



DFB-MEDIEN

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

<b>Autor:</b>	DFB-Medien, Bruno Pohl, Petra Smerzinski
<b>Geprüft:</b>	Petra Smerzinski
<b>Version / Datum:</b>	V5.0 / Stand bis zum Software Release 5.60
<b>Status:</b>	Freigegeben
<b>Datum der Freigabe:</b>	21.10.2015
<b>Änderungen siehe</b>	<i>Anhang</i>

© 2015 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:

<b>- DFBnet-Spielbericht - Anwenderhandbuch für Mannschaftenverantwortliche der Vereine und Schiedsrichter.....</b>	<b>1</b>
<b>Inhaltsverzeichnis: .....</b>	<b>2</b>
<b>Abbildungsverzeichnis: .....</b>	<b>6</b>
<b>1. Einführung .....</b>	<b>8</b>
1.1 Ziel der Applikation .....	8
1.2 Ziel dieser Beschreibung .....	8
<b>2. Systemumfeld .....</b>	<b>9</b>
2.1 Hardware und Netzanbindung.....	9
2.1.1 PC mit Internetzugang .....	9
2.1.2 Drucker und Papier .....	9
2.2 Software.....	9
2.2.1 Internet Browser .....	9
2.2.2 Acrobat Reader.....	9
2.3 Anmeldung an die Internet-Applikationen .....	9
2.3.1 Zugangskennungen .....	9
2.3.2 Zugangsadresse (URL) für den Echtbetrieb der Applikation Spielbericht.....	9
2.3.3 Zugangsadresse (URL) für den Schulungsbetrieb .....	10
2.4 Technischer Support der DFB Medien .....	10
2.5 Organisation des Spielberichts.....	10
2.6 Download dieser Beschreibung.....	10
<b>3. Arbeitsablauf .....</b>	<b>11</b>
3.1.1 Vor dem Spiel zu Hause (1) .....	11
3.1.2 Vor dem Spiel auf der Spielstätte (2).....	11
3.1.2.1 Vereinsfreigabe .....	11
3.1.2.2 Änderungen der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe.....	12
3.1.2.3 Rechtshinweis .....	12
3.1.3 Während des Spiels (3) .....	12
3.1.4 Nach dem Spiel (4 a + b).....	12
3.1.5 Nach dem Spieltag bei der Spielleitung/Staffelleitung (5) .....	13
3.1.6 Besondere Vorkommnisse / Meldungen an die Rechtsinstanz .....	13
3.2 Zusammenfassung: Entstehung des offiziellen Spielberichts im System .....	14
<b>4. Beschreibung der Funktionen .....</b>	<b>15</b>
4.1 Funktionen für den Mannschaftenverantwortlichen.....	15
4.1.1 Überblick Dialogfluss für Spielberichtserstellung .....	15
4.1.2 Anmeldung.....	16
4.1.3 Menüpunkt: Spielplanauswahl.....	16
4.1.3.1 Einstieg nach der Anmeldung.....	16
4.1.3.2 Alte Spiele anzeigen.....	16
4.1.3.3 Alle Spiele anzeigen .....	16
4.1.3.4 Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen .....	17
4.1.3.5 Spiele einer älteren Saison auswählen.....	17
4.1.4 Spielbericht Teil 1 .....	17

4.1.4.1	Erfassung der Verantwortlichen und sonstigen Angaben .....	17
4.1.4.2	Angaben zur Werbung (optional).....	18
4.1.4.3	Spieler, die nicht auf der Spielberechtigungsliste stehen (optional).....	18
4.1.4.4	Nichtneutraler Schiedsrichterassistent (optional).....	18
4.1.4.5	Mannschaftsaufstellung bearbeiten .....	19
4.1.4.6	Spielrechtsprüfung mit Kontrollmöglichkeit über Pass Online.....	19
4.1.4.7	Torwart und Ersatztorwart (optional) .....	20
4.1.4.8	Spielführer (Captain) .....	20
4.1.4.9	Rückennummern (optional) .....	20
4.1.4.10	Spielernamen nicht veröffentlichen (n.ö.) .....	20
4.1.4.11	Sortierung der Spieler.....	20
4.1.4.12	Prüfung auf Anzahl Spieler (optional).....	20
4.1.4.13	Prüfung der Ligaregeln für 3. Liga, Regional-, Oberligen und DFB-Pokal (optional) .....	21
4.1.4.14	Prüfung der Ligaregeln für Amateurligen (optional).....	21
4.1.4.15	Prüfung der Sperren von Spielern .....	21
4.1.4.16	Sperrregeln in den DFB-Ligen .....	22
4.1.4.17	Speichern und Probedruck Teil 1 .....	22
4.1.4.18	Freigabe und Echtdruck des Spielberichts Teil 1.....	23
4.1.4.19	Elektronische Bestätigung (optional) .....	23
4.1.4.20	Pressebericht vor dem Spiel.....	23
4.1.4.21	Pressebericht nach dem Spiel.....	23
4.1.5	Anzeige der fertigen Spielberichte nach dem Spiel.....	25
4.1.5.1	Spielberichte.....	25
4.1.5.2	Keine Spielrechtsprüfungen bei der Anzeige abgeschlossener Spielberichte .....	25
4.1.5.3	Detailinformationen zu den Spielern anzeigen .....	25
4.1.6	Menüpunkt: Statistiken .....	26
4.1.6.1	Kartenstatistik.....	26
4.1.6.2	Torschützen.....	26
4.1.6.3	Zuschauer.....	26
4.1.6.4	Spielereinsätze .....	26
4.1.7	Menüpunkt: Offene Spielersperren anzeigen .....	28
4.1.8	Menüpunkt: Spielberechtigungsliste .....	29
4.1.8.1	Spielberechtigungsliste bearbeiten.....	29
4.1.8.2	Spielrechtsprüfung.....	31
4.1.8.3	Berücksichtigung der verschiedenen Spielrechte .....	31
4.1.8.4	Bearbeitung der Spielerstammdaten .....	32
4.1.9	Einstellungen zur Kommunikation und Veröffentlichung .....	33
4.1.9.1	Beschreibung Eingabemaske und –felder „Kommunikationsdaten“ .....	33
4.1.9.2	Beschreibung Eingabemaske und –felder „Veröffentlichung“ .....	34
4.1.10	Fotoarchiv und Prüfung der Fotos .....	35
4.1.11	Fotos im DFBnet Spielbericht.....	35
4.1.11.1	Spielerfotos.....	36
4.1.11.2	Prüfungsmöglichkeiten für Schiedsrichter und Staffelleiter.....	36
4.1.12	Spielereinsatzangaben .....	39
4.1.12.1	Anzeige von Spielersperren.....	39
4.1.12.2	Warnungsmeldung bei Inaktiv setzen.....	40
4.1.12.3	Hinzufügen von Spielern aus den Passdaten.....	40
4.1.12.4	Selektion bei Erstellung für eine Herren-/Frauen-Mannschaft .....	40
4.1.12.5	Selektion bei der Erstellung für eine Junioren/Juniorinnen-Mannschaft .....	40
4.1.12.6	Selektion bei der Erstellung einer gemischten Mannschaft .....	41

4.1.12.7	Spielgemeinschaft .....	41
4.1.12.8	Jugendförderverein und Stammverein.....	41
4.1.12.9	Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine .....	41
4.1.12.10	Nacherfassung der Torschützen durch Vereine .....	41
4.1.12.11	Liste aller Spieler .....	41
4.2	Funktionen für den Schiedsrichter .....	43
4.2.1	Dialogfluss .....	44
4.2.2	Anmeldung.....	44
4.2.3	Spielplanauswahl (weiter).....	45
4.2.3.1	Einstieg nach der Anmeldung.....	45
4.2.3.2	Alte Spiele anzeigen.....	45
4.2.3.3	Alle Spiele anzeigen .....	45
4.2.3.4	Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen .....	45
4.2.3.5	Spiele einer älteren Saison auswählen.....	45
4.2.4	Erstellung des Spielberichts Teil 2 (Spielverlauf) .....	45
4.2.4.1	Änderungen an der Aufstellung vor dem Spiel nach Vereinsfreigabe.....	45
4.2.4.2	Korrekturbeleg.....	46
4.2.4.3	Spielverlauf.....	46
4.2.4.4	Durchgeführte Kontrollen.....	49
4.2.4.5	Sonstige Vorkommnisse und Faires Verhalten.....	49
4.2.4.6	Speichern der Spielzeiten, Ergebnisse und Sonstige Vorkommnisse .....	49
4.2.4.7	Eingesetzte Auswechselspieler (Standardfall).....	49
4.2.4.8	Unbegrenzte Wiedereinwechslung im Juniorenbereich (optional).....	50
4.2.4.9	Verwarnungen und Feldverweise (Standardfall).....	50
4.2.4.10	Zeitstrafen (optional im Juniorenbereich) .....	52
4.2.4.11	Eingabe der Spielminuten in der Nachspielzeit und Verlängerung.....	52
4.2.4.12	Probedruck Teil 2 .....	52
4.2.4.13	Schiedsrichterfreigabe und Drucken Teil 2.....	52
4.2.4.14	Elektronische Bestätigung (optional) .....	53
4.2.5	Eingabe der Torschützen.....	54
4.2.6	Sonderberichte im Tab-Reiter Dokumente .....	55
4.2.7	Presseberichte .....	56
4.2.7.1	Download des Spielberichts (Teil1 und Teil 2) als csv-Datei für die Presse .....	56
4.2.7.2	Pressebericht nach dem Spiel (PDF) .....	56
<b>5.</b>	<b>Weitere Funktionen .....</b>	<b>58</b>
5.1	Spielgemeinschaften .....	58
5.1.1	Anlegen einer Spielgemeinschaft.....	58
5.1.2	Zuordnen der Spieler einer Spielgemeinschaft .....	58
5.2	Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine .....	59
5.2.1	Fall 1: Nacherfassung nur durch Schiedsrichter und Staffelleiter .....	59
5.2.2	Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt des Schiri.....	59
5.2.3	Fall 3: Nacherfassung durch Vereine generell .....	59
5.2.4	Unterscheidung der Fälle.....	59
5.2.4.1	Nacherfassungsmodus.....	60
5.2.4.2	Spielberichtsstatus .....	60
5.2.5	Details für Fall 2: Nacherfassung bei Nichtantritt Schiri .....	60
5.2.5.1	Meldung über den Spielbericht.....	60
5.2.5.2	Nacherfassung des Schiri-Teils.....	61

5.2.5.3	Korrektur durch Staffelleiter.....	61
5.2.6	Details für Fall 3: Nacherfassung Vereine.....	61
5.2.6.1	Ersterfassung.....	61
5.2.6.2	Korrektur durch Staffelleiter.....	62
5.3	Torschützen.....	62
5.4	Elektronische Bestätigung statt Unterschriften.....	62
5.4.1	Funktion der elektronischen Bestätigung.....	62
5.4.2	Unterschriften im Teil 1 nach der Vereinsfreigabe.....	63
5.4.2.1	Auswirkung im PDF Teil 1.....	63
5.4.3	Unterschriften im Teil 2 nach Schiedsrichterfreigabe.....	63
5.4.3.1	Neue Seite und Tab-Reiter Bestätigung im Teil 2.....	63
5.4.3.2	Auswirkung im PDF Teil 2.....	63
5.4.4	Tab-Reiter Bestätigung.....	63
5.4.5	Nacherfassung durch Vereine.....	64
5.5	Spielberichte für Freundschaftsspiele.....	64
5.5.1	Hintergrund und Nebenbedingungen.....	64
5.5.1.1	Mannschaften und Spielberechtigungslisten.....	64
5.5.1.2	Nicht für Auswahlspiele.....	64
5.5.2	Benutzerberechtigungen.....	65
5.5.3	Spielberechtigungslisten und Spielrechte.....	65
5.5.4	Aufstellung einer freien bzw. ausländischen Mannschaft.....	66
5.5.4.1	Fall 1: Kader vorhanden, normaler Ablauf wie bisher.....	67
5.5.4.2	Fall 2: kein Kader, geänderter Ablauf.....	67
5.5.5	Eingabeprüfungen.....	67
5.5.6	Sperren nach Feldverweisen und Ableistungen.....	68
5.5.7	Keine Spielsperre nach 5. Gelber Karte.....	69
5.5.8	Heimrechttausch und Spielverlegung.....	69
5.5.9	Statistiken.....	69
5.5.10	Einschränkung für die Bearbeitung der Spielersperren.....	69
5.5.11	Erweiterungen der Benutzerschnittstelle.....	69
5.5.11.1	Mannschaftsverantwortlicher.....	69
5.5.11.2	Schiedsrichter.....	71
5.5.11.3	Staffelleiter, Sportrichter, Unterrichtete, Spielberichtsprüfer.....	71
<b>6.</b>	<b>Schnittstelle zum Schiedsrichter-PDA der Fa. Spintso.....</b>	<b>72</b>
6.1	Funktion der Schiedsrichteruhr.....	72
6.2	Anbindung an DFBnet Spielbericht.....	73
6.2.1	Ablauf.....	73
6.2.1.1	Vor dem Spiel.....	73
6.2.2	Während des Spiels.....	74
6.2.3	Nach dem Spiel.....	74
6.3	Berechtigung über Zusatzrolle Spintso-Benutzer.....	75
6.4	Einschränkung.....	75
6.5	Vertrieb und Support.....	76
6.7	Allgemeine übergeordnete Funktionen.....	77
6.7.1	Eindeutige Identifikations-Nummer (ID).....	77
6.7.2	Spielneuansetzung.....	77
6.7.3	Setzen einer Sonderwertung im DFBnet im Spielbericht anzeigen.....	77

<b>Anhang</b> .....	<b>79</b>
Änderungs- /Dokumentenhistorie.....	79

## **Tabellenverzeichnis:**

Tabelle 1: Prüfung Anzahl Spieler.....	20
Tabelle 2: Regeln 3. Liga, RL, OL, DFB-Pokal.....	21
Tabelle 3: Sperrregeln in den DFB-Ligen.....	22
Tabelle 4: Status der Spielberechtigungsliste .....	30
Tabelle 5: Spielergebnisse und Sonderereignisse.....	48
Tabelle 6: Eingabe der Spielminuten .....	52
Tabelle 7: Kategorien .....	55
Tabelle 8: Zugriffsberechtigungen.....	55
Tabelle 9: Nacherfassungsmodus.....	60
Tabelle 10: Nacherfassungsstatus .....	60
Tabelle 12: Rollen und Berechtigungen .....	65
Tabelle 13: Arbeitsablauf mit Kader .....	67
Tabelle 14: Arbeitsablauf ohne Kader .....	67
Tabelle 15: Sperrengültigkeit und Ableistung.....	68

