

# Anleitung zur Eingabe des LIVE-Tickers

Bitte loggen Sie sich mit Ihrer Kennung bei [www.anpfiff.info](http://www.anpfiff.info) ein

## Anmeldung

Wählen Sie aus der oberen Menüleiste die Option **LIVE**, anschließend öffnet sich das Untermenü. Zur Anmeldung klicken Sie auf **Anmeldung für Erfassung LIVE-Spiel**

The screenshot shows the website header with the logo 'anpfiff.info' and a soccer ball icon. The navigation menu includes 'Home', 'LIVE', 'Herren', 'Frauen', 'U19', 'Halle', 'Kalender', 'Panorama', 'Trainer', 'Spieler', 'Schiri', 'BFV', 'Intern', 'Service', and 'Video'. Below the menu, there are links for 'Home', 'LIVE', 'Demnächst LIVE', 'Anmeldung für Erfassung LIVE-Spiel', 'Meine LIVE-Spiele', and 'Infos'. Two red arrows point to the 'LIVE' and 'Anmeldung für Erfassung LIVE-Spiel' links. Below the menu, there is a section for 'Topspiele der Woche' featuring a match report: 'TSV Breitengüßbach - ASV Reckendorf 0:1 (0:1) Reckendorf siegt knapp, aber verdient'. To the right, there is a section for 'LIVE-Spiele' with a graphic showing a laptop, tablet, and smartphone displaying the website, and a button labeled 'LIVE-Spiele melden'.

Wählen Sie die Liga aus, aus der Sie über ein Spiel berichten möchten. In unserem Beispiel haben wir uns für die Kreisliga 1 Bamberg entschieden. Über den Button **Zeige Spiele** bekommen Sie die nächsten Spiele der Liga gezeigt.

The screenshot shows the 'Anmeldung zu LIVE-Spiel' form. It includes a dropdown menu for 'Bitte wählen Sie die gewünschte Liga:' with 'Erwachsene', 'männlich', and 'Kreisliga 1 Bamberg' selected. A 'Zeige Spiele' button is visible. Below the form is a table of matches with columns for 'Datum Uhr', 'Partie', 'LIVE-Berichterstatter', 'Anmelde', and 'für'. A red arrow points to the 'LIVE-Ticker' button in the 'Anmelde' column for the first match.

Datum Uhr	Partie	LIVE-Berichterstatter	Anmelde	für
18.03.2012 16:00	SpVgg Trunstadt - SV O-/U-harnsb.	Baumgärtel Andreas	LIVE-Ticker	LIVE-Ergebnisse
18.03.2012 15:00	SC Reichmannsd. - DJK Tütscheng.	unbesetzt	LIVE-Ticker	LIVE-Ergebnisse
18.03.2012 15:00	TSV Burgebrach - FC Thüngfeld	unbesetzt	LIVE-Ticker	LIVE-Ergebnisse
18.03.2012 15:00	SV Hallstadt - SV Würgau	Schäfer Robert	LIVE-Ticker	LIVE-Ergebnisse
18.03.2012 15:00	DJK Stappenbach - DJK Königsfeld	unbesetzt	LIVE-Ticker	LIVE-Ergebnisse
17.03.2012 16:00	ASV Naisa - SC Kemmern	Dotterweich Christian	LIVE-Ticker	LIVE-Ergebnisse
18.03.2012 15:00	SC Heiligenst. - DJK D.B. Bbg. 2	Fiedler Christian	LIVE-Ticker	LIVE-Ergebnisse
18.03.2012 15:00	TSV Ebensfeld - FSG Gunzendorf	unbesetzt	LIVE-Ticker	LIVE-Ergebnisse

Klicken Sie auf den rot hinterlegten Button **LIVE-Ticker**, wenn Sie von dem Spiel einen ausführlichen LIVE-TICKER erstellen möchten.

**Im nächsten Schritt bestätigen Sie bitte Ihre Anmeldung für das LIVE-Spiel.**

Überprüfen Sie bitte die Richtigkeit Ihrer Mail-Adresse und korrigieren Sie diese gegebenenfalls. Anschließend klicken Sie auf **Bestätigen**.

