



DFB-MEDIEN

**- DFBnet-Spielbericht -
Anwenderhandbuch für
Mannschaftsverantwortliche der Vereine
und Schiedsrichter**

Autor:	DFB-Medien, Bruno Pohl
Geprüft:	Petra Smerzinski
Version / Datum:	V4.3 / Stand bis zum Software-Release 3.60
Status:	Freigabe
Datum der Freigabe:	09.11.2011
Änderungen siehe	<i>Anhang</i>

© 2011 DFB-Medien GmbH & Co. KG

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

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

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

Inhaltsverzeichnis:

- DFBnet-Spielbericht - Anwenderhandbuch für Mannschaftenverantwortliche der Vereine und Schiedsrichter	1
Inhaltsverzeichnis:	2
Tabellenverzeichnis:	7
Abbildungsverzeichnis:	7
1. Einführung	9
1.1 Ziel der Applikation	9
1.2 Ziel dieser Beschreibung	9
2. Systemumfeld	10
2.1 Hardware und Netzanbindung.....	10
2.1.1 PC mit Internetzugang.....	10
2.1.2 Drucker und Papier.....	10
2.2 Software.....	10
2.2.1 Internet Browser	10
2.2.1.1 Microsoft IE 6.0 und Mozilla Firefox.....	10
2.2.1.2 Internetoptionen.....	10
2.2.2 Acrobat Reader.....	11
2.3 Anmeldung an die Internet-Applikationen	11
2.3.1 Zugangskennungen	11
2.3.2 Zugangsadresse (URL) für den Echtbetrieb der Applikation Spielbericht.....	11
2.3.3 Zugangsadresse (URL) für den Schulungsbetrieb	12
2.4 Technischer Support der DFB Medien	12
2.5 Organisation des Spielberichts.....	12
2.6 Download dieser Beschreibung.....	12
3. Arbeitsablauf	13
3.1.1 Vor dem Spiel zu Hause (1)	13
3.1.2 Vor dem Spiel im Stadion (2).....	13
3.1.2.1 Vereinsfreigabe	13
3.1.2.2 Änderungen der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe.....	14
3.1.2.3 Rechtshinweis	14
3.1.3 Während des Spiels (3)	14
3.1.4 Nach dem Spiel (4 a + b).....	14
3.1.5 Nach dem Spieltag bei der Spielleitung/Staffelleitung (5)	15
3.1.6 Besondere Vorkommnisse / Meldungen an die Rechtsinstanz	15
3.2 Zusammenfassung: Entstehung des offiziellen Spielberichts im System	16
4. Beschreibung der Funktionen	17
4.1 Funktionen für den Mannschaftenverantwortlichen.....	17
4.1.1 Überblick Dialogfluss für Spielberichtserstellung	17

4.1.2	Anmeldung.....	18
4.1.3	Menüpunkt: Spielplanauswahl.....	18
4.1.3.1	Einstieg nach der Anmeldung.....	18
4.1.3.2	Alte Spiele anzeigen.....	18
4.1.3.3	Alle Spiele anzeigen.....	19
4.1.3.4	Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen.....	19
4.1.3.5	Spiele einer älteren Saison auswählen.....	19
4.1.4	Spielbericht Teil 1.....	19
4.1.4.1	Erfassung der Verantwortlichen und sonstigen Angaben.....	19
4.1.4.2	Angaben zur Werbung (optional).....	20
4.1.4.3	Spieler, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen (optional).....	20
4.1.4.4	Nichtneutraler Schiedsrichterassistent (optional).....	20
4.1.4.5	Mannschaftsaufstellung bearbeiten.....	21
4.1.4.6	Spielrechtsprüfung.....	22
4.1.4.7	Torwart und Ersatztorwart (optional).....	22
4.1.4.8	Spielführer (Captain).....	22
4.1.4.9	Rückennummern (optional).....	22
4.1.4.10	Spielernamen nicht veröffentlichen (n.ö.).....	22
4.1.4.11	Sortierung der Spieler.....	22
4.1.4.12	Prüfung auf Anzahl Spieler (optional).....	23
4.1.4.13	Prüfung der Liga- und Sperrregeln für 3. Liga, Regional- und Oberligen (optional).....	23
4.1.4.14	Prüfung der Ligaregeln für Amateurligen (optional).....	24
4.1.4.15	Prüfung der Sperren von Spielern.....	24
4.1.4.16	Speichern und Probedruck Teil 1.....	24
4.1.4.17	Freigabe und Echtdruck des Spielberichts Teil 1.....	25
4.1.4.18	Elektronische Bestätigung (optional).....	25
4.1.4.19	Pressebericht vor dem Spiel.....	25
4.1.4.20	Pressebericht nach dem Spiel.....	26
4.1.5	Anzeige der fertigen Spielberichte nach dem Spiel.....	27
4.1.5.1	Spielberichte.....	27
4.1.5.2	Keine Spielrechtsprüfungen bei der Anzeige abgeschlossener Spielberichte.....	27
4.1.5.3	Detailinformationen zu den Spielern anzeigen.....	27
4.1.6	Menüpunkt: Statistiken.....	28
4.1.6.1	Kartenstatistik.....	28
4.1.6.2	Torschützen.....	28
4.1.6.3	Zuschauer.....	28
4.1.6.4	Spielereinsätze.....	28
4.1.7	Menüpunkt: Offene Spielersperren anzeigen.....	30
4.1.8	Menüpunkt: Spielberechtigungsliste.....	31
4.1.8.1	Spielberechtigungsliste bearbeiten.....	31
4.1.8.2	Spielrechtsprüfung.....	32
4.1.8.3	Berücksichtigung der verschiedenen Spielrechte.....	32
4.1.8.4	Bearbeitung der Spielerstammdaten.....	32
4.1.8.5	Spielereinsatzangaben.....	33
4.1.8.6	Anzeige von Spielersperren.....	33
4.1.8.7	Spielerzuordnung mit Zugriff auf die Passdaten.....	34

4.1.8.8	Selektion bei Erstellung für eine Herren-/Frauen-Mannschaft	35
4.1.8.9	Selektion bei der Erstellung für eine Junioren/Juniorinnen-Mannschaft	35
4.1.8.10	Selektion bei der Erstellung einer gemischten Mannschaft	35
4.1.8.11	Nicht einsetzbare Spieler.....	35
4.1.8.12	Spielgemeinschaft	36
4.1.8.13	Jugendförderverein und Stammverein.....	36
4.1.8.14	Dublettenbereinigung	36
4.1.8.15	Funktion Neuer Spieler.....	37
4.1.8.16	Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine.....	38
4.1.8.17	Nacherfassung der Torschützen durch Vereine	38
4.2	Funktionen für den Schiedsrichter.....	39
4.2.1	Dialogfluss	39
4.2.2	Anmeldung.....	40
4.2.3	Spielplanauswahl.....	40
4.2.3.1	Einstieg nach der Anmeldung.....	40
4.2.3.2	Alte Spiele anzeigen.....	40
4.2.3.3	Alle Spiele anzeigen	40
4.2.3.4	Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen	40
4.2.3.5	Spiele einer älteren Saison auswählen.....	40
4.2.4	Erstellung des Spielberichts Teil 2 (Spielverlauf)	41
4.2.4.1	Änderungen an der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe.....	41
4.2.4.2	Korrekturbeleg.....	41
4.2.4.3	Spielverlauf.....	42
4.2.4.4	Durchgeführte Kontrollen.....	43
4.2.4.5	Sonstige Vorkommnisse und Faires Verhalten.....	44
4.2.4.6	Speichern der Spielzeiten, Ergebnisse und Sonstige Vorkommnisse	44
4.2.4.7	Eingesetzte Auswechselspieler (Standardfall).....	44
4.2.4.8	Unbegrenzte Wiedereinwechslung im Juniorenbereich (optional).....	45
4.2.4.9	Verwarnungen und Feldverweise (Standardfall).....	45
4.2.4.10	Zeitstrafen (optional im Juniorenbereich)	47
4.2.4.11	Eingabe der Spielminuten in der Nachspielzeit und Verlängerung.....	47
4.2.4.12	Probedruck Teil 2	47
4.2.4.13	Schiedsrichterfreigabe und Drucken Teil 2.....	47
4.2.4.14	Elektronische Bestätigung (optional)	48
4.2.5	Eingabe der Torschützen.....	48
4.2.6	Sonderberichte im Tab-Reiter Dokumente	49
4.2.7	Presseberichte.....	50
4.2.7.1	Download des Spielberichts (Teil1 und Teil 2) als csv-Datei für die Presse	50
4.2.7.2	Pressebericht nach dem Spiel (PDF)	51
4.3	Spielgemeinschaften	52
4.3.1	Anlegen einer Spielgemeinschaft	52
4.3.2	Zuordnen der Spieler einer Spielgemeinschaft	52
4.4	Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine	53
4.4.1	Fall 1: Nacherfassung nur durch Schiedsrichter und Staffelleiter	53
4.4.2	Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt des Schiri.....	53
4.4.3	Fall 3: Nacherfassung durch Vereine generell	53

4.4.4	Unterscheidung der Fälle.....	54
4.4.4.1	Nacherfassungsmodus.....	54
4.4.4.2	Spielberichtsstatus	54
4.4.5	Details für Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt Schiri	54
4.4.5.1	Meldung über den Spielbericht.....	54
4.4.5.2	Nacherfassung des Schiri-Teils.....	55
4.4.5.3	Korrektur durch Staffelleiter.....	55
4.4.6	Details für Fall 3: Nacherfassung Vereine	56
4.4.6.1	Ersterfassung	56
4.4.6.2	Neue Version nur nach Korrektur durch Staffelleiter	56
4.5	Nacherfassung der Torschützen durch Vereine.....	57
4.6	Elektronische Bestätigung statt Unterschriften.....	58
4.6.1	Funktion der elektronischen Bestätigung	58
4.6.2	Unterschriften im Teil 1 nach der Vereinsfreigabe	58
4.6.2.1	Auswirkung im PDF Teil 1	58
4.6.3	Unterschriften im Teil 2 nach Schiri-Freigabe	58
4.6.3.1	Neue Seite und Tab-Reiter Bestätigung im Teil 2.....	59
4.6.3.2	Auswirkung im PDF Teil 2	59
4.6.4	Für alle Rollen nach elektronischer Bestätigung	59
4.6.5	Nicht für höhere Versionen	60
4.6.6	Nacherfassung durch Vereine	60
4.7	Spielberichte für Freundschaftsspiele	61
4.7.1	Hintergrund und Nebenbedingungen	61
4.7.1.1	Mannschaften und Spielberechtigungslisten	61
4.7.1.2	Nicht für Auswahlspiele	61
4.7.2	Benutzerberechtigungen.....	61
4.7.3	Spielberechtigungslisten und Spielrechte.....	62
4.7.4	Aufstellung einer freien bzw. ausländischen Mannschaft.....	62
4.7.4.1	Fall 1: Kader vorhanden, normaler Ablauf wie bisher.....	63
4.7.4.2	Fall 2: kein Kader, geänderter Ablauf	63
4.7.5	Eingabeprüfungen	63
4.7.6	Sperren nach Feldverweisen und Ableistungen.....	64
4.7.7	Keine Spielsperre nach 5. Gelber Karte	65
4.7.8	Heimrechttausch und Spielverlegung.....	65
4.7.9	Statistiken	65
4.7.10	Einschränkung für die Bearbeitung der Spielersperren.....	65
4.7.11	Erweiterungen der Benutzerschnittstelle	65
4.7.11.1	Mannschaftsverantwortlicher	65
4.7.11.2	Schiedsrichter.....	68
4.7.11.3	Staffelleiter, Sportrichter, Unterrichtete, Spielberichtsprüfer	68
4.8	Schnittstelle zur Schiedsrichteruhr der Fa. Spintso.....	69
4.8.1	Funktion der Schiedsrichteruhr.....	69
4.8.2	Anbindung an DFBnet Spielbericht	69
4.8.2.1	Ablauf	69
4.8.2.2	Vor dem Spiel	69

4.8.2.3	Während des Spiels	70
4.8.2.4	Nach dem Spiel	71
4.8.3	Berechtigung über Zusatzrolle Spintso-Benutzer	71
4.8.4	Einschränkung	71
4.8.5	Vertrieb und Support.....	72
4.9	Allgemeine übergeordnete Funktionen	73
4.9.1	Eindeutige Identifikations-Nummer (ID).....	73
4.9.2	Spielneuansetzung	73
4.9.3	Setzen einer Sonderwertung im DFBnet im Spielbericht anzeigen	73
4.9.4	Parallele Bearbeitung Spielbericht Mannschaftenverantwortlicher – Schiedsrichter	74
Anhang	75
	Änderungs- /Dokumentenhistorie.....	75

Tabellenverzeichnis:

Tabelle 1: Prüfung Anzahl Spieler.....	23
Tabelle 2: Regeln 3. Liga, RL, OL.....	24
Tabelle 3: Suchbedingungen bei Suche nach neuen Spielern	37
Tabelle 4: Spielergebnisse und Sonderereignisse.....	43
Tabelle 5: Eingabe der Spielminuten	47
Tabelle 6: Nacherfassungsmodus.....	54
Tabelle 7: Nacherfassungsstatus	54
Tabelle 8: Nacherfassung der Torschützen	57
Tabelle 9: Rollen und Berechtigungen	62
Tabelle 10: Workflow mit Kader	63
Tabelle 11: Workflow ohne Kader	63
Tabelle 12: Sperrengültigkeit und Ableistung.....	64

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1: Einstellung der Internetoptionen.....	11
Abbildung 2: Der Arbeitsablauf im Überblick.....	13
Abbildung 3: Entstehung des Spielberichts Teil 1 und Teil 2 mit optionalem Korrekturbeleg für Teil 1	16
Abbildung 4: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Mannschaftsverantwortlicher	17
Abbildung 5: Anzeige nächstes Spiel für den Mannschaftsverantwortlichen	18
Abbildung 6: Vereins- und Mannschaftsverantwortliche	19
Abbildung 7: Warnung bei nicht durchgeführter Speicherung.....	20
Abbildung 8: Mannschaft und Auswechsellmannschaft aufstellen	21
Abbildung 9: Pressebericht vor dem Spiel	26
Abbildung 10: Abrufserialisierung.....	29
Abbildung 18: Offene Sperren der Spieler eines Vereins	30
Abbildung 11: Spielberechtigungsliste bearbeiten	31
Abbildung 12: Spielereinsatz.....	33
Abbildung 13: Bearbeitung Spielerzuordnung.....	34
Abbildung 14: Freie Suche nach Spielern.....	37
Abbildung 15: Spielerstammdaten	38
Abbildung 16: Meldung Spielberechtigung nicht prüfbar.....	38
Abbildung 17: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Schiedsrichter	39

Abbildung 18: Schiedsrichtersicht nach Anmeldung	40
Abbildung 19: Warnung bei Korrektur durch Schiedsrichter	41
Abbildung 20: Spielverlauf	42
Abbildung 21: Warnung bei nicht erfolgter Speicherung	44
Abbildung 22: Eingabe der Auswechslungen	44
Abbildung 23: Eingabe der Gelben Karten (Verwarnungen)	45
Abbildung 24: Eingabe der Gelb-Roten Karten (Feldverweis)	46
Abbildung 25: Eingabe der Roten Karten (Feldverweis)	46
Abbildung 26: Aufruf der Torschützeneingabe über das Symbol Fußball aus dem Spielplan	48
Abbildung 27: Eingabe der Torschützen (mit Status vollständig)	49
Abbildung 28: Pressebericht nach dem Spiel (PDF)	51
Abbildung 29: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 1	58
Abbildung 30: Seite für Elektronische Bestätigung	59
Abbildung 31: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 2	59
Abbildung 32: Auswahl des Wettbewerbs Meisterschaft/Pokal	66
Abbildung 33: Auswahl des Wettbewerbs Freundschaft	66
Abbildung 34: Preview nächste Spiele	67
Abbildung 35: Anzeige der Wettbewerbsgültigkeit	67
Abbildung 36: Ablauf in Zusammenarbeit mit der Schiedsrichteruhr	69
Abbildung 37: Download der Aufstellung auf die Uhr	70
Abbildung 38: Upload der Berichtsdatei ins DFBnet	71

1. Einführung

1.1 Ziel der Applikation

Mit der Internet-Applikation *Spielbericht* im DFBnet wird die Abwicklung des offiziellen Spielberichts in den Ligen des DFB und weiteren Ligen des deutschen Amateurbereiches komplett auf ein Online-Verfahren umgestellt. Es löst das bisherige Durchschlagspapierformular ab. Mit der Einführung des Systems soll die Abwicklung vereinfacht und erkannte Fehlerquellen beseitigt werden.

Das System ist seit Beginn der Saison 2004/2005 in der Bundesliga und der 2. Bundesliga und ab Saison 2005/2006 in der Regionalliga erfolgreich im Einsatz. Inzwischen ist es in allen DFB-Ligen und in fast allen oberen Landesverbandsligen eingesetzt, in einigen Landesverbänden flächendeckend bis in die Junioren-Ligen.

Für den Fall, dass die Applikation *Spielbericht* aus irgendeinem Grund teilweise oder vollständig nicht verfügbar sein sollte, muss der Spielbericht wieder auf dem Papierformular erstellt werden und von der Spielleitung/Staffelleitung nach erfasst werden.

Der Spielbericht wird heute für jedes Spiel mit Informationen der Verantwortlichen der Heim- und Gastmannschaft und vom Schiedsrichter im Stadion verfasst und anschließend per Post an die Geschäftsstelle der Spielleitung weitergeleitet. Mit dieser Applikation wird er Online verfasst und ist sofort elektronisch bei allen Berechtigten zur Weiterverarbeitung verfügbar. Der Spielbericht wird zwar zusätzlich auf Papier gedruckt, dies dient jedoch über die Unterschriften der Beteiligten nur zur Absicherung der rechtlichen Verbindlichkeit und zur Archivierung.

Die Applikation *Spielbericht* unterstützt

1. die Vereine bzw. die Mannschaftenverantwortlichen bei der Aufstellung der Mannschaft und der Auswechsellmannschaft,
2. die Pressebeauftragten der Vereine bei der Versorgung der Presse und des VIP-Bereichs im Stadion,
3. die Schiedsrichter bei der Erstellung des Ergebnisteils des Spielberichts,
4. und die Spielberichtsprüfer der Spielleitung/Staffelleitung bei der Prüfung der Spielberichte.

Durch die fortlaufende Speicherung der Spielberichte in eine Datenbank können die Mannschaftenverantwortlichen, Schiedsrichter und die Spielberichtsprüfer auch auf alle älteren Spielberichte der Saison zur Recherche zugreifen und diese drucken oder downloaden.

Aus Gründen des Datenschutzes wurden persönliche Daten wie z.B. Vornamen, Nachnamen, Geburtsdatum oder Passnummer in den Abbildungen unkenntlich gemacht.

1.2 Ziel dieser Beschreibung

Diese Beschreibung richtet sich an die Personen im Fußball, die Spielberichte erstellen müssen, also die Mannschaftenverantwortlichen in den Vereinen, die Schiedsrichter, Assistenten und 4. Offiziellen.

2. Systemumfeld

2.1 Hardware und Netzanbindung

2.1.1 PC mit Internetzugang

Für die Nutzung der Applikation *Spielbericht* muss ein PC unter MS Windows ab WINDOWS NT/2000 mit Internet-Zugang zur Verfügung stehen.

Der Internet-Zugang kann über eine hausinterne LAN-, eine DSL- oder eine ISDN-Verbindung oder über ein analoges Modem (ab 55 KBit/s) hergestellt werden. Der Provider ist beliebig wählbar.

2.1.2 Drucker und Papier

Inzwischen können die Spielberichte rein elektronisch verwaltet werden, eine Notwendigkeit zum Drucken besteht nicht mehr (siehe auch → Kapitel 4.6 Elektronische Bestätigung).

Falls jedoch die Spielberichte wegen der Unterschriften noch ausgedruckt und unterzeichnet werden sollen, gelten folgende Voraussetzungen:

Der PC muss über einen Parallel-/USB-Port oder über eine Netzverbindung auf einem DIN A4-Seitendrucker ausdrucken können. Besondere Einstellungen am Drucker sind nicht notwendig, er muss lediglich DIN A4-Querformat drucken können.

Besonderes Papier bzw. Formularpapier ist nicht notwendig, es kann auf normalem weißem A4-Papier gedruckt werden.

2.2 Software

Für die Nutzung der Applikation *Spielbericht* ist außer den beiden unten genannten Komponenten keine Installation einer lokalen Software notwendig.

2.2.1 Internet Browser

2.2.1.1 Microsoft IE 6.0 und Mozilla Firefox

Die Applikation benötigt einen Internet-Browser, der korrekter Ablauf ist getestet und freigegeben für den Microsoft Internet-Explorer ab V6.0 und Mozilla Firefox 3.x.

Probleme kann es mit dem AOL-Browser und dem T-Online-Browser geben, deshalb wird vom Einsatz dieser und anderer Browser abgeraten.

2.2.1.2 Internetoptionen

Damit die Anwendung richtig funktioniert (d.h. Seiteninhalte nicht gespeichert werden), muss eine Internetoption eingestellt werden:

Dazu muss im Internet-Explorer der Menüpunkt

Extras – Internetoptionen – Temporäre Internetdateien und Verlauf –

aufgerufen werden, und unter *– Einstellungen –* die Option

Neuere Version der gespeicherten Seiten suchen

© bei jedem Zugriff auf die Webseite

angegeben werden.

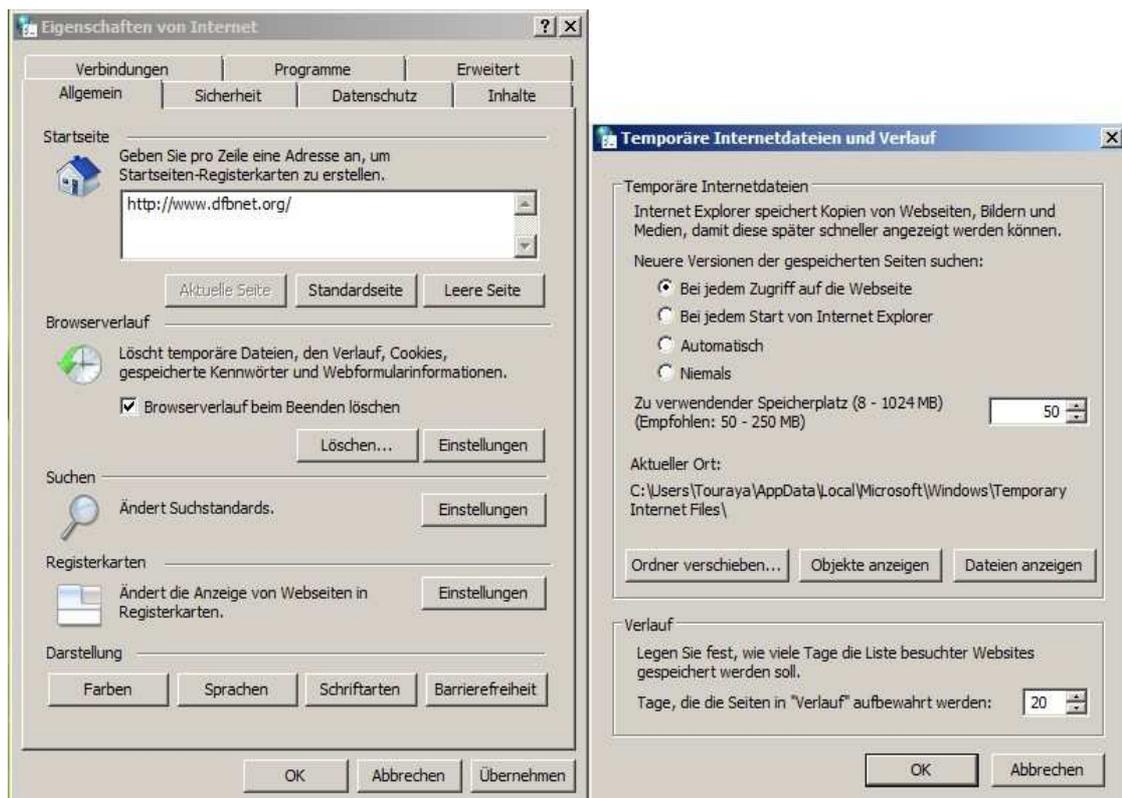


Abbildung 1: Einstellung der Internetoptionen

2.2.2 Acrobat Reader

Für das Drucken der Spielberichte und der Pressekopien wird der Acrobat Reader ab Version 5.0 benötigt.

2.3 Anmeldung an die Internet-Applikationen

2.3.1 Zugangskennungen

Die Zugangskennungen und das Kennwort werden den Mannschaftsverantwortlichen der Vereine und den Schiedsrichtern durch die Landesverbände mitgeteilt.

2.3.2 Zugangsadresse (URL) für den Echtbetrieb der Applikation Spielbericht

Die Anwendung *Spielbericht* ist innerhalb der Rahmenanwendung *SpielPlus* verfügbar

<http://www.dfbnet.org/spielplus/>

oder

<http://www.dfbnet.org/spielbericht/>

oder

<http://www.dfbnet.org/>

und wählen Sie dann in der linken Navigationsleiste unter *Spielplanung / Spielbetrieb – Spielbericht*

2.3.3 Zugangsadresse (URL) für den Schulungsbetrieb

<http://www.dfbnet.org/>

und wählen Sie dann in der oberen Navigationsleiste

Schulungsumgebung

und in der linken Navigationsleiste unter

Spielplanung / Spielbetrieb – Spielbericht

oder

<http://schulung.dfbnet.org/spielplus/>

Die Zugangskennung und das Passwort für die Schulung sind die gleichen wie Ihre Zugangskennung für den Echtbetrieb. Deshalb darauf achten, dass Sie mit der richtigen Anwendung arbeiten, denn die im Schulungssystem erstellten Daten werden **nicht** lange gespeichert und **nicht** in das Echtssystem übernommen, sie werden in unregelmäßigen Abständen gelöscht.

2.4 Technischer Support der DFB Medien

Die Ansprechpartner und die Kontaktdaten für Technischen Support und Meldung von Störungen zu den Spielzeiten am Wochenende bzw. außerhalb der Arbeitszeiten entnehmen Sie bitte dem Impressum bzw. dem Kontakt im DFBnet-Portal:

<http://www.dfbnet.org>

- Service – Call Center –

DFB Medien kann **keinen** technischen Support bezogen auf die lokale individuelle Internet-Anbindung in den Stadien oder in den Geschäftsstellen der Vereine leisten. Dazu müssen die Vereine die Unterstützung eines Beraters für Netzanbindung einholen.

2.5 Organisation des Spielberichts

Zu den normalen Arbeitszeiten in der Woche stehen für Auskünfte über die Organisation des Spielbetriebs und des Spielberichts ihre bekannten Ansprechpartner in den Geschäftsstellen der Spielleitung/Staffelleitung zur Verfügung.

2.6 Download dieser Beschreibung

Diese Beschreibung können Sie sich herunterladen über:

<http://www.dfbnet.org>

- Service – Handbücher – Spielbericht –

3. Arbeitsablauf

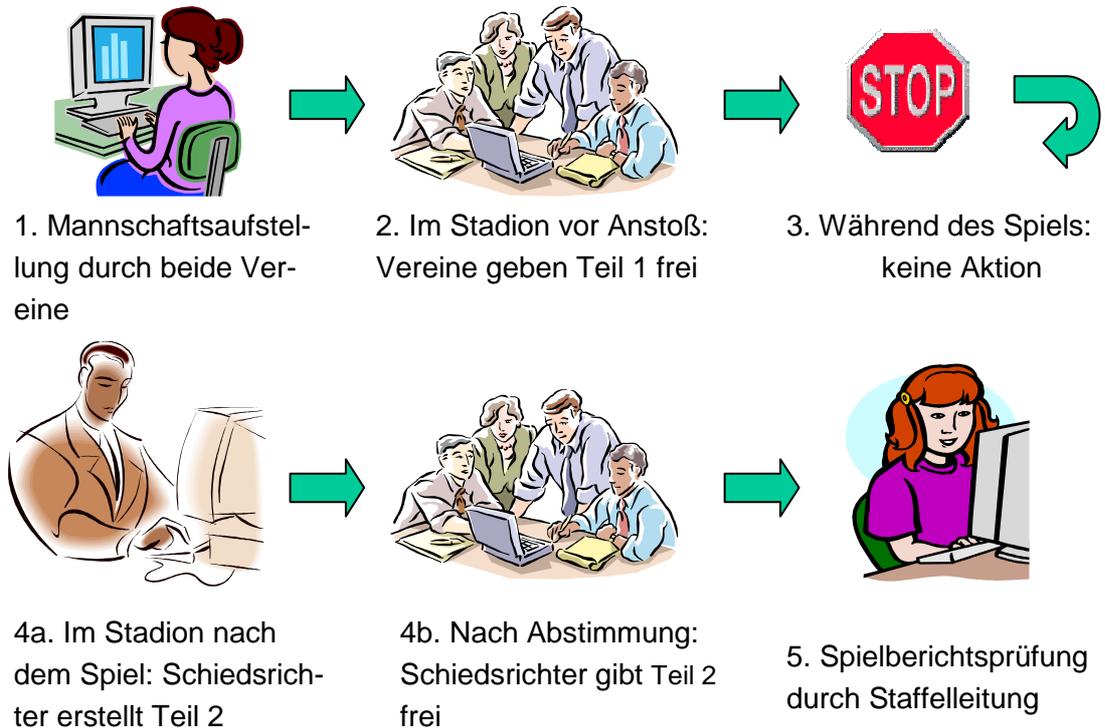


Abbildung 2: Der Arbeitsablauf im Überblick

3.1.1 Vor dem Spiel zu Hause (1)

Beide Vereine erstellen vor dem Spiel getrennt und ohne gegenseitige Einsicht ihre Mannschaftsaufstellung aus der Spielberechtigungsliste. Das kann schon zeitlich weit vor dem Spiel zu Hause stattfinden. Dabei wird die Spielberechtigung geprüft, zum einen ob gegen die Ligaregeln verstoßen wird und zum anderen, ob Sperren der Spieler vorliegen. Verletzungen der Ligaregeln und aktuelle Sperren werden angezeigt, eine fehlerhafte Mannschaftsaufstellung kann zwar gespeichert, jedoch nicht freigegeben werden (harter Fehler). Jeder Verein kann seinen Teil der Mannschaftsaufstellung drucken (Probedruck).

