



# **RELEASE NOTES**

SYSTEM:		DFBnet		VERSION: 9.30 MR	
SPEICHERPFAD/DOKUMENT:		230515_DFBnet_Schiri_Beobachtung_Freigabemitteilung_9_30_MR.doc			
	Erstellt:	Letzte Änderung:	Geprüft:	Freigabe:	
Datum:	15.05.2023	12.06.2023	13.06.2023	13.06.2023	
Version:	V1.0	V1.2	V1.2	V1.2	
Name:	T. THOMALLA	T.THOMALLA	R.SCHRÖDER	R.SCH RÖDER	

#### © Juli 2021 | DFB GmbH & Co. KG

Alle Texte und Abbildungen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet, dennoch können etwaige Fehler nicht ausgeschlossen werden. Eine Haftung der DFB GmbH & Co. KG, gleich aus welchem Rechtsgrund, für Schäden oder Folgeschäden, die aus der An- und Verwendung der in diesem Dokument gegebenen Informationen entstehen können, ist ausgeschlossen.

Das Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Die Weitergabe sowie die Veröffentlichung dieser Unterlage, ist ohne die ausdrückliche und schriftliche Genehmigung DFB GmbH & Co. KG nicht gestattet. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadensersatz. Alle Rechte für den Fall der Patenterteilung oder der GM-Eintragung vorbehalten.

Die in diesem Dokument verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen sind in den meisten Fällen auch eingetragene Warenzeichen und unterliegen als solche den gesetzlichen Bestimmungen.



### Inhaltsverzeichnis

1 Abbildung des Leistungsprofils		3
1.1 Zugriff auf das Leistungsprofil		3
1.2 Aufrufen des Leistungsprofils		5
1.3 Anzeige des Leistungsprofils		5
1.4 Berechnungskriterien		10
Abbildungsverzeichnis		11
Bearbei	tungshistorie	11
	Abbildu 1.1 1.2 1.3 1.4 Abbildu Bearbei	Abbildung des Leistungsprofils.         1.1       Zugriff auf das Leistungsprofil         1.2       Aufrufen des Leistungsprofils         1.3       Anzeige des Leistungsprofils         1.4       Berechnungskriterien         Abbildungsverzeichnis       Bearbeitungshistorie



# **1 ABBILDUNG DES LEISTUNGSPROFILS**

Nachdem der neue Beobachtungsbogen sowie die dazugehörigen Auswertungen implementiert wurden, kommt nun mit dem Major Release 9.30 das Leistungsprofil als ein weiterer Baustein zur Evaluierung von Schiedsrichterleistungen hinzu.

Das individuelle SR-Leistungsprofil konsolidiert die Beobachtungsergebnisse aller Kriterien und bietet den Rollen Schiedsrichter, Coach und Ausschuss damit eine detaillierte Analysemöglichkeit.

# 1.1 ZUGRIFF AUF DAS LEISTUNGSPROFIL

Zugriff auf das Leistungsprofil erhalten die Rollen Ausschuss, Coach und Schiedsrichter. Dabei haben die Rollen Ausschuss und Coach, abhängig von ihren Datenrechten, eine Lese- und Schreibberechtigung. Die Schiedsrichter selbst können nur auf ihr eigenes Profil lesend zugreifen.

Der Zugang zum Profil erfolg über die Profilansicht eines Schiedsrichters. Hierbei wurde ein weiterer Tab hinzugefügt: "Leistungsprofil".



Abbildung 1 Aufruf der Profile

Coach Aussch	uss					
Profilsuche						
Nachname			Verband	Induce folial induced		
Vorname			Mannschaftsart			
Funktion	Schiedsrichter •	•	Spielklasse	and a start st		
			Gebiet	1.000		
🧀 🔒 👘				Eingaben leeren	Suchen	

