

TURNIER-AKTUELL

Version 3.78

TURNIERLEITUNG

Benutzerhandbuch

Dieses Handbuch enthält urheberrechtlich geschützte Informationen. Alle Rechte vorbehalten. Ohne die vorherige schriftliche Genehmigung des Copyright-Inhabers darf kein Teil dieser Dokumentation in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für elektronische Systeme verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Änderungen an der Dokumentation und der darin beschriebenen Produkte ohne vorherige Bekanntmachung bleiben vorbehalten.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Wir können jedoch für eventuell verbliebene technische oder typografische Fehler und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind wir jedoch stets dankbar.

Wir gewährleisten nicht, dass Änderungen an Software und Hardware anderer Hersteller, auf die in diesem Handbuch Bezug genommen wird, ohne Auswirkungen auf die Anwendbarkeit der in dem Handbuch enthaltenen Informationen bleiben.

Die in diesem Handbuch beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung bereitgestellt. Die Benutzung und Vervielfältigung des Programms erfolgt ausschließlich aufgrund dieser Lizenzbestimmungen, die dem Produkt beiliegen.

Die Informationen in diesem Handbuch werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Die in den Beispielen verwendeten Namen und Daten sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Jede Ähnlichkeit mit tatsächlichen Firmen, Personen, Namen oder Daten ist rein zufällig.

Für die technische Unterstützung verweisen wir auf die Internetseite **www.turnier-aktuell.de**.

| | |
|---|----------|
| Einleitung | 1 |
| 1 Kurzbeschreibung | 1 |
| 2 Über dieses Handbuch | 2 |
| 2.1 Aufbau des Handbuchs | 2 |
| 2.2 Konventionen, die den Umgang mit dem Handbuch betreffen | 3 |
| 2.2.1 Hinweise zu besonders wichtigen Textpassagen | 3 |
| 2.2.2 Spezielle Konventionen für Dialog- und Steuerelemente | 3 |
| 2.3 Wichtige Begriffe | 4 |
| Das Hauptfenster | 7 |
| 3 Programmstart | 7 |
| 4 Die Steuerelemente des Hauptfensters | 9 |
| 4.1 Die Menüleiste | 9 |
| 4.1.1 Menü <i>Datei</i> | 9 |
| 4.1.1.1 Menüoption <i>Turnierplan neu laden</i> | 9 |
| 4.1.1.2 Menüoption <i>Öffne Turnier</i> | 9 |
| 4.1.1.3 Menüoption <i>Speichern</i> | 9 |
| 4.1.1.4 Menüoption <i>Speichern unter</i> | 9 |
| 4.1.1.5 Menüoption <i>Report</i> | 10 |
| 4.1.1.6 Menüoption <i>Beenden</i> | 10 |
| 4.1.2 Menü <i>Turnierleitung</i> | 10 |
| 4.1.3 Menü <i>Extras</i> | 10 |
| 4.1.4 Menü <i>Hilfe</i> | 11 |
| 4.1.4.1 Menüoption <i>Handbücher</i> | 11 |
| 4.1.4.2 Menüoption <i>Info über Turnierleitung</i> | 11 |
| 4.2 Symbolleiste | 11 |
| 4.3 Die Kategorieleiste | 12 |
| 4.4 Datum- und Zeitanzeige | 12 |
| 4.5 Die Schaltflächen | 12 |
| 4.5.1 Schaltfläche <i>[GRUNDEINSTELLUNG]</i> | 13 |
| 4.5.2 Schaltfläche <i>[SPIELFELDER]</i> | 13 |
| 4.5.3 Schaltfläche <i>[EINSTELLUNGEN]</i> | 13 |
| 4.5.4 Schaltfläche <i>[STARTGEBÜHR]</i> | 13 |
| 4.5.5 Schaltfläche <i>[SPIELERPÄSSE]</i> | 13 |
| 4.5.6 Schaltfläche <i>[SCHIEDSRICHTER]</i> | 13 |
| 4.5.7 Schaltfläche <i>[QUALIFIKATION]</i> | 14 |
| 4.5.8 Schaltfläche <i>[PLATZIERUNG]</i> | 14 |
| 4.5.9 Schaltfläche <i>[PLANÄNDERUNG]</i> | 14 |
| 4.5.10 Schaltfläche <i>[TABELLEN]</i> | 14 |
| 4.5.11 Schaltfläche <i>[TOR-STATISTIK]</i> | 14 |
| 4.5.12 Schaltfläche <i>[Letzte Spielrunde]</i> | 15 |
| 4.5.13 Schaltfläche <i>[Spielzeit/Status-Korrektur]</i> | 15 |
| 4.5.14 Schaltfläche <i>[Ergebniskorrektur]</i> | 15 |
| 4.5.15 Schaltfläche <i>[Spielzeit]</i> | 15 |
| 4.5.16 Schaltfläche <i>[Stand]</i> | 15 |
| 4.5.17 Schaltflächen <i>[Tore] [+]</i> | 15 |

| | |
|---|----|
| 4.5.18 Schaltflächen <i>[Start]</i> , <i>[Pause]</i> , <i>[Pausenende]</i> und <i>[Stop]</i> | 15 |
| 4.6 Die Spielübersicht | 15 |
| 4.6.1 Die Schaltflächen | 16 |
| 4.6.1.1 Blätter-Pfeile | 17 |
| 4.6.1.2 Schaltfläche <i>[Letzte Spielrunde]</i> | 17 |
| 4.6.1.3 Schaltfläche <i>[Spielzeit/Status-Korrektur]</i> | 18 |
| 4.6.1.4 Schaltfläche <i>[Ergebniskorrektur]</i> | 19 |
| 4.7 Die Übersicht <i>Aktuelle Spiele</i> | 19 |
| 4.7.1 Schaltflächen | 19 |
| 4.7.1.1 Schaltflächen <i>[Spielzeit]</i> | 20 |
| 4.7.1.2 Schaltfläche <i>[Stand]</i> | 21 |
| 4.7.1.3 Schaltflächen <i>[Tore]</i> <i>[+]</i> | 21 |
| 4.7.1.4 Schaltflächen <i>[Start]</i> , <i>[Pause]</i> , <i>[Pausenende]</i> und <i>[Stop]</i> | 21 |

Die Dialogfenster24

5 Dialogfenster *Neu laden eines Turnierplans*24

6 Dialogfenster *Öffne Turnier*25

7 Dialogfenster *Speichern unter*26

8 Dialogfenster *Grundeinstellung*28

| | |
|--|----|
| 8.1 Registerblatt <i>Turnier</i> | 28 |
| 8.1.1 Turniurname ändern | 28 |
| 8.2 Registerblatt <i>System</i> | 29 |
| 8.2.1 Systemparameter | 29 |
| 8.3 Allgemeine Schaltflächen | 32 |

9 Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*33

| | |
|---|----|
| 9.1 Registerblatt <i>Allgemein</i> | 33 |
| 9.1.1 Kategorienname ändern | 34 |
| 9.1.2 Startgebühr ändern | 35 |
| 9.1.3 Alarmierung für Startgebühr ein- oder ausschalten | 35 |
| 9.1.4 Alarmzeit für Startgebühr ändern | 36 |
| 9.1.5 Alarmierung für Spielerpässe ein- oder ausschalten | 36 |
| 9.1.6 Alarmzeit für Spielerpässe ändern | 37 |
| 9.2 Registerblatt <i>Gruppenspiele</i> | 38 |
| 9.2.1 Rahmen <i>Punktevergabe</i> | 38 |
| 9.2.1.1 Punktevergabe ändern | 38 |
| 9.2.2 Rahmen <i>Ermittlung der Gruppenplatzierungen</i> | 39 |
| 9.2.2.1 Regeln zur Platzierung ein- oder ausschalten | 40 |
| 9.2.2.2 Priorität der Regeln ändern | 41 |
| 9.2.2.3 Entscheidungsspiele vorsehen | 41 |
| 9.2.2.4 Verlängerung bei Entscheidungsspielen vorsehen | 42 |
| 9.3 Registerblatt <i>Play-off-Spiele</i> | 43 |
| 9.3.1 Rahmen <i>Ermittlung der Sieger bei Unentschieden</i> | 43 |
| 9.3.1.1 Verlängerung bei Entscheidungsspielen vorsehen | 43 |
| 9.3.2 Rahmen <i>Ermittlung der besten Verlierer</i> | 44 |
| 9.3.2.1 Regel zur Platzierung ein- oder ausschalten | 45 |
| 9.3.2.2 Priorität der Regeln ändern | 45 |
| 9.3.2.3 Entscheidungsspiele vorsehen | 46 |
| 9.3.2.4 Verlängerung bei Entscheidungsspielen vorsehen | 46 |
| 9.4 Registerblatt <i>System</i> | 47 |

| | |
|---|-----------|
| 9.4.1 Systemparameter..... | 47 |
| 9.4.2 Speichern der Kategorie-Einstellungen | 49 |
| 10 Dialogfenster <i>Startgebühr</i> | 49 |
| 10.1 Mannschaft von der Startgebühr befreien | 50 |
| 10.2 Bezahlung der Startgebühr erfassen | 50 |
| 11 Dialogfenster <i>Spielerpässe</i> | 51 |
| 11.1 Abgabe der Meldebögen und Spielerpässe erfassen | 53 |
| 11.2 Datei mit Spielerliste importieren | 53 |
| 11.3 Rückgabe der Spielerpässe erfassen..... | 53 |
| 11.4 Spielerpässe einziehen..... | 54 |
| 11.5 Spieler erfassen | 54 |
| 11.6 Trikotnummer ändern..... | 55 |
| 11.7 Spielführer bestimmen | 55 |
| 11.8 Torhüter bestimmen | 55 |
| 11.9 Spielerliste verlängern..... | 56 |
| 11.10 Nicht benötigte Zeilen in der Spielerliste löschen..... | 56 |
| 11.11 Schaltfläche [<i>DRUCKEN</i>] | 56 |
| 12 Dialogfenster <i>Schiedsrichter</i> | 57 |
| 12.1 Schiedsrichter eintragen | 58 |
| 12.2 Schiedsrichter aus Liste entfernen..... | 60 |
| 12.3 Schaltfläche [<i>DRUCKEN</i>] | 60 |
| 12.4 Schaltfläche [<i>Schiedsrichterplan</i>] | 61 |
| 13 Dialogfenster <i>Schiedsrichterplan</i> | 61 |
| 13.1 Schiedsrichter einplanen | 62 |
| 13.2 Schiedsrichter umplanen | 62 |
| 13.3 Schiedsrichter ausplanen | 62 |
| 14 Dialogfenster <i>Qualifikation</i> | 63 |
| 14.1 Entscheidungen einplanen..... | 64 |
| 14.2 Qualifikation ändern..... | 65 |
| 15 Dialogfenster <i>Entscheidungen</i> | 65 |
| 15.1 Spielpaarung ändern | 67 |
| 15.2 Entscheidungsspiele in Elfmeterschießen umwandeln..... | 67 |
| 16 Dialogfenster <i>Qualifizierte Mannschaften</i>..... | 69 |
| 16.1 Einzelne Mannschaften disqualifizieren | 70 |
| 16.2 Alle Mannschaften disqualifizieren..... | 70 |
| 16.3 Einzelne Mannschaften qualifizieren | 70 |
| 17 Dialogfenster <i>Endtabelle</i>..... | 71 |
| 17.1 Entscheidungen einplanen..... | 72 |
| 17.2 Platzierung ändern..... | 72 |
| 18 Dialogfenster <i>Entscheidungen über Endplatzierungen</i> | 72 |
| 18.1 Spielpaarung ändern..... | 74 |
| 18.2 Entscheidungsspiele in Elfmeterschießen umwandeln..... | 74 |
| 19 Dialogfenster <i>Platzierungen</i> | 75 |
| 20 Dialogfenster <i>Endplatzierung</i> | 75 |
| 21 Dialogfenster <i>Zeitplanung</i> | 77 |
| 21.1 Schaltflächen | 78 |

| | |
|---|-----------|
| 21.1.1 Schaltflächen im Kategorieplan | 78 |
| 21.1.2 Schaltflächen neben der Datumsanzeige..... | 78 |
| 21.1.3 Schaltflächen neben dem Turnierkalender..... | 78 |
| 21.1.4 Allgemeine Schaltflächen | 79 |
| 21.2 Kategorie selektieren..... | 79 |
| 21.3 Spielrunde (einer Kategorie) selektieren | 79 |
| 21.4 Spiele zwecks Verlegung umplanen..... | 79 |
| 21.4.1 Spiel einplanen..... | 80 |
| 21.4.2 Anstoßzeit ändern | 80 |
| 21.4.3 Spiel ausplanen | 81 |
| 21.5 Spiel absagen..... | 81 |
| 21.6 Spiel im Turnierkalender suchen..... | 81 |
| 21.7 Pausenplanung..... | 82 |
| 21.7.1 Einfügen zusätzlicher Pausen | 82 |
| 21.7.2 Ändern oder Löschen von Pausen..... | 82 |
| 21.8 Aktuellen Turniertag überprüfen | 83 |
| 21.9 Schaltfläche [MANNSCHAFTEN] | 83 |
| 22 Dialogfenster <i>Spielbeginn ändern</i> | 83 |
| 22.1 Schaltflächen | 84 |
| 23 Dialogfenster <i>Mannschaften</i> | 84 |
| 23.1 Teilnehmerfeld ändern..... | 85 |
| 24 Dialogfenster <i>Planprüfung</i> | 85 |
| 24.1 Schaltflächen | 86 |
| 25 Dialogfenster <i>Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen</i> | 86 |
| 25.1 Bearbeitung zusätzlicher Pausen | 87 |
| 25.1.1 Einfügen einer zusätzlichen Pause..... | 87 |
| 25.1.2 Ändern einer zusätzlichen Pause | 87 |
| 25.1.3 Löschen einer zusätzlichen Pause..... | 87 |
| 25.2 Bearbeiten von organisatorischen Pausen | 88 |
| 25.2.1 Ausschalten organisatorischer Pausen | 88 |
| 25.2.2 Reaktivieren einer ausgeschalteten organisatorischen Pause..... | 88 |
| 25.3 Bearbeiten von Zwangspausen..... | 89 |
| 25.3.1 Ausschalten von Zwangspausen | 89 |
| 25.3.2 Reaktivieren von Zwangspausen | 89 |
| 26 Dialogfenster <i>Tabellen</i>..... | 90 |
| 26.1 Spielrundenansicht wechseln..... | 91 |
| 26.2 Report erstellen..... | 91 |
| 27 Dialogfenster <i>Spielzeit/Status ändern</i> | 92 |
| 27.1 Spiel neu ansetzen | 93 |
| 27.2 Spiel in die 1. Halbzeit zurücksetzen | 94 |
| 27.3 Spiel in die 2. Halbzeit zurücksetzen | 95 |
| 27.4 Spiel auf 1. Verlängerung zurücksetzen | 95 |
| 27.5 Spiel auf 2. Halbzeit der Verlängerung zurücksetzen | 96 |
| 27.6 Spiel auf Elfmeterschießen zurücksetzen | 96 |
| 27.7 Spiel beenden | 97 |
| 27.8 Nur Spielzeit ändern | 98 |

| | |
|---|------------|
| 28 Dialogfenster <i>Ergebnis</i> eintragen/korrigieren | 98 |
| 29 Dialogfenster <i>Tor</i> erfassen/ändern..... | 99 |
| 29.1 Mannschaft ändern | 101 |
| 29.2 Spielminute ändern..... | 101 |
| 29.3 Spielabschnitt auswählen | 102 |
| 29.4 Torschützen eintragen | 102 |
| 29.5 Eigentor eintragen | 103 |
| 29.6 Unbekannten Torschützen eintragen | 103 |
| 30 Dialogfenster <i>Spielerliste</i> importieren..... | 104 |
| 31 Dialogfenster <i>Report-Gestaltung</i> | 104 |
| Die Alarmfenster | 106 |
| 32 Alarmfenster <i>Startgebühr</i> fehlt | 106 |
| 33 Alarmfenster <i>Spielerpässe</i> fehlen | 107 |
| Die Reports | 109 |
| 34 Spielerliste | 109 |
| 35 Schiedsrichtereinsatzplan | 110 |
| 36 Tor-Statistik | 111 |
| 37 Turnier-Verlauf oder Tabelle..... | 112 |
| 38 Report über Planungsfehler | 114 |
| 39 Erstellen und Aufbereiten von Reports | 114 |
| Meldungen | 117 |

| | | |
|----------|---|-----|
| Abb. 1: | Hauptfenster nach Programmstart..... | 7 |
| Abb. 2: | Hauptfenster mit geladenen Turnierdaten | 8 |
| Abb. 3: | Dialogfenster <i>Neu laden eines Turnierplans</i> | 24 |
| Abb. 4: | Dialogfenster <i>Öffne Turnier</i> | 25 |
| Abb. 5: | Dialogfenster <i>Speichern unter</i> | 27 |
| Abb. 6: | Dialogfenster <i>Grundeinstellung</i> , Registerblatt <i>Turnier</i> | 28 |
| Abb. 7: | Dialogfenster <i>Grundeinstellung</i> , Registerblatt <i>System</i> | 29 |
| Abb. 8: | Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i> mit Registerblatt <i>Allgemein</i> | 34 |
| Abb. 9: | Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i> mit Registerblatt <i>Gruppenspiele</i> | 38 |
| Abb. 10: | Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i> mit Registerblatt <i>Play-off-Spiele</i> | 43 |
| Abb. 11: | Dialogfenster <i>Grundeinstellung</i> , Registerblatt <i>System</i> | 47 |
| Abb. 12: | Dialogfenster <i>Startgebühr</i> | 49 |
| Abb. 13: | Dialogfenster <i>Spielerpässe</i> | 51 |
| Abb. 14: | Abfragefenster nach Anklicken der Schaltfläche <i>[DRUCKEN]</i> | 57 |
| Abb. 15: | Dialogfenster <i>Schiedsrichter</i> | 58 |
| Abb. 16: | Abfragefenster nach Anklicken der Schaltfläche <i>[DRUCKEN]</i> | 61 |
| Abb. 17: | Dialogfenster <i>Schiedsrichterplan</i> | 61 |
| Abb. 18: | Dialogfenster <i>Qualifikation</i> | 63 |
| Abb. 19: | Dialogfenster <i>Entscheidungen</i> | 65 |
| Abb. 20: | Dialogfenster <i>Qualifizierte Mannschaften</i> | 69 |
| Abb. 21: | Dialogfenster <i>Endtabelle</i> | 71 |
| Abb. 22: | Dialogfenster <i>Entscheidungen über Endplatzierungen</i> | 73 |
| Abb. 23: | Dialogfenster <i>Platzierte Mannschaften</i> | 75 |
| Abb. 24: | Dialogfenster <i>Endplatzierung</i> | 76 |
| Abb. 25: | Dialogfenster <i>Zeitplanung</i> nach dem Öffnen | 77 |
| Abb. 26: | Dialogfenster <i>Spielbeginn ändern</i> | 83 |
| Abb. 27: | Dialogfenster <i>Mannschaften</i> | 84 |
| Abb. 28: | Dialogfenster <i>Planprüfung</i> | 85 |
| Abb. 29: | Dialogfenster <i>Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen</i> | 86 |
| Abb. 30: | Dialogfenster <i>Tabellen</i> | 90 |
| Abb. 31: | Dialogfenster <i>Spielzeit/Status ändern</i> | 92 |
| Abb. 32: | Dialogfenster <i>Ergebnis eintragen/korrigieren</i> | 99 |
| Abb. 33: | Dialogfenster <i>Tor erfassen/ändern</i> ... nach dem Öffnen..... | 100 |
| Abb. 34: | Dialogfenster <i>Spielerliste importieren</i> | 104 |
| Abb. 35: | Dialogfenster <i>Report-Gestaltung</i> nach dem Öffnen..... | 105 |
| Abb. 36: | Alarmfenster <i>Startgebühr fehlt</i> | 106 |
| Abb. 37: | Alarmfenster <i>Spielerpässe fehlen</i> | 107 |
| Abb. 38: | Auszug aus der Spielerliste im Microsoft Internet Explorer | 110 |
| Abb. 39: | Auszug aus dem Schiedsrichterplan im Microsoft Internet Explorer | 111 |
| Abb. 40: | Torschützenliste, dargestellt mit dem Microsoft Internet Explorer | 112 |
| Abb. 41: | Report ohne Tore, dargestellt mit dem Microsoft Internet Explorer..... | 113 |
| Abb. 42: | Report mit Toren und Torschützen, dargestellt mit dem Microsoft Internet Explorer | 113 |
| Abb. 43: | Report über Planungsfehler im Microsoft Internet Explorer..... | 114 |

Einleitung

1 Kurzbeschreibung

Das Programm **Turnierleitung** unterstützt Sie bei der kompletten Durchführung und Auswertung eines Fußballturniers, das von Ihnen mit dem Programm **Turnierplanung** vorbereitet wurde.

Die Erfassung der Spielergebnisse und die automatische Aktualisierung der Tabellen und der Torschützenlisten sind ebenso selbstverständlich wie die Verwaltung und Kontrolle der Spielerpässe und Startgebühren. Auch die Ermittlung der Teilnehmer für die nächsten Spielrunden (Qualifikation) wird vom Programm automatisch erledigt; im Zweifelsfall werden auch die erforderlichen Entscheidungen (Spiele oder Elfmeterschießen) eingefügt.

Bei allen Aufgaben hält sich das Programm an die im Programm **Turnierplanung** vorgegebenen Regeln. Und in Ausnahmesituationen, wenn Mannschaften fernbleiben oder zu spät anreisen, hilft Ihnen das Programm beim Umplanen.

2 Über dieses Handbuch

2.1 Aufbau des Handbuchs

Beim Aufbau des Benutzerhandbuchs war unser Ziel, Sie umfassend über die Funktionalität zu informieren und dabei das Handbuch auch für Nicht-EDV-Profis verständlich zu halten. Wir haben deshalb die Beschreibung übersichtlich gegliedert:

Das Hauptfenster

Der erste Abschnitt beschreibt den Programmstart und die Grundelemente des Hauptfensters. In Unterkapiteln werden die einzelnen Steuerelemente wie Menü-, Symbol- und Kategorieleiste, die Schaltflächen und einiges mehr beschrieben.

Die Dialogfenster

Im zweiten Abschnitt beschreiben wir alle Dialogfenster und Programmfunktionen im Detail. Dieser Abschnitt ist mit zahlreichen Schritt-für-Schritt-Anleitungen ausgestattet und eignet sich gleichermaßen zum Durcharbeiten wie zum Nachschlagen.

Die Alarmfenster

Das Programm verfügt über automatische Funktionen zur Überwachung von Fristen. Die verschiedenen Alarmfenster werden in diesem Abschnitt beschrieben.

Die Reports

Statt die Daten immer nur am Bildschirm zu betrachten, können Sie auch eine Reihe von Berichten erstellen, ausdrucken und gegebenenfalls weitergeben. Welche Berichte Sie erstellen können, wird in diesem Abschnitt beschrieben.

Meldungen

Zum Schluss erklären wir Meldungen, die bei der Anwendung des Programms angezeigt werden können. Dabei kann es sich um Hinweise auf Programmaktionen handeln, die im nächsten Moment automatisch gestartet werden, aber auch um Warn- oder Fehlermeldungen. Für zahlreiche Problemsituationen werden Hinweise zur Lösung oder zur Umgehung von Konflikten vorgeschlagen.

2.2 Konventionen, die den Umgang mit dem Handbuch betreffen

Um Ihnen das Arbeiten mit den Handbüchern so angenehm wie möglich zu machen, haben wir entsprechende visuelle Hilfsmittel integriert. In den folgenden zwei Abschnitten erfahren Sie, welche Hilfsmittel das sind:

2.2.1 Hinweise zu besonders wichtigen Textpassagen

Besondere Textpassagen (wichtige Hinweise, Hintergrundinformationen etc.) werden durch bestimmte, leicht wiedererkennbare grafische Symbole markiert. Sie finden in diesen Handbüchern daher vereinzelt Piktogramme, die Sie auf wichtige Informationen zu einem bestimmten Absatz hinweisen. Im Einzelnen sind das:



Achtung, sehr wichtig!

Dieses Symbol weist Sie auf Sachverhalte hin, die unbedingt Ihre Beachtung finden sollten, beispielsweise auf einen Tipp, um einen möglichen Bedienfehler zu vermeiden.



Tipp nebenbei...

Dieses Zeichen erscheint als Hinweis auf eine kleine Arbeitserleichterung. So zum Beispiel, wenn sich mit einer Funktion weitere Möglichkeiten als nur die vorgesehene eröffnen.



Dazu der Hintergrund

Es gibt Funktionen, die nur schwer zu verstehen sind, ohne dass bestimmte Voraussetzungen bekannt sind. Die nachstehende Erläuterung soll diese begreiflich machen.



So gehen Sie vor...

An dieser Stelle schien es am einfachsten, einen speziellen Sachverhalt in einer Schritt-für-Schritt-Anleitung zu erklären. Die Einzelschritte sind fortlaufend nummeriert. Sollte das Programm unmittelbar auf die Ausführung eines Einzelschritts reagieren, so werden solche Ergebnisse, beispielsweise das Öffnen eines Dialogfensters, mit einem vorangestellten Pfeil (☒) beschrieben.

2.2.2 Spezielle Konventionen für Dialog- und Steuerelemente

Alle Elemente eines Dialogs (z. B. Titel, Eingabefeld oder Schaltfläche) sind in den Handbüchern kursiv geschrieben und deshalb leicht als solche zu erkennen. Zum Beispiel: „Öffnen Sie das Menü *Datei* und selektieren Sie die Option *Öffne Turnier...*“ oder „Geben Sie den Programmnamen in dem entsprechenden Textfeld ein und klicken Sie anschließend auf *[OK]*“. Übrigens: An dieser Stelle können Sie erkennen, dass Schaltflächen, wie beispielsweise *[OK]*, *[ABBRECHEN]* und so weiter, zusätzlich immer in eckige Klammern eingeschlossen sind.

2.3 Wichtige Begriffe

In diesem Abschnitt möchten wir Begriffe erklären, deren Bedeutung für das Lesen der Handbücher und für den Umgang mit der Software wichtig ist:

| | |
|--------------------|---|
| Kategorie | Dieser Begriff bezeichnet eine Leistungsgruppe oder Altersklasse o. Ä., die ein eigenes Turnier spielt. |
| Kategorieplan | Ein Kategorieplan ist die zeitliche Spiel- und Pausenplanung für eine Kategorie. |
| Turnier | Während eines Turniers können mehrere Kategorien ihre Einzelturniere austragen. |
| Turnierplan | Unter Turnierplan verstehen wir die technische und zeitliche Planung eines Turniers. Der Turnierplan vereinigt die Kategoriepläne und die Kategorie-neutralen Planungsdaten (z. B. zusätzliche Pausen). |
| Spielrunde | <p>Das Programm unterscheidet drei Arten von Spielrunden:</p> <ul style="list-style-type: none">• Qualifikationsrunden sind Vor- und Zwischenrunden, bei denen sich eine festgelegte Zahl von Mannschaften für die nächste Spielrunde qualifiziert.• Die Platzierungsrunden sind Entscheidungsspiele um die hinteren Plätze, die entweder zeitlich vorgezogen oder in einem anderen Modus als die Finalrunde ausgespielt werden.• Die Finalrunde bildet den Abschluss eines Einzelturniers, in der eine Kategorie ihren Turniersieger ermittelt. In der Regel wird im Play-off-Modus um Platz 1 und 2, Platz 3 und 4 usw. gespielt. |
| Platzierungsgruppe | <p>Die Platzierungsgruppe ist maßgebend für die Berechnung der Endplatzierung.</p> <p>Normalerweise wird jede Spielrunde einzeln betrachtet. Je höher eine Spielrunde, desto besser ist die Platzierung der teilnehmenden Mannschaften. In diesem Fall sind die Nummer der Spielrunde und die der Platzierungsgruppe identisch.</p> <p>Aus planungstechnischen Gründen kann es jetzt aber sinnvoll sein, dass Sie mehrere gleichrangige Spielrunden zu unterschiedlichen Zeiten planen. Zum Beispiel könnten Sie jeweils eine Vorrunde für Montag, Dienstag und Mittwoch planen. Dann sind alle drei Spielrunden für die Endplatzierung gleich zu bewerten. In diesem Fall gilt für alle gleichrangigen Spielrunden: Die Nummer der Platzierungsrunde ist identisch mit der niedrigsten Nummer der betroffenen Spielrunden.</p> |
| Spielabschnitt | Unter Spielabschnitt verstehen wir die Anzahl von Begegnungen, in der eine Mannschaft genau einmal spielt (vergleichbar mit einem Spieltag bei Ligaspielen). |
| Pausen | <p>Das Programm unterscheidet drei Arten von Pausen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zwangspausen sind „Verschnaufpausen“, wenn eine Mannschaft gleich zwei Spiele kurz hintereinander bestreiten muss. <p>Zwangspausen werden vom Programm automatisch eingefügt, lassen</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>sich aber nach Ihrer Maßgabe auch deaktivieren.</p> <ul style="list-style-type: none">• Organisatorische Pausen sind Pausen zum Verlassen des Spielfeldes nach einem Spiel und zum Aufstellen der nächsten Mannschaften für das kommende Spiel. Organisatorische Pausen werden vom Programm Turnierplanung automatisch nach Ihren Vorgaben eingefügt.• Zusätzliche Pausen sind manuell eingefügte Turnierpausen, beispielsweise Mittagspausen oder Pausen zwischen 2 Spielrunden. |
|--|---|

Das Hauptfenster

3 Programmstart

Sie können das Programm mit einem Doppelklick auf das entsprechende Symbol auf Ihrem Desktop oder über die *Start-Leiste* -> *Alle Programme* -> *Turnier-Aktuell* -> *Turnierleitung* starten.

Das Programm zeigt zunächst das leere Hauptfenster mit dem Titel *Turnierleitung Version....*. Die meisten Steuerelemente sind hellgrau hinterlegt, was bedeutet, dass sie zum jetzigen Zeitpunkt gesperrt sind. Es muss also zu Beginn einer Veranstaltung zuerst ein neuer Turnierplan geladen oder im Falle einer bereits laufenden Veranstaltung die letzte Sicherungsdatei geöffnet werden.

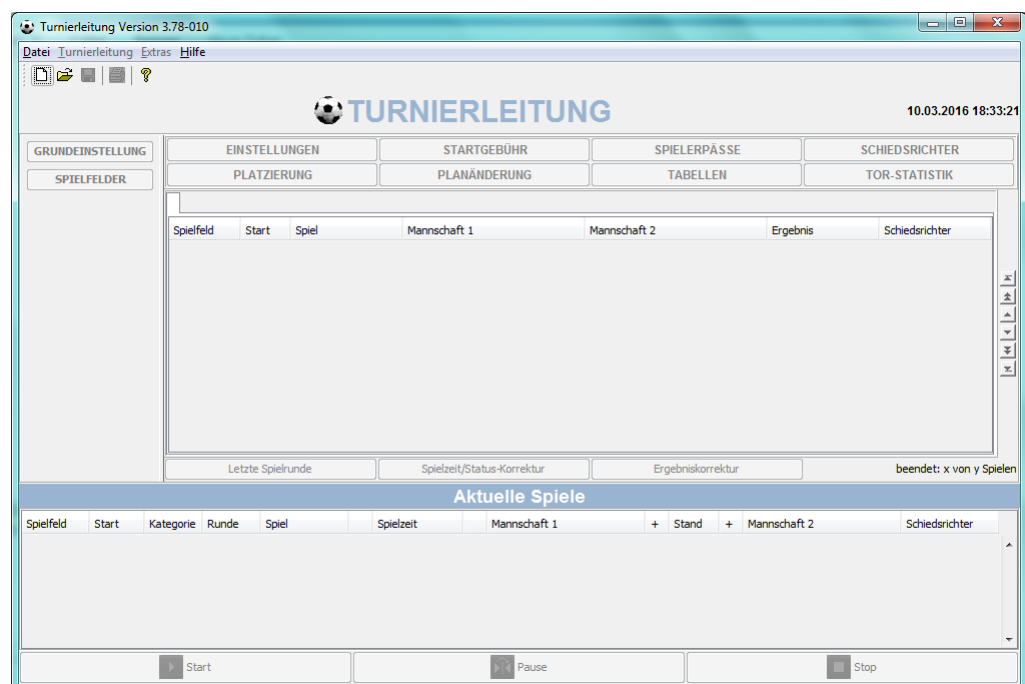


Abbildung 1: Hauptfenster nach Programmstart

Das Hauptfenster Programmstart

Wenn Sie ein neues, mit dem Programm **Turnierplanung** geplantes Turnier geladen oder die Sicherungsdatei einer laufenden Veranstaltung geöffnet haben, verändert sich das Hauptfenster:

- Gesperrte Steuerelemente werden freigegeben.
- In der Kategorieleiste werden die definierten Kategorien angezeigt.
- In der Spielübersicht erscheinen die Spiele der ersten Spielrunde der momentan selektierten Kategorie.
- In der Übersicht *Aktuelle Spiele* erscheinen die nächsten Begegnungen.

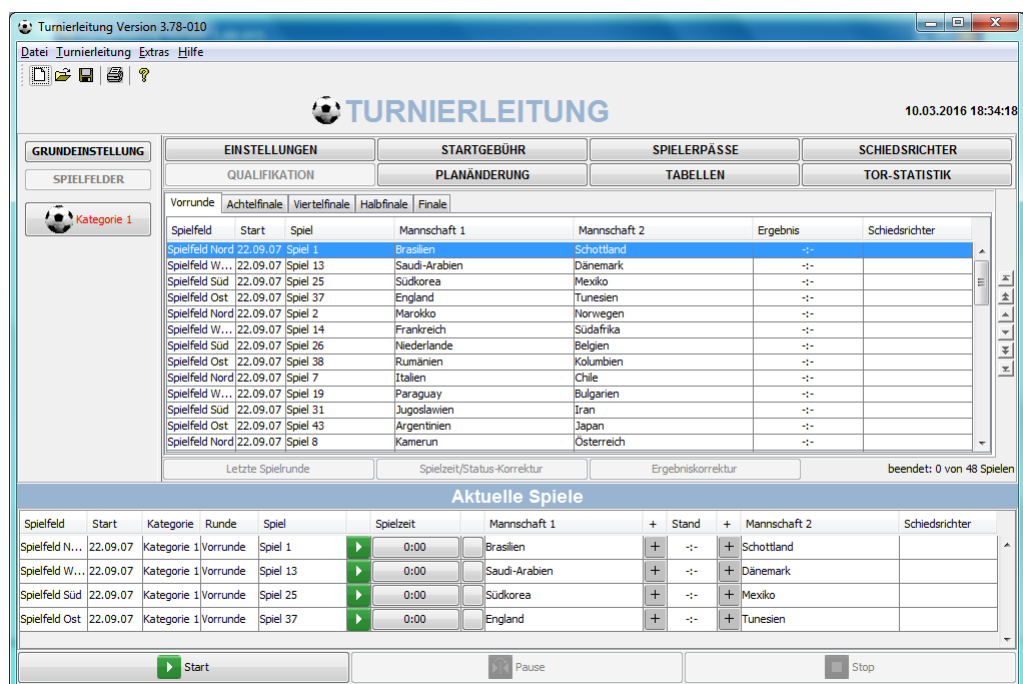


Abbildung 2: Hauptfenster mit geladenen Turnierdaten

In den folgenden Kapiteln werden die Steuerelemente des Hauptfensters ausführlich erklärt.

4 Die Steuerelemente des Hauptfensters

4.1 Die Menüleiste

In der Menüleiste am oberen Rand sind themenbezogene Menüs zusammengefasst. Beim Programm **Turnierleitung** heißen die Menüs *Datei*, *Turnierleitung* und *Hilfe*. Durch Anklicken eines Begriffs klappt das Menü auf, und seine Optionen werden sichtbar. Wenn kein Turnier geladen ist, können manche Menüs oder Menüoptionen gesperrt sein.

4.1.1 Menü *Datei*

4.1.1.1 Menüoption *Turnierplan neu laden...*

Durch Anklicken der Menüoption *Turnierplan neu laden...* werden die Planungsdaten in das Programm geladen. Diese Option wird pro Turnier einmal benötigt, um die Planungsdaten aus dem Programm **Turnierplanung** zu übernehmen.

Nach dem Anklicken öffnet sich das Dialogfenster *Neu laden eines Turnierplans....* Die Beschreibung des Dialogfensters finden Sie in Kapitel 5.

4.1.1.2 Menüoption *Öffne Turnier...*

Mit der Menüoption *Öffne Turnier...* können Sie einen gespeicherten Zwischenstand Ihres Turniers wieder aufrufen. Das Dialogfenster *Öffne Turnier...* wird geöffnet. Die Beschreibung des Dialogfensters finden Sie in Kapitel 6.

4.1.1.3 Menüoption *Speichern*

Mit der Menüoption *Speichern* können Sie Ihr aktuelles Turnier speichern, damit Ihre Daten auch nach Beendigung des Programms erhalten bleiben. Diese Datei ist die Basis für eine eventuell spätere Fortsetzung des Turniers oder für nachträgliche Auswertungen.

Die Turnierstammdaten werden in eine Datei mit der Endung „.TL“ gespeichert. Für jede Kategorie wird eine Datei – ergänzt um den Kategorienamen – und der Endung „.TLK“ erzeugt.



Wenn Sie einen gespeicherten Zwischenstand wieder geladen haben, so werden die Originaldateien durch diese Funktion überschrieben.

