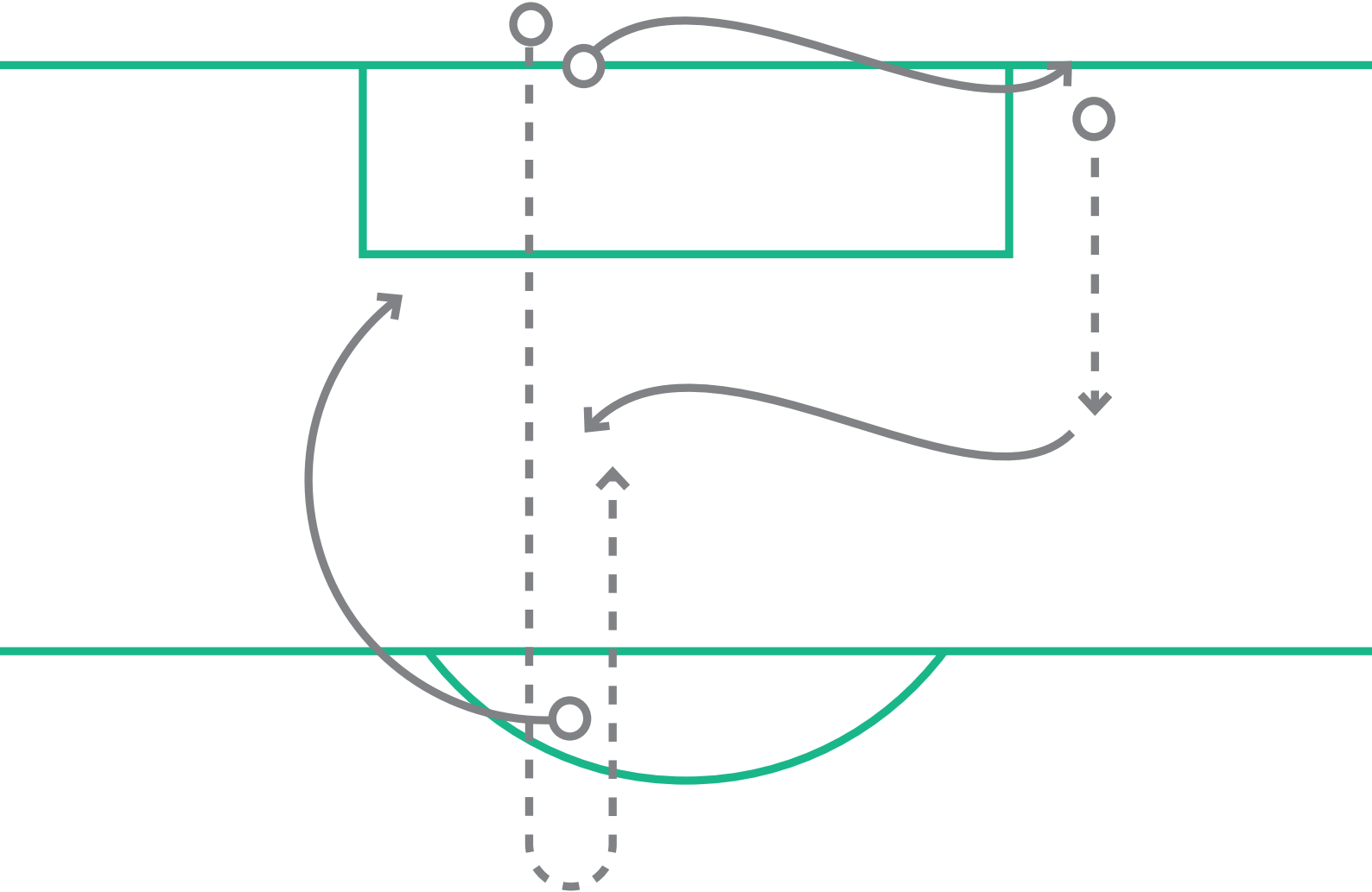




DFB GMBH



# STAFFELLEITER- SCHULUNG

Fachkompetenz DFBnet



# 1A

# MEISTERSCHAFTSBETRIEB

## Vor der Saison

1. Erstellen von Rahmenterminplänen .....	1A-03
2. Erstellen von Jahreszeitenkalendern .....	1A-04
3. Export und Sichtung der Meldedaten .....	1A-05
4. Durchführung des automatischen Auf- und Abstieges.....	1A-06
5. Staffelerstellung / Staffeldaten .....	1A-08
6. Mannschaftszuordnung .....	1A-11
7. Erstellung von Schlüsselzahlen.....	1A-12
8. Festlegung der Sollanstoßzeiten .....	1A-15
9. Spielstätten .....	1A-17
10. Spielplangenerierung .....	1A-18
11. Freischaltung der Ansetzungen .....	1A-21

### 1. ERSTELLEN VON RAHMENTERMINPLÄNEN

Bei der Erstellung von Rahmenterminplänen für Meisterschaftswettbewerbe legt man fest:

- An welchen Kalendertagen welche Spieltage gespielt werden
- Welcher Tag der Stammanstoßtag bei mehrtägigen Spieltagen ist
- Welchem Spieltag welcher Schlüsseltag zugeordnet wird
- An welchen Kalendertagen Nachholspiele oder Pokalspiele angedacht sind
- An welchen Kalendertagen spielfrei ein soll

Dieser Planungsabschnitt findet in der Regel weit vor Beginn der neuen Spielserie statt. Beginnt man mit der Erstellung allerdings bevor alle Rahmenbedingungen feststehen bzw. beachtet bestimmte Abhängigkeiten nicht, so kann diese eigentliche Routinetätigkeit für Doppelansetzungen oder ungewünschte Konstellationen bei der Platzbelegung nach erfolgter Spielplangenerierung sorgen. Dies kann später zusätzliche Mehrarbeit bei der Behebung der Kollisionen zur Folge haben. In den seltensten Fällen sind Rahmenterminpläne völlig autark zu anderen Rahmenterminplänen. Dies gilt sowohl für das eigene Spielgebiet als auch für Pläne übergeordneter bzw. untergeordneter Verbände. Zur optimalen Planung wählt man sich als Referenz jenen anderen Rahmenterminplan der Spielplanungsebene, mit der die eigenen Mannschaften die meisten Überschneidungen haben werden. Oftmals ist dies für den Spielbetrieb auf Kreisebene der Bezirks- oder Landesspielbetrieb sowie für den Spielbetrieb auf Landesebene der Regionalspielbetrieb des Junioren-Bereiches am Samstag- oder Sonntagvormittag. Da der Herrenspielbetrieb mehrheitlich im Amateurbereich am Samstag oder Sonntag 13:00 bzw. 15:00 stattfindet, gibt es hier naturgemäß weniger Kollisionen mit anderen Altersklassen. Hier könnte es aber erforderlich sein, dass der Rahmenterminplan der Herren auf Kreisebene mit dem auf Bezirks- oder Landesebene synchron läuft, um z.B. ein Heimspiel der 2. Herren auf Kreisebene immer als Vorspiel der 1. Herren auf Bezirks- oder Landesebene zu ermöglichen und nicht nur per Zufallsprinzip. Passt schon die Abstimmung der Rahmenterminpläne nicht, so kann man später mit der Vergabe der optimalen Schlüsselzahl bestenfalls noch die Abweichungen der gemeinsamen Heimspieltage im oben genannten Beispiel in Grenzen halten.

An zwei Beispielen sei die Abstimmung des eigenen Rahmenterminplanes zu einem „Referenzplan“ erläutert.

#### Möglichkeit 1:

- Falls der Saisonstart vom Referenzplan abweicht, dann um 2 Spieltage versetzt eher beginnen bzw. später starten
- Gerade Spieltage des eigenen Rahmenplanes treffen dabei auf gerade Spieltage des Referenzplanes bzw. ungerade auf ungerade

- Es stimmen so viele Schlüsselstage wie möglich mit dem Referenzplan überein
- Vorgezogene Spieltage erhalten bei früherem Saisonstart die letzten Schlüsselstage (im Beispiel unten: 2 und 1)
- Bei späterem Saisonstart erhalten lässt man die ersten Schlüsselstage (z.B. 13 und 12) zunächst weg, um sie dann auszutragen, wenn beim Referenzplan bereits Winterpause ist (entgegengesetzt zum Beispiel unten)

Datum	„Referenzplan“ (14er)		Eigener Plan (14er)	
	Spieltag	Schlüsseltag	Spieltag	Schlüsseltag
13.08.17	-	-	1	2
20.08.17	-	-	2	1
27.08.17	1	13	3	13
03.09.17	2	12	4	12
...	...	...	...	...
26.11.17	11	3	13	3
03.12.17	12	2	-	-
10.12.17	13	1	-	-
...	...	...	...	...

#### Möglichkeit 2:

- Gerade Spieltage des eigenen Rahmenplanes müssen nicht immer auf gerade Spieltage des Referenzplanes bzw. ungerade nicht immer auf ungerade treffen
- Zur Wahrung der Synchronität müssen die Schlüsselstage dabei aber so zugewiesen werden, dass hier wieder gerade Schlüsselstage auf gerade Schlüsselstage des Referenzplanes bzw. ungerade auf ungerade treffen
- Nur für erfahrene Spielplaner empfehlenswert

Datum	„Referenzplan“ (14er)		Eigener Plan (14er)	
	Spieltag	Schlüsseltag	Spieltag	Schlüsseltag
13.08.17	1	13	-	-
20.08.17	2	12	1	12
27.08.17	3	11	2	11
03.09.17	4	10	3	10
10.09.17	N	N	4	13

	„Referenzplan“ (14er)		Eigener Plan (14er)	
Datum	Spieltag	Schlüsseltag	Spieltag	Schlüsseltag
17.09.17	5	9	5	9
...	...	...	...	...

### Erfassung im DFBnet

Um die Rahmenterminpläne nun im DFBnet zu hinterlegen, steht unter der Anwendung „Meisterschaft“ der Menüpunkt „Rahmenspielpläne“ zur Verfügung.

Der Anwender kann nach allen vorhandenen Rahmenterminplänen suchen (Button „Suchen“) und so z.B. den „Referenzplan“ aufsuchen und über das Kopier-Icon in der Trefferliste duplizieren oder aber von Grund auf einen eigenen neuen Plan anlegen.

Die Software unterstützt bei der Erfassung komfortabel. Nach erfolgreich erfasster 1. Zeile werden die Werte für „von“, „bis“ sowie „bevorzugter Tag“ anhand des erkannten Musters ab der 2. Zeile vorbelegt. Dies gilt für den Wert für die Schlüsseltage („ST“) ab erfasster Zeile 2 gleichermaßen. Ebenso können nach dem ersten eingetragenen Datum alle weiteren Datumsangaben relativ angegeben werden. Hat man als „von-Datum“ für einen Samstag ein Datum eingetragen, kann man in das Eingabefeld des „bis-Datum“ für den Sonntag „+1“ eintippen und anschließend das Eingabefeld per Tabulatortaste verlassen. In das Feld des nächsten „von-Datum“ wäre nun eine Eingabe von „+7“ denkbar, um den nachfolgenden Samstag per Datum zu ermitteln.

Nach dem Speichern des Rahmenspielplanes kann dieser auf Plausibilität aller Angaben geprüft werden (Button „Prüfen“). Soll der Plan dann für die Spielplanung zur Verfügung stehen, muss dieser final freigegeben werden (Button „Freigeben“). Wurde ein Rahmenspielplan noch nicht in einer Staffel verwendet, kann dessen Freigabe wieder zurückgenommen werden.

### Merke!

Die Synchronität zweier Rahmenspielpläne wird durch die Vergabe derselben Schlüsseltage an denselben Kalendertagen erreicht (die Spieltage sind dabei nicht relevant). Dies gilt auch für Rahmenspielpläne unterschiedlicher Staffelformen und/oder unterschiedlicher Mannschaften.

Je synchroner Rahmenterminpläne zueinander sind, desto geringer ist der nachträgliche Aufwand zur Behebung von Kollisionen bzw. desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass bestimmte Mannschaften bei Wunsch gemeinsame oder entgegengesetzte Heimspieltage haben können. Eine noch so optimale Schlüsselzahl kann die sich aus dem Rahmenterminplan ergebenden Abweichungen später nur noch in Grenzen halten.

### Suche nach Rahmenspielplänen

### Anlegen, Prüfen und Freigeben von Rahmenspielplänen

## 2. ERSTELLEN VON JAHRESZEITENKALENDERN

Jahreszeitenkalender stellen ein effektives Mittel dar, um im Verlauf eines Spieljahres unterschiedliche Stammanstoßzeiten den einzelnen Mannschaften zu vergeben, ohne dabei nach der automatischen Spielplangenerierung manuell eingreifen zu müssen. Ein Jahreszeitenkalender umfasst jeweils eine Saison, er kann beliebig in mehrere Blöcke aufgeteilt werden. Mittels Konfiguration der Blöcke kann z.B. gesteuert werden, dass Spiele im Winter mangels Tages- und Flutlicht bereits um 14:00 beginnen, außerhalb dieser Phase jedoch stets um 15:00.

Das Tool zur Übernahme der Wunschanstoßzeiten (Kapitel 8) reagiert auch entsprechend auf das Vorhandensein eines passenden Jahreszeitenkalenders. So kann dieser dafür auch bewusst für einzelnen Mannschaften weggelassen werden, wenn man später stets mit „Festen Anstoßzeiten“ für diese Mannschaften arbeiten möchte, weil bei diesen unter der Woche unterschiedliche Anstoßzeiten die Regel sind.

**Erfassung im DFBnet**

Unter dem Menüpunkt „Jahreszeitenkalender“ der Anwendung „Meisterschaft“ hat man die Möglichkeit die Kalender anzulegen. Es kann entweder nach allen oder nur nach den berechtigten Jahreszeitenkalendern gesucht werden. Über das Kopier-Symbol besteht in der Trefferliste die Möglichkeit, die Kalender zu kopieren.

Ein Jahreszeitenkalender besteht aus einer Anzahl an Blöcken, die jeweils für einen bestimmten Abschnitt einer Saison die gleichen Stammanstoßzeiten auslösen. Initial ist ein einziger Block vorhanden. Blöcke können über das Kopier- sowie Löschsymbol dupliziert bzw. gelöscht werden.

Je Block hat man wiederum vier Stammanstoßzeiten zur Verfügung (Hauptzeit H, Nebenzeiten N1 bis N3). Hier wählt man die für die Mannschaftsart am häufigsten vorkommenden Spielzeiten je Wochentag aus. Reichen diese für die spätere Verwendung als Stammanstoßzeit der in den Staffeln eingeteilten Mannschaften nicht aus, so kann man dort mit einem Versatz (z.B. H +30) oder mit einer „Festen Zeit“ agieren.

**Merke!**

Durch das Aufsetzen von verschiedenen Jahreszeitenblöcken passen sich im jahreszeitlichen Verlauf die Stammanstoßzeiten der einzelnen Mannschaften automatisiert an.

**3. EXPORT UND SICHTUNG DER MELDEDATEN**

Nach erfolgtem Meldeschluss in dem jeweiligen Verband können die Meldedaten u.a. zu folgenden Zwecken herunter geladen werden:

- Staffeleinteilungen anhand der Meldezahlen in den jeweiligen Mannschaftsarten und Spielklassen
- Erstellung eines Platzbelegungsplanes anhand der Wunschanstoßzeiten als Grundlage für die Erstellung der Schlüsselzahlen

The screenshot shows the 'Erweiterte Meldungsliste' interface. It includes filter sections for 'Vereinsauswahl' (Vereinsnummer, Name/Suchbegriff, Vereinsstatus), 'Mannschaftsauswahl' (Saison, Sportdisziplin, Mannschaftsartgruppe, Mannschaftsart, Spielklasse), and a table of 'Mannschaften (612)'. The table has columns: %Nummer, %Vereinsname, %Mannschaftname, Ms-Nr., %MS-Art, %Spielklasse, %Pok., %St.

%Nummer	%Vereinsname	%Mannschaftname	Ms-Nr.	%MS-Art	%Spielklasse	%Pok.	%St.
<input type="checkbox"/>	63002203	BSV Lockwitzgrund	1	Alt-Senioren	2.Kreisklasse	N	11
<input type="checkbox"/>	63002203	BSV Lockwitzgrund	1	Altherren	2.Kreisklasse	J	11
<input type="checkbox"/>	63002203	BSV Lockwitzgrund	1	Herrn	2.Kreisliga (B)	J	11

Export von Meldedaten

**Beispiel**

Möchte man z.B. erreichen, dass nach Umstellung von Sommerzeit auf Winterzeit die Spiele mangels Tageslicht bereits Samstag um 14:00 statt 15:00 starten, so trägt man in dem Block 2 für den Samstag entsprechend 14:00 ein.

The screenshots show the configuration for two 'Jahreszeitenblock's. Block 1 is valid from 01.07.2017 to 28.10.2017. Block 2 is valid from 29.10.2017 to 18.11.2017. Both tables show time slots for Hauptzeit and Nebenzeiten 1-3 across days of the week. In Block 2, the Saturday Hauptzeit is set to 14:00.

Wochentag	Hauptzeit	Nebenzeit 1	Nebenzeit 2	Nebenzeit 3
Mo-Do	18:00	18:00	18:00	18:00
Freitag	18:00	18:00	18:00	18:00
Samstag	15:00	14:30	12:15	13:00
Sonntag				

Wochentag	Hauptzeit	Nebenzeit 1	Nebenzeit 2	Nebenzeit 3
Mo-Do	18:00	18:00	18:00	18:00
Freitag	18:00	18:00	18:00	18:00
Samstag	14:00	14:00	12:15	13:00
Sonntag	10:30	08:45	14:00	13:00

**Verwendung von Jahreszeitenblöcken**

**Tipp!**

Erhält man bei der Suche nach einem passenden Jahreszeitenkalender keinen Treffer, gelangt man direkt auf die Detailseite, um diesen anlegen zu können. Dabei sind einige Daten bereits vorgelegt.

Gerade die zweite Option wird dabei gern unterschätzt, denn nur mit einem in sich stimmigen Platzbelegungsplan wird die gezielte Vergabe von erforderlichen Schlüsselzahlen möglich sein und damit ein geregelter Heim-Auswärts-Rhythmus bestimmter Mannschaften bewirkt werden können.

**Verortung im DFBnet**

Unter dem Menüpunkt „Meldeliste“ der Anwendung „Vereinsmeldebogen“ stehen vielfältige Filtermöglichkeiten zur Verfügung, um die Meldedaten zu sichten und später zu exportieren. Verfügt ein Staffelleiter nicht über die notwendigen Rechte im DFBnet, ist in der jeweiligen Gliederungsebene nach solch einem Export zu fragen.

Die Exporte der Tabreiter „Meldungsliste“ sowie „Erweiterte Meldungsliste“ unterscheiden sich dahingehend, dass in der erweiterten Form neben Spieltag (gewünschter Wochentag), Uhrzeit (gewünschte Anstoßzeit) und Spielstätte(n) die Mannschaftswünsche dargestellt werden. Dies können sowohl einzelne Sperrtermine wegen Trainingslager etc. sein, als auch generelle Angaben zum bevorzugten Spielen in Woche 1 (A) oder 2 (B) bzw. ob die Heimspiele mit einer anderen Mannschaft des Vereines gemeinsam oder entgegengesetzt ausgetragen werden sollen.

