



DFB-MEDIEN

DFBnet

ERGEBNISMELDUNG

Ergebnis-Meldung Mobil

www.dfb-medien.de

Autor:	DFB-Medien, Andrea van der Made / Marc Kalac
Geprüft:	Petra Smerzinski
Version / Datum:	V1.5 Stand bis zum Software Release 4.92 SR 2
Status:	Freigabe
Datum der Freigabe:	05.03.2014
Änderungen siehe	<i>Anhang</i>

© 2014 DFB-Medien GmbH & Co. KG

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

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

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

1. Anleitung – DFBnet APP – mobile Ergebnismeldung	5
1.1 Voraussetzungen zur DFBnet APP-Ergebnismeldung:.....	5
1.2 Laden der APP	5
1.3 Anmeldung:.....	6
1.4 Die ersten Schritte:	6
1.5 Favoritenverwaltung:	6
1.5.1 Favoriten Vereinsmelder.....	7
1.5.2 Favoriten Staffelnberechtigter	7
1.5.3 Favoriten Kombikennung.....	8
1.6 Staffeln (Staffelnberechtigung/Kombi):.....	8
1.6.1 Staffelsuche	9
1.6.2 Staffeln zur Auswahl hinzufügen	10
1.6.3 Staffeln (favorisierte Auswahl).....	10
1.6.4 Entfernen von Staffeln aus der favorisierten Auswahl (Android)	11
1.6.5 Entfernen von Staffeln aus der favorisierten Auswahl (iPhone)	11
1.7 Ansicht Spielereignisliste:	12
1.7.1 Spielereignisliste Staffelnmelder	12
1.7.2 Spielereignisliste Vereinsmelder	13
1.7.3 Besonderheit Aktionsmenü in der Spielereignisliste für Android-Handy.....	13
1.8 Ansicht Ergebniseingabe:.....	14
1.8.1 Besonderheit Aktionsmenü in der Ansicht Spielereignis für iPhone	15
1.8.2 Besonderheit Aktionsmenü in der Ansicht Spielereignis für Android	15
1.9 Ansicht Spielinfos:	16
1.10 Ansicht Spielinfos - Kartenansicht:.....	16
1.11 Ansicht Tabelle:	17
1.12 Ansicht Mehr:.....	17
2. Anleitung – Integrierter Liveticker	18
2.1 Aufbau des Livetickers in der DFBnet APP 1:0.....	18
3. Liveticker bedienen	20
3.1 Wie gelange ich zum Liveticker?	20
3.2 Wie reserviere ich mir ein Spiel?	20
3.3 Wie storniere ich ein Spiel?	20
3.4 Funktionen im Informationsbereich	20
3.4.1 Informationen zum Spiel.....	20
3.5 Funktionen im Ergebnisbereich.....	22
3.5.1 Zeitliche Steuerung eines Spiels	22
3.5.2 Melden eines Ergebnisses nach dem Abpfiff	23
Funktionen im Spielereignisbereich	24
3.5.3 Spielereignisse erfassen.....	24
3.5.4 Spielereignisse editieren.....	24



3.5.5	Spielereignisse löschen	26
3.5.6	Spielereignisse sortieren	27
3.6	Funktionen im globalen Bereich	28
3.6.1	Allgemein	28
3.6.2	Mannschaftsaufstellung anzeigen	28
3.6.3	Mannschaftsaufstellung aus DFBnet aktualisieren	29
3.6.4	Mannschaftsaufstellung manuell erfassen	30
3.6.5	Spieler editieren	31
3.6.6	Spieler löschen	31
3.7	Allgemeines Spielhighlight erfassen.....	32
3.8	Bereich „Mehr“	32
3.8.1	Einstellungen	32
3.8.2	Zeitkorrektur.....	32
	Bearbeitungshistorie.....	34

1. Anleitung – DFBnet APP – mobile Ergebnismeldung

Mit der DFBnet APP-Version 1.02 wurden für iPhone und Android-Smartphones einige Erweiterungen umgesetzt, die es nun auch einem Staffelleiter ermöglichen, Ergebnisse zu melden.

Es wird zwischen 3 Kennungstypen unterschieden:

- Vereinsberechtigung (Berechtigung aller Spiele mindestens eines Vereins)
- Staffelperechtigung (Staffelleiter, Administrator usw. mit Recht auf eine oder mehrere Staffeln)
- Kombikennung Anwender mit Vereins- und Staffelperechtigung

Für diese 3 Kennungsformen und in Abhängigkeit des Endgerätes (iPhone/Android) ist die Menüführung unterschiedlich.

Im Folgenden wird dies beschrieben.

Es können alle Spiele der letzten 5 Tage angezeigt werden und je nachdem welchen Spielstatus das Spiel hat, auch gemeldet werden.

Zukünftige Spiele des aktuellen Tages werden angezeigt, es ist jedoch nur die Eingabe eines Sonderereignisses, wie bspw. Nichtantritt, Abbruch usw. möglich.

Die DFBnet APP 1:0 für das iPhone ist im App-Store (<http://www.apple.com/de/itunes>) zu finden.

Die DFBnet APP 1:0 für das Android-Smartphone kann auf dem Play-Store (<https://play.google.com>) herunter geladen werden.

Von der DFBnet-Seite wird der Anwender direkt zu den Stores bzw. zu den entsprechenden APPs geleitet, siehe „APP-Download“ in der oberen Navigation.

Anmerkung: Alle folgenden Abbildungen und die darauf gezeigten Begegnungen, Ergebnisse und Tabellen sind nur zur Veranschaulichung und haben nichts mit den produktiven Daten zu tun.

1.1 Voraussetzungen zur DFBnet APP-Ergebnismeldung:

Hardware: iPhone oder ein Mobiltelefon mit Android-Betriebssystem

Software: die aktuelle APP für das jeweilige Mobiltelefon wurde installiert

Kennung: eine gültige Kennung mit Vereins- bzw. Staffelperechtigung

Spiele: in den letzten 5 Tagen (ab akt. Tagesdatum) sind noch Spiele zu melden

1.2 Laden der APP



Auf Ihrem Mobiltelefon sollte nun ein Symbol wie das nebenstehende (oder ähnlich) zu sehen sein.

Durch einfaches Anklicken öffnet sich die DFBnet-APP und der Anmeldescreen ist zu sehen.

1.3 Anmeldung:



Geben Sie hier Ihre Benutzerkennung und das Passwort ein.

Die unten eingeblendete Tastatur ermöglicht Ihnen eine einfache Eingabe Ihrer Kennung. Sollten Sie eine numerische Kennung haben, betätigen Sie die Taste .

Nach Angabe der Benutzerdaten ist der Button „Anmelden“ zu betätigen.

1.4 Die ersten Schritte:

Hat der Anwender eine neue Kennung erhalten und er meldet sich zum 1. Mal per APP an, wird er aufgefordert, die AGB's zu akzeptieren, sonst ist keine Ergebnismeldung möglich.

Hat er die AGB's bereits über DFBnet-Ergebnismeldung akzeptiert, wird dieser Punkt übersprungen.

Ist dies geschehen, wird der Anwender direkt zu Favoritenverwaltung/Staffelfavoriten geleitet.

Falls die APP-Version nicht mehr auf dem neuesten Stand ist, werden Sie aufgefordert eine neue Version zu laden. Auch hier ist mit der veralteten APP keine Ergebnismeldung möglich.

1.5 Favoritenverwaltung:

In Abhängigkeit der Kennungsart wird der Anwender in verschiedene Sichten geführt.

Handelt es sich um eine reine Vereinsberechtigung bzw. um eine Kombikennung, wird der Anwender in die Favoritenverwaltung Vereinsmelder geleitet. Handelt es sich um eine reine Staffelfberechtigung, wird der Anwender in die Staffelfavoriten geleitet. Dies geschieht direkt nach der Anmeldung.

Der Vereinsmelder kann in der Spieliste über den Button „Favoriten“ im oberen Bereich in die Favoriten wechseln und für die Staffel ist dies in der Sicht „Staffeln“ möglich.

