



DFB-MEDIEN

Handbuch	DFBnet Pokalspielbetrieb			
System:	DFBnet SpielPLUS			
Speicherpfad/Dokument:	20081007-Pokalspielbetrieb_Handbuch_V2.39.doc			
	Erstellt:	Letzte Änderung:	Geprüft:	Freigabe:
Datum:	07.10.2008	25.11.2008	25.11.2008	25.11.2008
Version:	1.0	V1.1	V1.1	V1.1
Name:	R. Wildmann	P. Smerzinski	P. Smerzinski	P. Smerzinski

© 2008 DFB-Medien GmbH & Co. KG

Alle Texte und Abbildungen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet, dennoch können etwaige Fehler nicht ausgeschlossen werden. Eine Haftung der DFB Medien, gleich aus welchem Rechtsgrund, für Schäden oder Folgeschäden, die aus der An- und Verwendung der in diesem Dokument gegebenen Informationen entstehen können, ist ausgeschlossen.

Das Dokument ist urheberrechtlich geschützt. Die Weitergabe sowie die Veröffentlichung dieser Unterlage, ist ohne die ausdrückliche und schriftliche Genehmigung DFB Medien nicht gestattet. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadensersatz. Alle Rechte für den Fall der Patenterteilung oder der GM-Eintragung vorbehalten.

Die in diesem Dokument verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen sind in den meisten Fällen auch eingetragene Warenzeichen und unterliegen als solche den gesetzlichen Bestimmungen.



Zum Inhalt

1. Allgemein	4
2. Rollen und Berechtigungen	4
2.1 Administrator (Benutzer)	5
2.2 Staffelleiter	5
2.3 Pokal Administrator	5
2.4 Datenrechte	5
3. Wie wird ein Pokal geplant?	7
3.1 Schritt 1: Grunddaten anlegen	7
3.1.1 Heimspielstätten verwenden	7
3.1.2 Ausrichter, Spielstätte und Zusatzinformationen	8
3.1.3 Pokalkennung	9
3.2 Schritt 2: Mannschaften erfassen	10
3.2.1 Mannschaftssuche	10
3.2.2 Mannschaften des Pokals	12
3.2.3 Vereinssuche	12
3.2.4 Trefferliste Vereinssuche	13
3.2.5 Mannschaften anlegen	14
3.2.6 Mannschaft entfernen	15
3.3 Schritt 3: Runden anlegen und bearbeiten	16
3.3.1 Spieltage erzeugen	17
3.3.2 Angaben für die Spiele der Runde	18
3.3.3 KO-Runden als Endrunden	19
3.3.4 Runden vom Typ „Endrunde“	19
3.3.5 Mannschaften einer Runde zuordnen (KO-Runde, Endrunde)	20
3.3.6 Freigabe einer Runde	22
3.4 Schritt 4: Spiele bearbeiten	23
3.4.1 Spieldatum / Anstoßzeiten verändern	25
3.4.2 Spiele absetzen	26
3.4.3 Heimrechttausch	28
3.5 Schritt 5: Ergebnisse erfassen	29
3.6 Sonderereignisse und Sonderwertungen	30
3.7 Schritt 6: Runde auswerten	31
4. Zuordnung der Spielstätten in den Runden und Spielen	32
4.1 Spielstätte in den Pokalrunden	32
4.2 Spielstätte suchen	33
4.3 Spielstätte in Spielen	34
4.4 Sonderfall: Heimspielstätten	34
5. Pokalplanung mit Platzhalter	35
5.1 Einschränkungen bei der Planung mit Platzhaltern	35
5.2 Platzhalter der 1. Runde	36



5.2.1 Platzhalter anlegen.....	36
5.2.2 Platzhalter der 1. Runde entfernen	37
5.2.3 Die erste Runde mit Platzhaltern planen.....	37
5.2.4 Platzhalter ersetzen.....	39
5.3 Platzhalter der Folgerunde	42
5.3.1 Platzhalter erzeugen	42
5.3.2 Platzhalter der Folgerunde ersetzen	43
5.3.3 Platzhalter der Folgerunde rückersetzen	44
6. Navigation in der Liste der Pokale	44
7. Pokalsuche.....	45
8. Abbildungsverzeichnis	47
9. Bearbeitungshistorie	49

1. Allgemein

Dieses Handbuch enthält die Beschreibung des DFBnet Moduls SpielPLUS „Pokalspielbetrieb“. Diese Applikation bietet die Möglichkeit, Pokalspiele zu planen und zu bearbeiten. Es können Runden angelegt, Spielpläne generiert, Spiele verlegt oder abgesetzt und Ergebnisse erfasst werden.

Bevor Sie als Anwender mit dieser Applikation arbeiten können, muss von Ihrem Administrator festgelegt werden, mit welcher Rolle und für welches Spielgebiet Sie berechtigt sind.

2. Rollen und Berechtigungen

Um Kennungen und Berechtigungen für den Pokalspielbetrieb zu vergeben, wählen der Administrator in der Benutzerverwaltung (BV) die Anwendung „Pokal“ aus.

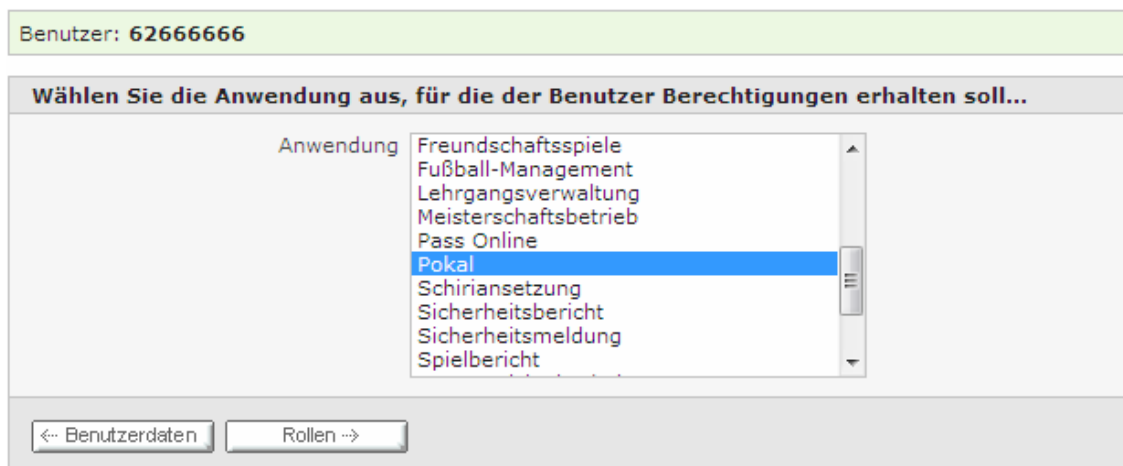


Abbildung 1 Applikation in der Benutzerverwaltung

Für den Pokalspielbetrieb stehen bislang folgende Rollen zur Verfügung:

- Pokal Administrator
- Staffelleiter
- Administrator (Benutzer)



Benutzer: 62666666		Anwendung: Pokal	
Für welche Rollen soll der Benutzer Berechtigungen erhalten			
Verfügbare Rollen		Zugeordnete Rollen	
Staffelleiter		Pokal Admin	
Administrator (Benutzer)			
	→		←
	←		→
← Anwendungen	Spielgebiete →		fertigstellen

Abbildung 2 Rollen der Applikation Pokalspielbetrieb

2.1 Administrator (Benutzer)

Der Administrator (Benutzer) ist dazu berechtigt, Benutzerkonten für den Pokalspielbetrieb zu erstellen, zu bearbeiten und Berechtigungen zu vergeben.

2.2 Staffelleiter

Der Staffelleiter kann Pokale anlegen, diese bearbeiten, freigeben oder löschen. Er kann Mannschaften für Pokale vorsehen und neue Mannschaften, die nicht im Meisterschaftsspielbetrieb geführt werden, hinzufügen bzw. die Mannschaften aus dem Pokal entfernen. In der Pokalplanung kann er Runden anlegen, bearbeiten, freigeben, auswerten oder löschen, Lose ausdrucken und den Spielplan erzeugen. Ebenso kann er Gruppenrunden anlegen, bearbeiten, kopieren und löschen. Zudem kann der Staffelleiter die Spiele des Pokals bearbeiten, Heimrechttausch durchführen, Endergebnisse eintragen. Abhängig von zugeteilten Rechten für Landesgebiet / Verband, Spielklasse und Mannschaftsart, kann der Staffelleiter auch nicht eigene Pokale bearbeiten.

2.3 Pokal Administrator

Der Pokalspielbetrieb Administrator ist ein vollwertiger Staffelleiter, der eigene Pokale anlegen und verwalten sowie, abhängig von zugeteilten Rechten für Landesgebiet / Verband, Spielklasse und Mannschaftsart, ebenfalls fremde Pokale verwalten und bearbeiten kann. Im Gegensatz zum Pokal-Staffelleiter, darf der Pokal Administrator alle Pokale im berechtigten Bereich auch entfernen.

2.4 Datenrechte

Allen oben aufgelisteten Rollen können Gebiets-, Mannschaftsart- und Spielklassenrechte zugewiesen werden. Dieses Verfahren ist identisch mit allen anderen Applikationen des DFBnet und soll hier nur optisch dargestellt, aber nicht näher beschrieben werden. Der Benutzer-Admin kann nur maximal die Rechte vergeben, die er selber innehat.



Zugeordnete Datenrechte ausblenden

<input checked="" type="checkbox"/>	Rolle	Datenberechtigung	Inkl.
<input checked="" type="checkbox"/>	Pokal Admin		
		↳ Landesgebiet: Niedersachsen	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Abbildung 3 Die Rolle eines Staffelleiters mit Gebietsrechten auf den regionalen Bereich.

<input checked="" type="checkbox"/>	Rolle	Mannschaftsarten	Spielklassen
<input checked="" type="checkbox"/>	Pokal Admin	<input type="checkbox"/> alle Mannschaftenarten	<input type="checkbox"/> alle Spielklassen
		<input type="checkbox"/> (NFV 01) Herren	<input type="checkbox"/> (NFV 01) Niedersachsen-Pokal
		<input type="checkbox"/> (NFV 01) Frauen	<input type="checkbox"/> (NFV 01) Bezirkspokal
		<input type="checkbox"/> (NFV 01) Alt-Senioren	<input type="checkbox"/> (NFV 01) Kreispokal
		<input type="checkbox"/> (NFV 01) Altherren	

Abbildung 4 Die Rechte auf Mannschaftenarten und Spielklassen

3. Wie wird ein Pokal geplant?

Im Folgenden wird die Pokalplanung „LA Herbst Pokal“ mit 32 Mannschaften beschrieben.

3.1 Schritt 1: Grunddaten anlegen

Um ein Pokal anzulegen, wird im Menüpunkt **Pokalspielbetrieb** die Option „Pokal anlegen“ ausgewählt. Rufen Sie den Karteireiter Grunddaten auf und versehen Sie die gelb unterlegten Pflichtfelder mit Daten. Als erste wird die Seite „Grunddaten“ angezeigt, wo zumindest die gelbmarkierten Pflichtfelder mit den Daten versehen werden müssen – Mannschaftsart, Spielklasse, Gebiet, Pokalbezeichnung, Datum von/bis. Andere Angaben, wie „Spielstätte“ oder die Option „Verwende Heimspielstätten“ spielen bei der Anlage des Pokals ebenfalls eine wichtige Rolle, deren Bedeutung wird weiter unten erläutert.



SpielPLUS **Pokal anlegen** psb 021

Hier können Sie einen neuen Pokal anlegen

Grunddaten | Mannschaften | Runden | Spiele

Grunddaten

Landesverband: Niedersächsischer Fußballverband

Mannschaftsart: Herren

Spielklasse: Kreispokal

Gebiet: Kreis HannoverLand

Pokalbezeichnung: LA Herbst Pokal

Datum von: 01.10.2008 bis: 20.12.2008

Veranstalter:

Status: geplant

Eigentümer: 01666

Hinweistext:

Abbildung 5 Grunddaten bei der Anlage eines Pokals (Pflichtfelder sind gelb-markiert)

Bei der Anlage eines Pokals wird der Anwender vom System automatisch als Eigentümer (Staffelleiter) registriert, d.h. er kann den Pokal bearbeiten, freigeben oder löschen. Andere Staffelleiter können, entsprechend ihren zugeteilten Berechtigungen, die Spielplanungen einsehen und/oder bearbeiten.

Wichtig: Jede Veränderung der Grunddaten wird erst nach der Speicherung übernommen.

Die Mannschaftsart, Spielklasse und das Gebiet sind nach der Speicherung nicht mehr veränderbar.

Nachdem die Grunddaten gespeichert wurden, lassen sich die weiteren Karteireiter (Mannschaften, Runden, Spiele) öffnen.

3.1.1 Heimspielstätten verwenden

Sofern die Checkbox „Verwendete Heimspielstätten“ in dem Karteireiter Grunddaten aktiviert wird werden, für jedes Pokalspiel die jeweiligen Heimspielstätten der Heimmannschaft übernommen, vorausgesetzt sie wurden den Mannschaften zugewiesen. Ist für eine Mannschaft keine Heimspielstätte bekannt, wird diesem Spiel keine Spielstätte zugeordnet. Die Zuordnung müsste in diesem Fall manuell erfolgen.

Modus	
Typ:	Pokal
Verwende Heimspielstätten:	<input checked="" type="checkbox"/>

Ausrichter	
Verein/Verband:	Es wurde noch kein Ausrichter ausgewählt. <input type="button" value="Hinzufügen"/>
Ansprechpartner:	Es wurde noch kein Ansprechpartner ausgewählt. <input type="button" value="Hinzufügen"/>

Abbildung 6 Verwendung von Heimspielstätten

3.1.2 Ausrichter, Spielstätte und Zusatzinformationen

Im unteren Bereich der Seite „Grunddaten“ können zusätzliche Informationen zum Pokal zusammen gefasst werden. Die entsprechenden Buttons „Hinzufügen“ leiten zur Suche nach einem Ausrichter-Verein, Ansprechpartner oder einer Spielstätte weiter.

Ausrichter	
Verein/Verband:	Es wurde noch kein Ausrichter ausgewählt. <input type="button" value="Hinzufügen"/>
Ansprechpartner:	Es wurde noch kein Ansprechpartner ausgewählt. <input type="button" value="Hinzufügen"/>
Spielstätte:	Es wurde noch keine Spielstätte ausgewählt. <input type="button" value="Hinzufügen"/>

Zusatzinformationen	
Veranstaltungsort:	<input type="text"/>
PLZ / Ort:	<input type="text"/> <input type="text"/>
Strasse Hausnummer:	<input type="text"/>
Startgeld / Preise:	<input type="text"/>
Rahmenprogramm:	<input type="text"/>
Eintrittskarten:	<input type="text"/>

Abbildung 7 Ausrichter und Zusatzinformationen zum Pokal

Wichtig: Wird an dieser Stelle dem Pokal eine Spielstätte zugeteilt, wird diese automatisch in alle Pokalspiele übernommen. Die Zuordnung anderer Spielstätten für einzelne Spiele oder Runden müsste in diesem Fall manuell erfolgen. Wurde, wie oben beschrieben, die Option „Verwende Heimspielstätten“ aktiviert, kann die Spielstätte dem Pokal nicht mehr zugeordnet werden.

Mehr zum Thema „Spielstätten“ wird im Kapitel 4 **Zuordnung der Spielstätten in den Runden und Spielen** weiter unten beschrieben.

Spielstätte: 0100343701 Stadion Mühlenholzweg
 Ändern Löschen

Zusatzinformationen

Veranstaltungsort: Stadion Mühlenholzweg
 PLZ / Ort: 30459 Hannover-Ricklingen
 Strasse Hausnummer: Mühlenholzweg 30

Startgeld / Preise:
 Rahmenprogramm:
 Eintrittskarten:

Abbildung 8 Eine Spielstätte wurde dem Pokal zugeordnet

Mit dem Button „Speichern“ werden alle getätigten Angaben übernommen – der neue Pokal wird angelegt und ab sofort ist er in der Liste „meine Pokale“ zu finden.



SpielPLUS **Meine Pokale** psb 010

Hier die Übersicht meiner aktuellen Pokale

meine Pokale Pokale in meinem Bereich

Kennung	Bezeichnung	Datum von bis	Mannschaften	MS-Art	Gebiet
110302	LA Herbst Pokal	01.10.08 - 20.12.08	0	Herren	Kreis Hannover-Land

Seite 1/1 (1 Treffer insgesamt)

Drucken

Abbildung 9 Neu erstellter Pokal in der Liste „meine Pokale“

Die Navigation- und Bearbeitungsmöglichkeiten werden im Kapitel 5 **Navigation in der Liste der Pokale** beschrieben.

3.1.3 Pokalkennung

Nach der Speicherung der Grunddaten, wird dem Pokal automatisch eine 6-stellige Pokalkennung zugeordnet.

Pokal bearbeiten psb 022

Hier können Sie einen Pokal bearbeiten

Grunddaten

Pokalkennung: 11 0302
 Landesverband: Niedersächsischer Fußballverband
 Mannschaftsart: Herren
 Spielklasse: Kreispokal
 Gebiet: Kreis Hannover-Land
 Pokalbezeichnung: LA Herbst Pokal
 Datum von: 01.10.2008 bis: 20.12.2008
 Veranstalter:
 Status: geplant
 Eigentümer: 01666t
 Hinweistext:

Abbildung 10 Eine eindeutige Pokalkennung wird dem Pokal automatisch zugeordnet

3.2 Schritt 2: Mannschaften erfassen

3.2.1 Mannschaftssuche

In dem Karteireiter „Mannschaften“ hat der Anwender die Möglichkeit, Mannschaften, die an diesem Pokal teilnehmen sollen, über den Button „Mannschaft suchen“ zu suchen und zu übernehmen. Bei der Suche werden alle Mannschaften der aktuell eingestellten Saison berücksichtigt.

Pokal bearbeiten psb 040

Diese Mannschaften des Pokals können Sie bearbeiten

Mannschaften

Hier finden Sie die Liste der bereits erfassten Mannschaften.

