



DFB GMBH

SAMMELSPIEL- BERICHT

Handbuch für Schiedsrichter und Staffelleiter

DATUM:	11.12.2018	
PROJEKT:	Sammelspielbericht	
AUTOR:	Kai Engelke	
GEPRÜFT:	Thomas Heyne	
VERSION:	V1.1:	letzte Änderung: 03.06.2019 14:48
STATUS:	freigegeben	
RELEASE STAND:	V 7.10	

© August 18 | DFB GmbH

Alle Texte und Abbildungen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet, dennoch können etwaige Fehler nicht ausgeschlossen werden. Eine Haftung der DFB GmbH, 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 GmbH 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

WWW.DFBNET.DE | WWW.FUSSBALL.DE | WWW.DFB.DE

WELTMEISTER HERREN 1954 ★ 1974 ★ 1990 ★ 2014 ★ | FRAUEN 2003 ★ 2007 ★

OLYMPIASIEGER FRAUEN 2016

SEITE 1 VON 30



DFB GMBH

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemein.....	5
2	Konfiguration von Wettbewerben.....	6
3	Zugang und Login	6
4	Navigation	6
5	Wettkampfinformationen.....	7
6	Liste der Mannschaften	8
6.1	Mannschaftsliste	8
6.2	Mannschaften einsehen	9
7	Verantwortliche	11
8	Aufstellung.....	12
8.1	Spielberechtigungsliste.....	12
8.2	Blockaufstellung.....	15
8.3	Kopieren der Aufstellung.....	17
9	Aufstellung freigeben.....	18
10	Liste der Spiele.....	18
11	Spielereignisse	19
11.1	Ergebnis	20
11.2	Spielzeiten.....	20
11.3	Schiedsrichter	22
11.4	Persönliche Strafen	23
11.5	Torschützen.....	27
11.6	Sonstige Vorkommnisse	29
11.7	Spiel freigeben	30



DFB GMBH

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 – Konfiguration des Sammelspielberichtes	6
Abbildung 2 – Menü-Ansicht	7
Abbildung 3 – Informationen	7
Abbildung 4 – Liste der Mannschaften	9
Abbildung 5 – Option „Bearbeiten“	10
Abbildung 6 – Option „Korrigieren“	10
Abbildung 7 – Option „Freigabe zurücknehmen“	10
Abbildung 8 – Anzeige der Verantwortlichen	11
Abbildung 9 – Anzeige Spielberechtigungsliste	12
Abbildung 10 – Spielberechtigungsliste laden	13
Abbildung 11 – Freier Spieler	13
Abbildung 12 – Eingabemaske Freier Spieler	14
Abbildung 13 – Erfasster Freier Spieler	14
Abbildung 14 – Anzeige Blockaufstellung	15
Abbildung 15 – Spieler als Kapitän/Torwart markieren	16
Abbildung 16 – Anzeige Kapitän/Torwart	16
Abbildung 13 – Spieler als nicht öffentlich markiert	16
Abbildung 18 – Anzeige Blockaufstellung	17
Abbildung 15 – Hinweismeldung bei Kopieren der Aufstellung	17
Abbildung 20 – Hinweismeldung bei Freigabe der Aufstellung	18
Abbildung 21 – Spielkennung und -status in Spielliste einsehen	19
Abbildung 22 – Ergebniseingabe	20
Abbildung 23 – Eingabe der Spielzeit	21
Abbildung 24 – Eingabe Datum / Uhrzeit	21
Abbildung 25 – Auswahl eines Schiedsrichters im Spiel	22
Abbildung 26 – Erfassung Persönlicher Strafen	23
Abbildung 27 – Erfassen von Strafen	24
Abbildung 28 – Einblick in eine bereits erfasste Strafe	25
Abbildung 29 – Kompaktdarstellung einer erfassten Strafe	26
Abbildung 30 – Strafe löschen	26
Abbildung 31 – Panel Tore / Torschützen eingeben	27
Abbildung 32 – Erfassung der Torschützen	28
Abbildung 33 – Kompaktansicht der Torschützen	29
Abbildung 34 – Erfassung von Vorkommnissen	29
Abbildung 35 – Aktions-Buttons zum Speichern, Freigeben oder Abbrechen der Bearbeitung	30



Abbildung 36 – Hinweismeldung Freigabe des Spielberichtes durch Schiedsrichter..... 30

Management Summary:

Zu Fußballspielen ist es üblich, dass ein Spielbericht erstellt wird. Dieser enthält die für ein Spiel wichtigen Details und dokumentiert den Spielverlauf und die Ereignisse im Spiel.

Folgende Rollen sind im Spielbericht tätig:

- **Mannschaftsverantwortliche**
Der Mannschaftsverantwortliche einer Mannschaft bearbeitet die Aufstellung einer Mannschaft unter Berücksichtigung von Spielersperren und weiteren Informationen. Zusätzlich gibt er die weiteren Verantwortlichen seiner Mannschaft ein. Die Tätigkeit endet mit der Freigabe der Aufstellung seiner Mannschaft.
- **Schiedsrichter**
Schiedsrichter vervollständigen den Spielbericht um Spielereignisse wie Karten und Strafen, Spielzeiten und natürlich das Spielergebnis. Schiedsrichter dürfen auch die Aufstellungen korrigieren. Schiedsrichter beenden ihre Tätigkeit mit Freigabe des Spielberichts.
- **Staffelleiter und Spielberichtsprüfer**
diese höheren Rollen dürfen jederzeit den Spielbericht korrigieren.

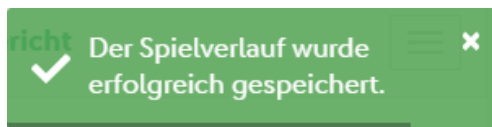
In der Meisterschaft finden die Spiele im Allgemeinen einzeln statt, also zu einem Termin eine Begegnung auf einer Spielstätte, hier kommt der Einzelspielbericht zum Zug. In anderen Wettkampfformen wie Hallenturniere, Spielnachmittage etc. werden mehrere Spiele hintereinander ausgetragen, hier bietet sich der Sammelspielbericht zur effektiven Eingabe der Spielberichtsdaten an.

1 ALLGEMEIN

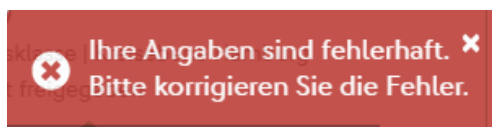
Der Sammelspielbericht ist eine spezielle Form des Spielberichts, welcher sich auf die Massenerfassung von Spielergebnissen und -ereignissen fokussiert. Einsatz findet die Applikation bei Spielberichten von Hallenturnieren, Futsal, Fußball-Turnieren (Outdoor), Vereinsturnieren und Spielnachmittagen. Im Sammelspielbericht werden mehrere Spiele eines Blockes oder eines Turniertages gesammelt verarbeitet.

