

Südwestdeutscher Fußballverband



Leitfaden

**für Schiedsrichter zur
Erstellung des Spielberichts-Online
per DFBnet-App**

**Verbands-Schiedsrichter-Lehrwart
Thorsten G. Braun**

Version 1.0
Stand: 24.07.2018

1. Grundsätzliches

Die DFBnet-App ist sowohl im Google Play Store als auch im Apple App Store erhältlich.

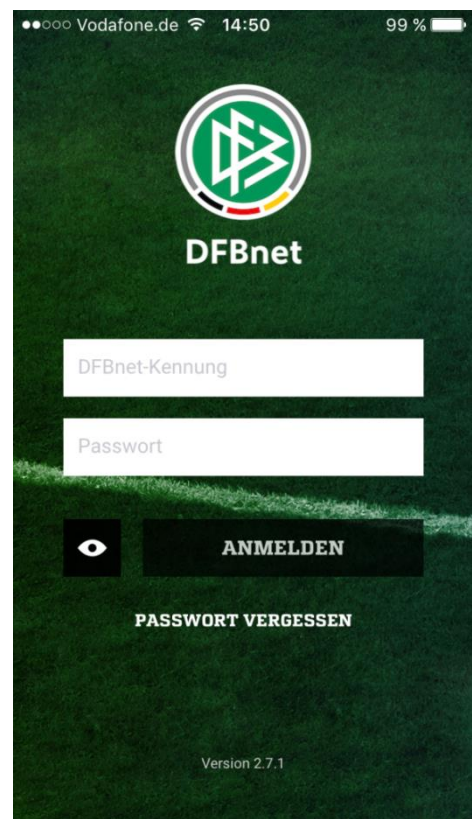


2. Anmeldung

Auf dem Startbildschirm muss man sich mit seiner DFBnet Benutzerkennung (42srXXXXXX) und dem Passwort einloggen.

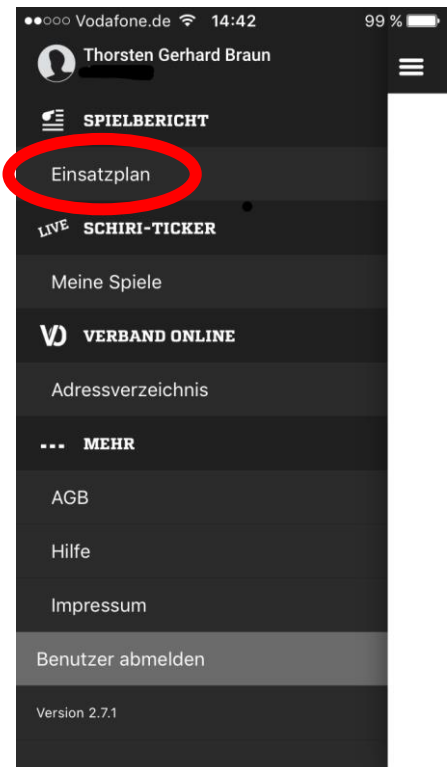
Nach dem Einloggen bleibt man dauerhaft angemeldet, wenn man sich nicht wieder abmeldet.

Der Vorteil besteht darin, wenn man der DFBnet App erlaubt, Push-Nachrichten zu senden, dass man sofort über jede Ansetzung eine Nachricht erhält.



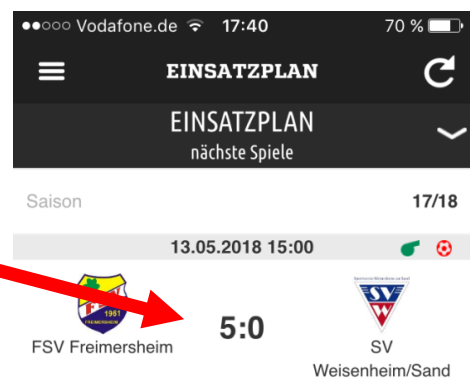
Nach der Anmeldung gelangt man zu diesem Menü.

