



Anlage 1: Ergebnismeldung per SMS in TeamSL

Verfahrensweise

Seit dem 01.11.2010 kann das Spielergebnis in TeamSL per SMS eingetragen werden. Die Ergebnis-SMS kann von jedem SMS-fähigen Gerät geschickt werden. Es fallen für den Versender nur die SMS-Kosten des eigenen Mobilfunkanbieters an und keine zusätzlichen Kosten für die Sondernummer.

Die Telefonnummer für die Meldung lautet: **72990**

Die SMS muss folgendes Format haben: **dbb_Liga-Nr._Spiel-Nr._Endstand-Heim_Endstand-Gast**

Die jeweiligen Terme zwischen den Trennzeichen ' _ ' sind als Einheit zu betrachten!

An Stelle des Unterstrichs ' _ ' können als Trennzeichen auch folgende **Zeichen** verwendet werden:
Leerzeichen (), Komma (,), Semikolon (;), Punkt (.), Doppelpunkt (:), Minus (-), Plus (+), Stern (*), Raute (#).

Liga- und Spiel-Nummer

Die Liganummer ist in der jeweiligen Ligo in TeamSL zu finden; es handelt es sich dabei um eine sechsstellige Nummer. Die Spielnummer steht im Spielplan der Liga in TeamSL.

Liganummern			
1. Kreisliga Herren	521100	offene Jugend U8	521408
		offene Jugend U10	521410
2. Kreisliga Herren	521200	weibliche Jugend U12	521411
		offene Jugend U12	521412
Kreisliga Damen	521300	weibliche Jugend U14	521413
		offene Jugend U14	521414
Sommerpokal Herren	521501	weibliche Jugend U16	521415
		männliche Jugend U16	521416
Sommerpokal Damen	521502	weibliche Jugend U18	521417
		männliche Jugend U18	521418

Beispiel

Das Spiel der 1. Kreisliga Herren zwischen SV Brackwede 3 und TV Löhne-Bhf. 2 endete 65:58. Die Liga hat die Nummer 521100, die Spielnummer ist 7. Die Ergebnismeldung lautet dann: **dbb_521100_7_65_58**

Spielausfall

Wenn das Spiel ausgefallen ist, ist statt des Spielergebnisses nur ein 'a' einzugeben.

Die Ergebnismeldung für das oben genannte Beispiel lautet dann: **dbb_521100_7_a**

Fehlermeldungen

Das gemeldete Spielergebnis wird nur gespeichert, wenn es sich um die Erstmeldung handelt. Ist bereits ein Ergebnis vorhanden, so gibt es eine Fehlermeldung.

Bei folgenden Fehlern wird ein Rück-SMS an den Absender gesendet:

- Spielbeginn liegt in der Zukunft
- Spiel ist spielfrei (keine Heim oder Gastmannschaft vorhanden)
- Ungültiges SMS-Format
- Unbekannte Liga- oder Spiel-Nummer
- Ergebnis bereits vorhanden
- Interner Fehler

Erhält der Absender eine Fehlermeldung zurück (außer Ergebnis bereits vorhanden), muss die SMS entweder erneut (mit entsprechender Korrektur) versendet oder das Ergebnis online eingetragen werden. Die Zeitvorschriften für die Mitteilung des Spielergebnisses sind auch hier zu beachten.

