

# TURNIER-AKTUELL

Version 3.78

## TURNIERPLANUNG

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](http://www.turnier-aktuell.de)**.

<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>1 Kurzbeschreibung</b>	<b>1</b>
<b>2 Über dieses Handbuch</b>	<b>2</b>
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
<b>Das Hauptfenster</b>	<b>7</b>
<b>3 Programmstart</b>	<b>7</b>
<b>4 Die Steuerelemente des Hauptfensters</b>	<b>8</b>
4.1 Die Menü-Leiste	8
4.1.1 Menü <i>Datei</i>	8
4.1.1.1 Menüoption <i>Neues Turnier</i>	8
4.1.1.2 Menüoption <i>Öffne Turnier</i>	8
4.1.1.3 Menüoption <i>Neue Kategorie</i>	9
4.1.1.4 Menüoption <i>Löschen Kategorie</i>	9
4.1.1.5 Menüoption <i>Speichern</i>	9
4.1.1.6 Menüoption <i>Speichern unter</i>	9
4.1.1.7 Menüoption <i>Report</i>	9
4.1.1.8 Menüoption <i>Beenden</i>	9
4.1.2 Menü <i>Turnierplanung</i>	9
4.1.3 Menü <i>Hilfe</i>	10
4.1.3.1 Menüoption <i>Handbücher</i>	10
4.1.3.2 Menüoption <i>Info über Turnierplanung</i>	11
4.2 Symbolleiste	11
4.3 Die Kategorieleiste	11
4.4 Die Schaltflächen	11
4.5 Die Ampel-Pfeile	12
4.6 Das Infofeld	12
<b>Die Dialogfenster</b>	<b>13</b>
<b>5 Dialogfenster <i>Turnier-Assistent</i></b>	<b>13</b>
<b>6 Dialogfenster <i>Kategorie-Assistent</i></b>	<b>15</b>
6.1 Schaltflächen	16
<b>7 Dialogfenster <i>Öffne Turnier</i></b>	<b>16</b>
<b>8 Dialogfenster <i>Speichern unter</i></b>	<b>17</b>
<b>9 Dialogfenster <i>Grundeinstellung</i></b>	<b>19</b>
9.1 Registerblatt <i>Turnier</i>	19
9.1.1 Turniernamen ändern	19
9.1.2 Beginn des Turniers ändern	20
9.1.3 Ende des Turniers ändern	21
9.1.4 Eintragungen in <i>Spielzeit von</i> ändern	21

9.1.5 Eintragungen in <i>Spielzeit bis</i> ändern .....	22
9.2 Registerblatt <i>System</i> .....	23
9.2.1 Systemparameter .....	23
9.3 Allgemeine Schaltflächen.....	26
<b>10 Dialogfenster <i>Spielfelder</i> .....</b>	<b>26</b>
10.1 Schaltflächen .....	27
10.2 Anzahl der Spielfelder verändern .....	27
10.3 Spielfelder benennen .....	28
10.4 TV-Name ändern .....	28
<b>11 Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i>.....</b>	<b>28</b>
11.1 Schaltflächen .....	29
11.2 Registerblatt <i>Allgemein</i> .....	29
11.2.1 Kategorienname ändern .....	30
11.2.2 Beginn des Einzelturniers ändern .....	31
11.2.3 Ende des Einzelturniers ändern .....	32
11.2.4 Eintragungen in <i>Spielzeit von</i> ändern .....	32
11.2.5 Eintragungen in <i>Spielzeit bis</i> ändern.....	33
11.2.6 Startgebühr ändern.....	34
11.2.7 Alarmierung für Startgebühr ein- oder ausschalten .....	34
11.2.8 Alarmzeit für Startgebühr ändern .....	35
11.2.9 Alarmierung für Spielerpässe ein- oder ausschalten .....	35
11.2.10 Alarmzeit für Spielerpässe ändern.....	36
11.3 Registerblatt <i>Gruppenspiele</i> .....	36
11.3.1 Rahmen <i>Punktevergabe</i> .....	37
11.3.1.1 Punktevergabe ändern.....	37
11.3.2 Rahmen <i>Ermittlung der Gruppenplatzierungen</i> .....	37
11.3.2.1 Regeln zur Platzierung ein- oder ausschalten .....	39
11.3.2.2 Priorität der Regeln ändern.....	39
11.3.2.3 Entscheidungsspiele vorsehen .....	39
11.3.2.4 Verlängerung bei Entscheidungsspielen vorsehen .....	40
11.4 Registerblatt <i>Play-off-Spiele</i> .....	40
11.4.1 Rahmen <i>Ermittlung der Sieger bei Unentschieden</i> .....	41
11.4.1.1 Verlängerung bei Entscheidungsspielen vorsehen .....	41
11.4.2 Rahmen <i>Ermittlung der besten Verlierer</i> .....	42
11.4.2.1 Regeln zur Platzierung ein- oder ausschalten .....	43
11.4.2.2 Priorität der Regeln ändern.....	43
11.4.2.3 Entscheidungsspiele vorsehen .....	43
11.4.2.4 Verlängerung bei Entscheidungsspielen vorsehen .....	44
11.5 Registerblatt <i>System</i> .....	44
11.5.1 Systemparameter .....	45
11.6 Speichern der Kategorie-Einstellungen .....	47
<b>12 Dialogfenster <i>Mannschaften</i> .....</b>	<b>47</b>
12.1 Schaltflächen .....	48
12.2 Anzahl der Mannschaften verändern .....	48
12.3 Mannschaften benennen .....	48
12.4 Einstiegsrunde einer Mannschaft ändern.....	49
12.5 Wie erlasse ich Startgebühren?.....	49
<b>13 Dialogfenster <i>Spielrundenerstellung</i> .....</b>	<b>49</b>
13.1 Schaltflächen .....	50
13.2 Spielrunde selektieren.....	51

13.3 Neue Spielrunde einfügen .....	51
13.4 Name einer Spielrunde ändern .....	52
13.5 Spieltyp ändern .....	52
13.6 Spielmodus ändern .....	52
13.7 Anzahl der Mannschaften ändern .....	53
13.8 Anzahl der Gruppen ändern .....	53
13.9 Anzahl von Spielen ändern .....	54
13.10 Spielzeit ändern .....	54
13.11 Organisatorische Pausen vorsehen .....	55
13.12 Anzahl Spielfelder ändern .....	55
13.13 Parallelrunde definieren .....	56
13.14 Platzierungsgruppe definieren .....	56
<b>14 Dialogfenster <i>Vorschläge für Gruppenanzahl</i> .....</b>	<b>57</b>
14.1 Schaltflächen .....	57
14.2 Andere Gruppenanzahl auswählen .....	57
<b>15 Dialogfenster <i>Qualifizierung aus</i> .....</b>	<b>58</b>
15.1 Der Rahmen <i>Status</i> .....	58
15.2 Liste der Qualifikanten .....	59
15.3 Schaltflächen .....	59
15.4 Spielrunde selektieren .....	59
15.5 Unterscheidung Siegerrunde und Hoffnungsrunde .....	59
15.5.1 Qualifikationskriterien für die Siegerrunde .....	60
15.5.2 Qualifikationskriterien für die Trost- oder Hoffnungsrunde .....	60
15.6 Hinzufügen oder Löschen von Qualifikationsregeln .....	61
15.7 Ändern einer Qualifikationsregel .....	62
<b>16 Dialogfenster <i>Spielplanerstellung</i> .....</b>	<b>62</b>
16.1 Schaltflächen .....	63
16.2 Spielrunde selektieren .....	63
16.3 Gruppenauslosung ändern .....	64
16.4 Gruppenauslosung von Hand ändern .....	65
16.5 Gruppennamen ändern .....	65
16.6 Play-off-Auslosung ändern .....	66
16.7 Play-off-Paarungen von Hand bestimmen .....	67
16.8 Definition von Doppelrunden .....	67
16.9 Spielfeldzuordnung .....	68
<b>17 Dialogfenster <i>Manuelle Gruppenauslosung</i> .....</b>	<b>68</b>
17.1 Schaltflächen .....	69
17.2 Pfeiltasten für die Rangordnung .....	69
17.2.1 Allgemeine Schaltflächen .....	69
17.3 Gruppe auswählen .....	70
<b>18 Dialogfenster <i>Manuelle Auslosung der Play-off-Spiele</i> .....</b>	<b>70</b>
18.1 Schaltflächen .....	70
18.2 Allgemeine Schaltflächen .....	71
<b>19 Dialogfenster <i>Zeitplanung</i> .....</b>	<b>71</b>
19.1 Schaltflächen .....	72
19.1.1 Schaltflächen im Kategorieplan .....	72
19.1.2 Schaltflächen im Rahmen <i>automatische Zeitplanung</i> .....	73
19.1.3 Schaltflächen neben der Datumsanzeige .....	73
19.1.4 Schaltflächen neben dem Turnierkalender .....	73

19.1.5 Allgemeine Schaltflächen .....	73
19.2 Kategorie selektieren .....	74
19.3 Spielrunde (einer Kategorie) selektieren .....	74
19.4 Spiele umplanen .....	74
19.4.1 Spiel einplanen .....	75
19.4.2 Anstoßzeit ändern .....	75
19.4.3 Spiel ausplanen .....	76
19.4.4 Spielpaarung umdrehen .....	76
19.5 Spiel im Turnierkalender suchen .....	76
19.5.1 Spiele automatisch neu planen .....	77
19.5.2 Gruppenspiele automatisch neu planen .....	77
19.5.3 Play-off-Spiele automatisch neu planen .....	78
19.6 Pausenplanung .....	78
19.6.1 Einfügen zusätzlicher Pausen .....	78
19.6.2 Ändern oder Löschen von Pausen .....	79
19.7 Spiele neu nummerieren .....	79
19.8 Aktuellen Turniertag überprüfen .....	80
19.9 Turnier komplett neu planen .....	80
<b>20 Dialogfenster <i>Spielbeginn ändern</i> .....</b>	<b>80</b>
20.1 Schaltflächen .....	81
<b>21 Dialogfenster <i>Planprüfung</i> .....</b>	<b>81</b>
21.1 Schaltflächen .....	81
<b>22 Dialogfenster <i>Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen</i> .....</b>	<b>82</b>
22.1 Bearbeitung zusätzlicher Pausen .....	82
22.1.1 Einfügen einer zusätzlichen Pause .....	82
22.1.2 Ändern einer zusätzlichen Pause .....	83
22.1.3 Löschen einer zusätzlichen Pause .....	83
22.2 Bearbeiten von organisatorischen Pausen .....	84
22.2.1 Ausschalten organisatorischer Pausen .....	84
22.2.2 Reaktivieren einer ausgeschalteten organisatorischen Pause .....	84
22.3 Bearbeiten von Zwangspausen .....	85
22.3.1 Ausschalten von Zwangspausen .....	85
22.3.2 Reaktivieren von Zwangspausen .....	85
<b>23 Dialogfenster <i>Regeln für Endplatzierung</i> .....</b>	<b>85</b>
23.1 Regeln zur Berechnung der Endplatzierung .....	86
<b>24 Dialogfenster <i>Report-Gestaltung</i> .....</b>	<b>87</b>
24.1 Schaltflächen .....	87
24.2 Registerblatt <i>Gesamtspielplan</i> .....	88
24.3 Registerblatt <i>Kategorieplan</i> .....	88
<b>Die Reports .....</b>	<b>91</b>
25 <i>Gesamtspielplan</i> .....	91
26 <i>Kategorieplan</i> .....	92
27 Report über Planungsfehler .....	94
28 Erstellen und Aufbereiten von Reports .....	94
<b>Meldungen .....</b>	<b>96</b>

Abb. 1:	Hauptfenster nach dem Programmstart .....	7
Abb. 2:	Hauptfenster mit angelegtem, teilweise geöffnetem Kategorieplan .....	8
Abb. 3:	Dialogfenster <i>Turnier-Assistent</i> nach dem Öffnen .....	13
Abb. 4:	Dialogfenster <i>Kategorie-Assistent</i> nach dem Öffnen .....	15
Abb. 5:	Dialogfenster <i>Öffne Turnier...</i> .....	17
Abb. 6:	Dialogfenster <i>Speichern unter...</i> .....	18
Abb. 7:	Dialogfenster <i>Grundeinstellung</i> , Registerblatt <i>Turnier</i> .....	19
Abb. 8:	Dialogfenster <i>Grundeinstellung</i> mit geöffnetem Monatskalender .....	20
Abb. 9:	Dialogfenster <i>Grundeinstellung</i> , Registerblatt <i>System</i> .....	23
Abb. 10:	Dialogfenster <i>Spielfelder</i> mit Eintragungen .....	26
Abb. 11:	Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i> , Registerblatt <i>Allgemein</i> mit Eintragungen .....	29
Abb. 12:	Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i> mit geöffnetem Monatskalender .....	31
Abb. 13:	Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i> , Registerblatt <i>Gruppenspiele</i> .....	36
Abb. 14:	Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i> , Registerblatt <i>Play-off-Spiele</i> .....	41
Abb. 15:	Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i> , Registerblatt <i>System</i> .....	45
Abb. 16:	Dialogfenster <i>Mannschaften</i> mit Eintragungen .....	47
Abb. 17:	Dialogfenster <i>Spielrundenerstellung</i> .....	50
Abb. 18:	Dialogfenster <i>Vorschläge für Gruppenanzahl</i> .....	57
Abb. 19:	Dialogfenster <i>Qualifizierung aus...</i> .....	58
Abb. 20:	Dialogfenster <i>Spielplanerstellung</i> .....	62
Abb. 21:	Dialogfenster <i>Spielplanerstellung</i> bei Gruppenspielen .....	64
Abb. 22:	Dialogfenster <i>Spielplanerstellung</i> bei Play-off-Spielen .....	66
Abb. 23:	Dialogfenster <i>Manuelle Gruppenauslosung</i> .....	69
Abb. 24:	Dialogfenster <i>Manuelle Auslosung der Play-off-Spiele</i> .....	70
Abb. 25:	Dialogfenster <i>Zeitplanung</i> .....	71
Abb. 26:	Dialogfenster <i>Spielbeginn ändern</i> .....	81
Abb. 27:	Dialogfenster <i>Planprüfung</i> .....	81
Abb. 28:	Dialogfenster <i>Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen</i> .....	82
Abb. 29:	Dialogfenster <i>Regeln für Endplatzierung</i> .....	86
Abb. 30:	Dialogfenster <i>Report-Gestaltung</i> , Registerblatt <i>Gesamtspielplan</i> .....	88
Abb. 31:	Dialogfenster <i>Report-Gestaltung</i> , Registerblatt <i>Kategorieplan</i> .....	89
Abb. 32:	Dialogfenster <i>Report-Gestaltung</i> (bei nur 1 Kategorie) .....	89
Abb. 33:	Gesamtspielplan im Microsoft Internet Explorer .....	92
Abb. 34:	Kategorieplan im Microsoft Internet Explorer .....	93
Abb. 35:	Report über Planungsfehler im Microsoft Internet Explorer .....	94





## Einleitung

---

### 1 Kurzbeschreibung

Das Programm **Turnierplanung** ermöglicht die Vorbereitung eines jeden Fußballturniers – sicher, bequem und schnell. Und dabei lässt sich die Planung ganz auf die jeweiligen Erfordernisse abstimmen.

Für einen schnellen und einfachen Einstieg sorgt der Turnierplan-Assistent. Nur wenige Angaben sind nötig, und der Turnierplan-Assistent übernimmt schnell und zuverlässig die Anfertigung des gesamten Turnierplans. Seine Planungen können Sie komplett übernehmen oder aber nach Ihren eigenen Vorstellungen umgestalten.

Beliebig viele Mannschaften können auf beliebig vielen Spielfeldern in Gruppen- oder Play-off-Spielen gegeneinander antreten. Ab Version 2 ist es sogar möglich, mehrere Einzelturniere gleichzeitig zu veranstalten, beispielsweise für unterschiedliche Alters- oder Leistungsgruppen. Sowohl Vor- und Zwischenrunden als auch Endrunden sind möglich. Neben Siegerrunden können auch Trost- oder Hoffnungsrunden ausgetragen werden. Sie können einfache Spielrunden oder Doppelrunden mit Hin- und Rückspielen planen. Sämtliche Spielpaarungen werden automatisch erstellt. Die Auslosung kann manuell oder automatisch erfolgen. Auch Freilose können vergeben werden. Zur perfekten Planung gehört auch die Option unterschiedlicher Spielzeiten sowie unterschiedlicher Arten von Spiel- oder Turnierpausen. Die Zeitplanung kann ebenfalls wahlweise automatisch oder manuell erfolgen. Nachbearbeitungen sind in jeder Phase der Planung möglich.

## **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**

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

#### **Die Dialogfenster**

Wir beschreiben 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 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 dem Handbuch 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 *Öffnen Turnierplan...*“ 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 sind:

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"><li>▪ Qualifikationsrunden sind Vor- und Zwischenrunden, bei denen sich eine festgelegte Zahl von Mannschaften für die nächste Spielrunde qualifiziert.</li><li>▪ Die Platzierungsrunden sind Entscheidungsspiele um die hinteren Plätze, die entweder zeitlich vorgezogen oder in einem anderen Modus als die Finalrunde ausgespielt werden.</li><li>▪ 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.</li></ul>
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"><li>▪ Zwangspausen sind „Verschnaufpausen“, wenn eine Mannschaft gleich zwei Spiele kurz hintereinander bestreiten muss. Zwangspausen werden vom Programm automatisch eingefügt, lassen</li></ul>

sich aber nach Ihrer Maßgabe auch deaktivieren.

- 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 automatisch nach Ihren Vorgaben im Dialogfenster *Spielrundenerstellung* 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* -> *Turnierplanung* starten.

Das Programm zeigt nach kurzer Zeit das leere Hauptfenster mit dem Titel *Turnierplanung Version....* Die meisten Steuerelemente sind hellgrau hinterlegt, was bedeutet, dass sie zum jetzigen Zeitpunkt gesperrt sind. Es muss also ein neues Turnier geplant oder ein bereits gespeicherter Turnierplan geladen werden.

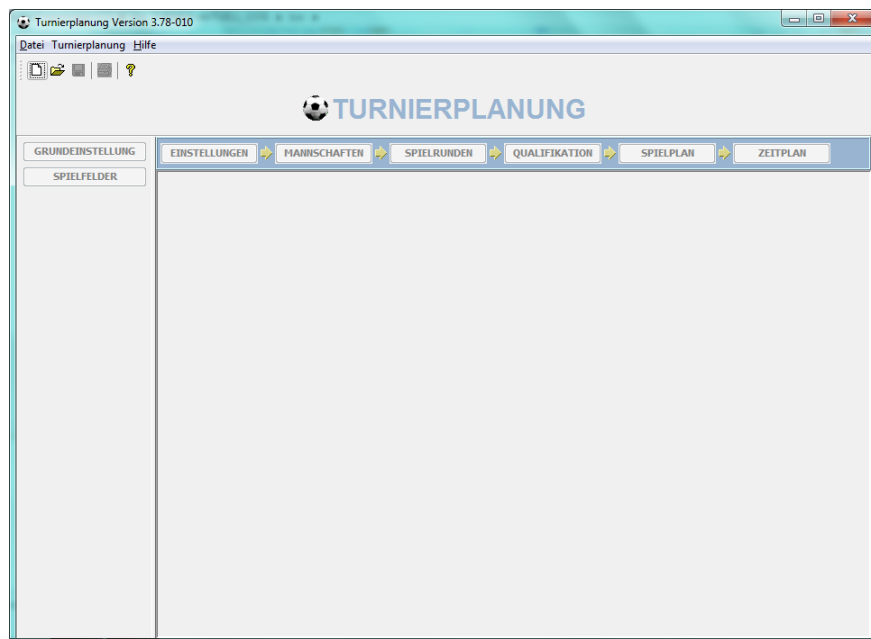


Abbildung 1: Hauptfenster nach dem Programmstart

Wenn Sie ein neues Turnier mit dem Assistenten erstellt haben oder einen bereits geplanten Turnierplan neu laden, verändert sich das Hauptfenster:

- Gesperrte Steuerelemente werden freigegeben.
- In der Kategorieleiste werden die definierten Kategorien angezeigt.
- Im Infocfeld erscheint der Gesamtspielplan der momentan selektierten Kategorie.

## Das Hauptfenster

### Die Steuerelemente des Hauptfensters

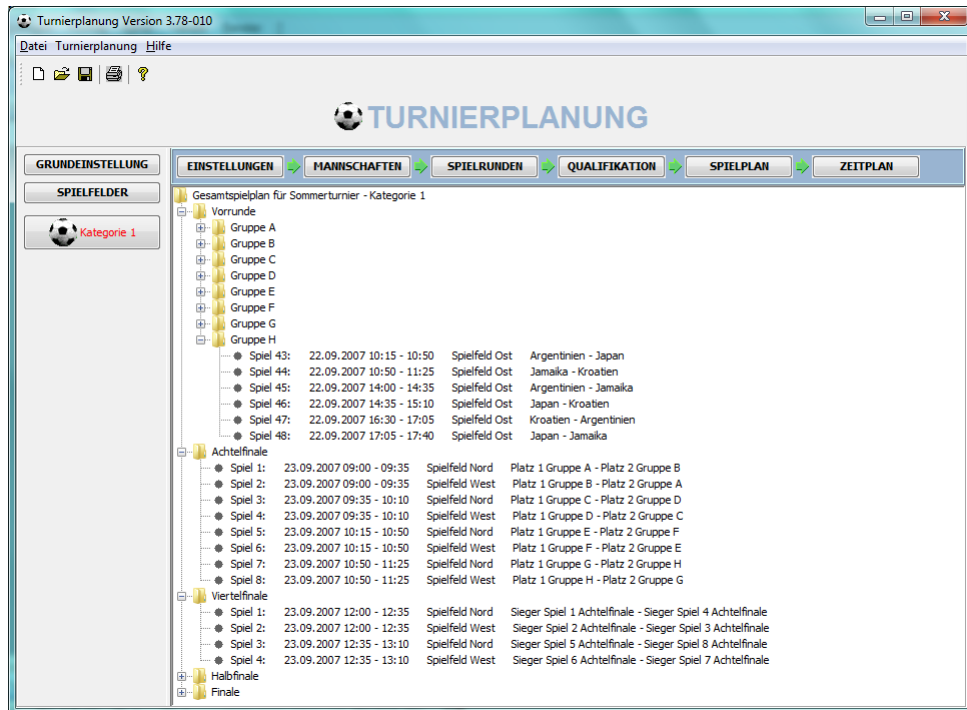


Abbildung 2: Hauptfenster mit angelegtem, teilweise geöffnetem Kategorieplan

Die Steuerelemente des Hauptfensters werden in den nächsten Unterkapiteln ausführlich erklärt.

## 4 Die Steuerelemente des Hauptfensters

### 4.1 Die Menü-Leiste

In der Menüleiste am oberen Rand sind themenbezogene Menüs zusammengefasst. Beim Programm **Turnierplanung** heißen die Menüs *Datei*, *Turnierplanung* 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 *Neues Turnier...*

Durch Anklicken der Menüoption *Neues Turnier...* wird ein neuer Turnierplan erstellt. Dabei helfen Ihnen die Assistenten. Eine Beschreibung der Assistenten finden Sie in den Kapiteln 5 und 6.

##### 4.1.1.2 Menüoption *Öffne Turnier...*

Mit der Menüoption *Öffne Turnier...* können Sie ein bereits gespeichertes Turnier wieder aufrufen. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel 7 Dialogfenster *Öffne Turnier...*



#### **4.1.1.3 Menüoption *Neue Kategorie***

Diese Menüoption erlaubt Ihnen, zum aktuellen Turnier einen weiteren Kategorieplan aufzunehmen. Mit der Auswahl dieser Menüoption wird zunächst der in Kapitel 6 beschriebene *Kategorie-Assistent* gestartet.

#### **4.1.1.4 Menüoption *Löschen Kategorie***

Mit dieser Menüoption wird die aktuell ausgewählte Kategorie aus dem Turnier gestrichen.

#### **4.1.1.5 Menüoption *Speichern***

Mit der Menüoption *Speichern* können Sie Ihr aktuelles Turnier speichern. Das ist notwendig, damit Ihre Daten auch nach Beendigung des Programms erhalten bleiben. Diese Daten bilden die Basis für eine eventuell spätere Nachbearbeitung und für die Durchführung des Turniers mit dem Programm **Turnierleitung**.

Die Turnier-relevanten Daten werden in eine Datei mit der Endung „.TP“ gespeichert. Für jeden Kategorieplan wird eine Datei mit gleichem Namen – ergänzt um den Kategorienamen – und der Endung „.TPK“ erzeugt.



