

Einleitung DFBnet Spielbericht

1. Anmeldung

Der Mannschaftsverantwortliche des Vereins für die Mannschaft in der jeweiligen Liga meldet sich mit seiner Kennung im System an 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 Sperrn

Spielberechtigungen.

Durch Klick auf **Abmelden (rechts oben)** meldet man sich vom SpielPlus ab.

Durch Klick auf **Passwort ändern (rechts oben)** kann das Passwort für die Anmeldung geändert werden.

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

2. Menüpunkt: Spielplanauswahl

2.1 Einstieg nach der Anmeldung

Das System positioniert standardmäßig auf den Menüpunkt **Spielplan** und dort auf **Spisuche**.

Nach bestätigen **Suchen** stehen alle Spiele die in der obigen Datumsauswahl stehen zur Auswahl.

2.2 Für nächstes Spiel einen Spielbericht erstellen

Die Bearbeitung eines Spielberichts für ein Spiel erfolgt durch Klicken auf das **Bleistift-Symbol**.

3. Spielbericht Teil 1

3.1 Erfassung der Verantwortlichen und sonstigen Angaben

Es werden die verantwortlichen Personen wie Trainer, Assistent, Mannschaftsverantwortliche 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 Sperrn
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 Sperrn. Entweder werden Sperrn angezeigt, die nicht mehr bestehen oder es werden keine Sperrn angezeigt, obwohl aus dem letzten Spiel welche bestehen.

Verantwortliche und sonstige Angaben

VfB Blessem

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

Abbildung: Vereins- und Mannschaftsverantwortliche

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

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

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

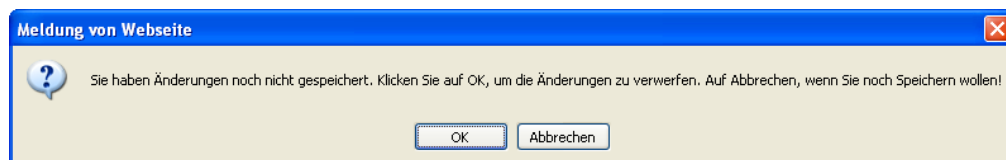


Abbildung: Warnung bei nicht durchgeführter Speicherung

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.

3.2 Nichtneutraler Schiedsrichterassistent (optional)

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

In dem Fall werden bei beiden Vereinen unter dem Bereich **Verantwortliche und sonstige Angaben** Textfelder angeboten, in die die Mannschaftenverantwortlichen die Namen der nichtneutralen Schiri-Assistenten eingeben können. Sollten doch Schiedsrichterassistenten über die Schiri-Ansetzung angesetzt sein, dann haben diese Priorität, d.h. sie werden wie gewohnt im Teil 2 angezeigt, sind auch wie bisher vom Schiedsrichter änderbar. In dem Fall werden keine Eingabefelder **nichtneutrale Schiedsrichterassistenten** im Teil 1 angeboten.

3.3 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.

3.4.1 Mannschaftsaufstellung bearbeiten

Es wird die aktuelle Spielberechtigungsliste der Mannschaft angezeigt (Seite oben).

Die Spieler sind nach Namen alphabetisch sortiert.

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

Mannschaftsaufstellungen					
Aufstellung Spieler VfB Blessem (Heim)					
Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	L VS	A
1	Kuske, Maurice	13.09.1996	TW		<input checked="" type="checkbox"/>
2	Becker, Andreas	07.07.1985			<input checked="" type="checkbox"/>
3	Pütz, Pascal	01.11.1992			<input checked="" type="checkbox"/>
4	Heynisch, Florian	05.07.1992			<input checked="" type="checkbox"/>
5	Fuhl, Dustin	13.08.1995			<input checked="" type="checkbox"/>
6	Mantei, Thorsten	02.05.1986			<input checked="" type="checkbox"/>
7	Zens, Andre	01.01.1992			<input checked="" type="checkbox"/>
8	Korkmaz, Umit	28.11.1984			<input checked="" type="checkbox"/>
9	Statz, Alexander	14.03.1983			<input checked="" type="checkbox"/>
10	Winkler, Jan	26.04.1992	C		<input checked="" type="checkbox"/>
11	Wulf, Kevin	12.04.1992			<input checked="" type="checkbox"/>

Aufstellung Auswechselspieler VfB Blessem (Heim)					
Nr	Name	Geb. Datum	Hinweis	L VS	A
22	Tews, Andreas	26.01.1988	ETW		<input checked="" type="checkbox"/>
12	Kuenzer, Julien	15.06.1987			<input checked="" type="checkbox"/>
13	Donner, Dominik	09.04.1991			<input checked="" type="checkbox"/>
14	Ismar, Andre	15.05.1989			<input checked="" type="checkbox"/>
15	Asten, Stephan	19.03.1984			<input checked="" type="checkbox"/>
16	Sichert, Tino	02.04.1991			<input checked="" type="checkbox"/>
17	Schmitz, Dominik	12.09.1997			<input checked="" type="checkbox"/>
18	Lata, Sebastian	31.05.1992			<input checked="" type="checkbox"/>
19	Bandur, Christoph	12.12.1974			<input checked="" 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: 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.

3.4.2 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)

3.4.3 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.

3.4.4 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.

