



DFB-MEDIEN

DFBnet-Spielbericht - Anleitung für die Inbetriebnahme

Projekt:	DFBnet-Spielbericht
Autor:	B. Pohl / P. Smerzinski
Geprüft:	P. Smerzinski
Version / Datum:	Erstellung: 21.03.2007 / letzte Änderung: 20.10.2015 R5.50
Status:	freigegeben
Datum der Freigabe:	R 5.50 20.10.2015
Verteiler:	Landesverbandsadministratoren

© 2015 DFB-Medien GmbH & Co. KG

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

Das Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Die Weitergabe sowie die Veröffentlichung dieser Unterlage, ist ohne die ausdrückliche und schriftliche Genehmigung 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:

Die Anleitung richtet sich an die Landesverbandsadministratoren für das DFBnet. Sie beschreibt die Voraussetzungen und die notwendigen Schritte und Tätigkeiten zur Inbetriebnahme der DFBnet- Anwendung Spielbericht in einer Liga.

Inhalt:

DFBnet-Spielbericht - Anleitung für die Inbetriebnahme.....	1
1 Die DFBnet-Anwendung Spielbericht	5
1.1 Funktionsüberblick.....	5
1.2 Die Rollen der Anwendung Spielbericht	5
1.3 Einsetzbarkeit.....	6
2 Voraussetzungen für die Einführung und den Betrieb	7
2.1 Infrastruktur	7
2.2 Aktueller Spielplan im DFBnet.....	7
2.3 Aktuelle Schiedsrichteransetzungen im DFBnet.....	7
2.4 Benutzerkennungen	7
2.4.1 Personenkennungen.....	7
2.4.2 Vereinskennungen.....	7
2.4.3 Kontaktkennungen.....	7
2.5 Einstellen der notwendigen Parameter im System	7
2.6 Schulung	8
3 Einrichten des Systems für den Betrieb.....	9
3.1 Berechtigungen für die Landesverbandsadministratoren	9
3.1.1 Berechtigung für die Administration der Anwendung Spielbericht in der Benutzerverwaltung.....	9
3.1.2 Berechtigung für die Rolle SBO-Superuser der Anwendung Spielbericht.....	9
3.1.3 Vorgang in der Benutzerverwaltung.....	9
3.1.4 Rollen SBO-Superuser und SBO-Admin	9
3.1.5 Auswertung der Gebietsrechte und der Inklusiv-Angabe.....	10
3.1.6 Rollen und Berechtigungen bei Freundschaftsspielen.....	10
3.2 Einrichten der Ligaregeln.....	11
3.2.1 Einrichten der Ligaregeln.....	11
3.2.2 Abweichende Angaben in den Staffeldaten	13
3.2.3 Kopieren der Ligaregeln in die neue Saison	13
3.3 Einrichten der Sperrregeln.....	14
3.3.1 Einrichten von Sperrregeln für eine Liga.....	14
3.3.2 Sperrengültigkeit:.....	15
3.3.3 Befristete Spielsperre	16
3.3.4 Befristete Spielsperre in der Sperrregel einstellen.....	16
3.3.5 Anzeige der Frist in der Übersicht.....	17
3.3.6 Zusammenfassung	18
3.3.7 längstens in anderen Mannschaften	18
3.3.8 Gültig in höheren und niedrigeren Ligen.....	19
3.3.9 Schalter in der Ligaregel „Sperrenableistung in Freundschaftsspielen“.....	19
3.4 Einrichten der Kennungen	20



3.4.1	Kennungen für die Mannschaftsverantwortlichen	20
3.4.2	Kennungen für die Schiedsrichter und Assistenten	20
3.4.3	Kennungen für die Staffelleiter, Spielberichtsprüfer, Unterrichtete, Sportrichter, Pressestelle	20
3.5	Einrichten der Staffelnzuständigkeiten	20
3.5.1	Keine Staffelnzuständigkeit für einen Zugriff erforderlich.....	21
3.5.2	Automatische Einrichtung der Staffelnzuständigkeiten durch die SpielPlus-Spielplanung.....	21
3.5.3	Manuell Staffelnzuständigkeiten einrichten/ändern:.....	21
3.5.4	Kopieren der Staffelnzuständigkeiten in die neue Saison.....	21
4	Implizite Regeln im Programm	22
6	Weitere Funktionen für den SBO-Superuser und SBO-Admin	23
6.1	Überblick	23
6.2	Spielplan.....	23
6.2.1	Spielberichtsstatus bearbeiten.....	23
6.2.2	Spielberichte bearbeiten	24
6.3	Statistiken und Spieltagsdaten	24
6.4	Sperren bearbeiten.....	25
6.5	Offene Sperren.....	25
6.5.1	Sichtbarkeit.....	26
6.5.2	Sperrenanzeige	26
6.6	Spielberechtigungslisten.....	26
6.6.1	Bearbeitung wie ein Staffelleiter	26
6.6.2	Handlungsbedarf bei Sperren aus anderen Mannschaften.....	26
6.7	Gültigkeit der verschiedene Spielrechte	26
6.8	Sponsorengrafiken im Spielberichts- und Pressedruck	27
6.8.1	Überblick über die Funktion	27
6.8.2	Hochladen von Sponsorengrafiken.....	27
6.8.3	Hauptlastzeiten.....	29
7	Zusammenarbeit DFBnet-Spielbericht und DFBnet-Sportgerichtsbarkeit	30
7.1	Einleitung.....	30
7.2	Grundsätzliche Arbeitsweise im Betrieb	30
7.3	Empfehlungen für die Ausrollphase.....	31
7.3.1	die Sportgerichtsbarkeit zunächst ohne Spielbericht	31
7.3.2	der Spielbericht zunächst ohne Sportgerichtsbarkeit.....	31
7.3.3	der Spielbericht und die Sportgerichtsbarkeit zeitlich parallel.....	31
8	Elektronische Bestätigung statt Unterschriften.....	32
8.1	Einleitung.....	32
8.2	Funktion der elektronischen Bestätigung.....	32
8.3	Unterschriften im Teil 1 nach der Vereinsfreigabe.....	32
8.3.1	Auswirkung im PDF Teil 1	32
8.4	Unterschriften im Teil 2 nach Schiri-Freigabe.....	33
8.4.1	Tab-Reiter Bestätigung im Teil 2	33
8.4.2	Auswirkung im PDF Teil 2	33
8.5	Für alle Rollen nach elektronischer Bestätigung	34



8.6	Nacherfassung durch Vereine	34
9	Statusübergänge des Spielberichts	35
9.1	Normaler Ablauf	35
9.2	Schiedsrichter korrigiert Aufstellung vor Vereinsfreigabe	35
9.3	Staffelleiter korrigiert Spielbericht vor Vereinsfreigabe oder vor Schiedsrichterfreigabe	36
9.4	Vereine erfassen wegen Nichtantritt Schiri nach	36
9.5	Vereine erfassen generell nach	36
10	Sperrengültigkeit	37
10.1	Tabelle der Gültigkeit der Sperren bei bestimmten Angaben in der Sperre	37

Abbildungen:

Abbildung 1:	Sperrregeln	14
Abbildung 2:	Sperrregel	16
Abbildung 3:	Automatische Sperre	17
Abbildung 4:	Übersicht Sperregeln einer Liga	18
Abbildung 5:	Funktionen des SBO-Superusers	23
Abbildung 6:	Manipulation des Spielberichtsstatus	23
Abbildung 7:	Hochladen von Sponsorengrafiken	28
Abbildung 8:	Elektronische Bestätigung im PDF Teil 1	32
Abbildung 9:	Seite für Elektronische Bestätigung	33
Abbildung 10:	Elektronische Bestätigung im PDF Teil 2	33

Tabellen:

Tabelle 1:	Rollen und Berechtigungen bei Freundschaftsspielen	11
Tabelle 2:	Ligaregeln	13
Tabelle 3:	Wettbewerbsbezogene Sperren und Ableistungen	15
Tabelle 4:	Übersicht über die Typen der Sperren	18
Tabelle 5:	Statistikauswahlkriterien	24
Tabelle 6:	Dokumenttypen	28
Tabelle 7:	Sperren- und Ableistungsverwaltung	30



1 Die DFBnet-Anwendung Spielbericht

1.1 Funktionsüberblick

Die Anwendung DFBnet- Spielbericht ermöglicht die Erstellung der offiziellen Spielberichte für Meisterschafts- und Pokalspiele. Dabei wird der Prozess der Spieldurchführung abgebildet, indem den ausführenden Personen die notwendigen Funktionen zur Verfügung gestellt werden.

1. fortlaufend zu Beginn der Saison bzw. während der Saison: Erstellung und Pflege des Kaders bzw. der Spielberechtigungsliste aus dem Passdatenbestand durch Mannschaftsverantwortliche der Vereine und/oder durch Staffelleiter.
2. zu jedem Spiel:
 - i. Planung der Aufstellung durch den Heim- und Gastverein.
 - ii. Freigabe der offiziellen Anfangsaufstellung ca. 1 Stunde vor dem Spiel.
 - iii. Eingabe der erforderlichen Daten nach dem Spiel durch den Schiedsrichter bzw. die Assistenten.
3. für alle Spiele der Staffel nach einem Spieltag: Prüfung und Korrektur der Spielberichte durch den Staffelleiter.
4. fortlaufend während der Saison: automatische Buchungen der Sperren der Spieler nach Karten, Synchronisation mit der DFBnet- Sportgerichtsbarkeit und Buchung der Ableistungen.
5. fortlaufend bzw. zum Ende der Saison: Statistische Auswertungen.

Eine detaillierte Darstellung der Funktionen bietet das Anwenderhandbuch, das im Bereich *Service - Handbücher* der Homepage www.dfbnet.org zum Download zur Verfügung steht. Dort ist auch diese Beschreibung zu finden.

