

SPIELERLISTE

Version 2.0

Benutzerhandbuch

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

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

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

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

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

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

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

Einleitung	1
1 Kurzbeschreibung	1
2 Über dieses Handbuch	1
2.1 Aufbau des Handbuchs.....	1
2.2 Konventionen, die den Umgang mit dem Handbuch betreffen	2
2.2.1 Hinweise zu besonders wichtigen Textpassagen.....	2
2.2.2 Spezielle Konventionen für Dialog- und Steuerelemente	2
Anwendung	3
3 Programmstart	3
4 Die Menü-Leiste	4
4.1 Menü <i>Datei</i>	4
4.1.1 Menüoption <i>Mannschaft laden</i>	4
4.1.2 Menüoption <i>Mannschaft speichern</i>	5
4.1.3 Menüoption <i>Einstellungen laden</i>	5
4.1.4 Menüoption <i>Einstellungen speichern</i>	5
4.1.5 Menüoption <i>Import</i>	5
4.1.6 Menüoption <i>Kennwort ändern</i>	6
4.1.7 Menüoption <i>beenden</i>	6
4.2 Menü <i>Hilfe</i>	6
4.2.1 Menüoption <i>Handbuch</i>	6
4.2.2 Menüoption <i>Info über</i>	7
5 Die Schaltflächen	7
5.1 Allgemeine Schaltflächen.....	7
5.2 Register-bezogene Schaltflächen.....	8
6 Die Registerblätter	8
6.1 Registerblatt <i>Einstellungen</i>	9
6.1.1 Einstellungen laden	9
6.1.2 Einstellungen erfassen oder ändern	10
6.1.2.1 Rahmen <i>Datei</i>	10
6.1.2.2 Rahmen <i>Allgemein</i>	11
6.1.2.3 Rahmen bei Excel-Dateien.....	14
6.1.2.4 Rahmen bei Word-Dateien.....	16
6.1.3 Einstellungen speichern.....	19
6.1.4 Einstellungen testen.....	19
6.1.4.1 Einstellungen gegen Excel-Datei testen	19
6.1.4.2 Einstellungen gegen Word-Datei testen	20
6.2 Registerblatt <i>Mannschaft</i> oder <i>Heim</i> oder <i>Gast</i>	21
6.2.1 Mannschaftsdaten laden	21
6.2.2 Mannschaftsdaten eingeben.....	22
6.2.2.1 Eingabefeld <i>Verein</i>	22
6.2.2.2 Eingabefeld <i>Vereinsnr.</i>	22
6.2.2.3 Eingabefeld <i>Kategorie</i>	23
6.2.2.4 Rahmen <i>Trainer</i>	23
6.2.2.5 Rahmen <i>Betreuer</i>	23
6.2.2.6 Spielerliste	23

6.2.3 Spieler löschen.....	24
6.2.4 Berichtsbogen drucken	24
6.2.5 Mannschaftsdaten speichern.....	24
7 Die Dialogfenster	25
7.1 Das Dialogfenster <i>Spielerliste-Kennworteingabe</i>	25
7.2 Das Dialogfenster <i>Spielerliste-Kennwortänderung</i>	26
7.3 Das Dialogfenster <i>Info über Spielerliste</i>	27
Meldungen	28

Abbildungen

Abb. 1: Dialogfenster <i>Spielerliste</i> nach dem Programmstart	3
Abb. 2: Menü <i>Datei</i>	4
Abb. 3: Menü <i>Hilfe</i>	6
Abb. 4: Registerblatt <i>Einstellungen</i> (Beispiel für Excel-Datei mit zwei Mannschaften).....	9
Abb. 5: Dialog <i>Öffnen</i> zum Auswählen der Einstellungsdatei	10
Abb. 6: Rahmen <i>Datei</i> mit Auswahl einer Excel-Datei	10
Abb. 7: Rahmen <i>Allgemein</i>	11
Abb. 8: Fenstertitel bei gefülltem Textfeld <i>Kategorie</i>	11
Abb. 9: Registerblatt <i>Einstellungen</i> bei Excel-Dateien und zwei Mannschaften	14
Abb. 10: Registerblatt <i>Einstellungen</i> bei Word-Dateien	16
Abb. 11: Dialog <i>Speichern unter</i> zum Bestimmen des Speicherorts und des Dateinamens	19
Abb. 12: Beispiel-Fehlermeldung beim Test gegen Excel-Datei	20
Abb. 13: Beispiel-Fehlermeldung beim Test gegen Word-Datei	20
Abb. 14: Registerblatt <i>Mannschaft</i> mit zum Teil gefüllten Daten	21
Abb. 15: Dialog <i>Mannschaftsdatei öffnen</i> zum Auswählen der Mannschaftsdatei.....	22
Abb. 16: Dialog <i>Speichern unter</i> zum Bestimmen des Speicherorts und des Dateinamens	25
Abb. 17: Dialogfenster <i>Kennworteingabe</i>	25
Abb. 18: Dialogfenster <i>Kennwortänderung</i>	26
Abb. 19: Dialogfenster <i>Info über Spielerliste</i>	27

1 Kurzbeschreibung

Es wiederholt sich immer wieder: Vor dem Turnier muss jede Mannschaft einen Meldebogen ausfüllen. Dieser Meldebogen wird dann der Turnierleitung übergeben, welche anschließend nochmals mühsam die Spielerdaten im Programm **Turnierleitung** eingibt, damit die Torschützen auch ordnungsgemäß mit Namen erfasst und angezeigt werden können.

Aber warum erst auf Papier schreiben? Und warum jedes Mal von vorne beginnen? Mit dem Programm **Spielerliste** kann jeder Trainer bzw. Mannschaftsbegleiter seinen Mannschaftskader verwalten. Vor Turnierbeginn braucht er nur noch die Spieler zu kennzeichnen, welche an diesem Tag zum Einsatz kommen, und deren Trikotnummern zu aktualisieren. Danach kann der Turniermeldebogen gedruckt und die Spielerliste auf einem Medium (z. B. USB-Stick) an die Turnierleitung übergeben werden. Diese braucht dann nur noch die Spielerliste zu importieren.

Und das Besondere?

- Der Mannschaftskader ist auf einem Medium gespeichert und kann jederzeit wieder verwendet werden.
- Das Programm **Spielerliste** kann über Einstellungen so parametrisiert werden, dass damit auch ein Spielberichtsbogen mit Heim- und Gastmannschaft gedruckt werden kann.

2 Über dieses Handbuch

Das vorliegende Handbuch liefert alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihren Mannschaftskader zu verwalten und um Turniermelde- und Spielberichtsbögen in Form von Word- oder Excel-Dateien zu befüllen und auszudrucken.

2.1 Aufbau des Handbuchs

Dieses Handbuch ist in zwei Abschnitte aufgeteilt:

Anwendung

Hier erfahren Sie alles zum Umgang mit dem Programm. Zur besseren Übersicht ist dieser Teil in Unterkapitel aufgeteilt, die den Programmstart, die Menü-Leiste, die Schaltflächen und die Dialogfenster im Detail beschreiben.

Meldungen

In diesem Abschnitt erklären wir Meldungen, die bei der Anwendung des Programms angezeigt werden können. Dabei handelt es sich um Warn- oder Fehlermeldungen, für die zum Teil auch Hinweise zur Lösung oder zur Umgehung von Problemen vorgeschlagen werden.

Einleitung Über dieses Handbuch

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.

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 *Mannschaft laden...*“ oder „... 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.

Anwendung

3 Programmstart

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

Das Programm zeigt nach kurzer Zeit das Dialogfenster *Spielerliste*. Dieses Dialogfenster enthält die Hauptmenüs *Datei* und *Hilfe* und entweder die drei Registerblätter *Einstellungen*, *Heim* und *Gast* oder die zwei Registerblätter *Einstellungen* und *Mannschaft*.

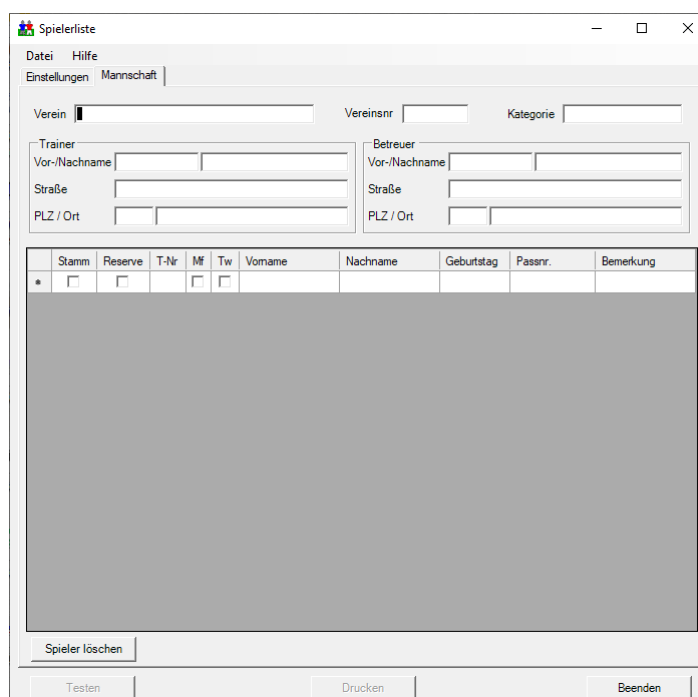


Abbildung 1: Dialogfenster *Spielerliste* nach dem Programmstart

In jedem Registerblatt sind themenbezogene Eingaben zusammengefasst:

- Über das Registerblatt *Einstellungen* steuern Sie, welche Excel- oder Word-Datei mit den Daten gefüllt und gedruckt werden soll. Hier geben Sie auch an, ob eine oder zwei Mannschaften auf dem Turniermelde- bzw. Spielberichtsbogen aufgeführt werden.
- Die Registerblätter *Heim* und *Gast* dienen zum Erfassen der Mannschaftsdaten, wenn auf einem Spielberichtsbogen zwei Mannschaften aufgeführt werden. Das ist zum Beispiel beim Spielberichtsbogen für Liga-, Pokal- oder Freundschaftsspiele der Fall.

