2	0	1	6 : 4	6	Platz 1	<input type="checkbox"/>		
2	FC AS Hachtal	3	2	0	1	6 : 5	6	Platz 2	<input type="checkbox"/>		
3	Barnstorfer SV	3	1	0	2	5 : 5	3		<input type="checkbox"/>		
4	AS United e.V.	3	1	0	2	4 : 7	3		<input type="checkbox"/>		

Zurück Speichern

Abbildung 32 - Tabelle bearbeiten

Bei der Bearbeitung kann festgelegt werden, auf welchem Platz eine Mannschaft weiterkommt, um dann in der nächsten Runde den Platzhalter zu ersetzen. Soll eine Mannschaft zusätzlich weiterkommen, kann in der Listbox der Status „Weiter“ für die Mannschaft ausgewählt werden. Mannschaften, die mit dem Status „Weiter“ in die nächste Runde kommen, ersetzen keinen Platzhalter.

Sobald eine Tabelle gespeichert ist, wird bei allen Mannschaften, die sich in der nächsten Runde befinden, ein grauer Haken in der Checkbox gesetzt.

2.9 Blockansetzung

Bei KO-Runden und Gruppenrunden gibt es die Möglichkeit, anstatt des Spielplanungsmodus „Heimspielstätten“ den Modus „Blockansetzung“ zu verwenden. Bei der Blockansetzung werden alle Spiele eines Blocks auf einer Spielstätte ausgetragen, bei KO-Runden als jeweils einzelnes Entscheidungsspiel, bei Gruppenrunden im Modus *jeder gegen jeden* der Gruppe.

Im folgendem wird die Planung eines Blocks bei einer Gruppenrunde beschrieben.

Nachdem in den Gruppendaten der Spielplanungsmodus *Blockansetzung* ausgewählt ist und die Sollgröße und der Schlüsselplan gespeichert sind, werden die Mannschaften wie bei der Gruppenrunde zugeordnet.

2.9.1 Schlüsselzahlen

Nachdem die Mannschaften der Gruppe zugeordnet sind, werden die Schlüsselzahlen zugewiesen.



Gruppendaten	Spieltage	Schlüsselzahlen	Tabelle	Fairnesstabelle	Spielblöcke	Spielplan
--------------	-----------	------------------------	---------	-----------------	-------------	-----------

Nicht vergebene Schlüsselzahlen

Schlüsselzahlen:

▼▲ Mannschaft	MS-Nr.	▼▲ Verein	▼▲ SZ	▼▲ neue SZ	ohne Wertung	MS-Wertungen
SC Empelde	1	01033094		<input type="text" value="1"/>	<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein	
SPFR Landringhausen	1	01033218		<input type="text" value="2"/>	<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein	
DJK Sparta Langenhagen	1	01033220		<input type="text" value="3"/>	<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein	
SF Aligse	1	01033006		<input type="text" value="4"/>	<input type="radio"/> Ja <input checked="" type="radio"/> Nein	

Zurück

Abbildung 33 - Schlüsselzahlen Blockansetzung

Im Gegensatz zu dem Spielplanungsmodus *Heimspielstätten* gibt es für die Generierung des Spielplans keine Optionen. Bei der Blockansetzung wird der Spielblock immer auf ein festes Datum geplant. Die weiteren Einstellungen erfolgen dann im Tab „*Spielblöcke*“.

2.9.2 Spielblöcke

Ein Austragungsblock ist standardmäßig eine zusammenhängende Menge (meist aufsteigende Spielnummern) von Spielen einer Staffel, die eine Reihe von Eigenschaften gemeinsam haben. Im Wesentlichen repräsentiert ein Austragungsblock alle Spiele eines Ansetzungstages einer Staffel.

Für Pokale/Turniere gilt, dass jedes aktuelle Spiel einer Staffel in genau einem Austragungsblock enthalten ist, es gibt keine Spiele ohne Austragungsblock und ein Spiel kann auch nicht in mehreren Blöcken gleichzeitig enthalten sein. *Verlegt*-Spielsätze können natürlich beliebig zusätzlich auch in anderen Austragungsblöcken existieren.