Wenn Sie ein bestehendes Turnier wieder geladen haben, so wird dieser Dateiname benutzt und die Originaldateien überschrieben.

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

#### **4.1.1.6 Menüoption *Speichern unter...***

Mit dieser Menüoption können Sie das aktuell geladene Turnier unter einem anderen Namen speichern. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel 8 Dialogfenster *Speichern unter...*

#### **4.1.1.7 Menüoption *Report***

Mit dieser Menüoption lassen sich die aktuellen Planungsergebnisse einer Kategorie ausdrucken. Nähere Informationen dazu finden Sie im Kapitel 24 Dialogfenster *Report-Gestaltung*.

#### **4.1.1.8 Menüoption *Beenden***

Mit dieser Menüoption beenden Sie das Programm. Bevor das Programm schließt, fragt es zur Sicherheit über ein Dialogfenster nochmals nach, ob das aktuelle Turnier gespeichert werden soll.

### **4.1.2 Menü *Turnierplanung***

Dieses Menü beinhaltet alle Funktionen, die auch über die entsprechenden Schaltflächen (siehe Kapitel 4.4) aktiviert werden können. Im Einzelnen handelt es sich um die Optionen

- Grundeinstellung

## Das Hauptfenster

### Die Steuerelemente des Hauptfensters

- Spielfelder
- Einstellungen
- Mannschaften
- Spielrunden
- Qualifikation
- Spielplan
- Zeitplan
- Endplatzierung

Eine Kurzbeschreibung der Programmfunktionen finden Sie in Kapitel 4.4 Die Schaltflächen. Ausführliche Informationen können Sie in den Kapiteln 9 ff. der jeweils untergeordneten Dialogfenster nachlesen.

#### 4.1.3 Menü *Hilfe*

##### 4.1.3.1 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 Turnierplanung – dann wird dieses Handbuch geöffnet.
- Release Notes – hier finden Sie Hinweise und Beschreibungen von Problemen und Restriktionen der aktuellen Softwareversion sowie nachträgliche 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](http://www.adobe.de)) herunterladen.


#### 4.1.3.2 Menüoption *Info über Turnierplanung*

Diese Menüoption öffnet das Dialogfenster *Info über Turnierplanung*. 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 wichtigsten Menüoptionen als grafische Symbole in der Symbolleiste bereitgestellt und somit direkt zugänglich.

Symbol	Menüoption
	<i>Neues Turnier...</i>
	<i>Öffne Turnier...</i>
	<i>Speichern</i>
	<i>Report</i>
	<i>Info über Turnierplanung</i>

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

Eine kurze Funktionsbeschreibung der Symbole finden Sie bei den zugehörigen Menüoptionen. Dort finden Sie auch den Verweis auf das jeweils untergeordnete Dialogfenster mit der ausführlichen Beschreibung der Programmfunktion.

### 4.3 Die Kategorieleiste

Jede Kategorie wird mit ihrem zugeteilten Namen in der Kategorieleiste angezeigt. Wenn Sie Änderungen am Kategorieplan vornehmen wollen, können Sie die betreffende Kategorie über diese Leiste selektieren. Für die aktuell selektierte Kategorie wird der Name rot geschrieben.

### 4.4 Die Schaltflächen

Sie können Ihre Kategoriepläne oder die vom Kategorie-Assistent erstellten Standardpläne den eigenen Wünschen und Gegebenheiten anpassen.

Für alle Änderungen gibt es themenbezogene Dialoge. Durch Anklicken einer Schaltfläche oder einer Option im Menü *Turnierplanung* wird ein Dialogfenster geöffnet. Welche Möglichkeiten das jeweilige Dialogfenster bietet, wird in der Beschreibung des untergeordneten Dialogfensters ausführlich beschrieben.

Die nachfolgende Tabelle listet alle Schaltflächen mit dem sich öffnenden Dialogfenster und der Referenz auf das Kapitel, wo Sie ausführliche Informationen hierzu finden. Außerdem enthält es die Information „T“ oder „K“, anhand derer Sie erkennen können, ob Sie mit dem Dialogfenster Grunddaten des Turniers oder spezifische Daten einer Kategorie ändern.

## Das Hauptfenster




### Die Steuerelemente des Hauptfensters

Schaltfläche	Dialogfenster	Hinweis auf Beschreibung	Art
[GRUNDEINSTELLUNG]	Grundeinstellung	Kapitel 9	T
[SPIELFELDER]	Spielfelder	Kapitel 10	T / K
[EINSTELLUNGEN]	Einstellungen	Kapitel 11	K
[MANNSCHAFTEN]	Mannschaften	Kapitel 12	K
[SPIELRUNDEN]	Spielrundenerstellung	Kapitel 13	K
[QUALIFIKATION]	Qualifikation aus...	Kapitel 15	K
[SPIELPLAN]	Spielplanerstellung	Kapitel 16	K
[ZEITPLAN]	Zeitplanung	Kapitel 19	T

#### 4.5 Die Ampel-Pfeile

Eine Besonderheit im Hauptfenster stellen die Ampel-Pfeile zwischen den Schaltflächen [EINSTELLUNGEN], [MANNSCHAFTEN], [SPIELRUNDEN] etc. dar. Sie zeigen an, welche Schritte bei der Planung für diese Kategorie abgeschlossen sind und welche noch ausgeführt werden müssen.

Die Bedeutung der Ampel-Pfeile:

-  In der Schaltfläche rechts des gelben Pfeils können (noch) keine Daten eingegeben werden.
-  Alle eingegebenen Daten zur Schaltfläche links des grünen Pfeils sind vollständig und korrekt.
-  Die Eingabe von Daten auf der Schaltfläche rechts des roten Pfeils sind zwingend oder aber, wenn bereits vollzogen, zu korrigieren.



Mit Ausnahme des Ampel-Pfeils vor der Schaltfläche [ZEITPLAN] zeigen alle anderen das Prüfergebnis der gerade selektierten Kategorie.

Sie müssen also nacheinander alle Kategorien selektieren, um zu überprüfen, ob Ihre Eingaben vollständig und korrekt sind, also nur grüne Ampel-Pfeile angezeigt werden.

#### 4.6 Das Infofeld


Direkt nach einem Programmstart sind im Infofeld noch keine Daten ersichtlich. Sobald aber ein Turnierplan geladen oder ein neues Turnier geplant wurde, zeigt das Infofenster den Kategorieplan der gerade selektierten Kategorie.

Das Infofeld funktioniert wie die Anzeige einer Ordnerliste im Windows Explorer. Unterhalb der Überschrift *Gesamtspielplan für <Turniername> - <Kategorienname>* sind die Spielrunden erkennbar. Durch Mausklick auf ein Plus-Symbol öffnen sich Detailinformationen, und das Plus-Symbol wird durch ein Minus-Symbol ersetzt. Durch wiederholtes Klicken auf ein Minus-Symbol werden die Detailinformationen wieder „versteckt“.

## 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 *Turnier-Assistent*

Wenn Sie die Option *Neues Turnier...* im Menü *Datei* selektieren oder in der Symbolleiste auf das Symbol  klicken, wird das Dialogfenster *Turnier-Assistent* für die Eingabe der Grundeinstellungen geöffnet. Nur wenige Eingaben sind notwendig, und der Turnier-Assistent übernimmt im Zusammenspiel mit dem nachfolgenden Kategorie-Assistenten die komplette Erstellung einer Standardveranstaltung.

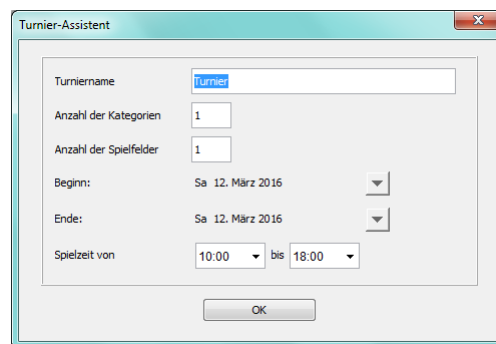


Abbildung 3: Dialogfenster *Turnier-Assistent* nach dem Öffnen

Das Dialogfenster gibt Ihnen die Möglichkeit, den *Namen des Turniers* und allgemeine Randinformationen wie den zeitlichen Rahmen, die Gesamtzahl der möglichen Spielfelder und die Zahl der Kategorien (Leistungs-/Altersgruppen) einzugeben.

Der *Name des Turniers* ist ein reines Textfeld und wird im Titel der Reports verwendet. Lediglich bei neu erstellten Turnieren wird der Name auch als Dateiname beim Speichern vorgeschlagen. Den Namen können Sie im Dialogfenster *Grundeinstellung* (siehe Kapitel 9) später auch ändern.

Mit *Anzahl der Kategorien* legen Sie fest, wie viele Kategoriepläne für dieses Turnier erstellt werden sollen. Später können Sie über die Menüoption *Neue Kategorie...* weitere Kategoriepläne hinzufügen beziehungsweise über die Menüoption *Löschen Kategorie* auch Kategoriepläne wieder entfernen.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Turnier-Assistent

Mit *Anzahl der Spielfelder* geben Sie vor, wie viele Plätze insgesamt zur Verfügung stehen. Standardmäßig werden alle Spielfelder allen Kategorien zugeordnet. Im Dialogfenster *Spielfelder* (siehe Kapitel 10) können Sie die Zahl der Spielfelder ändern oder Spielfelder für einzelne Kategorien reservieren. Im Dialogfenster *Spielplanerstellung* (siehe Kapitel 16) können Sie noch feiner planen, also Spielfelder für einzelne Spielrunden oder sogar für einzelne Gruppen reservieren.

Mit *Beginn, Ende, Spielzeit von/bis* geben Sie den zeitlichen Rahmen des Turniers vor. *Beginn* und *Ende* werden in Wochentag, Datum und Uhrzeit erfasst. Der Beginn ist auf den heutigen Tag und die aktuelle Stunde voreingestellt, für das Ende werden 8 Stunden später angenommen. Mit einem Klick auf den Pfeil im Kalenderfeld für den Turnierbeginn öffnet sich ein Monatskalender. Die Werktage sind weiß und das Wochenende ist gelb hinterlegt. Der bisher eingestellte Tag ist rot markiert, gesperrte Tage sind hellgrau, alle anderen Tage sind schwarz dargestellt. Per Auswahl des Monats über die Blätter-Pfeile und einfachem Mausklick auf den betreffenden Kalendertag lassen sich Jahr, Monat und Tag des Turnierbeginns neu bestimmen. Das Ende des Turniers wird hierbei synchron mit dem Turnierstart verschoben.

Das Ende des Turniers kann in der gleichen Weise geändert werden. Es kann allerdings nicht vor den Starttermin geschoben werden, und eine Änderung des Turnierendes hat auch keinen Einfluss auf den Turnierbeginn.

Die Spielzeiten werden mittels der Kombinationsfelder bestimmt. Durch Anklicken der jeweiligen Pfeile öffnet sich die Auswahlliste. Die Zeiten sind im Halbe-Stunden-Takt erfasst. Mittels Rollbalken kann die Liste innerhalb des Sichtfensters bewegt werden. Die Auswahl erfolgt durch Selektion, also durch Anklicken der gewünschten Zeit. Selbstverständlich lassen sich die Spielzeiten in einem Kombinationsfeld auch manuell eingeben: einfach die vorbelegten Uhrzeiten markieren und überschreiben (hierbei ist das Format HH:MM zu verwenden: Bei einer geplanten Startzeit um 9 Uhr muss also 09:00 eingetragen werden, andernfalls macht das Programm Sie darauf aufmerksam, ein solches Format zu wählen).



Die vorgegebenen Zeiten sind für alle Turniertage verbindlich. Das Turnier beginnt am vorgesehenen Tag zur eingetragenen Uhrzeit, alle eventuell weiteren Turniertage beginnen ebenfalls zu dieser Anfangszeit. Ebenso endet das Turniergeschehen täglich zur eingestellten Uhrzeit.

Die erfassten Zeiten für das Turnier sind quasi Grenzwerte für alle Kategoriepläne. Sie können zwar eigene Zeitfenster für jede Kategorie festlegen, jedoch dürfen die Angaben nicht außerhalb des zeitlichen Rahmens des Turniers liegen.



Sind unterschiedliche Anfangs- und Endezeiten bei den Turniertagen beabsichtigt, so können Sie diese durch Einfügen zusätzlicher Pausen (siehe Kapitel 19.6.1) erreichen.

Mit [OK] bestätigen Sie Ihre Eingaben.

## 6 Dialogfenster *Kategorie-Assistent*

Für jede neue Kategorie wird das Dialogfenster *Kategorie-Assistent* aufgerufen. Der Kategorie-Assistent ermöglicht Ihnen eine einfache, schnelle und zuverlässige Vorbereitung eines Kategorieplans. Nur wenige Eingaben sind notwendig – der Kategorie-Assistent übernimmt auf Basis dieser Daten die komplette Erstellung des Kategorieplans.

Der Kategorie-Assistent zeigt sich im gleichnamigen Dialogfenster.

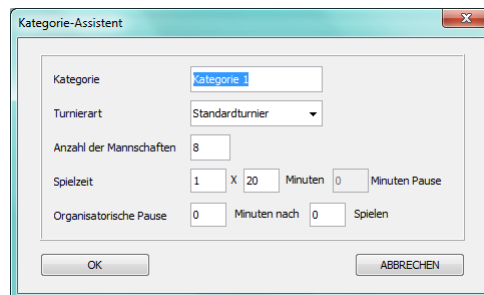


Abbildung 4: Dialogfenster *Kategorie-Assistent* nach dem Öffnen

Das Dialogfenster erlaubt Ihnen, die Basisdaten für einen Kategorieplan, wie den Namen für die Kategorie (Leistungs-/Altersgruppe), die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften, die Spielzeit und die Dauer und Häufigkeit organisatorischer Pausen einzutragen.

Der Name für die *Kategorie* dient zur Unterscheidung der einzelnen Leistungs- oder Altersgruppen. Der Kategorienname taucht im Hauptfenster und im Dialogfenster *Zeitplanung* auf, um den zu bearbeitenden Kategorieplan selektieren zu können. Der Name der Kategorie wird auch als Teil des Dateinamens verwendet.

Bei *Turnierart* kann zwischen Standardturnier und Spieletreff gewählt werden. Als Standardturnier gelten alle Turniere mit Wettkampfcharakter. Bei dieser Turnierart wird am Ende ein Turniersieger ermittelt. Als Spieletreff werden Turniere ohne echten Wettkampfcharakter bezeichnet. Diese – bei den Bambini häufig angewandte – Turnierform zeichnet sich dadurch aus, dass nur eine Spielrunde – eventuell mit einer reduzierten Anzahl von Spielen – gespielt wird. Auf die Ermittlung der Platzierungen wird verzichtet.

Bei *Anzahl der Mannschaften* geben Sie an, wie viele Mannschaften in dieser Kategorie teilnehmen. Für die erste Kategorie sind 8 Mannschaften voreingestellt, bei weiteren Kategorien wird Ihre Eingabe bei der vorherigen Kategorie als Voreinstellung verwendet.

Ferner müssen Sie die *Spielzeit* pro Begegnung und, wenn in Halbzeiten gespielt wird, eventuell die *Pausenlänge* eintragen. Die Vorbelegung einer einmaligen Spielzeit von 20 Minuten pro Partie ohne Pause können Sie überschreiben.

Bis das nächste Spiel beginnen kann, treten immer mehr oder weniger große Zeitverzögerungen auf: Die Teams des vorangegangenen Spiels müssen den Platz verlassen, und die beiden nächsten Mannschaften müssen sich formieren.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Öffne Turnier...

Über die Einstellung *organisatorische Pausen* können diese Pausen automatisch im Terminplan berücksichtigt werden. So könnte nach jedem Spiel eine Pause eingeplant werden, doch geht dabei unter Umständen wertvolle Zeit verloren. Insbesondere bei Hallen- oder Kleinfeldturnieren kann der Wechsel relativ schnell vollzogen werden. In diesem Fall ist es sinnvoller, kurze Zeitverzögerungen erst in Kauf zu nehmen und nach einer bestimmten Anzahl von Spielen eine etwas längere Pause vorzusehen, um die bisher aufgelaufenen Zeitverzögerungen auszugleichen.

In der Voreinstellung sind organisatorische Pausen abgeschaltet.



Beginn und Ende des Einzelturniers übernimmt der Kategorie-Assistent aus den Daten des Turniers. Sie können aber nachträglich für jede Kategorie individuelle Beginn- und Endezeiten (siehe Kapitel 11 Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*) festlegen.

## 6.1 Schaltflächen

Über die Schaltflächen beenden Sie den Dialog:

[OK]


Wenn Sie mit [OK] bestätigen, plant der Kategorie-Assistent ein Standardturnier nach Ihren gemachten Vorgaben:

- Bei mehr als 5 teilnehmenden Mannschaften werden eine oder mehrere Qualifikationsrunden nach dem Modus „Gruppenspiele“ eingerichtet. Für die nächsthöhere Spielrunde qualifizieren sich jeweils die Ersten und Zweiten jeder Gruppe. Bleiben nur noch 4 Mannschaften übrig, wird das Turnier mit der Finalrunde abgeschlossen. Die Gruppenersten bestreiten das Endspiel, die Gruppenzweiten spielen um Platz 3.
- Bei 5 oder weniger Mannschaften beginnt das Turnier sofort mit der Finalrunde. Alle Mannschaften spielen gegeneinander im Modus „Gruppenspiele“. Der Gruppenerste ist gleichzeitig Turniersieger.

[ABBRECHEN]

Wenn Sie den Dialog abbrechen, dann werden nur die Kategorie-Einstellungen gespeichert. Mannschaftsliste und Kategorieplan müssen Sie dann manuell erstellen.

## 7 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.



## Die Dialogfenster Dialogfenster Speichern unter...

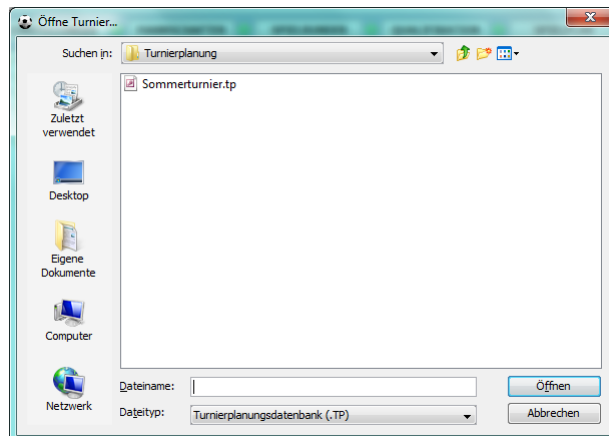


Abbildung 5: Dialogfenster *Öffne Turnier...*

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



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

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

## 8 Dialogfenster *Speichern unter...*

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

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

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

Vor dem Speichern wird das Dialogfenster *Speichern unter...* geöffnet. Das Programm bestimmt das richtige Dateiformat (TP) für die Turnierdatei und bietet auch einen Dateinamen an. Bei neu erstellten Plänen wird der Titel aus dem Dialogfenster *Grundeinstellung*, bei früher gespeicherten Plänen der Original-Dateiname angeboten.

Sie können den Dateinamen überschreiben oder gleich mit der Schaltfläche [*Speichern*] bestätigen.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Speichern unter...

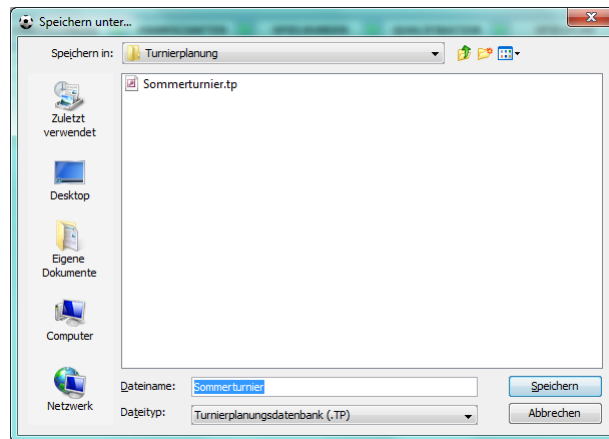


Abbildung 6: Dialogfenster *Speichern unter...*

## 9 Dialogfenster *Grundeinstellung*

Hinter der Option *Grundeinstellung* im Menü *Turnierplanung* 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**.

### 9.1 Registerblatt *Turnier*

Im Registerblatt *Turnier* können Sie die Rahmendaten des Turniers überprüfen und auch ändern. Das sind der Turniername, der im Titel aller Reports der Programme **Turnierplanung** und **Turnierleitung** angezeigt wird, und der Zeitrahmen des Turniers.

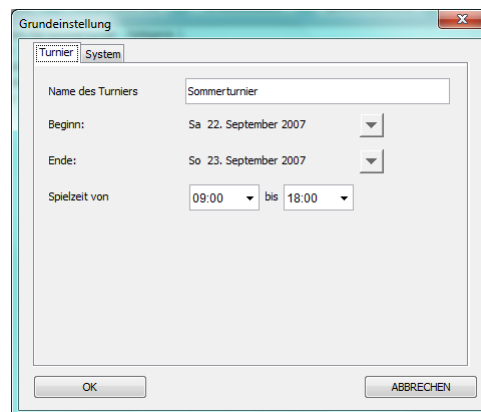


Abbildung 7: Dialogfenster *Grundeinstellung*, Registerblatt *Turnier*



Wenn Sie die bestehenden Turnierdaten zu einem späteren Termin wieder verwenden wollen, dann brauchen Sie nur das Anfangsdatum zu ändern. Das Enddatum wird automatisch verschoben, und das tägliche Zeitfenster bleibt unverändert.

Unter diesen Voraussetzungen übernimmt das Programm den bestehenden Zeitplan und verschiebt die Startzeiten synchron auf den neuen Starttermin.



Wenn Sie das Tagesfenster vergrößern oder verkleinern, werden alle Kategoriepläne neu berechnet. Manuelle Änderungen im Zeitplan werden dann überschrieben.

#### 9.1.1 Turniername ändern

Sie haben einen Rechtschreibfehler im Turniernamen entdeckt, oder Sie benutzen die Dateien vom Vorjahr als Vorlage, dann können Sie den Turniernamen jederzeit ändern.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Grundeinstellung



#### 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 Turniernamen im Infobereich *Gesamtspielplan für...* des Hauptfensters wiederfinden.

### 9.1.2 Beginn des Turniers ändern

Mit einem Klick auf den Pfeil im Kalenderfeld für den Turnierbeginn öffnet sich ein Monatskalender.

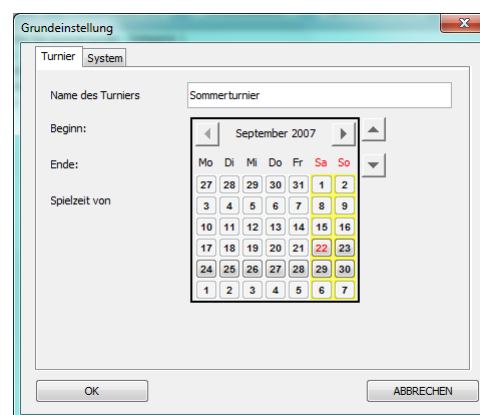


Abbildung 8: Dialogfenster *Grundeinstellung* mit geöffnetem Monatskalender

Die Werkzeuge sind weiß und die Wochenenden gelb hinterlegt. Der bisher eingestellte Tag ist rot markiert, gesperrte Tage sind hellgrau, alle anderen Tage sind schwarz dargestellt. Per Auswahl des Monats über die Blätter-Pfeile und einem einfachen Mausklick auf den betreffenden Kalendertag lassen sich Jahr, Monat und Tag des Turnierbeginns neu bestimmen. Das Turnierende wird hierbei synchron mit dem Turnierbeginn verschoben.



#### Vorgehensweise:

1. Auf das Pfeilsymbol hinter dem Kalenderfeld *Beginn* klicken.
  - ☒ Der Monatskalender wird geöffnet.
2. Gewünschten Monat über die Pfeiltasten auswählen.
  - ☒ Ein neues Kalenderblatt wird angezeigt.
3. Geplanten Starttag im Kalenderblatt anklicken.

**Ergebnis:**

- Der selektierte Tag wird als neues Startdatum für das Turnier eingestellt.
- Die Turnierdauer bleibt unverändert, weil das Endedatum automatisch angepasst wird.

### 9.1.3 Ende des Turniers ändern

Das Turnierende kann in der gleichen Weise wie der Turnierbeginn geändert werden. Das Turnierende kann allerdings nicht vor den Turnierbeginn geschoben werden, und eine Änderung des Turnierendes verändert gleichzeitig die Dauer des Turniers. Der Turnierbeginn bleibt durch diese Änderung unberührt.