Hier bitte für die Bearbeitung des Spielberichts unter dem Menüpunkt Spielbericht „Einsatzplan“ auswählen.

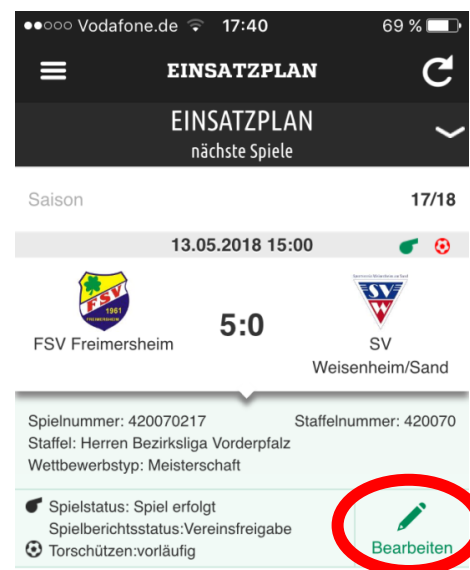


Dann werden die nächsten Spiele, für die man bereits als Schiedsrichter eingeteilt ist, angezeigt.

Einfach das Spiel anklicken.



Dann öffnet sich ein Menü.



Bei diesem auf den Button „Bearbeiten“ klicken.

Man gelangt zu dem Spielbericht des Spiels.

Die Verantwortlichen des jeweiligen Vereins (je nachdem welcher ausgewählt ist, man sieht zunächst den Heimverein) werden vorgeblendet.

An dieser Stelle müssen vom Schiedsrichter keine Eintragungen oder Änderungen vorgenommen werden, außer diese werden explizit vom Verein auf dem Spielbericht-Online Ausdruck vermerkt.

Zur weiteren Bearbeitung es Spielberichts auf den Pfeil rechts oben neben Verantwortliche klicken.

Es öffnet sich das Menü mit den Bereichen:

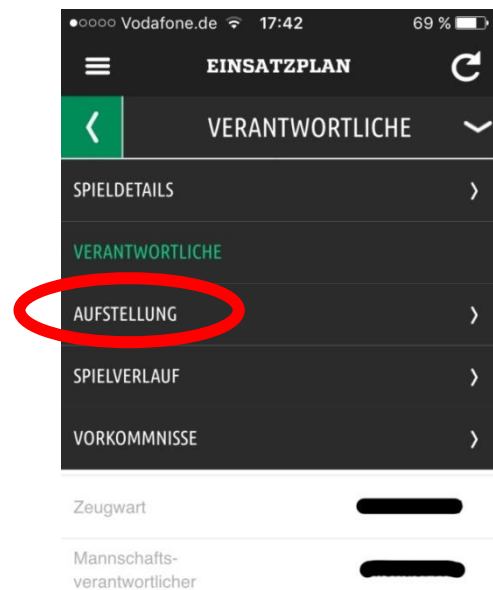
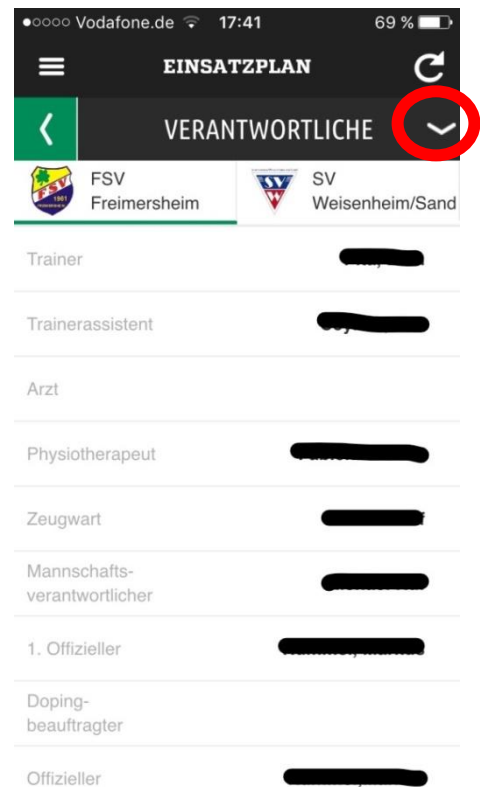
- Spieldetails
- Verantwortliche
- Aufstellung
- Spielverlauf
- Vorkommnisse

Sollte es handschriftliche Änderungen auf dem Spielbericht durch die Vereine gegeben haben, so wählt man den Bereich „Aufstellung“ aus.