Das Besondere an den Austragungsblöcken bei Pokalen/Turnieren ist, dass sowohl die Schiedsrichtereinteilung als auch die Spielstättenzuordnung nicht auf den einzelnen Spielen aufsetzt. Stattdessen werden diese Angaben blockweise, also je Austragungsblock gemacht.

Bei der Spielplangenerierung wird bereits mindestens 1 Austragungsblock automatisch erzeugt. Falls der zugrunde liegende Schlüsselplan mehrere Untergruppen vorsieht, werden bei der Generierung auch gleich genauso viele Austragungsblöcke angelegt wie Untergruppen vorhanden sind.

Das explizite Neuanlegen von Austragungsblöcken ist somit nicht notwendig, natürlich entstehen neue Blöcke bei der Teilung von Blöcken.

Gruppendaten	Spieltage	Schlüsselzahlen	Tabelle	Fairnesstabelle	Spielblöcke	Spielplan
--------------	-----------	-----------------	---------	-----------------	--------------------	-----------

▼▲ Block	UG	▼▲ Spielnummern	Anzahl Spiele	▼▲ Datum	Beginn	Ende	Spielstätte Adresse	Status
1.0	0	1-6	<input type="text" value="6"/>	15.11.2014	00:00			

Zurück

Abbildung 34 – Spielblöcke

Die Blockliste enthält alle Austragungsblöcke einer Staffel.



Die Spalte UG (Untergruppe) zeigt an, auf welche Untergruppe sich der Block bezieht. Falls ein Spielschlüssel verwendet wird, der keine wirklichen Untergruppen besitzt, wird hier UG 0 angezeigt.

Zu den Austragungsblöcken der UG 0 kommen immer alle Mannschaften der Staffel zusammen, bei Blöcken anderer Untergruppen kommt nur ein Teil der Mannschaften zusammen.

Man kann die Zusammensetzung der Blöcke ändern, indem man die Anzahl der Spiele im Block variiert. Wenn wie im obigen Beispiel die 6 (Spiele) durch 3 im Block 1 ersetzt und abgespeichert werden, wird festgelegt, dass Block 1 jetzt 3 Spiele beinhalten soll. Für die restlichen 3 Spiele wird ein neuer Block angelegt, der diese Spiele aufnimmt.

Man kann auch einen Block löschen, indem man festlegt, dass dieser Block 0 Spiele haben soll. Man sollte jedoch die anderen Blockgrößen entsprechend vergrößern, damit die „heimatlosen“ Spiele dort unterkommen können, ansonsten wird automatisch wieder ein neuer Block für die „heimatlosen“ Spiele erstellt und es sieht aus wie vorher...

Diese Art der „Spielewanderungen“ über die Blockliste ist nur möglich, wenn der Spielplan nicht freigegeben ist.

Mit Klick auf Bearbeiten-Icon  eines Blockes wechselt man in die Blockdetails.

2.9.3 Blockdetails

In diesem Dialog sind die eigentlichen Daten eines Austragungsblockes festzulegen.

Austragungsblock

Name 1.0 Spielnummern 1-6 Anzahl 6 Blöcke

Fehlermeldungen / Hinweise

Im Ansetzungsblock "1.0" wurden 6 Spiele verlegt, für 6 Spiele davon wurde die Spielstätte gebucht.

Plandaten Spielplan

Spielstätte

Spielstättennummer 0100004011    AWD-Arena

Zuständiger Verein

Vereinsnummer 01034170    Hannoverscher SV v.1896 e.V.

Austragungsdaten

Name	1.0	Untergruppe	0
Spieldatum	11.06.2013 	1. Anstoßzeit	09:00
Spieldauer mit Pause	105	Abstand zw. den Spielen	10
Anzahl paralleler Spiele	1	Feldgröße	ganzer Platz
		späteste Endezeit	
		aktuelle Endezeit	20:20
		Status	geprüft

Schiedsrichteranzetzung

Standardanzetzung
 Vereinsanzetzung zust. Verein

Anzahl der gewünschten Schiedsrichter 3

Information für den Ansetzer

Zurück Rückgängig Speichern

Abbildung 35 – Blockdetails

Anhand der Angaben:

