

06.01.2026

Sehr geehrte Vereinsvertreter/Innen,

da es in der nahen Vergangenheit häufig zu nachstehender Problematik auch in Sachen DSS gekommen ist und eine klare Lösung noch nicht flächendeckend kommuniziert wurde, möchten wir dies nun nachholen.

Es geht um die Situation und die Eingabe des 5. Persönlichen Fouls eines Spielers, mit keiner Möglichkeit einen Wechselspieler im DSS zu benennen und das Spiel sinnvoll und zügig fortzuführen. In nachstehendem Beispiel hat der Spieler Nr. 8 sein 5. Persönliches Foul begangen und es gibt keinen möglichen Einwechselspieler. Der/Die Anschreiber/in notiert wie gewohnt dieses Foul und es erscheint folgender Bildschirm:

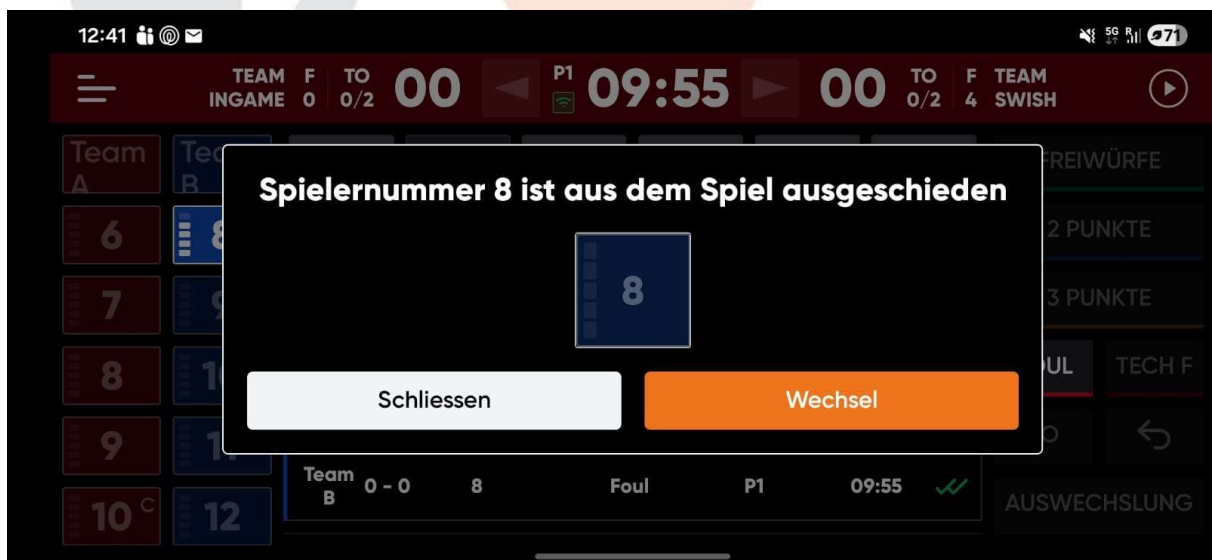


Bild 1

Intuitiv wird jede/r Anschreiber/in auf „Wechsel“ klicken, um das Prozedere abschließen zu wollen. In unserem Fall ist aber kein Wechseln möglich.

Es erscheint dann untenstehender Bildschirm.



Bild 2

In diesem Bildschirm ist zu erkennen, dass kein Spieler mehr auf der Bank ist, der eingewechselt werden kann. Gleichzeitig besteht nicht die Möglichkeit einer Bestätigung, da das orangene Feld ausgegraut ist.

Lediglich über das „X“ in der oberen rechten Ecke ist man in der Lage aus diesem Bildschirm herauszukommen. Allerdings ist damit verbunden, dass der gesamte Vorgang samt Vergabe des 5. Fouls an Spieler Nr. 8 gelöscht wird!!!

### Lösung:

Deshalb muss bereits wenn Bild 1 erscheint auf das weiß hinterlegte Feld „Schließen“ gedrückt werden. Damit wird dem Spieler Nr. 8 das 5. Persönliche Foul notiert und das Spiel kann logisch nachvollziehbar mit 4 Spielern fortgeführt werden. Der Bildschirm sieht dann wie in Bild 3 zu erkennen aus. Spieler Nr. 8 blau Team Blau ist schwarz hinterlegt mit dem 5. Foul in rot markiert.

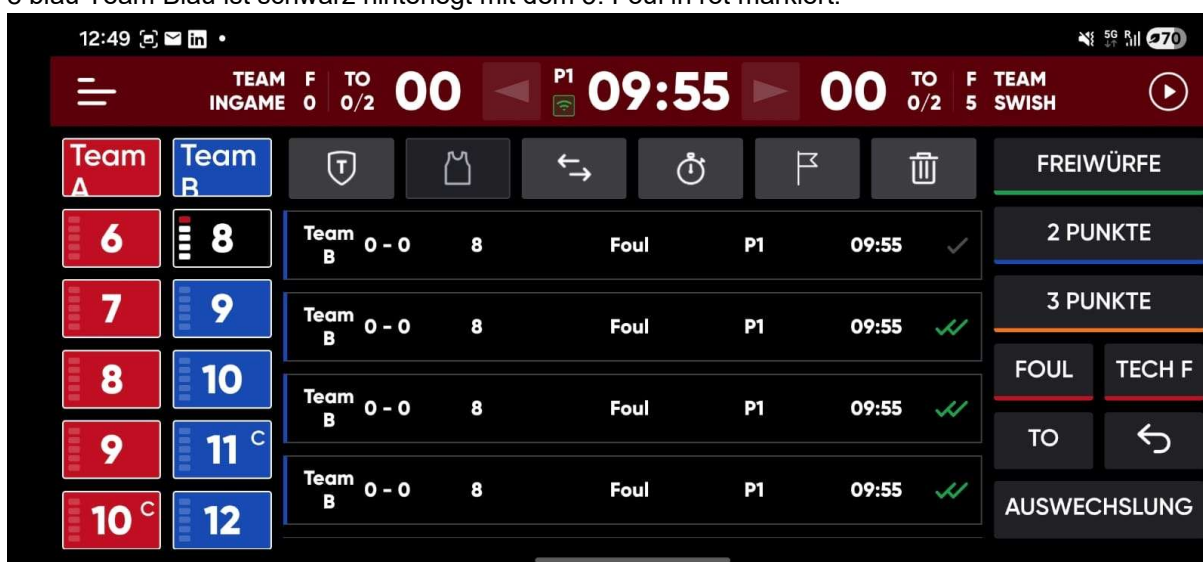


Bild 3

Wir möchten euch bitten, wenn eine solche Situation im Spielverlauf auftritt dementsprechend zu handeln.

NBN23 hat bereits Kenntnis über den Sachverhalt und es wird an einer intuitiven Lösung gearbeitet.

Wir bitten um euer Verständnis.

Mit freundlichen Grüßen  
Die BVRP Spielleiter