**Vorgehensweise:**

1. Auf das Pfeilsymbol hinter dem Kalenderfeld *Ende* klicken.
  - ☒ Der Monatskalender wird geöffnet.
2. Gewünschten Monat über die Pfeiltasten auswählen.
  - ☒ Ein neues Kalenderblatt wird angezeigt.
3. Geplanten Endetag im Kalenderblatt anklicken.

**Ergebnis:**

- Der selektierte Tag wird als neues Endedatum für das Turnier eingestellt.
- Damit wird auch die Turnierdauer geändert.

### 9.1.4 Eintragungen in *Spielzeit von* ändern

Die Angaben in *Spielzeit von* bestimmen, wann an jedem Turniertag frühestens der Spielbetrieb aufgenommen werden soll. Für die Erfassung der Startzeit ist ein Kombinationsfeld vorgesehen. Durch Anklicken des nebenstehenden Pfeils öffnet sich die Auswahlliste. Die Zeiten sind im Halbe-Stunden-Takt erfasst. Mittels Rollbalken kann die Liste innerhalb des Sichtfensters bewegt werden. Die Auswahl erfolgt durch Selektion, also durch Anklicken der gewünschten Zeit. Selbstverständlich lassen sich die Spielzeiten in einem Kombinationsfeld auch manuell eingeben: einfach die vorbelegten Uhrzeiten markieren und überschreiben.



**Vorgehensweise 1 (empfohlen):**

1. Pfeil neben dem Kombinationsfeld *Spielzeit von* anklicken.
  - ☒ Auswahlliste mit den Uhrzeiten im Halbe-Stunden-Takt wird geöffnet.
2. Gewünschte Uhrzeit selektieren.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Grundeinstellung



#### Vorgehensweise 2:

1. Eingabefeld *Spielzeit von* anklicken.
2. Uhrzeit im Format HH:MM (für beispielsweise 9:30 Uhr also 09:30) eingeben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

#### Ergebnis:

- Die eingegebene Uhrzeit wird als neue Startzeit für jeden Turniertag eingestellt.
- Die tägliche Turnierdauer bleibt unverändert. Deshalb wird die Endezeit (*Spielzeit bis*) automatisch angepasst.



Unter Umständen soll das Turnier zu unterschiedlichen Zeiten begonnen werden. Beispielsweise soll am ersten Tag ab 9:00 Uhr und am zweiten Tag erst ab 10:00 Uhr gespielt werden. In diesem Fall muss der früheste Start, also 9:00 Uhr, eingestellt werden. Am Folgetag wird dann für 9:00 Uhr eine zusätzliche Pause bis 10:00 Uhr eingetragen. Wie zusätzliche Turnierpausen eingeplant werden, können Sie im Kapitel 19.6 (Pausenplanung) nachlesen.

### 9.1.5 Eintragungen in *Spielzeit bis* ändern

Die Angaben in *Spielzeit bis* bestimmen, wann das Turnier täglich enden soll. Für die Erfassung der Endezeit ist ein Kombinationsfeld vorgesehen. Durch Anklicken des nebenstehenden Pfeils öffnet sich die Auswahlliste. Die Zeiten sind im Halbe-Stunden-Takt erfasst. Mittels Rollbalken kann die Liste innerhalb des Sichtfensters bewegt werden. Die Auswahl erfolgt durch Selektion, also durch Anklicken der gewünschten Zeit. Selbstverständlich lassen sich die Spielzeiten in einem Kombinationsfeld auch manuell eingeben: einfach die vorgelegten Uhrzeiten markieren und überschreiben.



#### Vorgehensweise 1 (empfohlen):

1. Pfeil neben dem Kombinationsfeld *Spielzeit bis* anklicken.  
☐ Auswahlliste mit den Uhrzeiten im Halbe-Stunden-Takt wird geöffnet.
2. Gewünschte Uhrzeit selektieren.



#### Vorgehensweise 2:

1. Eingabefeld *Spielzeit bis* anklicken.
2. Uhrzeit im Format HH:MM (für beispielsweise 17:30 Uhr also 17:30) eingeben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

**Ergebnis:**

- Die eingegebene Uhrzeit wird als neue Endezeit für jeden Turniertag eingestellt.
- Durch die Änderung der Endezeit wird auch die tägliche Turnierdauer beeinflusst. Die Angabe *Spielzeit von* bleibt unverändert.



Konstante Endezeiten sind nicht immer gewünscht. Beispielsweise soll die Veranstaltung am ersten Tag bereits um 16:00 Uhr enden. An den Folgetagen soll das Turnier bis 19:00 Uhr andauern. In diesem Fall muss das späteste Ende, also 19:00 Uhr, eingestellt werden. Für den ersten Tag wird dann ab 16:00 Uhr eine zusätzliche Pause bis 19:00 Uhr eingetragen. Wie zusätzliche Pausen eingeplant werden, können Sie im Kapitel 19.6 (Pausenplanung) nachlesen.

## 9.2 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 11.5).

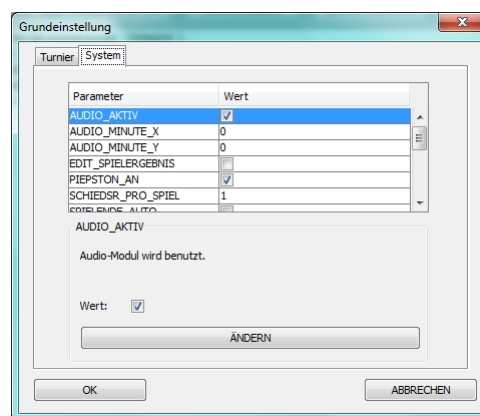


Abbildung 9: Dialogfenster *Grundeinstellung*, Registerblatt *System*

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.

### 9.2.1 Systemparameter

Die nachfolgende Liste erklärt die Systemparameter.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Grundeinstellung

<i>AUDIO_AKTIV</i>	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 <input checked="" type="checkbox"/> herausnehmen. Danach wird das Audio-Modul vom Programm <b>Turnierleitung</b> nicht mehr angesteuert. Das spart CPU-Zeit und Arbeitsspeicher.
<i>AUDIO_MINUTE_X</i>	Wenn Sie im Audio-Modul das Ereignis „MINUTE X“ verwenden wollen, dann können Sie hier vorgegeben, welche Spielminute das sein soll.
<i>AUDIO_MINUTE_Y</i>	Wenn Sie im Audio-Modul das Ereignis „MINUTE Y“ verwenden wollen, dann können Sie hier vorgegeben, welche Spielminute das sein soll.
<i>EDIT_SPIELERGERBNIS</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 <b>Turnierleitung</b> 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>einzel</u>n erfasst werden.</p>
<i>PIEPTON_AN</i>	<p>Die Programme <b>Turnierplanung</b> und <b>Turnierleitung</b> 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>	Mit diesem Parameter können Sie definieren, wie viele Schiedsrichter und Assistenten pro Spiel eingesetzt werden. Maximal 3 Schiedsrichter sind möglich.
<i>SPIELENDEN_AUTO</i>	<p>Mit diesem Parameter steuern Sie das Verhalten des Programms <b>Turnierleitung</b> 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>	Mit diesem Parameter legen Sie fest, wie viele Spieler eine Mannschaft maximal melden darf.



## Die Dialogfenster Dialogfenster Grundeinstellung

<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 <b>Turnierleitung</b> 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>
<i>TORHYMNE_SOFORT</i>	<p>Dieser Parameter steuert die Audioeinspielung bei Toren.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen <input checked="" type="checkbox"/> setzen, dann erfolgt die Musikeinspielung bereits beim Öffnen des Dialogfensters zum Erfassen des Tores.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen entfernen, dann wird die Musik erst beim Speichern des Tores eingespielt.</p>
<i>TORSCHÜTZEN</i>	<p>Dieser Parameter steuert die Erfassung der Torschützen im Programm <b>Turnierleitung</b>.</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>ZEITTAFEL_AKTIV</i>	<p>Mit diesem Parameter steuern Sie, ob das Modul <b>TID-Zeittafel</b> eingesetzt wird oder nicht. Wenn Sie das Modul nicht verwenden, dann sollten Sie das Häkchen <input checked="" type="checkbox"/> herausnehmen. Danach wird das Modul <b>TID-Zeittafel</b> vom Programm <b>Turnierleitung</b> nicht mehr angesteuert. Das spart CPU-Zeit und Arbeitsspeicher.</p>
<i>ZWANGSPAUSE_EIN</i>	<p>Mit diesem Parameter können Sie entscheiden, ob Sie Zwangspausen überhaupt zulassen wollen.</p>

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Spielfelder

#### 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.

## 9.3 Allgemeine Schaltflächen

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

[OK]

Die angezeigten Änderungen werden übernommen. Falls Sie die Turnierzeiten geändert haben, wird der Turnierplan den neuen Zeiten angepasst oder neu berechnet.

[ABBRECHEN]

Alle gemachten Änderungen werden verworfen.

## 10 Dialogfenster *Spielfelder*

Wird die Option *Spielfelder* im Menü *Turnierplanung* oder die Schaltfläche [SPIELFELDER] angeklickt, öffnet sich das Dialogfenster *Spielfelder* für die Eingabe und Verwaltung der Spielfelder.

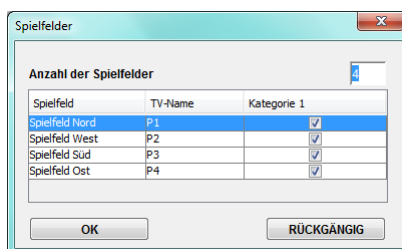


Abbildung 10: Dialogfenster *Spielfelder* mit Eintragungen

Hier sind die Anzahl und die Liste der Spielfelder mit der Zuordnung zu den Kategorien (Einzelturnieren) hinterlegt.

Oben steht die Gesamtzahl der Spielfelder. Durch Änderung der Anzahl können Sie Spielfelder löschen oder hinzufügen.

Das Programm bezeichnet neue Spielfelder automatisch mit „Spielfeld <Nummer>“ und vergibt einen Kurznamen „P<Nummer>“ für die Anzeige im TV-Informationssdienst.

Ab Spalte 3 werden die Spielfeldzuordnungen zu den vorhandenen Kategorien angezeigt. Durch den Kategorie-Assistenten ist eingestellt, dass den neuen Kategorien alle Spielfelder zugeordnet sind.

Alle Angaben sind änderbar.

### 10.1 Schaltflächen

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

[OK] Ihre Änderungen werden gespeichert.

[ABBRECHEN] Alle gemachten Änderungen werden verworfen.



Geänderte Spielfeldzuordnungen werden automatisch übernommen. Das führt in der Regel dazu, dass alle Zeitpläne automatisch neu berechnet werden.

### 10.2 Anzahl der Spielfelder verändern

Über das Eingabefeld *Anzahl der Spielfelder* kann die Anzahl der insgesamt zur Verfügung stehenden Spielfelder überprüft und gegebenenfalls korrigiert werden.



#### Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Anzahl der Spielfelder* anklicken.
2. Anzahl der Spielfelder ändern.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

#### Ergebnis:

- Wird die Anzahl der Spielfelder erhöht, dann erscheinen die hinzukommenden Spielfelder am Ende der Liste und erhalten automatisch die Bezeichnung „Spielfeld <Nummer>“.
- Wird die Anzahl der Spielfelder verringert, dann werden Spielfelder am Ende der Liste gelöscht. Dies erfolgt automatisch, wenn die Spielfelder zu diesem Zeitpunkt namentlich noch nicht erfasst, also noch mit „Spielfeld <Nummer>“ bezeichnet waren. Andernfalls fragt das Programm, welches Spielfeld aus der Liste gelöscht werden soll.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

#### 10.3 Spielfelder benennen

Die Spielfelder erhalten automatisch durch das Programm jeweils die Bezeichnung „Spielfeld <Nummer>“. Diese Bezeichnungen können jederzeit geändert werden.



##### Vorgehensweise:

1. Betreffendes Namensfeld anklicken.
2. Eintragung überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

##### Ergebnis:

Der neue Name wird automatisch in alle Anzeigen und Spielpläne übernommen.

#### 10.4 TV-Name ändern

Für den TV-Informationsdienst sind nur Kurznamen mit einer maximalen Länge von 4 Zeichen erlaubt. So erhalten neue Spielfelder automatisch den Kurznamen „P <Nummer>“. Diese Kurznamen können jederzeit geändert werden.



##### Vorgehensweise:

1. Betreffendes Namensfeld anklicken.
2. Eintragung überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

##### Ergebnis:

Der neue TV-Name wird übernommen.

### 11 Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*

Über das Menü *Turnierplanung* und die Option *Einstellungen* oder über die Schaltfläche *[EINSTELLUNGEN]* 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 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* (siehe Kapitel 9.2) 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.

## 11.1 Schaltflächen

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

[OK] Ihre Änderungen werden gespeichert.

[ABBRECHEN] Alle gemachten Änderungen werden verworfen.

## 11.2 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.

Mit *Beginn* und *Ende* des Einzelturniers und *Spielzeit von/bis* können Sie für die Kategorie per Eingabe oder per Auswahl über die jeweiligen Pfeiltasten und Rollbalken eine individuelle Turnierzeit festlegen, die von den Zeiten des Gesamtturniers abweichen kann. Beispielsweise kann das Gesamtturnier schon um 8:00 Uhr beginnen und um 18:00 Uhr enden, während das Einzelturnier einer Kategorie erst um 10:00 Uhr beginnen und bereits um 15:00 Uhr enden soll.

Die Höhe der *Startgebühr* kann an der vorgesehenen Stelle ebenfalls definiert werden. Die vorgegebenen Alarmzeiten hinsichtlich nicht entrichteter *Startgebühren* und nicht vorliegender *Spielerpässe* lassen sich ebenfalls ändern oder per Mausklick ganz abschalten: einfach das Häkchen ☒ herausnehmen.

The screenshot shows a dialog box titled 'Kategorie-Einstellungen' with a close button (X) in the top right corner. The 'Allgemein' tab is selected, showing the following fields and options:

- Kategorie:** A text field containing 'A-Jugend'.
- Turnierzeiten:**
  - Beginn:** A date field showing 'Sa 22. September 2007' with a dropdown arrow.
  - Ende:** A date field showing 'So 23. September 2007' with a dropdown arrow.
  - Spielzeit von:** Two time fields showing '09:00' and '18:00' with dropdown arrows, separated by the word 'bis'.
- Startgebühr:**
  - Betrag:** A text field showing 'EUR 10,00'.
  - ☒ **Automatischer Alarm** 30 Minuten vor dem 1. Spiel
- Spielerpässe fehlen:**
  - ☒ **Automatischer Alarm** 30 Minuten vor dem 1. Spiel
- TID-Anzeige:**
  - ☒ **TID-Anzeige**

At the bottom of the dialog box are two buttons: 'OK' and 'ABBRECHEN'.

Abbildung 11: Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*, Registerblatt *Allgemein* mit Eintragungen

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen



Als Grenzwerte für die Kategorieplanung gelten die im Turnier-Assistent (siehe Kapitel 5) oder im Dialogfenster *Grundeinstellung* (siehe Kapitel 9) gemachten Eingaben für Turnierbeginn und -ende.

Das Einzelturnier darf also nicht früher beginnen oder später enden. Es darf aber später beginnen als das Turnier selbst oder früher aufhören.

Die vorgegebenen Zeiten sind für alle Turniertage verbindlich. Das Einzelturnier beginnt am vorgesehenen Tag zur eingetragenen Uhrzeit, alle eventuell weiteren Turniertage beginnen ebenfalls zu dieser Anfangszeit. Ebenso endet das Turniargeschehen täglich zur eingestellten Uhrzeit.



Sind unterschiedliche Anfangs- und Endezeiten beabsichtigt, so können Sie diese durch Einfügen zusätzlicher Pausen (siehe Kapitel 19.6.1) erreichen.



Wird der vorgegebene Zeitrahmen in nicht vertretbarem Maße überschritten und kann kein weiterer Spieltag eingeplant werden, sollten Sie nach Abschluss Ihrer Planungen folgende Möglichkeiten prüfen:

- Kann die Anzahl der Spielfelder erweitert werden?
- Lassen sich Spielrunden durch die Wahl anderer Qualifikationsmodi verkleinern?
- Kann die Spielzeit verkürzt werden?
- Können Pausen verkürzt oder gestrichen werden?

Wird der Zeitplan dagegen erheblich unterschritten, könnten

- Spielrunden durch das Einrichten von Rückrunden vergrößert,
- die Spiel- oder/und Pausenzeiten verlängert oder
- das Teilnehmerfeld vergrößert werden.

### 11.2.1 Kategorienamen ändern

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

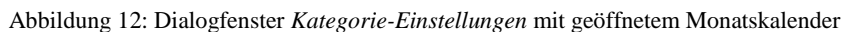


#### Vorgehensweise:

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

- 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 und im Infofeld *Gesamtspielplan für...* wiederfinden.

Mit einem Klick auf den Pfeil im Kalenderfeld für den Turnierbeginn öffnet sich ein Monatskalender.



Die Werktage sind weiß und die Wochenenden gelb hinterlegt. Der bisher eingestellte Tag ist rot markiert, gesperrte Tage sind hellgrau, alle anderen Tage sind schwarz dargestellt. Per Auswahl des Monats über die Blätter-Pfeile und einem einfachen Mausklick auf den betreffenden Kalendertag lassen sich Jahr, Monat und Tag des Turnierbeginns neu bestimmen. Das Turnierende wird hierbei synchron mit dem Turnierstart verschoben.



1. Im Rahmen *Turnierzeiten* auf das Pfeilsymbol hinter dem Kalenderfeld *Beginn* klicken.  
☒ Der Monatskalender wird geöffnet.
2. Gewünschten Monat über die Pfeiltasten auswählen.  
☒ Ein neues Kalenderblatt wird angezeigt.
3. Geplanten Starttag im Kalenderblatt anklicken.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

#### Ergebnis:

- Der selektierte Tag wird als neues Startdatum für das Turnier eingestellt.
- Die Turnierdauer bleibt unverändert. Deshalb wird das Endedatum automatisch angepasst.

### 11.2.3 Ende des Einzeltourniers ändern

Das Turnierende kann in der gleichen Weise wie der Turnierbeginn geändert werden. Das Turnierende kann allerdings nicht vor den Turnierstart geschoben werden, und eine Änderung des Turnierendes verändert gleichzeitig die Dauer des Turniers. Der Turnierbeginn bleibt durch diese Änderung unberührt.



#### Vorgehensweise:

1. Im Rahmen *Turnierzeiten* auf das Pfeilsymbol hinter dem Kalenderfeld *Ende* klicken.  
☒ Der Monatskalender wird geöffnet.
2. Gewünschten Monat über die Pfeiltasten auswählen.  
☒ Ein neues Kalenderblatt wird angezeigt.
3. Geplanten Endetag im Kalenderblatt anklicken.

#### Ergebnis:

- Der selektierte Tag wird als neues Endedatum für das Turnier eingestellt.
- Damit wird auch die Turnierdauer geändert.

### 11.2.4 Eintragungen in *Spielzeit von* ändern

Die Angaben in *Spielzeit von* bestimmen, wann an jedem Turniertag der Spielbetrieb aufgenommen werden soll. Für die Erfassung der Startzeit ist ein Kombinationsfeld vorgesehen. Durch Anklicken des nebenstehenden Pfeils öffnet sich die Auswahlliste. Die Zeiten sind im Halbe-Stunden-Takt erfasst. Mittels Rollbalken kann die Liste innerhalb des Sichtfensters bewegt werden. Die Auswahl erfolgt durch Selektion, also durch Anklicken der gewünschten Zeit. Selbstverständlich lassen sich die Spielzeiten in einem Kombinationsfeld auch manuell eingeben: einfach die vorbelegten Uhrzeiten markieren und überschreiben.



#### Vorgehensweise 1 (empfohlen):

1. Pfeil neben dem Kombinationsfeld *Spielzeit von* anklicken.  
☒ Auswahlliste mit den Uhrzeiten im Halbe-Stunden-Takt wird geöffnet.
2. Gewünschte Uhrzeit selektieren.





**Vorgehensweise 2:**

1. Eingabefeld *Spielzeit von* anklicken.
2. Uhrzeit im Format HH:MM (für beispielsweise 9:30 Uhr also 09:30) eingeben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

**Ergebnis:**

- Die eingegebene Uhrzeit wird als neue Startzeit für jeden Turniertag eingestellt.
- Die tägliche Spieldauer bleibt unverändert. Deshalb wird die Endezeit (*Spielzeit bis*) automatisch angepasst.



Unter Umständen sollen Spiele zu unterschiedlichen Zeiten begonnen werden. Beispielsweise soll am ersten Tag ab 9:00 Uhr und am zweiten Tag erst ab 10:00 Uhr gespielt werden. In diesem Fall muss der früheste Start, also 9:00 Uhr, eingestellt werden. Am Folgetag wird dann für 9:00 Uhr eine Turnierpause bis 10:00 Uhr eingetragen. Wie feste Turnierpausen eingeplant werden, können Sie im Kapitel 19.6 (Pausenplanung) nachlesen.

### 11.2.5 Eintragungen in *Spielzeit bis* ändern

Die Angaben in *Spielzeit bis* bestimmen, wann der tägliche Spielbetrieb enden soll. Für die Erfassung der Endezeit ist ein Kombinationsfeld vorgesehen. Durch Anklicken des nebenstehenden Pfeils öffnet sich die Auswahlliste. Die Zeiten sind im Halbe-Stunden-Takt erfasst. Mittels Rollbalken kann die Liste innerhalb des Sichtfensters bewegt werden. Die Auswahl erfolgt durch Selektion, also durch Anklicken der gewünschten Zeit. Selbstverständlich lassen sich die Spielzeiten in einem Kombinationsfeld auch manuell eingeben: einfach die vorgelegten Uhrzeiten markieren und überschreiben.



**Vorgehensweise 1 (empfohlen):**

1. Pfeil neben dem Kombinationsfeld *Spielzeit bis* anklicken.  
☒ Auswahlliste mit den Uhrzeiten im Halbe-Stunden-Takt wird geöffnet.
2. Gewünschte Uhrzeit selektieren.



**Vorgehensweise 2:**

1. Eingabefeld *Spielzeit von* anklicken.
2. Uhrzeit im Format HH:MM (für beispielsweise 17:30 Uhr also 17:30) eingeben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

#### Ergebnis:

- Die eingegebene Uhrzeit wird als neue Endezeit für jeden Turniertag eingestellt.
- Durch die Änderung der Endezeit wird auch die tägliche Spieldauer beeinflusst. Die Angabe *Spielzeit von* bleibt unverändert.



Konstante Endezeiten sind nicht immer gewünscht. Beispielsweise soll am ersten Tag nur bis 16:00 Uhr gespielt werden. An den Folgetagen soll der Spielbetrieb bis 19:00 Uhr andauern. In diesem Fall muss das späteste Ende, also 19:00 Uhr, eingestellt werden. Für den ersten Tag wird dann ab 16:00 Uhr eine Turnierpause bis 19:00 Uhr eingetragen. Wie feste Turnierpausen eingeplant werden, können Sie im Kapitel 19.6 (Pausenplanung) nachlesen.

### 11.2.6 Startgebühr ändern

Wird eine *Startgebühr* erhoben, kann der *Betrag* in das dafür vorgesehene Eingabefeld eingetragen werden. Die Währung wird vom Programm automatisch eingesetzt. In den Bildschirmmasken wird die internationale Schreibweise „EUR“ verwendet, in den Reports das Eurozeichen „€“.

Um die Startgebühr zu ändern, klicken Sie in das betreffende Eingabefeld und überschreiben den Betrag.



#### 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.

### 11.2.7 Alarmierung für Startgebühr ein- oder ausschalten

Wird eine Startgebühr erhoben, so erfolgt im Programm **Turnierleitung** 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 geändert werden.

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



#### 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.

### 11.2.8 Alarmzeit für Startgebühr ändern

Wird eine Startgebühr erhoben, so erfolgt im Programm **Turnierleitung** 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 geändert werden.



**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.

### 11.2.9 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 im Programm **Turnierleitung** ein Alarm. 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 geändert werden.

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.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

#### 11.2.10 Alarmzeit für Spielerpässe ändern

Die Abgabe der Meldebögen und der Spielerpässe kann überwacht werden. Hat eine Mannschaft ihre Meldung nicht rechtzeitig abgegeben, so erfolgt im Programm **Turnierleitung** ein Alarm. 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 geändert werden.