- 1. Anstoßzeit
- Spieldauer mit Pause (aus der Staffel) in Minuten
- Abstand zwischen den Spielen (in Minuten)
- Anzahl paralleler Spiele

Mit dem Abspeichern wird errechnet, welche Anstoßzeiten die Spiele tatsächlich bekommen. Die aktuelle Endzeit (wann ist das letzte Spiel zu Ende) wird ebenfalls errechnet und mit der spätesten Endzeit verglichen, falls diese eingegeben ist. (siehe auch Hallenmeisterschaft)

Es wird die Platzbelegung geprüft und wenn möglich, gebucht, außerdem wird geprüft, ob 1 Mannschaft zur selben Anstoßzeit mehrfach angesetzt ist, dies ist nicht erlaubt.

Bezüglich der Spielstätte gibt es folgende Regelungen:

Man kann angeben, wie viele Spiele parallel ausgetragen werden soll (1 – 4), zusätzlich kann bei 1 oder 2 Spielen parallel angeben, dass dieser Block die ganze Spielstätte belegen soll. Wenn 1 Spiel die ganze Spielstätte belegt, wird in der Spielstättenbelegung auch „ganzer Platz“ als Belegung ausgegeben, bei 2 Spielen parallel belegt jedes Spiel ein „halben Platz“. In allen anderen Fällen wird die belegte Größe als „viertel Platz“ ausgewiesen.

Zusätzlich muss in jedem Block angegeben werden, wie viele Schiedsrichter für diesen Block gestellt werden sollen. Im Bemerkungsfeld kann ein zusätzlicher Hinweis an den Schiedsrichteransetzer eingetragen werden. Die Schiedsrichter werden dann für den **Block** eingeteilt, nicht auf ein einzelnes Spiel. Welcher Schiedsrichter dann tatsächlich welches Spiel leitet, wird vor Ort individuell entschieden.

2.9.4 Block teilen

Hat man bei einem Block die Spielstätte und den zuständigen Verein gesetzt, so werden bei dem Verlegen in einen neuen Block und beim Teilen eines Blocks diese Werte übernommen.

2.9.5 Weiterkommen

Je nach Modus, Gruppenrunde oder KO-Runde erfolgt die Auswertung.

Bei Gruppenrunden erfolgt die Auswertung wie unter Kapitel 2.8.7 beschrieben.

Bei KO-Runden erfolgt die Auswertung wie unter Kapitel 2.7 beschrieben.

3. Turnierspielbetrieb

Im folgendem sind die Unterschiede des Turnierspielbetriebs zum Pokalspielbetrieb aufgeführt.

3.1 Mannschaften

An einem Turnier dürfen Mannschaften teilnehmen, die über den Vereinsmeldebogen gemeldet sind, die über den Auf- und Abstieg in die Saison gekommen sind, ebenso können freie Mannschaften definiert und zugeteilt werden.

Freie Mannschaften sind in dem Tab „Sonstige Mannschaften“ zu erzeugen.



Gemeldete Mannschaften	Mannschaften aus Wettkämpfen	Mannschaften aus Vereinen	Sonstige Mannschaften
------------------------	------------------------------	---------------------------	------------------------------

Sonstige Mannschaften

<input type="checkbox"/> PH freie	<input type="checkbox"/> Mannschaftsname	Mannschaft zugeordnet	<input type="checkbox"/> SZ vergeben
<input checked="" type="checkbox"/>	Thekenkicker		6

Abbildung 36 - Freie Mannschaft

Danach verhält sie die freie Mannschaft wie eine gemeldete Mannschaft.

4. Beispiel

Im Folgenden wird als Beispiel ein Pokal geplant.

4.1 Pokal im KO-Runden Modus

Der Pokal startet in der ersten Runde mit 14 Mannschaften, in der zweiten Runde kommt eine weitere Mannschaft hinzu. Der Pokal wird inklusive Finale und Spiel um Platz 3 mit den Platzhaltern geplant.

Zuerst wird eine Suche über den Verband, der Mannschaftsart, der Spielklasse und dem Gebiet durchgeführt. Ist hier schon ein Wettkampf mit einem Pokal angelegt, wird über das Icon  ein neuer Pokal angelegt. Ist noch ein Wettkampf vorhanden, wird der Pokal über die Schaltfläche „Wettkampf anlegen“ erzeugt.