Sollte sich Ihre Mail-Adresse seit Ihrer Registrierung bei anpfiß geändert haben, dann wäre es wichtig, wenn Sie diese auch in Ihrem **Profil**, das bei anpfiß hinterlegt ist, ändern.

Nach erfolgter Anmeldung erhalten Sie eine Bestätigungsmail an die angegebene Email-Adresse. Es erscheint zudem die aktualisierte Übersicht der LIVE-Spiele für diese Liga. Auch Ihr Name erscheint jetzt mit einem **T**, wenn Sie sich für ein LIVE- **TICKER** entschieden haben bzw. mit einem **E**, wenn Sie LIVE- **Ergebnisse** melden wollen.

Datum Uhr	Partie	LIVE-Berichterstatter	Anmeldung für
18.03.2012 16:00	SpVgg Trunstadt - SV O-/U-harnsb.	<b>T</b> Baumgärtel Andreas	<b>LIVE-Ticker</b> <b>LIVE-Ergebnisse</b>
18.03.2012 15:00	SC Reichmannsd. - DJK Tütscheng.	<b>E</b> Riemke Bernd	<b>LIVE-Ticker</b> <b>LIVE-Ergebnisse</b>
18.03.2012 15:00	TSV Burgebrach - FC Thüngfeld	unbesetzt	<b>LIVE-Ticker</b> <b>LIVE-Ergebnisse</b>
18.03.2012 15:00	SV Hallstadt - SV Würgau	<b>T</b> Schäfer Robert	<b>LIVE-Ticker</b> <b>LIVE-Ergebnisse</b>
18.03.2012 15:00	DJK Stappenbach - DJK Königfeld	unbesetzt	<b>LIVE-Ticker</b> <b>LIVE-Ergebnisse</b>
17.03.2012 16:00	ASV Naisa - SC Kemmern	<b>T</b> Dotterweich Christian	<b>LIVE-Ticker</b> <b>LIVE-Ergebnisse</b>
18.03.2012 15:00	SC Heiligenst. - DJK D.B. Bbg.	<b>E</b> Fiedler Christian	<b>LIVE-Ticker</b> <b>LIVE-Ergebnisse</b>
18.03.2012 15:00	TSV Ebersfeld - FSG Gunzendorf	unbesetzt	<b>LIVE-Ticker</b> <b>LIVE-Ergebnisse</b>

**WICHTIG:**

Pro Spiel kann entweder nur der LIVE- TICKER oder die LIVE- EREGBNISSE eingestellt werden ó aber nicht beide zusammen.

Das System ist hierarchisch aufgebaut: Ein LIVE-TICKER ist höherwertig als die LIVE- EREGBNISSE. Wenn sich also ein User für die LIVE-ERGBNISSE eines Spiels anmeldet, dann kann er von einem anderen User, der einen LIVE-TICKER machen will, überstimmt werden.

Die höchste Instanz aber ist immer der offizielle Berichterstatter eines Vereins. Wenn sich ein Berichterstatter mit seiner Kennung einloggt, um einen LIVE-TICKER zu machen, dann wird er immer Vorrang haben vor dem LIVE-TICKER eines Lesers zum gleichen Spiel.

Die Anmeldung zu einem Live-Ticker können Sie auch von einem Smartphone aus vornehmen:



Klicken Sie im Menü **LIVE** und anschließend auf **Anmeldung für Erfassung LIVE-Spiel**. Folgen Sie den weiteren Schritten. Abschließend drücken Sie den Button **Ticker**

# Erstellung des LIVE-TICKERS (PC, Tablet)

Nach erfolgreicher Anmeldung kann es losgehen. Klicken Sie auf der Startseite **LIVE** und dann das Untermenü **Meine LIVE-Spiele**

**anpfiff.info**  
Partner von inFranken.de

Home **LIVE** Herren Frauen U19 Kalender Trainer Spieler BFV Intern

Heute LIVE Demnächst LIVE Anmeldung für LIVE-Spiel **Meine LIVE-Spiele** Infos

11.03.2012 | 18:09 Uhr | Landesliga Nord  
**Landesliga aktuell**  
**Neudrossenfeld nach der Pause stark**  
 Mit zwei Spielen unter ausschließlich oberfränkischer Beteiligung fand der 24. Spieltag der Landesliga Nord sein Ende: Dabei erspielte