Gegenüber dem bekannten Einzelspielbericht in der Desktop-Variante und der mobilen Smartphone-Variante ergeben sich einige Änderungen:

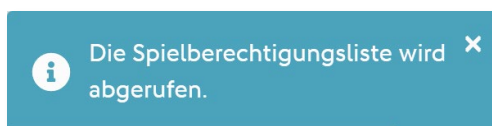
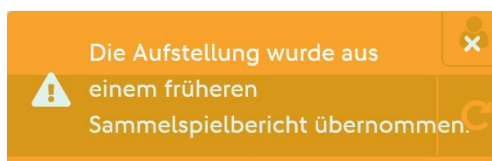
- › Responsives Design, welches sowohl für den Desktop, als auch für das Tablet und das Smartphone funktioniert. Das Umschalten zwischen zwei verschiedenen Anwendungen entfällt.
- › Die Mannschaftsaufstellung gilt für den ganzen Block. Die Erstellung einer Aufstellung pro Spiel ist nicht notwendig. Alle anwesenden Spieler gelten als eingesetzt.
- › Alle Spiele eines Blockes sind auf einer Seite im Zugriff und erleichtern die Erfassung von Ergebnissen. Die Veröffentlichung von Ergebnissen auf fussball.de ist pro Spiel möglich.
- › Mit jeder erfolgreichen Speicherung von Daten erhalten Sie oben rechts eine grüne Quittung. Diese verschwindet automatisch nach einigen Sekunden oder kann manuell mit dem „X“ geschlossen werden.



- › Sollte eine Speicher-Aktion fehlschlagen, weil z.B. ein Pflichtfeld nicht ausgefüllt wurde, dann erscheint rechts oben eine rote Quittung. Zusätzlich erscheint in dem jeweiligen Kontext eine detaillierte Fehlermeldung.



- › Hinweise werden mit einer gelben oder blauen Quittung dargestellt.





DFB GMBH

2 KONFIGURATION VON WETTBEWERBEN

Beim Anlegen eines Wettkampfes, z.B. eines Turnieres kann der Staffelleiter oder Verband festlegen, ob die Abwicklung mit dem Sammelspielbericht erfolgen soll oder mit dem Einzelspielbericht. Wenn in den Ligaregeln die Checkbox „Sammelspielbericht möglich“ gesetzt ist, dann können in den Wettkampfdaten in der Auswahlliste die beiden möglichen Formen des Sammelspielberichtes ausgewählt werden. Anderenfalls ist die Spielberichtsart „Einzelspielbericht“ die einzige hinterlegte Option. Initial ist die Option „Sammelspielbericht pro Block“ in den Wettkampfdaten gesetzt.

Wettkampfinfo			
Saison	18/19	Mannschaftsart	Herren
Wettkampf	Demo Sammelspielbericht	Spielklasse	Kreisturnier
Status	Spielbetrieb freigegeben	Gebiet	Kreis Dresden
Wettkampfdaten Runden Spielplan			
Grunddaten			
Bezeichnung	Demo Sammelspielbericht	Anzahl der Mannschaften (1. Runde)	6
Spielberichtsart	Sammelspielbericht pro Block Einzelspielbericht Sammelspielbericht pro Block Sammelspielbericht pro Tag	Pflichtwettkampf	☐
		Auf- und Abstieg	☐

Abbildung 1 – Konfiguration des Sammelspielberichtes

Die Spielberichtsart kann auch noch dann gesetzt werden, wenn für diesen Wettkampf bereits Spielberichte erfasst wurden. Die Konfiguration wirkt sich dann nur auf zukünftige Spiele und Spielberichte aus.

3 ZUGANG UND LOGIN

Der Zugriff auf den Sammelspielbericht besteht mit den gleichen Berechtigungen, die man für diesen Wettbewerb auch für den Einzelspielbericht hat. Eine Erweiterung der Kennung ist somit prinzipiell nicht notwendig, es sei denn für diesen Wettbewerb (z.B. Hallenturniere) kam der Einzelspielbericht bisher noch nie zum Einsatz.

Des Weiteren muss man sich als Anwender auch keine neuen Internetadressen merken oder zusätzliche Apps herunterladen, da sich beim Auswählen eines Spieles im Spielbericht automatisch der Sammelspielbericht öffnet, sofern der Wettkampf vom Staffelleiter entsprechend konfiguriert ist.

4 NAVIGATION

Die Navigation im Sammelspielbericht erfolgt über das Menüband im oberen Bereich. Zudem befindet sich in der rechten oberen Ecke ein Benutzer-Symbol. Hierüber kann man sich wieder aus dem Spielbericht ausloggen oder sein Passwort ändern.

Dieses Menü ist allerdings nicht sichtbar, wenn man den Spielbericht über die DFBnet App aufruft. In dem Fall nutzt man das Menü aus der App, um sich auszuloggen.

Unterhalb des Kopfbereiches befindet sich die interne Navigation, welches aus drei Komponenten besteht

- › Zurück-Button | öffnet die davor besuchte Seite



DFB GMBH

- › Seiten-Navigation | mit den drei Elementen Info, Mannschaften, Spiele
- › Reload-Button | lädt die aktuellen Daten. Dies kann notwendig sein, wenn mehrere Anwender auf dem gleichen Spielbericht arbeiten.

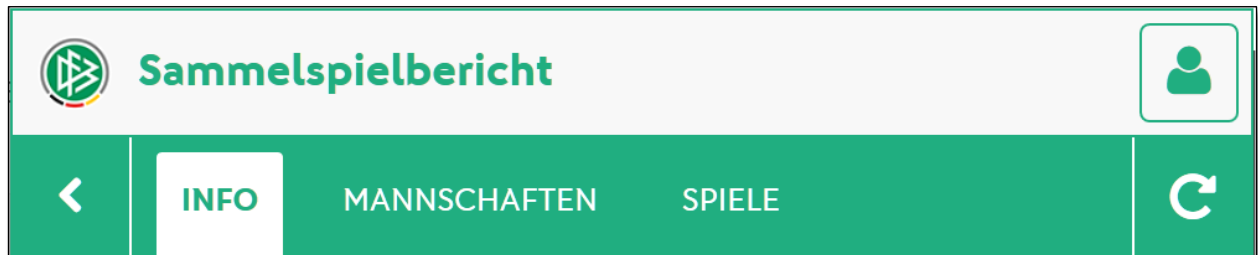


Abbildung 2 – Menü-Ansicht

Bei der Bedienung auf dem Smartphone, kann es sein, dass nicht alle Seiten komplett sichtbar sind. In dem Fall können Sie nach rechts und links wischen, um die anderen Menüpunkte sichtbar zu machen.

Mit der Auswahl einer Seite aus der internen Navigation, wird diese aktiv und weiß hinterlegt.

