



# Leitfaden Online-Protokoll

DSV Lizenzsystem

Regel- und Disziplinarkommission Wasserball

*Version 2.3 / September 2023*

## Inhaltsverzeichnis

1.	Versionshistorie .....	Seite 5 - 7
2.	Vorwort .....	Seite 8
3.	Einloggen DSV Lizenzsystem .....	Seite 9
4.	Passwort vergessen / Passwort ändern .....	Seite 10
5.	Übersicht und Zugangsverwaltung .....	Seite 11
6.	Zugänge beantragen & eingeschränkte Zugänge anlegen .....	Seite 12
7.	Zugänge löschen .....	Seite 13
8.	Spielerlisten .....	Seite 14 - 17
9.	Spielplan des Vereins .....	Seite 18
10.	Spieler eintragen, löschen und Spielernummer ändern .....	Seite 19
11.	Auswahl Kapitän und Trainer, Betreuer, Mannschaftsbegleiter .....	Seite 20
12.	Informationen und beteiligte Personen am Spiel .....	Seite 21

## Inhaltsverzeichnis

13.	Videolink .....	Seite 22
14.	Spielprotokoll als PDF / Spielinformationen auf dsv.de .....	Seite 23
15.	Ereigniseingabe .....	Seite 24
16.	Ereignisübersicht .....	Seite 25
17.	Spielverlauf / Zusammenfassung / Mannschaftsstatistik .....	Seite 26
18.	Kappenwechsel / Bemerkungen .....	Seite 27
19.	Spielende & Prüfung des Protokolls .....	Seite 28
20.	Protokollabschluss halb- oder vollelektronisch .....	Seite 29
21.	Nachträgliches Ändern der Protokollart .....	Seite 30
22.	Drucken des Protokolls und Hochladen des unterschriebenen Protokolls .....	Seite 31
23.	Testspiele .....	Seite 32 - 36

## Inhaltsverzeichnis

24. Ansprechpartner .....Seite 37

Version	Veröffentlichung	Änderungen
1.0	November 2021	- Neuerstellung
1.1	Dezember 2021	- Einfügen einer Versionshistorie - Einfügen des Abschnittes Einloggen DSV Lizenzsystem - Einfügen des Abschnittes Übersicht und Zugangsverwaltung, Zugänge beantragen & eingeschränkte Zugänge anlegen und Zugänge löschen
2.0	Dezember 2022	- Vollständige Überarbeitung des Leitfadens

Version	Veröffentlichung	Änderungen
2.1	April 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einfügen des Abschnittes Passwort vergessen / Passwort ändern</li> <li>- Aktualisieren des Vorgehens im Abschnitt Grunddaten / Spielende &amp; Prüfung des Protokolls</li> <li>- Einfügen des Abschnittes Protokoll / Protokollabschluss halb- oder vollelektronisch</li> <li>- Einfügen des Abschnittes Protokoll / Nachträgliches Ändern der Protokollart</li> <li>- Aktualisieren des Vorgehens im Abschnitt Grunddaten / Drucken des Protokolls und Hochladen des unterschriebenen Protokolls</li> </ul>
2.2	Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Überarbeitung des Abschnittes Testspiele</li> <li>- Hinweis für nicht teilnahmeberechtigte Spieler in Abschnitt Spielprotokoll Kappenwechsel / Bemerkungen aufgenommen</li> </ul>

Version	Veröffentlichung	Änderungen
2.3	September 2023	- Einfügen der Spielerlisten

Das Online-Protokoll im Lizenz-Portal bietet allen Verbänden und Vereinen im Deutschen Schwimm-Verband e.V. die Möglichkeit, ihre Spiele online und live zu führen. Dies führt nicht nur zu einer einheitlicheren Protokollführung, sondern steigert auch die mediale Präsenz, z.B. durch einen Live-Ticker.

Der Leitfaden soll allen Kampfrichtern am Protokolltisch, aber auch den Rundenleitern, als eine Hilfestellung bei der elektronischen Protokollführung dienen. Dies ist kein abschließendes Handbuch, sondern ist als Handwerkszeug und Anleitung gedacht. Ergänzt wird dieser Leitfaden durch die Ausfüllhinweise für das Wasserballspielprotokoll.

Das System lebt von und mit seinen Nutzern. Daher werden Anregungen und Hinweise gerne aufgenommen.

Bedanken möchte ich mich bei Daniel Waas für die Erstellung des Leitfadens.

gez. Marc Zirzow  
Abteilung Wettkampfsport Wasserball  
Beauftragter Wasserball-Datenbanken  
Vorsitzender Regel- und Disziplinarkommission



Das DSV Lizenzsystem kann unter folgendem URL aufgerufen werden: <https://lizenz.dsv.de/>

Login DSV Lizenzsystem

In diesem Fenster wird der Benutzername und das Passwort eingetragen. Dieses wurde vom DSV Lizenzsystem via E-Mail versendet. Abschließend den Button "Anmelden" klicken, um sich in das System einzuloggen.

# Passwort vergessen / Passwort ändern

Wenn Sie das Passwort vergessen haben, können Sie auf der Anmeldeseite des DSV Lizenzsystem <https://lizenz.dsv.de/> ein neues Passwort anfordern:

Benutzer und Passwort vergessen?

E-Mail Adresse eingeben und Daten zusenden lassen:

**Daten zusenden**

Zugänge beantragen oder löschen:  
[dsv.de](https://lizenz.dsv.de/) -> Service -> Formulare -> Form 012

## Neues Passwort für lizenz.dsv.de setzen

Hier können Sie Ihr Passwort neu setzen

Die Passworrichtlinie ist wie folgt:  
 Länge: mindestens 8 Zeichen (maximal 30). Folgendes muss mindesten vorhanden sein: ein Kleinbuchstabe, ein Großbuchstabe und eine Zahl.