Wenn Sie verhindern wollen, dass Ihre Originaldateien überschrieben werden, so benutzen Sie bitte die Menüoption *Speichern unter....*

4.1.1.4 Menüoption *Speichern unter...*

Mit dieser Menüoption können Sie die aktuellen Turnierdaten unter einem anderen Namen speichern. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel 7 (Dialogfenster *Speichern unter...*).

Das Hauptfenster

Die Steuerelemente des Hauptfensters

4.1.1.5 Menüoption *Report*

Zu jedem Zeitpunkt können Sie den Turnierverlauf der gerade selektierten Kategorie darstellen und gegebenenfalls ausdrucken. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel 37 (Turnier-Verlauf oder Tabelle).

4.1.1.6 Menüoption *Beenden*

Mit dieser Menüoption beenden Sie das Programm. Bevor das Programm schließt, fragt es zur Sicherheit über ein Dialogfenster nochmals nach, ob die aktuellen Turnierdaten gespeichert werden sollen.

4.1.2 Menü *Turnierleitung*

Dieses Menü beinhaltet alle zur Ausrichtung von Turnieren wichtigen Funktionen, von denen die meisten auch über die entsprechenden Schaltflächen aktiviert werden können. Im Einzelnen handelt es sich um die Optionen

- Grundeinstellung
- Spielfelder
- Einstellungen
- Startgebühr
- Spielerpässe
- Schiedsrichter
- Planänderung
- Qualifikation oder Entscheidung
- Tabellen
- Tor-Statistik
- Endplatzierung

Eine Kurzbeschreibung der Programmfunktionen finden Sie in Kapitel 4.5 (Die Schaltflächen). Ausführliche Informationen können Sie in den Kapiteln 5ff der jeweils untergeordneten Dialogfenster nachlesen.

4.1.3 Menü *Extras*

Dieses Menü beinhaltet Sonderfunktionen. Aktuell beinhaltet das Menü nur die Option

- letzte Spielrunde

Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 4.6.1.2 (Schaltfläche [*Letzte Spielrunde*]).

4.1.4 Menü *Hilfe*

4.1.4.1 Menüoption *Handbücher*

Diese Menüoption zeigt ein Untermenü, in dem Sie zwischen verschiedenen Handbüchern auswählen können, welches Sie zum Lesen öffnen wollen. Diese Handbücher sind als CHM- oder PDF-Datei vorhanden.

Sie können wählen zwischen

- Programm Turnierleitung – dann wird dieses Handbuch geöffnet
- Release Notes – hier finden Sie Hinweise und Beschreibungen von Problemen und Restriktionen der aktuellen Softwareversion sowie Korrekturen und Ergänzungen zur Dokumentation.



Für die Anzeige der CHM-Dateien muss ein Viewer für HTML-Hilfen auf Ihrem PC installiert sein. Normalerweise ist dieser Viewer bereits installiert. Trifft das nicht zu, müssen Sie den Viewer nachinstallieren. Auf der Produkt-CD finden Sie die Lizenzvereinbarungen und das Installationsprogramm für die Microsoft HTML-Hilfe Version 1.3.






Zum Öffnen der PDF-Dateien benötigen Sie das kostenlose Programm Acrobat Reader. Falls Sie dieses Programm noch nicht auf Ihrem PC installiert haben, können Sie es sich direkt von Adobe Systems Incorporated (www.adobe.de) besorgen.


4.1.4.2 Menüoption *Info über Turnierleitung*

Diese Menüoption öffnet das Dialogfenster *Info über Turnierleitung*. In diesem Fenster wird Ihnen beispielsweise die aktuelle Versionsnummer Ihres Programms angezeigt. Diese Versionsnummer wird bei Fragen an die Hotline benötigt.

4.2 Symbolleiste

Um die Bedienung noch komfortabler zu gestalten, sind die Menüoptionen als grafische Symbole in der Symbolleiste verfügbar und somit direkt zugänglich.

| Symbol | Menüoption |
|---|---------------------------------|
|  | <i>Turnierplan neu laden...</i> |
|  | <i>Öffne Turnier...</i> |
|  | <i>Speichern</i> |
|  | <i>Report</i> |
|  | <i>Info über Turnierleitung</i> |

Mit dem Symbol  in der rechten Ecke des Hauptfensters können Sie das Programm auch beenden.

Das Hauptfenster

Die Steuerelemente des Hauptfensters

4.3 Die Kategorieleiste

Jede Kategorie wird mit ihrem zugeteilten Namen in der Kategorieleiste angezeigt. Wenn Sie Änderungen vornehmen wollen, müssen Sie zuvor die betreffende Kategorie auswählen. Für die aktuell selektierte Kategorie wird der Name in Rot geschrieben.

4.4 Datum- und Zeitanzeige

Im Rahmen rechts über den Schaltflächen werden das aktuelle Datum und die Zeit angegeben. Die Uhrzeit wird ständig aktualisiert.

4.5 Die Schaltflächen

Vor und während des Turniers sind die Daten ständig zu aktualisieren. Wir unterscheiden einmalige Aktionen, Sonderaktionen und immer wiederkehrende Aufgaben.

Zu den Einmalaktionen gehören zum Beispiel:

- die Verwaltung der Startgebühren
- die Erfassung der Meldebögen
- die Erfassung der Schiedsrichter und die Erstellung der Schiedsrichterpläne.

Als Sonderaktionen bezeichnen wir:

- Planänderungen, falls Mannschaften zu spät oder überhaupt nicht anreisen
- Spielzeit-/Status-Korrekturen, um eigene Fehleingaben zu korrigieren
- Ergebniskorrekturen, um Torschützen nachzutragen oder Spielergebnisse zu korrigieren.

Immer wiederkehrende Aktionen sind:

- Spiele starten und beenden
- Tore und Torschützen erfassen.

Für alle Eingriffe gibt es themenbezogene Schaltflächen. Meist öffnet sich danach ein Dialogfenster, um die notwendigen Daten eingeben zu können. Was sich hinter den wichtigsten Schaltflächen verbirgt, wird in den folgenden Unterkapiteln kurz vorgestellt. Ausführliche Informationen finden Sie dann bei den Beschreibungen der jeweiligen Dialogfenster.

Statt der Schaltflächen können Sie auch über das Menü operieren. Für die Schaltflächen *[EINSTELLUNGEN]*, *[STARTGEBÜHR]*, *[SPIELERPÄSSE]* und so weiter gibt es eine entsprechende Option im Menü *Turnierleitung*.



Die meisten Schaltflächen beziehen sich auf Daten einer Kategorie. Um die richtigen Daten zu finden, müssen Sie die entsprechende Kategorie in der Kategorieleiste auswählen.

Weitere Schaltflächen sind in die Spielübersicht und die Übersicht *Aktuelle Spiele* integriert. Eine Beschreibung der Schaltflächen finden Sie bei der Beschreibung der Übersicht.

4.5.1 Schaltfläche [GRUNDEINSTELLUNG]

Mit dem Anklicken der Schaltfläche [GRUNDEINSTELLUNG] wird das Dialogfenster *Grundeinstellung* geöffnet. Das Dialogfenster enthält zwei Registerblätter für die Eingabe und Änderung der Turnier-Rahmenbedingungen und der System-Parameter zur Steuerung der Programme **Turnierplanung** und **Turnierleitung**. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 8 (Dialogfenster *Grundeinstellung*).

4.5.2 Schaltfläche [SPIELFELDER]

Diese Schaltfläche ist für eine spätere Softwareversion vorbereitet. In der aktuellen Version ist diese Schaltfläche gesperrt.

4.5.3 Schaltfläche [EINSTELLUNGEN]

Mit dem Anklicken der Schaltfläche [EINSTELLUNGEN] wird das Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* geöffnet. Mit diesem Dialog können Sie die für die ausgewählte Kategorie geltenden Rahmendaten des Einzelturniers (dieser Kategorie), die Bedingungen für Gruppen- und Play-off-Spiele und die Steuerparameter, die nur für diese Kategorie gelten, über die jeweiligen Registerblätter prüfen und gegebenenfalls ändern. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 9 (Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*).

4.5.4 Schaltfläche [STARTGEBÜHR]

Mit dem Anklicken der Schaltfläche [STARTGEBÜHR] wird das Dialogfenster *Startgebühr* geöffnet. Hier sind die teilnehmenden Mannschaften, die Kontrollfelder zur Verwaltung der Startgebühr und der erste Einsatz der Mannschaft verzeichnet. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 10 (Dialogfenster *Startgebühr*).

4.5.5 Schaltfläche [SPIELERPÄSSE]

Mit dem Anklicken der Schaltfläche [SPIELERPÄSSE] wird das Dialogfenster *Spielerpässe* geöffnet. Hier sehen Sie in der Übersicht die teilnehmenden Mannschaften, die Kontroll- und Eingabefelder zur Verwaltung der Meldebögen und Spielerpässe und den ersten Einsatz der Mannschaft. Für jede Mannschaft können Sie die Spieler namentlich erfassen. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 11 (Dialogfenster *Spielerpässe*).

4.5.6 Schaltfläche [SCHIEDSRICHTER]

Mit dem Anklicken der Schaltfläche [SCHIEDSRICHTER] wird das Dialogfenster *Schiedsrichter* geöffnet. Hier können die Schiedsrichter mit Namen, Vornamen und dem zugehörigen Verein oder dessen Wohnort erfasst werden. Außerdem kann über die Schaltfläche [*Schiedsrichterplan*] ein Subdialog zur Einsatzplanung gestartet werden. Nähere Informationen finden Sie in den Kapiteln 12 (Dialogfenster *Schiedsrichter*) und 13 (Dialogfenster *Schiedsrichterplan*).

Das Hauptfenster

Die Steuerelemente des Hauptfensters

4.5.7 Schaltfläche **[QUALIFIKATION]**

Die Schaltfläche **[QUALIFIKATION]** ist während einer laufenden Spielrunde gesperrt. Erst nach dem letzten Rundenspiel, wenn es um die Qualifikation für die nachfolgende(n) Spielrunde(n) geht, ist diese Schaltfläche zum Anklicken freigegeben. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 14 (Dialogfenster *Qualifikation*).

4.5.8 Schaltfläche **[PLATZIERUNG]**

Bei Platzierungsrunden und bei der Finalrunde wird die Schaltfläche **[QUALIFIKATION]** durch die Schaltfläche **[PLATZIERUNG]** ersetzt.

Im Austragungsmodus Play-off bleibt die Schaltfläche gesperrt, weil die Spiele durch Verlängerung oder Elfmeterschießen auf jeden Fall entschieden werden.

Bei Gruppenspielen wird die Schaltfläche nach dem letzten regulären Spiel freigegeben. Hier wird die Platzierung der an der Endrunde beteiligten Mannschaften dargestellt. Im Falle von Punkt- und Torgleichheit werden auch die notwendigen Entscheidungen eingeplant. Nähere Informationen hierzu finden Sie in Kapitel 17 (Dialogfenster *Endtabelle*).

4.5.9 Schaltfläche **[PLANÄNDERUNG]**

Mit dem Anklicken der Schaltfläche **[PLANÄNDERUNG]** wird das Dialogfenster *Zeitplanung* geöffnet. Hier können Änderungen im Turnierkalender vorgenommen werden. Es können Spiele verlegt oder ganz abgesagt werden. Über die Schaltfläche **[MANNSCHAFTEN]** kann auch das Teilnehmerfeld geändert werden. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 21 (Dialogfenster *Zeitplanung*).

4.5.10 Schaltfläche **[TABELLEN]**

Mit dem Anklicken der Schaltfläche **[TABELLEN]** wird das Dialogfenster *Tabellen* geöffnet. Das Dialogfenster zeigt eine Übersicht aller geplanten Spielrunden und die aktuellen Tabellenstände und die Spielergebnisse der jeweils selektierten Spielrunde. Über die Schaltfläche **[REPORT]** können die Ergebnisse einer einzelnen Spielrunde aufbereitet und mit einem Web-Browser (zum Beispiel dem Microsoft Internet Explorer) angezeigt werden. Je nach den Fähigkeiten Ihres Web-Browsers können Sie den Bericht gleich ausdrucken oder ihn zuvor optisch aufbereiten. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 26 (Dialogfenster *Tabellen*).

4.5.11 Schaltfläche **[TOR-STATISTIK]**

Mit dem Anklicken der Schaltfläche **[TOR-STATISTIK]** wird die Torschützenliste erstellt und kann mit einem Web-Browser (zum Beispiel dem Microsoft Internet Explorer) angezeigt werden. Je nach den Fähigkeiten Ihres Web-Browsers können Sie den Bericht gleich ausdrucken oder ihn zuvor optisch aufbereiten. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 34 (Tor-Statistik).



Vorgehensweise:

Schaltfläche **[TOR-STATISTIK]** im Hauptfenster anklicken.

Ergebnis:

Die Torschützenliste wird erstellt und mit dem Browser angezeigt.

4.5.12 Schaltfläche [*Letzte Spielrunde*]

Diese Schaltfläche gehört zur Spielübersicht und wird in Kapitel 4.6.1.2 beschrieben.

4.5.13 Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*]

Diese Schaltfläche gehört zur Spielübersicht und wird in Kapitel 4.6.1.3 beschrieben.

4.5.14 Schaltfläche [*Ergebniskorrektur*]

Diese Schaltfläche gehört zur Spielübersicht und wird in Kapitel 4.6.1.4 beschrieben.

4.5.15 Schaltfläche [*Spielzeit*]

Diese Schaltfläche ist Teil der Übersicht *Aktuelle Spiele* und wird in Kapitel 4.7.1.1 beschrieben.

4.5.16 Schaltfläche [*Stand*]

Diese Schaltfläche ist Teil der Übersicht *Aktuelle Spiele* und wird in Kapitel 4.7.1.2 beschrieben.

4.5.17 Schaltflächen [*Tore*] [+]

Diese Schaltfläche ist Teil der Übersicht *Aktuelle Spiele* und wird in Kapitel 4.7.1.3 beschrieben.

4.5.18 Schaltflächen [*Start*], [*Pause*], [*Pausenende*] und [*Stop*]

Diese Schaltflächen gehören zur Übersicht *Aktuelle Spiele* und werden in Kapitel 4.7.1.4 beschrieben.

4.6 Die Spielübersicht

Unterhalb der Schaltflächen befindet sich die Spielübersicht. Am Anfang ist die Spielübersicht leer, aber sobald die Turnierdaten geladen sind, werden die Spiele der aktuell selektierten Kategorie angezeigt. Pro Spielrunde wird ein Registerblatt angelegt.

Im Register sind die Namen der Spielrunde eingetragen.

Darunter sind alle Spiele aufgeführt, sortiert nach dem geplanten Start und dann nach Spielfeldern.

- In der ersten Spalte wird das Spielfeld angezeigt.

Das Hauptfenster

Die Steuerelemente des Hauptfensters

- Die zweite Spalte mit der Überschrift *Start* zeigt für nachfolgende Spiele deren geplanten Starttermin oder eine Statusinformation („läuft“, „Pause“, „unterbrochen“, „beendet“).
- Die dritte Spalte zeigt den Spielnamen.
- Die beiden nächsten Spalten zeigen die Mannschaften, die sich beim Treffen gegenüberstehen.
- Dahinter ist das Ergebnis eingetragen.
- Die letzte Spalte zeigt den/die Schiedsrichter der Partie.



Aus Platzgründen wird der Starttermin wie folgt angezeigt:

- Ist das Spiel für den heutigen Turniertag eingeplant, so wird die geplante Uhrzeit angezeigt.
- Findet das Spiel an einem anderen Turniertag statt, so wird nur das Datum angezeigt.

Zur Spielübersicht gehören auch die darunter angeordneten Steuerelemente und der Spielrundenstatus.

Die Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] erlaubt, die Spieluhr eines Spiels zu korrigieren. Näheres dazu in Kapitel 27 (Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern*).

Die Schaltfläche [*Ergebniskorrektur*] erlaubt, Spielstände zu korrigieren oder auch Torschützen nachzutragen. Näheres dazu in Kapitel 28 (Dialogfenster *Ergebnis eintragen/korrigieren*).

Der Spielrundenstatus zeigt an, wie viele Spiele noch absolviert werden müssen und wie viele bereits beendet sind.

4.6.1 Die Schaltflächen

Mitunter eilt der Spielverlauf den Eintragungen voraus. Darum bietet das Programm die verschiedensten Möglichkeiten, in der Erfassung eines Spiels Korrekturen vorzunehmen, und zwar sowohl nach Abschluss eines Spiels als auch während eines laufenden Spiels.

Dazu muss das Spiel selektiert werden, das dann farblich hervorgehoben wird. Die Selektion kann über Anklicken oder über die Blätter-Pfeile erfolgen.









Falls die Liste der Spiele länger wird als in dem Bildausschnitt dargestellt werden kann, erscheint an der rechten Seite der Spielübersicht ein Rollbalken, mit dem das „Sichtfenster“ der Spiele nach oben oder nach unten verschoben werden kann.

4.6.1.1 Blätter-Pfeile

Die Blätter-Pfeile dienen der Navigation in der Spielübersicht und zur Selektion eines Spiels:

Die Pfeile haben unterschiedliche Bedeutung:

- | | |
|---|--|
|  | springt an den Anfang der Liste und selektiert die erste Zeile |
|  | springt um 10 Zeilen zurück und selektiert die entsprechende Zeile |
|  | selektiert die vorherige Zeile |
|  | selektiert die nächste Zeile |
|  | springt um 10 Zeilen vorwärts und selektiert die entsprechende Zeile |
|  | springt an das Ende der Liste und selektiert die letzte Zeile |

4.6.1.2 Schaltfläche [*Letzte Spielrunde*]

Über die Schaltfläche [*Letzte Spielrunde*] oder über die Option *Letzte Spielrunde* im Menü *Extras* kann die letzte Spielrunde für Änderungen reaktiviert werden. Danach können Sie also Spielergebnisse, Torschützen oder gar die Qualifikation der Spielrunde korrigieren.

Das Zurücksetzen zur vorherigen Spielrunde ist allerdings nur möglich, wenn in der aktuellen Spielrunde noch kein Spiel ausgetragen wird. Die Schaltfläche bzw. der Menüpunkt wird also gesperrt, sobald Sie das erste Spiel starten.



Falls bereits Spiele ausgetragen wurden, dann können Sie die Ergebnisse ausdrucken und danach die Spiele über die Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] (siehe Kapitel 4.5.13) neu ansetzen. Danach wird die Schaltfläche [*Letzte Spielrunde*] bzw. die entsprechende Menüoption freigegeben.

Nachdem Sie Ihre Änderungen an der vorherigen Spielrunde durchgeführt haben, können Sie die aktuelle Spielrunde wieder starten und die zuvor ausgedruckten Ergebnisse und Spielstände nachtragen.



Vorgehensweise, um Änderungen an der vorherigen Spielrunde vornehmen zu können:

1. Zur Sicherheit den bisherigen Turnierverlauf mit Toren ausdrucken.
2. Alle bereits gestarteten oder schon beendeten Spiele der aktuellen Spielrunde nacheinander selektieren und über die Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] (siehe Kapitel 4.6.1.3) neu ansetzen.
 - ☒ Sobald das letzte Spiel neu angesetzt worden ist, wird die Schaltfläche [*Letzte Spielrunde*] freigegeben.
3. Schaltfläche [*Letzte Spielrunde*] anklicken oder Option *Letzte Spielrunde* im Menü *Extras* selektieren.

Das Hauptfenster

Die Steuerelemente des Hauptfensters

Ergebnis:

- Die aktuelle Spielrunde wird zurückgesetzt.
- Die vorherige Spielrunde wird reaktiviert. Jetzt können Änderungen an der Spielrunde vorgenommen werden.



Korrekturen an den Spielergebnissen können dazu führen, dass Entscheidungen (Spiele, Elfmeterschießen) gelöscht werden. Die Ergebnisse der Entscheidungen müssen ggf. danach nochmals eingetragen werden.



Vorgehensweise, um zur aktuellen Spielrunde zurückzukehren:

1. Vorherige Spielrunde über die Schaltfläche [*QUALIFIKATION*] (siehe Kapitel 4.5.7) abschließen.
2. Die zuvor neu angesetzten, aber bereits beendeten Spiele der aktuellen Spielrunde mit Anklicken der Schaltflächen [*Start*] und [*Stop*] beenden und danach die Spielergebnisse über die Schaltfläche [*Ergebniskorrektur*] korrigieren.
3. Die aktuellen Spiele starten, unterbrechen und die Spielzeit über die Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] korrigieren.
4. Die aktuellen Spielstände über die Schaltfläche [*Ergebniskorrektur*] eintragen.

Ergebnis:

- Nach den Korrekturen sind Ihre Turnierdaten wieder aktuell.
- Danach ist auch die Anzeige im Turnier-Informationsdienst wieder auf dem neuesten Stand.

4.6.1.3 Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*]

Mit der Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] sind Änderungen an der Spieluhr möglich. So können Spiele, die versehentlich gestartet wurden, wieder zurückgesetzt oder solche, die auf Halbzeit oder Ende gesetzt wurden, wieder reaktiviert werden. Ebenso kann die Uhr vor- oder zurückgestellt werden.

Beim Anklicken der Schaltfläche wird das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* geöffnet, das dann die Daten des in der Spielübersicht selektierten Spiels anzeigt. Die Daten können nun geändert werden. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 27 (Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern*).



Korrekturen sind nur möglich, wenn das Spiel noch nicht gestartet wurde oder unterbrochen beziehungsweise beendet ist.

4.6.1.4 Schaltfläche [*Ergebniskorrektur*]

Mit der Schaltfläche [*Ergebniskorrektur*] kann der Spielstand korrigiert werden. Hier können Tore nachgetragen oder annulliert oder Torinformationen (Spielminute, Mannschaft, Torschütze) geändert werden.

Beim Anklicken der Schaltfläche wird das Dialogfenster *Ergebniskorrekturen* geöffnet, das dann die Spielpaarung, das aktuelle Ergebnis und die Torfolge des in der Spielübersicht selektierten Spiels anzeigt. Die Daten können nun geändert werden. Nähere Informationen finden Sie in Kapitel 28 (Dialogfenster *Ergebnis eintragen/korrigieren*).

4.7 Die Übersicht *Aktuelle Spiele*

Diese Übersicht im unteren Teil des Hauptfensters ist unabhängig von der aktuell gewählten Kategorie. Sie zeigt die Spiele, die momentan ausgetragen werden, oder, wenn dies nicht der Fall ist, die Spiele, welche demnächst gestartet werden können:

- In der ersten Spalte wird das Spielfeld angezeigt. Diese Übersicht ist danach sortiert.
- Die zweite Spalte zeigt den Starttermin in Kurzform. Sofern das Spiel für den heutigen Turniertag eingeplant ist, erscheint hier die Uhrzeit. Soll das Spiel erst am nächsten Turniertag stattfinden, so wird das Datum angezeigt.
- Es folgen die Spalten mit den Namen für die Kategorie, die Spielrunde und das Spiel.
- Daneben ist die Spielzeit aufgeführt. Links und rechts der Spielzeit sind die Schaltflächen zur Betätigung der Spieluhr. Eine genaue Beschreibung der Schaltflächen finden Sie in Kapitel 4.7.1.1 (Schaltflächen [*Spielzeit*]).
- Neben der Spalte *Spielzeit* sind die Mannschaften aufgeführt, die sich gegenüberstehen, und zwischen den Mannschaften der aktuelle Spielstand (Schaltfläche [*Stand*]) und die zwei Schaltflächen *[+]* zur Einzelerfassung der Tore. Näheres über das Erfassen der Tore finden Sie bei der Beschreibung der Schaltfläche [*Stand*] in Kapitel 4.7.1.2, der Schaltflächen *[+]* in Kapitel 4.7.1.3 und in Kapitel 29 (Dialogfenster *Tor erfassen/ändern*).
- In der letzten Spalte sind die Schiedsrichter der Partie eingetragen.

4.7.1 Schaltflächen

Die Schaltflächen in der Übersicht *Aktuelle Spiele* dienen der Verwaltung des aktuellen Turniereschehens. Es können Spiele gestartet, unterbrochen und fortgesetzt und des Weiteren die Tore erfasst werden.

Für das Starten, Unterbrechen oder Beenden der Spiele gibt es zwei Möglichkeiten:

- einzeln mittels Anklicken der Schaltflächen links und rechts der Spielzeit der betreffenden Begegnung
- gleichzeitig mittels der Schaltflächen [*Start*], [*Pause*] oder [*Stop*]

Für das Erfassen der Tore sind die beiden Schaltflächen *[+]* neben den Mannschaftsnamen oder die Schaltfläche [*Stand*] vorgesehen.







Das Hauptfenster

Die Steuerelemente des Hauptfensters

4.7.1.1 Schaltflächen [Spielzeit]

Hier sind die Schaltflächen links und rechts des Anzeigefeldes *Spielzeit* in der Übersicht *Aktuelle Spiele* gemeint. Diese Schaltflächen existieren für jedes Spiel. Hiermit kann die Spieluhr für jedes Spiel einzeln gesteuert werden.

Die Schaltflächen wechseln je nach Bedeutung ihr Aussehen:

- | | |
|---|--|
|  | startet das Spiel |
|  | beendet den Spielabschnitt, startet die Pause |
|  | beendet die Pause, startet den nächsten Spielabschnitt |
|  | beendet das Spiel |
|  | unterbricht das Spiel |
|  | setzt das Spiel nach Unterbrechung fort |

Die Spieluhr wird als Digitalanzeige mit vorangestellter Spielabschnittsanzeige dargestellt.

Bei laufendem Spiel wird die Spielzeit ständig aktualisiert. Über den Systemparameter *SPIELUHR_AUFW* können Sie einstellen, ob die abgelaufene Spielzeit oder die verbleibende Restspielzeit angezeigt werden soll.

Hinweise auf den Spielabschnitt sind

- | | |
|-------|--------------------------|
| [1] | 1. Halbzeit |
| [2] | 2. Halbzeit |
| [V] | Verlängerung |
| [V1] | Verlängerung 1. Halbzeit |
| [V2] | Verlängerung 2. Halbzeit |
| [11m] | Elfmeterschießen |

[1] wird nur angezeigt, wenn das Spiel über zwei Halbzeiten geplant ist. Bei einer Verlängerung verhält es sich ähnlich: [V1] wird angezeigt, wenn zwei Halbzeiten geplant sind, ansonsten wird [V] angezeigt.

[11m] ist die Standard-Anzeige für Elfmeterschießen, die bei einem neuen Turnier über den Systemparameter *STRAFSTOSS_KURZBEZ* vorgegeben wird. Wenn Sie einen anderen Kurztext wünschen, so können Sie den Systemparameter entsprechend ändern.



Elfmeterschießen werden vom Programm wie Spiele verwaltet. Das heißt:

- Ein Elfmeterschießen muss gestartet und später beendet werden.
- Es werden nur Tore, aber keine Fehlversuche erfasst.

4.7.1.2 Schaltfläche **[Stand]**

In der Übersicht *Aktuelle Spiele* finden Sie zwischen den beiden Mannschaftsnamen einer Begegnung die Schaltfläche **[Stand]**. In dieser Spalte wird der aktuelle Spielstand der Partie wiedergegeben.

Durch Anklicken der Schaltflächen **[Stand]** wird das Dialogfenster für die Erfassung der Tore/Spielstände geöffnet. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 28 (Dialogfenster *Ergebnis eintragen/korrigieren*).



Um diese Schaltfläche benutzen zu können, müssen Sie das Häkchen ☒ vor den Systemparameter *EDIT_SPIELERGEBNIS* gesetzt haben.

Außerdem ist die Schaltfläche nur freigegeben, während das Spiel läuft, also die Spieluhr sich ständig aktualisiert. Das gilt auch für Elfmeterschießen.

4.7.1.3 Schaltflächen **[Tore] [+]**

In der Übersicht *Aktuelle Spiele* finden Sie zwischen den beiden Mannschaftsnamen einer Begegnung die Schaltfläche **[Stand]**. In dieser Spalte wird der Spielstand der Partie wiedergegeben. Rechts und links daneben befinden sich die Schaltflächen **[+]**, womit die Tore der jeweiligen Mannschaft einzeln erfasst werden.

Durch Anklicken einer der Schaltflächen **[+]** wird das Dialogfenster für die Erfassung einzelner Tore geöffnet. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 29 (Dialogfenster *Tor erfassen/ändern*).




Tore können nur erfasst werden, während das Spiel läuft, also die Spieluhr sich ständig aktualisiert. Das gilt auch für Elfmeterschießen.

4.7.1.4 Schaltflächen **[Start]**, **[Pause]**, **[Pausenende]** und **[Stop]**

Unterhalb der Übersicht *Aktuelle Spiele* befinden sich die drei Schaltflächen **[Start]**, **[Pause]** bzw. **[Pausenende]** und **[Stop]**. Sie gehören zu der Übersicht *Aktuelle Spiele* und wirken auf alle dort angezeigten Spiele. Die Schaltflächen sind Kontext-sensitiv: Sie werden gesperrt, wenn sie wirkungslos sind, und sie werden freigegeben, wenn sie auf Spiele einwirken können. Die Schaltfläche **[Start]** ist beispielsweise gesperrt, wenn alle Spiele bereits laufen, und die Schaltfläche **[Pause]** bzw. **[Pausenende]** ist nur freigegeben, wenn zwei Halbzeiten geplant sind.

4.7.1.4.1 Spiele starten oder fortsetzen

Mit dem Anklicken der Schaltfläche **[Start]** werden alle Spiele in der Übersicht *Aktuelle Spiele* neu gestartet oder nach einer Unterbrechung oder Halbzeitpause fortgeführt. Im freigegebenen Zustand wird das grüne Symbol  vor der Schaltfläche **[Start]** angezeigt.



Vorgehensweise:

Schaltfläche **[Start]** anklicken

Das Hauptfenster


Die Steuerelemente des Hauptfensters

Ergebnis:

- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten und noch nicht begonnenen Spiele werden gestartet.
- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten und auf Pause stehenden Spiele werden fortgesetzt.
- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten und unterbrochenen Spiele werden fortgesetzt.


4.7.1.4.2 Spiele auf Halbzeitpause setzen

Ist das Häkchen ☒ beim Systemparameter *SPIELENDEN_AUTO* gesetzt, werden Spiele automatisch auf Halbzeitpause gesetzt. Ist das Häkchen nicht gesetzt, muss der Vorgang per Mausklick ausgelöst werden.



Die Schaltfläche *[Pause]* mit dem roten Symbol  wirkt im Wechsel mit der Schaltfläche *[Pausenende]*. Beim Anklicken werden die laufenden Begegnungen auf Halbzeitpause oder Platzwechsel in der Verlängerung gesetzt.




Vorgehensweise:

Schaltfläche *[Pause]* (rotes Symbol ) anklicken.

Ergebnis:


- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten Spiele, bei denen zurzeit die 1. Halbzeit der regulären Spielzeit läuft und die nicht unterbrochen sind, werden auf Halbzeit gesetzt.
- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten Spiele, bei denen zurzeit die 1. Halbzeit der Verlängerung läuft und die nicht unterbrochen sind, werden auf Halbzeit gesetzt.
- Die Schaltfläche *[Pause]* mit dem roten Symbol  wird durch die Schaltfläche *[Pausenende]* mit dem grünen Symbol  ersetzt.

4.7.1.4.3 Spiele nach Halbzeitpause fortsetzen



Die Schaltfläche *[Pausenende]* mit dem grünen Symbol  bewirkt, dass die Spiele mit der 2. Halbzeit der regulären Spielzeit oder Verlängerung oder mit einem Elfmeterschießen fortgesetzt werden.



Vorgehensweise:


Schaltfläche *[Pause]* (grünes Symbol ) anklicken.

Ergebnis:

- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten Spiele, bei denen die Spieluhr den Beginn der 2. Halbzeit der regulären Spielzeit anzeigt, werden fortgesetzt.
- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten Spiele, bei denen die Spieluhr den Beginn der 2. Halbzeit der Verlängerung anzeigt, werden fortgesetzt.
- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten Play-off-Spiele, bei denen die Spieluhr den Beginn des Elfmeterschießens anzeigt, werden fortgesetzt.
- Die Schaltfläche *[Pausenende]* mit dem grünen Symbol  wird durch die Schaltfläche *[Pause]* mit dem roten Symbol  ersetzt.


4.7.1.4.4 Spiele beenden

Ist das Häkchen ☒ beim Systemparameter *SPIELENDEN_AUTO* gesetzt, werden Spiele nach Ablauf der Spielzeit automatisch beendet. Ist das Häkchen nicht gesetzt, müssen die Spiele per Mausklick beendet werden.

Das Anklicken der Schaltfläche *[Stop]* beendet die reguläre Spielzeit, die Verlängerung oder das Elfmeterschießen der momentan laufenden Spiele. Die Spiele werden beendet und verschwinden in der Übersicht *Aktuelle Spiele*, so dass die nachfolgenden Spiele angezeigt werden können. Im freigegebenen Zustand wird das rote Symbol  vor der Schaltfläche *[Stop]* angezeigt.



Vorgehensweise:

Schaltfläche *[Stop]* (Symbol ) anklicken.

Ergebnis:

- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten Spiele, bei denen die Spieluhr die letzte Halbzeit der regulären Spielzeit anzeigt und die nicht unterbrochen sind, werden beendet.
- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten Spiele, bei denen die Spieluhr die letzte Halbzeit der Verlängerung anzeigt und die nicht unterbrochen sind, werden beendet.
- Alle in der Übersicht *Aktuelle Spiele* angezeigten Spiele im Elfmeterschießen, die nicht unterbrochen sind, werden beendet.



Ein Play-off-Spiel wird natürlich nur beendet, wenn ein Sieger feststeht. Sollte ein Play-off-Spiel unentschieden stehen, oder sollte im Falle einer Play-off-Runde mit Hin- und Rückspielen das Gesamtergebnis unentschieden heißen, so wird das Spiel vorerst nur auf Pause gesetzt. Die Fortführung ist dann abhängig von den eingestellten Play-off-Regeln (siehe Kapitel 9.3, Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*, Registerblatt *Play-off-Spiele*). Soll eine Verlängerung folgen, so wird das Spiel mit dem Spielabschnittshinweis [V] oder [V1] vor der Spielzeitanzeige angezeigt. Soll die Entscheidung sofort per Elfmeterschießen herbeigeführt werden, so wird der Spielabschnittshinweis [11m] angezeigt.


Die Dialogfenster

Dialogfenster Neu laden eines Turnierplans...

Die Dialogfenster

Dieser Teil des Benutzerhandbuchs enthält eine vollständige Beschreibung der Dialogfenster, ausgestattet mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Anwendung der einzelnen Funktionen. Die folgenden Kapitel eignen sich gleichermaßen zum Durcharbeiten wie zum Nachschlagen.

5 Dialogfenster *Neu laden eines Turnierplans...*

Zu Beginn einer Veranstaltung muss der mit dem Programm **Turnierplanung** erstellte Turnierplan einmal geladen werden. Dazu müssen Sie die Option *Turnierplan neu laden...* im Menü *Datei* selektieren oder auf das Symbol  klicken.

Danach wird das Dialogfenster *Neu laden eines Turnierplans...* zur Auswahl des Turnierplans geöffnet.

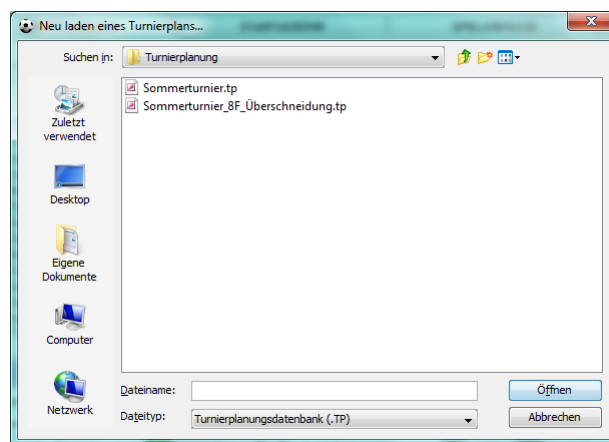


Abbildung 3: Dialogfenster *Neu laden eines Turnierplans...*

Mit einem Doppelklick auf den entsprechenden Dateinamen oder einem einfachen Mausklick und anschließendem Befehl [*Öffnen*] lassen sich die Daten des betreffenden Turniers laden.



Das Dialogfenster zeigt nur die Turnierstammdateien mit der Endung „.TP“.

Das Programm erkennt beim Lesen der Datei automatisch, welche Kategoriedateien mit der Endung „.TPK“ dazugehören und liest diese ebenfalls ein.

Haben Sie die Menüoption *Turnierplan neu laden...* versehentlich angeklickt, dann beenden Sie den Dialog über die Schaltfläche *[Abbrechen]*. Falls das Programm Sie fragt, ob die jetzigen Turnierdaten gespeichert werden sollen, dann können Sie bereits die Schaltfläche *[ABBRECHEN]* in diesem Dialogfenster benutzen, spätestens aber im Dialogfenster *Neu laden eines Turnierplans...*.




Vorgehensweise:

1. Sie selektieren die Option *Turnierplan neu laden...* im Menü *Datei*.
☒ Das Dialogfenster *Neu laden eines Turnierplans...* erscheint.
2. Sie klicken auf den Dateinamen.
3. Sie klicken auf die Schaltfläche *[Öffnen]*.



Mit dieser Funktion überschreiben Sie die momentan angezeigten Daten. Falls Sie also zuvor schon ein Turnier geladen hatten, so fragt das Programm zuerst, ob Sie diese Daten vorher speichern wollen. Wenn Sie diese Frage mit *[NEIN]* beantworten und im anschließenden Dialog die Schaltfläche *[Öffnen]* anklicken, sind die jetzigen Daten unwiderruflich verloren.