5 WETTKAMPFINFORMATIONEN

Im Menü gibt es einen Eintrag „Info“, welcher alle Informationen zu dem dem Sammelspielbericht zugrunde liegenden Block enthält:

- › Wettkampfdaten
- › Infos zum Block
- › Angesetzte Schiedsrichter
- › Spielstätten

Wettkampfdaten	Spieldaten
Saison 18/19 Mannschaftsart Herren Spielklasse Kreisturnier Gebiet Kreis Dresden Wettkampf Demo Sammelspielbericht Spielberichtsstatus Aufstellungen in Bearbeitung Spieler im Spiel 3 - 5 Spieler in der Aufstellung 12	Runde 1 Blockname Block 1 Mannschaften 6 Spiele 10 Spieldauer 12 Min. Spieldatum 01.05.19 Erster Anstoß 11:00 Letzter Anstoß 12:00 Ende letztes Spiel 12:12
Schiedsrichter	Spielstätten
Angesetzt ab 11:00 Mustermann, Matthias SV Dresden-Pillnitz 0170-9330099 Mustermann, Willi SV Eintracht Dobritz 1950 01525-4866880 ☐ Schiedsrichter nicht veröffentlichen	Sportpark Ostra Platz 6 Rasen Pieschener Allee 21 01067 Dresden Rasenplatz

Abbildung 3 – Informationen

Zusätzlich zu den Stammdaten des Wettkampfes wird über die Info-Seite gesteuert, ob die Schiedsrichter auf Fussball.de veröffentlicht werden sollen.



DFB GMBH

Bitte beachten, dass sich die Veröffentlichung auf alle Schiedsrichter bezieht und nicht pro Schiedsrichter aussteuerbar ist. Wie bereits implementiert, kann der Schiedsrichter in seinen Stammdaten einer Veröffentlichung widersprechen.

Hinweis: die aktuelle Version von fussball.de kann nur Schiedsrichter anzeigen, die auf einzelnen Spielen angesetzt sind, nicht auf Spielblöcken.

Die Ansicht der Spielberichts-Historie ist für die Rolle des Staffelleiters (oder höher) verfügbar. Dieser ist auch detailliert zu entnehmen, ob die Veröffentlichung der Schiedsrichter unterdrückt worden ist.

6 **LISTE DER MANNSCHAFTEN**

6.1 **MANNSCHAFTSLISTE**

Mit dem Öffnen des Sammelspielberichts erscheint unter dem Menüpunkt „Mannschaften“ eine Liste aller Mannschaften, die in diesem Block mitspielen. Die Mannschaften, für die man berechtigt ist, erscheinen dabei ganz oben in der Liste und können auch geöffnet werden. Dies ist an dem kleinen grünen Pfeil-Symbol erkennbar. Unterhalb der eigenen Mannschaften erscheinen alle anderen Mannschaften alphabetisch sortiert.

Je Mannschaft wird dargestellt, für welche Mannschaftsart, in welche Spielklasse und in welches Gebiet die Mannschaft ursprünglich gemeldet wurde. Des Weiteren wird angezeigt, ob die Aufstellung für diese Mannschaft bereits freigegeben wurde oder noch nicht.

Ist die Aufstellung bereits freigegeben, so kann man die Mannschaft zwar noch öffnen, aber keine Änderungen mehr vornehmen. Eine noch nicht freigegebene Aufstellung steht dem Mannschaftsverantwortlichen zur Bearbeitung zur Verfügung. Zum Bearbeiten einer Mannschaft klicken man einfach auf die komplette Mannschafts-Kachel oder auf das grüne Pfeil-Symbol.


Sammelspielbericht



INFO
MANNSCHAFTEN
SPIELE



SG Gelb-Weiß Musterstadt
 Herren | 3.Kreisliga (C) | Kreis Dresden
 Aufstellung nicht freigegeben



SV Blau-Weiß Musterstadt
 Herren | 3.Kreisliga (C) | Kreis Dresden
 Aufstellung nicht freigegeben



SV Grün-Weiß Musterstadt
 Herren | 3.Kreisliga (C) | Kreis Dresden
 Aufstellung nicht freigegeben


Abbildung 4 – Liste der Mannschaften

6.2 MANNSCHAFTEN EINSEHEN

Zum Anzeigen der Aufstellung klickt man auf die gewünschte Mannschaft. Es öffnet sich unterhalb der Mannschaftsinformationen ein Bereich, der die Aufstellung anzeigt. Im Regelfall ist die Aufstellung nicht bearbeitbar, da sie entweder vom Mannschftsverantwortlichen noch bearbeitet wird oder bereits freigegeben wurde.

Muss die Aufstellung durch den Schiedsrichter geändert oder nacherfasst werden, dann klickt man unterhalb der Aufstellung entsprechend auf

- › „Bearbeiten“ sofern die Aufstellung noch nicht freigegeben wurde
- › „Korrigieren“ sofern die Aufstellung bereits freigegeben wurde

Blockaufstellung (0 Spieler)

⚠ Die Spielerliste ist leer.

BEARBEITEN

Abbildung 5 – Option „Bearbeiten“



Mustermann, Edmund

0550-9158

02.02.1972

10

KORRIGIEREN

Abbildung 6 – Option „Korrigieren“

Wichtig: Alternativ können Staffelleiter auch die Freigabe einer Aufstellung zurücknehmen. Hierzu erscheint unterhalb der Aufstellung zusätzlich die Option „Freigabe zurücknehmen“. Anschließend kann der Verein erneut die Aufstellung bearbeiten.



Mustermann, Edmund

0550-9158

02.02.1972

10

KORRIGIEREN

FREIGABE ZURÜCKNEHMEN

HISTORIE ANZEIGEN ▼

Abbildung 7 – Option „Freigabe zurücknehmen“

Wichtig: Bearbeitet man die Aufstellung als Staffelleiter, ist anschließend eine Bearbeitung durch den Schiedsrichter ausgeschlossen.

7 VERANTWORTLICHE

Die Eingabe der Mannschaftenverantwortlichen erfolgt einmalig für alle Spiele des Sammelspielberichts. Zur Eingabe stehen alle Verantwortlichen zur Verfügung, die entweder für diesen Wettkampf als Pflichteingabe markiert - roter Stern - oder bereits über die Mannschaftsmeldung vorhanden sind. Weitere Verantwortliche öffnen sich zur Eingabe bei Klick auf den grünen Aufklapp-Pfeil.

Verantwortliche

☐ Verantwortliche nicht veröffentlichen

TRAINER *

Thomas Mustermann

▼

Verantwortliche

☐ Verantwortliche nicht veröffentlichen

TRAINER *

Thomas Mustermann

TRAINERASSISTENT

Abbildung 8 – Anzeige der Verantwortlichen

8 AUFSTELLUNG

Die Aufstellung besteht aus zwei Listen: Spielberechtigungsliste und Blockaufstellung.

Die Spielberechtigungsliste findet man in der Desktop- oder Tablet-Ansicht auf der linken Seite und die Blockaufstellung auf der rechten Seite.

Auf dem Smartphone befindet sich die Spielberechtigungsliste oberhalb der Blockaufstellung.