Woche 1				SZ	SZ	Woche 2		
Montag	19:15	SV FS Rossendorf	Freizeitsport	1.Kreisliga (A)	6		19:30	
Samstag	09:00	Sportfreunde 01 Dresden-Nord	E-Junioren	1.Kreisliga (A)	8		08:30	
	09:00	Sportfreunde 01 Dresden-Nord	E-Junioren	1.Kreisliga (A)			08:30	
	11:00	Sportfreunde 01 Dresden-Nord	E-Junioren	1.Kreisliga (A)	8	11	11:00	Sportfreunde 01 Dresden-Nord Altherren 3.Kreisklasse
	11:00	Sportfreunde 01 Dresden-Nord	F-Junioren	1.Kreisliga (A)	8		11:00	
	13:00	Sportfreunde 01 Dresden-Nord	D-Junioren	1.Kreisliga (A)	1	9	13:00	VSM 99 Nord Freizeitsport 1.Kreisliga (A)
	13:00	Sportfreunde 01 Dresden-Nord	D-Junioren	2.Kreisliga (A)	12		13:00	
	15:00	SpG Sportfreunde / Trachenber	C-Junioren	2.Kreisliga (B)	8		15:00	
Sonntag	08:45	Sportfreunde 01 Dresden-Nord	Herren	2.Kreisliga (B)	3	4	09:00	FC Dresden A-Junioren 3.Kreisklasse
	11:00	Sportfreunde 01 Dresden-Nord	Herren	Kreisoberliga	3	4	11:00	FC Dresden 2 Herren 1.Kreisliga
	13:00				4		13:00	FC Dresden Herren 2.Kreisliga (B)

### Platzbelegungsplan (Beispiel)

#### Für Experten

Mittels der „Erweiterten Meldungsliste“ kann man sehr gut mit einem Office-Programm die Platzbelegung je Spielstätte übersichtlich veranschaulichen (siehe Abbildung oben), um damit die Schlüsselzahlen gezielt zu vergeben.

Man notiert dabei zu den Wochentagen je einen Block für die Woche 1 (A) bzw. einen für die Woche 2 (B) mit den üblichen Anstoßzeiten. Aus den Mannschaftswünschen leitet sich ab, ob die jeweilige Mannschaft nun in Woche 1 oder 2 an dem jeweiligen Spieltag spielt bzw. zu welcher Uhrzeit sie eingetragen wird. Wurde kein Wunsch bei der Meldung abgegeben, dann ordnet man die Mannschaft zu der im Verband üblichen Stammanstoßzeit der jeweiligen Mannschaftsart zu. Hat man alle gemeldeten Mannschaften eingetragen, sieht man welche Mannschaften ähnliche Schlüsselzahlen erhalten sollen, um gemeinsame Heimspiele auszutragen bzw. welche Mannschaften unterschiedliche Schlüsselzahlen zugeordnet bekommen sollen, um entgegengesetzt Heimspiele stattfinden zu lassen. In den inneren Spalten können später dann die Schlüsselzahlen gegenübergestellt werden. Natürlich stellt dies nur einen Vorschlag dar und jeder Spielplaner kann für sich eine abweichende Variante erstellen, die den eigenen Bedürfnissen gerechter wird.

Vor der Vergabe der eigenen Schlüsselzahlen sollte die Vergabe der Schlüsselzahlen im übergeordneten Verband noch abgewartet werden, welcher ja für bestimmte Mannschaften der Spielstätte eine Art Vorgabe trifft, also „den Takt vorgibt“.

#### 4. DURCHFÜHRUNG DES AUTOMATISCHEN AUF- UND ABSTIEGES

Basis der Spielplanung in einer neuen Saison sind die gemeldeten Mannschaften. Je nach Einstellungen im Verband kann der Verein in der Mannschaftsmeldung die neue (gewünschte) Spielklasse angeben oder nicht.

Falls der Verband die Meldung ohne Spielklasse vorsieht, muss der Staffelleiter in der Abschlusstabelle der Vorsaison den Auf- und Abstieg und damit die neuen Spielklassen fest-

legen. Hierbei werden mittels des automatischen Auf- und Abstieges im DFBnet die bei der Mannschaftsmeldung zugeordneten Spielklassen durch die sich aus den Staffeleinteilungen ergebenden Spielklassen angepasst oder bestätigt. Hat der Verband konfiguriert, dass die Spielklassen bei der Mannschaftsmeldung frei wählbar sind, so ist dieser Schritt nicht zwingend notwendig. Hierbei werden dann in der Regel die Mannschaften aus dem Pool der einteilbaren Mannschaften einer Spielklasse in diejenigen Spielklassen weggegeben, so wie sich diese aus der Staffeleinteilung ergeben. In den Staffeldaten wurde festgelegt, wie viele Mannschaften in welche Spielklasse auf- bzw. absteigen.

#### Auf- und Abstieg

Aufstieg  mit Relegation  Mannschaften in   Vorzeitiger Abschluss erlaubt  
 Abstieg  mit Relegation  Mannschaften in

#### Staffeldaten - Auf- und Abstieg

Wurde die Checkbox „Vorzeitiger Abschluss erlaubt“ gesetzt, dann müssen lediglich 50% aller Spiele einer Staffel mit einem Ergebnis versehen sein, um die Staffel abzuschließen, anderenfalls sind 100% notwendig. Das Setzen der Option empfiehlt sich für getrennte „Herbst- und Frühjahrsrunden“. Hierbei ist es nicht in jedem Falle zwingend notwendig, alle Spiele der „Herbstrunde“ auszutragen, Wird der jeweilige Wert unterschritten gibt das System eine entsprechende Warnmeldung aus.

#### Fehlermeldungen / Hinweise

In der Staffel "Stadtoberliga D-Junioren" sind zur Zeit 47% der Spiele erfolgt. Um die Staffel vorzeitig abzuschließen, müssen 50% der Spiele erfolgt sein.

#### Auf- und Abstieg - Warnmeldung

#### Verortung im DFBnet

Der automatische Auf- und Abstieg von Mannschaften im DFBnet ist innerhalb der Anwendung „Meisterschaft“ unter dem Menüpunkt „Spielplanbearbeitung“ möglich. Dazu wählt man die entsprechende Staffel aus und klickt auf den

Tabreiter „Tabelle“. Unterhalb der Tabelle befindet sich der Button „Auf- und Abstieg“. Nach Klick auf diesen Button gelangt man in folgende Ansicht:

Staffelinfo													
Saison	17/18	Mannschaftsart	D-Junioren	Wettkampf / Runde	Meisterschaft	/ 1							
Größe	11 / 12	Spielklasse	1.Kreisklasse	Staffel / Rahmenplan	1. Stadtklasse D-Junioren Staff / 3								
Status	freigegeben	Gebiet	Kreis Dresden	Kennung / Nr	633078 / 2	<a href="#">Staffeliste</a>							
Fehlermeldungen / Hinweise													
Der Auf- und Abstieg wurde noch nicht für alle Mannschaften durchgeführt. Für die nicht markierten Mannschaften werden die Standardeinstellungen der Staffel vorgeblendet (noch nicht gespeichert).													
Platz	Mannschaft	Sp.	G	U	V	Torverh.	Pkt.	Saison	Typ	Spielklasse	SW	MA	ST
1	SG Gittersee	11	11	0	0	99 : 17	33	18/19	Aufstieg	Kreisliga C			
2	FV Löbtauer Kickers 2	12	11	0	1	92 : 25	33	18/19	Klassenerhalt	1.Kreisklasse			
3	SG Bühlau 09 2	12	8	0	4	45 : 36	24	18/19	Klassenerhalt	1.Kreisklasse			
4	SG Motor Dr.-Trachenberge 2	13	7	0	6	44 : 37	21	18/19	Klassenerhalt	1.Kreisklasse			
5	SV Eintracht Strehlen 2	13	7	0	6	47 : 56	21	18/19	Klassenerhalt	1.Kreisklasse			
6	Radebeuler BC 4	12	6	1	5	64 : 47	19	18/19	Klassenerhalt	1.Kreisklasse			
7	Sportfreunde 01 Dresden-Nord 2	13	6	1	6	63 : 51	19	18/19	Klassenerhalt	1.Kreisklasse			
8	SpG Fortuna Rähnitz / Hellerau	13	6	1	6	55 : 46	19	18/19	Klassenerhalt	1.Kreisklasse			
9	SG Weixdorf 3	13	3	0	10	33 : 67	9	18/19	Klassenerhalt	1.Kreisklasse			
10	TSV Reichenberg-Boxdorf 2	13	2	1	10	21 : 77	7	18/19	Klassenerhalt	1.Kreisklasse			
11	FV Dresden Süd-West 4	13	0	0	13	16 : 120	0	18/19	Abstieg	2.Kreisklasse			

Auf- und Abstieg - Auswahl Saison, Spielklasse, Typ

Per Standard wird die darauffolgende Saison vorbelegt, sofern diese im System bereits angelegt ist. Anhand der in den Staffeldaten getroffenen Voreinstellungen wird die jeweilige Anzahl an Auf- und Absteiger ermittelt und als solche markiert. Alle anderen Mannschaften verbleiben initial auf Klassenerhalt.

Falls in den Staffeldaten Relegationsplätze für Auf- und Abstieg festgelegt wurden, gilt

- für die Relegationsplätze Aufstieg: vorbelegt wird die aktuelle Saison und die Aufstiegsspielklasse
- für die Relegationsplätze Abstieg: vorbelegt wird die aktuelle Saison und Klassenerhalt

Sollte mit getrennten Runden im Meisterschaftsbetrieb geplant werden, dann müssen die Mannschaften hier per Auf- und Abstieg bzw. Klassenerhalt in die Folgerunde der aktuellen Saison (hier: 17/18) gegeben werden.

Nach Klick auf den Button „Speichern“ gelangen die Mannschaften in dem Pool der einteilbaren Mannschaften in der oben ausgewählten Spielklasse. Haben Mannschaften zur neuen Saison nicht gemeldet oder einen Spielklassenverzicht erklärt und es ergeben sich daraus andere Gegebenheiten, kann der Vorschlag der zugeordneten Spielklassen abgeändert werden. So kann man z.B. nicht gemeldete Mannschaften in die tiefst mögliche Spielklasse je Altersklasse absteigen lassen, damit diese in den anderen Spielklassen nicht zusätzlich als einteilbare Mannschaften erscheinen und dort die Übersichtlichkeit mindern bzw. dort gar versehentlich eingeteilt werden könnten.

## Alternative

Arbeitet der Verband nicht mit dem Auf- und Abstieg im DFBnet, müssen die zu den frei wählbaren Spielklassen gemeldeten Mannschaften in die korrekten Spielklassen verschoben werden. Vereine können bei der Mannschaftsmeldung bereits berücksichtigt haben, dass ein Auf- oder Abstieg bereits sportlich feststeht oder mit der Angabe einer abweichenden Spielklasse ihren Spielklassenverzicht erklären. Dem wird aber nicht immer so sein, auch können überzogene Wunschvorstellungen angegeben worden sein.

Staffelerteilung				Mannschaftseinteilung		Schnellerfassung	
<b>Mannschaften auswählen</b>							
Verein	Alle auswählen			Staffel			
Mannschaften	Mannschaften des Wettkampfes			Mannschaftsstärke			
Mannschaften							
<input type="checkbox"/>	VAName	VA Nr	VA Verein	VA Spielklasse			
<input checked="" type="checkbox"/>	SG Motor Dr.-Trachenberge 2	2	63002068	1.Kreisklasse			
<input type="checkbox"/>	Markierte Mannschaften...						
<input type="checkbox"/>	...Auf- und Abstieg		1377	1.Kreisklasse			
<input type="checkbox"/>	...weggeben		1065	1.Kreisklasse			
<input type="checkbox"/>	...zurückholen						
<input type="checkbox"/>	Markierte Mannschaften...						

Auf- und Abstieg - Alternative

Zum Verschieben der Mannschaften in die gewünschte Spielklasse wählt man in der Anwendung „Meisterschaft“ den Menüpunkt „Spielplanung“, aus. Nach Eingrenzung auf die gewünschte Spielklasse und Runde stehen im Tabreiter „Mannschaftseinteilung“ drei Optionen zur Verfügung:

- Auf- und Abstieg:** eine Mannschaft kann per Auf- und Abstieg von dieser Runde weitergeben werden:
  - in die Folgerunde desselben Wettkampfes mittels Auswahl der aktuellen Saison und Klassenerhalt.
  - in einen höheren oder niedrigen Wettkampf derselben Saison mittels Auswahl der aktuellen Saison und der Spielklasse für Auf- oder Abstieg. In diesem Fall spielt die Mannschaft in einer Runde mit, die noch nicht begonnen hat.
  - In einen passenden Wettkampf der Folgesaison bzgl. Auf-, Abstieg, Klassenerhalt mittels Auswahl der Folgesaison mit entsprechender Spielklasse und dort in Runde 1. Mannschaften, die aus dieser Runde heraus per Auf- und Abstieg in einen anderen Wettkampf gelangt sind, können hier nicht mehr mitspielen.
- Weggeben:** Mittels dieser Option gibt man eine Mannschaft aus dieser Runde in einen anderen Wettkampf derselben Saison. Hierbei kann Mannschaftsart / Spielklasse / Gebiet frei ausgewählt werden. Mannschaften, die aus dieser Runde heraus per Weggeben in einen anderen Wettkampf gelangt sind, können hier nicht mehr mitspielen.
- Zurückholen:** Mannschaften, die per Auf- und Abstieg oder Weggeben in einen anderen Wettkampf gelangt

sind, können mittels dieser Option wieder zurückgeholt werden, solange sie noch nicht einer Staffel zugeordnet sind. Jetzt dürfen sie hier wieder mitspielen.

Ein Auf- und Abstieg ist dabei nur einmal pro Mannschaft möglich, das Weggeben in eine andere Spielklasse dagegen mehrfach.

Egal welche Variante im Verband bevorzugt wird, so kann verbandsseitig jederzeit mit einer entsprechenden DFBnet-Kennung die Spielklasse im Vereinsmeldebogen angepasst werden. Auch dies führt dazu, dass die Mannschaft im gewünschten Pool der einteilbaren Mannschaften je Spielklasse gelangt. Die Mannschaft ist dann dort in der Spalte „Von/Nach“ mit „Verbandsmeldung“ gekennzeichnet.

Folgende Darstellungen sind insgesamt möglich:

- Verbandsmeldung
- Vereinsmeldung (ohne jegliche Anpassung nach der Mannschaftsmeldung)
- Aufstieg
- Abstieg
- Klassenerhalt (bei Durchführung des Auf- und Abstieges)
- Angabe der jeweiligen Spielklasse und des Gebietes (bei Weggabe einer Mannschaft).

## 5. STAFFELERSTELLUNG / STAFFELDATEN

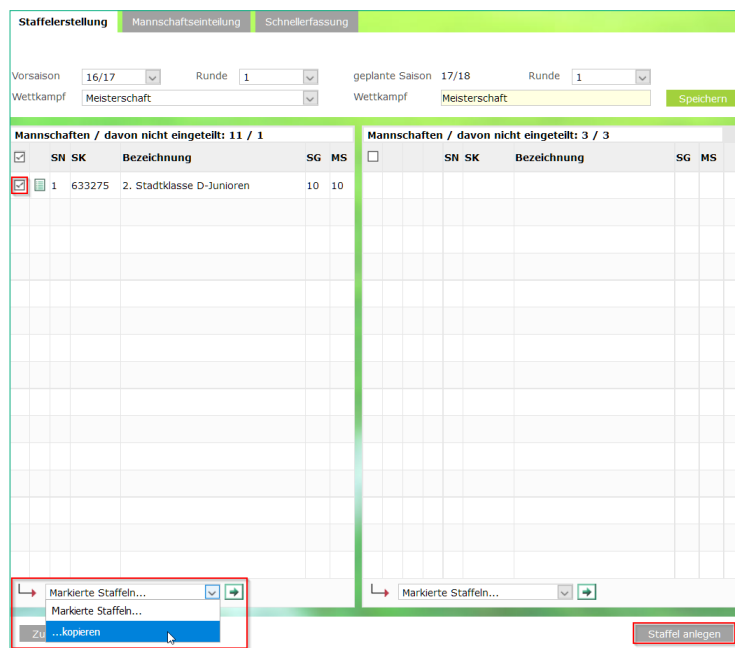
Nachdem nun alle Mannschaften auf einem der unter Kapitel 4 beschriebenen Wege in den Pool der einteilbaren Mannschaften in der entsprechenden Mannschaftsart und Spielklasse gefunden haben, stehen diese bereit, um in die jeweiligen Staffeln eingeteilt zu werden. Dafür müssen die Staffeln im DFBnet natürlich vorhanden sein. Prinzipiell gibt es dazu zwei Wege:

- Kopieren der Staffel
- Neuanlage der Staffel

In der Vorsaison je Mannschaftsart, Spielklasse und Runde existierende Staffeln können in die aktuelle Saison kopiert werden. Dies hat den Vorteil, dass dabei nahezu alle in der Vorsaison getroffenen Einstellungen in der Staffel übernommen werden. Lediglich Anpassungen im Vergleich zur Vorsaison müssen den aktuellen Gegebenheiten angepasst werden. Stand die Staffel in der Vorsaison nicht zur Verfügung, kann diese komplett neu angelegt werden. Dabei müssen im Nachgang einzelne Voreinstellungen neu getroffen werden, da hierbei hinterlegte Standardeinstellungen übernommen werden.

### Verortung im DFBnet

Die Anlage von Staffeln erfolgt in der Anwendung „Meisterschaft“ unter dem Menüpunkt „Spielplanung“ im Tabreiter „Staffelerstellung“.



### Staffelerstellung

Zum Kopieren einer Staffel aus der Vorsaison wählt man die gewünschte Staffel auf der linken Bildschirmseite durch Markieren der Checkbox aus, wählt in der Auswahlbox „kopieren“ und klickt anschließend auf den Aktionspfeil. Die so mit allen Voreinstellungen kopierte Staffel aus der Vorsaison erscheint nun auf der rechten Seite unter der aktuellen Saison. Die kopierten Einstellungen können durch Anwahl der Staffel eingesehen werden und bei Bedarf angepasst werden. Zur weiteren Verwendung zur Spielplanung muss im Tabreiter „Plandaten“ lediglich noch der bereits erstellte und für die Staffelngröße passende freigegebene Rahmenspielplan (Kapitel 1) zugeordnet werden.

Zur Neuanlage einer Staffel in der aktuellen Saison klickt man auf der rechten Bildschirmseite unten rechts den Button „Staffel anlegen“. Hierbei öffnet sich direkt die Eingabemaske im Tabreiter „Plandaten“.

Auch innerhalb einer Saison können Staffeln kopiert werden. Hierzu wählt man das Kopiersymbol vor dem Namen der zu kopierenden Staffel aus. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich für das Anlegen paralleler Staffeln einer Spielklasse, die es so in der Vorsaison noch nicht gab. Lediglich die Staffelnkennung muss vergeben werden sowie die als Kopie angelegte Bezeichnung der Staffel angepasst werden.

Ist in der aktuellen Saison in Runde 1 mindestens eine Staffel vorhanden, so erscheint links neben dem Button „Staffel anlegen“ zusätzlich der Button „Runde anlegen“. Plant man z.B. mit getrennten Qualifikations- und Play-Off-Runden, erfordert es innerhalb der Meisterschaftsserie einer weiteren Runde.