Anwendung

Die Menü-Leiste

- Das Registerblatt *Mannschaft* dient zum Erfassen der Mannschaftsdaten, wenn auf einem Meldebogen immer nur eine Mannschaft aufgeführt wird. Das ist gewöhnlich bei Meldungen zu Turnieren der Fall.

Als Turnierveranstalter oder Vertreter der Heimmannschaft müssen Sie ein wenig Vorarbeit leisten und zuerst das Formular mit MS Word oder MS Excel entwerfen und dann im Registerblatt *Einstellungen* die Verknüpfung der Daten mit dem Formular vornehmen. Wie das geht, erfahren Sie im Kapitel 6.1 („Registerblatt *Einstellungen*“).

Als Verantwortlicher einer Mannschaft haben Sie die Aufgabe, die teilnehmenden Spieler mit Namen, Trikotnummer, Passnummer und Geburtsdatum zu erfassen, damit der Turniermelde- oder Spielberichtsbogen gedruckt werden kann. Wie das geht, ist in Kapitel 6.2 („Registerblatt *Mannschaft* oder *Heim* oder *Gast*“) beschrieben.



Sie brauchen Ihren Mannschaftskader nur einmal mit dem Programm **Spielerliste** erfassen. Die Daten können Sie anschließend auf einem Wechselmedium (z. B. USB-Stick) speichern und bei späteren Veranstaltungen wieder darauf zurückgreifen.

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

4 Die Menü-Leiste

In der Menü-Leiste am oberen Rand sind themenbezogene Menüs zusammengefasst. Beim Programm **Spielerliste** heißen die Menüs *Datei* und *Hilfe*. Durch Anklicken eines Begriffs klappt das Menü auf, und seine Optionen werden sichtbar.

4.1 Menü *Datei*

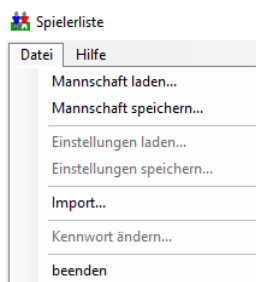


Abbildung 2: Menü *Datei*

4.1.1 Menüoption *Mannschaft laden...*

Durch Anklicken der Menüoption *Mannschaft laden...* werden die in einer Datei mit der Endung „TEAM“ gespeicherten Mannschaftsdaten geladen. Das Laden erfolgt dann in das jeweils ausgewählte Registerblatt *Mannschaft*, *Heim* oder *Gast*.

Diese Menüoption ist automatisch gesperrt, wenn das Registerblatt *Einstellungen* selektiert ist.

4.1.2 Menüoption *Mannschaft speichern...*

Durch Anklicken der Menüoption *Mannschaft speichern...* werden die aktuell angezeigten Mannschaftsdaten in eine Datei mit der Endung „TEAM“ gespeichert. Diese Datei kann auf Festplatte oder auf einem Wechseldatenträger (z. B. USB-Stick) gespeichert werden. So kann diese Datei zu einem späteren Zeitpunkt wieder über die Menüoption *Mannschaft laden...* geladen werden. Sie kann aber auch im Programm **Turnierleitung** zur Erfassung der Spielerliste importiert werden.

Diese Menüoption ist automatisch gesperrt, wenn das Registerblatt *Einstellungen* selektiert ist.

4.1.3 Menüoption *Einstellungen laden...*

Als Turnierveranstalter oder Vertreter der Heimmannschaft können Sie die in einer Datei mit der Endung „CTRL“ gespeicherten Einstellungen mit der Menüoption *Einstellungen laden...* in das Registerblatt *Einstellungen* laden.

Diese Menüoption wird nur angeboten, wenn Sie das Registerblatt *Einstellungen* selektiert haben. Sie ist automatisch gesperrt, wenn Sie sich in einem Registerblatt zum Erfassen der Mannschaftsdaten befinden.



Das Registerblatt *Einstellungen* ist vor unbefugten Veränderungen durch ein Kennwort geschützt. Nur wer das Kennwort kennt, kann in das Registerblatt wechseln. Mehr Informationen dazu finden Sie im Kapitel 7.1 „Das Dialogfenster *Spielerliste-Kennworteingabe*“.

4.1.4 Menüoption *Einstellungen speichern...*

Mit der Menüoption *Einstellungen speichern...* können Sie die im Registerblatt *Einstellungen* gemachten Einstellungen zur späteren Wiederverwendung in eine Datei mit der Endung „CTRL“ speichern.

Diese Menüoption wird nur angeboten, wenn Sie das Registerblatt *Einstellungen* selektiert haben. Sie ist automatisch gesperrt, wenn Sie sich in einem anderen Registerblatt befinden.

4.1.5 Menüoption *Import...*

Mit der Menüoption *Import...* können Sie eine Mannschaft aus einer Excel- oder Word-Datei importieren. Die Daten werden gelesen und in das aktuelle Register – also *Mannschaft* bzw. *Heim* oder *Gast* – eingefügt.

Beim Lesen der Daten wird vorausgesetzt, dass die Datei den im Registerblatt *Einstellungen* gemachten Einstellungen entspricht.

Anhand der eingestellten Markierungen versucht das Programm, den Mannschaftsführer und alle Torhüter zu erkennen und entsprechend zu kennzeichnen.

Anwendung Die Menü-Leiste



Beim Import wird die Option „einkreisen“ zur Kennzeichnung des Mannschaftsführers eventuell nicht erkannt.

Erklärung: Der Kreis bzw. das Oval in der Excel- oder Word-Datei muss bestimmte Anforderungen erfüllen, um vom Programm **Spielerliste** als Markierung erkannt zu werden. Im Excel-Tabellenblatt muss das Oval die Zelle mit der Trikotnummer vollständig umschließen. In der Word-Datei muss das Gebilde mit dem entsprechenden Lesezeichen verbunden werden. Mit dieser Anforderung sind die meisten Anwender überfordert.

Nach dem Import sollten Sie die Markierungen für Mannschaftsführer und Torhüter kontrollieren und ggf. ergänzen.

4.1.6 Menüoption *Kennwort ändern...*

Das Registerblatt *Einstellungen* ist vor unbefugten Veränderungen durch ein Kennwort geschützt. Das Kennwort „0000“ ist voreingestellt. Es wird jedoch empfohlen, das Kennwort sofort nach der Installation des Programms zu ändern. Mit der Menüoption *Kennwort ändern...* können Sie das Dialogfenster zum Ändern des Kennworts öffnen. Mehr Informationen dazu finden Sie im Kapitel 7.2 „Das Dialogfenster *Spielerliste-Kennwortänderung*“.

Diese Menüoption können Sie nur anklicken, wenn Sie das Registerblatt *Einstellungen* aktuell selektiert haben. Sie ist gesperrt, wenn ein anderes Registerblatt geöffnet ist.

4.1.7 Menüoption *beenden*

Mit der Menüoption *beenden...* beenden Sie das Programm.

4.2 Menü *Hilfe*



Abbildung 3: Menü *Hilfe*

4.2.1 Menüoption *Handbuch*

Mit dieser Menüoption wird dieses Handbuch zum Lesen geöffnet. Das Handbuch ist als PDF-Datei vorhanden.



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

4.2.2 Menüoption *Info über...*

Diese Menüoption öffnet das Dialogfenster *Info über Spielerliste*. In diesem Fenster werden Ihnen die aktuelle Versionsnummer des Programms und die Kontaktdaten angezeigt. Die Versionsnummer wird zum Beispiel bei Fragen an die Hotline benötigt.

Im Kapitel 7.3 wird das Dialogfenster näher beschrieben.

5 Die Schaltflächen

5.1 Allgemeine Schaltflächen

Unter den Registerblättern finden Sie die drei allgemeinen Schaltflächen:

[*Testen*]

Beim Anklicken dieser Schaltfläche werden Ihre Einstellungen gegen die ausgewählte Excel- oder Word-Datei geprüft. Da die Tests vom Dateityp abhängen, werden die Tests zu einem späteren Zeitpunkt (siehe Kapitel 6.1.4 „Einstellungen testen“) beschrieben.

Diese Schaltfläche kann nur angeklickt werden, wenn das Registerblatt *Einstellungen* geöffnet ist.

[*Drucken*]

Beim Anklicken dieser Schaltfläche wird die in den Einstellungen definierte Excel- oder Word-Datei geöffnet, mit den Mannschaftsdaten gefüllt und anschließend auf dem Standarddrucker ausgedruckt.

Diese Schaltfläche kann nur angeklickt werden, wenn eines der Registerblätter für Mannschaftsdaten geöffnet ist. Außerdem müssen die Einstellungen für eine Druckvorlage (Excel- oder Word-Datei) hinterlegt sein.

Haben Sie in den Einstellungen eine Altersprüfung vorgegeben, dann wird diese Prüfung während des Druckvorgangs durchgeführt. Verletzungen der Altersregel werden für jeden Spieler in einem Pop-up-Fenster gemeldet.

Mehr dazu finden Sie im Kapitel 6.2.4 „Berichtsbogen drucken“.

[*Beenden*]

Beim Anklicken dieser Schaltfläche beenden Sie das Programm.

Anwendung

Die Registerblätter

5.2 Register-bezogene Schaltflächen

Außerdem gibt es noch andere Schaltflächen in den Registerblättern:

<i>[Spieler löschen]</i>	<p>Beim Anklicken dieser Schaltfläche wird der aktuell selektierte Spieler aus der Liste gelöscht.</p> <p>Diese Schaltfläche existiert in den Registerblättern zum Erfassen der Mannschaftsdaten.</p> <p>Eine Beschreibung des Löschvorgangs finden Sie im Kapitel 6.2.3 „Spieler löschen“.</p>
<i>[Suchen...]</i>	<p>Diese Schaltfläche finden Sie im Registerblatt <i>Einstellungen</i> neben dem Eingabefeld für die Excel- bzw. Word-Datei.</p> <p>Beim Anklicken dieser Schaltfläche öffnet sich ein Datei-Dialog, mit dem Sie die gewünschte Datei suchen und auswählen können.</p> <p>Mehr Informationen dazu finden Sie im Kapitel 6.1.2.1 „Rahmen <i>Datei</i>“.</p>

6 Die Registerblätter

Das Programmfenster enthält das Registerblatt *Einstellungen* und die Registerblätter zur Erfassung der Mannschaften. Wenn Sie eingestellt haben, dass zwei Mannschaften auf dem Berichtsbogen erfasst werden, dann werden zwei Mannschafts-Registerblätter mit den Titeln *Heim* und *Gast* angezeigt. Haben Sie nur eine Mannschaft eingestellt, so wird nur ein Registerblatt mit dem Titel *Mannschaft* angezeigt.