1.2 Die Rollen der Anwendung Spielbericht

Folgende Rollen stehen in der Anwendung Spielbericht zur Verfügung:

Rolle	Funktion
Administrator (Benutzer)	Administrator in der Anwendung Benutzerverwaltung für Kennungen und Berechtigungen für die Anwendung Spielbericht
SBO-Superuser	Kann alle verfügbaren Administrationsfunktionen für Spielbericht ausführen
SBO-Admin	Hat eingeschränkte Administrationsfunktionen und zwar Pflege der Staffeltätigkeit
Mannschaftsverantwortlicher	Mannschaftsverantwortliche der Vereine, verwalten die Spielberechtigungsliste und planen und dokumentieren die Mannschaftsaufstellung vor einem Spiel
Schiedsrichter	Schiedsrichter und Assistenten geben nach dem Spiel im Spielbericht Ergebnisse, Auswechslungen, Karten und Tore ein, können auch Aufstellungen korrigieren
Staffelleiter	Können Spielberichte prüfen, korrigieren oder nach erfassen und alle weiteren Funktionen wie Statistiken, Sperren, Spielberechtigungslisten ausführen
Spielberichtsprüfer	Wie Staffelleiter, wird in der weiteren Beschreibung nicht weiter erwähnt
Spielerdatenimporteur (DFL)	Zusatzrolle für den DFL-Spielerdatenimport (nur für DFL-Mitarbeiter)
Freundschaftsspielverwalter	Zusatzrolle zu allen Rollen außer Mannschaftsverantwortlicher und Schiedsrichter, kann alle FS-Spiele im berechtigten Gebiet bearbeiten bzw. lesen, siehe 3.1.6
Unterrichtete	Können auf alle Informationen, Spielberichte, Sperren, Statistiken lesend zugreifen aber nicht korrigieren
Sportrichter	Können Sperreinträge und Ableistungen korrigieren, Spielberichte aber nur lesen
Pressestelle	Können die Presseberichte vor und nach dem Spiel herunter laden und drucken, die Rolle darf nicht für die direkte Nutzung durch Pressevertreter verwendet werden, sie ist nur für Pressebeauftragte der Verbände bestimmt

Achtung: Bitte keine Mehrfachrollen vergeben (es sei denn, sie sind explizit als Zusatzrolle gekennzeichnet). Dies führt nach der Anmeldung in der Anwendung zu einer Fehlermeldung.



Für die Anwendung Spielbericht dürfen den Benutzerkennungen **nicht mehrere** Rollen innerhalb der Anwendung zugewiesen werden. Der Grund ist die rollenbezogene Einstiegsseite nach der Anmeldung, die bei Mehrfachrollen einen Vor-dialog mit Auswahl erfordern würde. Ausnahmen sind die Rollen Administrator (Benutzer) und SBO-Superuser bzw. SBO-Admin, diese beiden Rollen können **einer** Kennung zugewiesen werden, da sie jeweils ausschließlich in der Benutzerverwaltung **oder** im Spielbericht Auswirkung haben (siehe 3.1).

Weitere Ausnahmen sind die Rollen, die mit Zusatzrolle gekennzeichnet sind.

1.3 Einsetzbarkeit

Der DFBnet-Spielbericht ist für folgende Wettbewerbe einsetzbar:

1. Meisterschaftsspiele
2. Pokalspiele
3. Freundschaftsspiele

Nicht unterstützt werden Turniere, Hallenfußball, Spielnachmittage und Futsal.



2 Voraussetzungen für die Einführung und den Betrieb

Folgende Voraussetzungen müssen vor der Einführung geprüft und hergestellt werden:

2.1 Infrastruktur

Prüfen und Herstellen der notwendigen Infrastruktur auf den Spielstätten. Es muss auf den Spielstätten Hardware mit Internet-Zugang vorhanden sein, über den der Heimverein, der Gastverein und der Schiedsrichter ihre Eingaben vornehmen können. DFB-Medien bietet hierzu auch eine mobile Schnittstelle an. Ein DIN A4-Drucker (s/w) muss vorhanden sein, wenn die Spielberichte ausgedruckt und unterzeichnet werden müssen (siehe hierzu auch Kapitel 7).

2.2 Aktueller Spielplan im DFBnet

Die Spiele der Liga bzw. der Staffel, für die der Spielbericht eingesetzt werden soll, müssen vollständig und aktuell im DFBnet vorhanden sein. Die Spielplanbearbeitungen, also Spielverlegungen, Neuansetzungen usw. müssen rechtzeitig vor den Spielterminen vorgenommen werden.

Spielberichte können erst erstellt werden, wenn die Staffel im Status „Spielbetrieb aufgenommen“ ist.

Spielberechtigungslisten können vom Verein (Mannschaftsverantwortlicher) nach der Mannschaftsmeldung erstellt werden und vom Staffelleiter geprüft werden.

Für **Pokal- und Freundschaftsspiele** gibt es keine eigenen Spielberechtigungslisten, dort werden die Spielberechtigungslisten der Meisterschaft herangezogen. Ist die Spielberechtigungsliste für die Meisterschaftsstaffel aufgebaut und vorhanden, kann sie in den Pokalspielen verwendet werden.

2.3 Aktuelle Schiedsrichteransetzungen im DFBnet

Rechtzeitig vor den Spielen müssen die Schiedsrichter in den Spielen des DFBnet angesetzt und „fixiert“, also veröffentlicht sein (Fixierung ist eine Funktion in der DFBnet- Schiedsrichteransetzung).

2.4 Benutzerkennungen

2.4.1 Personenkennungen

Alle ausführenden Personen, wie Mannschaftsverantwortliche der Vereine, die Schiedsrichter und die Assistenten und die Staffelleiter müssen vor Beginn des Betriebs persönliche Benutzerkennungen für die Anmeldung an die Anwendung bekommen. Auf Antrag bei DFB-Medien sind auch Vereinskennungen für die Mannschaftsverantwortlichen zugelassen, siehe nächstes Kapitel. Die Kennungen und die Kennwörter müssen auf geeigneten sicheren Wegen zugestellt werden, damit ein Missbrauch durch Unbefugte ausgeschlossen werden kann. Bei Versendung per E-Mail müssen die Dateien sicher verschlüsselt werden.

2.4.2 Vereinskennungen

Abhängig von einer Genehmigung durch den jeweiligen Datenschutzbeauftragten des Verbands, kann für den gesamten Verband auch die Verwendung von Vereinskennungen für die Rolle Mannschaftsverantwortlicher ermöglicht werden. Dazu wird von DFB Medien in den Landesverbandsparametern eine entsprechende Einstellung vorgenommen.

2.4.3 Kontaktkennungen

Kontaktkennungen sind für Benutzer der Anwendung Spielbericht **nicht zugelassen**, da alle tätigen Benutzer Personen des DFB bzw. der Landesverbände sind und keine Außenstehenden.

2.5 Einstellen der notwendigen Parameter im System

Für den Betrieb der Anwendung müssen im Verband vorher Liga-, Sperrregeln und Staffelnzuständigkeiten eingerichtet werden.

Einzelheiten siehe Kapitel 3.



2.6 Schulung

Die beteiligten Personen sollten eine ca. 2- bis 3-stündige Einführung und Schulung in die Anwendung erhalten. Insbesondere muss die Funktion Spielberechtigungsliste mit dem Zugriff auf die Passdaten den Mannschaftenverantwortlichen der Vereine vermittelt werden.

Im Service-Bereich des DFBnet www.dfbnet.org stehen Schulungsvideos zum Download zur Verfügung.



3 Einrichten des Systems für den Betrieb

Die im Folgenden beschriebenen Tätigkeiten müssen bei der Ersteinrichtung in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden, weil die Schritte aufeinander aufbauen. Bei Nacharbeiten können natürlich einzelne Punkte wiederholt werden. Die Arbeiten müssen für die jeweiligen Umgebungen Schulung und Produktion getrennt durchgeführt werden.

3.1 Berechtigungen für die Landesverbandsadministratoren

3.1.1 Berechtigung für die Administration der Anwendung Spielbericht in der Benutzerverwaltung

Damit die Landesverbandsadministratoren in der Benutzerverwaltung Kennungen und Berechtigungen für die Anwendung Spielbericht erstellen können, müssen sie

1. eine Berechtigung für die Anwendung Benutzerverwaltung mit der Rolle Administrator (Benutzer) und ihrem Landesgebiet erhalten,
2. eine Berechtigung für die Anwendung Spielbericht mit der Rolle Administrator (Benutzer) und ihrem Landesgebiet erhalten.

Damit können Sie Benutzer für die Anwendung Spielbericht einrichten.

3.1.2 Berechtigung für die Rolle SBO-Superuser der Anwendung Spielbericht

Für die Funktionen „Administration, Ligaregeln, Sperrregeln und Staffelnzuständigkeiten“ für die Ligen in seinem Landesverband benötigt der Landesverbandsadministrator die Berechtigung für die Rolle SBO-Superuser in der Anwendung Spielbericht mit dem Gebietsrecht Landesverband inklusive und allen Mannschaftsarten, allen Spielklassen.

3.1.3 Vorgang in der Benutzerverwaltung

Die zuvor genannten Punkte können in einem Vorgang erledigt werden durch

Anmeldung an die Benutzerverwaltung:

- a) Kennung erstellen/bearbeiten
- b) Anwendung: Spielbericht
- c) Rolle: Administrator **und** SBO-Superuser, folgende Punkte für beide Rollen durchführen
- d) Gebiet: Landesverband inklusive Unterebenen
- e) Alle Mannschaftsarten, alle Spielklassen angeben
- f) fertig stellen

3.1.4 Rollen SBO-Superuser und SBO-Admin

Der

SBO-Superuser hat alle verfügbaren Administrationsfunktionen, der SBO-Admin die Administration der Staffelnzuständigkeiten.