##### 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.

#### 11.3 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.

The screenshot shows the 'Kategorie-Einstellungen' dialog box with the 'Gruppenspiele' tab selected. The 'Kategorie' dropdown is set to 'A-Jugend'. The 'Punktevergabe' section has input fields for 3 points for a win, 1 point for a draw, and 0 points for a loss. The 'Ermittlung der Gruppenplatzierungen' section has a list of rules: 1. Punkte (checked), 2. Direkter Vergleich (checked), 3. Tordifferenz (checked), 4. Mehrgeschossene Tore (checked), and 5. Doppelte Wertung der Auswärtstore (unchecked). There are also checkboxes for 'Entscheidungsspiel', 'mit Verlängerung', 'Golden Goal', and 'Elfmeterschießen' (selected). The 'OK' and 'ABBRECHEN' buttons are at the bottom.

Abbildung 13: Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*, Registerblatt *Gruppenspiele*

### 11.3.1 Rahmen *Punktevergabe*

Bei der Spielwertung ist folgende Punktevergabe voreingestellt:

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

#### 11.3.1.1 Punktevergabe ändern

Die Voreinstellung 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.

### 11.3.2 Rahmen *Ermittlung der Gruppenplatzierungen*

Bei der Qualifikation für die nächste Siegrunde 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 Gesamt-Tordifferenz 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 Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

- Die *doppelte Wertung der Auswärtstore* 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.

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 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 kann im Benutzerhandbuch für das Programm **Turnierleitung** nachgelesen werden.

### 11.3.2.1 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.

### 11.3.2.2 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.

### 11.3.2.3 Entscheidungsspiele vorsehen

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



**Vorgehensweise:**

Kontrollfeld *Entscheidungsspiel* anklicken.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

#### Ergebnis:

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

#### 11.3.2.4 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.

### 11.4 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.



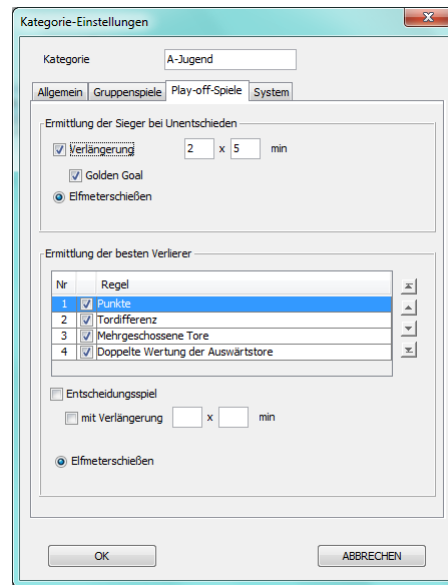


Abbildung 14: Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*, Registerblatt *Play-off-Spiele*

### 11.4.1 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.

#### 11.4.1.1 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.



#### Vorgehensweise:

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

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

#### 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.

#### 11.4.2 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 *Auswärtstore* 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, 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* und im Benutzerhandbuch für das Programm **Turnierleitung**.

#### 11.4.2.1 Regeln zur Platzierung ein- oder ausschalten

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



**Vorgehensweise:**

Kontrollfeld für die betreffende Regel anklicken.

**Ergebnis:**

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

#### 11.4.2.2 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.

#### 11.4.2.3 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.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen



#### 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.

#### 11.4.2.4 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.

### 11.5 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 9.2) und können dort geändert werden.

## Die Dialogfenster Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

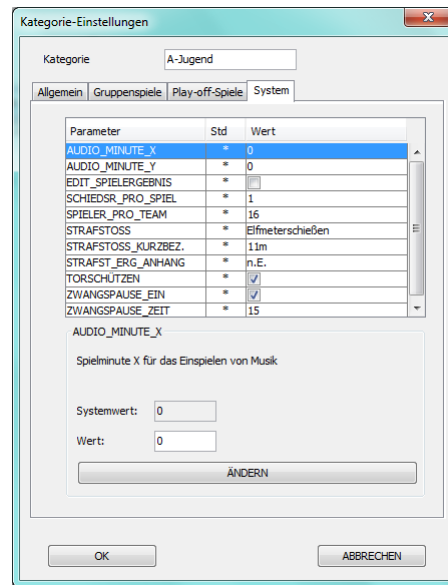


Abbildung 15: Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen*, Registerblatt *System*

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.

### 11.5.1 Systemparameter

Die nachfolgende Liste erklärt die Systemparameter.

<i>AUDIO_MINUTE_X</i>	Wenn Sie im Audio-Modul das Ereignis „MINUTE X“ verwenden wollen, dann können Sie hier vorgegeben, welche Spielminute das sein soll.
<i>AUDIO_MINUTE_Y</i>	Wenn Sie im Audio-Modul das Ereignis „MINUTE Y“ verwenden wollen, dann können Sie hier vorgegeben, welche Spielminute das sein soll.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Kategorie-Einstellungen

<i>EDIT_SPIELERGESBNIS</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 <b>Turnierleitung</b> 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 einzeln</i> 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 feste, 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 im Programm <b>Turnierleitung</b>.</p> <p>Wenn Sie das Häkchen <input checked="" type="checkbox"/> setzen, dann öffnet sich beim Anklicken einer der Schaltflächen [ + ] 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 [ + ] 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.

## 11.6 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.

## 12 Dialogfenster *Mannschaften*

Wenn Sie die Option *Mannschaften* im Menü *Turnierplanung* oder die Schaltfläche [MANNSCHAFTEN] anklicken, öffnet sich das Dialogfenster für die Eingabe und Verwaltung der teilnehmenden Mannschaften.

Abbildung 16: Dialogfenster *Mannschaften* mit Eintragungen

Im ersten Feld ist die Anzahl der *teilnehmenden Mannschaften* eingetragen, darunter befindet sich die Liste mit den Mannschaftsnamen. Vom Programm werden die Mannschaften automatisch mit „Mannschaft <Nummer>“ gekennzeichnet. Außerdem sind in der Liste Vermerke enthalten, ab welcher *Startrunde* die betreffende Mannschaft ins Geschehen eingreifen und ob die Mannschaft von der *Startgebühr* befreit werden soll. Alle Angaben können geändert werden.



Bei einer Änderung der Anzahl der Mannschaften oder der Einstiegsrunde von Mannschaften kann es passieren, dass die neue Planung an einer Stelle Fragen aufwirft – an welcher Stelle genau, darauf verweist nach dem Abspeichern ein roter Ampel-Pfeil vor der betreffenden Schaltfläche, die dann unbedingt nachbearbeitet werden muss.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Mannschaften

#### 12.1 Schaltflächen

Alle Änderungen werden sofort sichtbar, aber erst durch Anklicken einer Schaltfläche verarbeitet:

**[OK]** Ihre Änderungen werden gespeichert und somit in den gesamten Spielplan eingearbeitet. Gleichzeitig beenden Sie den Dialog und kehren in das Hauptfenster zurück.

**[ABBRECHEN]** Alle Änderungen werden rückgängig gemacht und der zuletzt gespeicherte Zustand wiederhergestellt. Das Dialogfenster bleibt geöffnet.

#### 12.2 Anzahl der Mannschaften verändern

Im Eingabefeld *Teilnehmende Mannschaften* können Sie die Zahl der teilnehmenden Mannschaften überprüfen und gegebenenfalls korrigieren.



##### Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Teilnehmende Mannschaften* anklicken.
2. Anzahl der Mannschaften ändern.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

##### Ergebnis:

- Wird die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften vergrößert, erscheinen hinzukommende Mannschaften automatisch am Ende der Liste und erhalten die Bezeichnung „Mannschaft <Nummer>“.
- Wird die Anzahl der Teams hingegen verkleinert, werden Teams am Ende der Liste gelöscht. Dies erfolgt automatisch, wenn die Mannschaften zu diesem Zeitpunkt namentlich noch nicht erfasst waren, also noch mit „Mannschaft <Nummer>“ bezeichnet werden. Andernfalls fragt das Programm, welche Mannschaft aus der Liste gelöscht werden soll.

#### 12.3 Mannschaften benennen

Steht das Teilnehmerfeld endgültig fest, sollten Sie aufgrund der besseren Übersicht die teilnehmenden Mannschaften in den jeweiligen Eingabefeldern benennen.



##### Vorgehensweise:

1. Betreffendes Namensfeld anklicken.
2. Eintragung überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

##### Ergebnis:

Der neue Name wird automatisch in alle Anzeigen und Spielpläne übernommen.



## 12.4 Einstiegsrunde einer Mannschaft ändern

Der *Kategorie-Assistent* plant alle Mannschaften mit einem Start in Spielrunde 1 ein. Möchten Sie während des Turniers vielleicht mit einem prominenten Überraschungsgast aufwarten, der erst ab einer späteren Spielrunde antreten soll, lässt sich dies im entsprechenden Eingabefeld *Startrunde* eintragen.



### Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Startrunde* der Mannschaft anklicken.
2. Neue Startrunde eintragen.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

### Ergebnis:

Die Mannschaft wird erst für die neue Startrunde eingeplant.

## 12.5 Wie erlasse ich Startgebühren?

Einzelne Teams können von der Startgebühr befreit werden, indem das Kontrollfeld *keine Startgebühr* der entsprechenden Mannschaft angekreuzt wird.



### Vorgehensweise:

Kontrollfeld *keine Startgebühr* in der Zeile der betreffenden Mannschaft(en) anklicken.

### Ergebnis:

Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Bei Aktivierung wird ein Häkchen ☒ angezeigt, bei Deaktivierung das Häkchen wieder entfernt.

## 13 Dialogfenster *Spielrundenerstellung*

Bei Auswahl der Option *Spielrunden* im Menü *Turnierplanung* oder mit einem Klick auf die Schaltfläche [SPIELRUNDEN] öffnet sich das Dialogfenster *Spielrundenerstellung* für den technischen Turnierverlauf.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Spielrundenerstellung

Nr.	Spielrunde	Typ	Modus	Mannschaften	Gruppen	Spielfelder	Zeitgl.
1	Vorrunde	Qualifikationsrunde	Gruppenspiele	32	8	4	
2	Achtelfinale	Qualifikationsrunde	Play-off-Spiele	16		2	
3	Viertelfinale	Qualifikationsrunde	Play-off-Spiele	8		2	
4	Halbfinale	Qualifikationsrunde	Play-off-Spiele	4		2	

**Kategorie 1 - Spielrunde 1**

Name der Spielrunde:

Spieltyp:

Spielmodus:

Anzahl der Mannschaften:

Anzahl der Gruppen:

Anzahl von Spielen:

Spielzeit:  X  Minuten  Minuten Pause

Organisatorische Pause:  Minuten nach  Spielen

Spielfelder:

zeitgleich zu Spielrunde:

Platzierungsgruppe:  Name:

Vorschläge

LÖSCHEN NEU RÜCKGÄNGIG SPEICHERN

Status

Anzahl der Spiele:  Start der Spielrunde:

Dauer der Spielrunde:  Stunden Ende der Spielrunde:

OK

Abbildung 17: Dialogfenster *Spielrundenerstellung*

In der Übersicht sind alle bisher erstellten Spielrunden und deren Austragungsmodi aufgeführt. Nach dem Öffnen des Dialogfensters ist automatisch die erste Spielrunde selektiert, und die Planungsparameter dieser Spielrunde (Anzahl der teilnehmenden Mannschaften, Spielzeit, Pausenzeiten usw.) sind angezeigt. Durch Selektion einer anderen Spielrunde werden deren Planungsdaten sichtbar. Die meisten Angaben sind änderbar.

Der Rahmen *Status* im unteren Teil des Dialogfensters ist eine Planungshilfe. Er zeigt die Anzahl der Spiele, die Start- und Endezeit und die Gesamtdauer der ausgewählten Spielrunde. Mit dieser Anzeige kann kontrolliert werden, wie sich Änderungen auf die jeweilige Spielrunde auswirken. Hier gilt es, auf die Farben zu achten: **Schwarz** zeigt die tatsächliche Dauer im Turnierkalender, also inklusive eventuell geplanter Turnierpausen, an. **Rot** bedeutet, dass bei der Berechnung der Dauer dieser Spielrunde nur die Spielzeit und eventuelle Halbzeit- und organisatorische Pausen berücksichtigt wurden.



Bei manchen Änderungen muss der gesamte Spielplan überarbeitet werden, denn die vorherigen Planungen sind nun teilweise hinfällig geworden.

Nun kann es passieren, dass die neue Planung an einer Stelle Fragen aufwirft. An welcher Stelle genau, darauf verweist der rote Ampel-Pfeil, wenn Sie später in das Hauptfenster zurückkehren.

Der rote Ampel-Pfeil zeigt auf eine Schaltfläche, die Sie zur Nachbearbeitung der Turnierparameter anklicken müssen.

### 13.1 Schaltflächen

Bevor wir die Eingabefelder und Änderungsmöglichkeiten beschreiben, wollen wir an dieser Stelle zuerst auf die Schaltflächen eingehen:

[LÖSCHEN]

Alle Spielrunden ab der selektierten Runde werden gelöscht.

[NEU]	Diese Schaltfläche braucht nur nach einem Löschen von Spielrunden angeklickt werden, um eine neue Spielrunde ergänzen zu können.
[RÜCKGÄNGIG]	Sämtliche Änderungen werden rückgängig gemacht und der zuletzt gespeicherte Zustand wiederhergestellt.
[SPEICHERN]	Die vorgenommenen Änderungen sind zwar sofort in dem Dialogfenster sichtbar, werden aber erst durch Anklicken dieser Schaltfläche gespeichert.  Diese Schaltfläche kann erst dann angeklickt werden, wenn zuvor die Daten einer Spielrunde geändert wurden.
[OK]	Das Dialogfenster wird geschlossen und in das Hauptfenster zurückgekehrt.



Da ein Standardturnier immer mit einer Finalrunde abschließt, ist die Schaltfläche [NEU] gesperrt, sobald eine Finalrunde definiert ist. Um weitere Spielrunden einzufügen, müssen Sie zuerst die Finalrunde in eine Qualifikations- oder Platzierungsrunde umwandeln.

## 13.2 Spielrunde selektieren

Nach dem Öffnen des Dialogfensters *Spielrundenerstellung* zeigt das Programm automatisch die erste Spielrunde und deren Bedingungen an. Durch Anklicken können Sie die Bedingungen der jeweils anderen Runden abfragen und gegebenenfalls modifizieren. Die ausgewählte Spielrunde wird jeweils blau hinterlegt.

Falls an der vorherigen Spielrunde Änderungen vorgenommen wurden und diese noch nicht gespeichert sind, fragt das Programm, ob die Änderungen gespeichert werden sollen. Mit [JA] werden die Änderungen gespeichert, andernfalls werden die Änderungen verworfen.

## 13.3 Neue Spielrunde einfügen

Der Kategorie-Assistent hat ein Turnier geplant, und Sie möchten jetzt beispielsweise noch ein Halbfinale einfügen, dann gehen Sie wie folgt vor:

- Wenn die Schaltfläche [NEU] im Moment gesperrt sein sollte, müssen Sie zuerst den Spielrundentyp der Finalrunde in Qualifikations- oder Platzierungsrunde ändern. Wie das geht, erfahren Sie in Kapitel 13.5 „Spieltyp ändern“.
- „Verschieben“ Sie ab der Spielrunde, die der neuen Spielrunde folgen soll, alle nachfolgenden Spielrunden, indem Sie jeweils die Spielrunden-Parameter einer Spielrunde in die nachfolgende Spielrunde übertragen.
- Geben Sie dann die Spielrunden-Parameter der neuen Spielrunde ein.
- Falls das Programm nicht automatisch eine neue Finalrunde ergänzt hat, hängen Sie zum Schluss eine neue Finalrunde an.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Spielrundenerstellung

#### 13.4 Name einer Spielrunde ändern

Im Eingabefeld *Name der Spielrunde* ist „Runde 1“ eingetragen. Vom Programm werden neue Spielrunden mit dem Namen „Spielrunde <Nummer>“ vorbelegt. Dieser Name kann beliebig geändert werden.



##### Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Name der Spielrunde* anklicken.
2. Eintragung überschreiben.
3. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

##### Ergebnis:

Der neue Name wird für die Spielrunde – auch in der Übersicht – übernommen.

#### 13.5 Spieltyp ändern

Ein Turnier besteht aus beliebig vielen Qualifikations- und Platzierungsrunden und genau einer Finalrunde. Qualifikationsrunde bedeutet, dass sich Mannschaften für eine nächsthöhere Spielrunde qualifizieren. Es muss also mindestens eine weitere Spielrunde geben. Platzierungsrunden sind vorgezogene Platzierungsspiele, die schon vor der Ermittlung der Finalisten ausgetragen werden sollen. Finalrunde heißt, dass mit dieser Runde das Turnier beendet wird.



##### Vorgehensweise:

1. Pfeil im Listefeld *Spieltyp* anklicken.
2. Spieltyp per Mausklick auswählen.

##### Ergebnis:

- Der neue Spieltyp wird übernommen.
- Entsprechend dem Spieltyp können andere Eingabefelder aktiviert oder deaktiviert werden.



- Eine Qualifikationsrunde kann nicht zur Finalrunde geändert werden. Hierzu müssen erst die nachfolgenden Spielrunden gelöscht werden.
- Wird eine Finalrunde in eine Qualifikationsrunde umgewandelt, dann muss eine neue Finalrunde ergänzt werden.

#### 13.6 Spielmodus ändern

Hinsichtlich des *Spielmodus* kann jede Spielrunde geändert werden. Die Mannschaften können wahlweise in Gruppen- oder in Play-off-Spielen gegeneinander antreten.



**Vorgehensweise:**

1. Pfeil im Listefeld *Spielmodus* anklicken.
2. Modus per Mausklick auswählen.

**Ergebnis:**

- Der neue Spielmodus wird übernommen.
- Bei Gruppenspielen wird das Eingabefeld *Anzahl der Gruppen* aktiviert,
- bei Play-off-Spielen wird das Eingabefeld deaktiviert.

### 13.7 Anzahl der Mannschaften ändern

Die Anzahl der Mannschaften, die in der ersten Spielrunde antreten, wurde bereits im Dialogfenster *Mannschaften* durch das Eingabefeld *Startrunde* vorgegeben. Das Eingabefeld *Anzahl der Mannschaften* ist deswegen gesperrt.

Für die anderen Spielrunden wird die Anzahl der Mannschaften zunächst vom Programm bestimmt, und zwar abhängig vom Spielmodus der vorherigen Spielrunde:

- Bei Gruppenspielen wird angenommen, dass sich jeweils zwei Mannschaften pro Gruppe qualifizieren.
- Bei Play-off-Spielen wird angenommen, dass sich die Sieger qualifizieren.

Zusätzlich werden vom Programm die „Späteinsteiger“ berücksichtigt. Das sind alle Mannschaften, die erst zu einer späteren als der ersten Spielrunde beginnen, oder diejenigen Mannschaften, die sich beispielsweise über eine Hoffnungsrunde qualifizieren.

Die Anzahl der Mannschaften kann ab der zweiten Spielrunde geändert werden.



**Vorgehensweise:**

1. Eingabefeld *Anzahl der Mannschaften* anklicken.
2. Anzahl überschreiben.
3. Änderung mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

**Ergebnis:**

Die neue Anzahl der Mannschaften wird übernommen.

### 13.8 Anzahl der Gruppen ändern

Nur im Spielmodus *Gruppenspiele* lässt sich im Eingabefeld *Anzahl der Gruppen* bestimmen, in wie viele Gruppen die Mannschaften aufgeteilt werden sollen.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Spielrundenerstellung



#### Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Anzahl der Gruppen* anklicken.
2. Anzahl überschreiben.
3. Änderung mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

#### Ergebnis:

Die neue Anzahl der Gruppen wird übernommen.

Außer der Möglichkeit, die Anzahl der Gruppen direkt einzugeben, bietet das Programm über die Schaltfläche *[Vorschläge]* eine Funktion, die Gruppenanzahl aus einer Liste aller mit der Mannschaftszahl vereinbarten Aufteilungen auszuwählen. Mehr Informationen dazu finden Sie in Kapitel 17 (Dialogfenster *Manuelle Gruppenauslosung*).

## 13.9 Anzahl von Spielen ändern

Dieses Feld ist für Standardturniere gesperrt. Nur beim Spieletreff können Sie bei Spielrunden im Spielmodus *Gruppenspiele* ein Limit für die Anzahl von Spielen je Mannschaft vorgeben. Statt gegen jede andere Mannschaft der Gruppen absolvieren die Mannschaften in diesem Fall nur eine reduzierte Anzahl von Spielen.



#### Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *Anzahl von Spielen* anklicken.
2. Anzahl überschreiben.
3. Änderung mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

#### Ergebnis:

Das Limit an Spielen wird übernommen.

## 13.10 Spielzeit ändern

In den Eingabefeldern zur *Spielzeit* kann die Dauer der Spiele und der möglichen Halbzeitpausen festgelegt werden. Vom Programm ist eine Spielzeit von 1 x 20 Minuten voreingestellt.



#### Vorgehensweise:

1. Gewünschtes Eingabefeld zu *Spielzeit* anklicken.
2. Inhalt überschreiben.
3. Änderung mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

#### Ergebnis:

Die neue Spielzeit wird für die betreffende Spielrunde übernommen.

### 13.11 Organisatorische Pausen vorsehen

Bis das nächste Spiel beginnen kann, treten immer mehr oder weniger große Zeitverzögerungen auf: Die Teams des vorangegangenen Spiels müssen den Platz verlassen, und die beiden nächsten Mannschaften müssen sich formieren.

Über die Einstellung *Organisatorische Pausen* können diese Pausen automatisch im Terminplan berücksichtigt werden. So könnte nach jedem Spiel eine Pause eingeplant werden, doch geht dabei unter Umständen wertvolle Zeit verloren. Insbesondere bei Hallen- oder Kleinfeldturnieren kann der Wechsel relativ schnell vollzogen werden. In diesem Fall ist es sinnvoller, kurze Zeitverzögerungen erst in Kauf zu nehmen und nach einer bestimmten Anzahl von Spielen eine etwas längere Pause vorzusehen, um die bisher aufgelaufenen Zeitverzögerungen auszugleichen.



#### **Vorgehensweise:**

1. Zuerst Eingabefeld für die Pausenlänge anklicken.
2. Dauer der Pause überschreiben.
3. Änderung mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [⇥] abschließen.
4. Eingabefeld *nach* Anzahl von *Spiele*n anklicken.
5. Spielanzahl überschreiben.
6. Änderung mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [⇥] abschließen.

#### **Ergebnis:**

Die organisatorischen Pausen für diese Spielrunde werden in den Turnierkalender aufgenommen.

### 13.12 Anzahl Spielfelder ändern

In der Regel ist dieses Eingabefeld gesperrt. Dies liegt daran, dass in dieser Spielrunde bereits Spielfelder zugeordnet sind. In diesem Fall kann die Anzahl der Spielfelder nur über das Dialogfenster *Spielplanerstellung* geändert werden.

Nur bei neuen Spielrunden kann die Anzahl der Spielfelder hier geändert werden.



#### **Vorgehensweise:**

1. Eingabefeld für die Anzahl der *Spielfelder* anklicken.
2. Anzahl überschreiben.
3. Änderung mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [⇥] abschließen.

#### **Ergebnis:**

- Die neue Anzahl von Spielfeldern wird im Spielplan und Turnierkalender berücksichtigt.
- Per Programm wird voreingestellt, dass alle Spiele auf allen Spielfeldern ausgetragen werden können.

#### 13.13 Parallelrunde definieren

Wenn Sie Trost-/Hoffnungsrunden definieren oder wenn Sie Platzierungsrunden planen, dann ist es unter Umständen sinnvoll, zwei Spielrunden parallel (auf verschiedenen Spielfeldern) oder im Wechsel auf den gleichen Spielfeldern auszutragen, um die Wartezeiten der Mannschaften in einem vertretbaren Maß zu halten.



##### Vorgehensweise:

1. Eingabefeld *zeitgleich zu Spielrunde* anklicken.
2. Spielrunde, die zur selben Zeit gespielt werden kann, auswählen.

##### Ergebnis:

- Die Spielpläne der beiden Spielrunden werden neu berechnet, so dass die Spiele parallel auf verschiedenen Spielfeldern oder nacheinander abwechselnd auf denselben Spielfeldern eingeplant werden.

#### 13.14 Platzierungsgruppe definieren

Normalerweise wird jede Spielrunde bei der Endplatzierung einzeln betrachtet. Je höher eine Spielrundennummer, desto besser ist die Platzierung der teilnehmenden Mannschaften.

Jetzt kann es aber sein, dass Sie mehrere gleichrangige Spielrunden 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.