8.1 SPIELBERECHTIGUNGSLISTE

Wurde noch keine Blockaufstellung erstellt, muss man zunächst Spieler aus der Spielberechtigungsliste auf die Blockstellung verschieben. Dies geschieht per Klick auf den grünen Pfeil rechts neben den Spielern. Wenn in der Mannschaftsmeldung mit festen Rückennummern gearbeitet wird, dann ist die Rückennummer in der Liste sichtbar.

Nach Auswahl des grünen Pfeils erscheint der Spieler auf der Blockaufstellung und verschwindet von der Spielberechtigungsliste.

Zu jedem Spieler sehen Sie in der Spielberechtigungsliste das Foto, den Namen (ggf. Spitzname oder Künstlername), die Passnummer, das Geburtsdatum und ob der Spieler veröffentlicht werden würde oder nicht.

Spielberechtigungsliste			
	Mustermann, Adolf 0550-9151 06.01.1972		
	Mustermann, Alfons 0550-9159 03.02.1972		
	Mustermann, Alois 0550-9160 04.02.1972		

Abbildung 9 – Anzeige Spielberechtigungsliste

Die Spielberechtigungsliste ist nicht geladen, wenn bereits eine Aufstellung erstellt worden ist. Für den Fall, dass noch Änderungen an der Aufstellung notwendig sind, klickt man in der Spielberechtigungsliste auf den Knopf „Laden“. Anschließend steht die gesamte Spielberechtigungsliste zur Verfügung.



LADEN

Wurde vom Staffelleiter oder Verband konfiguriert, dass auch Spieler in die Aufstellung übernommen werden können, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen, dann erscheint als letzte Kachel in der Spielerliste ein sog. „Freier Spieler“, welcher ebenso in die Aufstellung übernommen werden kann.



Zur Erfassung eines „Freien Spieler“ muss der Vorname, Nachname sowie das Geburtsdatum angegeben werden, weil es im späteren Verlauf damit möglich ist, den Bezug zu einem Spieler mit einer vorhandenen Spielberechtigung dann herzustellen und die Historie des Spielers nicht verloren geht. Ebenso können zu einem „Freien Spieler“ Tore oder persönliche Strafen erfasst werden. Die ist im Einzelspielbericht so nicht möglich.



11



K
Kapitän

T
Torwart

Öffentlich

Details

VORNAME *

NACHNAME *

GEBURTSDATUM *

⊗ Bei freien Spielern muss der Vorname, Name und das Geburtsdatum angegeben werden.

Abbildung 12 – Eingabemaske Freier Spieler

Wurde der Spieler erfasst, dann ist die Darstellung in der Aufstellung zu einem Spieler mit vorhandenem Spielrecht bis auf die Angabe der Passnummer, die hier nicht vorhanden sein kann, analog.



Freier-Spieler, Max

01.01.1979

99



SPEICHERN

FREIGEBEN

BEARBEITUNG ABBRECHEN

Abbildung 13 – Erfasster Freier Spieler

Nicht-spielberechtigte Spieler

Nicht spielberechtigte Spieler sind bereits auf der Spielberechtigungsliste mit einem roten Kreuz gekennzeichnet. Ist ein Spieler nicht spielberechtigt, so ist es nicht möglich, ihn auf die Aufstellung zu schieben.

Gesperrte Spieler

Es gibt zwei verschiedene Arten von gesperrten Spielern. Zum einen kann ein Spieler auf Grund einer x-ten gelben, einer gelb-roten oder einer roten Karte gesperrt sein. In dem Fall wird beim Spieler ein Karten-Symbol angezeigt.

Ist der Spieler auf Grund eines Sportgerichtsurteils gesperrt, so wird beim Spieler ein Paragraphen-Symbol angezeigt.

In beiden Fällen ist es trotzdem möglich den Spieler auf die Aufstellung zu schieben. Die Verantwortung für die Aufstellung liegt in jedem Fall beim Verein. Dieses Verhalten ist gegenüber dem Einzelspielbericht unverändert.

8.2 BLOCKAUFSTELLUNG

Aus der Blockaufstellung heraus kann man mit dem roten Pfeil Spieler wieder zurück auf die Spielberechtigungsliste schieben. Der Spieler verschwindet dann aus der Blockaufstellung und ist direkt wieder in der Spielberechtigungsliste vorhanden.

Die Liste ist nach Rückennummer aufsteigend sortiert, wobei der Torwart immer ganz oben steht. Anschließend folgen alle Spieler ohne Rückennummer alphabetisch aufsteigend sortiert.

Bitte beachten, dass eine Sortierung der beiden Listen erst nach Speichern der Aufstellung vorgenommen wird.

Blockaufstellung (12 Spieler)				
	Mustermann, Adolf 0550-9151 06.01.1972		21	
		✓		
	Mustermann, Alfons 0550-9159 03.02.1972 		2	
		✓		
	Mustermann, Alois 0550-9160 04.02.1972		3	
		✓		

Abbildung 14 – Anzeige Blockaufstellung

Pro Spieler sind die folgenden Festlegungen möglich:

- › Rückennummer: Die Anzeige befindet sich rechts neben den Spielerdaten. Das grau hinterlegte Feld zeigt die Rückennummer des Spielers an oder den Wert „RN“, sofern noch keine vorhanden ist. Eine Änderung ist vor der Freigabe der Aufstellung möglich und wenn die Mannschaft ohne feste Rückennummern spielt.
- › Mit Klick auf das Spielerfoto oder den grünen Pfeil öffnet sich ein Bearbeitungsmenü. Dort legt man fest, ob der Spieler Kapitän und/oder Torwart ist. Ob ein Spieler auf fussball.de im Spielbericht sichtbar ist, wird über die „Öffentlich“-Schaltfläche gesteuert.
- › Die Markierung als Kapitän und/oder Torhüter ist danach in den unteren beiden Bildecken mit den Buchstaben K bzw. T gekennzeichnet.

Blockaufstellung (12 Spieler)



Mustermann, Adolf

0550-9151

06.01.1972

1

↩

K
Kapitän

T
Torwart

Öffentlich

Details

Abbildung 15 – Spieler als Kapitän/Torwart markieren



Mustermann, Adolf

0550-9151

06.01.1972

21

↩

K
Kapitän

T
Torwart

Abbildung 16 – Anzeige Kapitän/Torwart



Mustermann, Alfons

0550-9159

03.02.1972

2

↩

Abbildung 17 – Spieler als nicht öffentlich markiert

Beim Speichern wird auf die Plausibilität der Eingabefelder geprüft. Dies sind unter anderem:

- › Alle Spieler haben eine Rückennummer
- › Keine doppelten Rückennummern
- › Es gibt genau einen Kapitän



DFB GMBH

- › Maximale und minimale Anzahl an Spieler auf der Aufstellung
- › Weitere Regelungen, die sich aus verbandsspezifischen Einstellungen ergeben (z.B. Pflichtangabe Torwart)

Hat man noch nicht alle Detailangaben zu seiner Aufstellung getroffen, dann erhält man am unteren Rand der Liste direkt oberhalb der Aktions-Buttons entsprechende gelb-hinterlegte Warnungen. Ohne diese Angaben ist später keine Freigabe des Spielberichtes möglich.