6 Dialogfenster *Öffne Turnier...*

Wenn Sie die gespeicherten Daten eines Turniers wieder laden wollen, können Sie entweder die Option *Öffne Turnier...* im Menü *Datei* selektieren oder auf das Symbol  klicken.

Danach wird das Dialogfenster *Öffne Turnier...* geöffnet.

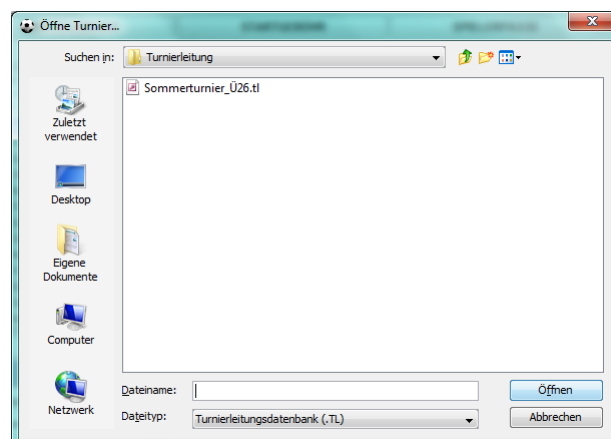


Abbildung 4: Dialogfenster *Öffne Turnier...*

Das Programm öffnet automatisch das relevante Verzeichnis und zeigt alle darin enthaltenen Turnierdateien. Mit einem Doppelklick auf den entsprechenden Dateinamen oder einem einfachen Mausklick und anschließendem Anklicken der Schaltfläche *[Öffnen]* werden die Daten des betreffenden Turniers wieder in das Programm geladen.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Speichern unter...

Haben Sie die Menüoption *Öffne Turnier...* versehentlich angeklickt, dann beenden Sie den Dialog über die Schaltfläche *[Abbrechen]*. Falls das Programm Sie fragt, ob die jetzigen Turnierdaten gespeichert werden sollen, dann können Sie bereits die Schaltfläche *[ABBRECHEN]* in diesem Dialogfenster benutzen, spätestens aber im Dialogfenster *Öffne Turnier....*



Vorgehensweise:

1. Sie klicken auf das Menü *Datei*.
 - ☒ Das Fenster mit den Menüoptionen wird geöffnet
2. Sie klicken auf die Menüoption *Öffne Turnier...*
 - ☒ Das Dialogfenster *Öffne Turnier...* erscheint, wenn Sie das Programm zuvor neu gestartet haben.
 - ☒ Falls Sie das Programm nicht neu gestartet haben, erscheint zuerst das Abfragefenster *Aktuelles Turnier speichern?* Das Programm fragt damit nach, ob die jetzigen Turnierdaten gespeichert werden sollen.
3. Sie klicken auf die gewünschte Turnierdatei.
4. Sie laden den Inhalt der Datei mit dem Anklicken der Schaltfläche *[OK]*.



Das Dialogfenster zeigt nur die Turnierstammdateien mit der Endung „.TL“.

Das Programm erkennt beim Lesen der Datei automatisch, welche Kategoriedateien mit der Endung „.TLK“ dazugehören und liest diese ebenfalls ein.




Mit dieser Funktion überschreiben Sie die momentan angezeigten Daten. Falls Sie also zuvor schon ein Turnier geladen hatten, so fragt das Programm zuerst, ob Sie diese Daten vorher speichern wollen. Wenn Sie diese Frage mit *[NEIN]* beantworten und im anschließenden Dialog die Schaltfläche *[Öffnen]* anklicken, sind die jetzigen Daten unwiderruflich verloren.

7 Dialogfenster *Speichern unter...*

Wenn Sie die Daten unter einem anderen Namen speichern wollen, können Sie die Option *Speichern unter...* im Menü *Datei* selektieren.

Danach wird das Dialogfenster *Speichern unter...* geöffnet.

Das Gleiche geschieht auch, wenn Sie ein Turnier neu geladen haben und das erste Mal mit der Menüoption *Datei* und *Speichern* oder mit einem Klick auf das Symbol  speichern wollen.

Die Dialogfenster Dialogfenster Speichern unter...

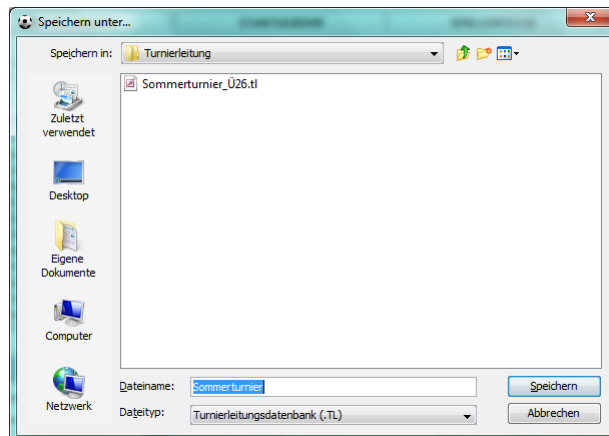


Abbildung 5: Dialogfenster *Speichern unter...*

Das Programm öffnet automatisch das relevante Verzeichnis und bestimmt das richtige Dateiformat (TL). Es zeigt auch alle zu diesem Zeitpunkt vorhandenen TL-Dateien an. Sie müssen jetzt eine Datei auswählen, die überschrieben werden soll, oder einen neuen Dateinamen eintragen.

Die Speicherung wird mit der Schaltfläche [*Speichern*] gestartet. Anschließend wird das Dialogfenster geschlossen.

Falls dieses Dialogfenster versehentlich geöffnet wurde, kann der Vorgang mit der Schaltfläche [*Abbrechen*] vorzeitig beendet werden. Es werden dann keine Daten gespeichert.



Vorgehensweise:

1. Sie klicken auf das Menü *Datei*.
☒ Das Fenster mit den Menüoptionen wird geöffnet.
2. Sie klicken auf die Menüoption *Speichern unter...*
☒ Das Dialogfenster *Speichern unter...* wird geöffnet.
3. Sie schreiben den gewünschten Namen in das Eingabefeld *Dateiname*.
4. Sie starten den Speichervorgang mit dem Anklicken der Schaltfläche [*OK*].



Das Dialogfenster zeigt nur die Turnierstammdateien mit der Endung „.TL“.

Das Programm kennt alle zugehörigen Kategorien und speichert sie automatisch mit dem gleichen Dateinamen, ergänzt um den Kategorienamen und die Endung „.TLK“.

8 Dialogfenster *Grundeinstellung*

Hinter der Option *Grundeinstellung* im Menü *Turnierleitung* oder der Schaltfläche *[GRUNDEINSTELLUNG]* verbirgt sich das Dialogfenster mit zwei Registerblättern für die Eingabe und Änderung der Turnier-Rahmenbedingungen und der System-Parameter zur Steuerung der Programme **Turnierplanung** und **Turnierleitung**.

8.1 Registerblatt *Turnier*

Im Registerblatt *Turnier* können Sie den Turniernamen, der im Titel aller Reports der Programme **Turnierplanung** und **Turnierleitung** angezeigt wird, überprüfen und auch ändern. Ferner wird der im Programm **Turnierplanung** vorgegebene Zeitrahmen des Turniers angezeigt. Der Zeitrahmen kann in der aktuellen Version nicht geändert werden.

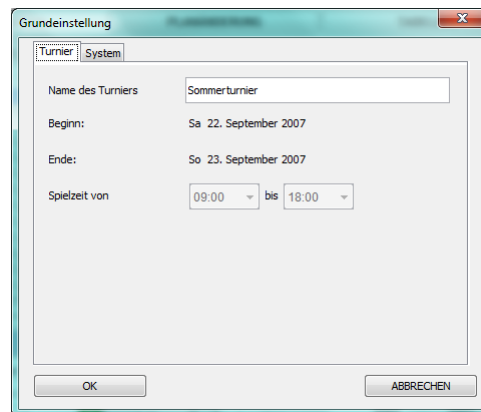


Abbildung 6: Dialogfenster *Grundeinstellung*, Registerblatt *Turnier*

8.1.1 Turniernamen ändern

Sie haben einen Rechtschreibfehler im Turniernamen entdeckt, dann können Sie den Turniernamen jederzeit ändern.



Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Name des Turniers* anklicken.
2. Feldinhalt überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

Ergebnis:

- Der neue Turniernamen wird übernommen.
- Wenn Sie das Dialogfenster über die Schaltfläche *[OK]* beendet haben, werden Sie den neuen Turniernamen in zukünftigen Reports (z. B. Tor-Statistik) wiederfinden.

8.2 Registerblatt *System*

Im Registerblatt *System* können Sie Einstellungen vornehmen, welche die Software beeinflussen. Diese Einstellungen gelten im Allgemeinen. Sie haben aber auch Steuerparameter, die Sie pro Kategorie individuell einstellen können. Die Kategorie-Steuerparameter finden Sie im Registerblatt *System* in den Kategorie-Einstellungen (siehe Kapitel 9.4).

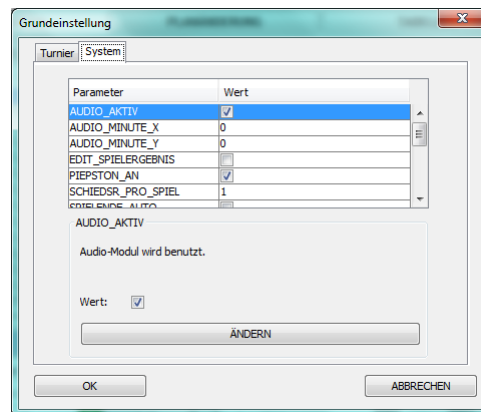


Abbildung 7: Dialogfenster *Grundeinstellung*, Registerblatt *System*

Die möglichen Steuerparameter sind mit ihrem Namen und dem aktuell eingestellten Wert oben aufgelistet.

Darunter befindet sich der Rahmen, der die Beschreibung des selektierten Parameters und das Eingabefeld zum Ändern des Parameters enthält. Über die Schaltfläche *[ÄNDERN]* können Sie dem Systemparameter einen neuen Wert zuweisen.

8.2.1 Systemparameter

Die nachfolgende Liste erklärt die Systemparameter.

AUDIO_AKTIV

Mit diesem Parameter steuern Sie, ob das Audio-Modul eingesetzt wird oder nicht. Wenn Sie das Audio-Modul nicht verwenden, dann sollten Sie das Häkchen ☒ herausnehmen. Danach wird das Audio-Modul nicht mehr angesteuert. Das spart CPU-Zeit und Arbeitsspeicher.

AUDIO_MINUTE_X

Wenn Sie im Audio-Modul das Ereignis „MINUTE X“ verwenden wollen, dann können Sie hier vorgeben, welche Spielminute das sein soll.

AUDIO_MINUTE_Y

Wenn Sie im Audio-Modul das Ereignis „MINUTE Y“ verwenden wollen, dann können Sie hier vorgeben, welche Spielminute das sein soll.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Grundeinstellung

| | |
|---------------------------|---|
| <i>EDIT_SPIELERGEBNIS</i> | <p>Dieser Parameter steuert die Eingabemöglichkeiten für Tore.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen <input checked="" type="checkbox"/> setzen, dann können Sie Zwischenstände und Endergebnisse numerisch (z. B. 3:1) erfassen. Das Programm aktualisiert die Torliste: Jedes neue Tor wird mit der aktuellen Spielminute und unbekanntem Torschützen erfasst, zu viel erfasste Tore werden gelöscht.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen entfernen, dann können die Tore nur über die Schaltflächen [+] rechts und links neben dem aktuellen Spielstand in der Übersicht <i>Aktuelle Spiele</i> <u>einzeln</u> erfasst werden.</p> |
| <i>PIEPTON_AN</i> | <p>Die Programme Turnierplanung und Turnierleitung verwenden Meldungsfenster, um besondere Hinweise oder Alarmer anzuzeigen. Beim Öffnen eines Meldungsfensters ertönt normalerweise ein Piepton. Dieser Piepton stört, wenn auf demselben Rechner auch das Audio-Modul gestartet wird.</p> <p>Mit diesem Parameter können Sie einstellen, ob ein Piepton beim Öffnen eines Meldungsfensters ertönen soll oder nicht.</p> |
| <i>SCHIEDSR_PRO_SPIEL</i> | <p>Mit diesem Parameter können Sie definieren, wie viele Schiedsrichter und Assistenten pro Spiel eingesetzt werden. Maximal 3 Schiedsrichter sind möglich.</p> |
| <i>SPIELENDEN_AUTO</i> | <p>Mit diesem Parameter steuern Sie das Verhalten bei Spielende.</p> <p>Ist das Häkchen <input checked="" type="checkbox"/> gesetzt, werden Spiele nach Ablauf der Spielzeit automatisch beendet. Ist das Häkchen nicht gesetzt, muss das Spiel per Mausklick beendet werden.</p> |
| <i>SPIELER_PRO_TEAM</i> | <p>Mit diesem Parameter legen Sie fest, wie viele Spieler eine Mannschaft maximal melden darf.</p> |
| <i>SPIELUHR_AUFW</i> | <p>Mit diesem Parameter geben Sie die Laufrichtung der Spieluhr an.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen <input checked="" type="checkbox"/> setzen, dann läuft die Spieluhr im Programm vorwärts von 0:00 Minuten bis zum Spielende.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen entfernen, dann läuft die Spieluhr rückwärts bis auf 0:00 Minuten.</p> |
| <i>STRAFSTOSS</i> | <p>Mit diesem Parameter legen Sie den Anzeigetext für ein Strafstoßschießen fest. Voreingestellt ist der Text „Elfmeterschießen“.</p> |
| <i>STRAFSTOSS_KURZBEZ</i> | <p>Mit diesem Parameter legen Sie die Kurzbezeichnung für ein Strafstoßschießen in der Spieluhranzeige fest. Voreingestellt ist der Text „11m“.</p> |
| <i>STRAFSTOSS_ERG_ANH</i> | <p>Mit diesem Parameter legen Sie die Anhangbezeichnung für ein Strafstoßschießen in der Ergebnisanzeige fest. Voreingestellt ist der Text „n.E.“.</p> |

TORHYMNE_SOFORT

Dieser Parameter steuert die Audioeinspielung bei Toren. Wenn Sie das Häkchen ☒ setzen, dann erfolgt die Musikeinspielung bereits beim Öffnen des Dialogfensters zum Erfassen des Tores.

Wenn Sie das Häkchen entfernen, dann wird die Musik erst beim Speichern des Tores eingespielt.

TORSCHÜTZEN

Dieser Parameter steuert die Erfassung der Torschützen.

Wenn Sie das Häkchen ☒ setzen, dann öffnet sich beim Anklicken einer der Schaltflächen *[+]* neben den Mannschaftsnamen das Dialogfenster für die Erfassung der Tore und Torschützen.

Wenn Sie das Häkchen entfernen, dann wird das Dialogfenster nicht geöffnet. Beim Anklicken der Schaltflächen *[+]* wird für die nebenstehende Mannschaft sofort ein Tor in der aktuellen Spielminute und mit unbekanntem Torschützen erfasst.

ZEITTAFEL_AKTIV

Mit diesem Parameter steuern Sie, ob das Modul **TID-Zeittafel** eingesetzt wird oder nicht. Wenn Sie das Modul nicht verwenden, dann sollten Sie das Häkchen ☒ herausnehmen. Danach wird das Modul **TID-Zeittafel** nicht mehr angesteuert. Das spart CPU-Zeit und Arbeitsspeicher.

ZWANGSPAUSE_EIN

Mit diesem Parameter können Sie entscheiden, ob Sie Zwangspausen überhaupt zulassen wollen.

ZWANGSPAUSE_ZEIT

Zwangspausen sind Pausen, die das Programm automatisch anordnet, weil nach den Regeln des DFB eine Mannschaft zwischen 2 Spielen mindestens eine Pause von 15 Minuten erhalten muss.

Mit diesem Parameter können Sie die Pause verkürzen oder verlängern.



Wenn Sie einen Parameter ändern, wird der Wert nur dann in die Liste übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche *[ÄNDERN]* klicken.



Wenn Sie einen Parameter ändern, der auch einzeln (pro Kategorie) geändert werden kann, so gelten folgende Änderungsregeln:

- Hat der Steuerparameter einer Kategorie denselben Altwert wie der Parameter hier, dann wird auch der Steuerparameter der Kategorie geändert.
- Sind der allgemeine Wert und der Wert des Steuerparameters einer Kategorie unterschiedlich, so behält der Kategorie-Steuerparameter seinen Wert.

Durch geschicktes Ändern können Sie also Aufwand und Zeit beim Ändern für mehrere Kategorien sparen.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Grundeinstellung

8.3 Allgemeine Schaltflächen

Über die allgemeinen Schaltflächen beenden Sie den Dialog und kehren in das Hauptfenster zurück.

[OK] Die angezeigten Änderungen werden übernommen.

[ABBRECHEN] Alle gemachten Änderungen werden verworfen.

9 Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*

Über die Option *Einstellungen* im Menü *Turnierleitung* oder über die Schaltfläche *[EINSTELLUNGEN]* können Sie die für die ausgewählte Kategorie geltenden Rahmendaten des Einzelturniers, die Bedingungen für Gruppen- und Play-off-Spiele und die Kategorie-spezifischen Steuerparameter abrufen und gegebenenfalls ändern.

Das Registerblatt *Allgemein* enthält den Namen der Kategorie, die Turnierzeiten und die Angaben zu Startgebühr und Spielerpässen. Die Registerblätter *Gruppenspiele* und *Play-off-Spiele* beschreiben die Regeln und Entscheidungskriterien für den jeweiligen Spielmodus. Das Registerblatt *System* enthält die Liste der Parameter, mit denen Sie auf die Software einwirken können. Im Gegensatz zum Registerblatt *System* im Dialogfenster *Grundeinstellungen* gelten diese Parameter jeweils nur für die aktuelle Kategorie.

Nach dem Öffnen des Dialogfensters wird automatisch das Registerblatt *Allgemein* angezeigt. Durch Anklicken der Registerüberschriften *Gruppenspiele*, *Play-off-Spiele* und *System* wechseln Sie in die weiteren Registerblätter.

9.1 Registerblatt *Allgemein*

Das Registerblatt *Allgemein* enthält den Namen der Kategorie, die Turnierzeiten und die Angaben zu Startgebühr und Spielerpässen.

Der Name der Kategorie ist ein Textfeld, das Sie an verschiedenen Stellen wiederfinden. So wird beispielsweise der Name in der Kategorieleiste angezeigt, damit Sie die einzelnen Kategoriepläne selektieren können.

Beginn und *Ende* des Einzelturniers und *Spielzeit von/bis* zeigen den Zeitrahmen für das Einzelturnier dieser Kategorie, der von den Zeiten des Gesamtturniers abweichen kann.

Die Höhe der *Startgebühr* kann geändert werden. Ferner lassen sich die Alarmzeiten hinsichtlich nicht entrichteter *Startgebühren* und nicht vorliegender *Spielerpässe* ändern oder per Mausklick ganz abschalten: einfach das Häkchen ☒ herausnehmen.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

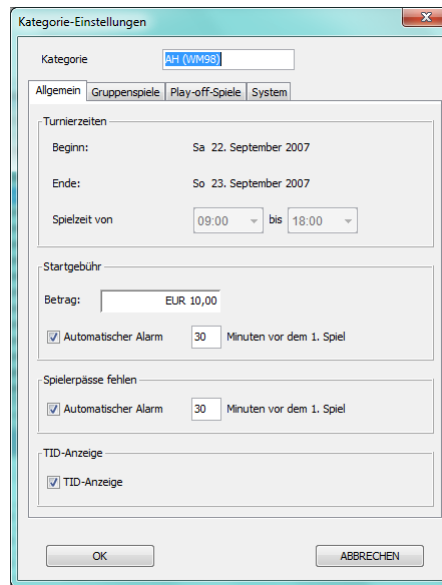


Abbildung 8: Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* mit Registerblatt *Allgemein*

Die Angaben *Kategorie*, *Startgebühr*, *Alarmierung* und die *Alarmzeiten* können geändert werden.



Der im Programm **Turnierplanung** festgelegte Turnierbeginn und das Ende können hier nicht mehr geändert werden.

Für das Programm sind die Plantermine ohne Bedeutung. Es verwaltet die Spiele und Spielrunden ereignisgesteuert.

Nach dem Laden eines Turnierplans werden die ersten Spiele für den möglichen Start vorbereitet, unabhängig davon, ob der Start der Spiele heute oder zu einem anderen Zeitpunkt geplant ist. Sobald die Spiele beendet sind, werden die nächsten vorbereitet.

Nur bei der Alarmierung hinsichtlich Startgebühr und Spielerpässen werden Zeitprüfungen (1. Einsatz) vorgenommen.

9.1.1 Kategorienname ändern

Sie haben einen Rechtschreibfehler im Kategorienamen entdeckt, dann können Sie im Registerblatt *Allgemein* den Namen der Kategorie jederzeit ändern.



Vorgehensweise:

1. Eingabefeld für den Namen der *Kategorie* anklicken.
2. Feldinhalt überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

Ergebnis:

- Der neue Kategorienname wird übernommen.
- Wenn Sie das Dialogfenster über die Schaltfläche [OK] beendet haben, werden Sie den neuen Kategorienamen in der Kategorieleiste des Hauptfensters wiederfinden.

9.1.2 Startgebühr ändern

Um die Startgebühr zu ändern, klicken Sie in das betreffende Eingabefeld und überschreiben den Betrag. Die Währung wird vom Programm automatisch eingesetzt.



Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Betrag* im Rahmen *Startgebühr* anklicken.
2. Anzeige mit neuem Betrag überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

Ergebnis:

Die Startgebühr wird geändert.

9.1.3 Alarmierung für Startgebühr ein- oder ausschalten

Wird eine Startgebühr erhoben, so erfolgt ein Alarm bei nicht bezahlter Startgebühr. Der Zeitpunkt des Alarms ist abhängig vom ersten Spiel der säumigen Mannschaft und von der in den Kategorie-Einstellungen vorgegebenen Frist.

Die Standardalarmierung erfolgt 30 Minuten vor dem ersten Spiel. Diese Grundeinstellung kann von Ihnen im Programm **Turnierplanung** bereits geändert worden sein, oder Sie können die Einstellung hier ändern.

Über das Alarmfenster *Startgebühr fehlt* (siehe Kapitel 32) werden Sie auf säumige Mannschaften hingewiesen. Nach dem Wegklicken wird das Alarmfenster nach circa einer Minute wieder aktiviert. Im Alarmfenster können Sie die Meldung vorübergehend unterdrücken. Die Meldung wird erst dann wieder aktiviert, wenn Sie das Dialogfenster *Startgebühr* über die Schaltfläche [STARTGEBÜHR] im Hauptfenster geöffnet haben.

Hier haben Sie die Möglichkeit, die Alarmierung generell aus- oder einzuschalten.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Kategorie-Einstellungen



Vorgehensweise:

Kontrollfeld *Automatischer Alarm* im Rahmen *Startgebühr* anklicken.

Ergebnis:

Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Beim Einschalten der Alarmierung wird ein Häkchen ☒ angezeigt, beim Ausschalten wird das Häkchen wieder entfernt.

9.1.4 Alarmzeit für Startgebühr ändern

Wird eine Startgebühr erhoben, so erfolgt ein Alarm bei nicht bezahlter Startgebühr. Der Zeitpunkt des Alarms ist abhängig vom ersten Spiel der säumigen Mannschaft und der in den Kategorie-Einstellungen vorgegebenen Frist.

Die Standardalarmierung erfolgt 30 Minuten vor dem ersten Spiel. Diese Grundeinstellung kann von Ihnen im Programm **Turnierplanung** bereits geändert worden sein, oder Sie können die Alarmzeit hier ändern.



Vorgehensweise:

1. Eingabefeld zu *Minuten vor dem 1. Spiel* im Rahmen *Startgebühr* anklicken.
2. Anzeige mit neuer Zeit überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [⇥] abschließen.

Ergebnis:

Die Alarmzeit wird geändert.

9.1.5 Alarmierung für Spielerpässe ein- oder ausschalten

Die Abgabe der Meldebögen und der Spielerpässe kann überwacht werden. Hat eine Mannschaft ihre Meldung nicht rechtzeitig abgegeben, so erfolgt ein Alarm. Der Zeitpunkt des Alarms ist abhängig vom ersten Spiel der säumigen Mannschaft und von der in den Kategorie-Einstellungen vorgegebenen Frist.

Die Standardalarmierung erfolgt 30 Minuten vor dem ersten Spiel. Diese Grundeinstellung kann von Ihnen im Programm **Turnierplanung** bereits geändert worden sein, oder Sie können die Einstellung hier ändern.

Über das Alarmfenster *Spielerpässe fehlen* (siehe Kapitel 33) werden Sie auf säumige Mannschaften hingewiesen. Nach dem Wegklicken wird das Alarmfenster nach circa einer Minute wieder aktiviert. Im Alarmfenster können Sie die Meldung vorübergehend unterdrücken. Die Meldung wird erst dann wieder aktiviert, wenn Sie das Dialogfenster *Spielerpässe* über die Schaltfläche [SPIELERPÄSSE] im Hauptfenster geöffnet haben.

Hier haben Sie die Möglichkeit, die Alarmierung generell aus- oder einzuschalten.



Vorgehensweise:

Kontrollfeld *Automatischer Alarm* im Rahmen *Spielerpässe fehlen* anklicken.

Ergebnis:

Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Beim Einschalten der Alarmierung wird ein Häkchen ☒ angezeigt, beim Ausschalten wird das Häkchen wieder entfernt.

9.1.6 Alarmzeit für Spielerpässe ändern

Die Abgabe der Meldebögen und der Spielerpässe kann überwacht werden. Hat eine Mannschaft ihre Meldung nicht rechtzeitig abgegeben, so erfolgt ein Alarm. Der Zeitpunkt des Alarms ist abhängig vom ersten Spiel der säumigen Mannschaft und von der in den Kategorie-Einstellungen vorgegebenen Frist.

Die Standardalarmierung erfolgt 30 Minuten vor dem ersten Spiel. Diese Grundeinstellung kann von Ihnen im Programm **Turnierplanung** bereits geändert worden sein, oder Sie können die Alarmzeit hier ändern.



Vorgehensweise:

1. Eingabefeld zu *Minuten vor dem 1. Spiel* im Rahmen *Spielerpässe fehlen* anklicken.
2. Anzeige mit neuer Zeit überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

Ergebnis:

Die Alarmzeit wird geändert.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

9.2 Registerblatt *Gruppenspiele*

Das Registerblatt *Gruppenspiele* definiert die Regeln für Gruppenspiele, insbesondere die Spielwertung und die Kriterien zur Berechnung der Tabellen und der Qualifikation für die nachfolgende(n) Spielrunde(n). Die Regeln werden vom Programm **Turnierleitung** automatisch umgesetzt.

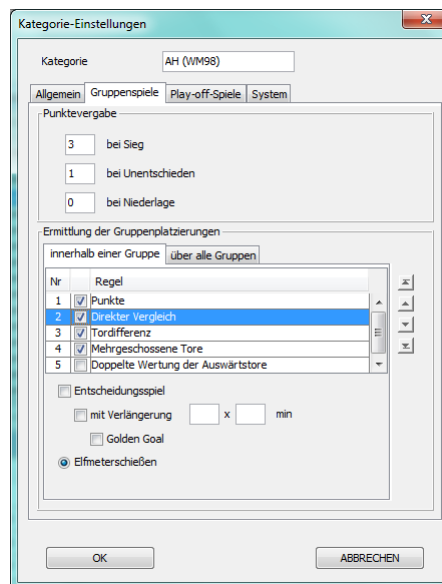


Abbildung 9: Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* mit Registerblatt *Gruppenspiele*

9.2.1 Rahmen *Punktevergabe*

Sofern Sie die Grundeinstellung nicht geändert haben, ist folgende Punktevergabe voreingestellt:

- Für einen Sieg gibt es **3 Punkte**,
- für ein Unentschieden **1 Punkt** und
- für eine Niederlage **0 Punkte**.

9.2.1.1 Punktevergabe ändern

Die Grundeinstellung entspricht den heute üblichen Regeln, jedoch ist auch eine andere Punktevergabe ohne weiteres möglich.



Vorgehensweise:

1. Eingabefeld im Rahmen *Punktevergabe* anklicken.
2. Wertung überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

Ergebnis:

Je nach Eingabefeld wird die Wertung für einen Sieg, ein Unentschieden oder eine Niederlage geändert.



Die Punktwertung darf nicht während einer laufenden Spielrunde geändert werden.

Ändern Sie die Punktwertung für die nachfolgende(n) Spielrunde(n) nur dann, wenn die aktuelle Spielrunde inklusive der eventuell nötigen Entscheidungen beendet ist.

9.2.2 Rahmen *Ermittlung der Gruppenplatzierungen*

Bei der Qualifikation zur nächsten Siegerrunde können zwei Qualifikationsregeln angewandt werden:

- **Der Tabellenplatz** (Platzierung *innerhalb einer Gruppe*):
Alle Mannschaften auf Platz 1 bis zu einem von Ihnen definierten Platz (zum Beispiel Platz 3) in der Abschlusstabelle sind qualifiziert.
- **Die Gruppenbesten** (Platzierung *über alle Gruppen*):
Eine von Ihnen bestimmte Zahl von Mannschaften auf dem nächsten Tabellenplatz (bezogen auf das Beispiel der vorherigen Regel wäre es der 4. Tabellenplatz) ist qualifiziert.

Dementsprechend sind in diesem Registerblatt die Regeln zu bestimmen, nach denen der Tabellenplatz und die Gruppenbesten ermittelt werden.

Für die Tabellenplatzierung ist voreingestellt:

- Je mehr *Punkte* eine Mannschaft erreicht hat, desto weiter vorn ist sie in der Tabelle platziert.
- Der *direkte Vergleich*, also das Endergebnis der Begegnung(en) zwischen Mannschaften mit sonst gleicher Wertung. An zweiter Stelle in der Regelliste wird der direkte Vergleich bei punktgleichen Mannschaften angewandt, noch bevor die Gesamttordifferenz betrachtet wird. Das entspricht der aktuellen Champions-League-Regelung.
- Haben Mannschaften gleich viele Punkte, entscheidet die *Tordifferenz*.
- Bei Gleichstand zählen die *mehrgeschossenen Tore* einer Mannschaft.
- Die *doppelte Wertung der auswärts erzielten Tore* kann nur bei Doppelrunden und dann auch nur als Ergänzungsregel für den direkten Vergleich angewandt werden.

Für die Ermittlung der Gruppenbesten werden nur die Mannschaften berücksichtigt, die in den Gruppentabellen den entsprechenden Platz belegt haben.

Für die Ermittlung der Besten sind folgende Regeln voreingestellt:

- Das *Punkte-Konto* aus den Gruppenspielen.
- Bei gleicher Punktezahl entscheidet die bessere *Tordifferenz*.
- Bei Gleichstand zählen die *mehrgeschossenen Tore* einer Mannschaft.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

So wie die Regeln ein- oder ausgeschaltet werden können, lässt sich auch die Reihenfolge der Regelanwendung über die Pfeiltasten am rechten Rand beeinflussen.

Am Ende einer Spielrunde muss die Qualifikation für die nächsthöhere Runde eindeutig sein. Reicht die Anwendung der eingestellten Qualifikationsregeln nicht aus, muss eine **Entscheidung** herbeigeführt werden:

- Sie können *Entscheidungsspiele* vorsehen, indem Sie das betreffende Kontrollfeld aktivieren. Sie müssen dann auch die Spieldauer vorgeben, ob bei Unentschieden verlängert und ob die „Golden Goal“-Regel angewandt werden soll. Enden Entscheidungsspiele unentschieden, so folgt ein Elfmeterschießen.
- Sie können auf Entscheidungsspiele verzichten, indem Sie das Kontrollfeld deaktivieren, und die Entscheidung sofort mit einem *Elfmeterschießen* herbeiführen.

Die Regelung muss im Rahmen *Ermittlung der Gruppenplatzierungen* sowohl im Registerblatt *innerhalb einer Gruppe* (für den Tabellenplatz in der Gruppe) als auch im Registerblatt *über alle Gruppen* (für die Ermittlung des Gruppenbesten) festgelegt werden.



Wie oben erwähnt, kann die Entscheidung durch ein Spiel oder sofort per Elfmeterschießen herbeigeführt werden. Für beide Fälle gilt:

- Bei zwei punkt- und torgleichen Mannschaften wird eine Entscheidung eingeplant. Der Sieger der Begegnung erhält die bessere Platzierung.
- Sind mehr als zwei Mannschaften punkt- und torgleich, so wird eine Entscheidungsrunde im Play-off-Modus ausgespielt.

Beispiel mit 3 Mannschaften:

Zuerst treten 2 Mannschaften an. Der Sieger dieser Begegnung spielt dann gegen die dritte Mannschaft. Der Sieger der letzten Partie wird am besten platziert.

Beispiel mit 4 Mannschaften:

Aus 4 Mannschaften werden zuerst zwei Paarungen gebildet. Die Sieger treten anschließend gegeneinander an. Der Sieger dieser Partie erhält die beste Platzierung.

Mehr über die Qualifikation und die Ausführung von Entscheidungen können Sie im Kapitel 15 (Dialogfenster) nachlesen.



Das Regelwerk sollte nicht während einer laufenden Spielrunde geändert werden.

Warten Sie mit Ihren Änderungen, bis die aktuelle Spielrunde inklusive der eventuell nötigen Entscheidungen beendet ist.

9.2.2.1 Regeln zur Platzierung ein- oder ausschalten

Welche Regeln für die Ermittlung der Platzierung benutzt werden sollen, können Sie selbst entscheiden.



Vorgehensweise:

Kontrollfeld für die Regel anklicken.

Ergebnis:





Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Beim Einschalten der Regel wird ein Häkchen ☒ angezeigt, beim Ausschalten wird das Häkchen wieder entfernt.

9.2.2.2 Priorität der Regeln ändern

Die Priorität der Regeln ist über die laufende Nummer gegeben. Zuerst wird also die Regel mit der Nummer 1 angewandt, bei Gleichstand gilt dann die Regel mit der Nummer 2 und so weiter.

Sie können die Reihenfolge der Regeln ändern, nach der die Platzierung ermittelt werden soll. Dafür selektieren Sie die Regel und klicken anschließend auf einen der vier Blätter-Pfeile.

Die Pfeile haben unterschiedliche Bedeutung:

- | | |
|---|---|
|  | setzt die selektierte Regel auf Platz 1 |
|  | setzt die selektierte Regel einen Platz höher |
|  | setzt die selektierte Regel einen Platz tiefer |
|  | setzt die selektierte Regel auf den letzten Platz |



Vorgehensweise:

1. Auf das Feld in der Spalte *Regel* klicken.
2. Einen der Blätter-Pfeile anklicken.

Ergebnis:

Entsprechend der Bedeutung des Blätter-Pfeils wird die selektierte Regel nun verschoben.

9.2.2.3 Entscheidungsspiele vorsehen

Ob bei Gleichstand ein Entscheidungsspiel ausgetragen oder die Entscheidung sofort per Elfmeterschießen herbeigeführt werden soll, können Sie selbst entscheiden. Falls Sie Entscheidungsspiele festlegen, müssen Sie auch Angaben zur möglichen Verlängerung machen.



Vorgehensweise:

Kontrollfeld *Entscheidungsspiel* anklicken.

Ergebnis:

- Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Bei Einplanung möglicher Spiele wird ein Häkchen ☒ angezeigt, beim Verzicht wird das Häkchen wieder entfernt.
- Sind Entscheidungsspiele vorgesehen, werden die Kontroll- und Eingabefelder für eine mögliche Verlängerung freigegeben.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

9.2.2.4 Verlängerung bei Entscheidungsspielen vorsehen

Falls Sie vorgesehen haben, dass Entscheidungsspiele bei Gleichstand von zwei oder mehr Mannschaften einzuplanen sind, dann müssen Sie auch angeben, ob diese Entscheidungsspiele eventuell verlängert werden oder ob bei Unentschieden sofort ein Elfmeterschießen folgt. Falls Sie sich für Verlängerung entscheiden, müssen Sie auch die Spielzeiten angeben.



Vorgehensweise:

1. Kontrollfeld *mit Verlängerung* anklicken.
2. Eingabefelder zur Spielzeit bei Verlängerung anklicken und Anzahl der Halbzeiten beziehungsweise Dauer pro Halbzeit eintragen.
3. Kontrollfeld *Golden Goal* anklicken.

Ergebnis:

- Bei jedem Klick auf das Kontrollfeld *mit Verlängerung* wechselt der Zustand. Bei Einplanung einer möglichen Verlängerung wird ein Häkchen ☒ angezeigt, beim Verzicht auf Verlängerung wird das Häkchen wieder entfernt.
- Für den Fall, dass Sie sich für Verlängerungen entschieden haben, werden Ihre Angaben zur Spielzeit der Verlängerung (zum Beispiel 2 x 5 Minuten) übernommen.
- Ob die „Golden Goal“-Regel zur Anwendung kommt, entscheidet das Häkchen ☒ im Kontrollfeld.
- Wollen Sie auf Verlängerungen verzichten, sind die Eingabefelder für die Spielzeit der Verlängerung und das Kontrollfeld *Golden Goal* bedeutungslos und somit gesperrt.

9.3 Registerblatt *Play-off-Spiele*

Das Registerblatt *Play-off-Spiele* legt die Regeln und Bedingungen des Play-off-Spielmodus fest, nach denen das Programm **Turnierleitung** automatisch arbeitet.