3.1.2 Vor dem Spiel im Stadion (2)

3.1.2.1 Vereinsfreigabe

Die beiden Mannschaftsverantwortlichen können bis zur beiderseitigen Freigabe (Vereinsfreigabe) die Aufstellung noch getrennt ohne gegenseitige Einsicht ändern. Dazu muss der Mannschaftsverantwortliche des Gastvereins im Stadion einen eigenen PC bedienen oder mindestens eine Anmeldung ans System am PC der Heimmannschaft vornehmen und den Mannschaftsverantwortlichen oder die Sportassistentin des Heimvereins bitten, nach seinen Vorgaben die Applikation zu bedienen.

Aktuelle Spielersperren werden angezeigt, können aber auch bei der Freigabe übergangen werden (weicher Fehler), da nicht sichergestellt werden kann, dass sie aktuell und verbindlich im System gespeichert sind.

Die Vereine sollen die Mannschaftsaufstellungen möglichst vor dem Spiel freigeben (Vereinsfreigabe). Eine entsprechende Warnungsmeldung erfolgt 60 Minuten und 10 Minuten vor Spielbeginn. Nach erfolgter Freigabe ist die Aufstellung von den Vereinen nicht mehr änderbar. Erst nach beiderseitiger Freigabe können die Aufstellungen von beiden Vereinen eingesehen werden.

Wenn durch Vorgabe des Verbands ein Papierausdruck erforderlich ist, übernimmt der Heimverein das Drucken des Teil 1 (Echtdruck) und die Vereinsverantwortlichen kommen zum Unterschreiben des Spielberichts zusammen. Der Spielbericht besteht in diesem Schritt nur aus dem ersten Teil (Teil 1), dem Teil mit den Mannschaftsaufstellungen. Die Verantwortlichen des Heimvereins drucken ihn mit den erforderlichen Kopien aus. Die Mannschaftsverantwortlichen vergewissern sich, dass die ausgedruckte Mannschaftsaufstellung richtig ist, unterschreiben den Teil 1 und bringen ihn dann zu den jeweiligen Spielführern in die Mannschaftskabinen zur Unterschrift. Die Beteiligten erhalten die ausgedruckten Kopien des Berichts ohne Unterschriften, die aber durch die ausgedruckte Identifikationsnummer nachvollziehbar dem Original zuzuordnen sind. Das Original mit den Unterschriften wird dem Schiedsrichter übergeben.

Optional kann nach Vorgabe des Verbands auch mit der Elektronischen Bestätigung gearbeitet werden, dann entfällt das Drucken und die Weiterverarbeitung erfolgt rein elektronisch (siehe Kapitel 4.6).

3.1.2.2 Änderungen der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe

Wird durch unvorhergesehene Zwischenfälle die Mannschaftsaufstellung nach der Freigabe durch die Vereine bis unmittelbar vor dem Anstoß noch geändert, wird diese Änderung durch den Schiedsrichter auf dem Spielbericht Teil 1 zunächst handschriftlich vermerkt und nach dem Spiel über die Korrekturfunktion eingepflegt (siehe Kapitel 4.6).

3.1.2.3 Rechtshinweis

Die Verantwortung für die Einhaltung der Sperren und der Ligaregeln verbleibt auch mit dem Einsatz der Applikation Spielbericht bei den Vereinen.

3.1.3 Während des Spiels (3)

Während des Spiels findet keine Aktion in der Applikation statt.

3.1.4 Nach dem Spiel (4 a + b)

Nach dem Spiel meldet sich der Schiedsrichter mit seiner Kennung an und bekommt zunächst den Teil 1 mit den Aufstellungen angezeigt. Wenn es kurz vor Spielbeginn noch Änderungen an der Mannschaftsaufstellung gab, Nachnominierungen und Austausch von Spielern vor dem Spiel, werden diese über die Korrekturfunktion eingepflegt. In diesem Fall entsteht eine Korrekturversion 1. Später beim Drucken des Teils 2 wird auch der korrigierte Teil 1 als Korrekturbeleg mit ausgegeben.

Im Teil 2 des Spielberichts werden zunächst Spielzeiten, Halbzeit- und Endergebnis und Besondere Vorkommnisse eingegeben. Dann folgt der Teil der Eingabe der Auswechslungen während des Spiels und der vergebenen Karten jeweils für Heim und Gast.

Stellt jetzt die Applikation fest, dass durch eine Auswechslung eine Lizenzregel verletzt wurde, dass also die Änderung bzw. die Auswechslung nicht zulässig war, wird eine Meldung ausgegeben. Der Fehlerhinweis bleibt deutlich sichtbar erhalten, auch nachdem der Spielbericht gespeichert und freigegeben wurde (am Bildschirm und im Druck).

Vor der Freigabe kann ein Probedruck angestoßen werden. Stellen die Verantwortlichen gemeinsam fest, dass noch Fehler im Bericht sind, kann der Schiedsrichter den Bericht noch einmal ändern und erneut drucken.

Ist der Spielbericht akzeptiert, muss der Schiedsrichter den Spielbericht im System noch freigeben (Schiedsrichterfreigabe). Wenn im Verband ein Papierausdruck erforderlich ist, muss er inklusive Kopien vom Schiedsrichter gedruckt werden. Der Ausdruck des Spielberichts Teil 2, Original und die Kopien für Heim, Gast und Schiedsrichter werden nun im unteren Teil von allen Verantwortlichen unterschrieben. Das unterschriebene Original Teil 2 wird zusammen mit dem unterschriebenen Original Teil 1 und einem evtl. vorhandenen Korrekturbeleg Teils 1 an die Geschäftsstelle der Spielleitung geschickt und dort als Belegexemplar archiviert.

Optional kann nach Vorgabe des Verbands auch mit der Elektronischen Bestätigung gearbeitet werden, dann entfällt das Drucken und die Weiterverarbeitung erfolgt rein elektronisch (siehe Kapitel 4.6).

3.1.5 Nach dem Spieltag bei der Spielleitung/Staffelleitung (5)

Die Spielberichtsprüfer sichten nach einem Spieltag alle Spielberichte und korrigieren, falls Fehler enthalten sind. Änderungen werden nachvollziehbar dokumentiert und erzeugen eine Änderungsversion des Spielberichts.

Die von den Vereinen freigegebene Version 0 und der vom Schiedsrichter freigegebene Spielbericht in der Version 0 oder der Version 1 bleiben in jedem Fall nachvollziehbar erhalten.

3.1.6 Besondere Vorkommnisse / Meldungen an die Rechtsinstanz

Von der im Folgenden beschriebenen Arbeitsweise kann durch verbandspezifische Anweisungen abgewichen werden.

Die Sonderberichte der Schiedsrichter werden nicht über ein Online-Formular erfasst, sondern werden weiterhin getrennt vom Spielbericht erstellt und an den Spielleiter und die Rechtsinstanz übermittelt. Neben dem Sonderbericht werden für die Rechtsinstanz die Teile 1 und 2 des Spielberichtes ausgedruckt und zusammen mit gegebenenfalls einbehaltenen Spielerpässen auf dem Postweg zugestellt.

Um sie ebenfalls elektronisch verfügbar zu haben, können die Sonderberichte vom Schiedsrichter auch als Datei zum Spiel hoch geladen werden. Die Funktion befindet sich im Tab-Reiter *Dokumente*. Sportrichter und Staffelleiter können sich diese hoch geladenen Dateien wieder herunterladen.

3.2 Zusammenfassung: Entstehung des offiziellen Spielberichts im System

Folgende Abbildung zeigt noch einmal die Entstehung des Spielberichts, wie oben beschrieben.

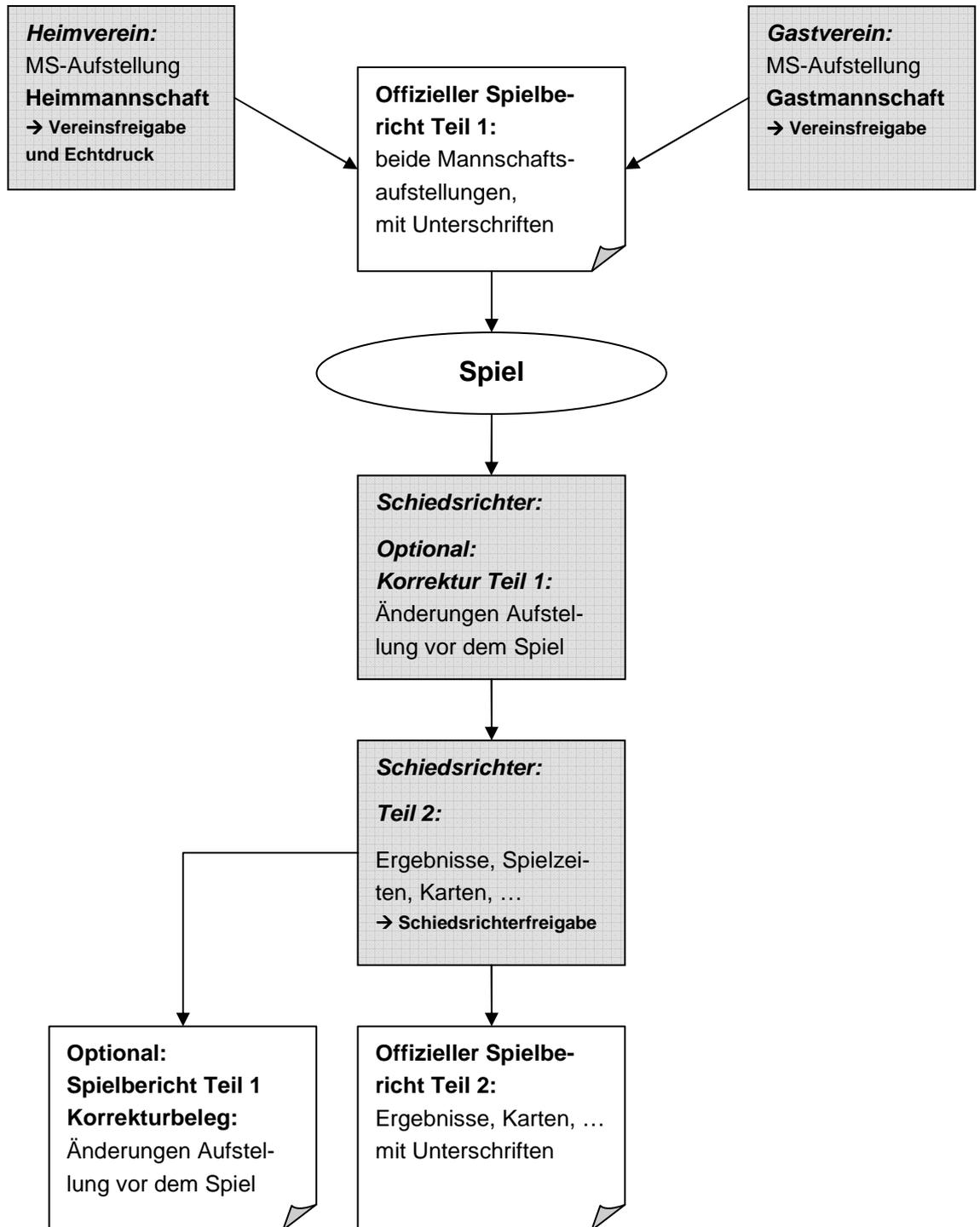


Abbildung 3: Entstehung des Spielberichts Teil 1 und Teil 2 mit optionalem Korrekturbeleg für Teil

1

4. Beschreibung der Funktionen

4.1 Funktionen für den Mannschaftenverantwortlichen

4.1.1 Überblick Dialogfluss für Spielberichtserstellung

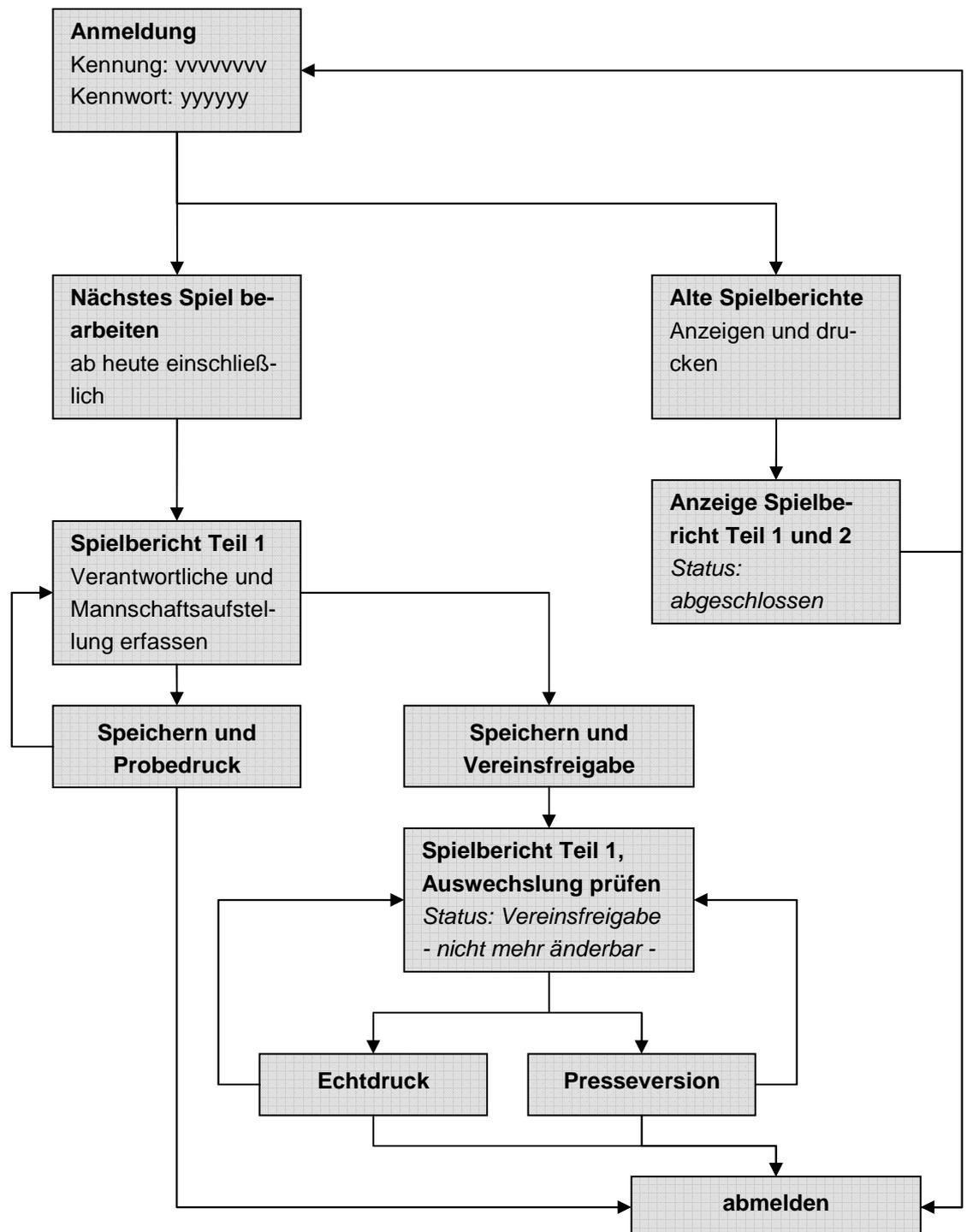


Abbildung 4: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Mannschaftenverantwortlicher

4.1.2 Anmeldung

Der Mannschaftenverantwortliche des Vereins für die Mannschaft in der jeweiligen Liga meldet sich mit seiner Kennung im System an (Siehe Kapitel 2.3 Seite 11) und gelangt auf die Einstiegsseite der Anwendung *SpielPlus*.

Für die Nutzung der ausgewählten Anwendung ist eine vorherige Zustimmung der allgemeinen Geschäftsbedingungen erforderlich. Die Funktion *Später akzeptieren* ist maximal 10 mal ausführbar.

Nach Bestätigung und *weiter* stehen auf der linken Randnavigation die Anwendungen zur Verfügung auf die der Benutzer berechtigt ist, z.B. *Spielberichte*, *Passwort ändern* und *Abmelden*.

Der Menüpunkt *Spielberichte* beinhaltet die Menüpunkte

Spielplanauswahl

Statistiken

Offene Sperren

Spielberechtigungen.

Durch Klick auf *Abmelden* meldet man sich vom SpielPlus ab.

Durch Klick auf *Passwort ändern* kann das Passwort für die Anmeldung geändert werden.

Achtung! Die Passwortänderung wirkt sich auf alle Anwendungen aus, für die die Kennung berechtigt ist.

4.1.3 Menüpunkt: Spielplanauswahl

4.1.3.1 Einstieg nach der Anmeldung

Das System positioniert standardmäßig auf den Menüpunkt Spielplanauswahl und dort auf das nächste Spiel in der aktuellen Saison ausgehend vom Tagesdatum.



Integrations-System **Spielplan** sbo102

Hier können Sie Spielberichte sehen und bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Saison: 2009 / 2010

Spiele

Sp	Datum	Uhrzeit	Heim	Gast	Spielstatus	Ergebnis
890083 A-Junioren Bundesliga Staffel Nord/Nordost						
90.	07.02.2010	11:00	Hertha BSC Berlin	Hamburger SV	Spiel geplant	--:--

Alle Spiele Alte Spiele Nächstes Spiel

Zurück

Abbildung 5: Anzeige nächstes Spiel für den Mannschaftenverantwortlichen

Hat der Mannschaftenverantwortliche die Berechtigung auf mehrere Mannschaften kommt zunächst die Auswahl der Liga.

4.1.3.2 Alte Spiele anzeigen

Mit dem Button *Alte Spiele* können vergangene Spiele mit ihren Spielberichten angezeigt werden. Bei Aufruf eines Spielberichts wird der Stand der letzten Freigabe angezeigt. Ist der Spielbericht nicht mehr im Status *In Planung*, ist er gegen Änderung gesperrt, kann aber angezeigt und ausgedruckt werden.

4.1.3.3 Alle Spiele anzeigen

Mit dem Button *Alle Spiele* können vergangene Spiele und künftige Spiele angezeigt werden, d.h. der gesamte Spielplan der Saison wird ausgegeben. Für den Aufruf eines frei gegebenen Spielberichts gilt die gleiche Einschränkung wie oben beschrieben. Für übernächste und künftige Spiele können keine Spielberichte erstellt werden.

4.1.3.4 Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen

Falls das nächste Spiel nicht schon angezeigt wird, kann es über den Button *Nächstes Spiel* angezeigt werden. Die Bearbeitung eines Spielberichts für ein Spiel erfolgt durch Klicken auf das *Bleistift-Symbol*. Die Weiterverarbeitung ist in Kapitel 4.1.4 beschrieben.

4.1.3.5 Spiele einer älteren Saison auswählen

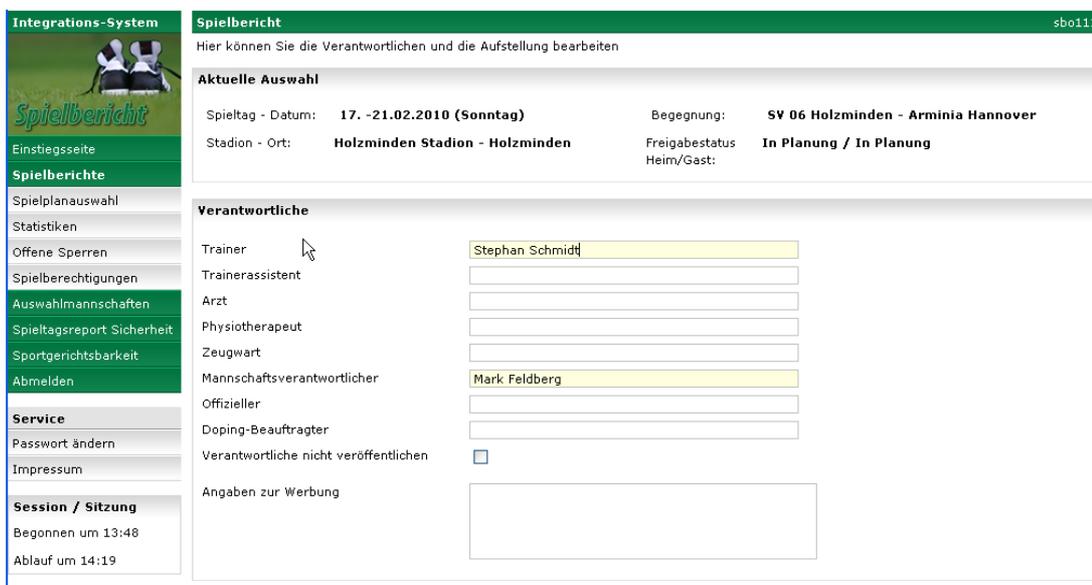
Über den Menüpunkt *Spielplanauswahl* kann auch eine ältere Saison ausgewählt werden (ab 04/05). Der Saisonwechsel findet ab Saison 2009/2010 immer vom 30.06. auf den 01.07. eines Jahres statt. Sind Spielbericht nicht mehr im Status *In Planung*, sind sie gegen Änderung gesperrt, können aber angezeigt und ausgedruckt werden.

4.1.4 Spielbericht Teil 1

4.1.4.1 Erfassung der Verantwortlichen und sonstigen Angaben

Es werden die verantwortlichen Personen wie Trainer, Assistenz, Mannschaftenverantwortliche usw. für die Mannschaft erfasst. Als Eingabehilfe werden die Daten des letzten Spiels als Vorbelegung übernommen.

Über die Ligaregeln kann der Verbandsadministrator festlegen, für welche Felder Eingabepflicht besteht, sie sind dann gelb hinterlegt. In einem Feld können mehrere Namen angegeben werden, Prüfungen finden nicht statt. Der Verein muss selbst auf die Regel achten, dass nicht mehr als 8 Personen benannt sind, die sich am Spielfeldrand aufhalten.



The screenshot shows the 'Spielbericht' (Match Report) interface. The top navigation bar includes 'Integrations-System', 'Spielbericht', and 'sbo111'. Below the navigation, there is a sidebar menu with options like 'Spielplanauswahl', 'Statistiken', 'Offene Sperren', 'Spielberechtigungen', 'Auswahlmannschaften', 'Spieltagsreport Sicherheit', 'Sportgerichtsbarkeit', 'Abmelden', 'Service', 'Passwort ändern', 'Impressum', and 'Session / Sitzung'. The main content area is titled 'Spielbericht' and contains the following information:

Hier können Sie die Verantwortlichen und die Aufstellung bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: 17. -21.02.2010 (Sonntag) Begegnung: SV 06 Holzminden - Arminia Hannover
 Stadion - Ort: Holzminden Stadion - Holzminden Freigabestatus: In Planung / In Planung
 Heim/Gast:

Verantwortliche

Trainer	Stephan Schmidl
Trainerassistent	
Arzt	
Physiotherapeut	
Zeugwart	
Mannschaftsverantwortlicher	Mark Feldberg
Offizieller	
Doping-Beauftragter	
Verantwortliche nicht veröffentlichen	<input type="checkbox"/>
Angaben zur Werbung	

Abbildung 6: Vereins- und Mannschaftenverantwortliche

Der Schalter *Verantwortliche nicht veröffentlichen* muss gesetzt werden, wenn die Namen der Mannschaftenverantwortlichen **nicht** auf der Seite www.fussball.de veröffentlicht werden sollen.

In allen überregionalen Ligen ist die Nicht-Veröffentlichungs-Angabe nicht möglich.

Die Einträge müssen durch Betätigen des Buttons *Speichern* gespeichert werden. Wurde das Speichern vergessen, erscheint folgende Meldung:

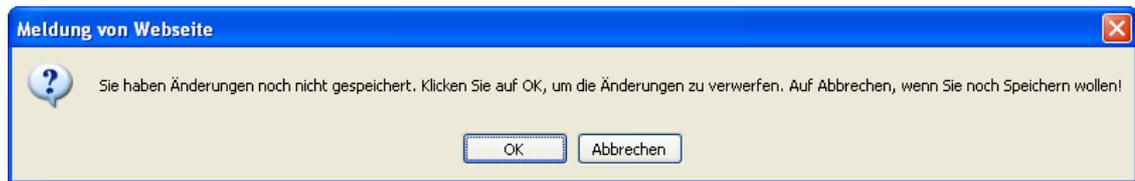


Abbildung 7: Warnung bei nicht durchgeführter Speicherung

Beachten Sie bitte, dass bei OK die Änderungen verloren gehen! Um zu speichern zunächst *Abbrechen* betätigen, dann *Speichern*.

Durch Betätigung des Buttons *Aufstellung bearbeiten* wird der Dialog zur Mannschaftsaufstellung aufgerufen, siehe Kapitel 4.1.4.5.

Die in den Kapiteln 4.1.4.2, 4.1.4.3, 4.1.4.4 beschriebenen Optionen können in der Ligaregel (Verbandsadministrator) gesetzt werden, um die wie folgt beschriebene Arbeitsweise abzubilden.

4.1.4.2 Angaben zur Werbung (optional)

Im Eingabefeld *Angaben zur Werbung* müssen die vom Verband geforderten Angaben zu Sponsoren im Freitextformat gemacht werden.

4.1.4.3 Spieler, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen (optional)

Spieler, deren Passantrag sehr kurzfristig vor dem Spiel zur Geschäftsstelle des Landesverbandes (elektronisch bzw. per Fax) übermittelt wurde, sind auf der Spielberechtigungsliste nicht zu finden, solange der Passantrag noch nicht eingegeben und genehmigt wurde. Sie sind aber spielberechtigt, sobald der Antrag beim Verband eingegangen ist.

Zur Erfassung dieser Spieler wird ein gleichnamiges Eingabefeld unter dem Bereich *Verantwortliche und sonstige Angaben* im Teil 1 angeboten, es sollen Name, Vorname und Geburtsdatum eingegeben werden. Es besteht keine Eingabepflicht (Feld nicht gelb hinterlegt). Eine Prüfung der Eingaben kann nicht erfolgen, die Eintragungen sind reine Texte und können keine Personen in der Datenbank referenzieren.

Die Erfassung der Spielereignisse, wie Auswechslungen und Karten muss der Schiedsrichter im Feld *Sonstige Vorkommnisse* im Teil 2 vornehmen.

Wird mindestens ein Spieler bei Heim oder Gast in dieser Rubrik aufgeführt, wird der Spielbericht mit einem Fehler/Hinweis gekennzeichnet und im Kopf der Text „Prüfung erforderlich“ eingesetzt.

4.1.4.4 Nichtneutraler Schiedsrichterassistent (optional)

In einigen Landesverbänden und in bestimmten Ligen ist festgelegt, dass die Vereine Nicht-neutrale Schiri-Assistenten stellen müssen und in der Regel keine neutralen Schiri-Assistenten angesetzt werden.

In dem Fall werden bei beiden Vereinen unter dem Bereich *Verantwortliche und sonstige Angaben* Textfelder angeboten, in die die Mannschaftenverantwortlichen die Namen der nichtneutralen Schiri-Assistenten eingeben können. Sollten doch Schiedsrichterassistenten über die Schiri-Ansetzung angesetzt sein, dann haben diese Priorität, d.h. sie werden wie gewohnt im Teil 2

angezeigt, sind auch wie bisher vom Schiedsrichter änderbar. In dem Fall werden keine Eingabefelder *nichtneutrale Schiedsrichterassistenten* im Teil 1 angeboten.

Eine Prüfung der Eingaben kann nicht erfolgen, die Eintragungen sind Texte und können keine Personen in der Datenbank referenzieren. Es erfolgt deshalb auch kein Rückfluss in die Schir-Ansetzung, falls die angegebenen Namen doch registrierte Schiedsrichterassistenten sind.