StartNr	Bezeichnung	Verein/Verband	Runden
Es wurden noch keine Mannschaften erfasst.			

Seite 0/0 (0 Treffer insgesamt)

Abbildung 11 Karteireiter „Mannschaften“ (noch keine Mannschaften ausgewählt!)

In der Suchmaske werden die zutreffenden Werte eingestellt und die Suche durch den Button „Suchen“ gestartet. Die Mannschaftssuche kann entsprechend Mannschaftsart, Bezirk und Kreis eingeschränkt werden. Die standardmäßig aktivierte Checkbox „nur Vereinsmannschaften“ schließt die Thekenmannschaften (freie Mannschaften) bei der Suche aus.

Bei der Auswahl von Mannschaftsarten ist eine Mehrfachauswahl über die „Strg-Taste“ möglich.

Mannschaften suchen psb 045

Hier können Sie Mannschaften für den Pokal suchen

Mannschaft suchen aus:

Landesverband:

Mannschaftsart:

Bezirk:

Kreis:

Filter für Vereine: Es wurde noch kein Filter für Vereine bestimmt.

Suchbegriff für Vereinsfilter:

Mannschaft:

nur Vereinsmannschaften:

Abbildung 12 Auswahlmaske für die Mannschaftssuche

Trefferliste Mannschaftssuche psb 044


Diese Mannschaften wurden mit den vorgegebenen Suchkriterien gefunden

<input type="checkbox"/>	Verein	Vereins-Nr.	Bezeichnung	MS-Nr.	Gebiet	Spielklasse	Art
<input checked="" type="checkbox"/>	1.FC Brelingen v.1961 e.V.	01033054	1.FC Brelingen	1	Kreis Hannover-Land	2.Kreisklasse, Kreispokal	Herren
<input type="checkbox"/>	1.FC Brelingen v.1961 e.V.	01033054	1.FC Brelingen II	2	Kreis Hannover-Land	4.Kreisklasse, Bezirkspokal	Herren
<input type="checkbox"/>	1.FC Burgdorf v.1959 e.V.	01033058	1.FC Burgdorf	1	Kreis Hannover-Land	Kreisliga, Bezirkspokal, Kreispokal	Herren
<input type="checkbox"/>	1.FC Burgdorf v.1959 e.V.	01033058	1.FC Burgdorf II	2	Kreis Hannover-Land	Bezirkspokal, 3.Kreisklasse	Herren
<input checked="" type="checkbox"/>	1.FC Germania Egestorf Langreder e.V.	01033115	1.FC Egestorf-Langreder II	2	Kreis Hannover-Land	Kreisliga	Herren
<input type="checkbox"/>	1.FC Germania Egestorf Langreder e.V.	01033115	1.FC Egestorf-Langreder III	3	Kreis Hannover-Land	Bezirkspokal, 3.Kreisklasse	Herren
<input checked="" type="checkbox"/>	1.FC Germania Egestorf Langreder e.V.	01033115	1.FC Germ. Egestorf-Langreder	1	Kreis Hannover-Land	Kreisliga, Bezirkspokal, Bezirksoberliga	Herren
<input checked="" type="checkbox"/>	1.FC Wunstorf v.1919 e.V.	01033472	1.FC Wunstorf	1	Kreis Hannover-Land	Bezirkspokal, Bezirksoberliga	Herren
<input type="checkbox"/>	1.FC Wunstorf v.1919 e.V.	01033472	1.FC Wunstorf II	2	Kreis Hannover-Land	Bezirkspokal, Bezirksliga	Herren
<input type="checkbox"/>	1.FC Wunstorf v.1919 e.V.	01033472	1.FC Wunstorf III	3	Kreis Hannover-Land	Bezirkspokal, 3.Kreisklasse	Herren
<input checked="" type="checkbox"/>	SG BG Elze e.V.	01033090	BG Elze	1	Kreis Hannover-Land	Bezirkspokal, 1.Kreisklasse, Kreispokal	Herren
<input type="checkbox"/>	SG BG Elze e.V.	01033090	BG Elze II	2	Kreis Hannover-Land	4.Kreisklasse, Bezirkspokal	Herren
<input type="checkbox"/>	BSV Hannover Gleidingen e.V.	01033118	BSV Gleidingen	1	Kreis Hannover-Land	Kreisliga, Bezirkspokal, Kreispokal	Herren
<input type="checkbox"/>	BSV Hannover Gleidingen e.V.	01033118	BSV Gleidingen II	2	Kreis Hannover-Land	Bezirkspokal, 2.Kreisklasse	Herren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	01033220	DJK Langenhagen II	2	Kreis Hannover-Land	4.Kreisklasse	Herren

...

Seite 1/18 (270 Treffer insgesamt)

Abbildung 13 Trefferliste Mannschaftssuche

Das Ergebnis der Suche wird in einer Trefferliste ausgegeben. Die Mannschaften in der Trefferliste können über das Icon  in der jeweiligen Spalte auf- und absteigend sortieren werden.

Mit entsprechenden Checkboxen müssen die Mannschaften markiert werden, die an dem aktuellen Pokal teilnehmen sollen. Dabei kann der Anwender durch die Seiten der Trefferliste mit den Pfeilen im unteren Bereich der Seite hin- und zurückblättern – die bereits getroffenen Markierungen bleiben dabei erhalten.

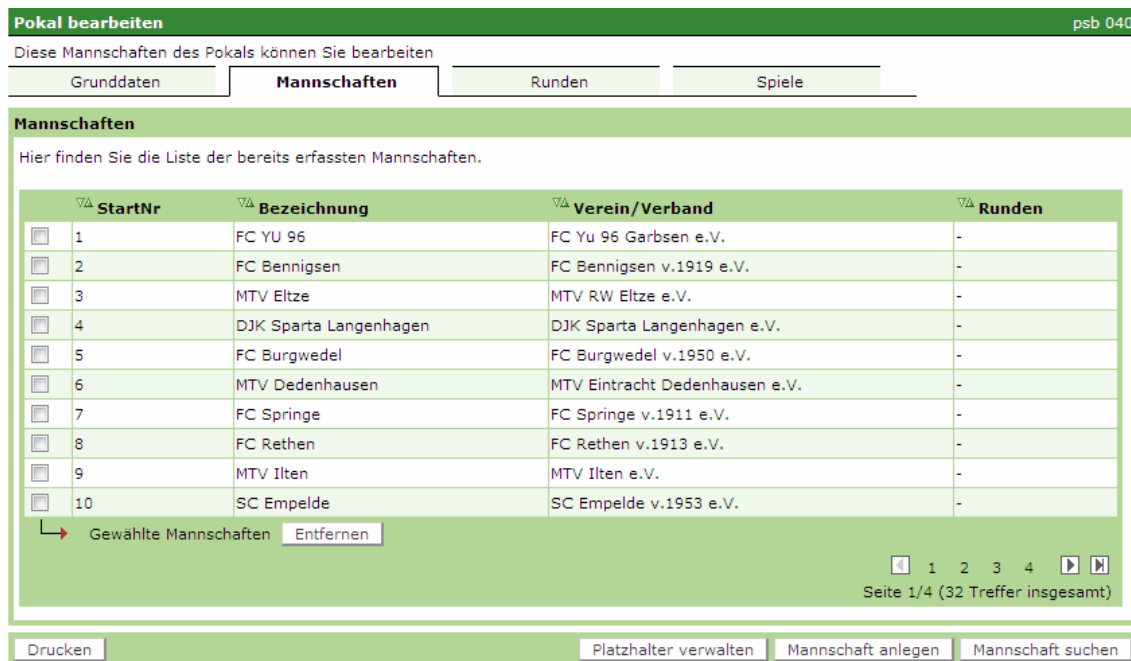
Mithilfe der obersten bzw. untersten Checkbox können alle Mannschaften der aktuell angezeigten Seite markiert oder bereits vorhandene Markierungen entfernt werden.

Wird der Button „Mannschaften übernehmen“ betätigt, werden alle bislang markierten Mannschaften dem Pokal zugeteilt. Mit den Buttons „Neue Suche“ bzw. „Suche anpassen“ kann der Anwender zurück zu der Suchmaske gelangen, um die Suche zu verfeinern.

3.2.2 Mannschaften des Pokals

Nach Auswahl des Buttons „Mannschaften übernehmen“ wird das Dialogfenster „Mannschaften“ angezeigt, wo alle Mannschaften, die bislang für den Pokal ausgewählt wurden, aufgelistet sind. Um weitere Mannschaften dem Pokal zuzuteilen, muss der oben beschriebene Vorgang wiederholt werden.

Beim Versuch, eine bereits vorhandene Mannschaft erneut dem Pokal zuzufügen, erscheint eine entsprechende Fehlermeldung.



Pokal bearbeiten psb 040

Diese Mannschaften des Pokals können Sie bearbeiten

Grunddaten **Mannschaften** Runden Spiele

Mannschaften

Hier finden Sie die Liste der bereits erfassten Mannschaften.

StartNr	Bezeichnung	Verein/Verband	Runden
1	FC YU 96	FC Yu 96 Garbsen e.V.	-
2	FC Bennigsen	FC Bennigsen v.1919 e.V.	-
3	MTV Eltze	MTV RW Eltze e.V.	-
4	DJK Sparta Langenhagen	DJK Sparta Langenhagen e.V.	-
5	FC Burgwedel	FC Burgwedel v.1950 e.V.	-
6	MTV Dedenhausen	MTV Eintracht Dedenhausen e.V.	-
7	FC Springe	FC Springe v.1911 e.V.	-
8	FC Rethen	FC Rethen v.1913 e.V.	-
9	MTV Ilten	MTV Ilten e.V.	-
10	SC Empelde	SC Empelde v.1953 e.V.	-

Gewählte Mannschaften


1 2 3 4 Seite 1/4 (32 Treffer insgesamt)

Drucken

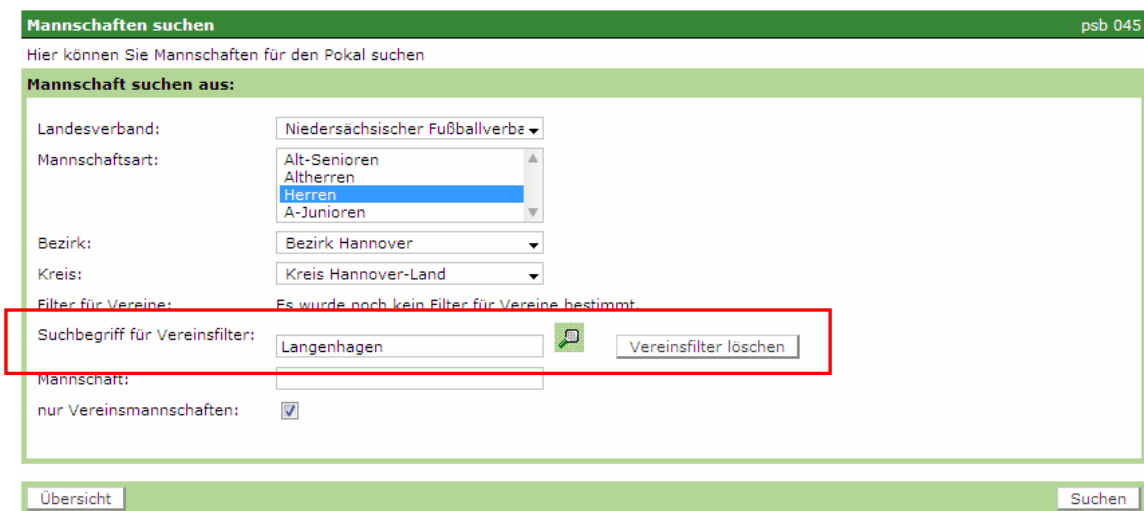
Abbildung 14 Dem Pokal zugeteilte Mannschaften

3.2.3 Vereinssuche

Mannschaften können dem Mannschaftspool auch über eine Vereinssuche zugewiesen werden.

Für die Suche muss in das Eingabefeld „Suchbegriff für Vereinsfilter“ der Name des Vereins eingegeben werden. Mit dem Klick auf das Icon  („Vereine suchen“) wird die Suche nach einem Verein gestartet.

Das Eingabefeld erfordert keine exakten Eingaben für eine erfolgreiche Suche, die Mindestlänge für die Eingabe ist dabei auf 2 Zeichen begrenzt. Die eingegebenen Daten werden vom System linksbündig gesucht. Es ist aber zu bedenken: je kürzer die eingegebene Zeichenfolge ist, umso größer wird die Trefferliste sein!



Mannschaften suchen psb 045

Hier können Sie Mannschaften für den Pokal suchen

Mannschaft suchen aus:

Landesverband:

Mannschaftsart:

Bezirk:

Kreis:

Filter für Vereine:

Suchbegriff für Vereinsfilter:

Mannschaft:

nur Vereinsmannschaften:

Abbildung 15 Filter für die Vereinssuche

3.2.4 Trefferliste Vereinssuche

Nach einer erfolgreichen Suche werden alle zutreffenden Vereine in einer Liste angezeigt.

Werden in dieser Trefferliste ein oder mehrere Vereine markiert und der Button „Vereine übernehmen“ betätigt, werden alle Mannschaften des ausgewählten Vereins in die Mannschaftssuche übernommen.



Trefferliste Vereinssuche tsb 046

Diese Vereine wurden mit den vorgegebenen Suchkriterien gefunden

<input type="checkbox"/>	Verein	Vereinsnummer
<input type="checkbox"/>	SSV Isernhagen/Langenhagen	01034180
<input type="checkbox"/>	TUS Marathon e.V.	01034270
<input type="checkbox"/>	SV Iraklis Hellas Hannover e.V.	01034171
<input type="checkbox"/>	Eintracht Krähenwinkel	01033211
<input type="checkbox"/>	TSV Krähenwinkel Kaltenweide e.V.	01033212
<input type="checkbox"/>	SC Langenhagen e.V.	01033224
<input checked="" type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	01033220
<input type="checkbox"/>	SSV Langenhagen v.1979 e.V.	01033222
<input type="checkbox"/>	MTV Engelbostel-Schulenburg e.V.	01033098
<input type="checkbox"/>	TSV Godshorn v.1926 e.V.	01033120
<input type="checkbox"/>	Mellendorfer TV v.1919 e.V.	01033256
<input type="checkbox"/>	FC Yu 96 Garbsen e.V.	01033111
<input checked="" type="checkbox"/>	VFR Langenhagen e.V.	01013356

Seite 1/1 (13 Treffer insgesamt)

Abbildung 16 Trefferliste Vereinssuche

Nach der Übernahme eines oder mehrerer Vereine werden diese unter „Filter für Vereine“ angezeigt.

Mannschaften suchen psb 045

Hier können Sie Mannschaften für den Pokal suchen

Mannschaft suchen aus:

Landesverband:

Mannschaftsart:

Bezirk:

Kreis:

Filter für Vereine:

Vereinsnummer	Verein
01013356	VFR Langenhagen e.V.
01033220	DJK Sparta Langenhagen e.V.

Suchbegriff für Vereinsfilter:

Mannschaft:

nur Vereinsmannschaften:

Abbildung 17 Ausgesuchte Vereine werden bei der Suche berücksichtigt

Nach der Auswahl des Vereins und der erwünschten Mannschaftsart (mithilfe der „Strg-Taste“ in der Auswahlliste können mehrere Mannschaftsarten bei der Suche berücksichtigt werden) wird die Suche durch den Button „Suchen“ gestartet – es werden sämtliche Mannschaften –passend zur ausgewählten Mannschaftsart- der eingegebenen Vereine (im folgenden Beispiel „DJK Sparta Langenhagen e.V.“ und „VFR Langenhagen e.V.“) in einer Liste angezeigt.

Trefferliste Mannschaftssuche psb 044

Diese Mannschaften wurden mit den vorgegebenen Suchkriterien gefunden

<input type="checkbox"/>	Verein	Vereins-Nr.	Bezeichnung	MS-Nr.	Gebiet	Spielklasse	Art
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	01033220	DJK Langenhagen II	2	Kreis Hannover-Land	4.Kreisklasse	Herren
<input type="checkbox"/>	DJK Sparta Langenhagen e.V.	01033220	DJK Sparta Langenhagen	1	Kreis Hannover-Land	Kreisliga, Bezirkspokal, Kreispokal	Herren
<input type="checkbox"/>	VFR Langenhagen e.V.	01013356	VFR Langenhagen	1	Kreis Göttingen	2.Kreisklasse, Kreispokal	Herren

Seite 1/1 (3 Treffer insgesamt)

Abbildung 18 Trefferliste Mannschaften des Vereins

Die markierten Mannschaften werden dem aktuellen Pokal mit dem Button „Mannschaft übernehmen“ zugeteilt.

3.2.5 Mannschaften anlegen

Über den Button „Mannschaft anlegen“ können Mannschaften, die nur an bestimmten Pokalen außerhalb des regulären Spielbetriebes teilnehmen, angelegt und für den aktuellen Pokal übernommen werden. Werden die gelbmarkierten Pflichtfelder mit den Daten versehen und der Button „Mannschaft anlegen“ angeklickt, wird dem aktuellen Pokal eine neue „Thekenmannschaft“ hinzugefügt.

Mannschaft hinzufügen psb 041

Hier können Sie eine Mannschaft hinzufügen

Mannschaftstyp auswählen

Mannschaftstyp:

Angaben zur Mannschaft

Verband:

Bezeichnung:

Mannschaftsart:

Abbildung 19 Neue Mannschaft wird erstellt und dem Pokal hinzugefügt

3.2.6 Mannschaft entfernen

Durch Markieren der Mannschaft(en) und Betätigen des Buttons „Entfernen“ können diese Mannschaften aus dem Mannschaftspool des Pokals entfernt werden.

Pokal bearbeiten psb 040

Diese Mannschaften des Pokals können Sie bearbeiten

Mannschaften

Hier finden Sie die Liste der bereits erfassten Mannschaften.

