

			Version:	
System:	DFBnet		SpielPlus R6.40	
Speicherpfad/Dokument:	170503_DFBnet-Sperren&Ableistungen_Manual_R6_40.docx			
	Erstellt:	Letzte Änderung:	Geprüft:	Freigabe:
Datum:	08.05.2017	15.05.2017	15.05.2017	15.05.2017
Version:	1.0	1.0	1.0	1.0
Name:	Thomas Heyne	Thomas Heyne	Klaus Stichternath	Thomas Heyne

© 2017 DFB-Medien GmbH & Co. KG

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

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

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



Inhaltsverzeichnis

1.	Allgemein	3
2.	Sperrregeln	3
2.1	Regelwerk	3
2.2	Anzahl der Karten	4
2.3	Dauer von Sperren	4
2.4	Sperrregeln suchen.....	5
2.5	Sperrregeln bearbeiten	6
3.	Menüeintrag „Offene Sperren“	10
3.1	Sicht in der Rolle „Staffelleiter“ / „Spielberichtsprüfer“ etc.	10
3.2	Sicht in der Rolle „Mannschaftsverantwortlicher“	11
4.	Menüeintrag „Sperren bearbeiten“	13
5.	Manuelles Erzeugen von Sperren	19
6.	Löschen von Sperren	21
7.	Sperren und Ableistungen	22
7.1	Sperre.....	22
7.2	Ableistungen.....	23
7.3	Gültigkeit für ein Spiel.....	23
8.	Erläuterung der Wirkungsweise der unterschiedlichen Einstellmöglichkeiten zur Gültigkeit einer Sperre und zur Ableistung einer Sperre anhand von Beispielen	25
8.1	Gültigkeit einer Sperre.....	25
8.2	Ableistung von Sperren	30
9.	Übertragung von Sperren	34
9.1	Automatische Übertragung von Sperren	34
9.2	Manuelles Übertragen von Sperren.....	35
10.	Sperren im Spielbericht	36
10.1	Spielbericht anzeigen	36
10.2	Spielbericht freigeben	36
10.2.1	Ableistungen löschen	36
10.2.2	Ableistungen für Sperren der Heim- oder Gastmannschaft anlegen.....	37
10.2.3	Automatische Sperren „Außerkraft“ setzen	37
10.2.4	Automatische Sperren erzeugen.....	37
10.2.5	Sperrregel ermitteln	38
10.2.6	Anzahl der bisherigen Karten ermitteln	38
10.2.7	Automatische Sperre entsprechend der Sperrregel aktualisieren.....	38
11.	Abbildungsverzeichnis	40
12.	Bearbeitungshistorie	40



1. Allgemein

Mit der DFBnet Version 6.40 wurde der gesamte Bereich „Sperrungen und Ableistungen“ sowohl vom Layout als auch im Hintergrund grundlegend überarbeitet.

Dies hatte u.a. folgende Gründe:

- Nachtrag zu den neuen Sportdisziplinen und Wettkampftypen im Spielbericht (Futsal, Hallenfußball, Feld-Turniere), zu denen nun auch separat Sperrungen gesucht und bearbeitet werden können
- Neue Suchseiten für Sperrregeln und Sperrungen wurden an Suchseiten zum Einstieg in den Spielbericht optisch harmonisiert sowie Optimierung der im Hintergrund ablaufenden Datenbankabfragen (Performance)
- Stabilisierung des Quellcodes im Bereich automatische Sperrungen und Ableistungen
- zusätzliche Anforderungen aus anderen Verbänden (Irland)
- Bereinigung einiger gravierender Fehler
- Angleichung des Layouts der Sperrungen im Spielbericht und der Sperrungen in der Sportgerichtsbarkeit

Im Folgenden wird der Begriff *DFBnet Spielbericht* durch *Spielbericht* abgekürzt.

Abgebildete Beispiele sind frei erfunden und haben sich in der Praxis so nicht ereignet.

2. Sperrregeln

2.1 Regelwerk

Der DFBnet-Spielbericht legt mit der Freigabe eines Spielberichts aufgrund eines im Spielbericht erfassten Ereignisses (gelb, gelb/rote, rote Karte) automatisch Sperrungen für den entsprechenden Spieler für das nächste Spiel (x. gelbe Karte im laufenden Wettbewerb, gelb-rote Karte im aktuellen Spiel) oder für einen unbefristeten Zeitraum an (rote Karte im aktuellen Spiel) bis dort eine entsprechende sportrechtliche Instanz das genaue Strafmaß festlegt.

Voraussetzung dafür ist es, dass für den jeweiligen Landesverband Sperrregeln für die einzelnen Mannschaftsarten und Spielklassen definiert wurden. In den Sperrregeln ist mindestens festgelegt, ob und bei welcher Anzahl die Karten zu einer Sperre bei einem Spieler führen, wie lange sie gelten, wo die Sperrungen gelten bzw. wo die Ableistung der Sperre möglich sein soll.

Für welche Ligen und Karten eine Sperrregel gilt, wird über die Mannschaftsart, die Spielklasse und den Kartentyp der Sperrregel festgelegt:

- Eine Sperrregel gilt immer für eine bestimmte Mannschaftsart.
- Eine Sperrregel gilt entweder für eine bestimmte Spielklasse **oder übergreifend für alle Spielklassen** der Wettkampftypen, in denen die erzeugten Sperrungen gelten und abgeleistet werden können. Sperrregeln über mehrere Spielklassen und Wettkampftypen sind zurzeit nur in **Irland** erlaubt.
- Eine Sperrregel gilt immer für einen bestimmten Kartentyp.

Für jede Liga und jeden Kartentyp darf es nur eine entsprechende Sperrregel geben. Daher wird beim Anlegen und Ändern der Wettkampftypen geprüft, ob bereits eine Sperrregel vorhanden ist. Wenn ja, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

2.2 Anzahl der Karten

In der Sperrregel muss festgelegt werden, für welche Anzahl an Karten der Spieler eine Sperre erhält. Dazu wird die Anzahl der bisherigen Karten des Spielers in der laufenden Saison ermittelt und geprüft, ob die Sperrregel für die ermittelte Anzahl gilt.

Die Anzahl der Karten in der Sperrregel ist optional und muss zwischen 1 und 99 liegen. Ist keine Anzahl angegeben, so ist die Sperrregel inaktiv und es werden keine Sperren erzeugt. Ist die Anzahl 1, so wird für jede Karte eine Sperre erzeugt. Ist eine Anzahl x größer 1, so wird für die x . Karte und jede weitere x . Karte eine Sperre erzeugt. Für gelb-rote und rote Karten wird in der Regel für jede Karte eine Sperre erzeugt, für gelbe Karten in der Meisterschaft wird oft für jede 5. Karte eine Sperre erzeugt. Für gelbe Karten kann auch mehr als eine Anzahl an Karten angegeben werden. Für jede festgelegte Karte und jede weitere x . Karte wird eine Sperre erzeugt, wobei x die Differenz aus der letzten und vorletzten Anzahl an Karten ist. Ist eine angegebene Anzahl nicht größer als die vorherige Anzahl, so wird sie als Differenz zur vorherigen Anzahl dazu addiert. Diese Variante ist zurzeit nur in **Irland** erlaubt.

In der folgenden Tabelle sind einige Beispiele angegeben:

Angegebene Anzahl	Festgelegte Anzahl	Gültig für Anzahl
1	1 (+1)	1, 2, 3, ...
2	2 (+2)	2, 4, 6, ...
5	5 (+5)	5, 10, 15, ...
5, 3, 2	5, 8, 10 (+2)	5, 8, 10, 12, 14, ...
5, 8, 10	5, 8, 10 (+2)	5, 8, 10, 12, 14, ...
5, 8, 12, 16	5, 8, 12, 16 (+4)	5, 8, 12, 16, 20, 24, ...

2.3 Dauer von Sperren

In der Sperrregel kann festgelegt werden, für wie viele Spiele der Spieler gesperrt wird. Die Anzahl der Spiele muss zwischen 1 und 99 liegen und wird in die erzeugten Sperren übernommen. Eine Sperre gilt solange, bis der Spieler die festgelegte Anzahl an Spielen in der Mannschaft abgeleistet hat, in der er die Sperre erhalten hat. Falls mehr als eine Anzahl an Karten festgelegt wurde, kann für jede Anzahl an Karten die entsprechende Anzahl an Spielen festgelegt werden. Für jede weitere gültige Anzahl an Karten wird die letzte Anzahl an Spielen verwendet.

In der Sperrregel kann festgelegt werden, für wie viele Tage Spieler gesperrt wird. Die Anzahl der Tage muss zwischen 1 und 999 liegen. Eine automatisch erzeugte Sperre gilt grundsätzlich ab dem Datum des Spiels, in dem der Spieler gesperrt wurde, und solange, bis die festgelegte Anzahl an Tagen abgelaufen ist. Zusätzlich zur festen Dauer in Tagen kann eine maximale Dauer bis zum Ende der aktuellen Saison oder der nächsten Saison ausgewählt werden. Aus dem Anfangsdatum und der festen oder maximalen Dauer wird ein entsprechendes Enddatum für die Sperre berechnet. Hat eine Sperre ein Enddatum und ist dieses Enddatum überschritten, so ist die Sperre abgelaufen.

Eine automatische Sperre wird immer für die Mannschaft erzeugt, in der der Spieler gesperrt wurde. Für andere Mannschaften kann eine verkürzte Dauer in Tagen festgelegt werden. Die Anzahl der Tage für andere Mannschaften muss zwischen 1 und 99 liegen. Aus dem Anfangsdatum der Sperren und der Anzahl der Tage wird ein entsprechendes Enddatum für andere Mannschaften berechnet. Hat eine Sperre ein Enddatum für andere Mannschaften und liegt dieses vor dem aktuellen Datum, so ist die Sperre für andere Mannschaften abgelaufen.



Es kann sowohl eine Anzahl an Spielen als auch eine Anzahl an Tagen angegeben werden, für die der Spieler gesperrt wird. In diesem Fall gilt eine erzeugte Sperre solange, bis sie entweder abgeleistet oder abgelaufen ist. Wurde weder eine Anzahl an Spielen noch eine Anzahl an Tagen angegeben, so sind die erzeugten Sperren unbefristet. Unbefristete Sperren sind vorläufige Sperren (Vorsperren) und werden in der Regel nach ihrer Erzeugung manuell in der Anwendung „Spielbericht“ oder „Sportgerichtsbarkeit“ geändert.

2.4 Sperrregeln suchen

Mit der bisherigen Version war die Suche nach Sperrregeln nicht sehr komfortabel. Es war dabei immer nur möglich, nach genau einer Sperrregel zu suchen bzw. anschließend zu bearbeiten. Eine übliche Trefferliste lieferte die Suchanfrage nicht.

Auswahl der Liga

Wettbewerb:

Liga:

Abbildung 1 Alte Suchseite nach Sperrregeln

Mit der neuen Implementierung wird es aufgrund der zusätzlichen Suchfelder möglich, z.B. nach allen im Verband existierenden Sperrregeln für eine bestimmte Mannschaftsart und / oder Spielklasse zu suchen bzw. lediglich nach einem konkreten Sperrtyp wie z.B. „Rote Karte“.

Auswahl der Liga

Verband: Mannschaftsart:

Sportdisziplin: Spielklasse:

Wettkampftyp: Sperrtyp:

Ihre Voreinstellungen wurden geladen.

Mannschaftsart	Sperrtyp	Spielklasse Wettkampftyp	Sperre gültig für	Anzahl der Karten Gesperrt für Spiel(e)
<input type="button" value="📄"/> <input type="button" value="🗑️"/> Herren	<input checked="" type="checkbox" value=""/>	Kreisoberliga ↑↓ Me*, Po, Tu, FS, Fut, Hal	Alle Spiele des Spielers Unbegrenzt gültig	1

Seite 1/1 (1 Treffer insgesamt)

Abbildung 2 Neue Suchseite nach Sperrregeln

Der Anwender erhält eine Trefferliste und kann in dieser mit den üblichen Icons zum Bearbeiten oder Löschen agieren. Es ist auch möglich, die Suche nach Sperrregeln teilqualifiziert zu starten, z.B. die Angabe Sperrtyp = rot und Mannschaftsart/Spielklasse nicht ausgewählt liefert als Trefferliste alle Sperrregeln für rote Karte im Verband über alle Ligen.

Zum Anlegen einer Sperrregel dient der Button „Sperrregel anlegen“.