## **Abbildungsverzeichnis:**

Abbildung 1: Der Arbeitsablauf im Überblick.....	11
Abbildung 2: Entstehung des Spielberichts Teil 1 und Teil 2 mit optionalem Korrekturbeleg für Teil 1 ....	14
Abbildung 3: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Mannschaftsverantwortlicher .....	15
Abbildung 4: Anzeige nächstes Spiel für den Mannschaftsverantwortlichen.....	16
Abbildung 5: Vereins- und Mannschaftsverantwortliche .....	17
Abbildung 6: Warnung bei nicht durchgeführter Speicherung.....	18
Abbildung 7: Mannschaft und Auswechsellmannschaft aufstellen .....	19
Abbildung 8: Pressebericht vor dem Spiel .....	24
Abbildung 9: Abrufserialisierung.....	27
Abbildung 10: Offene Sperren der Spieler eines Vereins .....	28
Abbildung 11 Auswahl der Mannschaften für die Spielberechtigungsliste.....	29
Abbildung 12: Spielberechtigungslisten der gemeldeten Mannschaften bearbeiten .....	30
Abbildung 13: Spielerstammdaten .....	32
Abbildung 14: Übersicht Kommunikation und Veröffentlichung .....	33
Abbildung 15: Eingabemaske Kommunikationsdaten.....	34
Abbildung 16: Eingabemaske Veröffentlichung.....	35
Abbildung 17 Spielrechtsprüfung mit allen Daten und Fotoarchiv (Desktop).....	37

Abbildung 18 Mobile Spielerprüfung mit allen Daten und Fotoarchiv (hier „Spielerfotos“)	38
Abbildung 19 Blättern der Aufstellung in mobiler Variante	38
Abbildung 20: Lister aller Spieler/innen	41
Abbildung 21: Button Mail verschicken	42
Abbildung 22: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Schiedsrichter	44
Abbildung 23: Schiedsrichtersicht nach Anmeldung	45
Abbildung 24: Warnung bei Korrektur durch Schiedsrichter	46
Abbildung 25: Spielverlauf	47
Abbildung 26: Warnung bei nicht erfolgter Speicherung	49
Abbildung 27: Eingabe der Auswechslungen	49
Abbildung 28: Eingabe der Gelben Karten (Verwarnungen)	50
Abbildung 29: Eingabe der Gelb-Roten Karten (Feldverweis)	51
Abbildung 30: Eingabe der Roten Karten (Feldverweis)	51
Abbildung 31 Vorkommnisse /Freigabe	53
Abbildung 32: Eingabe der Torschützen (mit Status vollständig)	54
Abbildung 33 Dokumente hochladen	56
Abbildung 34: Pressebericht nach dem Spiel (PDF)	57
Abbildung 35: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 1	63
Abbildung 36: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 2	63
Abbildung 37: Auswahl des Wettbewerbs Meisterschaft/Pokal	69
Abbildung 38: Auswahl des Wettbewerbs Freundschaft	70
Abbildung 39: Preview nächste Spiele	70
Abbildung 40: Anzeige der Wettbewerbsgültigkeit	71
Abbildung 41: Ablauf in Zusammenarbeit mit dem Schiedsrichter-PDA	73
Abbildung 42: Download der Aufstellung auf das PDA	74

# 1. Einführung

## 1.1 Ziel der Applikation

Mit der Internet-Applikation *Spielbericht* im DFBnet wird die Abwicklung des offiziellen Spielberichts in allen Ligen des deutschen Fußballs 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.

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.

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 Mannschaftsverantwortlichen 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 Mannschaftsverantwortlichen, 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 Mannschaftsverantwortlichen 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 Endgerät mit Internet-Zugang zur Verfügung stehen. Auch eine mobile Anbindung ist möglich.

#### 2.1.2 Drucker und Papier

Inzwischen können die Spielberichte rein elektronisch verwaltet werden, eine Notwendigkeit zum Drucken besteht nicht mehr (siehe auch → Kapitel 5.4 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

Die heute üblichen Microsoft IE, Firefox oder Chrome Browser werden alle in den aktuellen Versionen unterstützt. Die mobile Variante ist eine responsive Internetapplikation, keine APP und arbeitet somit auch mit den handelsüblichen Brosern auf mobilen Devices.

#### 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 1: 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 auf der Spielstätte (2)

##### 3.1.2.1 Vereinsfreigabe

Die beiden Mannschaftsverantwortlichen können bis zur beiderseitigen Freigabe (Vereinsfreigabe) die Aufstellung noch getrennt ohne gegenseitige Einsicht ändern. 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 5.4).

### 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 5.4).

### 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. 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 (Schiedsrichtergegäbe). 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

unterschiedenen 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 5.4).

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

Die Spielberichtsprüfer bzw. Staffelleiter sichten nach einem Spieltag alle Spielberichte und korrigieren, falls Fehler enthalten sind. Änderungen werden nachvollziehbar dokumentiert.

### **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.

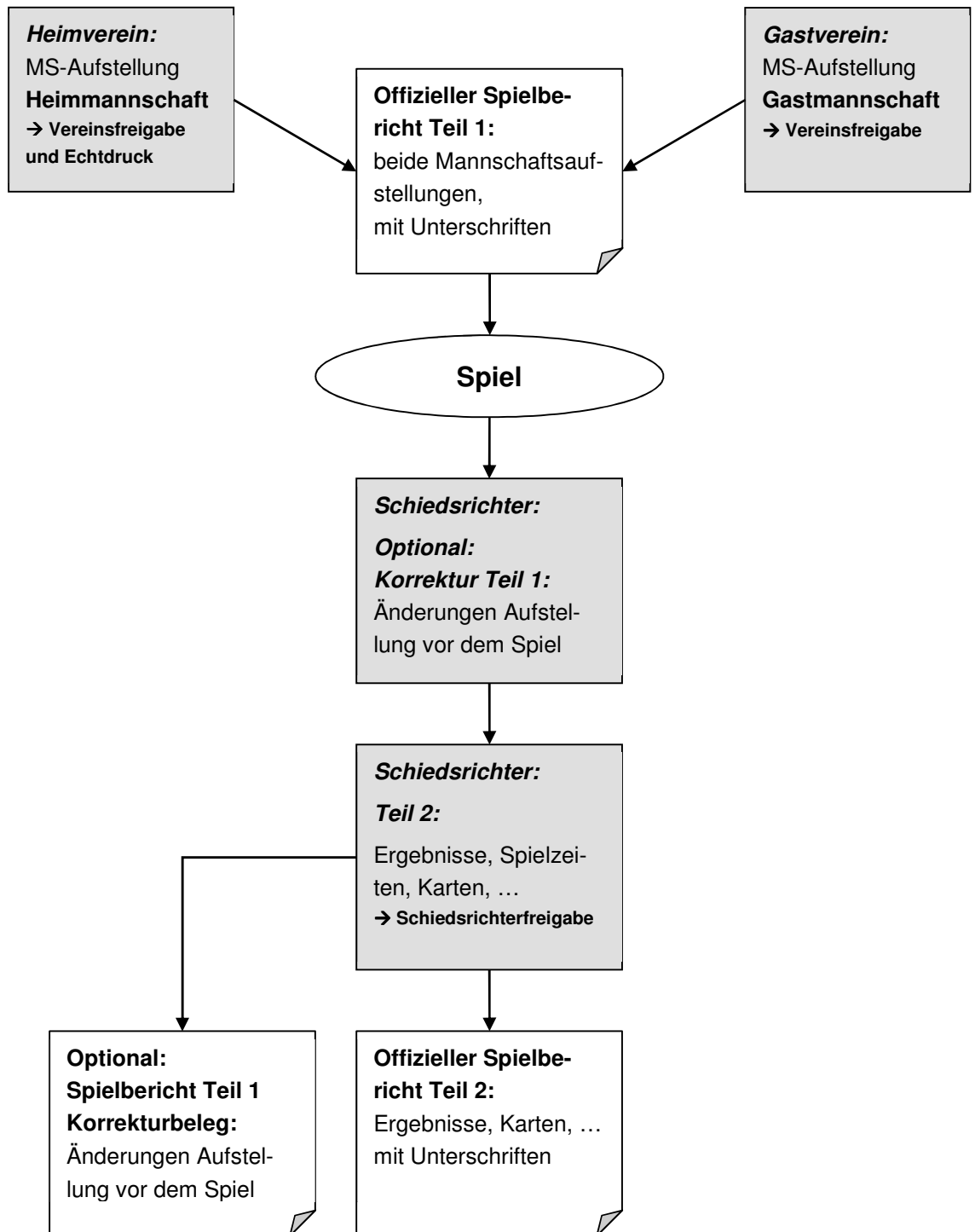


Abbildung 2: Entstehung des Spielberichts Teil 1 und Teil 2 mit optionalem Korrekturbeleg für Teil 1

1

## 4. Beschreibung der Funktionen

### 4.1 Funktionen für den Mannschaftenverantwortlichen

#### 4.1.1 Überblick Dialogfluss für Spielberichtserstellung

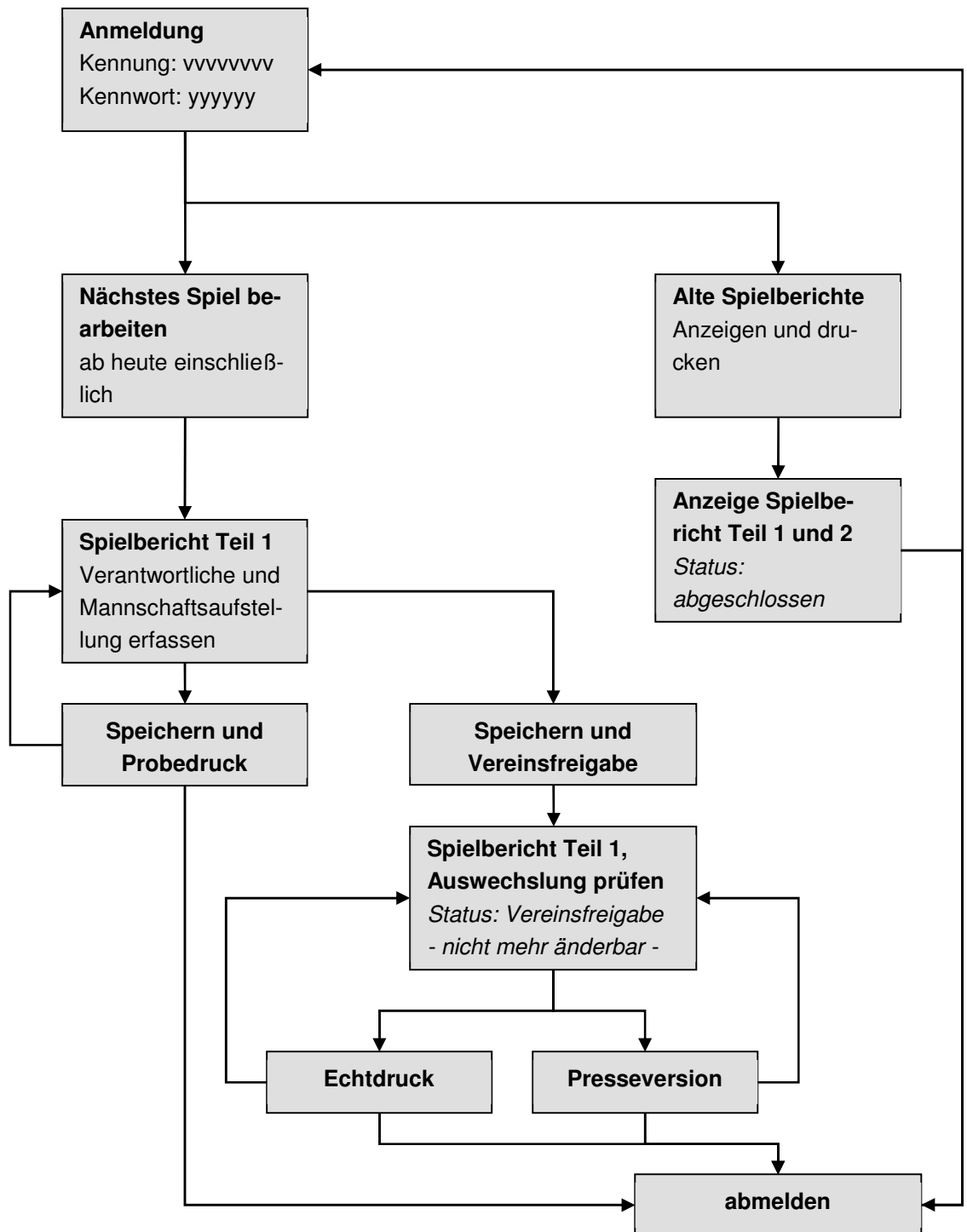


Abbildung 3: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Mannschaftenverantwortlicher

## 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 9) und gelangt auf die Einstiegsseite der Anwendung *SpielPlus*.

Für die Nutzung der ausgewählten Anwendung ist eine vorherige Zustimmung der allgemeinen Geschäftsbedingungen erforderlich.

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.



**SPIELBERICHTE**

- Spielplanauswahl
- Statistiken
- Offene Sperren
- Spielberechtigungsliste

**PASS ONLINE**

**DER NEUE MOBILE SPIELBERICHT**  
Spielberichte jetzt einfach am Smartphone ausfüllen

**Aktuelle Auswahl**

Saison: 2015 / 2016 Wettbewerb: Meisterschaft/Pokal

**Spielplan**

Sp	Datum	Uhrzeit	Heim	Gast	Spielstatus	Ergebnis
230194	Kreisliga A					
91.	25.10.2015	15:00	VfB Blessem	TuS Elsig	Schiri geplant	---:--

Alle Spiele Alte Spiele Nächstes Spiel

Zurück

**Abbildung 4: 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

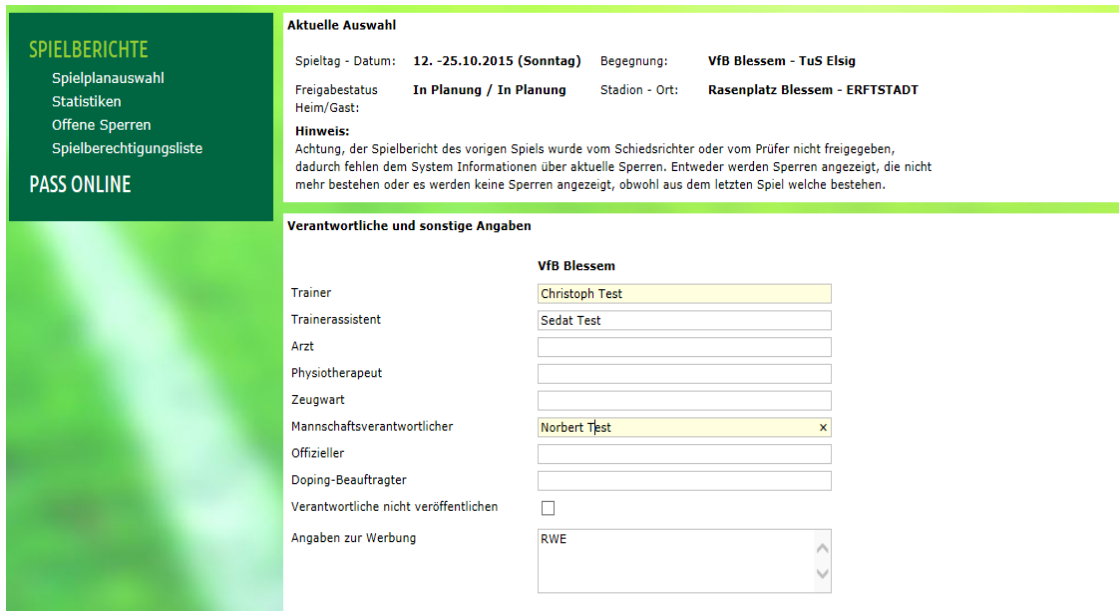
Über den Menüpunkt *Spielplanauswahl* kann auch eine ältere Saison ausgewählt werden (ab 04/05). Der Saisonwechsel findet immer vom 30.06. auf den 01.07. eines Jahres statt. Sind Spielbericht nicht mehr im Status *In Planung*, sind sie gegen Änderung gesperrt, können aber angezeigt und ausgedruckt werden.