**anpfiff-Ticker**  
 heute 07:03 Uhr | shdschuetz  
 FC Strullendorf - SV Friesen 3:0 (BOL):  
 Fan-Voting  
 heute 06:48 Uhr | gaaßbock01  
 SV Dörfleins - SpVgg Stegaurach 4:1 (BezL):  
 Schiri-Benotung für Marcel Schiller

Auf der folgenden Seite erscheint ein Übersicht mit allen Spielen, für die Sie sich haben vormerken lassen. Klicken Sie auf **Erfassen**, um mit der Erfassung des LIVE-TICKERS zu beginnen. Auch Stornierungen können hier vorgenommen werden.

Meine LIVE-Spiele ⓘ

Datum	Alter	G	Liga	Partie			
04.03.2012 10:00	Erw.	m	Test	DJK Heimteam - TSV Gastteam	T	Erfassen	Anmeldung stornieren
04.03.2012 06:00	Erw.	m	Test	DJK Heimteam - TSV Gastteam	E	Erfassen	Anmeldung stornieren

Beginnen Sie nun mit dem Tickern. Dazu steht Ihnen ein umfangreiches Menü mit verschiedenen Tools zur Verfügung. Diese können Sie beliebig verwenden.

**LIVE-Ticker erfassen** ⓘ

DJK Heimteam - TSV Gastteam | Testliga - Ohne Rückwechsel, Erwachsene, männlich  
 Status: Spielstand :- (-:-) | **Spiel noch nicht angepfiffen**

**DJK Heimteam**

Aufstellung Heim-Team  
Karten Heim

Infos zum Spiel  
Tore  
Statistik  
E-Mail an die Redaktion


**TSV Gastteam**

Aufstellung Gäste  
Karten Gast



## Aufstellung der Mannschaften

Klicken Sie aus dem Kader (links) die Spieler an, die im Aufgebot für dieses Spiel stehen. Beginnend mit dem Torwart, endend mit dem Stürmer. Anschließend die Ersatzspieler.

Spielbericht erfassen  **Heim** | **Gast** | **Tore** | Karten **Heim** **Gast** | **Bericht** | **Stimmen** | **Statistik** | **Freigabe**

DJK Heimteam - TSV Gastteam 3:2 | Testliga - Ohne Rückwechsel, Erwachsene, männlich

**DJK Heimteam** Taktik: Kein taktisches System...

Nr.	Kor	Spieler	Kap	Position (optional)
1	<input type="checkbox"/>	Bauer, Daniel	<input type="checkbox"/>	keine Position...
2	<input type="checkbox"/>	Derivolcov, Vitalii	<input type="checkbox"/>	keine Position...
3	<input type="checkbox"/>	Giessler, Manuel	<input type="checkbox"/>	keine Position...
4	<input type="checkbox"/>	Heinzelmann, Peter I.	<input type="checkbox"/>	keine Position...
5	<input type="checkbox"/>	Kern, Markus	<input type="checkbox"/>	keine Position...
6	<input type="checkbox"/>	Mustermann, Max	<input type="checkbox"/>	keine Position...
7	<input type="checkbox"/>	Maier, Hans	<input type="checkbox"/>	keine Position...
8	<input type="checkbox"/>	Nawrath, Thomas	<input type="checkbox"/>	keine Position...
9	<input type="checkbox"/>	Rust, Stephan	<input type="checkbox"/>	keine Position...
10	<input type="checkbox"/>	Stobler, Andreas	<input type="checkbox"/>	keine Position...
11	<input type="checkbox"/>	Vogel, Herbert	<input type="checkbox"/>	keine Position...

Nr.	Kor	Spieler	ETW	Min.	+Min.	raus
12	<input type="checkbox"/>	Wild, Manuel	<input type="checkbox"/>	20		7
13	<input type="checkbox"/>	Martini, Johannes	<input type="checkbox"/>	30		9
14	<input type="checkbox"/>	Scharfenberg, Pascal	<input type="checkbox"/>	88		8

Sie haben die Möglichkeit, auch alle Ersatzspieler anzuklicken, die auf dem Spielberichtsbogen stehen ó unabhängig davon, ob diese zum Einsatz kommen oder nicht.