1.5.1 Favoriten Vereinsmelder

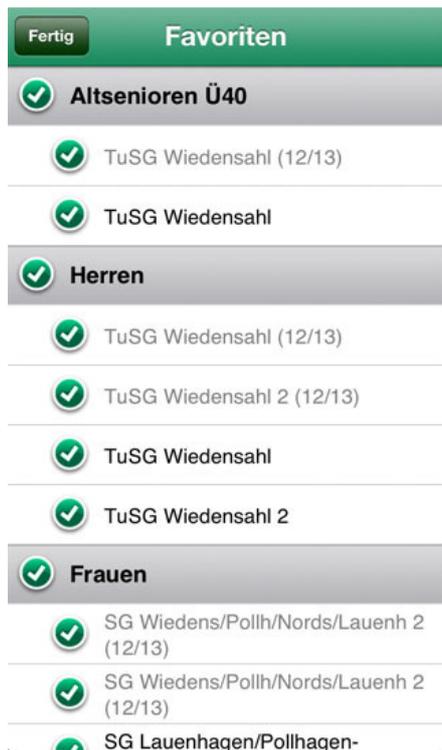


Abb. 1 Favoriten iPhone

Hier werden die Mannschaften gewählt, die später bevorzugt zu sehen sein sollen.

Beispiel: Werden hier nur die Herrenmannschaften ausgewählt, werden auch nur die Spiele/Tabellen der Herrenmannschaften angezeigt. Dies ist jederzeit unter dem Button „Favoriten“ im Kopfbereich der Spieliste änderbar.

So kann sich jeder Anwender individuell „seine“ Spiele vorselektieren.

Im unteren Bereich ist die Navigationsleiste mit den Ansichten „Spieliste“, „Tabelle“ und „Mehr“ zu sehen.

Im oberen Bereich wird beim iPhone eine Zurück-Funktion angeboten, beim Android-Mobiltelefon ist ein *zurück* mit der Zurück-Taste möglich

1.5.2 Favoriten Staffelnberechtigter

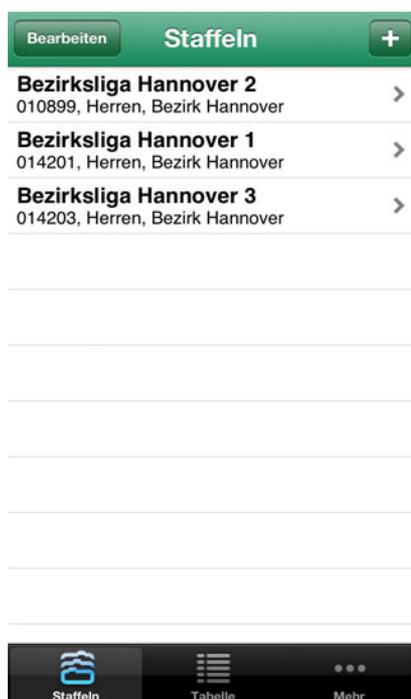


Abb. 2 Staffelauswahl iPhone

Handelt es sich um eine Staffelnberechtigung, wird der Anwender in seine Staffelauswahl geleitet. Hier kann er die Staffeln wählen, die er bearbeiten oder sehen möchte.

Bei Erstanmeldung über die APP ist diese Liste leer, es müssen erst noch Staffeln hinzugefügt werden.

1.5.3 Favoriten Kombikennung

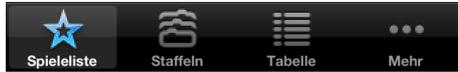


Abb. 3 Fußleiste bei Kombikennung

Handelt es sich um eine Kombikennung, wird der Anwender zuerst in die Vereinsmelder-Sicht geleitet und somit auch in die Favoritenansicht des Vereinsmelders.

Die untere Navigation unterscheidet sich dadurch, dass dem Kombimelder die Spieliste und die Staffelsicht zur Verfügung stehen.

1.6 Staffeln (Staffelberechtigung/Kombi):

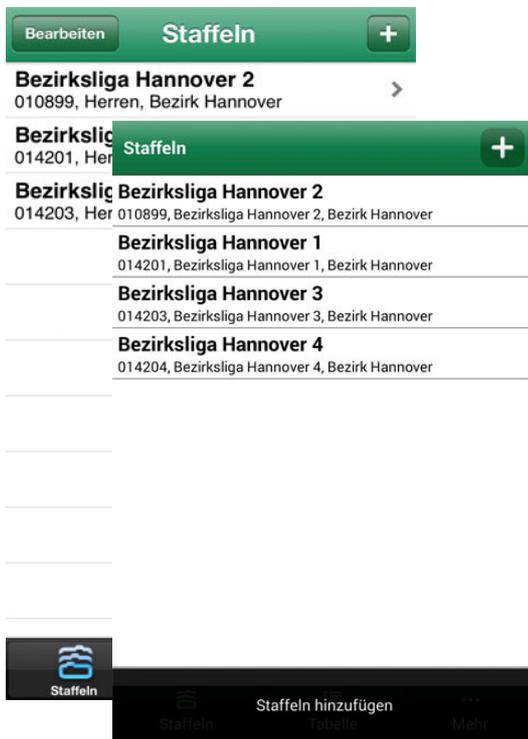


Abb. 4 Staffelauswahl iPhone / Android

Bei einer Staffelberechtigung muss sich der Anwender zunächst eine Staffelliste zusammenbauen. Mithilfe der Staffelsuche können die Staffeln hinzugefügt werden.

Dies wird im iPhone über das Plus-Zeichen im Kopfbereich vorgenommen.

Bei Android betätigt man die Menü-Taste und es erscheint im unteren Bereich ein Aktionsmenü „Staffeln hinzufügen“.

Dann erfolgt die Staffelsuche

1.6.1 Staffelsuche



Abb. 5 Staffelsuche iPhone / Android

Die Staffelsuche wird entsprechend der Berechtigung des Anwenders mit der aktuellen Saison und dem berechtigten Landesverband vorbelegt.

Die Suchkriterien werden durch berühren der jeweiligen Select-Boxen geöffnet und es erscheint eine Auswahlmöglichkeit, hier beispielhaft die Auswahlliste für Spielklasse, siehe Abb. 6

Die Auswahl erfolgt durch Berührung der gewünschten Spielklasse, hier ist nur eine einfache Auswahl möglich, d.h. eine Mehrfachauswahl ist hier nicht vorgesehen.

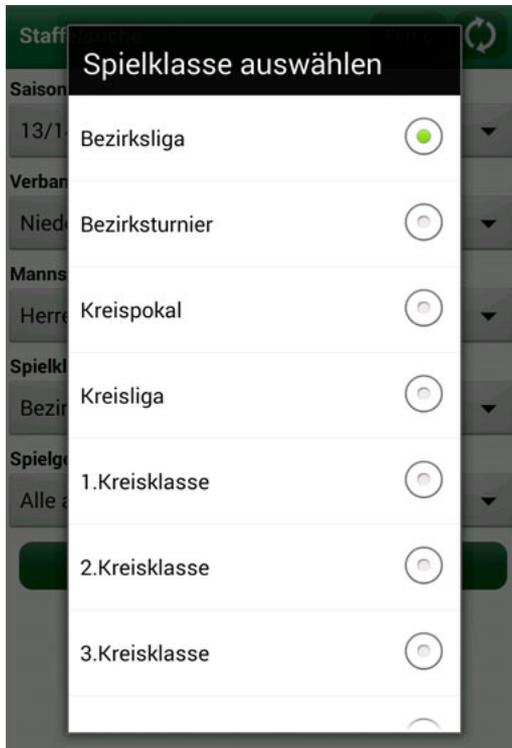


Abb. 6 Auswahl Spielklasse Android

Nach Auswahl der Spielklasse wird diese in die Suchmaske übernommen und es können weitere Suchkriterien eingestellt werden.

Sind alle erforderlichen Suchkriterien angegeben, ist der Button „Staffeln anzeigen/auswählen“ zu betätigen.

Es werden nun die entsprechenden Staffeln angezeigt, siehe Abb. 7 – Staffeltreffen.

1.6.2 Staffeln zur Auswahl hinzufügen



Abb. 7 Staffeltreffer anhand Staffelsuche iPhone / Android

Bei der Staffeltrefferliste, die anhand der Suchkriterien erzeugt wurde, kann sich der Anwender die Staffeln wählen, die er bearbeiten bzw. ansehen möchte.