<input type="checkbox"/>	StartNr	Bezeichnung	Verein/Verband	Runden
<input type="checkbox"/>	1	FC YU 96	FC Yu 96 Garbsen e.V.	-
<input type="checkbox"/>	2	FC Bennigsen	FC Bennigsen v.1919 e.V.	-
<input type="checkbox"/>	3	MTV Eitze	MTV RW Eitze e.V.	-
<input type="checkbox"/>	4	DJK Sparta Langenhagen	DJK Sparta Langenhagen e.V.	-
<input type="checkbox"/>	5	FC Burgwedel	FC Burgwedel v.1950 e.V.	-
<input checked="" type="checkbox"/>	6	MTV Dedenhausen	MTV Eintracht Dedenhausen e.V.	-
<input type="checkbox"/>	7	FC Springe	FC Springe v.1911 e.V.	-
<input checked="" type="checkbox"/>	8	FC Rethen	FC Rethen v.1913 e.V.	-
<input type="checkbox"/>	9	MTV Ilten	MTV Ilten e.V.	-
<input type="checkbox"/>	10	SC Empelde	SC Empelde v.1953 e.V.	-

Seite 1/4 (32 Treffer insgesamt)

Abbildung 20 Mannschaften aus dem Pokal entfernen

Falls bereits die Spielpläne mit den Mannschaften generiert sind, werden in der Spalte „Runden“ entsprechende Zuordnungen angezeigt. Ist die zu entfernende Mannschaft bereits einer Runde zugeordnet, so wird die Mannschaft trotzdem, aber mit einer zu bestätigenden Hinweismeldung, entfernt. Liegt bereits eine Ergebnismeldung vor, kann die Mannschaft nicht mehr entfernt werden.

Wichtig: Es ist nicht zu empfehlen, eine Mannschaft auf diesem Weg aus dem Pokal zu entfernen, wenn bereits Spiele mit dieser Mannschaft generiert sind. Zuerst soll die betroffene Paarung aus dem Spielplan herausgenommen werden.

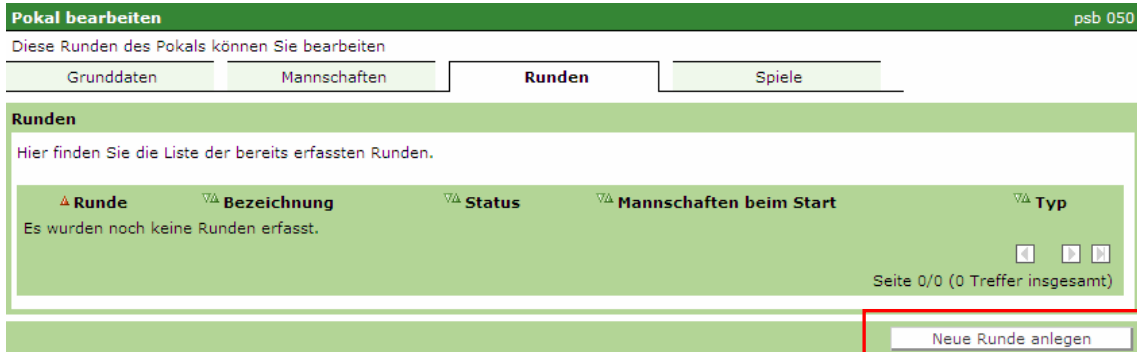
3.3 Schritt 3: Runden anlegen und bearbeiten

In unserem Beispiel beginnt der Pokal mit 32 Mannschaften mit einer KO-Runde. Diese Qualifikationsrunde ist ohne Rückspiel vorgesehen. Folgen soll Runde 2 – eine KO-Runde mit Rückspiel. Die Runde 3 als Viertelfinale, Runde 4 als Halbfinale und in der 5. Runde soll das Finale angesetzt werden.

Folgende Runden sollen umgesetzt werden:

Runde	Bezeichnung	Mannschaften beim Start	Typ	Art	Rückspiele	Spieltag
1	Runde 1	32	KO-Runde	KO-System		1
2	Runde 2	16	KO-Runde	KO-System	ja	2, 3
3	Viertelfinale	8	Endrunde	KO-System		4
4	Halbfinale	4	Endrunde	KO-System		5
5	Finale	2	Endrunde	KO-System		6

Hinweis: Es ist möglich, aber nicht notwendig, alle Runden des Pokals in einem Schlag anzulegen. Neue Runden können je nach Bedarf auch zu einem späteren Zeitpunkt angelegt werden. Es muss beachtet werden, dass jede neue Runde am Ende der Liste bereits vorhandener Runden angelegt wird. Die Reihenfolge der Runden kann nicht verändert werden.



Pokal bearbeiten psb 050

Diese Runden des Pokals können Sie bearbeiten

Grunddaten Mannschaften **Runden** Spiele

Runden

Hier finden Sie die Liste der bereits erfassten Runden.

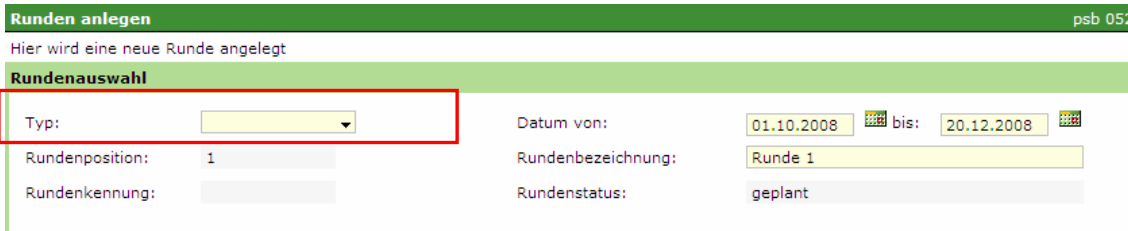
▲ Runde	▼▲ Bezeichnung	▼▲ Status	▼▲ Mannschaften beim Start	▼▲ Typ
Es wurden noch keine Runden erfasst.				

Seite 0/0 (0 Treffer insgesamt)

Abbildung 21 Karteireiter „Runden“ (noch keine Runden angelegt)

Mit dem Button „Neue Runde anlegen“ unter dem Karteireiter „Runden“ wird die Bearbeitung der Grunddaten einer neuen Runde geöffnet.

Bei der Anlage einer neuen Runde muss zuerst der Rundentyp angegeben werden. Folgende Typen stehen zur Verfügung: „KO-Runde“ und „Endrunde“. Nach dem Speichern kann der Rundentyp nicht mehr verändert werden.



Runden anlegen psb 052

Hier wird eine neue Runde angelegt

Rundenauswahl

Typ:

Datum von: bis:

Rundenposition:

Rundenbezeichnung:

Rundenkennung:

Rundenstatus:

Abbildung 22 Rundentypauswahl für die neue Runde

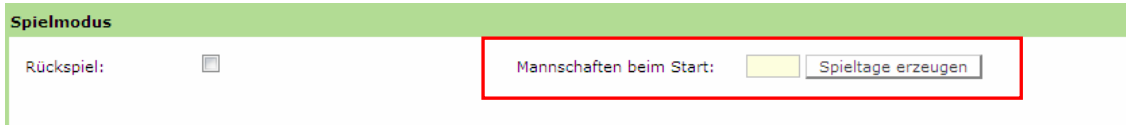
Die Eingabefelder Datum „von/bis“ definieren die Zeitspanne der aktuellen Runde.

Die Rundenbezeichnung wird vorgegeben, kann aber jederzeit verändert werden.

Hinweis: Die gelb-markierten Felder sind die Pflichtfelder.

Erst nach dem Speichern werden neue bzw. veränderte Daten übernommen.

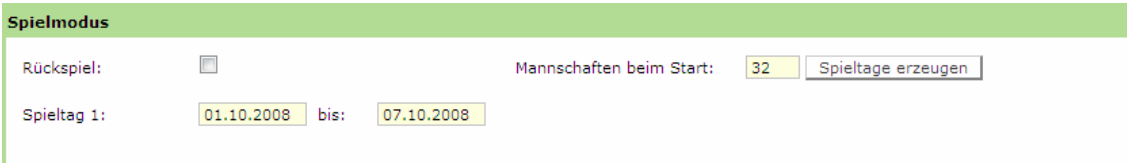
3.3.1 Spieltage erzeugen



The screenshot shows a form titled 'Spielmodus'. It contains a checkbox for 'Rückspiel' which is unchecked. To the right, there is a text input field for 'Mannschaften beim Start' and a button labeled 'Spieltage erzeugen'. A red rectangular box highlights the 'Mannschaften beim Start' field and the 'Spieltage erzeugen' button.

Abbildung 23 Anzahl der spielenden Mannschaften eingeben und die Spieltage generieren

Bevor eine neue Runde gespeichert werden kann muss in das Feld „Mannschaften beim Start“ die entsprechende Anzahl der spielenden Mannschaften eingetragen werden. Danach wird der Button „Spieltage erzeugen“ betätigt, dadurch werden die Spieltage für die aktuelle Runde generiert. Die Spieltage werden im Rahmenplan des Pokals gespeichert und zwar sowohl Spieltage als auch Schlüsseltage.



The screenshot shows the 'Spielmodus' form with the 'Mannschaften beim Start' field now containing the number '32'. The 'Spieltage erzeugen' button is still present. Below it, the 'Spieltag 1' field is populated with the dates '01.10.2008' and '07.10.2008', with the date boxes highlighted in yellow.

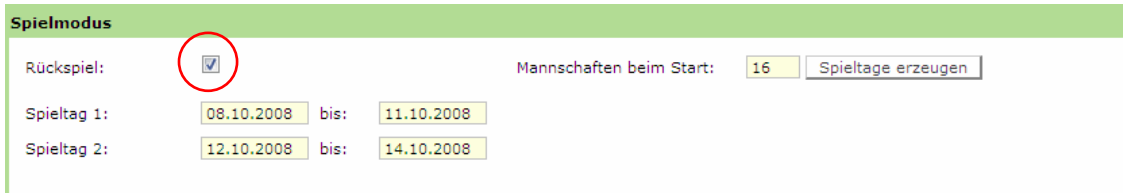
Abbildung 24 Ein Spieltag wurde für die aktuelle Runde erzeugt

Beginnt ein Pokal, wie in unserem Beispiel, mit einer Ausscheidungsrunde (eine KO-Runde ohne Rückspiel), so ist dies ein „Spieltermin“, vergeben ist also 1 Spieltermin – Spieltag 1 in der ersten Runde.

Danach folgt eine zweite Runde mit Rückspiel, also mit zwei „Spielterminen“, dies sind die Spieltage 2 und 3 des Pokals. Die Checkbox „Rückspiel“ muss in diesem Fall vor der Spieltage-Generierung aktiviert werden.

Hinweis: 2 Spieltage, je eine für Hin- und Rückrunde, werden erzeugt, wenn die Checkbox „Rückspiel“ aktiviert wird. Zu jedem Spieltag wird jeweils ein von/bis Datum erfasst.

Für die Endrunden wird jeweils ein „Spieltermin“ festgesetzt – die Spieltage 4, 5 und 6.



The screenshot shows the 'Spielmodus' form with the 'Rückspiel' checkbox now checked. The 'Mannschaften beim Start' field contains the number '16'. Below, the 'Spieltag 1' field shows dates '08.10.2008' to '11.10.2008', and the 'Spieltag 2' field shows dates '12.10.2008' to '14.10.2008'. The date boxes for both rows are highlighted in yellow.

Abbildung 25 Zwei Spieltage werden erzeugt bei aktivierter Option „Rückspiel“



Die Spieltage werden bei der Anzeige der Spiele der Runde verwendet, die Schlüsseltage sind die Grundlage für die Generierung der Spiele innerhalb der Runden.

Hinweis: Es ist möglich aber nicht notwendig, alle Runden des Pokal in einem Schlag anzulegen. Neue Runden können auch, je nach Bedarf, zu einem späteren Zeitpunkt angelegt werden. Es muss beachtet werden, dass jede neue Runde am Ende der Liste bereits vorhandener Runden angelegt wird. Die Reihenfolge der Runden kann nicht verändert werden.

3.3.2 Angaben für die Spiele der Runde

Im unteren Bereich der Seite „Runde bearbeiten“ befinden sich die Angaben für die Spiele der Runde, die vom System vorgegeben werden. Diese Einstellungen können bei der Anlage einer Runde oder später bei der Bearbeitung der Runde individuell angepasst werden.

Angaben für die Spiele dieser Runde			
Spielstätte:	0100343701 Stadion Mühlenholzweg	Ändern	Löschen
Spielstättengröße:	ganzer Platz		
Anstoßzeit:	15:00	Spielzeit:	30
Halbzeiten:	2	Halbzeitpause:	5
Pausenzeit:	10		

Drucken Übersicht Änderungen verwerfen Speichern

Abbildung 26 Angaben für die Spiele der aktuellen Runde, eine Spielstätte wurde der Runde zugeteilt

Wichtig: Die Angabe zur Anstoßzeit wird bei der Generierung der Spiele als Standardwert übernommen. Eine nachträgliche Veränderung der Anstoßzeit hat keine Wirkung auf bereits vorhandene Spiele der Runde. Gleiches gilt für die Vorgaben für die Spielstätte – wurde bei der Anlage des Pokals dem Pokal eine Spielstätte hinzugefügt, so wird diese bei der Anlage einer neuen Runde als Standard vorgegeben. Dies kann aber für jede Runde entsprechend verändert werden.

Bei der Anlage einer neuen Runde wird auch die Spielstätte zugewiesen. Als Vorgabe für jede neue Runde wird, sofern vorhanden, die Spielstätte des Pokals angezeigt. Die vorgegebene Spielstätte kann aber an dieser Stelle hinzugefügt/verändert oder gelöscht werden. Ebenfalls ist hier möglich, die Spielstättengröße für die Spiele der Runde anzugeben. Mögliche Werte sind „ganzer Platz“, „halber Platz“, „viertel Platz“, „achtel Platz“. Ist unter den Grunddaten die Option „Verwende Heimspielstätten“ eingeschaltet, sind an dieser Stelle die Bearbeitungsmöglichkeiten der Spielstätte ausgeblendet.

Bei der Spielplangenerierung bekommen alle Spiele der aktuellen Runde die Spielstätte der Runde als Standardwert zugeordnet. Das nachträgliche Ändern der Spielstätte einer Runde wirkt sich auf alle Spiele der Runde aus. Vom System wird momentan noch keine Prüfung der Spielstättenbelegung und -reservierung für die generierten Spiele durchgeführt.

Mehr zum Thema Spielstätten siehe weiter unten im Kapitel 4 „Zuordnung der Spielstätten in den Runden und Spielen“ weiter unten.

3.3.3 KO-Runden als Endrunden

Es ist natürlich möglich, auch die Endrunden komplett mit „KO-Runden“ abzubilden.

Die Erstellung einer KO-Runde erfolgt nach folgendem Schema: Rundentyp als „KO-Runde“ auswählen → Datum von/bis für die Runde anpassen → falls mit Rückspielen zu planen, entsprechende Checkbox markieren → die Rundenbezeichnung, falls erwünscht, anpassen → Anzahl der spielenden Mannschaften eingeben → mit dem Button „Spieltage erzeugen“ die Spieltage generieren /oder Spielstätte anpassen → Speichern.

3.3.4 Runden vom Typ „Endrunde“

Um eine schnelle Rundeneinteilung vorzunehmen, bietet es sich an, als Spielmodus Rundentyp „Endrunde“ zu wählen.

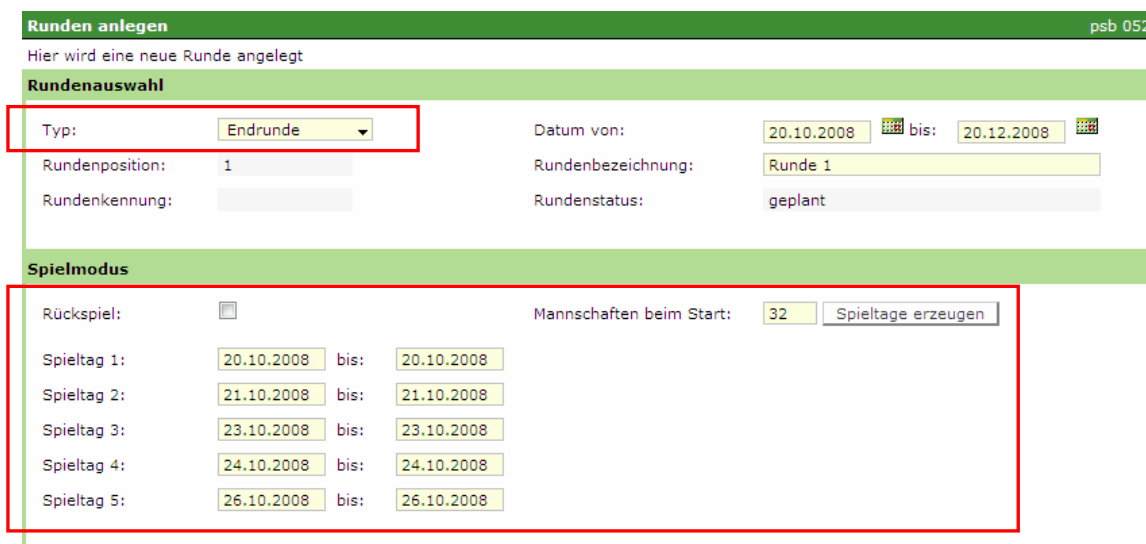


Abbildung 27 Erstellung der Endrunden – Spielmodus Typ „Endrunde“, 32 Mannschaften am Start

Datum von/bis für je Spieltag anpassen (eventuell Anstoßzeit) und nach Eingabe der spielenden Mannschaften wird vom System automatisch eine Rundeneinteilung für die gesamten Pokalrunden vorgenommen. Abhängig davon, wie viele Mannschaften in das Feld „Mannschaften beim Start“ eingegeben wurden, werden entsprechend die Endrunden generiert.

Beispiel: wird hier unter „Mannschaften am Start“ z.B. „16“ angegeben, so werden automatisch 4 Endrunden erstellt – „Achtelfinale“, „Viertelfinale“, „Halbfinale“ und „Finale“, die ebenfalls automatisch benannt werden. Die Spieltage entsprechen dabei der Rundenanzahl.