In jedem Registerblatt sind themenbezogene Eingaben zusammengefasst:

- Über das Registerblatt *Einstellungen* steuern Sie, welche Datei mit den Mannschaftsdaten gefüllt und anschließend gedruckt werden soll. Hier geben Sie auch an, ob eine oder zwei Mannschaften auf dem Meldebogen aufgeführt werden.
- Die Registerblätter *Heim* und *Gast* dienen zum Erfassen der Mannschaftsdaten, wenn auf einem Spielberichtsbogen zwei Mannschaften aufgeführt werden. Das ist zum Beispiel bei Liga-, Pokal- oder Freundschaftsspielen der Fall.
- Das Registerblatt *Mannschaft* dient zum Erfassen der Mannschaftsdaten, wenn auf einem Meldebogen immer nur eine Mannschaft aufgeführt wird. Das ist gewöhnlich bei Meldungen zu Turnieren der Fall.

6.1 Registerblatt *Einstellungen*

Als Turnierveranstalter oder Vertreter der Heimmannschaft geben Sie im Registerblatt *Einstellungen* die Verknüpfungen zu Ihrer Druckvorlage (Excel- oder Word-Datei) ein.

Abbildung 4: Registerblatt *Einstellungen* (Beispiel für Excel-Datei mit zwei Mannschaften)



Um die Einstellungen vor unbefugten Veränderungen zu schützen, ist der Aufruf dieses Registerblattes über ein Kennwort geschützt. Voreingestellt ist das Kennwort „0000“. Es wird jedoch empfohlen, das Kennwort sofort nach der Installation des Programms zu ändern. Benutzen Sie dafür die Menüoption *Kennwort ändern...*

6.1.1 Einstellungen laden

Als Gastgeber sollten Sie die Einstellungen bereits im Vorfeld getestet und gespeichert haben. Über das Menü *Datei* und die Menüoption *Einstellungen laden...* können Sie Ihre zuvor in einer Datei mit der Endung „.CTRL“ gespeicherten Einstellungen laden.

Anwendung Die Registerblätter

Dazu wird der Dialog *Steuerdatei öffnen* gestartet, mit dem Sie die Datei mit den Einstellungen auswählen können.

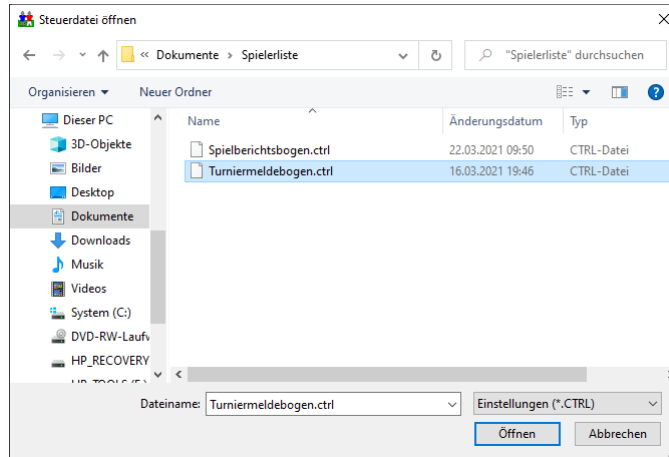


Abbildung 5: Dialog *Öffnen* zum Auswählen der Einstellungsdatei

Einstellungsdateien haben die Endung „CTRL“.

Zuerst wählen Sie Ihre Einstellungsdatei. Wenn Sie dann auf [*Öffnen*] klicken, werden die in der ausgewählten Datei gespeicherten Einstellungen in das aktuell geöffnete Registerblatt *Einstellungen* übernommen und können anschließend bearbeitet werden.

6.1.2 Einstellungen erfassen oder ändern

6.1.2.1 Rahmen *Datei*

Der Rahmen *Datei* dient zur Auswahl einer Excel- oder Word-Datei, die zum Ausdrucken des Spielberichts- oder Meldebogens verwendet werden soll.

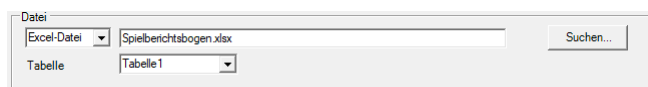


Abbildung 6: Rahmen *Datei* mit Auswahl einer Excel-Datei

Zuerst wählen Sie den Typ der Datei. Das Programm **Spielerliste** kann Excel- und Word-Dateien bearbeiten. Als Dateitypen werden Word-Dokumente mit den Endungen „.DOC“ und „.DOCX“, Word-Dokumentvorlagen („.DOT“ oder „.DOTX“), Excel-Arbeitsmappen („.XLS“ oder „.XLSX“) und Excel-Mustervorlagen („.XLT“ oder „.XLTX“) akzeptiert.

Im Eingabefeld daneben können Sie jetzt den Namen Ihrer vorbereiteten Datei eingeben. Statt der manuellen Eingabe können Sie auf die Schaltfläche [*Suchen...*] klicken, damit sich ein Dateifenster öffnet, mit dem Sie die Datei suchen und auswählen können.

Haben Sie eine Excel-Arbeitsmappen- oder Excel-Mustervorlagen-Datei vorgegeben, so aktualisiert das Programm automatisch die Liste der Tabellenblätter, die es in der Excel-Datei vorfindet. Sie müssen nun im Feld *Tabelle* das Tabellenblatt auswählen, welches Ihr vorbereitetes Druckformular enthält.

Haben Sie eine Word-Dokument- oder Word-Dokumentvorlagen-Datei vorgegeben, so wird die Auswahlliste für Tabellenblätter natürlich nicht angezeigt.



Abhängig vom Dateityp verändert sich das Aussehen des Registerblatts *Einstellungen*.

Bei Excel-Dateien wird für jede Mannschaft ein Rahmen mit Eingabefeldern angezeigt. Bei zwei Mannschaften heißen die Rahmen *Heim* und *Gast*, bei nur einer Mannschaft wird ein Rahmen mit dem Titel *Mannschaft* angezeigt.

Bei Word-Dateien wird generell nur der Rahmen *Formularfelder* angezeigt. Weitere Informationen können Sie in den Kapiteln 6.1.2.3 „Rahmen bei Excel-Dateien“ und 6.1.2.4 „Rahmen bei Word-Dateien“ nachlesen.

6.1.2.2 Rahmen *Allgemein*

Der Rahmen *Allgemein* dient zur Eingabe der allgemein gültigen Einstellungen.

Abbildung 7: Rahmen *Allgemein*

Das Feld *Kategorie* dient als Kennzeichen, für welche Alters- bzw. Leistungsgruppe die Einstellungen gelten sollen. Diese Angabe ist optional. Wenn Sie jedoch eine Kategorie eintragen, dann wird diese als Orientierungshilfe, für wen Sie gerade die Einstellungen vornehmen, im Fenstertitel als „Spielerliste <Kategorie>“ angezeigt.

Abbildung 8: Fenstertitel bei gefülltem Textfeld *Kategorie*

Bei den restlichen Feldern handelt es sich um Pflichtangaben, mit denen Sie vorgeben,

- ob eine Altersprüfung durchgeführt werden soll,

Anwendung

Die Registerblätter

- ob eine oder zwei Mannschaften auf dem Berichtsbogen erfasst werden sollen,
- wie viele Spieler pro Mannschaft auf dem Berichtsbogen eingetragen werden dürfen,
- wie viele Ersatzspieler pro Mannschaft eingetragen werden dürfen,
- wie die Namen von Trainer, Betreuer und Spielern geschrieben werden sollen,
- wie der Mannschaftsführer und die Torhüter gekennzeichnet werden sollen.

6.1.2.2.1 Regeln für die Altersprüfung festlegen

Mit dem Listenfeld *Altersprüfung* geben Sie vor, ob eine Altersprüfung vorgenommen wird. Falls ja, tragen Sie im Feld *Stichtag* ein, gegen welches Datum geprüft wird.

Folgende Einstellungen sind möglich:

„keine“	Es wird keine Altersprüfung durchgeführt.
„Mindestalter“	Die Spieler müssen am oder vor dem Stichtag geboren sein. Diese Regel „Es darf kein Spieler jünger sein als...“ wird meist bei Alte-Herren-Veranstaltungen verwendet.
„Höchstalter“	Die Spieler müssen am oder nach dem Stichtag geboren sein. Diese Regel „Kein Spieler darf älter sein als ...“ wird meist bei Jugendveranstaltungen verwendet.

Die Altersprüfung wird beim Drucken und beim Speichern der Mannschaftsdaten durchgeführt.

6.1.2.2.2 Anzahl der Mannschaften eintragen

Im Feld *Anzahl Mannschaften* tragen Sie ein, ob auf dem Berichtsbogen eine oder zwei Mannschaften erfasst werden sollen.



Abhängig von der Anzahl der Mannschaften ändert sich die Zahl der Registerblätter. Wenn Sie zwei Mannschaften einstellen, dann werden zwei Registerblätter für die Erfassung der Mannschaftsdaten angezeigt. Die Registerblätter sind mit den Titeln *Heim* und *Gast* beschriftet. Bei nur einer Mannschaft wird nur ein Registerblatt mit dem Titel *Mannschaft* gezeigt.



Wenn Sie eine Excel-Datei verwenden, dann ändert sich auch das Aussehen des Registerblatts *Einstellungen* abhängig von der Anzahl der Mannschaften. Wenn Sie zwei Mannschaften einstellen, dann werden zwei Rahmen mit den Namen *Heim* und *Gast* angezeigt. Bei nur einer Mannschaft wird nur ein Rahmen mit dem Titel *Mannschaft* angezeigt.