Plandaten	Staffeldaten	Schlüsselzahlen	Spielplan
<b>Staffeldaten</b>			
Bezeichnung	2. Stadtklasse D-Junioren	Mannschaftsstärke max.	8 min. 6
Staffel-ID	10006201	Ersatzspieler max.	7
Status	Angelegt	Auswechslungen max.	7
<b>Zuständigkeiten</b>			
Staffelleiter			<input checked="" type="radio"/> Aktiv
Staffelleiter (Vertreter)			<input type="radio"/> Aktiv
Schiedsrichteransetzer			
Zuständiges Sportgericht	<input type="text"/>		
<b>Benachrichtigungen bei Spielverlegungsanträgen</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> an den Staffelleiter bei Antragstellung			
<input checked="" type="checkbox"/> an den Staffelleiter bei Ablehnung durch den Gegner			
<input checked="" type="checkbox"/> an die Vereine bei endgültiger Ablehnung			
<b>Benachrichtigungen bei Spielverlegung</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> an den Staffelleiter, wenn er selbst der Änderer ist			
<input checked="" type="checkbox"/> an den Staffelleiter, wenn er nicht der Änderer ist			
<input checked="" type="checkbox"/> an den Änderer, wenn er nicht der Staffelleiter ist			
<b>Modus der Tabellenrechnung</b>			
Direkter Vergleich	Nie	Nur für Abschlusstabelle	<input checked="" type="checkbox"/>
Auswärtstore vergleichen	Nie	Gewonnene Spiele vergleichen	<input type="checkbox"/>
<b>Auf- und Abstieg</b>			
Aufstieg	2 mit Relegation	0 Mannschaften in	1. Kreisklasse <input checked="" type="checkbox"/> Vorzeitiger Abschluss erlaubt
Abstieg	2 mit Relegation	0 Mannschaften in	3. Kreisklasse
<b>Modus der Schiedsrichteranzetzung</b>			
<input checked="" type="radio"/> Standardanzetzung			
<input type="radio"/> Vereinsanzetzung ( Heimverein )			
<b>Öffentliche Sichtbarkeit</b>			
<input type="checkbox"/> Ergebnisse nicht öffentlich			
<input checked="" type="checkbox"/> Fairnesstabelle veröffentlichen			
<input checked="" type="checkbox"/> Liveticker verfügbar			
<input checked="" type="checkbox"/> Fanticker zulassen			
<b>Vereine dürfen...</b>			
<input type="checkbox"/> Nichtantritt vorzeitig melden	<input type="checkbox"/> Ausfall vorzeitig melden	ab 1 Tag(e) im Voraus	
<input type="checkbox"/> Spieldatum ändern	<input type="checkbox"/> Uhrzeit ändern	bis 0 Tag(e) im Voraus	
<input type="checkbox"/> Torschützen ändern	<input type="checkbox"/> Spielstätte ändern	bis 0 Tag(e) danach	
<input type="button" value="Zurück"/>		<input type="button" value="Rückgängig"/> <input type="button" value="Speichern"/>	

### Staffelerstellung - Staffeldaten - kopierte Staffel

#### Tipp!

Benötigt man eine Staffel in einer bestimmten Spielklasse nur in Runde 2 und kann diese nicht aus der Vorsaison kopieren, erscheint der Button „Runde anlegen“ nicht. Hierzu bedarf es zunächst einer Pseudo-Staffel in Runde 1, die man nach Anlegen der Runde anschließend wieder löschen kann. Im zweiten Schritt nach der Erstellung der Staffel auf einem der beiden Wege sollten die Staffeldaten auf die saisonalen Gegebenheiten geprüft werden.

#### Zuständigkeiten

Hier wird festgelegt, welche Personen in der Rolle als (aktiver) Staffelleiter bzw. Schiedsrichteransetzer im Falle einer Spieländerung (beide Rollen) oder eines Online-Spielver-

gungsantrages (nur Staffelleiter) per automatisch erzeugter E-Mail informiert werden. Des Weiteren kann bereits ein Vertreter des Staffelleiters konfiguriert werden, der im Falle des Inkrafttretens der Vertretung nur noch aktiv gesetzt werden muss.

Die Zuordnungen haben keinerlei Bedeutungen dafür, ob diejenigen Rollen generell Zugriff auf Spiele der Staffel haben. Dies wird generell von allen auf die Mannschaftsart und Spielklasse berechnete Staffelleiter der Anwendung „Meisterschaftsbetrieb“ abgeleitet.

Als „Zuständiges Sportgericht“ wird jenes Sportgericht konfiguriert, welches für die Staffel auch zuständig ist, also deren Sportgerichtsfälle bearbeitet. Die im Modul „Sportgerichtsbarkeit“ am Gericht markierten verantwortlichen Sportrichter erhalten dann wiederum eine automatisch generierte Email bei zu Spielen der Staffel hochgeladenen Sonderberichten.

#### Benachrichtigungen bei Spielverlegungsanträgen

In diesem Panel wird festgelegt, zum welchem Zeitpunkt bereits der Staffelleiter von einem Online-Spielverlegungsantrag erfahren soll bzw. ob Vereine bei Ablehnung eine Email erhalten soll.

#### Benachrichtigungen bei Spielverlegungen

Es kann hier konfiguriert werden, in welchen Fällen ein Staffelleiter oder Änderer eines Spieles eine passende Email dazu automatisch erhält. So kann z.B. sichergestellt werden, dass man als Staffelleiter eine Email generiert bekommt, wenn ein anderer Staffelleiter durch eine Änderung an dessen Spiel eine Verdrängung des eigenen Spieles indirekt ausgelöst hat.

#### Modus der Tabellenrechnung

Verbände können festlegen, ob die generell im Verband gültigen Einstellungen in der Staffel übersteuert werden können oder nicht. Ist dies der Fall, kann hier anhand der Parameter entschieden werden, ob letztlich bei Punktgleichheit die Standard-Wertung (kein direkter Vergleich), die FIFA-Regel (direkter Vergleich erst bei gleicher Tordifferenz) oder die UEFA-Regel (sofort direkter Vergleich) zum Einsatz kommen bzw. ob diese an jedem Spieltag der Saison schon gelten sollen bzw. erst in der Abschlusstabelle.

#### Auf- und Abstieg

Hier kann eingestellt werden, wie viele Mannschaften in welche Spielklasse auf- bzw. absteigen. Zusätzlich kann die Zahl der Teilnehmer an einer Relegation nach oben bzw. nach unten festgelegt werden. In der Tabelle werden Aufsteiger grün, Teilnehmer an einer Relegation gelb und Absteiger rot gekennzeichnet. Die eingestellte Spielklasse wird als

Vorschlag für einen durchzuführenden Auf- und Abstieg in einer Tabelle (Kapitel 4) übernommen  
Wird ein vorzeitiger Abschluss erlaubt, dann müssen lediglich 50% aller Spiele einer Staffel ein Ergebnis aufweisen, um den Auf- und Abstieg durchführen zu können, anderenfalls sind 100% erforderlich.

### Modus der Schiedsrichteranzetzung

Der Modus der Schiedsrichteranzetzung bestimmt, welche Instanz oder Personen die Schiedsrichter für diese Staffel ansetzen sollen. Möglich sind:

- **Standardanzetzung** (vorbelegt): In diesem Modus sind die Ansetzer zuständig, die für Mannschaftsart/Spielklasse und Spielgebiet der Staffel zuständig sind.
- **Vereinsanzetzung (Heimverein)**: Die Ansetzung wird an den Heimverein des Spieles delegiert und ein Vereinsvertreter kann die Ansetzung vornehmen.
- **Ansetzung aus Kreis Heimverein**: Die Ansetzung des Spieles wird bei einer überregionalen Staffel ab Bezirksebene aufwärts an den Kreis des Heimvereines delegiert.
- **Gruppenanzetzung aus Gruppe**: Die Ansetzung wird an die speziell ausgewählte Schiedsrichtergruppe delegiert.
- **Gruppenanzetzung aus Heimverein**: Die Ansetzung wird an die Schiedsrichtergruppe delegiert, zu der der Heimverein gehört.

Die beiden Modi für die Gruppenansetzungen stehen im Verband nur zur Verfügung, falls dieser unterhalb der Kreisstrukturen zusätzlich noch Schiedsrichtergruppen als weitere Gliederungsebene besitzt.

Auf die erzeugten Delegierungen hat derjenige Schiedsrichteranzetzer Zugriff, welcher generell auf Mannschaftsart, Spielklasse und Gebiet (Schiedsrichtergruppe) berechtigt ist.

### Öffentliche Sichtbarkeit

Es kann hier generell eingestellt werden, dass die Ergebnisse dieser Staffel bei FUSSBALL.DE unterdrückt werden. Stattdessen erscheint dann „o.E.“ (ohne Ergebnis) bei den Spielen dieser Staffel. Diese Option ist grundsätzlich nur für F- bzw. G-Jugend-Staffeln vorgesehen und kann vom Verband konfiguriert werden. Ebenso kann das Ausspielen der Fairnesstabelle unterdrückt werden sowie der Liveticker (Offizieller Ticker, Ticker Heimverein, Ticker Gastverein, Staffelleiterticker, Schiedsrichterticker über eine DFBnet-Kennung) bzw. der Fanticker (über einen FUSSBALL.DE-Account) zugelassen werden oder nicht.

### Vereine dürfen ...

Im letzten Panel kann zugelassen werden, was Vereine zu welchem Zeitpunkt vor und nach dem Spiel dürfen. Auch hier kann der Verband festlegen, ob dies in den Staffeldaten

**Zuständigkeiten**

Staffelleiter: Thomas Heyne (Aktiv)

Staffelleiter (Vertreter): (Aktiv)

Schiedsrichteranzetzer: (Aktiv)

Zuständiges Sportgericht: (Auswahl)

---

**Benachrichtigungen bei Spielverlegungsanträgen**

an den Staffelleiter bei Antragstellung

an den Staffelleiter bei Ablehnung durch den Gegner

an die Vereine bei endgültiger Ablehnung

---

**Benachrichtigungen bei Spielverlegung**

an den Staffelleiter, wenn er selbst der Anderer ist

an den Staffelleiter, wenn er nicht der Anderer ist

an den Anderer, wenn er nicht der Staffelleiter ist

---

**Modus der Tabellenrechnung**

Direkter Vergleich: Nie (Nur für Abschlusstabelle )

Auswärtstore vergleichen: Nie (Gewonnene Spiele vergleichen )

---

**Auf- und Abstieg**

Aufstieg: 3 mit Relegation 0 Mannschaften in Keine Auswahl (Vorzeitiger Abschluss erlaubt )

Abstieg: 3 mit Relegation 0 Mannschaften in Keine Auswahl

### Staffelerstellung - Staffeldaten - neu angelegte Staffel

übersteuert werden darf oder nicht. Die Anzahl an Tagen wird dabei stets aus den Verbandseinstellungen übernommen. Im oben abgebildeten Beispiel hat der Verband erlaubt, dass in den Staffeldaten eingestellt werden darf, dass Vereine ab 24h vor dem Spiel einen Nichtantritt oder Ausfall des Spieles vermelden dürfen. Es darf hingegen nicht eingestellt werden, dass Vereine generell Änderungen an den Spieldaten vornehmen dürfen. Die entsprechenden Checkboxes sind nicht anwählbar. Auch die Änderung der Torschützen nach Prüferfreigabe nach dem Spiel ist am Beispiel nicht erlaubt (ein Auffüllen ist hingegen immer möglich).

Bei neu angelegten Staffeln sind alle Einstellungen neu zu überdenken, da die jeweiligen Optionen mit Standardwerten vorbelegt werden.

Als Staffelleiter wird der Anleger der Staffel initial zugewiesen, ein Vertreter, der Schiedsrichteranzetzer und das zuständige Sportgericht sind nicht zugeordnet.

Die Benachrichtigungsoptionen werden mit den drei in der Abbildung dargestellten initial gesetzten Checkboxes angelegt. Ändert man hier nichts, würde ein Staffelleiter keine Email erhalten, wenn ein anderer Staffelleiter mit einem höherrangigen Spiel das eigene verdrängt (absetzt).

Genauer sollte auf die Parameter für Auf- und Abstieg geachtet werden. Es werden hier immer 3 Auf- und 3 Absteiger ohne zugeordnete Spielklasse eingetragen. Würde dies erst im laufenden Spielbetrieb erkannt werden, könnten Vereine bis dahin von falschen Voraussetzungen ausgehen, wenn man sich auf die farbige Darstellung bei FUSSBALL.DE verlässt.

## 6. MANNSCHAFTSZUORDNUNG

In die vorbereiteten Staffeln können nun die Mannschaften eingeordnet werden. Hat man beim Auf- und Abstieg (Kapitel 4) genau darauf geachtet, die Mannschaften in die jeweils richtigen Spielklassen zu befördern, dann wird dieser Schritt hier um Vieles leichter fallen. Idealerweise hat man immer schon genau die passende Zahl an Mannschaften je Staffel zur Verfügung und man muss nur noch kontrollieren, ob es die richtigen sind um etwaige Fehler zu vermeiden. Bei parallelen Staffeln gibt es auch Einiges an Tool-Unterstützung zum schnelleren Verteilen der Mannschaften aus dem Pool.

### Verortung im DFBnet

Den Pool der einteilbaren Mannschaften findet man übersichtlich in der Anwendung „Meisterschaft“ unter dem Menüpunkt „Spielplanung“ nach Auswahl des gewünschten Wettkampfes im Karteireiter „Mannschaftseinteilung“.

Nr	Bezeichnung	Kennung	Größe	Status
1	Pool 1 F-Junioren Runde 2	633091	9 / 10	👤
2	Pool 2 F-Junioren Runde 2	633092	8 / 10	👤
3	Pool 3 F-Junioren Runde 2	633093	8 / 10	👤
4	Pool 4 F-Junioren Runde 2	633094	8 / 10	👤
5	Pool 5 F-Junioren Runde 2	633095	9 / 10	👤
6	Pool 6 F-Junioren Runde 2	633096	9 / 10	👤
7	Pool 7 F-Junioren Runde 2	633097	8 / 10	👤
8	Pool 8 F-Junioren Runde 2	633098	8 / 10	👤
9	Pool 9 F-Junioren Runde 2	633099	9 / 10	👤
10	Pool 10 F-Junioren Runde 2	633090	8 / 10	👤
11	Pool 11 F-Junioren Runde 2	633389	10 / 10	👤

Name	Nr	Verein	Spielklasse	Staffel	Gr	Von/Nach	MA
TSV Cossebaude	1	63002030	1.Kreisliga (A)	633092/2	6	klassenerhalt	👤
TSV Cossebaude 2	2	63002030	1.Kreisliga (A)	633097/7	6	klassenerhalt	👤
SG Weixdorf	1	63002377	1.Kreisliga (A)		6	klassenerhalt	👤

### Mannschaftszuordnung auf Staffeln

Mannschaften können nur in jene Staffeln eingeteilt werden, die noch freie Plätze aufweisen. Dies wird an den Staffeln entsprechend gekennzeichnet. So bedeutet z.B. bei Staffel 1 die Angabe 9 / 10, dass von maximal 10 Mannschaften

bereits 9 Mannschaften der Staffel zugeordnet sind, also noch genau ein Platz frei ist.

Auch hier gibt es zwei verschiedene Wege zum Ziel. Entweder man wählt innerhalb der Spalte „Staffel“ in der Auswahlbox die gewünschte Staffel aus oder man selektiert die gewünschte Mannschaft in der Checkbox vor dem Mannschaftsnamen und klickt bei der Optionsbox „Markierte Mannschaften einteilen in ...“ die gewünschte Staffel an. Die zweite Variante empfiehlt sich auf jeden Fall, wenn man mehrere Mannschaften innerhalb einer Aktion in ein und dieselbe Staffel einteilen will. Dies spart eine Menge an Einzelklicks. Im vorstehenden Beispiel könnte die Mannschaft von „SG Weixdorf“ den freien Platz in der Staffel 1 einnehmen. Die Auswahlbox in der Spalte „Staffel“ erscheint. Die darüber abgebildeten beiden Mannschaften von „TSV Cossebaude“ sind bereits in Staffeln enthalten (2 bzw. 7), deren Spielplan bereits generiert wurde. Daher wird die Auswahlbox hier nicht angeboten und stattdessen die zugeordnete Staffel ohne Änderungsmöglichkeit angezeigt. Hätte man sich geirrt und würde eine bereits eingeteilte Mannschaft in eine andere Staffel geben wollen, dann kann man seine Meinung durch Anklicken der eigentlich gewollten Staffel in der Auswahlbox ändern. Wurde der Spielplan der anderen Staffel bereits generiert, ist das weitaus schwieriger. In diesem Fall müsste der Spielplan angehalten und die Mannschaft aus der Staffel gelöscht werden. Dann erscheint auch wieder die Auswahlbox.

Wird die Liste an einteilbaren Mannschaften bei sehr vielen parallelen Staffeln derartig lang, dass der Überblick verloren geht, bietet die Software Unterstützung an.

Zum einen kann man jedes gerade nicht benötigt Panel mit Klick auf das Pfeil-Symbol oben rechts weg blenden und so weniger scrollen müssen. Eine andere effektive Vorgehensweise ist die Nutzung der Sortier- und Filtermöglichkeiten. Wenn man die Mannschaften in der Spalte „Name“ danach sortiert, findet man diese in einer langen Liste weitaus schneller. Sehr effektiv ist die Verwendung der Filter „Staffel“ und „Mannschaft“. Der Filter „Staffel“ empfiehlt sich, wenn man gezielt in Staffeln einen Tausch vornehmen möchte. Der Filter „Mannschaften“ ist hilfreich, wenn man je nach Situation lediglich bereits eingeteilte oder eben noch nicht eingeteilte Mannschaften sehen möchte.

### Tipp!

Hat man viele parallele Staffeln und möchte alle Mannschaften schnell auf die Staffeln verteilen, dann kann man gut mit dem Filter „Nicht eingeteilte Mannschaften“ arbeiten. Zusätzlich sollten die Mannschaften nach Name sortiert sein. Wurden die Mannschaften für die 1. Staffel alle selektiert und mit der Aktionsbox unten links alle in diese Staffel geschoben, werden diese Mannschaften dann in der langen Liste weg geblendet. Wenn man so Staffel für Staffel vorgeht, wird die Liste entsprechend immer kleiner sowie der Überblick besser.

## 7. ERSTELLUNG VON SCHLÜSSELZAHLEN

In Kapitel 1 und 3 wurde bereits die zentrale Rolle der Schlüsselzahlen angedeutet. Möchte man auf einer Spielstätte einen regelmäßigen Ablauf der Spiele, indem bestimmte Mannschaften immer zusammen ein Heimspiel austragen oder immer im Wechsel ihre Heimspiele austragen, dann ist eine gezielte Vergabe der Schlüsselzahlen immens wichtig. Bei der Vergabe gilt es, einige Regeln zu beachten, auf diese in diesem Kapitel eingegangen werden soll.