Hinweis: Es ist grundsätzlich möglich die Endrunden mit einer höheren Anzahl von Mannschaften zu erstellen. Es muss dabei beachtet werden:

- Alle Runden vom Typ „Endrunde“ werden vom System als eine Staffel behandelt und bekommen nur eine Staffelnennung

- Wird die letzte Runde (Finale) gelöscht, so werden automatisch alle zusammenhängende Runden vom Typ „Endrunde“ gelöscht
- Sind bereits in der ersten Endrunde die Spiele mit Endergebnissen vorhanden, können die folgenden Runden nicht mehr gelöscht werden
- Die Runden mit der Anzahl der spielenden Mannschaften mehr als 16 werden vom System automatisch als „Runde Nr. XY“ benannt, die Runde mit der höchsten Anzahl Mannschaften bekommt die Nummer 1. Siehe als Beispiel die Abbildung unten.

Pokal bearbeiten psb 050

Diese Runden des Pokals können Sie bearbeiten

Grunddaten Mannschaften **Runden** Spiele

Runden

Hier finden Sie die Liste der bereits erfassten Runden.

	▲ Runde	▼ Bezeichnung	▼ Status	▼ Mannschaften beim Start	▼ Typ
	1	Runde 1	Mannschaften zugeordnet	128	Endrunde
	2	Runde 2	geplant	64	Endrunde
	3	Runde 3	geplant	32	Endrunde
	4	Achtelfinale	geplant	16	Endrunde
	5	Viertelfinale	geplant	8	Endrunde
	6	Halbfinale	geplant	4	Endrunde
	7	Finale	geplant	2	Endrunde

Seite 1/1 (7 Treffer insgesamt)

Drucken Neue Runde anlegen

Abbildung 28 Ein Beispiel der Endrunden mit 128 spielenden Mannschaften

In unserem Beispiel verwenden wir den Rudentyp „Endrunde“ für 3 finale Endrunden. Dazu wird eine neue Runde, wie bereits oben beschrieben, erstellt. Aus der Auswahlliste wird der Rudentyp als „Endrunde“ ausgewählt. Im Feld „Mannschaften beim Start“ wird die Anzahl spielender Mannschaften (hier: 8) eingetragen. Mit dem Button „Spieltage erzeugen“ werden die Spieltage generiert. Falls notwendig, muss für jeden Spieltag das Datum angepasst werden. Abweichende Anstoßzeiten müssen in jeder Runde später separat verändert werden. Mit abschließendem Speichern werden die Daten übernommen und die Endrunden werden angelegt.

3.3.5 Mannschaften einer Runde zuordnen (KO-Runde, Endrunde)

Nachdem das „Grundgerüst“ der geplanten Runden des Pokals eingerichtet ist, kann mit der Mannschaftszuordnung in der Runde 1 (Ausscheidungsrunde) fortgefahren werden. Hierzu wird in dem Karteireiter „Runden“ das Icon („Bearbeiten“) aufgerufen.

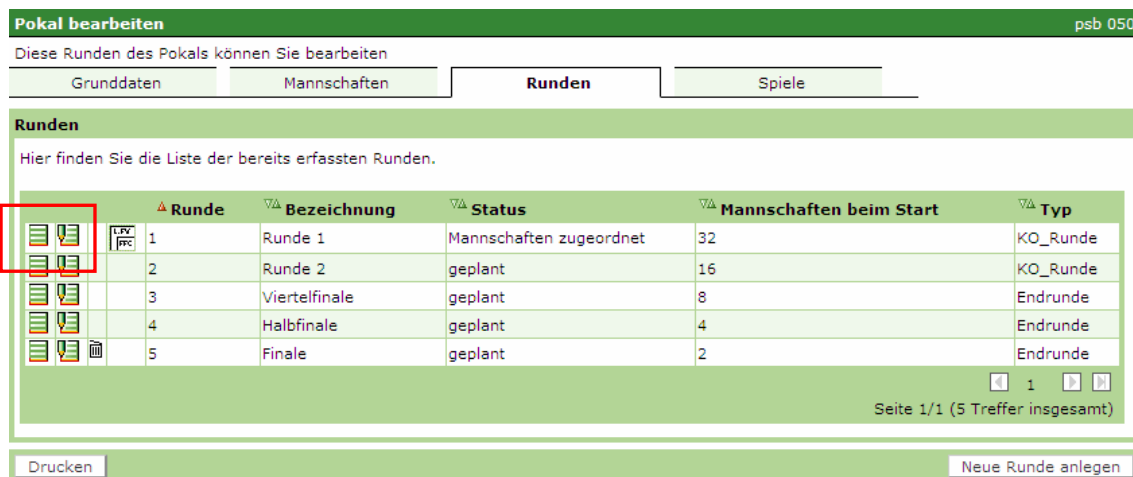


Abbildung 29 Eine Runde zum Bearbeiten öffnen

In dem Bereich „Mannschaften dieser Runde“, auf der linken Seite, werden alle Mannschaften aufgelistet, die für den Pokal als Mannschaftspool für diese Runde eingegeben wurden. Die Mannschaften, die in der ersten Runde spielen sollen, werden mithilfe der Icons aus dem Feld „Mannschaftspool der Runde“ in das Feld „Mannschaften der Runde“ verschoben. Mit der Reihenfolge der Mannschaften werden die jeweiligen Spielbegegnungen festgelegt.

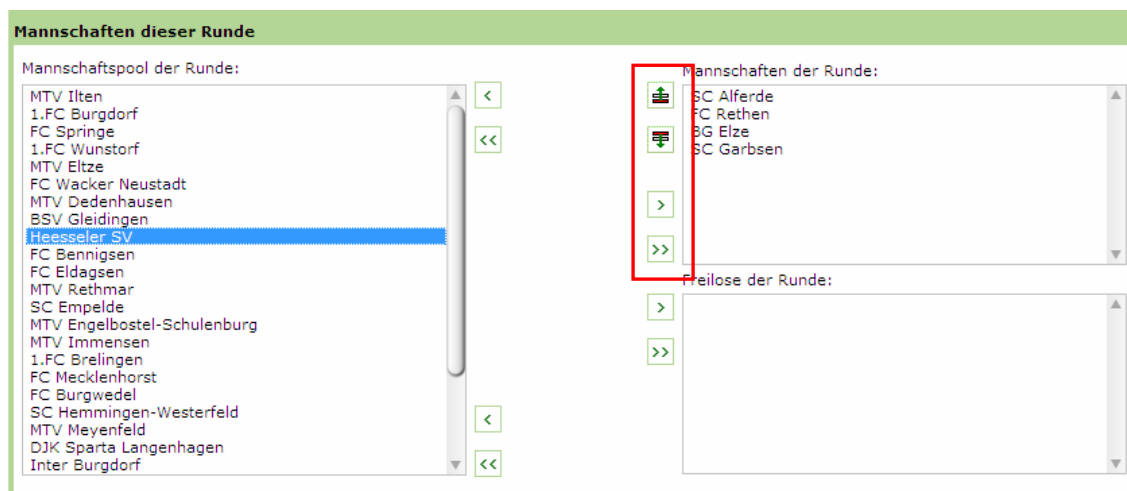








Abbildung 30 Die Mannschaftspaarungen der Runde werden definiert

Mit den Icons  bzw.  werden markierte Mannschaften einzeln aus dem einen in den anderen Bereich verschoben. Mithilfe der Strg-Taste können mehrere Mannschaften markiert werden.

Mit den Icons  bzw.  werden **alle** Mannschaften aus einem Bereich in den anderen verschoben. Die Mannschaften müssen dabei nicht markiert werden.

Mit den Icons   wird **eine** markierte Mannschaft auf- bzw. absteigend in die gewünschte Reihenfolge gebracht.

In der Abbildung oben wurden bereits die Begegnungen *SC Alferde – FC Rethen*, sowie *BG Elze – SC Garbsen* festgelegt.


Hinweis: Werden die Mannschaften aus dem „Mannschaftspool der Runde“ in das Feld „Freilose der Runde“ geschoben, gehen diese Mannschaften als Freilose in die nächste Runde

Wichtig: Vor der Speicherung sollten die Angaben zu Spieltag-Datum, Anstoßzeit und zugeteilter Spielstätte überprüft und notfalls korrigiert werden, da diese Einstellungen bei der Generierung der Spiele als Standardwert für alle Spiele dieser Runde übernommen werden.

Nach der Zuteilung der Mannschaften, wird mit dem Button „Speichern“ ein Spielplan der aktuellen Runde generiert. Aufgerufen werden kann dieser über den Button „Spiele der Runde“ falls die Runde zum Bearbeiten geöffnet wird bzw. von der Seite „Spiele“ bei der Auswahl der entsprechenden Runde.

<input type="checkbox"/>	▽ Spielkennung	▽ Sptg	▽ Datum	Anstoß	▽ Heimmannschaft	▽ Gastmannschaft	▽ Status
<input type="checkbox"/>	110615001	1	0110	1500	SC Alferde	FC Rethen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615002	1	0110	1500	BG Elze	SC Garbsen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615003	1	0110	1500	MTV Ilten	1.FC Burgdorf	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615004	1	0110	1500	FC Springe	1.FC Wunstorf	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615005	1	0110	1500	MTV Eltze	FC Wacker Neustadt	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615006	1	0110	1500	MTV Dedenhausen	BSV Gleidingen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615007	1	0110	1500	Heesseler SV	FC Bennigsen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615008	1	0110	1500	FC Eldagsen	MTV Rethmar	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615009	1	0110	1500	SC Empelde	MTV Engelbostel-Schulenburg	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615010	1	0110	1500	MTV Immensen	1.FC Brelingen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615011	1	0110	1500	FC Mecklenhorst	FC Burgwedel	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615012	1	0110	1500	SC Hemmingen-Westerfeld	MTV Meyenfeld	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615013	1	0110	1500	DJK Sparta Langenhagen	Inter Burgdorf	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615014	1	0110	1500	FC Lehrte	FC Neuwarmbüchen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615015	1	0110	1500	FSC Bolzum-Wehmingen	FC YU 96	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615016	1	0110	1500	MTV Lemmie	RSV Seelze	Spiel geplant

Abbildung 31 Die Spiele einer Runde in einer Liste

Im Dialogfenster „Spiele“ werden alle Spiele der ausgewählten Runde samt jeweiliger Spielkennung, Spieltag, das Datum und die Anstoßzeit, Heim- und Gastmannschaft sowie Spielstatus angezeigt. Die Spiele in der Liste können über das Icon  in der jeweiligen Spalte auf- und absteigend sortiert werden.

Das Datum und die Anstoßzeit sind in dieser Ansicht veränderbar und können für jedes Spiel einzeln angepasst werden. Die veränderten Angaben werden mit dem Button „Speichern“ übernommen.

Weitere Funktionen auf der Seite „Spiele“ werden weiter unten im Kapitel 3.4 „**Schritt 4: Spiele bearbeiten**“ beschrieben.

3.3.6 Freigabe einer Runde

Hinweis: Bevor eine Runde freigegeben werden kann, muss zunächst der Pokal freigegeben werden. Hierzu wird in dem Karteireiter „Grunddaten“ aus der Auswahlliste der Status „freigegeben“ gesetzt und anschließend gespeichert.


Pokal bearbeiten psb 022

Hier können Sie einen Pokal bearbeiten

Grunddaten

Pokalkennung: 11 0290
 Landesverband: Niedersächsischer Fußballverband
 Mannschaftsart: Herren
 Spielklasse: Kreispokal
 Gebiet: Kreis Hannover-Land
 Pokalbezeichnung: LA Herbst Pokal
 Datum von: 01.10.2008 bis: 20.12.2008
 Veranstalter:
 Status: freigegeben

Abbildung 32 Freigabe des Pokals unter „Grunddaten“

Um eine Runde freizugeben, wird im Karteireiter „Runden“ die betroffene Runde mit dem Icon  zum Bearbeiten geöffnet und der Button „Runde freigeben“ im unteren Bereich der Seite betätigt. Nach diesem Schritt werden die Spiele dieser Runde veröffentlicht und somit auch für die Schiedsrichteransetzung verfügbar.

Hinweis: Die Freigabe der Runde kann zurückgenommen werden sofern noch **keine** Ergebnisse in den Spielen dieser Runde vorhanden sind.

3.4 Schritt 4: Spiele bearbeiten

Mit dem Karteireiter „Spiele“ wird eine Seite geöffnet, auf der es möglich ist, sämtliche Spiele jeder einzelnen Runde des Pokals anzusehen und zu bearbeiten.

Zunächst wird eine leere Seite dargestellt, mit der Auswahl einer Runde unter „Rundenbezeichnung“ und betätigen des Buttons „Spiele anzeigen“ werden alle Spiele der betroffenen Runde in einer Liste angezeigt.

Pokal bearbeiten psb 070

Bitte wählen Sie eine Runde aus

Rundenauswahl

Rundenbezeichnung:

Abbildung 33 Karteireiter „Spiele“

Hinweis: In der Auswahlliste „Rundenbezeichnung“ sind zwar alle Runden des Pokals aufgelistet, es werden aber nach der Auswahl der Runde nur mit Mannschaften besetzte Spiele aufgelistet. Die Spielfrei-Spiele sind ebenfalls ausgeblendet.

Im Bereich „Freilose der Runde“ werden, wie der Name bereits sagt, alle Freilose der aktuellen Runde, falls vorhanden, aufgelistet.

Pokal bearbeiten psb 071

Diese Spiele können Sie bearbeiten

Grunddaten | Mannschaften | Runden | **Spiele**

Rundenauswahl

Rundenbezeichnung:

Sonderereignis

Spiele des Datums absetzen:

Freilose der Runde

Freilose der Runde: Boni SC
SC Ayyildiz II
SC Linden
TUS Ricklingen

Spiele


Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.



<input type="checkbox"/>	▽ Spielkennung	Sptg	▽ Datum	Anstoß	▽ Heimmannschaft	▽ Gastmannschaft	HT	GT	▽ Status
<input type="checkbox"/>	110615001	1	0110	1500	SC Alferde	FC Rethen			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615002	1	0110	1500	BG Elze	SC Garbsen			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615003	1	0110	1500	MTV Ilten	1.FC Burgdorf			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615004	1	0110	1500	FC Springe	1.FC Wunstorf			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615005	1	0110	1500	MTV Eltze	FC Wacker Neustadt			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615006	1	0110	1500	MTV Dedenhausen	BSV Gleidingen			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615007	1	0110	1500	Heesseler SV	FC Bennigsen			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615008	1	0110	1500	FC Eldagsen	MTV Rethmar			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615009	1	0110	1500	SC Empelde	MTV Engelbostel-Schulenburg			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615010	1	0110	1500	MTV Immensen	1.FC Brelingen			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615011	1	0110	1500	FC Mecklenhorst	FC Burgwedel			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615012	1	0110	1500	SC Hemmingen-Westerfeld	MTV Meyenfeld			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615013	1	0110	1500	DJK Sparta Langenhagen	Inter Burgdorf			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615014	1	0110	1500	FC Lehrte	FC Neuwarnbüchen			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615015	1	0110	1500	FSC Bolzum-Wehmingen	FC YU 96			Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615016	1	0110	1500	MTV Lemmie	RSV Seelze			Spiel geplant

Für gewählte Spiele: Heimrecht mit Rückspielen
 Für gewählte Spiele:

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

Abbildung 34 Alle „Spiele“ einer Runde werden aufgelistet

Im Dialogfenster „Spiele“ werden alle Spiele der ausgewählten Runde samt jeweiliger Spielkennung, Spieltag, das Datum und die Anstoßzeit, Heim- und Gastmannschaft sowie Spielstatus angezeigt. Die Spiele in der Liste können über das Icon  in der jeweiligen Spalte auf- und absteigend sortieren werden.

Mit dem Icon  („Anzeigen“) werden die Details zum Spiel im Ansichtsmodus dargestellt. Über den Icon  („Bearbeiten“) können einzelne Spiele im Bearbeitungsmodus geöffnet werden.

Das Datum und die Anstoßzeit sind in dieser Liste veränderbar und können für jedes Spiel einzeln angepasst werden. Die veränderten Angaben werden mit dem Button „Speichern“ übernommen.

Hinweis: Bei Veränderungen der Spieltermine, Spielstätten oder Heimrechttausch in den Spielen wird die Belegung zugewiesenen Spielstätten momentan vom System noch nicht geprüft.

3.4.1 Spieldatum / Anstoßzeiten verändern

Spieldatum und Anstoßzeiten der Spiele können sowohl in der Gesamtliste „Spiele der Runde“ verändert werden als auch in der Bearbeitungsansicht zu jedem einzelnen Spiel. Das Datum darf nur im Format *TTMM* und die Anstoßzeit im Format *HHMM* (ohne Trennzeichen!) eingegeben werden. Die Veränderungen an Spieldatum / Anstoßzeiten werden mit dem Button „Speichern“ übernommen.

Hinweis: Alle nachträglichen Änderungen an Spieldatum / Anstoßzeiten bei den Spielen werden als Spielverlegung erfasst. Eine Spielverlegung kann zur Absetzung der dem Spiel zugewiesenen Schiedsrichter führen.

Spiele


Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.