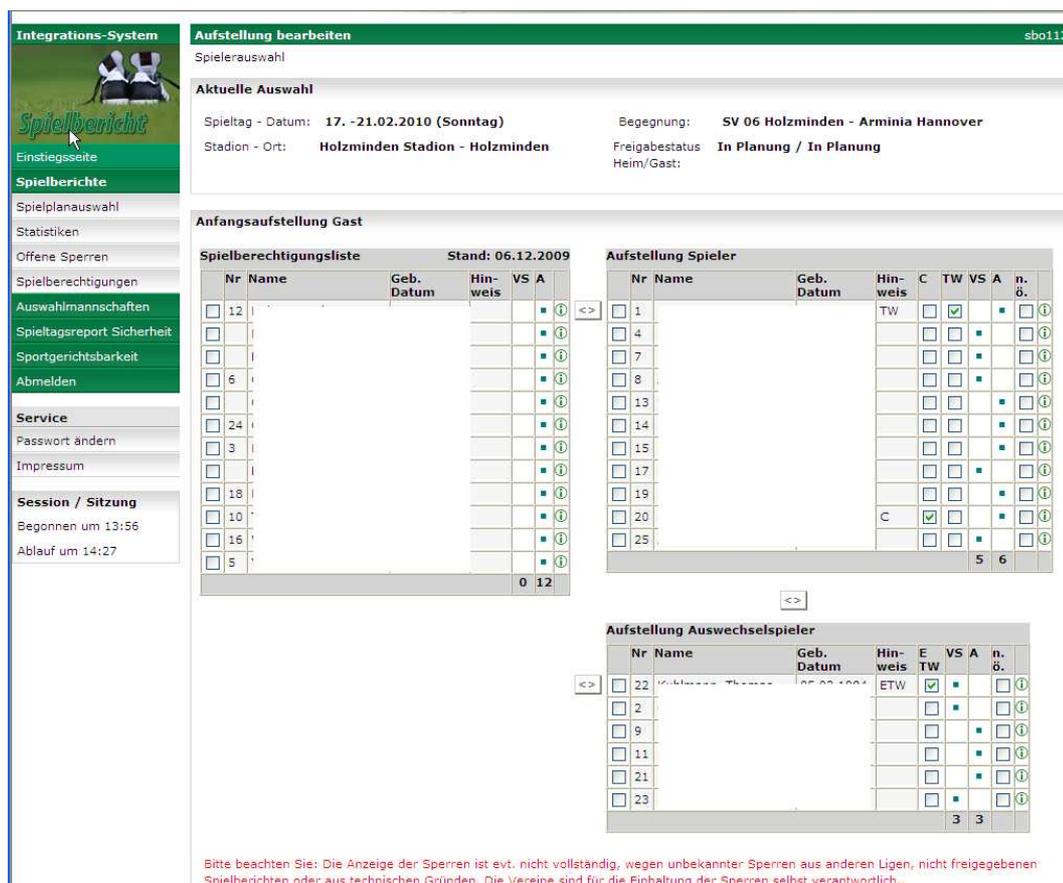
Solange die Vereinsfreigabe noch nicht erfolgt ist, kann der Mannschaftsverantwortliche die Eingabe noch ändern (gleiche Behandlung wie bei den Verantwortlichen und der Aufstellung). Bei beiderseitiger Vereinsfreigabe werden die beiden Eingaben im Feld nichtneutraler Schiedsrichterassistent der Heimmannschaft in das Schiedsrichterfeld Assistent 1 und das der Gastmannschaft in das Feld Assistent 2 übernommen.

Der Schiedsrichter kann die Angaben in Assistent 1 und 2 bei der Eingabe des Teils 2 noch ändern, solange noch keine Schiedsrichterfreigabe erfolgt ist. Diese Änderungen fließen auch zurück in den Teil 1, d.h. die Eingaben der Vereine werden im Teil 1 ebenfalls überschrieben.

4.1.4.5 Mannschaftsaufstellung bearbeiten

Es wird die aktuelle Spielberechtigungsliste der Mannschaft angezeigt (Seite oben). Die Spieler sind nach Namen alphabetisch sortiert.

Die Aufstellungen des letzten Spiels werden übernommen und vorbelegt, außer am Start der Saison, dann sind keine Spieler in der Mannschaft und Auswechsellmannschaft.



Integrations-System **Aufstellung bearbeiten** sbo112

Spielerauswahl

Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: 17. -21.02.2010 (Sonntag) Begegnung: SV 06 Holzminden - Arminia Hannover

Stadion - Ort: Holzminden Stadion - Holzminden Freigabestatus: In Planung / In Planung

Heim/Gast:

Anfangsaufstellung Gast

Spielberechtigungsliste Stand: 06.12.2009

Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	VS	A
<input type="checkbox"/>	12				
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>	6				
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>	24				
<input type="checkbox"/>	3				
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>	18				
<input type="checkbox"/>	10				
<input type="checkbox"/>	16				
<input type="checkbox"/>	5				
					0 12

Aufstellung Spieler

Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	C	TW	VS	A	n. ö.
<input type="checkbox"/>	1		TW		<input checked="" type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	4							
<input type="checkbox"/>	7							
<input type="checkbox"/>	8							
<input type="checkbox"/>	13							
<input type="checkbox"/>	14							
<input type="checkbox"/>	15							
<input type="checkbox"/>	17							
<input type="checkbox"/>	19							
<input type="checkbox"/>	20		C	<input checked="" type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>	25							
								5 6

Aufstellung Auswechselspieler

Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	E TW	VS	A	n. ö.
<input type="checkbox"/>	22		ETW	<input checked="" type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	2						
<input type="checkbox"/>	9						
<input type="checkbox"/>	11						
<input type="checkbox"/>	21						
<input type="checkbox"/>	23						
							3 3

Bitte beachten Sie: Die Anzeige der Sperren ist evtl. nicht vollständig, wegen unbekannter Sperren aus anderen Ligen, nicht freigegebenen Spielberichten oder aus technischen Gründen. Die Vereine sind für die Einhaltung der Sperren selbst verantwortlich.

Abbildung 8: Mannschaft und Auswechsellmannschaft aufstellen

Die Übernahme in die Mannschaft oder in die Auswechsellmannschaft erfolgt durch Ankreuzen der jeweiligen Spieler in der Spielberechtigungsliste und Betätigung der jeweiligen Buttons mit Doppelpfeil. Die Rückübertragung erfolgt analog. Werden Spieler in der Spielberechtigungsliste

und in der Mannschaft angekreuzt, werden sie ausgetauscht. Ebenso kann ein Austausch der Spieler zwischen Mannschaft und Auswechsellmannschaft ausgeführt werden.

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

4.1.4.6 Spielrechtsprüfung

Bei Aufruf der Seite *sbo112 Aufstellung bearbeiten* wird eine Prüfung des Spielrechts über das DFBnet-Passwesen durchgeführt. Sind Spieler vorhanden, die laut Passwesen kein Spielrecht haben, kommt folgende Fehlermeldung:

Es gibt Spieler in der Aufstellung, die nicht mehr in der Spielberechtigungsliste sind oder die laut Passwesen kein Spielrecht haben.

Die entsprechenden Spieler werden in roter Schrift angezeigt. Im Spielberichtsdruck werden diese Spieler gekennzeichnet mit der Meldung

* Spielberechtigung nicht überprüfbar!

Diese Meldung bleibt auch nach der Freigabe erhalten.

4.1.4.7 Torwart und Ersatztorwart (optional)

Für die Spieler, die Torwart oder Ersatztorwart in diesem Spiel werden sollen, müssen nach der Übernahme die entsprechenden Eigenschaften angekreuzt werden. Dies wird durch die Abkürzungen TW und ETW im Feld Hinweis gekennzeichnet.

Ob die Angabe Ersatztorwart Pflicht ist, hängt von der Einstellung in der Ligaregel ab (Verbandsadministrator)

4.1.4.8 Spielführer (Captain)

Mindestens ein Spieler in der Mannschaft muss durch Ankreuzen zum Spielführer benannt werden. Dies wird durch die Abkürzung C im Feld *Hinweis* angezeigt.

4.1.4.9 Rückennummern (optional)

Wenn in der Spielberechtigungsliste für die Mannschaft die Eigenschaft *Feste Rückennummern* vergeben ist, dann sind die Rückennummern hier nicht änderbar und sie werden aus der Spielberechtigungsliste übernommen. Ist *Feste Rückennummern nicht gesetzt*, müssen in jedem Spiel die Rückennummern hier eingegeben werden.

4.1.4.10 Spielernamen nicht veröffentlichen (n.ö.)

Sollen Spielernamen nicht auf www.fussball.de veröffentlicht werden, muss bei den betroffenen Spielern der Schalter *n.ö.* vor der Vereinsfreigabe gesetzt werden.

In allen überregionalen Ligen ist die Nicht-Veröffentlichungs-Angabe nicht möglich.

4.1.4.11 Sortierung der Spieler

In der Mannschaft und der Auswechsellmannschaft werden die Spieler nach Rückennummern sortiert, wobei der Torwart bzw. der Ersatztorwart immer an erster Stelle oben steht.

4.1.4.12 Prüfung auf Anzahl Spieler (optional)

Die Prüfung erfolgt auf Grund der Grenzwerte aus den Ligaregeln bzw. aus den Staffeldaten, wenn dies so konfiguriert ist (Verbandsadministrator). Für eine übliche 11er-Mannschaft wäre sie wie folgt:

	Status: in Planung	Status: Vereinsfreigabe
Anzahl Spieler	Warnung, wenn kleiner 11	7 bis 11
Anzahl Auswechselspieler	0 bis 7	0 bis 7
Anzahl Torwarte	Genau einer	Genau einer
Anzahl Ersatztorwarte	0 bis 7	0 bis 7
Anzahl Spielführer	Genau einer	Genau einer

Tabelle 1: Prüfung Anzahl Spieler

Wenn im optionalen Feld *Spieler*, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen eine Eingabe gemacht wurde (Inhalt nicht leer), dann wird die Prüfung auf minimale Anzahl Spieler in der Aufstellung außer Kraft gesetzt und der Spielbericht kann auch mit weniger Spielern als mit der in den Ligaregeln angegebenen Minimalzahl freigegeben werden. Die Prüfung auf die Maximalzahl bleibt davon unberührt.

4.1.4.13 Prüfung der Liga- und Sperrregeln für 3. Liga, Regional- und Oberligen (optional)

Die Anzahl der eingesetzten Spieler mit bestimmten Eigenschaften unterliegt Regeln, diese werden geprüft und es werden entsprechende Meldungen ausgegeben. Als Hilfe werden im Fenster *Aufstellung bearbeiten* die Summen über alle relevanten Spalten in den letzten Zeilen ausgegeben.

1. Lizenzvereine sind Vereine, die eine 1. Mannschaft in einer der beiden Lizenzligen hat (Bundesliga oder 2. Bundesliga).
2. Amateurvereine sind Vereine, die keine Mannschaft in den Lizenzligen hat, sondern ausschließlich Mannschaften in den Amateurligen. Ein Lizenzverein wird wieder Amateurverein, wenn seine Lizenzmannschaft von der 2.BL in die 3. Liga absteigt.
3. U23 ist ein Spieler, der am 1.7. des Spieljahres das 23. Lebensjahr noch nicht vollendet hat, d.h. für 2005/2006 (1.7.2005) Geburtstag > 1.7.1982.
4. ein Nicht-EU-Spieler, der Fußballdeutscher ist, zählt bei der Begrenzung der Nicht-EU-Spieler nicht mit (Eigenschaft „Fußballdeutscher“ hebt die Eigenschaft „Nicht-EU“ auf).

Regel und Prüfung für 3. Liga, Regional- und Oberligen	2. Mannschaft von Lizenzvereinen	Amateurvereine	Harter Fehler, verhindert Freigabe
U23-Regel (§12 A. 1 und 12a A. 4.1)	Max. 3 Nicht-U23-Spieler im Spiel Bei mehr als 3 in der Aufstellung → keine Freigabe, bei 3 in der Aufstellung, bzw. weitere in der Reserve → Hinweis	Min. 4 U23-Spieler, die auch spielberechtigt in einer deutschen Auswahlmannschaft sind, in der Aufstellung der 18 Spieler	ja, Ausnahme siehe links
EU-Regel (§12 A. 2 und 12a A. 5.1)	Max. 3 Nicht-EU-Spieler in der Aufstellung der 18 Spieler	Max. 5 Nicht-EU-Spieler in der Aufstellung der 18 Spieler ab 2006/07 3 Nicht-EU Spieler	ja
Sperre wg. 5. Gelber Karte	1 Spiel	1 Spiel	Nein, kann ignoriert werden

Regel und Prüfung für 3. Liga, Regional- und Oberligen	2. Mannschaft von Lizenzvereinen	Amateurvereine	Harter Fehler, verhindert Freigabe
Sperre wg. Gelb-Roter Karte (§1 A. 3, §2 A. 1)	1 Spiel Sperre für das nächste Spiel, auch für untere Ligen	← dito	Nein, kann ignoriert werden
Sperre wg. Roter Karte (§1 A. 3, §2 A. 1)	Unbegrenzt gesperrt bis Urteil erfolgt, dann Sperre aus Urteil		Nein, kann ignoriert werden

Tabelle 2: Regeln 3. Liga, RL, OL

Die Stammspielerregel kann das Programm **nicht** prüfen, hierzu müssen die Spielereinsatzstatistiken herangezogen werden.

4.1.4.14 Prüfung der Ligaregeln für Amateurligen (optional)

Es gibt zurzeit keine Prüfungen bezogen auf Spielereigenschaften.

4.1.4.15 Prüfung der Sperren von Spielern

Wenn der Verbandsadministrator für die Liga entsprechende Sperrregeln angelegt hat, setzt das Programm DFBnet-Spielbericht automatische Sperren nach wiederholter Gelber, einer Gelb-Roten oder einer Roten Karte bei dem betroffenen Spieler.

Auch die Sperren, die von der Sportgerichtsbarkeit bzw. dem Staffelleiter auf Grund von Urteilen ausgesprochen wurden, werden im Programm verwaltet.

Sind Spieler für diesen Spieltag gesperrt, werden im Feld *Hinweis* die Sperre und der zur Sperre führende Grund angezeigt. Hierfür werden die Symbole Schloss und 5.Gelbe, Gelb-Rote Karte oder Urteil (§) verwendet.

Die Sperre kann vom Mannschaftsverantwortlichen ignoriert werden, d.h. er kann einen gesperrten Spieler trotzdem ansetzen. Wird der Spieler angesetzt, wird er auch in der Mannschaft oder Auswechsellmannschaft mit dem Symbol Schloss im Feld *Hinweis* angezeigt.

Setzt der Spieler wegen einer Sperre aus, wird eine **Ableistung** gespeichert.

Hinweise:

1. *Die Verantwortung für die Einhaltung der Sperren bleibt in jedem Fall bei den Vereinen.*
2. *Sperren aus anderen Ligen können nicht angezeigt werden, solange für diese Liga der elektronische Spielbericht nicht im Einsatz ist.*
3. *Wegen nicht oder falsch erfasster Spielberichte können ebenfalls Sperren nicht angezeigt werden.*
4. *Wird der Spieler von der Spielberechtigungsliste gestrichen oder inaktiv gesetzt, können keine Ableistungen erkannt und gespeichert werden, die Sperre bleibt also erhalten.*
5. *Der Spieler nimmt seine Sperre nach einem Vereinswechsel mit, sie wird also wieder angezeigt.*

4.1.4.16 Speichern und Probedruck Teil 1

Ist die Mannschaftsaufstellung fertig, muss vor *Schließen* des Unterfensters *Mannschaftsaufstellung bearbeiten* mit dem Button *Speichern* ein Speichern des Spielberichts durchgeführt

werden, sodass bei Beendigung und Wiederanmeldung auf den letzten gesicherten Stand wieder aufgesetzt werden kann. Wird das Speichern vergessen, erfolgt eine Warnungsmeldung.

Vor der Freigabe kann ein Probedruck für den Teil 1 erstellt werden, der aber nicht zur Unterschrift verwendet werden soll und deshalb mit dem Status „In Planung“ und dem Vermerk „Probedruck, nicht als unterschriftsfähiges Dokument verwenden“ gekennzeichnet ist.

Der Probedruck enthält nicht die Mannschaftsaufstellung des Gegners, sie ist erst nach beiderseitiger Freigabe sichtbar.

Nach Betätigen des Buttons *Drucken* wird ein Windows-Download-Fenster geöffnet (das genaue Aussehen ist Browser-abhängig). Damit kann die Druckdatei direkt geöffnet oder auf einem Laufwerk gespeichert werden.

Nach Betätigen des Buttons *Öffnen* wird der Acrobat-Reader geöffnet, in dem dann das Dokument angezeigt wird. Die Ausgabe auf einen Drucker kann aus dem Acrobat-Reader heraus gesteuert und vorgenommen werden. Der Probedruck kann vor der Freigabe immer wiederholt werden.

4.1.4.17 Freigabe und Echtdruck des Spielberichts Teil 1

Die Vereine müssen den Spielbericht Teil 1 mit den Mannschaftsaufstellungen dem Schiedsrichter spätestens 60 min vor dem Spiel vorlegen. Damit er noch unterschrieben werden kann, müssen sie ihn rechtzeitig freigeben (Button *Freigabe*). Danach ist die Aufstellung von den Vereinen nicht mehr änderbar und sie kann dann vom gegnerischen Verein eingesehen werden.

Ca. 60 Minuten vor der geplanten Anstoßzeit werden die Mannschaftsverantwortlichen durch einen Hinweis im Fenster *Vereins- und Mannschaftsverantwortliche* auf die notwendige Freigabe hingewiesen. Es sollte eine direkte Abstimmung zwischen Heim und Gast erfolgen, damit die rechtzeitige Freigabe durchgeführt wird.

Nach beiderseitiger Freigabe kann der Spielbericht Teil 1, üblicherweise vom Heimverein, mit den erforderlichen Kopien gedruckt werden (Button *Drucken*). Es wird wieder die Download-Box geöffnet und das Original und die Kopien in den Acrobat-Reader eingestellt. Je nach Leitungsanbindung kann dieser Vorgang einige Minuten dauern. Auch das Ausdrucken kann wegen der erforderlichen Kopien je nach Druckergeschwindigkeit einige Minuten dauern. Der Echtdruck kann ohne Änderung der Daten immer wiederholt werden, z.B. nach einer Druckerstörung.

Die Liste enthält die Kennzeichnung der Spieler mit Spielertyp und Spielführer.

Kritische Mannschaftsaufstellungen, d.h. wenn bei Einwechslung der Auswechselspieler eine Verletzung der Ligaregeln möglich ist, werden durch Warnungen gekennzeichnet. Die „kritischen“ Spieler sind markiert und zusätzlich wird deren Anzahl angezeigt.

4.1.4.18 Elektronische Bestätigung (optional)

Nach beiderseitiger Vereinsfreigabe werden in den Unterschriftsfeldern im PDF-Druck Teil 1 die Namen und der Zeitstempel in die Unterschriftenzeile von beiden Mannschaftsverantwortlichen eingesetzt. Wird im Verband (Option) mit Vereinskennungen gearbeitet, werden die Vereinsnamen eingesetzt (zu Einzelheiten siehe → Kapitel 4.6).

4.1.4.19 Pressebericht vor dem Spiel

Nach der Vereinsfreigabe kann einer der beteiligten Vereine den Pressebericht mit der Aufstellung ausdrucken. Das Layout ist für alle Ligen gleich, siehe Abbildung 9: Pressebericht vor dem Spiel.

Hinweise:

1. Für die **Frauen-Mannschaften** wird die weibliche Form in den Überschriften ausgegeben.
2. Ist in den Ligaregeln der entsprechende Schalter gesetzt, werden die Namen der Schiedsrichter/in um den Wohnort in Klammern ergänzt.

4.1.4.20 Pressebericht nach dem Spiel

Nach der Schiedsrichterfreigabe können auch die Vereine den Pressebericht nach dem Spiel (im CSV- und im PDF- Format) abrufen.

Einzelheiten hierzu siehe → Kapitel 4.2.7

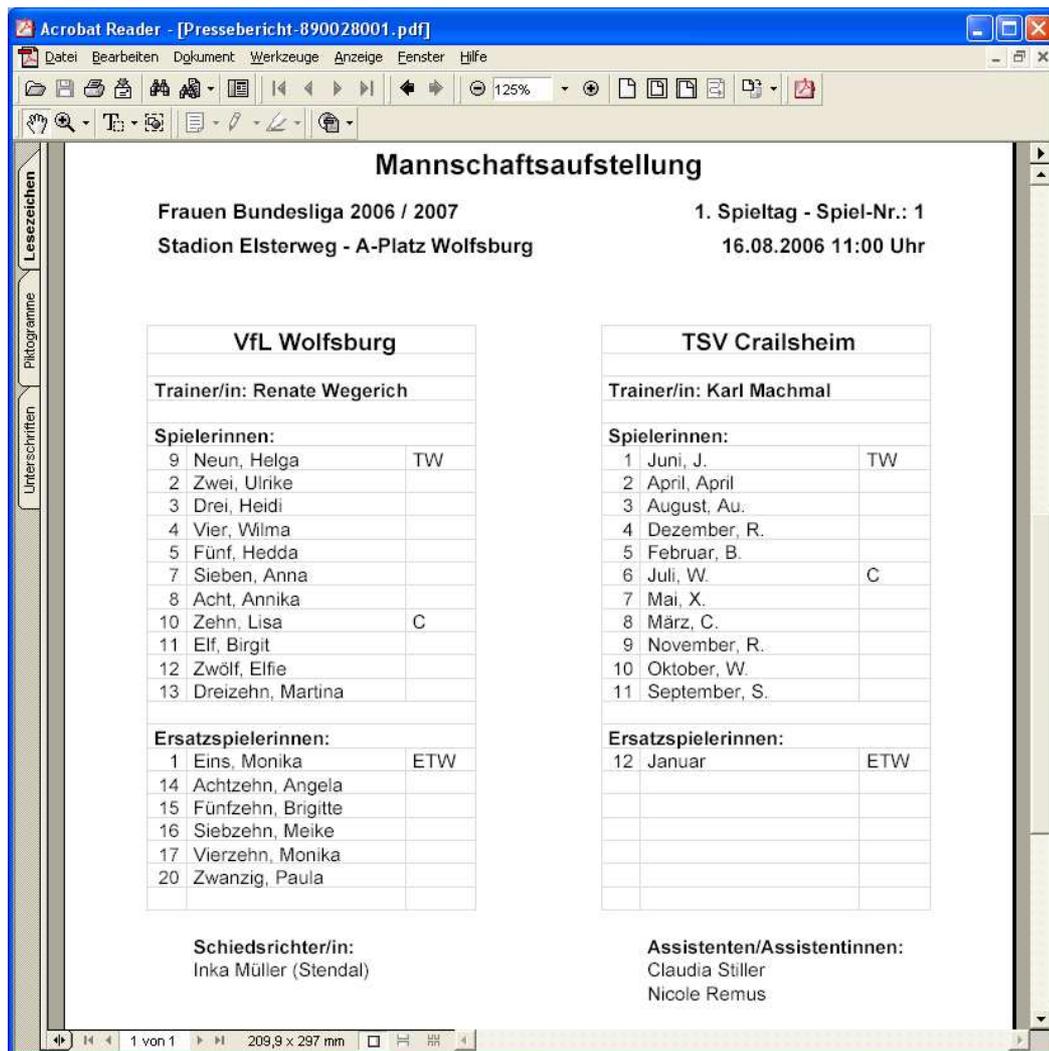


Abbildung 9: Pressebericht vor dem Spiel

4.1.5 Anzeige der fertigen Spielberichte nach dem Spiel

4.1.5.1 Spielberichte

Ist ein Spielbericht im Status *Schiedsrichterfreigabe*, *Prüferfreigabe* oder *Nacherfassung erfolgt* wird bei Aufruf aus dem Spielplan über *Alle Spiele* oder *Alte Spiele* der vollständige Spielbericht mit den Tab-Reitern *Aufstellung*, *Spielverlauf*, *Bestätigung* (optional), *Torschützen* angezeigt. *Bestätigung* wird nur angezeigt, wenn in der Liga mit Elektronischer Bestätigung gearbeitet wird.

In *Aufstellung* und *Spielverlauf* können von den Vereinen keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

Zur Bearbeitungsmöglichkeit im Tab-Reiter *Bestätigung* siehe → Kapitel 4.6.4.

Zur Bearbeitungsmöglichkeit im Tab-Reiter *Torschützen* siehe → Kapitel 4.5

4.1.5.2 Keine Spielrechtsprüfungen bei der Anzeige abgeschlossener Spielberichte

Wenn ein freigegebener Spielbericht nur angezeigt und gedruckt wird, werden keine Spielrechtsprüfungen mehr durchgeführt, d.h. bei Vereinswechslern werden keine Meldungen mehr ausgegeben.

Wird ein freigegebener Spielbericht vom Staffelleiter korrigiert, dann müssen wieder alle Spielrechtsprüfungen durchgeführt werden, auch wenn das Spiel aus der Hinrunde ist und lange zurückliegt. Das Programm kann keine Unterscheidung vornehmen, ob das Spiel „lange“ oder nur „kurz“ zurückliegt.

In dem Fall werden dann diese Spieler wieder gekennzeichnet mit der Meldung

*** Spielberechtigung nicht überprüfbar!**

Diese Meldung bleibt auch nach der Freigabe erhalten.

4.1.5.3 Detailinformationen zu den Spielern anzeigen

Es kann vorkommen, dass in Vereinen in der gleichen Mannschaft Spieler mit gleichem Namen und Vornamen vorkommen. Sie sind dann im Dialog *Aufstellung* bearbeiten und *Aufstellung* anzeigen nicht unterscheidbar.

In den Seiten *sbo112* *Aufstellung* bearbeiten, *sbo111* und *sbo115* *Aufstellung* anzeigen gibt es jetzt die Möglichkeit über die Funktion *MouseOver* die Informationen *Geburtsdatum* und *Passnummer* zum Spieler anzuzeigen. Damit sind die Spieler unterscheidbar.

4.1.6 Menüpunkt: Statistiken

In allen Fällen werden Dateien im Format CSV erzeugt, die entweder gespeichert oder direkt in EXCEL geladen werden können. Auch hier ist die Auswahl einer alten Saison möglich. Hinweis: Sollen mehrere Dateien nacheinander direkt in EXCEL herunter geladen werden ohne EXCEL zwischendurch zu schließen, kann es sein, dass die Dateien nicht oder mit großer Verzögerung in EXCEL importiert werden. Um dies zu umgehen, bietet es sich an, zunächst jede Datei lokal zu speichern und dann mit EXCEL zu öffnen.

4.1.6.1 Kartenstatistik

Es können vier Arten der Kartenstatistik pro Liga herunter geladen werden. Die *Statistik Gelbe Karten bisher*, *Rote- und Gelb-Rote Karten bisher*, *Karten gesamt bisher* und *Karten gesamt bisher inkl. Gelb vor Rot*.

4.1.6.2 Torschützen

Es wird die Torschützenrangliste absteigend sortiert nach Anzahl Tore in der Saison ausgegeben.

4.1.6.3 Zuschauer

Gibt die Anzahl der Zuschauer, die vom Schiedsrichter im Spielbericht eingegeben wurden, pro Mannschaft und Spieltag aus.

4.1.6.4 Spielereinsätze

Es gibt zwei Arten von Statistiken:

Spielereinsatz kumuliert, gibt die Einsätze kumuliert pro Mannschaft und Spieltag aus, diese Statistik hat nur für die Regional- und Oberligen Bedeutung.

Spielereinsatz (Detail) mit den Varianten *..ohne Nicht-Einsätze / ...mit Nicht-Einsätzen*, gibt die einzelnen Einssatzzeiten der Spieler des Vereins für alle Spiele der Liga und Saison aus. In der Variante *..ohne Nicht-Einsätze* werden die Spiele mit Einsatzzeit 0 unterdrückt.

Download der Spielereinsatzzeiten für alle Spieler der Mannschaft

Es kann für alle Spieler einer Mannschaft die Spielereinsatzzeiten als CSV-Datei herunter geladen werden. Diese Funktion kann vom Mannschftsverantwortlichen für die Spieler seiner Mannschaft und vom Staffelleiter für alle Spieler seiner Staffel aufgerufen werden.

Der Download der Spielereinsatzzeiten ist unter *–Spieler/innen Einsätze, Spielzeiten mit / ohne Nicht-Einsätze (Detail)* abrufbar.

Für diese Statistiken ist die Auswahl der Saison, Liga und des Spieltages von – bis notwendig. In allen Fällen wird eine CSV-Datei erzeugt.

Download in ein ZIP-Archiv

Die Download-Datei wird aus Gründen der Reduzierung der Datenmengen als ZIP- Archiv erstellt, in dem sich dann die CSV- Datei befindet. Das Archiv kann mit WINZIP oder einem anderen kompatiblen ZIP- Programm geöffnet werden und die CSV- Datei kann direkt in EXCEL eingelesen werden.

Aufbau der CSV-Datei und Verwendung in EXCEL

Wird die Datei in EXCEL eingelesen, werden die Einsätze aller Spieler der Mannschaft alphabetisch sortiert und innerhalb des Spielers nach Spieldatum absteigend sortiert angezeigt. Um ei-

ne Einzelbetrachtung vornehmen zu können, ist es sinnvoll über die Daten einen Filter zu setzen, z.B. den Autofilter.

Erklärung einiger Ausgabefelder:

Es werden die Einsätze der **aktiven und inaktiven** Spieler ausgegeben, weil sonst die Vereinswechsler nicht erfasst würden.

Unter **Spzt-1HZ und Spzt-2HZ** werden die Spielzeiten der 1. und 2. Halbzeit mit Nachspielzeiten angegeben, damit leichter nachvollziehbar ist, wie sich der *Einsatz-real* errechnet.

Unter **Einsatz-real** werden die Nachspielminuten der 1. und 2. Halbzeit und evtl. der Verlängerungen mit eingerechnet, z.B. 1 bis 45+2, 46 bis 90+1 = 93.