Neues Passwort:

Neues Wiederholen:

**Passwort neu setzen und zum Login weiterleiten**

Nachdem Sie das Passwort erfolgreich gesetzt haben werden Sie sofort auf die Login-Seite weitergeleitet!

Um ein neues Passwort anzufordern, wird die E-Mail Adresse in das Feld "E-Mail" eingetragen und anschließend mit dem Button "Daten zusenden" bestätigt.

Anschließend erhalten Sie eine E-Mail vom DSV Lizenzsystem mit der Information über Ihren Benutzernamen und einen Link, mit dem Sie ein neues Passwort setzen können.

In dem neu geöffneten Fenster können Sie Ihr neues Passwort eingeben und bestätigen.

Wenn Sie das Passwort ändern möchten, können Sie auf der Startseite des DSV Lizenzsystem <https://lizenz.dsv.de/> wie folgt Ihr Passwort ändern:

Benutzer Verein Ant

- Startseite
- Abmelden
- Kontakt
- Persönliche Daten

Zugangspasswort

Um ein neues Passwort zu setzen müssen Sie Ihr aktuelles Passwort angeben.

Die Passworrichtlinie ist wie folgt:  
 Länge: mindestens 8 Zeichen (maximal 30). Folgendes muss mindesten vorhanden sein: ein Kleinbuchstabe, ein Großbuchstabe und eine Zahl.

Altes Passwort:   
notwendig wenn neues Passwort gewünscht wird

Neues Passwort:

Neues Wiederholen:

**Passwort aktualisieren**

Um das Passwort zu ändern, wird auf den Benutzernamen geklickt und anschließend die "Persönlichen Daten" geöffnet. Dort kann durch Eingabe des alten Passworts und Eingabe sowie Bestätigung des neuen Passworts das Passwort aktualisiert werden.

Die Zugangsverwaltung wird unter dem Reiter Verein -> Zugänge geöffnet:



## Vereinszugänge

Übersicht

[Eingeschränkter Zugang anlegen](#)

Zugänge: 5

Name / Funktion	Stammverein	Zugang	Adresse	Kontakt	Aktion
<b>Mustermann, Max</b> Wasserballwart		WB: Voll	Gänseweg 1 12345 Entenhausen	<a href="mailto:max.mustermann@email.com">max.mustermann@email.com</a> Telefon: 0123 45678901	löschen
<b>Mustermann, Max</b> Wettkampfrichter		WB: Protokoll	Gänseweg 1 12345 Entenhausen	<a href="mailto:max.mustermann@email.com">max.mustermann@email.com</a> Telefon: 0123 45678901	löschen

Unter dem geöffneten Reiter "Übersicht" werden alle aktiven Vereinszugänge angezeigt. Die Anzahl der Zugänge wird in der Kopfzeile der Tabelle angegeben. Nachfolgend werden alle Zugänge mit den dazugehörigen Informationen dargestellt. In der Spalte "Zugang" kann die Berechtigung des Zugangs eingesehen werden.

# Zugänge beantragen & eingeschränkte Zugänge anlegen

Es gibt zwei mögliche Zugänge: "WB: Voll" & "WB: Protokoll"

Ein Vollzugang (WB: Voll) kann nur über das DSV Formular 012 beantragt werden.

Dieses Formular kann unter folgendem Link heruntergeladen werden:

<https://www.dsv.de/der-dsv/service/formulare/>

Der Protokollzugang (WB: Protokoll) kann als eingeschränkter Zugang wie folgt durch eine Person mit Vollzugang angelegt werden:

## Vereinszugänge

Übersicht

Eingeschränkter Zugang anlegen

**Eingeschränkte Zugänge**

Hier können Sie als Vollnutzer für die Sportart Schwimmen einen Trainer anlegen oder als Vollnutzer für die Sportart Wasseball einen Protokollführer anlegen.

Diese beiden Zugänge haben folgende Optionen nicht verfügbar:

- allgemeine Vereinsdaten ändern
- Anträge an die DSV Lizenzstelle stellen
- Personendaten ändern
- Sportler De/Aktivieren (nur Schwimmen)
- Kontrolle anschauen (nur Schwimmen)
- Veranstaltungen anzeigen & verwalten (nur Schwimmen)

**Wasserball: Protokollführer**

Mit einem Protokollführerzugang kann man das Onlineprotokoll für Wasserspiele, die Ihrem Verein zugeordnet wurden, erstellen.

**Eingeschränkter Zugang anlegen**

Art:

Stammverein:

Funktion im Verein:

Vorname:

Nachname:

Straße:

PLZ:

Stadt:

Email:

Telefon:

Mobil:

Ein eingeschränkter Zugang wird unter dem Reiter "Eingeschränkter Zugang anlegen" erstellt.

Hier müssen im rechten Abschnitt mindestens alle rot markierten Felder ausgefüllt werden. Anschließend wird der Button "Zugang erteilen" betätigt.

Ist dies geschehen, erhält die eingetragene Person (an die angegebene E-Mail-Adresse) eine E-Mail vom DSV Lizenzsystem mit personalisiertem Benutzernamen und Passwort.

Die Zugangsverwaltung wird unter dem Reiter Verein -> Zugänge geöffnet:

Verein ▾ Anträge ▾

Daten

Zugänge

## Vereinszugänge

Übersicht

[Eingeschränkter Zugang anlegen](#)

Zugänge: 5

Name / Funktion	Stammverein	Zugang	Adresse	Kontakt	Aktion
<b>Mustermann, Max</b> Wasserballwart		WB: Voll	Gänseweg 1 12345 Entenhausen	<a href="mailto:max.mustermann@email.com">max.mustermann@email.com</a> Telefon: 0123 45678901	<a href="#">löschen</a>
<b>Mustermann, Max</b> Wettkampfrichter		WB: Protokoll	Gänseweg 1 12345 Entenhausen	<a href="mailto:max.mustermann@email.com">max.mustermann@email.com</a> Telefon: 0123 45678901	<a href="#">löschen</a>

Zugänge löschen können ausschließlich Personen mit einem Vollzugang ("WB: Voll").