Wettkampfdaten	Runden	Spielplan
-----------------------	--------	-----------

Grunddaten

Bezeichnung Anzahl der Mannschaften (1. Runde)

Zuständigkeiten

Staffelleiter Aktiv

Staffelleiter (Vertreter) Aktiv

Schiedsrichteransetzer

Mannschaftsstärken

maximal minimal Ersatzspieler maximal

Öffentliche Sichtbarkeit

Wettkampf veröffentlichen
 Ergebnisse nicht öffentlich
 Fairnesstabelle veröffentlichen
 Liveticker verfügbar

Vereine dürfen...

Nichtantritt vorzeitig melden
 Ausfall vorzeitig melden
 ab Tag(e) im Voraus

Spieldatum ändern
 Uhrzeit ändern
 Spielstätte ändern
 bis Tag(e) im Voraus

Abbildung 37 - Anlage des Pokals

Hier wird die Bezeichnung des Pokals eingegeben. Nachdem die Daten gespeichert sind, wechselt man in den Tab „Runden“ der jetzt aktiv ist. Die erste Runde ist bereits vorhanden, durch klickt auf das Icon  gelangt man in die Bearbeitung der ersten Runde.



Rundendaten Gruppen Mannschaften Schlüsselzahlen Spielblöcke Spielplan Weiterkommen

Grunddaten
 Bezeichnung Rundentyp

Plandaten der Runde
 Anzahl der Paarungen Reserve Spiele je Paarung
 Spielnummern von bis Spielplanungsmodus

Plandaten der Staffel
 Staffelnennung automatisch Spieldauer Min.
 Staffel-ID Dauer der Halbzeitpause Min.
 Spielstättengröße Dauer der Verlängerung Min.
 Elfmeterschießen

Spielstättentypen
 Rasenplatz Hartplatz Kunstrasenplatz Halle
 Kleinfeld Ricotenplatz Sandplatz

Spieltage

Nr	Von	WT	Bis	WT	Tage	bevorzugter Tag	Uhrzeit	Kommentar
1	10.08.2013	Sa	10.08.2013	Sa	1	Sa, 10.08.2013	15:00	

Modus der Schiedsrichteranzetzung
 Standardanzetzung
 Vereinsanzetzung (Heimverein)

Weiter in die nächste Runde
 Aus den Paarungen Gesamt

Zurück

Abbildung 38 - Rundendaten Runde 1

Wie bei Pokalen üblich, finden die Spiele im Heimspielstättenmodus statt. Als Anzahl der Paarungen wurde 7 gewählt, da in der ersten Runde 14 Mannschaften mitspielen. Als Reserve wurde 1 Spiel angegeben um eventuelle Nachmeldungen zu berücksichtigen. Bei „Weiter in die nächste Runde“ ist Gewinner eingestellt. Aus der Anzahl der Paarungen ergibt sich somit, die Anzahl der Platzhalter die in der nächsten Runde sind. Nachdem die Runde gespeichert ist, klickt man auf die Schaltfläche „Zurück“. Man sieht bereits, das eine 2. Runde angelegt ist, die sieben Mannschaften (Platzhalter) beinhaltet.

Wettkampfdaten **Runden** Spielplan

	Nr	Bezeichnung	Rundentyp	Staffel	Mannschaften	Gruppen
	1	Runde 1	KO-Runde	110018	0	
	2	Runde 2			7	

Zurück

Abbildung 39 – Rundenansicht

Jetzt bearbeitet man die zweite Runde. Als Rundentyp legt man KO-Folgerunde fest, und es kommen wieder die Gewinner weiter.