3.4.5 Spielernamen nicht veröffentlichen (n.ö.)

Sollen Spielernamen nicht auf www.fussball.de veröffentlicht werden, muss bei den betroffenen Spielern der Schalter **n.ö.** vor der Vereinsfreigabe gesetzt werden. In allen überregionalen Ligen ist die Nicht-Veröffentlichungs-Angabe nicht möglich.

Ab D-Jugend muss der Schalter aus sein, außer die Erziehungsberechtigten widersprechen dies schriftlich.

3.4.6 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.

3.4.7 Prüfung auf Anzahl Spieler (optional)

Die Prüfung erfolgt auf Grund der Grenzwerte aus den Ligaregeln bzw. aus den Staffeldaten.

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.

3.4.8 Prüfung der Sperren von Spielern

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

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

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

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

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

Hinweise:

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

3.4.9 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 unterschrittsfähiges 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 genau 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.

3.4.10 Freigabe und Echtdruck des Spielberichts Teil 1

Die Vereine müssen den Spielbericht Teil 1 mit den Mannschaftsaufstellungen dem Schiedsrichter spätestens 30 min vor dem Spiel vorlegen / 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 Mannschaftenverantwortlichen durch einen Hinweis im Fenster **Vereins- und Mannschaftenverantwortliche** 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 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 nur noch durch den Staffelleiter möglich.

4.1.1 Spielverlauf bearbeiten

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

Spielleitung

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

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

Durchgeführte Kontrollen: Schuhe: i.O. n.i.O. Bericht Spielfeld: i.O. n.i.O. Bericht Spielerpässe: i.O. n.i.O. Bericht Trikotwerbung: i.O. n.i.O. Bericht **Zuschauer:** Anzahl:

Meldung über besonders faires Verhalten: siehe Bericht

Sonstige Vorkommnisse

VfL Wolfsburg (Heim)				SG Dynamo Dresden (Gast)			
Eingesetzte Auswechselspieler				Eingesetzte Auswechselspieler			
Zeit	Nr	für Nr.	Bearbeiten	Zeit	Nr	für Nr.	Bearbeiten

Verwarnungen				Verwarnungen			
Zeit	Nr	Grund	Bearbeiten	Zeit	Nr	Grund	Bearbeiten

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

Abbildung: Spielverlauf

4.1.2 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.

4.1.3 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.

4.1.4.1 Ergebnisse:

Die Eingabe der Spielergebnisse erfolgt immer im Format:
Heimtore : Gasttore (unabhängig davon wer mehr Tore hat).

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.

4.1.4.2 bei Pokalspielen:

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

4.1.5 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:

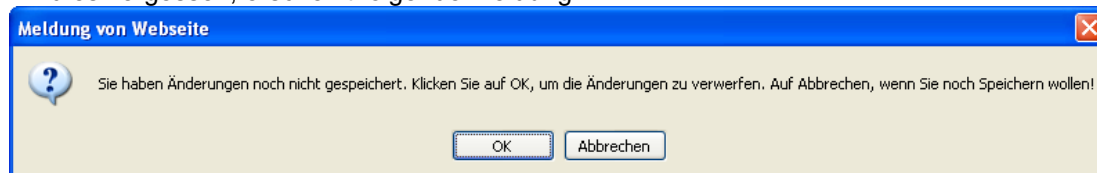


Abbildung: Warnung bei nicht erfolgter Speicherung

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

4.2 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	<input type="text"/>	
Einwechslung von Spieler	<input type="text" value="- bitte Spieler selektieren -"/>	
für Spieler	<input type="text" value="- bitte Spieler selektieren -"/>	
Zeit	Nr	für Nr.
<input type="button" value="Zurück"/>	<input type="button" value="Löschen"/>	<input type="button" value="Speichern"/>

Abbildung: 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 vorgegeben Anzahl erreicht, ist der Button **Speichern** deaktiviert.

4.2.1 Unbegrenzte Wiedereinwechslung im Juniorenbereich (optional)

In einigen Senioren- und Juniorenspielklassen können Spieler mehrfach ein- bzw. ausgewechselt werden. Es sollen lediglich alle eingesetzten Spieler 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.

4.3 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
------	----	-------

Zurück Löschen Speichern

Bei der Gelben Karte ist die Angabe des Grunds Pflicht. Die Länge ist auf 30 Stellen begrenzt.

Im Dialog werden aus Platzgründen nur ca. 17 Stellen angezeigt. Der Rest kann aber durch Scrollen mit dem Cursor sichtbar gemacht werden.

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

4.4 Freigabe des Spielberichts

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 **Vorkommnisse** 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 Gewalthandlungen¹ und/oder Diskriminierungen²?

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, Werfen, 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: 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 Torschützeingabe auf **vollständig** steht. Ist das nicht der Fall, kommt eine Warnung: „Bitte vergessen Sie nicht die Torschützeingabe“.

4.5 Eingabe der Torschützen

Die Torschützeingabe 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.

Aufstellung | **Spielverlauf** | **Torschützen** | **Vorkommnisse** | **Dokumente**

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 Strafstoßtor

für Spieler Heim

für Spieler Gast

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

Status vorläufig vollständig

Zurück

Abbildung: 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 Torschützeingabe 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 Torschützeingabe 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.