Um einen Zugang zu löschen, wird der Aktionsbutton "löschen" betätigt.

Anschließend wird die Anfrage "Wirklich Nutzer löschen?" mit "OK" bestätigt.



Vereinsportal

d.waas ▾

Verein ▾

Anträge ▾

Wasserball ▾

Die Spielerlisten werden unter  
Wasserball → Spielerlisten geöffnet:

- Startrechte anzeigen
- 2. Startrechte anzeigen
- Spielerlisten**
- Spielplan

## Info

Hier können Sie Ihre Spielerlisten für die Ligen festlegen, in denen vom Rundenleiter eine Spielerliste verlangt wird und Sie bereits mit einer Mannschaft aufgenommen wurden.  
Bis zum Ende des Vereinsabschlussdatums können Sie Änderungen vornehmen. Wenn eine Genehmigung durch den Rundenleiter vorliegt können Sie auch keine Änderungen mehr tätigen. Eine Veröffentlichung der Spielerlisten auf dsv.de erfolgt nach dem Vereinsabschlussdatum und nach der Genehmigung Ihrer Mannschaft.

## Mannschaft in Liga wählen

Saison: 2023/2024 ▾

Liga mit Spielerlisten: \* bitte wählen \* ▾

Max. Spieleranzahl:

Vereinsabschlussdatum:

Mannschaft: \* bitte Liga wählen \* ▾

Auf dieser Seite ist die Saison, die Liga und die Mannschaft auszuwählen, wo die Spielerliste eingegeben bzw. bearbeitet werden soll.

*Hinweis: Wenn die Saison und die Liga ausgewählt sind, erscheint die vom Rundenleiter hinterlegte maximale Spieleranzahl und das Vereinsabschlussdatum.*

105 verfügbare Spieler für Testliga (Liga) - männlich

↓

Anzahl der verfügbaren Spieler des Vereins

In diesem Feld werden alle auswählbaren Spieler des Vereins gelistet:  
*Nachname, Vorname (Geschlecht, ID-Nr., Geburtsdatum, Nationalität, Startrecht)*

hinzufügen

Um einen oder mehrere Spieler der Spielerliste hinzuzufügen, in der Liste verfügbare Spieler den/die entsprechenden Spieler auswählen und auf den Button hinzufügen klicken.

0 festgelegte Spieler für Testliga (Liga) - männlich

↓

Anzahl der festgelegten Spieler des Vereins

In diesem Feld werden alle festgelegten Spieler des Vereins gelistet:  
*Nachname, Vorname (Geschlecht, ID-Nr., Geburtsdatum, Nationalität, Startrecht)*

löschen

Um einen oder mehrere Spieler aus der Spielerliste zu löschen, in der Liste festgelegte Spieler den/die entsprechenden Spieler auswählen und auf den Button löschen klicken.

## Info

Hier können Sie Ihre Spielerlisten für die Ligen festlegen, in denen vom Rundenleiter eine Spielerliste verlangt wird und Sie bereits mit einer Mannschaft aufgenommen wurden.  
Bis zum Ende des Vereinsabschlussdatums können Sie Änderungen vornehmen. Wenn eine Genehmigung durch den Rundenleiter vorliegt können Sie auch keine Änderungen mehr tätigen. Eine Veröffentlichung der Spielerlisten auf dsv.de erfolgt nach dem Vereinsabschlussdatum und nach der Genehmigung Ihrer Mannschaft.

*Hinweis: In der Infobox wird eine Meldung zum Vereinsabschlussdatum und Genehmigungsstatus angezeigt.*

*Folgende Meldungen sind möglich:*

*Vereinsabschlussdatum:*

*in X Tagen ist das Vereinsabschlussdatum! (X = Anzahl der ausstehenden Tage)*

*Hier werden die Tage bis zum Vereinsabschlussdatum angezeigt - eine Eingabe/Änderung von Spielern ist möglich.*

*Es ist nach dem Vereinsabschlussdatum => keine Veränderungen mehr möglich!*

*Das Vereinsabschlussdatum liegt in der Vergangenheit - eine Eingabe/Änderung von Spielern ist **nicht** möglich.*

*Genehmigung:*

*Die Spielerliste wurde noch nicht genehmigt.*

*Die Spielerliste ist nicht durch den Rundenleiter genehmigt - eine Eingabe/Änderung von Spielern ist möglich.*

*Die Spielerliste wurde genehmigt am TT.MM.JJ hh:mm:ss Uhr => keine Veränderungen mehr möglich!*

*Die Spielerliste ist durch den Rundenleiter genehmigt - eine Eingabe/Änderung von Spielern ist **nicht** möglich.*

*Wenn das Vereinsabschlussdatum erreicht ist und die Spielerliste durch den Rundenleiter genehmigt wurde, wird die Spielerliste auf dsv.de in der entsprechenden Liga veröffentlicht.*



[Spielansetzungen](#)
[Tabelle](#)
[Torjäger](#)
[Spieler des Tages](#)
[Spielerlisten](#)

## Spielerlisten der teilnehmenden Mannschaften

Für diese Liga werden durch den Rundenleiter Spielerlisten verwendet. Diese gelten für alle Runden innerhalb dieser Liga. Die jeweiligen Spielerlisten können in dieser Liga maximal 25 Spieler\*innen aufweisen.  
 Das Vereinsabschlussdatum wurde am *TT.MM.JJJJ* erreicht. Sie können nun die Mannschaften auswählen, die durch den Rundenleiter genehmigt worden sind.

genehmigte Spielerlisten: X von X

\* bitte wählen \*

X festgelegte Spieler für Verein

Name	Geschlecht	Jahrgang	Nationen	Startrecht
------	------------	----------	----------	------------

**Hinweis:** Die Spielerliste ist unter der entsprechenden Liga unter dem URL <https://www.dsv.de/wasserball/wettkampf/ergebnisse-tabellen/> zu finden.