Hier ist eine Mehrfachauswahl möglich.

Durch antippen der Staffel kann diese gewählt (☑) bzw. abgewählt werden.

Ist die Auswahl getroffen, kehrt man einfach zur Staffelsuche zurück, indem man den Button „Staffelsuche“ im iPhone wählt, oder Button „Zurück“ im Android Handy.

Im Screen der Staffelsuche wird dann noch der Button „Fertig“ betätigt und die Auswahl wird in die Staffelliste (Favoriten, siehe 1.6.3) übernommen.

1.6.3 Staffeln (favorisierte Auswahl)

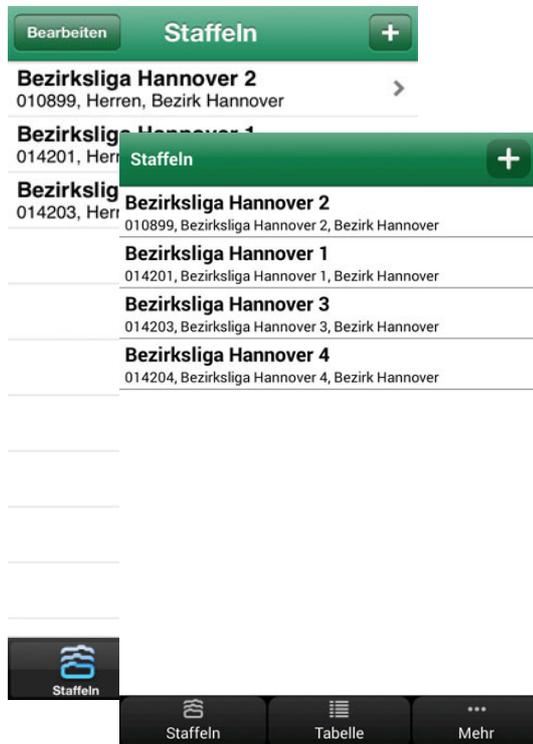


Abb. 8 Staffeln iPhone / Android

Hier sind die Staffeln zu sehen, die sich der Anwender zusammengestellt hat und somit sind die entsprechenden Spiele und Tabellen dieser Auswahl zu sehen.

Möchte der Anwender eine Staffel aus dieser Staffelauswahl entfernen, wird dies im iPhone über den Button „Bearbeiten“ im Kopfbereich des Screens eingeleitet und im Android-Handy muss der Benutzer die Staffel die er entfernen möchte antippen und halten, bis sich ein Aktionsfenster öffnet, siehe Punkt 1.6.4

1.6.4 Entfernen von Staffeln aus der favorisierten Auswahl (Android)



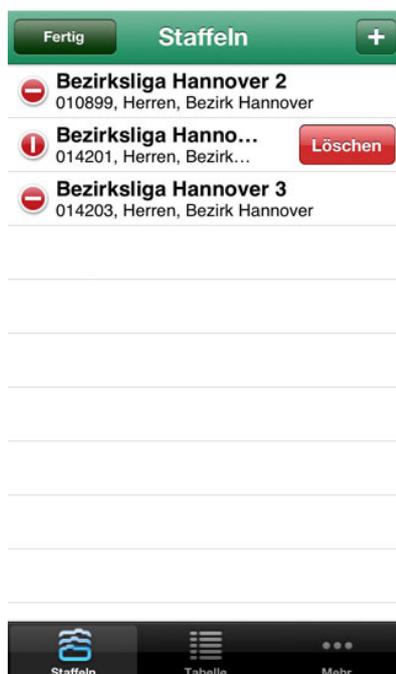
Das Aktionsfenster (Android) hat einige Staffelfunktionen zur Auswahl.

Zum Entfernen der soeben gewählten Staffel muss der Anwender den Punkt „Staffel entfernen“ auswählen.

Nach Auswahl dieses Menüpunktes wird er wieder in die Staffelfavoriten geleitet und die zur Löschung gewählte Staffel ist verschwunden.

Abb. 9 Staffeln abwählen / Staffeln (favorisiert) - Android

1.6.5 Entfernen von Staffeln aus der favorisierten Auswahl (iPhone)



Nachdem der Anwender „Bearbeiten“ in der Staffelauswahl gewählt hat, zeigt der Screen vom iPhone die bisherige Auswahl der Staffeln an.

Durch berühren des Icons  wird dies Icon in  geändert und es erscheint der Button „Löschen“ hinter der gewählten Staffel.

Die gewählte Staffel kann durch betätigen des Löschen-Buttons gelöscht werden.

Dieser Vorgang kann mehrfach vorgenommen werden. Ist die Staffelauswahl so in Ordnung, betätigt der Anwender den Button „Fertig“ und gelangt wieder in seine Staffelfavoriten.

Abb. 10 Staffeln abwählen iPhone

1.7 Ansicht Spieliste:



Abb. 11 Spieliste Vereinsmelder (iPhone)

Die Spieliste umfasst alle Spiele der letzten 5 Tage in Abhängigkeit der gewählten Favoriten und die Spiele des aktuellen Tages. Je nach Berechtigung und Spielstatus ist eine Ergebnismeldung möglich.

Die jeweiligen Vereinswappen werden nur angezeigt, wenn sie über den Vereinsmeldebogen hochgeladen wurden und einer Veröffentlichung zugestimmt wurde.

1.7.1 Spieliste Staffelmelder



Abb. 12 Spieliste Staffel iPhone/Android

Die Staffel-Spieliste erreicht der Anwender über das Symbol



Zuerst erscheint die Liste der favorisierenden Staffeln, siehe 1.6.3 – Staffelauswahl. Dann wählt der Anwender eine Staffel aus und gelangt somit in die Spieliste.

Sie umfasst auch hier alle Spiele der letzten 5 Tage und die Spiele des aktuellen Tages.

Durch Klick auf eine Begegnung gelangt der Anwender in die Ergebniseingabe

Je nach Berechtigung und Spielstatus ist eine Ergebnismeldung möglich.

1.7.2 Spieliste Vereinsmelder



Abb. 13 Spieliste Vereinsmelder iPhone / Android

Die Spieliste für den Vereinsmelder erreicht der Anwender über das Symbol



Sie umfasst alle Spiele der letzten 5 Tage und die Spiele des aktuellen Tages des berechtigten Vereins und der gewählten Favoriten.

Je nach Berechtigung und Spielstatus ist eine Ergebnismeldung möglich.

In oberen Bereich kann der Anwender zur Favoritenverwaltung gelangen.

Durch Klick auf eine Begegnung gelangt der Anwender in die Ergebniseingabe

1.7.3 Besonderheit Aktionsmenü in der Spieliste für Android-Handy

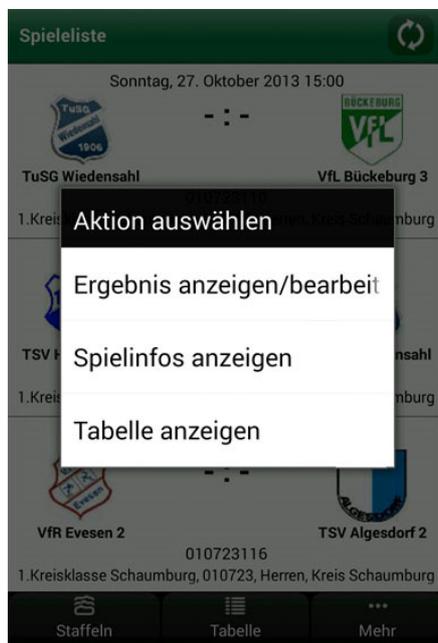


Abb. 14 Aktionsmenü Android

Um bspw. die Spiel-Informationen zu sehen, muss der Anwender das Aktionsmenü aufrufen. Hier hat er die Möglichkeit, in verschiedene Sichten und in die Ergebniseingabe der gewählten Begegnung zu gelangen.

Es gibt folgende Möglichkeiten für die gewählte Begegnung:

- Wechsel in die Ergebniseingabe
- Wechsel in die Sicht Spielinfo
- Wechsel in die Tabellensicht

Die Ergebniseingabe ist jedoch auch über das Antippen der Begegnung zu erreichen.