SBO-Superuser:

- Spielbericht
 - Spielplanauswahl
 - Statistiken
 - Sperren
 - Verbandszugehörigkeit
 - Sperrregeln
- Ligaregeln
 - Ligaregeln suchen
 - Ligaregeln anlegen
 - Ligaregeln kopieren
- Staffelnzuständigkeit
 - Staffelnzuständigkeit suchen
 - Staffelnzuständigkeit kopieren

SBO-Admin:

- Spielbericht



- Spielplanauswahl
- Statistiken
- Sperren
- Staffلزuständigkeit
 - Staffلزuständigkeit suchen
 - Staffلزuständigkeit kopieren

Für den Landesverbandsadministrator bzw. seinen Stellvertreter ist die Rolle SBO-Superuser geeignet, weil dort alle Landesverbandspezifischen Funktionen vorhanden sind, für die Bezirks- und Kreismitarbeiter ist die Rolle SBO-Admin vorgesehen. Bei beiden Rollen müssen als Voraussetzung die Gebietsrechte in der Benutzerverwaltung geeignet vergeben werden, siehe nächstes Kapitel. Die Benutzer mit der Rolle SBO-Admin müssen vom Landesverband verwaltet werden. Beide Rollen, SBO-Superuser und SBO-Admin haben gleichermaßen die Funktionen für die Anzeige der Spielberichte, die Statusänderung und das Löschen der Spielberichte, die Sperrenbearbeitung und die Spielberechtigungslistenverwaltung. Die Kennungen können über die Gebietsberechtigung auf die zuständigen Gebiete eingeschränkt werden, siehe nächstes Kapitel.

3.1.5 Auswertung der Gebietsrechte und der Inklusiv-Angabe

Bei Kennungen mit den beiden genannten Rollen werden die Gebietsangabe und die Inklusiv-Angabe in der Benutzerverwaltung ausgewertet, d.h. es ist möglich, die Funktionen auf die Staffeln und Spiele eines Gebiets einzuschränken. Wird die Inklusiv-Angabe gesetzt, dann ist die Kennung auf das angegebene Gebiet und die untergeordneten Gebiete berechtigt, wird sie nicht gesetzt, nur auf das angegebene Gebiet ohne Untergebiete.

Empfohlen wird also für den Landesverbandsadministrator:

- die Rolle SBO-Superuser
- Gebiet = Landesverband inklusive
- Alle Mannschaftsarten, alle Spielklassen.

Damit ist er berechtigt, alle oben aufgeführten Funktionen für alle Kreise auszuführen.

Für einen Kreisadministrator wird empfohlen:

- die Rolle SBO-Admin
- Gebiet = Kreis (Inklusiv-Angabe ist überflüssig, weil es keine Untergebiete gibt)
- Alle Mannschaftsarten, alle Spielklassen.

Der Kreisadministrator kann dann nur die Spiele, Spielberechtigungslisten und die Staffلزuständigkeiten seines Kreises bearbeiten.

Alle anderen Varianten sind auch möglich und können bei Bedarf sinnvoll sein, z.B.:

- a) ein SBO-Superuser ohne Inklusiv-Angabe kann nur die Ligen und Staffeln auf der Landesverbandsebene bearbeiten,
- b) ein SBO-Admin mit Landesverbandsgebiet und Inklusiv-Angabe kann alle Staffلزuständigkeiten im ganzen Landesverband bearbeiten, usw.
- c) ein SBO-Admin mit zwei oder mehr Kreisgebieten kann die oben genannten Funktionen auf den berechtigten Kreisgebieten ausführen.

3.1.6 Rollen und Berechtigungen bei Freundschaftsspielen

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

Rolle	Berechtigte Funktionen	Datenrechte	Berechtigt für FS-Spiele	Anpassung für FS-Spiele notwendig



Mannschaftsverantwortliche	Aufstellung bearbeiten Vereinsfreigabe Nacherfassung je nach Parameter in der Ligaregel	MSArt, SpKI, Verein	Alle FS-Spiele des Vereins und der berechtigten Mannschaftsart, Spielklasse	nein
Schiedsrichter	Spielverlauf eingeben Aufstellung korrigieren Nacherfassung	Ansetzung zum Spiel	Alle Spiele auf die er angesetzt ist	nein
Staffelleiter, Unterrichtete, Sportrichter, Spielberichtsprüfer	Spielbericht ansehen (Sportrichter, Unterrichtete), Spielbericht korrigieren / nach erfassen (Staffelleiter), Sperrungen bearbeiten, abhängig von Parametern in der Ligaregel	MSArt, SpKI, Gebiet	Alle FS-Spiele des Gebiets und der berechtigten Mannschaftsart, Spielklasse	Ja, Zusatzrolle FS-Verwalter notwendig
Freundschaftsspielverwalter	Zusatzrolle nur in Verbindung mit Staffelleiter, Unterrichtete, Sportrichter, Spielberichtsprüfer	Keine	In Verbindung mit Hauptrolle alle FS-Spiele des berechtigten Gebiets unabhängig von MSArt, SpKI.	Neue Rolle
SBO-Admin/-Superuser	Spielberichtsstatus bearbeiten Spielberichte löschen	MSArt, SpKI, Gebiet	Alle FS-Spiele des Gebiets und der berechtigten Mannschaftsart, Spielklasse	Ja, Zusatzrolle FS-Verwalter notwendig

Tabelle 1: Rollen und Berechtigungen bei Freundschaftsspielen

Beispiele:

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

3.2 Einrichten der Ligaregeln

Ausführung: Landesverbandsadministrator mit einer Kennung mit der Rolle SBO-Superuser

3.2.1 Einrichten der Ligaregeln

Eine Liga ist in der Anwendung Spielbericht erst verfügbar, wenn eine Ligaregel eingerichtet wurde. Diese Funktion muss in SpielPlus unter dem Punkt *Ligaregeln* durchgeführt werden.

Zum Hintergrund: In den Ligaregeln werden für den Betrieb der Liga notwendige Parameter und Grenzwerte angegeben. Dies sind globale Werte für alle Applikationen, wie z.B. Dauer der Spielzeit, und applikationseigene Werte, wie z.B. Prüfung der Anzahl der U23 bei der Aufstellung beim Spielbericht. Die Ligaregeln gelten für eine Saison, für das Kopieren in die neue Saison gibt es eine eigene Funktion.

Anmeldung an SpielPlus mit der Rolle SBO-Superuser:

- Ligaregeln neu anlegen/ suchen - bearbeiten
- Regeln eintragen/ändern, Bedeutung und Abhängigkeiten siehe unten
- Speichern

Erklärung der wichtigsten Regeln:



Hier wird nur auf einige Regeln eingegangen, eine vollständige Übersicht ist aktuell immer im Dialog *Ligaregeln bearbeiten* vorhanden.

Grunddaten	Diese Angaben beziehen sich hauptsächlich auf den Austragungsmodus des Wettbewerbs, hier werden Initialwerte vorgegeben, die in den Staffeldaten in der Spielplanung pro Staffel individuell eingestellt werden können, bitte dazu den entsprechenden Hinweis auf der Seite <i>Ligaregel bearbeiten</i> beachten
Spielbericht allgemein	Angaben speziell für die Anwendung DFBnet- Spielbericht
<i>E-Spielbericht im Einsatz</i>	muss gesetzt sein, damit DFBnet-Spielbericht für diese Liga in SpielPlus verfügbar ist, wird der Schalter deaktiviert, ist die Liga in den Menüpunkten im Modul Spielbericht nicht auswählbar
<i>Auslieferung an Sportradar</i>	Die Spielberichte werden an den Wettüberwachungspartner Betradar des DFB ausgeliefert, darf nur für Ligen aktiviert werden, die vom DFB mit Betradar/Sportradar vereinbart wurden
<i>Versionen</i>	Sollte wegen der damit verbundenen Systemlast im Normalfall immer deaktiviert sein, bei Aktivierung werden wiederherstellbare Versionen des Spielberichts bei jeder Korrektur geschrieben, sollte bei Bedarf nur in der höchsten Landesverbandsliga aktiviert werden
<i>Nacherrfassung</i>	<i>Nur Schiri und Staffelleiter (Defaultwert)</i> Nur Schiedsrichter und Staffelleiter können nicht erfasste oder unvollständig erfasste Spielberichte mittels der Funktion <i>Korrigieren</i> nach erfassen
	<i>Beide Vereine bei Nichtantritt Schiri</i> Wenn der Schiedsrichter nicht antritt müssen beide Vereine den Nichtantritt des Schiris bestätigen und einer von beiden kann dann den Spielbericht nach erfassen
	<i>ein Vereine bei Nichtantritt Schiri</i> wie oben, jedoch muss nur ein Verein den Nichtantritt bestätigen
	<i>Beide Vereine generell</i> Beide Vereine können generell den gesamten Spielbericht nach erfassen (nützlich, wenn auf den Sportplätzen kein PC und Internet verfügbar ist)
<i>Bearbeitung der Sportgerichtsurteile ... erlauben</i>	Ist der Schalter aktiviert, können Sperrungen, die durch Sportgerichtsurteile erzeugt wurden über die Anwendung Spielbericht korrigiert werden, sonst nur über ein neues Urteil
<i>Änderung Sperren durch Staffelleiter</i>	Die Staffelleiter dürfen automatisch erzeugte Sperren manuell ändern, sonst nur Sportrichter
<i>Sperrenableistung in Freundschaftsspielen</i>	Ist der Schalter deaktiviert, werden Sperren in Freundschaftsspielen nicht abgeleistet, auch wenn in der Sperre die Angabe gesperrt für – alle Spieler des Vereins, ... der Mannschaft oder wettbewerbsbezogen für Freundschaftsspiele gesetzt ist
<i>Kaderpflege Verein</i>	Es wird empfohlen, diese Angabe zu setzen. Wenn gesetzt, können die Mannschaftenverantwortlichen der Vereine die Spielberechtigungsliste (Kader) bearbeiten. Der Staffelleiter kann über das Programm einzelnen Vereinen die Pflege der Spielberechtigungsliste erlauben oder verbieten (fixieren). Ist der Schalter nicht gesetzt, können die Vereine grundsätzlich den Kader nicht bearbeiten, sondern nur der Staffelleiter.
<i>Freigabe des Ergebnisses mit Freigabe Spielbericht</i>	Mit Freigabe des Spielberichts wird automatisch das Ergebnis im Spiel freigegeben. Wenn nicht gesetzt, muss der Staffelleiter über den Ergebnisdienst die Ergebnisfreigabe selbst vornehmen
<i>Pflichteingabe im Spielbericht ...</i>	wenn gesetzt, muss im Spielbericht Teil 1 in diesem Feld eine Eingabe gemacht werden
<i>Spieler eingeben, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen</i>	Die Vereine können kurzfristig aufgenommen Spieler, deren Passanträge vom Verband noch nicht verarbeitet wurden, aufstellen und in einem besonderen Eingabefeld (Textfeld) namentlich benennen.
<i>Elektronische Bestätigung statt Unterschriften</i>	Siehe Kapitel 7
<i>In dieser Liga gelten die Spielrechte für - Pflichtspielrecht ja/nein</i>	Mindestens eines der Spielrechte muss angegeben sein.