Unter **Einsatz-normiert** werden die Nachspielminuten nicht mit eingerechnet, sondern auf 45 und 90 Minuten normiert, z.B. 1 bis 45+2, 46 bis 90+1 = 90.

Sonderfälle:

1. Bei Einwechslung in der **letzten Minute** der Spielzeit bzw. der Nachspielzeit wird ausgegeben:
Einsatzminute real = 1, Einsatzminute normiert = 1
2. Bei Einwechslung **in der Nachspielzeit** wird ausgegeben:
Einsatzminute real = reale Differenz, Einsatzminute normiert = 1
3. bei Einwechslung in der Halbzeit wird vom Schiedsrichter im Spielbericht die 46. Minute dokumentiert, in dem Fall müssen beim Einwechselspieler die Einsatzminuten um 1 erhöht werden, denn er war 45 Minuten im Einsatz, nicht 44.
4. In der Spielereinsatzstatistik wird für einen Spieler, der ohne Angabe einer Minute einwechselt wurde (Junioren), die volle nominelle Spielzeit (Angabe Spieldauer aus der Ligaregel) angerechnet. Dies gilt natürlich auch für einen Spieler, der ausgewechselt, aber nicht namentlich angegeben wurde (Junioren).

Datenmengen und Download-Zeiten

Die Datenmengen, die beim Abruf entstehen, können je nach Liga erhebliche Größenordnungen annehmen, z.B. ist der Abruf beim Staffelleiter für die gesamte Regionalliga ca. 60.000 Zeilen groß.

Der Abruf benötigt auch mehrere Minuten und belastet die Anwendung erheblich. Deshalb wird vom System **nur ein Abruf** zu einer Zeit zugelassen (Abrufserialisierung). Läuft ein Abruf und es wird durch einen weiteren Benutzer ein zweiter Abruf gestartet, wird der neue abgewiesen und es kommt die Meldung:

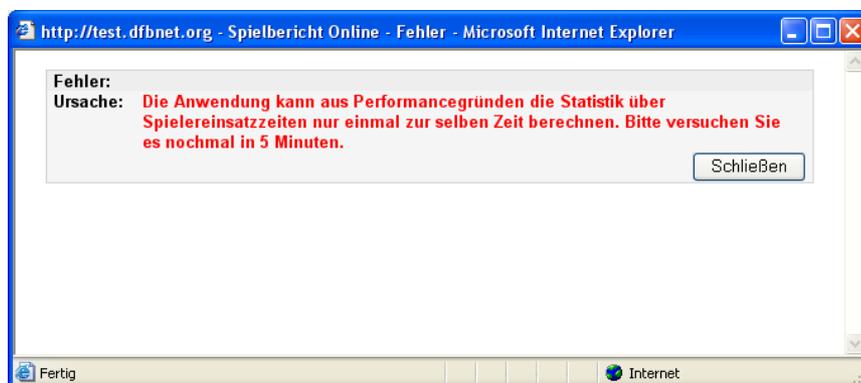
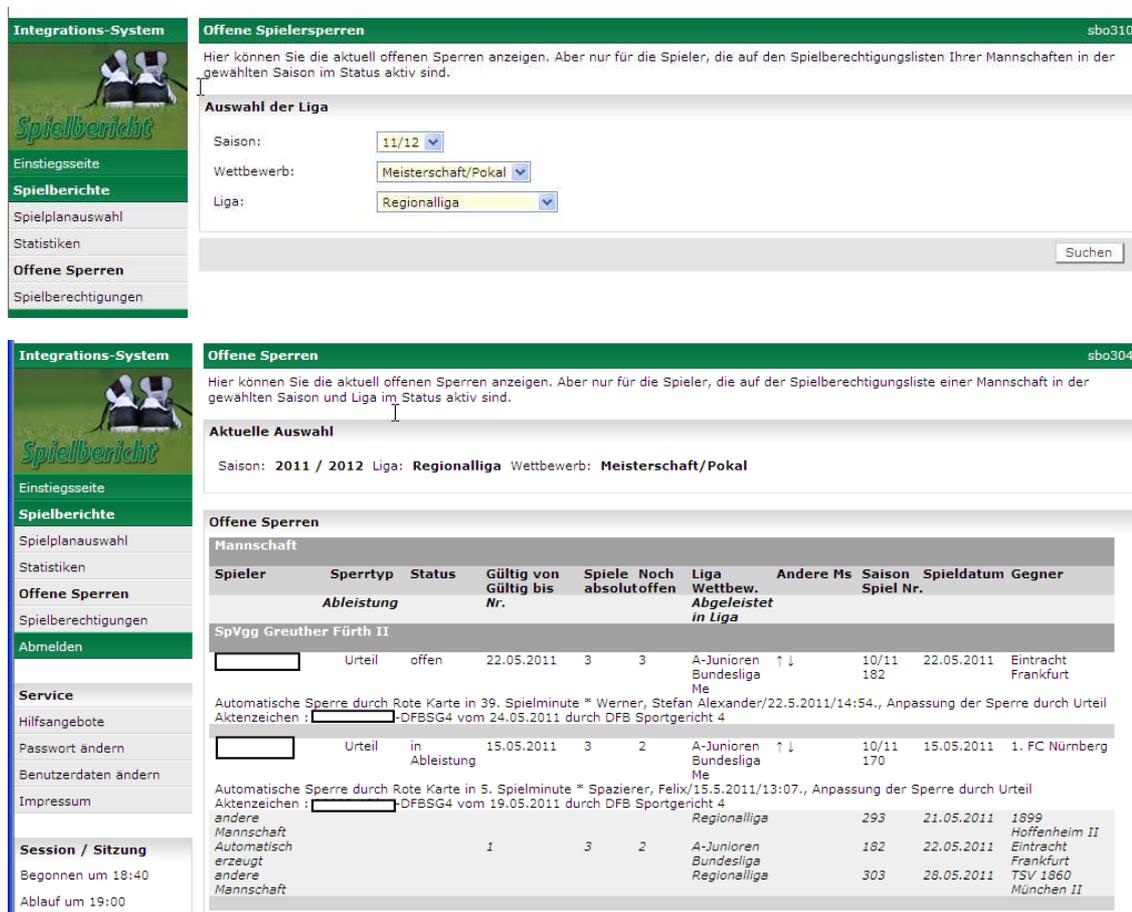


Abbildung 10: Abrufserialisierung

Der zweite Benutzer muss es nach einer Wartezeit erneut versuchen und den Abruf wieder starten.

4.1.7 Menüpunkt: Offene Sperrungen anzeigen

Die Funktion *offene Sperrungen* liefert eine Übersicht über die aktuell offenen Sperrungen der Spieler der Mannschaft des Vereins bezogen auf die Liga und den Wettbewerb. Zunächst muss der Wettbewerb *Meisterschaft/Pokal* oder *Freundschaftsspiel* und die Liga bzw. die Mannschaft ausgewählt werden.



Integrations-System **Offene Sperrungen** sbo310

Hier können Sie die aktuell offenen Sperrungen anzeigen. Aber nur für die Spieler, die auf den Spielberechtigungslisten Ihrer Mannschaften in der gewählten Saison im Status aktiv sind.

Auswahl der Liga

Saison:

Wettbewerb:

Liga:

Integrations-System **Offene Sperrungen** sbo304

Hier können Sie die aktuell offenen Sperrungen anzeigen. Aber nur für die Spieler, die auf der Spielberechtigungsliste einer Mannschaft in der gewählten Saison und Liga im Status aktiv sind.

Aktuelle Auswahl

Saison: **2011 / 2012** Liga: **Regionalliga** Wettbewerb: **Meisterschaft/Pokal**

Offene Sperrungen

Mannschaft	Sperrtyp	Status	Gültig von Gültig bis Nr.	Spiele absolutoffen	Andere Ms Wettbew. Abgeleistet in Liga	Saison Spiel Nr.	Spieldatum	Gegner
SpVgg Greuther Fürth II								
<input type="text"/>	Urteil	offen	22.05.2011	3	A-Junioren Bundesliga Me	10/11 182	22.05.2011	Eintracht Frankfurt
Automatische Sperre durch Rote Karte in 39. Spielminute * Werner, Stefan Alexander/22.5.2011/14:54., Anpassung der Sperre durch Urteil Aktenzeichen : <input type="text"/> -DFBSG4 vom 24.05.2011 durch DFB Sportgericht 4								
<input type="text"/>	Urteil	in Ableistung	15.05.2011	3	A-Junioren Bundesliga Me	10/11 170	15.05.2011	1. FC Nürnberg
Automatische Sperre durch Rote Karte in 5. Spielminute * Spazierer, Felix/15.5.2011/13:07., Anpassung der Sperre durch Urteil Aktenzeichen : <input type="text"/> -DFBSG4 vom 19.05.2011 durch DFB Sportgericht 4								
andere Mannschaft					Regionalliga	293	21.05.2011	1899 Hoffenheim II
Automatisch erzeugt			1	3	A-Junioren Bundesliga	182	22.05.2011	Eintracht Frankfurt
andere Mannschaft					Regionalliga	303	28.05.2011	TSV 1860 München II

Abbildung 18: Offene Sperrungen der Spieler eines Vereins

Die Gültigkeit der Sperre in den Wettbewerben wird unterhalb der Liga angezeigt, Me = Meisterschaft, Po = Pokal, FS = Freundschaftsspiel. Ist in den Sperrungen die Gültigkeit für höhere bzw. niedrigere Ligen angegeben, dann wird sie auch dort angezeigt, wie in obigem Beispiel.

Falls auf Grund einer Roten Karte ein Urteil mit Sperre für mehrere Spiele besteht, können auch teilweise Ableistungen angezeigt werden (weitere Zeilen in Kursivschrift). Ist die Sperre vollständig abgeleistet, wird sie nicht mehr angezeigt.

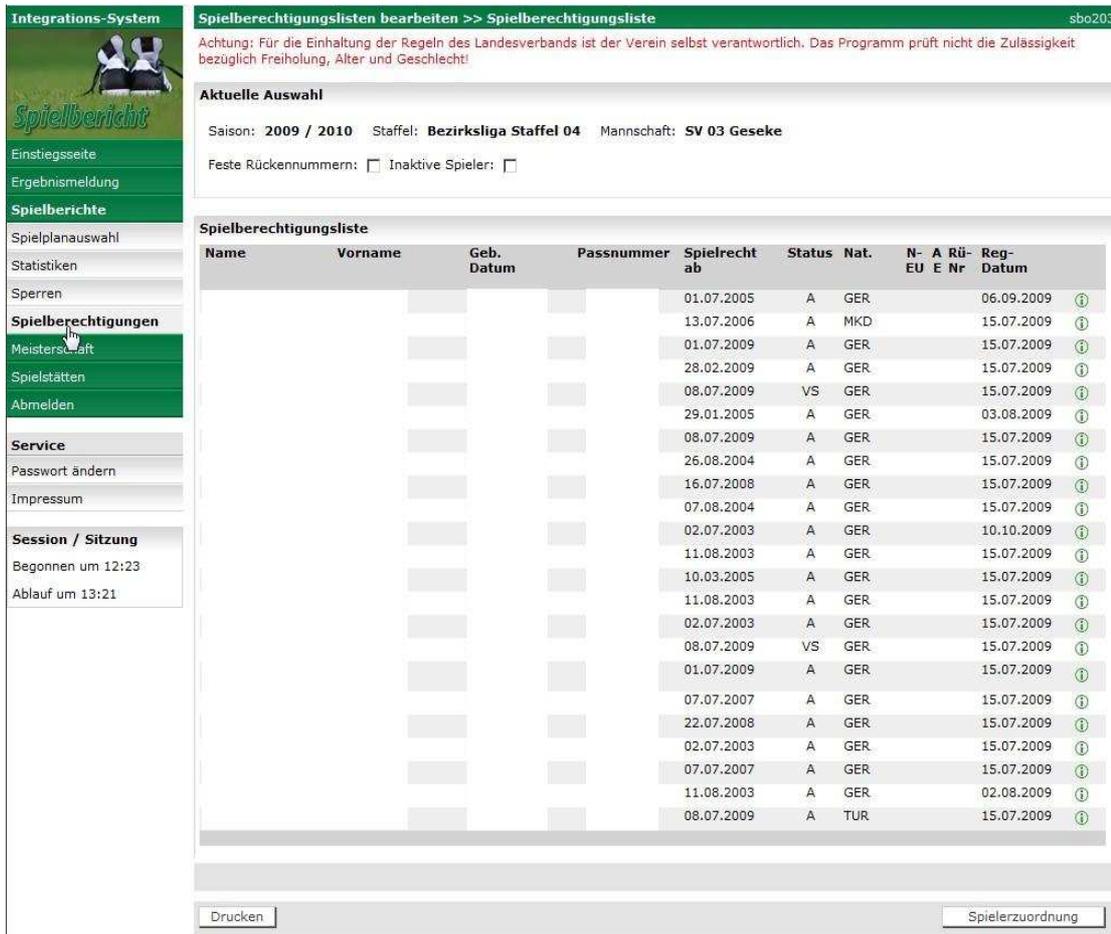
Bei einer Mehrfachsperrung eines Spielers, z.B. ein Spiel wegen Gelb-Roter Karte und mehrere Spiele wegen eines Sportgerichtsurteils, wird jetzt die Sperre wegen der Gelb-Roten Karte zuerst abgeleistet, erst dann die Sperre wegen des Urteils.

4.1.8 Menüpunkt: Spielberechtigungsliste

4.1.8.1 Spielberechtigungsliste bearbeiten

Die Spielberechtigungsliste einer Mannschaft wird vom Mannschaftenverantwortlichen erstellt. Dabei kann auf die Passdaten aus dem DFBnet-Passwesen zugegriffen werden. Der Staffelleiter kann die Liste kontrollieren, korrigieren und fixieren (sperrern). Zu Beginn einer Saison sind die Spielberechtigungslisten leer und müssen wieder aufgebaut werden.

Die Funktion wird dem Mannschaftenverantwortlichen unterm Menüpunkt *Spielberechtigungen* in der linken Randnavigation zur Verfügung gestellt. Siehe folgende Abbildung



Integrations-System Spielberechtigungslisten bearbeiten >> Spielberechtigungsliste sbo203

Achtung: Für die Einhaltung der Regeln des Landesverbands ist der Verein selbst verantwortlich. Das Programm prüft nicht die Zulässigkeit bezüglich Freiholung, Alter und Geschlecht!

Aktuelle Auswahl
 Saison: 2009 / 2010 Staffel: Bezirksliga Staffel 04 Mannschaft: SV 03 Geseke
 Feste Rückennummern: Inaktive Spieler:

Spielberechtigungsliste

Name	Vorname	Geb. Datum	Passnummer	Spielrecht ab	Status	Nat.	N- A- Rü- EU- E- Nr	Reg- Datum
				01.07.2005	A	GER		06.09.2009
				13.07.2006	A	MKD		15.07.2009
				01.07.2009	A	GER		15.07.2009
				28.02.2009	A	GER		15.07.2009
				08.07.2009	VS	GER		15.07.2009
				29.01.2005	A	GER		03.08.2009
				08.07.2009	A	GER		15.07.2009
				26.08.2004	A	GER		15.07.2009
				16.07.2008	A	GER		15.07.2009
				07.08.2004	A	GER		15.07.2009
				02.07.2003	A	GER		10.10.2009
				11.08.2003	A	GER		15.07.2009
				10.03.2005	A	GER		15.07.2009
				11.08.2003	A	GER		15.07.2009
				02.07.2003	A	GER		15.07.2009
				08.07.2009	VS	GER		15.07.2009
				01.07.2009	A	GER		15.07.2009
				07.07.2007	A	GER		15.07.2009
				22.07.2008	A	GER		15.07.2009
				02.07.2003	A	GER		15.07.2009
				07.07.2007	A	GER		15.07.2009
				11.08.2003	A	GER		02.08.2009
				08.07.2009	A	TUR		15.07.2009

Drucken Spielerzuordnung

Abbildung 11: Spielberechtigungsliste bearbeiten

Folgender Rechtshinweis wird unabhängig davon ob ein Verstoß vorliegt oder nicht immer in der Seite sbo203 oben in rot angezeigt:

„Für die Einhaltung der Regeln des Landesverbands ist der Verein selbst verantwortlich. Das Programm prüft nicht die Zulässigkeit bezüglich Freiholung, Alter und Geschlecht“.

Die Spielberechtigungslisten der Bundesliga und der 2. Bundesliga Herren können nur angezeigt, aber nicht geändert werden, da die Spieler durch die DFL gepflegt und geliefert werden.

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

Spielrecht ab

P 01.10.2010

F 01.08.2010

Z 01.01.2011

wobei P für Pflichtspielrecht, F für Freundschaftsspielrecht, Z für Zweit-/Gastspielrecht steht. Die Legende im Fußteil der Spielberechtigungsliste (PDF) zeigt die Bedeutung der Abkürzungen an. Die Zeilen entfallen, wenn das entsprechende Spielrecht nicht vorhanden ist.

Grundsätzlich kann ein Spieler mehreren Mannschaften eines Vereins, also mehreren Spielberechtigungslisten zugeordnet werden, z.B. 1. Mannschaft, 2. Mannschaft.

In der Spielberechtigungsliste werden alle aktiven Spieler gelistet. Über die Check-Boxen „Inaktive Spieler“ wird die Liste der inaktiven Spieler umgeschaltet, das sind die Spieler, die in der Saison zum Verein gehörten, aber inzwischen den Verein gewechselt haben oder aus anderen Gründen auf inaktiv gesetzt wurden.

Die Spielberechtigungsliste kann als PDF-Datei ausgegeben (Button *Drucken*) werden.

4.1.8.2 Spielrechtsprüfung

Beim Aufruf der Spielberechtigungsliste über den Menüpunkt und nach Auswahl der Liga wird für die gespeicherten Spieler eine Spielrechtsüberprüfung über das DFBnet-Passwesen durchgeführt (Hinweis: dieser Vorgang kann bis zu einigen Minuten dauern). Erst wenn die Prüfung abgeschlossen ist, wird die Liste angezeigt und bei Spielrechtsfehlern ein Fehlerhinweis im Kopfteil ausgegeben:

Folgende Spieler/innen haben laut Passwesen keine aktuelle Spielberechtigung in diesem Verein, bitte prüfen und evt. auf inaktiv setzen: <Name, Vorname, Passnummer>

Das Programm setzt von sich aus keinen Spieler inaktiv, dies muss der Verein selbst über die Bearbeitung der Spielerstammdaten vornehmen, siehe Kapitel 4.1.8.4.

4.1.8.3 Berücksichtigung der verschiedenen Spielrechte

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

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

4.1.8.4 Bearbeitung der Spielerstammdaten

Die Funktion ist nur ausführbar, wenn die Spielberechtigungsliste **nicht** vom Staffelleiter **fixiert** wurde. Durch Klick in eine Zeile, werden die Stammdaten des Spielers zur Bearbeitung angezeigt. Änderungen oder Ergänzungen müssen mit *Speichern* gesichert werden.

Es sind nur die Eigenschaften der Spieler zu ergänzen oder zu ändern, die nicht im DFBnet-Passwesen oder von der DFL gepflegt werden. Nur diese Felder sind frei geschaltet.

Siehe als Beispiel auch Abbildung 15: Spielerstammdaten

Aktiv setzen bzw. *inaktiv setzen*: Spieler, die nicht mehr in künftigen Spielen aufgestellt werden sollen oder können (z.B. wg. Vereinswechsel), müssen **inaktiv** gesetzt werden. In alten Spielberichten bleiben sie erhalten. Der Vereinswechsel im Passwesen führt nicht zur automatischen Inaktivierung auf der Spielberechtigungsliste.

Löschen (von der Spielberechtigungsliste) ist nur möglich, wenn der Spieler noch keinen Einsatz hatte.

Für Spieler, die inaktiv gesetzt wurden oder gelöscht wurden, werden keine Sperren angezeigt und keine Ableistungen gespeichert, siehe Kapitel 4.1.4.15.

4.1.8.5 Spielereinsatzangaben

Mit Auswahl des Icons  erhält man Auskunft über die bisherigen Einsätze des ausgewählten Spielers in allen Ligen, in denen der Spieler auf der Spielberechtigungsliste steht. Diese Funktion kann vom Mannschaftsverantwortlichen auch aus der Anzeige der Aufstellung aufgerufen werden. Die Beurteilung, ob ein Spieler eingesetzt werden kann, obliegt dem Verein.

Spielereinsätze										
Datum	Zeit	Mannschaft	Rü Nr	Staffel	Kennung	Spiel tag	Gegner	Von	Bis	Min. Tore norm.
02.10.10	14:00	Hamburger SV II	4	Regionalliga Nord	890054074	9	Hertha BSC II	1	90	90
28.08.10	15:30	Hamburger SV	17	Bundesliga	890022016	2	Eintracht Frankfurt			0
27.08.10	19:30	Hamburger SV II		Regionalliga Nord	890054019	3	VfB Lübeck			0
22.08.10	13:30	Hamburger SV II		Regionalliga Nord	890054018	2	1. FC Magdeburg			0
21.08.10	18:30	Hamburger SV	17	Bundesliga	890022003	1	FC Schalke 04			0
15.08.10	17:30	Hamburger SV	17	DFB-Pokal Runde 1	870007016	1	Torgelower SV Greif	80	90	11
08.08.10	14:00	Hamburger SV II		Regionalliga Nord	890054008	1	Holstein Kiel			0
Gesamt					Anzahl Spiele: 2		Einsatzzeit: 101 Min.		Anzahl Tore: 0	

Abbildung 12: Spielereinsatz

Hinweise:

1. Im Kopf der Seite wird der Name des Spielers ausgegeben, aus Datenschutzgründen wird er hier nicht angezeigt.
2. Die Spiele werden nach Datum absteigend angezeigt, d.h. das jüngste steht oben, das älteste ganz hinten.
3. Zu den Daten des Spiels wird noch ausgegeben, von welcher bis zu welcher Minute der Spieler im Einsatz war und wie viele Minuten das insgesamt waren. Die Nachspielzeiten der 1. und 2. Halbzeit werden **nicht** hinzugezählt (Minuten normiert). Die realen Einsatzminuten werden in Spielereinsatzstatistik (CSV-Format) ausgegeben.
4. Am Ende der Seite wird noch die Anzahl der Spiele in der Saison bisher und die Summe der Einsatzzeit (normiert) sowie die Anzahl der Tore angezeigt, siehe folgende Abbildung:

4.1.8.6 Anzeige von Spielersperren

Die Mannschaftsverantwortlichen eines Vereins werden auch in der Spielberechtigungsliste auf offene Sperren hingewiesen.

In der Seite *Spielberechtigungslisten bearbeiten sbo203* werden die offenen Sperren der Spieler, die laut Sperrregel in dieser Liga und Wettbewerb gültig sind, über Icons angezeigt. Dabei ist die Herkunft aus der eigenen bzw. einer anderen Mannschaft zu erkennen.

Sperre aus der ausgewählten Mannschaft: Schloss in normaler Darstellung 
 Sperre aus einer anderen Mannschaft: Schloss mit inversem Hintergrund 

Insbesondere muss der Verein bei der Erstellung der Spielberechtigungslisten zu Beginn der Saison bzw. nach der Wechselperiode 2 auf offene Sperren aus der alten Saison und/oder nach Vereinswechsel achten.

Das Programm übernimmt automatisch die offenen Sperren aus der alten Saison bzw. nach Vereinswechsel, wenn Spieler in die Spielberechtigungsliste aufgenommen werden und wenn das Übernahmeziel eindeutig ist. Z.B. kann eine Sperre aus der gleichen Mannschaft eindeutig übernommen werden. In allen anderen mehrdeutigen Fällen, in denen das Programm die Übernahme nicht eindeutig vornehmen kann, muss der zuständige Staffelleiter bzw. Sportrichter die Sperre übertragen.

4.1.8.7 Spielerzuordnung mit Zugriff auf die Passdaten

Die Funktion *Spielerzuordnung* ist nur ausführbar, wenn die Spielberechtigungsliste **nicht** vom Staffelleiter **fixiert** wurde (wie die Funktion *Neuer Spieler*).

Über die Funktion bzw. den Button *Spielerzuordnung* werden die Passdaten, gefiltert auf die jeweilige Mannschaftsart (siehe die folgenden Kapitel), angezeigt, siehe folgende Abbildung.

Aktuelle Auswahl

Saison: 2010 / 2011 Staffel: Kreisliga A- Lüdinghausen Mannschaft: BW Alstedde

Auswahlfilter

Status: Lizenzspieler Vertragsspieler Amateur

Alter: von: bis: Stichtag:

Name:

Aktiv Inaktiv Zugeordnet Nicht zugeordnet Nur einsetzbare

Spielerzuordnung

Spielberechtigte Spieler (305)				Zuordnung zur Mannschaft (aktiv 25)								
Name	Vorname	Geb. Datum	A Passnr.	Frei hol.	Status	Nat.	N-EU	A-E	ja	Daten-In-Quelle aktiv	Aktiv/Inaktiv ab	Dubletten bearbeiten
SV BLAU-WEIß ALSTEDDE FUßBALL E.V.					A	GER			<input checked="" type="checkbox"/>	Pass <input type="checkbox"/>	28.07.2010	<input type="checkbox"/>
					A	GER			<input type="checkbox"/>	Pass <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
					A	GER			<input type="checkbox"/>	Pass <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
					A	GER			<input type="checkbox"/>	Pass <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
					A	GER			<input type="checkbox"/>	Pass <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
					A	GER			<input type="checkbox"/>	Pass <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
					A	GER			<input type="checkbox"/>	Pass <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
					A	TUR			<input type="checkbox"/>	Pass <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Abbildung 13: Bearbeitung Spielerzuordnung

Welche Spieler zur Zuordnung selektiert werden hängt von einigen Nebenbedingungen ab, siehe die folgenden Kapitel.

Es ist eine Anpassung der Ansicht durch den Auswahlfilter mit den angegebenen Kriterien möglich. Durch die Funktion *Filter anwenden* werden die Spielerdaten reduziert, durch *Filter zurücksetzen* wird der Filter gelöscht.

Die Zuordnung bzw. Rücknahme der Zuordnung zur Mannschaft wird über die Spalte „ja“ bei der „Zuordnung zur Mannschaft“ ermöglicht. Hier ist auch die Herkunft des Spielers (Spalte Da-

tenquelle) zu ersehen. Die Spalte „inaktiv“ bewirkt eine Inaktiv-Setzung des Spielers, eine Zuordnung zur Mannschaft ist dennoch möglich. Spieler im Status inaktiv können später bei der Mannschaftsaufstellung nicht herangezogen werden.

4.1.8.8 Selektion bei Erstellung für eine Herren-/Frauen-Mannschaft

Das Programm bietet alle Spieler des Vereins für die Aufnahme in die Spielberechtigungsliste an, die folgende Selektionsbedingungen erfüllen:

1. alle aus der Altersklasse Senioren/Seniorinnen mit einem gültigen **Pflicht-, Freundschafts- oder Zweit-/Gastspielrecht**,
2. alle, die ein gültiges **vorzeitiges Herren-/Frauen-Spielrecht** haben (Freiholung),
3. alle, die eine Bedingung über die verbandsspezifischen Schalter im Passwesen Karteireiter *Allgemein* erfüllen:

Ältere A-Junioren sind für die Herren-MS spielberechtigt: ja/nein

und Jüngere A-Junioren sind für die Herren-MS spielberechtigt: ja/nein

Ältere B-Juniorinnen sind für die Frauen-MS spielberechtigt: ja/nein

18 Jährige A-Junioren sind für die Herren-MS spielberechtigt: ja/nein

Die Einstellungen im jeweiligen Landesverband können vom Landesverbandsadministrator vorgenommen werden.

4.1.8.9 Selektion bei der Erstellung für eine Junioren/Juniorinnen-Mannschaft

Das Programm bietet alle Spieler des Vereins für die Aufnahme in die Spielberechtigungsliste an, die folgende Selektionsbedingungen erfüllen:

4. alle aus der **entsprechenden Altersklasse der Junioren/Juniorinnen** mit einem gültigen Pflicht-, Freundschafts- oder Zweit-/Gastspielrecht, (z.B. B-Junioren),
5. alle aus den jeweils **zwei jüngeren Altersklassen** mit einem gültigen Pflicht-, Freundschafts- oder Zweit-/Gastspielrecht (hier C- und D-Junioren),
6. bei F-Junioren nur noch G-Junioren, also eine untergeordnete Altersklasse.
7. Ausnahme: bei einer **A-Juniorinnen-Mannschaft** werden Seniorinnen und B- und C-Juniorinnen geliefert, da es die Altersklasse A-Juniorinnen im Passwesen nicht gibt.

4.1.8.10 Selektion bei der Erstellung einer gemischten Mannschaft

Ab einer B-Junioren-Mannschaft und jünger können bis zu ein Jahr ältere Juniorinnen eingesetzt werden. Wenn das Kennzeichen „gemischte Mannschaft“ in den Kopfdaten auf der Seite sbo203 gesetzt wird, bietet das Programm alle Juniorinnen der entsprechenden Altersklasse plus eine Altersklasse höher für die Aufnahme in die Spielberechtigungsliste an, also bei:

B-Junioren auch die B-Juniorinnen (höhere gibt es nicht, siehe Hinweis zu A-Juniorinnen)

C-Junioren auch die C- und B-Juniorinnen

D-Junioren auch die D- und C-Juniorinnen

usw.

