

DFBNET-VEREINSTURNIERE



HAMBURGER FUSSBALL-VERBAND E.V.

LEITFADEN ZUM UMGANG MIT VEREINSTURNIEREN IM DFBNET

Leitfaden zum Umgang mit Vereinsturnieren im DFBnet	DFBnet-Vereinsturniere	Seite: 1 von 9
Erstellt: HFV – Dominik Voigt	Version: 1.2	Letzte Änderung: 12.05.2022 – Dominik Voigt

Autor: Dominik Voigt
Datum der Erstellung: 23.09.2021
Letzte Änderung: 12.05.2022



INHALTSVERZEICHNIS

1 Einführung.....	3
2 Anlage eines Turniers	3
2.1 Wettkampfdaten	3
2.2 Mannschaften.....	4
2.3 Spielstätten	5
2.4 Plandaten.....	6
2.5 Gruppenphase / Ko-Phase.....	7
3 Turnier bearbeiten	8
4 Das Turnier auf FUSSBALL.DE	8
5 Ausnahme: Großfeld-Turniere.....	9
6 Anfragen zum DFBnet.....	9
7 Schulungsvideos Vereinsturniere	9



1 EINFÜHRUNG

Durch die Einführung des Moduls *Vereinsturniere* haben Vereine die Möglichkeit ihre eigens durchgeführten Turniere im DFBnet abzubilden, welches dadurch außerdem auf FUSSBALL.DE sichtbar gemacht werden kann. Dieser Leitfaden dient zur Hilfestellung in Bezug auf die Anlage der Vereinsturniere und den Umgang mit diesen.

Das Modul *Vereinsturniere* kann in der Vereinsadministration für die gewünschten Kennungen freigegeben werden. Hierbei kann zwischen der Freischaltung für Turniere auf dem Feld und in der Halle unterschieden werden. Das Recht *Turnierverwalter Verein* unter dem Modul *Turnierspielbetrieb* muss für Feldturniere vergeben werden und für Turniere in der Halle unter *Hallenspielbetrieb*. Eine Freischaltung durch die HFV-Geschäftsstelle erfolgt **nicht!**

2 ANLAGE EINES TURNIERS

Ist die Berechtigung für die Vereinsturniere erteilt, ist das Modul in der Gesamtansicht aller verfügbaren Module zu finden. Mit einem Klick auf *Vereinsturniere* öffnet sich der Bereich und es besteht die Möglichkeit zwischen *Turnier anlegen* und *Turnier bearbeiten* zu entscheiden. Ausgewählt wird *Turnier anlegen*, daraufhin erscheint folgende Ansicht:

VEREINSTURNIERE > TURNIER ANLEGEN Hallo Dominik (03039990) ?

VEREINSTURNIERE
Turnier anlegen
Turnier bearbeiten
PASS ONLINE
MEIN BENUTZERKONTO

Wettkampfdaten Mannschaften Spielstätten Plandaten

Wettkampfdaten

Bezeichnung:

Ausrichter:

Turnierbeginn: Uhrzeit:

Turnierende: Uhrzeit:

Saison:

Sportdisziplin:

Mannschaftsart:

Spielklasse:

Anzahl Teilnehmer:

Modus:

Wettkampf veröffentlichen: ☒ (z.B. www.fussball.de)

Mannschaftsstärke

maximal: minimal:

Ersatzspieler max.: Auswechslungen max.:

Zuständigkeit für Schiedsrichteransetzung

☐ Verband
☐ Ausrichter

Information für den Ansetzer:

Verbleibende Zeichen: 250

Zurück Speichern

2.1 WETTKAMPFDATEN

Als erstes werden die Wettkampfdaten eingefügt:

Bezeichnung: Hier ist der Name des Turniers einzufügen



- Ausrichter: Hier kann der Ausrichter-Verein ausgewählt werden. Es können nur die Vereine ausgewählt werden, für die eine Freischaltung für das Modul vorliegt.
- Turnierbeginn: Hier ist Datum und Uhrzeit des Beginns des Turniers auszuwählen.
- Turnierende: Hier kann das Enddatum (bei mehrtägigen Turnieren) und die Enduhrzeit eingetragen werden. Diese Felder sind keine Pflichtfelder.
- Saison: Auswahl der Saison in dessen Verlauf das Turnier stattfinden soll.
- Sportdisziplin: Hier kann zwischen Fußball und Futsal ausgewählt werden (wenn der Verein am Futsal-Spielbetrieb teilnimmt).
- Mannschaftsart: Auswahl der Altersklasse und des Geschlechts.
- Spielklasse: *Vereinsturnier* auswählen.
- Anzahl Teilnehmer: Anzahl der teilnehmenden Mannschaften.
- Modus: Hier stehen verschiedene Modi zur Verfügung.
- Veröffentlichen: Auswahl, ob das Turnier auf FUSSBALL.DE veröffentlicht werden soll.
- Mannschaftsstärke: Hier besteht die Möglichkeit anzugeben aus wie vielen Spieler*innen eine Mannschaft mindestens bzw. maximal bestehen darf und wie viele Einwechselspieler bzw. Einwechslungen zulässig sind.