Um mehrere Spielrunden als gleichrangig zu betrachten, wurde der Begriff Platzierungsgruppe eingeführt. Bei allen gleichrangigen Spielrunden muss die niedrigste Spielrundennummer als *Platzierungsgruppe* eingetragen werden. Der Name der Platzierungsgruppe kann frei gewählt werden.



##### Vorgehensweise:

1. Selektieren Sie die zweite gleichrangige Spielrunde.
2. Überschreiben Sie die *Platzierungsgruppe* mit der Nummer der ersten gleichrangigen Spielrunde.
3. Ändern Sie (einmalig) den *Namen* der Platzierungsgruppe.
4. Speichern Sie die Daten und wiederholen Sie den Vorgang für alle weiteren gleichrangigen Spielrunden.

##### Ergebnis:

- Alle von Ihnen so bearbeiteten Spielrunden werden in der Endplatzierung genauso bewertet wie die Spielrunde, deren Spielrundennummer Sie als Nummer der Platzierungsgruppe angegeben haben.
- Bei den Platzierungsregeln wird der von Ihnen gewählte Name der Platzierungsgruppe verwendet.



## 14 Dialogfenster *Vorschläge für Gruppenanzahl*

Außer der Möglichkeit, die Anzahl der Gruppen im Dialogfenster *Spielrundenerstellung* direkt einzugeben, bietet das Programm eine Funktion, alle mit der Mannschaftszahl vereinbarten Aufteilungen anzuzeigen. Beim Anklicken der Schaltfläche *[Vorschläge]* öffnet das Programm das Dialogfenster *Vorschläge für Gruppenanzahl* und unterbreitet Ihnen alle hinsichtlich der Anzahl der Mannschaften geeigneten Möglichkeiten zur Gruppeneinteilung. Für jede Alternative wird die Anzahl der Mannschaften pro Gruppe und die sich daraus ergebende Anzahl der Spiele und die Dauer der Spielrunde angegeben.

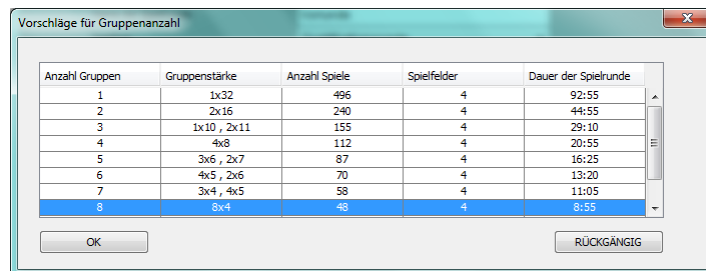


Abbildung 18: Dialogfenster *Vorschläge für Gruppenanzahl*

### 14.1 Schaltflächen

Über die Schaltflächen schließen Sie das Auswahlfenster und kehren in das Dialogfenster *Spielrundenerstellung* zurück.

*[OK]* Die selektierte Gruppeneinteilung wird in das Dialogfenster *Spielrundenerstellung* übernommen.

*[ABBRECHEN]* Die zuletzt im Dialogfenster *Spielrundenerstellung* angezeigte Gruppeneinteilung bleibt erhalten.

### 14.2 Andere Gruppenanzahl auswählen

Wenn Sie die Anzahl der Gruppenspiele durch eine andere Gruppeneinteilung ändern wollen, aber vorher prüfen möchten, wie sich die neue Gruppeneinteilung auf die Gesamtzahl der Spiele und auf die Dauer der Vorrunde auswirkt, dann benutzen Sie am besten das Dialogfenster *Vorschläge für Gruppenanzahl*. Es zeigt für jede Alternative die Anzahl der Mannschaften pro Gruppe und die sich daraus ergebende Anzahl der Spiele und die Dauer der Spielrunde.



#### **Vorgehensweise:**

1. Gewünschte Gruppeneinteilung selektieren.
2. Neue Auswahl mit der Schaltfläche *[OK]* bestätigen.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Qualifizierung aus...

#### Ergebnis:

- Das Dialogfenster wird geschlossen.
- Die neue Anzahl der Gruppen wird im Dialogfenster *Spielrundenerstellung* übernommen.

## 15 Dialogfenster *Qualifizierung aus...*

Mit der Auswahl der Option *Qualifikation* im Menü *Turnierplanung* oder durch Anklicken der Schaltfläche *[QUALIFIKATION]* öffnet sich das Dialogfenster zur Eingabe der Qualifikationsregeln.

The dialog box 'Qualifizierung aus Vorrunde' contains a table with the following data:

Nr.	Spielrunde	Typ	Modus	Mannschaften	Gruppen	Spielfelder	Zeitgl.
1	Vorrunde	Qualifikationsrunde	Gruppenspiele	32	8	4	
2	Achtelfinale	Qualifikationsrunde	Play-off-Spiele	16		2	
3	Viertelfinale	Qualifikationsrunde	Play-off-Spiele	8		2	
4	Halbfinale	Qualifikationsrunde	Play-off-Spiele	4		2	

Below the table, the 'Spielrunde 1' section has two panels:

- Qualifizierung für Siegrunde:** Set to '2'. Includes checkboxes for 'von Platz 1 bis' (checked) and 'Beste der Gruppen'. A list shows 'Platz 1 Gruppe A Vorrunde' through 'Platz 1 Gruppe G Vorrunde'. The 'Status' section shows 'Qualifizierte Mannschaft...' with 'Einsteiger aus anderen Runden' set to 16, 'Insgesamt' at 16, and 'Soll' at 16.
- Qualifizierung für Trost/Hoffnungsrunde:** Set to '3'. The 'Status' section shows 'Qualifizierte Mannschaft...' with 'Einsteiger aus anderen Runden' and 'Insgesamt' set to 0, and 'Soll' set to 0.

Buttons at the bottom include 'OK', 'PRÜFEN', and 'RÜCKGÄNGIG'.

Abbildung 19: Dialogfenster *Qualifizierung aus...*

Das Dialogfenster zeigt, nach welchen Kriterien eine Mannschaft die jeweils nächste Runde erreicht. Das Programm erstellt einen Vorschlag für die Qualifikation:

- Bei Gruppenspielen qualifizieren sich die beiden Erstplatzierten jeder Gruppe für die nächste Spielrunde.
- Bei Play-off-Spielen sind die Sieger für die nächste Spielrunde qualifiziert.

Selbstverständlich lassen sich die Qualifikationsmodi auch variieren. Es ist aber immer darauf zu achten, dass im unteren Rahmen *Status* die *Soll*-Zahl für die jeweilige Ziel-Spielrunde genau erreicht wird. Ist dies nicht der Fall, weist das Programm Sie darauf hin.

### 15.1 Der Rahmen *Status*

Der Rahmen *Status* ist eine Planungshilfe. Er zeigt, wie viele Mannschaften sich für die ausgewählte nächste Spielrunde qualifizieren.

Im Einzelnen zeigt der Rahmen an:

- wie viele Mannschaften aus der aktuell in der Übersicht selektierten Spielrunde kommen;
- wie viele Mannschaften als „Späteinsteiger“ (siehe Dialogfenster *Mannschaften*) und „Quereinsteiger“ (zum Beispiel aus Hoffnungsrunden) hinzukommen.

Darunter ist die Gesamtzahl und rechts daneben das im Dialogfenster *Spielrundenerstellung* definierte Soll eingetragen. Diese Angaben müssen bei einer korrekten Planung übereinstimmen.



Wenn Sie das Dialogfenster über die Schaltfläche [OK] verlassen, dann zeigt Ihnen das Programm in einem Meldungsfenster, welche Qualifikationen fehlerhaft sind.

## 15.2 Liste der Qualifikanten

Unterhalb der Qualifikationsregeln wird das Teilnehmerfeld angezeigt. Die Liste dient nur der Information, wie sich das Teilnehmerfeld zusammensetzt. Eingaben sind nicht möglich. Die Liste kann nur über die Qualifikationsregeln beeinflusst werden.

## 15.3 Schaltflächen

Bevor die Eingabefelder und Änderungsmöglichkeiten beschrieben werden, wollen wir an dieser Stelle zuerst auf die Schaltflächen eingehen:

[RÜCKGÄNGIG]	Sämtliche Änderungen werden rückgängig gemacht und der zuletzt gespeicherte Zustand wiederhergestellt.
[PRÜFEN]	Ihre Qualifikationsregeln werden auf Vollständigkeit und Korrektheit überprüft.
[OK]	Die Eingabemaske wird geschlossen. Gleichzeitig werden die Änderungen gespeichert.

## 15.4 Spielrunde selektieren

Nach dem Öffnen zeigt das Programm automatisch die Qualifikationsregeln der ersten Spielrunde an. Durch Anklicken können Sie die Regeln der anderen Runden abfragen und gegebenenfalls modifizieren. Die ausgewählte Spielrunde wird jeweils blau hinterlegt.



Die Finalrunde ist in der Regel die letzte Spielrunde eines Turniers. Es gibt also keine Qualifikationsregeln für nachfolgende Spielrunden. Deshalb kann die Finalrunde in diesem Dialogfenster nicht selektiert werden.

## 15.5 Unterscheidung Siegerrunde und Hoffnungsrunde

Die *Qualifizierung für Siegerrunde* ist immer anzugeben. Sie bestimmt, welche Mannschaften in der Hauptkonkurrenz bleiben, aus denen letztendlich der Turniersieger ermittelt wird.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Qualifizierung aus...

Die *Qualifizierung für Trost-/Hoffnungsrunde* kann angegeben werden. Sie erlaubt den schwächeren Mannschaften, weiterhin am Turniergeschehen teilzunehmen, obwohl sie für den Turniersieg (zumindest vorerst) nicht in Frage kommen.

#### 15.5.1 Qualifikationskriterien für die Siegerrunde

Die Qualifikationsregeln für Gruppenspiele und Play-off-Spiele sind unterschiedlich.

##### Bei Gruppenspielen können sich für die Siegerrunde qualifizieren:

- Die **Bestplatzierten** (Kontrollfeld *von Platz 1 bis*), also alle Mannschaften, die in den Gruppen jeweils die Plätze 1 bis N belegen. Für diese Regel ist der Platz N anzugeben; das Programm berechnet daraus die Anzahl der qualifizierten Mannschaften. Vom Programm ist voreingestellt, dass sich die Plätze 1 und 2 qualifizieren.
- Die **Gruppenbesten** (Kontrollfeld *Beste der Gruppen*). Das ist eine vorgegebene Anzahl von Mannschaften auf dem Tabellenplatz unmittelbar nach den Bestplatzierten. Die Platzziffer wird vom Programm aufgrund der vorherigen Regel *von Platz 1 bis* vorgegeben. Es ist dann nur noch die Anzahl der Mannschaften zu bestimmen. Bleibt es bei der Voreinstellung, dass sich alle Gruppenersten und Gruppenzweiten über die erste Regel qualifizieren, könnten jetzt noch einige beste Drittplatzierte für die nächste Spielrunde berücksichtigt werden.

##### Bei Play-off-Spielen können sich für die Siegerrunde qualifizieren:

- Die **Sieger** der einzelnen Spielpaarungen.
- Ein oder mehrere **Verlierer**. Hier ist die Regel *Beste Verlierer* (nur ein Teil der Mannschaften soll weiterkommen) oder *Alle Verlierer* (alle Mannschaften sollen weiterkommen) abhängig von der eingegebenen Anzahl.

#### 15.5.2 Qualifikationskriterien für die Trost- oder Hoffnungsrunde

Insbesondere bei Bambini- oder Schülerturnieren wird gerne vermieden, dass Mannschaften vorzeitig aus dem Turnier scheiden. Mannschaften, die für den Turniersieg nicht mehr in Frage kommen, können so trotzdem in Form von **Trost- oder Hoffnungsrunden** weiterhin am Turnier teilhaben.

Als **Hoffnungsrunde** werden solche Spielrunden bezeichnet, bei denen die Besten wieder in eine Siegerrunde zurückkehren und durchaus noch um den Turniersieg spielen können.

**Trostrunden** sind dann solche, bei denen die Verlierer unter sich weiterspielen. Lediglich dann, wenn auch der letzte Turnierplatz ausgespielt werden soll, kann beim Finale die Trostrunde wieder mit der Siegerrunde zusammengeführt werden.

Wie bei der Siegerrunde sind die Qualifikationsregeln für Gruppenspiele und Play-off-Spiele unterschiedlich. Außerdem besteht eine Abhängigkeit von den gewählten Regeln für die Siegerrunde.

##### Bei Gruppenspielen können sich für die Trost-/Hoffnungsrunde qualifizieren:

- Die **restlichen** Mannschaften (Kontrollfeld *Restliche der Gruppen*) auf einem Gruppenplatz. Diese Regel kann nur gemeinsam mit der Regel *Beste der Gruppen* für die Siegerrunde gewählt werden. Sie beschreibt alle restlichen Mannschaften auf dem Tabellenplatz, die sich

nicht für die Siegerrunde qualifizieren konnten. Die Platzziffer ist durch die Vorgabe bei der Regel *Beste der Gruppen* in der Siegerrunde vorgegeben und kann nicht geändert werden. Ebenso ist die Anzahl der Mannschaften fest vorgegeben und nicht änderbar. Sie errechnet sich aus der Anzahl der Gruppen abzüglich der Mannschaften auf dem Tabellenplatz, die in die Siegerrunde einziehen. Wenn sich beispielsweise bei 5 Gruppen nur eine Mannschaft über die Regel *Beste der Gruppen* für die Siegerrunde qualifiziert, dann wären es die restlichen 4 Mannschaften, die über die hier beschriebene Regel in der Trost- oder Hoffnungsrunde weiterspielen.

- Die **nachfolgenden Platzierungen** (Kontrollfeld *von Platz ... bis*), also alle Mannschaften, die in den Gruppen jeweils die Plätze X bis Y belegen. Für diese Regel ist der Platz Y anzugeben; das Programm berechnet daraus die Anzahl der qualifizierten Mannschaften. (Anmerkung: Vom Programm ist voreingestellt, dass sich nur die Mannschaften auf Platz X qualifizieren. Beziehen wir uns auf das vorherige Beispiel, dass der beste Gruppendritte in die Siegerrunde einzieht und die restlichen (4) Gruppendritten für die Trost-/Hoffnungsrunde qualifiziert sind, dann beginnt diese Regel ab Platz 4, und für jeden Platz erhöht sich die Zahl der Mannschaften um 5, weil es 5 Gruppen gibt.)
- Die **nächsten Gruppenbesten** (Kontrollfeld *Beste der Gruppen*). Das ist eine vorgegebene Anzahl von Mannschaften auf dem nächsten Tabellenplatz. Die Platzziffer wird vom Programm aufgrund der vorherigen Regel *von Platz ... bis* vorgegeben. Es ist dann nur noch die Anzahl der Mannschaften zu bestimmen. Im genannten Beispiel, dass sich alle Gruppendritten über die erste Regel qualifizieren, könnten jetzt noch einige Beste auf Platz 5 für die Trost-/Hoffnungsrunde berücksichtigt werden.

Bei **Play-off-Spielen** gibt es nur eine Regel für die **Verlierer**. Diese Regel ist abhängig von der Qualifikation für die Siegerrunde. Dementsprechend ändert sich der Text:

- *Alle Verlierer*: Diese Regel wird eingesetzt, wenn die Regel *Verlierer* oder *Beste Verlierer* bei der Siegerrunde nicht berücksichtigt wird. Die Anzahl der Mannschaften ist durch die Anzahl der Begegnungen in der aktuellen Spielrunde fest vorgegeben.
- *Weitere Verlierer*: Falls sich eine vorgegebene Anzahl bester Verlierer für die Siegerrunde qualifiziert, würden die restlichen Mannschaften in der Trost-/Hoffnungsrunde spielen. Die Anzahl der Mannschaften ist durch die Anzahl der Begegnungen in der aktuellen Spielrunde abzüglich der besten Verlierer, die in die Siegerrunde einziehen, fest vorgegeben.

## 15.6 Hinzufügen oder Löschen von Qualifikationsregeln

Die Qualifikationsregeln sind vorgegeben und können wahlweise per Mausklick aktiviert werden.



### Vorgehensweise:

Kontrollfeld der Qualifikationsregel anklicken.

### Ergebnis:

Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Bei Aktivierung wird ein Häkchen ☒ angezeigt, bei Deaktivierung das Häkchen wieder entfernt.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Spielplanerstellung

#### 15.7 Ändern einer Qualifikationsregel

Für die meisten Qualifikationsregeln sind noch zusätzliche Angaben notwendig. Das ist entweder eine Platzziffer (zum Beispiel für die Regel „von Platz 1 bis Platzierung N“ bei Gruppenspielen) oder eine Anzahl beziehungsweise ein Limit (zum Beispiel für die Regel „Beste Verlierer“ bei Play-off-Spielen). Diese Angaben können entsprechend der Regel geändert werden; nicht änderbare Angaben sind hellgrau gekennzeichnet.



##### Vorgehensweise:

1. Eingabefeld anklicken.
2. Inhalt überschreiben.
3. Änderung mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

##### Ergebnis:

- Die Qualifikationsregel wird geändert.
- Das Ergebnis kann in der Liste der Qualifikanten und im Rahmen *Status* kontrolliert werden.

#### 16 Dialogfenster *Spielplanerstellung*

Bei der Auswahl der Option *Spielplan* im Menü *Turnierplanung* oder bei einem Klick auf die Schaltfläche [SPIELPLAN] öffnet sich das Dialogfenster *Spielplanerstellung*.

**Spielplanerstellung**

Nr.	Spiellrunde	Typ	Modus	Mannschaften	Gruppen	Spielfelder	Zeitgl.
1	Vorrunde	Qualifikationsrunde	Gruppenspiele	32	8	4	
2	Achtelfinale	Qualifikationsrunde	Play-off-Spiele	16		2	
3	Viertelfinale	Qualifikationsrunde	Play-off-Spiele	8		2	
4	Halbfinale	Qualifikationsrunde	Play-off-Spiele	4		2	

**Kategorie 1 - Spielrunde 1**

Gruppeneinteilung

☒ erst Gruppe 1, dann Gruppe 2, ...

☐ erst Platz 1 in allen Gruppen, dann Platz 2, ...

☐ manuell ändern

☐ mit Rückrunde

	Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C
Spielfeld Nord	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Spielfeld West	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Spielfeld Süd	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielfeld Ost	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Status

Anzahl Spiele: 48

Start Spielrunde: 22.09.2007 09:00

Dauer Spielrunde: 8:40 Stunden

Ende Spielrunde: 22.09.2007 17:40

Start	Spiel	Gegner 1	Gegner 2
22.09.07 09:00	Spiel 1	Brasilien	Schottland
22.09.07 09:35	Spiel 2	Marokko	Norwegen
22.09.07 11:30	Spiel 3	Brasilien	Marokko
22.09.07 12:05	Spiel 4	Schottland	Norwegen
22.09.07 15:15	Spiel 5	Norwegen	Brasilien
22.09.07 15:50	Spiel 6	Schottland	Marokko

SPEICHERN RÜCKGÄNGIG OK

Abbildung 20: Dialogfenster *Spielplanerstellung*

In der Übersicht sind alle erstellten Spielrunden und deren Austragungsmodi dargestellt. Nach dem Öffnen des Dialogfensters ist automatisch die erste Spielrunde selektiert, und deren Auslosung wird im Rahmen rechts darunter angezeigt. Im Rahmen links davon sind – abhängig davon, ob es sich um Gruppen- oder Play-off-Spiele handelt – die Möglichkeiten aufgezählt, wie die Auslosung geändert werden kann.

Im Rahmen darunter ist aufgeführt, welche Spielfelder in dieser Spielrunde genutzt werden.

Der Rahmen *Status* links unten im Dialogfenster ist eine Planungshilfe. Er zeigt die Anzahl der Spiele, die Start- und Endezeit und die Gesamtdauer der ausgewählten Spielrunde. Mit dieser Anzeige ist kontrollierbar, wie sich Änderungen auf die jeweilige Spielrunde auswirken. Hier gilt es, auf die Farben in den Textfeldern zu achten: **Schwarz** zeigt die tatsächliche Dauer im Turnierkalender, also inklusive eventuell geplanter Turnierpausen, an. **Rot** bedeutet, dass bei der Berechnung der Dauer dieser Spielrunde nur die Spielzeit und eventuelle Halbzeit- und organisatorische Pausen berücksichtigt wurden.

Außerdem befindet sich in dem Rahmen ein **Ball**-Symbol, das grün oder rot gekennzeichnet ist. Ein **grüner** Ball bedeutet, dass die Spielplanung dieser Spielrunde vollständig und korrekt ist und die Daten auch abgespeichert sind. Ein **roter** Ball bedeutet, dass die Eingaben unvollständig oder die letzten Änderungen noch nicht gespeichert sind.

## 16.1 Schaltflächen

Bevor wir die Eingabefelder und Änderungsmöglichkeiten beschreiben, wollen wir an dieser Stelle zuerst auf die Schaltflächen eingehen:

<i>[SPEICHERN]</i>	Die vorgenommenen Änderungen sind zwar sofort in dem Dialogfenster sichtbar, werden aber erst durch Anklicken dieser Schaltfläche gespeichert.  Diese Schaltfläche kann erst dann angeklickt werden, wenn zuvor die Auslosung oder die Spielfeldzuordnung für eine Spielrunde geändert wurde.
<i>[RÜCKGÄNGIG]</i>	Sämtliche Änderungen werden rückgängig gemacht und der zuletzt gespeicherte Zustand wiederhergestellt.
<i>[OK]</i>	Das Dialogfenster wird geschlossen und in das Hauptfenster zurückgekehrt.

## 16.2 Spielrunde selektieren

Nach dem Öffnen des Dialogfensters *Spielplanerstellung* zeigt das Programm automatisch die erste Spielrunde und deren Bedingungen an. Durch Anklicken können Sie die Bedingungen der jeweils anderen Runden abfragen und gegebenenfalls modifizieren. Die ausgewählte Spielrunde wird jeweils blau hinterlegt.

Falls an der vorherigen Spielrunde Änderungen vorgenommen wurden und diese noch nicht gespeichert sind, fragt das Programm, ob die Änderungen gespeichert werden sollen. Bei *[JA]* werden die Änderungen gespeichert, andernfalls werden die Änderungen verworfen.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Spielplanerstellung

#### 16.3 Gruppenauslosung ändern

Bei Gruppenspielen wird im rechten Rahmen jeweils ein Registerblatt pro Gruppe angelegt.

In dem Registerblatt werden die Gruppenauslosung und die Gruppenspiele angezeigt.

Die Gruppenauslosung kann geändert werden; die Spielpaarungen werden dann automatisch angepasst.

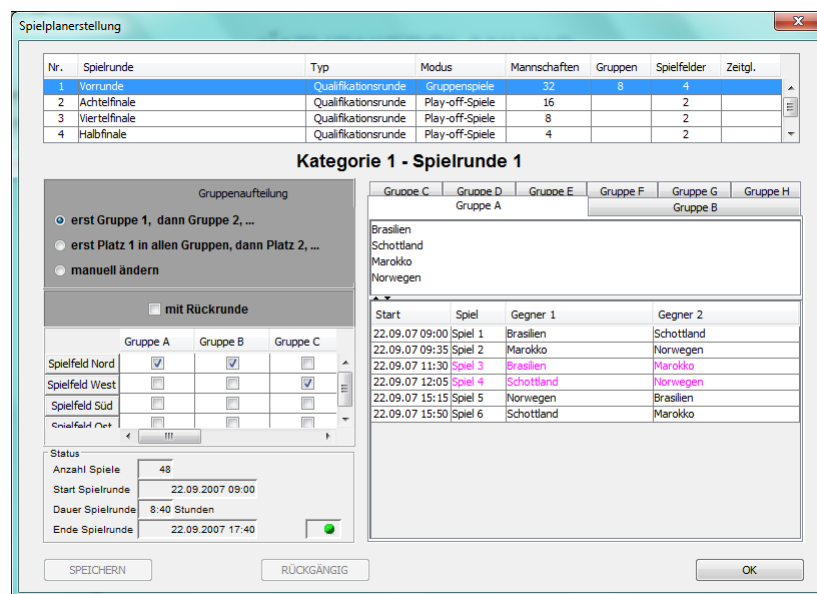


Abbildung 21: Dialogfenster *Spielplanerstellung* bei Gruppenspielen

Zur Änderung der Gruppenauslosung bietet das Programm drei Möglichkeiten:

*erst Gruppe 1, dann Gruppe 2, ...*

Wird diese Option gewählt, werden vom Programm die Mannschaften automatisch auf die Gruppen verteilt. Die erste Mannschaft im Teilnehmerfeld wird Gruppe 1 zugeteilt, ebenso die zweite und die dritte, und zwar so lange, bis die Gruppe 1 vollständig ist. Dann werden die nächsten Mannschaften der Gruppe 2 zugelost, bis auch diese vollständig ist. So wird die automatische Auslosung fortgesetzt, bis auch die letzte Gruppe vollständig ist.