Mustermann, Ferdinand
0550-9155
10.01.1972

12 

✓

 Sie müssen einen Mannschaftskapitän auswählen.

 Sie müssen mindestens einen Torwart auswählen.

SPEICHERN

FREIGEBEN

BEARBEITUNG ABBRECHEN

Abbildung 18 – Anzeige Blockaufstellung

Wichtig: Bitte beachten, dass alle Änderungen an der Aufstellung gespeichert werden müssen! Hierzu klicken man unterhalb der Aufstellung auf den Button „Speichern“. Möchte man die aktuelle Bearbeitung einem anderen Vereinsvertreter überlassen, so muss man das Recht der Bearbeitung an diesen durch Klick auf den Button „Bearbeitung abbrechen“ abtreten. Anderenfalls wäre keine Bearbeitung durch andere möglich.

8.3 KOPIEREN DER AUFSTELLUNG

Falls es für die Mannschaft, für die eine neue Aufstellung erstellt werden soll, bereits eine Aufstellung in einem Wettkampf gibt, wird diese Aufstellung aus dem entsprechenden Spielbericht kopiert. Dies gilt sowohl für die aufgestellten Spieler als auch für die festgelegten Verantwortlichen.

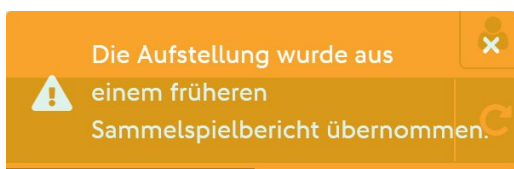


Abbildung 19 – Hinweismeldung bei Kopieren der Aufstellung

9 AUFSTELLUNG FREIGEBEN

Eine vom Schiedsrichter oder Staffelleiter neu erstellte, bearbeitete oder korrigierte Blockaufstellung muss auch (wieder) freigegeben werden, damit sie vom Sammelspielbericht für die Eingabe von Ereignissen, wie Torschützen oder Verwarnungen nutzbar sind.

Die Freigabe-Aktion findet man unterhalb der Aufstellung. Ist der Knopf nicht vorhanden, dann wurde die Aufstellung evtl. schon freigegeben.

Der Status der Mannschaft wechselt in den Status „Aufstellung freigegeben“.

Sicherheitshalber wird der Freigabe noch eine Abfrage vorgeschaltet.

Aufstellung freigeben

Die Aufstellung liegt in der Verantwortung des Vereins. Dies betrifft auch die Einhaltung der Sperren und Spielberechtigungen.

Nach der Freigabe kann die Aufstellung durch den Verein nicht mehr geändert werden.

Aufstellung freigeben?

OK

ABBRECHEN

Abbildung 20 – Hinweismeldung bei Freigabe der Aufstellung

10 LISTE DER SPIELE

Über den Menüpunkt „Spiele“ gelangen Sie zu einer Übersicht aller Spiele des Blockes. Befinden sich in dem Spielblock mehrere Runden, so erfolgt die Anzeige der Spiele pro Runde und innerhalb der Runde chronologisch sortiert. Gibt es keine unterschiedlichen Runden, dann sind alle Spiele chronologisch sortiert in der Liste sichtbar.

In der Spielereise sind die wichtigsten Informationen zusammengefasst:

- › Spiel-ID
- › Datum und Uhrzeit des Spieles
- › Zugeordnete Spielstätte
- › Beteiligte Mannschaften und
- › Das Ergebnis und der Ergebnistyp

In der Desktop-Version können Sie mit der Maus über das Spieldatum gehen und die exakte Spielkennung und den Spielstatus einsehen.

Jeder-Gegen-Jeden		
002 01.05.19, 11:00 Sportpark Ostra Platz 6 Rasen		
	Spielkennung: 790051002 Spielstatus: Ergebnis nicht freigegeben	 SG Gelb-Weiß Musterstadt
001 01.05.19, 11:00 Sportpark Ostra Platz 6 Rasen		
 SV Blau-Weiß Musterstadt	-- : --	 SV Schwarz-Weiß Musterstadt
003 01.05.19, 11:15 Sportpark Ostra Platz 6 Rasen		
 SV Lila-Weiß Musterstadt	-- : --	 SV Rot-Weiß Musterstadt

Abbildung 21 – Spielkennung und -status in Spielliste einsehen

Mit Klick auf die komplette Spiel-Kachel öffnet sich das Spiel zur Ansicht auf einer neuen Seite.

Ist ein Spiel nicht zu öffnen, obwohl alle Aufstellungen bereits freigegeben worden sind, dann gehört dieses Spiel möglicherweise nicht zu diesem Block und wurde bereits als Einzelspielbericht bearbeitet. Wenn ein Spiel nicht zu öffnen geht, erscheint das entsprechende Symbol auf der Spiel-Kachel nicht. Das Spiel wird zudem etwas Mattierter dargestellt.

11 SPIELEREIGNISSE

Der Rolle „Staffelleiter“ stehen die Spielereignisse prinzipiell nur zur Ansicht zur Verfügung.

Wie bei der Aufstellung kann man als Staffelleiter allerdings Spielereignisse auch bearbeiten, auch wenn der Schiedsrichter noch nicht freigegeben hat. Hierzu klickt man unterhalb des Bildschirms auf „Bearbeiten“.

Wichtig: Bitte beachten, dass mit der Übernahme der Bearbeitung der Schiedsrichter keine Änderungen mehr vornehmen kann.

Ist das Spiel bereits freigegeben, so hat man als Staffelleiter pro Spiel die Möglichkeit der Korrektur. Wie bei der Aufstellung gibt es unterhalb der Eingaben einen Button „Korrektur“

11.1 ERGEBNIS

Die Ergebniseingabe ist ab Datum und Uhrzeit des Spieles möglich. Spielausfälle können bereits vorher erfasst werden.

Zu Beginn einer Ergebniseingabe ist der Typ des Spielergebnisses zu wählen. Per Default ist „Normales Ergebnis“ ausgewählt. Die weiteren Typen sind Ausfallgründe:

- › Abbruch | Auswahl ist erst ab Spielbeginn möglich und das Endergebnis ist Pflicht
- › Ausfall
- › Nichtantritt Beide
- › Nichtantritt Gast
- › Nichtantritt Heim

Sofern in den Wettkampfdaten eingetragen ist, dass eine Verlängerung oder Elfmeterschießen möglich ist, dann sind in der Listbox zwei weitere Einträge vorhanden:

- › Nach Verlängerung
- › Nach Elfmeterschießen

Die angezeigten Eingabefelder sind direkt abhängig von den Wettkampfdaten und dem ausgewählten Spielereignistyp.