DFBnet

Es können für folgende Sperrtypen auch Sperrregeln erfasst werden:

- x. Gelbe Karte
- Gelb-Rote Karte
- Rote Karte

Bis zur DFBnet Version 6.40 war es auch möglich für folgenden Sperrtypen Regeln zu erfassen:



Abbildung 3 Alte entfernte Sperrtypen

Diese sind nicht mehr verfügbar, Sperrregeln für diese Sperrtypen wurden bisher bei der Vergabe von Sperren noch niemals berücksichtigt.

2.5 Sperrregeln bearbeiten

Mit dem bereits bekannten Bearbeitungssymbol  ist es möglich, eine vorher ausgesuchte Sperrregel zu bearbeiten. Der sich anschließend öffnende Dialog ist nun weit übersichtlicher als dies in der vorherigen Version der Fall war.

Information

Verband	Sächsischer Fußball-Verband	Mannschaftsart	Herren
Wettkampftyp	Meisterschaft	Spielklasse	Kreisoberliga
		Sperrtyp	x. Gelbe Karte

Sperrregel Historie

Sperrregel für x. Gelbe Karte

Anzahl der Karten Unbefristete Sperre

Gesperrt für Spiel(e)

Befristete Sperre für Tage

Längstens in anderen Mannschaften für Tage

Längstens gültig bis

Sperre gültig für

höhere Ligen (Meisterschaft)

niedrigere Ligen (Meisterschaft)

Die Sperre ist ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf gültig.
Ableistungen werden ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf erzeugt.

Wettkampf	Gültig	Ableistung
Kreisoberliga	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pokal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turnier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Futsal-Ligabetrieb	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hallenturniere (Futsal)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abbildung 4 Neuer Dialog zum Bearbeiten der Sperrregeln

Im oberen Bereich kann für die automatisch erzeugte (Vor-)Sperre festgelegt werden:

- bei welcher Anzahl an Karten sie ausgelöst wird
- ob diese befristet oder unbefristet ist
- für wie viele Spiele sie gilt
- wie lange diese längstens in anderen Mannschaften des Spielers gilt
- wie lange diese längstens ihre Gültigkeit behält

Ist eine Sperre unbefristet, sind die Eingabefelder „Befristete Sperre für“ sowie „Längstens in anderen Mannschaften für“ nicht editierbar, da sich dies gegenseitig ausschließt.

Bei der Erfassung der Anzahl der gelben Karten steht für die deutsche Instanz wie bis zur Version 6.20 wieder nur ein Block zur Verfügung, da die Regelung deutschlandweit eindeutig ist (Sperre homogen nach jeder 5. (weiteren) Karte). Da diese Konfigurationsmöglichkeit, welche so nicht benötigt wird, in Deutschland eher Verwirrung ausgelöst hatte, wurde diese hier wieder entfernt.



Im unteren Teil des Dialoges wird festgelegt, in welchem Wettkampf die Sperre gilt bzw. in welchem Wettkampf diese abgeleistet werden kann.

Man kann dabei prinzipiell zwischen 3 Optionen wählen:

- Alle Spiele des Vereins
- Alle Spiele der Mannschaft
- Alle Spiele des Spielers

Entscheidet man sich für eine der ersten beiden Optionen, dann sind die nachfolgenden Optionen deaktiviert. Die Sperre gilt hierbei für alle Wettkämpfe und die Ableistung ist nur im Ursprungswettbewerb möglich. Mit den Umbauarbeiten zu Sperren und Ableistungen wäre es technisch nun auch möglich bestimmte Wettbewerbe zur Gültigkeit der Sperren und Ableistungen für die ersten beiden Optionen anzubieten, sofern die entsprechenden Gremien diese Änderung als sinnvoll erachten. Aus diesem Grunde wurde die dritte Option perspektivisch auch von „Wettbewerbsbezogen“ (alt) in „Alle Spiele des Spielers“ (neu) umbenannt, sofern auch der Wettbewerbsbezug bei Option 1 und/oder 2 konfiguriert werden dürfen sollte.

Für die dritte Option „Alle Spiele des Spielers“ kann man festlegen, ob bei der Ermittlung der Wettbewerbe für die Sperre und die Ableistungen auch höhere und niedrigere Ligen herangezogen werden sollen. Spielt z.B. eine 2. Herrenmannschaft eines Vereines in der Kreisliga, so wäre die Spielklasse der in der Landeliga spielenden 1. Herrenmannschaft eine höhere Liga sowie die Spielklasse der in der 2. Kreisklasse spielenden 3. Herrenmannschaft eine niedrigere Liga.

Diese Option gilt wie bisher lediglich zur Ermittlung von Meisterschaftsspielklassen. Um dies dem Anwender deutlicher zu symbolisieren, wurde dies als Zusatz in Klammern hinter dem Label der Checkbox notiert.

Unterhalb dieser Checkboxes erfolgt ein Hinweis, wo die Sperre gilt bzw. wo diese abgeleistet werden kann:

Die Sperre ist ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf gültig.

Ableistungen werden ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf erzeugt.

In der früheren Version der Software wurde anhand der in der Multi-Select-Box gewählten zusätzlichen Wettkämpfe das Label entsprechend dynamisch ergänzt. Dieser Mechanismus ist nun nicht mehr notwendig, weil man die zusätzlichen Wettbewerbe alle in Form von Checkboxes auf einen Blick einsehen kann und sich die zusätzlichen Wettkämpfe nicht mehr im nicht-sichtbaren Bereich der Select-Box der vorherigen Auswahlmöglichkeit verstecken können.

Wettkämpfe wie Auswahlspiele oder Privatspiele, für die ohnehin von der Software bisher keine Sperren und Ableistungen über den elektronischen Spielbericht möglich waren, wurden als zusätzliche Wettkämpfe von der Auswahl entfernt.

Bisher existierte noch eine ältere Ligaregel, mit der eine Ableistung in Freundschaftsspielen über die Ligaregel der Meisterschaftsspielklasse ermittelt werden konnte.

Sperrenableistung in Freundschaftsspielen

Abbildung 5 Ligaregel zum Ableisten von Sperren in Freundschaftsspielen wird entfernt



DFBnet

Diese wurde nun entfernt, weil die Ableistung in Freundschaftsspielen wirkungsvoll wie alle anderen Wettkämpfe auch an der Sperre konfiguriert werden kann.

Zum Zwecke der besseren Nachverfolgung werden Änderungen an den Sperrregeln ab der Version 6.40 detailliert dokumentiert. Dafür steht der neue Tabreiter „Historie“ zur Verfügung. Bisher wurde lediglich der Ersteller und der letzte Änderer der Sperrregel dokumentiert.

Information			
Verband	Sächsischer Fußball-Verband	Mannschaftsart	Herren
Wettkampftyp	Meisterschaft	Spielklasse	Kreisoberliga
		Sperrtyp	Rote Karte

Sperrregel		Historie
Datum	Bearbeiter	Änderungen
09.05.2017 11:11:23	Thomas Heyne	Für Wettbewerb Futsal-Ligabetrieb Ableistung möglich geändert auf nein
09.05.2017 11:11:23	Thomas Heyne	Für Wettbewerb Pokal Ableistung möglich geändert auf nein
09.05.2017 11:11:23	Thomas Heyne	Für Wettbewerb Freundschaftsspiel Ableistung möglich geändert auf nein
09.05.2017 11:11:23	Thomas Heyne	Für Wettbewerb Turnier Ableistung möglich geändert auf nein
09.05.2017 11:11:23	Thomas Heyne	Für Wettbewerb Hallenturniere (Futsal) Ableistung möglich geändert auf nein

Abbildung 6 Ligaregel zum Ableisten von Sperrern in Freundschaftsspielen wird entfernt

3. Menüeintrag „Offene Sperren“

Administratoren, Superuser, Staffelleiter, Prüfer, Unterrichtete und Sportrichter können die vorhandenen Sperren aller Spieler und Mannschaften anzeigen, die in Staffeln spielen, für die sie berechtigt sind. Für Staffelleiter und Prüfer wird zusätzlich die Staffelnzuständigkeit geprüft, wenn diese laut Ligaregel erforderlich ist.

Mannschaftsverantwortliche können die offenen Sperren der Spieler und Mannschaften anzeigen, für die sie berechtigt sind.

3.1 Sicht in der Rolle „Staffelleiter“ / „Spielberichtsprüfer“ etc.

Bisher war es bei der Suche nach offenen Sperren lediglich möglich nach der Saison, (einigen) Wettkampftypen und der Liga zu filtern. Als Ergebnis erhielt man eine sehr große Trefferliste, z.B. alle Sperren der Herren jeglicher Kreisoberligen eines Landesverbandes. Eine weitere Filterung auf Gebiete, Mannschaften oder Spieler war nicht möglich. Ebenso waren alle neuen Sportdisziplinen als Wettkampftypen nicht verfügbar.

Weiterhin ist es mit dem neuen Dialog zur besseren Übersichtlichkeit der Trefferliste nun möglich, die Ableistungssätze mittels Abwahl der Checkbox „Ableistungen anzeigen“ auszublenden. Des Weiteren kann man ausschließlich die noch offenen Sperren anzeigen lassen. Die Suchfilter auf der rechten Seite sind selbsterklärend. Damit kann bis auf einen bestimmten Spieler navigiert werden oder eine gröbere Einstellung ermittelt werden.

Die Suchfilter können wie bereits gewohnt pro Benutzererkennung persistent gespeichert werden.

Staffeln

Sperren suchen

Saison	16/17	Verband	Sächsischer Fußball-Verband
Sportdisziplin	Fußball	Mannschaftsart	Herren
Wettkampftyp	Keine Auswahl	Spielklasse	Kreisoberliga
Nur offene Sperren	<input checked="" type="checkbox"/>	Gebiet	----- -Kreis Dresden
Ableistungen anzeigen	<input checked="" type="checkbox"/>	Mannschaft	Keine Auswahl
		Spieler	Keine Auswahl

Ihre Voreinstellungen wurden geladen.

Nr. Spieler	Sperrtyp Status	Gültig von Gültig bis	Spiele Offen	Spielklasse Wettkampftyp	Spiel Gegner
FV Dresden 06 Laubegast 2 (Herren, Fußball, 16/17)					
	1. rote Karte in Ableistung	26.02.2017 15.03.2017*		Kreisoberliga ↑↓ Me* Po* Tu FS Fut Hal	633200108 am 26.02.2017 SG Dresden Striesen
	<i>andere Mannschaft</i>			<i>Landesklasse</i>	630912094 am 26.02.2017 SG Weixdorf

Abbildung 7 Neue Suche „Offene Sperren“ / Sicht Staffelleiter

Es werden nur die Verbände, Mannschaftsarten, Spielklassen und Spielgebiete zur Auswahl angeboten, für die der Benutzer berechtigt ist. Wurde eine Saison, ein Verband, eine Mannschaftsart und eine Spielklasse ausgewählt, werden die Mannschaften ermittelt und zur Auswahl angeboten, die in



DFBnet

den dazugehörigen Staffeln spielen. Wurde eine Mannschaft ausgewählt, werden die Spieler der Mannschaft ermittelt und zur Auswahl angeboten.

Die gefundenen Sperren werden absteigend nach ihrem Anfangsdatum sortiert. Für jede Sperre werden folgende Informationen angezeigt:

- der Name des Spielers
- der Typ der Sperre, Kartentypen mit der Anzahl der Karten, z.B. 10. Gelbe Karte
- ist die Sperre offen, in Ableistung, abgeleistet, ausgesetzt oder Außerkraft gesetzt
- das Anfangsdatum der Sperre
- das Enddatum der Sperre
- das Enddatum für andere Mannschaften mit *
- die Anzahl der Spiele, für die der Spieler gesperrt wurde
- die Anzahl der Spiele, die noch nicht abgeleistet wurde
- der Name der Liga, für die der Spieler gesperrt wurde, ↑ wenn die Sperre auch in höheren Ligen gilt und ↓ wenn die Sperre auch in niedrigeren Ligen gilt
- die Kurznamen der Wettkampftypen, für die die Sperre gilt. Wettkampftypen, in denen abgeleistet werden kann mit *
- die Kennung und das Datum des Spiels, in dem der Spieler gesperrt wurde
- der Name der gegnerischen Mannschaft im Spiel

Oberhalb der Sperre wird der Name, die Mannschaftsart, die Sportdisziplin und die Saison der Mannschaft angezeigt, für die der Spieler gesperrt wurde.