- Freundschaftsspielrecht ja/nein - Zweit-/Gastspielrecht ja/nein	Aus Gründen der Aufwärtskompatibilität zum bisherigen Verhalten sind das Pflichtspielrecht und das Zweit-/Gastspielrecht vorbelegt, denn das Programm hatte bisher implizit beide Spielrechte berücksichtigt.
Spielbericht Regelprüfungen	Diese Angaben haben nur in den Ligen Bedeutung, für die besondere Regeln bei der Mannschaftsaufstellung gelten. Dies wird hauptsächlich im überregionalen Bereich der Fall sein.
Spielberechtigungsliste	Angaben zur Steuerung der Spielberechtigungsliste, gemischte Mannschaft, Fixierung, Anzeige von bestimmten Spalten.

Tabelle 2: Ligaregeln

3.2.2 Abweichende Angaben in den Staffeldaten

Der Ligaregelsatz gilt heute für **alle** Staffeln einer Liga, also über alle Gebiete. Weil es in den Landesverbänden unterschiedliche Regeln pro Gebiet oder auch für unterschiedliche Staffeln im gleichen Gebiet gibt, werden die abweichenden Angaben zu den gekennzeichneten Werten aus den Staffeldaten genommen.

Über die Spielplanung für Meisterschaft und Pokale in SpielPlus können für eine Staffel die Werte abweichend von den Werten der Liga eingestellt werden. Z.B. über die Anwendung **Meisterschaft in SpielPlus**:

Meisterschaft – Spielplanbearbeitung – Auswahl der Staffel – Staffeldaten

Für die gekennzeichneten Angaben wird wie folgt verfahren:

1. bei der Generierung einer Staffel in der DFBnet-Spielplanung werden zunächst die Werte aus der Ligaregel kopiert und in die Staffeldaten übernommen.
2. diese Werte können vom Anwender staffelspezifisch über die Spielplanung verändert werden. Das Programm DFBnet-Spielbericht entnimmt die Grenzwerte grundsätzlich aus den Staffeldaten.
3. werden vom Anwender in den Staffeldaten die Werte entfernt (leer gemacht), dann fällt DFBnet-Spielbericht auf die Grenzwerte in der Ligaregel zurück.

3.2.3 Kopieren der Ligaregeln in die neue Saison

Zu Beginn jeder Saison müssen die Ligaregeln aus der alten Saison in die neue kopiert werden. Falls für die neue Saison Änderungen bei der Regelprüfung gelten, müssen die Ligaregeln entsprechend angepasst werden.

Anmeldung an SpielPlus mit der Rolle SBO-Superuser:

- a) Ligaregeln *kopieren* von Saison - in Saison
- b) Anzeige der kopierten Regeln

Hinweis: Das Kopieren kann gefahrlos wiederholt werden, schon bestehende Regeln werden nicht überschrieben sondern nur die neuen hinzugefügt.



3.3 Einrichten der Sperrregeln

3.3.1 Einrichten von Sperrregeln für eine Liga

Für jede Liga muss ein Satz von Sperrregeln erstellt werden, wenn die Anwendung Spielbericht die Sperrregeln fort-schreiben und prüfen soll. Ist keine Sperrregel definiert, werden von der Anwendung Spielbericht keine Sperren und keine Ableistungen erzeugt.

Zum Hintergrund: Die Anwendung Spielbericht erzeugt automatisch Sperrungen nach entsprechenden Karten und verbucht auch automatisch Ableistungen der Sperren, wenn der Spieler aussetzt. Wenn im Landesverband auch die Anwendung DFBnet Sportgerichtsbarkeit eingesetzt wird, werden auch die Sperren nach Urteilen erkannt und automatisch abgebucht. Die aktuell bestehenden Sperren werden dem Mannschaftsverantwortlichen bei der Mannschaftsaufstellung angezeigt. Die Sperrregeln sind nicht saisonabhän-gig, d.h. sie gelten automatisch auch in der neuen Saison. Erfolgt eine Änderung, wirkt sich die Änderung sofort auf die Bildung von neuen Sperren aus, d.h. die Erzeugung einer neuen Sperre erfolgt dann nach den geänderten Regeln. Bereits bestehende Sperren und Ableistungen werden durch eine Regeländerung nicht berührt.

Anmeldung an die Anwendung Spielbericht mit der Rolle SBO-Superuser:

- a) Funktion *Sperrregeln*, dann Auswahl der Liga
- b) Für jede Kartenart 1 Gelb, 2 Gelb-Rot, 3 Rot kann ein Eintrag gemacht werden, die Einträge 4 bis 7 sind zur Zeit ohne Bedeutung und müssen leer bleiben.

Durch Klicken in die jeweilige Zeile öffnet sich der Änderungsdialog. Die Einträge haben folgende Bedeutung:

Bei Anzahl Karten/Verstößen: nach wie viel Karten wird eine Sperre erzeugt, z.B. 5. Gelbe → 5
Anzahl Spiele gesperrt: z.B. ein Spiel Sperre → 1
Gültig in höheren Ligen: die Sperre gilt auch für höhere Ligen
Gültig in niederen Ligen: die Sperre gilt auch für niedrigere Ligen
Längstens in anderen Mannschaften: siehe folgendes Kapitel
Unbefristete Sperre: Sperre ist unbefristet, z.B. nach einer Roten Karte

Sperrregel bearbeiten							
Sperrtyp	Bei Anzahl Karte/Verstoß Zeitobergrenze	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
<i>Gültig bis Ende der aktuellen Saison</i>							
2 Gelb-Rote Karte	1	1		nein	ja	10	nein
<i>Gültig bis Ende der nächsten Saison</i>							
3 Rote Karte	1	0		ja	ja		ja
<i>Unbegrenzt gültig</i>							
4 Urteil							
5 Verstoß Wechselrecht							
6 Unsportlichkeit							
7 Zeitstrafe							

bildung 1: Sperrregeln



3.3.2 Sperrengültigkeit:

Gesperrt für alle Spiele des Vereins oder der Mannschaft

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

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

- Gesperrt für:* <für bestimmte Wettbewerbe> (siehe nächstes Kapitel)
- <alle Spiele des Vereins> (siehe a)
- <alle Spiele der Mannschaft> (siehe b)

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

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

In beiden Fällen erfolgt die Ableistung in der Mannschaft, in der die Sperre erzeugt wurde, aber in allen Wettbewerben, es sei denn, es ist der Schalter „Sperrenableistung in Freundschaftsspielen = Nein“ gesetzt, dann nicht in Freundschaftsspielen.

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

Festlegung zusätzlicher Wettbewerbe für die Gültigkeit der Sperre

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

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

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

Festlegung zusätzlicher Wettbewerbe für die Ableistung der Sperre

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

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

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

Tabelle 3: Wettbewerbsbezogene Sperren und Ableistungen



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

3.3.3 Befristete Spielsperre

In der Spielersperre gibt es die Kombination einer Spiel- mit einer Zeitsperre, also die befristete Spielsperre. Dies kann in jeder einzelnen Sperre durch Bearbeitung der Angaben *Anzahl Spiele und Gültig bis Datum* eingetragen werden.

Die Befristete Spielsperre ist auch 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.

Die Sperre wird 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. **Achtung:** als Saisonende wird vom Programm fest das Datum 30.06. angenommen.

3.3.4 Befristete Spielsperre in der Sperrregel einstellen

Die Eingabvalidierung lässt zu, dass in einer Regel beide Angaben *Anzahl Spiele gesperrt* und *Befristete Sperre* gemacht werden können.

Abbildung 2: 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 2: Sperrregel), d.h. ausgehend vom Spiel am 13.09. ist die Sperre hier befristet bis 23.09.2013 einschließlich (siehe Abbildung 3: Automatische Sperre).



Sperre bearbeiten

Die Sperre ist gültig in *FC Erzgebirge Aue / 3. Liga*
Mannschaft/Liga:

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

Spiel: Nr. 41, am 26.08.2015, FC Erzgebirge Aue : VfR Aalen Saison: 15/16

Spisperre: Anzahl: Abgeleistet: 1

Zeitsperre: Unbefristet:

Gültig von: 26.08.2015 bis: 26.09.2015

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 -
- in allen Wettbewerben -
- Hallenmeisterschaft
- Turnier
- Privatspiel
- Freundschaftsspiel

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

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

Ändern der zusätzlichen Wettbewerbe:

- in keinen weiteren Wettbewerben -

Bemerkung:

Sperre durch Rote Karte in 85. Spielminute * Philipp Kutscher/26.08.2015 21:02.