- › Sofern in den Wettkampfdaten festgelegt ist, dass es keine Halbzeit gibt, dann ist das Feld „Zur Halbzeit“ nicht vorhanden.
- › Handelt es sich um ein normales Ergebnis, dann sind die Felder nach regulärer Spielzeit und/oder nach Verlängerung nicht vorhanden.

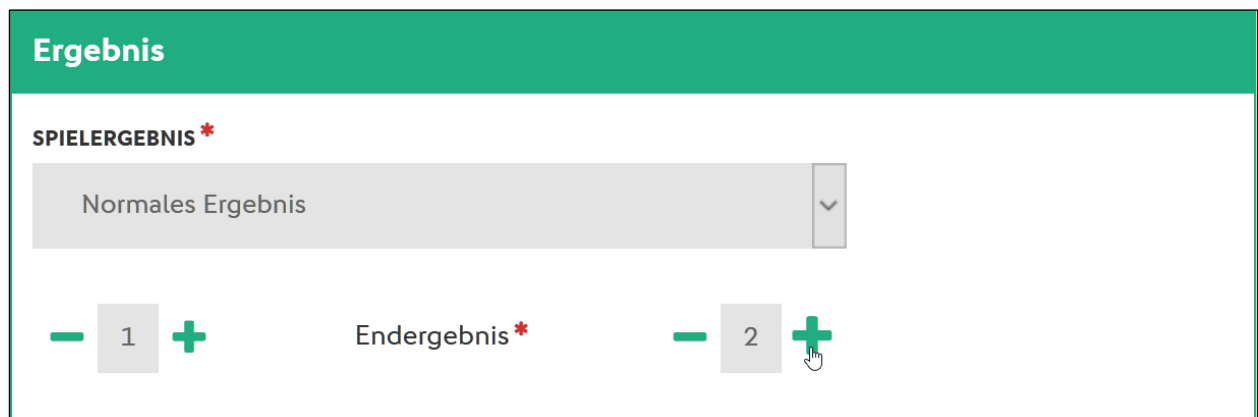


Abbildung 22 – Ergebniseingabe

Während der Eingabe prüft der Spielbericht, ob die gemachten Eingaben plausibel sind, z.B. das Halbzeitergebnis höher ist als das Endergebnis. In diesem Fall bekommen Sie direkt eine Rückmeldung, die auf den Sachverhalt hinweist.

In gleicher Weise erhält man eine Rückmeldung für die Eingabefelder „nach regulärer Spielzeit“ und „nach Verlängerung“.

Wichtig: Bitte beachten, dass alle Änderungen an den Spielereignissen gespeichert werden müssen! Hierzu klickt man unterhalb der Eingabebereiche auf den Button „Speichern“.

11.2 SPIELZEITEN

Für die Eingabe der Spielzeiten stehen zwei Bereiche zur Verfügung. Im oberen Teil gibt man die Beginn- und die Endzeit des Spieles an. Beide Felder sind bereits durch die Werte aus den Spieldaten vorbelegt.

Bitte beachten, dass die Endzeit sehr wahrscheinlich vom tatsächlichen Spielende abweicht. Es können selbstverständlich nur Uhrzeiten zwischen 00:00 und 23:59 eingegeben werden. Liegt das Ende vor dem



DFB GMBH

Beginn, dann geht der Spielbericht davon aus, dass das Spielende am nächsten Tag liegt. Beim Speichern erhält man einen entsprechenden Hinweis. Eine Freigabe ist möglich. Beispiel:

- › Beginn um 23:30 und Ende um 00:15

Spielzeit

BEGINN *

01.05.19, 11:15  

ENDE *

01.05.19, 11:27  

NACHSPIELZEIT  

Abbildung 23 – Eingabe der Spielzeit

Mit Klick / Touch auf ein Datums-/Uhrzeitfeld (hier: Ende) öffnet sich ein Panel zur Eingabe der Zeiten.

Datum/Uhrzeit auswählen

Tag

Monat

Jahr

Stunde

Minute

^

^

^

^

^

30.

Mär

2017

09 Uhr

25

31.

Apr

2018

10 Uhr

26

01.

Mai

2019

11 Uhr

27

02.

Jun

2020

12 Uhr

28

03.

Jul

2021

13 Uhr

29

▼

▼

▼

▼

▼

Abbrechen

Übernehmen

Abbildung 24 – Eingabe Datum / Uhrzeit

Mit diesem neuen Grafikelement kann Datum / Uhrzeit intuitiv eingegeben werden:

- über Smartphone: kann man wie an den Rädern bei einem Zahlenschloss drehen.
- über Desktop: bestehen folgende Möglichkeiten:
 - Positionieren der Maus auf einen Eintrag (z.B. 40), linke Maustaste drücken und bewegen der Maus nach oben oder unten
 - Positionieren der Maus auf einen Eintrag (z.B. 40) und drehen am Musrad.
 - Klicken auf einen Pfeil über oder unter einem Rad

Die ausgewählten Werte speichert man mit „Übernehmen“.

Unterhalb der Beginn- und Enduhrzeit gibt man pro Halbzeit und evtl. pro Verlängerungshalbzeit die Nachspielzeit an. Je nach Wettkampfdaten und Ergebnis stehen nicht immer alle Eingabefelder zur Verfügung:

	Nachspielzeit	Nachspielzeit 1. Halbzeit	Nachspielzeit 2. Halbzeit	Nachspielzeit 1. Halbzeit Verlängerung	Nachspielzeit 2. Halbzeit Verlängerung
Eine Halbzeit und keine Verlängerung	X				
Zwei Halbzeiten und keine Verlängerung		X	X		
Eine Halbzeit und Verlängerung	X			X	X
Zwei Halbzeiten und Verlängerung		X	X	X	X

Nachspielminuten können per Klick in das Feld direkt mit der Tastatur eingegeben werden oder per Auswahl der Buttons + und -.

Für die Eingabe von Nachspielminuten gelten gewisse Regeln:

- › Keine Angabe wird als 0 Minuten interpretiert bzw. dass es keine Nachspielzeit gab
- › Der kleinste Eingabewert ist eine 1
- › Der größte Eingabewert ist eine 99

11.3 SCHIEDSRICHTER

Jeder für den Block angesetzte Schiedsrichter kann die Spielereignisse für jedes Spiel des Blockes erfassen. Zusätzlich kann in diesem Bereich angegeben werden, welcher Schiedsrichter das Spiel geleitet hat. Mit Speichern dieser Information kann weiterhin jeder Schiedsrichter Spielergebnisse erfassen. Die Dokumentation des Schiedsrichters wird für nachgelagerte System, wie z.B. Fussball.de oder die Sportgerichtsbarkeit genutzt.

Spielleitung

SCHIEDSRICHTER *

Bitte auswählen ...

Bitte auswählen ...

Mustermann, Willi

Mustermann, Matthias

Abbildung 25 – Auswahl eines Schiedsrichters im Spiel

11.4 PERSÖNLICHE STRAFEN

Unter dem Begriff persönliche Strafen fällt die Erfassung von:

- › Gelbe Karten
- › Gelb-rote Karten
- › Zeitstrafen (sofern diese für den Wettkampf konfiguriert sind)
- › Rote Karten

Die Eingabe erfolgt für die beiden Mannschaften in getrennten Bereichen und sieht in der Desktop-Ansicht etwas anders aus, als auf dem Smartphone.