Abbildung 2 Suchfunktion zur Auswahl der Profile



	<b>A</b> Nachname	™AVorname	™ <b>≙geb</b> .	™∆PLZ	™≜Ort	<sup>™</sup> AVerband	<sup>™</sup> Qualifikation
VI	in in	(here the	10.00	1000	Charles Products	Industry Added to American	Notes to Tag
03	to the second			100	1910/04	Name of Street of Street	Marija Natio. Nationilarij
	for the second sec	Service 1	0.004		Sector 1	Industry 1.004 Weight	National Contents
V3	Colores .	14 A 4	10.0	10.00	induite.	Industry Adda to Anna 1	Notes to be
VI.	al after	white .	10.00		resident and	where whet we do	whether is a
Q3	anger (	ang constant	1.000	1000	Transford Contractor	Name of Addition of States	hep-th/particle
U	inter .	and the second se	10.0	100	canada finada da	Instantial Laboration	and and any a
V3	i venime i	-	12040404	10.00	Calified	Defecter Addet Holend	hep-end-parties.
VI.	P-state	1000	0.000	642	Telefore a	Industry Adda to Anna 1	Notes to be
U	riser.	10.0		<b>7</b>	There is a second s	Name of Street of Street	Manga Nation Nationalising
ų	Parts.	Children	10.00	-	and the second s	Industry 1.004 Websel	Number of State
U	0-0	land).	Macrosoft States	10.00	Test Information	Industry Adda to Anna 1	Notes to be
Q3	last 10 mil	TRACK I	11.0.100		na katang	Name of Street of Street	Manga Salah. Natharikan
VI	Carlente	Name 1	10.000	1000	Contentinger (	Defector Addet Indexed	Notes to the
ų I	Pro Name		12.0	10.04	Terrer I	Industry Added Industry	here and particular
Sei	te 1/3 (42 Treffer inso	gesamt)				I I <u>1</u>	<u>2</u> <u>3</u> 🕨 🕅



Schiedsric	hter					
2.		and an an				
	TROUBLE I	Sexuer . In	CORP. CONTRACTOR			
			_			
Profil	Leistungsstand	Leistungspro	fil			
Persönlich	e Daten					
Thumbnail		Foto		Angaben		
-				Nachname	and a second sec	
1				Vorname	Contract of the second s	
Min Divel	40 x 55			Geburtstag	28.5.5.0989	
Max Pixel	50 x 65			Verband	Interior Indian Personal	
Ont Pixel	45 x 60			Verein	and the state of t	
Max Größe	30.0 KB					
Max. Grobe	30,0 KD	_				
		Min. Pixel 1	140 x 190			
		Max. Pixel 1	155 x 210			
		Opt. Pixel 1	150 x 200			
		Max. Größe	100,0 KB			
Kontaktdai	ten					
Straße				Telefon privat	of Telephone	
PLZ / Ort	1000	Contractor states		Telefon geschäftlich		
Ortsteil				Mobil	and the second	
Land	Sector Sector			Fax		
				Email	for the second state of th	
	Schiedsrichte	erfotos				
Unload dee	- semeasuelle					
Upload des			11 T 1			
Upload des Datei	Datei auswäh	llen Keine Datei i	ausgewahlt			
Upload des Datei	Datei auswäh	llen Keine Datei i	ausgewahlt			

Abbildung 4 Aufrufen des Leistungsprofils



## **1.2 AUFRUFEN DES LEISTUNGSPROFILS**

Nach dem Klick auf den Tabreiter "Leistungsprofil" öffnet sich die Suchmaske (Abb. 5). Die nun angebotenen Listboxeinträge richten sich nach vorhandenen Leistungsprofildaten. Der Zugriff auf die Daten des Leistungsprofils ist abhängig von den Datenrechten des Benutzers. Nach vollständiger Auswahl und der entsprechenden Berechtigung werden die Leistungsprofildaten angezeigt.

Profil Leistung	sstand Leistungspi	ofil				
Leistungsprofildaten suchen						
Saison	22/23 ×		Funktion	Schiedsrichter	<b>v</b>	
Datumsbereich	01.07.2022 iii bis	30.06.2023	Verband	Badischer Fußball-Verband	<b>v</b>	
			Mannschaftsart	Herren	*	
			Spielklasse	Verbandsliga	<b>v</b>	
			Spielgebiet	Baden	<b>v</b>	
Zurück				Eingaben leeren	Suchen	

Abbildung 5 Leistungsprofildaten suchen

## **1.3** ANZEIGE DES LEISTUNGSPROFILS

Spie	Spielleitungen im Betrachtungszeitraum							
	Datum	Spielklasse	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Gesamtbewertung Ø 242.0 Punkte			
VI.	0.000	Verbandsliga	FD (see . Hold Add	M. Second and	238			
VI.	1.01.000	Verbandsliga	Print, eschedularies	Class. National	240			
U	1.000	Verbandsliga	consistent converse	to a subscription in	243			
U	0.0400	Verbandsliga	PE-ANNOUNCED IN	2713-110 march	246			
U	0.04200	Verbandsliga	of any second second	A second	243			

#### Abbildung 6 Einsicht der Beobachtungsbögen

Im ersten Abschnitt des Leistungsprofils werden die vorhandenen Spiele angezeigt, in denen der Schiedsrichter beobachtet wurde. Beim Klick auf das Bearbeitungsicon kann man gezielt in den Beobachtungsbogen navigieren.