*erst Platz 1 in allen Gruppen, dann Platz 2, ...*

Wird diese Option gewählt, werden vom Programm die Mannschaften automatisch auf die Gruppen verteilt. Die erste Mannschaft im Teilnehmerfeld wird der Gruppe 1 zugeteilt, die zweite der Gruppe 2 und die dritte der Gruppe 3, und zwar so lange, bis jeder Gruppe eine Mannschaft zugeordnet ist. Danach wird die nächste Mannschaft wieder der Gruppe 1 zugeordnet, die darauf folgende der Gruppe 2 und so weiter. So wird die automatische Auslosung fortgesetzt, bis alle Teilnehmer auf die Gruppen verteilt sind.

*manuell ändern*

Wer mit den Ergebnissen der beiden automatischen Aufteilungen nicht zufrieden ist, kann über diese Option die Auslosung von Hand vornehmen oder nachbessern.





**So wählen Sie Ihre Gruppeneinteilung:**

1. Gewünschte Option im Rahmen *Gruppeneinteilung* anklicken.
2. Das Ergebnis im rechten Rahmen kontrollieren.

**Ergebnis:**

- Die Gruppeneinteilung wird entweder automatisch geändert, oder bei der Option *manuell ändern* wird das Dialogfenster *Manuelle Gruppeneinteilung* geöffnet, mit dem die Einteilung per Hand vorgenommen oder verändert werden kann.
- Anschließend werden die Spielpaarungen aufgrund der neuen Einteilung automatisch überarbeitet.
- Das Ergebnis ist im rechten Rahmen zu sehen.



Die Spielpaarungen werden vom Programm automatisch zusammengestellt. Dabei achtet das Programm darauf, dass die Pausen für die Mannschaften zwischen zwei Spielen etwa gleich lang sind und dass eine Mannschaft, die in einer Begegnung links genannt wird, bei der nächsten Begegnung möglichst auf der rechten Seite geführt wird.

## 16.4 Gruppeneinteilung von Hand ändern

Wenn Sie verhindern möchten, dass die Favoriten schon in dieser Spielrunde gegeneinander spielen, oder wenn Sie mit den Ergebnissen der automatischen Gruppeneinteilung allgemein nicht zufrieden sind, dann können Sie über die Option *manuell ändern* von Hand eingreifen. Beim Anklicken des Optionsfeldes wird das Dialogfenster *Manuelle Gruppeneinteilung* geöffnet. Weitere Informationen zu diesem Dialogfenster finden Sie in Kapitel 17.

## 16.5 Gruppennamen ändern

Standardmäßig werden die Gruppennamen vom Programm mit „Gruppe <Nummer>“ vorgelegt. Missfällt Ihnen die Gruppenbezeichnung, so können Sie diese natürlich ändern.



**So ändern Sie den Gruppennamen:**

1. Zuerst die Gruppe mit der linken Maustaste anklicken.
2. Dann die Registerüberschrift der Gruppe mit der rechten Maustaste anklicken.  
☒ Das Dialogfenster *Ändern des Gruppennamens:...* wird geöffnet.
3. Gruppennamen überschreiben.
4. Eingabe mit ENTER- [↵] oder TAB-Taste [→] abschließen.

**Ergebnis:**

- Der Gruppenname wird geändert.
- In der Registerüberschrift erscheint nun der neue Gruppenname.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Spielplanerstellung

#### 16.6 Play-off-Auslosung ändern

Bei Play-off-Spielen werden im rechten Rahmen alle Spielpaarungen angezeigt. Mit den Optionsfeldern im Rahmen *Spielpaarungen* können die Spielpaarungen geändert werden.

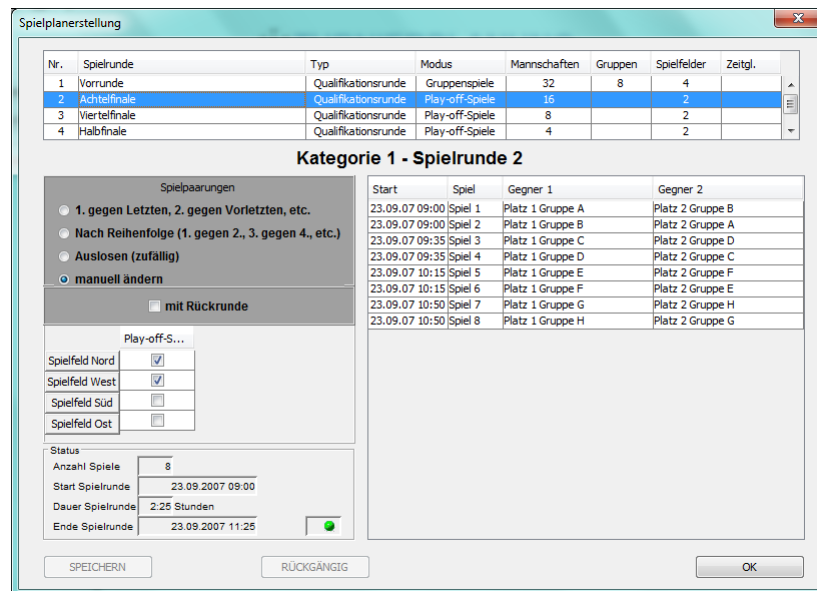


Abbildung 22: Dialogfenster *Spielplanerstellung* bei Play-off-Spielen

Zur Änderung der Play-off-Auslosung bietet das Programm vier Möglichkeiten:

*1. gegen Letzten, 2. gegen Vorletzten, etc.*

Wird diese Option gewählt, werden vom Programm die Spielpaarungen automatisch gebildet. Die erste Mannschaft in der Liste spielt gegen den Letzten in der Liste, die zweite Mannschaft gegen den Vorletzten und so weiter.

*Nach Reihenfolge (1. gegen 2., 3. gegen 4., etc.)*

Wird diese Option gewählt, werden vom Programm die Spielpaarungen automatisch gebildet. Die erste Mannschaft in der Liste spielt gegen die zweite Mannschaft in der Liste, die dritte Mannschaft gegen die vierte und so weiter.

*Auslosung (zufällig)*

Wird diese Option gewählt, werden vom Programm die Spielpaarungen automatisch nach dem Zufallsprinzip gebildet. Bei jedem Klick auf dieses Optionsfeld können andere Spielpaarungen entstehen.

*manuell ändern*

Wer mit den Ergebnissen der automatischen Aufteilungen nicht zufrieden ist, kann über diese Option die Auslosung von Hand vornehmen oder nachbessern.



**So wählen Sie Ihre Gruppeneinteilung:**

1. Gewünschte Option im Rahmen *Spielpaarungen* anklicken.
2. Das Ergebnis im rechten Rahmen kontrollieren.

**Ergebnis:**

- Die Spielpaarungen werden entweder automatisch geändert, oder bei der Option *manuell ändern* wird das Dialogfenster *Manuelle Auslosung der Play-off-Spiele* geöffnet, mit dem die Spielpaarungen von Hand vorgenommen oder verändert werden können.
- Das Ergebnis ist im rechten Rahmen zu sehen.



Bei der Finalrunde sind nur die Optionen *Nach Reihenfolge* (1. gegen 2., 3. gegen 4., etc.) und *manuell ändern* erlaubt.

Bei der automatischen Auslosung (nach Reihenfolge) wird angenommen, dass das Teilnehmerfeld sortiert ist, also die Besten am Anfang der Liste und die „Schlechtesten“ am Ende der Liste stehen. Daraus werden die Spielpaarungen gebildet:

- Die ersten beiden Mannschaften bestreiten das Endspiel.
- Die nächsten beiden Mannschaften spielen um Platz 3.
- Die eventuell nächsten Mannschaften spielen um Platz 5.

Sind alle Spielpaarungen gebildet, so werden sie in umgekehrter Reihenfolge aufgelistet, damit das Endspiel wirklich zum letzten Spiel des Turniers wird.

## 16.7 Play-off-Paarungen von Hand bestimmen

Wenn Sie vermeiden wollen, dass die Turnierfavoriten in dieser Spielrunde bereits aufeinander treffen, oder wenn Sie mit den Ergebnissen der automatischen Auslosung allgemein nicht zufrieden sind, dann können Sie über die Option *manuell ändern* von Hand eingreifen. Beim Anklicken des Optionsfeldes wird das Dialogfenster *Manuelle Auslosung der Play-off-Spiele* geöffnet. Weitere Informationen zu diesem Dialogfenster finden Sie in Kapitel 18.

## 16.8 Definition von Doppelrunden

Unterhalb der Optionen *Gruppeneinteilung* oder *Spielpaarungen* finden Sie das Kontrollfeld *mit Rückrunde*.

Mit diesem Kontrollfeld können Sie steuern, ob die Spielrunde einfach oder als Doppelrunde mit Hin- und Rückspielen ausgetragen werden soll.

Ist das Kontrollfeld angekreuzt, dann wird die Zahl der Spiele verdoppelt: Zu einem (Hin-)Spiel 1 mit der Begegnung Mannschaft A gegen Mannschaft B wird dann auch ein (Rück-)Spiel 1A mit der Begegnung Mannschaft B gegen Mannschaft A erscheinen.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Manuelle Gruppenauslosung



#### Vorgehensweise:

Kontrollfeld *mit Rückrunde* anklicken.

#### Ergebnis:

- Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Bei Aktivierung wird ein Häkchen ☒ angezeigt, bei Deaktivierung das Häkchen wieder entfernt.
- Bei Aktivierung werden die Rückspiele mit der Spielbezeichnung „Spiel <Nummer>A“ an die Liste angehängt,
- bei Deaktivierung werden die Rückspiele gelöscht.

## 16.9 Spielfeldzuordnung

Unterhalb des Kontrollfeldes *mit Rückrunde* ist die Tabelle mit der Spielfeldzuordnung aufgeführt. Bei den Gruppenspielen enthält die Tabelle jeweils eine Spalte pro Gruppe, bei den Play-off-Spielen gibt es nur eine Spalte mit der Überschrift *Play-off-Spiele*.

Pro Spielfeld wird eine Zeile protokolliert. Bei Play-off-Spielen kann nur angegeben werden, welche Spielfelder benutzt werden sollen. Bei den Gruppenspielen kann angegeben werden, welche Gruppe auf welchem Spielfeld spielen soll.



#### Vorgehensweise:

Kontrollfeld über Spielfeld und Spalte auswählen und anklicken.

#### Ergebnis:

Bei jedem Klick wechselt der Zustand. Wird das Spielfeld benutzt, dann wird ein Häkchen ☒ angezeigt, sonst wird das Häkchen entfernt.

## 17 Dialogfenster Manuelle Gruppenauslosung

Wenn Sie verhindern möchten, dass die Favoriten schon in dieser Spielrunde gegeneinander spielen, oder wenn Sie mit den Ergebnissen der automatischen Gruppenauslosung (siehe „Gruppenauslosung ändern“ in Kapitel 16.3) allgemein nicht zufrieden sind, dann können Sie im Dialogfenster *Spielplanerstellung* über die Option *manuell ändern* von Hand eingreifen. Beim Anklicken des Optionsfeldes wird das Dialogfenster *Manuelle Gruppenauslosung* geöffnet.

## Die Dialogfenster Dialogfenster Manuelle Gruppenauslosung

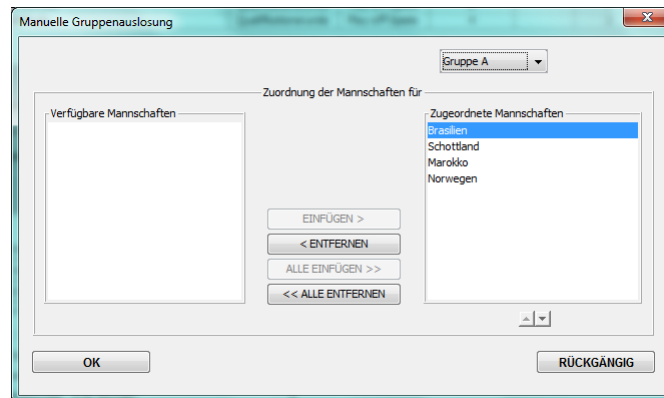






Abbildung 23: Dialogfenster *Manuelle Gruppenauslosung*

Das Dialogfenster zeigt im linken Rahmen *Verfügbare Mannschaften* alle Mannschaften, die noch keiner Gruppe zugeordnet sind. Im rechten Rahmen *Zugeordnete Mannschaften* sind die Mannschaften aufgeführt, die der im Listenfeld ausgewählten Gruppe zugehören. Zwischen den Rahmen sind vier Schaltflächen, über welche die Auslosung vorgenommen wird.

### 17.1 Schaltflächen

[EINFÜGEN]	Die in der Liste <i>Verfügbare Mannschaften</i> selektierte Mannschaft wird in die Gruppe übernommen.
[ENTFERNEN]	Die in der Liste <i>Zugeordnete Mannschaften</i> selektierte Mannschaft wird aus der Gruppe entfernt und in die Liste <i>Verfügbare Mannschaften</i> übertragen.
[ALLE EINFÜGEN]	Alle in der Liste <i>Verfügbare Mannschaften</i> enthaltenen Mannschaften werden in die Gruppe übernommen.
[ALLE ENTFERNEN]	Alle in der Liste <i>Zugeordnete Mannschaften</i> enthaltenen Mannschaften werden aus der Gruppe entfernt und in die Liste <i>Verfügbare Mannschaften</i> übertragen.

### 17.2 Pfeiltasten für die Rangordnung

Unterhalb des Rahmens *Zugeordnete Mannschaften* befinden sich die beiden Pfeile  und . Mit diesen Pfeilen ändern Sie die Reihenfolge der Mannschaften. Wenn Sie eine Mannschaft selektieren und den Pfeil  anklicken, wird die Mannschaft einen Platz höher, mit dem Pfeil  dementsprechend einen Platz tiefer gestellt.

#### 17.2.1 Allgemeine Schaltflächen

Im unteren Teil des Dialogfensters befinden sich zwei Schaltflächen:

[OK]	Die neue Gruppenauslosung wird gespeichert und das Dialogfenster geschlossen.
------	---

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Manuelle Auslosung der Play-off-Spiele

[RÜCKGÄNGIG] Alle vorgenommenen Änderungen werden verworfen. Es wird wieder der Zustand hergestellt, der beim Öffnen des Dialogfensters vorzufinden war.

### 17.3 Gruppe auswählen

Nach dem Öffnen des Dialogfensters wird automatisch die erste Gruppe angezeigt. Um die Gruppe zu wechseln, klicken Sie auf das Listenfeld und selektieren eine andere Gruppe. Im rechten Rahmen *Zugeordnete Mannschaften* werden jetzt die Mannschaften der neu ausgewählten Gruppe angezeigt.

## 18 Dialogfenster *Manuelle Auslosung der Play-off-Spiele*

Wenn Sie vermeiden wollen, dass die Turnierfavoriten in dieser Spielrunde bereits aufeinander treffen, oder wenn Sie mit den Ergebnissen der automatischen Auslosung (siehe „Play-off-Auslosung ändern“ in Kapitel 16.6) allgemein nicht zufrieden sind, dann können Sie über die Option *manuell ändern* im Dialogfenster *Spielplanerstellung* von Hand eingreifen. Beim Anklicken des Optionsfeldes wird das Dialogfenster *Manuelle Auslosung der Play-off-Spiele* geöffnet.

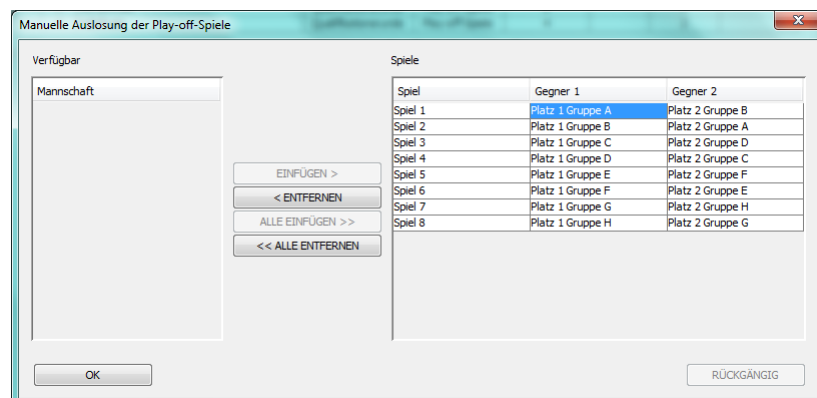


Abbildung 24: Dialogfenster *Manuelle Auslosung der Play-off-Spiele*

Das Dialogfenster zeigt im linken Rahmen *Verfügbar* alle Mannschaften, die keiner Spielpaarung zugeordnet sind. Im rechten Rahmen *Spiele* sind die bisher ausgelosten Paarungen aufgeführt. Zwischen den Rahmen befinden sich vier Schaltflächen, über welche die Auslosung vorgenommen wird.

### 18.1 Schaltflächen

Zwischen den beiden Listen befinden sich vier Schaltflächen, um die Spielpaarungen zusammenzustellen:

[EINFÜGEN] Die in der Liste *Verfügbar* selektierte Mannschaft wird in das selektierte Feld im Rahmen *Spiele* übernommen.

[ENTFERNEN] Die in der Liste *Spiele* selektierte Mannschaft wird entfernt und in die Liste *Verfügbar* übertragen.

[ALLE EINFÜGEN] Alle in der Liste *Verfügbar* enthaltenen Mannschaften werden in die Liste *Spiele* übernommen. Dabei werden die Mannschaften von oben beginnend auf die freien Plätze in der Liste *Spiele* übertragen. Hierbei wird die Liste *Spiele* von links nach rechts und von oben nach unten nach freien Feldern durchsucht.

[ALLE ENTFERNEN] Alle in der Liste *Spiele* enthaltenen Mannschaften werden entfernt und in die Liste *Verfügbar* übertragen.

## 18.2 Allgemeine Schaltflächen

Im unteren Teil des Dialogfensters befinden sich zwei Schaltflächen:

[OK] Die neue Play-off-Auslosung wird gespeichert und das Dialogfenster geschlossen.

[RÜCKGÄNGIG] Alle vorgenommenen Änderungen werden verworfen. Es wird wieder der Zustand hergestellt, der beim Öffnen des Dialogfensters vorzufinden war.

## 19 Dialogfenster *Zeitplanung*

Bei Auswahl der Option *Zeitplan* im Menü *Turnierplanung* oder einem Klick auf die Schaltfläche [ZEITPLAN] öffnet sich das Dialogfenster *Zeitplanung*.

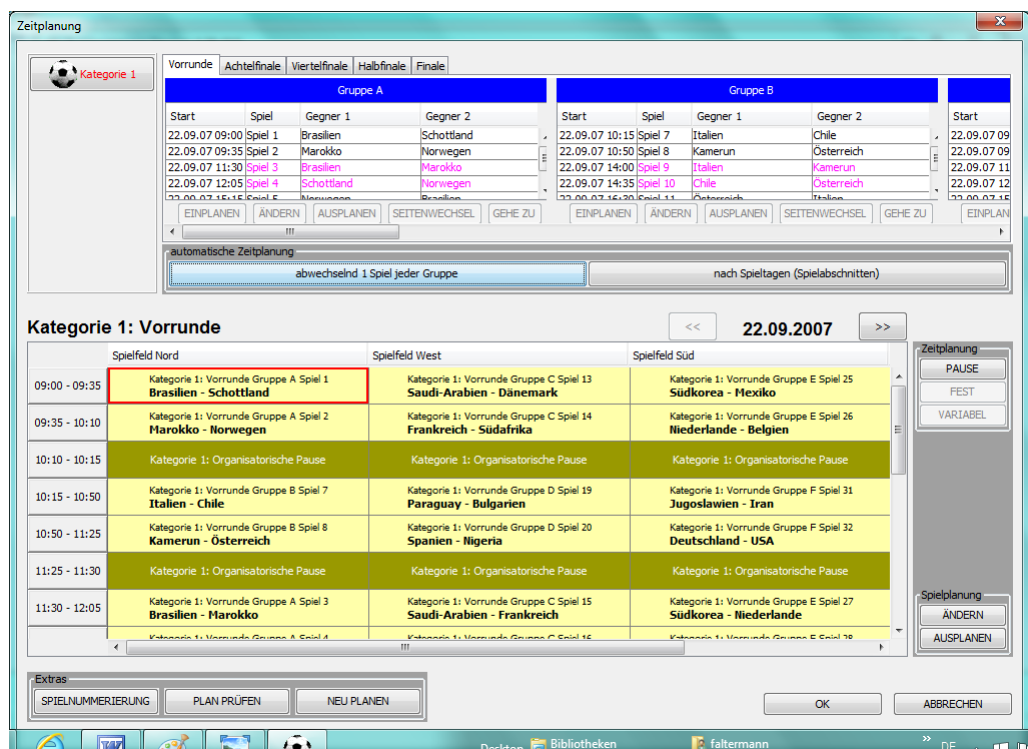


Abbildung 25: Dialogfenster *Zeitplanung*

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Zeitplanung

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.

Freie, planbare Zeitbereiche werden als grüne Flächen dargestellt.

## 19.1 Schaltflächen

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

### 19.1.1 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.
[SEITENWECHSEL]	Die im Kategorieplan selektierte Spielpaarung wird umgedreht, so dass Mannschaft 2 anschließend zuerst genannt wird.
[GEHE ZU]	Springt zum entsprechenden Spiel im Turnierkalender.



### 19.1.2 Schaltflächen im Rahmen *automatische Zeitplanung*

<i>[abwechselnd 1 Spiel jeder Gruppe]</i>	(nur bei Spielrunden im Modus „Gruppenspiele“): Plant die aktuelle Spielrunde automatisch neu, indem nacheinander jeweils ein Spiel einer Gruppe in den Turnierkalender übertragen wird, also das erste Spiel der Gruppe 1, dann das erste Spiel der Gruppe 2 und so weiter.
<i>[nach Spieltagen (Spielabschnitten)]</i>	(nur bei Spielrunden im Modus „Gruppenspiele“): Plant die aktuelle Spielrunde automatisch neu, indem immer ein Spielabschnitt einer Gruppe in den Turnierkalender übertragen wird, bevor die nächste Gruppe bearbeitet wird. Mit Spielabschnitt ist die Zahl von Gruppenspielen gemeint, die notwendig ist, damit jede Mannschaft genau einmal spielt, vergleichbar mit dem Spieltag bei Liga-Spielen.
<i>[Standard-Planung]</i>	(nur bei Spielrunden im Modus „Play-off-Spiele“): Plant die Spielrunde automatisch neu, indem die Spiele in der Reihenfolge ihrer Auflistung im Kategorieplan in den Turnierkalender übertragen werden.

### 19.1.3 Schaltflächen neben der Datumsanzeige



Wechselt zum vorherigen Turniertag.



Wechselt zum nachfolgenden Turniertag.

### 19.1.4 Schaltflächen neben dem Turnierkalender

<i>[PAUSE]</i>	Öffnet das Dialogfenster <i>Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen</i> (siehe Kapitel 22) zum Bearbeiten von Pausen.
<i>[FEST]</i>	Diese Schaltfläche ist gesperrt. Sie ist für eine Erweiterung in einer späteren Software-Version vorgesehen.
<i>[VARIABLE]</i>	Diese Schaltfläche ist gesperrt. Sie ist für eine Erweiterung in einer späteren Software-Version vorgesehen.
<i>[ÄNDERN]</i>	Öffnet das Dialogfenster <i>Spielbeginn ändern</i> , um das im Turnierkalender selektierte Spiel zeitlich zu verschieben.
<i>[AUSPLANEN]</i>	Nimmt das selektierte Spiel aus dem Turnierkalender.

### 19.1.5 Allgemeine Schaltflächen

<i>[SPIELNUMMERIERUNG]</i>	Nummeriert die Spiele neu nach ihrer zeitlichen Einplanung.
----------------------------	---

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Zeitplanung

[PLAN PRÜFEN]	Prüft den Tageskalender auf Planungsfehler.
[NEU PLANEN]	Plant das Turnier komplett neu.
[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.

## 19.2 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.

## 19.3 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.

## 19.4 Spiele umplanen

Falls Sie Spiele auf eine andere Zeit oder auf ein anderes Spielfeld umplanen wollen, können Sie dies 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.