Alle Spieler erhalten automatisch die Nummern von 1 bis 11 zugewiesen. Diese Nummern können Sie beliebig ändern, indem Sie diese überschreiben. Das hat den Vorteil, dass Sie die erste Elf nach den tatsächlichen Rückennummern auf dem Trikot eingeben können.

Den Kapitän und den Ersatztorwart können Sie durch Anklicken im Kästchen **Kap** oder **ETW** markieren.

Bei einer Fehleingabe klicken Sie unten den Button **Korrektur** und der letzte Spieler verschwindet aus der Aufstellung. Um einen Spieler gezielt zu korrigieren, aktivieren Sie das Kästchen **Kor**; ein erneutes Klicken auf einen Spieler aus dem Kader ersetzt den Spieler aus der Aufstellung.

## Bei eingewechselten Spielern tragen Sie bitte die Minute der Einwechslung ein

Mit Rückwechsel: Bei Spielen mit Rückwechselregelung tragen Sie nur die Minute der ersten Einwechslung des Spielers ein.

Ohne Rückwechsel: Bei Spielen ohne Rückwechsel tragen Sie die Minute ein, wann der Wechsel stattfand und im Kästchen **raus** die Nummer des Spielers, der ausgewechselt wurde.

Nr.	Kor	Spieler	ETW	Min.*	+Min.
12	<input type="checkbox"/>	Linzner, Roman	<input type="checkbox"/>	15	
13	<input type="checkbox"/>	Mcquillen, Matthew	<input type="checkbox"/>	31	
14	<input type="checkbox"/>	Messingschlager, Chris	<input type="checkbox"/>	45	
15	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
16	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
17	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
18	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
19	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
20	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
21	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
22	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		

Kap = Kapitän, ETW = Ersatztorwart (Angaben optional)

Nr.	Kor	Spieler	ETW	Min.	+Min.	raus
12	<input checked="" type="checkbox"/>	Wasinski, Waldemar	<input checked="" type="checkbox"/>	15		5
13	<input type="checkbox"/>	Zinnecker, Daniel	<input type="checkbox"/>	55		11
14	<input type="checkbox"/>	Paredes, Jose Robles	<input type="checkbox"/>			
15	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
16	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
17	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
18	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
19	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
20	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
21	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			
22	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			

Kap = Kapitän, ETW = Ersatztorwart (Angaben optional)

mit Rückwechselrecht

ohne Rückwechselrecht

Unter dem Kästchen **+Min** können Sie zudem die Minuten nach der regulären Spielzeit eintragen, wann der Wechsel stattgefunden hat. Also: Bei einem Wechsel in der 93. Minute geben Sie ins Kästchen **Min** § 90õ und in **+Min** eine § 3õ ein.

Optional können Sie noch einen **Tickertext** zur Auswechslung eingeben.

Wenn Ersatzspieler nicht eingesetzt werden, dann lassen Sie die Angabe für die Minuten frei. Trotzdem wird der Spieler in unserer Statistik erscheinen.

Sollte ein neuer Trainer verantwortlich sein oder der etatmäßige Trainer von einer anderen Person vertreten werden, dann schreiben Sie bitte den Namen in das leere Feld.

Und: Sie können neu hinzugekommene Spieler über den Link **Neuen Spieler anlegen** dem System hinzufügen. Falsch geschriebene Spielernamen können Sie über das Stift-Symbol hinter dem Namen melden.

**Klicken Sie den Button Speichern**



## Persönliche Strafen (Karten)

Sie vergeben Karten, indem Sie die Spieler aus der Aufstellung anklicken. Zu den Karten (g), (g/r) und (r) müssen Sie außerdem die Minutenangabe hinzufügen. Auch hier wieder die Option, Karten in der Nachspielzeit gesondert zu markieren.

Klicken Sie das Feld **Bk** nur dann an, wenn der Spieler zum Zeitpunkt der Karte gar nicht spielte (also bei einer Karte, die ein Spieler auf der Auswechselbank sitzend erhielt).

**Optional:** Sie können den Grund für die Karte aus dem Menü auswählen und auch noch einen Tickertext eingeben.

**WICHTIG:** Sie können eine Ampelkarte (g/r) nur dann anlegen, wenn der Spieler vorher eine gelbe Karte (g) gesehen hatte. Bei einer Ampelkarte muss der Spieler also mit einer gelben Karte angelegt werden und später mit einer gelb-roten.