Wenn der Tab mit den Spielerlisten geöffnet ist, kann über das Drop-down-Feld die gewünschte Mannschaft ausgewählt werden.

Nach Auswahl der Mannschaft wird im rechten Feld die Spielerliste der ausgewählten Mannschaft angezeigt.

Der Spielplan wird unter dem Reiter Wasserball -> Spielplan geöffnet:

Wasserball ▾

Startrechte anzeigen

**Spielplan**

Anzahl der Spielansetzungen: 6

01.09.12 - 31.08.13 (Saison 2012/2013) ▾

Beginn	Liga (Geschlecht   Gruppe   Name)			Nr.	Partie	Spielprotokoll
17.09.12 12:00	M	A	Testliga	1	Düsseldorfer SC 1898 : SGW Rhenania/BW Poseidon Köln	<a href="#">Protokoll</a>
13.09.12 07:10	M	A	Testliga	2	SV Blau-Weiß Bochum : SGW Rhenania/BW Poseidon Köln	<a href="#">Protokoll</a>
11.09.12 07:10	M	A	Testliga	3	SV Krefeld 1972 : SG Neukölln Berlin	<a href="#">Protokoll</a>
11.09.12 07:10	M	A	Testliga	4	SV Lünen 08 : Schwimmfr. Unna 01/10	<a href="#">Protokoll</a>
03.09.12 07:10	M	A	Testliga	5	SV Rheinhausen 1913 : SG Neukölln Berlin	<a href="#">Protokoll</a>
02.09.12 07:10	M	A	Testliga	6	SGW Rhenania/BW Poseidon Köln : Düsseldorfer SC 1898	<a href="#">Protokoll</a>

Im Drop-down-Feld "Saison" kann die entsprechende Saison ausgewählt werden.

Im ersten Schritt werden die Grunddaten ausgefüllt. Dies geschieht unter dem blau hinterlegtem Punkt "Protokoll".

## Spieler eintragen, löschen und Spielernummer ändern


Grunddaten für SV Blau-Weiß Bochum : SGW Rhenania/BW Poseidon Köln

Alter: 15 Jahre (13.09.1997) - offen | Max. Anzahl der Spieler: 15


HEIM: SV Blau-Weiß Bochum


Spieler: 0 (EU: 0 / nicht EU: 0)

Nr.	Name, Vorname JG DSV ID   Nationalität	Lizenz 2012 SR ab	Aktion
1	Mustermann, Max (1991)		+

Um Spieler einzutragen, wird unter "Nr." die Spielernummer ausgewählt und unter "Name, Vorname" der dazugehörige Spieler. Wenn die Spielernummer und der Spieler ausgewählt sind, wird der Button  betätigt.



Hinweis: In der Kopfzeile wird unter "Alter" angezeigt, welche Spieler spielberechtigt sind und im Drop-down-Feld ausgewählt werden können.

Wenn ein Spieler gelöscht werden soll, ist der Button  zu betätigen.

Wenn bei einem Spieler die falsche Spielernummer hinterlegt wurde, kann bei diesem Spieler durch das Drop-down-Feld "Nr." eine neue Nummer ausgewählt werden und diese Änderung durch Betätigen des Buttons  aktualisiert werden.

HEIM: SV Blau-Weiß Bochum

Spieler: 1 (EU: 1 / nicht EU: 0)

Nr.	Name, Vorname JG DSV ID   Nationalität	Lizenz 2012 SR ab	Aktion
1	Mustermann, M. 1991 123456   GER	Status Lizenz 14.02.2008	 

Hinweis: Hinter der Anzahl der Spieler wird die Anzahl an EU- und nicht EU-Spielern angezeigt. Sobald drei oder mehr nicht EU-Spieler eingetragen werden, färbt sich diese Anzeige rot. Diese Information ist aktuell nur für die 1. Bundesliga relevant.

Hinweis: Unter "[Status Lizenz](#)" wird angezeigt, in welchem Status sich die Lizenz des Spielers befindet. Es wird unter folgenden Status unterschieden:

**Lizenz ok**

Für den Spieler liegt eine gültige Lizenz vor.

**Lizenz bestellt**

Die Lizenz wurde online beim DSV beantragt.


**keine Lizenz!**

Es liegt keine gültige Lizenz vor.

## Auswahl Kapitän und Trainer, Betreuer, Mannschaftsbegleiter

HEIM: SV Blau-Weiß Bochum

Kapitän:	nicht ausgewählt
Spieler des Tages:	nicht ausgewählt
Trainer:	
Trainer-Lizenz:	
Betreuer:	
Mannschaftsbegleiter:	




In diesem Feld ist in dem Drop-down-Feld "Kapitän" der Spieler auszuwählen, der in diesem Spiel als Kapitän der Mannschaft fungiert.

*Hinweis: Es können nur Spieler ausgewählt werden, welche in der Maske der entsprechenden Mannschaft eingetragen wurden. Wird der ausgewählte Spieler nachträglich gelöscht, muss ein neuer Kapitän ausgewählt werden.*

Anschließend wird der Name des Trainers inkl. seiner Lizenznummer, der Name des Betreuers und des Mannschaftsbegleiters eingetragen. Wenn eine oder mehrere Funktion/en nicht anwesend sind, bleibt das dazugehörige Feld leer.

Nachdem alle benötigten Eintragungen vorgenommen wurden, wird die Eingabe mit dem Button  bestätigt.