### 19.4.1 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“.

### 19.4.2 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 20.



**Vorgehensweise:**

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

#### Ergebnis:

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

### 19.4.3 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.

### 19.4.4 Spielpaarung umdrehen

Die Nennung der Spielpartner wird meist mit Regeln verknüpft, wer sich wo aufzustellen hat und wer den Anstoß ausführen darf. Deshalb achtet das Programm bei der Auslosung der Spielpaarungen darauf, dass die Erst- und Zweitnennungen möglichst gleichmäßig verteilt werden.

Sollen aber manuell erstellte Spielpläne übertragen werden, so stimmt die Erst- und Zweitnennung nur selten mit den vom Programm vorgeschlagenen Begegnungen überein.

Über die Schaltfläche *[SEITENWECHSEL]* können Spielpaarungen einzeln gedreht werden, damit die Turnierplanung mit den manuell erstellten Plänen abgeglichen wird.



#### Vorgehensweise:

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

#### Ergebnis:

Die selektierte Spielpaarung wird umgedreht. Aus der Spielpaarung „Mannschaft 1 – Mannschaft 2“ wird „Mannschaft 2 – Mannschaft 1“.

### 19.5 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.

### 19.5.1 Spiele automatisch neu planen

Für jede Spielrunde gibt es die Möglichkeit einer *automatischen Zeitplanung*. Die Möglichkeiten sind abhängig vom Spielmodus. Deshalb werden im Rahmen *automatische Zeitplanung* unterhalb des Kategorieplans für Gruppen- und Play-off-Spiele unterschiedliche Schaltflächen angeboten.

### 19.5.2 Gruppenspiele automatisch neu planen

Bei Gruppenspielen ist wählbar, wie die automatische Zeitplanung erfolgen soll:

*abwechselnd 1 Spiel jeder Gruppe*

Bei dieser Alternative wird nacheinander jeweils ein Spiel einer Gruppe in den Turnierkalender übertragen, also das erste Spiel der Gruppe 1, dann das erste Spiel der Gruppe 2 und so weiter, bis für alle Gruppen ein Spiel in den Turnierkalender eingetragen ist. Danach fährt das Programm beim nächsten Spiel der Gruppe 1 fort. Dieses Verfahren wird so lange wiederholt, bis das letzte Spiel der Spielrunde im Turnierkalender eingetragen ist.

*Nach Spieltagen (Spielabschnitten)*

Bei dieser Alternative werden immer mehrere Spiele einer Gruppe in den Turnierkalender übertragen, bevor die nächste Gruppe bearbeitet wird. Wie viele Spiele das sind, hängt von der Anzahl der Mannschaften in der Gruppe ab. Mit Spielabschnitt – vergleichbar mit einem Spieltag bei Liga-Spielen – ist die Zahl von Gruppenspielen gemeint, die notwendig ist, damit jede Mannschaft genau einmal spielt: Bei einer Gruppe mit 4 Mannschaften sind das 2 Spiele, bei 5 Mannschaften ebenfalls 2 Spiele, weil dann jeweils 1 Mannschaft pro Spieltag spielfrei bleibt, bei 6 Mannschaften sind es 3 Spiele und so weiter.



Die Gesamtzahl der Spiele eines Spielabschnitts können Sie aus dem Kategorieplan ermitteln: Die Spiele der einzelnen Spielabschnitte sind abwechselnd in Schwarz oder Rot geschrieben.



**Vorgehensweise:**

Klicken Sie auf die Schaltfläche [*abwechselnd 1 Spiel jeder Gruppe*] oder auf die Schaltfläche [*nach Spieltagen (Spielabschnitten)*].

#### Ergebnis:

- Gibt es bereits geplante Spiele dieser Spielrunden, so werden sie zuerst ausgeplant.
- Alle Spiele der Spielrunde werden neu in den Turnierkalender übernommen.
- Die Reihenfolge, wie die Spiele übernommen werden, ist abhängig von der gewählten Schaltfläche.

### 19.5.3 Play-off-Spiele automatisch neu planen

Bei Play-off-Spielen wird die Schaltfläche *[Standard-Planung]* ohne weitere Wahlmöglichkeiten angeboten.



#### Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche *[Standard-Planung]*.

#### Ergebnis:

- Gibt es bereits geplante Spiele dieser Spielrunden, so werden sie zuerst ausgeplant.
- Alle Spiele der Spielrunde werden neu in den Turnierkalender übernommen.
- Die Reihenfolge entspricht der Auflistung im Kategorieplan.

## 19.6 Pausenplanung

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, dann können Sie dies über die Schaltfläche *[PAUSE]* rechts neben dem Turnierkalender vornehmen.

Mit dem Anklicken der Schaltfläche wird das Dialogfenster *Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen* geöffnet. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 22.

### 19.6.1 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 22) zum Einfügen einer zusätzlichen Turnierpause wird geöffnet.

## 19.6.2 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 22) wird geöffnet.

## 19.7 Spiele neu nummerieren

Im Zeitplan sind die Spiele meist nicht fortlaufend nummeriert. Das hängt damit zusammen, dass die Spiele getrennt für jede Kategorie und Spielrunde neu nummeriert wurden. Mit der Schaltfläche *[SPIELNUMMERIERUNG]* können die Spiele aller Qualifikationsrunden automatisch – und zwar über alle Spielrunden und Kategorien hinweg – gemäß ihrer zeitlichen und örtlichen Einplanung neu nummeriert werden.

Die Spielnamen der Platzierungs- und Finalnamen („Spiel um Platz...“) werden nicht geändert.

Bei Doppelrunden gilt die Regel teilweise. Hier ist die Spielnummer des Hinspiels maßgebend, das Rückspiel übernimmt diese Spielnummer ohne Rücksicht auf die Zeitplanung. Zum Hinspiel „Spiel 1“ gehört weiterhin das Rückspiel „Spiel 1A“.



**Vorgehensweise:**

Klicken Sie auf die Schaltfläche *[SPIELNUMMERIERUNG]*.

**Ergebnis:**

Sämtliche Spiele der Qualifikationsrunden werden für alle Kategorien gemäß ihrer Anstoßzeit und Spielfeldzuordnung neu nummeriert.

Bei Doppelrunden werden nur die Hinspiele bei der Nummernvergabe berücksichtigt. Rückspiele erhalten den Namen des Hinspiels und den Anhang „A“.

Spiele der Platzierungs- und Finalrunden behalten ihren Namen.



Warten Sie mit der Neunummerierung der Spiele, bis Ihre Zeitplanung abgeschlossen ist.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Spielbeginn ändern

#### 19.8 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“.

#### 19.9 Turnier komplett neu planen

Manche Änderungen in den Dialogfenstern bewirken nur, dass der aktuelle Kategorieplan neu berechnet wird. Demzufolge werden die alten Spiele entfernt und nach den neuen Vorgaben in die Lücken des Turnierkalenders eingefügt. Bei Turnieren mit mehreren Kategorien kann es dann vorkommen, dass beispielsweise durch die Verlängerung der Spielzeit oder durch Einfügen organisatorischer Pausen die entstandenen Lücken nicht mehr ausreichen, um dieselbe Anzahl der Spiele wieder aufzunehmen. Es entstehen ungenutzte Zeitbereiche (Grünflächen) und die restlichen Spiele werden an das Turnierende gehängt.

In diesem Fall bietet es sich an, den Turnierplan nochmals komplett neu zu berechnen.



##### Vorgehensweise:

Klicken Sie auf die Schaltfläche *[NEU PLANEN]*.

##### Ergebnis:

- Das Dialogfenster *Zeitplanung* wird geöffnet.
- Mit Betätigen der Schaltfläche *[OK]* wird der komplette Turnierplan neu berechnet.

## 20 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.



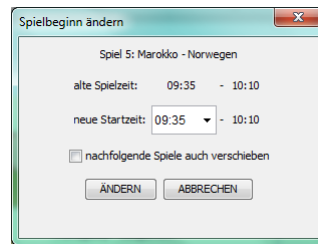


Abbildung 26: Dialogfenster *Spielbeginn ändern*

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.

### 20.1 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.

## 21 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.

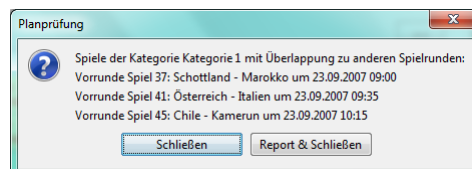


Abbildung 27: Dialogfenster *Planprüfung*

### 21.1 Schaltflächen

[Schließen]

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

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen

[Report & Schließen]

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

Zuvor wird ein Report der Planungsfehler (siehe Kapitel 27) erstellt und mit Ihrem Web-Browser dargestellt. So können Sie die Liste der Planungsfehler auch ausdrucken.

## 22 Dialogfenster *Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen*

Wenn Sie im Dialogfenster *Zeitplanung* (siehe Kapitel 19) 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 28: Dialogfenster *Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen*

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

### 22.1 Bearbeitung zusätzlicher Pausen

#### 22.1.1 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 Pausen* 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.

### 22.1.2 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 Pausen* anklicken.

**Ergebnis:**

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

### 22.1.3 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 Pausen* anklicken.

**Ergebnis:**

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

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Erstellen, Ändern und Löschen von Pausen



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.

## 22.2 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.

### 22.2.1 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.

### 22.2.2 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.

## 22.3 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.

### 22.3.1 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.

### 22.3.2 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.

## 23 Dialogfenster *Regeln für Endplatzierung*

Wenn Sie im Menü *Turnierplanung* auf die Option *Endplatzierung* klicken, dann öffnen Sie das Dialogfenster *Regeln für Endplatzierung*.

## Die Dialogfenster

### Dialogfenster Regeln für Endplatzierung

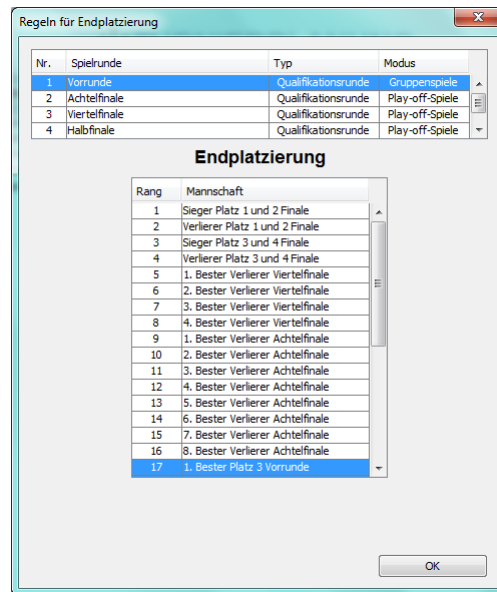


Abbildung 29: Dialogfenster *Regeln für Endplatzierung*

Dieses Fenster zeigt die Regel für jeden Turnierplatz. 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 Regeln zur Berechnung der Platzierungen angezeigt.

Die untere Übersicht enthält die Endplatzierungen und die Platzierungsregeln für die Mannschaften.



Dieses Dialogfenster dient nur zur Kontrolle und erlaubt keine Änderungen. Änderungen sind lediglich über die Platzierungsgruppe im Dialogfenster *Spielrundenerstellung* (siehe Kapitel 13.14) und über das Dialogfenster *Qualifizierung aus ...* (siehe Kapitel 15ff) möglich.

### 23.1 Regeln zur Berechnung der Endplatzierung

Für Mannschaften, die in einer Qualifikationsrunde ausscheiden, gelten für die Berechnung der Endplatzierung zwei Kriterien:


- **die zuletzt erreichte Platzierungsgruppe**  
Die Platzierungsgruppe (siehe Kapitel 2.3 Wichtige Begriffe) ist das Hauptkriterium für die Berechnung der Endplatzierung. Je höher die Platzierungsgruppennummer, desto besser ist die Platzierung. Oder einfacher gesagt: Je länger eine Mannschaft am Turnier teilnimmt, desto höher platziert sie sich in der Abschlusstabelle.
- **die Ergebnisse innerhalb der Platzierungsgruppe**  
Bei Gruppenspielen wird zuerst nach der Platzierung innerhalb der Gruppe und dann nach der Regel der Gruppenbesten entschieden: Die Ergebnisse aller Mannschaften auf dem gleichen Tabellenplatz werden miteinander verglichen und führen dann zu der Rangordnung: 1. Bester auf Platz <N>, 2. Bester auf Platz <N>, ..., 1. Bester auf Platz <N+1> usw.

Bei Play-off-Spielen werden die Verlierer nach ihren Resultaten geordnet: 1. Bester Verlierer, 2. Bester Verlierer usw.

Bei Platzierungsrunden und der Finalrunde gelten die Regeln:

- Bei Gruppenspielen sind die Platzierungen durch die Plätze in Gruppe 1, gefolgt von Gruppe 2 usw. vorgegeben. So ist z. B. der Letzte in Gruppe 1 genau einen Tabellenplatz besser als der Erste in Gruppe 2.
- Bei Play-off-Spielen ergeben sich die Platzierungen aus dem Spielnamen „Spiel um Platz ...“. Der Sieger ist genau einen Tabellenplatz besser als der Verlierer.

## 24 Dialogfenster *Report-Gestaltung*

Ihre Kategorieplanung lässt sich selbstverständlich auch ausdrucken. Über das Menü *Datei* und die Option *Report* können Sie einen Gesamtspielplan oder einen Bericht Ihrer Kategorieplanung erstellen. Statt über das Menü zu gehen, können Sie auch auf das Druckersymbol  in der Symbolleiste klicken.

Zunächst wird das Dialogfenster *Report-Gestaltung* geöffnet. Wenn Sie ein Turnier für mehrere Kategorien planen, dann enthält das Dialogfenster zwei Registerblätter. Ein Registerblatt trägt den Titel *Gesamtspielplan* und eines den Namen der gerade im Hauptfenster ausgewählten Kategorie. Falls Sie ein Turnier nur für eine Kategorie planen, so sehen Sie nur die Optionen für den Druck der Kategorieplanung.

### 24.1 Schaltflächen

Bevor wir die Einstellmöglichkeiten in den einzelnen Registerblättern beschreiben, wollen wir an dieser Stelle zuerst die Schaltflächen erklären:

- |                    |  |
|--------------------|--|
| <i>[DRUCKEN]</i>   | Die Reporterstellung wird gestartet und das Ergebnis mit dem Web-Browser anschließend angezeigt.<br><br>Gleichzeitig wird das Dialogfenster geschlossen und in das Hauptfenster zurückgekehrt. |
| <i>[ABBRECHEN]</i> | Das Dialogfenster wird geschlossen und in das Hauptfenster zurückgekehrt. Dabei wird kein Report erstellt.   |

#### 24.2 Registerblatt *Gesamtspielplan*

Dieses Registerblatt zeigt die Optionen für den Ausdruck eines Gesamtspielplans.

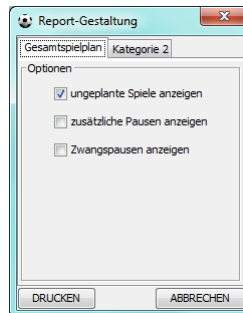


Abbildung 30: Dialogfenster *Report-Gestaltung*, Registerblatt *Gesamtspielplan*

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

##### *ungeplante Spiele anzeigen*

Mit dieser Option können Sie wählen, ob Spiele, die (noch) nicht im Turnierkalender eingetragen sind, auch angezeigt werden sollen.

##### *zusätzliche Pausen anzeigen*

Mit dieser Option legen Sie fest, ob die zusätzlichen Pausen im Bericht aufgeführt werden sollen.

##### *Zwangspausen anzeigen*

Diese Option entscheidet, ob die automatisch eingefügten Zwangspausen dokumentiert werden sollen. Diese Option ist vorwiegend als Planungshilfe gedacht und soll Sie bei der Planung bzw. Umplanung der Spiele unterstützen. Im endgültigen Plan sollten Zwangspausen möglichst nicht angezeigt werden.

#### 24.3 Registerblatt *Kategorieplan*

Dieses Registerblatt erhält den Namen der aktuell im Hauptfenster selektierten Kategorie.

Es zeigt die Optionen, mit denen Sie den Aufbau und den Inhalt des Kategorieplans ändern können. Sie können beispielsweise auf den Ausdruck der Kategorie-Einstellungen und/oder der Mannschaftsliste verzichten, und Sie können bestimmen, ob ein Gesamtspielplan jeder Spielrunde oder ein separater Spielplan je Gruppe erstellt werden soll.



Wenn Sie ein Turnier mit mehreren Kategorien planen, dann wird das Registerblatt für den Kategorieplan rechts neben dem Registerblatt *Gesamtspielplan* angezeigt.

Wenn Sie ein Turnier mit nur einer Kategorie planen, dann wird nur der Inhalt dieses Registerblatts im Dialogfenster *Report-Gestaltung* angezeigt.



## Die Dialogfenster Dialogfenster Report-Gestaltung

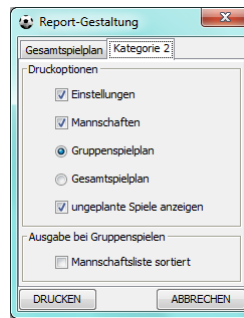


Abbildung 31: Dialogfenster *Report-Gestaltung*, Registerblatt *Kategorieplan*

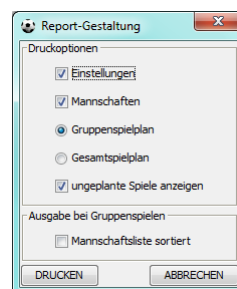


Abbildung 32: Dialogfenster *Report-Gestaltung* (bei nur 1 Kategorie)

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

### *Einstellungen*

Mit dem Optionsfeld *Einstellungen* können Sie entscheiden, ob Ihre Kategorie-Einstellungen im Report dokumentiert werden sollen.

### *Mannschaften*

Diese Option entscheidet, ob die teilnehmenden Mannschaften mit der Startrunde und der individuellen Einstellung für die Startgebühr aufgelistet werden sollen.

### *Gruppenspielplan* oder *Gesamtspielplan*

Bei der Option *Gesamtspielplan* werden sämtliche Spiele einer Spielrunde sortiert nach Anstoßzeit und Spielfeld ausgegeben, bei der Option *Gruppenspielplan* erfolgt die Ausgabe getrennt nach Gruppen. Diese Einstellung betrifft nur Spielrunden im Modus „Gruppenspiele“. Es kann jeweils nur eine Option ausgewählt werden.

### *ungeplante Spiele anzeigen*

Mit dieser Option können Sie wählen, ob Spiele, die (noch) nicht im Turnierkalender eingetragen sind, auch angezeigt werden sollen.

### *Mannschaftsliste sortieren*

Diese Einstellung gilt nur für Spielrunden im Modus „Gruppenspiele“. Wenn Sie diese Option wählen, dann werden die Mannschaften alphabetisch in der Gruppe aufgelistet. Ist die Option

## **Die Dialogfenster**

### **Dialogfenster Report-Gestaltung**

nicht angewählt, so werden die Mannschaften gemäß der Eintragung in der Mannschaftsliste aufgeführt.

## 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 in den Programmen **Turnierplanung** und **Turnierleitung** handelt es sich um HTML-Dateien, die erstellt und 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 28 (Erstellen und Aufbereiten von Reports) und im Handbuch **Einführung in HTML**.




An dieser Stelle soll erwähnt werden, dass ein Aktualisierungsproblem mit Ihrem Web-Browser auftreten kann.

Wenn Sie vergessen haben, den Web-Browser zu schließen, und jetzt einen neuen Report erstellen, dann werden immer noch die alten Informationen angezeigt. Erst wenn Sie den Web-Browser zur Aktualisierung auffordern, erhalten Sie die neuesten Informationen.

Je nach verwendetem Web-Browser erreichen Sie die Aktualisierung über die Schaltfläche **[AKTUALISIEREN]** oder **[NEU LADEN]**. Lesen Sie dazu die Bedienungsanleitung für Ihren Web-Browser.

## 25 Gesamtspielplan

Über das Menü *Datei* und die Option *Report* können Sie einen Gesamtspielplan für alle Kategorien ausdrucken. Statt über das Menü zu gehen, können Sie auch auf das Druckersymbol  in der Symbolleiste klicken.

Zunächst wird das Dialogfenster *Report-Gestaltung* (siehe Kapitel 24) geöffnet. Wenn Sie das Registerblatt *Gesamtspielplan* selektieren und anschließend auf **[DRUCKEN]** klicken, dann wird ein Gesamtspiel erstellt und mit Ihrem Web-Browser angezeigt.



Das Registerblatt Gesamtspielplan wird nur angezeigt, wenn Sie ein Turnier mit mehreren Kategorien planen.

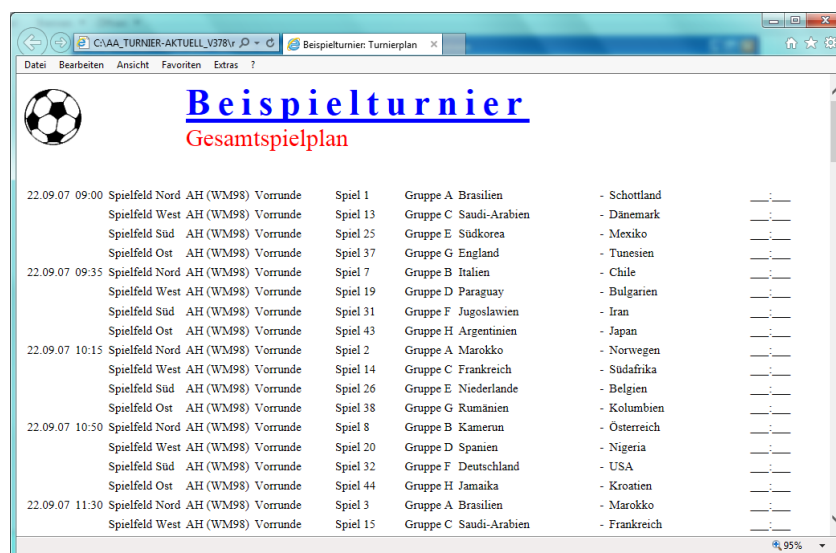
Bevor Sie den Report über **[DRUCKEN]** starten, können Sie den Aufbau und den Inhalt des Reports über die Optionsfelder steuern.

## Die Reports Kategorieplan

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Ungeplante Spiele** Sie können entscheiden, ob Spiele, die noch nicht im Turnierkalender eingeplant sind, aufgelistet werden oder nicht.
- Zusätzliche Pausen** Pausen, die Sie im Dialogfenster *Zeitplanung* eingefügt haben, können im Report angezeigt werden oder nicht.
- Zwangspausen** Vom Programm automatisch eingefügte Zwangspausen können in den Report aufgenommen werden oder nicht.


Wenn Sie den Dialog über die Schaltfläche **[DRUCKEN]** abschließen, wird die Reporterstellung gestartet und das Ergebnis mit dem Web-Browser angezeigt.



Beispielturnier			
Gesamtspielplan			
22.09.07 09:00	Spielfeld Nord AH (WM98) Vorrunde	Spiel 1	Gruppe A Brasilien
	Spielfeld West AH (WM98) Vorrunde	Spiel 13	Gruppe C Saudi-Arabien
	Spielfeld Süd AH (WM98) Vorrunde	Spiel 25	Gruppe E Südkorea
	Spielfeld Ost AH (WM98) Vorrunde	Spiel 37	Gruppe G England
22.09.07 09:35	Spielfeld Nord AH (WM98) Vorrunde	Spiel 7	Gruppe B Italien
	Spielfeld West AH (WM98) Vorrunde	Spiel 19	Gruppe D Paraguay
	Spielfeld Süd AH (WM98) Vorrunde	Spiel 31	Gruppe F Jugoslawien
	Spielfeld Ost AH (WM98) Vorrunde	Spiel 43	Gruppe H Argentinien
22.09.07 10:15	Spielfeld Nord AH (WM98) Vorrunde	Spiel 2	Gruppe A Marokko
	Spielfeld West AH (WM98) Vorrunde	Spiel 14	Gruppe C Frankreich
	Spielfeld Süd AH (WM98) Vorrunde	Spiel 26	Gruppe E Niederlande
	Spielfeld Ost AH (WM98) Vorrunde	Spiel 38	Gruppe G Rumänien
22.09.07 10:50	Spielfeld Nord AH (WM98) Vorrunde	Spiel 8	Gruppe B Kamerun
	Spielfeld West AH (WM98) Vorrunde	Spiel 20	Gruppe D Spanien
	Spielfeld Süd AH (WM98) Vorrunde	Spiel 32	Gruppe F Deutschland
	Spielfeld Ost AH (WM98) Vorrunde	Spiel 44	Gruppe H Jamaika
22.09.07 11:30	Spielfeld Nord AH (WM98) Vorrunde	Spiel 3	Gruppe A Brasilien
	Spielfeld West AH (WM98) Vorrunde	Spiel 15	Gruppe C Saudi-Arabien
			- Schottland
			- Dänemark
			- Mexiko
			- Tunesien
			- Chile
			- Bulgarien
			- Iran
			- Japan
			- Norwegen
			- Südafrika
			- Belgien
			- Kolumbien
			- Österreich
			- Nigeria
			- USA
			- Kroatien
			- Marokko
			- Frankreich

Abbildung 33: Gesamtspielplan im Microsoft Internet Explorer

## 26 Kategorieplan

Über das Menü *Datei* und die Option *Report* können Sie Ihre Kategorieplanung ausdrucken. Statt über das Menü zu gehen, können Sie auch auf das Druckersymbol  in der Symbolleiste klicken.