### Gründe für einen harmonisierten Spielbetrieb

Warum man sich die Mühe machen sollte, Mannschaften von Vereinen bewusst gemeinsame (oder entgegengesetzte) Heimspieltage zu ermöglichen, kann sehr vielfältig sein:

- **Platzbelegungskapazität:** hat ein Verein sehr viele Mannschaften, aber nur eine begrenzte Zahl an Spielstätten, dann ist es zwingend erforderlich, all diese Mannschaften geregelt auf Woche 1 (A) und 2 (B) zu verteilen, damit überhaupt alle Spiele an einem Wochenende ausgetragen werden können; ein wahlloses Verteilen der Schlüsselzahlen auf Mannschaften eines Vereines würde die Heimspiele an einem Wochenende nach dem Zufallsprinzip erzeugen
- **Trainerkapazität:** gerade im unteren Bereich (jüngere Mannschaften und tiefere Spielklassen) werden tw. mehrere Mannschaften von ein und demselben Mannschftsverantwortlichen / Trainer betreut; durch die Vergabe der gleichen Schlüsselzahl für diese Mannschaften wird erzielt, dass diese z.B. immer nacheinander ihre Heimspiele austragen (z.B. Sa 09:00 F1 und Sa 10:30 E1).
- **Kostengründe:** hat ein Verein nur wenige Mannschaften, so kann es hier auch Gründe geben, diese wenigen Mannschaften auf das gleiche Heimspielwochenende zu verteilen; so muss das Vereinsheim vielleicht nicht jedes Wochenende besetzt werden oder nicht an jedem Wochenende geheizt werden.

Insgesamt gilt es abzuwägen, welche Gründe anderen gegenüber die höhere Priorität haben. Auch sollte man innerhalb seines Gebietes eine Art Ranking der Spielstätten vornehmen, nachdem man diese bei der Vergabe der Schlüsselzahlen z.B. mit dem in Kapitel 3 vorgestellten Tool der Reihe nach abarbeitet. Für dieses Ranking gibt es keine allgemeingültige Regeln, da hierbei auch viele Parameter eine Rolle spielen. Entscheidend könnte dabei aber sein:

- bereits vorhandene Schlüsselzahlen höherklassiger Mannschaften, die auch auf der Spielstätte spielen, und so den „Takt vorgeben“
- die Spielklassenzugehörigkeit einzelner Mannschaften (z.B. eine Mannschaft auf der Spielstätte spielt in der höchsten Herren-Spielklasse des Verbandes und führt so zu einem höheren Platz im Ranking)
- die Platzkapazität einer Spielstätte ist an der Grenze des Möglichen (so kann eine Spielstätte ein höheres Ran-

king erhalten, auch wenn die Mannschaften nicht in den höchsten Spielklassen vertreten sind); dies kann auch für Spielstätten der Fall sein, auf welchen nur eingeschränkt gespielt werden darf, weil sie sich in der Nähe von Wohnanlagen oder Kleingartenanlagen befinden

Da das Vergabe der optimalen Schlüsselzahlen über mehrere Staffeln hinweg bei möglicherweise nicht immer synchronen Rahmenterminplänen von beteiligten Mannschaften und abweichenden Staffelfürstärken zeitaufwendig werden kann, sollte man die oben geschilderten Vorüberlegungen anstellen. Ein Verwerfen oder Tauschen von Schlüsselzahlen im großen Stile ist im späteren Verlauf oft nur unter enormen zusätzlichen zeitlichen Aufwand möglich.

Werden in einem Verband die Schlüsselzahlen nicht zentral vergeben und Staffelleiter können diese eigenständig für ihre Staffel(n) vergeben, dann ist eine Abstimmung mit den anderen Staffelleitern notwendig, welche auch Mannschaften auf dieser Spielstätte verwalten.

### 1-L-Ansetzungsschlüssel

Die Rahmenterminpläne mit den dazugehörigen Schlüsseltagen basieren im DFBnet auf dem eigenen sogenannten 1-L-Schlüssel, welcher im DFBnet standardmäßig hinterlegt ist. Dieser ist so aufgebaut, dass bei komplett zueinander passenden Rahmenspielplänen **alle** Schlüsselzahlen das selbe Heim-Auswärtsmuster haben, unabhängig von der Staffelfürgröße. Die Synchronisation der Rahmenspielpläne zueinander erfolgt dabei über den **1.** Schlüsseltag, welcher den **letzten** Spieltag bildet (daher: **1-L**).

Verbände können erlauben, dass je Wettkampftyp eigene abweichende Schlüsselpläne hoch geladen und verwendet werden können. Für Meisterschaftsspiele ist dies aber nicht zu empfehlen, weil geregelte Heimspieltage damit nahezu unmöglich wären.

### Grundregeln bei der Vergabe von Schlüsselzahlen

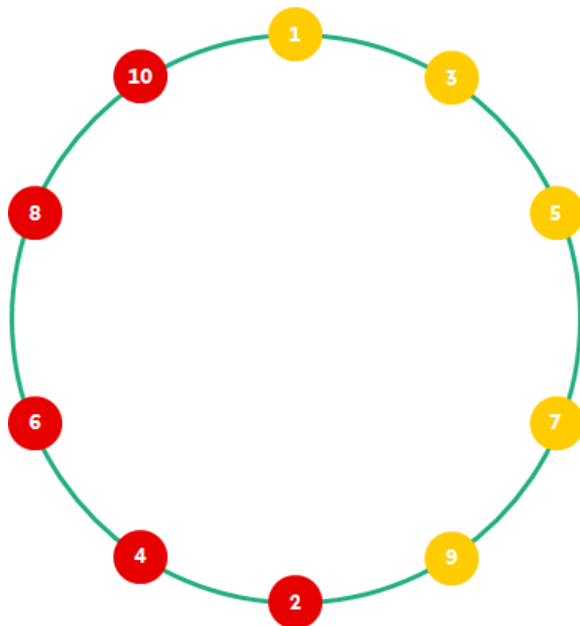
Um Mannschaften auf einer Spielstätte stets gemeinsame Heimspiele bzw. so viele wie maximal möglich zu ermöglichen, vergibt man idealerweise die gleiche Schlüsselzahl für all diese Mannschaften. Natürlich wird nicht in jedem Falle diese Schlüsselzahl zur Verfügung stehen, weil vielleicht auch eine andere Mannschaft der gleichen Staffel diese gleiche Schlüsselzahl ebenso dringend oder gar noch dringender benötigt. In diesem Falle benötigt man Alternativen, welche aber die eigentlich benötigte Schlüsselzahl nicht 1:1 ersetzen können, sondern lediglich die Abweichung vom gewünschten Idealfall so gering wie möglich halten. Steht einem z.B. die ungerade Schlüsselzahl 5 nicht mehr zur Verfügung, so kann man diese mit der nächst höheren ungeraden (7) bzw. nächst tieferen ungeraden (3) Schlüsselzahl gut ersetzen. Der gemeinsame Heimspieltag würde so nur

einmal pro Saison vom Idealfall abweichen, als dies mit der optimalen Schlüsselzahl 5 der Fall wäre. Für gerade Schlüsselzahlen gilt dies nach dem gleichen Prinzip.

Damit Mannschaften entgegengesetzt ihre Heimspiele austragen, vergibt man auch die entgegengesetzte Schlüsselzahl. Schlüsselzahlen bilden immer Paare, diese sind (1,2), (3,4), (5,6), usw.. Für jedes Schlüsselzahlenpaar gilt immer: wenn die eine Schlüsselzahl zu Hause spielt, spielt die andere auswärts – bzw. umgekehrt.

Auch hier kann es vorkommen, dass die gewünschte entgegengesetzte Schlüsselzahl nicht mehr zur Verfügung steht. Dazu wählt man auf die gleiche Art und Weise die nächst beste Alternative aus. Wenn so z.B. zum entgegengesetzten Spielen zweier Mannschaften zur Schlüsselzahl 3 die komplementäre Zahl 4 nicht mehr zur Verfügung steht, kann man alternativ statt der 4 auf die 2 oder 6 ausweichen und erhält im Ergebnis dessen nur einmal pro Saison den ungewollten gemeinsamen Heimspieltag.

Anhand des nachfolgenden Modells einer 10er Staffel kann man sich die Grundregeln leicht veranschaulichen:



Schlüsselzahlmodell

Das Modell kann man ebenso auf alle anderen Staffeln analog anwenden. Eine Besonderheit ist, dass dabei stets die letzte gerade Schlüsselzahl auch direkter Nachbar der ersten ungeraden Schlüsselzahl ist. Im obigen Beispiel ist zur Schlüsselzahl 10 die 8 gleichermaßen die nächst beste Alternative, wie es auch die 1 (!) ist.

### Merke!

Wenn man erreichen will, dass 2 Mannschaften dieselben Heimspieltermine bekommen:

- vergibt man die idealerweise die gleiche Schlüsselzahl.
- Ist diese nicht verfügbar, stellt der jeweils nächste Nachbar im Kreis die nächst beste alternative Schlüsselzahl dar.

Wenn man erreichen will, dass 2 Mannschaften im Wechsel ihr Heimspiel austragen:

- vergibt man idealerweise die entgegengesetzte „komplementäre“ Schlüsselzahl innerhalb des Schlüsselzahlenpaares (im Kreis gegenüber liegend)
- Ist diese nicht verfügbar, stellt der jeweils nächste Nachbar der nicht-verfügbaren Schlüsselzahl im Kreis die nächst beste alternative Schlüsselzahl dar.

Nicht immer stehen aber auch die nächst möglichen Alternativen bereit. Ist man bei der letzten Spielstätte oder tiefsten Spielklasse mit der Vergabe der Schlüsselzahlen angelegt, dann stehen ja nur noch einige wenige freie Schlüsselzahlen zur Verfügung. Dann kann es ziemlich unübersichtlich sein, was von den verbliebenen Zahlen die dann noch beste Alternative ist. Zur Lösung steht im DFBnet ein weiteres leistungsstarkes Tool zur Verfügung:

### Der Schlüsselzahlenabgleich

Dieser kann natürlich auch in früheren Phasen der Schlüsselzahlvergabe herangezogen werden, jedoch zur Ermittlung jeder einzelnen Schlüsselzahl wäre das zu zeitintensiv. Er eignet sich aber ideal für „Spezialfälle“.

Im DFBnet geht man dabei wie folgt vor:

1. **Auswahl der Staffel, für die man die geeignete Schlüsselzahl ermitteln will:** dazu sucht man in der Anwendung „Meisterschaft“ im Untermenü „Spielplanung“ den gewünschten Wettkampf und die entsprechende Runde auf und klickt entweder im Tabreiter „Staffelerstellung“ rechts auf das Schlüssel-Symbol vor dem Staffelnamen oder im Tabreiter „Mannschaftseinteilung“ oben im Panel „Staffeln“ ebenso auf das Schlüssel-Symbol vor der Staffelnbezeichnung
2. **Starten des Schlüsselzahlenabgleich:** nach Öffnen des Panels „Schlüsselzahlen“ klickt man in der unten befindlichen Button-Leiste auf die gleichnamige Schaltfläche
3. **Auswahl der Vergleichsstaffel:** in dem nun geöffneten bekannten Auswahlmenü zur Staffelsuche wählt man final die zu vergleichende Staffel aus
4. **AbleSEN der bestmöglichen Schlüsselzahl:** in der nun dargestellten Übersicht sieht man im Panel „Kollisionen bei Heimspielen“ alle Optionen im Vergleich beider Staffeln; sollen Mannschaften entgegengesetzt spielen, wählt man diejenige verfügbare Schlüsselzahl mit der geringsten Anzahl an Kollisionen; sollen Mannschaften zusammen spielen, dann entsprechend diejenige verfügbare Schlüsselzahl mit der höchsten Anzahl an Kollisionen

	SZ	Woche 2			
Samstag	10	09:00	SpG RB Dresden 3 / FSV Lok	D-Junioren	3.Kreisklasse
	8	09:00	Racket- und Ballsport Dresden	E-Junioren	1.Kreisliga (A)
	8	10:30	Racket- und Ballsport Dresden	D-Junioren	2.Kreisliga (B)
	8	10:30	Racket- und Ballsport Dresden	D-Junioren	3.Kreisliga (C)
	14	11:30	Winter SG Dresden Striesen 2	Herren	2.Kreisliga (B)
	14	12:30	Sommer SG Dresden Striesen 2	Herren	2.Kreisliga (B)
	5	14:00	Winter SG Dresden Striesen	Herren	Landesklasse
	5	15:00	Sommer SG Dresden Striesen	Herren	Landesklasse

**Schlüsselzahlenabgleich - Beispiel**

**Beispiel**

Anhand der 1. und 2. Herren des Vereines „SG Dresden Striesen“ soll das im DFBnet verfügbare Tool des Schlüsselzahlenabgleiches erläutert werden.

Beide Mannschaften spielen in verschiedenen Gliederungsebenen (Land, Kreis) und haben Rahmenterminpläne, die nicht zueinander synchron sind. Gerade und ungerade Schlüsselzettel beider Pläne treffen hier in den unterschiedlichsten Kombinationen aufeinander. Die 2. Herren sollen aber ungeachtet dessen so oft wie möglich das Vorspiel vor der 1. Herren austragen. Die Schlüsselzahl der 1. Herren aus der höheren Gliederungsebene steht als Vorgabe für der Erstellung der Schlüsselzahlen im Kreis mit der Zahl 5 bereits fest. Nach Starten des Schlüsselzahlenabgleiches entsprechend des beschriebenen Weges erhält man ein eindeutiges Ergebnis. Sollen beide möglichst oft zusammen spielen, dann ist diejenige Schlüsselzahl der 2. Herren die bestmögliche, die zu der höchsten Anzahl an „Kollisionen“ führt. Dies ist mit der Schlüsselzahl 14 mit 7 gemeinsamen Heimspieltagen gegeben, sofern diese noch frei wäre. Ist dies nicht der Fall, wählt man die nächst günstigste Möglichkeit (hier: 12 oder 8 mit 6 gemeinsamen Heimspieltagen) und immer so weiter. Wäre man in unserem Beispiel von den bekannten Grundprinzipien bei synchronen Rahmenplänen ausgegangen und hätte sich hier bei bereits vergebener Schlüsselzahl 5 für die bekannte Alternative 7 entschieden ohne den Schlüsselzahlenabgleich zu verwenden, dann wären lediglich 3 gemeinsame Heimspieltage das überraschende Ergebnis nach erfolgter Spielplangenerierung. Bemerkt man derartige Abweichungen vom Wunschverhalten erst während dieser Planungsphase, sind Korrekturen nur noch schwer möglich, da man anderen Mannschaften der Staffel deren Schlüsselzahl entreißen müsste, die diese aber ebenso dringend benötigen.

Würde man eine Schlüsselzahl für eine Mannschaft ermitteln wollen, die immer entgegengesetzt zu einer anderen Mannschaft einer Vergleichsstaffel spielen soll, dann würde man nach der minimalen Anzahl an Kollisionen schauen. Hätte der Wunsch bestanden, dass die 1. und 2. Herren immer entgegengesetzt spielen sollen, dann wäre die Schlüsselzahl 13 die bestmögliche für die 2. Herren bei feststehender Schlüsselzahl 5 der 1. Herren gewesen.

Plandaten | Staffeldaten | **Schlüsselzahlen** | Spielplan

**Nicht vergebene Schlüsselzahlen**

Mannschaft	Ms-Nr.	Verein	SZ	neue SZ	ohne Wertung	MS-Wertungen	Zeiten	Spst
TSV Cossebaude 2	2	63002030	12	12				
SG Weixdorf 2	2	63002377	1	1				
SG Einheit Dresden-Mitte	1	63002054	7	7				
SSV Turbine Dresden	1	63002069	10	10				
FV Löbtauer Kickers	1	63002427	13	13				
FV Dresden Süd-West 2	2	63002058	6	6				
SG Dölzschchen	1	63002076	11	11				
Radebeuler BC 2	2	63002301	3	3				
SG Weißig	1	63002375	8	8				
SG Gebergrund Goppeln	1	63002167	4	4				
Dresdner SC 2	2	63002091	5	5				
SG Motor Dr.-Trachenberge	1	63002068	2	2				
SG Dresden Striesen 2	2	63002067	14	14				
FSG Wacker 90 Dresden-Leuben	1	63002071	9	9				

Zurück | Lösen | Schlüsselzahlen kopieren | **Schlüsselzahlenabgleich** | Speichern

**Schlüsselzahlenabgleich - Verortung**

**Überschneidung der Schlüsselzettel**

	12.08.	19.08.	26.08.	02.09.	09.09.	16.09.	23.09.	30.09.	14.10.	21.10.	28.10.	04.11.	11.11.	18.11.	25.11.
S1	H/13	H/12	H/11	H/10	H/9		H/8	H/7	H/6	H/5	H/4	H/3	H/2	H/1	R/13
S2	H/13	H/12	H/11		H/10	H/9	H/8	H/7	H/6	H/5	H/4	H/3		H/2	H/1
S1	R/12	R/11	R/10	R/9	R/8		R/7	R/6	R/5		R/4	R/3	R/2	R/1	
S2	R/13			R/12	R/11	R/10	R/9	R/8	R/7	R/6	R/5	R/4	R/3	R/2	R/1

**Kollisionen bei Heimspielen**

5	1	5	SG Dresden Striesen	12.08.   26.08.   30.09.   21.04.   12.05.
4	2	5	SG Dresden Striesen	28.10.   18.11.   10.03.   02.06.
5	3	5	SG Dresden Striesen	12.08.   26.08.   30.09.   21.04.   12.05.
4	4	5	SG Dresden Striesen	28.10.   18.11.   10.03.   02.06.
5	5	5	SG Dresden Striesen	12.08.   26.08.   30.09.   28.10.   21.04.
4	6	5	SG Dresden Striesen	18.11.   10.03.   12.05.   02.06.
3	7	5	SG Dresden Striesen	12.08.   26.08.   28.10.
6	8	5	SG Dresden Striesen	30.09.   18.11.   10.03.   21.04.   12.05.   02.06.
4	9	5	SG Dresden Striesen	12.08.   26.08.   28.10.   10.03.
5	10	5	SG Dresden Striesen	30.09.   18.11.   21.04.   12.05.   02.06.
3	11	5	SG Dresden Striesen	12.08.   28.10.   10.03.
6	12	5	SG Dresden Striesen	26.08.   30.09.   18.11.   21.04.   12.05.   02.06.
2	13	5	SG Dresden Striesen	28.10.   10.03.
7	14	5	SG Dresden Striesen	12.08.   26.08.   30.09.   18.11.   21.04.   12.05.   02.06.

**Schlüsselzahlenabgleich - Kollisionen**

**Merke!**

- Der Schlüsselzahlenabgleich ist ein effektives Tool zur Ermittlung von Schlüsselzahlen bei Sonderfällen oder asynchronen Rahmenplänen
- Für die routinemäßige Vergabe der Schlüsselzahlen in einfacheren Fällen oder bei synchronen Rahmenplänen wäre dies zur Ermittlung jeder einzelnen Schlüsselzahl der Staffeln zu zeitintensiv

**Kopieren von Schlüsselzahlen**

Auch das Kopieren von Schlüsselzahlen kann toolunterstützt durch die Schaltfläche „Schlüsselzahlen kopieren“ gestartet werden. Dabei wird immer die Schlüsselzahlen aus der jeweils vorherigen Runde ggf. auch saisonübergreifend kopiert. Am häufigsten wird diese Funktion bei getrennt abgebildeten Runden, bei denen die gleichen oder meisten Mannschaften in Runde 2 in einer Staffel wieder aufeinander treffen. Daher wird dies später im Abschnitt „Meisterschaftsbetrieb - Während der Saison“ erläutert werden.