Der Vorteil liegt darin, dass hier direkt in die Tabelle ohne Staffelauswahl verzweigt werden kann.

1.8 Ansicht Ergebniseingabe:

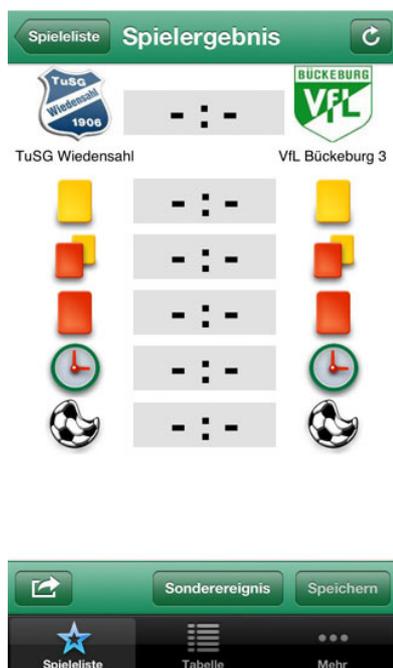


Abb. 15 Ergebniseingabe iPhone

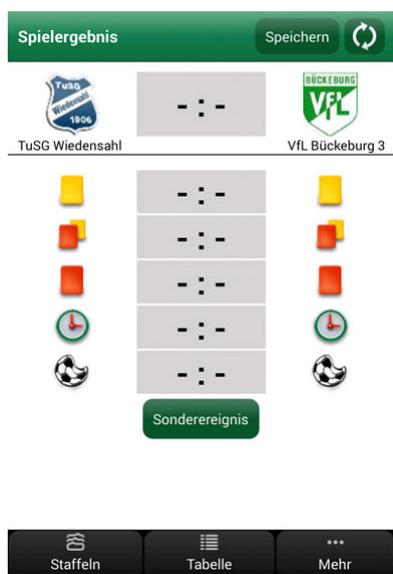


Abb. 16 Ergebniseingabe Android

In dieser Ansicht kann der Anwender das Torverhältnis sowie Karten und Strafen für das angezeigte Spiel melden.

Hier gibt es 2 Möglichkeiten der Bedienung:

1. Durch anklicken des jeweiligen Mannschaftswappens wird die Tore-Eingabe bei jedem Klick um eins hoch gezählt.
2. Durch anklicken des Ergebnisfeldes öffnet sich ein Dialog zur Ergebniseingabe.

Sind die Angaben vollständig, muss der Button „Speichern“ betätigt werden.

Für iPhone ist der Speichern-Button im unteren Bereich und für Android-Handys im oberen Bereich zu finden

Handelt es sich um ein Sonderereignis ist dies über den Button „Sonderereignis“ zu melden bzw. auch wieder zu entfernen. Es öffnet sich ein Aktionsmenü Sonderereignis.

Die Spielinfos erreicht der Anwender über ein Aktionsmenü.

Im iPhone über den Button  und im Android-Handy über die Menü-Taste, siehe Beschreibung Aktionsmenü unter Punkt 1.8.1 und 1.8.2

1.8.1 Besonderheit Aktionsmenü in der Ansicht Spielergebnis für iPhone



Abb. 17 Aktionsmenü iPhone

Betätigt der Anwender den Button



erscheint im unteren Bereich ein Aktionsmenü.

Hier gibt es 3 Möglichkeiten:

1. Auswahl „Spielinfos anzeigen“ verzweigt in die Ansicht Spielinfos dieser Begegnung.
2. Auswahl „Tabelle anzeigen“ verzweigt in die entsprechende Tabellenansicht zu dieser Begegnung.
3. Auswahl „Liveticker“ / „Spiel tickern“ verzweigt in den Liveticker des ausgewählten Spiels (sofern erlaubt)

1.8.2 Besonderheit Aktionsmenü in der Ansicht Spielergebnis für Android



Abb. 18 Aktionsmenü Android

Betätigt der Anwender die Menü-Taste erscheint im unteren Bereich ein Aktionsmenü.

Hier gibt es 3 Möglichkeiten:

1. Auswahl „Spielinfos anzeigen“ verzweigt in die Ansicht Spielinfos dieser Begegnung.
2. Auswahl „Tabelle anzeigen“ verzweigt in die entsprechende Tabellenansicht zu dieser Begegnung.
3. Auswahl „Liveticker“ / „Spiel tickern“ verzweigt in den Liveticker des ausgewählten Spiels (sofern erlaubt)

Mit der Zurück-Taste schließt sich dieses Menü wieder.

1.9 Ansicht Spielinfos:



Abb. 19 Spielinfos iPhone / Android

In dieser Ansicht kann der Anwender Details zum Spiel ansehen.

Hier werden die Schiedsrichter und die Spielstätte mit dem Spielstätten-Typ angezeigt.

Im unteren Bereich kann man sich die Spielstätte per Google-Maps anzeigen lassen, siehe Punkt 1.10. Dazu einfach den Button „Adresse auf Karte anzeigen“ betätigen.

Um in die Spieleliste zurückzukehren, betätigt der iPhone-Anwender den Button „Fertig“.

Der Android-Anwender gelangt mit der Zurück-Taste wieder in die Spieleliste.

1.10 Ansicht Spielinfos - Kartenansicht:

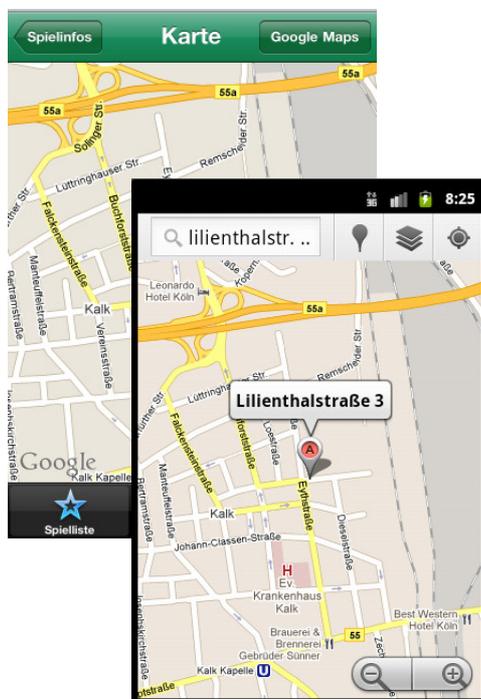


Abb. 20 Kartenansicht iPhone / Android

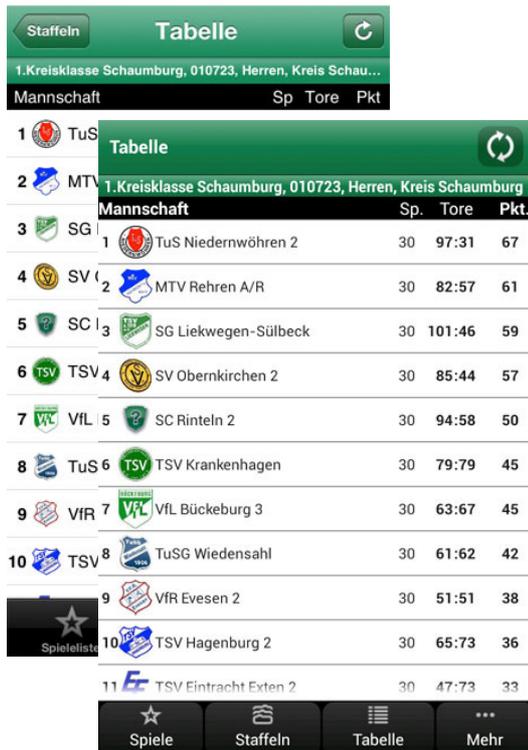
Betätigt der Anwender den Button „Auf Karte anzeigen“, wird die hinterlegte Adresse der Spielstätte auf der Karte angezeigt.

Durch Klick auf „Google Maps“ im iPhone kann der Anwender nun sogar die Route von seinem aktuellen Standort aus berechnen lassen. Im Android-Handy ist diese Funktion über den Button  zu erreichen.