Sollte es keine Änderungen gegeben haben, kann man direkt zum Bereich „Spielverlauf“ übergehen (siehe Punkt 4).

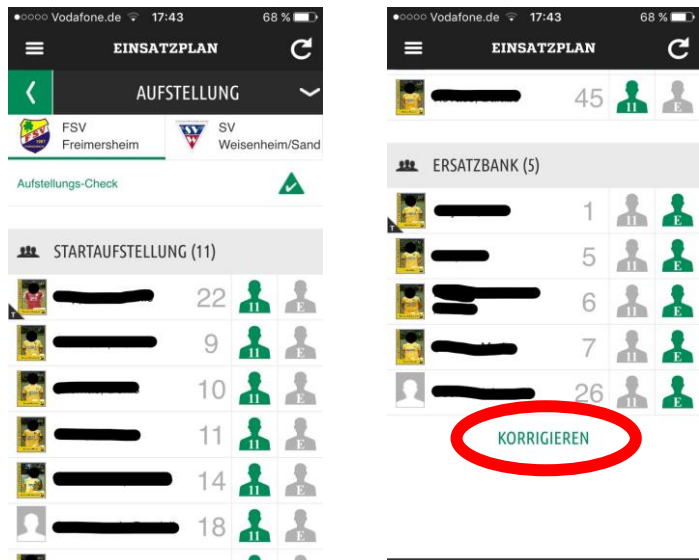
3. Aufstellung korrigieren

Danach wird die Aufstellung der beiden Vereine angezeigt (zunächst ist wieder der Heimverein vorgeblendet). Um auf den Gastverein zu gelangen, gerade auf dessen Wappen bzw. Namen klicken.



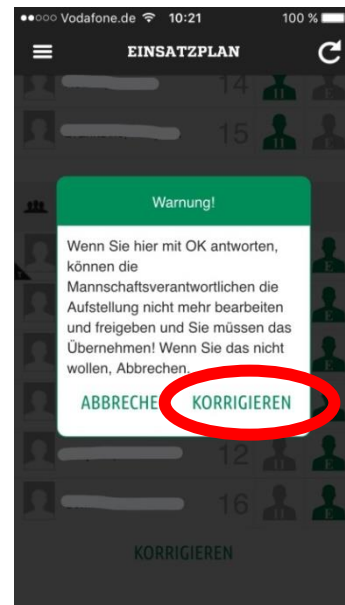
Die Aufstellung des jeweiligen Vereins wird angezeigt.

Ganz nach unten scrollen bzw. ziehen (unter die Ersatzbank) und den Button „Korrigieren“ anklicken.



Eine Sicherheitsabfrage wird durchgeführt, ob man wirklich eine Änderung in der Mannschaftsaufstellung vornehmen will.