6.1.2.2.3 Anzahl der Spieler eintragen

Im Feld *Anzahl Spieler* geben Sie vor, wie viele Spieler pro Mannschaft auf dem Berichtsbogen genannt werden dürfen. Das sind entweder die Spieler der Startformation, wenn die Ersatzspieler separat genannt werden sollen, oder die Gesamtanzahl von Spielern, wenn die Ersatzspieler nicht getrennt aufgeführt werden sollen.



Hinweis zu **TURNIER-AKTUELL**:

Das Programm **Turnierleitung** berücksichtigt keine Ersatzspieler.

Im Feld *Anzahl Spieler* geben Sie vor, wie viele Spieler insgesamt auf dem Turniermeldebogen benannt werden dürfen. Diese Zahl sollte zum Systemparameter *SPIELER_PRO_TEAM* in Ihrer Turnierdatei passen.

Alle Spieler, die am Turnier teilnehmen, sind mit einem Häkchen in der Spalte *Stamm* zu kennzeichnen. Die Spalte *Reserve* wird ignoriert.

6.1.2.2.4 Anzahl der Ersatzspieler eintragen

Im Feld *Reservespieler* geben Sie vor, wie viele Ersatzspieler pro Mannschaft auf dem Berichtsbogen genannt werden dürfen.



Sie brauchen die Anzahl der Ersatzspieler nur dann vorzugeben, wenn die Ersatzspieler gesondert auf dem Berichtsbogen aufgeführt werden sollen. Wenn die Startformation und die Ersatzspieler zusammen – also ohne unterschiedliche Kennung – gedruckt werden sollen, dann können Sie im Feld *Reservespieler* eine Null vorgeben und im Feld *Anzahl Spieler* die Anzahl der Spieler um die Anzahl der Ersatzspieler erhöhen.

6.1.2.2.5 Namensschreibweise festlegen

Im Listenfeld *Namensschreibweise* geben Sie vor, wie die Namen der Spieler, des Trainers und Betreuers geschrieben werden sollen. Sie können zwischen den Schreibweisen „*Name, Vorname*“ und „*Vor- und Zuname*“ wählen.

6.1.2.2.6 Art der Markierung für den Mannschaftsführer festlegen

Im Listenfeld *Markierung des Mannschaftsführers* geben Sie vor, wie der Mannschaftsführer gekennzeichnet werden soll. Sie können zwischen den folgenden Optionen wählen:

„ohne“	Der Mannschaftsführer wird nicht gekennzeichnet.
„einkreisen“	Um die Trikotnummer des Mannschaftsführers wird ein Kreis gezogen.
„unterstreichen“	Der Name des Mannschaftsführers wird unterstrichen.
„fett schreiben“	Die Trikotnummer und der Name des Mannschaftsführers werden in Fettschrift gedruckt.
„einklammern“	Die Trikotnummer wird geklammert. (Anm.: Diese Schreibweise entspricht der Option „einkreisen“ in älteren Programmversionen.)
„mit Stern (*) markieren“	Hinter die Trikotnummer wird ein Sternchen gesetzt.

Anwendung Die Registerblätter



Wie in Kapitel 4.1.5 „Menüoption *Import...*“ bereits erwähnt wurde, ist die Option „einkreisen“ zur Kennzeichnung des Mannschaftsführers kritisch zu betrachten, wenn Sie die Mannschaftsdaten aus einer Excel- oder Word-Datei importieren wollen.

6.1.2.2.7 Art der Markierung für die Torhüter festlegen

Im Listenfeld *Markierung der Torhüter* geben Sie vor, wie die Torhüter gekennzeichnet werden sollen. Sie können zwischen den Optionen „ohne“ (Markierung), „bei Trikotnummer“ und „beim Spielernamen“ wählen.

Haben Sie eine Option mit Markierung ausgewählt, werden die Kürzel „[Tw]“ für den Torwart bzw. „[Etw]“ bei allen Ersatztorhütern je nach Einstellung entweder an die Trikotnummer oder an den Namen des Spielers angehängt.

6.1.2.3 Rahmen bei Excel-Dateien

Bei Excel-Dateien werden ein oder zwei Rahmen mit Eingabefeldern angezeigt. Die Zahl hängt davon ab, wie viele Mannschaften auf einem Berichtsbogen erfasst werden sollen:

- Bei zwei Mannschaften werden zwei Rahmen mit den Titeln *Heim* und *Gast* angezeigt.
- Bei nur einer Mannschaft wird der Rahmen mit dem Titel *Mannschaft* angezeigt.

Abbildung 9: Registerblatt *Einstellungen* bei Excel-Dateien und zwei Mannschaften

Hier geben Sie vor, in welche Zellen der Excel-Datei das Programm **Spielerliste** die Daten später schreiben soll.

Folgende Angaben sind möglich:

<i>Name</i>	Hier tragen Sie ein, in welcher Zelle der Excel-Datei der Mannschaftsname später eingetragen werden soll.
<i>Vereinsnr.</i>	Hier tragen Sie ein, in welcher Zelle der Excel-Datei die Vereinsnummer später eingetragen werden soll.
<i>Kategorie</i>	Hier tragen Sie ein, in welcher Zelle der Excel-Datei die Kategorie (Alters-/Leistungsgruppe etc.) später eingetragen werden soll.
<i>Rahmen Trainer</i>	Hier tragen Sie ein, in welchen Zellen der Name des Trainers, die Straße, die Postleitzahl und der Wohnort später eingetragen werden.
<i>Rahmen Betreuer</i>	Hier tragen Sie ein, in welchen Zellen der Name des Betreuers, die Straße, die Postleitzahl und der Wohnort später eingetragen werden.
<i>Rahmen 1. Spieler</i>	Hier tragen Sie ein, in welchen Zellen die Trikotnummer, der Name, das Geburtsdatum, die Spielerpassnummer und eine frei wählbare Bemerkung später eingetragen werden. Die Angaben beziehen sich auf den ersten Spieler einer Mannschaft. Für nachfolgende Spieler wird dann jeweils die nächste Zeile angenommen.
<i>Rahmen 1. Reserve</i>	Hier tragen Sie ein, in welchen Zellen die Trikotnummer, der Name, das Geburtsdatum, die Spielerpassnummer und eine frei wählbare Bemerkung später eingetragen werden. Die Angaben beziehen sich auf den ersten Ersatzspieler einer Mannschaft. Für nachfolgende Ersatzspieler wird dann jeweils die nächste Zeile angenommen.



Haben Sie 0 Reservespieler im Rahmen *Allgemein* eingetragen, dann wird der *Rahmen 1. Reserve* ausgeblendet.



Für Daten, die nicht in die Excel-Datei zum Druck übernommen werden sollen, lassen Sie das Eingabefeld frei.

Zum Schluss sollten Sie Ihre Vorgaben gegen die Excel-Datei prüfen. Lesen Sie dazu das Kapitel 6.1.4.1 („Einstellungen gegen Excel-Datei testen“).



Das Programm erkennt nur Fehler, wenn Sie Zellen referenzieren, die in der Excel-Datei bereits vorbelegt sind.

Doppelbelegungen, also Zellen, die Sie mehrfach in den Einstellungen verwenden, werden erst beim Drucken erkannt.

Anwendung

Die Registerblätter

6.1.2.4 Rahmen bei Word-Dateien

Bei Word-Dateien wird – egal, ob eine oder zwei Mannschaften erfasst werden sollen – der Rahmen *Formularfelder* angezeigt.

Abbildung 10: Registerblatt *Einstellungen* bei Word-Dateien

Hier kreuzen Sie an, welche Formularfelder in der Word-Datei verwendet werden.

Die Namen der Formularfelder sind fest vorgegeben:

Mannschaftsname

Hier kreuzen Sie an, ob Formularfelder mit den Mannschaftsnamen ausgefüllt werden sollen. Ist nur eine Mannschaft vorgegeben, so heißt das Formularfeld „_Mannschaft“. Bei zwei Mannschaften heißen die Felder „_H_Mannschaft“ und „_G_Mannschaft“.

Vereinsnr.

Hier kreuzen Sie an, ob Formularfelder mit den Vereinsnummern ausgefüllt werden sollen. Ist nur eine Mannschaft vorgegeben, so heißt das Formularfeld „_Vereinsnr“. Bei zwei Mannschaften heißen die Felder „_H_Vereinsnr“ und „_G_Vereinsnr“.

Kategorie

Hier kreuzen Sie an, ob Formularfelder mit der Kategorie (Alters-/Leistungsgruppe etc.) ausgefüllt werden sollen. Ist nur eine Mannschaft vorgegeben, so heißt das Formularfeld „_Kategorie“. Bei zwei Mannschaften heißen die Felder „_H_Kategorie“ und „_G_Kategorie“.

Rahmen Trainer

Hier kreuzen Sie an, ob Trainerdaten in das Word-Dokument übertragen werden. Im Einzelnen geben Sie vor, ob der Name, die Straße, die Postleitzahl und der Wohnort übertragen werden. Bei nur einer Mannschaft heißen die Formularfelder

- `_Trainer_Name`
- `_Trainer_Strasse`
- `_Trainer_Plz`
- `_Trainer_Ort`

Bei zwei Mannschaften wird zwischen Heim- und Gastmannschaft unterschieden. Dementsprechend heißen die Felder:

- `_H_Trainer_Name` und `_G_Trainer_Name`
- `_H_Trainer_Strasse` und `_G_Trainer_Strasse`
- `_H_Trainer_Plz` und `_G_Trainer_Plz`
- `_H_Trainer_Ort` und `_G_Trainer_Ort`

Rahmen Betreuer

Hier kreuzen Sie an, ob Betreuerdaten in das Word-Dokument übertragen werden. Im Einzelnen geben Sie vor, ob der Name, die Straße, die Postleitzahl und der Wohnort übertragen werden. Bei nur einer Mannschaft heißen die Formularfelder

- `_Betreuer_Name`
- `_Betreuer_Strasse`
- `_Betreuer_Plz`
- `_Betreuer_Ort`

Bei zwei Mannschaften wird zwischen Heim- und Gastmannschaft unterschieden. Dementsprechend heißen die Felder:

- `_H_Betreuer_Name` und `_G_Betreuer_Name`
- `_H_Betreuer_Strasse` und `_G_Betreuer_Strasse`
- `_H_Betreuer_Plz` und `_G_Betreuer_Plz`
- `_H_Betreuer_Ort` und `_G_Betreuer_Ort`

Rahmen 1. Spieler

Hier kreuzen Sie an, welche Spielerdaten in das Word-Dokument übertragen werden. Im Einzelnen geben Sie vor, ob die Trikotnummer, der Name, das Geburtsdatum, die Spielerpassnummer und eine frei wählbare Bemerkung später übertragen werden. Die Angaben beziehen sich auf den ersten Spieler einer Mannschaft. Für nachfolgende Spieler wird dann jeweils die nächste Nummer angenommen.