### 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.



**SPIELBERICHTE**  
 Spielplanauswahl  
 Statistiken  
 Offene Sperren  
 Spielberechtigungsliste  
**PASS ONLINE**

**Aktuelle Auswahl**  
 Spieltag - Datum: 12. -25.10.2015 (Sonntag) Begegnung: VfB Blessem - TuS Elsig  
 Freigabestatus: In Planung / In Planung Stadion - Ort: Rasenplatz Blessem - ERFSTADT  
 Heim/Gast:  
**Hinweis:**  
 Achtung, der Spielbericht des vorigen Spiels wurde vom Schiedsrichter oder vom Prüfer nicht freigegeben, dadurch fehlen dem System Informationen über aktuelle Sperren. Entweder werden Sperren angezeigt, die nicht mehr bestehen oder es werden keine Sperren angezeigt, obwohl aus dem letzten Spiel welche bestehen.

**Verantwortliche und sonstige Angaben**

**VfB Blessem**

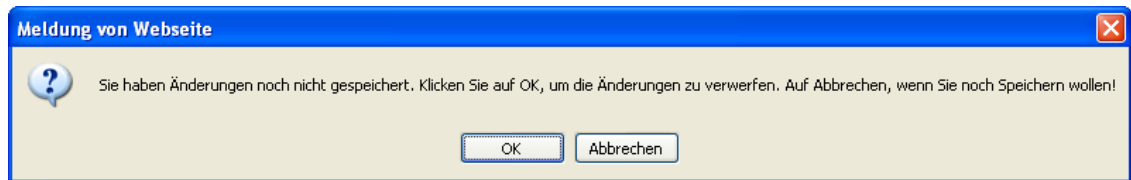
Trainer: Christoph Test  
 Trainerassistent: Sedat Test  
 Arzt:  
 Physiotherapeut:  
 Zeugwart:  
 Mannschaftenverantwortlicher: Norbert Test  
 Offizieller:  
 Doping-Beauftragter:  
 Verantwortliche nicht veröffentlichen:   
 Angaben zur Werbung: RWE

**Abbildung 5: Vereins- und Mannschaftenverantwortliche**

Der Schalter *Verantwortliche nicht veröffentlichen* muss gesetzt werden, wenn die Namen der Mannschaftenverantwortlichen **nicht** auf der Seite [www.fussball.de](http://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 6: 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 Mannschaftsverantwortlichen 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 Schiri-Ansetzung, falls die angegebenen Namen doch registrierte Schiedsrichterassistenten sind.

Solange die Vereinsfreigabe noch nicht erfolgt ist, kann der Mannschaftenverantwortliche 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 vorgelegt, außer am Start der Saison, dann sind keine Spieler in der Mannschaft und Auswechsellmannschaft.

**Mannschaftsaufstellungen**

**Aufstellung Spieler  
VfB Blessem (Heim)**

Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	L VS	A
1		09.1996	TW		<input type="checkbox"/>
2		07.1985			<input type="checkbox"/>
3		11.1992			<input type="checkbox"/>
4		07.1992			<input type="checkbox"/>
5		08.1995			<input type="checkbox"/>
6		05.1986			<input type="checkbox"/>
7		01.1992			<input type="checkbox"/>
8		11.1984			<input type="checkbox"/>
9		03.1983			<input type="checkbox"/>
10		04.1992	C		<input type="checkbox"/>
11		04.1992			<input type="checkbox"/>

**Aufstellung Auswechselspieler  
VfB Blessem (Heim)**

Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	L VS	A
22		01.1988	ETW		<input type="checkbox"/>
12		06.1987			<input type="checkbox"/>
13		04.1991			<input type="checkbox"/>
14		05.1989			<input type="checkbox"/>
15		03.1984			<input type="checkbox"/>
16		04.1991			<input type="checkbox"/>
17		09.1997			<input type="checkbox"/>
18		05.1992			<input type="checkbox"/>
19		12.1974			<input type="checkbox"/>

Mit "Sp" gekennzeichnete Spieler/-in sind laut System gesperrt, die Aufstellung liegt in der Verantwortung des Vereins.

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

**Abbildung 7: 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 mit Kontrollmöglichkeit über Pass Online

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 (Vereinsfreigabe und Schiedsrichterfreigabe) erhalten.

Die Gründe für ein fehlendes bzw. unklares Spielrecht können sehr vielfältig sein, z.B.

- in den Passdaten ist das falsche Geschlecht angegeben, oder
- der Spieler hat eine Ruhezeit wegen fehlendem Sozialversicherungsnachweis, oder
- das Spielrecht ist in den Passdaten beendet worden, oder
- ein Junioren-Spieler/in hat nicht das vorzeitige Herren-/Frauen-Spielrecht.

#### 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](http://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. Für eine übliche 11er-Mannschaft wäre sie wie folgt:

	<b>Status: in Planung</b>	<b>Status: Vereinsfreigabe</b>
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 Ligaregeln für 3. Liga, Regional-, Oberligen und DFB-Pokal (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.

<b>Regel und Prüfung für 3. Liga, Regional- und Oberligen</b>	<b>2. Mannschaft von Lizenzvereinen</b>	<b>Amateurvereine</b>	<b>Harter Fehler, verhindert Freigabe</b>
<b>U23-Regel (§12 A. 1 und 12a A. 4.1)</b>	Max. 3 Nicht-U23-Spieler <b>im Spiel</b> 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, <b>in der Aufstellung der 18 Spieler</b>	ja
<b>EU-Regel (§12 A. 2 und 12a A. 5.1)</b>	Max. 3 Nicht-EU-Spieler <b>in der Aufstellung der 18 Spieler</b>	Max. 5 Nicht-EU-Spieler <b>in der Aufstellung der 18 Spieler</b> ab 2006/07 3 Nicht-EU Spieler	ja

**Tabelle 2: Regeln 3. Liga, RL, OL, DFB-Pokal**

- Lizenzvereine sind Vereine, die eine 1. Mannschaft in einer der beiden Lizenzligen hat (Bundesliga oder 2. Bundesliga).
- 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.
- 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.
- 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).
- Die Stammspielerregel kann das Programm **nicht** prüfen, hierzu müssen die Spielereinsatzstatistiken herangezogen werden.
- Die Regeln bezüglich der Min. U23 und der Max. Nicht-EU gelten im **DFB-Pokal** und in der **Relegation nicht für Amateurmannschaften**, wenn sie gegen eine **Lizenzmannschaft** spielen.

#### 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 Mannschaftenverantwortlichen 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 Sperrregeln in den DFB-Ligen

<b>Sperre wg. 5. Gelber Karte</b>	1 Spiel	1 Spiel
<b>Sperre wg. Gelb-Roter Karte</b> (§1 A. 3, §2 A. 1)	1 Spiel Sperre für das nächste Spiel, auch für untere Ligen	← dito
<b>Sperre wg. Roter Karte</b> (§1 A. 3, §2 A. 1)	Unbegrenzt gesperrt bis Urteil erfolgt, dann Sperre aus Urteil	

**Tabelle 3: Sperrregeln in den DFB-Ligen**

#### 4.1.4.17 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.

#### 4.1.4.18 **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.

#### 4.1.4.19 **Elektronische Bestätigung (optional)**

Nach beiderseitiger Vereinsfreigabe werden in den Unterschriftsfeldern im PDF-Druck Teil 1 die Namen und der Zeitstempel in die Unterschriftszeile von beiden Mannschaftsverantwortlichen eingesetzt. Wird im Verband (Option) mit Vereinskennungen gearbeitet, werden die Vereinsnamen eingesetzt (zu Einzelheiten siehe → Kapitel 5.4).

#### 4.1.4.20 **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 8: Pressebericht vor dem Spiel.

##### **Hinweise:**

1. Für die **Frauen- und Juniorinnen-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.

#### 4.1.4.21 **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

Acrobat Reader - [Pressebericht-890028001.pdf]

DFB-MEDIEN

## Mannschaftsaufstellung

**Frauen Bundesliga 2006 / 2007** **1. Spieltag - Spiel-Nr.: 1**  
**Stadion Elsterweg - A-Platz Wolfsburg** **16.08.2006 11:00 Uhr**

VfL Wolfsburg	TSV Crailsheim
<b>Trainer/in: Renate Wegerich</b>	<b>Trainer/in: Karl Machmal</b>
<b>Spielerinnen:</b>	<b>Spielerinnen:</b>
9 Neun, Helga <span style="float: right;">TW</span>	1 Juni, J. <span style="float: right;">TW</span>
2 Zwei, Ulrike	2 April, April
3 Drei, Heidi	3 August, Au.
4 Vier, Wilma	4 Dezember, R.
5 Fünf, Hedda	5 Februar, B.
7 Sieben, Anna	6 Juli, W. <span style="float: right;">C</span>
8 Acht, Annika	7 Mai, X.
10 Zehn, Lisa <span style="float: right;">C</span>	8 März, C.
11 Elf, Birgit	9 November, R.
12 Zwölf, Elfie	10 Oktober, W.
13 Dreizehn, Martina	11 September, S.
<b>Ersatzspielerinnen:</b>	<b>Ersatzspielerinnen:</b>
1 Eins, Monika <span style="float: right;">ETW</span>	12 Januar <span style="float: right;">ETW</span>
14 Achtzehn, Angela	
15 Fünfzehn, Brigitte	
16 Siebzehn, Meike	
17 Vierzehn, Monika	
20 Zwanzig, Paula	
<b>Schiedsrichter/in:</b> Inka Müller (Stendal)	<b>Assistenten/Assistentinnen:</b> Claudia Stiller Nicole Remus

1 von 1 | 209,9 x 297 mm

Abbildung 8: 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 5.4.4.

Zur Bearbeitungsmöglichkeit im Tab-Reiter *Torschützen* siehe → Kapitel 5.3

### 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 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 eine 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).
5. bei **Spielabbruch** werden **keine** Einsätze für das Spiel verbucht.

### Geschlechterspezifische Spalte

Lädt ein Mannschaftenverantwortlicher im Spielbericht Spielereinsatzstatistiken zu seiner Mannschaft als csv-Datei herunter, findet er eine geschlechterspezifische Spalte am Ende des Dokumentes. Diese Information kann verwendet werden, um in den jeweiligen Verbänden eine Auswertung vorzunehmen, wieviel Juniorinnen z.B. in Juniorenmannschaften mitwirken und wie oft.

### Datenmengen und Download-Zeiten

Die Datenmengen, die beim Abruf entstehen, können je nach Liga erhebliche Größenordnungen annehmen. Der Abruf benötigt deshalb 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:

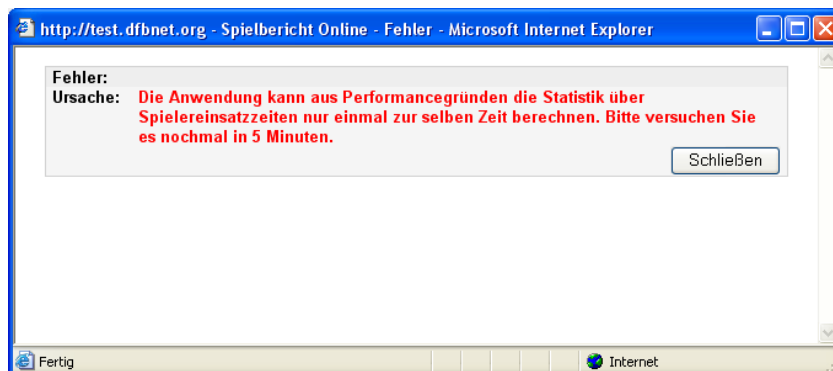



Abbildung 9: Abrufserialisierung

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.



**Abbildung 10: 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.



**Abbildung 11 Auswahl der Mannschaften für die Spielberechtigungsliste**

Die Funktion wird dem Mannschaftenverantwortlichen unterm Menüpunkt *Spielberechtigungsliste* in der linken Randnavigation zur Verfügung gestellt. Auf der Seite *sb1010* wird ein Überblick über die vom Verein gemeldeten Mannschaften, auf die der angemeldete Mannschaftenverantwortliche berechtigt ist, ausgegeben, siehe nächste Abbildung.



**VfB Blessem | Kreisliga A | Herren**

VfB BLESSEM 1924 E.V. | 23050110 | KREIS EUSKIRCHEN  
Fußball-Verband Mittelrhein

---

**Fehlermeldungen / Hinweise**

Für die Einhaltung der Regeln des Verbandes ist der Verein selbst verantwortlich. Das Programm prüft nicht die Zulässigkeit bezüglich Alter, Geschlecht und vorzeitigem Herren-/Frauenspielrecht!

---

**Veröffentlichung**

Die Spielerliste soll im Internet veröffentlicht werden. Die Zustimmung der Spieler hierzu liegt vor.  Ja  Nein

**Mannschaftsdaten**

Mannschaft hat  Feste Rückennummern

Zurück
Speichern

---

Aktive Spieler (28)
Inaktive Spieler (2)
Alle Spieler (30)
Dokumente

---

**Spielberechtigungsliste - in Bearbeitung**

<input type="checkbox"/>	▽ARN	▽Name ▽Künstlername	▽Vorname ▽Rufname	▽Geb.	Stat.	Passnr.	Spielrecht ab	Reg. am	
<input type="checkbox"/>				9.03.1984 (81)	D A	886507	P F 24.01.2003 07.11.2002	17.07.2015	
<input type="checkbox"/>				2.12.1974 (40)	D A	0142-0351	P F 16.06.2015 16.06.2015	12.07.2015	
<input type="checkbox"/>				7.07.1985 (30)	D A	0019-2437	P F 05.08.2006 05.08.2006	12.07.2015	
<input type="checkbox"/>				9.04.1991 (24)	D A	0022-7761	P F 12.08.2006 12.08.2006	17.07.2015	
<input type="checkbox"/>				3.08.1995 (20)	D A	0176-8122	P F 16.07.2014 16.07.2014	12.07.2015	
<input type="checkbox"/>				0.01.1989 (26)	D A	835588	P F 31.08.1995 31.08.1995	17.07.2015	
<input type="checkbox"/>				5.07.1992 (23)	D A	0095-8169	P F 01.12.2007 16.10.2007	12.07.2015	
<input type="checkbox"/>				5.05.1989	A	0150-0345	P F 22.04.2012	12.07.2015	

**Abbildung 12: Spielberechtigungslisten der gemeldeten Mannschaften bearbeiten**

In der Spalte ganz rechts wird der Status der Spielberechtigungsliste angezeigt:

Status	Bedeutung
Gesperrt	Für die beiden DFL-Ligen Bundesliga und 2.Bundesliga, die Spielberechtigungsliste kann nicht im DFBnet bearbeitet werden, da die Daten von der DFL importiert werden
In Bearbeitung	Die Spielberechtigungsliste kann vom Verein bearbeitet werden
fixiert	Der Staffelleiter hat die Spielberechtigungsliste fixiert, sie ist vom Verein nicht mehr bearbeitbar
Nicht vorhanden	Die Spielberechtigungsliste existiert (noch) nicht

**Tabelle 4: Status der Spielberechtigungsliste**

Nach Aufruf einer Mannschaft über das Icon werden die schon zugeordneten Spieler angezeigt. Ob eine Bearbeitung möglich ist, siehe Tabelle oben.