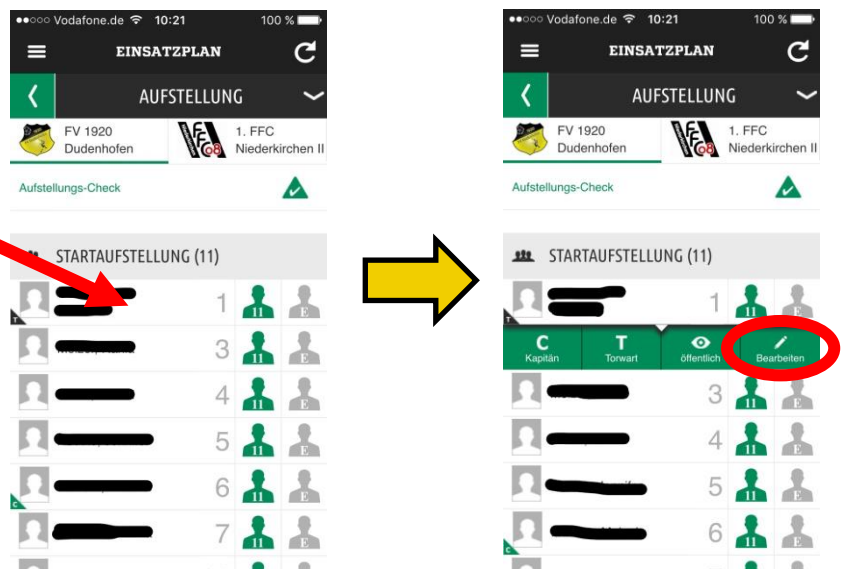
Diese bestätigt man durch Anklicken des Buttons „Korrigieren“.



Dann wird die Mannschaftsaufstellung des jeweiligen Vereins angezeigt.

Einfach den Spieler anklicken, zu dem es eine Änderung gibt.

Dann öffnet sich ein Untermenü. Dort auf „Bearbeiten“ klicken.



Nun erhält man die Detailinformationen über den Spieler.

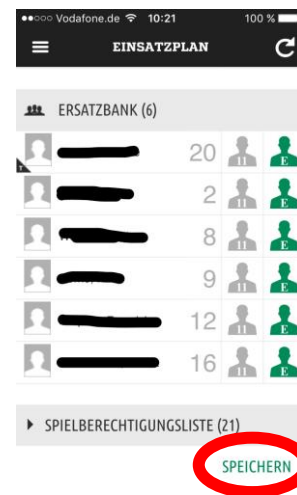
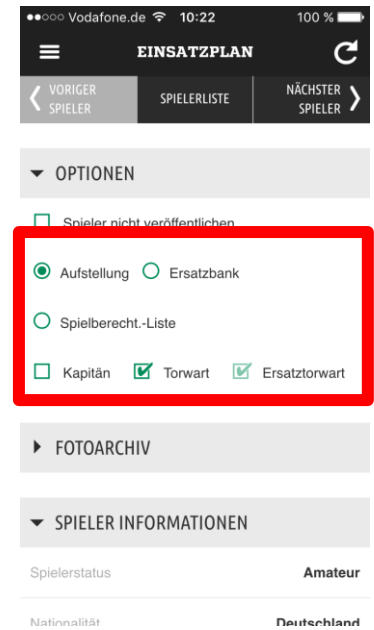
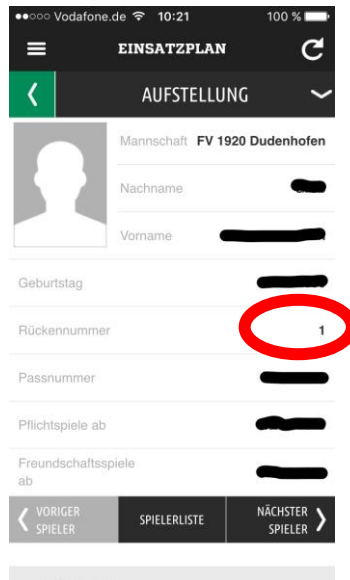
Die Rückennummer kann durch anklicken und eingeben geändert werden.

Nach unten scrollen bis zum Bereich „Optionen“.

In diesem kann man den Spieler auf die Aufstellung, die Ersatzbank oder die Spielberecht.-liste setzen.