Rundendaten	Gruppen	Mannschaften	Schlüsselzahlen	Spielblöcke	Spielplan	Weiterkommen
--------------------	---------	--------------	-----------------	-------------	-----------	--------------

Grunddaten	
Bezeichnung	Viertelfinale
Rundentyp	KO-Folgerunde

Plandaten der Runde					
Anzahl der Paarungen	4	Reserve	0	Spiele je Paarung	Hinspiel
Spielnummern von	9	bis	12	Spielplanungsmodus	Heimspielstätten

Plandaten der Staffel					
Staffelkennung	11 0018	<input type="checkbox"/> automatisch	Spieldauer	90	Min.
Staffel-ID	03505001		Dauer der Halbzeitpause	15	Min.
Spielstättengröße	ganzer Platz		Dauer der Verlängerung	0	Min.
			Elfmeterschießen	<input checked="" type="checkbox"/>	

Spielstättentypen			
<input checked="" type="checkbox"/> Rasenplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Hartplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Kunstrasenplatz	<input type="checkbox"/> Halle
<input type="checkbox"/> Kleinfeld	<input type="checkbox"/> Ricotenplatz	<input type="checkbox"/> Sandplatz	

Spieltage								
Nr	Von	WT	Bis	WT	Tage	bevorzugter Tag	Uhrzeit	Kommentar
1	07.09.2013	Sa	07.09.2013	Sa	1	Sa, 07.09.2013	15:00	

Modus der Schiedsrichteranzetzung	
<input checked="" type="radio"/> Standardanzetzung	
<input type="radio"/> Vereinsanzetzung (Heimverein)	

Weiter in die nächste Runde			
Aus den Paarungen	Gewinner	Gesamt	4

Zurück	Rückgängig	Speichern
--------	------------	-----------

Abbildung 40 - Runde 2

Nachdem die Runde gespeichert ist, klickt man auf die Schaltfläche „Zurück“, und kann dann die nächste Runde planen. Bei der nächsten Runde handelt es sich um Halbfinale hier kommen die Gewinner und Verlierer weiter damit man das Spiel um Platz 3 abbilden kann. Sollte man dieses Spiel nicht brauchen, schickt man für das Finale nur die Gewinner weiter.



Rundendaten Gruppen Mannschaften Schlüsselzahlen Spielblöcke Spielplan Weiterkommen

Grunddaten
 Bezeichnung Rundentyp

Plandaten der Runde
 Anzahl der Paarungen Reserve Spiele je Paarung
 Spielnummern von bis Spielplanungsmodus

Plandaten der Staffel
 Staffelnennung automatisch Spieldauer Min.
 Staffel-ID Dauer der Halbzeitpause Min.
 Spielstättengröße Dauer der Verlängerung Min.
 Elfmeterschießen

Spielstättentypen
 Rasenplatz Hartplatz Kunstrasenplatz Halle
 Kleinfeld Ricotenplatz Sandplatz

Spieltage

Nr	Von	WT	Bis	WT	Tage	bevorzugter Tag	Uhrzeit	Kommentar
1	05.10.2013	Sa	05.10.2013	Sa	1	Sa, 05.10.2013	15:00	

Modus der Schiedsrichteranzetzung
 Standardanzetzung
 Vereinsanzetzung (Heimverein)

Weiter in die nächste Runde
 Aus den Paarungen Gesamt

Abbildung 41 – Halbfinale

Nachdem die Runde gespeichert ist, klickt man auf die Schaltfläche „Zurück“, und kann das Spiel um Platz 3 planen. Hier wird keine Mannschaft in die nächste Runde geschickt, da für die beiden Mannschaften mit dem Spiel der Wettbewerb beendet ist.