!? Achtung: Dadurch verlässt der Anwender jedoch die APP und sie muss erneut aufgerufen werden.

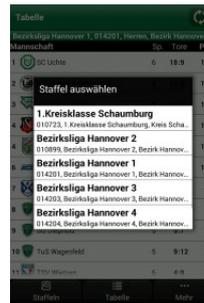
Um in die Spielinfos zurückzukehren, klickt man auf den Button „Spielinfos“ für iPhone bzw. Zurück-Taste beim Android.

1.11 Ansicht Tabelle:



Mannschaft	Sp.	Tore	Pkt.
1. TuS	30	97:31	67
2. MTV	30	82:57	61
3. SG	30	101:46	59
4. SV	30	85:44	57
5. SC	30	94:58	50
6. TSV	30	79:79	45
7. VfL	30	63:67	45
8. TuS	30	61:62	42
9. VfR	30	51:51	38
10. TSV	30	65:73	36
11. TSV Eintracht Exten 2	30	47:73	33

Abb. 21 Tabellenansicht iPhone / Android



Nach Auswahl einer Staffel gelangt der Anwender in die Tabellenansicht.

Hier sind die aktuellen Tabellenstände zu sehen. Durch das Icon  /  kann die Tabelle jederzeit aktualisiert werden.

Möchte der Anwender eine andere Staffel auswählen, gelangt er über den Button „Staffeln“ im iPhone bzw. erneutes betätigen des Buttons „Tabelle“ im Android und iPhone wieder in die Staffelauswahl (favorisierte Auswahl).

1.12 Ansicht Mehr:

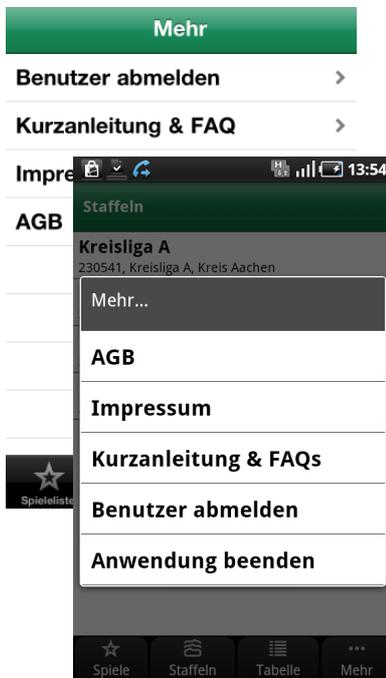


Abb. 22 Mehr iPhone / Android

Im Bereich „Mehr“ sind weitere Informationen und Möglichkeiten zu finden.

- Der Anwender kann sich abmelden, um sich beispielsweise mit einer anderen Kennung anzumelden.
- Eine Kurzanleitung und die FAQ's zur Bedienung der APP werden hier zur Verfügung gestellt.
- Des Weiteren kann man sich das Impressum und die AGB's anzeigen lassen.
- Für Android gibt es noch die Möglichkeit die Anwendung zu beenden, damit diese nicht im Hintergrund weiterläuft.

2. Anleitung – Integrierter Liveticker

2.1 Aufbau des Livetickers in der DFBnet APP 1:0

Hier sehen Sie die Startseite der Livetickers. Diese erreichen Sie, wenn Sie ein Spiel über den Menüpunkt Liveticker in der Ergebnismeldung ausgewählt haben. Von hier aus können Sie auf zahlreiche Informationen zum Spiel und auf alle Funktionalitäten, die nötig sind, um ein Spiel zu tickern, zugreifen.

Die Startseite der APP unterteilt sich in 4 Bereiche.

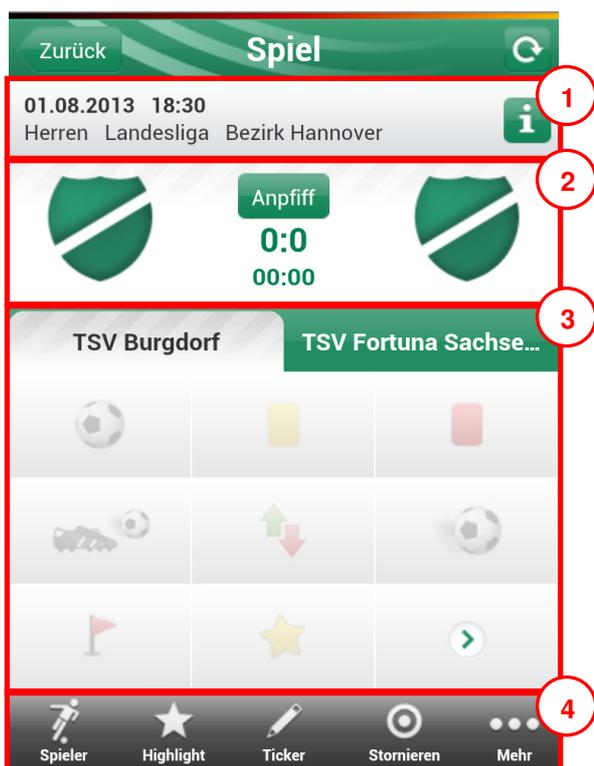


Abbildung 1 - Startbildschirm Liveticker

Nr	Bereich	Hier finden Sie
1	Info	Informationen zum Spieldatum und Anstoßzeit sowie zu Mannschaftsart, Liga und Gebiet. Möglichkeit, zusätzlich Informationen zum Spiel anzuzeigen und zu erfassen.
2	Ergebnis	Informationen zu aktuellem Spielstand, aktueller Spielminute und Logos der beiden Mannschaften (sofern im DFBnet hinterlegt), Zeitliche Steuerung des Spiels sowie Informationen zu Spielstätte, Schiedsrichter und Assistenten sowie eine Möglichkeit, die Zuschauerzahl zu erfassen
3	Spielereignisse	Das sogenannte Grid (Raster) <i>Spielereignisse</i> enthält Ereignisse, die während eines Spiels getickert werden können. Das Raster



Nr	Bereich	Hier finden Sie
		kann so konfiguriert werden, dass die Symbole in unterschiedlichen Strukturen angezeigt werden können.
4	Globale Funktionen	Anzeigen und Bearbeiten der Spielerliste bzw. Mannschaftsaufstellung, Erfassung von allgemeinen Highlights zum Spiel für bspw. Vor- und Nachberichte. Anzeige und Bearbeiten der bisher erfassten Spielereignisse, Stornierung eines Spiels bzw. Freigabe eines Spiels für einen anderen Kommentator

In den folgenden Kapiteln werden nun die einzelnen Funktionen innerhalb der Bereiche näher beschrieben.

3. Liveticker bedienen

3.1 Wie gelange ich zum Liveticker?

Um Spiele tickern zu können, müssen Sie sich zunächst mit ihrer Vereinsmelder Kennung aus dem DFBnet am Liveticker anmelden. Im Anschluss an die erfolgreiche Anmeldung wird Ihnen eine Liste der Spiele präsentiert, die Sie tickern dürfen. Sie können dann ein Spiel zum Tickern auswählen.

3.2 Wie reserviere ich mir ein Spiel?

Spiele müssen Sie nicht explizit reservieren. Das Spiel wird in dem Moment reserviert, wenn Sie es zum Tickern auswählen.

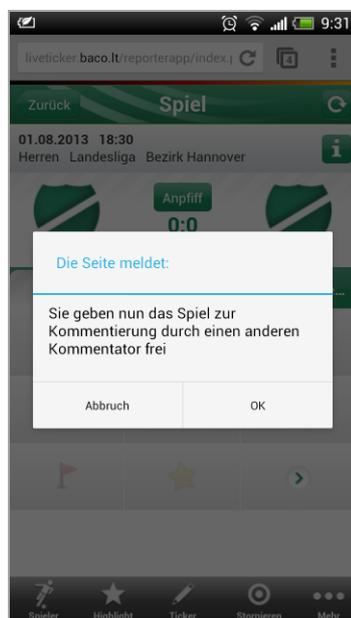
3.3 Wie storniere ich ein Spiel?