<input type="checkbox"/>	▼ Spielkennung	Sptg	▼ Datum	Anstoß	▼ Heimmannschaft	▼ Gastmannschaft	HT GT	▼ Status
<input type="checkbox"/>	110615001	1	0111	1500	SC Alferde	FC Rethen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615002	1	0111	1500	BG Elze	SC Garbsen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615003	1	0111	1500	MTV Ilten	1.FC Burgdorf		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615004	1	0111	1500	FC Springe	1.FC Wunstorf		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615005	1	0111	1500	MTV Eltze	FC Wacker Neustadt		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615006	1	0111	1500	MTV Dedenhausen	BSV Gleidingen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615007	1	0111	1500	Heesseler SV	FC Bennigsen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615008	1	0111	1500	FC Eldagsen	MTV Rethmar		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615009	1	0111	1500	SC Empelde	MTV Engelbostel-Schulenburg		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615010	1	0111	1500	MTV Immensen	1.FC Brelingen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615011	1	0111	1500	FC Mecklenhorst	FC Burgwedel		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615012	1	0111	1500	SC Hemmingen-Westerfeld	MTV Meyenfeld		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615013	1	0111	1500	DJK Sparta Langenhagen	Inter Burgdorf		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615014	1	0111	1500	FC Lehrte	FC Neuwarnbüchen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615015	1	0111	1500	FSC Bolzum-Wehmingen	MTV Lemmie		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615016	1	0111	1500	FC YU 96	RSV Seelze		Spiel geplant

Für gewählte Spiele: Heimrecht mit Rückspielen
 Für gewählte Spiele:

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

Abbildung 35 Veränderung an Datum / Anstoßzeiten in der Gesamtliste der Spiele

Wird ein Spiel mit dem Icon  („Bearbeiten“) im Bearbeitungsmodus geöffnet, ist es ebenfalls möglich, Änderungen an Spieldatum / Anstoßzeit vorzunehmen. Der Button „Änderungen verwerfen“ verwirft die veränderten und nicht gespeicherten Angaben, nur beim Speichern werden die Veränderungen übernommen.

Spiel bearbeiten psb 072

Hier können Sie ein Pokalspiel bearbeiten

Grunddaten

Saison: 08/09
 Staffelname: Runde 1
 Spielklasse: Kreispokal
 Status: Spiel geplant

Spielstätte: 0100343701 Stadion Mühlenholweg

Schiedsrichter: Es wurde noch kein Schiedsrichter angesetzt.

Spielkennung	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft	HT	GT	Sonderereignis	Sonderwertung
110615002	<input type="text" value="0111"/>	<input type="text" value="1500"/>	BG Elze	SC Garbsen				

Abbildung 36 Datum / Anstoßzeiten im Bearbeitungsmodus Einzelspiele

3.4.2 Spiele absetzen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Spiele abzusetzen.

Hinweis: Absetzung eines Spiels führt unausweichlich zur Absetzung der dem Spiel zugeteilten Schiedsrichter.

Sie können alle Spiele, die an einem bestimmten Datum stattfinden, absetzen. Dazu benutzen Sie das Eingabefeld im Bereich „Sonderereignis“. Tippen Sie das gewünschte Datum im Format *TTMM* (ohne Trennzeichen!) ein und betätigen den Button „Spiele absetzen“. Mit dem Button „Absetzung stornieren“ können Sie bei den markierten Spielen die Absetzung widerrufen.

Rundenauswahl

Rundenbezeichnung:

Sonderereignis

Spiele des Datums absetzen:

Abbildung 37 Spiele absetzen nach Datum

Um einzelne Spiele abzusetzen, müssen diese zunächst mithilfe der Checkboxes markiert werden (Mehrfachauswahl möglich). Mit der obersten oder untersten Checkbox werden alle auf der Seite angezeigten Spiele markiert. Durch den Button „Spiele absetzen“ werden die markierten Spiele abgesetzt. Es muss danach ebenfalls nicht mehr gespeichert werden.



<input type="checkbox"/>	▽ Spielkennung	Sptg	▽ Datum	Anstoß	▽ Heimmannschaft	▽ Gastmannschaft	HT GT	▽ Status
<input type="checkbox"/>	110615001	1	0111	1500	SC Alferde	FC Rethen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615002	1	0111	1500	BG Elze	SC Garbsen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615003	1	0111	1500	MTV Ilten	1.FC Burgdorf		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615004	1	0111	1500	FC Springe	1.FC Wunstorf		Spiel geplant
<input checked="" type="checkbox"/>	110615005	1	0111	1500	MTV Eltze	FC Wacker Neustadt		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615006	1	0111	1500	MTV Dedenhausen	BSV Gleidingen		Spiel geplant
<input checked="" type="checkbox"/>	110615007	1	0111	1500	Heesseler SV	FC Bennigsen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615008	1	0111	1500	FC Eldagsen	MTV Rethmar		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615009	1	0111	1500	SC Empelde	MTV Engelbostel-Schulenburg		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615010	1	0111	1500	MTV Immensen	1.FC Brelingen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615011	1	0111	1500	FC Mecklenhorst	FC Burgwedel		Spiel geplant
<input checked="" type="checkbox"/>	110615012	1	0111	1500	SC Hemmingen-Westerfeld	MTV Meyenfeld		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615013	1	0111	1500	DJK Sparta Langenhagen	Inter Burgdorf		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615014	1	0111	1500	FC Lehrte	FC Neuwarnbüchen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615015	1	0111	1500	FSC Bolzum-Wehmingen	MTV Lemmie		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615016	1	0111	1500	FC YU 96	RSV Seelze		Spiel geplant

Für gewählte Spiele: Heimrecht mit Rückspielen Tauschen

Für gewählte Spiele:

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

Abbildung 38 markierte Spiele absetzen

Mit dem Button „Absetzung stornieren“ wird bei den markierten Spielen die Absetzung widerrufen.

<input type="checkbox"/>	▽ Spielkennung	Sptg	▽ Datum	Anstoß	▽ Heimmannschaft	▽ Gastmannschaft	HT GT	▽ Status
<input type="checkbox"/>	110615001	1	0111	1500	SC Alferde	FC Rethen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615002	1	0111	1500	BG Elze	SC Garbsen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615003	1	0111	1500	MTV Ilten	1.FC Burgdorf		Spiel geplant
<input checked="" type="checkbox"/>	110615004	1	0111	1500	FC Springe	1.FC Wunstorf		Abgesetzt
<input checked="" type="checkbox"/>	110615005	1	0111	1500	MTV Eltze	FC Wacker Neustadt		Abgesetzt
<input type="checkbox"/>	110615006	1	0111	1500	MTV Dedenhausen	BSV Gleidingen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615007	1	0111	1500	Heesseler SV	FC Bennigsen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615008	1	0111	1500	FC Eldagsen	MTV Rethmar		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615009	1	0111	1500	SC Empelde	MTV Engelbostel-Schulenburg		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615010	1	0111	1500	MTV Immensen	1.FC Brelingen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615011	1	0111	1500	FC Mecklenhorst	FC Burgwedel		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615012	1	0111	1500	SC Hemmingen-Westerfeld	MTV Meyenfeld		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615013	1	0111	1500	DJK Sparta Langenhagen	Inter Burgdorf		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615014	1	0111	1500	FC Lehrte	FC Neuwarnbüchen		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615015	1	0111	1500	FSC Bolzum-Wehmingen	MTV Lemmie		Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615016	1	0111	1500	FC YU 96	RSV Seelze		Spiel geplant

Für gewählte Spiele: Heimrecht mit Rückspielen Tauschen

Für gewählte Spiele:

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

Abbildung 39 Absetzung bei markierten Spielen widerrufen

Wird ein Spiel mit dem Icon („Bearbeiten“) im Bearbeitungsmodus geöffnet, ist es ebenfalls möglich, dieses Spiel abzusetzen, bzw. die Absetzung kann storniert werden. Mit dem Button „Spiel absetzen“ wird die Absetzung des Spiels durchgeführt. Falls dieses Spiel bereits abgesetzt ist, kann die Absetzung mit dem Button „Absetzung stornieren“ widerrufen werden. Diese Veränderungen werden sofort nach der Sicherheitsabfrage durchgeführt. Es ist nicht mehr notwendig den Button „Speichern“ zu betätigen.

Spiel bearbeiten psb 072

Hier können Sie ein Pokalspiel bearbeiten

Grunddaten

Saison: 08/09
 Staffelname: Runde 1
 Spielklasse: Kreispokal
 Status: Spiel geplant

Spielstätte: 0100343701 Stadion Mühlenholweg

Schiedsrichter: Es wurde noch kein Schiedsrichter angesetzt.

Spielkennung	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft	HT	GT	Sonderereignis	Sonderwertung
110615002	0111	1500	BG Elze	SC Garbsen				

Abbildung 40 Ein Spiel im Bearbeitungsmodus absetzen

3.4.3 Heimrechttausch

Ist bei einem Spiel ein Heimrechttausch durchzuführen, muss zunächst das betroffene Spiele mithilfe der Checkbox markiert werden (einzeln, mehrere oder, wenn notwendig, alle) und der Button „Tauschen“ betätigt werden. Nach der Sicherheitsabfrage wird der Heimrechttausch aller markierten Spiele durchgeführt, ein Speichern ist danach nicht mehr notwendig.

<input type="checkbox"/>	▽ Spielkennung	▽ Sptg	▽ Datum	Anstoß	▽ Heimmannschaft	▽ Gastmannschaft	▽ Status
<input type="checkbox"/>	110615001	1	0111	1500	SC Alferde	FC Rethen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615002	1	0111	1500	BG Elze	SC Garbsen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615003	1	0111	1500	MTV Ilten	1.FC Burgdorf	Spiel geplant
<input checked="" type="checkbox"/>	110615004	1	0111	1500	FC Springe	1.FC Wunstorf	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615005	1	0111	1500	MTV Eltze	FC Wacker Neustadt	Spiel geplant
<input checked="" type="checkbox"/>	110615006	1	0111	1500	MTV Dedenhausen	BSV Gleidingen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615007	1	0111	1500	Heesseler SV	FC Bennigsen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615008	1	0111	1500	FC Eldagsen	MTV Rethmar	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615009	1	0111	1500	SC Empelde	MTV Engelbostel-Schulenburg	Spiel geplant
<input checked="" type="checkbox"/>	110615010	1	0111	1500	MTV Immensen	1.FC Brelingen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615011	1	0111	1500	FC Mecklenhorst	FC Burgwedel	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615012	1	0111	1500	SC Hemmingen-Westerfeld	MTV Meyenfeld	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615013	1	0111	1500	DJK Sparta Langenhagen	Inter Burgdorf	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615014	1	0111	1500	FC Lehrte	FC Neuwarmbüchen	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615015	1	0111	1500	FSC Bolzum-Wehmingen	MTV Lemmie	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110615016	1	0111	1500	FC YU 96	RSV Seelze	Spiel geplant

Für gewählte Spiele: Heimrecht mit Rückspielen

Für gewählte Spiele:

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

Abbildung 41 Heimrechttausch bei markierten Spielen

Wird zusätzlich die Checkbox „mit Rückspielen“ aktivieren, werden die Heimrechte bei den markierten Spielen und, falls vorhanden, bei den entsprechenden Rückspielen ebenfalls getauscht.



Hinweis: Wurde bei der Planung des Pokals die Funktion „Verwendete Heimspielstätten“ benutzt, so werden bei jedem Heimrechttausch die jeweilige Heimspielstätte der neuen Heimmannschaft, sofern vorhanden, bei betroffenen Spielen als die Spielstätte entsprechend eingesetzt.

3.5 Schritt 5: Ergebnisse erfassen

Nach der Freigabe einer Runde bekommt die Tabelle mit den Spielen dieser Runde zwei zusätzliche Eingabefelder für „Heim Tore“ und „Gast Tore“, hier können die Spielergebnisse eingetragen / verändert werden. Dies ist natürlich nur bei den Spielen möglich, die bereits statt gefunden haben – Anstoßdatum / Uhrzeit der Spiele liegen in der Vergangenheit. Eingetragene Endergebnisse werden erst nach dem Speichern übernommen.

Spiele
Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.

Spielkennung	Sptg	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft	HT	GT	Status
110413001	1	0206	1830	SC Wedemark	JSG B./Poggenhagen			Schiri geplant
110413002	1	0106	1700	SC Langenhagen	FSC Bolzum/W. (Sehnde-Süd)			Spiel geplant
110413003	1	2305	1500	Basche United II (Barsingh.)	Heesseler SV II			Spiel geplant
110413004	1	2305	1500	Wa. Osterwald	TSV Mühlenfeld			Schiri geplant
110413005	1	2205	1800	TSV Havelse	FC Lehrte			Spiel geplant

Für gewählte Spiele: Heimrecht mit Rückspielen Tauschen
Für gewählte Spiele: Spiele absetzen Absetzung stornieren

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

Drucken Speichern

Abbildung 42 Ergebnisse erfassen in der Gesamtliste

Wenn ein Spiel aus der Liste mit dem Icon „Bearbeiten“ geöffnet wird, gibt es ebenfalls die Möglichkeit in der Detailbearbeitung das Spielergebnis einzutragen oder zu verändern. Eingetragene Ergebnisse werden nach dem Speichern übernommen.

Spiel bearbeiten tsb 072
Hier können Sie ein Turnierspiel bearbeiten

Grunddaten

Saison: 07/08
Staffelname: Runde 1
Spielklasse: Kreisturnier
Status: Schiri geplant

Spielstätte: 0100342903 Hartpl. Misburg Ändern Löschen

Funktion	Ausweis	Name	Verein
Schiedsrichter	011000139786	Döring, Dominik	FC Lehrte v.1947 e.V.

Spielkennung	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft	HT	GT	Sonderereignis	Sonderwertung
110413004	2305	1500	Wa. Osterwald	TSV Mühlenfeld	4	2		

Drucken Zurück Spiel absetzen Änderungen verwerfen Speichern

Abbildung 43 Endergebnis zum Spiel im Bearbeitungsmodus

Hinweis: Die Funktion Freigabe von Ergebnissen wird im Pokalspielbetrieb nicht unterstützt. Die Ergebnisfreigabe ist nur über die Applikation „Ergebnisdienst“ möglich. Wurden die Ergebnisse vom Ergebnisdienst freigegeben, ist keine Änderung des Ergebnisses mehr über den Pokalspielbetrieb möglich. In der Liste der Spiele werden freigegebene Spiele mit dem Status „Spiel anerkannt“ versehen.

Wurden die Endergebnisse bei den Spielen der aktuellen Runde eingetragen, so kann die Runde ausgewertet werden, um die Gewinner-Mannschaften für die nächste Runde zu qualifizieren.

3.6 Sonderereignisse und Sonderwertungen

Erst nach der Freigabe einer Runde eröffnen sich zusätzliche Möglichkeiten, die Sonderereignisse oder Sonderwertungen für die Spiele zu erfassen, wie es im Ergebnisdienst üblich ist. Alle Veränderungen werden ebenfalls erst mit dem Button „Speichern“ übernommen.

Hinweis: Eingabe von Sonderereignissen oder Sonderwertungen sind nur für die Spiele möglich, die bereits statt gefunden haben – Anstoßdatum / Uhrzeit der Spiele liegen nicht in der Zukunft.

Spiel bearbeiten
tsb 072

Hier können Sie ein Turnierspiel bearbeiten

Grunddaten

Saison: 07/08
 Staffelname: Achtelfinale
 Spielklasse: Kreispokal
 Status: Schiri geplant

Spielstätte: 0100004011 AWD-Arena

Funktion	Ausweis	Name	Verein
Schiedsrichter	010000122897	Leppert, Florian	Heesseler SV v.1973 e.V.
1. Assistent	010000120866	Galle, Tobias Leonhardt	TSV Mariensee-Wulfelade e.V.

Spielkennung	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft	HT	GT	Sonderereignis	Sonderwertung
110303017	2104	1500	SC Empelde	SV Ihme-Roloven	2	3	<input type="text" value=""/>	Testspiel


Abbildung 44 Sonderereignisse und Sonderwertung

Die Sonderereignisse wie Ausfall, Nichtantritt der Mannschaft(en), Abbruch und Annullierung sind dabei nur dann möglich, wenn kein Endergebnis eingegeben wurde.

Die Sonderwertungen wie Sportgerichtsurteil, Verwaltungsentscheid, Wertung der Spielinstanz oder Testspiel sind dagegen nur zusammen mit einem Endergebnis möglich.

3.7 Schritt 6: Runde auswerten

Liegen zu den Spielen einer Runde die Ergebnisse vor, so kann diese Runde ausgewertet werden, um die Mannschaften für die nächste Runde zu qualifizieren. Die gemeldeten Spiele der Runde bilden die Voraussetzung für die Übernahme der Gewinnmannschaften in den Mannschaftspool der Nachfolgerunde.

Wird in dem Karteireiter „Runden“ eine Runde mit dem Icon  („Bearbeiten“) im Bearbeitungsmodus geöffnet, so kann der Anwender durch den Button „Runde auswerten“ auf der Folgeseite entsprechend die Auswertung der Runde vornehmen. Auf dieser Seite sind die Paarungen aktuellen Runde samt Endergebnissen zu den Spielen abgebildet.

Hinweis: Eine Auswertung der Runde ist nur möglich sofern die Runde freigegeben wurde und eine Nachfolgerunde bereits angelegt ist, andernfalls wird der Button „Runde auswerten“ ausgeblendet.

Runden auswerten tsb 051					
Hier können Mannschaften für die nächste Runde markiert werden					
Heimmannschaft		HT	GT		Gastmannschaft
JSG Brockum	<input checked="" type="checkbox"/>	5	2	<input type="checkbox"/>	TSV Bramstedt
JSG AS Hachelal	<input checked="" type="checkbox"/>	1	2	<input type="checkbox"/>	Basche United II (Barsingh.)
JSG Holzhausen-B.	<input checked="" type="checkbox"/>	3	4	<input type="checkbox"/>	TSV Schwaförden
JSG Forstbachtal	<input type="checkbox"/>	7	2	<input checked="" type="checkbox"/>	TV Stuhr II
JSG Bruchhausen-Vilsen	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	<input type="checkbox"/>	JSG Barenburg I
JSG Marhorst II	<input type="checkbox"/>	2	1	<input checked="" type="checkbox"/>	JSG Düngen / Heinde
FC Sulingen	<input type="checkbox"/>	3	2	<input checked="" type="checkbox"/>	JSG Drentwede
TVE Nordwohld	<input checked="" type="checkbox"/>	1	4	<input type="checkbox"/>	JSG Diepholz
JSG Wehrbleck II	<input type="checkbox"/>	2	0	<input checked="" type="checkbox"/>	JSG Sachsenhagen/Lüdersfeld
JSG Kaspel	<input type="checkbox"/>	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>	VFR Evesen
TSV Eintracht Bückeberge	<input type="checkbox"/>	3	1	<input checked="" type="checkbox"/>	FC Syke 01
JSG Heerde-Kuppendorf	<input checked="" type="checkbox"/>	2	1	<input type="checkbox"/>	TSV Wetschen
JSG Düdinghausen-Deb.	<input type="checkbox"/>	2	1	<input checked="" type="checkbox"/>	JSG Enzen/Niedermöhren 2
JSG Heiligenfelde	<input checked="" type="checkbox"/>	1	0	<input type="checkbox"/>	JSG Gessel-Leerssen
Barnstorfer SV	<input checked="" type="checkbox"/>	2	4	<input type="checkbox"/>	1.FC Wunstorf II
JSG Kaspel	<input checked="" type="checkbox"/>	3	2	<input type="checkbox"/>	SV Todenmann

Seite 1/1 (16 Treffer insgesamt)

Abbildung 45 Auswertung der Runde

Mit den Checkboxes sollen die Mannschaften markiert werden, die in der nächsten Runde spielen sollen. Mit dem Button „Speichern“ werden die Daten übernommen und danach stehen die Mannschaften im Mannschaftspool der nächsten Runde für weitere Planungen zur Verfügung.