Abbildung 3: Automatische Sperre

3.3.5 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.



Sperrregel bearbeiten							
Sperrtyp	Bei Anzahl Karte/Verstoß Zeitobergrenze	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
	<i>Gültig bis Ende der aktuellen Saison</i>						
2 Gelb-Rote Karte	1	1		nein	ja	10	nein
	<i>Gültig bis Ende der nächsten Saison</i>						
3 Rote Karte	1	2	10T	ja	ja		nein
	<i>Unbegrenzt gültig</i>						
4 Urteil							

Abbildung 4: Übersicht Sperrregeln einer Liga

3.3.6 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 4: 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.

3.3.7 längstens in anderen Mannschaften

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

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

§ 11

Feldverweis nach zwei Verwarnungen (gelb-rot) – Einspruch

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



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

Wirkungsweise der Angabe:

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

Bildung der automatischen Sperre und der Ableistungen

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

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

3.3.8 Gültig in höheren und niedrigeren Ligen

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

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

3.3.9 Schalter in der Ligaregel „Sperrenableistung in Freundschaftsspielen“

Ist der Schalter deaktiviert, werden Sperren in Freundschaftsspielen nicht abgeleistet, auch wenn in der Sperre die Angabe gesperrt für – alle Spieler des Vereins, ... der Mannschaft oder wettbewerbsbezogen gesetzt ist.



3.4 Einrichten der Kennungen

Ausführung: Landesverbandsadministratoren mit der Rolle Administrator (Benutzer)

Anmeldung an die Benutzerverwaltung:

3.4.1 Kennungen für die Mannschaftenverantwortlichen

Die Mannschaftenverantwortliche der Vereine verwalten die Spielberechtigungsliste und planen die Mannschaftsaufstellung vor dem Spiel (Spielbericht Teil 1).

- a) Kennung erstellen/bearbeiten
- b) Anwendung: Spielbericht
- c) Rolle: Mannschaftenverantwortlicher
- d) Gebiet: **Verein** seiner Mannschaft (am besten durch filtern auswählen), **keine übergeordneten Gebiete** (Kreis, Bezirk, Verband) einstellen
- e) Mannschaftsart, Spielklasse seiner Mannschaften angeben
- f) fertig stellen

3.4.2 Kennungen für die Schiedsrichter und Assistenten

Schiedsrichter oder Assistenten geben Ergebnisse, Auswechslungen, Karten und Tore ein (Spielbericht Teil 2).

- a) Kennung erstellen/bearbeiten
- b) Anwendung: Spielbericht
- c) Rolle: Schiedsrichter
- d) **Gebiet nicht notwendig**, hat keine Bedeutung, entscheidend ist die Ansetzung
- e) Mannschaftsarten, Spielklassen nicht notwendig, entscheidend ist die Ansetzung
- f) fertig stellen

3.4.3 Kennungen für die Staffelleiter, Spielberichtsprüfer, Unterrichtete, Sportrichter, Pressestelle

Staffelleiter bzw. Spielberichtsprüfer prüfen die Spielberichte, können sie korrigieren oder nach erfassen und führen alle weiteren Funktionen wie Statistiken, Sperren und Spielberechtigungsliste aus. Unterrichtete haben Zugriff auf alle Informationen, dürfen aber nicht korrigieren. Die Pressestelle (Presse) kann sich die Presseberichte vor und nach dem Spiel herunterladen.

- a) Kennung erstellen/bearbeiten
- b) Anwendung: Spielbericht
- c) Rolle: Staffelleiter, Spielberichtsprüfer, Unterrichtete, Sportrichter, Pressestelle
- d) Gebiet: Landesverband, Bezirk, Kreis
- e) Mannschaftsart, Spielklasse seiner Staffel angeben
- f) fertig stellen

3.5 Einrichten der Staffelizehändigkeiten

Ausführung: Landesverbands- /Kreisadministratoren mit der Rolle SBO-Superuser oder SBO-Admin

Für Kennungen mit den Rollen Staffelleiter, Spielberichtsprüfer, Unterrichtete, Sportrichter, Pressestelle sind die Spiele in der Anwendung Spielbericht erst dann verfügbar, wenn für sie Staffelizehändigkeiten eingetragen wurden. Dies gilt auch, wenn nur **eine** Staffel in der Liga vorhanden ist. Diese Funktion muss in der Anwendung SpielPlus unter dem Punkt *Ligaregeln* durchgeführt werden.

Zum Hintergrund: Die Benutzerverwaltung kann die Kennungen nur auf Ebene der Liga (Mannschaftsart, Spielklasse, Gebiet) berechtigen, nicht auf Ebene der Staffeln. Die Staffelizehändigkeit ermöglicht die Zuordnung von Staffeln auf verschiedene Staffelleiter. Damit wird gewährleistet, dass Staffelleiter nur die Spielberichte ihrer Staffel sehen bzw. bearbeiten können. Für einen Staffelleiter können natürlich auch mehrere Staffeln eingestellt werden. Die Staffelizehändigkeiten gelten für eine Saison, für das Kopieren in die neue Saison gibt es eine Funktion.



Zwei Voraussetzungen für die Einrichtung bzw. das Kopieren der Staffelnzuständigkeiten für Kennungen müssen gegeben sein:

1. die Kennungen müssen die Berechtigungen auf die entsprechenden Ligen in der Benutzerverwaltung erhalten haben (siehe 3.4.3).
2. die Staffeln und deren Spielpläne müssen in der aktuellen Saison generiert sein.

3.5.1 Keine Staffelnzuständigkeit für einen Zugriff erforderlich

Ist die Ligaregel „Änderung erfordert Staffelnzuständigkeit“ nicht gesetzt, dann reicht für die Bearbeitung mit der Rolle „Staffelleiter“ die Berechtigung der DFBnet Benutzerverwaltung aus. Nur wenn die Ligaregel „Änderung erfordert Staffelnzuständigkeit“ gesetzt ist, ist zusätzlich das Setzen der Staffelnzuständigkeit (siehe nächstes Kapitel) erforderlich.

3.5.2 Automatische Einrichtung der Staffelnzuständigkeiten durch die SpielPlus-Spielplanung

Die Spielplanung im SpielPlus erzeugt automatisch eine Staffelnzuständigkeit für den angegebenen Staffelleiter bei der Generierung eines Spielplans einer Staffel.

3.5.3 Manuell Staffelnzuständigkeiten einrichten/ändern:

Anmeldung an SpielPlus mit der Rolle SBO-Superuser oder SBO-Admin:

- a) Menüpunkt *Staffelnzuständigkeiten* auswählen
- b) Liga, Anwendung Spielbericht und Rolle auswählen
- c) Es wird eine Liste der Staffeln in der ausgewählten Liga angezeigt,
- d) Nach Auswahl der Staffel wird eine Liste der Kennungen angezeigt, die über die Benutzerverwaltung eine entsprechende Berechtigung auf die Liga haben
- e) Checkbox setzen, wenn die Zuständigkeit vergeben werden soll, löschen, wenn sie entfernt werden soll
- f) Speichern

3.5.4 Kopieren der Staffelnzuständigkeiten in die neue Saison

Zu Beginn jeder Saison müssen die Staffelnzuständigkeiten aus der alten Saison in die neue kopiert werden.

Anmeldung an SpielPlus mit der Rolle SBO-Superuser oder SBO-Admin:

- a) Menüpunkt Staffelnzuständigkeiten kopieren auswählen
- b) *von Saison, Liga, Anwendung Spielbericht (ist vorbelegt) und Rolle* auswählen – *in Saison* ist mit der nächsten vorbelegt
- c) *kopieren*
- d) Einträge, die nicht kopiert werden konnten, werden angezeigt

Hinweise:

1. Das Kopieren kann gefahrlos wiederholt werden, schon bestehende Einträge werden nicht überschrieben, sondern nur die neuen hinzugefügt.
2. Nur für Staffeln, die in der alten und in der neuen Saison die gleiche Staffelnkennung haben, können Staffelnzuständigkeiten kopiert werden. Ist das nicht der Fall, müssen die Staffelnzuständigkeiten für die neue Saison neu angelegt werden.



4 Implizite Regeln im Programm

Es gibt einige vom Programm fest vorgegebene und von außen nicht beeinflussbare Steuerungen.

Diese werden hier aufgeführt.

Stichwort	Bedingung	Funktion	Auswirkung
n.ö.	Ligen in überregionalen Mandanten DFB und RV	In <i>Vereinsverantwortliche</i> , <i>Aufstellung bearbeiten</i> und <i>Schiedsrichter</i> das Kennzeichen n.ö. für „nicht veröffentlichten“ setzen	In überregionalen Ligen ist das Kennzeichen nicht vorhanden, d.h. die Betreuer, Spieler und Schiedsrichter werden immer veröffentlicht.
DFL-Layout (rotes Layout)	Es wurde Spielbericht für Bundesliga (DFL) aufgerufen spielbericht.bundesliga.de	Statistik (PDF)	Die Funktionen werden nur im DFL-Design und für die Spielklassen Bundesliga und 2.Bundesliga angeboten
Spielverlegung und Heimrechttausch	Die Aufstellungen wurden bereits freigegeben (Status: Vereinsfreigabe)	Automatisches Rücksetzen der Aufstellungen in den Status In Planung	Für das Verlegt-Spiel bzw. das Spiel mit Heimrechttausch können neue Aufstellungen erstellt und freigegeben werden
Spielabbruch	Spielbericht vollständig erfasst (mit Sonderereignis Spielabbruch)	Tore, Einsätze, Karten, Sperren und Ableistungen	<ul style="list-style-type: none">• Einsätze und Tore werden gespeichert,• Automatische Sperren nach Karten werden erzeugt,• jedoch keine Ableistungen (müssen evt. manuell nach erfasst werden)
Kopieren der letzten Aufstellung	Es ist noch keine Aufstellung für das Spiel vorhanden	Es wird die Aufstellung des letzten freigegebenen Spielberichts für diese Mannschaft unabhängig vom Wettkampf kopiert	Mannschaftsverantwortliche und Spieler sind in der Aufstellung vorgebelegt



6 Weitere Funktionen für den SBO-Superuser und SBO-Admin

6.1 Überblick

Abbildung 5: Funktionen des SBO-Superusers

Zu den Unterschieden in den Funktionsberechtigungen der Rolle SBO-Admin zur Rolle SBO-Superuser siehe Kapitel 3.1.