Für die Einhaltung der Regel „bis zu ein Jahr ältere Juniorin“ ist der Verein selbst verantwortlich, das Programm prüft das nicht ab.

4.1.8.11 Nicht einsetzbare Spieler

In Pass Online gibt es die Möglichkeit, die Spieler als „nicht einsetzbar“ zu kennzeichnen. Dies bietet den Vereinen die Möglichkeit, dass Spieler ihren Spielerpass behalten, aber in Spielen nicht mehr eingesetzt werden sollen.

Standardmäßig wird jetzt beim Aufruf der Spielberechtigungsliste / Spielerzuordnung auf die Eigenschaft „nur einsetzbare Spieler“ gefiltert, d.h. die über Pass Online als „nicht einsetzbar“ gekennzeichneten Spieler werden nicht angezeigt.

Will der Mannschaftsverantwortliche doch Spieler einsetzen, die als „nicht einsetzbar“ gekennzeichnet sind, kann der Benutzer durch Ausschalten des Filters diese Spieler anzeigen und der Spielberechtigungsliste zuordnen.

Wurde ein Spieler bereits der Spielberechtigungsliste zugeordnet und wird dann erst über Pass Online auf „nicht einsetzbar“ gesetzt, dann hat das keine Auswirkungen auf die Spielberechtigungsliste, d.h. er bleibt weiterhin zugeordnet.

4.1.8.12 Spielgemeinschaft

Wird über den DFBnet-Meldebogen eine Mannschaft als Spielgemeinschaft gemeldet, werden die Spieler **beider beteiligten** Vereine der entsprechenden Altersklasse zur Aufnahme in die Spielberechtigungsliste angeboten (Zu Details siehe → Kapitel 4.3).

4.1.8.13 Jugendförderverein und Stammverein

Wenn im Passwesen bei Spielern in einem Jugendförderverein zusätzlich die Stammmannschaft angegeben ist, werden diese Spieler auch in der entsprechenden Mannschaft des Stammvereins angeboten.

4.1.8.14 Dublettenbereinigung

Das Programm kennzeichnet erkannte Dubletten durch rote Schrift und durch rote Punkte in der Spalte „Dubletten bearbeiten“.

Eine Dublettenbereinigung ist über die Checkbox in den Spalten „Dubletten bearbeiten“ möglich. Durch Aktivieren der Checkboxen in beiden Dubletteneinträgen und anschließendem Betätigen der Funktion *Dublette bearbeiten*, gelangt man in die Dublettenbereinigung.

Bei der Bereinigung der Dublette hat die Datenquelle Pass oder DFL immer Vorrang vor erfassten Spielern. Deshalb ist in der 1. Spalte die Voreinstellung auch auf den Pass-Satz gesetzt. Betätigt man nun den Button *Dublette bereinigen*, werden die beiden Datensätze zusammengeführt.

Es kann immer nur ein Dubletten-Paar in einem Schritt bearbeitet werden.

Vorgehen bei der Dublettenbereinigung

Ziel muss es sein, Dubletten zu bereinigen bzw. nicht zuzulassen, sonst besteht die Gefahr, dass statistische Auswertungen auf die Spieler unvollständige bzw. falsche Ergebnisse bringen.

Fall 1: ein Dubletteneintrag hat als Datenquelle „erfasst“

Wenn ein Eintrag mit der Datenquelle „erfasst“ gekennzeichnet ist, also irgendwann erfasst wurde, dann können diese Daten mit den Daten des Passwesens oder der DFL überschrieben werden.

Die Daten des Passwesens können und dürfen von der Anwendung Spielbericht nicht verändert werden, dies ist ausschließlich Sache der Passstelle.

Ebenso verhält es sich mit den Daten der DFL. Da diese Daten regelmäßig von der DFL importiert werden, können sie nicht von der Anwendung Spielbericht verändert werden.

Fall 2: beide Einträge haben als Quelle Pass oder DFL

In diesem Fall kann zwar eine Dublettenbereinigung durchgeführt werden, sie hat aber keinen dauerhaften Bestand, weil, wie oben erwähnt, die Daten nur lokal geändert werden.

In diesen Fällen muss eine organisatorische Abstimmung der Vereine oder der Staffelleitung (Regional- oder Landesverband) mit den Passstellen oder der DFL stattfinden.

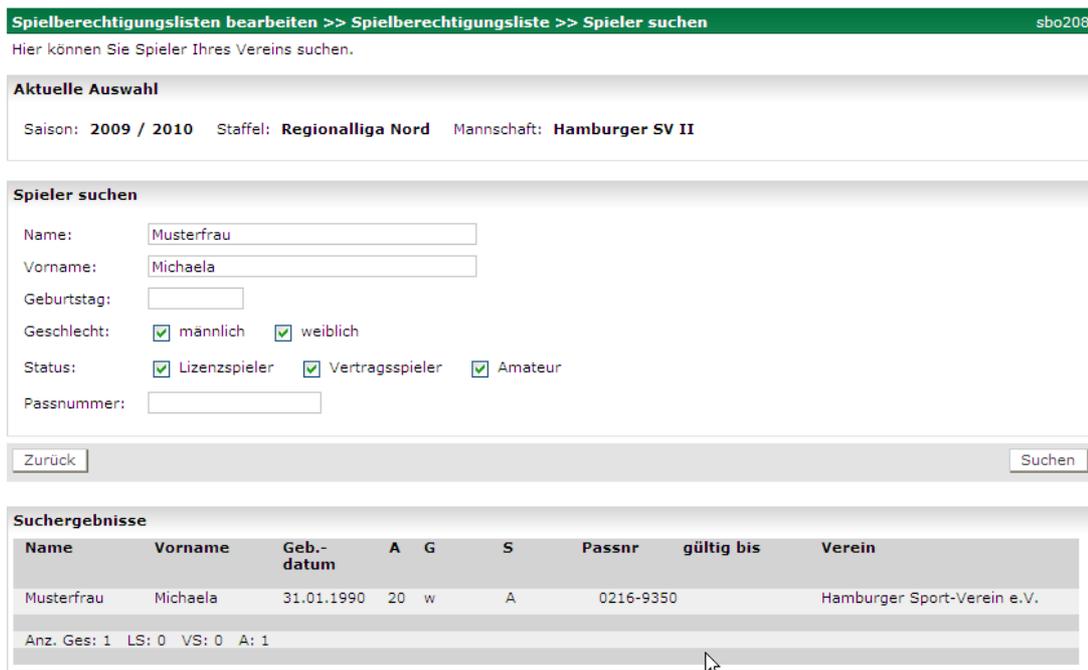
4.1.8.15 Funktion Neuer Spieler

Der Mannschaftenverantwortliche kann jeden beliebigen Spieler bzw. Spielerin in seinem Verein suchen und unabhängig von Alter und Geschlecht zuordnen. Eine neue Person kann nicht angelegt werden und ein Spieler aus einem fremden Verein wird nicht gefunden.

Die Funktion ist als „Notnagel“ für alle existierenden Ausnahmen gedacht, die nicht über die normale Funktion *Spielerzuordnung* abgehandelt werden können, die aber durch Ausnahmegeheimigungen erlaubt sind, z.B. Spieler mit Handicap dürfen in jüngeren Mannschaften mitspielen, besonders leistungsstarke Mädchen dürfen in Jungenmannschaften spielen, usw. Die Aufstellung und der Einsatz liegen in der Verantwortung des Vereins in Abstimmung mit dem Staffelleiter bzw. dem Verband.

Die Funktion *Neuer Spieler* ist nur ausführbar, wenn die Spielberechtigungsliste **nicht** vom Staffelleiter **fixiert** wurde (wie die Funktion *Spielerzuordnung*).

Zur Suche eines Spielers/Spielerin wird eine Suchfunktion angeboten:



Spielberechtigungslisten bearbeiten >> Spielberechtigungsliste >> Spieler suchen sbo208

Hier können Sie Spieler Ihres Vereins suchen.

Aktuelle Auswahl
 Saison: 2009 / 2010 Staffel: Regionalliga Nord Mannschaft: Hamburger SV II

Spieler suchen

Name:
 Vorname:
 Geburtstag:
 Geschlecht: männlich weiblich
 Status: Lizenzspieler Vertragsspieler Amateur
 Passnummer:

Suchergebnisse

Name	Vorname	Geb.-datum	A	G	S	Passnr	gültig bis	Verein
Musterfrau	Michaela	31.01.1990	20	w	A	0216-9350		Hamburger Sport-Verein e.V.

Anz. Ges: 1 LS: 0 VS: 0 A: 1

Abbildung 14: Freie Suche nach Spielern

Die Suchbedingungen sind:

Feld	Eingabe	Verknüpfung	Suchbedingung
Name	Mindestens 3 Zeichen	UND	Linksbündige Zeichensuche
Vorname	Mindestens 3 Zeichen	UND	Linksbündige Zeichensuche
Geburtstag	Gültiges Datum	UND	Gleich Datum
Geschlecht	Eine der Checkboxen	UND	Gleich
Status	Eine der Checkboxen	UND	Gleich
Passnummer	Zeichen und Zahlen	UND	Gleich Passnummer

Tabelle 3: Suchbedingungen bei Suche nach neuen Spielern

Durch Klick in den gewünschten Eintrag in der Trefferliste wird dann das Fenster für die Bearbeitung der Spielerdaten im Detail geöffnet.

Daten des Spielers bearbeiten

Name: <input type="text" value="Musterfrau"/>	Vorname: <input type="text" value="Michaela"/>
Geb.Datum: <input type="text" value="04.09.1991"/>	Aufenthaltslaubnis: <input type="checkbox"/>
FIFA-Nationalität: <input type="text" value="GER-Deutschland"/>	Nicht EU: <input type="checkbox"/>
Passnummer: <input type="text" value="007"/>	
Pflichtspielrecht ab: <input type="text" value="28.01.2010"/>	
Reg.-Datum: <input type="text" value="11.01.2011"/>	Gelbe Karten aus anderen Ligen: <input type="text" value="0"/> (Vorbelastung: +z / Entlastung: -z)
Status: VS: <input type="radio"/> A: <input type="radio"/>	Nicht Spielberechtigt in Auswahlmannschaft: <input type="checkbox"/>
Rücknummer: <input type="text"/>	

Abbildung 15: Spielerstammdaten

Hier können die fehlenden Daten ergänzt werden. Der Spieler muss mit *Speichern* in die Spielberechtigungsliste aufgenommen werden.

Kennzeichnung in der Spielberechtigungsliste

In der Spielberechtigungsliste werden so aufgenommene Spieler wie folgt gekennzeichnet:

Folgende Spieler/innen haben laut Passwesen keine aktuelle Spielberechtigung in diesem Verein, bitte prüfen: Musterfrau, Michaela, xxxx-yyyy;

Kennzeichnung im Spielbericht

In der Aufstellung im Dialog und im Spielberichtsdruck werden diese Spieler mit einem * gekennzeichnet und dazu der Text: *Spielberechtigung nicht überprüfbar!* Ausgegeben.

17	Musterfrau	Michaela	*			x	GER			x
	* Spielberechtigung nicht überprüfbar!			4	6	1	0	0	9/0	

Abbildung 16: Meldung Spielberechtigung nicht prüfbar

4.1.8.16 Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine

Siehe Kapitel 4.4.

4.1.8.17 Nacherfassung der Torschützen durch Vereine

Siehe Kapitel 4.5

4.2 Funktionen für den Schiedsrichter

Vom System werden die Schiedsrichter, die Assistenten und die 4. Offiziellen gleich behandelt. Deshalb wird in der folgenden Beschreibung immer nur der Begriff „Schiedsrichter“ verwendet. Sinngemäß gelten die Aussagen auch für die Assistenten und den 4. Offiziellen.

4.2.1 Dialogfluss

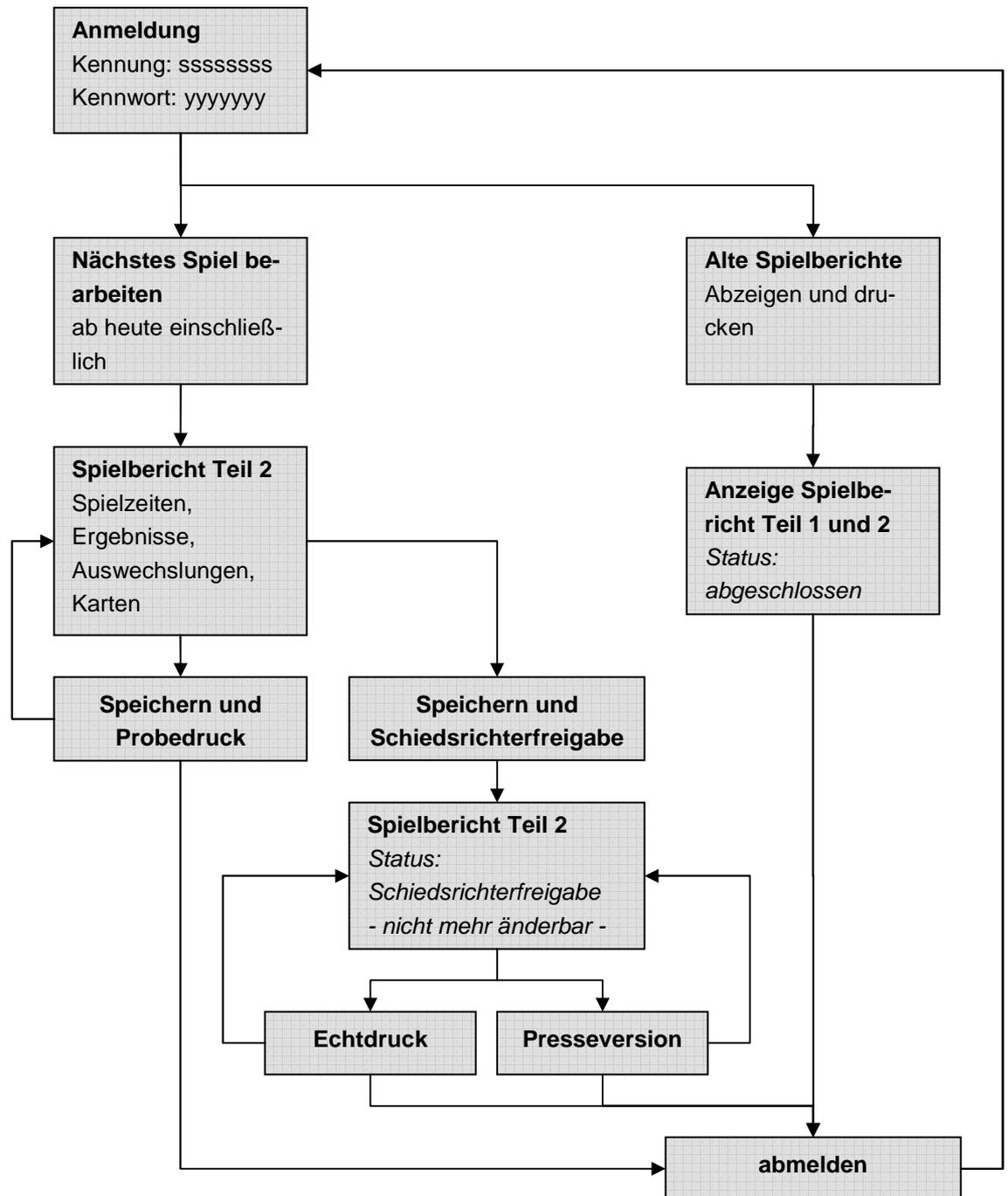


Abbildung 17: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Schiedsrichter

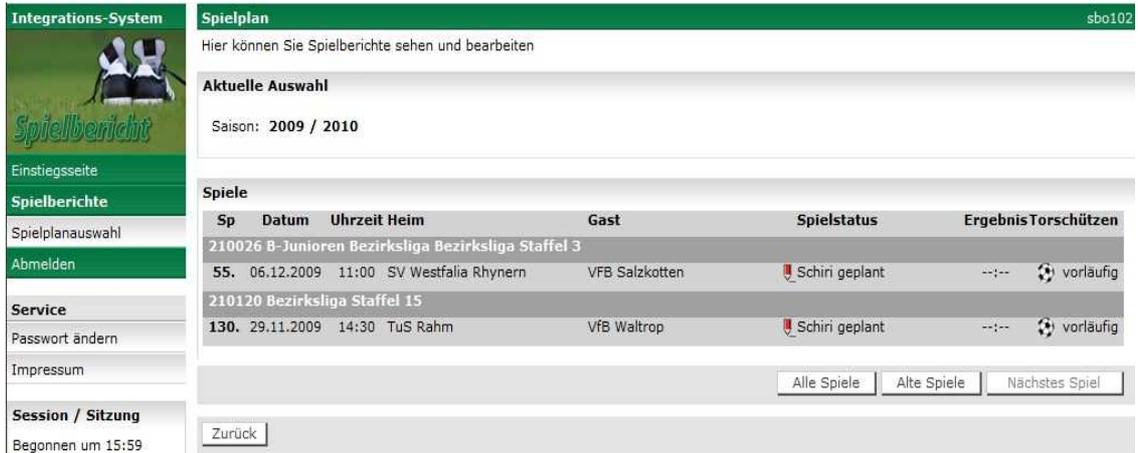
4.2.2 Anmeldung

Der Schiedsrichter meldet sich mit seiner Kennung im System an (Siehe Kapitel 2.3 Seite 11).

4.2.3 Spielplanauswahl

4.2.3.1 Einstieg nach der Anmeldung

Das System positioniert nach der Anmeldung standardmäßig auf die nächsten Spiele in der aktuellen Saison ausgehend vom Tagesdatum, für die der angemeldete Schiedsrichter / Assistent / 4. Offizielle über die DFBnet- Schiedsrichteranzetzung angesetzt ist. Ohne Ansetzung wird kein Spiel zur Bearbeitung angeboten.



Integrations-System **Spielplan** sbo102

Hier können Sie Spielberichte sehen und bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Saison: 2009 / 2010

Spiele

Sp	Datum	Uhrzeit	Heim	Gast	Spielstatus	Ergebnis	Torschützen
210026 B-Junioren Bezirksliga Bezirksliga Staffel 3							
55.	06.12.2009	11:00	SV Westfalia Rhynern	VfB Salzkotten	Schiri geplant	--:--	vorläufig
210120 Bezirksliga Staffel 15							
130.	29.11.2009	14:30	TuS Rahm	VfB Waltrop	Schiri geplant	--:--	vorläufig

Session / Sitzung
Begonnen um 15:59

Abbildung 18: Schiedsrichtersicht nach Anmeldung

4.2.3.2 Alte Spiele anzeigen

Mit dem Button *Alte Spiele* können vergangene Spiele mit ihren Spielberichten angezeigt werden. Bei Aufruf eines Spielberichts wird der Stand der letzten Freigabe angezeigt. Er ist für Änderungen gesperrt, kann aber angezeigt und ausgedruckt werden.

4.2.3.3 Alle Spiele anzeigen

Mit dem Button *Alle Spiele* können vergangene Spiele und künftige Spiele angezeigt werden, d.h. es wird der gesamte Spielplan der Saison angezeigt. Für den Aufruf eines abgeschlossenen Spielberichts gilt die gleiche Einschränkung wie oben beschrieben. Für übernächste und künftige Spiele können keine Spielberichte erstellt werden.

4.2.3.4 Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen

Das nächste Spiel kann über den Button *Nächstes Spiel* angezeigt werden. Die Bearbeitung eines Spielberichts für ein Spiel erfolgt durch Klicken auf das *Bleistift-Symbol*.

4.2.3.5 Spiele einer älteren Saison auswählen

Spielplanauswahl führt wieder zur Spielauswahl wie bei der Anmeldung. Allerdings kann hier auch eine ältere Saison ausgewählt werden (ab 04/05). Der Saisonwechsel findet immer vom 30.06. auf den 01.07. eines Jahres statt. Die Spielberichte einer älteren Saison sind dann nicht mehr zu bearbeiten, sondern können nur angezeigt und gedruckt werden.

4.2.4 Erstellung des Spielberichts Teil 2 (Spielverlauf)

Nach Aufruf des Spiels erhält der Schiedsrichter zunächst die Anzeige des Teils 1 im Tab-Reiter *Aufstellung*. Hier kann noch einmal die Mannschaftsaufstellung eingesehen werden.

Im Normalfall wählt der Schiedsrichter dann den Tab-Reiter *Spielverlauf*, siehe Kapitel **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**

4.2.4.1 Änderungen an der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe

Ausnahme: Gab es **vor dem Spiel und nach der Vereinsfreigabe** Änderungen an der Mannschaftsaufstellung, müssen diese Änderungen jetzt durch Aufruf der Funktion *Aufstellung korrigieren* eingegeben werden.

Achtung! Warnung!

Wird die Funktion *Aufstellung korrigieren* gewählt und die Vereine haben noch nicht frei gegeben, hat das zur Folge, dass die beteiligten Vereine selbst keine Eingaben mehr machen können. Deshalb kommt eine Warnungsmeldung:

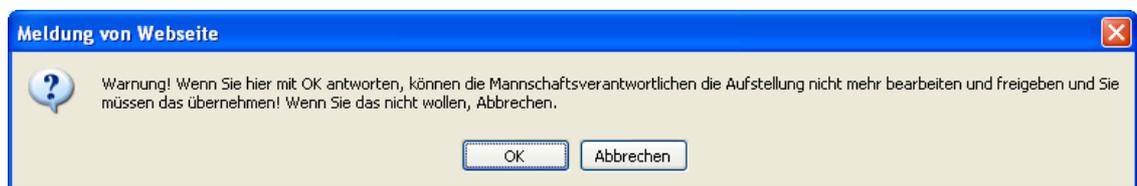


Abbildung 19: Warnung bei Korrektur durch Schiedsrichter

Wir sie mit OK beantwortet, können die Aufstellungen bearbeitet werden. Der Schiedsrichter kann auch eine komplette Nacherfassung der Aufstellungen vornehmen, wenn einer der Vereine oder beide vor dem Spiel nicht frei gegeben konnten. D.h. die Funktion *Aufstellung korrigieren* ist nicht an die Vereinsfreigabe gebunden.

Die Änderungen vor dem Spiel können gewesen sein:

- a) Nachnominierungen aus der Spielberechtigungsliste in die Aufstellung und
- b) Austausch von Spielern innerhalb Mannschaft und Ersatzmannschaft.

Nach Aufruf der Funktion *Aufstellung korrigieren* werden unter der Heim- und der Gastmannschaft die Funktionen *Aufstellung bearbeiten* aktiviert und die Felder der Vereinsverantwortlichen freigegeben.

Um die Vereinsverantwortlichen zu korrigieren werden sie einfach überschrieben und gespeichert.

Um die Aufstellungen zu korrigieren, muss getrennt für Heim und Gast die Funktion *Aufstellung bearbeiten* aufgerufen werden. Dort können die Aufstellungen bearbeitet werden, wobei die gleichen Prüfungen wie beim Mannschaftenverantwortlichen durchgeführt werden.

Durch die Korrektur des Schiedsrichters wird der Spielbericht vom Status *Vereinsfreigabe* oder *In Planung* in den Status *In Bearbeitung* gesetzt.

4.2.4.2 Korrekturbeleg

Außerdem wird beim Spielberichtsdruck für Teil 2 (Spielverlauf) ein *Korrekturbeleg* für Teil 1 (Aufstellung) ausgegeben. Darin sind beide neuen Aufstellungen enthalten und zusätzlich sind die Änderungen gekennzeichnet durch:

Tausch die Spieler wurden von der Mannschaft in die Ersatzmannschaft getauscht oder umgekehrt

Neu die Spieler wurden aus der Spielberechtigungsliste neu in die Mannschaft oder Ersatzmannschaft aufgenommen

Entfernt diese Spieler wurden aus Mannschaft oder Ersatzmannschaft entfernt

Tausch und Neu werden in der Hinweisspalte zum Spieler ausgegeben, *Entfernt* mit Angabe der Spielernamen in der Hinweiszeile.

4.2.4.3 Spielverlauf

Im Tab-Reiter *Spielverlauf* werden zunächst die Spielzeiten und die Ergebnisse erfasst.

Spieleitung			
Schiedsrichter	Schiedsrichterassistent 1	Schiedsrichterassistent 2	Vierter Offizieller
Marcel Riemer (Eisenhütten)			

Spielzeiten: Beginn: 20:00 Nachspielzeit: 1. Halbzeit: 0 Minuten 2. Halbzeit: 0 Minuten Ende:	Ergebnisse: Spielergebnis: Normales Ergebnis Heim:Gast Zur Halbzeit: : Endergebnis: :	Durchgeführte Kontrollen: Schuhe: i.O. <input checked="" type="radio"/> n.i.O. <input type="radio"/> Bericht Spielfeld: i.O. <input checked="" type="radio"/> n.i.O. <input type="radio"/> Bericht Zuschauer: Anzahl:
		Schiedsrichterkosten: Fahrtkosten: € SR-/SRA-Spesen: € Gesamt: €

Meldung über besonders faires Verhalten: siehe Bericht

Sonstige Vorkommnisse

Eingesetzte Auswechselspieler Heim			Eingesetzte Auswechselspieler Gast		
Bearbeiten			Bearbeiten		
Zeit	Nr	für Nr.	Zeit	Nr	für Nr.

Verwarnungen Heim			Verwarnungen Gast		
Bearbeiten			Bearbeiten		
Zeit	Nr	Grund	Zeit	Nr	Grund

Feldverweise nach Gelb-Roter Karte Heim				Feldverweise nach Gelb-Roter Karte Gast			
Bearbeiten				Bearbeiten			
Zeit	Nr	Grund	Bericht	Zeit	Nr	Grund	Bericht

Feldverweise nach Roter Karte Heim				Feldverweise nach Roter Karte Gast			
Bearbeiten				Bearbeiten			
Zeit	Nr	Grund	Bericht	Zeit	Nr	Grund	Bericht

Zurück Drucken Presse (csv) Presse (pdf) Freigeben Speichern

Abbildung 20: Spielverlauf

Schiedsrichter und Assistenten

Für den Fall, dass keine Assistenten angesetzt wurden, die Felder also leer sind, können die Namen der Assistenten eingegeben werden. Es erfolgt dadurch keine Änderung der Schieds-

richteransetzungen im Modul DFBnet-Schiedsrichteransetzung. Die Änderungen dort sind dem Schiedsrichteransetzer vorbehalten.

Spielzeiten:

Die Zeiteingaben *Beginn* und *Ende* müssen gültige Uhrzeiten im Format *hh:mm* enthalten.

Die Nachspielzeiten (Minuten über die normale Spielzeit hinaus) werden in Minuten (1 bis nn) angegeben.

Ergebnisse:

Die Eingabe der Spielergebnisse erfolgt immer im Format:

Heimtore : Gasttore (unabhängig davon wer mehr Tore hat).

Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

Spielergebnis / Sonderereignis	Eingabe der Ergebnisfelder	Beispiele
„Normales Ergebnis“	Ja, plausible Eingaben erforderlich	Zur Halbzeit: 1:0 Endergebnis: 2:1
Spielausfall	nein	~
Spielabbruch	Ja, plausible Eingaben erforderlich	Zur Halbzeit: 1:0 Endergebnis: 1:0
Nichtantritt Heimmannschaft	nein	~
Nichtantritt Gastmannschaft	nein	~
Nichtantritt beide	nein	~

Tabelle 4: Spielergebnisse und Sonderereignisse

Es kommt eine Warnung, wenn kein „Normales Ergebnis“ eingegeben wird:

„Möchten Sie für das Spiel wirklich ein Sonderergebnis eingeben? Ja / Abbrechen“

Bei Antwort *Ja* bleibt das Sonderereignis stehen, bei *Abbrechen* wird wieder „Normales Ergebnis“ angezeigt werden. Jede Änderung auf ein anderes Sonderereignis erzeugt wieder die Abfrage, nur bei Änderung auf „Normales Ergebnis“ nicht. Bei Speichern oder Freigabe kommt diese Abfrage nicht mehr.

Bei Pokalspielen:

Bei Pokalspielen gibt es weitere Ergebnisfelder, wenn mit Verlängerung und/oder Elfmeterentscheidungsschießen gespielt wird.

Ergebnis nach regulärer Spielzeit

Ergebnis ohne Verlängerung

Ergebnis nach Verlängerung

Ergebnis nach Verlängerung

Endergebnis

Ergebnis inkl. Elfmeter (wenn stattgefunden)

4.2.4.4 Durchgeführte Kontrollen

Als voreingestellter Wert ist *i.O.* = *In Ordnung* gesetzt. Der Schiedsrichter muss bei Bedarf *n.i.O.* = *Nicht in Ordnung* ankreuzen, beides kann nicht gesetzt werden.

Wird *n.i.O.* angegeben, muss ein Sonderbericht erstellt werden.

Der Sonderbericht kann im Tab-Reiter Dokumente hochgeladen werden, siehe Kapitel 4.2.6.

4.2.4.5 Sonstige Vorkommnisse und Faires Verhalten

Zur Eingabe der *Sonstigen Vorkommnisse* wird ein Freitext-Feld angeboten, in dem der Schiedsrichter die Beschreibungen direkt eingeben kann. Besondere Prüfungen oder Vorschriften sind daran nicht gebunden. Die Länge ist auf ca. 1000 Zeichen begrenzt.