Hinweis: Es ist grundsätzlich möglich, die Runde auch ohne vorhandene Spielergebnisse auszuwerten. Beachtet werden muss, dass nur **eine** Mannschaft pro Spiel in die nächste Runde übernommen werden kann. Dabei ist es belanglos, ob es der tatsächlicher Gewinner oder Verlierer der Partie ist.

Spielmodus

Rückspiel: Mannschaften beim Start:

Spieltage:

Spieltag 1: bis:

Mannschaften dieser Runde

Mannschaftspool der Runde:

Mannschaften der Runde:

- MTV Meyenfeld
- Heesseler SV
- MTV Immensen
- TSV Schloß-Ricklingen
- FC Neustadt II
- FC Burgwedel
- SV Germania Grasdorf
- FSC Bolzum-Wehmingen
- Germ. Grasdorf II.
- SC Völkßen

Freilose der Runde:

- FC Rethen
- BSV Gleidingen
- TSV Friesen Hänigsen
- FC Neuwarmbüchen

Abbildung 46 Freilose der Runde sind automatisch für die nächste Runde qualifiziert

4. Zuordnung der Spielstätten in den Runden und Spielen

Neben der Zuordnung von Spielstätten zum Pokal, können auch den Runden und Spielen einzelne Spielstätten zugeordnet werden. Dabei ist zu beachten, dass eine dem Pokal zugeordnete Spielstätte als Vorgabe für jede neue Runde dieses Pokals gilt sowie eine einer Runde zugeordnete Spielstätte als Vorgabe bei der Generierung der Spiele dieser Runde übernommen wird.

Wichtig: Das nachträgliche Ändern der Pokals-Spielstätte (Spielstättenzuteilung im Karteireiter „Grunddaten“ des Pokals) hat **keine** Auswirkung auf die bereits vorhandenen Spielstättenzuordnungen. Nur bei der Anlage einer **neuen** Runde werden die neuen Angaben übernommen.

4.1 Spielstätte in den Pokalrunden

Angaben für die Spiele dieser Runde

Spielstätte:

Spielstättengröße:

Anstoßzeit: Spielzeit:

Halbzeiten: Halbzeitpause:

Pausenzeit:

Abbildung 47 Zuordnung der Spielstätte bei der Bearbeitung einer Runde

Wurde in dem Karteireiter „Runden“ bzw. bei der Anlage einer neuen Runde eine Runde zum Bearbeiten geöffnet, so kann die Zuteilung einer Spielstätte vorgenommen werden. Im unteren Bereich der Seite, unter „Angaben für die Spiele dieser Runde“, ist hierzu ein entsprechender Button zu finden.

Wurde bei der Planung des Pokals die Funktion „Verwende Heimspielstätten“ benutzt, entfällt an dieser Stelle die Möglichkeit, der Runde eine Spielstätte zu zuteilen.

Als Standardvorgabe für jede neue Runde wird, sofern eingegeben, die Spielstätte des Pokals angezeigt. Bei der Spielplangenerierung wird allen Spielen der Runde die Spielstätte der aktuellen Runde zugeordnet. Das nachträgliche Ändern der Spielstätte der Runde wirkt sich auf alle Spiele der Runde aus. Für die Spiele der Runde kann die Spielstättengröße angegeben werden. Mögliche Werte sind „ganzer Platz“, „halber Platz“, „viertel Platz“, „achtel Platz“.

Wichtig: Bereits geänderte Zuordnungen der Spielstätten in den einzelnen Spielen einer Runde werden bei der nachträglichen Veränderung der Spielstätte dieser Runde mit neuen Werten überschrieben! Aktuell wird vom System noch keine Prüfung der Spielstättenbelegung und -reservierung für die generierten Spiele durchgeführt.

4.2 Spielstätte suchen

Auf den Button „Hinzufügen“ klicken. In der Suchmaske können der Ort und/oder der Name der gesuchten Spielstätte eingeben und mit dem entsprechenden Button die Suche gestartet werden.

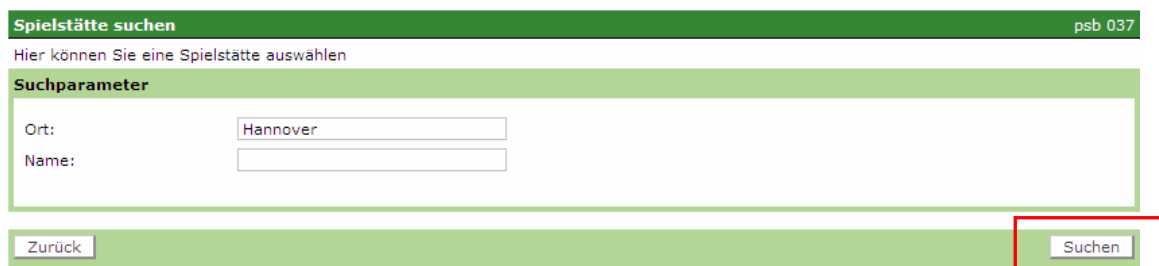




Abbildung 48 Suchmaske „Spielstätte suche“

Falls die Suche erfolgreich war, bekommt der Anwender eine Trefferliste der Spielstätten, die Gebiets-Berechtigungen des Anwenders werden dabei berücksichtigt. Mit dem Icon  („Auswählen“) kann die passende Spielstätte übernommen werden.



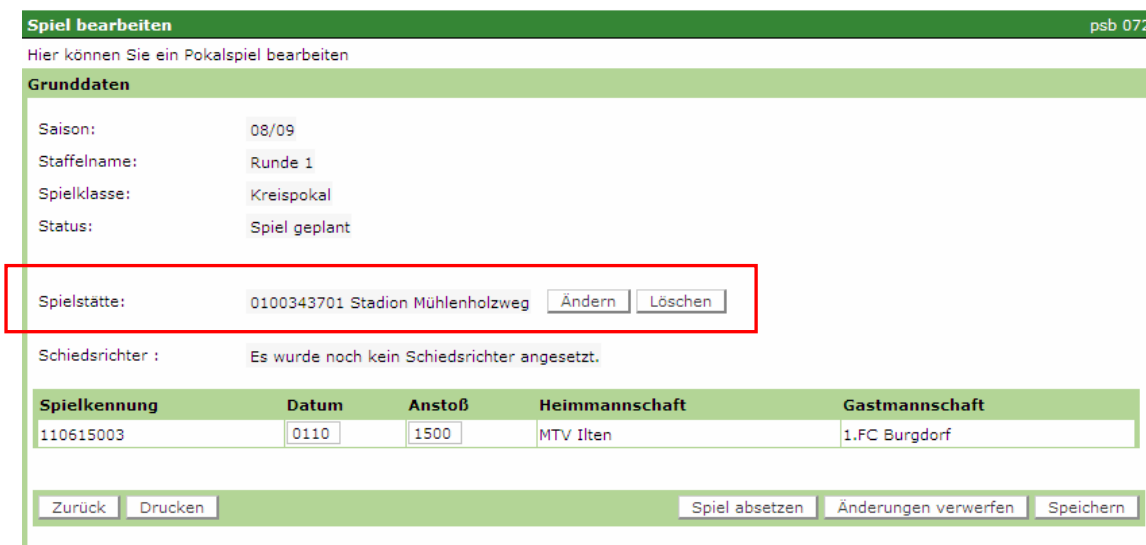
Name	Gebiet	Adresse
A-Platz, Borussia	Kreis Hannover-Stadt	30179 Hannover-Vahrenheide, Großer Kolonnenweg 31
B-Platz, Borussia	Kreis Hannover-Stadt	30179 Hannover-Vahrenheide, Großer Kolonnenweg 31
Hartpl. Borussia	Kreis Hannover-Stadt	30179 Hannover-Vahrenheide, Großer Kolonnenweg 31
Kleinfeld, TV Bad.	Kreis Hannover-Stadt	30455 Hannover-Badenstedt, Salzhemmendorfer Str. 12
An der Mühle, Croatia	Kreis Hannover-Stadt	30559 Hannover-Anderten, Zur Mühle 35
A-Platz, Damla Genc	Kreis Hannover-Stadt	30419 Hannover-Ledeburg, Buschriede
B-Platz, Damla Genc	Kreis Hannover-Stadt	30419 Hannover-Ledeburg, Buschriede
A-Platz, Davenstedt	Kreis Hannover-Stadt	30455 Hannover, Geveker Kamp
Hartpl. Davenstedt	Kreis Hannover-Stadt	30455 Hannover, Geveker Kamp
A-Platz, Eintracht	Kreis Hannover-Stadt	30173 Hannover-Südstadt, Hoppenstedtstr.

Abbildung 49 Spielstätten Trefferliste

Der Button „Zurück“ leitet zu der Detailansicht „Runde bearbeiten“ ohne Spielstättenübernahme.
 Der Button „Suche anpassen“ öffnet die Suchmaske erneut, dabei bleiben zuletzt eingetippte Werte erhalten.
 Der Button „Neue Suche“ öffnet die Suchmaske mit leeren Eingabefeldern.

4.3 Spielstätte in Spielen

Zu jedem Pokalspiel kann manuell eine Spielstätte zugeordnet werden. Als Standardwert wird die Spielstätte der zugehörigen Runde angezeigt, falls diese entsprechend zugeteilt wurde.



Spiel bearbeiten psb 072

Hier können Sie ein Pokalspiel bearbeiten

Grunddaten

Saison: 08/09
 Staffelname: Runde 1
 Spielklasse: Kreispokal
 Status: Spiel geplant

Spielstätte: 0100343701 Stadion Mühlenholzweg

Schiedsrichter : Es wurde noch kein Schiedsrichter angesetzt.

Spielkennung	Datum	Anstoß	Heimmannschaft	Gastmannschaft
110615003	0110	1500	MTV Ilten	1.FC Burgdorf

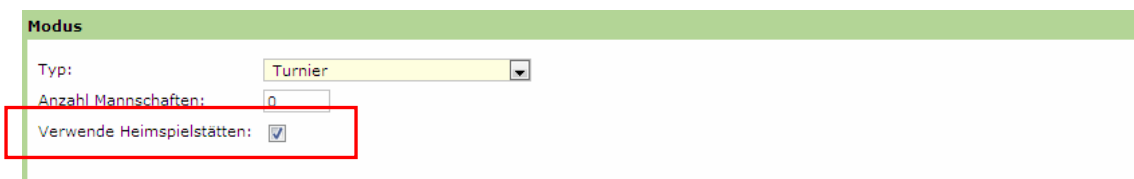
Abbildung 50 Spielstätte in einem Spiel

Im Bereich „Grunddaten“ leitet der Button „Hinzufügen“, bzw. „Ändern“ den Anwender zu der Spielstätten-Suchmaske.

Der Suchvorgang wurde bereits im Kapitel 4.2 „**Spielstätte suchen**“ beschrieben.

4.4 Sonderfall: Heimspielstätten

Sofern die Checkbox „Verwende Heimspielstätten“ in dem Karteireiter Grunddaten aktiviert wurde, greift der im Kapitel 4.1 beschriebene Automatismus mit der Vererbung der Spielstätte nicht. Es werden, sofern vorhanden, in alle Pokalspiele die jeweiligen Heimspielstätten der Heimmannschaft übernommen. Ist für eine Mannschaft keine Heimspielstätte bekannt, wird diesem Spiel keine Spielstätte zugeordnet. Die Zuordnung muss in diesem Fall manuell erfolgen. Siehe oben unter „**Spielstätte in Spielen**“.



Modus

Typ: Turnier

Anzahl Mannschaften: 0

Verwende Heimspielstätten:

Abbildung 51 Aktivierte Option „Verwende Heimspielstätten“

5. Pokalplanung mit Platzhalter

In den ersten Kapiteln wurde eine Planung des Pokals beschrieben, wenn die Mannschaften eindeutig einem Verein zugeordnet sind oder frei angelegt wurden. Somit konnten immer nur die Paarungen der ersten Runde festgelegt werden und die Folgerunden konnten erst geplant werden, wenn alle Spiele der vorhergehenden Runde gespielt und ausgewertet waren.

Durch die Einführung von Platzhaltern werden Pokale komplett planbar, daher können auch Paarungen angelegt werden, bei denen die Mannschaften noch nicht bekannt sind. Somit wird ermöglicht, dass sich die Spiele von aufeinander folgenden Runden überlappen.

Es wird unterschieden zwischen „Platzhalter der 1. Runde“ und „Platzhaltern für Folgerunden“.

5.1 Einschränkungen bei der Planung mit Platzhaltern

Für beide Arten von Platzhaltern gelten folgende Regeln:

- Wird ein Platzhalter in einem Spiel als Heim-Mannschaft gesetzt und ist die Option „Heimspielstätte verwenden“ ausgewählt, darf keine Spielstättenzuweisung vorgenommen werden.
- Wird in einem Spiel ein Platzhalter durch eine Heimmannschaft ersetzt und ist die Option „Heimspielstätte verwenden“ ausgewählt, wird automatisch die Spielstätte der Heimmannschaft, sofern vorhanden, dem Spiel zugewiesen.
- Spiele mit Platzhaltern werden nicht in der Schiedsrichteranzetzung angezeigt.
- Spiele mit Platzhaltern können nicht mit einem Ergebnis belegt werden.
- Platzhalter können frei bezeichnet werden. Wurden die Platzhalter mit realen Mannschaftsnamen belegt, ist trotzdem keine Ergebniseingabe möglich.
- Die Spiele der Runde mit Platzhaltern können nicht ausgewertet werden.
- Platzhalter können kein Freilos werden.

Platzhalter der ersten Runde dienen dazu, einen Pokal schon planen zu können, obwohl noch nicht alle Teilnehmer bekannt sind, z. B. wenn sich einige Mannschaften noch über vorher stattfindende Wettbewerbe qualifizieren müssen.

Platzhalter der ersten Runde können durch eine beliebige Mannschaft aus dem Spielbetrieb oder eine frei angelegte Mannschaft ersetzt werden, eine Rückersetzung eines Platzhalters ist möglich, solange kein Ergebnis vorhanden ist oder die Mannschaft per Freilos eine Runde weitergekommen ist.

Platzhalter der Folgerunde bekommen automatisch die Bezeichnung „Sieger aus Spiel XYZ“, wobei „XYZ“ für die Spielkennung des Siegerspiels ermittelt wird. Der Name kann jederzeit den individuellen Bedürfnissen angepasst werden, hierbei sollte jedoch bedacht werden, dass die Namensgebung einen Bezug auf das vorhergehende Spiel haben sollte. Die Platzhalter der Folgerunde werden über die Spielauswertung ersetzt.

5.2 Platzhalter der 1. Runde

5.2.1 Platzhalter anlegen

Die Anlage eines Pokals erfolgt wie bereits im Kapitel 3.1 **Schritt 1: Grunddaten anlegen** beschrieben. Nachdem der Pokal angelegt ist, werden die Mannschaften zugeordnet.



Abbildung 52 Verwaltung der Platzhalter im Karteireiter „Mannschaften“

Auf dem Karteikartenreiter „Mannschaften“ führt der Button „Platzhalter verwalten“ entsprechend zur Verwaltung der Platzhalter der ersten Runde.

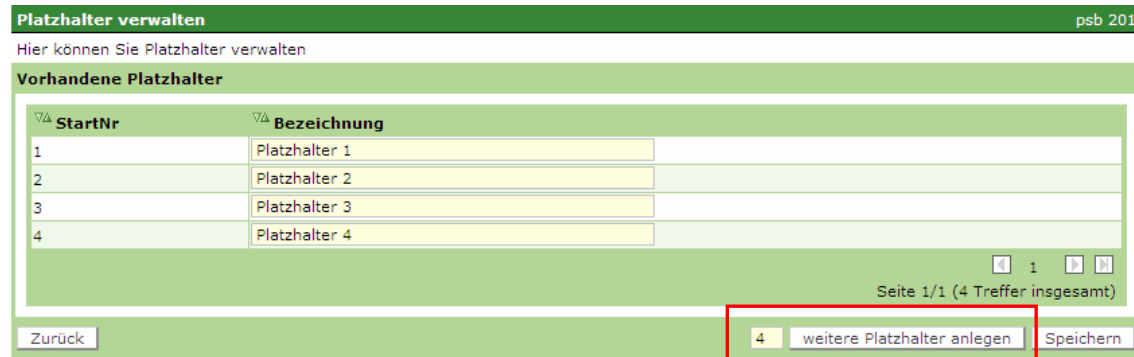


Abbildung 53 Funktion „Platzhalter anlegen“

Auf der Seite „Platzhalter verwalten“ kann der Anwender die Platzhalter für die erste Runde des Pokals erstellen, dazu wird die benötigte Anzahl im Eingabefeld eingegeben und der Button „weitere Platzhalter anlegen“ angeklickt. Die erstellten Platzhalter werden sofort in der Liste sichtbar. Speichern ist danach nicht notwendig – die erstellten Platzhalter stehen sofort zur Verfügung. Es können gleichzeitig bis zu 99 Platzhaltern angelegt werden. Der Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

Die Platzhalter werden automatisch durchnummeriert und bekommen dadurch die Startnummern.