Um Angaben zu korrigieren, überschreiben Sie die gemachten Angaben. Wenn Sie eine Karte komplett löschen möchten, klicken Sie das Kreuz am Zeilenende. Beenden Sie Ihre Eingabe immer mit **Speichern**.

Spielbericht erfassen ⓘ Heim | Gast | Tore | Karten Heim Gast | Bericht | Stimmen | Statistik | Freigabe

DJK Heimteam - TSV Gastteam 3:2 | Testliga - Ohne Rückwechsel, Erwachsene, männlich

	#	Kor	g	g/r	r	Min.	+Min.	Bk	Grund (optional)	Tickertext	
1 Bauer I.	1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	89		<input type="checkbox"/>	Foulspiel		✕
2 Derivalcov	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	90		<input type="checkbox"/>	Grund...		✕
3 Giessl	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	76		<input type="checkbox"/>	Grund...		✕
4 Heinzelmann I.	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	22		<input type="checkbox"/>	Meckern		✕
5 Kern	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	88		<input type="checkbox"/>	Notbremse		✕
6 Mustermann											
7 Maier H.											
8 Nawrath											
9 Rust											



## Infos zum Spiel

Hier machen Sie die entsprechenden Angaben zur Zahl der Zuschauer oder zum Namen des Schiedsrichters. Beenden Sie Ihre Eingabe mit **Speichern**.



## An- und Abpfiff

Dieser Button ist enorm wichtig, denn mit diesem Feld regeln Sie den Anpfiff, den Pausenpfiff, den Anpfiff zur zweiten Halbzeit und den Schlusspfiff. Beachten Sie: Sie können nur Angaben zum Spiel machen (z.B. ein Tor melden), wenn das Spiel *š* angepfiffen *õ* ist und dies über diesen Button mitgeteilt wurde. Seien Sie deshalb bitte immer pünktlich zum Anstoß am Sportplatz. Beenden Sie Ihre Eingabe mit **Speichern**.



## Tore

Klicken Sie auf den Spieler in der Aufstellung (links), und er erscheint automatisch als Torschütze. Das anpfiff-System folgt der Reihenfolge Ihrer Angaben und erkennt, ob der Treffer für das Heim- oder das Gast-Team zählt.

Im Falle eines Eigentores klicken Sie den Button **Eigentor** bei der Gastmannschaft bzw. bei der Heimmannschaft

Spielbericht erfassen ℹ Heim | Gast | **Tore** | Karten Heim Gast | Bericht | Stimmen | Statistik | Freigabe

DJK Heimteam - TSV Gastteam 3:2 | Testliga - Ohne Rückwechsel, Erwachsene, männlich

DJK Heimteam	Kor	St.	Torschütze	Min.	+Min.	Elfmeter	#11	Vorlagengeber (opt.)	Tickertext
1 Bauer	<input type="checkbox"/>		1:0 Bauer	3		Foul		Keiner...	
2 Derivolcov	<input type="checkbox"/>		2:0 Heinkelmann I.	17		keiner		2 Derivolcov	
3 Giessl	<input type="checkbox"/>		2:1 Doppernas	25		Hand		Keiner...	
4 Heinkelmann I.	<input type="checkbox"/>		2:2 Doppernas	62		keiner		4 Hauptmann	
5 Kern	<input type="checkbox"/>		3:2 Nawrath	90	3	keiner		Keiner...	
6 Mustermann									
7 Maier H.									
8 Nawrath									

Tragen Sie nun bitte auch noch die Minute ein, in der das Tor gefallen ist. Auch hier haben Sie die Möglichkeit, Tore in der Nachspielzeit bei **+Min** einzugeben.

Unter der Überschrift  $\checkmark$  Elfmeter können Sie, sofern es ein Strafstoß war, auch den Grund für den Elfmeter angeben: **Foul** oder **Hand**.

Eine weitere Option ist völlig freiwillig und wird vom System nicht gefordert: Sie können den Vorlagengeber des Tores auswählen oder einen weiteren Text zum Tor (Torbeschreibung) abgeben. Beenden Sie Ihre Eingabe mit **Speichern**.