Falls auch die Ableistungen angezeigt werden sollen, so werden diese aufsteigend nach ihrem Datum sortiert und unter der dazugehörigen Sperre mit folgenden Informationen angezeigt:

- die laufende Nummer der Ableistungen, die für die Sperre zählen
- der Status der Ableistung:
- ist die Ableistung in einer anderen Mannschaft erfolgt
- ist die Ableistung nicht anrechenbar
- wurde die Ableistung automatisch oder manuell erzeugt
- die Anzahl der Spiele, die noch nicht abgeleistet wurde
- der Name der Liga, in der die Ableistung erfolgte
- die Kennung und das Datum des Spiels, in dem die Ableistung erfolgte
- der Name der gegnerischen Mannschaft im Spiel

3.2 Sicht in der Rolle „Mannschaftsverantwortlicher“

Entsprechend der neuen Suchseite für den Staffelleiter wurde auch die Suchseite für offene Sperren für den Mannschaftsverantwortlichen angepasst. Es stehen nun alle Sportdisziplinen und Wettkampftypen zur Suche zur Verfügung und der Verein kann bis auf einen Spieler navigieren. Auch in diesem Dialog ist die Möglichkeit des Ausblendens der Ableistungssätze neu.



Mannschaften

offene Sperren suchen

Saison	16/17	Verein	FV Löbtauer Kickers 93 (63002427)
Sportdisziplin	Fußball	Mannschaftsart	Keine Auswahl
Wettkampftyp	Keine Auswahl	Mannschaft	Keine Auswahl
Ableistungen anzeigen	<input type="checkbox"/>	Spieler	Keine Auswahl

Es sind keine Voreinstellungen vorhanden.

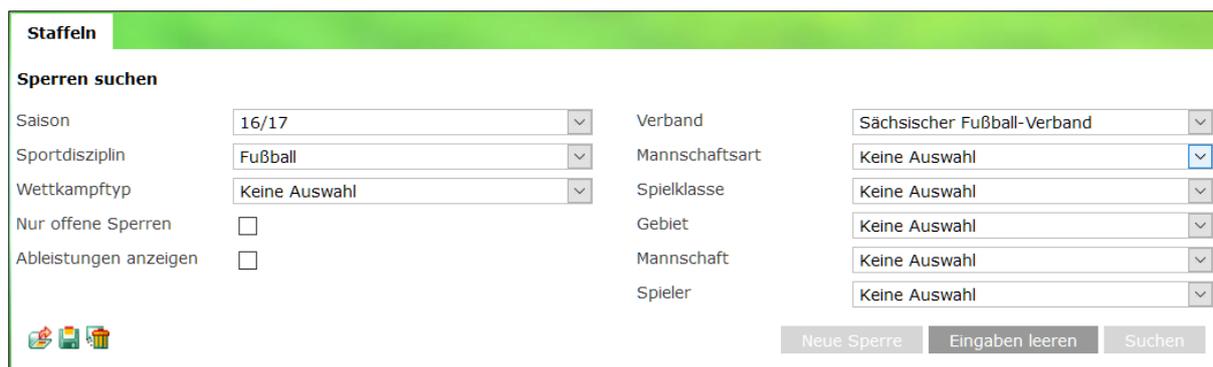
Abbildung 8 Neue Suche „Offene Sperren“ / Sicht Mannschftsverantwortlicher

Es werden nur die Vereine und Mannschaftsarten zur Auswahl angeboten, für die der Benutzer berechtigt ist. Wurde eine Saison, ein Verein, eine Sportdisziplin und eine Mannschaftsart ausgewählt, werden die entsprechenden Mannschaften ermittelt und zur Auswahl angeboten. Wurde eine Mannschaft ausgewählt, werden die Spieler der Mannschaft ermittelt und zur Auswahl angeboten. Die gefundenen Sperren werden absteigend nach ihrem Anfangsdatum sortiert und werden wie im vorherigen Abschnitt beschrieben angezeigt. Falls auch die Ableistungen angezeigt werden sollen, so werden diese aufsteigend nach ihrem Datum sortiert und wie im vorherigen Abschnitt beschrieben unter der dazugehörigen Sperre angezeigt.

4. Menüeintrag „Sperrungen bearbeiten“

Administratoren, Superuser, Staffelleiter und Sportrichter können die vorhandenen Sperrungen aller Spieler und Mannschaften bearbeiten, die in Staffeln spielen, für die sie berechtigt sind. Für Staffelleiter wird zusätzlich die Staffeltätigkeit geprüft, wenn diese laut Ligaregel erforderlich ist.

Der Dialog zur Suche nach zu bearbeitenden Sperrungen ist optisch analog dem Dialog zur Suche nach offenen Sperrungen für Staffelleiter / Spielberichtsprüfer. Lediglich die Checkbox „Nur offene Sperrungen“ ist per Standard hier nicht angehakt. Weitere Details zu der Suchmaske werden hier daher nicht beschrieben und sind Kapitel 3.1 zu entnehmen.



The screenshot shows a search form titled 'Sperrungen suchen' within a 'Staffeln' context. The form includes several dropdown menus and checkboxes:

- Saison: 16/17
- Sportdisziplin: Fußball
- Wettkampftyp: Keine Auswahl
- Nur offene Sperrungen:
- Ableistungen anzeigen:
- Verband: Sächsischer Fußball-Verband
- Mannschaftsart: Keine Auswahl
- Spielklasse: Keine Auswahl
- Gebiet: Keine Auswahl
- Mannschaft: Keine Auswahl
- Spieler: Keine Auswahl

At the bottom right, there are three buttons: 'Neue Sperre', 'Eingaben leeren', and 'Suchen'. At the bottom left, there are three small icons representing different actions or categories.

Abbildung 9 Neue Suche „Sperrungen bearbeiten“

Die Trefferliste ist nunmehr so aufgebaut wie man diese vom Design her von anderen Trefferlisten im DFBnet kennt. Diese ist zudem viel übersichtlicher als die alte Variante.

Die relevanten Datumsangaben befinden sich nun alle in einer Spalte. Sollte eine Sperre mit einer Option „Längstens in anderen Mannschaften bis“ versehen worden sein, dann wird diese Angabe als dritte Datumsangabe mit einem Stern versehen in dieser Spalte notiert. Im nachfolgenden Beispiel ist dies bei Spieler 1, 2, 3 und 6 der Fall. Sperrtyp und Status befinden sich jetzt auch untereinanderstehend in einer Spalte. Als neue Information wird angezeigt um die wievielte Karte es sich handelt. Im nachfolgenden Beispiel ist dies jeweils die 1. rote Karte. Über das bekannte Bearbeitungs-Icon zu Beginn der Zeile vor dem Namen des Spielers gelingt man schließlich in den Dialog zum Bearbeiten einer Sperre.

Staffeln

Sperren suchen

Saison: 16/17 | Verband: Sächsischer Fußball-Verband
 Sportdisziplin: Fußball | Mannschaftsart: Herren
 Wettkampftyp: Keine Auswahl | Spielklasse: Kreisoberliga
 Nur offene Sperren: | Gebiet: |-----|-Kreis Dresden
 Ableistungen anzeigen: | Mannschaft: FV Dresden 06 Laubegast 2
 Spieler: Keine Auswahl

Nr. Spieler	Sperrtyp Status	Gültig von Gültig bis	Spiele Offen	Spielklasse Wettkampftyp	Spiel Gegner
FV Dresden 06 Laubegast 2 (Herren, Fußball, 16/17)					
SCHUMANN, PHILIPP (19)	1. rote Karte in Ableistung	26.02.2017 15.03.2017*		Kreisoberliga ↑↓ Me* Po* Tu FS Fut Hal	633200108 am 26.02.2017 SG Dresden Striesen
BEHNIGER, JONAS (18)	1. rote Karte in Ableistung	26.02.2017 15.03.2017*		Kreisoberliga Me* Po Tu FS Fut Hal	633200108 am 26.02.2017 SG Dresden Striesen
KHATIBI, RAMIN (18)	1. rote Karte in Ableistung	26.02.2017 15.03.2017*		Kreisoberliga ↑↓ Me* Po* Tu FS* Fut Hal	633200108 am 26.02.2017 SG Dresden Striesen
PIEL, MARCO (17)	Urteil in Ableistung	26.02.2017	10 2	Kreisoberliga ↑↓ Me* Po Tu FS Fut Hal	633200108 am 26.02.2017 SG Dresden Striesen
WILSON, DAVID (18)	1. rote Karte in Ableistung	26.02.2017	10 2	Kreisoberliga ↑↓ Me* Po Tu FS Fut Hal	633200108 am 26.02.2017 SG Dresden Striesen
KOHL, MARCO (18)	1. rote Karte in Ableistung	26.02.2017 30.06.2018 15.03.2017*	10 2	Kreisoberliga ↑↓ Me* Po* Tu FS* Fut Hal*	633200108 am 26.02.2017 SG Dresden Striesen

Seite 1/1 (6 Treffer insgesamt)

Abbildung 10 Neue Trefferliste „Sperren bearbeiten“

In dem neuen Panel „Information“ werden übersichtlich alle Details zu der Sperre an einer Stelle zusammengefasst und nicht wie bisher über den kompletten Dialog verteilt.

Information

Saison: 16/17 | Verband: Sächsischer Fußball-Verband
 Sportdisziplin: Fußball | Mannschaftsart: Herren
 Wettkampftyp: Meisterschaft, Pokal, Turnier, Freundschaftsspiel, Hallenturniere (Futsal), Privatspiel, Auswahl | Spielklasse: Kreisliga A
 Sperrtyp: 1. rote Karte | Mannschaft: FV Löbtauer Kickers
 Status: Sperre aktiv | Spieler: **BEHNIGER, JONAS (18)**
 Spiel: 633201134 am 02.04.2017, SG Dölzchen : FV Löbtauer Kickers
 Bemerkung: Sperre durch Rote Karte in 90. Spielminute * 63sl0611/10.04.2017 19:57.

Als entscheidende Neuerung ist nun der komplette Prozess zur eigentlichen Bearbeitung einer Sperre entstanden. Warum war dies notwendig? Betrat man die früher eine automatisch generierte (Vor-)Sperre, so war es sofort möglich alle Details zu verändern, z.B. auch das einer Sperre zugrunde liegende Spiel. Dies hätte zur Folge, dass man im Nachhinein die Sperre derart verändert, dass der Spieler

möglicherweise in Spielberichten als unberechtigt mitwirkend gekennzeichnet wird, obwohl dieser zum Zeitpunkt des Spieles mit der damaligen Sperre korrekt aufgestellt wurde.

Um zu verhindern, dass eine automatisch erzeugte Sperre versehentlich geändert wird, muss erst der Schalter „Bearbeiten“ betätigt werden, bevor die automatische Sperre geändert werden kann. Nachdem man auf diesen klickt, werden bestimmte Felder im Dialog editierbar. Ist einem Verband die Sportgerichtsbarkeit noch nicht flächendeckend im Einsatz, so bearbeiten Staffelleiter nach dem Erhalt des Sportgerichtsurteils im Modul Spielbericht die Vorsperre. Es ist dabei wie gewohnt möglich, die unbefristete Sperre in eine befristete Sperre zu wandeln und das entsprechende Strafmaß zu erfassen. Es war dabei früher notwendig den Sperrtyp „rote Karte“ in den Sperrtyp „Urteil“ zu wandeln. Dies ist nun nicht mehr notwendig. Dieser Statusübergang ermöglichte das oben erwähnte Ändern des Spieles, was nun nicht mehr möglich sein soll.

Sperre
Ableistungen
Historie

Sperre

Status: Sperre aktiv Unbefristete Sperre

Gesperrt für: Spiel(e)

Abgeleistet: 1 Spiel(e)

Gültig von: 02.04.2017  bis 

Gültig für andere Mannschaften bis: 

Bemerkung: Sperre durch Rote Karte in 90. Spielminute * 63sl0611/10.04.2017 19:57.

Sperre gültig für: Alle Spiele des Spielers ⋮

höhere Ligen (Meisterschaft)

niedrigere Ligen (Meisterschaft)

Die Sperre ist ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf gültig.

Ableistungen werden ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf erzeugt.