Nach dem Spiel kann über das Drop-down-Feld "Spieler des Tages" der Spieler des Tages unter den eingetragenen Spielern ausgewählt werden.

Auch hier muss die Auswahl mit dem Button  bestätigt werden.


*Hinweis: Es kann nur bei einer Mannschaft ein Spieler des Tages ausgewählt werden. Der Spieler des Tages kommt aktuell nur in der 1. Bundesliga zur Anwendung.*


**Grunddaten**


Spielende:


Schwimmbad: \* nicht bekannt \* 

Ort:

Spielbeobachter 1: \* niemand ausgewählt \* 

Spielbeobachter 2: \* niemand ausgewählt \* 

Schiedsrichter 1: \* niemand ausgewählt \* 

Schiedsrichter 2: \* niemand ausgewählt \* 

Sekretär 1:

Dies ist automatisch die Person, die das erste Spielverlaufsereignis eingegeben hat.


Sekretär 2:

Zeitnehmer 1:

Zeitnehmer 2:

Torrichter 1:

Torrichter 2:


**Hinweis:** Wenn es sich in der Rundenart um ein Turnier handelt, können nur die angesetzten Spielbeobachter und Schiedsrichter über das Drop-down-Feld ausgewählt werden.

In diesem Abschnitt werden die Informationen zum Spiel erfasst.

**Schwimmbad:** Durch den Rundenleiter eingetragenes Schwimmbad. Wenn kein Schwimmbad eingetragen ist, kann über das Drop-down-Feld ein Schwimmbad, welches dem Ausrichter zugeordnet ist, ausgewählt werden.

**Ort:** Wird automatisch eingetragen, wenn ein Schwimmbad hinterlegt ist.

**Spielbeobachter 1 & 2:** In diesem Feld stehen die Namen der Spielbeobachter. In der Regel bereits durch den Schiedsrichterobmann ausgefüllt.

***Hinweis:** Die Spielbeobachter können über das Drop-down-Feld aus der vorgegebenen Liste ausgewählt bzw. geändert werden. Freie Einträge sind nicht möglich.*

**Schiedsrichter 1 & 2:** In diesem Feld sind bereits Schiedsrichter durch den entsprechenden Schiedsrichterobmann hinterlegt.

***Hinweis:** Die Schiedsrichter können über das Drop-down-Feld aus der vorgegebenen Liste ausgewählt bzw. geändert werden. Freie Einträge sind nicht möglich.*

**Sekretär 1:** Dieses Feld wird automatisch ausgefüllt durch die Person, welche zum Zeitpunkt des ersten Eintrags im Spielverlauf angemeldet ist. Eine Änderung der eingetragenen Person ist hier nicht möglich.

**Sekretär 2:** In diesem Feld wird der anwesende Sekretär 2 eingetragen.

**Zeitnehmer 1 & 2:** In diesen Feldern werden die anwesenden Zeitnehmer eingetragen.

**Torrichter 1 & 2:** In diesen Feldern werden die anwesenden Torrichter eingetragen.

Abschließend wird die komplette Eingabe mit dem Button  beendet.

## Videolink

wenn man hier eine URL vor & während des Spiels angibt wird der Link auf dsv.de als Live Video angezeigt. Nach Spielende als normaler Videolink.




Im Abschnitt "Videolink" kann ein URL als Videolink eingetragen werden. Diesen URL bitte einfügen und anschließend auf  klicken.

Hinweis: Der Link wird auf dsv.de unter Wasserball, Ergebnisse & Tabellen in dem jeweiligen Spiel unter Grunddaten angezeigt und kann von dort geöffnet werden.

Protokoll für SV Blau-Weiß Bochum : SGW Rhenania/BW Poseidon Köln  
Testliga | Spiel 2 | Beginn 13.09.2012 07:10 Uhr



Nachdem alle für das Spiel benötigten Eintragungen vorgenommen wurden, kann über den Button  das Spielprotokoll als PDF-Datei geöffnet werden, um z.B. einen Kontrollausdruck für die Schiedsrichter drucken zu können.

Um alle Spielinformationen auf dsv.de zu sehen, wird der Button  verwendet.

**Ereigniseingabe**

**Ab:**  1  2  3  4  5m

**Zeit:**  :

SV Blau-Weiß Bochum	SGW Rhenania/BW Po...
Mannschaft	Mannschaft
Trainer	Trainer
Betreuer	Betreuer
Mannschaftsbegleiter	Mannschaftsbegleiter
Nr. 1	Nr. 1
Nr. 2	Nr. 2
Nr. 3	Nr. 3
Nr. 4	Nr. 4
Nr. 5	Nr. 5
Nr. 6	Nr. 6
Nr. 7	Nr. 7
Nr. 8	Nr. 8
Nr. 9	Nr. 9
Nr. 10	Nr. 10
Nr. 11	Nr. 11

**Ereignis:**

Nun befinden Sie sich im Spielverlauf/Spielprotokoll.

Über die links abgebildete Maske "Ereigniseingabe" werden alle Ereignisse dokumentiert.

Unter "Ab:" (Abschnitt) wird das Viertel angegeben, in dem das Ereignis stattgefunden hat.

Unter "Zeit:" wird die Spielzeit angegeben, an der das Ereignis stattgefunden hat.

Nun gibt es für beide Mannschaften ein Auswahlfeld mit den verschiedenen Funktionen. Hier bitte die Funktion/Spieler der betroffenen Mannschaft auswählen.

Ist dies geschehen, erscheinen unter "Ereignis:" die möglichen Ereignisse. Eine Übersicht hierüber ist auf Seite 17 dargestellt. Anschließend wird das benötigte Ereignis ausgewählt.

Um den Eintrag abzuschließen, wird der Button  betätigt.

Dieses Vorgehen wird für jedes Ereignis wiederholt.