Strafen für die Heimmannschaft erfasst man im linken Teil des Panels und die Strafen der Gastmannschaft im rechten Teil. Beim ersten Aufruf der Seite sind beide Bereiche leer und mit einer Hinweismeldung „Es sind keine Einträge vorhanden“ versehen. Sofern das Spiel noch nicht freigegeben ist, können Strafen über den Button „+ Strafe Heim“ bzw. „+ Strafe Gast“ erfasst werden.

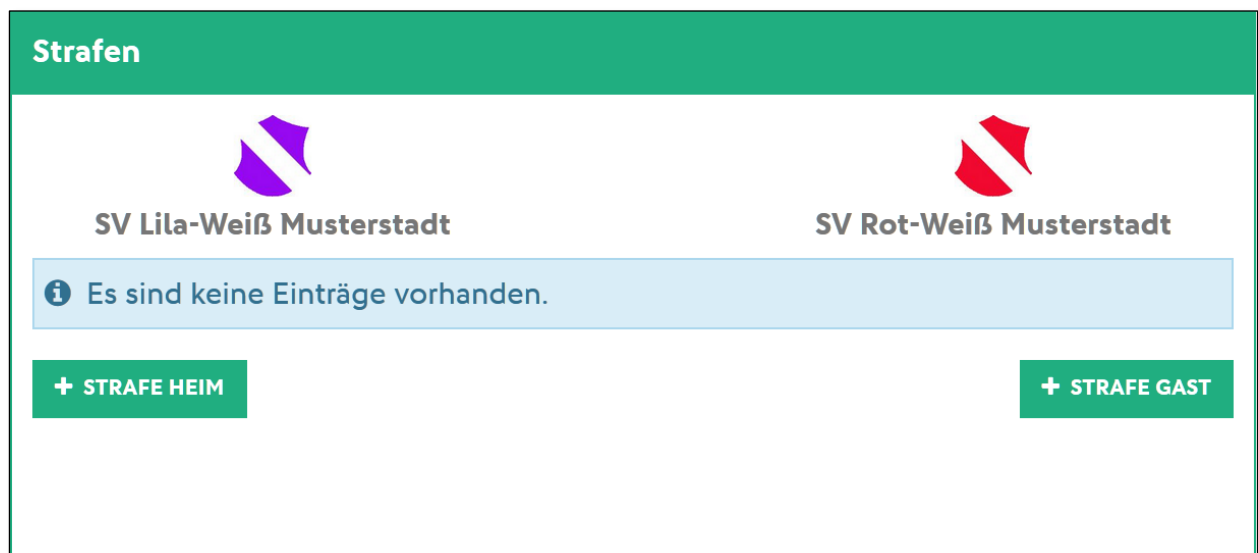


Abbildung 26 – Erfassung Persönlicher Strafen

Strafe hinzufügen

Mit Klick auf einen der beiden genannten Buttons öffnet sich darunter ein neuer Bereich zur Eingabe der notwendigen Daten:

- › Mannschaft: Die Mannschaft ist bei Neuanlage einer Strafe über Klick auf einen der o. g. Buttons bereits vorausgewählt und kann über die Dropdown-List geändert werden
- › Spieler: Die Auswahl-Liste der Spieler beinhaltet ALLE Spieler der ausgewählten Mannschaft unabhängig von der einzugebenden Strafe.

Das folgende Regelwerk gilt für die einzelnen Strafen:

- Gelbe Karte: Nicht mehr als 1 Karte und nicht nach gelb-roten, roten Karten oder Zeitstrafen.
- Gelb-rote Karte: Nicht mehr als 1 Karte, vorher eine gelbe Karte und nicht nach roten Karten.
- Zeitstrafe: Nicht mehr als 1 Karte und nicht nach roten Karten.
- Rote Karte: Nicht mehr als 1 Karte.

Strafen



SV Lila-Weiß Musterstadt

--



SV Rot-Weiß Musterstadt



kein Spieler ausgewählt

^

MANNSCHAFT *



SV Lila-Weiß Musterstadt

▼

SPIELER *

Bitte auswählen ...

▼

TYP *

Bitte auswählen ...

▼

SPIELMINUTE *

-+

NACHSPIELMINUTE

-+

LÖSCHEN

✖

Bitte füllen Sie die Pflichtfelder aus.

⚠

Bitte füllen Sie die Pflichtfelder aus.

Abbildung 27 – Erfassen von Strafen

Das Feld Nachspielminute wird nur aktiv, wenn in das Feld Spielminute das Ende einer Halbzeit eingegeben wird. Die eingegebene Nachspielminute muss sich innerhalb der in den Spielzeiten definierten Nachspielminuten befinden.

Bereits erfasste Strafen können mit Klick auf den grünen Aufklapp-Pfeil zur Bearbeitung wieder geöffnet oder bei Klick auf den Button „Löschen“ entfernt werden.

Strafen



SV Lila-Weiß Musterstadt

12' +1'



SV Rot-Weiß Musterstadt



(3) Mustermann, Jakob

 **gelbe Karte**

^

MANNSCHAFT *



SV Lila-Weiß Musterstadt

▼

SPIELER *

(3) Mustermann, Jakob

▼

TYP *



gelbe Karte

▼

SPIELMINUTE *

—

12

+

NACHSPIELMINUTE

—

1

+

GRUND *

Foulspiel

Abbildung 28 – Einblick in eine bereits erfasste Strafe

Strafen



SV Lila-Weiß Musterstadt

12' +1'



SV Rot-Weiß Musterstadt



(3) Mustermann, Jakob

 **gelbe Karte**

✓

+ STRAFE HEIM

+ STRAFE GAST

Abbildung 29 – Kompaktdarstellung einer erfassten Strafe

Bei erneutem Klick auf einen der oben abgebildeten Buttons lassen sich weitere persönlichen Strafen sowohl für die Heim- als auch Gastmannschaft erfassen. Diese Eingaben können dann über den Speichern-Button am Ende der Spielverlaufsseite gespeichert werden.

Hinweis: Wenn Änderungen an den Strafen vorgenommen werden (Hinzufügen, Ändern oder Löschen), wird dann ein entsprechender Historieneintrag erzeugt.

Strafe bearbeiten

Solange eine Bearbeitung des Spieles möglich ist, ist auch eine nachträgliche Bearbeitung der Strafen möglich. Hierzu klickt man auf den kompletten Sperr-Eintrag mit dem grünen Pfeil-Symbol. Es öffnet sich der gleiche Bildschirm wie für die Erfassung von Strafen.

Strafe löschen

Zum Löschen einer Strafe öffnet man auf gleiche Weise eine bestehende Strafe und klickt unterhalb des Eintrages auf den Button „Löschen“.