## Texte für den Ticker

Hier schreiben Sie den regulären Text für Ihre Ticker, z.B. zum Spielverlauf oder zu einer Chance. Sie haben die Möglichkeit, für aufregende Situationen (Lattentreffer o.ä.) einen  $\checkmark$  Aufreger zu melden, so dass im Ticker ein entsprechendes Zeichen erscheint. Beenden Sie Ihre Eingabe mit **Speichern**.



## Statistische Details

Wenn Sie möchten, können Sie weitere Statistiken eingeben. Dann **Speichern**.



## Meldung an die anpfiff-Redaktion

Spielabbruch? Fünf Tore durch einen Spieler? Torwart erzielt einen Treffer? Melden Sie Besonderheiten per Mail an die anpfiff-Redaktion.





## LIVE-Ticker



Aus Bamberg tickert Gerd Gaetzschmann

90+3 🖱️ **Spielende**



90+1 Die Nachspielzeit läuft und dem FC sind die drei Punkte wohl nicht mehr zu nehmen.

87 🇨🇪   Spielerwechsel FC Eintracht Bamberg  
**Ribeiro, Dinis** für Fischer, Markus

85 ⚽  Toooooor für FC Eintracht Bamberg  
**2:0 Bechmann, Johannes**

84 🟡 **Zang, Maximilian** (TSV Großbardorf) wegen Foulspiels

79 🟡 **Götzfried, Bastian** (TSV Großbardorf) wegen Foulspiels

77 🇨🇪   Spielerwechsel FC Eintracht Bamberg  
**Karl, Stefan** für Deptalla, Alexander

74 🇨🇪   Spielerwechsel TSV Großbardorf  
**Hirn, Marcel** für Rieß, André

66 Der TSV Großbardorf hatte soeben seine erste gute Möglichkeit im Spiel. Der Ball geht aber knapp über das Gehäuse von Julian Bach.

65 🇨🇪   Spielerwechsel FC Eintracht Bamberg  
**Kettler, Christopher** für Finnemann, Rene

62 Der Stadionsprecher gibt die offizielle Zuschauerzahl bekannt. 474 zahlende Zuschauer fanden den Weg ins Fuchsparkstadion.

59 ⚽  Toooooor für FC Eintracht Bamberg  
**1:0 Fischer, Markus**  
Mit einem herrlichen Freistosstor in den Winkel bringt Markus Fischer seine Farben in Front.

53 Der FC drückt und hatte durch Peter Heyer auch gleich eine gute Möglichkeit.

46 🇨🇪   Spielerwechsel TSV Großbardorf  
**Heilmann, Christian** für Kaufmann, Felix

46 🖱️ **Anpfiff 2. Halbzeit**

45+2 🖱️ **Halbzeit**

45 🟡 **Rieß, André** (TSV Großbardorf) wegen Foulspiels

42 🟡 **Dinudis, Waios** (TSV Großbardorf) wegen Foulspiels  
Ein rüdes Foul an Renè Finnemann.

39 Der FC Eintracht Bamberg kontrolliert weitestgehend das Spiel ohne sich aber entscheidend in Szene setzen zu können.

í und das ist das Ergebnis

## Erstellung des LIVE-TICKERS (Smartphone)

Nach erfolgter Anmeldung rufen Sie auf Ihrem Smartphone die mobile Version unter [m.anpfiff.info](http://m.anpfiff.info) auf und wählen Sie in der unteren Leiste die Option **Spiele**



Klicken Sie auf **Meine LIVE-Spiele**, um zur Übersicht der für Sie gebuchten Spiele zu gelangen.



In der Übersicht sehen Sie alle Partien aufgelistet, für die Sie sich angemeldet haben, wobei ein **T** erscheint, wenn Sie sich für ein LIVE- **TICKER** entschieden haben bzw. ein **E**, wenn Sie ein LIVE- **E**rgebnis melden wollen.

Wählen Sie nun das entsprechende Spiel.



Beginnen Sie die Ergebnismeldung, indem Sie **Erfassen** klicken. Sollten Sie trotz Anmeldung die Ergebnismeldung nicht machen wollen, dann stornieren Sie unbedingt die Anmeldung (**Storno**).