Rundendaten	Gruppen	Mannschaften	Schlüsselzahlen	Spielblöcke	Spielplan	Weiterkommen		
Grunddaten								
Bezeichnung	Kleines Finale		Rundentyp	KO-Folgerunde				
Plandaten der Runde								
Anzahl der Paarungen	1	Reserve	0	Spiele je Paarung	Hinspiel			
Spielnummern von	15	bis	15	Spielplanungsmodus	Heimspielstätten			
Plandaten der Staffel								
Staffelkennung	11 0018	<input type="checkbox"/> automatisch	Spieldauer	90	Min.			
Staffel-ID	03505001		Dauer der Halbzeitpause	15	Min.			
Spielstättengröße	ganzer Platz		Dauer der Verlängerung	0	Min.			
			Elfmeterschießen	<input checked="" type="checkbox"/>				
Spielstättentypen								
<input checked="" type="checkbox"/> Rasenplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Hartplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Kunstrasenplatz	<input type="checkbox"/> Halle					
<input type="checkbox"/> Kleinfeld	<input type="checkbox"/> Ricotenplatz	<input type="checkbox"/> Sandplatz						
Spieltage								
Nr	Von	WT	Bis	WT	Tage	bevorzugter Tag	Uhrzeit	Kommentar
1	02.11.2013	Sa	02.11.2013	Sa	1	Sa, 02.11.2013	15:00	
Modus der Schiedsrichteransetzung								
<input checked="" type="radio"/> Standardansetzung								
<input type="radio"/> Vereinsansetzung (Heimverein)								
Weiter in die nächste Runde								
Aus den Paarungen	Keine Mannschaft		Gesamt	0				
Zurück			Rückgängig		Speichern			

Abbildung 42 - Spiel um Platz 3

Nachdem die Runde gespeichert ist, klickt man auf die Schaltfläche „Zurück“, da keine Mannschaft weitergekommen ist, wurde vom System keine weitere Runde angelegt. Über die Schaltfläche „Runde anlegen“ wird jetzt die Finalrunde angelegt.



Rundendaten	Gruppen	Mannschaften	Schlüsselzahlen	Spielblöcke	Spielplan	Weiterkommen
--------------------	---------	--------------	-----------------	-------------	-----------	--------------

Grunddaten	
Bezeichnung	Finale
Rundentyp	KO-Folgerunde

Plandaten der Runde			
Anzahl der Paarungen	1	Reserve	0
Spielnummern von	16	bis	16
Spiele je Paarung	Hinspiel		
Spielplanungsmodus	Heimspielstätten		

Plandaten der Staffel			
Staffelkennung	11 0018	<input type="checkbox"/> automatisch	Spieldauer
Staffel-ID	03505001		90 Min.
Spielstättengröße	ganzer Platz		Dauer der Halbzeitpause
			15 Min.
			Dauer der Verlängerung
			0 Min.
			Elfmeterschießen
			<input checked="" type="checkbox"/>

Spielstättentypen			
<input checked="" type="checkbox"/> Rasenplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Hartplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Kunstrasenplatz	<input type="checkbox"/> Halle
<input type="checkbox"/> Kleinfeld	<input type="checkbox"/> Ricotenplatz	<input type="checkbox"/> Sandplatz	

Spieltage									
Nr	Von	WT	Bis	WT	Tage	bevorzugter Tag	Uhrzeit	Kommentar	
1	03.11.2013	So	03.11.2013	So	1	So, 03.11.2013	15:00		

Modus der Schiedsrichteransetzung	
<input checked="" type="radio"/> Standardansetzung	
<input type="radio"/> Vereinsansetzung (Heimverein)	

Weiter in die nächste Runde	
Aus den Paarungen	Keine Mannschaft
Gesamt	0

Zurück	Rückgängig	Speichern
--------	------------	-----------

Abbildung 43 - Finale

Nachdem die Runde gespeichert ist, klickt man auf die Schaltfläche „Zurück“.

Man hat jetzt alle Runden geplant. Jetzt begibt man sich in Runde 1 und ordnet dort über den Tab „Mannschaften“ die 14 Mannschaften der ersten Runde zu. Danach wechselt man in den Tab „Schlüsselzahlen“ um den Mannschaften die Schlüsselzahlen für die Spielplangenerierung zuzuweisen.



Rundendaten Gruppen Mannschaften **Schlüsselzahlen** Spielblöcke Spielplan Weiterkommen