Sollten Sie einmal ein Spiel ausgewählt haben, dass Sie nicht tickern wollten oder Sie möchten das Spiel für jemanden zum Tickern freigeben, weil Sie bspw. in der zweiten Halbzeit verhindert sind, heben Sie die Reservierung des Spiels bitte wieder auf. Erst dann haben andere Personen die Möglichkeit, das Spiel zu tickern bzw. weiter zu tickern.

Für das Freigeben eines Spieles sind nur 2 Schritte notwendig.



Bitte wählen aus der globalen Funktionsleiste die Funktion Stornieren.



Nach Bestätigen der Sicherheitsnachfrage mit *OK* ist es nun für einen anderen Kommentator möglich das Spiel zu tickern.

Wählen Sie *Abbruch* können, Sie das Spiel selber weiter tickern.

Bitte beachten Sie:

Wenn das Spiel von Ihnen nicht wieder frei gegeben wird, ist es niemand anderem möglich, das Spiel zu tickern.

3.4 Funktionen im Informationsbereich

3.4.1 Informationen zum Spiel

Neben den Informationen, die Ihnen direkt auf der Startseite angeboten werden, können Sie einige weitere Informationen zum Spiel anzeigen und bearbeiten. Hierfür berühren Sie das Informationssymbol  auf der Startseite. Sie gelangen nun zu der folgenden Seite:



Zurück	Spielinfo	Bearbeiten
Datum	01.08.2013 18:30:00	
Zuschauerzahl		
Stadion	A-Platz, TSV Burgdorf	
Schiedsrichter		
Assistent 1		
Assistent 2		

Abbildung 2 - Spielinformationen

Wenn der DFBnet Spielbericht im Einsatz ist, werden Ihnen die Spielstätte sowie die angesetzten Schiedsrichter in der Regel automatisch angezeigt. In Ausnahmefällen, wenn diese nicht im Spielbericht angegeben wurden, können Sie diese manuell erfassen. Hierfür berühren Sie bitte die *Bearbeiten* Schaltfläche und tätigen Sie ihre Eingaben.

3.5 Funktionen im Ergebnisbereich

3.5.1 Zeitliche Steuerung eines Spiels

Um Ihnen die fortlaufende manuelle Erfassung der Spielminute zu einem Spielereignis abzunehmen, bietet Ihnen die APP die Möglichkeit, eine Uhr zu starten. Diese starten Sie mit dem *Anpfiff* und wenn Sie anschließend Spielereignisse erfassen, wird die aktuelle Spielminute automatisch übernommen. Weiterer Vorteil ist, dass Spielereignisse wie Spielbeginn, Halbzeit und Spielunterbrechungen und auch Spielende automatisch erfasst werden.

Die Uhr lässt sich mit einer einzigen Schaltfläche steuern. Diese ist im Ergebnisbereich oben in der Mitte angebracht.

Die Zeit lässt sich wie folgt über die Schaltfläche steuern:

Schaltfläche	Bedeutung
Anpfiff	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel wird gestartet - Die Uhr beginnt zu laufen. - Ein Spielereignis <i>Spielbeginn</i> wird automatisch erstellt.
Zeit anhalten	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel wird unterbrochen - Die Uhr wird angehalten - Ein Spielereignis <i>Spielunterbrechung Beginn</i> wird automatisch erstellt
Fortsetzen	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel wird fortgesetzt - Die Uhr wird wieder gestartet - Ein Tickereintrag <i>Spielunterbrechung Ende</i> wird automatisch erstellt
Ende 1. Halbzeit	<ul style="list-style-type: none"> - Die erste Halbzeit ist beendet - Die Uhr wird angehalten - Ein Tickereintrag <i>Halbzeitpause</i> wird automatisch erstellt <p>Hinweis: Die Schaltfläche erscheint automatisch ab der 44. Minute</p>
Start 2. Halbzeit	<ul style="list-style-type: none"> - Die zweite Halbzeit wird gestartet - Die Uhr wird wieder gestartet
Abpfiff	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel ist zu Ende - Die Uhr wird angehalten - Ein Tickereintrag <i>Spielende</i> wird automatisch erstellt <p>Hinweis: Die Schaltfläche erscheint automatisch ab der 89. Minute</p>

3.5.2 Melden eines Ergebnisses nach dem Abpfiff

Sie haben die Möglichkeit ihr getickertes Ergebnis direkt aus dem Liveticker heraus offiziell zu melden. Nachdem Sie die Schaltfläche *Abpfiff* betätigt haben, erscheint, sofern zu diesem Spiel ein Ergebnis gemeldet werden darf, die Schaltfläche *Ergebnis melden*. Wenn Sie das von Ihnen getickerte Ergebnis gleich als offizielles Ergebnis melden möchten, betätigen Sie bitte die Schaltfläche *Ergebnis melden*.

Wenn bisher noch von keinem anderen Anwender eine offizielle Ergebnismeldung vorliegt, können Sie in dem sich öffnenden Dialog noch einmal das von Ihnen getickerte Ergebnis kontrollieren und haben dort auch die Möglichkeit, das Ergebnis zu korrigieren. Wenn alles korrekt ist, tippen Sie bitte auf *Jetzt melden*.



Abbildung 3 - Erfasste Spielereignisse (Ticker)

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass die Tore im Liveticker nicht automatisch nacherfasst werden. Wenn Sie die Tore nachträglich erfassen wollen, damit ihr Liveticker auch mit dem gemeldeten Ergebnis übereinstimmt, tippen Sie in der Hauptseite bitte auf den Punkt *Ticker* und in der Folgeseite auf das "+"-Zeichen oben rechts. Dort können Sie dann das Tore oder die Tore nacherfassen. Bitte achten Sie beim Nacherfassen darauf, eine korrekte Spielminute anzugeben.

Wenn das Ergebnis erfolgreich gemeldet wurde erhalten Sie eine entsprechende Erfolgsmeldung.

Wenn das Ergebnis zwischenzeitlich bereits von einem anderen Anwender offiziell gemeldet wurde (bspw. über das DFBnet), dann wird Ihnen dies mitgeteilt.

Sofern bei der Übermittlung ein Fehler auftritt, wird Ihnen dies ebenfalls mitgeteilt. In diesem Fall probieren Sie es bitte später noch einmal.

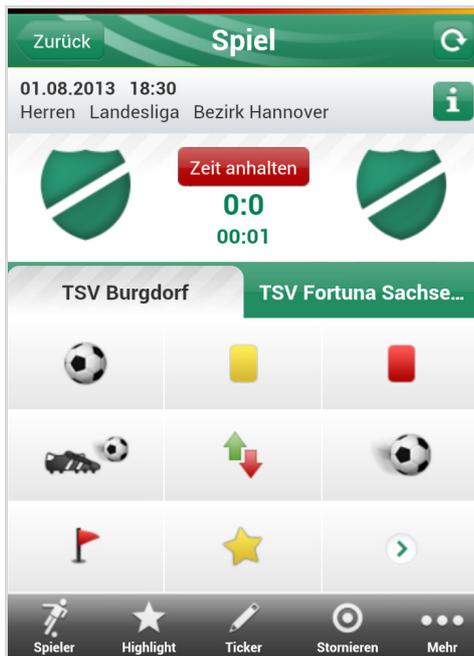
Funktionen im Spielereignisbereich

3.5.3 Spielereignisse erfassen

Damit Spielereignisse erfasst werden können, muss zunächst das Spiel über die Schaltfläche „Anpfiff“ im Ergebnisbereich gestartet werden. Nachdem das Spiel gestartet wurde, wird das Grid mit den Spiel-Ereignissen aktiviert.

Die Spielereignisse werden durch Symbole repräsentiert. Im [Anhang A](#) finden Sie eine Liste der verwendeten Symbole und ihrer Bedeutung.

Wenn Sie ein Spielereignis erfassen möchten, gehen Sie wie folgt vor:



1. Wählen Sie die gewünschte Mannschaft aus, indem Sie den passenden Tabreiter selektieren (hier: TSV Burgdorf)
2. Berühren Sie das gewünschte Symbol bzw. Spielereignis.

Hinweis: weitere Spielereignisse befinden sich auf einer weiteren Seite. Zu dieser Seite gelangen Sie, wenn Sie die Pfeil-Schaltfläche unten rechts im Grid berühren.