Bei nur einer Mannschaft heißen die Formularfelder

- `_Spieler<nn>_Nr`
- `_Spieler<nn>_Name`

Anwendung Die Registerblätter

- _Spieler<nn>_Geb
- _Spieler<nn>_Pass
- _Spieler<nn>_Bem

Bei zwei Mannschaften wird zwischen Heim- und Gastmannschaft unterschieden. Dementsprechend heißen die Felder:

- _H_Spieler<nn>_Nr und _G_Spieler<nn>_Nr
- _H_Spieler<nn>_Name und _G_Spieler<nn>_Name
- _H_Spieler<nn>_Geb und _G_Spieler<nn>_Geb
- _H_Spieler<nn>_Pass und _G_Spieler<nn>_Pass
- _H_Spieler<nn>_Bem und _G_Spieler<nn>_Bem

Wobei <nn> durch eine laufende Nummer, z. B. „01“, „02“ usw., ersetzt wird.

Rahmen 1. Reserve

Hier kreuzen Sie an, welche Daten der Ersatzspieler in das Word-Dokument übertragen werden. Im Einzelnen geben Sie vor, ob die Trikotnummer, der Name, das Geburtsdatum, die Spielerpassnummer und eine frei wählbare Bemerkung später übertragen werden. Die Angaben beziehen sich auf den ersten Ersatzspieler einer Mannschaft. Für nachfolgende Spieler wird dann jeweils die nächste Nummer angenommen.

Bei nur einer Mannschaft heißen die Formularfelder

- _Reserve<nn>_Nr
- _Reserve<nn>_Name
- _Reserve<nn>_Geb
- _Reserve<nn>_Pass
- _Reserve<nn>_Bem

Bei zwei Mannschaften wird zwischen Heim- und Gastmannschaft unterschieden. Dementsprechend heißen die Felder:

- _H_Reserve<nn>_Nr und _G_Reserve<nn>_Nr
- _H_Reserve<nn>_Name und _G_Reserve<nn>_Name
- _H_Reserve<nn>_Geb und _G_Reserve<nn>_Geb
- _H_Reserve<nn>_Pass und _G_Reserve<nn>_Pass
- _H_Reserve<nn>_Bem und _G_Reserve<nn>_Bem

Wobei <nn> durch eine laufende Nummer, z. B. „01“, „02“ usw., ersetzt wird.



Haben Sie 0 Reservespieler im Rahmen *Allgemein* eingetragen, dann wird der *Rahmen 1. Reserve* ausgeblendet.

Zum Schluss sollten Sie Ihre Vorgaben gegen die Word-Datei prüfen. Lesen Sie dazu Kapitel 6.1.4.2 („Einstellungen gegen Word-Datei testen“).

6.1.3 Einstellungen speichern

Ihre Einstellungen sollten Sie speichern, damit Sie diese bei der nächsten Veranstaltung wieder benutzen (laden) können. Klicken Sie dafür im Menü *Datei* die Menüoption *Einstellungen speichern...* an.

Der Dialog *Steuerdatei speichern* wird gestartet, mit dem Sie den Speicherort und den Namen der Einstellungsdatei bestimmen können.

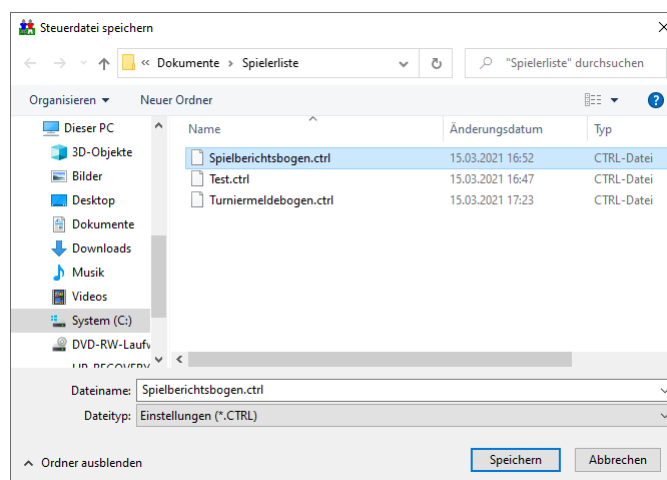


Abbildung 11: Dialog *Speichern unter* zum Bestimmen des Speicherorts und des Dateinamens

Einstellungsdateien haben die Endung „.CTRL“.

Wenn Sie auf [*Speichern*] klicken, wird eine Datei mit den Einstellungen aus dem aktuell geöffneten Registerblatt *Einstellungen* an dem von Ihnen vorgegebenen Speicherort erstellt.

6.1.4 Einstellungen testen

Sie sollten die Eingabe der Einstellungen nicht abschließen, bevor Sie diese Vorgaben nicht gegen Ihre Druckdatei geprüft haben. Da die Tests für Word- und Excel-Dateien unterschiedlich ausfallen, werden diese jetzt im Einzelnen beschrieben.

6.1.4.1 Einstellungen gegen Excel-Datei testen

Wenn Sie glauben, Ihre Einstellungen gemäß Kapitel 6.1.2.3 („Rahmen bei Excel-Dateien“) abgeschlossen zu haben, können Sie Ihre Vorgaben gegen die Excel-Datei prüfen. Wenn Sie auf die Schaltfläche [*Testen*] klicken, dann überprüft das Programm, ob die von Ihnen vorgegebenen Zellen in der Excel-Datei frei sind. Ist eine Zelle nicht leer, so erfolgt eine Fehlermeldung. Auf diese Weise versucht das Programm, eventuelle Fehler aufzudecken.

Anwendung Die Registerblätter



Abbildung 12: Beispiel-Fehlermeldung beim Test gegen Excel-Datei

Wenn Sie die Meldung zur Kenntnis genommen haben, können Sie über das Anklicken einer der Schaltflächen über die Fortsetzung der Prüfung entscheiden.

[OK] Beim Anklicken dieser Schaltfläche wird die Prüfung fortgesetzt. Eventuell weitere Fehler können gemeldet werden.

[Abbrechen] Mit dieser Schaltfläche beenden Sie die Prüfung vorzeitig, um auf den angezeigten Fehler reagieren zu können.



Das Programm erkennt nur Fehler, wenn Sie Zellen referenzieren, die in der Excel-Datei bereits vorbelegt sind.

Doppelbelegungen, also Zellen, die Sie mehrfach in den Einstellungen verwenden, werden erst beim Drucken erkannt.

6.1.4.2 Einstellungen gegen Word-Datei testen

Wenn Sie glauben, Ihre Einstellungen gemäß Kapitel 6.1.2.4 („Rahmen bei Word-Dateien“) abgeschlossen zu haben, können Sie Ihre Vorgaben gegen die Word-Datei prüfen. Wenn Sie auf die Schaltfläche *[Testen]* klicken, dann überprüft das Programm, ob die von Ihnen angekreuzten Formularfelder in der Word-Datei existieren. Wenn ein Formularfeld nicht existiert, so erfolgt eine Fehlermeldung „Textmarke ... existiert nicht.“. Auf diese Weise versucht das Programm, eventuelle Eingabefehler bei den Textmarken der Formularfelder aufzudecken.

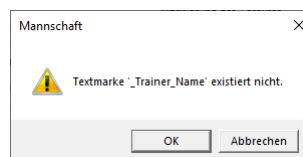


Abbildung 13: Beispiel-Fehlermeldung beim Test gegen Word-Datei

Wenn Sie die Meldung zur Kenntnis genommen haben, können Sie über das Anklicken einer der Schaltflächen über die Fortsetzung der Prüfung entscheiden.

[OK] Beim Anklicken dieser Schaltfläche wird die Prüfung fortgesetzt. Eventuell weitere Fehler können gemeldet werden.

[Abbrechen] Mit dieser Schaltfläche beenden Sie die Prüfung vorzeitig, um auf den angezeigten Fehler reagieren zu können.

6.2 Registerblatt *Mannschaft* oder *Heim* oder *Gast*

Als Verantwortlicher einer Mannschaft haben Sie die Aufgabe, die teilnehmenden Spieler zu erfassen. Je nach Anzahl der Mannschaften benutzen Sie dazu das Registerblatt *Mannschaft*, wenn keine Einstellungsdatei bisher verwendet wird oder auf dem Spielberichtsbogen nur eine Mannschaft aufgeführt wird, oder *Heim* bzw. *Gast*, je nachdem, ob Sie Heim- oder Gastmannschaft sind.

The screenshot shows a software window titled 'Spielerliste: A-Junioren'. It has a menu bar with 'Datei' and 'Hilfe', and a toolbar with 'Einstellungen' and 'Mannschaft'. Below the menu, there are input fields for 'Verein' (Deutschland), 'Vereinsnr' (12345678), and 'Kategorie'. There are also sections for 'Trainer' and 'Betreuer' with their respective details. The main part of the window is a table with the following data:

Stam	Reserve	T-Nr.	Mf	Tw	Vorname	Nachname	Geburtstag	Spielerpass	Bemerkung
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Andreas	Köpke	12.03.1962		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Christian	Wüms	10.05.1972		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jörg	Heinrich	06.12.1969		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jürgen	Köhler	06.10.1965		
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Thomas	Helmer	21.04.1965		
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Olaf	Thon	01.05.1966		
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Andreas	Möller	02.09.1967		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lothar	Matthäus	21.03.1961		
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ulf	Kirsten	04.12.1965		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Thomas	Häßler	30.05.1966		
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Olaf	Marschall	19.03.1966		
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	12	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Oliver	Kahn	15.06.1969		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jens	Jeremis	05.03.1974		
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Markus	Babbel	08.09.1972		
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Steffen	Freund	19.01.1970		
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Diemar	Hamann	27.08.1972		

At the bottom of the window, there are buttons for 'Spieler löschen', 'Testen', 'Drucken', and 'Beenden'.