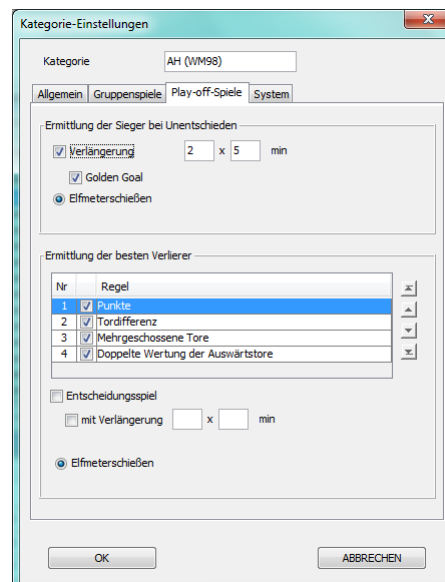


Abbildung 10: Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* mit Registerblatt *Play-off-Spiele*

9.3.1 Rahmen *Ermittlung der Sieger bei Unentschieden*

Bei Play-off-Spielen muss es immer einen Sieger geben. Zwar kann bei einer Doppelrunde, also mit Hin- und Rückspiel, das einzelne Spiel unentschieden enden, aber im Gesamtergebnis kann nur eine Mannschaft gewinnen. Steht es im direkten Vergleich unentschieden, so kann das Spiel – bei einer Doppelrunde nur das Rückspiel – verlängert werden. Steht es auch nach dem Ende der Verlängerung unentschieden, so muss ein *Elfmeterschießen* entscheiden. Auf die Verlängerung kann aber auch verzichtet und die Entscheidung sofort per Elfmeterschießen herbeigeführt werden.

Sie müssen deshalb festlegen, ob ein Spiel verlängert werden soll. In diesem Fall wäre das Kontrollfeld *Verlängerung* anzukreuzen. Dann muss aber auch die Spielzeit der möglichen Verlängerung in die dafür vorgesehenen Eingabefelder eingetragen werden. Falls die „Golden Goal“-Regel angewandt werden soll, muss auch das entsprechende Kontrollfeld angekreuzt werden.

9.3.1.1 Verlängerung bei Entscheidungsspielen vorsehen

Ob bei Unentschieden eine Verlängerung erfolgen oder die Entscheidung sofort per Elfmeterschießen herbeigeführt werden soll, können Sie selbst entscheiden. Falls Sie sich für eine mögliche Verlängerung entscheiden, müssen Sie auch Angaben zur Spielzeit und zur Anwendung der „Golden Goal“-Regel machen.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Kategorie-Einstellungen



Vorgehensweise:

1. Kontrollfeld *Verlängerung* anklicken.
2. Eingabefelder zur Spielzeit anklicken und Anzahl der Halbzeiten und Dauer pro Halbzeit eintragen.
3. Kontrollfeld *Golden Goal* anklicken.

Ergebnis:

- Bei jedem Klick auf das Kontrollfeld *Verlängerung* wechselt der Zustand. Bei Einplanung einer möglichen Verlängerung wird ein Häkchen ☒ angezeigt, beim Verzicht auf Verlängerung wird das Häkchen wieder entfernt.
- Für den Fall, dass Sie sich für Verlängerungen entschieden haben, werden Ihre Angaben zur Spielzeit der Verlängerung (zum Beispiel 2 x 5 Minuten) übernommen.
- Ob die „Golden Goal“-Regel zur Anwendung kommt, entscheidet das Häkchen ☒ im Kontrollfeld.
- Wollen Sie auf Verlängerungen verzichten, sind die Eingabefelder für die Spielzeit der Verlängerung und das Kontrollfeld *Golden Goal* bedeutungslos und somit gesperrt.

9.3.2 Rahmen *Ermittlung der besten Verlierer*

Bei Play-off-Runden kann die Regel eingesetzt werden, dass auch die besten Verlierer die nächste Spielrunde erreichen.

Für die Ermittlung der besten Verlierer sind folgende Regeln voreingestellt:

- Punkteregelung: Wie Gruppenspiele werden die Einzelresultate bewertet. Eine Mannschaft, die in einer Doppelrunde einmal gewinnt und einmal verliert, hat dann mehr Punkte als eine Mannschaft, die einmal unentschieden spielt und einmal verliert. Je mehr *Punkte* eine Verlierer-Mannschaft erreicht hat, desto besser ist ihre Endplatzierung.
- Haben Mannschaften gleich viele Punkte, entscheidet die *Tordifferenz*.
- Bei Gleichstand zählen die *mehrgeschossenen Tore* einer Mannschaft.
- Bei einer Doppelrunde werden die *auswärts erzielten Tore* doppelt gewertet.

So wie die Regeln ein- oder ausgeschaltet werden können, lässt sich auch die Reihenfolge der Regelanwendung über die Pfeiltasten am rechten Rand beeinflussen.

Kommt die Regel *Beste Verlierer* zum Einsatz, dann muss deren Qualifikation eindeutig sein. Reicht die Anwendung der eingestellten Qualifikationsregeln nicht aus, muss eine **Entscheidung** herbeigeführt werden.

- Sie können *Entscheidungsspiele* vorsehen, indem Sie das betreffende Kontrollfeld ankreuzen. Sie müssen dann auch die Spieldauer vorgeben, ob bei Unentschieden verlängert und ob die „Golden Goal“-Regel angewandt werden soll. Enden Entscheidungsspiele unentschieden, so folgt ein Elfmeterschießen.
- Sie können auf Entscheidungsspiele verzichten, indem Sie das Kontrollfeld deaktivieren, und die Entscheidung sofort mit einem *Elfmeterschießen* herbeiführen.

Hinweise zur Ausführung von Entscheidungen finden Sie in der Beschreibung für das Registerblatt *Gruppenspiele*.

9.3.2.1 Regel zur Platzierung ein- oder ausschalten

Welche Regeln für die Ermittlung der besten Verlierer benutzt werden sollen, können Sie selbst entscheiden.



Vorgehensweise:

Kontrollfeld für die Regel anklicken.

Ergebnis:

Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Beim Einschalten der Regel wird ein Häkchen ☒ angezeigt, beim Ausschalten wird das Häkchen wieder entfernt.

9.3.2.2 Priorität der Regeln ändern

Die Priorität der Regeln ist über die laufende Nummer gegeben. Als Erstes wird also die Regel mit der Nummer 1 angewandt, bei Gleichstand gilt dann die Regel mit der Nummer 2 und so weiter.

Sie können die Reihenfolge der Regeln ändern, nach der die besten Verlierer ermittelt werden sollen. Dafür selektieren Sie die Regel und klicken anschließend auf einen der vier Blätter-Pfeile.

Die Pfeile haben unterschiedliche Bedeutung:



setzt die selektierte Regel auf Platz 1



setzt die selektierte Regel einen Platz höher



setzt die selektierte Regel einen Platz tiefer



setzt die selektierte Regel auf den letzten Platz



Vorgehensweise:

1. Auf das Feld in der Spalte *Regel* klicken.
2. Einen der Blätter-Pfeile anklicken.

Ergebnis:

Entsprechend der Bedeutung des Blätter-Pfeils wird die selektierte Regel nun verschoben.

9.3.2.3 Entscheidungsspiele vorsehen

Ob bei Gleichstand ein Entscheidungsspiel ausgetragen oder die Entscheidung sofort per Elfmeterschießen herbeigeführt werden soll, können Sie selbst entscheiden. Falls Sie sich für ein Entscheidungsspiel entscheiden, müssen Sie auch Angaben zur möglichen Verlängerung machen.



Vorgehensweise:

Kontrollfeld *Entscheidungsspiel* anklicken.

Ergebnis:

- Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Bei Einplanung möglicher Spiele wird ein Häkchen ☒ angezeigt, beim Verzicht wird das Häkchen wieder entfernt.
- Sind Entscheidungsspiele vorgesehen, werden die Kontroll- und Eingabefelder für eine mögliche Verlängerung freigegeben.

9.3.2.4 Verlängerung bei Entscheidungsspielen vorsehen

Falls Sie vorgesehen haben, dass Entscheidungsspiele bei Gleichstand von zwei oder mehr Mannschaften einzuplanen sind, dann müssen Sie auch angeben, ob diese Entscheidungsspiele eventuell verlängert werden oder ob bei Unentschieden sofort ein Elfmeterschießen folgt. Falls Sie sich für Verlängerung entscheiden, müssen Sie auch die Spielzeiten angeben.



Vorgehensweise:

1. Kontrollfeld *mit Verlängerung* anklicken.
2. Eingabefelder zur Spielzeit bei Verlängerung anklicken und Anzahl der Halbzeiten beziehungsweise Dauer pro Halbzeit eintragen.
3. Kontrollfeld *Golden Goal* anklicken.

Ergebnis:

- Bei jedem Klick auf das Kontrollfeld *mit Verlängerung* wechselt der Zustand. Bei Einplanung einer möglichen Verlängerung wird ein Häkchen ☒ angezeigt, beim Verzicht auf Verlängerung wird das Häkchen wieder entfernt.
- Für den Fall, dass Sie sich für Verlängerungen entschieden haben, werden Ihre Angaben zur Spielzeit der Verlängerung (zum Beispiel 2 x 5 Minuten) übernommen.
- Ob die „Golden Goal“-Regel zur Anwendung kommt, entscheidet das Häkchen ☒ im Kontrollfeld.
- Wollen Sie auf Verlängerungen verzichten, sind die Eingabefelder für die Spielzeit der Verlängerung und das Kontrollfeld *Golden Goal* bedeutungslos und somit gesperrt.

9.4 Registerblatt *System*

Im Registerblatt *System* können Sie Einstellungen vornehmen, welche die Software beeinflussen. Diese Einstellungen gelten nur für die aktuell gewählte Kategorie. Viele Steuerparameter existieren aber auch übergeordnet für das gesamte Turnier. Diese befinden sich im Registerblatt *System* im Dialogfenster *Grundeinstellung* (siehe Kapitel 8.2) und können dort geändert werden.

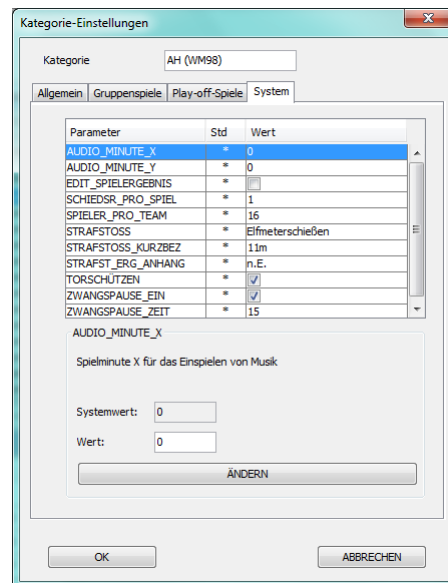


Abbildung 11: Dialogfenster *Grundeinstellung*, Registerblatt *System*

Die möglichen Steuerparameter sind mit ihrem Namen und dem aktuell eingestellten Wert oben aufgelistet. Der Stern (*) in der Spalte *Std* zeigt an, dass dieser Parameterwert mit dem Wert des Steuerparameters in der Grundeinstellung identisch ist.

Darunter befindet sich der Rahmen, der die Beschreibung des selektierten Parameters, den Wert des Systemparameters aus der Grundeinstellung (für alle Kategorien) und das Eingabefeld zum Ändern des Parameters enthält. Über die Schaltfläche *[ÄNDERN]* können Sie dem Parameter einen neuen Wert zuweisen.

9.4.1 Systemparameter

Die nachfolgende Liste erklärt die Systemparameter.

AUDIO_MINUTE_X

Wenn Sie im Audio-Modul das Ereignis „MINUTE X“ verwenden wollen, dann können Sie hier vorgeben, welche Spielminute das sein soll.

AUDIO_MINUTE_Y

Wenn Sie im Audio-Modul das Ereignis „MINUTE Y“ verwenden wollen, dann können Sie hier vorgeben, welche Spielminute das sein soll.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

| | |
|---------------------------|--|
| <i>EDIT_SPIELERGEBNIS</i> | <p>Dieser Parameter steuert die Eingabemöglichkeiten für Tore.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen <input checked="" type="checkbox"/> setzen, dann können Sie Zwischenstände und Endergebnisse numerisch (z. B. 3:1) erfassen. Das Programm aktualisiert die Torliste: Jedes neue Tor wird mit der aktuellen Spielminute und unbekanntem Torschützen erfasst, zu viel erfasste Tore werden gelöscht.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen entfernen, dann können die Tore nur über die Schaltflächen <i>[+]</i> rechts und links neben dem aktuellen Spielstand in der Übersicht <i>Aktuelle Spiele</i> <u>einzeln</u> erfasst werden.</p> |
| <i>SCHIEDSR_PRO_SPIEL</i> | <p>Mit diesem Parameter können Sie definieren, wie viele Schiedsrichter und Assistenten pro Spiel eingesetzt werden. Maximal 3 Schiedsrichter sind möglich.</p> |
| <i>SPIELER_PRO_TEAM</i> | <p>Mit diesem Parameter legen Sie fest, wie viele Spieler eine Mannschaft maximal melden darf.</p> |
| <i>STRAFSTOSS</i> | <p>Mit diesem Parameter legen Sie den Anzeigetext für ein Strafstoßschießen fest. Voreingestellt ist der Text „Elfmeterschießen“.</p> |
| <i>STRAFSTOSS_KURZBEZ</i> | <p>Mit diesem Parameter legen Sie die Kurzbezeichnung für ein Strafstoßschießen in der Spieluhranzeige fest. Voreingestellt ist der Text „11m“.</p> |
| <i>STRAFSTOSS_ERG_ANH</i> | <p>Mit diesem Parameter legen Sie die Anhangbezeichnung für ein Strafstoßschießen in der Ergebnisanzeige fest. Voreingestellt ist der Text „n.E.“.</p> |
| <i>TORSCHÜTZEN</i> | <p>Dieser Parameter steuert die Erfassung der Torschützen.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen <input checked="" type="checkbox"/> setzen, dann öffnet sich beim Anklicken einer der Schaltflächen <i>[+]</i> neben den Mannschaftsnamen das Dialogfenster für die Erfassung der Tore und Torschützen.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen entfernen, dann wird das Dialogfenster nicht geöffnet. Beim Anklicken der Schaltflächen <i>[+]</i> wird für die nebenstehende Mannschaft sofort ein Tor in der aktuellen Spielminute und mit unbekanntem Torschützen erfasst.</p> |
| <i>ZWANGSPAUSE_EIN</i> | <p>Mit diesem Parameter können Sie entscheiden, ob Sie Zwangspausen überhaupt zulassen wollen.</p> |
| <i>ZWANGSPAUSE_ZEIT</i> | <p>Zwangspausen sind Pausen, die das Programm automatisch anordnet, weil nach den Regeln des DFB eine Mannschaft zwischen 2 Spielen mindestens eine Pause von 15 Minuten erhalten muss.</p> <p>Mit diesem Parameter können Sie die Pause verkürzen oder verlängern.</p> |



Wenn Sie einen Parameter ändern, wird der Wert nur dann in die Liste übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche [ÄNDERN] klicken.

9.4.2 Speichern der Kategorie-Einstellungen

Zum Abschluss des Dialogs Kategorie-Einstellungen können die Änderungen durch das Anklicken der Schaltfläche [OK] gespeichert werden. Das Anklicken der Schaltfläche [ABBRECHEN] würde alle Änderungen verwerfen. In beiden Fällen wird das Dialogfenster geschlossen und in das Hauptfenster zurückgekehrt.

10 Dialogfenster *Startgebühr*

Durch Anklicken der Schaltfläche [STARTGEBÜHR] oder durch Selektieren der Option *Startgebühr* im Menü *Turnierleitung* öffnet sich das Dialogfenster *Startgebühr*.

| Mannschaft | befreit | bezahlt | Erster Einsatz |
|-------------|-------------------------------------|--------------------------|----------------|
| Argentinien | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:15 |
| Belgien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:35 |
| Brasilien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:00 |
| Bulgarien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:15 |
| Chile | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:15 |
| Deutschland | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:50 |
| Dänemark | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:00 |
| England | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:00 |
| Frankreich | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:35 |
| Iran | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:15 |
| Italien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:15 |
| Jamaika | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:50 |
| Japan | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:15 |
| Jugoslawien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:15 |
| Kamerun | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:50 |
| Kolumbien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:35 |
| Kroatien | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:50 |
| Marokko | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:35 |
| Mexiko | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:00 |
| Niederlande | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:35 |
| Nigeria | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 10:50 |
| Norwegen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 22.09.07 09:35 |

☐ Quittungen drucken

OK ABBRECHEN

Abbildung 12: Dialogfenster *Startgebühr*

Dieses Fenster zeigt die Namen aller teilnehmenden Mannschaften an und daneben jeweils die Kontrollfelder zur Verwaltung der Startgebühr und den Zeitpunkt, wann diese Mannschaft zum ersten Mal spielt.

Das Kontrollfeld *befreit* ist mit den Vorgaben aus der Turnierplanung vorgelegt. Haben Sie Mannschaften schon in der Planung von der Startgebühr befreit, so ist das zugehörige Kontrollfeld mit einem Häkchen ☒ versehen, alle anderen Kontrollfelder sind leer. Diese Voreinstellung kann hier geändert werden.

Das Kontrollfeld *bezahlt* dient der Kennzeichnung der Mannschaften, die ihre Startgebühr entrichtet haben.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Startgebühr

Die Information *Erster Einsatz* der Mannschaft ist insofern wichtig, als das Programm daraus die Frist zur Entrichtung der Startgebühr berechnet. Versäumt eine Mannschaft, die Startgebühr rechtzeitig zu bezahlen, so wird das Alarmierungsfenster *Startgebühr fehlt* (siehe Kapitel 32) automatisch geöffnet, und alle säumigen Mannschaften werden angezeigt.

Über das Kontrollfeld *Quittungen drucken* kann eingestellt werden, ob für die neu erfassten Mannschaften ein Beleg über die Entrichtung der Gebühren ausgedruckt werden soll.



Falls Sie die Startgebühr-Überwachung über das Kontrollfeld *Diese Meldung nicht mehr anzeigen?* im Alarmierungsfenster *Startgebühr fehlt* (siehe Kapitel 32) zuvor abgeschaltet haben, wird die Überwachung beim Verlassen des Dialogfensters *Startgebühr* automatisch wieder aktiviert.

10.1 Mannschaft von der Startgebühr befreien

Normalerweise haben Sie über eine Startgebühr-Befreiung verschiedener Mannschaften schon im Programm **Turnierplanung** entschieden. Haben Sie es dort verpasst, eine Mannschaft zu befreien, so können Sie es jetzt hier nachholen.



Vorgehensweise:

1. Kontrollfeld *befreit* in der Zeile der betreffenden Mannschaft anklicken.
2. Dialogfenster (später) über die Schaltfläche *[OK]* verlassen.

Ergebnis:

- Bei jedem Klick auf das Kontrollfeld *befreit* wechselt der Zustand. Bei Befreiung einer Mannschaft von der Startgebühr wird ein Häkchen ☒ angezeigt, bei Verpflichtung der Mannschaft, die Startgebühr zu entrichten, wird das Häkchen entfernt.
- Beim Verlassen des Dialogfensters über die Schaltfläche *[OK]* werden die Änderungen gespeichert.

10.2 Bezahlung der Startgebühr erfassen

Hat eine Mannschaft die Startgebühr bezahlt, sollten Sie dies auch festhalten.



Vorgehensweise:

1. Kontrollfeld *bezahlt* in der Zeile der betreffenden Mannschaft anklicken.
2. Falls Sie der Mannschaft einen Beleg ausdrucken wollen, so klicken Sie auf das Kontrollfeld *Quittungen drucken*.
3. Dialogfenster (später) über die Schaltfläche *[OK]* verlassen.

Ergebnis:

- Bei jedem Klick auf das Kontrollfeld *bezahlt* wechselt der Zustand. Bei Befreiung einer Mannschaft von der Startgebühr wird ein Häkchen ☒ angezeigt. Nochmaliges Klicken storniert die Bezahlung. Das Häkchen wird entfernt.
- Bei jedem Klick auf das Kontrollfeld *Quittungen drucken* wechselt der Zustand. Sollen Quittungen gedruckt werden, so wird ein Häkchen ☒ angezeigt. Wird auf Quittungen verzichtet, wird das Häkchen entfernt.
- Beim Verlassen des Dialogfensters über die Schaltfläche *[OK]* werden die Änderungen gespeichert. Ist das Kontrollfeld *Quittungen drucken* aktiviert, werden Belege für die Mannschaften ausgedruckt.

11 Dialogfenster *Spielerpässe*

Durch Anklicken der Schaltfläche *[SPIELERPÄSSE]* oder durch Selektieren der Option *Spielerpässe* im Menü *Turnierleitung* öffnet sich das Dialogfenster *Spielerpässe*.

| Mannschaft | abgegeben | einbehalten | zurückgegeben | Erster Einsatz |
|-------------|-------------------------------------|-------------|--------------------------|----------------|
| Argentinien | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 22.05.10 10:15 |
| Belgien | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 22.05.10 09:35 |
| Brasilien | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 22.05.10 09:00 |
| Bulgarien | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 22.05.10 10:15 |
| Chile | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 22.05.10 10:15 |
| Deutschland | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 22.05.10 10:50 |
| Dänemark | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 22.05.10 09:00 |
| England | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 22.05.10 09:00 |
| Frankreich | <input checked="" type="checkbox"/> | 0 | <input type="checkbox"/> | 22.05.10 09:35 |

| Nr | K | T | Name | Vorname | Geburtsdag | Spielerpass | Bemerkung |
|----|-------------------------------------|---|-----------|-----------|------------|-------------|-----------|
| 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | | Kopke | Andreas | | | |
| 2 | <input type="checkbox"/> | | Wörns | Christian | | | |
| 3 | <input type="checkbox"/> | | Heinrich | Jörg | | | |
| 4 | <input type="checkbox"/> | | Kohler | Jürgen | | | |
| 5 | <input type="checkbox"/> | | Helmer | Thomas | | | |
| 6 | <input type="checkbox"/> | | Thon | Olaf | | | |
| 7 | <input type="checkbox"/> | | Möller | Andreas | | | |
| 8 | <input type="checkbox"/> | | Matthäus | Lothar | | | |
| 9 | <input type="checkbox"/> | | Kirsten | Ulf | | | |
| 10 | <input type="checkbox"/> | | Hässler | Thomas | | | |
| 11 | <input type="checkbox"/> | | Marschall | Olaf | | | |
| 12 | <input type="checkbox"/> | | Kahn | Oliver | | | |
| 13 | <input type="checkbox"/> | | Jeremis | Jens | | | |
| 14 | <input type="checkbox"/> | | Babbel | Markus | | | |
| 15 | <input type="checkbox"/> | | Freund | Steffen | | | |
| 16 | <input type="checkbox"/> | | Hamann | Dietmar | | | |

Abbildung 13: Dialogfenster *Spielerpässe*

Im oberen Teil des Dialogfensters finden Sie eine **Übersicht aller Mannschaften** mit den Informationen, ob die Spielerpässe abgegeben und nach Turnierende zurückgegeben wurden, ob einzelne Spielerpässe einbehalten wurden und wann die Mannschaft das erste Mal spielt.

Das Kontrollfeld *abgegeben* dient der Kennzeichnung der Mannschaften, die ihren Meldebogen und die Spielerpässe abgegeben haben.

Das Eingabefeld *einbehalten* dient als Vermerk, falls ein Spielerpass eingezogen wird.

Das Kontrollfeld *zurückgegeben* ist ebenso als Vermerk vorgesehen, wenn die Spielerpässe nach dem Turnier an die Mannschaften zurückgegeben werden.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Spielerpässe

Die Information *Erster Einsatz* der Mannschaft ist wichtig, weil das Programm die Frist zur Abgabe der Meldebögen und der Spielerpässe daraus berechnet. Versäumt eine Mannschaft, sich rechtzeitig anzumelden, so wird das Alarmierungsfenster *Spielerpässe fehlen* (siehe Kapitel 33) automatisch geöffnet, und alle säumigen Mannschaften werden angezeigt.

Im unteren Teil des Dialogfensters werden die Spieler der in der Übersicht selektierten Mannschaft angezeigt. Nach dem Öffnen des Dialogfensters ist automatisch die erste Mannschaft selektiert. Durch Anklicken einer Zeile in der Mannschaftsübersicht wird die gewünschte Mannschaft selektiert und deren *Spielerliste* angezeigt.

Die Spielerliste wird standardmäßig für die über den Systemparameter *SPIELER_PRO_TEAM* vorgegebene Anzahl von Spielern mit den Trikotnummern ab 1 angelegt. Über die Schaltfläche *[NEU]* kann die Liste verlängert werden, ebenso können über die Schaltfläche *[LÖSCHEN]* nicht benötigte Zeilen entfernt werden. Das gilt nicht für die ersten fünf Zeilen. Diese können nicht gelöscht werden.

Die Spielerliste enthält folgende Angaben:

- die Trikotnummer (*Nr.*), voreingestellt von 1 bis 16
- das Kontrollfeld *K* für den Spielführer (Kapitän)
- das Kontrollfeld *T* für den Torwart
- *Namen* (Nachnamen) und *Vornamen* des Spielers
- *Geburtstag* des Spielers
- *Spielerpass*-Nummer
- ein allgemeines Feld für *Bemerkungen*

Wichtig sind die Angaben **Trikotnummer** und **Name** der jeweiligen Spieler, damit bei der Erfassung der Torschützen später keine Verwechslungen entstehen.

Alle anderen Felder können ausgefüllt werden, sind aber für die Programmausführung in der jetzigen Version nicht notwendig.

Statt die Spieler manuell zu erfassen, kann die Spielerliste über die Schaltfläche *[IMPORT]* aus einer Datei pro Mannschaft übernommen werden. Diese Dateien können zum Beispiel mit dem Programm **Spielerliste** bearbeitet und erstellt werden. Dieses Programm könnte auch zum Ausfüllen des Turniermeldebogens benutzt werden.

Über die Schaltfläche *[DRUCKEN]* lassen sich diese Spielerlisten auch ausdrucken.

Mit der Schaltfläche *[OK]* werden die Eingaben gespeichert und der Dialog beendet. Die Schaltfläche *[ABBRECHEN]* beendet ebenfalls den Dialog, jedoch ohne Speicherung der letzten Eingaben.



Falls Sie die Überwachung der Meldebögen und Spielerpässe zuvor über das Kontrollfeld *Diese Meldung nicht mehr anzeigen?* im Alarmfenster *Spielerpässe fehlen* abgeschaltet haben, so wird die Überwachung beim Verlassen des Dialogfensters *Spielerpässe* automatisch wieder aktiviert.

11.1 Abgabe der Meldebögen und Spielerpässe erfassen

Haben Mannschaften ihre Anmeldung abgegeben, dann muss dies in der Liste der Mannschaften vermerkt werden.



Vorgehensweise:

Kontrollfeld *abgegeben* der betreffenden Mannschaft anklicken.

Ergebnis:

Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Der Vermerk, dass Spielerpässe abgegeben wurden, wird durch ein Häkchen ☒ angezeigt, bei fehlenden Spielerpässen bleibt das Kontrollfeld leer.

11.2 Datei mit Spielerliste importieren

Haben Mannschaften ihre Spielerliste mit dem Programm **Spielerliste** vorbereitet, so kann die in einer Datei gespeicherte Spielerliste per Mausklick in das Programm **Turnierleitung** übernommen werden.



Vorgehensweise:

1. Datei auf PC übertragen oder USB-Stick mit Datei einstecken oder CD mit Datei einlegen.
2. Schaltfläche *[IMPORT]* anklicken.
☒ Das Dialogfenster *Spielerliste importieren...* (siehe Kapitel 30) wird geöffnet.
3. Datei mit der Endung „TEAM“ auswählen.
4. Schaltfläche *[Öffnen]* anklicken.

Ergebnis:

Für die in der Übersicht selektierte Mannschaft werden die Spielerdaten aus der gewählten TEAM-Datei übernommen.

11.3 Rückgabe der Spielerpässe erfassen

Haben Mannschaften ihre Spielerpässe zurückerhalten, dann sollte dies in der Liste der Mannschaften vermerkt werden.



Vorgehensweise:

Kontrollfeld *zurückgegeben* der betreffenden Mannschaft anklicken.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Spielerpässe

Ergebnis:

Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Die Rückgabe der Spielerpässe wird durch ein Häkchen ☒ angezeigt. Verbleiben die Spielerpässe noch bei der Turnierleitung, ist das Kontrollfeld leer.

11.4 Spielerpässe einziehen

Das Einbehalten von Spielerpässen sollte im Feld *einbehalten* vermerkt werden.



Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *einbehalten* der betreffenden Mannschaft anklicken.
2. Anzahl der einbehaltenen Spielerpässe eintragen.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

Ergebnis:

Die Zahl der einbehaltenen Spielerpässe wird geändert.

11.5 Spieler erfassen

Die Erfassung der Spieler mit Trikotnummer und Name ist für die Erfassung der Torschützen wichtig, um Verwechslungen zu vermeiden. Auch für die Erstellung der Torschützenliste ist sie von Bedeutung. Die anderen Angaben, wie Kennzeichnung des Torhüters und des Spielführers, das Geburtsdatum, die Passnummer und Bemerkung, sind reine Informationsfelder für Sie und werden vom Programm nicht ausgewertet.

Die Erfassung des Geburtsdatums könnte von Vorteil sein, wenn es für das Turnier Altersbeschränkungen geben soll. Bei Rückfragen ist es dann einfacher, in diesem Dialogfenster das Geburtsdatum zu kontrollieren, als den Spielerpass zu suchen.



Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Name* anklicken.
2. Nachnamen des Spielers eingeben.
3. Eingabe mit TAB-Taste [→] abschließen.
4. Vornamen des Spielers eingeben.
5. Eingabe mit TAB-Taste [→] abschließen.
6. Eventuell restliche Felder in der Zeile des Spielers eingeben.
7. Jede Eingabe mit TAB-Taste [→] abschließen.

Ergebnis:

Der Spieler wird in die Liste aufgenommen. Allerdings werden die Spielerdaten erst beim Verlassen des Dialogfensters über die Schaltfläche [OK] gespeichert.

11.6 Trikotnummer ändern

Die Spielerliste wird standardmäßig mit den Trikotnummern 1 bis 16 angelegt. Für Spieler mit höherer Trikotnummer kann die Spielerliste verlängert (siehe Schaltfläche *[NEU]*) oder die Trikotnummer überschrieben werden.



Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Nr.* anklicken.
2. Trikotnummer überschreiben.
3. Eingabe mit TAB-Taste [*→*] abschließen.

Ergebnis:

Die Trikotnummer des Spielers wird in der Liste geändert. Allerdings wird die Änderung erst beim Verlassen des Dialogfensters über die Schaltfläche *[OK]* gespeichert.

11.7 Spielführer bestimmen

Es gibt keine Programmfunktion, die diese Information auswertet. Aber für Sie könnte der Spielführer, beispielsweise als Ansprechpartner, von Bedeutung sein.



Vorgehensweise:

Kontrollfeld *K* in der Zeile des Spielführers anklicken.

Ergebnis:

- Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Die Kennzeichnung des Spielführers wird mit einem Häkchen ☒ angezeigt. Mit nochmaligem Anklicken wird das Häkchen wieder entfernt.
- War das Spielführerkennzeichen bei einem anderen Spieler gesetzt, so wird dieses dort automatisch entfernt.
- Die Spielführerkennung wird aber erst beim Verlassen des Dialogfensters über die Schaltfläche *[OK]* gespeichert.

11.8 Torhüter bestimmen

In der jetzigen Programmversion wird diese Information nicht ausgewertet. Aber für Sie könnte die Kennzeichnung des Torhüters wichtig sein.



Vorgehensweise:

Kontrollfeld *T* in der Zeile des Torwarts anklicken.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Spielerpässe

Ergebnis:

- Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Die Kennzeichnung des Torwarts wird mit einem Häkchen ☒ angezeigt. Mit nochmaligem Anklicken wird das Häkchen wieder entfernt.
- War das Torhüterkennzeichen bei einem anderen Spieler gesetzt, so wird dieses dort automatisch entfernt.
- Die Torhüterkennung wird aber erst beim Verlassen des Dialogfensters über die Schaltfläche **[OK]** gespeichert.

11.9 Spielerliste verlängern

Über die Schaltfläche **[NEU]** kann die Spielerliste verlängert werden. Das ist wichtig, wenn mehr als 16 Spieler benannt werden sollen.



Vorgehensweise:

Schaltfläche **[NEU]** anklicken.

Ergebnis:

Bei jedem Anklicken der Schaltfläche wird eine Zeile an die Liste angehängt. Die nächste freie Trikotnummer wird voreingestellt, kann aber geändert werden.

11.10 Nicht benötigte Zeilen in der Spielerliste löschen

Die Spielerliste wird standardmäßig mit den Trikotnummern 1 bis 16 angelegt. Über die Schaltfläche **[NEU]** können weitere Zeilen ergänzt werden.

Nicht benötigte Zeilen können mit der Schaltfläche **[LÖSCHEN]** entfernt werden. Das gilt nicht für die ersten fünf Zeilen. Diese können nicht gelöscht werden.



Vorgehensweise:

1. Überflüssige Zeile(n) in der Spielerliste anklicken.
2. Schaltfläche **[LÖSCHEN]** anklicken.

Ergebnis:

Die Zeile wird gelöscht.



Die ersten fünf Zeilen der Spielerliste können nicht gelöscht werden. Es empfiehlt sich deshalb, diese Zeilen immer zu benutzen und notfalls die Trikotnummer zu ändern, falls die Spieler nicht die Rückennummern 1 bis 5 tragen.

11.11 Schaltfläche **[DRUCKEN]**

Über die Schaltfläche **[DRUCKEN]** wird die Spielerliste erstellt und im Web-Browser angezeigt.

Dabei bestehen die Möglichkeiten,

- die Spielerliste für eine selektierte Mannschaft zu erstellen oder
- die Spielerlisten für alle Mannschaften zu erstellen.



Vorgehensweise:

1. Mannschaft, deren Spielerliste erstellt werden soll, selektieren.
2. Schaltfläche *[DRUCKEN]* anklicken.
 - ☒ Es erscheint ein Abfrageformular, ob tatsächlich eine Spielerliste erstellt werden soll.
3. Klicken Sie auf *[JA]*, wenn die Spielerliste für die Mannschaft erstellt werden soll.
4. Klicken Sie auf *[ALLE]*, wenn Spielerlisten für alle Mannschaften erstellt werden sollen.
5. Klicken Sie auf *[ABBRECHEN]*, wenn keine Spielerlisten gewünscht werden.

Ergebnis:

- Bei der Antwort *[JA]* wird die Spielerliste der genannten Mannschaft erstellt.
- Bei der Antwort *[ALLE]* werden die Spielerlisten aller Mannschaften erstellt.
- Bei der Antwort *[ABBRECHEN]* wird der Vorgang abgebrochen.

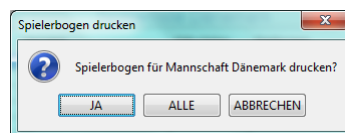


Abbildung 14: Abfragefenster nach Anklicken der Schaltfläche *[DRUCKEN]*

Weitere Informationen zur Spielerliste finden Sie in Kapitel 34.

12 Dialogfenster *Schiedsrichter*

Durch Anklicken der Schaltfläche *[SCHIEDSRICHTER]* oder durch Selektieren der Option *Schiedsrichter* im Menü *Turnierleitung* öffnet sich das Dialogfenster *Schiedsrichter*.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Schiedsrichter

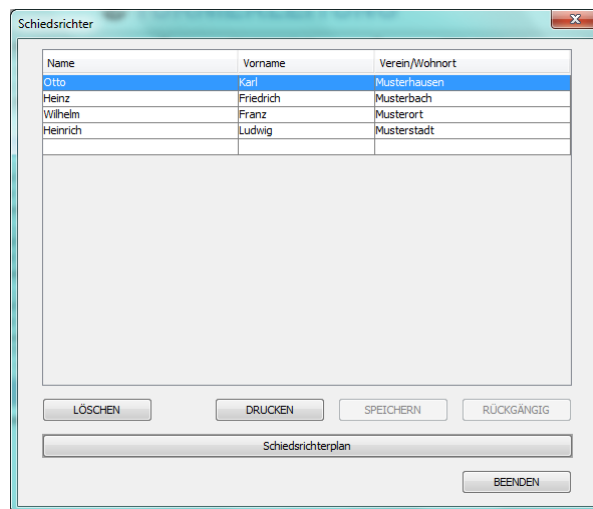


Abbildung 15: Dialogfenster *Schiedsrichter*

In diesem Dialogfenster können nun die *Namen*, *Vornamen*, *Vereine* beziehungsweise *Wohnorte* der Schiedsrichter erfasst werden. Nach Eingabe der Daten für einen Unparteiischen wird automatisch eine neue Leerzeile angehängt.

Mit der Schaltfläche [*SPEICHERN*] werden Ihre Eingaben gespeichert. Mit der Schaltfläche [*RÜCKGÄNGIG*] werden die gemachten Änderungen verworfen, und der zuletzt gespeicherte Zustand wird wiederhergestellt.

Sobald die ersten Schiedsrichter erfasst und gespeichert sind, wird die Schaltfläche [*Schiedsrichterplan*] freigegeben. Näheres dazu in Kapitel 13 (Dialogfenster *Schiedsrichterplan*).

Mit der Schaltfläche [*DRUCKEN*] können die Einsatzpläne einzelner oder aller Schiedsrichter erstellt und ausgedruckt werden.

Mit der Schaltfläche [*LÖSCHEN*] würden Sie einen Schiedsrichter aus der Liste und gleichzeitig aus der Einsatzplanung entfernen.