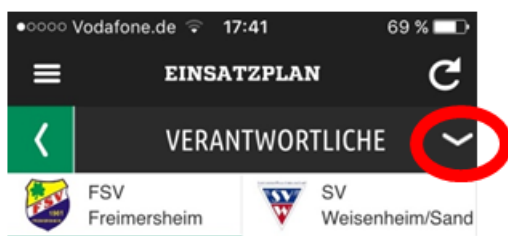
Zudem kann man einem Spieler die Funktion „Kapitän“ oder „Torwart“ bzw. „Ersatztorwart“ zuweisen.

Anschließend ist immer der Button „Speichern“ zu drücken.

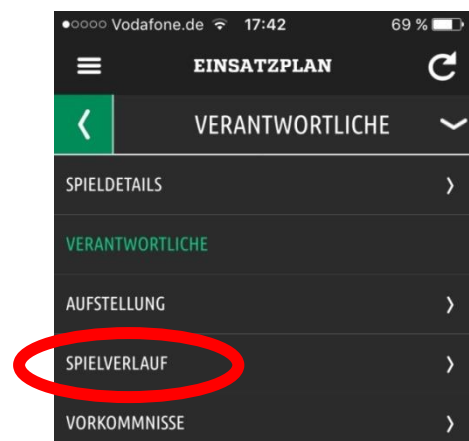


4. Eintragungen zum Spielverlauf

Das Menü wieder öffnen durch Anklicken des Pfeils rechts oben im Eck.

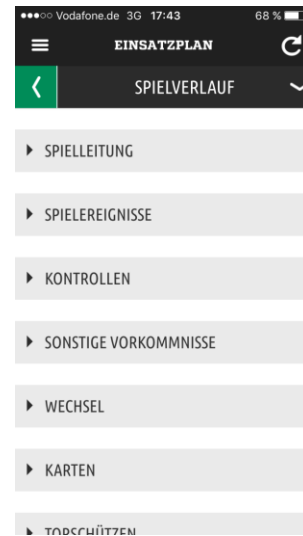


Anschließend den Bereich „Spielverlauf“ auswählen.



Im Bereich Spielverlauf gibt es wieder mehrere Unterpunkte:

- Spielleitung
- Spielereignisse
- Kontrollen
- Sonstige Vorkommnisse
- Wechsel
- Karten
- Torschützen



Im Bereich „Spielleitung“ sind die Namen des Schiedsrichter und der Schiedsrichter-Assistenten vorgeblendet. Hier muss nichts eingetragen werden.

Im Bereich „Spielereignisse“ werden der Spielbeginn (bereits vorgeblendet), die Nachspielzeit in jeder Halbzeit, das Spielende, das Halbzeitergebnis und das Endergebnis eingetragen.

(Dies erfolgt über die Tastatur bzw. durch Anklicken von „+“ und „-“)

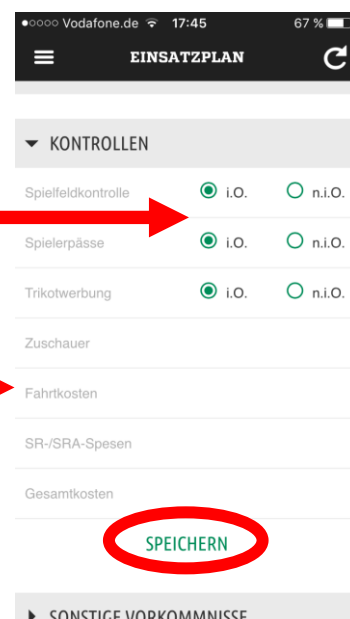
Anschließend, wie immer, auf „Speichern“ klicken.



Im Bereich „Kontrollen“ sind die Haken bei Spielfeldkontrolle, Spielerpässe und Trikotwerbung bei i.O. gesetzt. Sollte eine der durchgeführten Kontrollen nicht in Ordnung (n.i.O.) gewesen sein, bitte entsprechend dem Radio-Button ändern und in „Sonstige Vorkommnisse“ aufführen, was nicht in Ordnung war.

Zudem müssen dort die Zuschauerzahl (geschätzt), die Fahrtkosten und die SR-Spesen eingetragen werden.