6.2 Spielplan

6.2.1 Spielberichtsstatus bearbeiten

Die Anwendung Spielbericht legt einen Arbeitsablauf zu Grunde, von dem **nur in Ausnahme- und Fehlerfällen** abgewichen werden darf.

Status: in Planung → Vereinsfreigabe Heim, - Gast → Schiedsrichterfreigabe → In Prüfung → Prüferfreigabe

Siehe Abbildung 6: Manipulation des Spielberichtsstatus

Aktuelle Auswahl	
Spielkennung:	890065004.00.01
Staffel:	3. Liga
Spieltag - Datum:	1. -24.07.2015 (Freitag)
Begegnung:	1. FC Magdeburg - FC Rot-Weiß Erfurt
Freigabestatus:	Prüferfreigabe
Stadion - Ort:	MDCC-Arena - Magdeburg

Freigabe Version: 0 1	
Prüfer:	<input checked="" type="checkbox"/>
In Prüfung:	<input checked="" type="checkbox"/>
Schiedsrichter:	<input checked="" type="checkbox"/>
In Bearbeitung:	<input checked="" type="checkbox"/>
Heim:	<input checked="" type="checkbox"/>
Gast:	<input checked="" type="checkbox"/>

Zurück Spielbericht löschen

Abbildung 6: Manipulation des Spielberichtsstatus



Das Manipulieren des Spielberichtstatus darf **nur im Notfall** angewendet werden, es können dabei Dateninkonsistenzen entstehen. In diesem Fall muss dann der gesamte Spielbericht gelöscht (*Funktion Spielbericht löschen*) und wieder neu eingegeben werden.

Der Status kann umgesetzt werden durch Entfernen des Häkchens in der Checkbox und der Funktion *Speichern*.

Mit *Spielbericht löschen* wird immer die höchste Version des Spielberichts gelöscht, sodass man die Funktion bei Bedarf **mehrfach ausführen** muss, um den Spielbericht **komplett zu löschen**. Dies ist der Fall, wenn man nach dem Löschen in den Spielplan zurückfällt.

6.2.2 Spielberichte bearbeiten

Der SBO-Superuser/-Admin kann keine Spielberichts-korrekturen vornehmen, dies ist dem Staffelleiter und Spielberichts-prüfer vorbehalten. Er kann aber Spielberichte einsehen und in der Versionsübersicht das Änderungsprotokoll ansehen.

6.3 Statistiken und Spieltagsdaten

In diesem Bereich können Statistiken und Downloads der Daten aus den Spielberichten für alle berechtigten Ligen erstellt werden. Die notwendigen Auswahlkriterien sind je nach Statistiktyp unterschiedlich, deshalb werden die Auswahlkriterien abhängig vom ausgewählten Statistiktyp deaktiviert bzw. aktiviert.

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

<i>Typ:</i>	<Auswahl des Statistiktyps, einfache Auswahl>
<i>Saison:</i>	<Auswahlliste, einfache Auswahl>
<i>Liga:</i>	<Auswahlliste, einfache Auswahl>
<i>Staffel:</i>	<Auswahlliste, einfache Auswahl>
<i>Spieltag:</i>	von: <spieltag> - bis: <spieltag>
<i>Zeitraum:</i>	von: <datum> - bis: <datum>

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

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

Tabelle 5: Statistikauswahlkriterien



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

Ausgabeformat:

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

Sollen mehrere Dateien nacheinander direkt in EXCEL herunter geladen werden ohne EXCEL zwischendurch zu schließen, kann es sein, dass die Dateien nicht oder mit großer Verzögerung in EXCEL importiert werden. Um dies zu umgehen, bietet es sich an, zunächst jede Datei lokal zu speichern und dann mit EXCEL zu öffnen.

Ausgabedateinamen:

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

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

<saison> = Saison ohne Trennzeichen

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

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

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

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

Voraussetzung für richtige Daten:

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

6.4 Sperren bearbeiten

Hier können Spielersperren und die dazugehörigen Ableistungen bearbeitet werden. Dabei ist es unerheblich, ob diese Sperre automatisch durch die Anwendung Spielbericht oder die Anwendung Sportgerichtsbarkeit erzeugt wurde oder ob sie durch den Staffelleiter schon manuell nachbearbeitet wurde.

Datenbereinigungen können notwendig werden, wenn die Spielberichte nicht lückenlos zeitnah erfasst wurden und dadurch die automatische Vergabe und Abbuchung von Sperren (Ableistungen) durch das System nicht vorgenommen werden konnte oder wenn die Spieler im Status **inaktiv** waren und deshalb keine Ableistungen gespeichert wurden. Denn Ableistungen werden nur gespeichert, wenn die Spieler im Status **aktiv** sind und die Spieler nicht in der Aufstellung waren.

Beispiel: Ein Spieler wird noch als gesperrt angezeigt, obwohl er die Sperre abgeleistet hat, die Ableistungen aber vom System wegen fehlender Spielberichte nicht automatisch gespeichert wurden. Hier gibt es drei Möglichkeiten:

1. die gesamte Sperre kann außer Kraft gesetzt werden, oder die bessere Alternativen,
2. die fehlenden Ableistungen können zur Sperre nach erfasst werden,
3. oder die fehlenden Spielberichte können nach erfasst werden.

Zu der Zusammenarbeit mit dem Modul DFBnet-Sportgerichtsbarkeit, siehe Kapitel 7.

6.5 Offene Sperren

Die Funktion listet die offenen Sperren der Vereine einer Liga in der aktuellen Saison auf. Zur Anzeige und Sichtbarkeit der Sperren sind folgende Randbedingungen zu beachten.



6.5.1 Sichtbarkeit

Die Sperren werden zum Spieler gespeichert, unabhängig davon, welcher Mannschaft er zugeordnet ist. Sie bleiben auch über Saisongrenzen erhalten, es sei denn, sie verfallen beim Saisonwechsel.

Hier unter *Offene Sperren* wird eine Sperre aber erst sichtbar, wenn der Spieler auf der Spielberechtigungsliste einer Mannschaft der ausgewählten Liga im Status **aktiv** steht. D.h. zu Beginn einer neuen Saison, wenn die Spielberechtigungslisten noch im Aufbau sind, werden sie evt. noch nicht angezeigt.

6.5.2 Sperrenanzeige

Zu Einzelheiten der Sperren siehe Spielbericht Handbuch Staffelleiter Kapitel 4.11.

6.6 Spielberechtigungslisten

6.6.1 Bearbeitung wie ein Staffelleiter

Der SBO-Superuser/-Admin kann alle Spielberechtigungslisten der Mannschaften ansehen und bearbeiten auf die er über die Liga berechtigt ist. Dabei kann er wie ein Staffelleiter für die Mannschaften seiner Staffel die Spielerzuordnung ändern und die Spielberechtigungslisten fixieren oder frei schalten.

6.6.2 Handlungsbedarf bei Sperren aus anderen Mannschaften

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

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

Das Programm übernimmt automatisch die offenen Sperren aus der alten Saison bzw. nach Vereinswechsel, wenn Spieler in die Spielberechtigungsliste aufgenommen werden und wenn das Übernahmeziel eindeutig ist. Dies ist in folgenden Fällen gewährleistet:

1. Fall: Spieler bleibt in der gleichen Mannschaft, diese spielt in der neuen Saison in der gleichen Liga,
2. Fall: Spieler wechselt den Verein, damit geht er in eine neue Mannschaft, diese spielt aber in der gleichen Liga,
3. Fall: Spieler bleibt in der gleichen Mannschaft, diese steigt aber auf oder ab.

In allen anderen mehrdeutigen Fällen, in denen das Programm die Übernahme nicht eindeutig vornehmen kann, muss der zuständige Staffelleiter bzw. Sportrichter die Sperre übertragen.

6.7 Gültigkeit der verschiedene Spielrechte

Es gibt weiterhin für alle Wettbewerbe, an denen die Mannschaft teilnimmt, eine einzige Spielberechtigungsliste pro Saison. Diese enthält alle zugeordneten Spieler des Vereins, bei denen mindestens ein Spielrecht gültig ist. Das erste und die weiteren Spielrechte werden aktuell aus dem Passwesen ermittelt und mit ihren abweichenden Beginnterminen in der Liste angezeigt.

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

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



6.8 Sponsorengrafiken im Spielberichts- und Pressedruck

6.8.1 Überblick über die Funktion

Einige Verbände haben die Anforderung, dass sich die jeweiligen Sponsoren der Staffeln im Verband über den Spielberichts- und Pressedruck im DFBnet präsentieren können. Dies ist wie folgt gelöst:

Für Meisterschafts-, Pokal-, und Freundschaftsspielstaffeln können unterschiedliche Sponsoren-Grafiken eingestellt werden, die dann im **Spielberichts- und Pressedruck** ausgegeben werden.

Die Anzeige der Grafiken erfolgt im:

1. Spielberichtsdruck Teil 1 und Teil 2 im Seitenfuß,
2. Pressedruck vor und nach dem Spiel im Seitenkopf und Seitenfuß.

Es erfolgt **keine Anzeige auf den Dialogseiten** von SpielPlus.