12.1 Schiedsrichter eintragen

Schiedsrichter können mit ihrem Namen, Vornamen und ihrem Heimatverein beziehungsweise Wohnort erfasst werden.



Vorgehensweise:

1. Leeres Eingabefeld in der Spalte *Name* anklicken.
2. Nachnamen des Schiedsrichters eintragen.
3. Eingabe mit TAB-Taste [→] abschließen.
☒ Die Schreibmarke springt dann auf das Eingabefeld *Vorname*.
4. Vornamen des Schiedsrichters eintragen.
5. Eingabe mit TAB-Taste [→] abschließen.
☒ Die Schreibmarke springt dann auf das Eingabefeld *Verein/Wohnort*.
6. Heimatverein oder Wohnort eintragen.
7. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.
8. Vorgang für weitere Schiedsrichter wiederholen.
9. Eintragungen mit der Schaltfläche [*SPEICHERN*] abspeichern.

Ergebnis:

- Neue Schiedsrichter werden erfasst und gespeichert.
- Falls bisher noch kein Schiedsrichter eingetragen war, wird jetzt die Schaltfläche [*Schiedsrichterplan*] freigegeben.

12.2 Schiedsrichter aus Liste entfernen

Haben Sie Schiedsrichter erfasst, die dann doch nicht eingesetzt werden sollen oder die nicht zum Turnier erscheinen, können Sie diese wieder aus der Liste entfernen. Gleichzeitig werden eventuelle Einsatzpläne dieser Schiedsrichter gelöscht.



Vorgehensweise:

1. Irgendein Eingabefeld in der Zeile des betreffenden Schiedsrichters anklicken.
2. Schaltfläche **[LÖSCHEN]** anklicken.
3. Eventuell weitere Schiedsrichter nach demselben Vorgehen löschen.
4. Löschungen mit der Schaltfläche **[SPEICHERN]** bestätigen.

Ergebnis:

- Der oder die Schiedsrichter werden gelöscht.
- Eventuelle Einsatzplanungen werden gelöscht.

12.3 Schaltfläche **[DRUCKEN]**

Sobald die Änderungen im Dialogfenster *Schiedsrichter* gespeichert sind, können die Einsatzpläne erstellt und gedruckt werden.

Dabei bestehen die Möglichkeiten,

- einen Einsatzplan für den selektierten Schiedsrichter zu erstellen oder
- Einsatzpläne für alle Schiedsrichter zu erstellen.



Vorgehensweise:

1. Schiedsrichter, dessen Einsatzplan erstellt werden soll, selektieren.
2. Schaltfläche **[DRUCKEN]** anklicken.
 - ☒ Es erscheint ein Abfrageformular, ob tatsächlich ein Einsatzplan erstellt werden soll.
3. Klicken Sie auf **[JA]**, wenn der Einsatzplan für diesen Schiedsrichter erstellt werden soll.
4. Klicken Sie auf **[ALLE]**, wenn alle Einsatzpläne erstellt werden sollen.
5. Klicken Sie auf **[ABBRECHEN]**, wenn keine Einsatzpläne gewünscht werden.

Ergebnis:

- Bei der Antwort **[JA]** wird der Einsatzplan des genannten Schiedsrichters erstellt.
- Bei der Antwort **[ALLE]** werden alle Einsatzpläne erstellt.
- Bei der Antwort **[ABBRECHEN]** wird der Vorgang abgebrochen.

Die Dialogfenster Dialogfenster Schiedsrichterplan

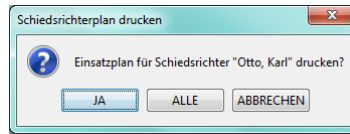


Abbildung 16: Abfragefenster nach Anklicken der Schaltfläche [DRUCKEN]

Weitere Informationen zum Einsatzplan finden Sie in Kapitel 35.

12.4 Schaltfläche [Schiedsrichterplan]

Mit dem Anklicken der Schaltfläche [Schiedsrichterplan] wird das Dialogfenster *Schiedsrichterplan* geöffnet. Dieses Dialogfenster ist für die Einsatzplanung vorgesehen. Näheres dazu im nächsten Kapitel.

13 Dialogfenster Schiedsrichterplan

Über die Schaltfläche [Schiedsrichterplan] im Dialogfenster *Schiedsrichter* öffnet sich ein neues Dialogfenster mit dem Namen *Schiedsrichterplan*.

Dieses Dialogfenster zeigt sämtliche *Spiele* der aktuellen Kategorie, sortiert nach der *Spielrunde*, dann nach *Spießfeld* und zuletzt nach dem geplanten *Start* der Begegnung. Je nach Systemparameter *SCHIEDSR_PRO_SPIEL* finden Sie rechts 1 bis 3 Spalten zum Eintragen der Schiedsrichter. Diese Spalte(n) sind am Anfang noch leer. Hier muss nun festgelegt werden, welche(r) Schiedsrichter in welchem Spiel eingesetzt werden soll(en).

Mit der Schaltfläche [OK] speichern Sie den neuen Schiedsrichterplan und beenden den Dialog. Mit der Schaltfläche [ABBRECHEN] beenden Sie ebenfalls den Dialog, allerdings ohne die Änderungen zu speichern.

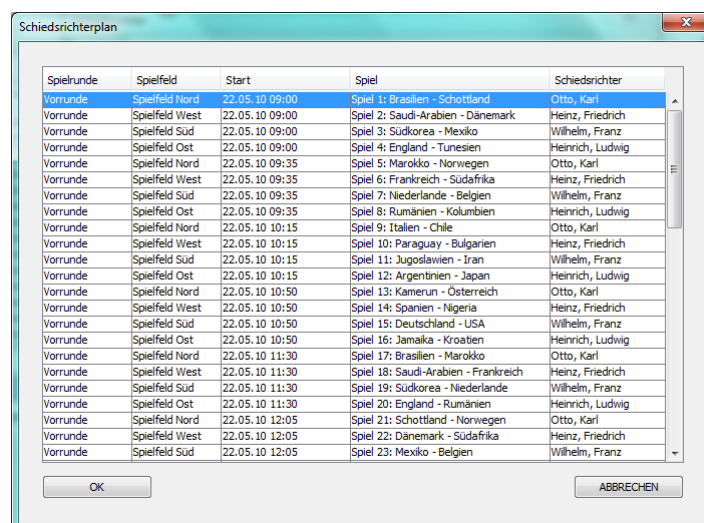


Abbildung 17: Dialogfenster Schiedsrichterplan

Die Dialogfenster

Dialogfenster Schiedsrichterplan

13.1 Schiedsrichter einplanen

Beim Anklicken eines der Listenfelder *Schiedsrichter*, *Schiedsrichter 2* oder *Schiedsrichter 3* öffnet sich die Liste aller zuvor gespeicherten Schiedsrichter. Aus dieser Liste können Sie den Unparteiischen für die jeweilige Partie auswählen.



Vorgehensweise:

1. Listenfeld *Schiedsrichter*, *Schiedsrichter 2* oder *Schiedsrichter 3* in der Zeile des betreffenden Spiels anklicken.
☐ Liste mit den Schiedsrichtern wird geöffnet.
2. Einen Schiedsrichter in der Liste anklicken.
3. Eventuell weitere Schiedsrichter vorsehen.
4. Dialog mit der Schaltfläche *[OK]* bestätigen.

Ergebnis:

Nach dem Dialog-Ende mit *[OK]* wird der neue Schiedsrichterplan übernommen.

13.2 Schiedsrichter umplanen

Auch Schiedsrichter können jederzeit ausgetauscht werden.



Vorgehensweise:

1. Listenfeld *Schiedsrichter*, *Schiedsrichter 2* oder *Schiedsrichter 3* in der Zeile des betreffenden Spiels anklicken.
☐ Liste mit den Schiedsrichtern wird geöffnet.
2. Anderen Schiedsrichter in der Liste anklicken.
3. Eventuell weitere Planänderungen vornehmen.
4. Dialog mit der Schaltfläche *[OK]* bestätigen.

Ergebnis:

Nach dem Dialog-Ende mit *[OK]* wird der neue Schiedsrichterplan übernommen.

13.3 Schiedsrichter ausplanen

Es besteht auch die Möglichkeit, vorübergehend offen zu lassen, wer das Spiel leiten soll.



Vorgehensweise:

1. Listenfeld *Schiedsrichter*, *Schiedsrichter 2* oder *Schiedsrichter 3* in der Zeile des betreffenden Spiels anklicken.
☐ Liste mit den Schiedsrichtern wird geöffnet.
2. Erste Zeile (Leerzeile) in der Schiedsrichterliste anklicken.
3. Dialog mit der Schaltfläche *[OK]* bestätigen.

Ergebnis:

Nach dem Dialog-Ende mit *[OK]* wird der neue Schiedsrichterplan übernommen.

14 Dialogfenster *Qualifikation*

Mit Beendigung des letzten Spiels einer Spielrunde öffnet sich das Dialogfenster *Qualifikation...* automatisch. Das Dialogfenster kann auch über die Schaltfläche *[QUALIFIKATION]* oder die Option *Qualifikation* im Menü *Turnierleitung* geöffnet werden.



Die Option *Qualifikation* im Menü *Turnierleitung* und die Schaltfläche *[QUALIFIKATION]* im Hauptfenster sind die meiste Zeit gesperrt. Sie werden erst am Ende einer Spielrunde freigegeben, wenn es um die Qualifikation für die nachfolgende(n) Spielrunde(n) geht.

| Qualifikation | Mannschaft |
|------------------|-------------|
| Platz 1 Gruppe A | Brasilien |
| Platz 1 Gruppe B | Italien |
| Platz 1 Gruppe C | Frankreich |
| Platz 1 Gruppe D | Nigeria |
| Platz 1 Gruppe E | Niederlande |
| Platz 1 Gruppe F | Deutschland |
| Platz 1 Gruppe G | Rumänien |
| Platz 1 Gruppe H | Argentinien |
| Platz 2 Gruppe A | Norwegen |
| Platz 2 Gruppe B | |
| Platz 2 Gruppe C | Dänemark |

Abbildung 18: Dialogfenster *Qualifikation*

Das Dialogfenster zeigt in der linken Spalte die Qualifikation der Siegerunde und in der rechten Spalte die Qualifikation einer eventuell geplanten Tröst- oder Hoffnungsrunde. Näheres zur Eingabe von Qualifikationsregeln finden Sie im Benutzerhandbuch für das Programm **Turnierplanung**.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Qualifikation

Die oberen Schaltflächen zeigen den Gesamtstatus, links für die Siegerrunde und rechts für eine eventuell geplante Trost- oder Hoffnungsrunde.

Darunter befinden sich im Rahmen *Qualifikationen* die Schaltflächen für jede Qualifikationsregel. Die möglichen Qualifikationsregeln sind abhängig von einer Gruppen- oder Play-off-Spielweise. Ebenso unterscheiden sich die Regeln für die Siegerrunde von denen einer möglichen Trost- oder Hoffnungsrunde. Näheres zur Eingabe von Qualifikationsregeln finden Sie im Benutzerhandbuch für das Programm **Turnierplanung**.

Jede Qualifikationsschaltfläche besitzt eine Statusanzeige in Form eines Lämpchens:

- Schaltflächen mit einem grauen Lämpchen zeigen an, dass diese Qualifikationsregel nicht benutzt wird. Dementsprechend sind diese Schaltflächen gesperrt.
- Sind die Lämpchen alle grün, konnten die Qualifikanten vollständig ermittelt werden.
- Ist das Lämpchen der Gesamtqualifikation rot, dann zeigt auch die Schaltfläche mindestens einer Qualifikationsregel im Rahmen *Qualifikationen* ein rotes Lämpchen. In diesem Fall ist die Qualifikation ab der ersten Qualifikationsregel mit einem roten Lämpchen noch nicht geklärt. Diese Schaltfläche muss dann angeklickt werden, um die Qualifikation zu untersuchen und die notwendigen Entscheidungen einzuplanen.

Welche Mannschaften sich mit welcher Punktezahl und welchem Torverhältnis qualifiziert haben, ist im Rahmen *Qualifizierungen* eingetragen.

Die Schaltfläche *[OK]* beendet das Dialogfenster und die aktuelle Qualifikation wird gespeichert. Ist die Qualifikation vollständig, so wird im Hauptfenster die nächste Spielrunde angezeigt.



Wenn Sie die Qualifikation mit *[OK]* bestätigt haben und die nächste Spielrunde im Hauptfenster angezeigt wird, gibt es kein Zurück mehr. Sie können dann keine Korrekturen an der vorherigen Spielrunde mehr vornehmen.

Über die Schaltfläche *[ABBRECHEN]* kann das Dialogfenster ohne Speicherung der aktuellen Qualifikation verlassen werden. Diese Schaltfläche ist dann zu benutzen, wenn nochmals die Tabellenstände und die Spielergebnisse der aktuellen Spielrunde überprüft werden sollen.

14.1 Entscheidungen einplanen

Erscheint im Rahmen *Qualifikationen* eine Qualifikationsregel mit einem roten Lämpchen, dann können die Qualifikanten mit dieser Regel nicht vollständig ermittelt werden: Zwei oder mehr Mannschaften sind tor- und punktgleich, so dass eine Entscheidung herbeigeführt werden muss. Ob die Entscheidung durch Spiele oder gleich mittels Elfmeterschießen herbeigeführt werden soll, haben Sie in den Qualifikationsregeln für Gruppen- beziehungsweise Play-off-Spiele in den Kategorie-Einstellungen (siehe Kapitel 9.2 beziehungsweise 9.3) vorgegeben.

In diesem Fall ist die Schaltfläche mit dem roten Lämpchen anzuklicken. Damit wird das Dialogfenster *Qualifikation aus...* geöffnet. Näheres dazu in Kapitel 15.

14.2 Qualifikation ändern

Ist die Qualifikation vollständig (grünes Lämpchen im Gesamtqualifikationsstatus), dann haben Sie trotzdem noch die Möglichkeit, Änderungen vorzunehmen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche der Gesamtqualifikation klicken, wird das Dialogfenster *Qualifizierte Mannschaften* geöffnet. Näheres dazu in Kapitel 16.

15 Dialogfenster *Entscheidungen*

Wenn Sie im Dialogfenster *Qualifikation* bei einer Qualifikationsregeln ein rotes Lämpchen erkennen, ist die Liste der qualifizierten Mannschaften nicht komplett: Zwei oder mehr Mannschaften sind tor- und punktgleich, so dass eine Entscheidung herbeigeführt werden muss. Ob die Entscheidung durch Spiele oder gleich mittels Elfmeterschießen herbeigeführt werden soll, haben Sie in den Qualifikationsregeln für Gruppen- beziehungsweise Play-off-Spiele in den Kategorie-Einstellungen (siehe Kapitel 9.2 beziehungsweise 9.3) vorgegeben.

Wenn Sie nun auf die Schaltfläche für die erste Qualifikationsregel mit einem roten Lämpchen klicken, wird das Dialogfenster *Entscheidungen* zur Einplanung der notwendigen Entscheidungen geöffnet.



Abbildung 19: Dialogfenster *Entscheidungen*

Der obere Rahmen *Kandidaten* zeigt alle Mannschaften, die nicht oder noch nicht qualifiziert sind. Bei Gruppenspielen wird die Mannschaftsliste nach Gruppen aufgeteilt, und zwar je ein Registerblatt pro Gruppe, in der noch eine Entscheidung aussteht.

Die Entscheidung wird im Titel des unteren Rahmens angezeigt. Je nach Art der in den Kategorie-Einstellungen vorgegebenen Regeln (siehe Kapitel 9) wird als Überschrift entweder *Entscheidungsspiel...* oder *Elfmeterschießen...* angezeigt.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Entscheidungen

Darunter sind die geplanten Paarungen zu finden:

- Sind es nur zwei Mannschaften, dann wird eine Entscheidung zwischen den beiden Kandidaten einplant. Der Sieger ist dann qualifiziert.
- Sind es drei Mannschaften, dann müssen zuerst zwei Mannschaften gegeneinander antreten, und der Sieger dieser Entscheidung spielt dann gegen die dritte Mannschaft um die Qualifikation.
- Bei vier Mannschaften gibt es zuerst zwei Vorentscheidungen und anschließend eine Entscheidung zwischen den Siegern der beiden Vorentscheidungen.
- Bei fünf und mehr Mannschaften werden Entscheidungen im Play-off-Modus ausgespielt, bis letztendlich ein Sieger feststeht.



Bereits ausgetragene Entscheidungen werden bei eventuell weiteren Qualifikationen berücksichtigt.

Beispiel:

Drei Mannschaften sind in einer Gruppe tor- und punktgleich. Es muss nun entschieden werden, wer Gruppenerster und wer Gruppenzweiter wird.

Bei der ersten Entscheidung, wer Gruppenerster wird, sind folgende Partien auszutragen:

- Q1: Mannschaft 1 gegen Mannschaft 2
- Q2: Mannschaft 3 gegen Sieger aus Q1

Der Sieger aus Q2 ist dann Gruppenerster. Sollte die Mannschaft 3 siegen, dann ist mit dem Sieger aus Q1 auch automatisch der Gruppenzweite bestimmt. Gewinnt allerdings der Sieger aus Q1, dann haben die Mannschaft 3 und der Verlierer aus Q1 jeweils einmal verloren und müssen zur Qualifikation als Gruppenzweiter nochmals gegeneinander antreten.

Das Programm berechnet die notwendigen Qualifikationsentscheidungen automatisch. Sie haben aber die Möglichkeit, die Spielpaarungen anders zusammenzustellen.

Im unteren Teil des Dialogfensters befinden sich die Schaltflächen.

Über die Schaltfläche *[Elfmeterschießen]* können Sie Entscheidungsspiele ad hoc in Elfmeterschießen umwandeln. Diese Schaltfläche ist nur zum Anklicken frei, wenn aktuell Entscheidungsspiele geplant sind.

Haben Sie Spielpaarungen geändert oder Entscheidungsspiele in Elfmeterschießen umgewandelt, so können Sie diese Änderungen mit der Schaltfläche *[Rückgängig]* zurücknehmen.

Beim Anklicken der Schaltfläche *[OK]* wird der Dialog beendet, und die aktuell angezeigten Entscheidungen werden in das Turnier eingearbeitet. Es wird auch das Dialogfenster *Qualifikation* automatisch geschlossen und die ersten Entscheidungen werden sofort im Hauptfenster sichtbar.



Unter gewissen Umständen zeigt das Programm eine Meldung, dass die neu geplanten Entscheidungen nicht in den Turnierkalender eingearbeitet werden können.

Sie können dann manuell die Entscheidungen über die Schaltfläche *[ZEITPLAN]* in den Turnierkalender einarbeiten.

Mit der Schaltfläche *[ABBRECHEN]* kann der Dialog ohne Speicherung der Entscheidungen beendet und in das Dialogfenster *Qualifikation* zurückgekehrt werden.

15.1 Spielpaarung ändern

Die vom Programm erstellten Spielpaarungen bedeuten Vorschläge, die geändert werden können.

Bei drei Mannschaften werden beispielsweise folgende Qualifikationsentscheidungen eingeplant:

- Q1: Mannschaft A gegen Mannschaft B
- Q2: Mannschaft C gegen Sieger aus Q1

Möchten Sie, dass die Mannschaften B und C zuerst gegeneinander antreten, dann können Sie das ändern, indem Sie die Mannschaften A und C gegeneinander austauschen.



Vorgehensweise:

1. Listenfeld „Mannschaft 1“ oder „Mannschaft 2“ in der betreffenden Zeile anklicken.
☐ Liste mit den Mannschaften wird geöffnet.
2. Andere Mannschaft in der Liste anklicken.

Ergebnis:

- In der betreffenden Spielpaarung wird die selektierte Mannschaft eingetragen.
- Die überschriebene Mannschaft wird in jener Partie eingesetzt, aus der die selektierte Mannschaft soeben entfernt wurde.

15.2 Entscheidungsspiele in Elfmeterschießen umwandeln

Kurzfristig und nur bei der jetzt anstehenden Entscheidung haben Sie sich entschlossen, auf Entscheidungsspiele zu verzichten und sofort mit dem Elfmeterschießen zu beginnen.

Dann können Sie diese Änderung im Dialogfenster *Qualifikation aus...* vornehmen.



Vorgehensweise:

Schaltfläche *[Elfmeterschießen]* anklicken.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Entscheidungen

Ergebnis:

- In der Überschrift wird *Entscheidungsspiel...* durch *Elfmeterschießen...* ausgetauscht.
- Nach dem Dialog-Ende mit *[OK]* werden Elfmeterschießen statt Entscheidungsspiele eingeplant.

16 Dialogfenster *Qualifizierte Mannschaften*

Zeigt das grüne Lämpchen im Gesamtqualifikationsstatus, dass die Qualifikation vollständig ermittelt worden ist, dann haben Sie trotzdem noch die Möglichkeit, Änderungen vorzunehmen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche der Gesamtqualifikation klicken, wird das Dialogfenster *Qualifizierte Mannschaften* geöffnet.

| Gruppe | Mannschaft | Spiele | Punkte | Tore |
|----------|------------|--------|--------|------|
| Gruppe D | Spanien | 3 | 4 | 8:4 |
| Gruppe A | Marokko | 3 | 4 | 5:5 |
| Gruppe E | Belgien | 3 | 3 | 3:3 |
| Gruppe B | Chile | 3 | 3 | 3:3 |
| Gruppe B | Österreich | 3 | 3 | 3:3 |
| Gruppe F | Iran | 3 | 3 | 2:4 |
| Gruppe G | Kolumbien | 3 | 3 | 1:3 |
| Gruppe H | Jamaika | 3 | 3 | 3:9 |

EINFÜGEN

| Qualifikation | Mannschaft | Spiele | S | U | N | Punkte | Tore | Diff. |
|------------------|-------------|--------|---|---|---|--------|------|-------|
| Platz 1 Gruppe A | Brasilien | 3 | 2 | 0 | 1 | 6 | 6:3 | 3 |
| Platz 1 Gruppe B | Italien | 3 | 1 | 2 | 0 | 5 | 6:3 | 3 |
| Platz 1 Gruppe C | Frankreich | 3 | 3 | 0 | 0 | 9 | 9:1 | 8 |
| Platz 1 Gruppe D | Nigeria | 3 | 2 | 0 | 1 | 6 | 5:5 | 0 |
| Platz 1 Gruppe E | Niederlande | 3 | 1 | 2 | 0 | 5 | 7:2 | 5 |
| Platz 1 Gruppe F | Deutschland | 3 | 2 | 1 | 0 | 7 | 6:2 | 4 |
| Platz 1 Gruppe G | Rumänien | 3 | 2 | 1 | 0 | 7 | 4:2 | 2 |
| Platz 1 Gruppe H | Argentinien | 3 | 3 | 0 | 0 | 9 | 7:0 | 7 |
| Platz 2 Gruppe A | Norwegen | 3 | 1 | 2 | 0 | 5 | 5:4 | 1 |
| Platz 2 Gruppe B | | | | | | | | |

LÖSCHEN ALLE LÖSCHEN

OK ABBRECHEN

Abbildung 20: Dialogfenster *Qualifizierte Mannschaften*

Dieses Dialogfenster zeigt im oberen Rahmen *Kandidaten* alle Mannschaften, die sich nicht qualifiziert haben. Der untere Rahmen *Qualifizierte Mannschaften* zeigt, welche Mannschaften sich qualifiziert haben, und zwar in der Reihenfolge der Plätze.

Sie haben nun die Möglichkeit, manuell in die Qualifikation einzugreifen:

Über die Blätter-Pfeile rechts neben den qualifizierten Mannschaften können Sie die Mannschaften umplatieren.

Die Pfeile haben unterschiedliche Bedeutung:

- ⬆️ setzt die selektierte Mannschaft auf Platz 1 der Liste
- ⬆️ setzt die selektierte Mannschaft einen Platz höher
- ⬇️ setzt die selektierte Mannschaft einen Platz tiefer
- ⬇️ setzt die selektierte Mannschaft an das Ende der Liste

Die Dialogfenster

Dialogfenster Qualifizierte Mannschaften

Über die Schaltflächen *[LÖSCHEN]* und *[ALLE LÖSCHEN]* können Sie Mannschaften aus der Liste herausnehmen und über die Schaltfläche *[EINFÜGEN]* eine andere Mannschaft aus der Liste der Kandidaten einsetzen.

Mit der Schaltfläche *[OK]* beenden Sie den Dialog, und die Liste der aktuell qualifizierten Mannschaften wird übernommen.

Die Schaltfläche *[ABBRECHEN]* beendet den Dialog ohne Änderungen. Die ursprüngliche Liste der qualifizierten Mannschaften bleibt erhalten.

16.1 Einzelne Mannschaften disqualifizieren

Der untere Rahmen *Qualifizierte Mannschaften* im Dialogfenster *Qualifizierte Mannschaften* zeigt, welche Mannschaften sich mit welcher Punktezahl und welchem Torverhältnis qualifiziert haben, und zwar in der Reihenfolge der Plätze.

Sie können nun Mannschaften aus der Liste herausnehmen.



Vorgehensweise:

1. Betreffende Mannschaft in der Liste *Qualifizierte Mannschaften* anklicken.
2. Schaltfläche *[LÖSCHEN]* anklicken.

Ergebnis:

Die selektierte Mannschaft wird aus der Liste *Qualifizierte Mannschaften* entfernt.

16.2 Alle Mannschaften disqualifizieren

Der untere Rahmen *Qualifizierte Mannschaften* im Dialogfenster *Qualifizierte Mannschaften* zeigt, welche Mannschaften sich mit welcher Punktezahl und welchem Torverhältnis qualifiziert haben, und zwar in der Reihenfolge der Plätze.

Sie können die Liste *Qualifizierte Mannschaften* komplett löschen und anschließend neu erstellen.



Vorgehensweise:

Schaltfläche *[ALLE LÖSCHEN]* anklicken.

Ergebnis:

Alle Mannschaften werden aus der Liste *Qualifizierte Mannschaften* entfernt.

16.3 Einzelne Mannschaften qualifizieren

Sie können andere Mannschaften in die Liste *Qualifizierte Mannschaften* aufnehmen. Dafür müssen Sie aber erst den entsprechenden Listenplatz freimachen.



Vorgehensweise:

1. Freien Platz in der Liste *Qualifizierte Mannschaften* anklicken.
2. Gewünschte Mannschaft in der Liste *Kandidaten* anklicken.
3. Schaltfläche *[EINFÜGEN]* anklicken.

Ergebnis:

Die gewünschte Mannschaft wird auf dem selektierten Platz in der Liste *Qualifizierte Mannschaften* eingetragen.

17 Dialogfenster *Endtabelle*

Die Option *Platzierung* im Menü *Turnierleitung* und die Schaltfläche *[Platzierung]* im Hauptfenster ersetzen bei der Finalrunde die Menüoption *Qualifikation* und die Schaltfläche *[QUALIFIKATION]*. Bis zum Abschluss des letzten regulären Spiels der Finalrunde bleiben sie aber gesperrt. Nur im Falle, dass die Finalrunde in Gruppenspielen ausgetragen wird, werden sie anschließend freigegeben.

Falls die Platzierungen zum Abschluss der Finalrunde nicht eindeutig bestimmt werden können, so wird mit Beendigung des letzten Spiels automatisch das Dialogfenster *Endtabelle* geöffnet. Das Dialogfenster kann zu einem späteren Zeitpunkt auch über die Schaltfläche *[Platzierung]* oder die Option *Platzierung* im Menü *Turnierleitung* geöffnet werden.

| Pl... | Mannschaft | Spiele | S | U | N | Punkte | Tore | Diff. |
|-------|--------------|--------|---|---|---|--------|------|-------|
| 1 | Mannschaft 1 | 4 | 1 | 3 | 0 | 6 | 2:0 | 2 |
| 2 | Mannschaft 3 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 0:0 | 0 |
| | Mannschaft 4 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 0:0 | 0 |
| | Mannschaft 5 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 0:0 | 0 |
| 5 | Mannschaft 2 | 4 | 0 | 3 | 1 | 3 | 0:2 | -2 |

Buttons: OK, ENTSCHEIDUNGEN, MANUELL, ABBRECHEN

Abbildung 21: Dialogfenster *Endtabelle*

Das Dialogfenster zeigt die Rangliste der an der Finalrunde beteiligten Mannschaften. Es ist zu erkennen, welchen Platz die Mannschaften belegen, wie viele Spiele absolviert wurden, wie viele Siege, Unentschieden und Niederlagen es gegeben hat, wie viele Tore – sowohl absolut, als auch die Differenz – und Punkte gemäß den geplanten Gruppenspielregeln erzielt wurden.

Wird der Tabellenplatz vor der Mannschaft nicht angezeigt, so belegt diese Mannschaft denselben Rang wie die davor aufgelistete Mannschaft. In diesem Fall müsste eine Entscheidung eingeplant werden, welche der Mannschaften besser platziert werden soll. Über die Schaltfläche *[ENTSCHEIDUNGEN]* gelangen Sie in das Dialogfenster *Entscheidungen* (siehe Kapitel 18), mit dem die Entscheidungsspiele oder Elfmeterschießen eingeplant werden.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Entscheidungen über Endplatzierungen

Über die Schaltfläche *[MANUELL]* können Sie nachträglich noch Änderungen in der Tabelle vornehmen, indem Sie Mannschaften höher oder niedriger platzieren. Alles weitere im Kapitel 19 (Dialogfenster *Platzier*).

Die Schaltfläche *[OK]* beendet das Dialogfenster, und die aktuelle Rangliste oder die neu eingeplanten Entscheidungen werden gespeichert.

Über die Schaltfläche *[ABBRECHEN]* kann das Dialogfenster ohne Speicherung der geänderten Rangliste verlassen werden.

17.1 Entscheidungen einplanen

Fehlt in der Abschlusstabelle die Platzierung vor einem Mannschaftsnamen, so belegt diese Mannschaft im Moment denselben Rang wie die davor aufgelistete Mannschaft. Eine Entscheidung über die bessere Platzierung muss herbeigeführt werden. Ob die Entscheidung durch Spiele oder gleich mittels Elfmeterschießen herbeigeführt werden soll, haben Sie in den Qualifikationsregeln für Gruppenspiele in den Kategorie-Einstellungen (siehe Kapitel 9) vorgegeben.

In diesem Fall ist die Schaltfläche *[ENTSCHEIDUNGEN]* anzuklicken. Näheres dazu erfahren Sie in Kapitel 18 (Dialogfenster *Entscheidungen*).

17.2 Platzierung ändern

Wird am „grünen Tisch“ oder per Los über die bessere Platzierung entschieden, dann können Sie die Platzierung von Hand ändern.

Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche *[MANUELL]*. Mehr dazu erfahren Sie in Kapitel 19 (Dialogfenster *Platzier*).

18 Dialogfenster *Entscheidungen über Endplatzierungen*

Nehmen wir an, Sie spielen die Finalrunde in Gruppenspielen. Dann kann es vorkommen, dass zwei oder mehr Mannschaften tor- und punktgleich sind, so dass eine Entscheidung herbeigeführt werden muss. Ob die Entscheidung durch Spiele oder gleich mittels Elfmeterschießen herbeigeführt werden soll, haben Sie in den Qualifikationsregeln für Gruppenspiele in den Kategorie-Einstellungen (siehe Kapitel 9) vorgegeben.

Wenn Sie im Dialogfenster *Endtabelle* auf die Schaltfläche *[ENTSCHEIDUNGEN]* klicken, wird das Dialogfenster *Entscheidungen über Endplatzierungen* geöffnet.

Die Dialogfenster Dialogfenster Entscheidungen über Endplatzierungen



Abbildung 22: Dialogfenster *Entscheidungen über Endplatzierungen*

Der obere Rahmen *Kandidaten* zeigt die aktuelle Rangliste der an der Finalrunde beteiligten Mannschaften. Wird keine Platzierung für eine Mannschaft angegeben, so belegt diese Mannschaft denselben Platz wie die über ihr gelistete Mannschaft. In diesem Fall wird eine Entscheidung fällig, welche der Mannschaften höher platziert werden soll.

Die Entscheidung wird im unteren Rahmen angezeigt. Je nach Art der in den Kategorie-Einstellungen vorgegebenen Regeln (siehe Kapitel 9) wird als Überschrift entweder *Entscheidungsspiel um Finale, Platz <N>* oder *Elfmeterschießen um Finale, Platz <N>* angezeigt.

Darunter sind die geplanten Paarungen zu finden:

- Sind es nur zwei Mannschaften, dann wird eine Entscheidung zwischen den beiden Kandidaten eingeplant. Der Sieger wird höher platziert.
- Sind es drei Mannschaften, dann müssen zuerst zwei Mannschaften gegeneinander antreten, und der Sieger dieser Entscheidung spielt dann gegen die dritte Mannschaft. Der Sieger der letzten Partie belegt den höchsten Rang.
- Bei vier Mannschaften gibt es zuerst zwei Vorentscheidungen und anschließend eine Entscheidung zwischen den Siegern der beiden Vorentscheidungen. Der Sieger der letzten Partie belegt den höchsten Rang und der Verlierer dieser Partie den nächsten Tabellenplatz. Die Verlierer der Vorentscheidungen müssen anschließend nochmals antreten, um die nächsten Platzierungen auszuspielen.
- Bei fünf und mehr Mannschaften werden Entscheidungen im Play-off-Modus ausgespielt, bis letztendlich ein Sieger feststeht, der die höchste Platzierung einnimmt.

Das Programm berechnet die notwendigen Entscheidungen automatisch. Sie haben aber die Möglichkeit, die Spielpaarungen anders zusammenzustellen.

Im unteren Teil des Dialogfensters befinden sich die Schaltflächen.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Entscheidungen über Endplatzierungen

Über die Schaltfläche *[Elfmeterschießen]* können Sie Entscheidungsspiele schnell in Elfmeterschießen umwandeln. Diese Schaltfläche ist natürlich nur zum Anklicken frei, wenn aktuell Entscheidungsspiele geplant sind.

Haben Sie Spielpaarungen geändert oder Entscheidungsspiele in Elfmeterschießen umgewandelt, so können Sie diese Änderungen mit der Schaltfläche *[Rückgängig]* zurücknehmen.

Beim Anklicken der Schaltfläche *[OK]* wird der Dialog beendet, und die aktuell angezeigten Entscheidungen werden in den Turnierkalender aufgenommen.

Mit der Schaltfläche *[ABBRECHEN]* kann der Dialog ohne Speicherung der Entscheidungen beendet werden.

18.1 Spielpaarung ändern

Die vom Programm erstellten Spielpaarungen bedeuten Vorschläge, die geändert werden können.

Bei drei Mannschaften werden beispielsweise folgende Entscheidungen eingeplant:

- E1: Mannschaft A gegen Mannschaft B
- E2: Mannschaft C gegen Sieger aus E1

Möchten Sie, dass die Mannschaften B und C zuerst gegeneinander antreten, dann können Sie das ändern, indem Sie die Mannschaften A und C gegeneinander austauschen.



Vorgehensweise:

1. Listenfeld *Mannschaft 1* oder *Mannschaft 2* in der betreffenden Zeile anklicken.
☐ Liste mit den Mannschaften wird geöffnet.
2. Andere Mannschaft in der Liste anklicken.

Ergebnis:

- In der betreffenden Spielpaarung wird die selektierte Mannschaft eingetragen.
- Die überschriebene Mannschaft wird in jener Partie eingesetzt, aus der die selektierte Mannschaft soeben entfernt wurde.

18.2 Entscheidungsspiele in Elfmeterschießen umwandeln

Kurzfristig und nur bei der jetzt anstehenden Entscheidung haben Sie sich entschlossen, auf Entscheidungsspiele zu verzichten und sofort mit dem Elfmeterschießen zu beginnen.

Dann können Sie diese Änderung im Dialogfenster *Entscheidungen über Endplatzierungen* vornehmen.



Vorgehensweise:

Schaltfläche *[Elfmeterschießen]* anklicken.

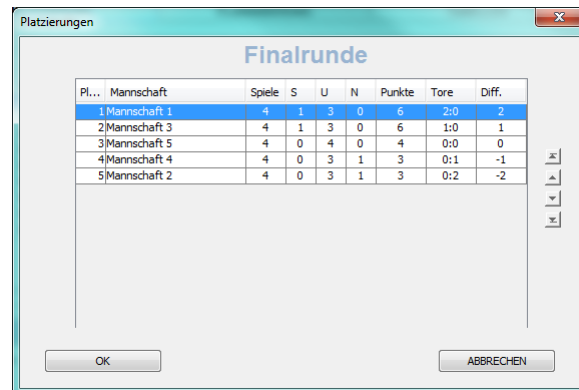
Ergebnis:

- In der Überschrift wird *Entscheidungsspiel...* durch *Elfmeterschießen...* ausgetauscht.
- Nach dem Dialog-Ende mit [OK] werden Elfmeterschießen statt Entscheidungsspiele eingeplant.

19 Dialogfenster *Platzierungen*

Ist die Rangliste nach Beendigung der Finalrunde eindeutig, dann haben Sie trotzdem noch die Möglichkeit, Änderungen vorzunehmen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche [MANUELL] im Dialogfenster *Endtabelle* klicken, wird das Dialogfenster *Platzierungen* geöffnet.



The screenshot shows a dialog box titled 'Platzierungen' with a sub-header 'Finalrunde'. It contains a table with the following data:

| Pl... | Mannschaft | Spiele | S | U | N | Punkte | Tore | Diff. |
|-------|--------------|--------|---|---|---|--------|------|-------|
| 1 | Mannschaft 1 | 4 | 1 | 3 | 0 | 6 | 2:0 | 2 |
| 2 | Mannschaft 3 | 4 | 1 | 3 | 0 | 6 | 1:0 | 1 |
| 3 | Mannschaft 5 | 4 | 0 | 4 | 0 | 4 | 0:0 | 0 |
| 4 | Mannschaft 4 | 4 | 0 | 3 | 1 | 3 | 0:1 | -1 |
| 5 | Mannschaft 2 | 4 | 0 | 3 | 1 | 3 | 0:2 | -2 |

Below the table are two buttons: 'OK' and 'ABBRECHEN'. On the right side of the table, there are four arrow buttons (up, down, left, right) for manual sorting.