Abbildung 14: Registerblatt *Mannschaft* mit zum Teil gefüllten Daten

6.2.1 Mannschaftsdaten laden

Über das Menü *Datei* und die Option *Mannschaften laden...* können Sie die zuvor gespeicherten Mannschaftsdaten (z. B. von einem USB-Stick) laden. Die Mannschaftsdaten werden in das aktuell geöffnete Registerblatt *Mannschaft*, *Heim* oder *Gast* übernommen. Ist das Registerblatt nicht leer, so wird vorsichtshalber nachgefragt, ob die Daten überschrieben werden dürfen.

Danach startet der Dialog *Mannschaftsdatei öffnen*, mit dem Sie die Datei mit den Mannschaftsdaten auswählen.

Anwendung Die Registerblätter

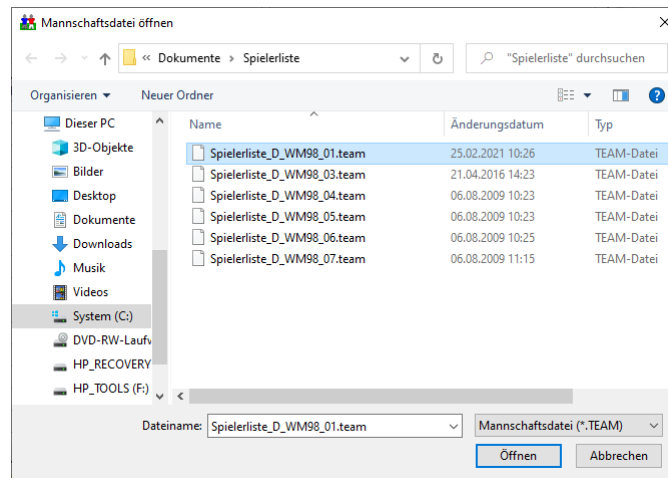


Abbildung 15: Dialog *Mannschaftsdatei öffnen* zum Auswählen der Mannschaftsdatei

Mannschaftsdateien haben die Endung „.TEAM“.

Wenn Sie auf [Öffnen] klicken, werden die Mannschaftsdaten in das aktuell geöffnete Registerblatt übernommen.

6.2.2 Mannschaftsdaten eingeben

Sie können mit diesem Registerblatt Ihre Mannschaftsdaten komplett erfassen oder Ihre zuvor geladenen Mannschaftsdaten aktualisieren.



Manche Felder sind optional. Nur bei eingeschalteter Altersprüfung ist die Angabe des Geburtsdatums Pflicht. Ansonsten gibt der Veranstalter vor, welche Angaben notwendig sind und auf dem Ausdruck vorhanden sein sollen.



Sie können Ihren gesamten Mannschaftskader erfassen. Für das Drucken oder den Import in das Programm **Turnierleitung** werden nur Spieler mit einem Häkchen in der Spalte *Stamm* oder *Reserve* berücksichtigt. Letztere Spalte auch nur, wenn Sie Reservespieler in den Einstellungen erlaubt haben.



Vergessen Sie nicht, am Ende Ihre Mannschaftsdaten über *Datei > Mannschaft speichern...* zu speichern.

Ansonsten gehen Ihre aktuellen Eingaben bzw. Änderungen verloren.

6.2.2.1 Eingabefeld *Verein*

Im Eingabefeld *Verein* tragen Sie Ihren Vereinsnamen ein.

6.2.2.2 Eingabefeld *Vereinsnr.*

Im Eingabefeld *Vereinsnr.* tragen Sie die Nummer Ihres Vereins ein.

6.2.2.3 Eingabefeld *Kategorie*

Im Eingabefeld *Kategorie* tragen Sie Ihre Alters-/Leistungsgruppe ein.

6.2.2.4 Rahmen *Trainer*

Im Rahmen *Trainer* tragen Sie die Daten des Trainers ein. Folgende Eingaben sind vorgesehen:

<i>Vor-/Nachn.</i>	Tragen Sie hier den Namen des Trainers ein. Die Felder für Vor- und Familienname sind getrennt.
<i>Straße</i>	Tragen Sie hier die Straße des Wohnorts des Trainers ein.
<i>PLZ / Ort</i>	Tragen Sie hier die Postleitzahl und den Wohnort des Trainers ein.

6.2.2.5 Rahmen *Betreuer*

Im Rahmen *Betreuer* tragen Sie die Daten eines Mannschaftsbetreuers ein. Folgende Eingaben sind vorgesehen:

<i>Vor-/Nachn.</i>	Tragen Sie hier den Namen der Begleitperson ein. Die Felder für Vor- und Familienname sind getrennt.
<i>Straße</i>	Tragen Sie hier die Straße des Wohnorts der Begleitperson ein.
<i>PLZ / Ort</i>	Tragen Sie hier die Postleitzahl und den Wohnort der Begleitperson ein.

6.2.2.6 Spielerliste

Die Spielerliste enthält gewöhnlich alle Spieler, die dem Mannschaftskader angehören, auch wenn Sie nicht regelmäßig am Spielbetrieb teilnehmen.

Folgende Eingaben sind vorgesehen:

<i>Stamm</i>	Setzen Sie das Häkchen, wenn der Spieler in der Startformation auf dem Berichtsbogen registriert werden soll, oder entfernen Sie das Häkchen, wenn der Spieler nicht oder nicht von Beginn an spielt.
<i>Reserve</i>	Setzen Sie das Häkchen, wenn der Spieler als Ergänzungsspieler auf dem Berichtsbogen registriert werden soll, oder entfernen Sie das Häkchen, wenn der Spieler nicht als Ergänzungsspieler vorgesehen ist.
<i>T-Nr.</i>	Tragen Sie hier die Trikotnummer des Spielers ein.
<i>Mf</i>	Setzen Sie das Häkchen beim Mannschaftsführer.

Anwendung Die Registerblätter

<i>Tw</i>	Setzen Sie das Häkchen (zusammen mit dem Häkchen für <i>Stamm</i>) beim Torwart bzw. (zusammen mit dem Häkchen für <i>Reserve</i>) bei den Ersatztorhütern.
<i>Vorname</i>	Tragen Sie hier den Vornamen des Spielers ein.
<i>Nachname</i>	Tragen Sie hier den Familiennamen des Spielers ein.
<i>Geburtstag</i>	Tragen Sie hier das Geburtsdatum des Spielers ein.
<i>Passnr.</i>	Tragen Sie hier die Spielerpassnummer ein.
<i>Bemerkung</i>	Benutzen Sie dieses Feld für Notizen.



Spieler, bei denen weder das Häkchen *Stamm* noch *Reserve* gesetzt ist, werden nicht beim Druck des Berichtsbogens berücksichtigt.

Beim Import durch das Programm **Turnierleitung** werden nur Spieler mit einem Häkchen bei *Stamm* berücksichtigt.

6.2.3 Spieler löschen

Sie können Spieler dauerhaft von der Mannschaftsliste streichen, wenn Sie den Spieler in der Spielerliste selektieren und danach auf die Schaltfläche [*Spieler löschen*] klicken.

6.2.4 Berichtsbogen drucken

Wenn Sie Ihre Mannschaftsdaten erfasst bzw. aktualisiert haben, können Sie den Turniermelde- bzw. Spielberichtsbogen drucken. Klicken Sie dafür auf die Schaltfläche [*Drucken*].

Ist in den Einstellungen eine Altersprüfung eingetragen, so wird diese während des Druckvorgangs durchgeführt. Verletzungen gegen das Mindest- oder Höchstalter werden mit einer Pop-up-Meldung für jeden Spieler gemeldet.



Bei Turnieren wird in der Regel jede Mannschaft einen eigenen Meldebogen ausfüllen und drucken.

Bei Liga-, Pokal- und Freundschaftsspielen wird in der Regel ein gemeinsamer Spielberichtsbogen gedruckt. Das können Sie daran erkennen, dass zwei Registerblätter mit den Titeln *Heim* und *Gast* angezeigt werden. In diesem Falle macht es erst dann Sinn, den Spielberichtsbogen zu drucken, wenn beide Mannschaften ihre Meldungen eingetragen haben.

6.2.5 Mannschaftsdaten speichern

Speichern Sie Ihre aktuellen Mannschaftsdaten – idealerweise auf einem Wechselmedium (z. B. USB-Stick) –, dann können Sie diese später wieder verwenden. Klicken Sie dafür auf das Menü *Datei* und dann auf die Menüoption *Mannschaft speichern...*

Der Dialog *Mannschaftsdatei speichern* wird gestartet, mit dem Sie den Speicherort und den Namen der Mannschaftsdatei bestimmen können.

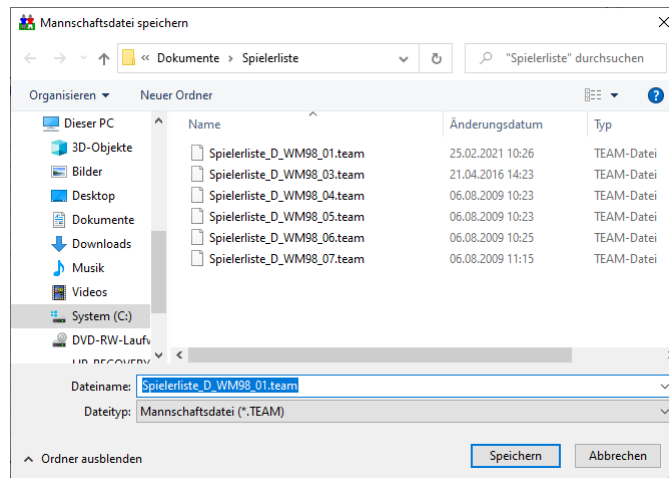


Abbildung 16: Dialog *Speichern unter* zum Bestimmen des Speicherorts und des Dateinamens

Mannschaftsdateien haben die Endung „.TEAM“.