**8. FESTLEGUNG DER SOLLANSTOSSZEITEN**

Bevor der Spielplan generiert werden kann, sollte an jeder einzelnen Mannschaft der Staffel diejenige Anstoßzeit hinterlegt werden, zu der die Mannschaften auf den Spielstätten auch spielen sollen. Man unterscheidet zwischen Wunsch- und Sollanstoßzeiten. Die Wunschanstoßzeiten sind die, die der Verein bei der Mannschaftsmeldung als Wunsch zusätzlich einträgt. Diese Wünsche können Staffelleiter übernehmen, sie werden dann zu Sollanstoßzeiten. Bei der Spielplangenerierung werden die Sollanstoßzeiten berücksichtigt, die Wunschanstoßzeiten nicht.

Ohne Einsicht und Korrektur der Sollanstoßzeiten würde die aus der Vorsaison noch eingetragene Zeit verwendet werden. Ist der Mannschaft gar keine Anstoßzeit zugeordnet, würde die im Jahreszeitenkalender hinterlegte Stammanstoßzeit benutzt werden. Zu diesen Zeiten muss der Platz aber nicht immer frei sein bzw. soll später durch andere Mannschaften belegt werden.

Eine Stammanstoßzeit besteht immer aus einem Wochentag und einer Uhrzeit. Wird eine „Feste Uhrzeit“ angegeben, dann handelt es sich um eine absolute Zeit; wird jedoch eine Referenz aus dem Jahreszeitenkalender ausgewählt, dann ist es eine relative Zeit, die bei mehreren Blöcken des Jahreszeitenkalenders im Jahreserlauf unterschiedlich sein kann und bei der Spielplangenerierung dynamisch zugeordnet wird. Sind die vier relativen Zeiten je Wochentag im Jahreszeitenkalender nicht ausreichend, kann man zusätzlich mit einem Versatz arbeiten und so weitere Kombinationen schaffen.

**Mannschaftsinfo**  
 Verein 63002030 TSV Cossebaude Stammgebiet Kreis Dresden  
 Mannschaft / Nr TSV Cossebaude / 1

MS-Wertungen Spielplan/Schlüsselzahlen **Sollanstoßzeiten** Spielstättenkalender MS-Spielplan

**Wunschanstoßzeiten**  
 Samstag 15:00 Uhr  
 gemäß Matrix TSV Cossebaude - Woche A - Heimspiele am gleichen Tag wie Altherren - vom 1.11. bis 31.3 - Spiele 14:30 Uhr ansetzen.

Priorität	Wochentag	Zeit	Versatz [min]	Uhrzeit
<input type="checkbox"/>	Samstag	Hauptzeit	0	

**Sollanstoßzeiten - Eingabemaske**

**Beispiele:**

**Jahreszeitenblock 1**  
 Gültig von 01.07.2017 bis 28.10.2017  
 Zeitangaben für die Haupt- und Nebenzeiten:

Wochentag	Hauptzeit	Nebenzzeit 1	Nebenzzeit 2	Nebenzzeit 3
Mo-Do	18:00	18:00	18:00	18:00
Freitag	18:00	18:00	18:00	18:00
Samstag	15:00	14:30	12:15	13:00
Sonntag	10:30	08:45	15:00	13:00

relative Angabe von: Samstag 15:30

Wochentag	Zeit	Versatz [min]
Samstag	Hauptzeit	30

relative Angabe von: Samstag 14:00

Wochentag	Zeit	Versatz [min]
Samstag	Nebenzzeit 1	-30

**Relative Sollanstoßzeiten - Beispiel**

Ob bei einer Mannschaft Wunsch- bzw. Sollanstoßzeiten hinterlegt sind, kann man übersichtlich anhand von zwei Icons in der Spalte „Zeiten“ im Tabreiter „Schlüsselzahlen“ einer zu planenden Staffel ablesen. Fehlt eines der Icons in einer der beiden Teilspalten, dann ist entweder Wunschzeit (links) oder Sollzeit (rechts) nicht vorhanden.

Plandaten Staffeldaten **Schlüsselzahlen** Spielplan

**Nicht vergebene Schlüsselzahlen**

Mannschaft	Ms-Nr.	Verein	SAZ	neue SZ	Zeiten	Spst
<input checked="" type="checkbox"/> TSV Rotation Dresden	1	63002062	14	14	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> TSV Cossebaude	1	63002030	1	1	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Radeberger SV	1	63002287	5	5	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Sportfreunde 01 Dresden-Nord	1	63002065	3	3	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> FV Dresden Süd-West	1	63002058	6	6	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> SpVgg. Dresden-Lobtau	1	63002052	2	2	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> FV Dresden 06 Laubegast 2	2	63002051	4	4	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> FV Blau-Weiß Zschachwitz	1	63002400	8	8	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Post SV Dresden	1	63002059	7	7	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> SV Loschwitz	1	63002208	9	9	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> SV Eintracht Dobritz	1	63002073	10	10	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> SV Helios 24 Dresden	1	63002050	13	13	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> SV Sachsenwerk Dresden	1	63002063	12	12	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> VfB Hellerau-Klotzsche	1	63002048	11	11	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

**Soll- und Wunschzeiten - Zuordnung je Mannschaft (Überblick)**

Man könnte nun Mannschaft für Mannschaft einer Staffel mittels der Blätterleiste oben rechts der Reihe nach durchgehen sowie diese Anstoßzeit aus den Meldedaten bzw. den daraus

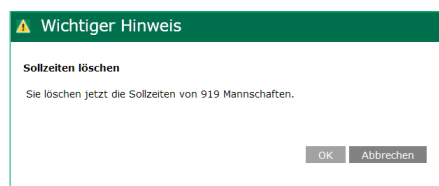
entwickelten Hilfs-Tools ablesen und manuell hinterlegen. Ist ein Staffelleiter nur für einige wenige Staffeln zuständig, mag dies noch effektiv sein. Bei zentraler Spielplanung im Verband oder Kreis bzw. bei der Planung vieler Staffeln durch eine Person wird dies sehr zeitaufwendig. Auch hierfür gibt es im DFBnet softwareseitig Unterstützung, um die bei der Mannschaftsmeldung eingetragenen und ggf. bei der Sichtung der Meldedaten korrigierten Wunschanstoßzeiten in die Spielplanung zu übertragen und so zu Sollanstoßzeiten werden zu lassen.

### Übernahme der Wunschanstoßzeiten

Besitzer einer DFBnet-Kennung mit der Rolle „Administrator“ in der Anwendung „Meisterschaftsbetrieb“ finden dazu den entsprechenden Menüeintrag „Übernahme Wunschanstoßzeiten“ unterhalb von „Meisterschaft“. In der Regel wird im Verband oder Kreis die Übernahme von einer zentralen Stelle durchgeführt, sofern die Struktureinheit diese Funktionalität nutzen möchte.

Wie bereits in Kapitel 2 erwähnt, reagiert die Software an dieser Stelle auf das Vorhandensein eines Jahreszeitenkalenders entsprechend. Dies soll nun hier ebenso erläutert werden. Nach Klick auf den Menüeintrag in der linken Randleiste gelangt man in eine Übersicht zur Auswahl der Saison sowie des Verbandes, zu welchem dann in dem darunter befindlichen Panel die dazugehörigen Mannschaftsarten, Spielklassen und Spielgebiete geladen werden und zur Selektierung zur Verfügung stehen. Es kann also bei der Übernahme der Wunschanstoßzeiten dezidiert auf einzelne Mannschaftsarten oder Spielklassen eingegrenzt werden bzw. können bestimmte weg gelassen werden, die sich anders verhalten. Da beim Wiedermelden der Mannschaften und anschließendem Auf- und Abstieg der Staffeln die Stammanstoßzeiten mit kopiert werden, sollten diese immer vor der Übernahme gelöscht werden, denn die letztlich vergebenen Stammanstoßzeiten können durchaus von Saison zu Saison variieren. Sowohl die Löschung als auch die Übernahme kann prinzipiell beliebig oft wiederholt werden. Empfohlen wird jedoch, die Übernahme direkt vor der Spielplangenerierung durchzuführen, da dann auch die letzten Korrekturen bzw. Anpassungen im Meldebogen erfolgt sind.

Zur Löschung der Sollanstoßzeiten klickt man in der unten befindlichen Button-Leiste auf die Schaltfläche „Sollzeiten löschen“. Da eine ungewollte Löschung kritisch sein kann, erhält der Anwender eine Warnmeldung.



### Sollanstoßzeiten - Warnmeldung Löschung

### Sollanstoßzeiten - Übernahme Wünsche

Mit „Ok“ wird der Prozess gestartet, mit „Abbrechen“ wird nichts unternommen.

Wurden die aktuell hinterlegten Sollzeiten gelöscht, kann die Übernahme der Wunschzeiten mittels des Buttons „Wunschanstoßzeiten übernehmen“ ausgelöst werden. Dabei gilt folgendes Regelwerk:

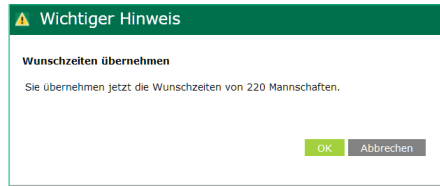
1. Falls zur Kombination aus Mannschaftsart, Spielklasse und Gebiet ein Jahreszeitenkalender existiert, versucht das System aus den Wünschen relative Zeiten (H, N1, N2 oder N3) zu bilden.
2. Kann über den Jahreszeitenkalender keine eindeutige Zeit aus den vier Angaben (H, N1, N2 oder N3) ermittelt werden, dann legt die Software einen Versatz zur Hauptzeit (H) an.
3. Existiert zur Kombination aus Mannschaftsart, Spielklasse und Gebiet überhaupt gar kein Jahreszeitenkalender, dann wird der Wunsch als „Feste Zeit“ übernommen.

### Tipp!

Möchte man also aus bestimmten Gründen in einigen Mannschaftsarten oder Spielklassen ausschließlich mit festen Anstoßzeiten arbeiten, dann kann man für diese bewusst keinen Jahreszeitenkalender anlegen.



Nach Starten der Übernahme erscheint erneut eine Warnmeldung mit der Anzahl zu übernehmenden Wünsche.



**Sollanstoßzeiten - Warnmeldung Übernahme**

Im Anschluss an die ausgeführte Operation wird ausgegeben, wie viele Wünsche übernommen wurden.



**Sollanstoßzeiten - Warnmeldung übernommene Wünsche**

Da bereits hinterlegte Sollzeiten nicht überschrieben werden, konnten im oben abgebildeten Beispiel 37 Wünsche nicht übernommen werden.

**9. SPIELSTÄTTEN**

Damit final der Spielplan generiert werden kann, sollte man noch den Spielstätten eine gewisse Aufmerksamkeit schenken, denn nur über diese kann der Abgleich der eigenen Spiele der Staffel(n) mit Spielen anderer Staffeln erfolgen. Ohne eine den Mannschaften zugeordnete Spielstätte würden die Spiele sozusagen „in der Luft hängen“. Auch ist es sinnvoll vor der Spielplangenerierung bekannte Sperrungen, Einschränkungen oder Belegung durch andere Sportarten auf einzelnen Spielstätten zu hinterlegen, damit zu diesen Zeiten die Spielstätte bewusst nicht gebucht werden kann. Dies hat den Vorteil, dass man sich weit vor dem eigentlichen Spiel um Alternativen bemühen kann bzw. diese auch gleich im Vorfeld anwenden kann, als dass dies erst kurz vor dem Spiel bzw. bei Entdecken der offensichtlichen Fehlbuchung in Folge von Sperrungen oder Doppelbelegungen der Fall wäre.

**Verortung im DFBnet**

Die jeweiligen Spielstätten werden seitens der Vereine mit der Mannschaftsmeldung abgegeben. Auch die Spielstätten können nach Meldeschluss noch von administrativen Rollen nachgetragen bzw. angepasst werden. Daher sollte auch hier die Kontrolle erst direkt vor der Spielplangenerierung erfolgen. Die im Vereinsmeldebogen hinterlegten Spielstätten werden auch im Modul „Spielplanung“ zur Anzeige gebracht. Zunächst kann man sich einen Überblick über die Spielstättenzuordnung einer Mannschaft verschaffen. Dazu klickt

man wie schon bei den Wunsch- und Sollzeiten auf den Tabreiter „Schlüsselzahlen“. In der letzten Spalte findet man bei vorhandener Spielstätte über dem grünen Spielstätten-Symbol zusätzlich einen grünen Haken, wie bei allen Mannschaften in der nachfolgenden Übersicht zu erkennen ist.

Mannschaft	Ms-Nr.	Verein	SZ	neue SZ	Zeiten	Spst
TSV Rotation Dresden	1	63002062	14	14		
TSV Cossebaude	1	63002030	1	1		
Radeberger SV	1	63002287	5	5		
Sportfreunde 01 Dresden-Nord	1	63002065	3	3		
FV Dresden Süd-West	1	63002058	6	6		
SpVgg. Dresden-Löbtau	1	63002052	2	2		
FV Dresden 06 Laubegast 2	2	63002051	4	4		
FV Blau-Weiß Zschachwitz	1	63002400	8	8		
Post SV Dresden	1	63002059	7	7		
SV Loschwitz	1	63002208	9	9		
SV Eintracht Dobritz	1	63002073	10	10		
SV Helios 24 Dresden	1	63002050	13	13		
SV Sachsenwerk Dresden	1	63002063	12	12		
VfB Hellerau-Klotzsche	1	63002048	11	11		

**Spielstätten - Zuordnung je Mannschaft (Überblick)**

Ist einer Mannschaft keine Spielstätte zugeordnet, ist ein rotes Kreuz über dem Spielstätten-Symbol; ist nur für einen bestimmten Teil der Saison eine Spielstätte zugeordnet, liegt ein gelbes Warn-Symbol darüber.

**Spielstättenkalender**

Bei Vorhandensein mehrerer Spielstätten ist es möglich, im Saisonverlauf eine alternierende Belegung anzugeben. Entsprechend der dabei hinterlegten Zeiträume wird bei der Spielplangenerierung diejenige Spielstätte verwendet, welche auch zu dem Datum des Spieles passt. Die konkrete Zuordnung von Spielstätten zu einer Mannschaft kann nach Klick auf die betreffende Mannschaft sowie dort auf den Tabreiter „Spielstättenkalender“ eingesehen werden. Im nachfolgenden Beispiel sieht man eine abwechselnde Belegung von Rasen- auf Kunstrasenplatz.

Gültig ab	Gültig bis	Nummer	Spielstätte
Saisonbeginn	31.10.2017	6300203011	SpA Cossebaude Rasen
01.11.2017	31.03.2018	6300203012	SpA Cossebaude Kunstrasen
01.04.2018	Saisonende	6300203011	SpA Cossebaude Rasen

**Spielstättenkalender**

## Spielstättenreservierungen

Damit die zugeordneten Spielstätten gar nicht erst gebucht werden, wenn diese an bestimmten Terminen oder zu bestimmten Zeiträumen nicht zur Verfügung stehen, ist es im DFBnet möglich, sogenannte Reservierungen auf den Spielstätten zu hinterlegen.

Gründe für das Erfassen von Reservierungen können sein:

- Platzbaumaßnahmen
  - Nutzung der Sportstätte durch andere Sportarten oder Events
  - Spielverbot zu bestimmten wiederkehrenden Uhrzeiten
- Sperrzeiten können entweder als Einzeltermine oder als Serientermine erfasst werden. Auch können nur Teile der Spielstätte (z.B. nur eine Platzhälfte) reserviert werden. In der Regel ist die Berechtigung zur Erfassung dieser Sperrtermine nur für wenige Personen im Verband erteilt, da bei Fehlbedienung zusätzlicher Aufwand generiert werden kann. Daher werden die Reservierungen meist auch zentral erfasst, können aber von Staffelleitern und Vereinen eingesehen werden. Diese Einsichtnahme ist sinnvoll, um zu erklären, warum ein Spiel zu einer bestimmten Zeit auf einer Spielstätte so nicht möglich ist.

Reservierungen können genau wie angesetzte Spiele über die „Spielstättenbelegung“ aufgesucht werden. Dazu klickt man entweder in den Details eines Spieles auf den entsprechenden Button oder auf das Spielstättensymbol vor dem Spiel in einem Spielplan der Staffel.

Nachfolgend je ein Beispiel einer Reservierung mit Einzel-

#Datum	von	bis	WT	Kennung	Liga	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Feld
16.09.2017	00:00		Sa					Platzreservierung
16.09.2017		23:59						Nutzung durch die Abt. Leichtathletik
17.09.2017	09:00	09:55	So	634283021	E-Junioren Kreisliga A	SG Weixdorf 2	SC Borea Dresden 2	[2]
17.09.2017	09:00	09:55	So	634281021	E-Junioren Kreisliga A	SG Weixdorf	SC Borea Dresden	[1]

#Datum	von	bis	WT	Kennung	Liga	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Feld
14.04.2018	00:00		Sa					Platzreservierung alle 2 Wochen bis zum 09.06.2018
14.04.2018		23:59						Hockey
15.04.2018	11:00	12:40	So	633202137	Kreisliga B	ESV Dresden	BSV Lockwitzgrund	

## Spielstätten - Beispiele Reservierungen

termin sowie mit Serientermin:

### Merke!

- Mit dem Spielstättenabgleich können Spiele der eigenen Staffel(n) mit Spielen anderer Staffeln gesichert abgestimmt werden.
- Durch Spielstättenreservierungen können ungewollte Belegungen der Spielstätten ausgeschlossen werden.
- Mannschaften können mehrere zugeordnete Spielstätten haben, die je nach angegebenem Zeitfenster bei der Spielplangenerierung automatisch auch so belegt werden.

## 10. SPIELPLANGENERIERUNG

Alle vorbereitenden Tätigkeiten sind nun abgeschlossen:

- die Staffel ist angelegt
- die Mannschaften sind zugeordnet
- die Schlüsselzahlen sind erstellt und eingetragen
- die Mannschaften haben zugewiesene Spielstätten, auf denen ggf. Reservierungen eingetragen sind
- die Staffel hat einen hinterlegten Rahmenterminplan
- für die Mannschaftsart und Spielklasse gibt es optional einen Jahreszeitenkalender

Plandaten    Staffeldaten    **Schlüsselzahlen**    Spielplan

**Nicht vergebene Schlüsselzahlen**

1

Mannschaft	Ms-Nr.	Verein	VSZ	neue SZ	ohne Wertung	MS-Wertungen	Zeiten	Spst
SG Dresden Striesen	1	63002067		7	<input type="checkbox"/>			
SC Borea Dresden	1	63002078		2	<input type="checkbox"/>			
Dresdner SC	1	63002091		8	<input type="checkbox"/>			
Soccer for Kids Dresden U8	1	63002085		4	<input type="checkbox"/>			
Radebeuler BC	1	63002301		3	<input type="checkbox"/>			
FV B/W Zschachwitz	1	63002400		6	<input type="checkbox"/>			
FV Dresden 06 Laubegast	1	63002051		5	<input type="checkbox"/>			
FV Dresden Süd-West	1	63002058		10	<input type="checkbox"/>			
SV Loschwitz	1	63002208		9	<input type="checkbox"/>			

Zurück    Lösen    Schlüsselzahlen kopieren    Schlüsselzahlenabgleich    Speichern

**Einstellungen für die Spielplangenerierung**

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

MS-Sollzeiten nicht berücksichtigen   
 MS-Sollzeiten auch außerhalb der RSP-Spieltage verwenden, wenn möglich   
 MS-Sollzeiten auch außerhalb der RSP-Spieltage müssen verwendet werden

Spielnummern nach Spieltagen & Schlüsselplan erstellen   
 Spielnummern nach Schlüsselplan erstellen   
 Spielnummern nach Anstoßzeitpunkt (chronologisch) erstellen

Spielstätten nachgenerieren    Spielplan generieren    Spielplan aktualisieren    Spielplan löschen

## Spielplangenerierung - Einstellungen

Der Spielplan kann jetzt generiert werden. Dazu navigiert man im DFBnet auf den Tabreiter „Schlüsselzahlen“.