Abbildung 23: Dialogfenster *Platzierte Mannschaften*

Das Fenster zeigt die momentane Rangliste aller an der Finalrunde teilnehmenden Mannschaften. Über die Pfeiltasten am rechten Rand kann die Platzierung einzelner Mannschaften geändert werden.

Mit der Schaltfläche [OK] beenden Sie den Dialog, und die eventuell geänderte Rangliste wird übernommen.

Die Schaltfläche [ABBRECHEN] beendet den Dialog ohne Änderungen. Die ursprüngliche Rangliste bleibt erhalten.

20 Dialogfenster *Endplatzierung*

Durch Selektieren der Option *Endplatzierung* im Menü *Turnierleitung* wird das Dialogfenster *Endplatzierung* geöffnet.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Endplatzierung

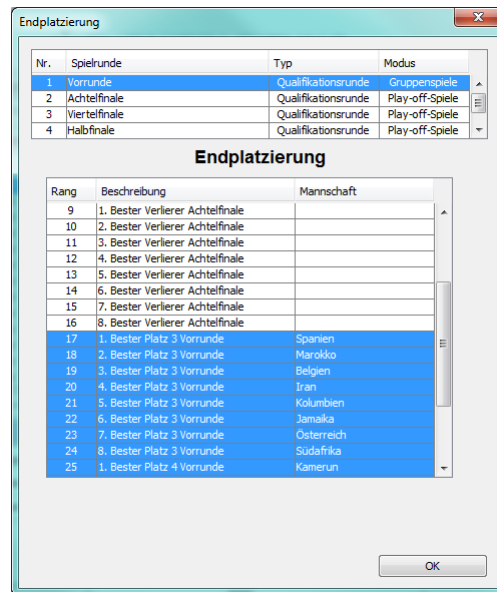


Abbildung 24: Dialogfenster *Endplatzierung*

Dieses Fenster zeigt die Platzierung aller am Turnier teilnehmenden Mannschaften.

Die obere Übersicht zeigt alle Platzierungsgruppen mit Nummer, Name sowie Spieltyp und Spielmodus der zugehörigen Spielrunden.

Wählt man eine Platzierungsgruppe, so werden in der unteren Übersicht die Platzierungen aus dieser Spielrunde angezeigt. Sie sehen die Regel für die Endplatzierung und daneben die Mannschaft, die diese Platzierung erreicht hat.

21 Dialogfenster Zeitplanung

Durch Anklicken der Schaltfläche *[PLANÄNDERUNG]* im Hauptfenster oder durch Selektieren der Option *Planänderung* im Menü *Turnierleitung* wird das Dialogfenster *Zeitplanung* geöffnet.

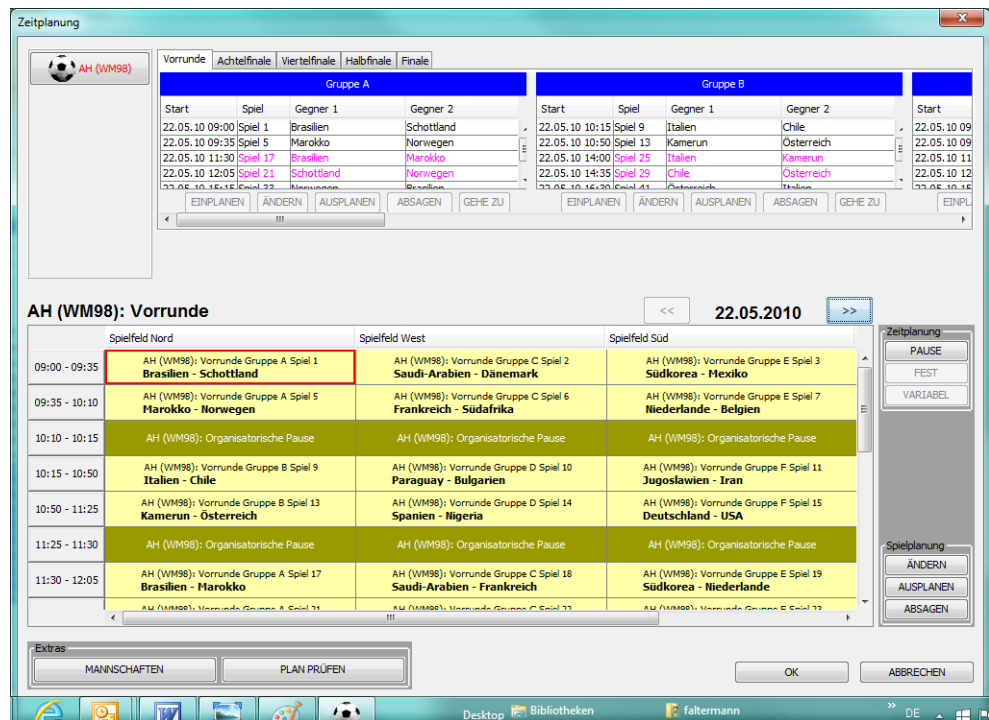


Abbildung 25: Dialogfenster *Zeitplanung* nach dem Öffnen

In diesem Fenster ist der gesamte Turnierkalender aufgeführt.

In der Kategorieleiste links oben sind alle definierten Kategorien aufgelistet. Für die aktuell selektierte Kategorie ist rechts daneben der Kategorieplan aufgeführt.

Im Kategorieplan sind alle definierten Spielrunden als Registerblätter zu sehen. In einem Registerblatt sind die Spiele der jeweiligen Spielrunde mit der Startzeit, dem Spielnamen und den beteiligten Mannschaften aufgeführt. Für Spielrunden im Modus „Gruppenspiele“ ist die Liste nochmals nach Gruppen unterteilt.

Im unteren Teil des Fensters ist der Turnierkalender zu erkennen. Links sind die Anfangs- und Endezeiten der Spiele und Pausen eingeblendet; daneben wird angezeigt, welches Spiel auf welchem Spielfeld ausgetragen wird. Spiele der aktuellen Kategorie werden gelb hinterlegt. Spiele der aktuellen Spielrunde werden in Schwarz geschrieben, Spiele aller anderen Spielrunden rot.

Die Spiele der gerade nicht selektierten Kategorien werden einheitlich mit schwarzer Schrift auf rosa Hintergrund angezeigt.

Pausen werden in der Regel mit braunem Hintergrund dargestellt.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Zeitplanung

Freie, planbare Zeitbereiche werden als grüne Flächen dargestellt.

21.1 Schaltflächen

Bevor wir die Eingabefelder und Änderungsmöglichkeiten beschreiben, wollen wir an dieser Stelle zuerst die Schaltflächen erklären.

21.1.1 Schaltflächen im Kategorieplan

| | |
|-------------|---|
| [EINPLANEN] | Das im Kategorieplan selektierte Spiel wird in das selektierte freie Zeitfeld im Turnierkalender eingeplant. |
| [ÄNDERN] | Öffnet das Dialogfenster <i>Spielbeginn ändern</i> , um das im Kategorieplan selektierte Spiel zeitlich zu verschieben. |
| [AUSPLANEN] | Das im Kategorieplan selektierte Spiel wird im Turnierkalender ausgetragen. |
| [ABSAGEN] | Das im Kategorieplan selektierte Spiel wird aus der Wertung und aus dem Turnierkalender genommen. |
| [GEHE ZU] | Springt zum entsprechenden Spiel im Turnierkalender. |

21.1.2 Schaltflächen neben der Datumsanzeige



wechselt zum vorherigen Turniertag



wechselt zum nachfolgenden Turniertag

21.1.3 Schaltflächen neben dem Turnierkalender

| | |
|-------------|---|
| [PAUSE] | Öffnet das Dialogfenster <i>Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen</i> (siehe Kapitel 25) zum Bearbeiten von Pausen. |
| [FEST] | Diese Schaltfläche ist gesperrt. Sie ist für eine Erweiterung in einer späteren Software-Version vorgesehen. |
| [VARIABLE] | Diese Schaltfläche ist gesperrt. Sie ist für eine Erweiterung in einer späteren Software-Version vorgesehen. |
| [ÄNDERN] | Öffnet das Dialogfenster <i>Spielbeginn ändern</i> , um das im Turnierkalender selektierte Spiel zeitlich zu verschieben. |
| [AUSPLANEN] | Nimmt das selektierte Spiel aus dem Turnierkalender. |
| [ABSAGEN] | Nimmt das selektierte Spiel aus der Wertung und aus dem Turnierkalender. |

21.1.4 Allgemeine Schaltflächen

| | |
|----------------|---|
| [MANNSCHAFTEN] | Öffnet das Dialogfenster <i>Mannschaften</i> zum Ändern des Teilnehmerfeldes. |
| [PLAN PRÜFEN] | Prüft den Tageskalender auf Planungsfehler. |
| [OK] | Die vorgenommenen Änderungen sind zwar sofort in dem Dialogfenster sichtbar, werden aber erst durch Anklicken dieser Schaltfläche gespeichert. Danach wird das Dialogfenster geschlossen und in das Hauptfenster zurückgekehrt. |
| [ABBRECHEN] | Das Dialogfenster wird geschlossen und in das Hauptfenster zurückgekehrt. Dabei wird der Turnierkalender in den Zustand zurückgesetzt, der beim Öffnen des Dialogfensters bestand. |

21.2 Kategorie selektieren

Nach dem Öffnen des Dialogfensters zeigt das Programm links alle definierten Kategorien an. Die im Hauptfenster selektierte Kategorie wird hier als Voreinstellung übernommen. Deren Kategorieplan wird rechts daneben dargestellt. Die Spiele der selektierten Kategorie sind im darunter liegenden Turnierkalender gelb hinterlegt.

Durch Anklicken einer anderen Kategorie können Sie deren Kategorieplan auswählen und gegebenenfalls modifizieren. Die ausgewählte Kategorie wird rot geschrieben.

21.3 Spielrunde (einer Kategorie) selektieren

Für die aktuell ausgewählte Kategorie wird der Kategorieplan angezeigt und deren Spiele im Turnierkalender gelb hinterlegt.

Im Kategorieplan sind alle definierten Spielrunden als Registerblätter zu sehen. In einem Registerblatt sind die Spiele der jeweiligen Spielrunde mit der Startzeit, dem Spielnamen und den beteiligten Mannschaften aufgeführt. Für Spielrunden im Modus „Gruppenspiele“ ist die Liste nochmals nach Gruppen unterteilt.

Für die im Kategorieplan selektierte Spielrunde werden die Spiele schwarz geschrieben, die Spiele der anderen Spielrunden in Rot.

Nur die im Kategorieplan aktuell angezeigten Spiele beziehungsweise die im Turnierkalender mit schwarzer Schrift auf gelbem Hintergrund dargestellten Spiele können geändert werden.

Durch Anklicken einer anderen Spielrunde (Registerblatt) können Sie die Spiele sichtbar machen und Änderungen an der Spielrunde vornehmen.

21.4 Spiele zwecks Verlegung umplanen

Des Öfteren kann es vorkommen, dass Sie Spiele kurzfristig umplanen müssen. Dies können Sie mit den Schaltflächen [EINPLANEN], [ÄNDERN] und [AUSPLANEN] durchführen. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie die Schaltflächen im Kategorieplan oder rechts neben dem Turnierkalender benutzen.

21.4.1 Spiel einplanen

Ein ungeplantes Spiel können Sie zu einem freien (grünen) Zeitbereich auf einem Spielfeld im Turnierkalender einplanen, sofern der Zeitbereich für die Spieldauer ausreicht.



Vorgehensweise:

1. Gewünschtes nicht eingeplantes Spiel im Kategorieplan selektieren.
2. Freies Zielfeld im Turnierkalender selektieren.
3. Schaltfläche *[EINPLANEN]* anklicken.

Ergebnis:

- Das selektierte Spiel wird an der gewünschten Stelle im Turnierkalender eingetragen.
- Reicht die Zeit nicht aus, um das Spiel und eine eventuelle Zwangspause einzuplanen, erhalten Sie eine Fehlermeldung.



Wenn Sie ein geplantes Spiel verlegen wollen, müssen Sie das Spiel zuerst ausplanen, um es anschließend zu einem anderen Zeitpunkt oder auf einem anderen Spielfeld wieder einplanen zu können.



Das Programm prüft bei der Einplanung, ob die Mannschaften nicht zur selben Zeit in einer anderen Begegnung vorgesehen sind. Wäre das der Fall, würde das Programm die Anstoßzeit verschieben, sofern der selektierte Zeitbereich für eine Verschiebung ausreicht.



Unter Umständen kann vor dem eingeplanten Spiel eine Zwangspause eingefügt werden.

Nach den Regeln des DFB muss eine Mannschaft zwischen 2 Spielen mindestens eine Pause von 15 Minuten erhalten. Aus diesem Grund erteilt das Programm der Mannschaft eine „Zwangspause“.

21.4.2 Anstoßzeit ändern

Soll das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt stattfinden, weil Sie zuvor noch andere Spiele einplanen wollen, oder soll das Spiel früher stattfinden, weil Sie eine Lücke (grüne Freifläche im Turnierkalender) schließen wollen, so können Sie das Spiel zeitlich verschieben.

Zum Umpflanen wird das Dialogfenster *Spielbeginn ändern* geöffnet. Mehr Informationen finden Sie in Kapitel 22.



Vorgehensweise:

1. Betreffendes Spiel im Kategorieplan oder im Turnierkalender selektieren.
2. Schaltfläche *[ÄNDERN]* anklicken.

Ergebnis:

- Das Dialogfenster *Spielbeginn ändern* zum Umlan des Spiels wird geöffnet.

21.4.3 Spiel ausplanen

Wollen Sie das Spiel zu einer anderen Zeit oder auf einem anderen Spielfeld einplanen, dann müssen Sie das Spiel zuerst aus dem Turnierkalender herausnehmen.



Vorgehensweise:

1. Betreffendes Spiel im Kategorieplan oder im Turnierkalender selektieren.
2. Schaltfläche [AUSPLANEN] anklicken.

Ergebnis:

- Das selektierte Spiel wird aus dem Turnierkalender genommen.
- Im Kategorieplan wird das Spiel ohne Startzeit angezeigt.
- Im Turnierkalender ist jetzt ein Zeitbereich frei.

21.5 Spiel absagen

Mitunter kommt es vor, dass eine Mannschaft kurzfristig absagen muss. Über die Schaltfläche [ABSAGEN] können Sie die Spiele aus der Wertung und aus dem Turnierkalender nehmen.



Vorgehensweise:

1. Spiel im Turnierkalender anklicken.
2. Schaltfläche [ABSAGEN] anklicken.

Ergebnis:

- Das Spiel wird aus dem Turnierkalender entfernt.
- Im Turnierkalender ist der Platz für eventuelle Umlanungen frei.



Es ist sehr wichtig, dass Spiele, die nicht ausgetragen und nicht gewertet werden sollen, in der Liste *Spiele* mit dem Status „abgesagt“ aufgeführt werden.

Nur dann kann das Programm den Zeitpunkt für das Ende einer Spielrunde und für die Berechnung der Qualifikation erkennen.

21.6 Spiel im Turnierkalender suchen

Manchmal ist es mühsam, ein Spiel im Turnierkalender zu suchen. Da hilft Ihnen die Schaltfläche [GEHE ZU].



Vorgehensweise:

1. Betreffendes Spiel im Kategorieplan selektieren.
2. Auf die Schaltfläche *[GEHE ZU]* klicken.

Ergebnis:

Das Spiel wird im Turnierkalender gesucht, im sichtbaren Bereich dargestellt und selektiert.

21.7 Pausenplanung

Wenn Sie entgegen Ihrer ursprünglichen Turnierplanung weitere Pausen im Turnierkalender vorsehen oder auf vorab geplante Pausen kurzfristig verzichten möchten, dann können Sie die Pausenplanung über die Schaltfläche *[PAUSE]* rechts neben dem Turnierkalender modifizieren.

Mit dem Anklicken der Schaltfläche wird das Dialogfenster *Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen* geöffnet. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 25.

21.7.1 Einfügen zusätzlicher Pausen

Wenn Sie eine zusätzliche Pause einfügen wollen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Freie Zeitzonen (grüne Bereiche) werden bei nachträglicher Umplanung eventuell „wegoptimiert“. Um dies zu verhindern, ersetzen Sie die freie Zeitzone durch eine zusätzliche Pause.
- Sie möchten vor einem Spiel eine Pause einfügen.



Vorgehensweise:

1. Freizone oder Spiel im Turnierkalender selektieren.
2. Auf die Schaltfläche *[PAUSE]* klicken.

Ergebnis:

- Das Dialogfenster *Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen* (siehe Kapitel 25) zum Einfügen einer zusätzlichen Turnierpause wird geöffnet.

21.7.2 Ändern oder Löschen von Pausen

Sie können eine zusätzliche Pause ändern oder wieder löschen, und Sie können eine Zwangs- oder organisatorische Pausen abschalten oder reaktivieren.



Vorgehensweise:

1. Betreffende Pause im Turnierkalender selektieren.
2. Auf die Schaltfläche *[PAUSE]* klicken.

Ergebnis:

- Das Dialogfenster *Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen* (siehe Kapitel 25) wird geöffnet.

21.8 Aktuellen Turniertag überprüfen

Haben Sie Änderungen im Turnierkalender vorgenommen und wollen nun zum nächsten Turniertag wechseln oder den kompletten Turnierkalender speichern? Dann raten wir Ihnen, zuvor den Turnierkalender auf eventuelle Planungsfehler zu überprüfen.



Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche *[PLAN PRÜFEN]*.

Ergebnis:

- Der aktuelle Turniertag wird überprüft.
- Fehler werden im Dialogfenster *Planprüfung* angezeigt.
- Bei fehlerfreiem Tagesplan erscheint die Meldung „Keine Planungsfehler gefunden“.

21.9 Schaltfläche *[MANNSCHAFTEN]*

Mit dem Anklicken der Schaltfläche *[MANNSCHAFTEN]* wird das Dialogfenster *Mannschaften* geöffnet. Dieses Dialogfenster ist für Änderungen am Teilnehmerfeld vorgesehen. Näheres dazu in Kapitel 23 (Dialogfenster *Mannschaften*).

22 Dialogfenster *Spielbeginn ändern*

Wenn Sie ein Spiel zeitlich verschieben möchten, dann haben Sie das Spiel im Dialogfenster *Zeitplanung* selektiert und auf die Schaltfläche *[ÄNDERN]* geklickt.

Das Dialogfenster *Spielbeginn ändern* wird geöffnet.

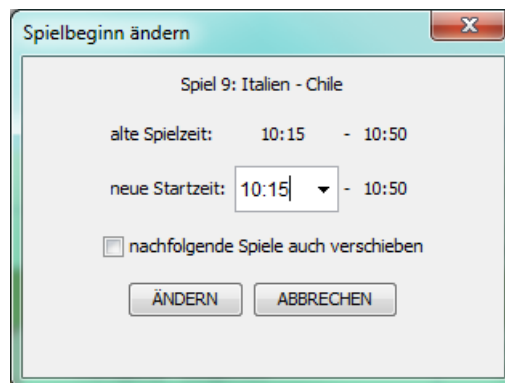


Abbildung 26: Dialogfenster *Spielbeginn ändern*

Die Dialogfenster

Dialogfenster Mannschaften

Das Dialogfenster zeigt das Spiel, das Sie zuvor selektiert haben, und die alte Spielzeit. Im Eingabefeld *neue Startzeit* können Sie jetzt die neue Anstoßzeit eintragen. Wenn Sie das Spiel vorverlegen, können Sie über die Option *nachfolgende Spiele auch verschieben* angeben, ob alle auf diesem Spielfeld nachfolgenden Spiele auch früher beginnen sollen.

Wenn Sie das Spiel auf einen späteren Termin legen, dann wird diese Option in der Regel automatisch eingeschaltet, wenn weitere Spiele im Anschluss an das alte Spielende bis zum neuen Spielende vorgesehen waren.

22.1 Schaltflächen

[ÄNDERN]

Das Spiel wird zum neuen Termin eingeplant.

Das Dialogfenster wird geschlossen und in das Dialogfenster *Zeitplanung* zurückgekehrt.

[ABBRECHEN]

Die Spielzeit wird nicht geändert.

Das Dialogfenster wird geschlossen und in das Dialogfenster *Zeitplanung* zurückgekehrt.

23 Dialogfenster *Mannschaften*

Mit dem Anklicken der Schaltfläche [MANNSCHAFTEN] im Dialogfenster *Zeitplanung* wird das Dialogfenster *Mannschaften* geöffnet.

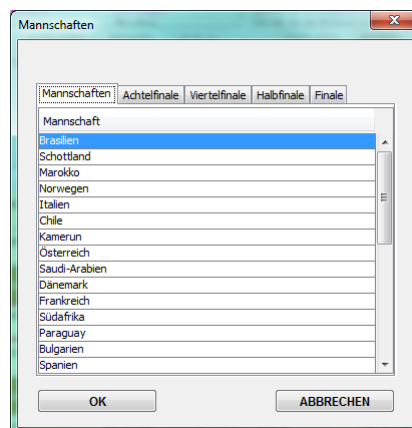


Abbildung 27: Dialogfenster *Mannschaften*

Für die erste Spielrunde werden die Mannschaften angezeigt, welche über das Programm **Turnierplanung** als Teilnehmer der Veranstaltung eingegeben wurden. Für spätere Spielrunden führt das Dialogfenster nur noch die Mannschaften auf, die sich für die jeweilige Spielrunde qualifiziert haben.

23.1 Teilnehmerfeld ändern

Soll eine Mannschaft aus der Spielrunde genommen und durch eine andere ersetzt werden, so können Sie den betreffenden Mannschaftsnamen in der Liste überschreiben.

Beispiel 1: Sie haben je eine Gruppe mit 4 Mannschaften und eine Gruppe mit 3 Mannschaften geplant. Ausgerechnet eine Mannschaft der 3er-Gruppe ist nicht angereist. Jetzt wäre es sinnvoll, eine Mannschaft aus der 4er-Gruppe in die 3er-Gruppe zu verschieben, die nicht angereiste Mannschaft in die 4er-Gruppe aufzunehmen und anschließend die Spiele der nicht angereisten Mannschaft über das Dialogfenster *Zeitplanung* abzusagen.

Beispiel 2: Eine Mannschaft ist nicht angereist, aber Sie haben kurzfristig Ersatz gefunden. Dann soll der Name der nicht erschienenen Mannschaft mit dem Namen der Ersatzmannschaft überschrieben werden.



Vorgehensweise:

1. Mannschaftsname anklicken.
2. Mannschaftsname überschreiben.
3. Dialog mit Anklicken der Schaltfläche [OK] beenden.

Ergebnis:

- Der Mannschaftsname wird überschrieben.
- Alle von der Änderung betroffenen Begegnungen werden angepasst.

24 Dialogfenster *Planprüfung*

Sie haben im Dialogfenster *Zeitplanung* auf die Schaltfläche [PLAN PRÜFEN] geklickt. Die Überprüfung des Tagesplans hat ergeben, dass Konflikte bestehen, die im Dialogfenster auch insgesamt aufgelistet werden.

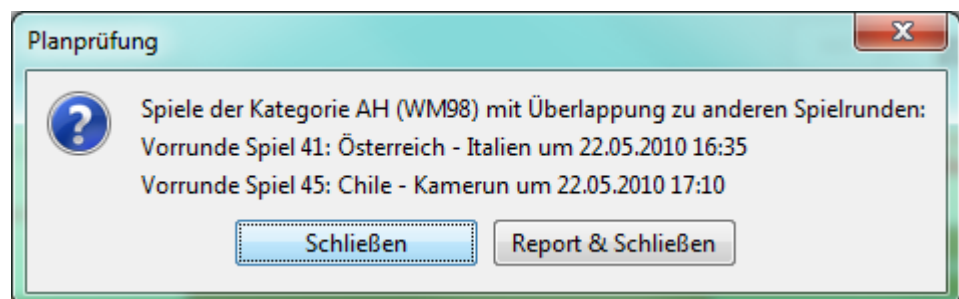


Abbildung 28: Dialogfenster *Planprüfung*

Die Dialogfenster

Dialogfenster Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen

24.1 Schaltflächen

| | |
|----------------------|---|
| [Schließen] | Das Dialogfenster wird geschlossen und in das Dialogfenster <i>Zeitplanung</i> zurückgekehrt. |
| [Report & Schließen] | <p>Das Dialogfenster wird geschlossen und in das Dialogfenster <i>Zeitplanung</i> zurückgekehrt.</p> <p>Zuvor wird ein Report der Planungsfehler (siehe Kapitel 38) erstellt und mit Ihrem Web-Browser dargestellt. So können Sie die Liste der Planungsfehler auch ausdrucken.</p> |

25 Dialogfenster *Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen*

Wenn Sie im Dialogfenster *Zeitplanung* (siehe Kapitel 21) die Zelle im Terminplan, an der Sie eine Pause einfügen, ändern oder löschen wollen, selektiert und dann auf die Schaltfläche [PAUSE] geklickt haben, dann öffnet sich dieses Dialogfenster.

Sie benutzen dieses Dialogfenster, wenn Sie beispielsweise zur Mittagszeit eine längere Pause einlegen möchten oder zwischen zwei Spielrunden ein Einlagenspiel vorsehen, oder wenn Sie organisatorische Pausen oder Zwangspausen ausschalten wollen etc.

Abbildung 29: Dialogfenster *Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen*

In den nachfolgenden Unterkapiteln wird beschrieben, was Sie alles mit diesem Dialogfenster durchführen können.

25.1 Bearbeitung zusätzlicher Pausen

25.1.1 Einfügen einer zusätzlichen Pause

Wenn Sie beispielsweise zur Mittagszeit eine längere Pause einlegen möchten, oder wenn Sie vor dem Finale ein Einlagenspiel planen, dann können Sie zusätzliche Pausen einplanen.



Vorgehensweise:

1. Im Rahmen *Zusätzliche Pause* das Pausenende im Kombinationsfeld *Pause endet um* entweder über die Liste auswählen oder direkt eintragen.
2. Schaltfläche **[EINFÜGEN]** im Rahmen *Zusätzliche Pause* anklicken.

Ergebnis:

- Die Turnierpause wird bis zur angegebenen Zeit auf diesem Spielfeld eingeplant.
- Alle bisherigen Eintragungen im Terminplan werden um die Länge der Turnierpause nach „hinten“ verschoben.

25.1.2 Ändern einer zusätzlichen Pause

Falls die eingeplante Turnierpause zu kurz oder zu lang wird, können Sie die Dauer auch ändern.



Vorgehensweise:

1. Im Rahmen *Zusätzliche Pause* das Pausenende im Kombinationsfeld *Pause endet um* entweder über die Liste neu auswählen oder direkt ändern.
2. Schaltfläche **[ÄNDERN]** im Rahmen *Zusätzliche Pause* anklicken.

Ergebnis:

- Die Turnierpause wird mit der geänderten Zeit neu eingeplant.
- Dementsprechend ändern sich die Anfangszeiten der nachfolgenden Spiele.

25.1.3 Löschen einer zusätzlichen Pause

Sie können die eingefügte Turnierpause auch wieder löschen:



Vorgehensweise:

1. Im Rahmen *Zusätzliche Pause* das Kontrollfeld *Pause löschen* ankreuzen.
☒ Die Schaltfläche darunter ändert ihren Text von **[ÄNDERN]** in **[LÖSCHEN]**.
2. Schaltfläche **[LÖSCHEN]** im Rahmen *Zusätzliche Pause* anklicken.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen

Ergebnis:

- Die Turnierpause wird entfernt.
- Die nachfolgenden Spiele können früher beginnen.



Änderungen an Pausen bewirken, dass der Turnierkalender ab dieser Stelle neu berechnet wird. Dadurch können organisatorische Pausen oder Zwangspausen, die zuvor abgeschaltet wurden, wieder eingeschaltet werden.

Wir empfehlen deshalb, den Turnierkalender immer vorwärts (vom Beginn des Turniers bis zum Finale) durchzuarbeiten.

25.2 Bearbeiten von organisatorischen Pausen

Organisatorische Pausen sind Pausen, die das Programm automatisch nach Ihren Vorgaben im Dialogfenster *Spielrundenerstellung* eingefügt hat.

Unter Umständen überschneidet sich Ihre eingeplante Turnierpause (zum Beispiel Mittagspause) mit der vom Programm eingefügten Pause. In diesem Fall wäre eine vom Programm eingefügte Pause überflüssig.

25.2.1 Ausschalten organisatorischer Pausen

Die vom Programm automatisch eingefügten Pausen können einzeln ausgeschaltet werden.



Vorgehensweise:

1. Im Rahmen *Organisatorische Pause* das Kontrollfeld *Pause einschalten* deaktivieren.
2. Schaltfläche *[OK]* im gleichen Rahmen anklicken.

Ergebnis:

Die Pause wird deaktiviert. Zwar wird sie weiterhin im Turnierkalender angezeigt, aber an der identischen Start- und Endezeit und an der verblassten Schrift lässt sich erkennen, dass die Pause ungültig geworden ist.

25.2.2 Reaktivieren einer ausgeschalteten organisatorischen Pause

Auf ähnliche Weise können Sie eine für ungültig erklärte Pause wieder reaktivieren:



Vorgehensweise:

1. Im Rahmen *Organisatorische Pause* das Kontrollfeld *Pause einschalten* aktivieren.
2. Schaltfläche *[OK]* im gleichen Rahmen anklicken.

Ergebnis:

- Die Pause wird reaktiviert.
- Die nachfolgenden Spiele beginnen erst später.

25.3 Bearbeiten von Zwangspausen

Zwangspausen sind Pausen, die das Programm automatisch anordnet, weil nach den Regeln des DFB eine Mannschaft zwischen 2 Spielen mindestens eine Pause von 15 Minuten erhalten muss.

Unter Umständen überschneidet sich Ihre eingeplante Turnierpause (zum Beispiel Mittagspause) mit einer vom Programm eingefügten Zwangspause. In diesem Fall wäre eine vom Programm eingefügte Pause überflüssig.

25.3.1 Ausschalten von Zwangspausen

Die vom Programm automatisch eingefügten Zwangspausen können einzeln ausgeschaltet werden.



Vorgehensweise:

1. Im Rahmen *Zwangspause* das Kontrollfeld *Pause einschalten* deaktivieren.
2. Schaltfläche *[OK]* im gleichen Rahmen anklicken.

Ergebnis:

Die Pause wird deaktiviert. Zwar wird sie weiterhin im Turnierkalender angezeigt, aber an der identischen Start- und Endezeit und an der verblassten Schrift lässt sich erkennen, dass die Pause ungültig geworden ist.

25.3.2 Reaktivieren von Zwangspausen

Auf ähnliche Weise können Sie eine für ungültig erklärte Zwangspause wieder reaktivieren:



Vorgehensweise:

1. Im Rahmen *Zwangspause* das Kontrollfeld *Pause einschalten* aktivieren.
2. Schaltfläche *[OK]* im gleichen Rahmen anklicken.

Ergebnis:

- Die Pause wird reaktiviert.
- Die nachfolgenden Spiele beginnen erst später.

26 Dialogfenster *Tabellen*

Spätestens zum Abschluss einer Spielrunde ist die Platzierung einzelner Mannschaften von Interesse.

Genauso interessant kann es sein, aktuelle Tabellenstände während einer laufenden Spielrunde zu beobachten, um festzustellen, welche Spielresultate für ein Weiterkommen oder Ausscheiden einer betreffenden Mannschaft zu erzielen sind.

Das Anklicken der Schaltfläche *[TABELLEN]* im Hauptfenster ermöglicht, aktuelle Tabellenstände für jede Spielrunde abzurufen.

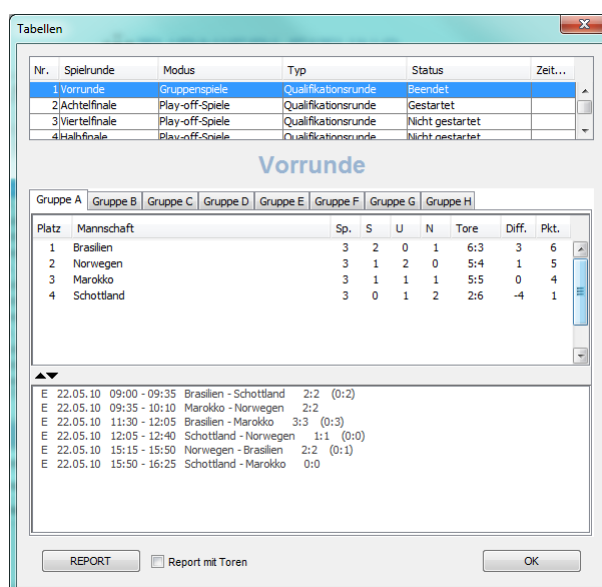


Abbildung 30: Dialogfenster *Tabellen*

Im Dialogfenster ist oben eine Übersicht aller geplanten Spielrunden eingeblendet. Nach dem Öffnen des Fensters ist die aktuelle Spielrunde selektiert.

Unterhalb der Spielrundenübersicht sind Details der selektierten Spielrunde erkennbar. Bei Gruppenspielen existiert pro Gruppe ein Registerblatt.

Bei Gruppenspielen wird in jedem Registerblatt die Rangliste der Mannschaften mit den aktuellen Daten angezeigt. Es ist zu erkennen, wie viele Spiele absolviert wurden, wie viele Siege, Unentschieden und Niederlagen es gegeben hat, wie viele Tore erzielt wurden – sowohl absolut, als auch die Differenz – und wie die Punkte gemäß den geplanten Gruppenspielregeln verteilt wurden.

Darunter sind die Einzelspiele gelistet. Das erste Zeichen zeigt den Status:

| | |
|----------|------------------------------------|
| <i>N</i> | Das Spiel kann demnächst beginnen. |
| <i>L</i> | Das Spiel läuft im Moment. |
| <i>P</i> | Momentan ist Pause. |
| <i>U</i> | Das Spiel ist unterbrochen. |
| <i>X</i> | Das Spiel wurde abgesagt. |

Am unteren Fensterrand sind zwei Schaltflächen:

[REPORT] erlaubt, die Tabellen und Ergebnisse einer Spielrunde aufzubereiten und zu drucken.

[OK] schließt das Dialogfenster.

26.1 Spielrundenansicht wechseln

Um die Tabellenstände und Spielergebnisse einer anderen Spielrunde zu betrachten, muss die Spielrunde in der oberen Spielrundenübersicht selektiert werden.



Vorgehensweise:

Gewünschte Spielrunde in der Übersicht anklicken.

Ergebnis:

Die Tabellenstände und Spielergebnisse der selektierten Spielrunde werden angezeigt.

26.2 Report erstellen

Statt die Ergebnisse am Bildschirm zu kontrollieren, haben Sie auch die Möglichkeit, einen Report der Spielrunde zu erstellen und gegebenenfalls auszudrucken.

Dafür ist die gewünschte Spielrunde zu selektieren und anschließend die Schaltfläche *[REPORT]* im Dialogfenster *Tabellen* anzuklicken.

Beim Erstellen des Reports haben Sie auch eine Wahlmöglichkeit. Sie können über das Kontrollfeld *Report mit Toren* entscheiden, ob ein ausführlicher Report, also mit Torschützen, oder ein verkürzter Report erstellt werden soll.

Details zum Bericht finden Sie im Kapitel 37 (Turnier-Verlauf oder Tabelle).

Die Dialogfenster

Dialogfenster Spielzeit/Status ändern



Vorgehensweise:

1. Spielrunde selektieren.
2. Falls der Bericht auch die Tore und Torschützen beinhalten soll, dann das Kontrollfeld *Report mit Toren* so oft anklicken, bis das Häkchen ☒ gesetzt ist.
3. Falls der Bericht ohne Torfolge erstellt werden soll, das Kontrollfeld *Report mit Toren* so oft anklicken, bis das Kontrollfeld leer ist.
4. Schaltfläche *[REPORT]* anklicken.

Ergebnis:

Der gewünschte Report wird erstellt und mit dem Browser angezeigt.

27 Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern*

Haben Sie in der Hektik ein Spiel zu früh gestartet oder beendet? Wurde ein Spiel am „grünen Tisch“ nachträglich annulliert und muss jetzt nachgeholt werden? Stimmt Ihre Zeitnahme beispielsweise wegen einer Spielunterbrechung nicht mehr?

Alles kein Problem. Dieses Dialogfenster bietet die Möglichkeit, den Spielstatus zu ändern und „an der Spieluhr zu drehen“.

Voraussetzung für eine Korrektur ist, dass die Spieluhr im Moment nicht läuft. Das Spiel muss also noch nicht gestartet oder beendet oder unterbrochen sein.

Durch Selektieren des Spiels in der Spielübersicht des Hauptfensters und anschließendem Anklicken der Schaltfläche *[Spielzeit/Status-Korrektur]* wird das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* angezeigt.

Abbildung 31: Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern*

Die Dialogfenster Dialogfenster Spielzeit/Status ändern

Das Fenster zeigt die ausgewählte Begegnung (Anzeige *Spiel*), den aktuellen Spielstatus (*Alter Spielstatus*), die abgelaufene Spielzeit (*Spielzeit*) und den momentanen Spielstand (*Spielstand*) an.