Anschließend wieder auf „Speichern“ klicken.



Bei „Sonstige Vorkommnisse“ wird folgendes vermerkt:

- Verletzungen (kurze Erläuterung, z.B. linkes Knie)/ Nr. des Spielers/Name/wann Verletzung/welche Minute/wann ausgewechselt/Unfallkarte?
- Fehlerhafte Spielerpässe: Pass fehlt, Bild fehlt, Stempel fehlt, Unterschrift fehlt
- Mängel am Spielfeldaufbau (keine oder schadhafte Tornetze, keine oder zu kleine Eckfahnen, keine oder mangelnde Abgrenzung usw.) – nach Möglichkeit vor dem Spiel beheben lassen!
- Fehlende Genehmigung der Trikotwerbung – Werbepartner, der getragen wurde, benennen!

The screenshot shows the 'EINSATZPLAN' app interface. At the top, there's a header with 'EINSATZPLAN' and a refresh icon. Below it, a section titled 'SONSTIGE VORKOMMNISSE' is expanded. Underneath, there's a sub-section 'Meldung Über besonders faires Verhalten:' with a checkbox 'siehe Bericht'. Below that is a text input field labeled 'Sonstige Bemerkungen:'. A red arrow points to this input field. Below the input field is a green button labeled 'SPEICHERN'. Further down, there are buttons for 'WECHSEL' and 'KARTEN'.

Es werden jedoch keine Sonderberichte zu Zuschauerverhalten, Trainerverhalten, Roten Karten etc. bei „Sonstige Vorkommnissen“ vermerkt, da dieser Bereich von den Vereinen eingesehen werden kann. Dazu muss ein extra Sonderbericht angefertigt werden und als Dokument an den Spielbericht-Online unter der Internetseite www.dfbnet.org angehängt werden.

Eintragung der Auswechslungen:

Im Bereich „Wechsel“ werden die Auswechslungen eingetragen.

Achtung! Es werden keine Rückwechsel erfasst.

Zunächst die jeweilige Mannschaft auswählen (durch Anklicken von Wappen/Vereinsname) und anschließend auf das „+“ klicken.

The screenshot shows the 'EINSATZPLAN' app interface. The 'SONSTIGE VORKOMMNISSE' section is collapsed. The 'WECHSEL' section is expanded, showing two team logos: FSV Freimersheim and SV Weisenheim/Sand. Below the logos is a green button labeled 'Auswechslung hinzufügen' with a red circle around the '+' icon. Below this button is a 'KARTEN' button.

Es öffnet sich eine Eingabemaske zur Eingabe der Auswechslung.

Zunächst muss die Spielminute der Auswechslung eingegeben werden.

Anschließend klickt man jeweils „Bitte auswählen“ in der Zeile „Einwechslung von Spieler“ und „für Spieler“ an.

The screenshot shows the 'EINSATZPLAN' app interface. The 'SONSTIGE VORKOMMNISSE' section is collapsed. The 'WECHSEL' section is expanded, showing two team logos: FSV Freimersheim and SV Weisenheim/Sand. Below the logos is a green button labeled 'Auswechslung hinzufügen' with a white '+' icon. Below this button is a form with the following fields: 'Spielminute', 'Einwechslung von Spieler' (with a 'Bitte auswählen' button), and 'für Spieler' (with a 'Bitte auswählen' button). At the bottom of the form are two buttons: 'ABBRECHEN' and 'SPEICHERN'. Below the form is a 'KARTEN' button.

Es öffnet sich jeweils ein Dropdown-Menü. Einmal mit den Spielern auf der Ersatzbank und einmal mit den Spielern in der Aufstellung. Dann kann der jeweilige Spieler durch Anklicken ausgewählt werden.

Zum Schluss muss wieder „Speichern“ gedrückt werden.



Die Auswechslung wird dann gespeichert und angezeigt.

Sollte ein Fehler bei der Eintragung unterlaufen sein, einfach die Auswechslung anklicken, so dass sich ein Menü öffnet und dort den Button „Löschen“ anklicken.