Nicht vergebene Schlüsselzahlen

Mannschaften auswählen

Mannschaften

Mannschaft	Ms-Nr.	Verein	SZ	neue SZ	Spst
FC Conc. Hildesheim	1	01035412		<input type="text" value="9"/>	
FC Ruthe	1	01035640		<input type="text" value="8"/>	
PSV GW Hildesheim	1	01035436		<input type="text" value="5"/>	
FC Ambergau-Volkersheim	1	01035075		<input type="text" value="12"/>	
DJK BW Hildesheim	1	01035400		<input type="text" value="11"/>	
ESV Hildesheim	1	01035418		<input type="text" value="14"/>	
SV Newroz Hildesheim	1	01035579		<input type="text" value="4"/>	
SV Hörsum	1	01035458		<input type="text" value="13"/>	
MTV Germ. Barnten	1	01035112		<input type="text" value="6"/>	
FC Algermissen	1	01035052		<input type="text" value="7"/>	
RSV Achtum	1	01035008		<input type="text" value="10"/>	
FSV Sarstedt	1	01035650		<input type="text" value="1"/>	
MTV Banteln	1	01035096		<input type="text" value="3"/>	
Inter Hildesheim	1	01035432		<input type="text" value="2"/>	

Zurück

Einstellungen für die Spielplangenerierung

Ohne Anstoßzeit generieren
 MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Spieltage verwenden, wenn möglich
 MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Spieltage müssen verwendet werden
 MS-Sollzeiten nicht berücksichtigen

Spielnummern nach Schlüsselplan erstellen
 Spielnummern nach Anstoßzeitpunkt (chronologisch) erstellen

Abbildung 44 – Schlüsselzahlen

Über die Schaltfläche „Lösen“ werden die Schlüsselzahlen vergeben. Danach die Speichern und mit der Schaltfläche „Spielplan generieren“ den Spielplan erzeugen. Der Spielplan wird jetzt im Hintergrund erzeugt. Mittels der Schaltfläche **Runden** im oberen Bereich navigiert man jetzt in die nächste Runde. Man fügt über den Tab „Mannschaften“ die fehlende Mannschaft hinzu, vergibt die Schlüsselzahlen und erzeugt den Spielplan. Für das Viertelfinale geht man wieder eine Runde weiter und vergibt die Schlüsselzahlen und erzeugt den Spielplan und geht danach zum Halbfinale über.



Rundendaten Gruppen Mannschaften **Schlüsselzahlen** Spielblöcke Spielplan Weiterkommen

Nicht vergebene Schlüsselzahlen

Mannschaften auswählen

Mannschaften Mannschaften des Wettkampfes

VA Mannschaft	MS-Nr.	VA Verein	VA SZ	VA neue SZ	Spst
Gewinner aus Spiel 110018013 (PH)					
Verlierer aus Spiel 110018013 (PH)				1	
Gewinner aus Spiel 110018014 (PH)					
Verlierer aus Spiel 110018014 (PH)				2	

Zurück Losen Spielstätten nachgenerieren Speichern

Einstellungen für die Spielplangenerierung

Ohne Anstoßzeit generieren
 MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Spieltage verwenden, wenn möglich
 MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Spieltage müssen verwendet werden

MS-Sollzeiten nicht berücksichtigen

Spielnummern nach Schlüsselplan erstellen
 Spielnummern nach Anstoßzeitpunkt (chronologisch) erstellen

Spielplan generieren Spielplan aktualisieren Spielplan löschen

Statusinformationen zur Spielplangenerierung

Letzte Generierung veranlasst am 12.06.2013 11:30:51 Status Generierung läuft... Aktualisieren
 gestartet am beendet am

Abbildung 45 – Halbfinale

Hier werden die Schlüsselzahlen nur für die Verlierer aus vergeben. Dann wird der Spielplan erzeugt. Jetzt wechselt man in das Finale. Hier legt man im Tab „Mannschaften“ und danach den Tab „Sonstige Mannschaften“ zwei Platzhalter an.

Gemeldete Mannschaften Mannschaften aus Wettkämpfen Mannschaften aus Vereinen **Sonstige Mannschaften**

Sonstige Mannschaften

PH freie VA **Mannschaftsname** **Mannschaft zugeordnet** VA **SZ vergeben**

<input checked="" type="checkbox"/>		Gewinner aus Spiel 110018013 (PH)		
<input checked="" type="checkbox"/>		Gewinner aus Spiel 110018014 (PH)		

...aus der Runde entfernen

Zurück Platzhalter erzeugen Speichern

Abbildung 46 - Platzhalter erzeugen

Nach dem Speichern wechselt man wieder in den Bereich Schlüsselzahlen, vergibt die Schlüsselzahlen und erzeugt den Spielplan. Jetzt wechselt man in Runde 1 und dort in den Tab „Spielplan“. Eventuell muss man noch Korrekturen vornehmen und dann kann man über die Schaltfläche „Spielplan freigeben“ den Spielplan freigeben. Jetzt kann man wieder über die Schaltfläche **Runden** durch die weiteren Runden navigieren und ggf. den Spielplan freigeben.