***Hinweis:** Wenn ein Spieler drei persönliche Fehler hat und am Spiel nicht mehr teilnehmen darf, färben sich die persönlichen Fehler des betroffenen Spielers in der Mannschaftsstatistik rot.  
Bei jeder Eingabe eines Ereignisses erscheint unter der Ereignisauswahl in grün letzte Eingabe: hh:mm:ss Uhr.*



## Ereignisübersicht nach Funktionen:

Mannschaft:	<ul style="list-style-type: none"><li>- AU - Auszeit</li><li>- S - Strafwurffehler</li><li>- gelbe Karte</li></ul>
Trainer:	<ul style="list-style-type: none"><li>- S - Strafwurffehler</li><li>- gelbe Karte</li><li>- rote Karte</li></ul>
Betreuer:	<ul style="list-style-type: none"><li>- S - Strafwurffehler</li><li>- rote Karte</li></ul>
Mannschaftsbegleiter:	<ul style="list-style-type: none"><li>- S - Strafwurffehler</li><li>- rote Karte</li></ul>
Spieler:	<ul style="list-style-type: none"><li>- T - Tor</li><li>- A - Ausschlussfehler</li><li>- S - Strafwurffehler</li><li>- AmE - Ausschluss m. Ersatz</li><li>- AmE - Ausschluss m. Ersatz §338(13)</li><li>- AmE+4 - Ausschl. m. E. + 4Min §338(14)</li><li>- AS - Ausschluss-Strafwurffehler</li></ul>

# Spielprotokoll Spielverlauf / Zusammenfassung / Mannschaftsstatistik

Spielverlauf (rückwärts)					
Nr.	Ab	Zeit	H	G	Ereignis

Zusammenfassung		
	Heim	Gast
<b>Tore Total</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Tore Abschn. 1-2-3-4</b>	0-0-0-0	0-0-0-0
<b>Tore 5m Werfen</b>	0	0
<b>Ausz. Ab. 1-2-3-4</b>	0-0-0-0	0-0-0-0


Heim: SGW Rhenania/BW Poseidon Köln							
Nr.	Spieler	Tore	1	2	3	4	5
1	Mustermann, M.						
2	Mustermann, M.						
3	Mustermann, M.						
4	Mustermann, M.						
5	Mustermann, M.						
6	Mustermann, M.						
7	Mustermann, M.						
8	Mustermann, M.						
9	Mustermann, M.						
10	Mustermann, M.						
11	Mustermann, M.						
12	Mustermann, M.						
13	Mustermann, M.						

Jedes eingetragene Ereignis wird unter Spielverlauf rückwärts angezeigt. Das bedeutet, dass immer das letzte Ereignis in der ersten Zeile aufgelistet wird.


In dem Feld "Zusammenfassung" werden folgende Informationen für "Heim" und "Gast" angezeigt:

Tore Total:	Aktueller Stand der geschossenen Tore
Tore Abschn. 1-2-3-4:	Aktueller Stand der geschossenen Tore dem jeweiligen Viertel zugeordnet
Tore 5m Werfen:	Aktueller Stand der geschossenen Tore im 5 Meter Werfen
Ausz. Ab. 1-2-3-4:	Aktueller Stand der genommenen Auszeiten dem jeweiligen Viertel zugeordnet

Im Bereich der Mannschaftsstatistik werden pro Spieler die Anzahl der Tore und die persönlichen Fehler zum aktuellen Zeitpunkt angezeigt.


Kappenwechsel			
Zeitpunkt	Alt	Neu	Aktion
siehe Ereignis-Eingabe	-- ▾	-- ▾	

Bemerkungen



Bemerkungen


Heim Nr. 3 nicht mehr teilnahmeberechtigt.  
Gast Nr. 4 nicht mehr teilnahmeberechtigt.




Wenn im Spiel ein Kappenwechsel durchgeführt wird, muss dieser ebenfalls im Spielverlauf eingetragen werden, damit das System die Ereignisse dem richtigen Sportler nach dem Kappenwechsel zuordnen kann.

Hierfür wird das Feld "Kappenwechsel" unter der Mannschaftsstatistik des betroffenen Vereins verwendet.

Im Drop-down-Feld "Alt" und "Neu" werden die zwei betroffenen Spieler, welche die Kappe tauschen, eingetragen.

Anschließend wird der Kappentausch mit dem Button  bestätigt.

*Hinweis: Es erfolgt ein automatisierter Eintrag unter Bemerkungen.*

Im Bemerkungsfeld können weitere Bemerkungen erfasst oder geändert werden. Nach jedem Eintrag bzw. jeder Änderung muss dies mit dem Button  bestätigt werden.

*Hinweis: Weitere automatisierte Einträge im Bemerkungsfeld erscheinen bei folgenden Ereignissen: AmE gemäß § 338 Abs. 13, AmE+4 gemäß § 338 Abs. 14, 4. & 5. persönlichen Fehler eines Spielers, gelbe Karte gegen eine Mannschaft und bei einem Strafwurffehler gegen eine Mannschaft, einen Trainer, Betreuer oder Mannschaftsbegleiter.*

*Hinweis: Ist ein Spieler nicht mehr teilnahmeberechtigt, wird dies unter dem Freitextfeld im Abschnitt Bemerkungen in roter Schrift angezeigt. (siehe Beispiel links)*

**Grunddaten**

Spielende:

Schwimmbad: \* nicht bekannt \*

Ort:

Spielbeobachter 1: \* niemand ausgewählt \*

Spielbeobachter 2: \* niemand ausgewählt \*

Schiedsrichter 1: \* niemand ausgewählt \*

Schiedsrichter 2: \* niemand ausgewählt \*

Sekretär 1:

Dies ist automatisch die Person, die das erste Spielverlaufsereignis eingegeben hat.