Bevor man auf die Erzeugung des Spielplanes auslöst, sind noch im gleichnamigen Panel Einstellungen für die Spielplangenerierung vorzunehmen. Mit der ersten Option legt man fest, in welcher Tiefe die Sollzeiten zu berücksichtigen sind.

Die Checkboxes haben dabei folgenden Auswirkungen:

1. **Ohne Anstoßzeit generieren:** Sollanstoßzeiten werden nicht berücksichtigt. Alle Spiele werden mit der Anstoßzeit 00:00 generiert. Es findet keine Spielstättenbelegungsprüfung statt, die Spielstätten werden nur vorgemerkt.
2. **MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Spieltage verwenden, wenn möglich:** Die Sollanstoßzeiten werden für jede Mannschaft berücksichtigt und gegen den Rahmenterminplan geprüft. Ist es nicht möglich, die Sollanstoßzeit zu berücksichtigen, werden auch die anderen Anstoßzeiten aus dem Rahmenspielplan berücksichtigt.

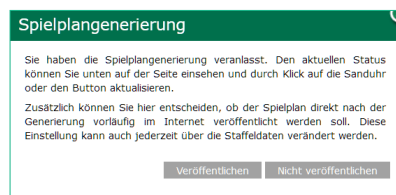
Beispiel: Verteilter Schlüsseltag im Rahmenplan von Freitag bis Sonntag, Sollzeit liegt auf samstags 15:00 Uhr, die Spielstätte ist aber nicht frei, das Spiel wird am Freitag oder am Sonntag mit Standardzeit angesetzt

3. **MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Spieltage müssen verwendet werden:** Bei demselben Beispiel wie unter 2. wird das Spiel am Samstag angesetzt, bekommt aber die Spielstätte nicht gebucht. Der Ansetzer kann also später individuell einen Ausweichtermin vergeben und bekommt diesen nicht vom System erzeugt wie unter 2.
4. **MS-Sollzeiten nicht berücksichtigen:** Als Anstoßzeiten für die Spiele werden nur die Schlüsselstage des Rahmenplanes und die Standardanstoßzeiten für die Mannschaftsart und Spielklasse berücksichtigt, egal, was bei der Mannschaft als Wunsch eingetragen ist.
5. **MS-Sollzeiten auch außerhalb der RSP-Spieltage verwenden, wenn möglich:** Die Sollanstoßzeiten werden für jede Mannschaft berücksichtigt und gegen den Rahmenterminplan geprüft. Beispiel: Verteilter Schlüsseltag im Rahmenplan von Freitag bis Sonntag, Sollzeit liegt auf Donnerstag 15:00 Uhr, die Spielstätte ist frei, das Spiel wird Donnerstag zur Sollanstoßzeit angesetzt.
6. **MS-Sollzeiten auch außerhalb der RSP-Spieltage müssen verwendet werden:** Dies stellt die härteste Prüfung von Sollanstoßzeiten dar. Sie müssen immer verwendet werden, egal, was im Rahmenterminplan steht oder wie die Spielstättensituation ist. Beispiel: die gleichen Voraussetzungen wie in 5., nur dass die Spielstätte nicht frei ist: das Spiel wird trotzdem auf den Donnerstag gelegt, das Spiel wird aber abgesetzt, um dem Planer mitzuteilen, dass hier etwas nicht stimmt.

Im oben abgebildeten Beispiel entscheidet sich der Spielplaner für Option 3, weil die Spieltage innerhalb des Rahmenplanes beachtet werden sollen und darin die Sollanstoßzeit immer Berücksichtigung finden soll, aber bei auftretenden Kollisionen der Planer selbst eine Alternative finden möchte und nicht das System entscheiden soll.

Mit der zweiten Option legt man fest, nach welchem Kriterium die Spielnummern vergeben werden sollen.

Nach Klick auf den Button „Spielplan generieren“ erhält der Auslöser der Aktion eine Hinweismeldung:



**Spielplangenerierung - Hinweismeldung**

Wie darin formuliert, kann man im unteren Panel die Statusinformation explizit neu abrufen. Nach Ablauf der Generierung erscheint dann der entsprechende Status mit dem Zeitstempel der Generierung versehen. Parallel dazu wird der Tabreiter „Spielplan“ aktiv, in welchem dieser dann eingesehen werden kann.

Zusätzlich kann man sich an dieser Stelle entscheiden, ob die Spieltermine (ohne Uhrzeiten) bereits direkt nach der Generierung auf FUSSBALL.DE bekannt geben (Button „Veröffentlichen“ / „Nicht veröffentlichen“). Dies ermöglicht Vereinen und Fans frühzeitig, sich auf die groben Spieltermine einzustellen, eventuell entfallen durch häufigere Nachfragen während der Planungsphase. Natürlich sind diese Spielpläne auf FUSSBALL.DE gut erkennbar als vorläufig gekennzeichnet. Die vorläufige Sichtbarkeit kann auf dem Karteireiter „Staffeldaten“ jederzeit geändert werden. Wenn eine Meisterschaftsstaffel freigegeben wird, ist diese in jeden Fall dann öffentlich sichtbar.

### Beseitigung von Kollisionen

Spiele benötigen eine Spielstätte, damit diese auch tatsächlich ausgetragen werden können. Wenn eine Spielstätte einem Spiel zugewiesen wird, prüft das System automatisch, ob die Spielstätte verwendet werden darf. Ist dies der Fall, gilt die Spielstätte als „gebucht“, andernfalls nur als „vorgemerkt“. Das DFBnet versucht automatisch, Spiele auf Spielstätten zu buchen oder nachrücken zu lassen.

Auch wenn die Schlüsselzahlen noch so optimal vergeben worden sind, wird es häufig Kollisionen auf den Spielstätten geben. Um diese effektiv zu beseitigen und letztlich für jedes Spiel aller Staffeln, für die der Spielplaner verantwortlich ist, eine gebuchte Spielstätte vorzuweisen, gibt es prinzipiell zwei Vorgehensweisen. Eine gebuchte Spielstätte ist dabei wichtig, damit man gesichert davon ausgehen kann, dass das Spiel unter normalen Umständen auch ausgetragen werden kann und die Spielstätte nicht von einem anderen Spiel oder anderen Sportarten genutzt wird.

#### Variante 1:

Man kontrolliert Staffel für Staffel der Reihe nach auf abgesetzte Spiele bzw. nicht gebuchte oder nur vorgemerkte Spielstätten (je nach gewählter Option der Spielplangenerierung). Wahlweise kann man dabei entweder Spieltag für Spieltag vorgehen oder man prüft alle Spiele einer Staffel in einer Ansicht.

#### Variante 2:

Hierbei behebt man die Kollisionen über die Spielstättenansicht, indem man die Details des Spieles der ersten Kollision der zu planenden Staffel einsieht und dort die Spielplanbelegung öffnet und dabei alle Kollisionen auf der Spielstätte gleich mit behebt, welche man in dieser Ansicht schon sieht. Die zweite Variante empfiehlt sich bei vielen zu planenden Staffeln bzw. für erfahrende Spielplaner, da man hier zeitlich effektiver vorgehen kann, indem man nicht jede Kollisionen

einzelne behebte, sondern mehrere zugleich. Dies spart gerade bei vielen Spielen und Staffeln letztlich sehr viele Klicks.

Egal für welche Variante man sich entscheidet, in jedem Falle nutzt man die Filtermöglichkeiten zu den Spielen einer Staffel. Am effektivsten sind die Filter „Spieltag“ und „Spielstatus“. Um sich nach erfolgter Spielplangenerierung schnell einen Überblick über die Quote der Problemfälle zu verschaffen, wählt man am besten für den Filter „Spieltag“ die Option „Alle auswählen“ und für den Filter „Spielstatus“ die zur gewählten Generierungsvariante passende Option aus. In unserem Beispiel wurde der Spielplan mit Option 3 (MS-Sollzeiten innerhalb der RSP-Spieltage müssen verwendet werden) erzeugt. Man wählt daher als „Spielstatus“ hier „abgesetzte“ (Spiele) aus. Schnell wird man ein Gefühl dafür entwickeln, ob er Anteil der abgesetzten Spiele im Verhältnis der Gesamtzahl der Spiele einer Staffel passt. Hat man sich bei der Vergabe der Schlüsselzahlen prinzipiell bzw. nur bei einer einzelnen Mannschaft geirrt oder den Rahmenplan einer Mannschaftenart zu asynchron zu anderen Plänen gestaltet ohne bei der Schlüsselzahlvergabe darauf reagiert zu haben, würde dies bei dieser Prüfung sehr schnell auffallen. Die Möglichkeiten, diesen etwaigen Fehlern entgegenzuwirken und den Spielplan danach erneut zu generieren, sind dabei natürlich unterschiedlich groß.

Anhand der Abbildungen in der rechten Spalte kann man den Ablauf zum Beheben von Kollisionen nachempfinden. Im ersten Schritt filtert man auf Problemfälle, im zweiten Schritt erfolgt die Korrektur entweder Spiel für Spiel oder über die Spielstättenbelegung. Im Falle der Korrektur über die Spielstättenprüfung sieht man anhand der zweiten Abbildung, dass nach Betreten der Details des Spieles 010 der F1 von FV Dresden Süd-West der Staffel 1 auch gleich noch das Spiel der F2 aus Staffel 3 mit korrigieren werden kann, indem man z.B. für beide Spiele als Anstoßzeit 11:00 einträgt und anschließend mit dem unten auf der Spielstättenansicht befindlichen Button speichert. Dieses Spiel wird dann bei der Suche nach Kollisionen in Staffel 3 nicht mehr mit auftauchen. Auf diese Weise benötigt man für die erste Behebung etwas mehr Zeit, spart diese aber bei anderen Staffeln mehrfach ein. Wahrscheinlich wird diese Variante auch dazu führen, dass man bei der Korrektur von Kollisionen mehrheitlich gleichartig reagiert und nicht einmal so und einmal so.

#### Merke!

- Für die Behebung von Kollisionen gibt es prinzipiell mehrere Möglichkeiten; die Behebung über die Spielstättenbelegung kann gerade bei mehreren zu planenden Staffeln effektiv sein.
- Nicht vor der Freischaltung der Ansetzung behobene Kollisionen bergen das Risiko, dass das Spiel später so nicht stattfinden kann oder nochmals angepasst werden muss

**Spielplan**

**Spielsuche**

Datumsbereich: [ ] bis [ ] Spielkennung: 633091

Spieltag: Alle auswählen Spielstatus: abgesetzte

Suchen

Spiele (4)		Spielstätte		Anderer							
	Nr.	Sptg	WT	Datum	Zeit	Sitag	SZ	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Verlegt auf	Status
<input type="checkbox"/>	1	1	So	18.03.2018	09:00	8	2	SC Borea Dresden	FV Dresden 06 Laubegast		
<input type="checkbox"/>	10	2	Sa	24.03.2018	09:00	9	10	FV Dresden Süd-West	Dresdner SC		
<input type="checkbox"/>	15	3	Sa	14.04.2018	09:00	7	10	FV Dresden Süd-West	Soccer for Kids Dresden U8		
<input type="checkbox"/>	37	8	Sa	02.06.2018	08:45	2	3	Radebeuler BC	FV Dresden Süd-West		

Markierte Spiele... [ ] [ ] Alle auswählen [ ]

Zurück Drucken RTF Export Vereine benachrichtigen Spielplan freigeben Speichern

#### Spielplangenerierung - Behebung von Kollisionen - Filtermöglichkeiten

**Spielstättenbelegung**

Datum von: 24.03.2018 bis 24.09.2018 Belegungsstatus: Alle

Spielkennung: [ ] Verlegte Spiele einbeziehen: Nein

Eingaben leeren Suchen

	Datum	von	bis	WT	Kennung	Liga	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Feld	Status
<input type="checkbox"/>	24.03.2018	09:00	09:55	Sa	633082008	E-Junioren Kreisliga A	FV Dresden Süd-West	FV Dresden 06 Laubegast	[1]	
<input type="checkbox"/>	24.03.2018	09:00	09:55	Sa	633085008	E-Junioren Kreisliga A	FV Dresden Süd-West 2	SG Weißig 2	[2]	
<input type="checkbox"/>	24.03.2018	09:00	09:45	Sa	633093010	F-Junioren Kreisliga A	FV Dresden Süd-West 2	SSV Turbine Dresden 2		
<input type="checkbox"/>	24.03.2018	09:00	09:45	Sa	633091010	F-Junioren Kreisliga A	FV Dresden Süd-West	Dresdner SC		

#### Spielplangenerierung - Behebung von Kollisionen über Spielstättenbelegung

## 11. FREISCHALTUNG DER ANSETZUNGEN

Nachdem die letzte Kollision in der letzten zu veröffentlichenden Staffel behoben ist, kann man die Ansetzungen freischalten. Dies kann der Zeitpunkt sein, nachdem die letzte Staffel zu Ende geplant ist und danach alle Staffeln veröffentlicht werden oder aber auch für höherrangige Staffeln separat vorzeitig der Fall sein. Zur endgültigen Freigabe des Spielplanes einer einzelnen Staffel klickt man auf den Button „Spielplan freigeben“ im Tabreiter „Spielplan“; zur Freigabe mehrerer paralleler Staffeln kann man eine Ebene höher im Tabreiter „Staffelerstellung“ in der Übersicht alle gewünschten Staffeln markieren und über das Aktionsmenü „freigeben“ auslösen. Mit der Freigabe erscheinen Staffel und Spiele zeitnah bei FUSSBALL.DE und in anderen Modulen des DFBnet wie der Schiedsrichteranzetzung und Ergebnismeldung / Vereinsspielplan. Möchte man zusammen mit der Freigabe den Spielplan an die Vereine verschicken, so ist dies aus jeder einzelnen Staffel heraus im Tabreiter „Spielplan“ durch Anklicken des Buttons „Vereine benachrichtigen“ möglich, indem der Spielplan als Anhang einer Email an das E-Postfach der Vereine dieser Staffel gesendet wird.

Hmannschaften / davon nicht eingeteilt: 95 / 0

	SN	SK	Bezeichnung	SG	MS
<input type="checkbox"/>	1	633091	Pool 1 F-Junioren Runde 2	10	9
<input type="checkbox"/>	2	633092	Pool 2 F-Junioren Runde 2	10	9
<input type="checkbox"/>	3	633093	Pool 3 F-Junioren Runde 2	10	8
<input type="checkbox"/>	4	633094	Pool 4 F-Junioren Runde 2	10	8
<input type="checkbox"/>	5	633095	Pool 5 F-Junioren Runde 2	10	9
<input type="checkbox"/>	6	633096	Pool 6 F-Junioren Runde 2	10	9
<input type="checkbox"/>	7	633097	Pool 7 F-Junioren Runde 2	10	8
<input type="checkbox"/>	8	633098	Pool 8 F-Junioren Runde 2	10	8
<input type="checkbox"/>	9	633099	Pool 9 F-Junioren Runde 2	10	9
<input type="checkbox"/>	10	633090	Pool 10 F-Junioren Runde 2	10	8
<input type="checkbox"/>	11	633389	Pool 11 F-Junioren Runde 2	10	10

Freischaltung der Ansetzungen - parallele Staffeln





# 1B

# MEISTERSCHAFTSBETRIEB

## Während der Saison

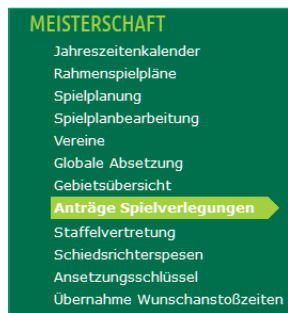
1. Spielverlegungen .....	1B-25
2. Rückzug von Mannschaften.....	1B-27
3. Ergebnismeldung / Meldekontrolle .....	1B-28
4. Planen einer weiteren Meisterschaftsrunde innerhalb der gleichen Saison .....	1B-32



**1. SPIELVERLEGUNGEN**

Spielverlegungen können im DFBnet-Modul „Meisterschaftsbetrieb“ entweder über das Untermenü:

- Anträge Spielverlegungen oder
- Spielplanbearbeitung erfolgen.



Untermenü Anträge Spielverlegungen

Im Modul „Spielplanbearbeitung“ hat man wiederum mehrere Möglichkeiten, den Termin eines Spieles zu ändern. Man kann dies über die:

- Spielplanübersicht
- Spieldetailsansicht
- Spielstättenbelegung erreichen.

**Online-Spielverlegungsanträge**

Der jeweilige Verband kann entsprechend seiner Regelungen konfigurieren, bis wie viele Tage vor dem Anstoß eines Spieles Online-Spielverlegungsanträge durch einen Verein im DFBnet gestellt werden können. Damit soll sichergestellt werden, dass zu einem geänderten Spiel noch rechtzeitig genug, Schiedsrichter eingeteilt werden können. Ein Staffelleiter oder höhere Rollen können sich über diese Frist hinwegsetzen und jederzeit Änderungen an Spielen vornehmen. Ist die konfigurierte Vorlaufzeit bereits unterschritten, bleibt jedoch nur die Möglichkeit als Staffelleiter über das Modul „Spielplanbearbeitung“.

Hat ein Verein nun eine Spielverlegung beantragt, erhält der Staffelleiter (neben dem gegnerischen Verein) entweder aus dem DFBnet eine automatisch generierte Email - sofern dies in den Staffeldaten konfiguriert ist - oder aber eine Information des Vereins über einen anderen Kommunikationskanal, dass über den Antrag entschieden werden soll. Die Hinweise im Textfeld „Begründung“ sowie die geltenden Regelungen und Ordnungen des Verbandes stellen die Grundlage zur Zustimmung oder Ablehnung des Antrages dar. Im Panel „Entscheidung“ wird diese letztlich ebenfalls mit einer Begründung vermerkt, sowie derjenige, der die Kosten zu diesem Antrag trägt. Die Auswahl des Kostenträgers ist für jene Verbände wichtig, welche die Gebühren aus Spielverlegungsanträgen über einen entsprechenden Export in die Faktura einlesen und den Vereinen aus dem System heraus in Rechnung stellen bzw. abbuchen.

Die Stellungnahme des gegnerischen Vereines ist prinzipiell nicht notwendig, um einem Spielverlegungsantrag zuzustimmen, sollte aber nur dann nicht abgewartet werden, wenn diese anderweitig vorliegt oder die Regularien es nicht erfordern.

Sollte ein Antrag Fehler enthalten, ist der Staffelleiter auch in der Lage, diesen mittels des Button „Antrag anpassen“ zu korrigieren. So könnte z.B. eine andere Spielstätte (Kunstrasen) ausgewählt werden, weil die angegebene zum Zeitpunkt der Neuansetzung nicht verfügbar oder nicht bespielbar ist. Bevor ein Antrag genehmigt wird und damit im Hintergrund die Spielstättenbelegung erfolgt, kann man mittels des Button „Spielverlegung prüfen“ ermitteln, ob die Verlegung des Spieles zu einer kollisionsfreien Buchung auf der angegebenen Spielstätte führen kann.