Wettkampf	Gültig	Ableistung
Meisterschaft	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pokal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turnier	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Futsal-Ligabetrieb	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hallenturniere (Futsal)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Zurück
Sperre übertragen
Bearbeiten

Abbildung 11 Neuer Dialog „Sperren bearbeiten“ / Ansicht automatische Sperre

Für eine manuell erzeugte Sperre kann man das Spiel weiterhin auswählen, in dem der Spieler gesperrt wurde. Dazu werden alle Spiele der Mannschaft ermittelt und angeboten, für die der Spieler gesperrt wurde, und die die folgenden Bedingungen erfüllen:

- die Spiele gehören zur gleichen Saison wie die Mannschaft, für die der Spieler gesperrt wurde
- die Spiele gehören zur Liga, für die der Spieler gesperrt wurde



DFBnet

- die Spiele sind erfolgt oder wurden abgebrochen
- die Spiele liegen vor der ersten Ableistung, sofern bereits Ableistungen vorhanden sind
- die Spiele liegen nicht in der Zukunft

Für jedes Spiel wird die Kennung, das Datum und der Name der Heim- und Gastmannschaft angezeigt. Wählt man ein Spiel aus, so wird das Datum des Spiels als das Anfangsdatum der Sperre gesetzt. Wählt man keines der angebotenen Spiele aus, so kann man alternativ auswählen, ob der Spieler in einem Spiel einer anderen Liga gesperrt wurde.

Für eine manuell erzeugte Sperre kann man den Typ auswählen. Die Typen „x. gelbe Karte“, „Unsportlichkeit“ und „Zeitstrafe“ sind nur für Sperren mit einem Spiel erlaubt.

Man kann eine Sperre aussetzen oder „Außerkraft“ setzen. Wurde z.B. durch den Verein ein Widerspruch gegen die Sperre eingelegt, so kann man die Sperre vorläufig aussetzen, bis eine Entscheidung getroffen wurde. Anschließend kann man die Sperre wieder aktiv oder „Außerkraft“ setzen. Wird der Status „Außerkraft“ ausgewählt, können die übrigen Werte der Sperre nicht mehr geändert werden.

Man kann die Anzahl der Spiele angeben, für die der Spieler gesperrt wird. Die Anzahl muss zwischen 1 und 99 liegen.

Man muss ein Anfangsdatum für die Sperre angeben. Das Anfangsdatum darf nicht vor dem Datum des Spiels und nicht nach dem Datum der ersten Ableistung liegen, sofern bereits Ableistungen vorhanden sind.

Man kann ein Enddatum für die Sperre angeben. Das Enddatum darf nicht vor dem Anfangsdatum und nicht vor dem Datum der letzten Ableistung liegen, sofern bereits Ableistungen vorhanden sind. Ist die Sperre nicht unbefristet und wurde keine Anzahl an Spielen angegeben, so muss ein Enddatum angegeben werden.

Man kann ein Enddatum für andere Mannschaften angeben. Das Enddatum darf nicht vor dem Anfangsdatum und nicht nach dem Enddatum der Sperre liegen.

Gibt man an, dass die Sperre unbefristet ist, so kann man die Anzahl der Spiele nicht mehr angeben und das Enddatum ist nicht mehr änderbar.

Man kann auswählen, für die Spiele welcher Mannschaften die erzeugten Sperren gilt:

- *„Alle Spiele der Mannschaft“* – die Sperre gilt nur für Spiele der Mannschaft, in der der Spieler gesperrt wurde.
- *„Alle Spiele des Vereins“* – die Sperre gilt nur für Spiele der Mannschaften, die zum gleichen Verein gehören wie die Mannschaft, in der der Spieler gesperrt wurde.
- *„Alle Spiele des Spielers“* – die Sperre gilt für alle Mannschaften, in denen der Spieler spielt.

Die Sperre gilt grundsätzlich für die Liga, für die der Spieler gesperrt wurde, und kann dort abgeleistet werden. Hat man „Gültig für höhere Ligen“ bzw. „Gültig für niedrigere Ligen“ ausgewählt, dann gilt die Sperre auch für höhere bzw. niedrigere Ligen des gleichen Wettkampftyps und kann dort in der gleichen Mannschaft abgeleistet werden.

Zusätzlich zum Wettkampftyp der Liga, für die die Sperre gilt, können weitere Wettkampftypen ausgewählt werden, für deren Ligen die Sperre gilt. Für die ausgewählten Wettkampftypen können auch Ableistungen erlaubt werden.

Hat man „Alle Spiele der Mannschaft“ oder „Alle Spiele des Vereins“ ausgewählt, so gilt die Sperre grundsätzlich für alle Ligen in alle Wettkampftypen und kann in dem Wettkampftyp abgeleistet werden, in dem der Spieler gesperrt wurde. **Diese Einschränkung gilt nicht in Irland. Hier kann man auch**



DFBnet

für „Alle Spiele der Mannschaft“ oder „Alle Spiele des Vereins“ die Wettkampftypen frei auswählen.

Sind die gewünschten Änderungen vorgenommen wurden, bestätigt man mit dem Button „Speichern“ die Änderungen.

Sperre | Ableistungen | Historie

Sperre

Status: Sperre aktiv Unbefristete Sperre

Gesperrt für: 4 Spiel(e)

Abgeleistet: 1 Spiel(e)

Gültig von: 02.04.2017 bis:

Gültig für andere Mannschaften bis:

Bemerkung: Sperre durch Rote Karte in 90. Spielminute * 63sl0611/10.04.2017 19:57.

Verbleibende Zeichen: 429

Sperre gültig für: Alle Spiele des Spielers

höhere Ligen (Meisterschaft)

niedrigere Ligen (Meisterschaft)

Die Sperre ist ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf gültig.

Ableistungen werden ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf erzeugt.

Wettkampf	Gültig	Ableistung
Meisterschaft	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pokal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turnier	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Futsal-Ligabetrieb	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hallenturniere (Futsal)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Zurück | Sperre übertragen | Rückgängig | **Speichern**

Abbildung 12 Neuer Dialog „Sperren bearbeiten“ / Bearbeitungsmodus

Alle automatisch oder manuell vorgenommenen Änderungen werden nun protokolliert und übersichtliche in dem Tab „Historie“ angezeigt. Mannschaftsverantwortlichen wird die Historie nicht angezeigt.

Sperre			Ableistungen	Historie
Datum	Bearbeiter	Änderungen		
11.05.2017 10:09:13	Thomas Heyne	Gültige Wettbewerbe gelöscht für Wettbewerb Auswahl. Ursprungswettbewerb nein. Ableistung möglich nein		
11.05.2017 10:09:13	Thomas Heyne	Gültige Wettbewerbe gelöscht für Wettbewerb Privatspiel. Ursprungswettbewerb nein. Ableistung möglich nein		
11.05.2017 10:09:13	Thomas Heyne	Für Wettbewerb Meisterschaft Ableistung möglich geändert auf ja		
11.05.2017 10:09:13	Thomas Heyne	Anzahl Spiele geändert von "" auf "4"		
11.05.2017 10:09:13	Thomas Heyne	Unbefristet geändert auf "nein"		

Abbildung 13 Neuer Dialog „Sperrungen bearbeiten“ / Historie

Liegen zu der Sperre Ableistungen vor, so sind diese im Tab „Ableistungen“ einsehbar. Dort ist es möglich auch Ableistungen mit Hilfe des Löschsymbols zu löschen bzw. weitere über den Button „Ableistungen hinzufügen“ zu erfassen.

Sperre			Ableistungen	Historie
Spiel			Bemerkung	
		633201143 am 09.04.2017, FV Löbtauer Kickers : FV Dresden Süd-West 2	Automatisch erzeugt	

Zurück Ableistung hinzufügen

Abbildung 14 Neuer Dialog „Sperrungen bearbeiten“ / Ableistungen

Dabei werden auch nur diese Spiele angeboten, für die eine Ableistung möglich ist. Dabei gilt weiterhin, dass der Spieler weiterhin aktiv auf der Spielberechtigungsliste steht und in dem relevanten Spiel nicht auf dem elektronischen Spielbericht steht. Das Spiel an sich darf natürlich für die Ableistung nicht ausgeschlossen sein. Ist eine Ableistung z.B. nicht in Pokalspielen möglich, wird auch kein stattgefundenes Pokalspiel hier angeboten. Mit anderen Worten werden die unter Kapitel 3.2 erläuterten Ableistungssätze für „andere Mannschaft“ und „nicht anrechenbar“ hier nicht erfassbar sein.

Sperre			Ableistungen	Historie
Spiel			Bemerkung	
		633201143 am 09.04.2017, FV Löbtauer Kickers : FV Dresden Süd-West 2	Automatisch erzeugt	

Ableistung hinzufügen

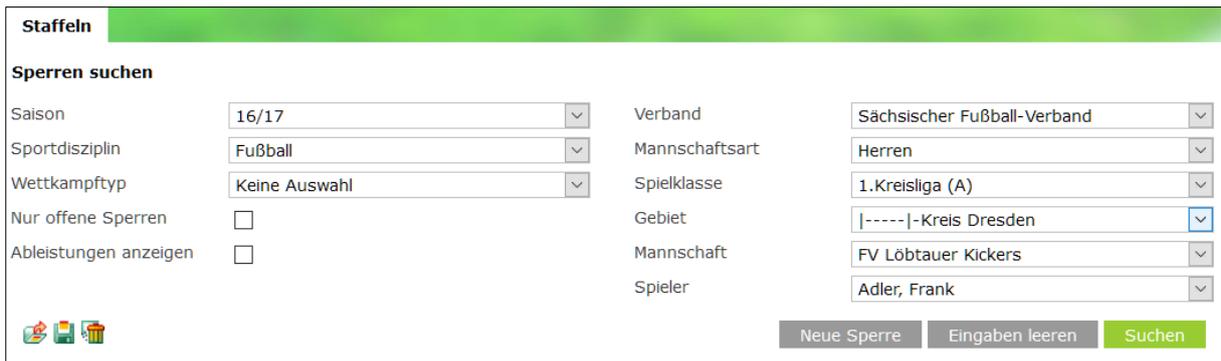
Spiel

Abbildung 15 Neuer Dialog „Sperrungen bearbeiten“ / Ableistungen

Im Beispiel oben ist kein relevantes Spiel zusätzlich erfassbar.

5. Manuelles Erzeugen von Sperren

Administratoren, Superuser, Staffelleiter und Sportrichter können manuell Sperren für die Spieler und Mannschaften anlegen, für die sie berechtigt sind. Dazu müssen sie zunächst eine Saison, einen Verband, eine Mannschaftsart, eine Spielklasse, eine Mannschaft und einen Spieler auswählen und dessen vorhandene Sperren suchen und anzeigen. Danach hat man die Möglichkeit, eine neue Sperre für den ausgewählten Spieler, die ausgewählte Mannschaft und die ausgewählte Liga zu erzeugen.



Staffeln	
Sperren suchen	
Saison	16/17
Sportdisziplin	Fußball
Wettkampftyp	Keine Auswahl
Nur offene Sperren	<input type="checkbox"/>
Ableistungen anzeigen	<input type="checkbox"/>
Verband	Sächsischer Fußball-Verband
Mannschaftsart	Herren
Spielklasse	1. Kreisliga (A)
Gebiet	----- -Kreis Dresden
Mannschaft	FV Löbtauer Kickers
Spieler	Adler, Frank
<input type="button" value="Neue Sperre"/> <input type="button" value="Eingaben leeren"/> <input type="button" value="Suchen"/>	

Abbildung 16 Manuelles Erfassen einer Sperre / Suchpanel

Wie gewohnt ist hier möglich das relevante Spiel zur Sperre auszuwählen. Es ist im Gegensatz zur automatischen Sperre auch im Nachhinein möglich, dies anzupassen. Ebenso ist hier der Sperrtyp wählbar. Bei einer automatischen Sperre wird dieser über das im Spielbericht erfasste Karten-Ereignis mittels der zugehörigen Sperrregel ermittelt.

Sperre

Neue Sperre

Erhalten in: - außerhalb eines Spiels / aus letzter Saison -

Sperrtyp: x. Gelbe Karte

Status: Sperre aktiv Unbefristete Sperre

Gesperrt für: Spiel(e)

Abgeleistet: 0 Spiel(e)

Gültig von: 11.05.2017  bis 30.06.2017 

Gültig für andere Mannschaften bis: 

Bemerkung:

Verbleibende Zeichen: 500

Sperre gültig für: Alle Spiele des Spielers

höhere Ligen (Meisterschaft)

niedrigere Ligen (Meisterschaft)

Die Sperre ist ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf gültig.
Ableistungen werden ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf erzeugt.