Der Rechtshinweis zur Verantwortung wird, unabhängig davon ob ein Verstoß vorliegt oder nicht, immer in der Seite oben in roter Schrift angezeigt.

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 jeweiligen Terminen in der Liste angezeigt. Die Anzeige erfolgt in der Spalte *Spielrecht ab*, z.B.:

*Spielrecht ab*

P 01.10.2010

vP 01.08.2010

F 01.08.2010

Z 01.01.2011

wobei P für Pflichtspielrecht, vP für vorzeitiges Pflichtspielrecht (Herren, Frauen), F für Freundschaftsspielrecht, Z für Zweit-/Gastspielrecht steht. 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.

Alle Spieler, die in den Spielen der Mannschaft aufgestellt werden sollen, müssen im Tab-Reiter *Aktive Spieler* gelistet sein. Im Tab-Reiter *Inaktive Spieler* sind die Spieler gelistet, die nicht bzw. nicht mehr aufgestellt werden können, z.B. weil sie bisher in der Saison zum Verein gehörten, aber inzwischen den Verein gewechselt haben. Das inaktiv-setzen eines Vereinswechslers muss der Mannschaftsverantwortliche des Vereins selbst vornehmen.

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

#### 4.1.8.2 Spielrechtsprüfung

Beim Aufruf der Spielberechtigungsliste einer Mannschaft wird für die schon gelisteten Spieler eine Spielrechtsüberprüfung über das DFBnet-Passwesen durchgeführt (Hinweis: dieser Vorgang kann etliche Sekunden dauern). Erst wenn die Prüfung abgeschlossen ist, wird die Liste angezeigt. Spieler, die kein Spielrecht mehr haben, werden in der Liste in der Spalte *Spielrecht* rot markiert.

		Schiebuhr	Dana (m)	23.01.1996 (17)	VS D	0270-0986	<b>P</b> <span style="background-color: red; color: red;">[redacted]</span>		19.07.2013	
---	---	-----------	----------	--------------------	---------	-----------	---	---	------------	---

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 Termin 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

Durch Klick auf das Bearbeiten-Icon werden die Stammdaten des Spielers zur Bearbeitung angezeigt (Reiter Spieler). 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.

**Spieler**
Kommunikation/Veröffentlichung
Foto

**Spielerdaten**



Name

Vorname / Rufname

Künstlername

Geburtsdatum

Geschlecht

Nationalität

FIFA-Nationalität

---

Passnummer  Rücknummer

Status  Spieler ist

Registriert / inaktiv ab

Pflichtspiele ab

Freundschaftsspiele ab

Anzahl gelber Karten aus anderer Mannschaft

Zurück 
Spielerliste 
Inaktivieren
Speichern

---

**Liste der Mannschaften, zu denen der Spieler auch zugeordnet ist**

Verein	Mannschaft	Ms-Nr.	Mannschaftsart	Spielklasse	
VfB BLESSEM 1924 E.V.	VfB Blessem II	2	Herren	Kreisliga B	

---

**Spielerdokumente**

Es sind keine Dokumente vorhanden

**Abbildung 13: Spielerstammdaten**

**Inaktivieren:** 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.

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

Feld sind nicht möglich.



#### 4.1.9 Einstellungen zur Kommunikation und Veröffentlichung

Achtung: diese Einstellungen können ausschließlich vom Mannschaftenverantwortlichen vorgenommen und geändert werden, da der Verein für diese Angaben verantwortlich ist!

Mannschaftsverantwortliche können in der Spielberechtigungsliste die E-Mail-Adressen der Spieler/innen zum Zwecke der Kommunikation und Organisation innerhalb der Mannschaft ohne Altersbeschränkungen nutzen (Siehe Abbildung 14)

Die Sichtbarkeit der Daten ist weiterhin auf Mannschaftenverantwortliche beschränkt.

Spieler
**Kommunikation/Veröffentlichung**
Foto

**Kommunikationsdaten**

Mit der Erfassung der E-Mail-Adresse des Spielers/der Spielerin können aus der Spielberechtigungsliste heraus E-Mails an Einzelne oder Gruppen von Spieler/innen verschickt werden. Hierzu erhält der Spieler/die Spielerin eine Nachricht, in der die E-Mail-Adresse bestätigt oder aber die Nutzung abgelehnt werden kann.

Gültige E-Mailadresse

Neue E-Mailadresse

Info-Mail Nein am

Frist abgelaufen Nein am

---

**Veröffentlichung von Daten des Spielers/der Spielerin**

Es liegt in der Natur des Sports sich im Wettbewerb zu messen. Es besteht ein berechtigtes öffentliches Interesse an den Fußballspielen und der Veröffentlichung derer Ergebnisse.

Der elektronische Spielbericht ermöglicht die Veröffentlichung in Print- und Onlinemedien. Dazu gehören auch Name und Vorname der Spieler/innen und Mannschaftsbetreuer/innen. Die Veröffentlichung der Daten aus dem Spielbericht ist bei Personen, die älter als 13 Jahre sind, grundsätzlich zulässig. Es ist daher nur notwendig das nachfolgende Kennzeichen explizit zu setzen, wenn für eine Person keine Veröffentlichung stattfinden soll oder für eine Person, die jünger als 13 Jahre ist, die Veröffentlichung erfolgen soll und die Erziehungsberechtigten zugestimmt haben.

Hat der Spieler/die Spielerin der Veröffentlichung widersprochen und möchte nicht auf Spielberichten veröffentlicht werden, kann dies mit der Option „**Nein**“ eingestellt werden. Dadurch wird der Name des Spielers/der Spielerin auf allen vergangenen und zukünftigen Spielberichten nicht mehr an öffentliche Print- und Onlinemedien geliefert.

Mit der Option „**Ja**“ wird angegeben, dass der Spieler/die Spielerin oder deren Erziehungsberechtigte der Veröffentlichung zugestimmt hat. Wird die Option von „**Nein**“ auf „**Ja**“ geändert, gilt die Veröffentlichung erst wieder ab diesem Zeitpunkt. Vergangene Spielberichte bleiben in diesem Fall unveröffentlicht.

Der Spieler/die Spielerin oder die Erziehungsberechtigten haben der Veröffentlichung der Daten auf Spielberichten zugestimmt.

Ja

Nein

Zurück
Speichern

Datum	Zeit	Benutzer	Kennung	Aktion
07.10.2014	10:03	<span style="background-color: #ccc; display: inline-block; width: 50px; height: 15px;"></span>	<span style="background-color: #ccc; display: inline-block; width: 50px; height: 15px;"></span>	Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten zur Veröffentlichung hinterlegt.
07.10.2014	10:03	<span style="background-color: #ccc; display: inline-block; width: 50px; height: 15px;"></span>	<span style="background-color: #ccc; display: inline-block; width: 50px; height: 15px;"></span>	Veröffentlichungskennzeichen nach Ja geändert.

Abbildung 14: Übersicht Kommunikation und Veröffentlichung

##### 4.1.9.1 Beschreibung Eingabemaske und -felder „Kommunikationsdaten“

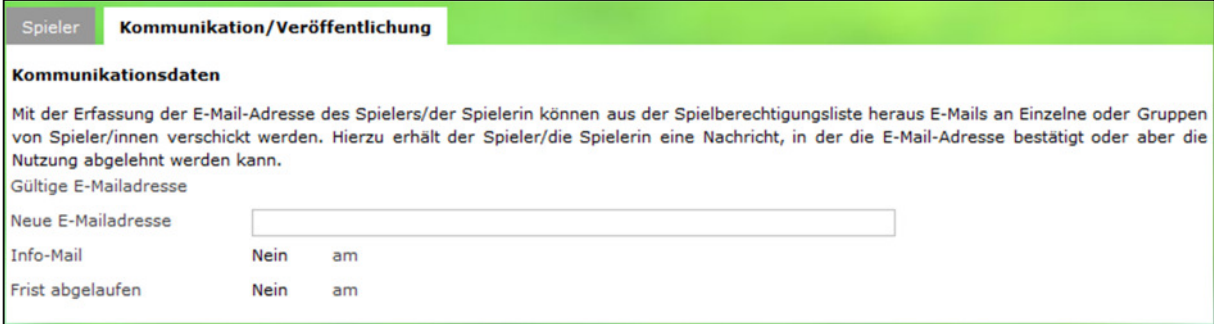
Hier können E-Mail-Adressen unabhängig einer Altersgrenze für Spieler/innen erfasst werden. Der Abschnitt „Kommunikationsdaten“ stellt eine Maske zur Erfassung einer neuen bzw. Änderung einer bestehenden E-Mail-Adresse bereit (siehe Abbildung 15). Nachfolgend werden die vorhandenen Felder beschrieben:

**Gültige E-Mailadresse:** Dieses Feld zeigt die E-Mail-Adresse des Spielers/der Spielerin, sofern diese nach der Erfassung bzw. Änderung von dem Spieler/der Spielerin bestätigt wurde. Der Mannschaftenverantwortliche kann nur an gültige E-Mail-Adressen Nachrichten verschicken. Direkte Änderungen an diesem Feld sind nicht möglich.

**Neue E-Mailadresse:** In diesem Feld kann eine E-Mail-Adresse vom Mannschaftenverantwortlichen zur Erfassung oder zur Änderung eingetragen werden. Bei Bestätigung durch den Spieler/der Spielerin wird die E-Mail-Adresse in das Feld „Gültige E-Mailadresse“ übernommen. Solange keine Bestätigung oder Ablehnung des Spielers/der Spielerin erfolgte, wird der Eintrag temporär für eine Frist von 7 Tagen vorgehalten.

**Info-Mail:** Nach Eintragung bzw. Änderung wird in diesem Feld der Zeitpunkt der Zusendung einer Benachrichtigungsmail an den Spieler/die Spielerin angezeigt. **Hinweis:** Es wird der Zeitpunkt der Absendung angegeben. Dies ist keine Garantie, dass die E-Mail erfolgreich zugestellt wurde.

**Frist abgelaufen:** Sofern der Spieler/die Spielerin nicht innerhalb von 7 Tagen auf die Benachrichtigungsmail reagiert, wird der Fristablauf in diesem Feld angezeigt. Dadurch wird der temporäre Eintrag im Feld „Neue E-Mailadresse“ automatisch entfernt.



**Abbildung 15: Eingabemaske Kommunikationsdaten**

Zu jeder Aktion wird ein Eintrag in die Historie mit *Datum, Zeit, Benutzer, Kennung* und *Aktion* der Mannschaftenverantwortlichen vorgenommen. Ebenso werden Bestätigung bzw. Ablehnung der Spieler/innen aus der Benachrichtigungsmail mit *Datum, Zeit* und *Aktion* angezeigt.

Die detaillierte Funktionsbeschreibung zur Nutzung der Kommunikationsdaten entnehmen Sie bitte den früheren Freigabemittellungen zur Version R4.96 und R5.00.

#### 4.1.9.2 Beschreibung Eingabemaske und –felder „Veröffentlichung“

Um die Veröffentlichung für Jugendliche unter einer bestimmten Altersgrenze (hier 13 Jahre) zu erlauben, muss eine Zustimmungserklärung der Erziehungsberechtigten vorliegen und bestätigt werden.

Im gleichen Zuge kann für Jugendliche unter einer bestimmten Altersgrenze (hier 13 Jahre) gesteuert werden, ob die Registrierung eines Spielerprofils auf FUSSBALL.DE erfolgen darf. Daraufhin können sich

auch jüngere Spieler/innen registrieren, welche vorher aufgrund des Alters abgelehnt wurden. Diese Einstellung darf der Mannschaftsverantwortliche ebenfalls nur dann vornehmen, wenn dem Verein die Zustimmungserklärung der Eltern vorliegt.

**Anmerkung:**

Eine Vorlage der Zustimmungserklärung der Erziehungsberechtigten für beide Anwendungsfälle wird in naher Zukunft zur Verfügung gestellt. **Hinweis:** Die unterschriebenen Zustimmungserklärungen sind vom Verein aufzubewahren.

**Veröffentlichung von Daten des Spielers/der Spielerin**

Es liegt in der Natur des Sports sich im Wettbewerb zu messen. Es besteht ein berechtigtes öffentliches Interesse an den Fußballspielen und der Veröffentlichung derer Ergebnisse.

Der elektronische Spielbericht ermöglicht die Veröffentlichung in Print- und Onlinemedien. Dazu gehören auch Name und Vorname der Spieler/innen und Mannschaftsbetreuer/innen. Die Veröffentlichung der Daten aus dem Spielbericht ist bei Personen, die älter als 13 Jahre sind, grundsätzlich zulässig. Es ist daher nur notwendig das nachfolgende Kennzeichen explizit zu setzen, wenn für eine Person keine Veröffentlichung stattfinden soll oder für eine Person, die jünger als 13 Jahre ist, die Veröffentlichung erfolgen soll und die Erziehungsberechtigten zugestimmt haben.

Hat der Spieler/die Spielerin der Veröffentlichung widersprochen und möchte nicht auf Spielberichten veröffentlicht werden, kann dies mit der Option „**Nein**“ eingestellt werden. Dadurch wird der Name des Spielers/der Spielerin auf allen vergangenen und zukünftigen Spielberichten nicht mehr an öffentliche Print- und Onlinemedien geliefert.

Mit der Option „**Ja**“ wird angegeben, dass der Spieler/die Spielerin oder deren Erziehungsberechtigte der Veröffentlichung zugestimmt hat. Wird die Option von „**Nein**“ auf „**Ja**“ geändert, gilt die Veröffentlichung erst wieder ab diesem Zeitpunkt. Vergangene Spielberichte bleiben in diesem Fall unveröffentlicht.

Der Spieler/die Spielerin oder die Erziehungsberechtigten haben der Veröffentlichung der Daten auf Spielberichten zugestimmt.

Ja     Bei Jugendlichen unter 13 Jahren wird ausdrücklich bestätigt, dass die Zustimmung der Erziehungsberechtigten vorliegt.  
 Nein

Die Zustimmung der Erziehungsberechtigten liegt vor, dass sich der/die Spieler/in selbst als Spieler/in auf fussball.de registrieren darf und über die Veröffentlichung seiner Daten und Fotos selbst entscheiden kann.

Ja  
 Nein

**Abbildung 16: Eingabemaske Veröffentlichung**

#### 4.1.10 Fotoarchiv und Prüfung der Fotos

Über die Spielberechtigungsliste der Desktop Variante kann der Mannschaftsverantwortliche (MV) Spielerfotos zu den Spielern hochladen.

Es gelten hier die Regeln, die in der FGM 150316\_DFBnet-Spielbericht\_Freigabemittlung\_R5\_30.pdf beschrieben wurden (Fotopool wurde in Fotoarchiv umbenannt).