Spielverlegungsantrag					
<b>Aktuelle Spielinformationen</b>					
Spielbegegnung SG Bühlau 09 - SpG Radeberg 2 / Ullersdorf					
Spielkennung	633202155	Spieltag	23	Schlusseltag	16
Status	Spiel geplant				
Spieldatum	23.05.2020	Uhrzeit	15:00	Spielstättentyp	Rasenplatz
Spielstätte	SpA Nachtflügelweg Rasen		Status	bespielbar	
	Nachtflügelweg 36		01324	Dresden	
<b>Antrag auf Verlegung durch SG Bühlau 09</b>					
Antragstatus	Beantragt				
Heimrechttausch	Nein				
Spieldatum	28.03.2020	Uhrzeit	15:00		
Spielstätte					
Begründung	<small>Bitte Begründung des Antrages angeben. Bitte nur eine Begründung angeben. Bitte keine Begründung angeben, wenn es sich um einen Heimrechttausch handelt. Bitte die Anzahl der Änderungen des Spieltages nicht überschreiten (3).</small>				
Geändert am	16.01.2020 19:55:25	von	<small>Staffelleiter SG Bühlau 09</small>		
<a href="#">Antrag anpassen</a>					
<b>Stellungnahme durch SpG Radeberg 2 / Ullersdorf</b>					
Entscheidung	<input type="radio"/> Zustimmung <input type="radio"/> Ablehnung				
Begründung					
Geändert am	von				
<b>Entscheidung</b>					
Entscheidung	<input type="radio"/> Zustimmung <input type="radio"/> Ablehnung				
Begründung					
Kostenträger	Keine Auswahl				
Geändert am	von				
<a href="#">Zurück</a> <span style="margin-left: 200px;"><a href="#">Spielverlegung prüfen</a></span> <span style="margin-left: 20px;"><a href="#">Speichern</a></span>					

Online-Spielverlegungsantrag

**Tipp**

Bei der vom Verband konfigurierten Vorlaufzeit an Tagen vor Anstoß eines Spieles werden als Grenze exakt die Stunden vor dem Anstoß des Spieles ermittelt.

Beispiel: 3 Tage Vorlaufzeit bedeuten, dass ein Online-Spielverlegungsantrag bis exakt 72 Stunden vor dem Anstoß gestellt werden kann.

**Spielverlegungen über die Spielplanübersicht**

Ruft man als Staffelleiter (oder höheren Rollen) den Spielplan einer seiner Staffeln mit Bearbeitungsrecht auf, dann sind Änderungen an Datum und Uhrzeit direkt in der Liste möglich. Allerdings erhält man erst beim Speichern einen Hinweis, ob die Verlegung aus den verschiedensten Gründen nicht möglich ist.

Zusätzlich stehen weitere Optionen in der Auswahlliste unterhalb der Spieleübersicht bereit. So kann hier z.B. ein Heimrechttausch erfolgen oder das Spiel nach erfolgtem Heimrechttausch auf die Sollanstoßzeit der nun neuen Heimmannschaft gelegt werden. Zur Aktivierung einer der erforderlichen Spielverlegungsaktionen klickt man die gewünschten Spiele an, wählt die Aktion aus der Auswahlliste aus und startet diese mit dem grünen Aktionspfeil rechts neben der Box.

**Spielverlegungen über die Spieldetailansicht**

Auch über die Detailansicht eines Spieles können Änderung an diesem direkt durch Änderung des Datums und der Uhrzeit vorgenommen werden. Zusätzlich kann die Sollanstoßzeit durch Klick auf das entsprechende Icon (Markierung 1 im Screenshot rechts) zu der an der Mannschaft hinterlegten und im Jahreszeitenkalender zutreffenden Uhrzeit verwendet werden. Durch Klick auf das Icon zur Spielverlegung (Markierung 2 im Screenshot rechts) kann ein Staffelleiter stellvertretend für eine der beiden am Spiel beteiligten Mannschaften eine Spielverlegung beantragen, auch wenn die verbandsspezifische Vorlaufzeit bereits unterschritten ist.

**Spielverlegungen über die Spielstättenübersicht**

Über das zweite Icon von rechts eines Spielplans einer Staffel gelangt man zur Spielstättenübersicht. Dort können ebenfalls Datum und Uhrzeit eines Spieles angepasst werden. Der Vorteil dieser Variante ist, dass man auch die Dauer anderer Spiele sowie Reservierungen einsehen kann und somit proaktiv handeln kann. Über eine der Zusatzoptionen unterhalb der Spielplanübersicht kann man ebenso die Spielstätte wechseln, z.B. bei schlechtem Wetter vom Rasenplatz auf den benachbarten Kunstrasenplatz.

**Spielverlegungen über Spielplanübersicht**
**Spielverlegungen über Spieldetailansicht**
**Spielverlegungen über Spielstättenübersicht**

**2. RÜCKZUG VON MANNSCHAFTEN**

Aus den unterschiedlichsten Gründen melden Vereine vor Beginn der Spielrunde oder während der Saison Mannschaften vom offiziellen Spielbetrieb ab. Je nachdem, was mit dieser Mannschaft passieren oder eben nicht mehr passieren soll, kann man den Rückzug auf unterschiedliche Weise durchführen.

Verkündet der Verein entsprechend der im Verband geltenden Richtlinien den Rückzug einer Mannschaft, dann sollten alle zukünftigen noch ausstehenden Spiele dieser Mannschaft im DFBnet abgesetzt werden. Damit dies nicht Spiel für Spiel manuell geschehen muss, steht die 2. Option an der Mannschaft einer Staffel zur Verfügung:

Mannschaft spielt nicht mehr

Die Mannschaft erhält nach durchgeführter Aktion den Suffix „zg.“.

Erfolgte nachfolgend durch eine sportgerichtliche Instanz eine Wertung dahingehend, dass die bisher ausgetragenen Spiele aus der Wertung zu nehmen sind, kann man dazu die 1. Option an der Mannschaft einer Staffel wählen.

Mannschaft spielt ohne Wertung

Mannschaften, die prinzipiell die komplette Saison außerhalb der

Wertung spielen, tragen den Suffix „oW“.

In beiden oben genannten Fällen wird die Mannschaft mit 0 Punkten in 0:0 Toren automatisch an das Tabellenende gesetzt.

Sollen Mannschaften aus der Staffel entfernt werden damit andere Mannschaften an deren Stelle treten, entfernt man die Schlüsselzahl dieser Mannschaft und aktualisiert den Spielplan der Staffel.

Mannschaft	Ms-Nr.	Verein	SZ	neue SZ	ohne Wertung	MS
SV Lila-Weiß Musterstadt	1	63900005	6	6		
SV Grün-Weiß Musterstadt	1	63900003	5	5		
SV Blau-Weiß Musterstadt	1	63900004	4	4		
SV Gelb-Weiß Musterstadt	1	63900001	3	3		
SV Schwarz-Weiß Musterstadt	1	63900006	2	2		
SV Rot-Weiß Musterstadt zg.	1	63900002	1	1	✘	

**Austauschen einer Mannschaft in der Staffel**

In unserem Beispiel soll die Mannschaft „SV Rot-Weiß Musterstadt“ entfernt werden. Die Schlüsselzahl 1 wird gelöscht und anschließend auf „Speichern“ unterhalb der Mannschaften sowie nachfolgend auf „Spielplan aktualisieren“ geklickt. Im Ergebnis dessen ist die Mannschaft aus der Staffel entfernt und eine andere Mannschaft könnte an deren Stelle treten, indem diese der Staffel zugewiesen wird und die frei gewordenen Schlüsselzahl 1 erhält sowie der Spielplan erneut aktualisiert wird. Die Spiele sowie Spielberichte der zurückgezogenen Mannschaft werden dabei historisiert und stehen weiterhin zur Recherche zur Verfügung.

Soll eine Mannschaft während des laufenden Spielbetriebes aus einer Staffel entfernt werden und in der gleichen Runde in einer anderen Staffel stattdessen mitspielen, dann ist es konzeptionell erforderlich, dass alle Referenzen dieser Mannschaft entfernt werden, so als hätte diese nie in der Runde gespielt. Nur in diesen Fällen sollte dann die 4. Option an der Mannschaft einer Staffel verwendet werden:

Mannschaft aus Staffel entfernen

Der Zugriff auf Spielberichte von bereits absolvierten Spielen ist

in diesem Falle gegenüber der beschriebenen Variante mit dem Entzug der Schlüsselzahl nicht mehr möglich. Daher sollte die Entfernung einer Mannschaft aus der Staffel nur das letzte Mittel der Wahl darstellen und ausschließlich aus dem oben genannten Grunde des Einteilens in eine andere Staffel erfolgen. Hört die Mannschaft lediglich auf zu spielen, besteht kein Grund dazu alle Referenzen zu löschen. Erfordern Folgeprozesse in einem Verband es, dass die zurückgezogene Mannschaft auch noch komplett vom Spielbetrieb abgemeldet wird, dann muss auch noch zusätzlich die 3. Option an der Mannschaft einer Staffel ausgelöst werden:

Mannschaft komplett abgemeldet

Die Mannschaft wird dann in der Folgesaison nicht mehr zur Wieder-

meldung angeboten und muss komplett neu gemeldet werden. Die Kette dieser Mannschaft ist damit über Saison-grenzen hinweg unterbrochen und diese startet eine neue Historie.

**Mannschaftsinfo**

Verein 63900002 SG Rot-Weiß Musterstadt e.V. Stammgebiet Kreis Dresden

Mannschaft / Nr SV Rot-Weiß Musterstadt / 1 Mannschaftsliste

---

**Allgemein** MS-Wertungen Spielgemeinschaft Sollanstoßzeiten Spielstättenkalender MS-Spielplan

**Mannschaftsdetails**

Name in Staffel SV Rot-Weiß Musterstadt  Mannschaft spielt ohne Wertung

Schlüsselzahl 1  Mannschaft spielt nicht mehr

Mannschaftsstärke 11  Mannschaft komplett abgemeldet

Mannschaft aus Staffel entfernen

---

Zurück Rückgängig Speichern

**Optionen beim Zurückziehen von Mannschaften**

### 3. ERGEBNISMELDUNG / MELDEKONTROLLE

Entsprechend unterschiedlicher Regularien in den Verbänden sind die Vereine verpflichtet, Spielergebnisse bis zu einem bestimmten Zeitpunkt nach Spielende zu melden. Die Ergebnismeldung kann über verschiedene Wege erfolgen:

- Explizit durch Meldung des Ergebnisses im Modul „Ergebnismeldung“ über die Desktop-Version oder die „DFB-net-App“
- Explizit durch Bestätigen einer Abfrage nach Abschluss eines Livetickers
- Implizit durch die Freigabe eines Spielberichtes

Demnach können Inhaber von Rollen (Schiedsrichter, Staffelleiter), die zu oben genannte Aktionen ausführen können, der sog. Erstmelder von Ergebnissen sein, ohne dabei jedoch die Vereine von der generellen Pflicht zu entbinden.

#### Explizite Ergebnismeldung über das Modul „Ergebnismeldung“

Vereine können lediglich die eigenen Spiele gemäß des Vereinsspielplanes melden. Mit welchem Vorlauf bezogen auf die Anstoßzeit des jeweiligen Spieles dies möglich ist, können Verbände unterschiedlich konfigurieren. In den meisten Fällen ist eine Meldung durch den Verein erst am Spieltag oder am Vortag möglich, was in der Regel dazu verwendet wird, um bereits feststehende Spielausfälle oder Nichtantritt rechtzeitig zu melden. Das Spielergebnis selbst kann immer erst frühestens am Spieltag gemeldet werden. Die jeweilige Vorlaufzeit ist in den Staffeldaten einsehbar.

Funktionäre im Verband können Sonderereignisse (Ausfall, Nichtantritt) für alle zukünftigen Spiele erfassen. Konkrete Spielergebnisse hingegen können aber auch erst am Spieltag gemeldet werden.

#### ERGEBNISMELDUNG

Staffelmeldung  
Meldekontrolle Gebiet  
Schnellerfassung  
Spielsuche direkt  
Vereine

#### Menü Ergebnismeldung

Die Meldung von Ergebnissen durch Staffelleiter kann

- staffelbezogen (Untermenü „Staffelmeldung“)
  - vereinsbezogen (Untermenü „Vereine“)
  - spielbezogen (Untermenü „Spielsuche direkt“)
- erfolgen.

Staffelinfo		Saison	19/20	Mannschaftsart	Herren	Wettkampf	Meisterschaft		
		RSP	4	Spielklasse	Kreisoberliga	Staffel	Kreisoberliga		
		Größe	6	Gebiet	Kreis Dresden	Kennung / Nr	633209 / 2		
<b>Spiele</b>   Tabelle   Fairnesstabelle   Statistik   Meldekontrolle									
Datumsbereich		[ ] bis [ ]		Spielkennung		633209 [ ]			
Spieltag		Spieltag 13		Spielstatus		aktuelle mit Spielfrei			
Suchen									
<b>Ergebnisse (3)</b>   Karten und Strafen   Schiedsrichter   Spielstätte   Änderer									
☐	№	№	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Tore	Sonderereignis	Wertungsart	Status
<input type="checkbox"/>	39	02.03.2020	09:00	SV Gelb-Weiß Musterstadt	SV Grün-Weiß Musterstadt	1:1	kein Sonderereignis	Normal	
<input type="checkbox"/>	37	15.03.2020	14:00	SV Lila-Weiß Musterstadt	SV Schwarz-Weiß Musterstadt	:	kein Sonderereignis		
<input type="checkbox"/>	38	15.03.2020	14:00	SV Rot-Weiß Musterstadt	SV Blau-Weiß Musterstadt	:	kein Sonderereignis		
Markierte Spiele ...   Spieltag 13									
Zurück   Drucken   Export   Rückgängig   Speichern									

#### Ergebnismeldung - Staffelmeldung - Spieleübersicht

Bei der Staffelmeldung sucht man speziell nach einer Staffel, auf die man als Staffelleiter berechtigt ist, um für diese Ergebnisse zu erfassen. Nach Öffnen einer Staffel in der Trefferliste werden per Standard Spiele eines bestimmten Datumsbereiches angezeigt. Es ist aber auch möglich nach anderen Kriterien wie einem bestimmten Spielstatus oder einem konkreten Spieltag zu filtern, wie im Beispiel abgebildet. Bei zukünftigen Spielen besteht lediglich die Möglichkeit, Sonderereignisse zu melden. Bei aktuellen Spielen kann zudem das konkrete Ergebnis sowie eine Wertungsart angegeben werden.

Mögliche Sonderereignisse sind:

Ausfall

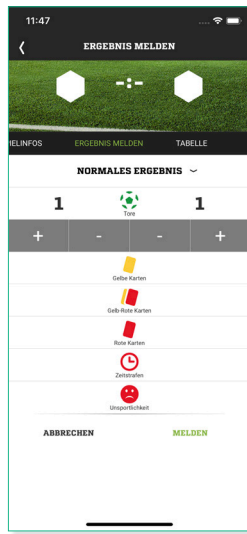
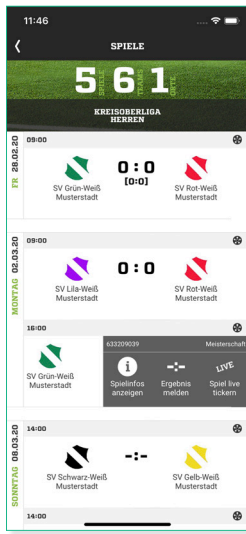
- Nichtantritt Beide
- Nichtantritt Heim
- Nichtantritt Gast
- Abbruch
- Annullierung

Mögliche Wertungsarten sind:

- Sportgerichtsurteil
- Verwaltungsentscheid
- Wertung der Spielinstanz
- Testspiel

**Explizite Ergebnismeldung über die „DFBnet-App“**

In der DFBnet-App kann ein Staffelleiter im Menü „Melden und Tickers“ zu den zuvor als Favoriten hinterlegten berechtigten Staffeln Ergebnisse melden. Dazu wählt man das entsprechende Spiel aus und klickt in dem sich öffnenden Kontextmenü im mittleren Bereich auf „Ergebnis melden“.



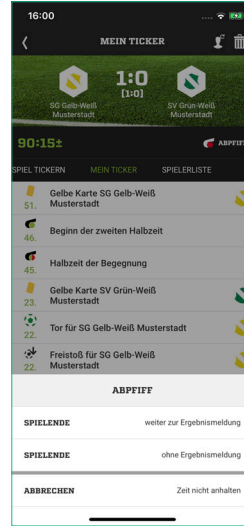
**Meldung eines Ergebnisses in der DFBnet-App**

Nun kann man in einer weiteren Ansicht oben den Ergebnistyp auswählen. In den meisten Fällen bleibt dabei die Vorbelegung „Normales Ergebnis“ erhalten. Darunter kann man durch Tippen auf das Ball-Symbol in einem zusätzlich geöffneten Kontextmenü mittels Touch auf das Plus- oder Minus-Symbol die erzielten Tore für jede Mannschaft erfassen. Analog kann man bei Bedarf Meldungen zu persönlichen Strafen vornehmen.

**Explizite Ergebnismeldung über das Modul „Liveticker“**

Wird ein Spiel durch einen Verein oder Staffelleiter entweder in der Desktop-Version oder in der DFBnet-App getickert, dann kann man nach Abschluss des Tickers optional auch das Ergebnis melden.

Wenn das Event „Abpfiff“ getickert wird, erhält man in der DFBnet-App die Abfrage, ob mit oder ohne Ergebnismeldung der Ticker beendet werden soll. Entscheidet man sich für „weiter zur Ergebnismeldung“ dann bietet sich die bereits beschriebene Methode der Meldung eines Ergebnisses in der DFBnet-App.



**Meldung eines Ergebnisses aus dem Liveticker der DFBnet-App**

Analog verhält es sich in der Desktop-Variante des Livetickers. Auch hier kann mit dem getickerten Abpfiff das Ergebnis gemeldet werden. Dazu klickt man im unteren Bereich auf den Button „Ergebnis melden“. Es öffnet sich daraufhin die Spieldetailansicht eines Spieles, in der dann die Anzahl der getickerten Tore und persönlichen Strafen vorbelegt sind und mit Klick auf „Speichern“ letztlich gemeldet werden können.

Durch diese Aktion wird die Erstmeldung protokolliert.



**Ergebnismeldung - Liveticker - Desktop**

### Explizite Ergebnismeldung über das Modul „Spielplanbearbeitung“

Staffelleiter können ebenso über die Spielplanansicht einer berechtigten Staffel ein einzelnes Spiel öffnen und in der Spieldetailansicht für:

- Spiele in der Vergangenheit Ergebnis, alle Sonderereignisse, alle Wertungsarten
- Spiele am Tagesdatum vor dem Anstoß die Sonderereignisse Ausfall und Nichtantritt
- Spiele am Tagesdatum nach dem Anstoß Ergebnis, alle Sonderereignisse, alle Wertungsarten
- Spiele in der Zukunft nur das Sonderereignis Nichtantritt melden.

### Implizite Ergebnismeldung über das Modul „Spielbericht“

Mit Freigabe des Spielberichtes nach dem Spiel durch den angesetzten Schiedsrichter oder durch Vereine (bei Nichtantritt des Schiedsrichters oder generell Nichtbesetzung des Spieles mit Schiedsrichtern) wird ebenso der Erstmeldestempel gesetzt.