Eintragung der Personalstrafen (Karten):

Im Bereich Karten werden alle Persönliche Strafen (Gelbe, Gelb/Rote und Rote Karten) eingetragen.

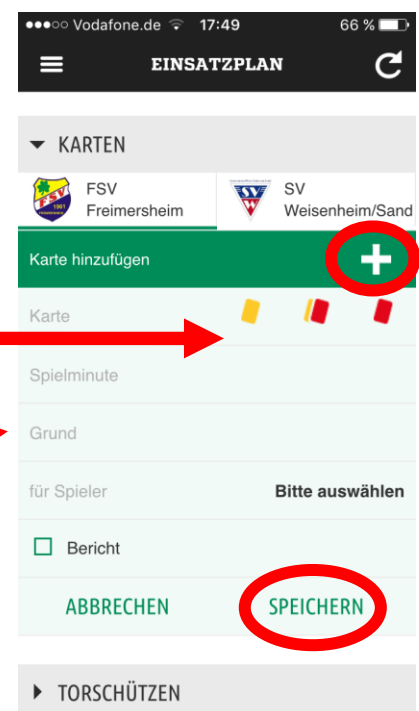
Zunächst die jeweilige Mannschaft auswählen (durch Anklicken von Wappen/Vereinsname) und anschließend auf das „+“ klicken.

Die Maske für die Eingabe der Karte öffnet sich.

Zunächst durch Anklicken auswählen, ob es eine Gelbe Karte, Gelb/Rote Karte oder Rote Karte war.

Dann die Spielminute eingeben.

Anschließend den Grund für die Karte vermerken. Für Gelbe und Gelb/Rote Karte reicht eine Begründung mit Foulspiel, Handspiel bzw. Unsportlichkeit aus. Bei Roten Karten wird als Begründung „siehe Sonderbericht“ angegeben und ein Häkchen bei Bericht gesetzt. Dieser ist dann noch entsprechend zu verfassen.



Dann noch den Spieler, der die Karte erhalten hat, auswählen. Im Dropdown-Menü stehen alle Spieler der jeweiligen Mannschaft zur Verfügung.

Zum Abschluss wieder auf „Speichern“ klicken.

Auch eine Karte kann wieder gelöscht werden, indem diese angeklickt wird – es öffnet sich ein entsprechendes Menü – und dort auf „Löschen“ klicken.

Eintragung der Torschützen:

Im Bereich „Torschützen“ werden die Tore erfasst.

Zunächst die jeweilige Mannschaft auswählen (durch Anklicken von Wappen/Vereinsname) und anschließend auf das „+“ klicken.

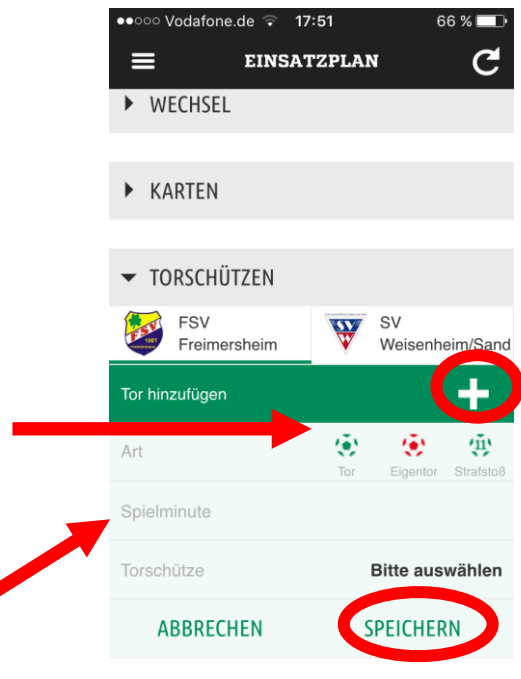
Die Maske für die Eingabe des Tores öffnet sich.