Wettkampf	Gültig	Ableistung
1.Kreisliga (A)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pokal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turnier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Futsal-Ligabetrieb	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hallenturniere (Futsal)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Zurück
Speichern

Abbildung 17 Manuelles Erfassen einer Sperre / Eingabedialog

Die Beschreibung der einzelnen Felder bzw. die zugrundeliegenden Prüfungen wurden bereits im vorherigen Kapitel zum Bearbeiten von Sperren beschrieben.

6. Löschen von Sperren

Administratoren, Superuser, Staffelleiter und Sportrichter können eine Sperre, die sie bearbeiten dürfen, auch löschen, wenn für die Sperre noch keine Ableistungen vorhanden sind.

Um zu verhindern, dass eine automatisch erzeugte Sperre versehentlich gelöscht wird, muss erst der Schalter „Bearbeiten“ betätigt werden, bevor die automatische Sperre gelöscht werden kann.

Sperre
Ableistungen
Historie

Sperre

Erhalten in 633201134 am 02.04.2017, SG Dölschen : FV Löbtauer Kickers

Sperrtyp Rote Karte

Status Sperre aktiv Unbefristete Sperre

Gesperrt für Spiel(e)

Abgeleistet Spiel(e)

Gültig von 02.04.2017 bis 30.06.2017

Gültig für andere Mannschaften bis

Bemerkung

Urteil 4711

Verbleibende Zeichen: 489

Sperre gültig für Alle Spiele des Spielers

höhere Ligen (Meisterschaft)

niedrigere Ligen (Meisterschaft)

Die Sperre ist ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf gültig.
Ableistungen werden ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf erzeugt.

Wettkampf	Gültig	Ableistung
1.Kreisliga (A)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pokal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turnier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Futsal-Ligabetrieb	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hallenturniere (Futsal)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Zurück
Sperre übertragen
Löschen
Rückgängig
Speichern

Abbildung 18 Löschen einer Sperre

7. Sperrungen und Ableistungen

Wie automatische oder manuelle Sperrungen erzeugt werden, wurde in diesem Dokument bereits in vorherigen Kapiteln hinreichend erläutert. In diesem Kapitel soll zusammengefasst dargestellt werden, welche Informationen eine Sperre liefert sowie unter welchen Plausibilitätsprüfungen eine Sperre gilt bzw. eine Ableistung erlaubt ist.

Anwendern, die weniger an technischen Hintergründen interessiert sind, lesen in Kapitel 8 weiter, welches die Sachverhalte an Beispielen darlegt.

7.1 Sperre

Eine Sperre besitzt die nachfolgenden Informationen. Diese bestimmen, für welchen Spieler und in welchen Spielen die Sperre gilt, und ob die Sperre automatisch geändert oder gelöscht werden darf.

- Spieler, Spiel und Typ
 - der Spieler, der gesperrt wurde.
 - das Spiel, in dem der Spieler gesperrt wurde. Bei automatisch erzeugte Sperrungen ist es das Spiel, in dem der Spieler die Karte erhalten hat.
 - der Typ (x. gelbe Karte, gelb-rote Karte, rote Karte, Urteil, ...). Bei automatisch erzeugten Sperrungen ist es immer der dazugehörige Kartentyp.
 - wurde die Sperre automatisch erzeugt.
- Status
 - ist die Sperre aktiv, ausgesetzt oder Außerkraft gesetzt.
 - wurde die Sperre nach ihrer Erzeugung manuell geändert.
 - wurde die Sperre in einem Sportgerichtsfall geändert, ausgesetzt oder Außerkraft gesetzt.
 - eine Bemerkung, warum die Sperre erzeugt oder geändert wurde.
- Dauer der Sperre
 - das Anfangsdatum, ab dem die Sperre gilt.
 - das Enddatum, bis zum dem die Sperre gilt. (optional)
 - das Enddatum für andere Mannschaften, bis zum dem die Sperre gilt. (optional)
 - die Anzahl der Karten, wegen der der Spieler automatisch gesperrt wurde. (optional)
 - die Anzahl der Spiele, für die der Spieler gesperrt wurde. (optional)
 - ist die Sperre unbefristet.
- Gültigkeit für Mannschaften und Ligen
 - die Mannschaft, für die der Spieler gesperrt wurde. Bei automatisch erzeugte Sperrungen ist das die Heim- oder Gastmannschaft des Spiels, in dem der Spieler gesperrt wurde.
 - für welche Mannschaften gilt die Sperre: alle Spiele der Mannschaft, alle Spiele des Vereins oder alle Spiele des Spielers.
 - die Liga, für die der Spieler gesperrt wurde. Bei automatisch erzeugte Sperrungen ist das die Liga des Spiels, in dem der Spieler gesperrt wurde.
 - gilt die Sperre auch in höheren oder niedrigeren Ligen des gleichen Wettkampftyps.
 - für welche weiteren Wettkampftypen gilt die Sperre und sind dort Ableistungen erlaubt.



7.2 Ableistungen

Für jedes Spiel, für das eine Sperre gilt, kann eine Ableistung erzeugt werden. Wurde der Spieler für eine bestimmte Anzahl von Spielen gesperrt, bestimmen die erzeugten Ableistungen darüber, ob die Sperre noch offen ist oder bereits abgeleistet wurde.

Eine Ableistung besitzt die nachfolgenden Informationen. Diese bestimmen, ob der Spieler im dazugehörigen Spiel nur gesperrt war oder die Ableistung für die Sperre zählt.

- das Spiel, in dem der Spieler gesperrt war.
- die Mannschaft, für die die Ableistung erzeugt wurde.
- wurde die Ableistung für die Mannschaft erzeugt, für die der Spieler gesperrt war. Ableistungen für andere Mannschaften zählen nicht für die Sperre.
- ist die Ableistung anrechenbar. Das ist der Fall, wenn die Sperre eine Ableistung im Spiel erlaubt hat und der Spieler keine andere Sperre im Spiel abgeleistet hat. Nicht anrechenbare Ableistungen zählen nicht für die Sperre.
- wurde die Ableistung automatisch erzeugt.
- eine Bemerkung, warum die Ableistung manuell erzeugt oder geändert wurde

Wurde der Spieler für eine bestimmte Anzahl von Spielen gesperrt, und ist diese Anzahl nicht größer als die Anzahl der anrechenbaren Ableistungen, so ist die Sperre abgeleistet.

7.3 Gültigkeit für ein Spiel

Von zentraler Bedeutung für die automatische Erzeugung von Sperren und Ableistungen ist die Frage, ob eine Sperre in einem aktuellen Spiel für die Heim- oder Gastmannschaft gilt und ob eine Ableistung erlaubt ist. Eine Sperre gilt, wenn die folgenden Bedingungen alle erfüllt sind:

- Die Sperre ist aktiv.
- **Der Anstoß des aktuellen Spiels liegt nach dem Anstoß des Spiels, in dem der Spieler gesperrt wurde, falls die Sperre einem Spiel zugeordnet ist. Bisher mussten lediglich das aktuelle Spiel und das Spiel, in dem der Spieler gesperrt wurde, ungleich sein.**
- Das Datum des aktuellen Spiels liegt nicht vor dem Anfangsdatum der Sperre.
- Das Datum des aktuellen Spiels liegt nicht nach dem Enddatum der Sperre, falls ein Enddatum festgelegt wurde.
- Die Anzahl der Spiele, für die der Spieler gesperrt wurde, ist nicht festgelegt oder größer als die Anzahl der anrechenbaren Ableistungen für die Mannschaft, für die der Spieler gesperrt wurde. **Bisher wurden alle vorhandenen Ableistungen gezählt. Zukünftig werden nur die Ableistungen gezählt, die vor dem aktuellen Spiel liegen. Zukünftig muss die Anzahl der Spiele, für die der Spieler gesperrt wird, wenn sie festgelegt wird größer 0 sein.**
- Die Sperre gilt für die aktuelle Mannschaft, wenn die entsprechende Bedingung erfüllt ist.
 - Alle Spiele der Mannschaft - Die aktuelle Mannschaft und die Mannschaft, in der der Spieler gesperrt wurde, sind gleich. **Bisher mussten die Mannschaften selbst gleich sein, zukünftig müssen nur die dazugehörigen permanenten Mannschaften gleich sein. (also die Fixierung auf eine Saison entfällt)**
 - Alle Spiele des Vereins - Die aktuelle Mannschaft und die Mannschaft, in der der Spieler gesperrt wurde, gehören zum gleichen Verein. **Bisher musste der federführende Verein der Mannschaften gleich sein. Zukünftig muss mindestens einer der beteiligten Vereine gleich sein, also Spielgemeinschaften werden berücksichtigt**
 - Alle Spiele des Spielers - Die Sperre gilt für alle Mannschaften.



DFBnet

- Sind die Mannschaften ungleich, muss zusätzlich die folgende Bedingung erfüllt sein.
 - Das Datum des aktuellen Spiels liegt nicht nach dem Enddatum für andere Mannschaften, falls ein Enddatum festgelegt wurde. **Bisher wurde diese Bedingung nicht geprüft, wenn die Sperre für alle Spiele des Vereins gilt.**
- Die Sperre gilt für die Liga oder den Wettkampftyp des aktuellen Spiels, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist.
 - Die Sperre gilt für alle Spiele der Mannschaft. **Bisher waren Ableistungen erlaubt, wenn die Liga der Sperre und die Liga des aktuellen Spiels gleich sind. Zukünftig sind Ableistungen erlaubt, wenn die Liga der Sperre zum Wettkampftyp des aktuellen Spiels gehört. Diese Bedingung gilt nicht für Irland.**
 - Die Sperre gilt für alle Spiele des Vereins. **Bisher waren Ableistungen für alle Ligen und Wettkampftypen erlaubt. Zukünftig sind Ableistungen erlaubt, wenn die Liga der Sperre zum Wettkampftyp des aktuellen Spiels gehört. Diese Bedingung gilt nicht für Irland.**
 - Die Liga der Sperre und die Liga des aktuellen Spiels sind gleich. Ableistungen sind erlaubt. **Bisher galt diese Bedingung nur, wenn die Mannschaften gleich sind.**
 - Die Sperre ist für den Wettkampftyp des aktuellen Spiels gültig. Ist die Ligapriorität des aktuellen Spiels höher bzw. niedriger als die Ligapriorität der Sperre, so muss die Sperre auch für höhere bzw. niedrigere Ligen gültig sein. Ableistungen sind erlaubt, wenn die Sperre Ableistungen für den Wettkampftyp des aktuellen Spiels erlaubt. **Bisher wurde die Ligapriorität für alle Ligen geprüft. Zukünftig wird die Ligapriorität nur geprüft, wenn die Liga des aktuellen Spiels und die Liga der Sperre zum gleichen Wettkampftyp gehören.**

8. Erläuterung der Wirkungsweise der unterschiedlichen Einstellmöglichkeiten zur Gültigkeit einer Sperre und zur Ableistung einer Sperre anhand von Beispielen

Nachdem durch Freigabe des Spielberichtes die vorläufige Sperre (Vorsperre) aufgrund der entsprechenden Sperrregel den Spieler für eine bestimmte Anzahl an Spielen, eine bestimmte Dauer oder gar unbefristet bis zum Feststehen des exakten Strafmaßes pausieren lässt, stellt sich für den Spieler und seinen Verein stets die Frage in welchen Mannschaften, in welchen Wettbewerben die Sperre gilt bzw. welche Spiele als Ableistung herangezogen werden, damit der Spieler wieder mitwirken darf.

Des Weiteren ist von Interesse, ob und wie bei einer auf eine bestimmte Dauer festgelegten Vorsperre der Spieler bei Erstellung des Sportgerichtsurteils dann die bereits pausierten Spiele in das Strafmaß einbezogen werden.