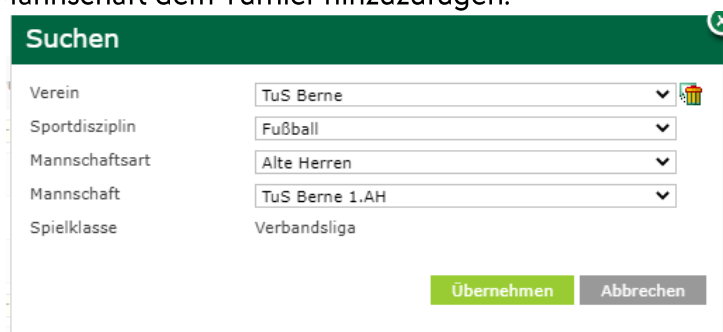
Im letzten Schritt ist dann die Zuständigkeit für die Schiedsrichteransetzung auszuwählen. Dort kann zwischen *Verband* und *Ausrichter*, d.h. der Schiedsrichteransetzung durch den Ausrichter-Verein, entschieden werden. Im Freitextfeld kann für den*die Ansetzer*in noch ein Hinweis-Text eingefügt werden.

Nach einem Klick auf *Speichern* werden die Reiter *Mannschaften*, *Spielstätten* und *Plandaten* anwählbar.

2.2 MANNSCHAFTEN

Nach einem Klick auf den Reiter *Mannschaften* öffnet sich die Übersicht der teilnehmenden Mannschaften. Hier sind aktuell nur Platzhalter sowohl für die Gruppennamen als auch Mannschaften hinterlegt. Diese können Sie entsprechend anpassen.

Um eine Vereinsmannschaft dem Turnier hinzuzufügen, wählen Sie das Symbol  neben dem Mannschaftsnamen aus. Über das nun erscheinende Suchfenster besteht die Möglichkeit eine Mannschaft dem Turnier hinzuzufügen.



Ihr Verein ist zunächst hinterlegt, mit einem Klick auf das Symbol  kann diese Vorauswahl gelöscht werden und andere Vereine (deutschlandweit) gesucht werden. Ist ein Verein ausgewählt, können die entsprechenden Mannschaften zugeordnet werden.



Wettkampfdaten		Mannschaften	Spielstätten	Plandaten	Gruppenphase	KO-Phase
Mannschaften						
Startnummer	Gruppe	Mannschaft		Verein	SD	Mannschaftsart
1	Gruppe A	TuS Berne 1.AH				FB Alte Herren
2		Condor 1.AH				FB Alte Herren
3		FC Bayern (S-Eh)				FB Ehrenliga
4		VfL Pinneberg 2. (H)				FB Herren
5	Gruppe B	HSV 2.AH				FB Alte Herren
6		Harburger SC 1.AH				FB Alte Herren
7		Altona 93 2.Sen. (AS)				FB Senioren
8		Eimsbüttel 1.AH				FB Alte Herren

Zurück Startnummer Speichern

Hier wurden die teilnehmenden Teams nun der Reihe nach eingefügt. Wenn der Wunsch besteht, dass die Gruppenkonstellation anders aussehen soll, kann diese mit einem Klick auf *Startnummer* noch angepasst werden. Hier besteht außerdem die Möglichkeit die Zuteilung zu lösen. Hier ist dran zu denken, dass die neue Zuweisung der Startnummern im Anschluss zu speichern ist.

2.3 SPIELSTÄTTEN

Im Reiter *Spielstätten* können die Spielorte für das Turnier zugeordnet werden. Die maximale Anzahl der Spielstätten richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Dies ist insbesondere bei größeren Turnieren notwendig. Nachdem eine Anzahl der Spielstätten ausgewählt wurde, können die Spielstätten entsprechend ausgewählt werden. Bei der Auswahl erscheinen automatisch bereits die Spielstätten, die dem Ausrichterverein bereits zugeordnet sind.

Wettkampfdaten		Mannschaften	Spielstätten	Plandaten	Gruppenphase	KO-Phase
Spielstätten						
Anzahl		3				
▽Name	▽Spielstätte	▽Typ	▽Größe			
Platz 1	Berne (TuS Berne)	Kunstrasenplatz	ganzer Platz			
Platz 2	Farmsen 2 (TuS Berne)	Kunstrasenplatz	ganzer Platz			
Platz 3						
Gruppenphase						
Platzgröße je Spiel		halber Platz				
Namenszusatz		a b				
KO-Phase						
Platzgröße je Spiel		viertel Platz				
Namenszusatz		a b c d				

Zurück Speichern



Um die Zuordnung eines Platzes zu löschen ist das Symbol  hinter dem jeweiligen Platznamen auszuwählen.