Damit man im Finale zum Schluss die richtigen Mannschaften hat, muss man, nachdem man über Weiterkommen das Viertelfinale ausgewertet hat, die beiden Siegermannschaften im Bereich Mannschaften eine Runde weiterschicken. Im Finale ersetzt man dann die Platzhalter durch die Mannschaften.



Gemeldete Mannschaften | Mannschaften aus Wettkämpfen | Mannschaften aus Vereinen | **Sonstige Mannschaften**

Sonstige Mannschaften

<input type="checkbox"/> PH freie	<input type="checkbox"/> Mannschaftsname	Mannschaft zugeordnet	<input type="checkbox"/> SZ vergeben
<input checked="" type="checkbox"/>	Gewinner aus Spiel 110018013 (PH)	Keine Auswahl	2
<input checked="" type="checkbox"/>	Gewinner aus Spiel 110018014 (PH)	Keine Auswahl	1

Markierte Mannschaften... [Dropdown] [Pfeil]

Zurück | Platzhalter erzeugen | Speichern

Abbildung 47 - Platzhalter ersetzen

5. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 – Randnavigation	5
Abbildung 2 – Wettkampfsuche.....	6
Abbildung 3 - Wettkampf kopieren	6
Abbildung 4 - Eingabe Wettkampfdaten.....	7
Abbildung 5 – Rundendaten.....	8
Abbildung 6 - Plandaten der Runde	10
Abbildung 7 - Plandaten der Staffel.....	10
Abbildung 8 – Spieltage.....	11
Abbildung 9 – Übersicht Runden.....	11
Abbildung 10 - Mannschaften des Wettkampfs.....	12
Abbildung 11 - Gemeldete Mannschaften	13
Abbildung 12 - Trefferliste Mannschaften.....	13
Abbildung 13 - Mannschaften aus Wettkämpfen.....	14
Abbildung 14 - Mannschaften aus Vereinen	15
Abbildung 15 - Sonstige Mannschaften.....	15
Abbildung 16 - Ersetzen von Platzhaltern	15
Abbildung 17 - Mannschaftsordnung.....	16
Abbildung 18 - Markierte Mannschaften.....	17
Abbildung 19 - Lose erzeugen	17
Abbildung 20 - Mannschaften importieren.....	18
Abbildung 21 - Mannschaften exportieren.....	18
Abbildung 22 -Mannschaftseinteilung importieren	18
Abbildung 23 - Schlüsselzahlen	19
Abbildung 24 - Massenverarbeitung.....	22
Abbildung 25 - Weiterkommen	23
Abbildung 26 – Gruppendaten	24
Abbildung 27 – Gruppendaten	25
Abbildung 28 – Spieltage.....	26
Abbildung 29 – Gruppenzuordnung	26
Abbildung 30 - Schlüsselzahlen Gruppe	27
Abbildung 31 - Ansicht Tabelle.....	28
Abbildung 32 - Tabelle bearbeiten	28
Abbildung 33 - Schlüsselzahlen Blockansetzung.....	29



Abbildung 34 – Spielblöcke	29
Abbildung 35 – Blockdetails	30
Abbildung 36 - Freie Mannschaft	32
Abbildung 37 - Anlage des Pokals	32
Abbildung 38 - Rundendaten Runde 1	33
Abbildung 39 – Rundenansicht	33
Abbildung 40 - Runde 2.....	34
Abbildung 41 – Halbfinale.....	35
Abbildung 42 - Spiel um Platz 3	36
Abbildung 43 - Finale.....	37
Abbildung 44 – Schlüsselzahlen	38
Abbildung 45 – Halbfinale.....	39
Abbildung 46 - Platzhalter erzeugen	39
Abbildung 47 - Platzhalter ersetzen	40