Die Namen der Platzhalter können jederzeit geändert werden, entweder direkt nach der Erzeugung oder aber später im Reiter „Mannschaften“ über „Platzhalter verwalten“. Das Anpassen der Namen der Platzhalter muss mit dem Button „Speichern“ abgeschlossen werden.

Es ist nicht zu empfehlen, den Platzhaltern die Namen der Vereinsmannschaften zu geben, damit werden spätere Verwechslungen vermieden.

5.2.2 Platzhalter der 1. Runde entfernen

Durch Markieren und Betätigen des Buttons „Entfernen“ auf der Seite „Mannschaften“, können die Platzhalter der ersten Runde aus dem Pokal entfernt werden.



Pokal bearbeiten psb 040

Diese Mannschaften des Pokals können Sie bearbeiten

Grunddaten **Mannschaften** Runden Spiele

Mannschaften

Hier finden Sie die Liste der bereits erfassten Mannschaften.

<input type="checkbox"/>	StartNr	Bezeichnung	Verein/Verband	Runden
<input type="checkbox"/>	1	Platzhalter 1	Platzhalter	-
<input type="checkbox"/>	2	Platzhalter 2	Platzhalter	-
<input checked="" type="checkbox"/>	3	Platzhalter 3	Platzhalter	-
<input checked="" type="checkbox"/>	4	Platzhalter 4	Platzhalter	-

Gewählte Mannschaften

Seite 1/1 (4 Treffer insgesamt)

Drucken Platzhalter ersetzen Platzhalter verwalten Mannschaft anlegen Mannschaft suchen

Abbildung 54 Platzhalter der 1. Runde entfernen

Falls bereits die Spielpläne mit den Platzhaltern generiert sind, werden in der Spalte „Runden“ entsprechende Zuordnungen angezeigt. Ist der zu entfernende Platzhalter bereits einer Runde zugeordnet, so wird dieser Platzhalter trotzdem, aber mit einer zu bestätigenden Hinweismeldung, entfernt.

Wichtig: Es ist nicht zu empfehlen, die Platzhalter auf diesem Weg aus dem Pokal zu entfernen, wenn bereits Spiele mit diesen Platzhaltern generiert sind. Zuerst sollte die betroffene Paarung aus dem Spielplan herausgenommen werden.

5.2.3 Die erste Runde mit Platzhaltern planen

Wenn alle benötigten Platzhalter erzeugt und/oder die Mannschaften hinzugefügt wurden, können die Runden geplant werden. Die Reihenfolge zur Erstellung der Platzhalter und Zuteilung der Vereinsmannschaften zum Pokal ist beliebig, es können erst die Mannschaften hinzugefügt und dann die Platzhalter angelegt werden oder umgekehrt.

Die Anlage der ersten Runde erfolgt wie bereits im Kapitel 3.3 **Schritt 3: Runden anlegen und bearbeiten** beschrieben.



Pokal bearbeiten psb 040

Diese Mannschaften des Pokals können Sie bearbeiten

Grunddaten **Mannschaften** Runden Spiele

Mannschaften

Hier finden Sie die Liste der bereits erfassten Mannschaften.

StartNr	Bezeichnung	Verein/Verband	Runden
<input type="checkbox"/> 1	Platzhalter 1	Platzhalter	-
<input type="checkbox"/> 2	Platzhalter 2	Platzhalter	-
<input type="checkbox"/> 3	Platzhalter 3	Platzhalter	-
<input type="checkbox"/> 4	Platzhalter 4	Platzhalter	-
<input type="checkbox"/> 5	Preussen Hameln	SPVG Preussen Hameln 07 e.V.	-
<input type="checkbox"/> 6	SV Ramlingen-Ehlershausen	SV Ramlingen-Ehlershausen e.V.	-
<input type="checkbox"/> 7	SC Langenhagen	SC Langenhagen e.V.	-
<input type="checkbox"/> 8	TSV Havelse	TSV Havelse v.1912 e.V.	-
<input type="checkbox"/> 9	BSV SW Rehden	BSV Schw Rehden e.V.	-
<input type="checkbox"/> 10	Heesseler SV	Heesseler SV v.1973 e.V.	-

Gewählte Mannschaften

Seite 1/2 (16 Treffer insgesamt)

Drucken Platzhalter ersetzen Platzhalter verwalten Mannschaft anlegen Mannschaft suchen

Abbildung 55 Platzhalter der 1. Runde und Vereinsmannschaften in der Liste „Mannschaften“

In dem folgenden Beispiel wurde die erste Runde als KO-Runde mit 16 Mannschaften beim Start angelegt. Im Mannschaftspool der ersten Runde stehen alle zuvor erstellten Platzhalter sowie dem Pokal zugeteilte Vereinsmannschaften zur Verfügung.

Spielmodus

Rückspiel: Mannschaften beim Start: 16

Spieltag 1: 01.11.2008 bis: 07.11.2008

Mannschaften dieser Runde

Mannschaftspool der Runde:

- Platzhalter 1
- Platzhalter 2
- Platzhalter 3
- Platzhalter 4
- TSV Havelse
- SV Germania Grasdorf
- SV Ramlingen-Ehlershausen
- TSV Schloß-Ricklingen
- TSV Friesen Hänigsen
- SC Langenhagen
- Heesseler SV
- TSV Burgdorf
- Platzhalter 13
- Platzhalter 14
- Platzhalter 15
- Platzhalter 16

Mannschaften der Runde:

Freilose der Runde:

Abbildung 56 Platzhalter im Mannschaftspool der Runde

Die Zuteilung der verfügbaren Platzhaltern/Mannschaften in die Spielpaarungen erfolgt nach demselben Prinzip, dass im Kapitel 3.3.5 **Mannschaften einer Runde zuordnen (KO-Runde, Endrunde)** beschrieben wurde.

An dieser Stelle können gemischte Paarungen erstellt werden, es müssen lediglich oben beschriebene Regeln und Einschränkungen beachtet werden.

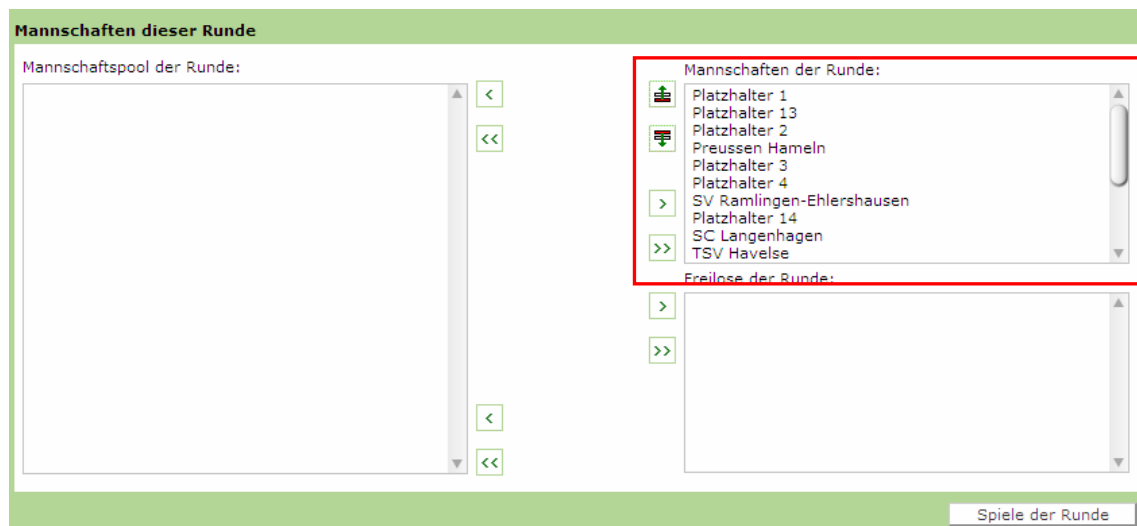


Abbildung 57 Spielplanung mit Platzhaltern der 1. Runde

Spiele

Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.

<input type="checkbox"/>	▽ Spielkennung	▽ Sptg	▽ Datum	Anstf	▽ Heimmannschaft	▽ Gastmannschaft	▽ Status
<input type="checkbox"/>	110618001	1	0111	1500	Platzhalter 1	Platzhalter 13	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110618002	1	0111	1500	Platzhalter 2	Preussen Hameln	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110618003	1	0111	1500	Platzhalter 3	Platzhalter 4	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110618004	1	0111	1500	SV Ramlingen-Ehlershausen	Platzhalter 14	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110618005	1	0111	1500	SC Langenhagen	TSV Havelse	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110618006	1	0111	1500	BSV SW Rehden	Heesseler SV	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110618007	1	0111	1500	Arminia Hannover	VfV Borussia Hildesheim	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110618008	1	0111	1500	Platzhalter 15	Platzhalter 16	Spiel geplant

Abbildung 58 Spiele der ersten Runde mit Platzhaltern

In den obigen Abbildungen wird ein Beispiel der gemischten Spielplanung gezeigt – Platzhalter und Vereinsmannschaften jeweils als Heim- bzw. Gastmannschaften.

Spiele mit Platzhaltern unterliegen keinen Einschränkungen im Bezug auf Absetzung, Heimrechttausch oder Terminänderungen, jedoch ist es nicht möglich, in diesen Spielen die Ergebnisse, Sonderereignisse oder Sonderwertungen einzugeben.

Spiele mit Platzhaltern werden in der Schiedsrichteransetzung nicht angezeigt.

5.2.4 Platzhalter ersetzen

Um bei Spielen mit Platzhaltern ein Ergebnis einzugeben, müssen die Platzhalter durch reale Mannschaften ersetzt werden, dies geschieht im Karteikartenreiter „Mannschaften“.



Pokal bearbeiten psb 040

Diese Mannschaften des Pokals können Sie bearbeiten

Grunddaten **Mannschaften** Runden Spiele

Mannschaften

Hier finden Sie die Liste der bereits erfassten Mannschaften.

StartNr	Bezeichnung	Verein/Verband	Runden
<input type="checkbox"/> 1	Platzhalter 1	Platzhalter	Runde 1
<input type="checkbox"/> 2	Platzhalter 2	Platzhalter	Runde 1
<input type="checkbox"/> 3	Platzhalter 3	Platzhalter	Runde 1
<input type="checkbox"/> 4	Platzhalter 4	Platzhalter	Runde 1
<input type="checkbox"/> 5	Preussen Hameln	SPVG Preussen Hameln 07 e.V.	Runde 1
<input type="checkbox"/> 6	SV Ramlingen-Ehlershausen	SV Ramlingen-Ehlershausen e.V.	Runde 1
<input type="checkbox"/> 7	SC Langenhagen	SC Langenhagen e.V.	Runde 1
<input type="checkbox"/> 8	TSV Havelse	TSV Havelse v.1912 e.V.	Runde 1
<input type="checkbox"/> 9	BSV SW Rehden	BSV Schw Rehden e.V.	Runde 1
<input type="checkbox"/> 10	Heesseler SV	Heesseler SV v.1973 e.V.	Runde 1

Gewählte Mannschaften

Seite 1/2 (16 Treffer insgesamt)

Abbildung 59 Platzhalter ersetzen im Karteireiter „Mannschaften“

Der Button „Platzhalter ersetzen“ führt zur dem entsprechenden Dialog, über den der Anwender zunächst nach den Vereinsmannschaften suchen bzw. neue Mannschaften anlegen kann, die später verfügbare Platzhalter ersetzen sollen.

Platzhalter ersetzen psb 200

Hier können Sie Platzhalter durch Mannschaften ersetzen

Platzhalter durch eine Mannschaft ersetzen

Startnr.	Bezeichnung	ersetzen durch Mannschaft
1	Platzhalter 1	Bitte Mannschaft auswählen
2	Platzhalter 2	Bitte Mannschaft auswählen
3	Platzhalter 3	Bitte Mannschaft auswählen
4	Platzhalter 4	Bitte Mannschaft auswählen
13	Platzhalter 13	Bitte Mannschaft auswählen
14	Platzhalter 14	Bitte Mannschaft auswählen
15	Platzhalter 15	Bitte Mannschaft auswählen
16	Platzhalter 16	Bitte Mannschaft auswählen

Gewählte Platzhalter

Seite 1/1 (8 Treffer insgesamt)

Abbildung 60 Platzhalter ersetzen im Karteireiter „Mannschaften“

Die Suche nach Mannschaften erfolgt nach demselben Prinzip, das bereits im Kapitel 3.2.1 **Mannschaftssuche** beschrieben wurde. Die aus der Trefferliste übernommenen Mannschaften stehen für die Ersetzung zur Verfügung.

Über den Button „Mannschaft anlegen“ können auch Mannschaften für die Ersetzung der Platzhalter angelegt werden. Die Anlage einer Mannschaft wurde im Kapitel 3.2.5 **Mannschaften anlegen** beschrieben. Die angelegte Mannschaft steht danach ebenfalls für die Ersetzung zur Verfügung.



Abbildung 61 Auswahlliste bei der Ersetzung der Platzhalter

Die Mannschaften, die sich z. B. durch einen vorhergehenden Wettbewerb qualifiziert haben, werden über „Mannschaften suchen“ ausgewählt. Die ausgewählten Mannschaften erscheinen dann in der Auswahlliste in der Spalte „ersetzen durch Mannschaft“. Nach der Zuordnung einer Mannschaft und dem Speichern wird anstelle des Platzhalters die entsprechende Mannschaft aufgeführt.



Abbildung 62 Gewählte Platzhalter rückersetzen

Über die Funktion „Gewählte Platzhalter rückersetzen“ kann eine bereits vorgenommene Ersetzung eines Platzhalters wieder rückgängig gemacht werden. Hierzu wird durch den Button „Platzhalter ersetzen“ im Karteikartenreiter „Mannschaften“ die Seite „Platzhalter ersetzen“ geöffnet.

Die rück zu ersetzenden Platzhalter müssen mit entsprechenden Checkboxes markiert werden. Der Button „rückersetzen“ macht die Ersetzung rückgängig.

Die Rückersetzung ist nur möglich, wenn noch kein Ergebnis für das Spiel vorliegt. Falls für die Mannschaft die rückersetzt werden soll, bereits ein Spiel mit Schiedsrichtern geplant war, so werden die Schiedsrichteransetzungen wieder rückgängig gemacht.

5.3 Platzhalter der Folgerunde

5.3.1 Platzhalter erzeugen

Erst wenn eine Nachfolgerunde zu der aktuellen Runde angelegt wurde, können die „Platzhalter für die Folgerunde“ erstellt werden. Hierzu wird auf der Seite „Runden bearbeiten“ der aktuellen Runde ein Button „PH für Folgerunde“ zur Verfügung gestellt.

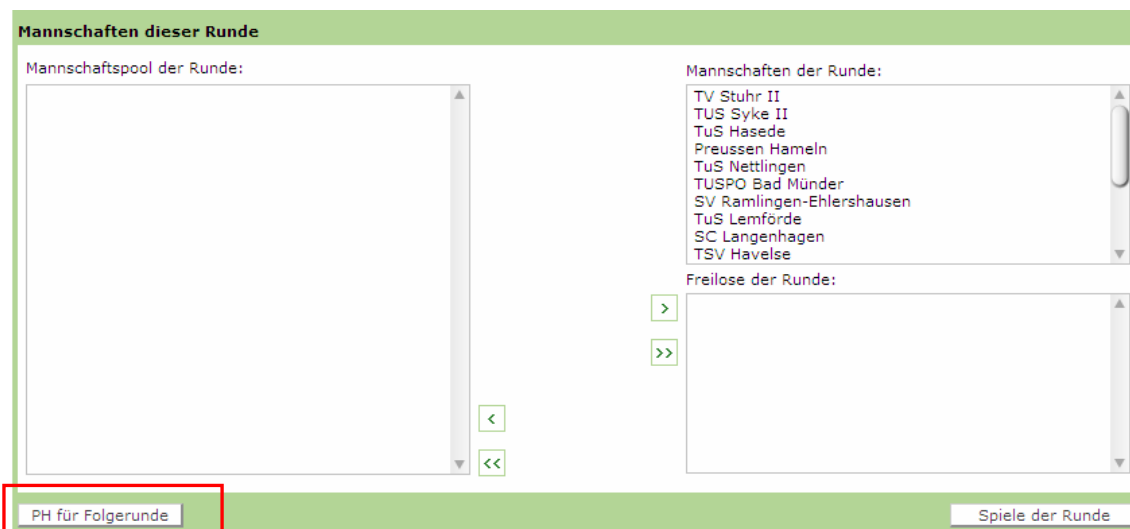


Abbildung 63 Gewählte Platzhalter rückersetzen

Wurde die aktuelle Runde noch nicht ausgewertet, so werden nach der Betätigung des Buttons „PH für Folgerunde“ die Platzhalter für die Folgerunde erstellt und stehen in der nächsten Runde für die Planung zur Verfügung. Die Platzhalter der Folgerunde bekommen automatisch bei der Generierung die Bezeichnung „Sieger aus Spiel XYZ“, wobei „XYZ“ für die entsprechende Spielkennung aus dem vorhergehendem Spiel steht.