Angaben zum *Fairen Verhalten* werden nicht direkt eingegeben, sondern es muss ein Sonderbericht erstellt werden. Hier wird nur angekreuzt, dass ein Sonderbericht erstellt wird.

4.2.4.6 Speichern der Spielzeiten, Ergebnisse und Sonstige Vorkommnisse

Vor Eingabe der Auswechslungen und Karten müssen die bisherigen Angaben gespeichert werden. Wird es vergessen, erscheint folgende Meldung:

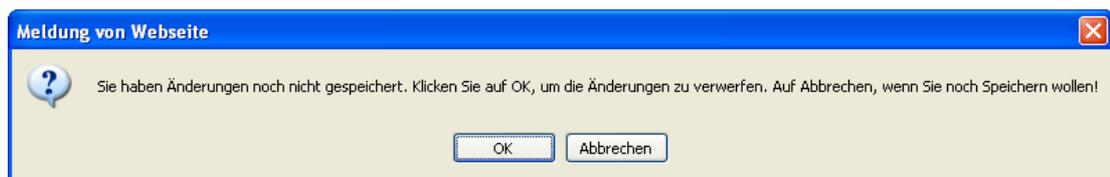


Abbildung 21: Warnung bei nicht erfolgter Speicherung

Beachten Sie bitte, dass bei OK die Änderungen verloren gehen! Um zu speichern zunächst *Abbrechen* betätigen, dann *Speichern*.

4.2.4.7 Eingesetzte Auswechselspieler (Standardfall)

Hier werden die während des Spiels vorgenommenen Auswechslungen eingegeben. Hier für den Standardfall, dass ein begrenztes Auswechslungskontingent vorliegt und keine Wiedereinwechslung möglich ist.

Nach Betätigen des Buttons *Bearbeiten* wird folgendes Dialogfenster aufgerufen:



Abbildung 22: Eingabe der Auswechslungen

Stellt jetzt die Applikation fest, dass eine Ligaregel verletzt wurde, dass also die Änderung bzw. die Auswechslung nicht zulässig war, wird eine Fehlermeldung ausgegeben, die am Bildschirm und im Druck immer sichtbar bleibt.

Die Anzahl der möglichen Auswechslungen richtet sich nach der Angabe in den Liga-Regeln, ist die vorgegebene Anzahl erreicht, ist der Button *Speichern* deaktiviert.

4.2.4.8 Unbegrenzte Wiedereinwechslung im Juniorenbereich (optional)

In einigen Senioren- und Juniorenspielklassen können Spieler mehrfach ein- bzw. ausgewechselt werden. Auf die Minutenangabe kann verzichtet werden, denn lediglich alle eingesetzten Spieler sollen im Spielbericht aufgeführt sein. Auf die Dokumentation der Mehrfachauswechslung kann ebenfalls verzichtet werden, nur die Tatsache, dass jemand eingewechselt wurde, ist entscheidend und wird als Einsatz gewertet.

Bei den Ligen, in denen die oben genannten Funktionen gewünscht sind, kann der Landesverbandsadministrator eine entsprechende Ligaregel einschalten.

Im Block Auswechslungen kann dann eine Einwechslung eingegeben werden **ohne** die Spielminute einzugeben und **ohne** Angabe des ausgewechselten Spielers. Die Anzeige erfolgt dann in der Spalte „für Nr.“ mit dem Hinweis „k.A.“.

Es kann aber auch trotz des Ligaregelschalters wie gewohnt eine Spielminute und die Rückennummer des ausgewechselten Spielers angegeben werden. In dem Fall werden die Angaben auf Plausibilität und Gültigkeit geprüft und die Liste der Auswechslenspieler wird wie gewohnt reduziert.

4.2.4.9 Verwarnungen und Feldverweise (Standardfall)

Hier werden die Gelben, die Gelb-Roten und die Roten Karten eingegeben. In der Spielerliste werden alle Spieler angeboten, unabhängig davon, wann sie ein- oder ausgewechselt wurden. Die Plausibilität der eingegebenen Spielminute gegenüber der Ein- oder Auswechslung wird nicht geprüft. Spielminuten in der Nachspielzeit sind im Format wie bei Auswechslungen einzugeben.

Verwarnungen

Nach Betätigen des Buttons *Bearbeiten* unter *Verwarnungen Heim* bzw. *Gast* wird folgendes Dialogfenster aufgerufen:



Abbildung 23: Eingabe der Gelben Karten (Verwarnungen)

Bei der Gelben Karte ist die Angabe des Grunds Pflicht. Die Länge ist auf 30 Stellen begrenzt. Im Dialog werden aus Platzgründen nur ca. 17 Stellen angezeigt. Der Rest kann aber durch Scrollen mit dem Cursor sichtbar gemacht werden.

Gelb-Rote Karte

Nach Betätigen des Buttons *Bearbeiten* unter *Feldverweise nach Gelb-Roter Karte Heim* bzw. *Gast* wird folgendes Dialogfenster aufgerufen. Die Spielerliste gibt nur die Spieler aus, die zuvor eine Gelbe Karte bekommen haben.

Spielbericht Gelb-Rote Karten sbo126

Gelb-Rote Karten bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: **15. -29.11.2009 (Sonntag)** Begegnung: **SV Brilon - TuS GW Allagen**

Stadion - Ort: **Stadion Jakobuslinde Brilon - Brilon** Freigabestatus **In Planung / In Planung**

Heim/Gast:

Gelb-Rote Karten Heim

Spielminute:

für Spieler:

Grund:

Bericht:

Zeit	Nr	Grund	Bericht

Zurück
Löschen
Speichern

Abbildung 24: Eingabe der Gelb-Roten Karten (Feldverweis)

Rote Karte

Nach Betätigen des Buttons *Bearbeiten* unter *Feldverweise nach Roter Karte Heim* bzw. *Gast* wird folgendes Dialogfenster aufgerufen. Die Spielerliste gibt wie bei Gelben Karten alle Spieler aus.

Spielbericht Rote Karten sbo127

Spielbericht Rote Karten bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: **15. -29.11.2009 (Sonntag)** Begegnung: **SV Brilon - TuS GW Allagen**

Stadion - Ort: **Stadion Jakobuslinde Brilon - Brilon** Freigabestatus **In Planung / In Planung**

Heim/Gast:

Spielbericht Rote Karten Heim

Spielminute:

für Spieler:

Grund:

Bericht:

Zeit	Nr	Grund	Bericht

Zurück
Löschen
Speichern

Abbildung 25: Eingabe der Roten Karten (Feldverweis)

Bei Gelb-Roter und Roter Karte kann ein Grund erfasst werden, die Eingabe ist aber keine Pflicht. Es kann auch ein Hinweis auf einen Sonderbericht (*Bericht*) durch Ankreuzen eingegeben werden. Die Länge ist auf 30 Stellen begrenzt. Im Dialog werden aus Platzgründen nur ca. 17 Stellen angezeigt. Der Rest kann aber durch Scrollen mit dem Cursor sichtbar gemacht werden.

4.2.4.10 Zeitstrafen (optional im Juniorenbereich)

Im Jugendbereich gibt es statt der Gelb-Roten Karte Zeitstrafen. Diese Option kann vom Landesverbandsadministrator pro Liga in den Ligaregeln eingeschaltet werden. Auf Gelbe und Rote Karten hat die Option keine Auswirkung. Zeitstrafe heißt, ein Spieler muss ab einer bestimmten Minute das Spielfeld verlassen und darf erst nach 5 bis 10 Minuten bei einer Spielunterbrechung wieder rein kommen. Die genaue Länge der Zeitstrafe wird nicht erfasst.

Wie bei einer Gelb-Roten Karte kann für einen Spieler in einem Spiel nur **eine** Zeitstrafe ausgesprochen werden, bei erneutem Vergehen erfolgt die Rote Karte.

Für die Eingabe der Zeitstrafe wird im Spielverlauf statt des Blocks *Gelb-Rote Karten* der Block *Zeitstrafe* angeboten. Die Angabe der Spielminute ist Pflicht. Es können nur Spieler ausgewählt werden, für die zuvor eine Gelbe Karte erfasst wurde.

4.2.4.11 Eingabe der Spielminuten in der Nachspielzeit und Verlängerung

Spielminuten in der Nachspielzeit und in der Verlängerung müssen im folgenden Format eingegeben werden:

Eingabe	Bedeutung	Beispiel
46	ist immer die 1. Minute der zweiten Halbzeit	
45+n	für die n. Minute in der Nachspielzeit der 1. Halbzeit	45+2 = 2. Minute der Nachspielzeit der 1. Halbzeit
90+n	für die n. Minute in der Nachspielzeit der 2. Halbzeit	90+3 = 3. Minute der Nachspielzeit der 2. Halbzeit
91	Ist immer die 1. Minute der Verlängerung	
91 – 105	Verlängerung 1	
106 – 120	Verlängerung 2	

Tabelle 5: Eingabe der Spielminuten

4.2.4.12 Probedruck Teil 2

Ist der Schiedsrichter mit den Eingaben fertig, kann ein Probedruck durchgeführt werden, der aber nicht zur Unterschrift verwendet werden soll und deshalb mit dem Status „Spielbericht vorläufig“ und dem Vermerk „Probedruck, nicht als unterschriftsfähiges Dokument verwenden“ gekennzeichnet ist.

4.2.4.13 Schiedsrichterfreigabe und Drucken Teil 2

Der Schiedsrichter kann den Probedruck den Verantwortlichen zur Abstimmung vorlegen. Stellen die Verantwortlichen gemeinsam fest, dass noch Fehler im Bericht sind, kann der Schiedsrichter den Bericht noch einmal ändern und erneut drucken.

Nach Fertigstellung wird der Spielbericht Teil 2 vom Schiedsrichter endgültig freigegeben. Damit ist er nicht mehr änderbar und mit dem Status „Schiedsrichterfreigabe“ gekennzeichnet.

Wenn eine Schiedsrichterfreigabe erfolgt, prüft das System, ob die Torschütze eingabe auf *vollständig* steht. Ist das nicht der Fall, kommt eine Warnung: „Bitte vergessen Sie nicht die Torschütze eingabe“.

Wird im Verband und in der Liga nicht mit Elektronischer Bestätigung gearbeitet, dann muss der Ausdruck des Spielberichts Teil 2 nun im unteren Teil von allen Verantwortlichen unterschrieben werden.

4.2.4.14 Elektronische Bestätigung (optional)

Siehe Kapitel 4.6

4.2.5 Eingabe der Torschützen

Die Torschützeneingabe kann entweder direkt aus dem Spielbericht aufgerufen werden (Karteireiter *Torschützen*) oder aus dem Spielplan über das Symbol Fußball.

Sie ist aber erst möglich, wenn der Spielberichtstatus mindestens *Schiedsrichterfreigabe*, *Prüferfreigabe* oder *Nacherfassung erfolgt* ist. Ist der Spielbericht in einem anderen Status ist der Tab-Reiter *Torschützen* inaktiv.

Spielplan							sbo102
Hier können Sie Spielberichte sehen und bearbeiten							
Aktuelle Auswahl							
Saison: 2009 / 2010							
Spiele							
Sp	Datum	Uhrzeit	Heim	Gast	Spielstatus	Ergebnis	Torschützen
210358 Landesliga Staffel 2 Süd							
1.	08.08.2009	19:00	SuS Niederschelden	TSV Weißtal	Spiel anerkannt	1:3	vollständig
210004 A-Junioren Landesliga Landesliga Staffel 2							
6.	30.08.2009	11:00	SpVg. Olpe	TuS Plettenberg	Spiel anerkannt	1:2	vollständig
210034 C-Junioren Bezirksliga Bezirksliga Staffel 5							
13.	12.09.2009	15:00	VfB Burbach	Rot-Weiß Lüdenscheid	Spiel anerkannt	3:1	vorläufig
31.	03.10.2009	15:00	TSV Weißtal	SC Plettenberg	Spiel anerkannt	5:0	vorläufig
211128 Bezirksliga Staffel 06							
63.	26.09.2009	17:30	Spfr. Edertal	VfL Bad Berleburg	Spiel anerkannt	2:3	vorläufig
116.	24.11.2009	12:00	Rot Weiß Hünsborn	FSV Gerlingen	Schiri geplant	--:--	vorläufig
211062 Bezirksliga Staffel 07							
17.	23.08.2009	15:00	SF Dünschede	SV 04 Attendorn	Spiel anerkannt	2:1	vollständig
43.	13.09.2009	15:00	RW Lennestadt/Grevenbrück	Rot-Weiß Lüdenscheid	Spiel anerkannt	3:1	vollständig
66.	04.10.2009	15:00	SpVg. Olpe II	TuS Iserlohn	Spiel anerkannt	0:2	vorläufig
210671 Frauen Verbandsliga Frauen-Westfalenliga							
109.	15.11.2009	14:30	FC Finnentrop	BSV Fortuna Münster	Schiri geplant	--:--	vorläufig
200084 Kreispokal Vorrunde							

Abbildung 26: Aufruf der Torschützeneingabe über das Symbol Fußball aus dem Spielplan

Torschützen sbo131

Hier können Sie die Torschützen bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: **1. -08.08.2009 (Samstag)** Begegnung: **SuS Niederschelden - TSV Weißtal**
 Stadion - Ort: **Niederschelden, Rosengarten - Siegen** Freigabestatus: **Prüferfreigabe**

Torschützen bearbeiten

Spielminute:

Art: Tor Eigentor Strafstoßtor

für Spieler Heim:

für Spieler Gast:

Tore Heim		Tore Gast		Tore		Gast		Art	
Zeit	Nr.	Zeit	Nr.	Zeit	Nr.	Zeit	Nr.	Standard	Standard
				0:1		10.	20	Schnorrenberg	Standard
<input type="checkbox"/>	34.	9	Akdan	Strafstoßtor	1:1				
<input type="checkbox"/>				1:1					
<input type="checkbox"/>				1:2		65.	7	Nies	Standard
<input type="checkbox"/>				1:3		76.	9	Seither	Standard

Status: vorläufig vollständig

Abbildung 27: Eingabe der Torschützen (mit Status vollständig)

Eingabefelder sind:

1. Spielminute in der Form wie bei allen Spielereignissen
2. Art des Tores: Radiobutton für „Standard“, „Eigentor“, „Foulelfmeter“.
3. Spielerliste Heim: alle Spieler und Auswechselspieler, wie bei gelber Karte
4. Spielerliste Gast: alle Spieler und Auswechselspieler, wie bei gelber Karte
5. Status Torschützeneingabe als Radiobutton: „vorläufig“, „vollständig“.

Jede Eingabe eines Tores muss mit Button *Speichern* gespeichert werden.

Auf Grund der Eingaben wird der Spielstand vom Programm als Liste fortgeschrieben. Bei Art „Standard“ und „Foulelfmeter“ wird das Tor im Spielstand bei der Mannschaft des Spielers verbucht, bei „Eigentor“ bei der gegnerischen Mannschaft.

Stimmt der angezeigte End-Spielstand im Fenster Torschützeneingabe mit dem über den Spielbericht schon gemeldeten Spielergebnis überein, wird der Status vom Programm automatisch auf „vollständig“ gesetzt.

Nach Beendigung der Eingabe wird der Status auch im Spielplan angezeigt, *Torschützen vollständig*.

Auch ein vorläufiger Stand wird gespeichert, damit er zu einem späteren Zeitpunkt vervollständigt werden kann. Dies soll dem Schiedsrichter bei unklaren Fällen ermöglichen, den Stand im Stadion unvollständig zu speichern und dann später die Eingabe zu vervollständigen. Auch wenn der Status auf „vollständig“ gesetzt wurde, können Änderungen vorgenommen werden.

4.2.6 Sonderberichte im Tab-Reiter Dokumente

Die Rechtsinstanzen (Sportrichter oder Staffelleiter) können auf die Spielberichte über das System zugreifen, wenn sie über entsprechende Kennungen verfügen. Hier kann der Postweg also schon entfallen.

Die Sonderberichte der Schiedsrichter werden aus Datenschutzgründen nicht über ein Online-Formular erfasst, sondern weiterhin getrennt vom Spielbericht erstellt. Um sie ebenfalls für die Rechtsinstanzen verfügbar zu haben, können die Sonderberichte vom Schiedsrichter auch als Datei zum Spiel hoch geladen werden. Die Funktion befindet sich im Tab-Reiter *Dokumente*. Sportrichter und Staffelleiter können sich diese hoch geladenen Dateien wieder herunterladen.

4.2.7 Presseberichte

4.2.7.1 Download des Spielberichts (Teil1 und Teil 2) als csv-Datei für die Presse

Auch hier kann wie bei der Vereinsfreigabe nach Schiedsrichterfreigabe der gesamte Spielbericht Teil 1 und Teil 2 in eine Datei im csv-Format ausgegeben werden, die dann mit Office weiterverarbeitet werden kann. Dazu muss der Button *Presse (csv)* betätigt werden.

In der csv-Datei werden zwei Datenzeilen ausgegeben, die erste Zeile enthält die Originalaufstellung im Teil 1 zum Zeitpunkt der Vereinsfreigabe und die Nachnominierungen und Austausch vor dem Spiel im Teil 2.

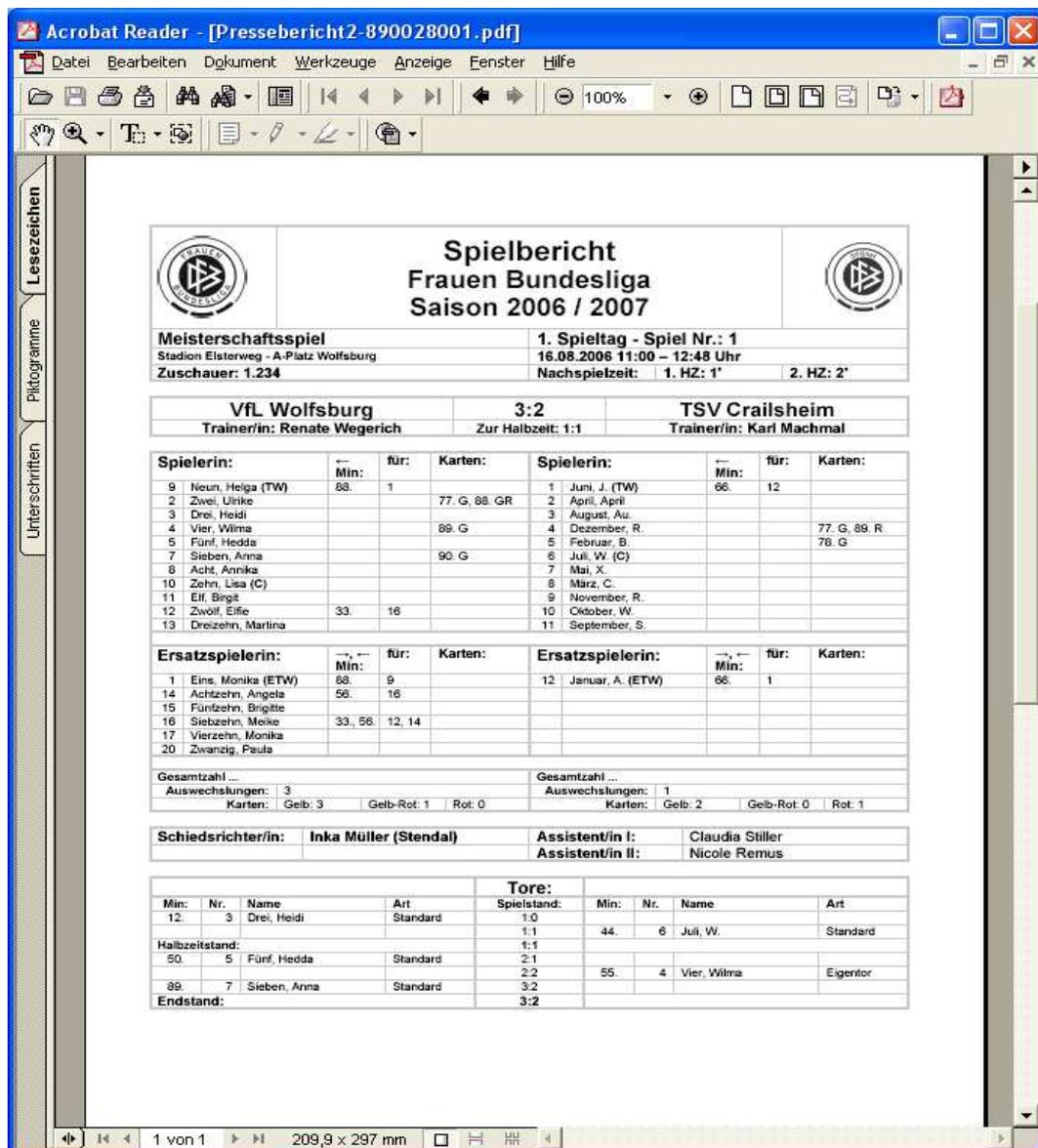
Die zweite Datenzeile enthält die Mannschaftsaufstellungen im Teil 1 mit eingearbeiteten Nachnominierungen und Austausch vor dem Spiel, dafür bleiben die entsprechenden Felder im Teil 2 leer.

4.2.7.2 Pressebericht nach dem Spiel (PDF)

Nach der **Schiedsrichterfreigabe**, d.h. wenn alle Angaben im System sind, kann der Pressebericht ausgedruckt werden. Er enthält die Aufstellung, die Auswechslungen, die Karten und die Tore. Der Aufruf erfolgt mit dem gleichen Button wie vor dem Spiel *Presse (pdf)*.

Hinweise:

1. Die pdf-Datei wird unter dem Dateinamen **Pressebericht2** gespeichert, damit nach dem Spiel nicht der Bericht von vor dem Spiel mit dem gleichen Namen überschrieben wird.
Beispiel: Pressebericht2-890028001.pdf
2. Das entsprechende Logo der verschiedenen Ligen bzw. des Verbands wird oben links eingestellt.



The screenshot shows a PDF document titled "Spielbericht Frauen Bundesliga Saison 2006 / 2007". The match was between VfL Wolfsburg (Trainer: Renate Wegerich) and TSV Crailsheim (Trainer: Karl Machmal) on 16.08.2006 at 11:00. The final score was 3:2. The report includes player statistics, substitutions, cards, and goals.

VfL Wolfsburg				3:2		TSV Crailsheim			
Trainer/in: Renate Wegerich				Zur Halbzeit: 1:1		Trainer/in: Karl Machmal			
Spielerin:		Min:	für:	Karten:	Spielerin:		Min:	für:	Karten:
9	Neun, Heiga (TW)	88.	1		1	Juni, J. (TW)	66.	12	
2	Zwei, Ulrike			77. G, 88. GR	2	April, April			
3	Drei, Heidi				3	August, Au			
4	Vier, Wilma			89. G	4	Dezember, R.			77. G, 89. R.
5	Fünf, Hedda				5	Februar, B.			78. G
7	Sieben, Anna			90. G	6	Juli, W. (C)			
8	Acht, Annika				7	Mai, X.			
10	Zehn, Lisa (C)				8	März, C.			
11	Elf, Bingt				9	November, R.			
12	Zwölf, Effe	33.	16		10	Oktober, W.			
13	Dreizehn, Martina				11	September, S.			
Ersatzspielerin:		Min:	für:	Karten:	Ersatzspielerin:		Min:	für:	Karten:
1	Eins, Monika (ETW)	88.	9		12	Januar, A. (ETW)	66.	1	
14	Achtzehn, Angela	56.	16						
15	Fünfzehn, Brigitte								
16	Siebzehn, Meike	33., 56.	12, 14						
17	Vierzehn, Monika								
20	Zwanzig, Paula								
Gesamtzahl ...				Gesamtzahl ...					
Auswechslungen: 3				Auswechslungen: 1					
Karten: Gelb: 3 Gelb-Rot: 1 Rot: 0				Karten: Gelb: 2 Gelb-Rot: 0 Rot: 1					
Schiedsrichter/in: Inka Müller (Stendal)				Assistent/in I: Claudia Stiller		Assistent/in II: Nicole Remus			
Tore:				Tore:					
Min:	Nr.	Name	Art	Spielstand:	Min:	Nr.	Name	Art	
12.	3	Drei, Heidi	Standard	1:0					
				1:1	44.	6	Juli, W.	Standard	
				1:1					
Halbzeitstand:				2:1					
50.	5	Fünf, Hedda	Standard	2:2	55.	4	Vier, Wilma	Eigentor	
				3:2					
89.	7	Sieben, Anna	Standard	Endstand:					
				3:2					

Abbildung 28: Pressebericht nach dem Spiel (PDF)

4.3 Spielgemeinschaften

4.3.1 Anlegen einer Spielgemeinschaft

Die Spielgemeinschaft wird im DFBnet über die Mannschaftsmeldung im Vereinsmeldebogen angemeldet und verwaltet. Dabei wird der Verein, der die Meldung abgibt, automatisch zum federführenden Verein.

Die Angaben über die Anzahl Spieler sind keine Pflichtangaben und für den Spielbericht ohne Bedeutung. Ein Wechsel der Federführung innerhalb der Saison ist nicht möglich.

Das Anlegen der Spielgemeinschaft im Vereinsmeldebogen ist zwingende Voraussetzung für die Verwaltung der Spieler der Spielgemeinschaft im Spielbericht.

In der Anwendung Spielbericht sind keine weiteren Maßnahmen mehr notwendig, um die Spielgemeinschaft zu verwenden, sie wird automatisch erkannt.

4.3.2 Zuordnen der Spieler einer Spielgemeinschaft

Der Mannschaftsverantwortliche des federführenden Vereins hat automatisch die Berechtigung, Spieler aller Vereine, die zur Spielgemeinschaft gehören, zur Mannschaft zuzuordnen. Sollen noch Mitarbeiter der nicht federführenden Vereine die Berechtigung bekommen, Spieler zuzuordnen, muss für sie über die Benutzerverwaltung eine Kennung mit Berechtigung auf den federführenden Verein und der richtigen Mannschaftsart und Spielklasse angelegt werden. Er hat dann für diese Mannschaft die gleichen Funktionen wie der Mannschaftsverantwortliche des federführenden Vereins zur Verfügung.

In der Anwendung ruft der Mannschaftsverantwortliche dann wie gewohnt den Menüpunkt *Spielberechtigungen bearbeiten* und dann die Funktion *Spielerzuordnung* auf. Es werden dann alle Spieler der entsprechenden Mannschaftsart aus allen beteiligten Vereinen getrennt durch eine Überschriftszeile mit dem Vereinsnamen angezeigt.

Die Spieler sind innerhalb des Vereins alphabetisch sortiert und können wie gewohnt über Ankreuzen zugeordnet werden.

Nach erfolgter Zuordnung entsteht die Spielberechtigungsliste wie bei Mannschaften ohne Spielgemeinschaft. Darin ist nicht mehr zu sehen, aus welchem Verein sie kommen, was auch sinnvoll ist, da die Spielberechtigungsliste sich auf die Mannschaft und nicht auf einen Verein bezieht.

4.4 Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine

4.4.1 Fall 1: Nacherfassung nur durch Schiedsrichter und Staffelleiter

Haben die Vereine nicht oder unvollständig frei gegeben oder es gab Nachnominierungen vor dem Spiel, dann kann der Schiedsrichter über die Funktion *Korrigieren* beide Aufstellungen vornehmen bzw. korrigieren und dann den Spielverlauf eingeben und freigeben. Nach der Schiedsrichterfreigabe kann nur noch der Staffelleiter korrigieren.

Hat auch der Schiedsrichter nicht erfasst, kann der Staffelleiter den kompletten Spielbericht nach erfassen bzw. Teile korrigieren.

4.4.2 Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt des Schiri

In den unteren Spielklassen kommt es häufiger vor, dass der angesetzte Schiedsrichter kurzfristig vor dem Spiel nicht antritt oder ausfällt. Wegen der Kurzfristigkeit kann keine offizielle Neuansetzung erfolgen. Meistens springt ein Vereinsvertreter oder ein zufällig anwesender Schiedsrichter als Spielleiter ein. Diese Person ist dann im DFBnet nicht angesetzt und kann deshalb den Spielbericht nicht bearbeiten.

In dem Fall muss frühestens am Tag des Spiels oder später die Nacherfassung durch die Mannschaftenverantwortlichen ermöglicht werden. Dazu müssen beide bzw. einer den Nichtantritt des Schiris im System bestätigen. Einer von beiden kann den Schiri-Teil / Spielverlauf erfassen und freigeben.

Nach Freigabe durch die Vereine ist die Korrektur wie auch im Fall 1 nur noch durch den Staffelleiter möglich

4.4.3 Fall 3: Nacherfassung durch Vereine generell

Es gibt Ligen im Jugendbereich, bei denen generell keine Schiedsrichter angesetzt werden. Hier ist die Nacherfassung des Spielberichts durch einen der beteiligten Mannschaftenverantwortlichen der Vereine, in der Regel der Heimverein, der Normalfall. Auch hier kann wie im Fall 2 die Nacherfassung frühestens am Tag des Spiels oder später stattfinden.

Die beiderseitige Bestätigung der Eingaben im Spielverlauf ist nicht notwendig und evtl. kontraproduktiv, weil auf dem Platz keine Hardware bzw. keine Netzanbindung vorhanden ist und die Nacherfassung auf dem PC in der Vereinsgeschäftsstelle stattfindet.

Ist doch ein Schiedsrichter für das Spiel angesetzt, kann auch der angesetzte Schiri den gesamten Spielbericht nach erfassen.