Folgende in den Sperrregeln eingestellten Parameter nehmen Einfluss auf Sperren und Ableistungen:

- „Sperre gültig für“
 - „Alle Spiele des Vereins“: die Sperre gilt für alle Wettkämpfe aller Mannschaften des gleichen Vereins; abgeleistet werden kann ausschließlich in dem Wettbewerb, für den die Sperre auch gilt (Ursprungswettbewerb)
 - „Alle Spiele der Mannschaft“: die Sperre gilt für alle Wettkämpfe der Mannschaft, für die die Sperre gilt; abgeleistet werden kann ausschließlich in dem Wettbewerb, für den die Sperre auch gilt (Ursprungswettbewerb)
 - „Alle Spiele des Spielers“: hier können über die jeweiligen Checkboxen die entsprechenden Wettkämpfe angesteuert werden, in denen die Sperre gelten soll und wo eine Ableistung möglich sein soll; werden alle Checkboxen angehakt sind dies dann alle Spiele, trifft man nur eine dezidierte Auswahl dann sind dies ausgewählte Spiele des Spielers
- „Längstens gültig bis“: hier kann festgelegt werden, ob die Sperre zu einem bestimmten Zeitpunkt ihre Wirkung verliert („Gültig bis Ende der aktuellen/nächsten Saison“) oder nicht („Unbegrenzt gültig“)
- Bei einer befristeten Sperre kann zudem festgelegt werden, wie lange diese generell („Befristete Sperre für“) oder für andere Mannschaften („Längstens in anderen Mannschaften für“) gilt
- höhere / niedrigere Ligen (Meisterschaft): über diese Checkboxen können für Meisterschaftswettkämpfe weitere Ligen ermittelt werden

Nachfolgend sollen die unterschiedlichen Einstellungen zu Sperren und Ableistungen anhand von Beispielen erläutert werden.

8.1 Gültigkeit einer Sperre

Die erzeugten Sperren gelten grundsätzlich für die Liga, in der der Spieler gesperrt wurde, und können dort auch abgeleistet werden. Wurde in der Sperrregel „Gültig für höhere Ligen“ oder „Gültig für niedrigere Ligen“ ausgewählt, dann gelten die erzeugten Sperren auch für höhere oder niedrigere Ligen des gleichen Wettkampftyps und können dort in der gleichen Mannschaft abgeleistet werden. Letzteres tritt ein, wenn die Mannschaft im Saisonverlauf oder am Saisonende in eine andere Spielklasse auf- oder absteigt.



DFBnet

Zusätzlich zum Wettkampftyp der Liga, für die die Sperregel gilt, können weitere Wettkampftypen ausgewählt werden, für deren Ligen die erzeugten Sperren gelten. Für die ausgewählten Wettkampftypen können auch Ableistungen erlaubt werden.

Sperren für alle Spiele der Mannschaft oder des Vereins gelten grundsätzlich für alle Ligen in allen Wettkampftypen und können in dem Wettkampftyp abgeleistet werden, in dem der Spieler gesperrt wurde. **Diese Einschränkung gilt nicht in Irland. Hier kann man auch für alle Spiele der Mannschaft oder des Vereins die Wettkampftypen frei auswählen.**

Für Spielklassen übergreifende Sperrregeln muss mindestens eine Wettkampftyp ausgewählt werden, in dem auch Ableistungen erlaubt sind.

Die Gültigkeit für die Mannschaften, die Ligen und die Wettkampftypen wird beim Erzeugen der Sperren eins zu eins von der Sperrregel auf die Sperren übertragen.

Zusammengefasst gilt eine Sperre entweder:

- für alle Wettkämpfe (Sperr-Optionen „Alle Spiele des Vereins“ oder „Alle Spiele der Mannschaft“)

Sperre gültig für	Alle Spiele des Vereins
	<input checked="" type="checkbox"/> höhere Ligen (Meisterschaft)
	<input checked="" type="checkbox"/> niedrigere Ligen (Meisterschaft)
	Die Sperre ist für alle Wettkämpfe gültig.

- für bestimmte Wettkämpfe (Sperr-Option „Alle Spiele des Spielers“)

Sperre gültig für	Alle Spiele des Spielers
	<input checked="" type="checkbox"/> höhere Ligen (Meisterschaft)
	<input checked="" type="checkbox"/> niedrigere Ligen (Meisterschaft)
	Die Sperre ist ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf gültig.

Die entsprechenden Wettkämpfe können über das unten abgebildete Panel (Spalte „Gültig“) konfiguriert werden.

Wettkampf	Gültig
Meisterschaft	<input checked="" type="checkbox"/>
Pokal	<input checked="" type="checkbox"/>
Turnier	<input checked="" type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel	<input checked="" type="checkbox"/>
Futsal-Ligabetrieb	<input checked="" type="checkbox"/>
Hallenturniere (Futsal)	<input checked="" type="checkbox"/>

Abbildung 19 Konfiguration der für eine Sperre gültigen Wettkämpfe



DFBnet

Für den Wettkampf „Meisterschaft“ gibt es hierbei eine Besonderheit. Über die Checkboxen „höhere / niedere Ligen“ kann zudem feingesteuert werden, für welchen Meisterschaftswettkampf die Sperre gelten soll. Wählt man die Checkboxen nicht an, gilt diese ausschließlich im Ursprungswettbewerb. Im unten abgebildeten Beispiel ist das die *Kreisoberliga*.

Wettkampf	Gültig
Kreisoberliga	<input checked="" type="checkbox"/>

Abbildung 20 Konfiguration der für eine Sperre gültigen Wettkämpfe

Möchte man erreichen, dass die Sperre zusätzlich zu der in der Kreisoberliga spielenden 2. Herrenmannschaft auch für die in der Landeliga spielende 1. Herrenmannschaft gelten soll, dann ist die Checkbox „höhere Ligen“ anzuhaken.

Möchte man erreichen, dass die Sperre zusätzlich zu der in der Kreisoberliga spielenden 2. Herrenmannschaft auch für die in der Kreisliga C spielende 3. Herrenmannschaft gelten soll, dann ist die Checkbox „niedere Ligen“ anzuhaken.

Das Label „*Kreisoberliga*“ für den konkreten Meisterschaftswettkampf ändert sich dabei in die allgemeine Variante „*Meisterschaft*“.

Zur Ermittlung von höheren und niederen Ligen wird die Angabe der Ligenpriorität herangezogen. In der Spielplanung wird diese z.B. für die Bestimmung der Verdrängung bei Konflikten in der Spielstättenbelegung verwendet, in der Schiedsrichteransetzung bestimmt sie die Liste der Qualifikationen

Die Wirkungsweise aller bei der Ermittlung der Gültigkeit beteiligten Einstellmöglichkeiten soll final an einem Beispiel erläutert werden.

Erläuterungen:

#	Sperr-Option	Erläuterungen
1	Alle Spiele des Spielers	Gesperrt für Meisterschaft; daher nicht in Halle, Pokal und Freundschaft sowie wegen höhere / niedere Ligen = ja auch in den Spielen der 1. Kreisklasse
2		Gesperrt für Meisterschaft und Pokal; daher nicht in Halle und Freundschaft sowie wegen höhere / niedere Ligen = ja auch in den Spielen der 1. Kreisklasse
3		Gesperrt für Meisterschaft, Pokal und Freundschaft; daher nicht in Halle sowie wegen höhere / niedere Ligen = ja auch in den Spielen der 1. Kreisklasse
4		Gesperrt für alle Wettkämpfe sowie wegen höhere / niedere Ligen = ja auch in den Spielen der 1. Kreisklasse
5		Im Gegensatz zu Fall 1 wegen höhere / niedere Ligen nicht für Spiele der 1. Kreisklasse gültig
6		Im Gegensatz zu Fall 4 für alle Spiele nach dem 10.04.17 spielberechtigt
7		Im Gegensatz zu Fall 4 für alle Spiele in anderen Mannschaften nach dem 29.04.17 spielberechtigt, daher am 30.04.17 im Spiel der 1. Kreisklasse
8		Im Gegensatz zu Fall 7 bewirkt die Befristung eine Analogie zu Fall 6
9		Im Gegensatz zu Fall 1 kann wegen höhere / niedere Ligen die 1. Kreisklasse nicht ermittelt werden, die Sperre gilt demnach dort nicht
10		In Vergleich zu Fall 9 bewirkt das Einschalten der Option höhere Ligen hier nichts, da die 1. Kreisklasse eine niedere Liga darstellt; gäbe es Spiele für den Spieler in einer Mannschaft, die höher als die Kreisliga A spielt, würde diese hier wirken
11		Im Gegensatz zu Fall 10 wirkt nun die Option niedere Ligen für die 1. Kreisklasse und somit ist dieser Fall mit Fall 1 identisch
12	Alle Spiele des Vereins	Die Sperre gilt für alle Spiele des Vereins und somit für alle Wettkämpfe aller Mannschaften und demnach u.a. auch für die im Hallenfußball gemeldete abweichende Mannschaft sowie für die gleiche Mannschaft im Pokal und Freundschaftsspiel
13		Durch die Befristung ist der Spieler in Spielen nach dem 10.04.17 wieder spielberechtigt
14		Durch die Aufhebung der Sperre für andere Mannschaften nach dem 29.04.17 darf der Spieler am 30.04.17 im Spiel der 1. Kreisklasse mitwirken
15		Die Befristung sticht die Option für längstens in anderen Mannschaften
16	Alle Spiele der Mannschaft	Die Sperre gilt für alle Spiele der Mannschaft und deren Wettkämpfe und demnach auch im Pokal und im Freundschaftsspiel; aber nicht für die im Hallenfußball gemeldete andere Mannschaft und nicht die in der 1. Kreisklasse spielende Mannschaft
17		Durch die Befristung ist der Spieler in Spielen nach dem 10.04.17 wieder spielberechtigt
18		Diese Option ist hier wirkungslos, da der Spieler ohnehin nur für eine Mannschaft gesperrt ist
19		Die Befristung sticht die Option für längstens in anderen Mannschaften

8.2 Ableistung von Sperren

Eine Ableistung eines zu pausierenden Spieles ist prinzipiell überall in jenen Spielen möglich, in denen die Sperre auch gilt. Gilt z.B. eine Sperre nur für die Kreisoberliga der 2. Herrenmannschaft, so kann der Spieler nicht durch Pausieren in Spielen der 1. Herrenmannschaft in der Landesklasse eine Ableistung erzielen. In der Regel ergibt sich eine Teilmenge an Wettkämpfen, in den abgeleistet darf zu je jenen Wettkämpfen, in denen die Sperre auch gilt.

Bei der Sperr-Option „Alle Spiele des Spielers“ besteht analog zur Gültigkeit von Sperren die Möglichkeit, über das nachfolgend abgebildete Panel die gewünschten Wettkämpfe zu konfigurieren, in denen abgeleistet werden darf (Spalte „Ableistung“).

Alle Spiele des Spielers ▼

höhere Ligen (Meisterschaft)

niedrigere Ligen (Meisterschaft)

Die Sperre ist ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf gültig.

Ableistungen werden ohne weitere Angabe im Ursprungswettkampf erzeugt.

Wettkampf	Gültig	Ableistung
Kreisoberliga	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pokal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Turnier	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Futsal-Ligabetrieb	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hallenturniere (Futsal)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abbildung 21 Konfiguration der für eine Sperre möglichen Wettkämpfe mit Ableistungen

Wird ein Spieler für einen bestimmten Zeitraum gesperrt, so ist es hierbei sehr eindeutig, dass der Spieler bis zum Erreichen des Datums in den entsprechenden gültigen Wettkämpfen pausieren muss. Es spielt dabei eine untergeordnete Rolle, für welche Wettkämpfe eine Ableistung registriert wird.

Entscheidender ist dies aber bei einer Sperre für eine bestimmte Anzahl von Spielen. Dies Sperre gilt in der Regel in mehr Wettkämpfen, als in denen abgeleistet werden darf. Daher stellt sich für den Anwender nach einem pausierten Spiel in einer bestimmten Mannschaft oft die Frage, ob dieses Spiel nun als Ableistung zählt und so die offene Sperre um ein Spiel reduziert oder nicht. Ist die Anzahl der zu pausierenden Spiele über die möglichen Wettkämpfe hinweg erreicht, darf der Spieler wieder in jenen Wettkämpfen mitwirken, für die die Sperre galt.

Um transparent darzustellen, ob ein Spiel als Ableistung zählt oder nicht, werden zu einer offenen Sperre Ableistungssätze generiert, auch wenn das Spiel nicht als Ableistung zählt.



Beispiel:

Die Sperre gilt in Me = Meisterschaft, Po = Pokal, Tu = Turnier, FS = Freundschaftsspiel, Fut = Futsal-Ligabetrieb, Hal = Hallenturnier (Futsal). Abgeleitet werden darf in der Meisterschaft. Dies ist an dem Stern hinter Me zu erkennen (Me *).