Die Sponsoren können auch innerhalb der Saison wechseln, sodass ein Austausch der sponsorenbezogenen Objekte jederzeit möglich ist. Sie werden zeitbezogen gespeichert und verwendet, d.h. beim Einstellen der Grafiken in den Pressedruck und in den Spielberichtsdruck Teil 1 und 2 durch das Programm wird die zeitliche Gültigkeit berücksichtigt. Da es sich beim Erstellen des Drucks immer um ein konkretes Spiel mit einem konkreten Anstoßzeitpunkt handelt, kann der Gültigkeitszeitraum der Sponsorengrafiken eindeutig zugeordnet werden und es werden die zum Zeitpunkt des Spiels gültigen Grafiken geladen. Die zuletzt hoch geladenen Grafiken sind immer die aktuellen.

Sind für eine Staffel **keine** Grafiken hoch geladen worden, wird das bisher vorhandene Druck-Layout für den Spielberichts- und Pressedruck verwendet, d.h. die Kopf- und Fußbereiche bleiben leer.

Die Anzeige der staffelbezogenen Grafiken im Druck wirkt sich bei **allen Rollen** aus. Das Hochladen der Grafiken ist nur für Benutzer mit der Rolle **SBO-Superuser** zugelassen.

6.8.2 Hochladen von Sponsorengrafiken

Benutzer mit der Rolle SBO-Superuser bekommen einen neuen Menüpunkt

Spielberichte - Sponsorengrafiken

Dort muss zunächst eine Staffel über Mannschaftsart, Spielklasse und Gebiet ausgewählt werden, zu der dann Grafiken hoch geladen werden können, siehe folgende Abbildung.



Information

Saison: 15/16
 Verband: Norddeutscher Fußball-Verband
 Mannschaftsart: Herren
 Spielklasse: Regionalliga Nord
 Gebiet: Region Norddeutschland
 Name: Regionalliga Nord
 Staffelnennung: 090003

Upload einer neuen Sponsorengrafik

Dokumenttyp: ▼

gültig von:

gültig bis:

Dokument:

Sponsorengrafiken

Es sind keine Dokumente vorhanden

Abbildung 7: Hochladen von Sponsorengrafiken

Es gibt drei verschiedene Dokumenttypen, zu denen jeweils eine Grafik eingestellt werden kann. Die Grafiken dürfen eine maximale Größe und einen maximalen Speicherplatz nicht überschreiten. Die Angaben sind in der folgenden Tabelle hinterlegt.

Dokumenttyp	Ausgabe	Größe in cm maximal	Größe in KB im Format JPG
Spielberichtsfuß	Spielberichtsdruck Teil 1 und Teil 2 im Seitenfuß	27 * 3 cm	max. 250 KB
Presseberichts-kopf	Pressebericht vor und nach dem Spiel im Seitenkopf	18 * 2 cm	max. 200 KB
Presseberichtsfuß	Pressebericht vor und nach dem Spiel im Seitenfuß	18 * 2 cm	max. 200 KB

Tabelle 6: Dokumenttypen

Es kann aber nur eine Grafik pro Dokumenttyp und Zeitraum geladen werden. Überschneidungen im *von – bis- Datum* sind nicht erlaubt und werden bei der Eingabe abgewiesen. Bei Aufruf der Seite wird das Datum *Gültig von* mit dem Tagesdatum und *Gültig Bis* mit dem Saisonende plus Spielende vorbelegt.

Eine Grafik kann auch gelöscht werden, in dem Fall können im Zeitraum Lücken entstehen. Weil dann keine Grafik des jeweiligen Typs mehr vorhanden ist, wird im Druck an der Stelle nichts ausgegeben.

Sollen in der Saison neue Grafiken für einen neuen Zeitraum hoch geladen werden, so muss so vorgegangen werden, dass zunächst die aktuellen Grafiken gelöscht und dann mit dem neuen abgegrenzten Zeitraum wieder hoch geladen werden.



DFB-MEDIEN

6.8.3 Hauptlastzeiten

Das Nachladen von Grafiken in jeden Spielbericht während der Hauptlastzeit kann zu Performance- und Durchsatzproblemen im DFBnet SpielPlus führen. DFB Medien behält sich vor, die Präsentation der Grafiken in den Hauptlastzeiten zu deaktivieren, wenn sich im laufenden Betrieb Performanceengpässe zeigen.



7 Zusammenarbeit DFBnet-Spielbericht und DFBnet-Sportgerichtsbarkeit

7.1 Einleitung

DFBnet-Sportgerichtsbarkeit und DFBnet-Spielbericht verwalten Sperren für Spieler gemeinsam und interagieren bei der Bearbeitung von Sperren und Ableistungen. Dabei ist die Arbeitsteilung so, dass DFBnet-Spielbericht für automatische Sperren, Vorsperren und die Ableistungen zuständig ist und DFBnet-Sportgerichtsbarkeit für die Spielersperren auf Grund von Urteilen, siehe nachfolgende Tabelle.

	DFBnet-Spielbericht	DFBnet-Sportgerichtsbarkeit
Sperre nach 5. Gelber Karte	Automatische Sperre auf Grund der Sperrregel und Verwaltung der Ableistung	~
Sperre nach Gelb-Roter Karte	Automatische Sperre auf Grund der Sperrregel und Verwaltung der Ableistung	~
Sperre nach Roter Karte (Vorsperre)	Automatische Sperre auf Grund der Sperrregel und Verwaltung der Ableistung	~
Sperre nach Urteil	Verwaltung der Ableistung	Ändern der Vorsperre bzw. Schreiben der Sperre auf Grund des Urteils

Tabelle 7: Sperren- und Ableistungsverwaltung

Allerdings müssen bestimmte Voraussetzungen eingehalten werden, damit die manuelle Nacharbeit minimiert wird und keine Seiteneffekte auftreten. Dies betrifft hauptsächlich die Ausrollphase, aber auch die Betriebsphase und wird im Folgenden beschrieben.

7.2 Grundsätzliche Arbeitsweise im Betrieb

1. Ist der DFBnet-Spielbericht im Einsatz, es existiert eine Sperrregel und für das Spiel wurde ein Spielbericht erstellt und freigegeben, dann wird bei einem Vergehen (Karte) eine Vorsperre für den Spieler geschrieben, die von der Sportgerichtsbarkeit aktualisiert werden kann. Existiert keine Sperrregel oder kein Spielbericht, wird keine Vorsperre geschrieben.
2. Wird in der Sportgerichtsbarkeit ein Fall mit einem Urteil angelegt, in dem ein Spieler aus der Aufstellung oder aus der Spielberechtigungsliste und ein im DFBnet angelegtes Spiel zugeordnet wurden, wird für den betroffenen Spieler die Vorsperre aus dem Spielbericht mit den Urteilsdaten überschrieben.
3. Existiert keine Vorsperre, weil der DFBnet-Spielbericht noch nicht im Einsatz ist oder weil der Spielbericht für das Spiel nicht freigegeben wurde, legt die Sportgerichtsbarkeit eine neue Spielersperre an, wenn die folgenden oben schon genannten Mindestvoraussetzungen erfüllt sind.
Diese sind, 1. der Spieler wurde aus der Spielberechtigungsliste für die betroffene Mannschaft zugeordnet und 2. im Fall wird das entsprechende Spiel im DFBnet zugeordnet. Ist eines davon nicht erfüllt, wird keine Spielersperre für den Spielbericht geschrieben. **Die Informationen zur Sperre sind dann lediglich im Urteil vorhanden und können nicht vom Spielbericht weiterverarbeitet werden.**
4. Werden in den Folgespielen lückenlos Spielberichte erstellt und freigegeben, werden vom DFBnet-Spielbericht automatische Ableistungen der Sperren gespeichert und die Anzahl offener Sperrspiele heruntergezählt.

Fazit

Für die korrekte Berücksichtigung der Sperren und Fortschreibung der Ableistungen im Spielbericht gibt es also vier unbedingte Voraussetzungen:

1. die Spiele müssen im DFBnet angelegt worden sein,
2. die Sperrregeln müssen angelegt worden sein,
3. die Spieler müssen in die Spielberechtigungslisten ihrer Mannschaften aufgenommen worden sein und im Status **aktiv** sein,
4. die Spielberichte müssen **lückenlos** und zeitnah erfasst bzw. nach erfasst werden.



7.3 Empfehlungen für die Ausrollphase

Für das Ausrollen der beiden Applikationen gibt es drei Varianten:

- A) die Sportgerichtsbarkeit wird zunächst ohne Spielbericht ausgerollt.
- B) der Spielbericht wird zunächst ohne Sportgerichtsbarkeit ausgerollt.
- C) der Spielbericht und die Sportgerichtsbarkeit werden zeitlich parallel ausgerollt.

7.3.1 die Sportgerichtsbarkeit zunächst ohne Spielbericht

Die Sperrungen sind ausschließlich in den Urteilen gespeichert, auf die Verfolgung und Ableistung der Sperren müssen die Vereine und die Staffelleiter an Hand des Urteils ohne weitere Systemunterstützung durch das DFBnet selbst achten.

Wird der Spielbericht in der Liga bzw. Staffel **nachträglich** eingeführt, müssen die noch offenen Sperren aus bestehenden Urteilen über die Anwendung Spielbericht **nach erfasst** werden.

Wenn dann die unter Kapitel 7.2 beschriebenen Voraussetzungen erfüllt sind, werden die Sperren im Spielbericht korrekt angezeigt und verarbeitet.