Sekretär 2:


Zeitnehmer 1:

Zeitnehmer 2:

Torrichter 1:

Torrichter 2:

Wenn alle Eintragungen vorgenommen wurden wird das genaue Spielende (hh:mm) eingetragen.

Nachdem das Spielende eingetragen wurde, wird dies mit dem Button  bestätigt.

***Hinweis:** Wenn das Spielende eingetragen und aktualisiert wurde, prüft das System, ob alle benötigten Felder ausgefüllt wurden und ob das Spielende durch die Person, die das erste Spielereignis eingetragen hat, eingegeben wurde. Nach Eingabe des Spielendes können noch Änderungen durchgeführt werden.*

Nun wird das Protokoll dem/den Schiedsrichter/n (und ggf. Beobachter) zur Kontrolle vorgelegt.

***Hinweis:** Ist ein Schiedsrichter nicht erschienen, wird dieser über das entsprechende Drop-down-Feld auf "\*niemand ausgewählt\*" gesetzt. Ist in diesem Fall der "Schiedsrichter 1" nicht erschienen, wird der Schiedsrichter 2 über das entsprechende Drop-down-Feld von "Schiedsrichter 1" ausgewählt und im Drop-down-Feld "Schiedsrichter 2" wird "\*niemand ausgewählt\*" ausgewählt.*

# Protokoll Protokollabschluss halb- oder vollelektronisch

Protokoll

Protokollabschluss: [jetzt abschliessen](#)  
Klick erst 15min nach Spielende möglich

Protokollart:  [Leitfaden Online-Protokoll](#)

Protokoll

Protokollabschluss: [jetzt abschliessen](#)  
Klick erst 15min nach Spielende möglich

Protokollart:  [Leitfaden Online-Protokoll](#)

Unterschiedenes Protokoll hochladen:

Keine Datei ausgewählt

Dies ersetzt nach dem Hochladen das automatisch generierte Spielprotokoll

[hochladen](#)

Nachdem der/die Schiedsrichter (und ggf. Beobachter) das Protokoll geprüft hat/haben, kann es abgeschlossen werden.

Unter "Protokollart" ist auszuwählen, ob das Protokoll vollelektronisch oder halbelektronisch abgeschlossen werden soll.

Der Abschluss des Protokolls kann frühestens 15 min nach dem tatsächlichen Spielende eingetragen werden.

Wenn mindestens 15 min nach eingegebenen Spielende vergangen sind, kann das Protokoll abgeschlossen werden, indem auf den Button "jetzt abschliessen" geklickt wird.

*Hinweis: Nach Abschluss des Protokolls sind keine Änderungen mehr möglich. Mit dem klicken auf den Button "jetzt abschliessen" hat der angemeldete Sekretär 1 automatisch das Protokoll bestätigt.*

# Protokoll Nachträgliches Ändern der Protokollart

Protokoll

Protokollabschluss: TT.MM.JJJJ hh:mm:ss Uhr - Spieleingabe beendet

Protokollart: vollelektronisch [Leitfaden Online-Protokoll](#)

Protokoll

Protokollabschluss: TT.MM.JJJJ hh:mm:ss Uhr - Spieleingabe beendet

Protokollart: halbelektronisch [Leitfaden Online-Protokoll](#)

Unterschiedenes Protokoll hochladen:

Keine Datei ausgewählt

Dies ersetzt nach dem Hochladen das automatisch generierte Spielprotokoll

Nach Abschluss des Protokolls erscheint eines der links aufgeführten Felder. Um zwischen den Protokollarten zu wechseln, wird die gewünschte Protokollart im Drop-down-Feld ausgewählt.

*Hinweis: Die Änderung der Protokollart kann beliebig oft erfolgen, aber nur innerhalb einer Stunde nach Protokollabschluss. Steht die Protokollart auf vollelektronisch, ist das Protokoll zur Bestätigung bei dem/n Beobachter/n und Schiedsrichter/n im DSV Adminsystem sichtbar.*

# Grunddaten Drucken des Protokolls und Hochladen des unterschriebenen Protokolls

Protokoll für Düsseldorf SC 1898 : SGW Rhenania/BW Poseidon Köln - Protokoll beendet: 20.12.2022 16:03:47 Uhr  
Testliga | Spiel 1 | Beginn 17.09.2012 12:00 Uhr



Grunddaten für Düsseldorf SC 1898 : SGW Rhenania/BW Poseidon Köln  
Alter: 15 Jahre (17.09.1997) - offen | Max. Anzahl der Spieler: 15

Protokoll


Protokollabschluss: TT.MM.JJJJ hh:mm:ss Uhr - Spieleingabe beendet

Protokollart: halbelektronisch [Leitfaden Online-Protokoll](#)

Unterschriebenes Protokoll hochladen:

Keine Datei ausgewählt

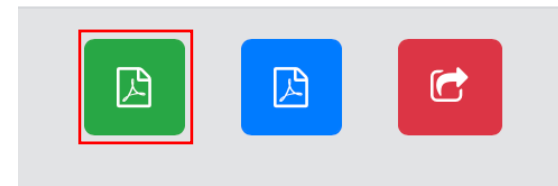
Dies ersetzt nach dem Hochladen das automatisch generierte Spielprotokoll

Drücken Sie , um das abgeschlossene und vollständige Protokoll zu öffnen. Bitte nur dieses ausdrucken und von den Schiedsrichtern/ Spielbeobachtern unterschreiben lassen, wenn die Protokollart "halbelektronisch" ausgewählt wurde.

Im Abschnitt "unterschriebenes Protokoll hochladen" kann, nachdem das Spielprotokoll unterschrieben wurde, dieses gescannt werden und als PDF-Datei angehängt werden. Hierfür die Datei auswählen und anschließend über den Button "hochladen" das PDF-Spielprotokoll im Lizenz-Portal hochladen.