	Urteil in Ableistung	26.02.2017	10 2	Kreisoberliga ↑↓ Me* Po Tu FS Fut Hal	633200108 am 26.02.2017 SG Dresden Striesen
---	-------------------------	------------	---------	--	--

Abbildung 22 Darstellung einer offenen Sperre in Trefferliste

Ausgehend von den in dem Beispiel zu pausierenden 10 Spielen wird die Anzahl der offenen Spiele um 1 reduziert, wenn eine anrechenbare Ableistung möglich ist. Dies war im nächsten Spiel der „Kreisoberliga“ am 05.03. der Fall. Erfolgte ein Spiel einer anderen Mannschaft, auf deren Spielberechtigungsliste der Spieler weiterhin steht, wird dies in der Liste mit einem Eintrag für „andere Mannschaft“ dokumentiert. Erfolgte ein Spieler der gleichen Mannschaft aber in einem anderen Wettkampf, in dem nicht abgeleitet werden soll, wird nunmehr ein Eintrag „Nicht anrechenbar“ erzeugt.

	andere Mannschaft		10	Landesklasse	630912094 am 26.02.2017 SG Weixdorf
--	-------------------	--	----	--------------	--

1	Automatisch erzeugt		9	Kreisoberliga	633200114 am 05.03.2017 SG Motor Dr.-Trachenberge
---	---------------------	--	---	---------------	--

	Nicht anrechenbar		7	Kreispokal	730784041 am 15.03.2017 SG Dresden Striesen
--	-------------------	--	---	------------	--

Abbildung 23 Darstellung von Ableistungssätzen

Erläuterungen:

#	Sperr-Option	Erläuterungen
1	Alle Spiele des Spielers	Ableistung für Meisterschaft erlaubt; für Pokalspiel und Freundschaftsspiel der gleichen Mannschaft wird daher eine „nicht anrechenbare“ Ableistung erzeugt, über die Option höhere / niedere Ligen werden für andere Meisterschaftsspiele anderer Mannschaften Ableistungssätze mit der Bezeichnung „andere Mannschaft“ erzeugt
2		Im Gegensatz zu Fall 1 werden aufgrund der fehlenden Option höhere / niedere Ligen für andere Meisterschaftsspiele anderer Mannschaften keine Ableistungssätze mit der Bezeichnung „andere Mannschaft“ erzeugt
3		Im Gegensatz zu Fall 1 werden nachdem 15.03. keine Ableistungssätze für andere Mannschaften mehr erzeugt, da die Sperre dann dort nicht mehr gilt
4		Analog zu Fall 2, Ableistungssatz ist für andere Mannschaft auch nicht dann ermittelbar wenn die Option längstens für andere Mannschaften gilt
5		Ableistung für Meisterschaft und Pokal erlaubt; daher im Gegensatz zu Fall 1 auch eine anrechenbare Ableistung für das Pokalspiel
6		Es gelten die Erläuterungen zu Fall 2 und Fall 5
7		Es gelten die Erläuterungen zu Fall 3 und Fall 5
8		Es gelten die Erläuterungen zu Fall 4 und Fall 5
9		Ableistung für Meisterschaft, Pokal und Freundschaftsspiel erlaubt; daher im Gegensatz zu Fall 5 auch eine anrechenbare Ableistung für das Freundschaftsspiel
10		Es gelten die Erläuterungen zu Fall 2 und Fall 9
11		Es gelten die Erläuterungen zu Fall 3 und Fall 9
12		Es gelten die Erläuterungen zu Fall 4 und Fall 9
13		Ableistung für Meisterschaft, Pokal, Freundschaftsspiel und Halle erlaubt; aber im Gegensatz zu Fall 9 keine anrechenbare Ableistung für die Spiele im Hallenturnier, da dies eine andere Mannschaft darstellt; abgeleistet werden darf immer nur in der Mannschaft, in der die Sperre verhängt wird
14		Es gelten die Erläuterungen zu Fall 2 und Fall 13
15		Es gelten die Erläuterungen zu Fall 3 und Fall 13
16		Es gelten die Erläuterungen zu Fall 4 und Fall 13
17	Alle Spiele der Mannschaft	Bei Sperren für Alle Spiele der Mannschaft gilt die Sperre für alle Wettkämpfe sowie ist die Ableistung nur im Ursprungswettbewerb möglich; daher wird eine „nicht anrechenbare“ Ableistung für die anderen Wettkämpfe dieser Mannschaft erzeugt; da die Sperre zudem nur für diese Mannschaft gilt wird auch kein Ableistungssatz für „andere Mannschaft“ erzeugt
18		Diese Option ist hier wirkungslos, da der Spieler ohnehin nur für eine Mannschaft gesperrt ist
19	Alle Spiele des Vereins	Bei Sperren für Alle Spiele des Vereins gilt die Sperre für alle Wettkämpfe sowie ist die Ableistung nur im Ursprungswettbewerb möglich; daher wird eine „nicht anrechenbare“ Ableistung für die anderen Wettkämpfe dieser Mannschaft erzeugt; für Spiele anderer Mannschaften wird ein Ableistungssatz „andere Mannschaft“ erzeugt
20		Nachdem die Sperre für andere Mannschaften nach dem 15.03.17 nicht mehr gilt, wird auch kein Ableistungssatz für „andere Mannschaft“ mehr erzeugt

Anmerkung: Die Spieler sind immer für alle Wettkämpfe gesperrt.

9. Übertragung von Sperren

Es ist möglich, Sperren aus einer Saison in die nächste oder aus einer Spielklasse auf die andere zu übertragen. Die meisten der Übertragungen werden dabei vom System selbst übernommen (automatische Übertragung), in einigen Sonderfällen müssen Sperren manuell übertragen werden. Mit der neuen Implementierung werden weitaus mehr Sperren automatisch übertragen als dies vorher der Fall war. Im Hintergrund arbeitet das System mit dem Konzept der „permanenten Mannschaft“ und nicht mehr mit der „Saisonmannschaft“. Sperren können also über die Saison hinaus eindeutig einer Mannschaft zugeordnet werden.

Hinweis: Die Wiedermeldung einer (Saison-)Mannschaft für die nächste Saison meldet wieder eine (Saison-)Mannschaft, beide Mannschaften gehören automatisch zur selben „permanenten“ Mannschaft, wie auch die wiedergemeldeten in den weiteren Saisons.

9.1 Automatische Übertragung von Sperren

Wird ein Spieler in der Folgesaison auf die Spielberechtigungsliste der Mannschaft gesetzt, für die die Sperre gültig ist, so war es früher nur möglich, dass das System die Sperre übertragen konnte, wenn die Mannschaft in der gleichen Spielklasse wie in der Vorsaison spielte. Mit dem oben erwähnten Konzept der „permanenten Mannschaft“ erkennt das System nun auch, ob eine Mannschaft aufgrund von Auf- oder Abstieg die Spielklasse gewechselt hat. Dies ist ein wesentlicher Vorteil gegenüber der früheren Version.

Sperre	Ableistungen	Historie
Datum	Bearbeiter	Änderungen
04.05.2017 12:12:20	Thomas Heyne	Liga geändert von "Herren 1.Kreisliga (A)" auf "Herren 2.Kreisliga (B)"
04.05.2017 12:12:20	Thomas Heyne	Mannschaft geändert von "FV Löbtauer Kickers (Herren, 16/17)" auf "FV Löbtauer Kickers (Herren, 17/18)"

Abbildung 24 Automatische übertragene Sperre

Im oben abgebildeten Beispiel wurde die Mannschaft in der Folgesaison für die 2. Kreisliga (B) gemeldet bzw. stieg in diese ab. Die Sperre wird sowohl auf die neue Saison als auch neue Spielklasse übertragen. Im Tabreiter „Historie“ kann dies nachvollzogen werden.

Als zusätzliche Neuerung wird nun auch der Zeitpunkt des Erstellens der Spielberechtigungsliste nicht mehr so bedeutend sein. Spielen zwei Mannschaften eines Vereines in der gleichen Spielklasse, so wurde früher die Sperre auf die Mannschaft übertragen, dessen Spielberechtigungsliste als erste erstellt wurde. Über das Konzept der „permanenten Mannschaft“ kann nun ermittelt werden, welche Mannschaft zu welcher die Sperre weiterhin gehört. Wird nun die Spielberechtigungsliste der anderen Mannschaft zuerst bearbeitet, wird die Sperre zunächst dorthin übertragen, da es ja vorkommen kann, dass der Spieler die Mannschaft zur neuen Saison komplett wechselt. Wird nun der Spieler aber auf die Spielberechtigungsliste der eigentlichen Mannschaft gesetzt, in der er die Sperre erhalten hatte, so wird diese bevorzugt behandelt und auf diese übertragen und bei der anderen entfernt. Auch dies ist eine wesentliche Erleichterung, da es nachträgliche manuelle Anpassungen nicht mehr erforderlich macht.



Weiterhin wurde an dieser Stelle noch ein grober Fehler entfernt. Es war früher möglich, dass z.B. nach einem Vereinswechsel in der Winterpause beim Setzen auf die Spielberechtigungsliste der neuen Mannschaft im neuen Verein eine offene Sperre nach 2 gelben Karten in einem Pokalspiel auf die Meisterschaftsspielklasse des neuen Vereins übertragen wurde. Es wurden also die Sperren je Sportdisziplin (hier: Feld-Fußball) übertragen. Ab sofort wird die Sperre ausschließlich auf den gleichen Wettkampf übertragen.

9.2 Manuelles Übertragen von Sperren

In Fällen, bei denen der Automatismus nicht greifen kann, ist ein manuelles Übertragen der Sperren notwendig, z.B. wenn der Spieler aus dem Herrenbereich in den Bereich der Altherren gewechselt ist. Hierzu steht der Button „Sperre übertragen“ zur Verfügung, wenn man sich im Bearbeitungsmodus befindet.

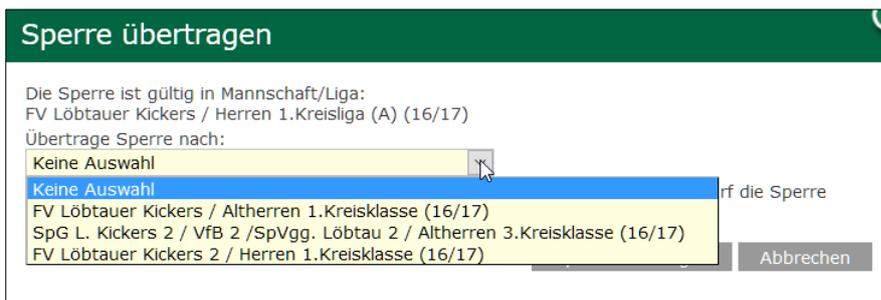


Abbildung 25 Manuell zu übertragene Sperre

Es werden dabei alle Mannschaften angeboten, auf dessen Spielberechtigungslisten der Spieler auch steht.

10. Sperren im Spielbericht

Im nachfolgenden Kapitel wird die Interaktion von Sperren und Spielbericht näher erläutert.

10.1 Spielbericht anzeigen

Wird ein Spielbericht geladen, so werden die offenen Sperren für alle aktiven Spieler der Heim- und Gastmannschaft ermittelt, die für das Spiel und ihre Mannschaft gültig sind. Hat ein Spieler in der Aufstellung eine offene Sperre, so wird in der Spalte „Hinweis“ das Kürzel „Sp“ angezeigt. Beim Bearbeiten der Aufstellung wird anstatt dem Kürzel eines der folgenden Icons angezeigt:

	Sperre vom Typ „x. gelbe Karte“
	Sperre vom Typ „gelb-roten Karte“
	Sperre vom Typ „roten Karte“
	Sperre vom Typ „Urteil“
	Sperre mit einem anderen Typ

10.2 Spielbericht freigeben

Wird ein Spielbericht freigeben, so werden das Ergebnis, die Aufstellung und die Ereignisse in das dazugehörige Spiel übertragen. Anschließend werden die automatischen Sperren und Ableistungen für das Spiel erzeugt. Dazu werden die folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt:

1. Alle nicht erlaubten Ableistungen im Spiel werden gelöscht.
2. Für alle offenen Sperren der Heim- und Gastmannschaft werden Ableistungen im Spiel angelegt.
3. Alle vorhandenen automatischen Sperren im Spiel werden „Außerkraft“ gesetzt.
4. Für alle roten, gelb-roten und gelben Karten im Spiel werden entsprechend den Sperrregeln automatische Sperren angelegt.
5. Alle automatischen Sperren, die nicht aktiv sind und noch keine Ableistungen haben, werden gelöscht.
6. Abschließend wird ermittelt, ob es Spieler gibt, die im Spiel mehr als eine aktive Sperre erhalten haben. Wenn ja, wird eine entsprechende Meldung angezeigt.