Mit den Rollen Ausschuss und Coach kann dann der Bereich Entwicklungsziele erfasst werden. Dabei können vorhandene Entwicklungsziele bearbeitet oder neue hinzugefügt werden. Es können insgesamt fünf Entwicklungsziele erstellt werden und jedes Entwicklungsziel darf maximal 1000 Zeichen beinhalten.

In der folge werden die Bewertungsrubriken angezeigt und umfassen konsolidiert alle Werte zu den einzelnen Spielen. Zu den übergeordneten Hauptrubriken wird immer der eigene Durchschnittswert sowie der Gesamtdurchschnitt der jeweiligen Spielklasse angezeigt. Zudem zeigt ein dritter Farbstrahl das Ergebnis des letzten Spiels an.

Die angezeigten Werte bei den einzelnen Kriterien innerhalb der Rubriken befinden sich im Wertebereich 1 - 6. Daneben wird die Gesamtpunktzahl sowie der jeweils festgelegte Faktor angezeigt.



Entwicklungsziele		
Entwicklungsziel 1		
		Verbleibende Zeichen: 1000
1. Spielrelevante Einzelsituationen		
Eigener Durchschnittswert	4.0	)
Gesamtdurchschnitt	4.0	3
Letztes Spiel	▼ 4.0	)
		Faktor
Tore (anerkannt/aberkannt) + Regelverstöße 🚦	4.0	(*3)
Strafstöße (gegeben/nicht gegeben)	▼ 4.0	(*3)
Feldverweise mittels Roter Karte (ausgesprochen/nicht ausgesprochen)	4.0	(*3)
2. Spielleitungsqualität (Spielverständ	dnis, Zweikampfbewertung)	
Eigener Durchschnittswert	4.0	6
Gesamtdurchschnitt	4.0	3
Letztes Spiel	4.2	.5
Letztes Spiel	4.2	.5
2.1 Spielverständnis	4.2	.5
2.1 Spielverständnis	4.2	-5
2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert	4.2	7
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt	4.2	7
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.4	7 14 14
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel Eikenne den Spielebandeten (und	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0	7 14 14 Faktor
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen	4.2 4.2 4.0 4.0 4.4 4.4 4.4	7 14 14 Faktor (*3)
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen	4.2 4.2 4.0 4.0 4.4 4.4 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2	7 14 14 Faktor (*3) (*2)
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen Antizipation / Prävention	4.2 4.2 4.0 4.0 4.4 4.4 4.4 4.0 4.0 4.0 4.0	7 4 4 5 7 4 4 4 7 7 4 4 4 4 7 7 7 4 4 4 4
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen Antizipation / Prävention Vorteil	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2	7 7 4 4 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen Antizipation / Prävention Vorteil Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2	77 14 14 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1)
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen Antizipation / Prävention Vorteil Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff Regelkonformität / Regelverstöße	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0	7 4 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1)
Letztes Spiel  2.1 Spielverständnis  Eigener Durchschnittswert  Gesamtdurchschnitt  Letztes Spiel  Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen Antizipation / Prävention Vorteil Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff Regelkonformität / Regelverstöße	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0	7 4 4 5 4 4 4 7 7 4 4 4 4 7 7 8 4 7 7 7 4 4 4 4
Letztes Spiel         2.1 Spielverständnis         Eigener Durchschnittswert         Gesamtdurchschnitt         Letztes Spiel         Erkennen des Spielcharakters / von         Spielphasen         Situationsorientiertes Vorgehen         Antizipation / Prävention         Vorteil         Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff         Regelkonformität / Regelverstöße         2.2 Zweikampfbewertung	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2	77 14 14 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1) (*1)
Letztes Spiel         2.1 Spielverständnis         Eigener Durchschnittswert         Gesamtdurchschnitt         Letztes Spiel         Erkennen des Spielcharakters / von         Spielphasen         Situationsorientiertes Vorgehen         Antizipation / Prävention         Vorteil         Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff         Regelkonformität / Regelverstöße         2.2 Zweikampfbewertung         Eigener Durchschnittswert	4.2 4.2 4.0 4.0 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2	77 14 14 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1)