Wenn Sie auf [*Speichern*] klicken, wird eine Datei mit den Daten aus dem aktuell geöffneten Registerblatt *Mannschaft*, *Heim* oder *Gast* an dem von Ihnen vorgegebenen Speicherort erstellt.



Die gespeicherte Datei kann vom Programm **Turnierleitung** importiert werden. So müssen die Spielermeldungen nicht nochmals vom Veranstalter abgetippt werden.

7 Die Dialogfenster

7.1 Das Dialogfenster *Spielerliste-Kennworteingabe*

Das Dialogfenster *Spielerliste-Kennworteingabe* wird zur Abfrage des Kennworts benutzt.

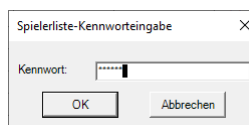


Abbildung 17: Dialogfenster *Kennworteingabe*

Das Kennwort soll das Registerblatt *Einstellungen* (siehe Kap. 6.1) vor unbefugten Veränderungen schützen.



Voreingestellt ist das Kennwort „0000“. Es wird jedoch empfohlen, das Kennwort sofort nach der Installation des Programms zu ändern.

Wie Sie das Kennwort ändern können, ist im Kapitel 7.2 „Das Dialogfenster *Spielerliste-Kennwortänderung*“ beschrieben.

Anwendung Die Dialogfenster

Das Dialogfenster enthält die beiden Schaltflächen:

<i>[OK]</i>	Bei korrekter Kennworteingabe wird mit der Schaltfläche <i>[OK]</i> das Dialogfenster geschlossen und in das Register <i>Einstellungen</i> gewechselt.
<i>[Abbrechen]</i>	Beim Anklicken dieser Schaltfläche wird der Vorgang abgebrochen. Das Dialogfenster wird geschlossen, und Sie verbleiben im zuletzt aktiven Register zur Erfassung der Mannschaftsdaten.

7.2 Das Dialogfenster *Spielerliste-Kennwortänderung*

Das Register *Einstellungen* ist über ein Kennwort geschützt. Damit soll verhindert werden, dass die Einstellungen durch Unbefugte geändert werden.

Mit der Menüoption *Optionen > Kennwort ändern...* können Sie das Dialogfenster *Spielnotizkarte-Kennwortänderung* zum Ändern des Kennworts öffnen.

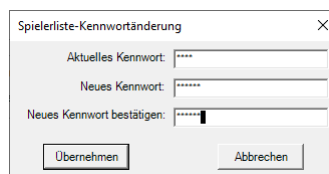


Abbildung 18: Dialogfenster *Kennwortänderung*

Um ein neues Kennwort festlegen zu können, müssen Sie zuerst das bisherige Kennwort im Feld *Aktuelles Kennwort* eingeben und danach das neue Kennwort im Feld *Neues Kennwort* und erneut im Feld *Neues Kennwort bestätigen*.



Ein Kennwort kann aus einer beliebigen Kombination von Buchstaben und Ziffern bestehen. Während der Eingabe werden die Zeichen als Sternchen angezeigt.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche *[Übernehmen]*, um das neue Kennwort zu übernehmen.

Falls Sie das Dialogfenster versehentlich geöffnet haben, so können Sie es mit einem Klick auf die Schaltfläche *[Abbrechen]* schließen. Das Kennwort wird in diesem Falle nicht geändert.

7.3 Das Dialogfenster *Info über Spielerliste*

Mit der Option *Info über...* im Menü *Hilfe* öffnen Sie das Dialogfenster *Info über Spielerliste*.

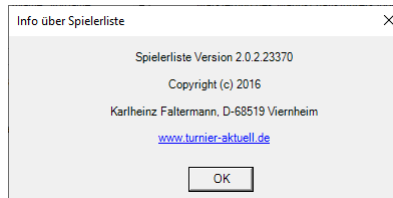


Abbildung 19: Dialogfenster *Info über Spielerliste*

In diesem Fenster werden Ihnen die aktuelle Versionsnummer des Programms, ein Copyright-Vermerk, der Autor des Programms und ein Link zur Homepage von **TURNIER-AKTUELL** angezeigt. Die Versionsnummer wird zum Beispiel bei Fragen an die Hotline benötigt.

Über die Schaltfläche *[OK]* schließen Sie das Dialogfenster.

Das eingegebene Kennwort stimmt nicht mit dem alten Kennwort überein...

Sie wollen das Kennwort ändern. Dafür müssen Sie das derzeit gültige Kennwort im Feld *Aktuelles Kennwort* eingeben. Dabei haben Sie sich vertippt oder ein falsches Kennwort verwendet.

Wiederholen Sie Ihre Eingabe mit dem korrekten Kennwort.

Bei ... ist kein Geburtsdatum eingetragen.

Die Altersprüfung meldet, dass bei einem Spieler das Geburtsdatum fehlt. Somit ist keine Altersprüfung möglich.

Bei ... ist kein korrektes Geburtsdatum eingetragen.

Die Altersprüfung meldet, dass bei einem Spieler das Geburtsdatum nicht im richtigen Format „dd.mm.jjjj“ vorliegt. Eine Altersprüfung ist somit nicht möglich.

Datei ... nicht gefunden.

Das Programm meldet, dass die genannte Datei nicht (mehr) vorhanden ist.

Bei der Datei kann es sich um die Ini-Datei, um das Handbuch zum Programm oder um die Druckvorlage (Excel- oder Word-Datei) handeln.

Fehlt die Ini-Datei im Ordner <Benutzer>\AppData\Roaming\Spielerliste, so werden Warnmeldungen ausgegeben, dass die zuletzt verwendete Steuerdatei und das aktuelle Kennwort nicht hinterlegt werden können. Beim nächsten Programmstart wird eine neue Ini-Datei angelegt. Dabei wird auch das Kennwort auf „0000“ zurückgesetzt.

Das Fehlen des Handbuchs zum Programm wird erst erkannt, wenn Sie das Handbuch über *Hilfe > Handbuch* öffnen wollen. Diese Datei können Sie nur wiederherstellen, wenn Sie die Software erneut installieren.

Die fehlende Druckvorlage wird beim Programmstart erkannt. Damit verbunden gehen auch die Einstellungen verloren. Sie müssen die Druckvorlage neu benennen und danach die Verknüpfungen zur Druckvorlage erneuern. Erst dann können Sie wieder einen Turniermelde- bzw. Spielberichtsbogen drucken oder Mannschaftsdaten darüber importieren.

Der Import wird nicht ausgeführt.

Sie haben im Menü *Datei* die Option *Import...* angeklickt, das Programm hat festgestellt, dass das aktuell geöffnete Registerblatt bereits Daten enthält, und fragt deshalb, ob diese Daten überschrieben werden dürfen.

Sie haben mit *[Nein]* geantwortet, und das Programm meldet jetzt den Abbruch des Vorgangs.

Der Ladevorgang wird nicht ausgeführt.

Sie haben im Menü *Datei* die Option *Mannschaft laden...* angeklickt, das Programm hat festgestellt, dass das aktuell geöffnete Registerblatt bereits Daten enthält, und fragt deshalb, ob diese Daten überschrieben werden dürfen.

Sie haben mit *[Nein]* geantwortet, und das Programm meldet jetzt den Abbruch des Vorgangs.

Die Altersprüfung wird abgebrochen.

Sie haben in den Einstellungen eine Altersprüfung vorgegeben. Diese wird beim Speichern der Mannschaftsdaten oder beim Drucken des Turniermelde- bzw. Spielberichtsbogens durchgeführt.

Nach einer Meldung über die Verletzung der Altersregel haben Sie auf die Schaltfläche *[Abbrechen]* geklickt.

Ab jetzt wird der Speicher- oder Druckvorgang ohne Altersprüfung fortgesetzt.

Die Spielerliste ... ist nicht leer. Soll die Spielerliste überschrieben werden?

Wenn Sie im Menü *Datei* auf eine der Optionen *Mannschaft laden...* oder *Import...* klicken, starten Sie den Vorgang zum Laden einer Mannschaftsdatei in das aktuell geöffnete Registerblatt. Das Programm stellt nun fest, dass das aktuell geöffnete Registerblatt bereits Daten enthält, und fragt deshalb, ob diese Daten überschrieben werden dürfen.

Beantworten Sie die Frage mit *[Ja]*, wenn Sie sicher sind, dass die Daten überschrieben werden dürfen.

Die Spielerliste kann nicht importiert werden.

Das Programm weigert sich, eine Mannschaftsdatei „*.TEAM“ mit ungültiger Versionsnummer zu lesen.

Die Textmarke ... existiert nicht.

Sie wollen Ihre Einstellungen gegen die von Ihnen vorgegebene Word-Datei testen. Das Programm stellt nun fest, dass in der Word-Datei ein Formularfeld mit diesem Namen nicht existiert, obwohl Sie ein Häkchen vor dem zugehörigen Datenfeld gesetzt haben.

Es ist aber auch denkbar, dass Sie mehr Spieler zulassen, als Textmarken in der Word-Datei existieren.

Überprüfen Sie die Namen und die Anzahl der Formularfelder. Die korrekten Namen sind im Kapitel 6.1.2.4 „Rahmen bei Word-Dateien“ gelistet.

Die Textmarke ... ist nicht leer.

Beim Befüllen des Word-Dokuments vor dem Ausdrucken hat das Programm festgestellt, dass das genannte Formularfeld bereits Daten enthält.

Überprüfen Sie Ihre Einstellungen und den Inhalt des Word-Dokuments. Führen Sie anschließend nochmals den Test Ihrer Einstellungen durch.

Meldungen

Einkreisen von ... ist nicht erlaubt.

Sie haben die Option „Einkreisen“ der Trikotnummer als Markierung des Mannschaftsführers gewählt. Beim Test der Einstellungen gegen die Druckvorlage (Excel- oder Word-Dokument) hat das Programm festgestellt, dass Einkreisen nicht erlaubt ist.