3. Erfassen Sie die Informationen zum Spielereignis und speichern Sie ihren neuen Tickerbeitrag.

3.5.4 Spielereignisse editieren

Wenn Sie ein bereits erfasstes Spielereignis ändern möchten, berühren Sie bitte die Schaltfläche *Ticker* im globalen Bereich.



Ihnen wird nun eine Liste der Spielereignisse angezeigt, die Sie bereits erfasst haben.



Um einen Eintrag zu editieren, berühren Sie einfach das Stiftsymbol vor dem gewünschten Eintrag. Sie gelangen anschließend in die Editierungsmaske für diesen Eintrag. Dort können Sie ihre Angaben korrigieren oder auch einen Kommentar ergänzen, wenn Sie dies zuvor noch nicht getan haben.

Im Anschluss *Speichern* Sie bitte ihre Änderungen.

Abbildung 4 - Erfasste Spielereignisse (Ticker)

Das Erfassen von Spielereignissen wird an dieser Stelle durch ein einfaches Beispiel – das Ticken eines Tores – erläutert.



Berühren Sie auf der Startseite zunächst das Spielereignis *TOR* im Grid.



Anschließend erfassen Sie die die Informationen (hier nur Auswahl des Torschützen) und ergänzen einen eigenen Kommentar.

Um einen Kommentar zu ergänzen, berühren Sie bitte die Kommentar-Schaltfläche oben rechts.

Besonderheit bei Ereignis – Spielerwechsel

Wenn Sie eine Auswechslung vornehmen möchten, werden die Spieler durch mehrmaliges berühren als eingewechselter und ausgewechselter Spieler gekennzeichnet.

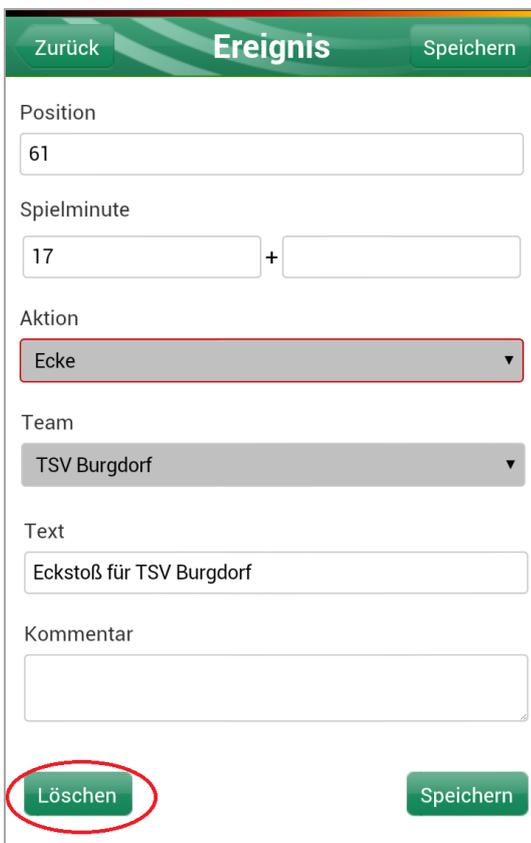


Um den Spieler, der ausgewechselt wird zu kennzeichnen, berühren Sie das Symbol vor dem Spieler **zweimal**. Dann wird er mit einem roten Pfeil gekennzeichnet. Hier im Beispiel „Hansi Schmidt“.

Für den eingewechselten Spieler berühren Sie das Symbol nur **einmal**.

3.5.5 Spielereignisse löschen

Wenn Sie ein erfasstes Spielereignis löschen möchten, navigieren Sie wieder zur Liste der Spielereignisse, indem Sie auf der Startseite die Schaltfläche *Ticker* berühren.



In der Liste suchen Sie nun den Eintrag, den Sie löschen möchten und berühren die Stift-Schaltfläche.

Die Schaltfläche zum Löschen des gewählten Eintrags finden Sie unten links.

Abbildung 5 – Spielereignis löschen

3.5.6 Spielereignisse sortieren

Die erste Meldung hat die Position 10, die zweite die Position 20, die dritte die Position 30 usw. Sollte es nötig sein, nachträglich eine Meldung zwischen zwei bereits veröffentlichte Meldungen zu platzieren (z.B. Auswechslung nachtragen) oder auch die Reihenfolge von bestehenden Spielereignissen anzupassen, kann hier manuell die Positionszahl angepasst werden, die zwischen den Positionen der vorhergehenden und folgenden Ereignissen liegt.

Das Vorgehen wird an einem einfachen Beispiel erläutert.



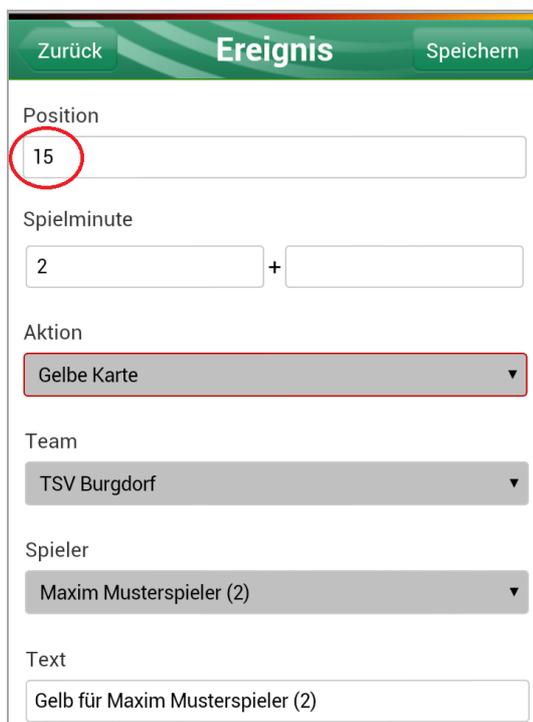
Bisher gab es den hier gezeigten Spielverlauf. Sie sehen die Positionsnummer jeweils unterhalb der Spielminute eines erfassten Spielereignisses.

Nun stellen Sie fest, dass die gelbe Karte vor dem Tor gezeigt wurde und möchten die Reihenfolge der Ereignisse ändern.

Sie möchten also die gelbe Karte mit der Positionsnummer 30 zwischen die Spielereignisse mit den Positionsnummer 10 und 20 platzieren.

Sie suchen sich dazu einfach eine freie Positionsnummer zwischen diesen beiden Zahlen aus und bearbeiten dann den Eintrag, den Sie neu positionieren möchten.

Dazu berühren Sie das Stift-Symbol des Eintrags.



Nun haben Sie die Möglichkeit eine Positionsnummer einzugeben, die zwischen der 10 und der 20 liegt. Hier im Beispiel die 15.

Bitte beachten Sie, dass es ggf. sinnvoll sein kann, die Spielminute anzupassen. Beispielsweise wie hier gezeigt.

Würde man nur die Position verändern, würde das Spielereignis *gelbe Karte* – bisher angegeben mit Spielminute 21 – vor dem erfassten Spielereignis *Tor* - mit der bisher erfassten Spielminute 17 - liegen.

Für diesen Fall passen Sie bitte auch die Spielminute an. So ergibt sich dann für den Verfolger ihres Livetickers ein logischer Spielverlauf. In unserem Beispiel korrigieren wir die Spielminute ebenfalls.

Nachdem Sie ihre Änderungen vorgenommen haben, speichern Sie diese über die dafür vorgesehene Schaltfläche.



Das Ergebnis der Änderung sehen Sie hier. Das Spielereignis liegt nun vor dem Tor und auch die Spielminute passt in den Spielverlauf.

3.6 Funktionen im globalen Bereich

3.6.1 Allgemein

Im Allgemeinen wird von Personen, die einen Liveticker verfolgen, erwartet, dass bestimmte Ereignisse wie Tore oder auch Karten jeglicher Art direkt einer Person zugeordnet werden können. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, zu jedem Spiel eine Mannschaftsaufstellung zu erfassen.

Dies ist nicht zwingend notwendig, da Sie bei jedem Ereignis auch den Namen manuell ergänzen können, aber es erleichtert Ihnen die Arbeit beim Erfassen der Spielereignisse. Denn im Fall, dass Sie eine Mannschaftsaufstellung angelegt haben, brauchen Sie später nur noch den gewünschten Spieler zu einem Spielereignis auswählen.