Darunter befinden sich die Optionsfelder, um den Status des Spiels zu ändern:

| | |
|---------------------------------|---|
| <i>Spiel neu ansetzen</i> | Das Spiel wird komplett zurückgesetzt und muss neu gestartet werden. Eventuell eingetragene Tore werden annulliert. |
| <i>1. Halbzeit</i> | Die Spielzeit wird auf die 1. Halbzeit zurückgesetzt. Über das Eingabefeld <i>Neue Spielzeit</i> ist die Spielminute zu korrigieren. |
| <i>2. Halbzeit</i> | Ein beendetes oder in der Verlängerung befindliches Spiel wird so korrigiert, dass die 2. Halbzeit fortgesetzt wird. Über das Eingabefeld <i>Neue Spielzeit</i> ist die Spielminute zu korrigieren. |
| <i>Verlängerung</i> | Ein beendetes oder in der 2. Halbzeit der Verlängerung befindliches Spiel wird so korrigiert, dass die 1. Halbzeit der Verlängerung noch weiterläuft. Über das Eingabefeld <i>Neue Spielzeit</i> ist vermutlich die Spielminute zu korrigieren. |
| <i>Verlängerung 2. Halbzeit</i> | Ein beendetes Spiel oder eine Partie beim Elfmeterschießen wird so korrigiert, dass die 2. Halbzeit der Verlängerung wieder läuft. Über das Eingabefeld <i>Neue Spielzeit</i> ist vermutlich die Spielminute zu korrigieren. |
| <i>Elfmeterschießen</i> | Ein beendetes Spiel wird auf Elfmeterschießen gesetzt. |
| <i>Spiel beenden</i> | Ein Spiel wird beendet. |

Nicht immer können alle Optionen ausgewählt werden. Abhängig vom aktuellen Spielstatus (*Alter Spielstatus*) prüft das Programm, welche Korrekturmaßnahmen möglich sind, und sperrt die anderen Optionsfelder.

Im unteren Rahmen des Dialogfensters werden die Auswirkungen des gewählten Optionsfeldes sichtbar. Es ist zu erkennen, ob sich der Spielstatus (*Neuer Spielstatus*), die Spielzeit (*Neue Spielzeit*) und der Spielstand (*Neuer Spielstand*) durch diese Maßnahmen verändern werden.

Außerdem wird im Textfeld *Entscheidungen* momentan „keine“ angezeigt. Diese Anzeige betrifft das Ende einer Spielrunde, wenn die Qualifikation für die nachfolgende(n) Spielrunde(n) berechnet und eventuell Entscheidungen (Entscheidungsspiele, Elfmeterschießen) eingeplant sind. Würden jetzt noch Änderungen an einem normalen Rundenspiel vorgenommen, würden die eingeplanten Entscheidungen wieder gelöscht (Anzeige im Textfeld *Entscheidungen*: „löschen“). Mehr zum Thema *Qualifikation* finden Sie in Kapitel 14 (Dialogfenster *Qualifikation*).

27.1 Spiel neu ansetzen

Sowohl ein unterbrochenes als auch ein beendetes Spiel kann neu angesetzt werden. In diesem Fall wird der Status des Spiels zurückgesetzt. Das Spiel wird dann sofort in die Übersicht *Aktuelle Spiele* des Hauptfensters aufgenommen und könnte dann neu gestartet werden. Soll das Spiel erst zu einem späteren Termin stattfinden, so müssen Sie das Spiel über das Dialogfenster *Zeitplanung* (siehe Kapitel 17) anders einplanen.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Spielzeit/Status ändern



Vorgehensweise:

1. Unterbrochenes oder beendetes Spiel in der Spielübersicht des Hauptfensters anklicken.
2. Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] anklicken.
☒ Das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* für diese Begegnung wird angezeigt.
3. Optionsfeld *Spiel neu ansetzen* anklicken.
4. Dialogfenster über die Schaltfläche [*OK*] schließen.

Ergebnis:

- Das Spiel wird neu angesetzt.
- In der Spielübersicht im Hauptfenster wird das Spiel mit der ursprünglich geplanten Zeit angezeigt. Der Spielbeginn kann über das Dialogfenster *Zeitplanung* korrigiert werden.
- Das Spiel erscheint in der Übersicht *Aktuelle Spiele* im Hauptfenster und könnte demnächst gestartet werden.

27.2 Spiel in die 1. Halbzeit zurücksetzen

Sie haben versehentlich die 1. Halbzeit eines Spiels beendet. Jetzt können Sie das korrigieren. Voraussetzung hierfür ist, dass das Spiel im Moment unterbrochen oder beendet ist.



Vorgehensweise:

1. Unterbrochenes oder beendetes Spiel in der Spielübersicht des Hauptfensters anklicken.
2. Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] anklicken.
☒ Das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* für diese Begegnung wird angezeigt.
3. Optionsfeld *1. Halbzeit* anklicken.
4. Eventuell die neue Spielzeit, voreingestellt ist „00:00“, korrigieren.
5. Dialogfenster über die Schaltfläche [*OK*] schließen.

Ergebnis:

- Das Spiel wird auf die im Eingabefeld *Neue Spielzeit* erfasste Spielminute der 1. Halbzeit zurückgesetzt.
- Eventuell für die 2. Halbzeit oder später erfasste Tore werden gelöscht.
- In der Spielübersicht im Hauptfenster wird das Spiel mit dem Status „unterbrochen“ angezeigt. Der Spielstand wird eventuell angepasst.
- Das Spiel wird in der Übersicht *Aktuelle Spiele* mit angehaltener Spieluhr angezeigt.

27.3 Spiel in die 2. Halbzeit zurücksetzen

Sie haben versehentlich die 2. Halbzeit eines Spiels beendet. Jetzt können Sie das korrigieren. Voraussetzung hierfür ist, dass das Spiel im Moment unterbrochen oder beendet ist.



Vorgehensweise:

1. Unterbrochenes oder beendetes Spiel in der Spielübersicht des Hauptfensters anklicken.
2. Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] anklicken.
☒ Das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* für diese Begegnung wird angezeigt.
3. Optionsfeld *2. Halbzeit* anklicken.
4. Eventuell die neue Spielzeit, voreingestellt ist die erste Spielminute nach der 1. Halbzeit, korrigieren.
5. Dialogfenster über die Schaltfläche [*OK*] schließen.

Ergebnis:

- Das Spiel wird auf die im Eingabefeld *Neue Spielzeit* erfasste Spielminute der 2. Halbzeit zurückgesetzt.
- Eventuell während der Verlängerung oder während des Elfmeterschießens erfasste Tore werden gelöscht.
- In der Spielübersicht im Hauptfenster wird das Spiel mit dem Status „unterbrochen“ angezeigt. Der Spielstand wird eventuell angepasst.
- Das Spiel wird in der Übersicht *Aktuelle Spiele* mit angehaltener Spieluhr angezeigt.

27.4 Spiel auf 1. Verlängerung zurücksetzen

Sie haben versehentlich die 1. Halbzeit der Verlängerung beendet. Jetzt können Sie das korrigieren. Voraussetzung hierfür ist, dass das Spiel im Moment unterbrochen oder beendet ist.



Vorgehensweise:

1. Unterbrochenes oder beendetes Spiel in der Spielübersicht des Hauptfensters anklicken.
2. Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] anklicken.
☒ Das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* für diese Begegnung wird angezeigt.
3. Optionsfeld *Verlängerung* anklicken.
4. Eventuell die neue Spielzeit, voreingestellt ist das Ende der regulären Halbzeit, korrigieren.
5. Dialogfenster über die Schaltfläche [*OK*] schließen.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Spielzeit/Status ändern

Ergebnis:

- Das Spiel wird auf die im Eingabefeld *Neue Spielzeit* erfasste Spielminute der ersten Verlängerung zurückgesetzt.
- Eventuell für die 2. Halbzeit der Verlängerung oder später erfasste Tore werden gelöscht.
- In der Spielübersicht im Hauptfenster wird das Spiel mit dem Status „unterbrochen“ angezeigt. Der Spielstand wird eventuell angepasst.
- Das Spiel wird in der Übersicht *Aktuelle Spiele* mit angehaltener Spieluhr angezeigt.

27.5 Spiel auf 2. Halbzeit der Verlängerung zurücksetzen

Sie haben versehentlich die 2. Halbzeit der Verlängerung beendet. Jetzt können Sie das korrigieren. Voraussetzung hierfür ist, dass das Spiel im Moment unterbrochen oder beendet ist.



Vorgehensweise:

1. Unterbrochenes oder beendetes Spiel in der Spielübersicht des Hauptfensters anklicken.
2. Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] anklicken.
 - ☒ Das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* für diese Begegnung wird angezeigt.
3. Optionsfeld *Verlängerung 2. Halbzeit* anklicken.
4. Eventuell die neue Spielzeit, voreingestellt ist die erste Spielminute nach der 1. Halbzeit der Verlängerung, korrigieren.
5. Dialogfenster über die Schaltfläche [*OK*] schließen.

Ergebnis:

- Das Spiel wird auf die im Eingabefeld *Neue Spielzeit* erfasste Spielminute der 2. Halbzeit der Verlängerung zurückgesetzt.
- Eventuell während des Elfmeterschießens erfasste Tore werden gelöscht.
- In der Spielübersicht im Hauptfenster wird das Spiel mit dem Status „unterbrochen“ angezeigt. Der Spielstand wird eventuell angepasst.
- Das Spiel wird in der Übersicht *Aktuelle Spiele* mit angehaltener Spieluhr angezeigt.

27.6 Spiel auf Elfmeterschießen zurücksetzen

Sie haben versehentlich ein Elfmeterschießen beendet. Bei Gleichstand wäre das kein Problem, weil das Programm das Elfmeterschießen nur unterbricht.

Ist jedoch durch Ihre fehlerhafte Erfassung ein Sieger ermittelt worden, so haben Sie die Möglichkeit, das versehentlich beendete Spiel im Elfmeterschießen fortzuführen.



Vorgehensweise:

1. Beendetes Spiel in der Spielübersicht des Hauptfensters anklicken.
2. Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] anklicken.
☒ Das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* für diese Begegnung wird angezeigt.
3. Optionsfeld *Elfmeterschießen* anklicken.
4. Dialogfenster über die Schaltfläche [*OK*] schließen.

Ergebnis:

- Das Spiel wird auf Elfmeterschießen zurückgesetzt.
- In der Spielübersicht im Hauptfenster wird das Spiel mit dem Status „unterbrochen“ angezeigt.
- Das Spiel wird in der Übersicht *Aktuelle Spiele* mit angehaltener Spieluhr angezeigt.

Danach kann das Spiel fortgesetzt und weitere Elfmertore erfasst werden.

27.7 Spiel beenden

Sie wollen ein Spiel erst gar nicht starten, sondern sofort beenden.

Diese Funktion wird beispielsweise dann benötigt, wenn eine Mannschaft nicht angereist ist und das Spiel trotzdem gewertet werden soll.



Vorgehensweise:

1. Nicht gestartetes Spiel in der Spielübersicht des Hauptfensters anklicken.
2. Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] anklicken.
☒ Das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* für diese Begegnung wird angezeigt.
3. Optionsfeld *Spiel beenden* anklicken.
4. Dialogfenster über die Schaltfläche [*OK*] schließen.

Ergebnis:

- Das Spiel wird beendet.
- In der Spielübersicht im Hauptfenster wird das Spiel mit dem Status „beendet“ angezeigt.
- Falls bisher angezeigt, wird das Spiel aus der Übersicht *Aktuelle Spiele* entfernt. Das nächste Spiel auf diesem Spielfeld wird nachgerückt.

Unter Umständen müssen Sie nach dem Beenden des Spiels noch das Ergebnis korrigieren. Benutzen Sie dazu die Schaltfläche [*Ergebniskorrektur*] im Hauptfenster.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Ergebnis eintragen/korrigieren

27.8 Nur Spielzeit ändern

Der Schiedsrichter hat ein Spiel unterbrochen, und Sie haben verpasst, die Spieluhr anzuhalten. Wenn nun die Zeitnahme über die Turnierleitung erfolgen soll, müssen Sie die Spielzeit korrigieren können. Das ist dann möglich, wenn Sie das Spiel unterbrochen haben.



Vorgehensweise:

1. Nicht gestartetes Spiel in der Spielübersicht des Hauptfensters anklicken.
2. Schaltfläche [*Spielzeit/Status-Korrektur*] anklicken.
 - ☒ Das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* für diese Begegnung wird angezeigt.
 - ☒ Das richtige Optionsfeld ist bereits eingestellt.
3. Eingabefeld *Neue Spielzeit* anklicken und die angezeigte Spielzeit kontrollieren.
4. Dialogfenster über die Schaltfläche [*OK*] schließen.

Ergebnis:

- Die aktuelle Spielzeit wird auf die im Eingabefeld *Neue Spielzeit* erfasste Zeit gestellt.
- In der Übersicht *Aktuelle Spiele* wird die neue Spielzeit der Begegnung angezeigt.

Anschließend können Sie das Spiel über die Schaltfläche [*Spielzeit*] in der Übersicht *Aktuelle Spiele* wieder fortsetzen.

28 Dialogfenster *Ergebnis eintragen/korrigieren*

Dieses Dialogfenster kann über zwei verschiedene Wege geöffnet werden:

- während ein Spiel läuft durch Anklicken der Schaltfläche [*Stand*] in der Übersicht *Aktuelle Spiele*
- für aktive oder auch beendete Spiele zur Ergebniskorrektur oder zum Nachtragen der Torschützen über die Schaltfläche [*Ergebniskorrektur*] in der Spielübersicht.



Die Schaltfläche [*Stand*] in der Übersicht *Aktuelle Spiele* ist nur freigegeben, wenn das Häkchen ☒ beim Systemparameter *EDIT_SPIELERGEBNIS* gesetzt ist.

Die Dialogfenster Dialogfenster Tor erfassen/ändern

Ergebnis eintragen/korrigieren

Spiel 46 **Japan** **Jamaika**

Spielstand: :

| Spielzeit | Japan | Jamaika |
|-------------|-------|---------|
| 1. Halbzeit | 0 | 1 |
| 2. Halbzeit | 1 | 2 |

| Spielzeit | Spielminute | Japan | Jamaika |
|-------------|-------------|-----------------------|-------------------------|
| 1. Halbzeit | 13 | | (11) Whitmore, Theodore |
| 2. Halbzeit | 18 | | (11) Whitmore, Theodore |
| | 25 | (9) Nakayama, Masashi | |

LÖSCHEN EINFÜGEN ÄNDERN OK ABBRECHEN

Abbildung 32: Dialogfenster *Ergebnis eintragen/korrigieren*

Das Fenster zeigt die ausgewählte Begegnung, den aktuellen Spielstand oder das Endergebnis und die Torfolge.

Ist der Systemparameter *EDIT_SPIELERGEBNIS* aktiviert, dann können Sie den Spielstand direkt in die beiden Eingabefelder unterhalb der Mannschaftsnamen eintragen. Abhängig vom neuen Spielstand fügt das Programm weitere Tore mit unbekanntem Torschützen in die untere Torliste ein oder es löscht Tore aus der unteren Torliste.

Sie können Tore aber auch einzeln bearbeiten:

- Soll ein Tor annulliert werden, können Sie das betreffende Tor selektieren und dann auf die Schaltfläche *[LÖSCHEN]* klicken.
- Müssen Tore nachgetragen werden, wird die Schaltfläche *[EINFÜGEN]* angeklickt. Das Dialogfenster zur Erfassung der Tore öffnet sich, das in Kapitel 29 (Dialogfenster *Tor erfassen/ändern*) beschrieben wird.
- Soll der Torschütze geändert oder nachgetragen werden oder wurde ein Tor versehentlich der falschen Mannschaft gutgeschrieben, kann das betreffende Tor selektiert und über die Schaltfläche *[ÄNDERN]* korrigiert werden. Auch hier wird das Dialogfenster zur Erfassung von Toren geöffnet.

Nach den Korrekturen kann die geänderte Torfolge über die Schaltfläche *[OK]* gespeichert werden. Das Dialogfenster *Ergebnis eintragen/korrigieren* wird dann geschlossen.

Falls das Dialogfenster über die Schaltfläche *[ABBRECHEN]* beendet wird, wird die neue Torfolge nicht gespeichert, und das alte Spielergebnis bleibt erhalten.

29 Dialogfenster *Tor erfassen/ändern*

Dieses Dialogfenster kann über zwei verschiedene Wege geöffnet werden:

- durch Anklicken einer der Schaltflächen *[+]* in der Übersicht *Aktuelle Spiele*
- durch Anklicken der Schaltflächen *[EINFÜGEN]* oder *[ÄNDERN]* im Dialogfenster *Ergebniskorrekturen*.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Tor erfassen/ändern



Durch Anklicken einer der Schaltflächen *[+]* in der Übersicht *Aktuelle Spiele* wird das Dialogfenster nur geöffnet, wenn der Systemparameter *TORSCHÜTZEN* aktiviert ist.

Ansonsten wird das Tor mit unbekanntem Torschützen ohne weitere Interaktion eingetragen.

Dieses Dialogfenster kann also sowohl zum Erfassen neuer Tore als auch zum Ändern von Torinformationen benutzt werden.

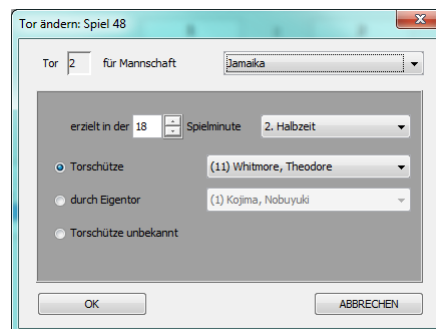


Abbildung 33: Dialogfenster *Tor erfassen/ändern...* nach dem Öffnen

Die Titelzeile des Dialogfensters verweist immer auf das betreffende Spiel.

Die Tornummer ist entweder die Nummer des bereits registrierten Tores, dessen Daten geändert werden sollen, oder die nächsthöhere Tornummer, wenn es sich um ein weiteres Tor handelt.

Im Listenfeld daneben ist die Mannschaft aufgeführt, der das Tor gutgeschrieben ist oder demnächst gutgeschrieben wird. Durch das Anklicken des Listenfeldes kann auf die gegnerische Mannschaft umgestellt werden.

Darunter werden die Spielminute und die entsprechende Halbzeit angezeigt. Beide Inhalte können geändert werden.

Den Torschützen können Sie über das Optionsfeld und das zugehörige Listenfeld festhalten. Die Erfassung der Torschützen ist dann relevant, wenn Sie den besten Torschützen des Turniers ermitteln wollen.

Für die Erfassung der Torschützen ist eines der drei Optionsfelder auszuwählen:

- | | |
|-----------------------|---|
| <i>Torschütze</i> | wenn der Torschütze der Mannschaft identifiziert werden kann. |
| <i>durch Eigentor</i> | wenn ein Spieler der anderen Mannschaft ins eigene Tor getroffen hat. |
| <i>unbekannt</i> | wenn der Torschütze noch nicht bekannt ist. |

Bei den Optionen *Torschütze* und *durch Eigentor* muss auch der Spieler über das zugehörige Listensfeld ausgewählt werden. Ist der Torschütze im Moment unbekannt, so wählen Sie das Optionsfeld *unbekannt*. Zu einem späteren Zeitpunkt, wenn der Torschütze identifiziert ist, können Sie diesen nachtragen.



Eigentore und unbekannte Torschützen bleiben bei der Ermittlung des Torschützenkönigs unberücksichtigt.

Gleiches gilt natürlich auch für Tore, die während eines Elfmeterschießens erzielt werden.

Über die Schaltflächen *[OK]* oder *[ABBRECHEN]* wird der Dialog beendet. Bei *[OK]* wird das Tor aufgenommen beziehungsweise die Änderung des Tores übernommen. *[ABBRECHEN]* beendet den Dialog, ohne das Tor zu zählen beziehungsweise die Toränderung zu übernehmen.

29.1 Mannschaft ändern

Soll der gegnerischen Mannschaft das Tor gutgeschrieben werden, können Sie dies über das Listensfeld *für Mannschaft* ändern.



Vorgehensweise:

1. Listensfeld *für Mannschaft* anklicken.
☒ Die Liste mit den beiden Mannschaften wird angezeigt.
2. Andere Mannschaft anklicken.
☒ Die Listensfelder für den Torschützen und den Schützen für ein Eigentor werden neu aufgebaut.
3. Torschütze gemäß den Kapiteln 29.4 bis 29.6 neu bestimmen.

Ergebnis:

- Das Listensfeld wird geschlossen, und die soeben selektierte Mannschaft wird angezeigt.
- Im zugehörigen Feld *Tor* wird die nächste Tornummer für diese Mannschaft angezeigt.
- Im Listensfeld *Torschütze* werden jetzt die Spieler der soeben selektierten Mannschaft aufgenommen.
- Im Listensfeld *durch Eigentor* werden jetzt die Spieler der anderen Mannschaft aufgenommen.

29.2 Spielminute ändern

Soll die angezeigte Spielminute geändert werden, dann können Sie die neue Spielminute direkt in das Eingabefeld schreiben oder dazu die Pfeiltasten neben dem Eingabefeld benutzen.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Tor erfassen/ändern



Die Spielminute muss zum jeweils eingestellten Spielabschnitt (1. Halbzeit, 2. Halbzeit, Verlängerung und so weiter) passen.

Bei Elfmeterschießen sollte die Spielminute „0“ nicht geändert werden.



Vorbereitung:

Prüfen Sie zuerst, ob der richtige Spielabschnitt eingestellt ist, und ändern Sie diesen gegebenenfalls gemäß Kapitel 29.3.

Vorgehensweise 1:

1. Eingabefeld zur Spielminute anklicken.
2. Spielminute überschreiben.

Vorgehensweise 2:

Pfeiltasten ▲ oder ▼ so oft anklicken, bis die richtige Spielminute angezeigt wird.

Ergebnis:

Die Spielminute in den Tordaten wird geändert.

29.3 Spielabschnitt auswählen

Spielminute und Spielabschnitt sind immer gemeinsam zu betrachten. Demzufolge kann die Spielminute nur auf einen Wert gesetzt werden, der mit dem entsprechenden Spielabschnitt, also 1. oder 2. Halbzeit oder Verlängerung, übereinstimmt.

Um den Spielabschnitt zu ändern, klicken Sie in das Listenfeld. Dadurch wird die Liste geöffnet, und Sie können den erforderlichen Spielabschnitt auswählen.



Vorgehensweise:

1. Listenfeld für Spielabschnitt anklicken.
2. Spielabschnitt in Liste selektieren.

Ergebnis:

Der Spielabschnitt wird geändert. Demzufolge kann eine andere Spielminute eingegeben werden.

29.4 Torschützen eintragen

Ist der Torschütze bekannt, sollte er namentlich erfasst werden.



Vorgehensweise:

1. Optionsfeld *Torschütze* anklicken, sofern nicht voreingestellt.
2. Listenfeld zu *Torschütze* anklicken.
☒ Es werden die Spieler der oben eingestellten Mannschaft angezeigt.
3. Torschützen in der Spielerliste anklicken.

Ergebnis:

- Die Spielerliste wird geschlossen.
- Der soeben selektierte Spieler wird als Torschütze aufgeführt.

29.5 Eigentor eintragen

Handelt es sich um ein Eigentor, so können Sie auch den unglücklichen Torschützen namentlich erfassen. Eigentore werden zwar in der Zusammenfassung der Torschützenliste ausgewiesen, bei der Ermittlung des besten Torschützen aber nicht berücksichtigt.



Vorgehensweise:

1. Optionsfeld *durch Eigentor* anklicken, sofern nicht voreingestellt.
2. Listenfeld zu *durch Eigentor* anklicken.
☒ Es werden die Spieler der gegnerischen Mannschaft angezeigt.
3. Schützen des Eigentors in der Spielerliste anklicken.

Ergebnis:

- Die Spielerliste wird geschlossen.
- Der soeben selektierte Spieler wird als Schütze des Eigentors aufgeführt.

29.6 Unbekannten Torschützen eintragen

Ist der Torschütze noch nicht bekannt, dann können Sie das Tor trotzdem erfassen und den Torschützen später nachtragen. In der Zusammenfassung der Torschützenliste können Sie nachlesen, wie viele Tore ohne Torschützen erfasst wurden.



Vorgehensweise:

Optionsfeld *unbekannt* anklicken, sofern nicht voreingestellt.

Ergebnis:

Das Tor wird ohne Torschützen erfasst.

Die Dialogfenster

Dialogfenster Spielerliste importieren...



Falls es zu einem Elfmeterschießen kommen sollte, können Sie zur Vereinfachung alle Elfmertore mit unbekanntem Torschützen erfassen, weil Tore im Elfmeterschießen nicht in der Torstatistik berücksichtigt werden.

30 Dialogfenster *Spielerliste importieren...*

Über das Dialogfenster *Spielerliste importieren...* können Mannschaftsdateien, die mit dem Programm **Spielerliste** bearbeitet wurden, gelesen und in das Dialogfenster *Spielerpässe* automatisch übertragen werden.

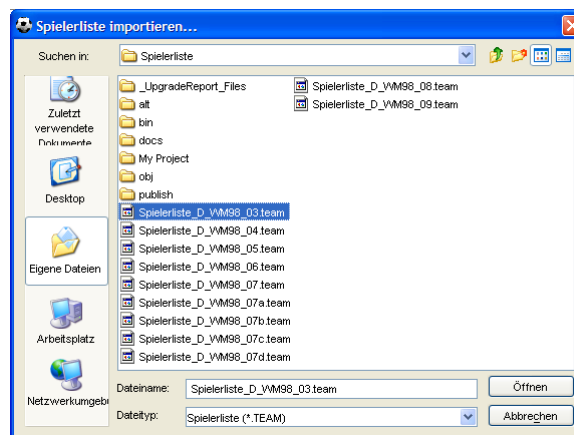




Abbildung 34: Dialogfenster *Spielerliste importieren...*

Mehr über den Import der Spielerliste können Sie in Kapitel 11.2 nachlesen.

31 Dialogfenster *Report-Gestaltung*

Der bisherige Turnierverlauf lässt sich selbstverständlich auch ausdrucken. Über das Menü *Datei* und die Option *Report* können Sie einen Bericht vom gesamten Turnier erstellen. Statt über das Menü zu gehen, können Sie auch auf das Druckersymbol  in der Symbolleiste klicken.

Über die Option *Report* im Menü *Turnierleitung* oder durch Anklicken des Druckersymbols  in der Symbolleiste des Hauptfensters wird ein Bericht vom gesamten Turnier erstellt. Dieser Report enthält nicht nur die Spiele aller Spielrunden und die Abschlusstabellen bei Gruppenspielen, sondern automatisch auch alle Tore und Torschützen.

Zunächst wird das Dialogfenster *Report-Gestaltung* geöffnet.



Abbildung 35: Dialogfenster *Report-Gestaltung* nach dem Öffnen

Über die Optionsfelder können Darstellung und Inhalt des Reports verändert werden:

nur Tabellen

Mit dieser Option entscheiden Sie, dass nur die Tabellen, aber keine Spiele und Tore angezeigt werden sollen.

Tabellen und Spiele

Mit dieser Option legen Sie fest, dass die Spiele (mit Ergebnis) und die Tabellen aufgeführt werden sollen.

Tabellen, Spiele und Tore

Diese Option zeigt alle Spiele mit Torschützen und die Abschlusstabellen der einzelnen Spielrunden.

Endplatzierung

Diese Option legt fest, ob zusätzlich die Endplatzierung aller am Turnier teilgenommenen Mannschaften ausgedruckt werden soll.

Über die Schaltflächen schließen Sie das Dialogfenster und kehren in das Hauptfenster zurück.

[DRUCKEN]

Die Reporterstellung wird gestartet und das Ergebnis mit dem Web-Browser anschließend angezeigt. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 37 (Turnier-Verlauf oder Tabelle).

Gleichzeitig wird das Dialogfenster geschlossen und in das Hauptfenster zurückgekehrt.

[ABBRECHEN]

Das Dialogfenster wird geschlossen und in das Hauptfenster zurückgekehrt. Dabei wird kein Report erstellt.

Die Alarmfenster

Das Programm verfügt über automatische Alarmfunktionen. Zum Beispiel kann das Programm überwachen, ob die Mannschaften ihre Pflicht zur Abgabe des Meldebogens und der Spielerpässe oder zur Entrichtung der Startgebühr rechtzeitig erfüllen. Das Programm blendet nach Ablauf der Frist ein Alarmfenster ein, um Sie auf den Missstand aufmerksam zu machen.

Welche Alarmfenster es gibt, welche Programmfunktionen sich dahinter verbergen und wie Sie Alarme ein- und ausschalten können, wird im nachfolgenden Abschnitt erklärt.

32 Alarmfenster *Startgebühr fehlt*

In den Kategorie-Einstellungen (siehe Kapitel 9, Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*) haben Sie vorgegeben, dass eine Startgebühr erhoben wird, und Sie haben auch eine Frist (Alarmzeit) vorgegeben, wann diese Startgebühr bezahlt sein muss.

Über die Schaltfläche [*STARTGEBÜHR*] und das Dialogfenster *Startgebühr* (siehe Kapitel 10) haben Sie erfasst, wer die Startgebühr bereits entrichtet hat.

Das Programm überwacht die Bezahlung der Startgebühr. Es ermittelt, wann die jeweilige Mannschaft zum ersten Mal spielen muss, und berechnet daraus, wann die Startgebühr spätestens fällig wird.

Hat eine Mannschaft nicht rechtzeitig bezahlt, so weist das Programm mit dem Alarmfenster *Startgebühr fehlt* darauf hin.

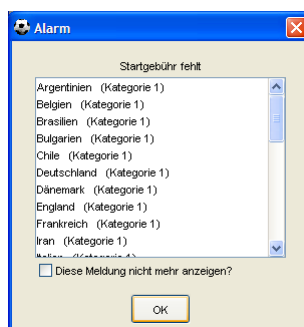


Abbildung 36: Alarmfenster *Startgebühr fehlt*

In dem Alarmfenster werden alle säumigen Mannschaften gelistet, die zum jetzigen Zeitpunkt schon bezahlt haben müssten.

Die Alarmfenster Alarmfenster Spielerpässe fehlen

Wenn Sie den Alarm zur Kenntnis genommen haben, können Sie das Dialogfenster über die Schaltfläche [OK] schließen.

Nach einer Minute wird das Alarmfenster wieder angezeigt.

Möchten Sie, dass das Alarmfenster vorübergehend nicht mehr angezeigt wird, dann aktivieren Sie das Kontrollfeld *Diese Meldung nicht mehr anzeigen?*, bevor Sie das Alarmfenster schließen. Jetzt ist die Alarmierung ausgesetzt und wird erst dann wieder aktiviert, wenn Sie das Dialogfenster *Startgebühr* geöffnet und wieder geschlossen haben.



Soll die Alarmierung dauerhaft abgeschaltet werden, so müssen Sie die Alarmierung über das Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* im Registerblatt *Allgemein* abschalten.

33 Alarmfenster *Spielerpässe fehlen*

In den Kategorie-Einstellungen (siehe Kapitel 9, Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*) haben Sie die Frist (Alarmzeit) für die Abgabe der Meldebögen und Spielerpässe vorgegeben.

Über die Schaltfläche [*SPIELERPÄSSE*] und das Dialogfenster *Spielerpässe* (siehe Kapitel 11) haben Sie erfasst, wer sich bereits angemeldet hat.

Das Programm überwacht die Anmeldung. Es ermittelt, wann die jeweilige Mannschaft zum ersten Mal spielen muss, und berechnet daraus, wann die Anmeldung spätestens fällig wird.

Hat eine Mannschaft sich nicht rechtzeitig angemeldet, so weist das Programm mit dem Alarmfenster *Spielerpässe fehlen* darauf hin.



Abbildung 37: Alarmfenster *Spielerpässe fehlen*

In dem Alarmfenster werden alle säumigen Mannschaften gelistet, die zum jetzigen Zeitpunkt schon angemeldet sein müssten.

Wenn Sie den Alarm zur Kenntnis genommen haben, können Sie das Dialogfenster über die Schaltfläche [OK] schließen. Nach circa einer Minute wird das Alarmfenster wieder angezeigt.

Die Alarmfenster

Alarmfenster Spielerpässe fehlen

Möchten Sie, dass das Alarmfenster vorübergehend nicht mehr angezeigt wird, dann aktivieren Sie das Kontrollfeld *Diese Meldung nicht mehr anzeigen?*, bevor Sie das Alarmfenster schließen. Jetzt ist die Alarmierung ausgesetzt und wird erst dann wieder aktiviert, wenn Sie das Dialogfenster *Spielerpässe* geöffnet und wieder geschlossen haben.



Soll die Alarmierung dauerhaft abgeschaltet werden, so müssen Sie die Alarmierung über das Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* im Registerblatt *Allgemein* abschalten.

Die Reports

Statt die Daten immer nur am Bildschirm zu betrachten, können Sie auch eine Reihe von Berichten erstellen, ausdrucken und gegebenenfalls weitergeben.

Welche Berichte Sie erstellen können, wird in den nachfolgenden Kapiteln beschrieben. Bei allen Berichten handelt es sich um HTML-Dateien, die erstellt werden und die mit Ihrem Web-Browser dargestellt werden. Je nach den Fähigkeiten Ihres Web-Browsers können Sie die Berichte gleich ausdrucken oder zuvor optisch aufbereiten. Weitere Informationen zum Erstellen und Aufbereiten von Reports finden Sie im Kapitel 34 (Erstellen und Aufbereiten von Reports) und im Handbuch **Einführung in HTML**.

34 Spielerliste

Über die Schaltfläche *[DRUCKEN]* im Dialogfenster *Spielerpässe* (siehe Kapitel 11.11) wird die Spielerliste erstellt und im Web-Browser angezeigt.

Dabei bestehen die Möglichkeiten,

- die Spielerliste für eine selektierte Mannschaft zu erstellen oder
- die Spielerlisten für alle Mannschaften zu erstellen.

In der Spielerliste sind die Spieler einer Mannschaft nach Trikotnummer sortiert. Mannschaftskapitän und Torwart sind mit (K) beziehungsweise (T) gekennzeichnet.

Neben dem Namen des Spielers werden noch das Geburtsdatum, die Passnummer und eine Bemerkung ausgegeben, sofern diese erfasst wurden.

Die Reports Schiedsrichtereinsatzplan



Abbildung 38: Auszug aus der Spielerliste im Microsoft Internet Explorer



Vor dem Mannschaftsnamen kann das Vereinswappen angezeigt werden, wenn Sie eine Grafikdatei mit dem Namen „<Mannschaft>.gif“ im Unterverzeichnis „\Reports“ bereitstellen.

Damit Sie die Spielerlisten auch im Internet veröffentlichen können, müssen die Dateinamen aber bestimmte Voraussetzungen erfüllen. Deshalb werden alle Sonderzeichen und das Leerzeichen im Mannschaftsnamen weggelassen und alle Umlaute konvertiert.

Daraus ergibt sich, dass beispielsweise für Österreich eine Grafikdatei mit dem Namen „Oesterreich.gif“ existieren muss oder für „Saudi-Arabien“ eine Datei „SaudiArabien.gif“.

Falls die Datei nicht existiert, dann wird alternativ der Text „Mannschaftswappen“ im Web-Browser angezeigt.

Falls Sie unsicher sind, wie die Dateinamen richtig lauten, können Sie die Datei „Spielerliste.htm“ im Unterverzeichnis „\Reports“ mit einem Editor öffnen und nach den Textstellen „.gif“ suchen.

35 Schiedsrichtereinsatzplan

Über die Schaltfläche *[DRUCKEN]* im Dialogfenster *Schiedsrichter* (siehe Kapitel 12.3) wird ein Schiedsrichtereinsatzplan erstellt und im Web-Browser angezeigt.

Dabei bestehen die Möglichkeiten,

- einen Einsatzplan für den selektierten Schiedsrichter zu erstellen oder

- Einsatzpläne für alle Schiedsrichter zu erstellen.

Der Einsatzplan zeigt die geplanten Spiele der aktuellen Kategorie, sortiert nach der Startzeit. Der Plan zeigt außerdem das Spielfeld, den Namen der Spielrunde, den Namen der Begegnung und die beiden Mannschaften.



Abbildung 39: Auszug aus dem Schiedsrichterplan im Microsoft Internet Explorer

36 Tor-Statistik

Von großem Interesse für Sie dürfte auch immer wieder der aktuelle Stand der Torschützenliste sein. Aktivieren Sie hierfür die Schaltfläche *[TOR-STATISTIK]* im Hauptfenster oder die Option *Tor-Statistik* im Menü *Turnierleitung*.

Die Zusammenfassung enthält die Zahl der insgesamt erzielten Tore, die Zahl der Eigentore und gegebenenfalls die Zahl der nicht bekannten Torschützen.

In der Zusammenfassung sind alle Spieler und deren Mannschaft genannt, die während des Turniers ein Tor erzielt haben. Die Liste ist absteigend sortiert. Das heißt, der Spieler mit den am meisten erzielten Toren steht an erster Stelle. Danach folgt der zweitbeste Torschütze und so weiter. Bei gleicher Trefferzahl sind die Spieler alphabetisch nach Namen sortiert.

Diese Zusammenstellung wird wiederum als HTML-Datei aufbereitet und mit Ihrem Browser (zum Beispiel dem Microsoft Internet Explorer) zur Weiterverarbeitung angezeigt. Je nach den Fähigkeiten Ihres Browsers können Sie den Bericht gleich ausdrucken oder ihn zuvor optisch aufbereiten.