LIVE-Ticker erfassen

-- (-:-)

Spiel noch nicht angepfiffen

DJK Heimteam	TSV Gastteam
  	  
 	 

Bisher erfasste Tickereinträge:  
Noch keine Tickereinträge

Sie befinden sich jetzt auf der Startseite für den LIVE-Ticker, von der Sie alle Eingaben steuern. Dazu stehen Ihnen pro Team fünf Buttons zur Verfügung:

- Button für die Aufstellung
- Button für das taktische Spielsystem
- Button für Auswechslungen
- Button für ein Tor
- Button für Karten

Für das Spiel haben Sie weitere Buttons zur Auswahl:

- Button für Infos zum Spiel
- Button für An- und Abpfiff
- Button zum Schreiben des Tickertextes
- Button für die Statistik
- Button für eine Mail an die Redaktion

Aufgebot erfassen

-- (-:-)

Spiel noch nicht angepfiffen

DJK Heimteam

Nr.	Spieler	11	Kor.
<input type="checkbox"/>	Bauer Daniel I.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Bauer Daniel II.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Baumann Thomas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Derivolcov Vitalii	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Dorsch Daniel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Giessl Manuel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Beginnen Sie am besten mit den Aufstellungen



Klicken Sie aus dem Kader die Spieler an, die im Aufgebot für dieses Spiel stehen. Beginnend mit dem Torwart, endend mit dem Stürmer. Anschließend die Ersatzspieler.

Alle Spieler erhalten automatisch die Nummern von 1 bis 11 und folgende zugewiesen. Diese Nummern können Sie beliebig ändern, indem Sie diese überschreiben. Das hat den Vorteil, dass Sie die erste Elf nach den tatsächlichen Rückennummern auf dem Trikot eingeben können.

Geben Sie die Rücken-Nummern des Kapitäns und Ersatztorwarts (ETW) in die entsprechenden Felder ein. Diese Angabe sind optional.

Sollte ein neuer Trainer verantwortlich sein oder der etatmäßige Trainer von einer anderen Person vertreten werden, dann schreiben Sie bitte den Namen in das leere Feld.

Und: Sie können neu hinzugekommene Spieler über den Link **Neuen Spieler anlegen** dem System hinzufügen. Falsch geschriebene Spielernamen können Sie über das Stift-Symbol hinter dem Namen melden.

## Optional können Sie nun die taktischen Systeme der Mannschaften eingeben.



Klicken Sie dazu auf das entsprechende Symbol und geben Sie den Mannschaften eine taktische Grundaufstellung, die Sie aus verschiedenen Mustern auswählen können.

Anschließend können Sie allen Spielern innerhalb dieses Systems eine bestimmte Position zuweisen.

The form is titled 'ausgewechselter Spieler' and 'eingewechselter Spieler'. It includes a dropdown menu for the outgoing player (currently '1 - Bauer 1'), a dropdown for the incoming player ('Bitte wählen...'), and input fields for 'Minute/Zusatzminute' (currently '34'). There is a text area for 'Tickertext (opt.)' containing 'Außer Form'. A 'Speichern' button is at the bottom. Below the form, it says 'Bisher erfasste Wechsel: Noch keine Wechsel hinterlegt'.

### Spielerwechsel regeln Sie mit diesem Button



Für beide Mannschaften können Sie Spielwechsel verzeichnen. Wählen Sie dazu den ausgewechselten Spieler an und dann den dafür kommenden Ersatzspieler.

Dann müssen Sie die Minute der Auswechslung angeben und können optional noch einen Text zur Auswechslung in das Feld **Tickertext** eingeben.

Bei Spielen mit Rückwechselrecht geben Sie nur den eingewechselten Spieler und die Minute der ersten Einwechslung des Spielers an.

*Hinweis zum Feld Zusatzminute: Sie können die Minuten nach der regulären Spielzeit eintragen, wann der Wechsel stattgefunden hat. Also: Bei einem Wechsel in der 93. Minute geben Sie ins Kästchen **Minute** § 90ᄀ und bei **Zusatzminute** eine § 3ᄀ ein.*

The form is titled 'Tor zum 1:0 erfassen'. It includes a dropdown for the scorer ('Torschütze DJK Heimteam' currently '8 - Maier E.'). There are input fields for 'Minute/Zusatzminute' (currently '1') and 'Elfmeter/#11' (currently 'Foulelfmeter'). A dropdown for 'Vorlagengeber (opt.)' is set to 'Keiner...'. There is a text area for 'Tickertext (opt.)' containing 'Sicher verwandelt'. A 'Speichern' button is at the bottom.