Mit dem Symbol  kann nach weiteren Plätzen gesucht werden.

In der Spalte *Name* können individuelle Namen für die Plätze vergeben werden. Diese sind nur während des Turniers so genannt.

Unter *Gruppenphase* und *KO-Phase* kann dann zusätzlich ausgewählt werden, auf welcher Spielfläche gespielt wird. Hier kann zwischen dem ganzen Feld, dem halben Feld und dem viertel Feld unterschieden werden. Bei einer Unterteilung einer Spielfläche kann dann zusätzlich noch ein Namenszusatz vergeben werden.

2.4 PLANDATEN

Unter *Plandaten* können nun die notwendigen Einstellungen vorgenommen werden, die zur Erstellung des Spielplans notwendig sind. Hier sind die grundsätzlichen Einstellungen bzgl. der Spieldauer, des Abstands zwischen den Spielen und einer möglichen Halbzeitpause festzulegen.

Im weiteren Verlauf können verschiedene Abschnitte erstellt und die entsprechenden Rahmendaten eingestellt werden. Mehrere Abschnitte sind dann relevant, wenn es sich um mehrtägige Turniere handelt.

Wird ein Turnier mit einer KO-Phase erstellt, können für diese Phase zusätzlich individuelle Einstellungen vorgenommen werden.

Im Beispiel auf der folgenden Seite wurde ein Turnier mit 8 Mannschaften in zwei Gruppen erstellt. Die Spiele finden auf zwei Spielstätten statt und es wird jeweils auf dem gesamten Feld gespielt. Jede Mannschaft spielt täglich ein Spiel, Anpfiff ist stets um 10 Uhr. So gibt es also insgesamt drei Abschnitte (da jede Mannschaft drei Spiele hat) in der Gruppenphase und anschließend das Halbfinale und Finale an jeweils einem Tag. Ausgewählt wurde außerdem wie viele Schiedsrichter*innen pro Abschnitt benötigt werden.

Anschließend kann der Spielplan generiert werden, der anhand der angegebenen Daten automatisch vom System generiert wird. Dies geschieht mit einem Klick auf den Button *Spielplan generieren*.

Der weitere Button *Uhrzeiten neu setzen* sorgt dafür, dass das Turnier zurückgesetzt wird und die Zeiten so anpasst, dass das Turnier an einem Tag stattfindet.

Die vorgenommenen Einstellungen kann ich jederzeit wieder anpassen, sollte das Turnier verändert werden sollen. Nachdem der Spielplan generiert ist, sind die Buttons *Spielplan löschen* und *Spielplan aktualisieren* verfügbar.



Wettkampfdaten		Mannschaften		Spielstätten		Plandaten		Gruppenphase		KO-Phase	
Gruppenphase											
8 Mannschaften		12 Spiele		2 Gruppen							
Spieldauer		50 Min.		Halbzeitpause		5 Min.					
Spielabstand		5 Min.									
Spiele in Abschnitt 1		24.09.2021		1. Anstoßzeit		10:00		Ende		11:55	
Spiele gleichzeitig		2		Spiele im Abschnitt		4					
Anzahl Schiedsrichter		2									
Spiele in Abschnitt 2		25.09.2021		1. Anstoßzeit		10:00		Ende		11:55	
Spiele gleichzeitig		2		Spiele im Abschnitt		4					
Anzahl Schiedsrichter		2									
Spiele in Abschnitt 3		26.09.2021		1. Anstoßzeit		10:00		Ende		11:55	
Spiele gleichzeitig		2		Spiele im Abschnitt		4					
Anzahl Schiedsrichter		2									
Neuer Abschnitt											
KO-Phase											
4 Mannschaften		3 Spiele									
Spieldauer		50 Min.		Halbzeitpause		5 Min.					
Verlängerung		5 Min.		Elfmeterschießen		5 Min.					
Spielabstand		5 Min.									
Spiele gleichzeitig		1									
Halbfinale		27.09.2021		1. Anstoßzeit		10:00		Ende		12:15	
Anzahl Schiedsrichter		2									
Finale		28.09.2021		1. Anstoßzeit		10:00		Ende		11:05	
Anzahl Schiedsrichter		1									
Zurück		Uhrzeiten neu setzen		Spielplan generieren		Speichern					

2.5 GRUPPENPHASE / KO-PHASE

Ist der Spielplan generiert, finden sich unter den Reitern *Gruppenphase* und *KO-Phase* (sofern ein Turnier mit KO-Phase erstellt wurde) die Spielpläne des jeweiligen Turnierabschnitts. Unter *Gruppenphase* sind außerdem die Tabellen der vorhandenen Gruppen zu finden.