Zunächst auswählen, ob es sich um ein (normales) Tor, Eigentor oder Strafstoßtor gehandelt hat.

Dann die Spielminute eingeben und den Torschützen auswählen.

Zum Schluss wieder auf „Speichern“ klicken.

Auch ein Tor kann wieder gelöscht werden, indem dieses angeklickt wird – es öffnet sich ein entsprechendes Menü – und dort auf „Löschen“ klicken.



5. Statistikabfrage „Vorkommnisse“

Das Menü wieder öffnen durch Anklicken des Pfeils rechts oben im Eck.



Anschließend den Bereich „Vorkommnisse“ auswählen.

Bevor man den Spielbericht „Freigeben“ und damit abschließen kann, ist die Beantwortung einer Statistikabfrage zu Gewalt und Diskriminierung notwendig.

Hier ist zunächst die Frage mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten, ob eine Gewalthandlung oder eine Diskriminierung vorliegt.

The image shows two screenshots of a mobile application interface titled 'EINSATZPLAN'. The left screenshot displays a question: 'Gab es eine Meldung zu Gewalthandlungen, und/oder Diskriminierung? (z.B. Spieler greift SR an.)' with two radio buttons: 'Nein' and 'Ja'. The right screenshot shows the same question with 'Nein' selected and a 'FREIGEBEN' button. Below the question, there are checkboxes for 'Gewalthandlung' and 'Diskriminierung', and a list of roles: 'Spieler', 'Zuschauer', 'Schiedsrichter', and 'Trainer/Funktionäre'.

Bei dieser Frage ist nur **in folgenden Fällen** der Haken bei „ja“ zu setzen:

➤ **Definition Gewalthandlung:**

- Definition in Anlehnung an den Tötlichkeitsbegriff, Fußball-Regeln, S.91

Eine Gewalthandlung liegt vor, wenn ein Beschuldigter einen Geschädigten abseits des Balles übermäßig hart oder brutal attackiert.

• Beispiele:

- eine Person abseits des Balls brutal treten
- eine Person in einer Spielruhe mit der Faust schlagen
- eine Person durch das Bewerfen mit einem Gegenstand verletzen
- eine Tötlichkeit in übertriebener Härte gegenüber einer Person verüben

➤ **Definition Diskriminierung:**

- Definition in Anlehnung an die Rechts – und Verfahrensordnung, §9

Eine Diskriminierung liegt vor, wenn ein Beschuldigter die Menschenwürde einer Person oder einer Gruppe von Personen durch herabwürdigende, diskriminierende oder verunglimpfende Äußerungen oder Handlungen, insbesondere in Bezug auf Hautfarbe, Sprache, Religion, Abstammung, Herkunft oder Sexualität, verletzt.

• Beispiele:

- eine Person wegen ihrer Hautfarbe beleidigen
- die Herkunft einer Person beschimpfen
- gegenüber der Religion einer Person herabwürdigend oder diskriminierend werden
- eine Person wegen seiner sexuellen Orientierung beleidigen

Sollte man den Haken bei „ja“ gesetzt haben, so muss man weitere Angaben zum Vorfall machen.

Auswählen per Häkchen, ob eine Gewalthandlung oder/und Diskriminierung vorlag.

Anschließend Beschuldigte/r (=Täter) und Geschädigte/r (=Opfer) per Häkchen auswählen.

Und die Fragen beantworten, ob das Spiel deswegen abgebrochen wurde.

Zum Abschluss wieder auf „Speichern“ drücken.

Anschließend ist man fertig und kann den Spielbericht freigeben. Dazu auf „Freigeben“ drücken. Es kommt noch einmal eine Sicherheitsabfrage, da man nach der Freigabe keine Eingaben mehr im Spielbericht ändern kann.

Diese mit „Freigeben“ bestätigen. Dann ist man fertig und der Spielbericht geht an den Staffelleiter.

Nur das Erstellen eines Sonderberichts und das anschließende Hochladen wären jetzt noch am PC zu erledigen.