Das aktuellste Foto ist immer genau das, welches als letztes hochgeladen wurde. Alle bis dahin hochgeladenen Fotos verbleiben im Fotoarchiv.

Bemerkung: Die Fotos sind durch den Mannschaftsverantwortlichen nicht löscher. Ist also ein Foto aus Versehen hochgeladen worden und nicht erwünscht, kann einfach ein neues Foto hochgeladen werden. In besonderen Fällen kann ein Foto über den Staffelleiter oder Administrator, in der Spielberechtigungsliste gelöscht werden.

#### 4.1.11 Fotos im DFBnet Spielbericht

Die folgende Beschreibung gilt sowohl für den mobilen wie den Desktop-Spielbericht.

#### 4.1.11.1 **Spielerfotos**

Wie in der Freigabemitteilung 150316\_DFBnet-Spielbericht\_Freigabemitteilung\_R5\_30.pdf beschrieben, ist es Vereinen möglich, für seine Spieler Spielerfotos zu hinterlegen und freizugeben. Dies wird innerhalb der Spielberechtigungsliste der Desktop Anwendung organisiert.

Mit der Vereinsfreigabe der Aufstellung im DFBnet Spielbericht wird das aktuelle Spielerfoto referenziert und gehört damit genau zu dem freigegebenen Spiel dazu. Wie alle Vereinsdaten, sind auch die Fotos des Spielberichts nach Vereinsfreigabe für diesen Spielbericht nicht mehr änderbar.

Somit ist gewährleistet, dass ein Spieler im Laufe seines Fußballlebens seine Fotos entsprechend aktualisieren kann.

Wie beschrieben, übernimmt das System beim Bearbeiten eines Spielberichts zu einem bestimmten Spiel als Spielerfoto immer das aktuellste Foto aus dem Archiv (mit Referenzierung). Solange noch keine Vereinsfreigabe erfolgt ist, könnte der Mannschaftsverantwortliche über die Spielberechtigungsliste des Desktop ein weiteres Foto hochladen, dies würde dann automatisch übernommen.

Bemerkung: Ist die Vereinsfreigabe erfolgt, dann bleibt genau dieses Foto am Spielbericht. Ein weiteres neu hochgeladenes Foto hat für diesen konkreten Spielbericht keine Auswirkung mehr, erst für den nächsten zu bearbeitenden Spielbericht!

Damit ist gewährleistet, dass Schiedsrichter und/ oder Staffelleiter immer das zum Zeitpunkt der Vereinsfreigabe gültige Spielerbild kontrollieren können und zwar auch noch nach Monaten oder Jahren. Ebenso kann nach der Vereinsfreigabe keine Manipulation am Bild durchgeführt werden.

Ändert der Schiedsrichter (Staffelleiter/Verein in Nacherfassung) über den Korrigieren-Modus die Aufstellung und fügt einen Spieler neu hinzu, wird das zu diesem Zeitpunkt vorliegende aktuelle Foto des nachgereichten Spielers referenziert. Die Spielerfotos der anderen Spieler aktualisieren sich *nicht*.

Diese Beschreibung gilt ebenso für Vereine, wenn diese die Nacherfassung des Spielberichts Teil 2 durchführen dürfen.

#### 4.1.11.2 **Prüfungsmöglichkeiten für Schiedsrichter und Staffelleiter**

Das DFBnet bietet ab der Version 5.40 damit eine Möglichkeit einen Spieler nicht nur anhand der präsentierten Spielerdaten, sondern auch anhand eines Spielerfotos zu prüfen, falls dies vom Verein vorher hochgeladen wurde.

In der Desktopvariante wird das referenzierte Foto eines Spielers im Dialog <Spielrechtsprüfung> präsentiert.

### Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: **1. -12.06.2015 (Freitag)**

Begegnung: **SV Bavenstedt IV - FC Sulingen**

Freigabestatus: **Vereinsfreigabe**

Stadion - Ort: -

◀ Aufstellung ▶

### Spielrechtsprüfung

Mannschaft: SV Bavenstedt IV  
Vorname: Paul  
Nachname: Mustermann  
Geburtstag: 13.02.1994  
Passnummer: 0424-8294  
Rücknummer: 99  
Kapitän: Nein  
Torwart: Ja  
Ersatztorwart: Nein  
Startaufstellung: Ja



22.06.2015 12:58

### Fotoarchiv



Abbildung 17 Spielrechtsprüfung mit allen Daten und Fotoarchiv (Desktop)

Über die Rekorder Funktion oben rechts kann der Anwender über die gesamte Aufstellung blättern.

Im mobilen Spielbericht wird das referenzierte Foto in der Aufstellung präsentiert.

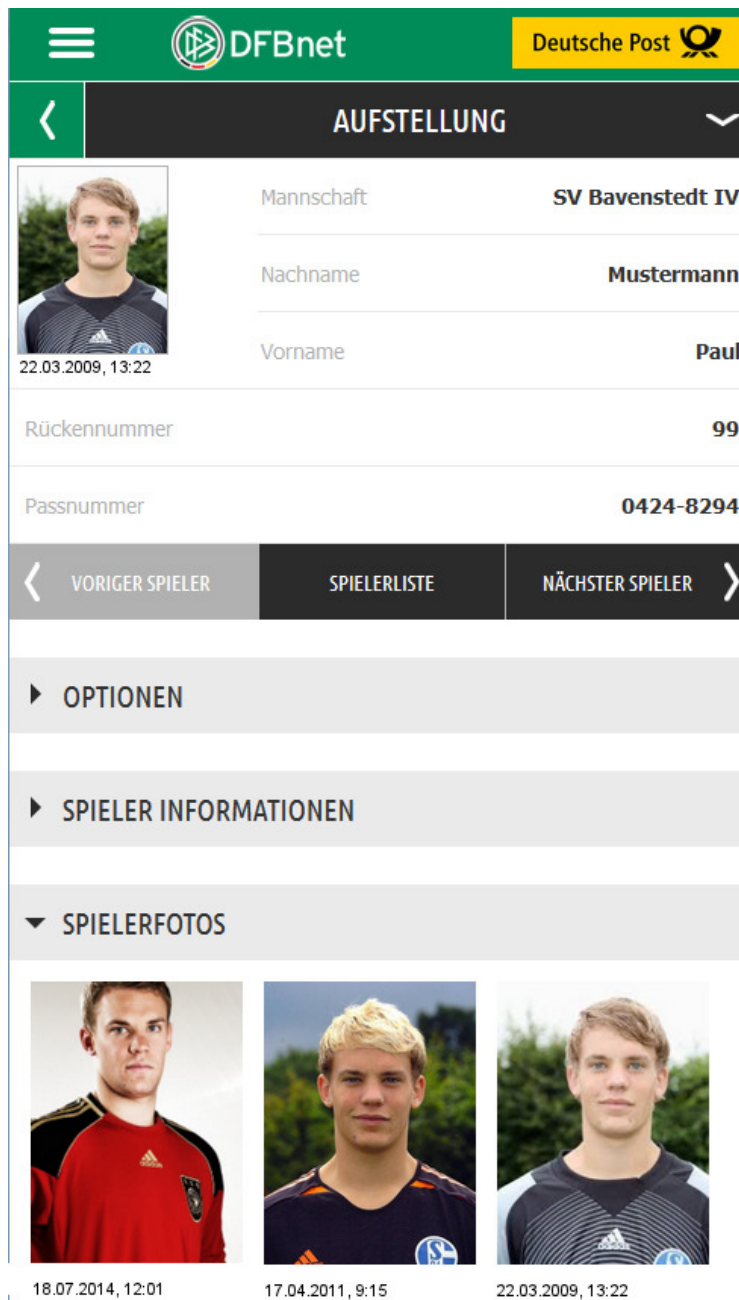


Abbildung 18 Mobile Spielerprüfung mit allen Daten und Fotoarchiv (hier „Spielerfotos“)

Über die Rekorder Funktion kann der Anwender über die gesamte Aufstellung blättern.

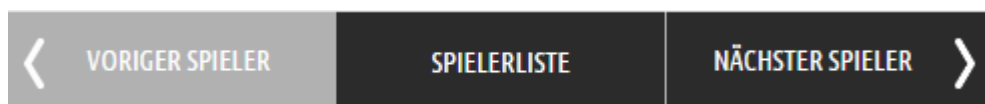



Abbildung 19 Blättern der Aufstellung in mobiler Variante

Grundsätzlich gilt, dass der Schiedsrichter das vom Verein referenzierte Bild am Spieler angezeigt bekommt. Falls notwendig, kann er darüber hinaus das im jeweiligen Verein hinterlegte Fotoarchiv des Spielers überprüfen. Dies kann nützlich sein, wenn anhand des Hochladedatums zum Beispiel festzustellen ist, dass das Bild Unstimmigkeiten aufweist und sehr zeitnah zum Spiel hochgeladen wurde, vor allem während der laufenden Saison.

Bemerkung: Bitte beachten Sie, dass zu älteren Spielen, die vor Produktivsetzung der Version 5.40 freigegeben wurden, *keine* referenzierten Spielerfotos existieren. Daher werden bei diesen Spielen keine Spielerfotos angezeigt.

#### 4.1.12 Spielereinsatzangaben

Mit Auswahl des Icons  am Ende der Zeile für einen Spieler erhält man Auskunft über die bisherigen Einsätze des ausgewählten Spielers in der ausgewählten Mannschaft. Ab R4.90 werden im Tab-Reiter *Verein* auch die Einsätze in anderen Mannschaften angezeigt.

##### Hinweise:


1. Die Spiele werden nach Datum aufsteigend angezeigt.
2. 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.
3. Am Ende der Seite wird noch die Anzahl der Spiele in der Saison bisher und die Summe der Einsatzzeit (normiert) in der Anfangsaufstellung und als Auswechselspieler angezeigt.

Eine ähnliche Funktion kann vom Mannschaftenverantwortlichen auch aus der Anzeige der Aufstellung aufgerufen werden. Die Beurteilung, ob ein Spieler eingesetzt werden kann, obliegt dem Verein.

##### 4.1.12.1 Anzeige von Spielersperren

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

In der Seite *Spielberechtigungslisten bearbeiten* 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: 

Sperre aus einer anderen Mannschaft: 

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. Dies ist in folgenden Fällen gewährleistet:

1. Fall: Spieler bleibt in der gleichen Mannschaft, diese spielt in der neuen Saison in der gleichen Liga,
2. Fall: Spieler wechselt den Verein, damit geht er in eine neue Mannschaft, diese spielt aber in der gleichen Liga,

3. Fall: Spieler bleibt in der gleichen Mannschaft, diese steigt aber auf oder ab.

In allen anderen mehrdeutigen Fällen, in denen das Programm die Übernahme nicht eindeutig vornehmen kann, muss der zuständige Staffelleiter bzw. Sportrichter die Sperre übertragen.

#### 4.1.12.2 Warnungsmeldung bei Inaktiv setzen

Wird ein Spieler auf der Spielberechtigungsliste inaktiv gesetzt und er hat eine offene Sperre, kommt eine Warnungsmeldung, dass für den Spieler keine Ableistungen mehr erzeugt und gespeichert werden.

In der Vergangenheit hat es immer wieder Fälle gegeben, dass Spieler vom Verein bei längeren Verletzungspausen inaktiv gesetzt wurden und dann eine noch offene Sperre nicht abgeleitet wurde. Dies ist fachlich richtig, wenn der Spieler tatsächlich kein Spielrecht hat, aber nicht, wenn der Spieler nur verletzt ist. Im Fall des Vereinswechsels ist das inaktiv setzen ebenfalls notwendig und richtig.

Das System kann diese Fälle nicht unterscheiden und deshalb das Inaktivieren nicht verhindern, sondern nur eine Warnung ausgeben.

#### 4.1.12.3 Hinzufügen von Spielern aus den Passdaten

Die Funktion *Hinzufügen* ist nur ausführbar, wenn die Spielberechtigungsliste **nicht** vom Staffelleiter **fixiert** wurde.

Über den Button *Hinzufügen* werden die Spieler des Vereins zur Zuordnung angeboten, die eine Spielberechtigung für die entsprechende Mannschaftsart haben. Welche Spieler dies sind, hängt von festgelegten Bedingungen ab, siehe die folgenden Kapitel.

#### 4.1.12.4 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 mandantenspezifischen Optionen im Passwesen Kartireiter *Allgemein* erfüllen:

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

*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

*16-jährige B-Juniorinnen sind für die Frauen-MS spielberechtigt:* ja/nein

Die Einstellungen im jeweiligen Landesverband können vom Landesverbandsadministrator vorgenommen werden.

#### 4.1.12.5 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:

1. alle aus der **entsprechenden Altersklasse der Junioren/Juniorinnen** mit einem gültigen Pflicht-, Freundschafts- oder Zweit-/Gastspielrecht, (z.B. B-Junioren),
2. alle aus den jeweils **zwei jüngeren Altersklassen** mit einem gültigen Pflicht-, Freundschafts- oder Zweit-/Gastspielrecht (hier C- und D-Junioren),
3. bei F-Junioren nur noch G-Junioren, also eine untergeordnete Altersklasse.



4. Ausnahme: bei einer **A-Juniorinnen-Mannschaft** werden Seniorinnen und B- und C-Juniorinnen geliefert, da es die Altersklasse A-Juniorinnen im Passwesen nicht gibt.

#### 4.1.12.6 **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 der Spielberechtigungsliste 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.

#### 4.1.12.7 **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 5).

#### 4.1.12.8 **Jugendförderverein und Stammverein**

Wenn Spielern in einem Jugendförderverein zusätzlich das vorgezogene Herren-/Frauen-Spielrecht im Stammverein gegeben wurde, dann werden diese Spieler auch in der entsprechenden Herren-/Frauen-Mannschaft des Stammvereins angeboten.

#### 4.1.12.9 **Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine**

Siehe Kapitel 5.2.

#### 4.1.12.10 **Nacherfassung der Torschützen durch Vereine**

Siehe Kapitel 5.3

#### 4.1.12.11 **Liste aller Spieler**

Unter dem Reiter „Alle Spieler“, sind alle aktiven und inaktiven Spieler/innen aufgeführt. In dieser Liste können Spieler/innen mit gültiger E-Mail-Adresse als Empfänger einer Nachricht an die Mannschaft an- bzw. abgewählt werden (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**).



**Abbildung 20: Lister aller Spieler/innen**

#### **Nachrichten an Mannschaft verschicken**

Um eine Nachricht an Spieler/innen der Mannschaft verschicken zu können, müssen vorher die Empfänger mittels Anhaken ausgewählt werden (siehe dazu Kapitel 4.1.8.5).

Anschließend kann über den Button „Mail an ausgewählte Spieler schicken“ am Ende der Liste „Alle Spieler“ eine Nachricht verschickt werden (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**). Möglicherweise müssen Sie dazu in Ihren Browsereinstellungen Popups für

das DFBnet erlauben (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**). Der erstellten Nachricht können Sie nun gewünschten Betreff und Inhalt hinzufügen und die Nachricht absenden.