Die Reports


Turnier-Verlauf oder Tabelle



| Tore | Spieler | Mannschaft |
|------|--------------------|-------------|
| 4 | Batistuta, Gabriel | Argentinien |
| 4 | Vieri, Christian | Italien |
| 3 | Henry, Thierry | Frankreich |
| 3 | Hernandez, Luis | Mexiko |
| 3 | Salas, Marcelo | Chile |
| 2 | Bartlett, Shaun | Südafrika |
| 2 | Bebeto | Brasilien |
| 2 | Bierhoff, Oliver | Deutschland |
| 2 | Cocu, Philip | Niederlande |
| 2 | De Boer, Ronald | Niederlande |
| 2 | Hadda, Abdeljalil | Marokko |
| 2 | Hierro, Fernando | Spanien |

Abbildung 40: Torschützenliste, dargestellt mit dem Microsoft Internet Explorer

37 Turnier-Verlauf oder Tabelle

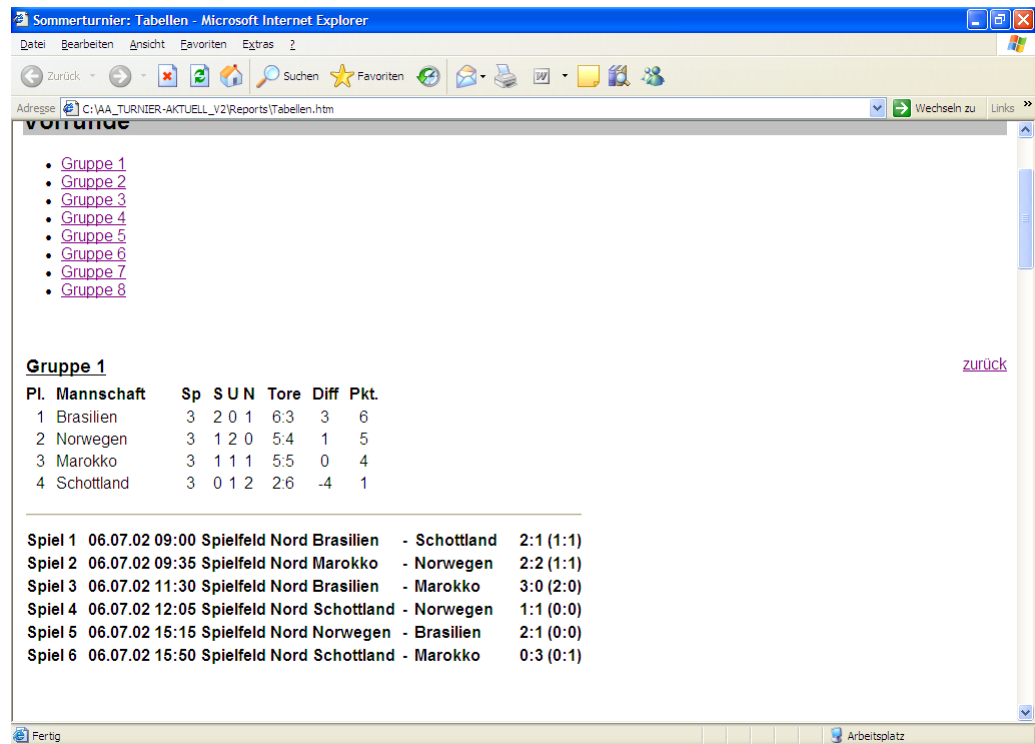
Über die Option *Report* im Menü *Datei* oder durch Anklicken des Druckersymbols  in der Symbolleiste des Hauptfensters wird ein Bericht vom gesamten Turnier erstellt. Über das Dialogfenster *Report-Gestaltung* (siehe Kapitel 31) können Sie den Inhalt des Reports festlegen:

- die Abschlusstabellen bei Gruppenspielen
- die Spiele aller Spielrunden
- Tore und Torschützen
- die Endplatzierung aller Mannschaften.

Wenn Sie im Dialogfenster *Tabellen* auf die Schaltfläche *[REPORT]* klicken, dann wird ein Report nur für die ausgewählte Spielrunde erstellt. Bevor Sie auf die Schaltfläche klicken, können Sie über das Kontrollfeld *mit Toren* entscheiden, ob der Report auch alle Tore und Torschützen enthalten soll.

Der Report wird mit einem Web-Browser (zum Beispiel dem Microsoft Internet Explorer) angezeigt. Je nach den Fähigkeiten Ihres Web-Browsers können Sie den Bericht gleich ausdrucken oder ihn zuvor optisch aufbereiten.

Die Reports Turnier-Verlauf oder Tabelle



Sommerturnier: Tabellen - Microsoft Internet Explorer

Adresse: C:\AA_TURNIER-AKTUELL_V2\Reports\Tabellen.htm

Gruppen

- Gruppe 1
- Gruppe 2
- Gruppe 3
- Gruppe 4
- Gruppe 5
- Gruppe 6
- Gruppe 7
- Gruppe 8

Gruppe 1

| Pl. | Mannschaft | Sp | S | U | N | Tore | Diff | Pkt. |
|-----|------------|----|---|---|---|------|------|------|
| 1 | Brasilien | 3 | 2 | 0 | 1 | 6:3 | 3 | 6 |
| 2 | Norwegen | 3 | 1 | 2 | 0 | 5:4 | 1 | 5 |
| 3 | Marokko | 3 | 1 | 1 | 1 | 5:5 | 0 | 4 |
| 4 | Schottland | 3 | 0 | 1 | 2 | 2:6 | -4 | 1 |

Spiel 1 06.07.02 09:00 Spielfeld Nord Brasilien - Schottland 2:1 (1:1)

Spiel 2 06.07.02 09:35 Spielfeld Nord Marokko - Norwegen 2:2 (1:1)

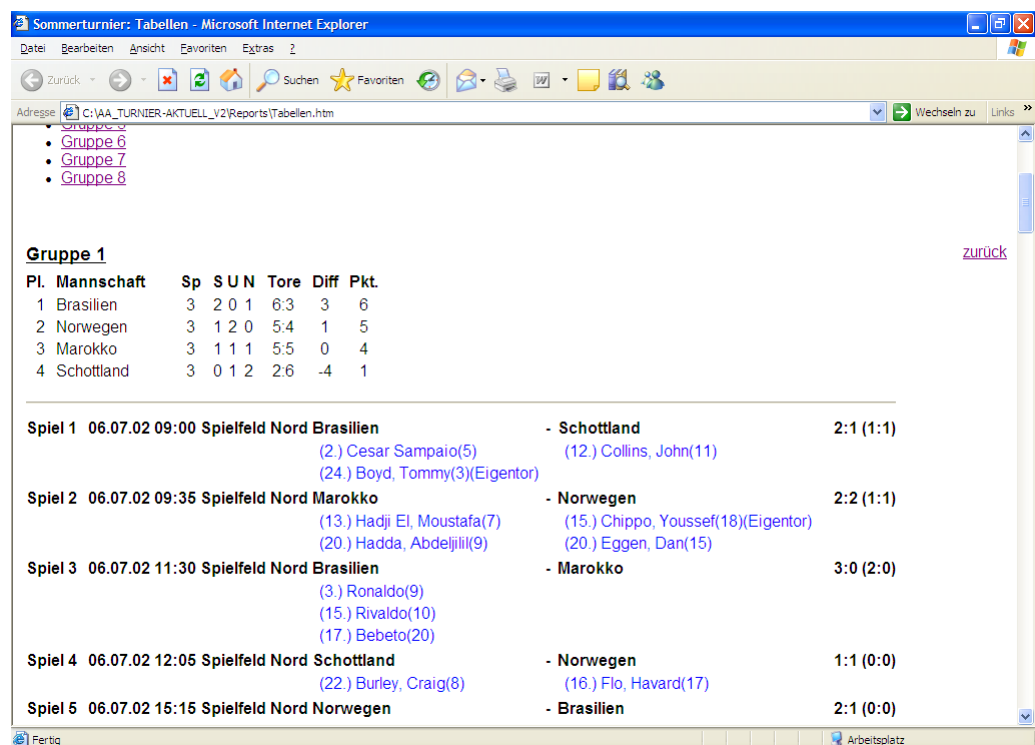
Spiel 3 06.07.02 11:30 Spielfeld Nord Brasilien - Marokko 3:0 (2:0)

Spiel 4 06.07.02 12:05 Spielfeld Nord Schottland - Norwegen 1:1 (0:0)

Spiel 5 06.07.02 15:15 Spielfeld Nord Norwegen - Brasilien 2:1 (0:0)

Spiel 6 06.07.02 15:50 Spielfeld Nord Schottland - Marokko 0:3 (0:1)

Abbildung 41: Report ohne Tore, dargestellt mit dem Microsoft Internet Explorer



Sommerturnier: Tabellen - Microsoft Internet Explorer

Adresse: C:\AA_TURNIER-AKTUELL_V2\Reports\Tabellen.htm

Gruppen

- Gruppe 1
- Gruppe 2
- Gruppe 3
- Gruppe 4
- Gruppe 5
- Gruppe 6
- Gruppe 7
- Gruppe 8

Gruppe 1

| Pl. | Mannschaft | Sp | S | U | N | Tore | Diff | Pkt. |
|-----|------------|----|---|---|---|------|------|------|
| 1 | Brasilien | 3 | 2 | 0 | 1 | 6:3 | 3 | 6 |
| 2 | Norwegen | 3 | 1 | 2 | 0 | 5:4 | 1 | 5 |
| 3 | Marokko | 3 | 1 | 1 | 1 | 5:5 | 0 | 4 |
| 4 | Schottland | 3 | 0 | 1 | 2 | 2:6 | -4 | 1 |

Spiel 1 06.07.02 09:00 Spielfeld Nord Brasilien - Schottland 2:1 (1:1)
(2.) Cesar Sampaio(5) (12.) Collins, John(11)
(24.) Boyd, Tommy(3)(Eigentor)

Spiel 2 06.07.02 09:35 Spielfeld Nord Marokko - Norwegen 2:2 (1:1)
(13.) Hadji El, Moustafa(7) (15.) Chippe, Youssef(18)(Eigentor)
(20.) Hadda, Abdeljilil(9) (20.) Eggen, Dan(15)

Spiel 3 06.07.02 11:30 Spielfeld Nord Brasilien - Marokko 3:0 (2:0)
(3.) Ronaldo(9)
(15.) Rivaldo(10)
(17.) Bebeto(20)

Spiel 4 06.07.02 12:05 Spielfeld Nord Schottland - Norwegen 1:1 (0:0)
(22.) Burley, Craig(8) (16.) Flo, Havard(17)

Spiel 5 06.07.02 15:15 Spielfeld Nord Norwegen - Brasilien 2:1 (0:0)

Abbildung 42: Report mit Toren und Torschützen, dargestellt mit dem Microsoft Internet Explorer

38 Report über Planungsfehler

Wenn Sie im Dialogfenster *Zeitplanung* auf die Schaltfläche *[PLAN PRÜFEN]* klicken, dann wird der aktuelle Tageskalender auf Planungsfehler untersucht. Planungsfehler werden zuerst im Dialogfenster *Planprüfung* gemeldet. Wenn Sie das Dialogfenster über die Schaltfläche *[Report & Schließen]* beenden, dann werden die Fehler in eine HTML-Datei geschrieben und mit Ihrem Web-Browser angezeigt.

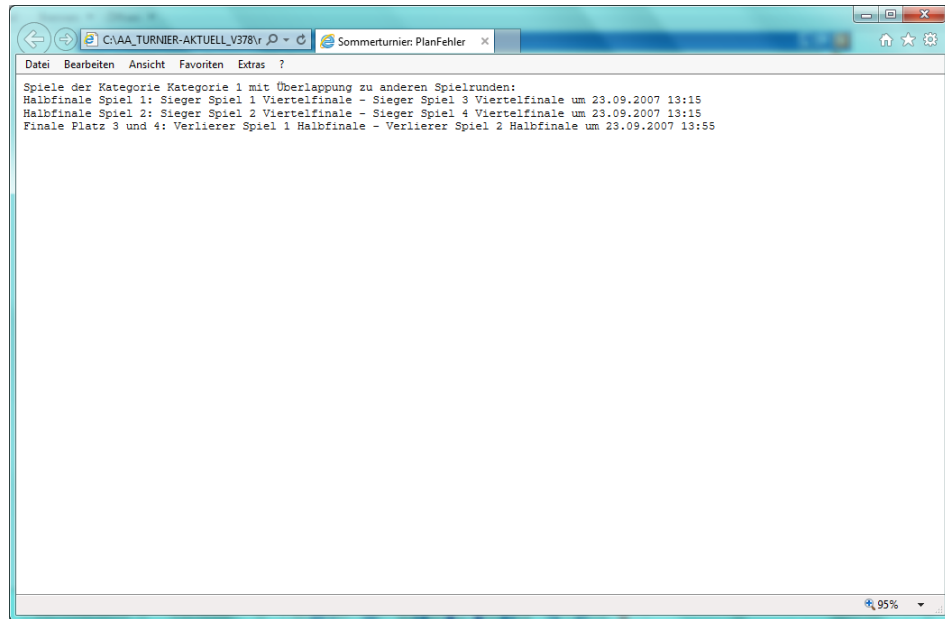


Abbildung 43: Report über Planungsfehler im Microsoft Internet Explorer

39 Erstellen und Aufbereiten von Reports

Bisher haben Sie erfahren, dass Auflistungen und Statistiken nicht direkt gedruckt, sondern in Form von HTML-Dateien mit Hilfe eines Browsers (Microsoft Internet Explorer, Netscape, Opera o. a.) dargestellt werden. Alle Reports werden im Unterverzeichnis „\Reports“ mit Dateinamen der Form „*.htm“ gespeichert und von dort geöffnet.

Innerhalb des Browsers haben Sie nun die Möglichkeiten,

- die zusammengestellten Informationen zu betrachten,
- die Informationen zu drucken oder
- mit einem HTML-Editor optisch aufzubereiten.

Die visuelle Darstellung der HTML-Dokumente wird über externe **Stilvorlagen (CSS = Cascading Style Sheets)** beeinflusst. Der Vorteil separater Stilvorlagen ist, dass Sie als Anwender Einfluss auf das Aussehen der in HTML erstellten Reports nehmen können. Während die HTML-Dateien vom Programm jeweils neu geschrieben werden, haben Sie in der Stilvorlagendatei einmal die Art und Weise festgelegt, wie diese Reports aussehen sollen.

Die Reports Erstellen und Aufbereiten von Reports

Die nachfolgende Tabelle nennt die im Programm möglichen HTML-Dateien und ihre zugehörigen CSS-Dateien.

| Inhalt | HTML-Datei | CSS-Datei |
|--------------------------------|------------------------|------------------------|
| Quittungen für die Startgebühr | Quittung.htm | Quittung.css |
| Schiedsrichterpläne | Schiedsrichterplan.htm | Schiedsrichterplan.css |
| Spielerlisten | Spielerliste.htm | Spielerliste.css |
| Tor-Statistik | Torstatistik.htm | Torstatistik.css |
| Spielrundenergebnisse | Tabellen.htm | Tabellen.css |
| Turnierergebnisse | Turnier.htm | Tabellen.css |

Wer sich mit der Programmierung von HTML auskennt, weiß auch, welche Möglichkeiten durch CSS-Dateien gegeben sind. Für Anwender, denen die Programmierung mit HTML nicht bekannt ist, möchten wir den Hinweis geben, dass Änderungen sehr sorgfältig durchzuführen sind.

Zum einen unterstützen nicht alle Browser den vollen Sprachumfang von CSS Level 2, zum anderen sind manche CSS-Interpretationen aber auch fehlerhaft implementiert und führen dann nicht zu dem gewünschten Ergebnis. Manchmal sind es aber eigene Schreibfehler, die dazu führen, dass Stilelemente nicht interpretiert werden. Bei Schreibfehlern haben Sie keine Unterstützung von den Browsern zu erwarten. Alles, was der Browser nicht kennt, wird einfach ignoriert. Sie erhalten keine Meldung.

Für Neulinge auf dem Gebiet der HTML-Programmierung empfehlen wir deshalb, am Anfang nur einfache Stiländerungen vorzunehmen. Einfache Änderungen sind beispielsweise das Ändern der Schrift- und Hintergrundfarben, das Ausblenden von Dokumentteilen, die Festlegung fixer Spaltenbreiten in Tabellen oder das Einfügen oder Entfernen von Seitenumbrüchen im Ausdruck.



Anpassungen in der CSS-Datei machen nur Sinn, wenn Sie auch die entsprechenden Beispiel-Reports haben, um das Ergebnis zu kontrollieren.

Wir empfehlen deshalb, das Turnier mit Testdaten einmal zu simulieren und die entsprechenden Reports zu erzeugen. Damit können Sie dann die Änderungen in der CSS-Datei kontrollieren.

Weitere Hinweise zum Erstellen von Reports und zur Benutzung externer Stilvorlagen finden Sie im Handbuch **Einführung in HTML**.

Meldungen

Aktives Spiel kann nicht verändert werden.

Sie versuchen, ein Spiel über das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* zu korrigieren. Das ist aber nur möglich, wenn das Spiel beendet oder unterbrochen ist.

Bei laufender Spieluhr ist keine Änderung möglich.

Aktuelle Spielerliste speichern?

Sie versuchen, das Dialogfenster *Spielerpässe* über das Symbol ☒ oben rechts in der Ecke zu beenden. Allerdings weiß das Programm jetzt nicht, was mit den gemachten Änderungen geschehen soll. Im Meldungsfenster können Sie nun entscheiden, ob die Änderungen gespeichert oder verworfen werden sollen.

Aktuelle Torfolge speichern?

Sie versuchen, den Dialog *Ergebniskorrekturen* über das Symbol ☒ oben rechts in der Ecke zu beenden. Allerdings weiß das Programm jetzt nicht, was mit den gemachten Änderungen geschehen soll. Im Meldungsfenster können Sie nun entscheiden, ob die Änderungen gespeichert oder verworfen werden sollen.

Aktuellen Turnierkalender speichern?

Im Dialogfenster *Zeitplanung* wurden Änderungen am Turnierkalender vorgenommen, aber nicht gespeichert. Sie versuchen jetzt, das Dialogfenster über das Symbol ☒ oben rechts in der Ecke zu beenden. Das Programm fragt deshalb, ob die gemachten Änderungen gespeichert oder verworfen werden sollen.

Alle Einsatzpläne drucken?

Im Dialogfenster *Schiedsrichter* ist die Schaltfläche *[DRUCKEN]* angeklickt worden.

In der Liste ist aber kein Schiedsrichter selektiert. Das Programm geht nun davon aus, dass die Einsatzpläne für alle Schiedsrichter gedruckt werden sollen. Vorsichtshalber wird nochmals nachgefragt, ob tatsächlich alle Einsatzpläne gedruckt werden sollen.

Alle Kategoriepläne werden neu berechnet.

Aufgrund Ihrer letzten Änderungen müssen die Pläne für alle Kategorien neu berechnet werden. Sie erhalten diese Meldung, bevor das Programm mit der Berechnung beginnt.

Änderungen speichern?

Im aktuellen Dialogfenster sind Änderungen vorgenommen worden. Jetzt soll der Dialog beendet werden, ohne dass zuvor die Änderungen gespeichert wurden. Das Programm fragt deshalb, ob die gemachten Änderungen gespeichert werden sollen.

Das Online-Handbuch kann nicht geöffnet werden...

Diese Meldung zeigt an, dass das zum Öffnen notwendige Tool (Viewer für HTML-Hilfen oder Acrobat Reader für PDF-Dateien) nicht auf Ihrem System vorhanden ist.

Datum liegt außerhalb des zulässigen Zeitbereichs.

Das von Ihnen im Kalenderfenster gewählte Datum ist nicht (mehr) zulässig. Entweder haben Sie ein Datum ausgewählt, welches in der Vergangenheit liegt, oder Sie haben ein Datum ausgewählt, das außerhalb des Zeitrahmens für das Turnier fällt.

Dialog über [...]/oder [...]/beenden?

Sie versuchen, den Dialog über das Symbol ☐ oben rechts in der Ecke des Dialogfensters zu beenden. Allerdings weiß das Programm jetzt nicht, was mit den gemachten Änderungen geschehen soll. Im Meldungsfenster können Sie nun entscheiden, ob die Änderungen gespeichert oder verworfen werden sollen.

Als Text in den eckigen Klammern werden die Beschriftungen der beiden Schaltflächen zum normalen Beenden des Dialogfensters angezeigt. Im Normalfall sind dies *[OK]* und *[ABBRECHEN]*.

Die Anwendung Turnierleitung ist bereits aktiv. Ein nochmaliger Start...

Das Programm kann nur einmal gestartet werden, weil mehrere Programminstanzen sich gegenseitig die aktuellen Turnierdaten überschreiben würden.

Um solche Konflikte zu vermeiden, wird beim Programmstart die Datei „Turnierleitung.run“ im Unterverzeichnis „\bin“ angelegt und beim Programmende wieder gelöscht. Sollten Sie das Programm versehentlich nochmals starten, dann erkennt die zweite Instanz, dass diese Datei bereits existiert, und zeigt diese Meldung an.

Sobald Sie auf *[OK]* klicken, beendet sich die zweite Instanz automatisch.

Die Datei existiert nicht.

Sie haben im Dialogfenster *Neu laden eines Turnierplans...* oder im Dialogfenster *Öffne Turnier...* den Namen einer Datei eingegeben, die nicht vorhanden ist. Um den Dialog abzuschließen, müssen Sie Ihre Eingabe korrigieren oder eine Datei auswählen, die existiert. Überprüfen und korrigieren Sie den Dateinamen.

Die Datei ... ist bereits vorhanden. Soll die bestehende Datei überschrieben werden?

Im Dialogfenster *Speichern unter...* haben Sie einen Dateinamen eingegeben, der bereits existiert. Deshalb fragt das Programm sicherheitshalber, ob die bestehende Datei überschrieben werden darf. Wählen Sie *[NEIN]*, wenn Sie einen anderen Dateinamen vergeben wollen.

Diese Eingabe ist notwendig.

Sie haben ein Feld im Dialogfenster nicht gefüllt, dessen Eingabe aber zwingend notwendig ist. Sie müssen in diesem Feld unbedingt einen Wert eintragen.

Eingabefehler bei ...

Allgemeiner Hinweis, dass Ihre Eingabe nicht dem Format für das aktuelle Eingabefeld entspricht. Überprüfen Sie Ihre Eingaben. Überprüfen Sie auch, ob Sie nicht versehentlich die Feststelltaste an Ihrem PC gedrückt hatten.

Einsatzplan für Schiedsrichter ... drucken?

Im Dialogfenster *Schiedsrichter* ist die Schaltfläche *[DRUCKEN]* angeklickt worden. Das Programm fragt nach, ob der Einsatzplan für diesen Schiedsrichter oder für alle gedruckt werden soll.

Endezeit liegt hinter dem Turnierende.

Sie haben im Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* ein Turnierende vorgegeben, das nicht zu der im Dialogfenster *Grundeinstellung* gemachten Angabe passt.

Endezeit liegt vor dem Turnierbeginn.

Sie haben im Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* ein Turnierende vorgegeben, das nicht zu der im Dialogfenster *Grundeinstellung* gemachten Angabe passt.

Entscheidung kann in jetzigem Zustand nicht verändert werden.

Sie versuchen, eine Entscheidung über das Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* zu korrigieren. Das ist aber nur möglich, wenn die Entscheidung beendet oder unterbrochen ist.

Bei laufender Spieluhr ist keine Änderung möglich.

... Entscheidung(en) konnten zeitlich nicht eingeplant werden. Bitte Entscheidung(en) mit *[PLANÄNDERUNG]* manuell einplanen.

Die Qualifizierung ist nicht eindeutig und es müssen Entscheidungen (Spiele oder Elfmeterschießen) eingefügt werden. Das Programm findet aber keinen Freiraum im Turnierkalender, um die Entscheidungen automatisch einzuplanen. Sie müssen die Entscheidungen manuell in den Turnierkalender einpflegen.

Entscheidungen werden gelöscht.

Im Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* wird ein normales Rundenspiel verändert. Mittlerweile ist aber die Spielrunde bereits beendet, und Qualifikationsentscheidungen wurden eingeplant. Die Änderung des normalen Rundenspiels bewirkt, dass alle Qualifikationsentscheidungen gelöscht werden. Zuvor wird aber diese Meldung ausgegeben.

Ob Entscheidungen gelöscht werden, ist schon im Dialogfenster im Anzeigefeld *Entscheidungen* zu erkennen. „Keine“ sagt aus, dass für diese Spielrunde bisher keine Entscheidungen eingeplant sind. „Löschen“ zeigt an, dass die eingeplanten Entscheidungen gelöscht werden.

Es stehen noch Qualifikationsentscheidungen für ... aus.

Diese Meldung erscheint beim Verlassen des Dialogfensters *Qualifikation* (siehe Kapitel 14), wenn die Qualifikation unvollständig ist. In diesem Fall müssen Entscheidungen eingeplant werden. Wie das geht, können Sie im Kapitel 14.1 (Entscheidungen einplanen) nachlesen.

Es sind nur Zahlen < ... erlaubt.

Ihre numerische Eingabe entspricht nicht den Regeln für dieses Feld. Ihr Wert liegt oberhalb des Maximalwertes. Sie müssen Ihre Eingabe korrigieren.

Es sind nur Ziffern erlaubt.

Numerische Eingabefelder erlauben nur Ziffern und eventuell das Dezimal-Trennzeichen. Wenn Sie diese Meldung erhalten, dann kann es auch daran liegen, dass Sie die Feststelltaste (engl. *Caps Lock*) gedrückt haben. Dadurch werden die über den Ziffern abgebildeten Sonderzeichen, beispielsweise das Dollarzeichen (\$) über der Ziffer 4, eingegeben.

Falsches Format für die Spielzeit! Verwende MM:SS!

Bei der manuellen Eingabe der neuen Spielzeit im Dialogfenster *Spielzeit/Status ändern* wurde die Syntax nicht eingehalten. Die korrekte Eingabe muss „Minuten:Sekunden“ lauten.

Falsches Format für die Zeiteingabe! Verwende HH:MM!

Bei der manuellen Eingabe von Start- oder Endezeiten wurde die Syntax nicht eingehalten. Die korrekte Eingabe muss „Stunde:Minuten“ lauten.

Fehler beim Öffnen der Kategorie-Datei.

Beim Lesen einer Kategorie-Datei ist ein Programmfehler aufgetreten.

Gewinner aus der Begegnung ... kann nicht ermittelt werden!

Dies ist eine überholte Meldung. Normalerweise sollte abgefangen werden, dass Play-off-Spiele unentschieden enden. Sollte diese Meldung trotzdem erscheinen, dann liegt ein interner Programmfehler in der Form vor, dass die Vorabprüfungen unvollständig sind.

Hilfdatei nicht vorhanden.

Sie wollten über die Option *Handbücher* im Menü *Hilfe* auf die Online-Hilfe zugreifen. Das entsprechende Online-Handbuch existiert aber nicht. Das ist ein Problem der Software oder der Installation.

Interner Fehler beim Speichern der Daten.

Beim Speichern der Dateien ist ein Programmfehler aufgetreten.

Jeder Kategorie muss mindestens ein Spielfeld zugeordnet sein.

Im Dialogfenster *Spielfelder* können Sie Spielfelder für Kategorien reservieren oder Reservierungen wieder zurücknehmen. Letztendlich muss aber jeder Kategorie mindestens ein Spielfeld zugeordnet bleiben. Diese Meldung weist also darauf hin, dass es Kategorien gibt, denen kein Spielfeld zugeordnet wurde.

Kategorie-Einstellungen speichern?

Sie versuchen, das Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* über das Symbol ☐ oben rechts in der Ecke zu beenden. Allerdings weiß das Programm jetzt nicht, was mit den gemachten Änderungen geschehen soll. Im Meldungsfenster können Sie nun entscheiden, ob die Änderungen gespeichert oder verworfen werden sollen.

Kategorie ist bereits geöffnet.

Beim Lesen der Turnierdateien ist ein Programmfehler aufgetreten.

Kategorieplan wird neu berechnet.

Aufgrund Ihrer letzten Änderungen muss der Plan für die aktuell ausgewählte Kategorie neu berechnet werden. Sie erhalten diese Meldung, bevor das Programm mit der Berechnung beginnt.

Keine Planungsfehler gefunden.

Sie haben das Programm mit einem Klick auf die Schaltfläche *[PLAN PRÜFEN]* im Dialogfenster *Zeitplanung* aufgefordert, den aktuellen Tagesplan zu überprüfen. Das Programm meldet, dass keine Probleme im Zeitplan des aktuellen Turniertages vorhanden sind.

Manuelle Zeitplanung in Spielrunde ... wird gelöscht.

Nach gewissen Planänderungen muss die oben genannte Spielrunde neu terminiert werden. Dadurch gehen manuelle Planungen (zum Beispiel manuelle Zuordnung der Spiele auf Spielfelder oder andere Spielreihenfolge) verloren und müssen wieder nachgetragen werden.

Maximal ... Zeichen sind erlaubt.

In einem Textfeld haben Sie mehr Buchstaben, Ziffern oder Sonderzeichen eingegeben, als für dieses Eingabefeld zulässig sind.

Mehr als 2 Halbzeiten sind in der Verlängerung nicht möglich.

Bei den Kategorie-Einstellungen soll die Option *Verlängerung bei Unentschieden in Play-off-Spielen* benutzt werden. Mehr als 2 Halbzeiten in der Verlängerung werden vom Programm aber nicht akzeptiert.

Mehr als 2 Halbzeiten sind nicht erlaubt!

Mehr als 2 Halbzeiten in der regulären Spielzeit werden vom Programm nicht akzeptiert.

Ohne [OK] wird die aktuelle Spielrunde nicht abgeschlossen.

Diese Meldung erscheint, wenn Sie das Dialogfenster *Qualifikation* (siehe Kapitel 14) über die Schaltfläche [ABBRECHEN] verlassen, obwohl die Qualifikation vollständig ist.

Betrachten Sie diese Meldung als Erinnerung, dass Sie das Dialogfenster später nochmals aufrufen und über die Schaltfläche [OK] beenden müssen. Nur so wird die nächste Spielrunde aktiviert.

Planungsfehler können nicht automatisch behoben werden.

Beim Speichern des Turnierkalenders wurden Planungskonflikte entdeckt, die das Programm nicht automatisch beheben kann. In der Regel werden danach eventuell Planungseinträge, die zum Konflikt führen, gelöscht, aber nicht neu eingeplant.

Planungsfehler werden aus dem Tageszeitplan entfernt.

Sie haben Änderungen im Dialogfenster *Zeitplanung* vorgenommen und anschließend auf die Schaltfläche [SPEICHERN] geklickt. Die Überprüfung des Tagesplans hat ergeben, dass Konflikte bestehen, die im Meldungsfenster auch insgesamt aufgelistet werden. Diese Konflikte werden beseitigt, indem das Programm vor dem Speichern einige der Planungseinträge im Tagesplan entfernt.

Bevor Sie den aktuellen Tag speichern oder zu einem anderen Turniertag wechseln, sollten Sie vorher auf die Schaltfläche [PLAN PRÜFEN] zur Prüfung des Tagesplans klicken, um Überraschungen vorzubeugen.

Restprogramm wird neu berechnet.

Durch Ihre Änderungen im Dialogfenster *Zeitplanung* müssen die nachfolgenden Turniertage neu berechnet werden. Das Programm zeigt diese Meldung, bevor es mit der Neuberechnung beginnt.

... Schiedsrichtereinsätze entfernt.

Diese Meldung kann beim Speichern der Schiedsrichterliste erscheinen, wenn die Einsatzpläne nicht mehr mit der Schiedsrichterliste übereinstimmen. In diesem Fall müssen Sie die Einsatzpläne nochmals kontrollieren und fehlende Schiedsrichter nachtragen.

Schiedsrichter ... ist bereits in diesem Zeitraum eingesetzt.

Hier wird versucht, einen Schiedsrichter doppelt zu verplanen. Es muss ein anderer Schiedsrichter eingesetzt werden.

Schiedsrichter ... löschen?

Im Dialogfenster *Schiedsrichter* ist die Schaltfläche [LÖSCHEN] angeklickt worden. Vorsichtshalber wird nochmals nachgefragt, ob der Schiedsrichter tatsächlich gelöscht werden soll.

Schiedsrichterplan speichern?

Sie versuchen, den Dialog für die Schiedsrichtereinteilung über das Symbol ☒ oben rechts in der Ecke zu beenden. Allerdings weiß das Programm jetzt nicht, was mit den gemachten Änderungen geschehen soll. Im Meldungsfenster können Sie nun entscheiden, ob die Änderungen gespeichert oder verworfen werden sollen.

Soll das aktuelle Turnier gespeichert werden?

Sie wollen das Programm beenden, ein anderes Turnier laden oder ein neues Turnier planen, und die aktuellen Daten sind noch nicht gesichert. In diesem Fall macht das Programm Sie darauf aufmerksam, dass mit der nächsten Aktion alle Daten überschrieben werden, und fragt deshalb, ob Sie die Daten vorher speichern möchten.

Soll das Turnier neu geplant werden?

Durch Ihre Änderungen sieht das Programm einen Bedarf, den zeitlichen Ablauf des Turniers nochmals neu zu planen. Mit Ihrer Antwort können Sie entscheiden, ob das Programm den Zeitplan optimieren soll oder ob Sie den alten Zeitplan beibehalten wollen.

Soll die bestehende Datei überschrieben werden?

Sie haben über das Dialogfenster *Speichern unter...* einen Dateinamen zur Speicherung des aktuellen Turniers vorgegeben. Es existiert bereits eine Datei mit diesem Namen. Deshalb fragt das Programm zur Sicherheit nach, ob die bestehende Datei überschrieben werden soll.

Spielerbogen für Mannschaft ... drucken?

Im Dialogfenster *Spielerpässe* ist die Schaltfläche *[DRUCKEN]* angeklickt worden. Das Programm fragt nach, ob die Spielerliste für diese Mannschaft oder für alle Mannschaften gedruckt werden soll.

... Spieler sind eingetragen, aber nur ... sind erlaubt.

Im Dialogfenster *Spielerpässe* werden die Spielerlisten überprüft. Sobald von einer Mannschaft mehr Spieler gemeldet werden als durch den Systemparameter *SPIELER_PRO_TEAM* vorgegeben wird, erscheint dieser Warnhinweis.

Startzeit liegt hinter dem Turnierende.

Sie haben im Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* einen Turnierbeginn vorgegeben, der nicht zu der im Dialogfenster *Grundeinstellung* gemachten Angabe passt.

Startzeit liegt vor dem Turnierbeginn.

Sie haben im Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* einen Turnierbeginn vorgegeben, der nicht zu der im Dialogfenster *Grundeinstellung* gemachten Angabe passt.

Tor kann nicht später als in der ... Minute gefallen sein.

Diese Meldung kann beim Erfassen oder Ändern der Tordaten erscheinen. Sie zeigt an, dass die eingegebene Spielminute nicht mit dem eingestellten Spielabschnitt (1. oder 2. Halbzeit, Verlängerung etc.) zusammenpasst. Die Spielminute oder der Spielabschnitt muss dann geändert werden.

Tor kann nicht vor der ... Minute gefallen sein.

Diese Meldung kann beim Erfassen oder Ändern der Tordaten erscheinen. Sie zeigt an, dass die eingegebene Spielminute nicht mit dem eingestellten Spielabschnitt (1. oder 2. Halbzeit, Verlängerung etc.) zusammenpasst. Die Spielminute oder der Spielabschnitt muss dann geändert werden.

Tor speichern?

Sie versuchen, den Dialog zum Erfassen oder Ändern der Tordaten über das Symbol ☐ oben rechts in der Ecke zu beenden. Allerdings weiß das Programm jetzt nicht, was mit den gemachten Änderungen geschehen soll. Im Meldungsfenster können Sie nun entscheiden, ob die Änderungen gespeichert oder verworfen werden sollen.

Trikotnummer ... existiert bereits.

Im Dialogfenster *Spielerpässe* soll die Trikotnummer eines Spielers geändert werden. Es existiert aber bereits ein Eintrag mit dieser Trikotnummer.

Sind beispielsweise die Rückennummern zweier Spieler bei der Erfassung vertauscht worden, so können Sie die Trikotnummern unter Vermeidung der obigen Meldung wie folgt ändern:

1. Dem Spieler 1 eine Fantasie-Rückennummer (zum Beispiel „99“) geben.
2. Dem Spieler 2 die ursprüngliche Trikotnummer des Spielers 1 geben.
3. Dem Spieler 1 die ursprüngliche Trikotnummer des Spielers 2 geben.

Verfügbarer Zeitraum reicht für die Planänderung nicht aus.

Sie wollten eine Änderung im Dialogfenster *Zeitplanung* vornehmen. Der gewählte Zeitraum reicht aber für diese Änderung nicht aus. Das kann verschiedene Gründe haben. Beispielsweise wollten Sie ein Spiel zu einem Zeitpunkt einplanen, wo eine der beiden Mannschaften eventuell kurz vorher aktiv war. Für die Einplanung der notwendigen Zwangspause und des Spiels reicht aber die Lücke im Zeitplan nicht aus.

Verlierer aus der Begegnung ... kann nicht ermittelt werden!

Dies ist eine überholte Meldung. Normalerweise sollte abgefangen werden, dass Play-off-Spiele unentschieden enden. Sollte diese Meldung trotzdem erscheinen, dann liegt ein interner Programmfehler in der Form vor, dass die Vorabprüfungen unvollständig sind.

Zeitplan für ... neu berechnen?

Das Programm weist darauf hin, dass Ihre Änderungen so gravierend waren, dass der Zeitplan für die betreffende Kategorie neu berechnet werden muss. In manchen Fällen bietet das Programm gleichzeitig auch an, dass der komplette Turnierplan neu berechnet wird.