Unter einem Turnierabschnitt kann mit einem Klick auf *Bearbeiten* nachträglich noch der Platz und/oder die Uhrzeit der Partie angepasst werden. Mit einem Klick auf das Symbol  gelangt man zur bekannten Ansicht der Ergebnismeldung der Partie.

Sollte eine KO-Phase eingestellt sein und die Partien der Gruppenphase gespielt sowie die Ergebnisse gemeldet, können mittels des Buttons *Weiterkommen* die qualifizierten Mannschaften in die KO-Phase überführt werden. Die Einordnung in die weiteren Spiele erfolgt automatisch anhand der Tabellenplatzierung. Im Reiter *KO-Phase* sind die Spiele dieser Phase zu finden. Dort können dann ebenfalls die Ergebnisse gemeldet und die Mannschaften entsprechend der Einstellung nach den gespielten Partien mittels *Weiterkommen* in die nächste Runde eingeordnet werden.



3 TURNIER BEARBEITEN

Ist das Turnier unter Wettkampfdaten einmal angelegt, kann die Erstellung jederzeit unterbrochen werden. Sowohl Mannschaften als auch Spielstätten und weitere Plandaten können noch zu einem späteren Zeitpunkt angepasst werden. Das Turnier ist dann unter dem Menüpunkt *Turnier bearbeiten* aufzurufen.

Mit der Zuordnung zum Verein und dem entsprechenden Datumsbereich lässt sich dann das eigene Turnier ganz einfach finden:

▼Datum	▼Mannschaftsart	▼Spielklasse	▼Gebiet	▼Bezeichnung	Rd.	Ms.	Gr.
24.09.2021	Alte Herren	Vereinsturnier	Kreisebene Hamburg	Test	3	8	2

Mit einem Klick auf das Symbol  kann dann eine Bearbeitung erfolgen und die in Ziffer 2 genannten Aspekte angepasst werden.

4 DAS TURNIER AUF FUSSBALL.DE

Das Turnier ist (sofern dies unter Wettkampfdaten ausgewählt wurde) auf FUSSBALL.DE veröffentlicht. Um das Turnier zu finden, ist zunächst der Verband Hamburg auszuwählen, anschließend die Saison in der das Turnier stattfindet und dann die Option *Turniere* unter *Typ wählen* auszuwählen.

LIGEN

Hamburg

21/22

Turniere

Mannschaftsart wählen

Unter der entsprechenden *Mannschaftsart*, der Spielklasse *Vereinsturnier* kann das Turnier unter dem entsprechenden Namen bei den Wettbewerben gefunden werden.



5 AUSNAHME: GROSSFELD-TURNIERE

Finden Großfeld-Turniere statt, die nicht im Rahmen eines kurzweiligen Turniers durchgeführt werden, sondern einzelne Spiele mit einer längeren Spielzeit, für die je Spiel einzelne Schiedsrichter(-Gespanne) benötigt werden, sind diese Turniere beim jeweiligen Bezirks-Schiedsrichterausschuss anzumelden. Dazu ist ein Spielplan mit den Partien, Uhrzeiten und Spielorten zu übermitteln. Die Ansetzung im DFBnet erfolgt durch die Ansetzer des jeweiligen Bezirks-Schiedsrichterausschusses in Form von einzelnen Freundschaftsspielen.

Dies gilt insbesondere für mehrtägige Turniere im Erwachsenenbereich.

6 ANFRAGEN ZUM DFBNET

Anfragen in Bezug auf das DFBnet oder dieses Manuskript richten Sie bitte direkt an:

Jörg Timmermann
Tel.: 040 / 675 870 – 24
Fax: 040 / 675 870 – 90
E-Mail: joerg.timmermann@hfv.de

Dominik Voigt
Tel.: 040 / 675 870 - 27
Fax: 040 / 675 870 - 90
E-Mail: dominik.voigt@hfv.de

7 SCHULUNGSVIDEOS VEREINSTURNIERE

Zu den Vereinsturnieren im DFBnet gibt es Schulungsvideos, die erklären, wie der Vereinsturniere angelegt und bearbeitet werden können.
Die Schulungsvideos finden Sie unter folgender Internetadresse:

<https://portal.dfbnet.org/de/service/videoschulungen/vereinsturniere.html>

Änderungsverlauf

Ersteller / Änderer	Version	Datum der Änderung
Dominik Voigt	1.0	23.09.2021
Dominik Voigt	1.1	25.10.2021
Dominik Voigt	1.2	12.05.2022