Vermutlich ist Ihre Druckvorlage mit einem Arbeitsschutz versehen, das Formatänderungen nicht zulässt.

Ändern Sie den Arbeitsschutz oder wählen Sie eine andere Markierungsoption.

Element ... nicht gefunden.

Zwischen den Programmen **Turnierleitung** und **Spielerliste** existiert ein Kommunikationsproblem. Das Programm **Turnierleitung** erstellt eine XML-Datei, die vom Programm **Spielerliste** gelesen wird.

In XML-Dateien sind die Daten strukturiert gespeichert. Dabei wird jedes Datenelement durch einen Namen gekennzeichnet. Das Programm **Spielerliste** wertet diese Elementnamen beim Lesen der Datei aus. Fehlende Elementnamen weisen also auf Dateien mit unvollständigem oder falschem Inhalt hin.

Vielleicht sind auch die Programmversionen nicht kompatibel.

Es werden keine Reservespieler berücksichtigt.

Laut den Einstellungen sind keine speziellen Meldungen von Reservespielern vorgesehen.

Die Häkchen bei den Reservespielern werden ignoriert.

Es können maximal ... Reservespieler gemeldet werden.

Sie wollen in Ihrer Mannschaft mehr Reservespieler melden, als in den Einstellungen zugelassen wird.

Sie müssen die Zahl der Reservespieler reduzieren.

Es können maximal ... Spieler gemeldet werden.

Sie wollen in Ihrer Mannschaft mehr Spieler für die Startformation melden, als in den Einstellungen vorgesehen ist.

Sie müssen die Zahl der Stammspieler reduzieren.

Fehler: ...

Es ist ein unerwartetes Problem aufgetreten. Bei dieser Art von Meldungen ist auch der Fenstertitel zu beachten.

Bitte notieren Sie sich den Fenstertitel und die vollständige Fehlermeldung, bevor Sie mit uns Kontakt aufnehmen.

Fehler beim Ausfüllen des Formulars. Bitte Excel-Einstellungen überprüfen.

Beim Drucken mithilfe der Excel-Datei ist ein Fehler aufgetreten.

Überprüfen Sie nochmals Ihre Einstellungen gegen die von Ihnen vorgegebene Excel-Datei.

Fehler beim Füllen der Zelle ...

Es ist ein unerwartetes Excel-Problem beim Eintragen in eine Zelle eingetreten. Sowohl die Datenzelle als auch die genaue Fehlerbeschreibung werden in der Meldung genannt.

Bitte notieren Sie sich die vollständige Fehlermeldung, bevor Sie mit uns Kontakt aufnehmen.

Fehler beim Öffnen der Excel-Datei

Die genannte Excel-Datei kann nicht ordnungsgemäß geöffnet werden. Das kann mehrere Gründe haben:

- Die Excel-Datei ist nicht vorhanden,
- das genannte Tabellenblatt ist nicht in der Excel-Datei vorhanden,
- auf Ihrem PC ist Microsoft Excel nicht installiert.

Fettschrift von ... ist nicht erlaubt.

Sie haben die Option „Fettschrift“ als Markierung des Mannschaftsführers gewählt. Beim Test der Einstellungen gegen die Druckvorlage (Excel- oder Word-Dokument) hat das Programm festgestellt, dass Fettschrift nicht erlaubt ist.

Vermutlich ist Ihre Druckvorlage mit einem Arbeitsschutz versehen, das Formatänderungen nicht zulässt.

Ändern Sie den Arbeitsschutz oder wählen Sie eine andere Markierungsoption.

Interner Fehler (...): ...

Es ist ein interner Programmfehler aufgetreten. Bitte notieren Sie sich die vollständige Fehlermeldung, bevor Sie mit uns Kontakt aufnehmen.

Irgendetwas lief schief...

Sie haben im Menü *Datei* die Option *Import...* angeklickt. Das Programm hat auch mit dem Lesen der Mannschaftsdaten aus dem Turniermelde- bzw. Spielberichtsbogen begonnen, aber dann ist ein unerwartetes Problem aufgetreten, und das Programm musste den Vorgang abrechnen.

Hierbei handelt es sich um einen nicht behandelten Fehler. Sichern Sie die Steuerdatei und den zu importierenden Turniermelde- bzw. Spielberichtsbogen und nehmen Sie Kontakt mit uns auf.

... ist zu alt.

Die Altersprüfung meldet, dass ein Spieler die Altersgrenze überschreitet. Die Prüfung auf ein Höchstalter wird in der Regel bei Jugendveranstaltungen verwendet.

... ist zu jung.

Die Altersprüfung meldet, dass ein Spieler die Altersvorgabe nicht erfüllt. Die Prüfung auf ein Mindestalter wird in der Regel bei Alte-Herren-Veranstaltungen verwendet.

Meldungen

Lesen aus dem ersten Tabellenblatt ist gescheitert: ...

Beim Import von Mannschaftsdaten aus einer Excel-Datei hat das Programm das in den Einstellungen genannte Tabellenblatt nicht gefunden und als Notfallmaßnahme versucht, aus dem ersten Tabellenblatt der Excel-Datei zu lesen.

Auch diese Notfallmaßnahme hat nicht funktioniert.

Lesen der Ini-Datei: ...

Beim Start des Programms wird versucht, die Ini-Datei „Spielerliste.ini“ zu lesen. Sollten dabei Fehler auftreten, werden diese in einem Dialogfenster gemeldet.

Neues Kennwort und Kennwort-Bestätigung stimmen nicht überein...

Sie wollen das Kennwort ändern. Dafür müssen Sie das neue Kennwort im Feld *Neues Kennwort* und erneut im Feld *Neues Kennwort bestätigen* eingeben. Ihre Eingaben werden als Sternchen angezeigt und sind somit nicht leserlich. Stimmen Ihre Eingaben in beiden Feldern nicht überein, so erhalten Sie diese Fehlermeldung. Wiederholen Sie Ihre Eingabe – am besten in beiden Feldern.

Ohne Steuerdatei kann nur der eigene Mannschaftskader bearbeitet werden.

Beim Starten des Programms wird versucht, die zuletzt verwendete Steuerdatei zu laden. Haben Sie diese Steuerdatei zwischenzeitlich gelöscht oder an einen anderen Speicherort verschoben, so erhalten Sie diese Hinweismeldung.

Das Registerblatt *Einstellungen* kann nicht gefüllt werden, und somit sind Funktionen wie das Drucken des Turniermelde- bzw. Spielberichts bogens oder der Import von Mannschaftsdaten aus so einem Bogen nicht möglich.

Sie können nur die Mannschaftsdaten laden, bearbeiten und danach wieder speichern.

Prüfung erfolgreich beendet.

Das ist eine Sammelmeldung. Diese Meldung erscheint, wenn der Test der Einstellungen gegen die Druckvorlage (Excel- oder Word-Datei) keine Probleme erkannt hat.

Prüfung beendet. <n> Fehler

Das ist eine Sammelmeldung. Der Test der Einstellungen gegen die Druckvorlage (Excel- oder Word-Datei) hat <n> Probleme festgestellt.

Prüfung abgebrochen. <n> Fehler

Das ist eine Sammelmeldung. Der Test der Einstellungen gegen die Druckvorlage (Excel- oder Word-Datei) hat Probleme festgestellt. Nach <n> Problemmeldungen haben Sie die Prüfung abgebrochen.

Quelle der Spielerliste ist unbekannt. Der Import kann zu Fehlern führen.

Das Programm soll eine Mannschaftsdatei „*.TEAM“ ohne gültige Versionskennzeichnung lesen.

Nach der Hinweismeldung versucht das Programm trotzdem, die Mannschaftsdatei einzulesen.

Steuerdatei ... existiert nicht.

Beim Starten des Programms wird versucht, die zuletzt verwendete Steuerdatei zu laden. Haben Sie diese Steuerdatei zwischenzeitlich gelöscht oder an einen anderen Speicherort verschoben, so erhalten Sie diese Hinweismeldung.

Tabellenblatt ... nicht vorhanden.

Das in den Einstellungen genannte Tabellenblatt ist nicht in der Excel-Datei vorhanden.

Beim Import von Mannschaftsdaten versucht das Programm noch, aus dem ersten Tabellenblatt der Datei zu lesen.

Ungültiges Kennwort...

Bei der Eingabe des Kennworts zum Lesen, Speichern oder Verändern der Einstellungen haben Sie sich vertippt oder ein falsches Kennwort eingegeben. Wiederholen Sie Ihre Eingabe mit dem korrekten Kennwort.

Unterstreichen von ... ist nicht erlaubt.

Sie haben die Option „Unterstreichen“ als Markierung des Mannschaftsführers gewählt. Beim Test der Einstellungen gegen die Druckvorlage (Excel- oder Word-Dokument) hat das Programm festgestellt, dass Unterstreichen nicht erlaubt ist.

Vermutlich ist Ihre Druckvorlage mit einem Arbeitsschutz versehen, das Formatänderungen nicht zulässt.

Ändern Sie den Arbeitsschutz oder wählen Sie eine andere Markierungsoption.

Versionsnummer der Spielerliste ist unbekannt. Der Import kann zu Fehlern führen.

Das Programm soll eine Mannschaftsdatei „*.TEAM“ einlesen. In der Datei fehlt die Versionskennzeichnung. Ohne diese Information lässt sich der Aufbau der Datei nicht ermitteln.

Nach der Hinweismeldung versucht das Programm trotzdem, die Mannschaftsdatei einzulesen.

Zelle ... ist nicht leer.

Beim Befüllen der Excel-Datei vor dem Ausdrucken hat das Programm festgestellt, dass die genannte Zelle bereits Daten enthält. Entweder haben Sie die Zelle in Ihren Einstellungen mehrfach benannt oder die Zelle enthält Daten, die eigentlich nicht überschrieben werden sollten.

Überprüfen Sie Ihre Einstellungen und den Inhalt der Excel-Datei. Führen Sie anschließend nochmals den Test Ihrer Einstellungen durch.