Zunächst wird das Dialogfenster *Report-Gestaltung* (siehe Kapitel 24) geöffnet. Wenn Sie ein Turnier für mehrere Kategorien planen, dann müssen Sie das rechte Registerblatt, das den Namen der gewählten Kategorie trägt, selektieren, um den Bericht für die Kategorie auszuwählen. Bei einem Turnier mit nur einer Kategorie wird nur dieses Registerblatt angezeigt.

Im Registerblatt für den Kategorieplan können Sie den Aufbau und den Inhalt des Reports ändern.

Der Report kann aus mehreren Abschnitten bestehen:

- |               |  |
|---------------|--|
| Einstellungen | Dieser Abschnitt beschreibt die im Dialogfenster <i>Kategorie-Einstellungen</i> gemachten Einstellungen.   |
| Mannschaften  | <p>Dieser Abschnitt listet die teilnehmenden Mannschaften mit der Startrunde und der individuellen Einstellung für die Startgebühr.</p> <p>Im Dialogfenster <i>Report-Gestaltung</i> (siehe Kapitel 24) können Sie einstellen, ob die Mannschaften in alphabetischer Reihenfolge oder nach Ihrer Eingabe im Dialogfenster <i>Mannschaften</i> (siehe Kapitel 12) genannt werden.</p>   |
| Spielplan     | <p>Dieser Abschnitt enthält alle Spielrunden, sortiert nach ihrer Spielrundennummer.</p> <p>Bei Spielrunden im Modus „Gruppenspiele“ werden zuerst die Gruppen aufgelistet und dann die Spiele nach Anstoßzeit und Spielfeld sortiert. Über das Dialogfenster <i>Report-Gestaltung</i> (siehe Kapitel 24) können Sie einstellen, ob ein Gesamtspielplan mit sämtlichen Spielen einer Spielrunde oder ein Spielplan getrennt nach Gruppen erstellt werden soll. Zusätzlich können Sie wählen, ob die Mannschaften in der Gruppenauflistung in alphabetischer Reihenfolge oder gemäß der Eintragung in der Mannschaftsliste aufgeführt werden.</p> <p>Bei Spielrunden im Modus „Play-off-Spiele“ werden nur die Spiele – sortiert nach Anstoßzeit und Spielfeld – aufgelistet.</p> |

Wenn Sie den Dialog über die Schaltfläche *[DRUCKEN]* abschließen, wird die Reporterstellung gestartet und das Ergebnis mit dem Web-Browser angezeigt.

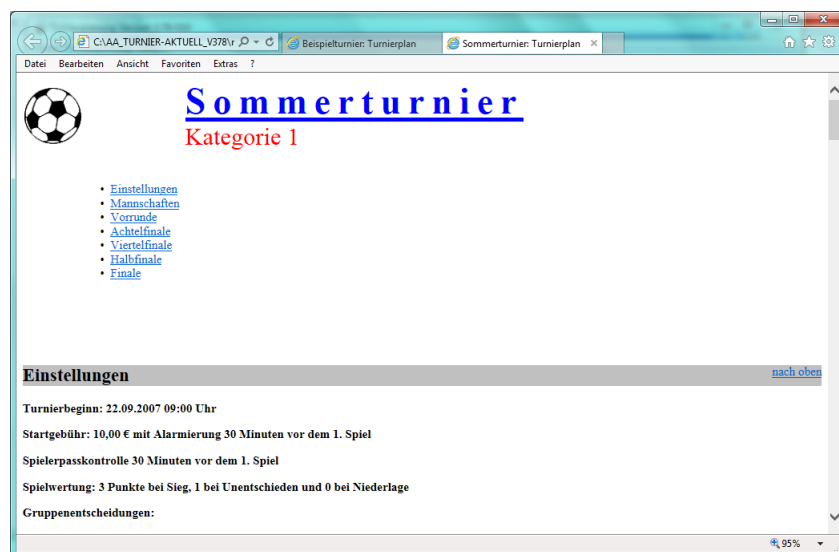


Abbildung 34: Kategorieplan im Microsoft Internet Explorer

## 27 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.

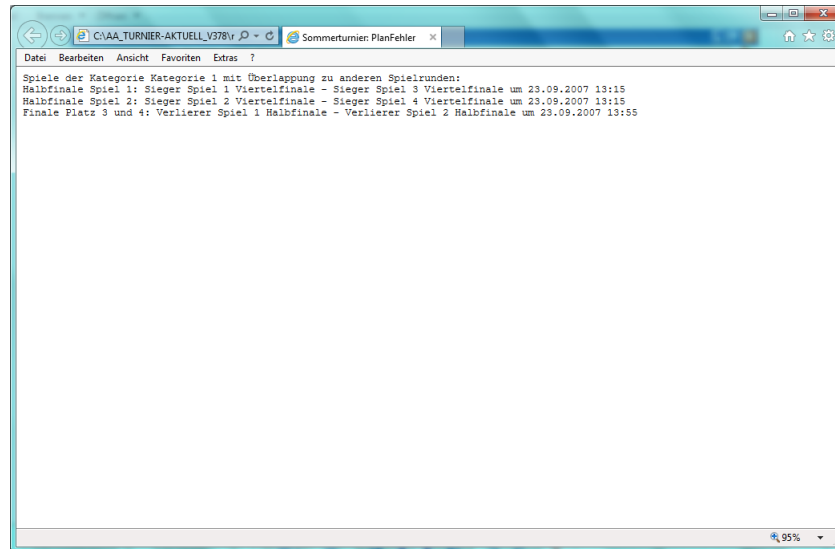


Abbildung 35: Report über Planungsfehler im Microsoft Internet Explorer

## 28 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 Web-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 Web-Browsers haben Sie nun die Möglichkeiten,

- die zusammengestellten Informationen zu begutachten,
- 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.

Im Programm wird das HTML-Dokument **Turnierplan.htm** erstellt. Die zugehörige CSS-Datei heißt **Turnierplan.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 Web-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 Web-Browsern zu erwarten. Alles, was der Web-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.



Beim Anpassen der CSS-Datei können Sie sich Zeit lassen, bis Ihr Turnier vollständig durchgeplant ist.

Wenn Sie dann den kompletten Turnierablauf dokumentiert haben, können Sie Änderungen in der CSS-Datei vornehmen und sofort kontrollieren.

### **Achtung! Jetzige Qualifikationsregeln erlauben keine parallele Austragung.**

Sie wollen zwei Spielrunden quasi zeitgleich austragen. Derzeit existieren aber Qualifikationsregeln, dass Mannschaften der einen Spielrunde sich für die Parallel-Spielrunde qualifizieren.

Diese Meldung weist also darauf hin, dass – sollten Sie die Einstellung der Parallel-Spielrunden speichern – die im Konflikt stehende Qualifikationsregel dann automatisch gelöscht wird.

### **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 Gruppen müssen mindestens einem Spielfeld zugeordnet sein.**

Im Dialogfenster *Spielplanerstellung* gibt es Gruppen, für deren Spiele kein Spielfeld eingeplant ist. Die Spielfeldzuordnung muss überprüft werden.

### **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.

### **Alle Mannschaften müssen zugeordnet werden.**

Sie haben die manuelle Gruppenauslosung gewählt. Jetzt möchten Sie den Dialog beenden. Das ist aber nur möglich, wenn alle Mannschaften auf die Gruppen verteilt sind.

### **Alle Spielrunden ab ... werden gelöscht!**

Gravierende Änderungen am Kategorieplan (zum Beispiel Änderung der teilnehmenden Mannschaften oder Umstellung einer Spielrunde von Gruppenspiele auf Play-off-Spiele) bewirken, dass alle nachfolgenden Spielrunden gelöscht werden.

### **Änderungen in Spielrunde ... speichern?**

Im Dialogfenster wurde die momentan angezeigte Spielrunde verändert. Bei Selektion einer anderen Spielrunde oder beim Beenden des Dialogs müssen die Änderungen zuerst gespeichert oder verworfen werden. Das Programm fragt deshalb, ob die gemachten Änderungen gespeichert werden sollen.



### **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.

### **Anzahl der Gruppen darf nicht größer ... sein!**

Die Anzahl der Gruppen passt nicht zur Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Bitte Zahl der Gruppen reduzieren.

### **Anzahl der Gruppen muss größer 0 sein!**

Die Anzahl der Gruppen ist nicht oder falsch angegeben. Bitte korrigieren.

### **Anzahl der Gruppen wird auf ... geändert!**

Durch die Änderung der Mannschaftsliste kann die Gruppenaufteilung nicht mehr beibehalten werden. Die Aufteilung wird automatisch neu durchgeführt. Meist betrifft es die Spielrunde 1, wenn die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften geändert wird. In Ausnahmen kann es auch eine andere Spielrunde betreffen, wenn der Einstieg (*Start ab Spielrunde*) für eine Mannschaft geändert wird.

### **Anzahl der Mannschaften ... in der Finalrunde muss gerade sein!**

Die Finalrunde ist als Play-off-Runde geplant. Dementsprechend muss die Teilnehmerzahl gerade sein.

### **Anzahl der Spielsätze muss größer 0 sein!**

Die Spielzeit ist nicht korrekt. Es kann nicht 0 mal x Minuten gespielt werden.

### **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 im Turnier-Assistent oder im Dialogfenster *Grundeinstellung* ein Datum ausgewählt, welches in der Vergangenheit liegt, oder Sie haben im Kategorie-Assistent beziehungsweise im Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* ein Datum ausgewählt, das außerhalb des Zeitrahmens für das Turnier fällt.

### **Der Name ... existiert bereits!**

Hier wurde versucht, den Namen einer Gruppe zu ändern. Der Gruppenname ist aber bereits vergeben. Die Änderung kann deshalb nicht übernommen werden.

### **Die Anwendung Turnierplanung ist bereits aktiv. Ein nochmaliger Start...**

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

Um solche Konflikte zu vermeiden, wird beim Programmstart die Datei „Turnierplanung.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 *Öffne Turnier...* eine nicht existierende Datei vorgegeben.

### **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.

### **Die nicht zugeordnete Mannschaft erhält ein Freilos.**

Im Dialogfenster *Spielplanerstellung* werden bei Play-off-Spielen die Begegnungen manuell geplant. Bei einer ungeraden Anzahl von Mannschaften muss eine Mannschaft übrig bleiben. Die oben genannte Meldung sagt aus, dass die übrig gebliebene Mannschaft für diese Spielrunde ein Freilos erhält und somit automatisch für die nächste Spielrunde qualifiziert ist.

### **Die Qualifizierungen in Spielrunde ... werden gelöscht!**

Die bisher geplanten Qualifizierungsregeln in der oben genannten Spielrunde sind mit den soeben vorgenommenen Änderungen nicht verträglich und werden deshalb gelöscht.

### **Die Qualifizierungen zwischen der Spielrunde ... und der Parallelrunde ... werden gelöscht!**

Sie haben festgelegt, dass zwei Spielrunden quasi zeitgleich ausgetragen werden. Derzeit existiert aber mindestens eine Qualifikationsregel, nach der Mannschaften der einen Spielrunde sich für die jetzt parallele Spielrunde qualifizieren. Das ist ein Widerspruch. Deshalb werden diese Qualifizierungsregeln mit obigem Hinweis automatisch gelöscht.

### **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.

### **Eingabefehler bei Platzierungsgruppe**

Der genaue Fehler wird im weiteren Text gemeldet.

Entweder haben Sie versucht, eine niedrige Spielrunde zu einer Platzierungsgruppe mit höherer Nummer zuzuordnen. Das ist nicht erlaubt. In diesem Fall müssen Sie die Nummer der Platzierungsgruppe an die neue niedrigste Spielrundennummer anpassen.

Oder Sie haben versucht, die Nummer einer Spielrunde einzutragen, die einen anderen Spieltyp oder Spielmodus aufweist als derjenige der aktuell bearbeiteten Spielrunde, so dass keine Platzierungsgruppe gebildet werden kann.

### **Endezeit liegt hinter dem Turnierende.**

Sie haben im Dialogfenster *Kategorie-Assistent* oder im Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* ein Turnierende vorgegeben, das nicht zu der im Dialogfenster *Turnier-Assistent* oder im Dialogfenster *Grundeinstellung* gemachten Angabe passt.

### **Endezeit liegt vor dem Turnierbeginn.**

Sie haben im Dialogfenster *Kategorie-Assistent* oder im Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* ein Turnierende vorgegeben, das nicht zu der im Dialogfenster *Turnier-Assistent* oder im Dialogfenster *Grundeinstellung* gemachten Angabe passt.

### **Endklassement für ...**

#### **Regeln für Endplatzierung werden erstellt.**

Wenn Sie einen älteren Turnierplan öffnen, der mit Version 2.1 oder früher bearbeitet wurde, dann erhalten Sie unmittelbar nach dem Öffnen dieses Turnierplans diese Meldung, die aussagt, dass die Regeln für die Endplatzierung jetzt automatisch ergänzt werden.

### **Endplatzierung**

#### **Regeln für Endplatzierung werden geändert.**

Sie haben Änderungen an den Spielrunden oder an den Qualifikationsregeln vorgenommen, die sich auf die Endplatzierungen auswirken. Deshalb wird mit dieser Meldung angezeigt, dass die Regeln für die Endplatzierungen neu festgelegt wurden.

### **Es darf kein Freilos vergeben werden.**

Im Dialogfenster *Spielplanerstellung* werden bei Play-off-Spielen die Begegnungen manuell geplant. Bei einer geraden Anzahl von Mannschaften muss jede Mannschaft spielen. Es darf also keine Mannschaft spielfrei bleiben.

### **Es darf nur ein Freilos vergeben werden.**

Im Dialogfenster *Spielplanerstellung* werden bei Play-off-Spielen die Begegnungen manuell geplant. Bei einer ungeraden Anzahl von Mannschaften muss eine Mannschaft übrig bleiben. Es darf allerdings nur eine Mannschaft ein Freilos erhalten.

### **Es dürfen nicht [weniger/mehr] als ... Mannschaften je Gruppe zugeteilt werden!**

Die beabsichtigte Verteilung der Teilnehmer auf die Gruppen ist nicht möglich. Die Mannschaften sind möglichst gleichmäßig auf die Gruppen zu verteilen. Im Idealfall sind alle Gruppen gleich besetzt (zum Beispiel 3 Gruppen mit je 4 Mannschaften bei insgesamt 12 Teilnehmern). Abweichungen darf es nur geben, indem es Gruppen mit einer Mannschaft mehr (zum Beispiel 2 Gruppen mit 4 und 1 Gruppe mit 5 Mannschaften bei 13 Teilnehmern) oder mit einer Mannschaft weniger (zum Beispiel 2 Gruppen mit 4 und 1 Gruppe mit 3 Mannschaften bei 11 Teilnehmern) als der Durchschnitt gibt. Abweichungen in beide Richtungen (Gruppen mit weniger Mannschaften und gleichzeitig Gruppen mit mehr Mannschaften als der Durchschnitt) darf es aber nicht geben.

### **Es gibt ungeplante Spiele. Sollen die Spiele trotzdem neu nummeriert werden?**

Es gibt Spiele, die nicht im Zeitplan eingetragen sind.

Wenn Sie die Frage, ob die Neunummerierung trotzdem durchgeführt werden soll, mit Ja beantworten, dann werden nur die im Zeitplan eingetragenen Spiele neu nummeriert.

Wenn Sie die Frage mit Nein beantworten, wird der Vorgang abgebrochen und es findet keine Neunummerierung der Spiele statt.

### **Es sind maximal ... Spiele pro Mannschaft möglich.**

Sie haben einen Kategorieplan als Spielereff deklariert. Gleichzeitig haben Sie die Möglichkeit, die Zahl der Spiele pro Mannschaft zu begrenzen. Die maximale Anzahl an Spielen ist bestimmt durch die Zahl der Spiele einer Gruppe, bei der jede Mannschaft gegen jede spielt. Sie haben aber ein Limit vorgegeben, das darüber liegt.

### **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 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 Erstellen der neuen Kategorie.**

Beim Erstellen einer neuen Kategorie ist ein Programmfehler aufgetreten.

### **Fehler beim Erstellen des neuen Turniers.**

Beim Erstellen eines neuen Turniers ist ein Programmfehler aufgetreten.

### **Fehler beim Öffnen der Kategorie-Datei.**

Beim Lesen einer Kategorie-Datei ist ein Programmfehler aufgetreten.

### **Finalrunde kann nicht parallel zur Spielrunde ... gespielt werden.**

Sie haben zwei Spielrunden ausgewählt, die parallel quasi zeitgleich ausgetragen werden sollen. Das ist nur möglich, wenn beide Spielrunden vom Typ Qualifikations- oder Platzierungsrunde sind.

### **Hilfedatei 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-Assistent starten?**

Das Dialogfenster *Kategorie-Assistent* ist geöffnet. Sie versuchen nun, den Dialog über das Symbol  oben rechts in der Ecke zu beenden. Allerdings weiß das Programm jetzt nicht, ob der Kategorie-Assistent einen neuen Kategorieplan erstellen soll. Vorsichtshalber fragt das Programm nochmals nach.

### **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.**

Sie wollen eine neue Kategorie erstellen, haben aber einen Namen ausgewählt, der im aktuellen Turnier bereits existiert.

### **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.

### **... Mannschaft(en) konnte(n) nicht entfernt werden! Bitte wiederholen!**

Diese Meldung sagt aus, dass die Anzahl der Mannschaften nicht auf die gewünschte Zahl reduziert werden konnte. Die Ursache dafür wurde zuvor über eine andere Meldung mitgeteilt.

### **Manuelle Gruppenzuordnungen in Spielrunde ... werden gelöscht.**

Änderungen an der Spielrunde ergeben, dass eine automatische Gruppenaufteilung angewendet wird. Dadurch geht die manuelle Gruppenzuordnung verloren.

### **Manuelle Spielplanung in Spielrunde ... wird gelöscht.**

Nach gewissen Planänderungen muss die oben genannte Spielrunde neu geplant werden. Dadurch gehen manuelle Planungen (zum Beispiel manuelle Gruppenaufteilung oder manuelle Planung von Play-off-Paarungen) verloren und müssen wieder nachgetragen werden.

### **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 ... Spielfelder möglich!**

Hier wurde versucht, für eine Spielrunde mehr Spielfelder einzuplanen, als über das Dialogfenster *Spielfelder* bekannt sind.

### **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.

### **Mindestens 1 Spielfeld muss vorgesehen werden.**

Im Dialogfenster *Spielrundenerstellung* können Sie die Zahl der Spielrunden vorgeben. Der Wert 0 ist nicht zulässig.

### **Name der Spielrunde existiert bereits!**

Der Name der Spielrunde soll geändert werden, aber der neue Name wurde schon einmal vergeben. Bitte die Spielrundennamen überprüfen. Bevor der Name akzeptiert wird, muss der Name der gleichlautenden Spielrunde geändert werden.

### **Name der Spielrunde muss definiert werden!**

Es muss ein Name für die Spielrunde angegeben werden. Leerfelder werden nicht akzeptiert.

### **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.

### **Qualifikation ist nicht fertig.**

Die notwendigen Eingaben im Dialogfenster *Qualifizierung aus...* sind noch nicht abgeschlossen.

### **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.

### **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 Spielfeld ... aus der Liste gelöscht werden?**

Diese Meldung erscheint immer, wenn die Anzahl der Spielfelder reduziert werden soll und die Spielfelder bereits benannt wurden. Diese Meldung erscheint nicht, wenn der vom Programm eingesetzte Standardname „Spielfeld <Nummer>“ nicht geändert wurde.

### **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.

### **Soll die Kategorie ... wirklich gelöscht werden?**

Sie haben die Option *Löschen Kategorie* im Menü *Datei* angeklickt. Sicherheitshalber fragt das Programm noch einmal nach, bevor es die Kategorie unwiderruflich löscht.

### **Soll die Mannschaft ... aus der Liste gelöscht werden?**

Diese Meldung erscheint immer dann, wenn die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften reduziert werden soll und die Mannschaften bereits benannt wurden. Diese Meldung erscheint nicht, wenn der vom Programm eingesetzte Standardname „Mannschaft <Nummer>“ nicht geändert wurde.

### **Spielfeld ... kann nicht gelöscht werden! Es gibt zugeordnete Spiele auf diesem Spielfeld!**

Das benannte Spielfeld kann momentan nicht gelöscht werden. Zuvor muss erst das Spielfeld im Dialogfenster *Spielplanerstellung* freigegeben werden.

### **... Spielfeld(er) konnte(n) nicht entfernt werden! Bitte wiederholen!**

Diese Meldung sagt aus, dass die Anzahl der Spielfelder nicht auf die gewünschte Zahl reduziert werden konnte. Die Ursache dafür wurde zuvor über eine andere Meldung mitgeteilt.

### **Spielrunde ... und nachfolgende wirklich löschen?**

Sie haben im Dialogfenster *Spielrundenerstellung* die Schaltfläche [*LÖSCHEN*] angeklickt. Das Programm fragt deshalb, ob die Spielrunde tatsächlich gelöscht werden soll. Sollte es nachfolgende Spielrunden geben, so werden diese automatisch auch gelöscht.

### **Spielzeit muss mindestens ... Minuten sein!**

Die Spielzeit ist nicht korrekt. Die Spielzeit darf einen Mindestwert nicht unterschreiten.

### **Startzeit liegt hinter dem Turnierende.**

Sie haben im Dialogfenster *Kategorie-Assistent* oder im Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* einen Turnierbeginn vorgegeben, der nicht zu der im Dialogfenster *Turnier-Assistent* oder im Dialogfenster *Grundeinstellung* gemachten Angabe passt.



### **Startzeit liegt vor dem Turnierbeginn.**

Sie haben im Dialogfenster *Kategorie-Assistent* oder im Dialogfenster *Kategorie-Einstellungen* einen Turnierbeginn vorgegeben, der nicht zu der im Dialogfenster *Turnier-Assistent* oder im Dialogfenster *Grundeinstellung* gemachten Angabe passt.

### **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.

### **Vor dem Nummerieren der Spiele muss der aktuelle Zeitplan gespeichert werden. Soll der Zeitplan jetzt gespeichert werden?**

Im Dialogfenster *Zeitplanung* wurden Änderungen vorgenommen, die aber noch nicht gespeichert wurden. Die Neunummerierung der Spiele setzt aber einen endgültigen Zeitplan voraus.

Wenn Sie die Frage mit Ja beantworten, wird der aktuelle Zeitplan gespeichert, und die Neunummerierung der Spiele kann durchgeführt werden. Wenn Sie die Frage aber mit Nein beantworten, wird der Vorgang abgebrochen, und es findet keine Neunummerierung der Spiele statt.

### **Vorhandene Qualifikationen werden gelöscht.**

Im Dialogfenster für die Qualifikationsregeln wurde die Spielrundennummer der Siegerrunde geändert. Damit sind alle bisherigen Qualifikationsregeln überholt und werden mit der oben genannten Meldung vom Programm automatisch gelöscht.

### **Vorhandene Trost-/Hoffnungsrunde wird gelöscht.**

Wenn die Spielrundennummer der Siegerrunde oder der Trost-/Hoffnungsrunde so geändert wird, dass ein Konflikt entsteht, dann werden die Qualifikationsregeln der Trost-/Hoffnungsrunde mit dem obigen Hinweis vom Programm automatisch gelöscht.

### **Vorschlag übernehmen?**

Das Programm zeigt im Dialogfenster die möglichen Gruppeneinteilungen. Ein Vorschlag ist selektiert. Sie versuchen nun, den Dialog über das Symbol ☒ oben rechts in der Ecke zu beenden. Allerdings weiß das Programm jetzt nicht, ob die selektierte Gruppeneinteilung übernommen werden soll. Vorsichtshalber fragt das Programm nochmals nach.

### **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.