### Meldekontrolle

Je nach Aufgabenverteilung in einem Verband kann es auch zu den Pflichten eines Staffelleiters gehören, verspätet gemeldete Ergebnisse zu ermitteln und ggf. beim Sportgericht anzuzeigen. Zum einen kann die Kontrolle an einer bestimmten Staffel oder aber über mehrere berechnete Staffeln eines Gebietes erfolgen.

Bei Variante 1 wählt man als Einstieg das Untermenü „Staffelmeldung“, sucht dort nach einer berechtigten Staffel und klickt den Tabreiter „Meldekontrolle“ an.

Bei Variante 2 nutzt man das Untermenü „Meldekontrolle Gebiet“ und sucht dort nach Spielen über Mannschaftsart(en) / Spielklasse(n) / Gebiet(e).

In beiden Fällen erhält man eine Trefferliste mit den entsprechenden Spielen sowie zusätzlich:

- den Melder des ersten Ergebnisses (Erstmelder)
- den Zeitpunkt der ersten Meldung (Erstmeldestempel)
- das gemeldete Ergebnis
- den Meldeweg des gemeldeten Ergebnisses
- einen Vorschlag zur Ergebnisqualität
- ob der Vorschlag manuell angepasst wurde
- eine Markierung zur Kostenpflicht

Bei der Meldekontrolle nach Gebiet ist die Liste gemäß den vorher ausgewählten Mannschaftsarten und Spielklassen gruppiert. Alle anderen Informationen sind identisch.

**Ergebnisse**

SV Gelb-Weiß Musterstadt - SV Grün-Weiß Musterstadt

Zwischenstände zur Halbzeit  :

Endstand Ergebnis  :

verschuldeter Ausfall / Abbruch  :  Sonderereignis

---

**Sonderwertungen, Karten, Strafen**

SV Gelb-Weiß Musterstadt - SV Grün-Weiß Musterstadt

Tore / Punkte  :   :

+Tore -Tore Pkt. +Tore -Tore Pkt.

Karten / Strafen

---

**Wertungsart, Ergebnisfreigabe**

Wertungsart  Ergebnisfreigabe

---

**Änderungsinformationen**

Erste Ergebnismeldung am 03.03.2020 17:24:00 von 63sl0611 Thomas Heyne  
über Liveticker Web Ergebnis 1:0

Letzte Ergebnismeldung am 03.03.2020 17:24:25 von 63sl0611 Thomas Heyne

Letzte Änderung am 03.03.2020 17:25:02 von 63sl0611 Thomas Heyne

[Änderungshistone](#)

---

### Ergebnismeldung - Spieldetailansicht

**Staffelinfo**

Saison 19/20 Mannschaftsart Herren Wettkampf Meisterschaft

RSP 4 Spielklasse Kreisoberliga Staffel Kreisoberliga

Größe 6 Gebiet Kreis Dresden Kennung / Nr 633209 / 2 [Staffelliste](#)

---

**Meldekontrolle**

Datumsbereich  bis  Spielkennung

Anstoßbereich  bis  Meldestatus

Kostenpflichtig  Verbucht

---

<input type="checkbox"/>	Nr.	Anstoß	Heimmannschaft Gastmannschaft	Erg.	Erstmelder	Datum Uhrzeit	Erst.	MW	EQ	MA	KV
<input type="checkbox"/>	34	28.02.2020 09:00	SV Grün-Weiß Musterstadt SV Rot-Weiß Musterstadt	0:0	63er32007 Willi Mustermann	28.02.2020 11:20:00	0:0				
<input type="checkbox"/>	3	02.03.2020 09:00	SV Lila-Weiß Musterstadt SV Rot-Weiß Musterstadt	0:0	63mv0613 Thomas Heyne	02.03.2020 11:06:00	0:0				
<input type="checkbox"/>	39	03.03.2020 13:00	SV Gelb-Weiß Musterstadt SV Grün-Weiß Musterstadt	1:0	63sl0611 Thomas Heyne	03.03.2020 17:24:00	1:0				

---

---

**Legende**

Das Ergebnis wurde am Spieltag gemeldet, aber später als zur vorgegebenen Meldeschlusszeit.

Das Ergebnis wurde einen oder mehrere Tage nach dem Spieltag eingegeben.

Das Spiel ist heute, aber das Ergebnis ist noch offen.

Das Ergebnis fehlt auch nach einem oder mehreren Tagen noch.

Kostenpflichtig und exportiert

Kostenpflichtig

Manuell bearbeitet

MW Meldeweg: Internet Telefon Spielbericht SMS App Liveticker Sonstiges

### Meldekontrolle

Jeder Verband kann entsprechend seiner Prozesse konfigurieren lassen, wann eine Ergebnismeldung als zu spät gilt. Es sind Angaben von Minuten nach Spielbeginn oder errechnetem Spielende möglich. Am verbreitetsten sind:

- 60 min nach Spielende
- 180 min (3 h) nach Spielbeginn

Mittels dieser Angaben und dem Erstmeldestempel erfolgt eine Ermittlung, ob die Meldung rechtzeitig oder verspätet erfolgte.

Diese Bewertung kann bei Bedarf manuell von dem Prüfer (Staffelleiter) übersteuert werden bzw. erneut angestoßen werden.

Folgende Optionen stehen einem Prüfer in dem Auswahlmenü rechts unterhalb der Spielliste insgesamt zur Verfügung:

- Rechtzeitig gemeldet, keine Kostenpflicht
- Nicht rechtzeitig gemeldet
- Neu bewerten

#### **Rechtzeitig gemeldet**

Falls gesicherte Erkenntnisse vorliegen, dass ein Spiel aufgrund einer Verzögerung in vorherigen Spielen später begann als die Anstoßzeit vorgibt, kann diese Option zur Verwendung kommen.

#### **Nicht rechtzeitig gemeldet**

Falls gesicherte Erkenntnisse vorliegen, dass ein Spiel früher begann als die Anstoßzeit vorgibt oder Sonderregelungen für Wochenspieltage bestehen oder immer noch kein Ergebnis und damit Erstmeldestempel vorliegt, kann diese Option zur Verwendung kommen.

#### **Neu bewerten**

Falls eine manuell angepasste Bewertung z.B. aufgrund einer nachträglichen Änderung einer Anstoßzeit auf die neuen Gegebenheiten geprüft werden soll, kann diese Option zur Verwendung kommen.

Hat ein Verband zusätzlich konfiguriert, dass verspätet gemeldete Ergebnisse über die angeschlossene Faktura-Schnittstelle abgerechnet werden, dann erscheint bei einem nicht rechtzeitig gemeldetem Spiel in der letzten Spalte ein rotes Symbol mit einem €-Symbol zur Kennzeichnung der Kostenpflicht. Wurde das Spiel zusätzlich für die Faktura-Schnittstelle exportiert, dann erscheint an dieser Stelle ein grünes €-Symbol.

Werden an einem Spiel im Nachhinein Anstoßzeiten geändert oder Mannschaften ausgetauscht, dann werden alle Bewertungen hinsichtlich Verspätung bzw. Kostenpflicht zurückgesetzt bzw. neu ermittelt.

#### 4. PLANEN EINER WEITEREN MEISTERSCHAFTS- RUNDE INNERHALB DER GLEICHEN SAISON

Was bei Pokalwettbewerben der Normalfall ist, kann durchaus auch bei Meisterschaftswettbewerben auftreten: das Bilden von mehreren Runden innerhalb einer Saison. Diese Analogien sind jedoch weniger bewusst. Folgende Anwendungsfälle kann es im Meisterschaftsbetrieb geben:

- Relegationsrunde(n) nach der Hauptrunde
- play-off / play-down Runden nach einer Qualifikationsphase
- voneinander getrennte Hin- und Rückrunde mit möglicher Neueinteilung von Staffeln

Die Herausforderung solcher Runden ist es, auf Spielstätten mit hoher Platzbelegungsdichte diese Spiele exakt in die sich auf der Spielstätte bietenden Lücken anzusetzen, ohne dabei Doppelansetzungen zu erzeugen bzw. die gewünschte Heimanstoßzeit der Mannschaften zu gewähren.

Zudem steht aufgrund der dichten Abfolge oftmals wenig Planungszeit dieser Runden zur Verfügung.

##### Tipp!

Es empfiehlt sich aus oben genannten Gründen, rechtzeitig genug mit den vorbereitenden Tätigkeiten für die weiteren Runden im Meisterschaftsbetrieb zu beginnen und nicht erst, wenn die vorherige Runde abgeschlossen ist.

Folgende Tätigkeiten sind bereits im Vorfeld möglich:

- Erstellen des Rahmenterminplanes
- Anlegen der Staffeln(n)
- Konfigurieren der Staffeldaten, insbesondere der Anzahl der weiterkommenden Mannschaften in eine weitere Runde bzw. die Folgesaison

Auf die Erstellung des Rahmenterminplans bzw. von Staffeln sowie deren Konfiguration wurde bereits in vorherigen Kapiteln des Abschnitts „Meisterschaftsbetrieb – vor der Saison“ eingegangen.

Zu beachten ist lediglich, dass eine Erstellung von Staffeln in einer Runde 2 (und weiteren Runden) im Meisterschaftsbetrieb nur dann möglich ist, wenn diese Runde schon im DFBnet für die entsprechende Liga angelegt wurde.

##### Verortung im DFBnet

Im Modul „Meisterschaftsbetrieb“ sowie dem Untermenü „Spielplanung“ befindet sich nach Auswahl der gewünschten Liga im ersten Tabreiter „Staffelerstellung“ der Button „Runde anlegen“ im unteren Bereich. Dieser erscheint allerdings erst dann, wenn bereits eine Staffel in der vorherigen Runde existiert.

#### Meisterschaftsbetrieb - Anlegen einer weiteren Runde

##### Tipp!

Beginnt in einer bestimmten Liga der Spielbetrieb erst in Runde 2, weil z.B. die Qualifikation dafür auf einer anderen Ebene ausgetragen wird, dann muss man in der aktuellen Runde eine fiktive Staffel anlegen, damit der Button „Runde anlegen“ erscheint. Nach Anlegen der gewünschten Runde, kann die fiktive Staffel in der vorherigen Runde wieder gelöscht werden.

Um Mannschaften im Meisterschaftsbetrieb in eine Folgerunde zu geben, muss in der aktuellen Runde der Auf- und Abstieg anhand der Endtabelle durchgeführt werden. Anhand der Vorbelegung der konfigurierten Anzahl an direkten Auf- bzw. Absteigern bzw. Relegationsteilnehmern „nach oben“ bzw. „nach unten“ erfolgt die Vorbelegung derer Mannschaften, die direkt in die Folgesaison auf- bzw. abstiegen sowie derer, die innerhalb der aktuellen Saison in eine Folgerunde sich bewegen.

Sollten Mannschaften aufgrund der Tabellensituation bereits vorfristig für eine bestimmte Folgerunde fix feststehen, dann ist ein vorzeitiges Weitergeben der Mannschaften möglich, wenn zum einen dies in der Staffel konfiguriert wurde und zum anderen mindestens 50% aller Spiele der Staffel ausgetragen worden sind.

Dabei ist es je nach anderen Prozessen in Verbänden möglich die Relegation auf der Ebene auszutragen, auf der die Gewinner einer Relegation in der Folgesaison oder aber auf der, auf der die Verlierer einer Relegation in der Folgesaison spielen würden.



**Staffelinfo**

Saison 19/20 Mannschaftsart Herren Wettkampf / Runde Meisterschaft / 1  
 Größe 6 / 6 Spielklasse Kreisoberliga Staffel / Rahmenplan Kreisoberliga / 4  
 Status freigegeben Gebiet Kreis Dresden Kennung / Nr 633209 / 2 [Staffelliste](#)

**Fehlermeldungen / Hinweise**

*Der Auf- und Abstieg wurde noch nicht für alle Mannschaften durchgeführt. Für die nicht markierten Mannschaften werden die Standardeinstellungen der Staffel vorgeblendet (noch nicht gespeichert).*

Platz	Mannschaft	Sp.	G	U	V	Torverh.	Pkt.	Saison	Typ	Spielklasse	SW	MA	ST
1	SV Blau-Weiß Musterstadt	10	6	1	3	7 : 4	19	20/21	Aufstieg	Landesklasse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	SV Rot-Weiß Musterstadt	10	5	2	3	5 : 3	17	19/20	Aufstieg	Landesklasse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	SV Schwarz-Weiß Musterstadt	10	5	0	5	5 : 5	15	19/20	Aufstieg	Landesklasse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	SV Gelb-Weiß Musterstadt	11	5	0	6	5 : 6	15	20/21	Klassenerhalt	Kreisoberliga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	SV Lila-Weiß Musterstadt	11	4	2	5	5 : 6	14	19/20	Klassenerhalt	Kreisoberliga	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	SV Grün-Weiß Musterstadt	10	2	3	5	2 : 5	9	20/21	Abstieg	Kreisliga A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[Zurück](#) [Speichern](#)

**Auf- und Abstieg innerhalb einer Saison**

Bei dem oben abgebildeten Beispiel ist ein Spiel mehr als die Hälfte aller Spieler absolviert und der vorzeitige Auf- und Abstieg wäre theoretisch durchführbar. Dabei würden die Mannschaften wie folgt weitergegeben:

Pl.	Mannschaft	Erläuterung
1	SV Blau-Weiß Musterstadt	Direkter Aufstieg in die Landesklasse der Folgesaison 20/21
2	SV Rot-Weiß Musterstadt	Weitergabe in die „Relegation nach oben“ zur Landesklasse der gleichen Saison 19/20
3	SV Schwarz-Weiß Musterstadt	Weitergabe in die „Relegation nach oben“ zur Landesklasse der gleichen Saison 19/20
4	SV Gelb-Weiß Musterstadt	Klassenerhalt in der Kreisoberliga in der Folgesaison 20/21
5	SV Lila-Weiß Musterstadt	Weitergabe in die „Relegation nach unten“ zur Kreisliga A der gleichen Saison 19/20
6	SV Grün-Weiß Musterstadt	Direkter Abstieg in die Kreisliga A der Folgesaison 20/21

Wie vorher bereits beschrieben, könnte die „Relegation nach oben“ auch auf der aktuellen Ebene Kreisoberliga stattfinden bzw. die „Relegation nach unten“ auf der Ebene der Kreisliga A. In diesem Falle müssten die Vorbelegungen der Spielklassen entsprechend der Gegebenheiten angepasst werden.

Weniger für Relegationsrunden, sehr wohl aber für getrennt geplante Hin- und Rückrunden, hat die gezielte Vergabe von bestimmten Schlüsselzahlen eine große Bedeutung. Während bei Relegationsrunden so wie in Pokalwettbewerben die

Schlüsselzahlen entsprechend einer Auslosung nachfolgend vergeben werden, so muss man bei getrennt geplanten Hin- und Rückrunden diese nach bestimmten Regeln vergeben, wenn man auf Spielstätten mit hoher Belegungsdichte diese Mannschaften genau wieder in der gleiche Stelle ansetzen will, so wie das in der Hinrunde bereits der Fall war.

Für diesen Zweck steht dem Spielplaner / Staffelleiter die Übernahme der Schlüsselzahlen aus der vorherigen Runde zur Verfügung. Beim Kopieren der Schlüsselzahlen werden diese 1:1 aus der vorherigen Runde übernommen. Sollten z.B. in einer nun stattfindenden play-off-Staffel zwei Mannschaften die gleiche Schlüsselzahl aus einer der vorherigen parallelen Qualifikationsstaffeln übernehmen wollen, dann muss man für eine der beteiligten Mannschaften ein alternative Schlüsselzahl vergeben. Es gelten dabei die gleichen Faustregeln wie im Abschnitt „Meisterschaftsbetrieb – vor der Saison“ bereits beschrieben.

Damit eine Übernahme der Schlüsselzahlen bei der Generierung der Ansetzungen einer getrennten Rückrunde oder play-off-Runde auch den gewünschten Effekt liefert, ist ein stimmiger Rahmenterminplan Voraussetzung dafür. Der Rahmenplan der Runde 2 muss dabei auch gleichermaßen in das Gesamtkonstrukt aller Rahmenterminpläne eines Gebietes mit eintaktet sein, also die Schlüsseltage entsprechend richtig vergeben worden sein. Auch diese Wirkung wurde im erwähnten vorherigen Abschnitt bereits erläutert.

**Verortung im DFBnet**

Im Modul „Meisterschaftsbetrieb“ / Untermenü „Spielplanung“ sowie dem Tabreiter „Schlüsselzahlen“ findet man unterhalb der Mannschaften der Staffel im mittleren Bereich den zur Verfügung stehenden Button „Schlüsselzahlen kopieren“.

Mannschaft	MS-Nr.	Verein	ASZ	neue SZ	ohne Wertung	MS-Wertungen
Dresdner SC	1	63002091	6	<input type="checkbox"/>		
Soccer for Kids Dresden U8	1	63002085	10	<input type="checkbox"/>		
TSV Reichenberg-Boxdorf	1	63002298	2	<input type="checkbox"/>		
SG Weisdorf	1	63002377	7	<input type="checkbox"/>		
SC Borea Dresden	1	63002078	5	<input type="checkbox"/>		
SSV Turbine Dresden	1	63002069	1	<input type="checkbox"/>		
Radebeuler BC	1	63002301	9	<input type="checkbox"/>		
FV B/W Zschchwitz	1	63002400	3	<input type="checkbox"/>		
SG Dresden Striesen	1	63002067	4	<input type="checkbox"/>		

[Lösen](#) [Schlüsselzahlen kopieren](#) [Schlüsselzahlen abgleich](#)

**Kopieren von Schlüsselzahlen aus der vorherigen Runde**

**Tipp!**

Hat der Rahmenterminplan der getrennt geplanten Rückrunde dort entgegengesetzte Schlüsseltage als alle anderen „normalen“ Staffeln eines Gebietes, dann kann man trotzdem die Schlüsselzahlen für die weiteren bereits erläuterten Zwecke kopieren. Nur muss man dann die kopierte Schlüsselzahl jeweils in die korrespondierende Schlüsselzahl manuell

umwandeln. Statt der Schlüsselzahl 6 ändert man dann beim „Dresdner SC“ die kopierte Schlüsselzahl 6 manuell nach 5 ab bzw. umgedreht beim „SC Borea Dresden“ die kopierte Schlüsselzahl 5 manuell in eine 6 usw.. Auch hierfür erspart es das Nachschauen der Schlüsselzahlen aus Runde 1 und minimiert Fehlerquellen.

Rahmenterminplan, bei dem die Schlüsselzahl nach dem Kopieren in die korrespondierende Schlüsselzahl angepasst werden müsste:

Hinrunde		Rückrunde	
Schlüsseltage „normale Staffeln“	Schlüsseltage getrennte Hinrundenstaffel	Schlüsseltage „normale Staffeln“	Schlüsseltage getrennte Rückrundenstaffel
9	9	18	9
8	8	17	8
...	...	...	...
2	2	11	2
1	1	10	1

Rahmenterminplan, bei dem die Schlüsselzahl nach dem Kopieren nicht angepasst werden müsste:

Hinrunde		Rückrunde	
Schlüsseltage „normale Staffeln“	Schlüsseltage getrennte Hinrundenstaffel	Schlüsseltage „normale Staffeln“	Schlüsseltage getrennte Rückrundenstaffel
9	9	-	9
8	8	18	8
7	7	17	7
...	...	...	...
3	3	12	2
2	2	11	1
1	1	10	-