### Machen Sie Angaben zu den Toren



Endlich ein Tor gefallen? Dann auf den Ball klicken und den Torschützen auswählen sowie die Minute, in der das Tor gefallen ist. Diese wird vom System vorgegeben, kann aber von Ihnen korrigiert werden.

Machen Sie eine Angabe, ob es ein normaler Treffer oder ein Elfmeter war (Hand- oder Foulelfmeter). Bei einem Treffer aus dem Spiel heraus können Sie zudem den Vorlagengeber markieren.

Fügen Sie optional noch einen Tickertext zum Tor ein.

### Gelbe und rote Karte



Nach dem gleichen Schema wie bei den Toren können Sie die Karten, die vergeben wurden, erfassen: Wählen Sie den § Sünderᄀ aus und geben Sie ihm die Karte, die er vom Schiri gezeigt bekommen hat. Geben Sie eine Minute ein, falls diese vom System abweichen sollte und machen Sie eine Angabe für die Karte (wegen Meckerns, Foulspiels etc.)

**Mit den restlichen fünf Buttons machen Sie Angaben zum Spiel, die nicht unmittelbar mit einer Mannschaft verbunden sind**



### **Machen Sie allgemeine Angaben zum Rahmen des Spiels**

*Hier werden Zuschauerzahlen, der Name des Sportplatzes und auch der Schiedsrichter hinterlegt.*

*Den Schiri müssen Sie durch Eingabe des Nachnamens aus einer hinterlegten Liste auswählen. Sollte er wider Erwarten nicht zu finden sein, so können Sie einen neuen Datensatz anlegen.*



### **An- und Abpiff beim Spiel festlegen**

*Das Spiel kann erst beginnen, wenn der SR das Spiel angepiffen hat. Deswegen ist dieser Button sehr wichtig. Ohne diesen ſAnpiffō können keine spielbezogenen Ereignisse (Tore, Wechsel, Karten) erfasst werden. Vergessen Sie nicht den Halbzeitpiff und die beiden Piffe nach der Pause zu klicken.*



### **Texte für den Ticker**

*Hier schreiben Sie den regulären Text für Ihre Ticker, z.B. zum Spielverlauf oder zu einer Chance. Sie haben die Möglichkeit, für aufregende Situationen (Lattentreffer o.ä.) einen ſAufregerō zu melden, so dass im Ticker ein entsprechendes Zeichen erscheint. Beenden Sie Ihre Eingabe mit **Speichern**.*



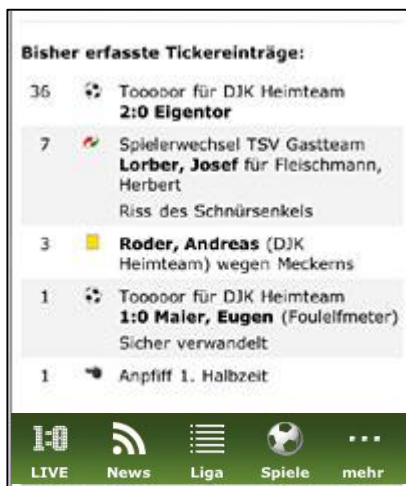
### **Statistische Details**

*Wenn Sie möchten, können Sie weitere Statistiken eingeben (Ecken, Freistöße, Chancen etc.).*



### **Meldung an die anpiff-Redaktion**

*Spielabbruch? Fünf Tore durch einen Spieler? Torwart erzielt einen Treffer? Melden Sie Besonderheiten per Mail an die anpiff-Redaktion.*



## í und das ist das Ergebnis:

*Auf der Startseite des Ergebnismelders können Sie nachvollziehen, was Sie alles getickert haben. Die neuesten Meldungen werden oben angefügt.*

*Das hilft Ihnen auch, etwaige Fehler zu korrigieren. Sollten Sie einen Fehler entdeckt haben, dann gehen Sie in die entsprechende Rubrik und ändern beispielsweise Torschützen, Minutenangaben, Auswechslungen etc.*