GRUND*

Foulspiel

☐ Bericht

LÖSCHEN

+ STRAFE HEIM

+ STRAFE GAST

Abbildung 30 – Strafe löschen



DFB GMBH

Bitte beachten Sie, dass alle Eingaben im Bereich der Spielereignisse gespeichert werden müssen. Eine hinzugefügte Sperre ist nicht automatisch gespeichert!

11.5 TORSCHÜTZEN

Zur Eingabe der Torschützen steht dem Schiedsrichter ein separates Panel zur Verfügung. Wurden für ein Spiel noch keine Torschützen eingegeben, wird der Hinweis „Es sind keine Einträge vorhanden“ angezeigt.

Torschützen


SV Lila-Weiß Musterstadt

-- : --


SV Rot-Weiß Musterstadt

 Es sind keine Einträge vorhanden.

 Die aktuellen Zwischenergebnisse oder das aktuelle Endergebnis stimmen nicht mit den eingegebenen Torschützen überein.

+ TOR HEIM

+ TOR GAST

Abbildung 31 – Panel Tore / Torschützen eingeben

Für das Hinzufügen von Torschützen stehen folgende Buttons zur Verfügung:

- + TOR HEIM: Für die Eingabe von Torschützen der Heimmannschaft
- + TOR GAST: Für die Eingabe von Torschützen der Gastmannschaft

Beim Betätigen eines der o.g. Buttons klappt sich der Bereich auf, welcher folgende Pflicht-Eingabefelder enthält:

- Mannschaft: Die Mannschaft ist bei Neuanlage eines Torschützen über Klick auf einen der o. g. Buttons bereits vorausgewählt und kann über die Dropdown-List geändert werden
- Spieler: Alle aufgestellten Spieler der ausgewählten Mannschaft
- Typ: Art des Tores
- Spielminute
- Nachspielminute


kein Spieler ausgewählt

MANNSCHAFT *


SV Lila-Weiß Musterstadt

SPIELER *

Bitte auswählen ...

TYP *

Bitte auswählen ...

SPIELMINUTE *

-

+

NACHSPIELMINUTE

-

+

LÖSCHEN

⊗ Bitte füllen Sie die Pflichtfelder aus.

⚠ Bitte füllen Sie die Pflichtfelder aus.

⚠ Die aktuellen Zwischenergebnisse oder das aktuelle Endergebnis stimmen nicht mit den eingegebenen Torschützen überein.

+ TOR HEIM

+ TOR GAST

Abbildung 32 – Erfassung der Torschützen

Bei erneutem Klick auf einen der o.g. Buttons lassen sich weitere Torschützen sowohl für die Heim- als auch Gastmannschaft erfassen. Diese Eingaben können dann über den Speichern-Button am Ende der Spielverlaufsseite gespeichert werden.

Bei der Erfassung der Torschützen wird auf Plausibilität gegenüber dem erfassten Ergebnis ggf. auch dem Halbzeitergebnis geprüft.

Bereits erfasste Torschützen können mit Klick auf den grünen Aufklapp-Pfeil zur Bearbeitung wieder geöffnet oder bei Klick auf den Button „Löschen“ entfernt werden.

Torschützen

 SV Lila-Weiß Musterstadt	1 : 2 2'	 SV Rot-Weiß Musterstadt
 (3) Mustermann, Jakob  Tor ✓	5'	Mustermann, Anton (5) Strafstoß-Tor   ✓
12' +1'		
Mustermann, Christian (8) Tor   ✓		

+ TOR HEIM

+ TOR GAST

Abbildung 33 – Kompaktansicht der Torschützen

Hinweis: Wenn Änderungen an den Toren vorgenommen werden (Hinzufügen, Ändern oder Löschen), wird dann ein entsprechender Historieneintrag erzeugt.

11.6 SONSTIGE VORKOMMNISSE

Zur Erfassung der Sonstigen Vorkommnisse steht ein separates Panel mit einem Freitextfeld zur Verfügung.

Sonstige Vorkommnisse

SONSTIGE BEMERKUNGEN

In der 11. Minute ...

Abbildung 34 – Erfassung von Vorkommnissen

11.7 SPIEL FREIGEBEN

Die Freigabe eines Spielergebnisses ist möglich, wenn alle Pflichtfelder in den jeweiligen Bereichen valide gefüllt sind.

Der Freigabe-Button befindet sich am unteren Rand der Spiel-Detail-Seite,



Abbildung 35 – Aktions-Buttons zum Speichern, Freigeben oder Abbrechen der Bearbeitung

Sofern es inkorrekte Daten gibt, werden diese beim Freigeben noch einmal in einer roten Fehlermeldung angezeigt.

Sicherheitshalber wird die Freigabe mit einer Abfrage versehen:

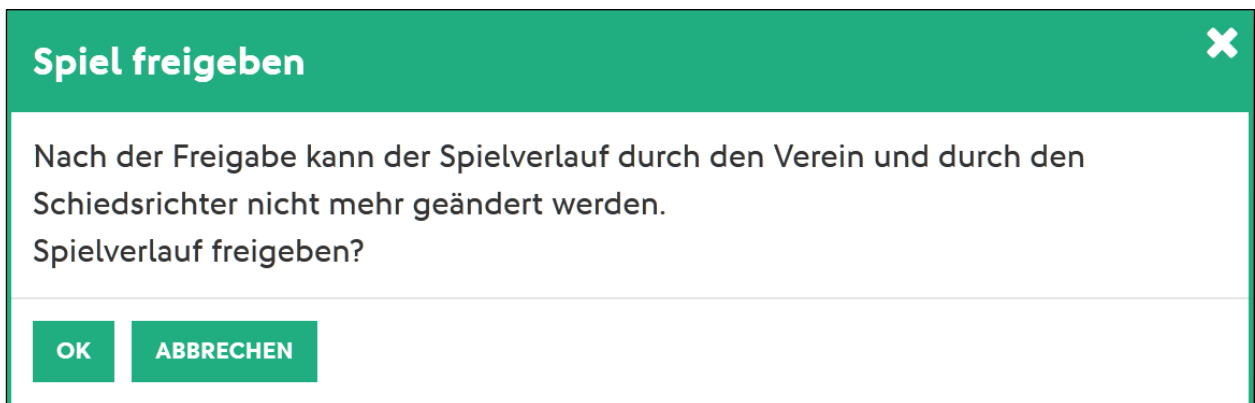


Abbildung 36 – Hinweismeldung Freigabe des Spielberichtes durch Schiedsrichter

Der Sammelspielbericht hat ein neues Statusmodell, bei dem jedes Spiel einzeln freigegeben werden muss. Mit der Freigabe eines einzelnen Spieles ist dieses auch auf Fussball.de und in allen anderen Folgeprozessen, wie z.B. der Sportgerichtsbarkeit vorhanden.

Mit der Freigabe des letzten Spiels wird der gesamte Spielbericht in den Status „Ergebnisfreigabe“ gesetzt.