Letztes Spiel  2.1 Spielverständnis  Eigener Durchschnittswert  Gesamtdurchschnitt  Letztes Spiel  Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen Antizipation / Prävention Vorteil Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff Regelkonformität / Regelverstöße  2.2 Zweikampfbewertung Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0	7 14 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1)
Letztes Spiel 2.1 Spielverständnis Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen Antizipation / Prävention Vorteil Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff Regelkonformität / Regelverstöße 2.2 Zweikampfbewertung Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel	4.2 4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0	7 4 4 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1)
Letztes Spiel  2.1 Spielverständnis  Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel  Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen Antizipation / Prävention Vorteil Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff Regelkonformität / Regelverstöße  2.2 Zweikampfbewertung Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel	4.2 4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0	7 4 4 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) Faktor Faktor
Letztes Spiel         2.1 Spielverständnis         Eigener Durchschnittswert         Gesamtdurchschnitt         Letztes Spiel         Erkennen des Spielcharakters / von         Spielphasen         Situationsorientiertes Vorgehen         Antizipation / Prävention         Vorteil         Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff         Regelkonformität / Regelverstöße         2.2 Zweikampfbewertung         Eigener Durchschnittswert         Gesamtdurchschnitt         Letztes Spiel	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.2 4.2 4.2 4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0	77 14 14 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) Faktor (*2) (*2) (*2) (*3) (*3) (*3) (*3) (*3) (*3) (*3) (*3) (*3) (*3) (*3) (*3) (*3) (*1) (*2) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*
Letztes Spiel         2.1 Spielverständnis         Eigener Durchschnittswert         Gesamtdurchschnitt         Letztes Spiel         Erkennen des Spielcharakters / von         Spielphasen         Situationsorientiertes Vorgehen         Antizipation / Prävention         Vorteil         Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff         Regelkonformität / Regelverstöße         2.2 Zweikampfbewertung         Eigener Durchschnittswert         Gesamtdurchschnitt         Letztes Spiel         Fußvergehen         Oberkörpervergehen	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0	7 4 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) Faktor (*2) (*1) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*) (*
Letztes Spiel         2.1 Spielverständnis         Eigener Durchschnittswert         Gesamtdurchschnitt         Letztes Spiel         Erkennen des Spielcharakters / von         Spielphasen         Situationsorientiertes Vorgehen         Antizipation / Prävention         Vorteil         Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff         Regelkonformität / Regelverstöße         2.2 Zweikampfbewertung         Eigener Durchschnittswert         Gesamtdurchschnitt         Letztes Spiel         Fußvergehen         Oberkörpervergehen         Handspiel	4.2 4.2 4.2 4.0 4.4 4.4 4.4 4.0 4.0 4.0 4.0	7 4 4 Faktor (*3) (*2) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*1) (*2) (*2) (*1) (*2) (*1) (*1) (*1) (*1) (*2) (*1) (*1) (*1) (*2) (*1) (*2) (*1) (*1) (*2) (*2) (*1) (*2) (*1) (*2) (
Letztes Spiel  2.1 Spielverständnis  Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel  Erkennen des Spielcharakters / von Spielphasen Situationsorientiertes Vorgehen Antizipation / Prävention Vorteil Eingriffszeitpunkt / Verzögerter Pfiff Regelkonformität / Regelverstöße  2.2 Zweikampfbewertung Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel  Fußvergehen Oberkörpervergehen Handspiel Simulation	4.2 4.2 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0 4.0	7 4 4 Faktor (*3) (*2) (*1) (