Sobald der Spielbericht durch die Vereine oder den evtl. angesetzten Schiedsrichter freigegeben wurde, ist die Korrektur nur noch durch den Staffelleiter möglich.

Sowohl im Fall 2, als auch im Fall 3 sollte die Verantwortlichkeit des Heimvereins für die Nacherfassung über die Verbände organisatorisch geregelt werden. Es wird vom Programm nicht zwangsweise vorgegeben, dass nur der Heimverein nach erfassen kann. Diese Einschränkung ist unnötig und könnte im Fall, dass der Heimverein aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist zu erfassen, kontraproduktiv sein, in dem Fall könnte die Nacherfassung dann nicht an den Gastverein delegiert werden.

4.4.4 Unterscheidung der Fälle

Die Fälle können nicht automatisch vom Programm unterschieden werden. Die strenge Freigabelogik und die generelle Nacherfassung schließen sich logisch aus. Deshalb wird die Arbeitsweise über die Ligaregeln pro Saison und Liga durch den Landesverbandsadministrator festgelegt. Sie gilt dann für **alle** Staffeln einer Mannschaftsart/Spielklasse (Liga) eines Landesverbands, es kann also keine unterschiedliche Arbeitsweise in unterschiedlichen Gebieten (z.B. Kreisen) geben.

4.4.4.1 Nacherfassungsmodus

Der Nacherfassungsmodus wird über die Ligaregel festgelegt. Defaultwert ist der Fall 1, strenge Freigabelogik.

Name der Regel	Inhalt	Anwendungsfall
Nacherfassung:	Nur Schiri und Staffelleiter (Default)	Fall 1
	Beide Vereine bei Nichtantritt Schiri	Fall 2a
	Ein Verein bei Nichtantritt Schiri	Fall 2b
	Beide Vereine generell	Fall 3

Tabelle 6: Nacherfassungsmodus

4.4.4.2 Spielberichtsstatus

Für die Fälle 2 und 3 gibt es zwei Statuszustände. Der Spielberichtsstatus wird immer im Kopf bei der Anzeige des Spielberichts ausgegeben.

Nr.	Status	Bedeutung
0	In Planung	Vereine bearbeiten
1	Vereinsfreigabe	Vereine haben freigegeben
2	Schiedsrichterfreigabe	Schiedsrichter hat freigegeben
3	In Prüfung	Staffelleiter/Prüfer korrigiert
4	Prüferfreigabe	Staffelleiter/Prüfer hat freigegeben
5	In Bearbeitung	Schiedsrichter korrigiert
6	Import läuft	Nur für den Import von Spielberichten
7	In Nacherfassung	Ein Mannschaftsverantwortlicher (Verein) kann den Spielbericht nach erfassen (Fall 2 und 3)
8	Nacherfassung erfolgt	Ein Mannschaftsverantwortlicher (Verein) hat den Spielbericht freigegeben (Fall 2 und 3)

Tabelle 7: Nacherfassungsstatus

4.4.5 Details für Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt Schiri

Die Nacherfassung des Spielberichts im Fall des Nichtantritts Schiri kann frühestens am Tag des Spiels oder später stattfinden.

4.4.5.1 Meldung über den Spielbericht

Fall 2a: beiderseitige Bestätigung durch die Mannschaftsverantwortlichen

Nach der beiderseitigen Vereinsfreigabe müssen beide Mannschaftsverantwortliche nach Feststellung des Nichtantritts des Schiris diesen Vorgang melden. Dazu erscheint in der Buttonleiste für den Mannschaftsverantwortlichen nach der Vereinsfreigabe ein neuer Funktionsbutton *Nichtantritt Schiri*, den beide betätigen müssen. Der Vorgang wird bewusst nicht mit der Vereinsfreigabe zusammengelegt, da zwischen Vereinsfreigabe und der Feststellung, dass der Schiri nicht antritt, eine Zeitspanne liegen kann.

Der Status des Spielberichts geht von *Vereinsfreigabe* auf *In Nacherfassung*, wenn **beide** den Funktionsbutton betätigt haben.

Fall 2b: einseitige Bestätigung durch einen Mannschaftsverantwortlichen

Nach der beiderseitigen Vereinsfreigabe muss einer der beiden Mannschaftsverantwortlichen nach Feststellung des Nichtantritts des Schiris diesen Vorgang melden. Dazu erscheint in der Buttonleiste für den Mannschaftsverantwortlichen nach der Vereinsfreigabe ein neuer Funktionsbutton *Nichtantritt Schiri*, den **einer von beiden** betätigen muss. Der Vorgang wird bewusst nicht mit der Vereinsfreigabe zusammengelegt, da zwischen Vereinsfreigabe und der Feststellung, dass der Schiri nicht antritt, eine Zeitspanne liegen kann.

Der Status des Spielberichts geht von *Vereinsfreigabe* auf *In Nacherfassung*, wenn **einer der beiden** den Funktionsbutton betätigt hat.

Für Fall 2a und b gilt:

Der *Nichtantritt Schiri* wird **nicht** in den Status des Spiels übernommen, die offizielle Feststellung des Nichtantritts läuft über die Schiedsrichterverwaltung über die Anwendung Schiedsrichteransetzung.

Im Änderungsprotokoll wird die Bestätigung des Nichtantritts Schiri für beide bzw. für einen Mannschaftsverantwortlichen protokolliert, damit nachvollziehbar ist, wer den Sachverhalt eingegeben hat.

4.4.5.2 Nacherfassung des Schiri-Teils

Funktion:

Im Status *In Nacherfassung* kann einer der Mannschaftsverantwortlichen (egal ob Heim oder Gast) wie ein Schiri den Teil 2 erfassen und falls notwendig auch den Teil 1 korrigieren, z.B. Korrektur der Aufstellung. Dabei kann/soll der Mannschaftsverantwortliche die angezeigten Schiedsrichter- bzw. Assistentennamen durch die echten Namen überschreiben und im Feld *Besondere Vorkommnisse* den Nichtantritt des angesetzten Schiris vermerken.

Nach der Freigabe steht der Spielbericht im Status *Nacherfassung erfolgt*, der letzte Änderer zeigt den Mannschaftsverantwortlichen, der frei gegeben hat. Dann kann der Mannschaftsverantwortliche noch die Torschützen erfassen.

Ergebnisfreigabe:

Bei der Freigabe des Spielberichts in den Status *Nacherfassung erfolgt* wird die normale Ergebnisfreigabe (wie heute Spielstatus „Spiel anerkannt“) aktiviert, wenn der Schalter in den Ligaregeln: „Freigabe des Ergebnisses mit Freigabe Spielbericht: Ja“ gesetzt ist.

Alle anderen Verbuchungen, Karten, Sperren, usw. erfolgen wie im Fall 1.

4.4.5.3 Korrektur durch Staffelleiter

Nach der Schiri-Freigabe durch den Mannschaftsverantwortlichen ist wie beim Schiri selbst keine Änderung durch ihn mehr möglich. Der Spielbericht kann dann wie üblich durch den Staffelleiter korrigiert werden, wobei dann wie bisher eine neue Version erzeugt wird.

Der Staffelleiter kann auch den Spielbericht korrigieren, wenn er im Status *In Nacherfassung* ohne Freigabe verlassen wurde.

4.4.6 Details für Fall 3: Nacherfassung Vereine

4.4.6.1 Ersterfassung

Vor dem Spiel:

Ist für die Liga die Ligaregel *Nacherfassungsmodus: Vereine immer* gesetzt, geht bei der Bearbeitung des nächsten Spiels aus dem Spielplan (Anlage eines neuen Spielberichts) durch den Mannschaftsverantwortlichen der Spielbericht in den Status *In Nacherfassung*.

Am Tag des Spiels oder später:

Am Tag des Spiels oder später kann der Mannschaftsverantwortliche wie bei der Nacherfassung durch einen Staffelleiter beide Aufstellungen, die Verantwortlichen und den Schiri-Teil Spielverlauf bearbeiten und frei geben. Der Spielbericht steht dann im Status *Nacherfassung erfolgt*. Dabei kann/soll der Mannschaftsverantwortliche in die leeren Felder für die Schiedsrichter- bzw. Assistentennamen die echten Namen reinschreiben. Danach kann er auch die Torhüter erfassen.

Ist doch ein Schiedsrichter für das Spiel angesetzt, kann auch der angesetzte Schiri den gesamten Spielbericht nach erfassen. Tritt dieser nicht an, ist kein Arbeitsablauf wie im Fall 2 notwendig, sondern einer der Mannschaftsverantwortlichen kann den Spielbericht wie oben geschildert nach erfassen.

Ergebnisfreigabe:

Bei der Freigabe des Spielberichts in den Status *Nacherfassung erfolgt* wird die normale Ergebnisfreigabe (wie heute Spielstatus „Spiel anerkannt“) aktiviert, wenn der Schalter in den Ligaregeln: „Freigabe des Ergebnisses mit Freigabe Spielbericht: Ja“ gesetzt ist. Ist das hier nicht gewünscht, weil das Ergebnis durch einen Verein und nicht durch den Schiedsrichter oder den Staffelleiter eingegeben wurde, dann muss für diese Liga „Freigabe des Ergebnisses mit Freigabe Spielbericht: Nein“ gesetzt werden.

Alle anderen Verbuchungen, Karten, Sperren, usw. erfolgen wie im Fall 1.

4.4.6.2 Neue Version nur nach Korrektur durch Staffelleiter

Die beiden Mannschaftsverantwortlichen von Heim und Gast und ein eventuell angesetzter Schiedsrichter können den Spielbericht nur erst erstellen und nur einmal freigeben. Vor der Freigabe können die drei Parteien beliebig ändern und nach Absprache frei geben. Bei der Freigabe kommt die übliche Freigabewarnung, danach ist der Spielbericht nur noch durch den Staffelleiter korrigierbar.

Im Änderungsprotokoll wird ein Eintrag gemacht, wer den Spielbericht in den Status *Nacherfassung erfolgt* gesetzt hat. Es erfolgt aber wie bisher bei der Ersterfassung auch keine Protokollierung der eingegebenen Inhalte.

Bei jeder Korrektur durch den Staffelleiter wird wie bisher auch eine neue Version erzeugt und die Änderungen protokolliert.

Der Staffelleiter kann unabhängig vom Status den Spielbericht immer nach erfassen, d.h. auch wenn der Mannschaftsverantwortliche den Spielbericht im Status *In Nacherfassung* stehen ließ, kann er ihn bearbeiten.

4.5 Nacherfassung der Torschützen durch Vereine

Dieses Feature ist nur in den Landesverbandsligen verfügbar, nicht in den überregionalen Ligen (DFB). Im Hinblick auf die Veröffentlichung bei www.fussball.de ist es Ziel, den Vollständigkeitsgrad und die Qualität der Torschützeingabe zu steigern.

Die Mannschaftenverantwortlichen der beiden am Spiel beteiligten Mannschaften können die Torschützen eingeben bzw. korrigieren, wenn der Schiedsrichter oder der Staffelleiter sie nicht erfasst oder unvollständig hinterlassen haben. D.h. sobald Schiedsrichter oder Staffelleiter sie vollständig eingegeben haben, ist keine Änderung mehr durch die Vereine möglich.

Die genaue Abhängigkeit gibt folgende Tabelle wieder:

Spielberichtsstatus	Torschützenstatus	Verein kann Torschützen eingeben	Schiri, Prüfer und SBO-Admin/Superuser können Torschützen korrigieren
in Planung	unvollständig	nein	nein
Vereinsfreigabe	unvollständig	ja	ja
Schiri-Freigabe	unvollständig	ja	ja
Schiri-Freigabe	vollständig	nein	ja
Prüferfreigabe	unvollständig	ja	ja
Prüferfreigabe	vollständig	nein	ja

Tabelle 8: Nacherfassung der Torschützen

4.6 Elektronische Bestätigung statt Unterschriften

4.6.1 Funktion der elektronischen Bestätigung

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

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

Das Verfahren ist optional anwendbar, d.h. es kann vom Verbandsadministrator für eine Liga über die Ligaregel ein- oder ausgeschaltet werden.

4.6.2 Unterschriften im Teil 1 nach der Vereinsfreigabe

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

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

4.6.2.1 Auswirkung im PDF Teil 1

Nach beiderseitiger Vereinsfreigabe werden in den Unterschriftsfeldern im PDF-Druck Teil 1 die Namen und der Zeitstempel in die Unterschriftenzeile von beiden Mannschaftenverantwortlichen eingesetzt. Wird im Verband (Option) mit Vereinskennungen gearbeitet, werden die Vereinsnamen eingesetzt:

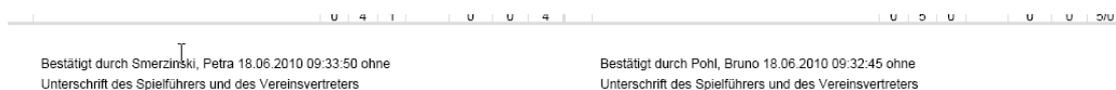


Abbildung 29: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 1

4.6.3 Unterschriften im Teil 2 nach Schiri-Freigabe

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

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

4.6.3.1 Neue Seite und Tab-Reiter Bestätigung im Teil 2

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

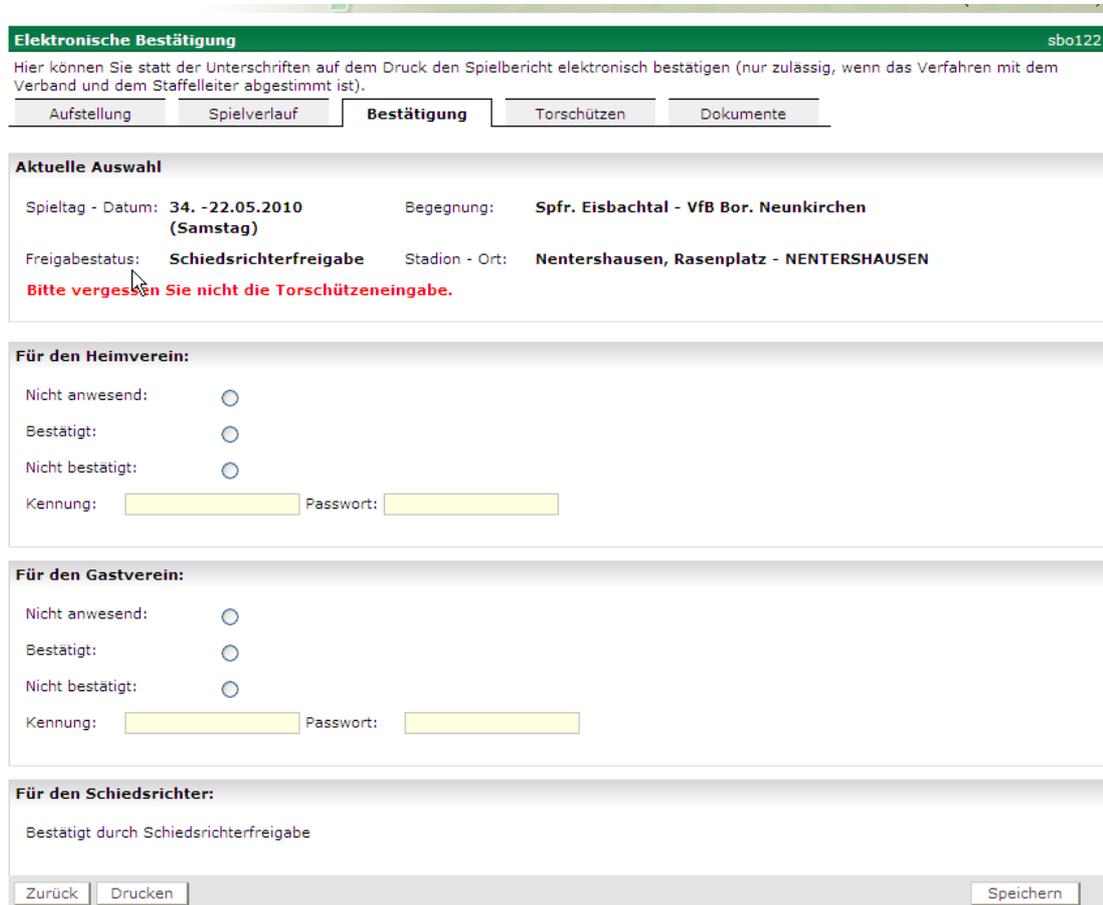


Abbildung 30: Seite für Elektronische Bestätigung

4.6.3.2 Auswirkung im PDF Teil 2

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

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

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

Abbildung 31: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 2

4.6.4 Für alle Rollen nach elektronischer Bestätigung

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

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

4.6.5 Nicht für höhere Versionen

Sobald vom Staffelleiter eine neue Version angelegt und freigegeben wird, werden für diese und für die folgenden Versionen die Seite für die Bestätigung nicht mehr angeboten und auch kein Tab-Reiter mehr angezeigt. Die Bestätigungsfelder werden in diesen Versionen geleert.

Grund: Es ist keine fachliche Begründung für die Bestätigung der Korrektur des Staffelleiters durch die Vereine bekannt, denn der korrigierte Spielbericht auf Papier wird ja auch nicht durch die Vereine noch einmal geprüft und unterschrieben.

D.H. der Tab-Reiter Bestätigung und die Angaben existieren nur in der Version 0 oder 1 im Status Schiri-Freigabe, Ausnahme siehe 4.6.6 Nacherfassung durch Vereine.

4.6.6 Nacherfassung durch Vereine

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

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

Sobald vom Staffelleiter eine neue Version angelegt und freigegeben wird, gilt das gleiche wie in 4.6.5 beschrieben.

4.7 Spielberichte für Freundschaftsspiele

4.7.1 Hintergrund und Nebenbedingungen

Für Spiele, die im DFBnet über den Modul *Freundschaftsspiele* angelegt wurden, können ebenfalls Spielberichte erstellt werden.

Die Freundschaftsspiele werden im DFBnet immer in der jeweiligen Spielklasse angelegt, in der auch die Meisterschaft stattfindet. Sie haben daher keine eigene Liga und damit auch keine eigene Ligaregel.

Die damit verbundenen Abweichungen bei den Eingabeprüfungen sind im Kapitel 4.7.5 beschrieben.

4.7.1.1 Mannschaften und Spielberechtigungslisten

An den Spielen können die vorhandenen Mannschaften aus der Meisterschaft teilnehmen, aber auch sog. freie Mannschaften und ausländische Vereinsmannschaften. Die beiden letzt genannten Mannschaftstypen haben im DFBnet keine Spieler und daher keine Spielberechtigungslisten.

Die deutschen Vereinsmannschaften müssen im DFBnet über den Vereinsmeldebogen gemeldet, einer Meisterschaftsstaffel zugeordnet sein und es muss die Spielberechtigungsliste erstellt worden sein.

Die Besonderheiten bei der Spielberechtigungsliste in Bezug auf Freundschaftsspiele sind im Kapitel 4.7.3 beschrieben.

4.7.1.2 Nicht für Auswahlspiele

Spiele von Auswahlmannschaften gegen Vereinsmannschaften müssen im Modul *Auswahlmannschaften* bearbeitet werden.

4.7.2 Benutzerberechtigungen

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

Rolle	Berechtigte Funktionen	Datenrechte	Berechtigt für FS-Spiele	Anpassung notwendig
Mannschaftsverantwortliche	Aufstellung bearbeiten Vereinsfreigabe Nacherfassung je nach Parameter in der Ligaregel	MSArt, SpKI, Verein	Alle FS-Spiele des Vereins und der berechtigten Mannschaftsart, Spielklasse	nein
Schiedsrichter	Spielverlauf eingeben Aufstellung korrigieren Nacherfassung	Ansetzung zum Spiel	Alle Spiele auf die er angesetzt ist	nein
Staffelleiter, Unterrichtete, Sportrichter, Spielberichtsprüfer	Spielbericht ansehen (Sportrichter, Unterrichtete), Spielbericht korrigieren / nach erfassen (Staffelleiter), Sperrern bearbeiten, abhängig von Parametern in der Ligaregel	MSArt, SpKI, Gebiet	Alle FS-Spiele des Gebiets und der berechtigten Mannschaftsart, Spielklasse	Ja, Zusatzrolle FS-Verwalter notwendig

Freundschaftsspielverwalter	Zusatzrolle nur in Verbindung mit Staffelleiter, Unterrichtete, Sportrichter, Spielberichtsprüfer	Keine	In Verbindung mit Hauptrolle alle FS-Spiele des berechtigten Gebiets unabhängig von MSArt, SpKI.	Neue Rolle
SBO-Admin/-Superuser	Spielberichtsstatus bearbeiten Spielberichte löschen	MSArt, SpKI, Gebiet	Alle FS-Spiele des Gebiets und der berechtigten Mannschaftsart, Spielklasse	Ja, Zusatzrolle FS-Verwalter notwendig

Tabelle 9: Rollen und Berechtigungen

Beispiele:

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

4.7.3 Spielberechtigungslisten und Spielrechte

Für Freundschaftsspiele werden die Spielberechtigungslisten der Mannschaften aus der Meisterschaft verwendet. Spieler, die ein Pflicht-, Gast- oder ein Freundschaftsspielrecht haben, können in Freundschaftsspielen aufgestellt werden.

Da aber die Freundschaftsspiele in der gleichen Liga wie die Meisterschaft sind, kann über die Ligaregel keine Differenzierung der Spielrechte vorgenommen werden.

Das Programm lässt **implizit** bei Freundschaftsspielen **alle** Spieler zu, die auf der Spielberechtigungsliste stehen, unabhängig von der Einstellung in den Ligaregeln. Es gilt der Termin des frühesten Spielrechts.

4.7.4 Aufstellung einer freien bzw. ausländischen Mannschaft

Für die Dokumentation der Aufstellung einer freien und einer ausländischen Mannschaft wird die Methode der textlichen Erfassung der Spielernamen aktiviert, so wie sie im Modul Auswahlmannschaften verwendet wird. Es werden also keine Spieler und Spielrechte aus dem Passwesen referenziert.

Da es keinen Mannschaftsverantwortlichen mit einer Kennung im DFBnet für eine freie Mannschaft bzw. ausl. Mannschaft gibt (zumindest kann die Existenz nicht vorausgesetzt werden), muss die Erfassung vom normalen Workflow abweichen, siehe übernächstes Kapitel 4.7.4.2.

4.7.4.1 Fall 1: Kader vorhanden, normaler Ablauf wie bisher

In der Ligaregel ist gesetzt:	Beide Mannschaften sind Vereinsmannschaften mit Kader	
Nacherfassung	Nebenbedingung	Workflow
... nur Schiri und Staffelleiter	-	In Planung – Vereinsfreigabe – (in Bearbeitung) - Schiri-Freigabe – (in Prüfung) - Prüferfreigabe
... beide Vereine bei Nichtantritt Schiri	Beide müssen Nichtantritt bestätigen	In Planung – in Nacherfassung – Nacherfassung erfolgt – (in Prüfung) - Prüferfreigabe
... ein Verein bei Nichtantritt Schiri	Ein Verein muss Nichtantritt bestätigen	In Planung – in Nacherfassung – Nacherfassung erfolgt – (in Prüfung) - Prüferfreigabe
... beide Vereine generell	Ist ein Schiri angesetzt, kann der ebenfalls nach erfassen	In Planung – in Nacherfassung – Nacherfassung erfolgt – (in Prüfung) - Prüferfreigabe

Tabelle 10: Workflow mit Kader

4.7.4.2 Fall 2: kein Kader, geänderter Ablauf

In der Ligaregel ist gesetzt:	Eine Mannschaft ist freie Mannschaft oder ausländische Mannschaft ohne Kader	
Nacherfassung	Nebenbedingung	Das Programm setzt implizit den Modus:
... nur Schiri und Staffelleiter	keine	<i>... beide Vereine generell:</i> In Planung – in Nacherfassung – Nacherfassung erfolgt – (in Prüfung) – Prüferfreigabe der Verein mit Kennung und Kader kann seine Aufstellung machen und die Aufstellung des Gegners als Text erfassen. Ist ein Schiri angesetzt, kann der ebenfalls die Aufstellung nach erfassen bzw. den Spielverlauf eingeben. Staffelleiter kann korrigieren und freigeben.
... beide Vereine bei Nichtantritt Schiri		
... ein Verein bei Nichtantritt Schiri		
... beide Vereine generell		

Tabelle 11: Workflow ohne Kader

4.7.5 Eingabeprüfungen

Alle Prüfungen, die in der Ligaregel hinterlegt sind, werden bei Freundschaftsspielen als **weiche** Prüfungen durchgeführt, d.h. es kommen Hinweis- oder Fehlermeldungen, sie verhindern aber nicht die Freigabe des Spielberichts.

Die Ligaregel:

Mannschaftsständen aus den Staffeldaten entnehmen:

wird bei Freundschaftsspielen ignoriert, da die Angaben in den Freundschaftsspielstaffeln nicht eingebbar sind, es gelten die Werte aus der Ligaregel.

Zusätzlich werden **implizit** bei Freundschaftsspielen folgende Ligaregeln als gesetzt angenommen:

Anzahl Auswechslungen = Anzahl Spieler max.

Spieler eingeben, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen: ja

Spielerwechsel ohne Angabe der Minute und für wen: ja

Das ermöglicht den Anwendern Spieler unbegrenzt auswechseln zu können und keine Spielminuten eingeben zu müssen und Spielernamen aufzuführen, die nicht auf der Spielberechtigungsliste enthalten sind.

Die Angaben für Pflichteingaben werden wie folgt interpretiert: Die angegebenen Eingabefelder sind vorhanden, es kann eine Eingabe gemacht werden, sie können aber auch leer bleiben.

Die Trainer können bei Freundschaftsspielen vereinbaren, dass mit nur einer Halbzeit oder mit Drittelzeiten gespielt wird. Die Spieldauer ist ebenfalls sehr variabel. Deshalb wurden alle Prüfungen auf die Spieldauer und die damit verbundene Eingabe der Spielminuten deaktiviert. Bei der Eingabe von Spielminuten bei Spielereignissen (auch Karten) erfolgt keine Prüfung auf Plausibilität und es muss keine Eingabe erfolgen.

Die Nicht-Veröffentlichungs-Eingabefelder für Spieler und Verantwortliche der Vereine werden für Spielklassen unterhalb der Oberliga angeboten, auch bei freien Mannschaften bei der freien Eingabe.

4.7.6 Sperren nach Feldverweisen und Ableistungen

Es werden Sperren nach Feldverweisen (Gelb-Rot und Rote Karte) auf Grund der Sperrregeln der Liga erstellt (Ausnahme 5. Gelbe Karte). Aber auch hier ist zu berücksichtigen, dass die Sperrregeln nicht differenziert für Meisterschaft und Freundschaft einzustellen sind, sondern nur für beide.

Ist in der Sperrregel *wettbewerbsbezogen* angegeben, wird die Sperre aus Freundschaftsspielen mit dem Ursprungswettbewerb *Freundschaftsspiel* angelegt. Soll eine Sperre zusätzlich in anderen Wettbewerben gelten, muss sie vom Sportrichter oder vom Staffelleiter über die Anwendung Sportgerichtsbarkeit oder Spielbericht manuell nachbearbeitet werden. Die Sperrengültigkeit und die Ableistungsspeicherung funktioniert unter Berücksichtigung der Wettbewerbsgültigkeit so wie bisher festgelegt und beschrieben.

Sperrangaben		Eigene Mannschaft	Andere Mannschaften	Ursprungswettbewerb	Zusätzliche Wettbewerbe
<i>Alle Spiele des Vereins = ja</i>	<i>Sperre</i>	x	x	Nicht auswählbar, Sperre in allen Wettbewerben gültig, Ableistung in allen Wettbewerben in der Ursprungsmannschaft	
	<i>Ableistung</i>	x	-		
<i>Alle Spiele der Mannschaft = ja</i>	<i>Sperre</i>	x	-		
	<i>Ableistung</i>	x	-		
<i>Längstens andere Mannschaft = Datum</i>	<i>Sperre</i>	-	x	x	Wenn angegeben
	<i>Ableistung</i>	-	x	x	-
<i>Höhere, niedrigere Liga = ja</i>	<i>Sperre</i>	x	Wenn sie in höherer bzw. niedrigerer Liga spielt	x	Wenn angegeben
	<i>Ableistung</i>	x	-	x	Wenn angegeben
<i>Wettbewerbsbezogene Sperre</i>	<i>Sperre</i>	x	Wenn angegeben	x	Wenn angegeben
	<i>Ableistung</i>	x	Wenn angegeben	x	Wenn angegeben

Tabelle 12: Sperrengültigkeit und Ableistung

Die Arbeitsweise der wettbewerbsbezogenen Sperren und Ableistungen ist für Bundesspiele (Pflicht- und Freundschaftsspiele der Ligen des DFB und der DFL) richtig. In allen anderen Ligen (Ligen der Landesverbände) ist jedoch gefordert, dass für **Freundschaftsspiele keine Ableistungen** gespeichert werden sollen. Die Ableistungen von Sperren aus Freundschaftsspielen sollen nur über Pflichtspiele erfolgen.

Die Steuerung der Ableistungsspeicherung erfolgt über eine neue Ligaregel:

Sperrenableistung in Freundschaftsspielen ja/nein (Default = nein)

d.h. nur für die Ligen mit Bundesspielen muss der Schalter auf ja gesetzt werden.

Sollen in Ausnahmefällen doch Ableistungen für Freundschaftsspiele, die keine Bundesspiele sind, erfolgen, können sie vom Staffelleiter/Sportrichter manuell über die Funktion *Neue Ableistung* in der Sperre erfasst werden.