**Hinweis:** Das Erstellen und der Versand der Nachricht findet über Ihr lokal installiertes E-Mail-Programm (Microsoft Outlook o.ä.) statt. Das DFBnet stellt lediglich die Empfänger für Sie zusammen.



Abbildung 21: Button Mail verschicken

## 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

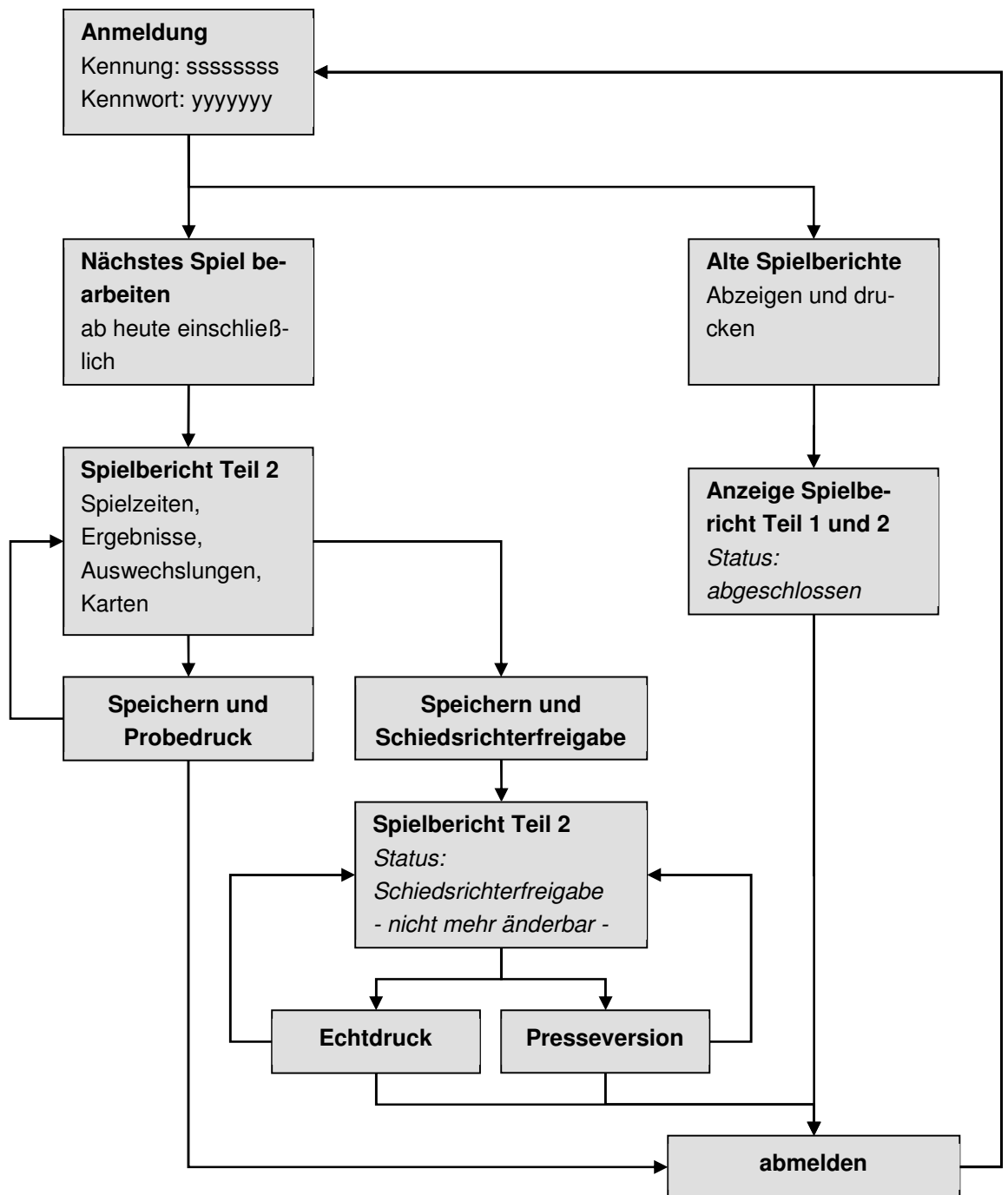


Abbildung 22: Dialogfluss der Anwendung bei der Rolle Schiedsrichter

## 4.2.2 Anmeldung

Der Schiedsrichter meldet sich mit seiner Kennung im System an (Siehe Kapitel 2.3 Seite 9).

## 4.2.3 Spielplanauswahl (weiter)

### 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.



The screenshot shows the 'Aktuelle Auswahl' (Current Selection) screen for the 2015/2016 season. It features a sidebar menu with options like 'Einsatzplan', 'LEHRGÄNGE', 'VEREINSMELDEBOGEN', etc. The main content area displays a table of matches with columns for 'Sp', 'Datum', 'Uhrzeit', 'Heim', 'Gast', 'Spielstatus', and 'Ergebnis/Torschützen'.

Sp	Datum	Uhrzeit	Heim	Gast	Spielstatus	Ergebnis/Torschützen
080001 Landes-FS FS/H/L-FS/SHF/1						
86.	05.07.2015	15:00	Eutin 08	Eintracht Groß Grönau	Spiel anerkannt	4:0  vollständig
35.	09.07.2015	17:30	VfB Lübeck II	TSV Pansdorf	Spiel anerkannt	1:4  vollständig
67.	14.07.2015	19:30	NTSV Strand	Eutin 08	Spiel anerkannt	3:3  vollständig
50.	19.07.2015	12:00	Holstein Kiel II	ETSV Weiche Flensburg	Spiel anerkannt	1:2  vollständig
76.	28.07.2015	19:00	TSG Concordia Schönkirchen	TSV Altenholz	Spiel anerkannt	2:1  vollständig

Abbildung 23: 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.

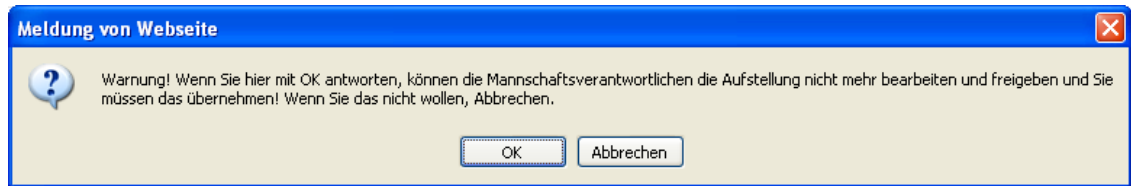
Im Normalfall wählt der Schiedsrichter dann den Tab-Reiter *Spielverlauf*.

### 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 24: 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.

### Aktuelle Auswahl

Spieltag - Datum: **4. -05.09.2015 (Samstag)** Begegnung: **VfL Wolfsburg - SG Dynamo Dresden**  
 Freigabestatus: **In Bearbeitung** Stadion - Ort: **Porschestadion A - Platz - Wolfsburg**

**Bitte geben Sie auch die Torschützen ein, beantworten Sie die Frage im Tab "Vorkommnisse" zu Gewalt und/oder Diskriminierung und geben Sie den Spielbericht frei.**

### Spielverlauf

Spilleitung			
Schiedsrichter	Schiedsrichterassistent 1	Schiedsrichterassistent 2	Vierter Offizieller
Max Rosenthal	Tom-Lennart Maschmann	Truels Reichardt	

Spielzeiten:		Ergebnisse:	
Beginn:	14:00	Spielergebnis:	Normales Ergebnis
Nachspielzeit:		VfL Wolfsburg : SG Dynamo Dresden	
1. Halbzeit:	0 Minuten	Zur Halbzeit:	
2. Halbzeit:	0 Minuten	Endergebnis:	
Ende:			

Durchgeführte Kontrollen:		Zuschauer:	
Schuhe:	i.O. <input checked="" type="radio"/> n.i.O. <input type="radio"/> Bericht <input type="radio"/>	Anzahl:	
Spielfeld:	i.O. <input checked="" type="radio"/> n.i.O. <input type="radio"/> Bericht <input type="radio"/>		
Spielerpässe:	i.O. <input checked="" type="radio"/> n.i.O. <input type="radio"/> Bericht <input type="radio"/>		
Trikotwerbung:	i.O. <input checked="" type="radio"/> n.i.O. <input type="radio"/> Bericht <input type="radio"/>		

Meldung über besonders faires Verhalten:  siehe Bericht

Sonstige Vorkommnisse

VfL Wolfsburg (Heim)				SG Dynamo Dresden (Gast)			
 <b>Eingesetzte Auswechselspieler</b>				 <b>Eingesetzte Auswechselspieler</b>			
Zeit	Nr	für Nr.		Zeit	Nr	für Nr.	
 <b>Verwarnungen</b>				 <b>Verwarnungen</b>			
Zeit	Nr	Grund		Zeit	Nr	Grund	
 <b>Feldverweise nach Gelb-Roter Karte</b>				 <b>Feldverweise nach Gelb-Roter Karte</b>			
Zeit	Nr	Grund	Bericht	Zeit	Nr	Grund	Bericht

Abbildung 25: 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 Schiedsrichteransetzungen im Modul DFBnet-Schiedsrichteransetzung. Die Änderungen dort sind dem Schiedsrichteransetzer vorbehalten.

Auch Schiedsrichter und Assistenten können einer Veröffentlichung ihrer Namen innerhalb des Spielberichts auf [www.fussball.de](http://www.fussball.de) widersprechen.

*Schiedsrichter und Assistenten nicht veröffentlichen:*

Ist der Schalter gesetzt, werden die Namen des Schiedsrichters und der Assistenten nicht zu [www.fussball.de](http://www.fussball.de) exportiert,

d.h. im veröffentlichten Spielbericht steht in den Namensfeldern: k. A. In allen überregionalen Ligen ist die Nicht-Veröffentlichungs-Angabe nicht möglich.

Dieser Schalter wirkt sich aber nur auf die Veröffentlichung des Spielberichts auf, nicht auf die Veröffentlichung des Spielplans. Das heißt, sind Schiedsrichter und Assistenten angesetzt, sind sie in den Detaildaten zum Spiel zu sehen. Im Spielbericht werden sie aber nicht angezeigt, wenn der Schalter gesetzt wurde.

Diese Lösung hier im Spielbericht ist in den Fällen, in denen keine Schiedsrichter angesetzt wurden, völlig ausreichend. Die Personen, die das Spiel leiten, können sich im offiziellen internen Spielbericht namentlich eintragen und damit der Dokumentationspflicht nach kommen, die Veröffentlichung im Internet aber verhindern.

### 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 5: 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 nach Verlängerung  
 Endergebnis

Ergebnis ohne Verlängerung  
 Ergebnis nach Verlängerung  
 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:

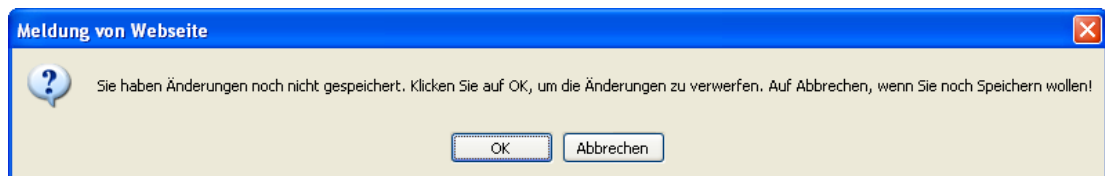


Abbildung 26: Warnung bei nicht erfolgter Speicherung

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:

**Aktuelle Auswahl**

Spieltag - Datum: **4. -05.09.2015 (Samstag)** Begegnung: **VfL Wolfsburg - SG Dynamo Dresden**  
 Freigabestatus: **In Bearbeitung** Stadion - Ort: **Porschestadion A - Platz - Wolfsburg**

---

**Auswechslungen Heim**

Spielminute

Einwechslung von Spieler

für Spieler

Zeit	Nr	für Nr.

Abbildung 27: 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:

**Aktuelle Auswahl**

Spieltag - Datum: **4. -05.09.2015 (Samstag)** Begegnung: **VfL Wolfsburg - SG Dynamo Dresden**  
 Freigabestatus: **In Bearbeitung** Stadion - Ort: **Porschestadion A - Platz - Wolfsburg**

---

**Verwarnungen Heim**

Spielminute

für Spieler

Grund

Zeit	Nr	Grund

**Abbildung 28: Eingabe der Gelben Karten (Verwarnungen)**

Bei der Gelben Karte ist die Angabe des Grundes 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.

**Aktuelle Auswahl**

Spieltag - Datum: **4. -05.09.2015 (Samstag)** Begegnung: **VfL Wolfsburg - SG Dynamo Dresden**  
 Freigabestatus: **In Bearbeitung** Stadion - Ort: **Porschestadion A - Platz - Wolfsburg**

---

**Gelb-Rote Karten Heim**

Spielminute

für Spieler

Grund

Bericht

Zeit	Nr	Grund	Bericht

Zurück Löschen Speichern

Abbildung 29: 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.

**Aktuelle Auswahl**

Spieltag - Datum: **4. -05.09.2015 (Samstag)** Begegnung: **VfL Wolfsburg - SG Dynamo Dresden**  
 Freigabestatus: **In Bearbeitung** Stadion - Ort: **Porschestadion A - Platz - Wolfsburg**

---

**Spielbericht Rote Karten Heim**

Spielminute

für Spieler

Grund

Bericht

Zeit	Nr	Grund	Bericht

Zurück Löschen Speichern

Abbildung 30: 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.

#### 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 6: 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.

Die Freigabe des Spielberichts erfolgt über den Tab-Reiter „Vorkommnisse“. Alle Schiedsrichter in allen Ligen außer der Bundesliga sind verpflichtet, Angaben zu Vorkommnissen vor, während oder nach dem Spiel an dieser Stelle zu dokumentieren.

Aufstellung	Spielverlauf	Torschützen	<b>Vorkommnisse</b>	Dokumente	Mehr
Zurück	Drucken	Presse (csv)	Presse (pdf)	Freigeben	Speichern

**Aktuelle Auswahl**

Spieltag - Datum: **4. -05.09.2015 (Samstag)** Begegnung: **Vfl Wolfsburg - SG Dynamo Dresden**  
 Freigabestatus: **In Bearbeitung** Stadion - Ort: **Porschestadion A - Platz - Wolfsburg**

**Vorkommnisse**

Die nachfolgenden Fragen werden zu statistischen Zwecken erhoben, befreien nicht von der Anfertigung eines Sonderberichts und stellen keine sportgerichtlichen oder rechtlichen Bewertungen dar.

Gibt es eine Meldung zu Gewalthandlungen<sup>1</sup> und/oder Diskriminierungen<sup>2</sup>?

Nein  Ja

Falls ja, benennen Sie bitte den Vorfall (Mehrfachnennung möglich)?

Gewalthandlung  Diskriminierung

Wer war gemäß Ihrer Meldung augenscheinlich beteiligt?

Beschuldigte(r)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Spieler	Schiedsrichter	Zuschauer	Trainer/Betreuer/Funktionär
Geschädigte(r)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Hatte das Vorkommnis einen Spielabbruch zur Folge?

---

**Fußnoten**

1  
Eine Gewalthandlung liegt vor, wenn ein Beschuldigter (m/w) einen Geschädigten (m/w) attackiert, beispielsweise durch Schlagen, Bewerfen, Bespucken oder Bedrohen einer Person, Treten einer Person abseits des Balls. Auch Versuche sind zu melden.