Abbildung 7 Panel 1 - 2.2





Abbildung 8 Panel 3 - 5



5. Fitness und Stellungsspiel Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel	3.98 3.96 3.88
5.1 Fitness Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel	 4.0 4.0 4.0
Sprint Athletik / Variabilität Ausdauer	 4.0 (*1) 4.0 (*1) 4.0 (*1)
5.2 Stellungsspiel Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel	3.96 3.94 3.8
Einblick und Positionierung laufendes Spiel Einblick und Positionierung Spielfortsetzungen Spielnähe / Präsenz	 Faktor 4.0 (*2) 3.6 (*2) 4.6 (*1)
6. Teamarbeit Eigener Durchschnittswert Gesamtdurchschnitt Letztes Spiel	 4.03 4.01 4.0
Zusammenarbeit Regel 12 Zusammenarbeit Disziplinarkontrolle Zusammenarbeit Abseits Übereinstimmung Spielfortsetzungen Kommunikation	4.0 (*2) 4.0 (*2) 4.2 (*1) 4.0 (*1) 4.0 (*1)

Abbildung 9 Panel 5 - 6



Bei Klick auf einen Farbstrahl werden die Einzelbewertungen aus den jeweiligen Spielen angezeigt.

Г				
L	4	4	4	4
L				

Abbildung 10 Detailansicht

Ebenfalls wurde die Druckfunktion für das Leistungsprofil freigeschaltet.

Badischer Fußba Sepp-Herberger- 76227 Karlsruhe	III-Verband Weg 2	Leistungsprofil vom	Schiedsrichter		bfv
Leistungsprofild	aten				
Saison:	22/23		Verband:	Badischer Fußball-Verband	
Datumsbereich:	01.07.2022	bis 30.06.2023	Mannschaftsart:	Herren	
			Spielklasse:	Verbandsliga	
Spielleitungen in	n Betrachtung:	szeitraum			
Datum:	Spielklasse:	Heimmannsc	haft: G	astmannschaft:	Ø 242.0
10.00	Verbandsliga	Without State		Concession in the local division of the loca	100
	Verbandsliga	College (		Darry Production	100
	Verbandsliga	100 Barley		Comparison in the	100
	Verbandsliga	10 Aprel 10	1947) I	Contractory of the local distance of the loc	1.00
	Verbandsliga	an anyone of		a conten	100
1. Spielrelevante	Einzelsituatio	nen			
Eigener Durchsch	nittswert		<b>V</b>		4.0
Gesamtdurchschr	nitt		<b></b>		4.03
Letztes Spiel			V		4.0
Tore (anerkannt/a Regelverstöße	berkannt) +		Y		4.0 (*3)
Strafstöße (gegeb gegeben)	en/nicht				4.0 (*3)
Feldverweise mitt Karte (ausgespro	els Roter chen/nicht		•		4.0 (*3)

Abbildung 11 Ausdruck des Leistungsprofils



## 1.4 BERECHNUNGSKRITERIEN

In den Bewertungsrubriken 1 bis 6 wird der Wert wie folgt ermittelt und am Farbstrahl dargestellt.

#### **Eigener Durchschnittswert**:

Summe aller Einzelbewertungen multipliziert mit dem jeweiligen Faktor ÷ Anzahl der bewerteten Spiele ÷ durch den Faktor.

#### Gesamtdurchschnitt:

Summe aller Einzelberwertungen aller SR der Spielklasse multipliziert mit dem Faktor ÷ Anzahl der bewerteten Spieler aller SR der Spielklasse ÷ durch den Faktor

#### Letztes Spiel:

Einzelbewertungen des letzten Spiels multipliziert mit dem jeweiligen Faktor ÷ dividiert durch den Faktor.

Unterhalb der drei o.g. Werte werden die zugehörigen Durchschnittswerte der Einzelkriterien angezeigt.



# 2 ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1 Aufruf der Profile	3
Abbildung 2 Suchfunktion zur Auswahl der Profile	3
Abbildung 3 Öffnen eines Profils	4
Abbildung 4 Aufrufen des Leistungsprofils	4
Abbildung 5 Leistungsprofildaten suchen	5
Abbildung 6 Einsicht der Beobachtungsbögen	5
Abbildung 7 Panel 1 - 2.2	6
Abbildung 8 Panel 3 - 5	7
Abbildung 9 Panel 5 - 6	8
Abbildung 10 Detailansicht	9
Abbildung 11 Ausdruck des Leistungsprofils	9

# **3 BEARBEITUNGSHISTORIE**

WANN	WER	WAS	VERSION
15.05.23	ТТН	Dokument erstellt	1.0
05.06.23	TTH	Dokument erweitert	1.1
09.06.23	ТТН	Dokument erweitert	1.1
12.06.23	TTH	Dokument erweitert	1.2
13.06.23	RSC	Dokument erweitert	1.2