Details zu den angegebenen Aktionen finden sich in den folgenden Abschnitten.

Bisher wurden hierfür die Aufstellung und die Ereignisse der Spielberichtsversion verwendet. Zukünftig werden die Aufstellung und die Ereignisse des Spiels verwendet. Unter der Annahme, dass das Übertragen der Aufstellung und Ereignisse bei der Freigabe der Spielberichtsversion korrekt funktioniert, sollten diese immer gleich sein.

10.2.1 Ableistungen löschen

Hat das Spiel stattgefunden (normales Ergebnis oder Abbruch), so werden die vorhandenen Ableistungen für Spieler in der Aufstellung (Startspieler und Ersatzspieler) gelöscht.

Hat das Spiel nicht stattgefunden (Ausfall oder Nichtantritt), so werden alle vorhandenen Ableistungen gelöscht.



Hinweis: Vorhandene Ableistungen gibt es dann, wenn der Spielbericht zuvor schon mal freigegeben wurde und nun das Ableistungsregelwerk bei erneuter Freigabe noch mal durchlaufen werden soll.

10.2.2 Ableistungen für Sperren der Heim- oder Gastmannschaft anlegen

Es werden alle aktiven Spieler der Mannschaft ermittelt, die für das Spiel spielberechtigt und nicht in der Aufstellung enthalten sind. Für diese Spieler werden alle offenen Sperren ermittelt, die für das Spiel und die Mannschaft gültig sind. Die offenen Sperren werden aufsteigend nach ihrem Typ (Gelbe Karte, Gelb-Rote Karte, Rote Karte) sortiert.

Ist für eine offene Sperre noch keine Ableistung im Spiel vorhanden, so wird eine automatische Ableistung für die Mannschaft erzeugt. **Bisher wurde nur dann eine Ableistung erzeugt, wenn die Sperre eine Ableistung für das Spiel erlaubte. Zukünftig wird eine nicht anrechenbare Ableistung erzeugt, wenn die Sperre keine Ableistung für das Spiel erlaubt. Bisher wurde für jeden Spieler höchstens eine Ableistung für die Sperren erzeugt, die die gleiche Liga wie das Spiel haben. Zukünftig wird für jede Sperre eine Ableistung erzeugt, aber nur die erste erlaubte Ableistung pro Spieler ist anrechenbar, die übrigen Ableistungen sind nicht anrechenbar.**

10.2.3 Automatische Sperren „Außerkraft“ setzen

Alle vorhandenen automatischen Sperren im Spiel werden (zunächst) „Außerkraft“ gesetzt. Eine Sperre gilt als automatisch, wenn sie automatisch erzeugt, **nicht manuell geändert** und nicht über das Modul Sportgerichtsbarkeit geändert wurde.

10.2.4 Automatische Sperren erzeugen

Es werden die Sperrregel für das Spiel und die automatischen Kartentypen ermittelt. Ist für einen Kartentyp keine Sperrregel vorhanden, so werden keine Sperren für die Karten des Kartentyps erzeugt.

Für jede Karte wird die Anzahl der bisherigen Karten für den Spieler, den Kartentyp und die Sperrregel ermittelt. Gilt die Sperrregel für die Anzahl der Karten, so wird die Karte für eine automatische Sperre vorgemerkt, wenn keine der folgenden Bedingungen gilt:

- Für den Spieler ist im Spiel bereits eine Sperre vom Typ „Urteil“ vorhanden und **[bisher] die automatische Sperre hat den Typ „Rote Karte“ [zukünftig] die automatische Sperre ist „unbefristet“.**
- Für den Spieler ist im Spiel bereits eine manuelle Sperre vom gleichen Typ vorhanden. Die Sperre kann auch inaktiv sein, z.B. eine Sperre die manuell „Außerkraft“ gesetzt wurde.

Für alle vorgemerkten Karten wird die aktuelle Sperre für den Spieler und Kartentyp im Spiel ermittelt. Ist die Sperre bereits vorhanden und wurde sie zu Beginn „Außerkraft“ gesetzt, so wird sie wieder „Aktiv“ gesetzt. Ansonsten wird sie entsprechend den Werten der Sperrregel aktualisiert.

Für alle vorgemerkten Karten, für die noch keine Sperre für den Spieler und Kartentyp im Spiel vorhanden ist, wird die erste inaktiven automatischen Sperre für den Spieler im Spiel ermittelt. Ist keine Sperre vorhanden, so wird eine neue automatische Sperre für den Spieler im Spiel angelegt. Anschließend wird die neue oder vorhandene Sperre entsprechend den Werten der Sperrregel aktualisiert.



DFBnet

10.2.5 Sperrregel ermitteln

Eine Sperrregel gilt für ein Spiel und einen Kartentyp, wenn sie:

- den zum Kartentyp gehörenden Typ hat.
- die gleiche Mannschaftsart wie das Spiel hat.
- die gleiche Spielklasse wie das Spiel hat **oder spielklassenübergreifend gilt**.
- für den Wettkampftyp des Spiels gilt.

Die Wettkampftypen, für die die Sperrregel gilt, und die Wettkampftypen, für die die erzeugten Sperren gelten, können unterschiedlich sein. Sperrregeln für eine Spielklasse gelten nur für den Wettkampftyp der Spielklasse. Spielklassenübergreifende Sperrregeln gelten für die Wettkampftypen, in denen die erzeugten Sperren gelten und abgeleistet werden können.

Für jedes Spiel und jeden Kartentyp darf es höchstens eine Sperrregel geben. Wird mehr als eine Sperrregel gefunden, so wird die gesamte Verarbeitung mit einer Fehlermeldung abgebrochen.

10.2.6 Anzahl der bisherigen Karten ermitteln

Für jede Karte wird die Anzahl der bisherigen Karten für den Spieler und den Kartentyp in folgenden Spielen ermittelt:

- Die Spiele gehören zur gleichen Saison wie das aktuelle Spiel.
- Der Anstoß der Spiele liegt nicht nach dem Anstoß des aktuellen Spiels.
- Die Spiele haben die gleiche Mannschaftsart wie die Sperrregel.
- Die Spiele haben die gleiche Spielklasse wie die Sperrregel, falls die Sperrregel nur für eine Spielklasse gilt. [*Ausnahme für Deutschland:* Die Spiele haben die Spielklasse 1. oder 2. Bundesliga, falls die Sperrregel für eine DFL-Liga (1. oder 2. Bundesliga der Herren) gilt.]
- Die Spiele haben einen der Wettkampftypen, für den die Sperrregel gilt.

Hat der Spieler in einem Spiel eine gelb-rote Karte erhalten, so wird die gelbe Karte im gleichen Spiel nicht gezählt.

Hat der Spieler in einem Spiel eine rote Karte erhalten, so wird eine gelbe Karte im gleichen Spiel nicht gezählt **Diese Bedingung gilt nicht für Irland.**

Hat das aktuelle Spiel den Wettkampftyp ‚Meisterschaft‘ und gilt die Sperrregel nur für eine Spielklasse und ist der Kartentyp ‚Gelbe Karte‘, so wird die Anzahl der übernommenen gelben Karten des Spielers ermittelt, die in der Spielberechtigungsliste der Mannschaft angegeben wurde. Diese wird zur ermittelten Anzahl der Karten addiert.

Achtung: Spielt ein Spieler in mehreren Mannschaften, die in der Meisterschaft in der gleichen Liga spielen, so muss in allen Mannschaften die gleiche Anzahl an übernommenen gelben Karten für den Spieler angegeben werden. Ansonsten ist die Anzahl der gelben Karten je nach Mannschaft unterschiedlich.

10.2.7 Automatische Sperre entsprechend der Sperrregel aktualisieren

Der automatischen Sperre werden folgende Werte zugeordnet:

- Der Sperre wird der Typ der Sperrregel zugeordnet.
- Der Sperre wird der Status „Aktiv“ zugeordnet.
- Der Sperre wird die Mannschaft des Spielers zugeordnet.



DFBnet

- Der Sperre wird die Liga des Spiels zugeordnet.
- Der Sperre wird der Wettkampftyp des Spiels als ursprünglicher Wettkampftyp zugeordnet.
- Der Sperre wird die Anzahl der Karten zugeordnet, die laut Sperrregel zur Sperre geführt hat.
- Der Sperre wird die Anzahl der Spiele zugeordnet, für die der Spieler laut Sperrregel für die Anzahl der Karten gesperrt wird.
- Der Sperre wird das Datum des Spiels als Anfangsdatum zugeordnet.
- Der Sperre wird das Datum des Spiels plus n Tage als Enddatum zugeordnet, falls in der Sperrregel eine Gültigkeitsdauer (n Tage) festgelegt wurde. Ansonsten wird der Sperre das Enddatum der aktuellen/nachfolgenden Saison als Enddatum zugeordnet, falls in der Sperrregel eine maximale Dauer bis zum Ende der aktuellen/nachfolgenden Saison festgelegt wurde. Ist noch keine nachfolgende Saison vorhanden, so wird das Enddatum der aktuellen Saison plus 1 Jahr verwendet.
- Der Sperre wird das Datum des Spiels plus n Tage als Enddatum für andere Mannschaften zugeordnet, falls in der Sperrregel eine Gültigkeitsdauer (n Tage) für andere Mannschaften festgelegt wurde.
- Der Sperre wird das Kennzeichen „Unbefristet“ zugeordnet, wenn in der Sperrregel weder eine Anzahl von Spielen noch eine Anzahl von Tagen festgelegt wurde, für die der Spieler gesperrt wird.
- Die Gültigkeit der Sperrregel für die Mannschaften, die Ligen, die Wettkämpfe und die Ableistung wird in die Sperre übernommen. Eventuell vorhandene Werte werden ersetzt.
- Der Sperre wird eine entsprechende Beschreibung mit dem Kartentyp, der Spielminute und dem Benutzer und Zeitpunkt der Änderung zugeordnet.

11. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Alte Suchseite nach Sperrregeln.....	5
Abbildung 2 Neue Suchseite nach Sperrregeln.....	5
Abbildung 3 Alte entfernte Sperrtypen.....	6
Abbildung 4 Neuer Dialog zum Bearbeiten der Sperrregeln	7
Abbildung 5 Ligaregel zum Ableisten von Sperren in Freundschaftsspielen wird entfernt.....	8
Abbildung 6 Ligaregel zum Ableisten von Sperren in Freundschaftsspielen wird entfernt.....	9
Abbildung 7 Neue Suche „Offene Sperren“ / Sicht Staffelleiter.....	10
Abbildung 8 Neue Suche „Offene Sperren“ / Sicht Mannschaftsverantwortlicher	12
Abbildung 9 Neue Suche „Sperren bearbeiten“	13
Abbildung 10 Neue Trefferliste „Sperren bearbeiten“	14
Abbildung 11 Neuer Dialog „Sperren bearbeiten“ / Ansicht automatische Sperre.....	15
Abbildung 12 Neuer Dialog „Sperren bearbeiten“ / Bearbeitungsmodus.....	17
Abbildung 13 Neuer Dialog „Sperren bearbeiten“ / Historie.....	18
Abbildung 14 Neuer Dialog „Sperren bearbeiten“ / Ableistungen.....	18
Abbildung 15 Neuer Dialog „Sperren bearbeiten“ / Ableistungen.....	18
Abbildung 16 Manuelles Erfassen einer Sperre / Suchpanel	19
Abbildung 17 Manuelles Erfassen einer Sperre / Eingabedialog.....	20
Abbildung 18 Löschen einer Sperre	21
Abbildung 19 Konfiguration der für eine Sperre gültigen Wettkämpfe	26
Abbildung 20 Konfiguration der für eine Sperre gültigen Wettkämpfe	27
Abbildung 21 Konfiguration der für eine Sperre möglichen Wettkämpfe mit Ableistungen	30
Abbildung 22 Darstellung einer offenen Sperre in Trefferliste.....	31
Abbildung 23 Darstellung von Ableistungssätzen.....	31
Abbildung 24 Automatische übertragene Sperre	34
Abbildung 25 Manuell zu übertragene Sperre	35

12. Bearbeitungshistorie

Version	Wer	Wann	Was
1.0	Thomas Heyne	08.05.2017	Dokument erstellt