Wenn das unterschriebene PDF Protokoll erfolgreich hochgeladen ist, erscheint ein grünes PDF-Symbol.

Über das grüne PDF-Symbol kann das hochgeladene Protokoll geöffnet werden und über das blaue PDF-Symbol das vom System generierte Protokoll.



dsfv Vereinsportal d.waas Verein Anträge Wasserball

- Startrechte anzeigen
- 2. Startrechte anzeigen
- Spielplan**

VfB Friedberg

Um die Verwaltung der Testspiele aufzurufen, im Menü Wasserball auf "Spielplan" klicken.

## Spielplan VfB Friedberg

Anzahl der Spielansetzungen: 0 [Testspiele verwalten](#) 25.06.23 - 01.07.23 (aktuelle Woche)

Beginn	Liga (Geschlecht   Gruppe   Name)	Nr.	Partie	Spielprotokoll
--------	-----------------------------------	-----	--------	----------------

Im geöffneten Spielplan die Seite "Testspiele verwalten" öffnen.



## VfB Friedberg Testspiele verwalten

[zurück zum Spielplan](#)

**Info**

Hier kann man innerhalb des Vereins bis zu 4 Testspiele anlegen die auch nur innerhalb des Vereinszugangs eingesehen werden können. Alle Wasserball Vollnutzer oder Protokollführer eines Vereins können auf diese Spiele zugreifen und verwalten.

Testspiel leeren / löschen

Datum Uhrzeit	Heim	Gast	Aktion
---------------	------	------	--------

**Testspiel hinzufügen**

Datum: Do, 29.06.2023

Uhrzeit: 21:00

Heim: VfB Friedberg 1. Mannschaft

Gast: VfB Friedberg 1. Mannschaft

Schwimmbad: Usa-Wellenbad in Bad Nauheim

[hinzufügen](#)

Im Abschnitt "Testspiele hinzufügen" Datum, Uhrzeit, Heim, Gast und Schwimmbad über die Drop-down-Felder auswählen und abschließend auf "hinzufügen" klicken.

## VfB Friedberg Testspiele verwalten

[zurück zum Spielplan](#)

**Info**

Hier kann man innerhalb des Vereins bis zu 4 Testspiele anlegen die auch nur innerhalb des Vereinszugangs eingesehen werden können. Alle Wasserball Vollnutzer oder Protokollführer eines Vereins können auf diese Spiele zugreifen und verwalten.

**Testspiel hinzufügen**

Datum:

Uhrzeit:

Heim:

Gast:

Schwimmbad:

Testspiel leeren / löschen

Datum Uhrzeit	Heim	Gast	Aktion	
29.06.23 21:00	1. Mannschaft	2. Mannschaft	<input type="button" value="leeren"/>	<input type="button" value="löschen"/>

Nun erscheint das angelegte Testspiel rechts in der Übersicht. Um das Online-Protokoll für dieses Testspiel zu öffnen auf "zurück zum Spielplan" klicken.

*Hinweis: Das angelegte Testspiel ist für alle Protokollführer im Verein sichtbar.*

## Spielplan VfB Friedberg

Anzahl der Spielansetzungen: 1		<a href="#">Testspiele verwalten</a>		25.06.23 - 01.07.23 (aktuelle Woche) ▾	
Beginn	Liga (Geschlecht   Gruppe   Name)	Nr.	Partie	Spielprotokoll	
29.06.23 21:00	M Testliga	20	VfB Friedberg 1 : VfB Friedberg 2	<a href="#">Protokoll</a>	

Im Spielplan ist nun das angelegte Testspiel verfügbar und das Online-Protokoll kann über "Protokoll" geöffnet werden.

Hier kann das Online-Protokoll des Testspiels wie ein offizielles Spiel geführt werden.

## VfB Friedberg Testspiele verwalten

[zurück zum Spielplan](#)

**Info**

Hier kann man innerhalb des Vereins bis zu 4 Testspiele anlegen die auch nur innerhalb des Vereinszugangs eingesehen werden können. Alle Wasserball Vollnutzer oder Protokollführer eines Vereins können auf diese Spiele zugreifen und verwalten.

**Testspiel hinzufügen**

Datum:

Uhrzeit:

Heim:

Gast:

Schwimmbad:

Testspiel leeren / löschen

Datum Uhrzeit	Heim	Gast	Aktion	
29.06.23 21:00	1. Mannschaft	2. Mannschaft	<input type="button" value="leeren"/>	<input type="button" value="löschen"/>

Über den Button "leeren" können alle Einträge im Online-Protokoll des Testspiels gelöscht werden.

Über den Button "löschen" wird das Testspiel gelöscht.

Bei Fragen zum DSV-Lizenzsystem können sich die Kampfrichter an folgende E-Mail Adresse oder folgenden Ansprechpartner wenden:

[wb-datenbank@dsv.de](mailto:wb-datenbank@dsv.de)

## **Marc Zirzow**

Abteilung Wettkampfsport Wasserball  
Beauftragter Wasserball-Datenbanken  
Vorsitzender Regel- und Disziplinarkommission  
Mobil 0171-5468289  
E-Mail [zirzow@dsv.de](mailto:zirzow@dsv.de)

# Impressum

## Deutscher Schwimm-Verband e.V.

Korbacher Str. 93  
34132 Kassel

Telefon: +49 (0) 561/9 40 83-0  
Telefax: +49 (0) 561/9 40 83-15  
E-Mail: [info@dsv.de](mailto:info@dsv.de)

### **Vertretungsberechtigter**

Der Verband wird durch die Vizepräsidenten Kai Morgenroth und Wolfgang Rupieper gemeinsam vertreten.

Registergericht  
Amtsgericht Kassel  
Vereinsregisternummer: 850 VR 2744  
Umsatzsteuer-Identifikationsnummer: DE 170 385 217