2  
Eine Diskriminierung liegt vor, wenn ein Beschuldigter (m/w) die Menschenwürde einer Person oder einer Gruppe von Personen verletzt. Dies kann durch herabwürdigende oder verunglimpfende Äußerungen, Gesten oder Handlungen, beispielsweise in Bezug auf Hautfarbe, Sprache, Religion, Abstammung, Alter, Herkunft, Geschlecht oder sexueller Identität, erfolgen.

Weitere Informationen und eine Hilfe zum Ausfüllen des Bereichs Vorkommnisse im DFBnet Spielbericht finden Sie [hier](#).

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

### Abbildung 31 Vorkommnisse /Freigabe

Welche Vorkommnisse wie zu dokumentieren sind, wird in einer Anleitung mitgeliefert. Ist es zu keinem erwähnenswerten Vorkommnis gekommen, so kann der Schiedsrichter die Checkbox „Nein“ ankreuzen.

Mit dem Button „Freigeben“ erfolgt die Schiedsrichterfreigabe.

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.

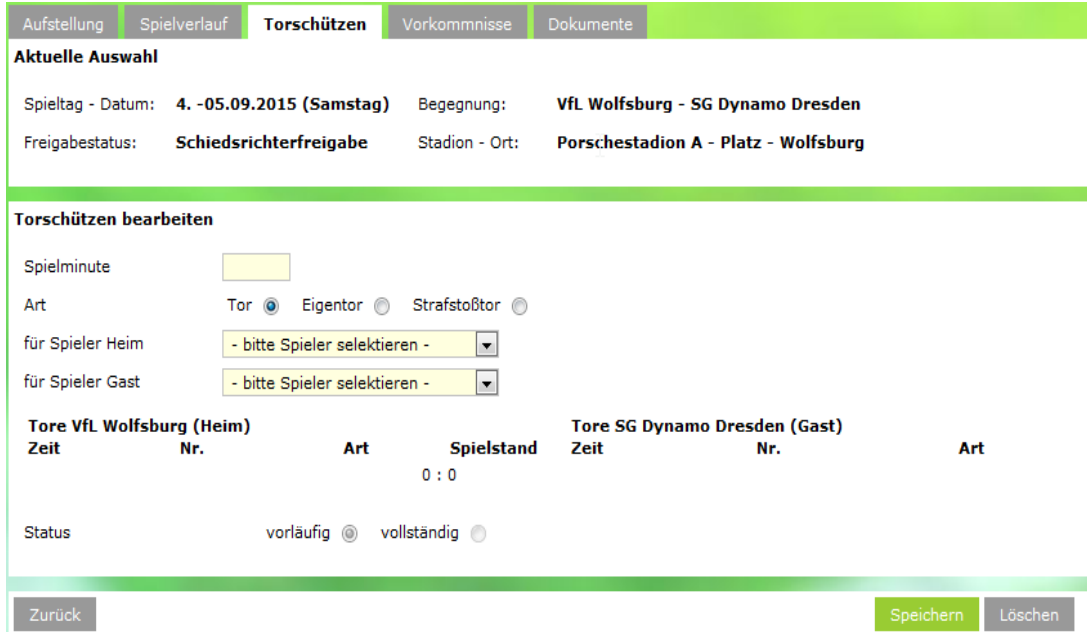
#### 4.2.4.14 Elektronische Bestätigung (optional)

Siehe Kapitel 5.4

## 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.



**Aktuelle Auswahl**

Spieltag - Datum: **4. -05.09.2015 (Samstag)** Begegnung: **VfL Wolfsburg - SG Dynamo Dresden**  
 Freigabestatus: **Schiedsrichterfreigabe** Stadion - Ort: **Porschestadion A - Platz - Wolfsburg**

**Torschützen bearbeiten**

Spielminute

Art  Tor  Eigentor  Strafstößtor

für Spieler Heim

für Spieler Gast

Tore VfL Wolfsburg (Heim)			Tore SG Dynamo Dresden (Gast)		
Zeit	Nr.	Art	Zeit	Nr.	Art
0 : 0					

Status  vorläufig  vollständig

Zurück Speichern Löschen

**Abbildung 32: 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.

##### Kategorisieren von Dokumenten

Im Spielbericht können zu einem Spiel verschiedene Dokumente hochgeladen werden, im Normalfall

wird dies vom Schiedsrichter nach dem Spiel durchgeführt, es kann aber auch der Staffelleiter Dokumente hochladen. Dies können inhaltlich sehr verschiedene Dokumente sein, so dass es wichtig ist, diese ohne inhaltliches Ansehen entsprechend kategorisieren zu können. Z.B. ist für den Sportrichter der Sonderbericht wichtig, aber nicht die Spesenabrechnung.

Folgende Kategorien werden für die Dokumente angeboten:

Sonderbericht	Sonderbericht des Schiedsrichters wegen Platzverweisen nach Roter oder Gelb-Roter Karte
Spesenabrechnung	Spesenabrechnung des Schiedsrichterteams
Sonstiges	Sonstige Dokumente

**Tabelle 7: Kategorien**

##### Zugriffsberechtigungen

Welche Rollen auf welche Dokumente lesend zugreifen und diese herunterladen können, ist in der Tabelle beschrieben:

Rollen	Kategorie
Schiedsrichter, Staffelleiter, SBO-Admin, /-Superuser	alle
Unterrichtete	Sonstiges
Sportrichter	Sonderbericht

**Tabelle 8: Zugriffsberechtigungen**

Aufstellung	Spielverlauf	Torschützen	Vorkommnisse	Dokumente
<b>Aktuelle Auswahl</b>				
Spieltag - Datum: <b>4. -05.09.2015 (Samstag)</b>		Begegnung: <b>VfL Wolfsburg - SG Dynamo Dresden</b>		
Freigabestatus: <b>Schiedsrichterfreigabe</b>		Stadion - Ort: <b>Porschestadion A - Platz - Wolfsburg</b>		
<b>Dokumente</b>				
Datei: <input type="button" value="Durchsuchen..."/> <input type="text" value="Keine Datei ausgewählt."/>				
Bezeichnung: <input type="text"/>				
Kategorie: <input type="text" value="Sonderbericht"/> <input type="button" value="v"/>				
				<input type="button" value="Datei hochladen"/>
<b>Dokumente</b>				
Es gibt keine gespeicherten Dokumente zu diesem Spiel				
<input type="button" value="Zurück"/>				

Abbildung 33 Dokumente hochladen

## 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 Pressespielbericht 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.



Acrobat Reader - [Pressebericht2-890028001.pdf]

Datei Bearbeiten Dokument Werkzeuge Anzeige Fenster Hilfe

100%

**Spielbericht**  
**Frauen Bundesliga**  
**Saison 2006 / 2007**

**Meisterschaftsspiel**  
 Stadion Elsterweg - A-Platz Wolfsburg  
 Zuschauer: 1.234

**1. Spieltag - Spiel Nr.: 1**  
 16.08.2006 11:00 - 12:48 Uhr  
 Nachspielzeit: 1. HZ: 1' 2. HZ: 2'

**VfL Wolfsburg**  
 Trainer/in: Renate Wegerich

**3:2**  
 Zur Halbzeit: 1:1

**TSV Crailsheim**  
 Trainer/in: Karl Machmal

Spielerin:				←	→	Spielerin:			
Nr.	Name	Min:	für:	Min:	für:	Nr.	Name	Min:	für:
9	Neun, Heiga (TW)	88.	1			1	Juni, J. (TW)	66.	12
2	Zwei, Ulrike					2	April, April		
3	Drei, Heidi					3	August, Au.		
4	Vier, Wilma					4	Dezember, R.		
5	Fünf, Hedda					5	Februar, B.	77. G	89. R
7	Sieben, Anna					6	Juli, W. (C)		76. G
8	Acht, Annika					7	Mai, X.		
10	Zehn, Lisa (C)					8	März, C.		
11	Elf, Birgit					9	November, R.		
12	Zwölf, Elife	33.	16			10	Oktober, W.		
13	Dreizehn, Martina					11	September, S.		

Ersatzspielerin:				←	→	Ersatzspielerin:			
Nr.	Name	Min:	für:	Min:	für:	Nr.	Name	Min:	für:
1	Eins, Monika (ETW)	68.	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 ...  
 Auswechslungen: 3  
 Karten: Gelb: 3 Gelb-Rot: 1 Rot: 0

Gesamtzahl ...  
 Auswechslungen: 1  
 Karten: Gelb: 2 Gelb-Rot: 0 Rot: 1

**Schiedsrichter/in:** Inka Müller (Stendal)  
**Assistent/in I:** Claudia Stiller  
**Assistent/in II:** Nicole Remus

Tore:			
Min:	Nr.	Name	Art
12.	3	Drei, Heidi	Standard
<b>Halbzeitstand:</b>			
50.	5	Fünf, Hedda	Standard
89.	7	Sieben, Anna	Standard
<b>Endstand:</b>			

1 von 1 209,9 x 297 mm

Abbildung 34: Pressebericht nach dem Spiel (PDF)

## 5. Weitere Funktionen

### 5.1 Spielgemeinschaften

#### 5.1.1 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.

#### 5.1.2 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 *Hinzufügen* 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.

## 5.2 Nacherfassung des Spielberichts durch Vereine

### 5.2.1 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.

### 5.2.2 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

### 5.2.3 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.

### 5.2.4 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 Arbeits-

weise 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.

#### 5.2.4.1 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 9: Nacherfassungsmodus**

#### 5.2.4.2 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 10: Nacherfassungsstatus**

#### 5.2.5 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.

##### 5.2.5.1 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 Schiedsrichterverwalter über die Anwendung Schiedsrichteranzetzung.

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

### 5.2.5.2 **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 **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.

### 5.2.5.3 **Korrektur durch Staffelleiter**

Nach der Schiedsrichterfreigabe 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.

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

## 5.2.6 **Details für Fall 3: Nacherfassung Vereine**

### 5.2.6.1 **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 Mannschaftenverantwortliche in die leeren Felder für die Schiedsrichter- bzw. Assistentennamen die echten Namen reinschreiben. 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 Mannschaftenverantwortlichen 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.

#### **5.2.6.2 Korrektur durch Staffelleiter**

Die beiden Mannschaftenverantwortlichen 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 werden die Änderungen protokolliert.

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

## **5.3 Torschützen**

Es ist nun für den Schiedsrichter und auch für den Verein möglich, die Torschützen bereits vor der Freigabe des Spielberichts einzugeben.

Je nach Konfiguration im Landesverband (Ligaregel), ist es den Vereinen möglich, die Torschützen eine zeitlang auch mit einem freigegebenen Spielbericht zu pflegen. Meist gilt dies für den Tag des Spiels.

## **5.4 Elektronische Bestätigung statt Unterschriften**

### **5.4.1 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.

## 5.4.2 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 Mannschaftsverantwortlichen 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.

### 5.4.2.1 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 Mannschaftsverantwortlichen eingesetzt. Wird im Verband (Option) mit Vereinskennungen gearbeitet, werden die Vereinsnamen eingesetzt:

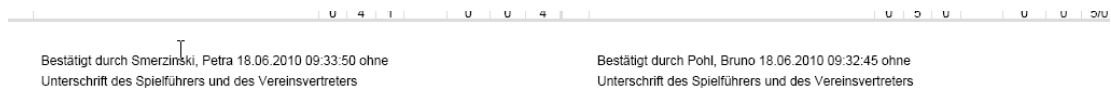


Abbildung 35: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 1

## 5.4.3 Unterschriften im Teil 2 nach Schiedsrichterfreigabe

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* freigeschaltet. 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.

### 5.4.3.1 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.

### 5.4.3.2 Auswirkung im PDF Teil 2

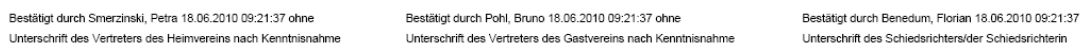


Abbildung 36: Elektronische Bestätigung im PDF Teil 2

## 5.4.4 Tab-Reiter 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.

Sobald vom Staffelleiter eine Korrektur gemacht und freigegeben wird (Prüferfreigabe), wird keine Seite für die Bestätigung mehr angeboten, denn es gibt keine fachliche Begründung, dass eine Korrektur des Staffelleiters durch die Vereine bestätigt werden muss. Auch der korrigierte Spielbericht auf Papier wird ja nicht durch die Vereine noch einmal geprüft und unterschrieben. Die Anzeige des Tab-Reiters *Bestätigung* ist abhängig vom Modus der Versionschreibung (Option in den Ligaregeln, die nur durch den Verband änderbar ist):

- a) Im Fall der Versionschreibung (hohe DFB-Ligen) wird der Tab *Bestätigung* nur für die Version angezeigt, in der die Bestätigung erfolgte (in der Regel die Version 0)
- b) Im Fall ohne Versionschreibung (Standardfall) wird der Tab *Bestätigung* mit den Ursprungsdaten auch angezeigt, wenn Korrekturen am Spielbericht durch den Staffelleiter erfolgten.

Hinweis zu b): dies Verhalten ist erst ab R4.90 (13.12.2013) eingeschaltet und wirkt auf zukünftige, nicht auf vergangene Spiele, in denen wird der Tab *Bestätigung* nach Prüferfreigabe nicht mehr angezeigt.

In beiden Fällen ist der Tab *Bestätigung* nicht mehr änderbar.

#### **5.4.5 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.

### **5.5 Spielberichte für Freundschaftsspiele**

#### **5.5.1 Hintergrund und Nebenbedingungen**

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

Für Freundschaftsspiele werden die Mannschaften zur Auswahl angeboten, für die Freundschaftsspiele mit einer Ligaregel für die entsprechende Freundschaftsspiel-Liga vorhanden sind.

Die damit verbundenen Abweichungen bei den Eingabeprüfungen sind im Kapitel 5.5.5 beschrieben.

##### **5.5.1.1 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 5.5.3 beschrieben.

##### **5.5.1.2 Nicht für Auswahlspiele**

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



## 5.5.2 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), Sperrungen 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 11: Rollen und Berechtigungen**

### Beispiele:

- 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 Staffelnzuständigkeit auf die Meisterschaftsstaffeln.
- 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 Staffelnzuständigkeit für seine Meisterschaftsstaffeln hat er ja bereits.

## 5.5.3 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.

#### **5.5.4 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 wird also kein Bezug auf Spieler und Spielrechte aus dem Passwesen genommen.

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 Arbeitsablauf abweichen, siehe übernächstes Kapitel 5.5.4.2.

#### 5.5.4.1 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) – Schiedsrichterfreigabe – (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 12: Arbeitsablauf mit Kader**

#### 5.5.4.2 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 13: Arbeitsablauf ohne Kader**

### 5.5.5 Eingabepflichten

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.

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 auszuwechseln 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.

### 5.5.6 Sperrungen nach Feldverweisen und Ableistungen

Es werden Sperrungen 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 Sperrungültigkeit und die Ableistungsspeicherung funktioniert unter Berücksichtigung der Wettbewerbsgültigkeit so wie bisher festgelegt und beschrieben.