4.7.7 Keine Spielsperre nach 5. Gelber Karte

In der Spielordnung des DFB gelten die Regelungen für Sperren auf Grund der 5. Gelben Karte nur für Pflichtspiele (also Meisterschaft und Pokal) nicht für Freundschaftsspiele. Deshalb werden hier im vorliegenden Release 3.60 keine automatischen Sperren erzeugt, auch wenn Angaben dazu in den Sperrregeln definiert sind.

4.7.8 Heimrechttausch und Spielverlegung

Die Erstellung eines Spielberichts nach Heimrechttausch oder nach Spielverlegung ist grundsätzlich möglich. Es ist auch unerheblich, ob die Heim- oder die Gastmannschaft die Mannschaft ohne Kader ist und eine freie Texteingabe erfolgt. In beiden Fällen wird eine evt. schon vorhandene Vereinsfreigabe zurückgesetzt in den Status in Planung (so wie in der Meisterschaft).

4.7.9 Statistiken

Für Freundschaftsspiele werden keine Statistiken angeboten. Einzige Ausnahme: Die Einsätze der Spieler in Freundschaftsspielen werden in den Einsatzstatistiken im Dialog und in der CSV-Datei angezeigt.

4.7.10 Einschränkung für die Bearbeitung der Spielersperren

Die Bearbeitung einer Spielersperre aus Freundschaftsspielen ist nur durch den für die Spielklasse berechtigten Staffelleiter bzw. Sportrichter in der Meisterschaft möglich, nicht für einen Freundschaftsspielverwalter.

4.7.11 Erweiterungen der Benutzerschnittstelle

4.7.11.1 Mannschaftsverantwortlicher

... mit Multi-Berechtigung auf mehrere Mannschaften

Als zusätzliches Auswahlfeld bei der Spielplanauswahl wurde der Wettbewerb mit den Auswahlmöglichkeiten *Meisterschaft/Pokal* und *Freundschaftsspiel* aufgenommen.

Bei Auswahl des Wettbewerbs *Meisterschaft/Pokal* wird in Folge die Auswahl der Liga angeboten. Damit wählt der Mannschaftenverantwortliche die Spiele der Mannschaft aus, die in der ausgewählten Liga spielt.



The screenshot shows the 'Integrations-System' sidebar on the left with 'Spielberichte' selected. The main area is titled 'Spielplan' and contains a form for selecting a match. The 'Wettbewerb' dropdown is set to 'Meisterschaft/Pokal' and the 'Liga' dropdown is set to 'Kreisliga C'. An 'Auswählen' button is at the bottom right.

Abbildung 32: Auswahl des Wettbewerbs Meisterschaft/Pokal

Bei Auswahl des Wettbewerbs *Freundschaftsspiel* wird in Folge die Auswahl der Mannschaft angeboten. Damit wählt der Mannschaftenverantwortliche die Freundschaftsspiele der ausgewählten Mannschaft aus, unabhängig davon, in welcher Spielklasse sie angelegt wurden.



The screenshot shows the 'Integrations-System' sidebar on the left with 'Spielberichte' selected. The main area is titled 'Spielplan' and contains a form for selecting a match. The 'Wettbewerb' dropdown is set to 'Freundschaftsspiel' and the 'Mannschaft' dropdown is set to 'TuS SG Oestinghausen Herren'. An 'Auswählen' button is at the bottom right.

Abbildung 33: Auswahl des Wettbewerbs Freundschaft

... mit Berechtigung auf ein bis zwei Mannschaften

Hat der Mannschaftenverantwortliche nur Berechtigungen für ein bis zwei Mannschaften, wird wie bisher gewohnt der Preview auf die nächsten Spiele aktiviert. Falls eines der nächsten Spiele ein Freundschaftsspiel ist, wird es in der Liste unter der Staffelbezeichnung für Freundschaftsspiele angezeigt, siehe Abbildung 34: Preview nächste Spiele.

Wird über die Funktion „alte Spiele“ oder „alle Spiele“ die Liste der alten bzw. der gesamten Spiele ausgewählt, werden die Freundschaftsspiele in der gleichen Weise angezeigt.



Integrations-System sbo102

Spielplan

Hier können Sie Spielberichte sehen und bearbeiten

Aktuelle Auswahl

Saison: 2011 / 2012 Wettbewerb: -alle-

Spiele

Sp	Datum	Uhrzeit	Heim	Gast	Spielstatus	Ergebnis
890022 Bundesliga						
75.	15.10.2011	15:30	SV Werder Bremen	Borussia Dortmund	Spiel geplant	--:--
37.	06.10.2011	19:00	SV Werder Bremen	Hamburger SV	Spiel geplant	--:--
880001 Bundesliga FS/H/BL/DFB/1						
124.	15.10.2011	14:00	SV Babelsberg 03	SV Werder Bremen II	Spiel geplant	--:--

Alle Spiele | Alte Spiele | Nächstes Spiel

Zurück

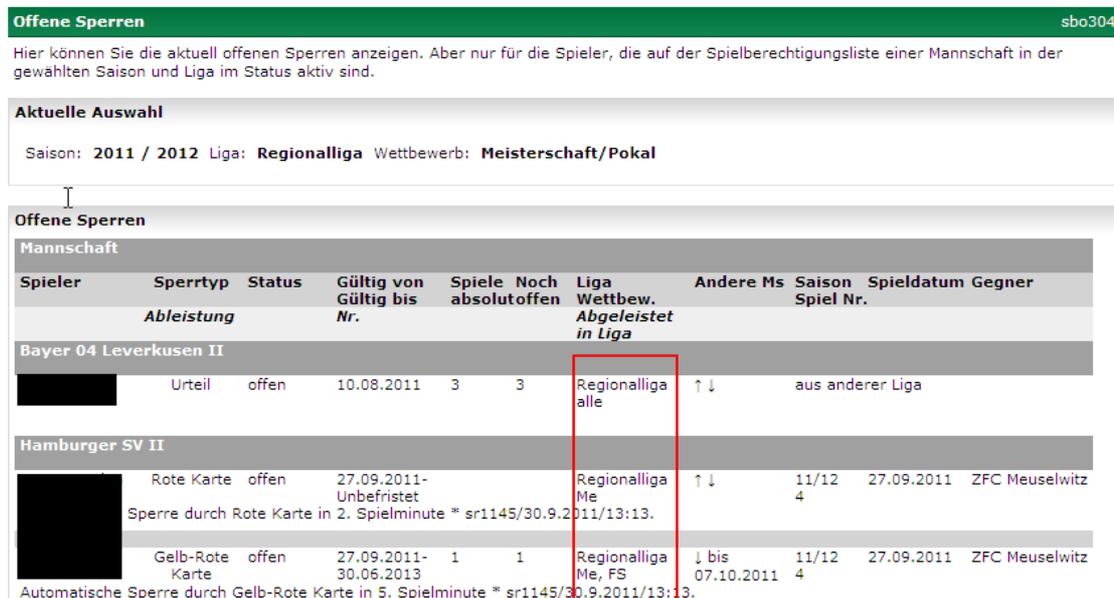
Abbildung 34: Preview nächste Spiele

... im Menüpunkt Statistiken

Keine Änderung, siehe auch Hinweis in Kapitel 4.7.9.

... im Menüpunkt offene Sperren

Auch hier wird als zusätzliches Auswahlfeld der Wettbewerb mit den Auswahlmöglichkeiten *Meisterschaft/Pokal* und *Freundschaftsspiel* und in Folge die Auswahl der Liga bzw. die Auswahl der Mannschaft angeboten. Entsprechend der Auswahl werden offenen Sperren aus Meisterschaft/Pokal oder aus Freundschaftsspielen angezeigt.



Offene Sperren sbo304

Hier können Sie die aktuell offenen Sperren anzeigen. Aber nur für die Spieler, die auf der Spielberechtigungsliste einer Mannschaft in der gewählten Saison und Liga im Status aktiv sind.

Aktuelle Auswahl

Saison: 2011 / 2012 Liga: **Regionalliga** Wettbewerb: **Meisterschaft/Pokal**

Offene Sperren

Mannschaft	Spieler	Sperrtyp	Status	Gültig von	Gültig bis	Spiele absolut	Noch offen	Liga Wettbew. Abgeleitet in Liga	Andere Ms	Saison	Spieldatum	Gegner
Bayer 04 Leverkusen II												
		Ableistung										
		Urteil	offen	10.08.2011		3	3	Regionalliga alle	↑ ↓	aus anderer Liga		
Hamburger SV II												
		Rote Karte	offen	27.09.2011-	Unbefristet			Regionalliga Me	↑ ↓	11/12	27.09.2011	ZFC Meuselwitz 4
		Sperre durch Rote Karte in 2. Spielminute * sr1145/30.9.2011/13:13.										
		Gelb-Rote Karte	offen	27.09.2011-	30.06.2013	1	1	Regionalliga Me, FS	↓ bis	11/12	27.09.2011	ZFC Meuselwitz 4
		Automatische Sperre durch Gelb-Rote Karte in 5. Spielminute * sr1145/30.9.2011/13:13.										

Abbildung 35: Anzeige der Wettbewerbsgültigkeit

In der Sperrenübersicht wird für jede Sperre die Gültigkeit für die Wettbewerbe angezeigt, die Abkürzungen bedeuten:

Me = Meisterschaft, FS = Freundschaftsspiel, Po = Pokal.

... im Menüpunkt Spielberechtigungsliste

Keine Änderung, die Erstellung der Spielberechtigungsliste ist nur über die Meisterschaftsliga möglich.

4.7.11.2 Schiedsrichter

Der Schiedsrichter bekommt wie bisher den Preview auf die nächsten Spiele, auf die er angesetzt ist. Wie beim Mannschaftsverantwortlichen werden jetzt auch die Freundschaftsspiele angezeigt und können wie gewohnt bearbeitet werden, siehe Abbildung 34: Preview nächste Spiele.

4.7.11.3 Staffelleiter, Sportrichter, Unterrichtete, Spielberichtsprüfer

... im Menüpunkt Spielplanauswahl

Als zusätzliches Auswahlfeld wurde der Wettbewerb mit den Auswahlmöglichkeiten *Meisterschaft*, *Pokal* und *Freundschaftsspiel* aufgenommen. Dies ermöglicht die getrennte Betrachtung der drei Wettbewerbe.

Bei der Auswahl des Wettbewerbs *Freundschaftsspiel* wird als weiteres Auswahlfeld im Gegensatz zum Mannschaftsverantwortlichen die *Liga* angeboten auf die der Benutzer berechtigt ist. Damit kann der Freundschaftsspielverwalter die Freundschaftsspiele selektieren, die in dieser Spielklasse (Liga) angelegt wurden.

Die Liste der Freundschaftsspiele wird wie beim Mannschaftsverantwortlichen in die verschiedenen Spielklassen aufgeteilt und jeweils unter der Staffelbezeichnung für Freundschaftsspiele angezeigt.

... im Menüpunkt Statistiken

Keine Änderung, siehe auch Hinweis in Kapitel 4.7.9.

... in Menüpunkten offene Sperren und Sperren bearbeiten

Auch hier wird als zusätzliches Auswahlfeld der Wettbewerb mit den Auswahlmöglichkeiten *Meisterschaft/Pokal* und *Freundschaftsspiel* und in Folge die Auswahl der Liga angeboten. Entsprechend der Auswahl werden offenen Sperren aus Meisterschaft/Pokal oder aus Freundschaftsspielen angezeigt, bzw. die ausgewählte Sperre.

Die Bearbeitung der Spielersperren aus Freundschaftsspielen ist **nur** möglich:

1. über die Funktion *Sperren bearbeiten* (nicht *Offene Sperren*) und die Wettbewerbsauswahl *Meisterschaft/Pokal* und
2. nur durch den für die Spielklasse berechtigten Staffelleiter bzw. Sportrichter in der Meisterschaft, nicht für einen Freundschaftsspielverwalter.

In der Sperrenübersicht wird für jede Sperre die Gültigkeit für die Wettbewerbe angezeigt, siehe Abbildung 35: Anzeige der Wettbewerbsgültigkeit.

... im Menüpunkt Spielberechtigungsliste

Keine Änderung, die Erstellung der Spielberechtigungsliste ist nur über die Meisterschaftsliga möglich.

4.8 Schnittstelle zur Schiedsrichteruhr der Fa. Spintso

4.8.1 Funktion der Schiedsrichteruhr

Die Schiedsrichteruhr der Fa. Spintso ist ein spezielles Gerät (PDA) für Fußballschiedsrichter. Es hat keine Online-Anbindung über Internet sondern ist autark. Es hat eine USB-Schnittstelle über die Dateien von einem PC auf das Gerät und umgekehrt übertragen werden können.

Der Schiedsrichter trägt das Gerät während des Spiels bei sich, z.B. am Handgelenk, und kann direkt Spielereignisse wie Karten, Tore und Auswechslungen eintragen. Dabei kann er auf die Aufstellung beider Mannschaften zurückgreifen. Zusätzlich hat das Gerät eine Diktierfunktion mit der der Schiedsrichter Sprachnotizen aufnehmen kann.

Um die Zusammenarbeit der Schiedsrichteruhr mit dem DFBnet Spielbericht zu ermöglichen, wurden im R3.60 Up- und Download-Schnittstellen geschaffen.

4.8.2 Anbindung an DFBnet Spielbericht

4.8.2.1 Ablauf

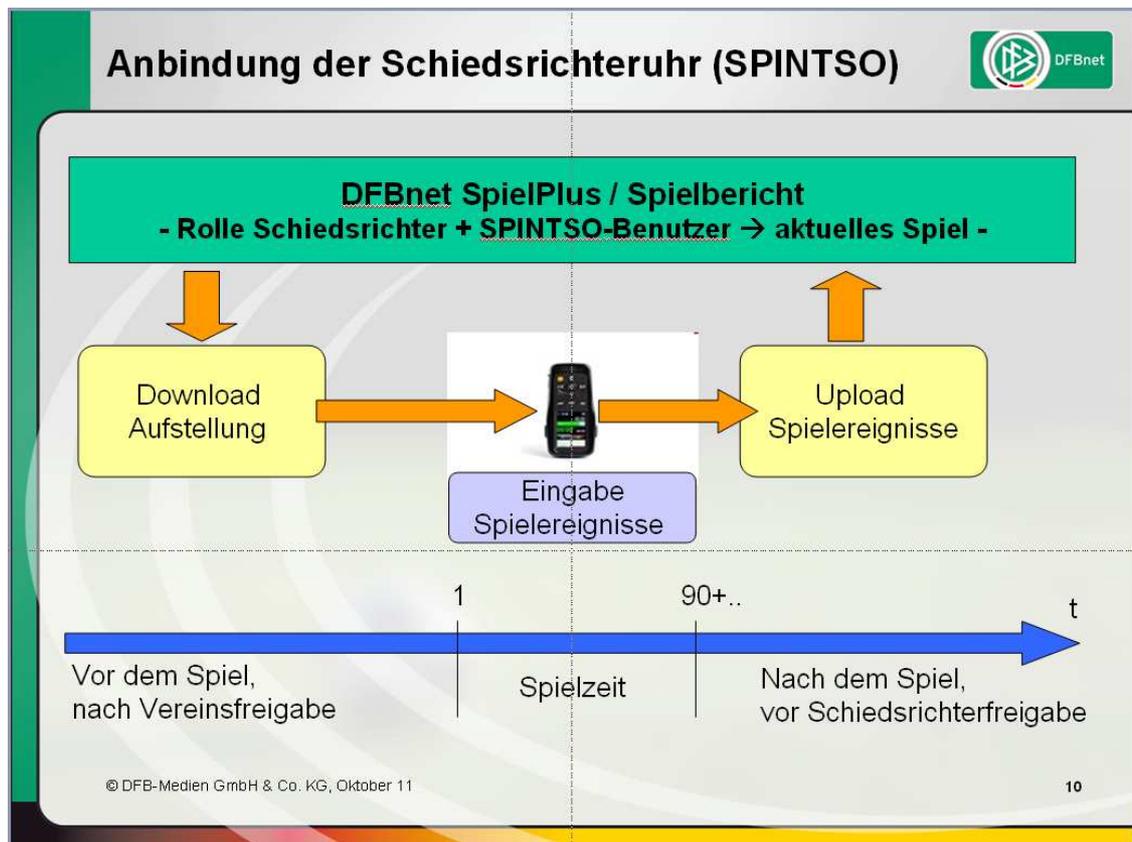


Abbildung 36: Ablauf in Zusammenarbeit mit der Schiedsrichteruhr

4.8.2.2 Vor dem Spiel ...

1. muss der Schiedsrichter das Gerät über die USB-Schnittstelle an den lokalen PC im Stadion, über den er den DFBnet-Spielbericht erstellen kann, anschließen. Das Spintso-Gerät stellt sich dann als zusätzliches Laufwerk mit dem Namen SPF dar.

- nach Anmeldung an DFBnet SpielPlus / Spielbericht und Auswahl des aktuellen Spiels muss der Schiedsrichter dann die Aufstellung, die die beiden Vereine freigegeben haben, auf das Gerät laden (Status *Vereinsfreigabe*). Dazu wird im Spielbericht einer neuer Tab-Reiter *SR-Uhr* angezeigt. Sollten Korrekturen an der Aufstellung notwendig sein, müssen diese natürlich vor dem Download ausgeführt werden (Status *In Bearbeitung*).
- Über den Button *Aufstellung laden* kann die Aufstellungsdatei im XML-Format mit dem Namen
 SR-Uhr-<Spielkennung>.xml (Beispiel: SR-Uhr-890054004.xml)
 direkt auf das Spintso-Laufwerk unter das Verzeichnis TEAM gespeichert werden, siehe folgende Abbildung.

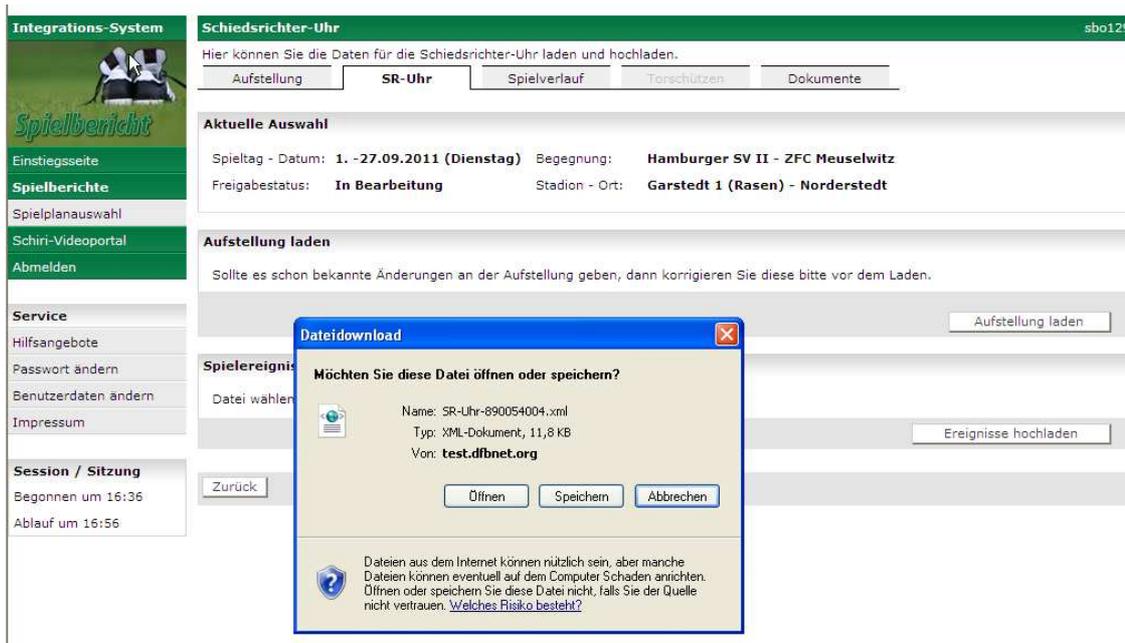


Abbildung 37: Download der Aufstellung auf die Uhr

- anschließend muss das Gerät vom USB-Anschluss getrennt werden und nach dem Start des Betriebssystems über die Menüfunktionen *Heimmannschaft – Funktion – Spielmenü – Spieldatei – Auswahl des Verzeichnisses TEAM* die Aufstellungsdatei (XML) zugewiesen werden. Die Mannschaftsnamen, die Namen der Spieler und deren Rückennummern werden nun unter Heim- und Gastmannschaft angezeigt und können verwendet werden.

4.8.2.3 Während des Spiels ...

muss der Schiedsrichter die Spielereignisse wie Gelbe und Rote Karten, Auswechslungen und Tore auf dem Gerät eingeben. Das System stellt fest, wenn ein Spieler die zweite Gelbe Karte bekommt und zeigt dann Gelb-Rot mit Platzverweis an. Zu Roten Karten kann ein Grund ausgewählt und mitgegeben werden. Bei Toren können auch die Arten Strafstoß und Eigentor angegeben werden.

Die Spielminuten werden zu den Spielereignissen durch die mitlaufende Uhr auf dem Gerät automatisch hinzugefügt.

Die Nachspielminuten der beiden Halbzeiten werden ebenfalls automatisch erfasst und in die Spielereignisse richtig übernommen.

4.8.2.4 Nach dem Spiel ...

1. muss der Schiedsrichter zunächst die Eingaben auf dem Gerät in eine Report-Datei sichern. Dazu muss er über die Menüfunktionen *Heimmannschaft – Funktion – Berichte – Bericht erstellen – normales Spielende/Spielabbruch* die Berichtsdatei erstellen.
2. dann das Gerät über die USB-Schnittstelle an den lokalen PC im Stadion, über den er den DFBnet-Spielbericht erstellen kann, anschließen. Nach Anmeldung an DFBnet-Spielbericht kann er wieder im Tab-Reiter SR-Uhr die Berichtsdatei hoch laden.
3. Dazu wird auf dem Spintso-Laufwerk zunächst das Verzeichnis REPORT und darunter die Datei mit dem Namen
DFB---<JJJJMMTT_HHMM>.xml (Beispiel: DFB---20110927_1242.xml)
ausgewählt und über den Button *Ereignisse hoch laden* hoch geladen, siehe folgende Abbildung.



Abbildung 38: Upload der Berichtsdatei ins DFBnet

4. die Spielereignisse können danach im Tab-Reiter *Spielverlauf* nachbearbeitet werden und der Spielbericht kann dann freigegeben werden.

4.8.3 Berechtigung über Zusatzrolle Spintso-Benutzer

Die Berechtigung der Schiedsrichter auf die Funktion Up- und Download SR-Uhr wird über die Benutzerverwaltung in der Anwendung Spielbericht mit Vergabe der Zusatzrolle *Spintso-Benutzer* (keine Gebiets- und Datenrechte) vorgenommen.

Damit ist gewährleistet, dass die Schiedsrichter die „Spintso-Uhr“ erst nach Abstimmung mit dem Verband einsetzen können. Der Prozess der Zulassung der Uhr in den Verbänden (Genehmigung durch Schiedsrichterausschüsse, ...) ist noch nicht geklärt und muss noch etabliert werden.

4.8.4 Einschränkung

Der Up- und Download auf die Schiedsrichteruhr kann bei Meisterschafts-, Pokal- und Freundschaftsspielen eingesetzt werden. Bei Freundschaftsspielen mit der Einschränkung, dass der Spielbericht nicht für Spiele mit freien oder ausländischen Mannschaften möglich ist.

4.8.5 Vertrieb und Support

Informationen über die Schiedsrichteruhr finden Sie auf der Seite www.spintso.se in Englisch.

Der Vertrieb und Support für die Spintso-Uhr erfolgt direkt durch einen deutschen Distributor. Zur Einführung in die Bedienung des Geräts gibt es auf dessen Homepage Schulungsvideos in Deutsch.

Die Anbindung an das DFBnet wird ab Firmware-Stand Oktober 2011 (20111001-DE) gewährleistet.

Deutscher Distributor:

Andreas Klee

aklee@allzweck.de

b+d-Allzweck-Sportartikel

Am Morgenbach 2 + 4

D-55413 Trechtingshausen

Telefon: +49 - (0) 6721 - 98 30 – 0

<http://www.Allzweck.de>

Die Anbindung der Uhr an das DFBnet wird ab Firmware-Stand vom 14. Oktober 2011 (20111014 DE, Firmware-File StUpdaterAppW7Ver1_999_999DE-20111014.exe) gewährleistet.

4.9 Allgemeine übergeordnete Funktionen

4.9.1 Eindeutige Identifikations-Nummer (ID)

Jeder Spielbericht, der im System angelegt wird erhält eine vom System vergebene eindeutige Nummer, die am Bildschirm und auf allen Ausdrucken ausgegeben wird. Sie dient dazu, ausgedruckte Kopien auf denen evtl. keine Unterschriften sind, eindeutig dem unterschriebenen Original zuzuordnen.

Es wird vom DFBnet – Spielplanungssystem eine eindeutige neunstellige Spielkennung für jedes Spiel vergeben. Sie wird ergänzt um eine zweistellige Spielverlegungsnummer und eine zweistellige Versionsnummer.

Beispiel:

Spielkennung.Spielverlegung.Version
890015181.00.01

Spielkennung: 2-stellige Verbandsnummer + 4-stellige Staffelnnummer + 3-stellige Spielnummer aus der DFBnet-Spielplanung

Spielverlegung: 00 = Erstansetzung, 01 – 99 = max. 99 Spielverlegungen

Version: 00 bei Vereins- und Schiedsrichterfreigabe, 01 – 99 bei jeder Korrektur

4.9.2 Spielneuansetzung

Wenn ein Spiel nach Ausfall (Spielausfall, Abbruch, Nichtantritt, ...) neu angesetzt wurde und für eines der ursprünglichen Spieldaten ein Spielbericht existiert, dann wird ein neuer Spielbericht mit einer um 1 weiter gezählten Ansetzungsnummer (Format: Spielnummer Ansetzungsnummer Version) erzeugt.

Beispiel:

Spiel am 30.10.2004	890009068.00.00	Spielabbruch
Spiel neu angesetzt am 06.11.2004	890009068.01.00	Schiri geplant

Die schon existierenden alten Spielberichte mit ihren Versionen und der neue Spielbericht werden in der Übersicht für den Staffelleiter angezeigt. Die Vereine sehen immer nur die letzte aktuelle Ansetzung und Version. Für den Spielbericht zum verlegten Spiel kann der Staffelleiter bei Bedarf auch wieder Korrekturversionen anlegen.

4.9.3 Setzen einer Sonderwertung im DFBnet im Spielbericht anzeigen

Wenn für ein Spiel eine Sonderwertung (Sportgerichtsurteil, ...) eingegeben wurde (Funktion im Ergebnisdienst des DFBnet), darf **keine** Erstellung oder Korrektur eines Spielberichts mehr möglich sein, wohl aber Anzeige und Drucken des vorhandenen Spielberichts.

Das Ergebnis wird in der Anzeige in der Form ***:* S** ausgegeben.

Die im Spielbericht dokumentierten Karten bleiben erhalten und werden in der Kartenstatistik geführt.

Die Eingabe und Änderung der Torschützeingabe ist weiterhin möglich, es kann aber **keine** Prüfung des Halbzeit- und Endergebnisses erfolgen.

4.9.4 Parallele Bearbeitung Spielbericht Mannschaftsverantwortlicher – Schiedsrichter

Der Schiedsrichter ruft **vor** der beiderseitigen Vereinsfreigabe den Spielbericht auf. Inzwischen hat der Mannschaftsverantwortliche eines Vereins den Spielbericht Teil 1 seinerseits freigegeben. Kurz danach ändert der Schiedsrichter den Teil 2, speichert ihn und setzt damit die Vereinsfreigabe zurück.

Beim Speichern des Spielberichts aus der Rolle Schiedsrichter und Spielberichtsprüfer wird zunächst der aktuelle Spielberichtsstatus und Änderungsstempel in der Datenbank ermittelt. Stimmt er nicht mit dem des aufrufenden Schiedsrichters überein, wird der Spielbericht neu geladen und seine Eingaben werden verworfen.

Tritt der Fall ein, bekommt der Schiedsrichter folgende Meldung:

„Der Spielbericht wurde inzwischen von einem anderen Anwender geändert. Der neue Stand ist jetzt geladen. Ihre Eingaben mussten leider verworfen werden, bitte neu eingeben.“

Danach kann der Schiedsrichter seine Eingaben wiederholen, speichern und freigeben.

Anhang

Änderungs- /Dokumentenhistorie

Wann	Wer	Was	Version
01.07.2005	B. Pohl	Freigabe zur Software-Version 1.8.x	V1.0
19.07.2005	B. Pohl	Freigabe zur Software-Version 2.0.x	V2.0
28.08.2005	B. Pohl	Freigabe zur Software-Version 2.6	V2.6.2
02.02.2010	T. Ntidam/ B. Pohl	Vollständig überarbeitete Ausgabe zum Software-Release R3.06	V3.0
20.10.2010	B. Pohl	Vollständig überarbeitete Ausgabe zum Software-Release R3.14	V4.0
01.11.2010	B. Pohl	Änderungen bei der Ablaufbeschreibung	V4.1
07.01.2011	B. Pohl	Abhandlung der Spielrechte	V4.2
10.10.2011	B. Pohl	Freundschaftsspiele und Spintso -Uhr	V4.3

* * *