3.6.2 Mannschaftsaufstellung anzeigen

Sie können die Mannschaftsaufstellung über die entsprechende Schaltfläche im globalen Bereich aufrufen (Abbildung 6).



Abbildung 6 - Mannschaftsaufstellung anzeigen

Sofern in Ihrem Verband bzw. von den Vereinen für das von ihnen gewählte Spiel der DFBnet Spielbericht genutzt wird, sind ca 30 Minuten vor Anpfiff der Partie die Aufstellungen beider Mannschaften durch die Mannschaftsverantwortlichen freigegeben worden.

Wird der DFBnet Spielbericht nicht genutzt, so haben Sie die Möglichkeit, manuell eine Mannschaftsaufstellung zu erfassen.

3.6.3 Mannschaftsaufstellung aus DFBnet aktualisieren

Wenn Sie das Spiel kurz vor dem Anpfiff für sich reservieren, wird die freigegebene Spielerliste (Mannschaftsaufstellung) automatisch aus dem DFBnet Spielbericht geladen und präsentiert.

Waren die Mannschaftsaufstellungen zum Zeitpunkt ihrer Spielreservierung noch nicht von beiden Mannschaften freigegeben, so haben Sie zu einem späteren Zeitpunkt die Möglichkeit, die Spielerliste nach zu laden. Hierfür sind nur zwei Schritte notwendig.



Abbildung 7 - Spielerliste aktualisieren



Abbildung 8 - Spielerliste ist aktualisiert

1. Berühren Sie dazu auf der Startseite die Schaltfläche *Spieler*. Sie gelangen nun auf die folgende Maske.

2. Berühren Sie nun die Schaltfläche *Jetzt versuchen*. Die APP versucht nun, die offizielle Mannschaftsaufstellung aus dem Spielbericht-Online zu laden. Sind die Mannschaftsaufstellungen für das Spiel freigegeben worden, so wird die Spielerliste automatisch für beide Mannschaften aktualisiert.

Hinweis:

Die Namen der Spieler, die im DFBnet Spielbericht einer Veröffentlichung ihrer Daten nicht zugestimmt haben, werden hier mit k.A. (für „keine Angabe“) dargestellt. In der oben gezeigten Grafik ist dies beispielsweise der Spieler mit der Rückennummer 2.

3.6.4 Mannschaftsaufstellung manuell erfassen

Sie haben jederzeit die Möglichkeit, auch wenn bereits eine offizielle Mannschaftsaufstellung aus dem DFBnet Spielbericht vorliegt, manuell Spieler zu ergänzen. Hierzu berühren Sie wieder auf der Startseite die Schaltfläche *Spieler*.

Wählen Sie zunächst die Mannschaft aus, für die Sie den Spieler erfassen möchten. Hierzu selektieren Sie den passenden Tabreiter der Mannschaft.



Über das **+** Symbol können Sie der gewählten Mannschaft nun einen Spieler hinzufügen.

Abbildung 9 - Spieler hinzufügen



Nach erfolgreichem Speichern wird der Spieler in der Spielerliste der Mannschaft angezeigt.

Anmerkung:

Die Möglichkeit, die offizielle Spielerliste aus dem DFBnet Spielbericht zu laden, steht weiterhin zur Verfügung.

Hinweis:

Sie erkennen Ihre manuell erfassten Spieler daran, dass vor dem Namen ein Stift-Symbol angezeigt wird. Dies ist relevant, wenn Sie später einen Spieler aus der Spielerliste löschen oder auch editieren möchten.

3.6.5 Spieler editieren

Es können ausschließlich manuell erfasste Spieler editiert werden. Spieler, die über den DFB-net Spielbericht angelegt wurden, können nicht bearbeitet werden. Um einen manuell erfassten Spieler zu editieren, gehen Sie wie folgt vor.

Berühren Sie zunächst auf der Startseite die Schaltfläche *Spieler*. Anschließend wählen Sie die Mannschaft des Spielers aus, den Sie editieren möchten. Spieler, die Sie editieren können, sind mit dem Stift-Symbol gekennzeichnet.

Um den Spieler zu editieren, berühren Sie das Stift-Symbol vor dem gewünschten Spieler. Sie gelangen nun in die Editiermaske. Dort können Sie Ihre Änderungen vornehmen und anschließend speichern.

3.6.6 Spieler löschen

Es können ausschließlich manuell erfasste Spieler gelöscht werden. Spieler, die über den DFB-net Spielbericht angelegt wurden, können nicht gelöscht werden. Um einen manuell erfassten Spieler zu löschen, gehen Sie wie folgt vor.

Berühren Sie zunächst auf der Startseite die Schaltfläche *Spieler*. Anschließend wählen Sie die Mannschaft des Spielers aus, den Sie löschen möchten. Spieler, die Sie löschen können, sind mit dem Stift-Symbol gekennzeichnet.

Um den Spieler zu löschen, berühren Sie das Stift-Symbol vor dem gewünschten Spieler. Um den Spieler zu löschen, berühren Sie in der darauf folgenden Anzeige die Schaltfläche *löschen*.



Zurück **Spieler** Speichern

TSV Burgdorf

Nachname*

Musterspieler

Vorname

Maxim

Rückennummer

2

Löschen Speichern

Nach Bestätigung der Sicherheitsabfrage wird der Spieler gelöscht und Sie gelangen zurück in die Spielerliste.

Abbildung 10 - Spieler löschen

3.7 Allgemeines Spielhighlight erfassen

Sie können Spielhighlights auch ohne Mannschaftsbezug erfassen. Dies kann beispielsweise für die Erfassung eines Vorberichts, eines Halbzeitfazits oder eines Nachberichts genutzt werden. Hierfür steht Ihnen eine Schaltfläche zur Verfügung. Um bspw. einen Vorbericht zu erfassen, berühren Sie die Schaltfläche *Highlight* auf der Startseite.



Anschließend können Sie das Highlight beschreiben und speichern.

Beispiel:



Abbildung 11 - Beispiel Allgemeines Highlight (hier: Vorbericht)

3.8 Bereich „Mehr“

Im Bereich *Mehr* finden Sie noch einige Einstellmöglichkeiten. Hier sind insbesondere die *Zeitkorrektur* und der Punkt *Einstellungen* hervorzuheben.

3.8.1 Einstellungen

Aufgrund der Vielfalt der Smartphones und deren unterschiedlichen Bildschirmgrößen können Sie das Erscheinungsbild des Grids auf der Startseite einstellen. Sie können die Anzahl der Spalten und Zeilen auf dem Grid beeinflussen und das für Sie günstigste Anzeigemuster wählen.

3.8.2 Zeitkorrektur

Die APP bietet die Möglichkeit, die Spielminute anzupassen. Dies kann zum Beispiel dann nützlich sein, wenn man einige Minuten zu spät zum Spiel kommt und die Spielminute bereits die 7. oder 8. Minute ist. In diesem Fall starten Sie einfach das Spiel über die Schaltfläche Anpfiff und rufen anschließend die Zeitkorrektur auf. Dort wählen Sie die Anzahl der Minuten aus, die die Uhr korrigiert werden soll und speichern diese anschließend.

ANHANG A

Liste der Spielereignis-Symbole und deren Bedeutung

Symbol	Bedeutung
	Tor
	Gelbe Karte
	Rote Karte
	Freistoß
	Spielerwechsel
	Torschuss
	Ecke
	Highlight (mannschaftsbezogen)
	Elfmeter
	Elfmeter-Tor
	Gelb-Rote Karte
	Eigentor
	Abseits
	Foul

Tabelle 1 - Symbole und Bedeutung Spielereignisse

Bearbeitungshistorie

Version	Wer	Wann	Was
1.0	van der Made		erstellt
1.2	van der Made	10.05.2011	Anpassungen Staffelmelder, Kombimelder
1.3	Kalac	15.07.2013	Erweiterung um das Kapitel Liveticker
1.4	Köpper	11.12.2013	Screens ausgetauscht
1.5	Kalac	04.03.2014	Neues Kapitel 3.5.2 Ergebnismeldung aus dem Liveticker in das DFBnet