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

**Tabelle 14: Sperrungültigkeit und Ableistung**

Die Arbeitsweise der wettbewerbsbezogenen Sperrungen 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 Sperrungen aus Freundschaftsspielen sollen nur über Pflichtspiele erfolgen.

Die Steuerung der Ableistungsspeicherung erfolgt über eine neue Ligaregel:

Sperrunableistung 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.

### 5.5.7 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 keine automatischen Sperren erzeugt, auch wenn Angaben dazu in den Sperrregeln definiert sind.

### 5.5.8 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).

### 5.5.9 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.

### 5.5.10 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.

### 5.5.11 Erweiterungen der Benutzerschnittstelle

#### 5.5.11.1 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 Mannschaftsverantwortliche die Spiele der Mannschaft aus, die in der ausgewählten Liga spielt.

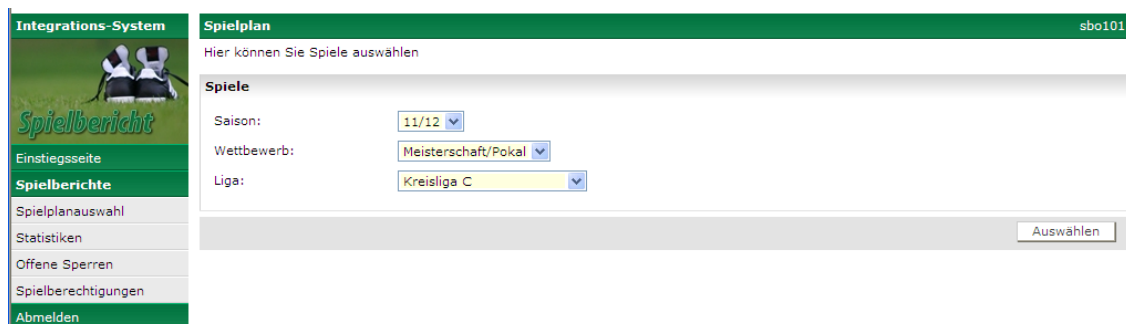


Abbildung 37: Auswahl des Wettbewerbs Meisterschaft/Pokal

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.

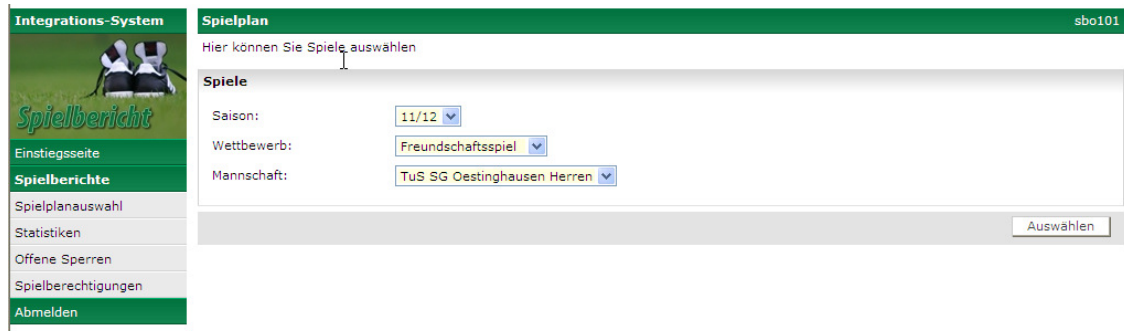


Abbildung 38: Auswahl des Wettbewerbs Freundschaft

### ... 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 Staffelnbezeichnung für Freundschaftsspiele angezeigt, siehe Abbildung 39: 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.

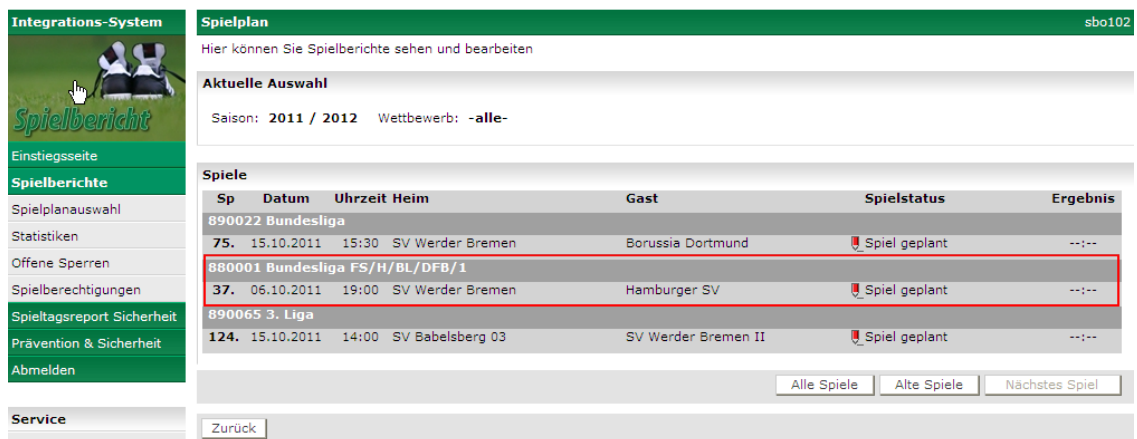


Abbildung 39: Preview nächste Spiele

### ... im Menüpunkt Statistiken

Keine Änderung, siehe auch Hinweis in Kapitel 5.5.9.

### ... 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.											
<b>Aktuelle Auswahl</b>											
Saison: 2012 / 2013 Liga: Regionalliga Wettbewerb: Meisterschaft/Pokal											
<b>Offene Sperre</b>											
<b>Mannschaft</b>											
Spieler	Sperrentyp	Status	Gültig von Ableistung	Gültig bis Nr.	Spiele absolut	Noch offen	Liga Wettbew. Abgeleistet in Liga	Andere Ms	Saison Spiel Nr.	Spieldatum	Gegner
<b>SV Werder Bremen II</b>											
	Urteil	offen		07.12.2012	3	3	Regionalliga Me, Po	1 bis 17.12.2012	12/13 296	07.12.2012	Hamburger SV II
Automatische Sperre durch Rote Karte in 90. Spielminute * [redacted] 07.12.2012/18:03.											
	x. Gelbe Karte	offen		02.11.2012- 30.06.2013	1	1	Regionalliga Me		12/13 29	02.11.2012	BV Cloppenburg
Sperre durch x. Gelbe Karte in 50. Spielminute * [redacted] /2.11.2012/20:06.											

**Abbildung 40: 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.

#### 5.5.11.2 Schiedsrichter

Der Schiedsrichter bekommt wie bisher den Preview auf die nächsten Spiele, auf die er angesetzt ist. Wie beim Mannschaftenverantwortlichen werden jetzt auch die Freundschaftsspiele angezeigt und können wie gewohnt bearbeitet werden, siehe Abbildung 39: Preview nächste Spiele.

#### 5.5.11.3 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 Mannschaftenverantwortlichen 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 Mannschaftenverantwortlichen in die verschiedenen Spielklassen aufgeteilt und jeweils unter der Staffelbezeichnung für Freundschaftsspiele angezeigt.

##### ... im Menüpunkt Statistiken

Keine Änderung, siehe auch Hinweis in Kapitel 5.5.9.

##### ... 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 40: Anzeige der Wettbewerbsgültigkeit.

... im Menüpunkt Spielberechtigungsliste

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

## 6. Schnittstelle zum Schiedsrichter-PDA der Fa. Spintso

### 6.1 Funktion der Schiedsrichteruhr

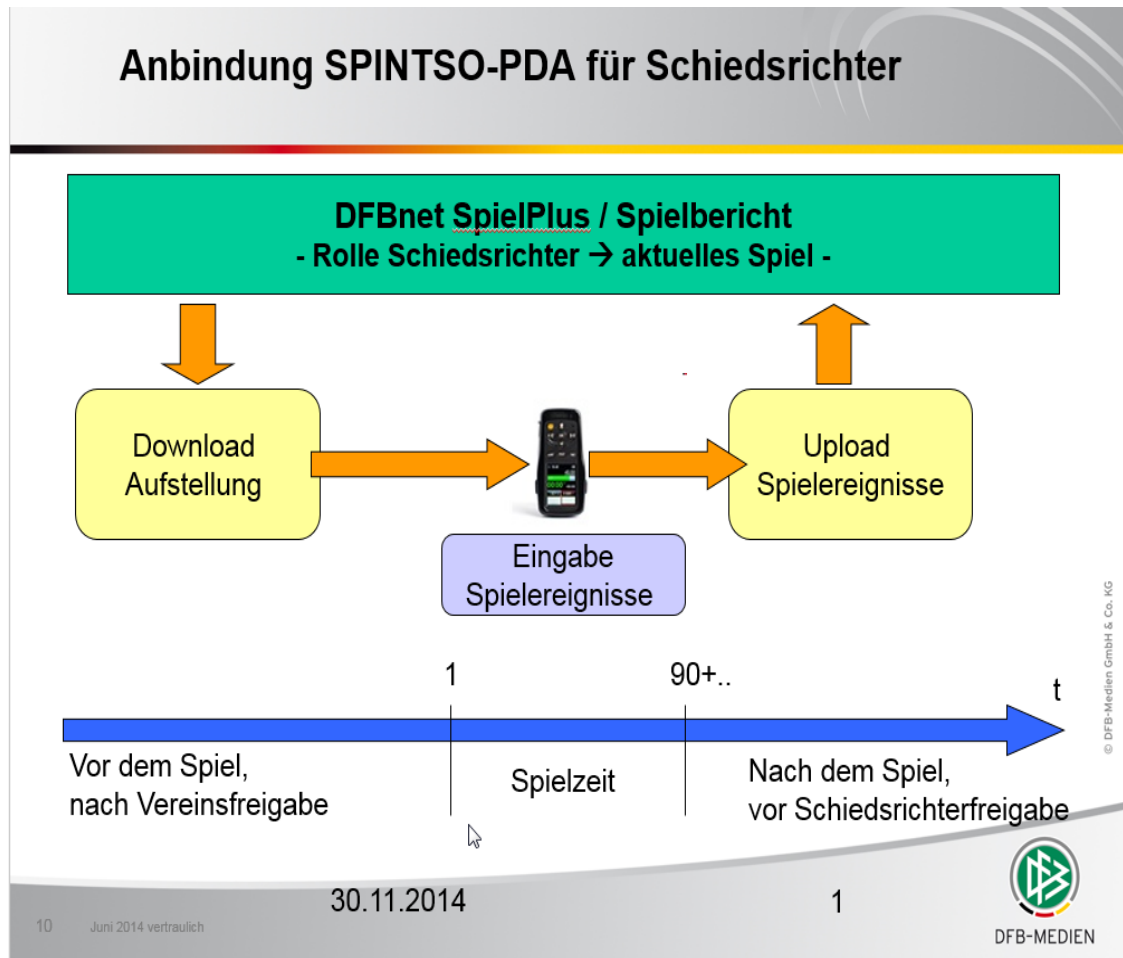
Der Schiedsrichter-PDA der Fa. Spintso ist ein spezielles Gerät für Fußballschiedsrichter. Es hat keine Online-Anbindung über Internet sondern eine USB-Schnittstelle, über die Dateien von einem PC auf das Gerät und umgekehrt übertragen werden können.

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.



## 6.2 Anbindung an DFBnet Spielbericht

### 6.2.1 Ablauf



**Abbildung 41: Ablauf in Zusammenarbeit mit dem Schiedsrichter-PDA**

Die Abbildung gibt den Ablauf in kompakter Darstellung wieder, die Details sind im Folgenden beschrieben.

#### 6.2.1.1 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.
2. 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 der Tab-Reiter *Mehr* 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.



**Schiedsrichter-PDA**

**Aktuelle Auswahl**

Spieltag - Datum: **13. -01.12.2014 (Montag)** Begegnung: **FC Schalke - 1. FSV Mainz 05**

Freigabestatus: **In Planung / In Planung** Stadion - Ort: **VELTINS-Arena - Gelsenkirchen**

Heim/Gast:

---

**Aufstellung laden**

Sollte es schon bekannte Änderungen an der Aufstellung geben, dann korrigieren Sie diese bitte vor dem Laden.

**Aufstellung laden**

---

**Spielereignisse hochladen**

Datei wählen:

**Ereignisse hochladen**

---

**Zurück**

**Abbildung 42: Download der Aufstellung auf das PDA**

- 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.

### 6.2.2 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.

### 6.2.3 Nach dem Spiel ...

- 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.
- 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 *Mehr* die Berichtsdatei hoch laden.
- Dazu wird auf dem Spintso-Laufwerk zunächst das Verzeichnis REPORT und darunter die Datei mit dem Namen  
DFB---<JJJMMTT\_HHMM>.xml (Beispiel: DFB---20110927\_1242.xml)  
ausgewählt und über den Button *Ereignisse hoch laden* hoch geladen, die Spielereignisse können danach im Tab-Reiter *Spielverlauf* nachbearbeitet werden und der Spielbericht kann dann freigegeben werden.

### **6.3 Berechtigung über Zusatzrolle Spintso-Benutzer**

Die Berechtigung für den Schiedsrichter auf die Funktion Up- und Download SR-PDA ist in der Rolle „Schiedsrichter“ in der Applikation Spielbericht enthalten.

### **6.4 Einschränkung**

Der Up- und Download auf das Schiedsrichter-PDA kann bei Meisterschafts-, Pokal- und Freundschaftsspielen eingesetzt werden, bei Freundschaftsspielen jedoch mit der Einschränkung, dass er nicht für Spiele mit freien oder ausländischen Mannschaften möglich ist.

## 6.5 Vertrieb und Support

Informationen über das Schiedsrichter-PDA finden Sie auf der Seite [www.spintso.se](http://www.spintso.se) in Englisch.

Der Vertrieb und Support für das PDA von der Fa Spintso erfolgt direkt durch einen deutschen Händler. Zur Einführung in die Bedienung des Geräts gibt es auf dessen Homepage Schulungsvideos in Deutsch.

### **Deutscher Händler:**

Andreas Klee

[aklee@allzweck.de](mailto:aklee@allzweck.de)

b+d-Allzweck-Sportartikel

Am Morgenbach 2 + 4

D-55413 Trechtinghausen

Telefon: +49 - (0) 6721 - 98 30 - 0

<http://www.Allzweck.de>

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

## 6.6 Allgemeine übergeordnete Funktionen

### 6.6.1 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 optional (Ligaregel) bei jeder Korrektur.

### 6.6.2 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. Im Spielbericht zum verlegten Spiel kann der Staffelleiter bei Bedarf auch wieder Korrekturen vornehmen.

### 6.6.3 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.

#### 6.6.4 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
11.11.2011	B. Pohl	Anpassung an R3.70	V4.4
04.06.2012	B. Pohl	Anpassung an R3.90 und 4.00	V4.5
11.12.2012	B. Pohl	Anpassungen an R4.10 bis 4.30	V4.6
11.12.2013	B. Pohl	Anpassungen bis R4.90	V4.7
29.01.2014	B. Pohl	Anpassungen bis R4.92	V4.8
29.08.2014	H. Withers	Anpassungen bis R5.00	V4.9
Dez. 2015	P. Smerzinski	Anpassungen bis R 5.60	V5.0

\* \* \*