7.3.2 der Spielbericht zunächst ohne Sportgerichtsbarkeit

Die Verwaltung der Vorsperren, der Sperren und der Ableistungsverfolgung werden vom Spielbericht vorgenommen. Die Änderung der Vorsperren in die aus dem Urteil resultierenden Sperrdaten muss im Dialog über den Spielbericht vorgenommen werden. Dazu gibt es die Rolle Sportrichter im Spielbericht. Es gelten selbstverständlich die schon genannten Voraussetzungen, siehe Kapitel 7.2.

Wird die Sportgerichtsbarkeit **nachträglich** eingeführt, entfällt die manuelle Änderung der Vorsperren für neue Urteile, sie wird ab dem Zeitpunkt dann über die Sportgerichtsbarkeit vorgenommen.

7.3.3 der Spielbericht und die Sportgerichtsbarkeit zeitlich parallel

Dies ist der beste Weg, der die wenigste Nacharbeit nach sich zieht. Es müssen nur die offenen Sperren aus dem Zeitraum vor der Einführung nach erfasst werden.

Werden die im Kapitel 7.2 genannten Voraussetzungen, vor allem der Punkt 3 (Spielberechtigungslisten) und 4 (lückenlose Spielberichte) **nicht eingehalten**, treten Inkonsistenzen auf, d.h. Sperren aus Urteilen sind nicht gespeichert oder Ableistungen sind nicht gespeichert. In Folge ist dann umfangreiche manuelle Nacharbeit erforderlich.



8 Elektronische Bestätigung statt Unterschriften

8.1 Einleitung

Vor Inbetriebnahme des Elektronischen Spielberichts in einer Liga muss im Verband entschieden werden, ob die Spielberichte mit herkömmlichen Papierdruck und echten Unterschriften erstellt werden sollen oder ob papierlos gearbeitet werden soll und die Spielberichte nur noch über die Anwendung abgerufen und gesichtet werden können.

Für das papierlose Verfahren gibt es wiederum zwei Möglichkeiten:

- Die vorhandene Absicherung über die Zugangskennung reicht völlig aus, d.h. der Ersteller des Spielberichts ist verantwortlich auch ohne Unterschrift bzw. weitere Bestätigung, in dem Fall bleiben die vorgesehenen Unterschriftsfelder einfach leer,
- es wird das im Folgenden beschriebene Verfahren für die Elektronische Bestätigung angewandt, das zusätzlich zur Zugangsprüfung bei der Anmeldung eine Bestätigung mittels der Zugangsdaten bei der Schiedsrichterfreigabe erfordert und in Folge dann ein elektronischer Vermerk in die Unterschriftsfelder eingesetzt wird.

8.2 Funktion der elektronischen Bestätigung

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

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

Das Verfahren ist optional anwendbar, d.h. die bisherige Arbeitsweise mit Unterschriften auf den ausgedruckten Exemplaren kann weiter verwendet werden. Es wurde eine neue Ligaregel eingeführt, mit der das Verfahren pro Liga eingeschaltet werden kann.

Elektronische Bestätigung statt Unterschriften: Ja/Nein, Default = Nein

8.3 Unterschriften im Teil 1 nach der Vereinsfreigabe

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

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

8.3.1 Auswirkung im PDF Teil 1

Nach der Freigabe werden in den Unterschriftsfeldern im PDF-Druck Teil 1 die Namen und der Zeitstempel in die Unterschriftszeile von beiden Mannschaftsverantwortlichen eingesetzt:



Abbildung 8: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 1

Hinweis:

Mit dieser Lösung ist die Anforderung **nicht** erfüllt, dass die Vereine die gegnerische Aufstellung zunächst sehen können und durch ihre Unterschrift bestätigen, dass sie die Aufstellung des Gegners (soweit es möglich ist) geprüft haben, so wie es z.B. in der Spielordnung in Berlin verlangt wird.



8.4 Unterschriften im Teil 2 nach Schiri-Freigabe

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

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

8.4.1 Tab-Reiter Bestätigung im Teil 2

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

Abbildung 9: Seite für Elektronische Bestätigung

8.4.2 Auswirkung im PDF Teil 2

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

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

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

Abbildung 10: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 2



8.5 Für alle Rollen nach elektronischer Bestätigung

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

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

8.6 Nacherfassung durch Vereine

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

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



9 Statusübergänge des Spielberichts



9.1 Normaler Ablauf

Spielberichtstatus vor Aktion	Mannschaftsverantwortlicher	Schiedsrichter	Staffelleiter	Beobachter	Spielberichtstatus nach Aktion
In Planung	Beide bearbeiten Aufstellung				In Planung
In Planung	Beide geben Aufstellung frei				Vereinsfreigabe
Vereinsfreigabe	Keine Eingabe mehr möglich				Vereinsfreigabe
Vereinsfreigabe	dito	Gibt Spielverlauf ein und frei			Schiedsrichterfreigabe
Vereinsfreigabe	dito	Korrigiert optional Aufstellung, gibt Spielverlauf ein			In Bearbeitung
In Bearbeitung	dito	Gibt beides frei			Schiedsrichterfreigabe
Schiedsrichterfreigabe	dito	Keine Eingabe mehr möglich	Gibt ohne Korrektur frei		Prüferfreigabe
Schiedsrichterfreigabe	dito	Keine Eingabe mehr möglich	Korrigiert Spielbericht	Erfasst Taktik	In Prüfung
In Prüfung	dito	dito	Gibt Korrektur frei	Gibt Taktik frei	Prüferfreigabe

9.2 Schiedsrichter korrigiert Aufstellung vor Vereinsfreigabe

Spielberichtstatus vor Aktion	Mannschaftsverantwortlicher	Schiedsrichter	Staffelleiter	Beobachter	Spielberichtstatus nach Aktion
In Planung		Korrigiert optional Aufstellung			In Bearbeitung
In Bearbeitung	keine Eingabe mehr möglich!	Gibt Aufstellung und Spielverlauf ein und frei			Schiedsrichterfreigabe
Schiedsrichterfreigabe	dito	Keine Eingabe mehr möglich	Korrigiert Spielbericht	Erfasst Taktik	In Prüfung
In Prüfung	dito		Gibt Korrektur frei	Gibt Taktik frei	Prüferfreigabe



9.3 Staffelleiter korrigiert Spielbericht vor Vereinsfreigabe oder vor Schiedsrichterfreigabe

Spielberichtstatus vor Aktion	Mannschaftsverantwortlicher	Schiedsrichter	Staffelleiter	Beobachter	Spielberichtstatus nach Aktion
In Planung			Korrigiert Spielbericht	Erfasst Taktik	In Prüfung
In Prüfung	keine Eingabe mehr möglich!	keine Eingabe mehr möglich!	Gibt Korrektur frei	Gibt Taktik frei	Prüferfreigabe

9.4 Vereine erfassen wegen Nichtantritt Schiri nach

Dieser Ablauf tritt nur auf, wenn in der Ligaregel *Nacherfassung* = beide Vereine bei Nichtantritt Schiri oder ein Verein bei Nichtantritt Schiri gesetzt ist.

Spielberichtstatus vor Aktion	Mannschaftsverantwortlicher	Schiedsrichter	Staffelleiter	Beobachter	Spielberichtstatus nach Aktion
In Planung	Beide bearbeiten Aufstellung				In Planung
In Planung	Beide geben Aufstellung frei				Vereinsfreigabe
Vereinsfreigabe	Beide oder einer gibt Nichtantritt Schiri ein	Keine Eingabe mehr möglich			In Nacherfassung
In Nacherfassung	Gibt Spielverlauf ein und frei	Keine Eingabe mehr möglich			Nacherfassung erfolgt
Nacherfassung erfolgt	Keine Eingabe mehr möglich	Keine Eingabe mehr möglich	Korrigiert		In Prüfung
In Prüfung	Dito	dito	Gibt Korrektur frei		Prüferfreigabe

9.5 Vereine erfassen generell nach

Dieser Ablauf tritt nur auf, wenn in der Ligaregel *Nacherfassungsmodus* = beide Vereine generell gesetzt ist.

Spielberichtstatus vor Aktion	Mannschaftsverantwortlicher	Schiedsrichter	Staffelleiter	Beobachter	Spielberichtstatus nach Aktion
In Planung	Einer bearbeitet beide Aufstellungen				In Nacherfassung
In Nacherfassung	Gibt Spielverlauf ein und frei				Nacherfassung erfolgt
Nacherfassung erfolgt	Keine Eingabe mehr möglich	Keine Eingabe mehr möglich	Korrigiert		In Prüfung
In Prüfung	dito	dito	Gibt Korrektur frei		Prüferfreigabe

10 Sperrengültigkeit

10.1 Tabelle der Gültigkeit der Sperren bei bestimmten Angaben in der Sperre

Angaben in Sperre			Sperre gilt in			
Typ	gültig in hö./ni. Liga	längstens in anderen MS ..	eigener MS	eigener MS in höh./nied. Liga	anderer MS in gleicher Liga	anderer MS in höh./nied. Liga
5.Gelbe	x	Datum	ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	nein	nein	nein
	x		ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	ja bis Sperre in eigener MS abgegolten	nein	ja bis Sperre in eigener MS abgegolten
Gelb-Rot	x	Datum	ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	nein	nein	nein
	x		ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	ja bis Sperre in eigener MS abgegolten	nein	ja bis Sperre in eigener MS abgegolten
Rot/Urteil	x	Datum	ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	nein	nein	nein
	x		ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	ja bis Sperre in eigener MS abgegolten	nein	ja bis Sperre in eigener MS abgegolten
		Datum	ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	nein	ja, bis Datum längstens	ja, bis Datum längstens
			ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	ja bis Sperre in eigener MS abgegolten	ja, bis Datum längstens	ja, bis Datum längstens
		Datum	ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	nein	ja, bis Datum längstens	ja, bis Datum längstens
			ja bis Anz. Spiele max. Gültig bis	ja bis Sperre in eigener MS abgegolten	ja, bis Datum längstens	ja, bis Datum längstens

* * *