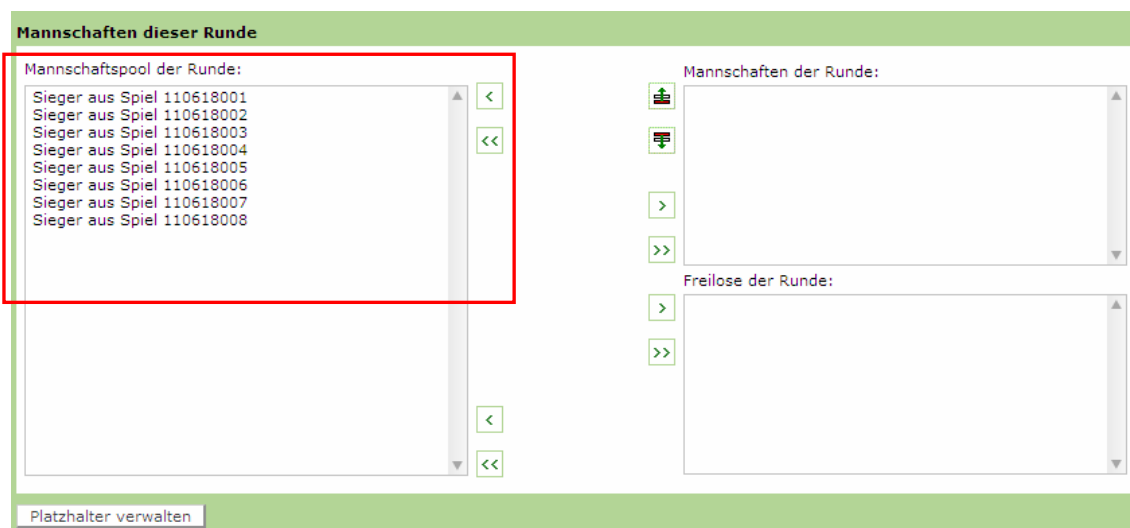


Abbildung 64 Sieger aus Spielen aus der Vorrunde



Über den Button „Platzhalter verwalten“ ist es möglich, den Platzhalten einen anderen Namen zu geben. Bei der Namensgebung der Platzhalter sollte darauf geachtet werden, einen Bezug zum vorhergehenden Spiel herzustellen.

Die Platzhalter „Sieger aus Spiel XYZ“ können, wie gewohnt, den Mannschaften der Runde zugewiesen werden, um die Paarungen der Runde zu erzeugen.

Spiele

Hier finden Sie die Liste der bereits für die gewählte Runde erfassten Spiele.

<input type="checkbox"/>	▽ Spielkennung	▽ Sptg	▽ Datum	Anstoß	▽ Heimmannschaft	▽ Gastmannschaft	▽ Status
<input type="checkbox"/>	110619001	2	0511	1700	Sieger aus Spiel 110618001	Sieger aus Spiel 110618003	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110619002	2	0511	1700	Sieger aus Spiel 110618002	Sieger aus Spiel 110618007	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110619003	2	0511	1700	Sieger aus Spiel 110618004	Sieger aus Spiel 110618006	Spiel geplant
<input type="checkbox"/>	110619004	2	0511	1700	Sieger aus Spiel 110618005	Sieger aus Spiel 110618008	Spiel geplant

Für gewählte Spiele: Heimrecht mit Rückspielen
 Für gewählte Spiele:

Seite 1/1 (4 Treffer insgesamt)

Abbildung 65 Spiele mit Platzhaltern der Folgerunde

Nachdem die Paarungen erstellt sind und die Runde gespeichert ist, können wieder Platzhalter für die Folgerunde erzeugt werden, vorausgesetzt die Folgerunde wurde angelegt und so fort.

5.3.2 Platzhalter der Folgerunde ersetzen

Die Platzhalter für Folgerunden werden automatisch ersetzt, wenn die Spiele der vorherigen Runde gespielt und ausgewertet sind.

Runden auswerten psb 051

Hier können Mannschaften für die nächste Runde markiert werden

Heimmannschaft	HT	GT	Gastmannschaft
TV Stuhr II <input checked="" type="checkbox"/>	5	2	<input type="checkbox"/> TUS Syke II
TuS Hasede <input type="checkbox"/>	2	3	<input checked="" type="checkbox"/> Preussen Hameln
TuS Nettlingen <input checked="" type="checkbox"/>	1	0	<input type="checkbox"/> TUSPO Bad Münder
SV Ramlingen-Ehlershausen <input type="checkbox"/>	2	4	<input checked="" type="checkbox"/> TuS Lemförde
SC Langenhagen <input checked="" type="checkbox"/>	5	1	<input type="checkbox"/> TSV Havelse
BSV SW Rehden <input type="checkbox"/>	0	3	<input checked="" type="checkbox"/> Heesseler SV
Arminia Hannover <input checked="" type="checkbox"/>	2	1	<input type="checkbox"/> VfV Borussia Hildesheim
TUS St.Hülfe-Heede <input checked="" type="checkbox"/>	3	2	<input type="checkbox"/> TuS GW Himmelsthür

Seite 1/1 (8 Treffer insgesamt)



Abbildung 66 Auswertung der Runde ersetzt die Platzhalter der Folgerunde

Sobald eine Runde freigegeben ist, werden die Spiele im DFBnet angezeigt. Spiele mit Platzhaltern werden angezeigt, es können jedoch keine Ergebnisse gemeldet werden.

Spiele mit Platzhaltern der Folgerunde erscheinen ebenfalls nicht in der Schiedsrichteransetzung.

5.3.3 Platzhalter der Folgerunde rückersetzen

Wenn eine Rundenauswertung rückgängig gemacht werden muss (Ergebnis wurde falsch gemeldet, erfolgreicher Widerspruch gegen die Spielwertung), ist wie folgt vorzugehen.

Die Freigabe der Runde in der der Platzhalter der Folgerunde verwendet wurde, muss aufgehoben werden. Die Rücknahme der Freigabe der Runde ist nur möglich, falls die Ergebnisse aus allen Spielen der Runde herausgenommen werden. Das Spiel mit der Mannschaft, für die die Rundenauswertung rückgängig gemacht werden soll, muss mithilfe des Icons  wieder in den Mannschaftspool der Runde überführt werden. Wenn jetzt nur anstatt Mannschaft A Mannschaft B in die Runde soll, so kann dies jetzt in der Rundenauswertung der vorherigen Runde geschehen. In der Folgerunde erscheint dann die andere Mannschaft und diese kann jetzt mit dem Icon  in die Spielplanung eingesetzt werden. Es ist nicht mehr notwendig, diese neue Mannschaft in die richtige Reihenfolge zu sortieren – dies wird vom System automatisch übernommen.

Steht noch nicht fest, wie das Spielergebnis sein wird, wird keine der beiden Mannschaften selektiert und der alte Platzhalter erscheint wieder in der folgenden Runde. Dann kann man das Spiel wieder in den Spielplan einfügen.

6. Navigation in der Liste der Pokale



Nach der Anmeldung mit der Rolle des Pokal-Administrators wird im Bereich „meine Pokale“ eine Liste von dem Anwender erstellten Pokale aufgelistet, insofern solche vorhanden sind. In der Liste werden nur die Pokale der aktuellen Saison angezeigt.




Kennung	Bezeichnung	Datum von bis	Mannschaften	MS-Art	Gebiet
10290	LA Herbst Pokal	01.10.08 - 20.12.08	36	Herren	Kreis Hannover-Land
10292	HL Herbst Pokal	01.11.08 - 19.07.09	16	Herren	Bezirk Hannover

Abbildung 67 Pokalliste im Bereich „meine Pokale“





Unter dem Karteireiter „Pokale in meinem Bereich“ werden alle Pokale aus den Spielgebieten angeboten, für die der Anwender entsprechende Berechtigung hat. Das Öffnen der Pokale aus dieser Liste ist je nach zugeleiteter Berechtigung nur im Ansichtsmodus sowie auch im Bearbeitungsmodus möglich.


Aus der Pokalliste kann der Anwender problemlos in die einzelnen Bereiche des Pokals navigieren. Durch die Icons  („Anzeigen“) oder  („Bearbeiten“) wird der Pokal jeweils im Ansicht- oder Bearbeitungsmodus geöffnet.


Mit dem Icon  („Mannschaften“) kann direkt zu der Mannschaftsliste des Pokals navigiert werden.

Mit dem Icon  („Runden“) wird die Liste der Runden des Pokals geöffnet.

Direkt zu der Seite „Spiele“ wird der Anwender mithilfe des Icons  („Spiele“) geleitet.

Mit den Icons  und  im unteren Bereich der Pokalliste kann schnell durch die Seiten der Trefferliste hin- und zurückblättert werden. Die Icons  oder  leiten je zum Anfang bzw. Ende der Liste der Pokale.

Die Pokale in der Liste können über das Icon  in der jeweiligen Spalte auf- oder absteigend sortiert werden.

Ein Pokal wird über den Icon  gelöscht, vorausgesetzt es existieren keine mit Ergebnissen versehene Spiele. Nach der Freigabe des Pokals wird das Lösch-Icon ausgeblendet.

7. Pokalsuche

Auf der Seite „Pokale suchen“ hat der Anwender die Möglichkeit, nach einem bestimmten Pokal zu suchen. Hier können verschiedene selbsterklärende Filter für eine erfolgreiche Suche verwendet werden.

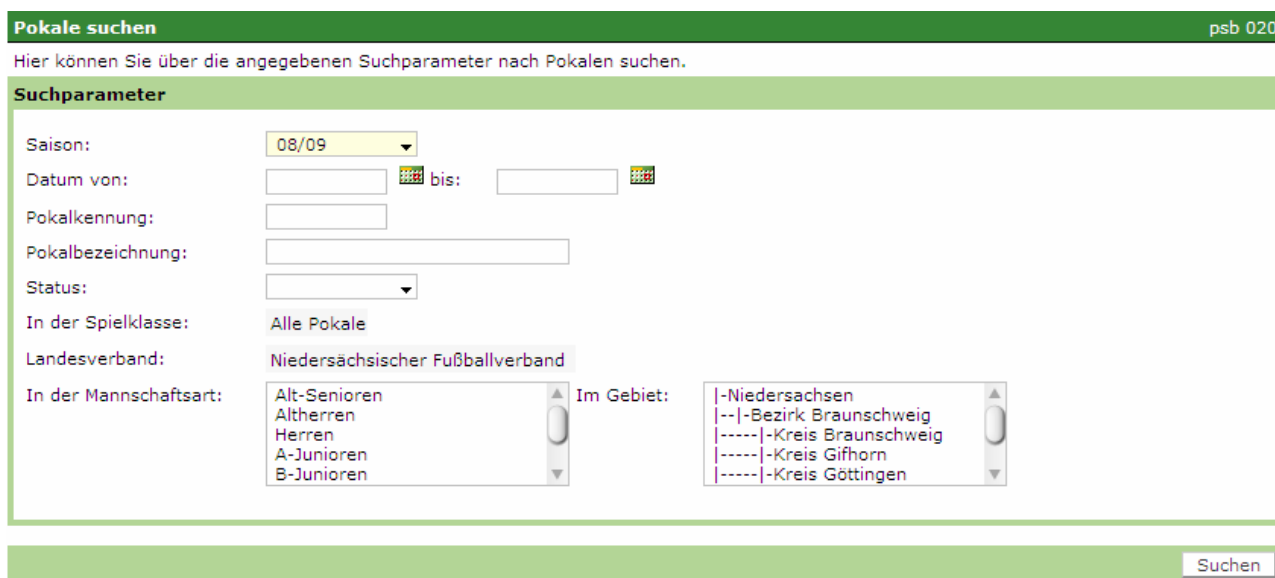



Abbildung 68 Pokale suchen

Die aktuelle Saison wird vom System automatisch vorgeschlagen, es können auch die Pokale vergangener Saisons durchsucht werden, hierzu muss diese entsprechend aus der Liste ausgewählt werden.

Die Felder „Datum von / bis“ erlauben nur die Eingaben im Format *TT.MM.JJJJ*. Es kann ebenfalls die bequeme Kalenderfunktion mit dem Icon  benutzt werden – das ausgewählte Datum wird dann automatisch aus dem Kalender in das entsprechende Datumsfeld übernommen.

Das Eingabefeld „Pokalkennung“ erfordert eine exakte Eingabe für eine erfolgreiche Suche – eine gültige, 6-stellige Pokalkennung.

Das Eingabefeld „Pokalbezeichnung“ erfordert dagegen keine exakten Eingaben, die min. Länge für die Eingabe ist dabei auf 2 Zeichen begrenzt. In diesem Fall wird die eingegebene Zeichenfolge für die Volltextsuche verwendet – das gesuchte Wort kann sowohl am Anfang wie in der Mitte oder am Ende des Satzes



DFB-MEDIEN

vorkommen. Es ist zu bedenken: je kürzer die eingegebene Zeichenfolge ist, umso größer, je nach Berechtigung, wird die Trefferliste sein.

Für weitere Sucheinschränkungen kann die Auswahl der passenden Mannschaftsart und/oder Gebiet verwendet werden. Mehrfachauswahl mit gedrückter Strg-Taste ist möglich. Wird keiner der angezeigten Mannschaftsarten markiert, so werden alle bei der Suche berücksichtigt. Bereits markierte Auswahlen können mit der fest gehaltenen Strg-Taste + linker Mausklick wieder herausgenommen werden.

8. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	Applikation in der Benutzerverwaltung	4
Abbildung 2	Rollen der Applikation Pokalspielbetrieb	5
Abbildung 3	Die Rolle eines Staffelleiters mit Gebietsrechten auf den regionalen Bereich.....	6
Abbildung 4	Die Rechte auf Mannschaftsarten und Spielklassen.....	6
Abbildung 5	Grunddaten bei der Anlage eines Pokals (Pflichtfelder sind gelb-markiert).....	7
Abbildung 6	Verwendung von Heimspielstätten.....	8
Abbildung 7	Ausrichter und Zusatzinformationen zum Pokal.....	8
Abbildung 8	Eine Spielstätte wurde dem Pokal zugeordnet.....	9
Abbildung 9	Neu erstellter Pokal in der Liste „meine Pokale“	9
Abbildung 10	Eine eindeutige Pokalkennung wird dem Pokal automatisch zugeordnet	10
Abbildung 11	Karteireiter „Mannschaften“ (noch keine Mannschaften ausgewählt!).....	10
Abbildung 12	Auswahlmaske für die Mannschaftssuche	11
Abbildung 13	Trefferliste Mannschaftssuche.....	11
Abbildung 14	Dem Pokal zugeteilte Mannschaften.....	12
Abbildung 15	Filter für die Vereinssuche.....	13
Abbildung 16	Trefferliste Vereinssuche.....	13
Abbildung 17	Ausgesuchte Vereine werden bei der Suche berücksichtigt	14
Abbildung 18	Trefferliste Mannschaften des Vereins.....	14
Abbildung 19	Neue Mannschaft wird erstellt und dem Pokal hinzugefügt	15
Abbildung 20	Mannschaften aus dem Pokal entfernen.....	15
Abbildung 21	Karteireiter „Runden“ (noch keine Runden angelegt)	16
Abbildung 22	Rudentypauswahl für die neue Runde	16
Abbildung 23	Anzahl der spielenden Mannschaften eingeben und die Spieltage generieren	17
Abbildung 24	Ein Spieltag wurde für die aktuelle Runde erzeugt	17
Abbildung 25	Zwei Spieltage werden erzeugt bei aktivierter Option „Rückspiel“.....	17
Abbildung 26	Angaben für die Spiele der aktuellen Runde, eine Spielstätte wurde der Runde zugeteilt.....	18
Abbildung 27	Erstellung der Endrunden – Spielmodus Typ „Endrunde“,32 Mannschaften am Start	19
Abbildung 28	Ein Beispiel der Endrunden mit 128 spielenden Mannschaften.....	20
Abbildung 29	Eine Runde zum Bearbeiten öffnen	21
Abbildung 30	Die Mannschaftspaarungen der Runde werden definiert.....	21
Abbildung 31	Die Spiele einer Runde in einer Liste	22
Abbildung 32	Freigabe des Pokals unter „Grunddaten“	23
Abbildung 33	Karteireiter „Spiele“	23
Abbildung 34	Alle „Spiele“ einer Runde werden aufgelistet	24
Abbildung 35	Veränderung an Datum / Anstoßzeiten in der Gesamtliste der Spiele.....	25
Abbildung 36	Datum / Anstoßzeiten im Bearbeitungsmodus Einzelspiele.....	26
Abbildung 37	Spiele absetzen nach Datum.....	26
Abbildung 38	markierte Spiele absetzen	27
Abbildung 39	Absetzung bei markierten Spielen widerrufen.....	27



Abbildung 40	Ein Spiel im Bearbeitungsmodus absetzen.....	28
Abbildung 41	Heimrechttausch bei markierten Spielen.....	28
Abbildung 42	Ergebnisse erfassen in der Gesamtliste.....	29
Abbildung 43	Endergebnis zum Spiel im Bearbeitungsmodus.....	29
Abbildung 44	Sonderereignisse und Sonderwertung	30
Abbildung 45	Auswertung der Runde.....	31
Abbildung 46	Freilose der Runde sind automatisch für die nächste Runde qualifiziert	32
Abbildung 47	Zuordnung der Spielstätte bei der Bearbeitung einer Runde.....	32
Abbildung 48	Suchmaske „Spielstätte suche“	33
Abbildung 49	Spielstätten Trefferliste	33
Abbildung 50	Spielstätte in einem Spiel	34
Abbildung 51	Aktivierte Option „Verwende Heimspielstätten“	34
Abbildung 52	Verwaltung der Platzhalter im Karteireiter „Mannschaften“	36
Abbildung 53	Funktion „Platzhalter anlegen“	36
Abbildung 54	Platzhalter der 1. Runde entfernen	37
Abbildung 55	Platzhalter der 1. Runde und Vereinsmannschaften in der Liste „Mannschaften“	38
Abbildung 56	Platzhalter im Mannschaftspool der Runde.....	38
Abbildung 57	Spielplanung mit Platzhaltern der 1. Runde	39
Abbildung 58	Spiele der ersten Runde mit Platzhaltern.....	39
Abbildung 59	Platzhalter ersetzen im Karteireiter „Mannschaften“	40
Abbildung 60	Platzhalter ersetzen im Karteireiter „Mannschaften“	40
Abbildung 61	Auswahlliste bei der Ersetzung der Platzhalter	41
Abbildung 62	Gewählte Platzhalter rückersetzen.....	41
Abbildung 63	Gewählte Platzhalter rückersetzen.....	42
Abbildung 64	Sieger aus Spielen aus der Vorrunde	42
Abbildung 65	Spiele mit Platzhaltern der Folgerunde	43
Abbildung 66	Auswertung der Runde ersetzt die Platzhalter der Folgerunde	43
Abbildung 67	Pokalliste im Bereich „meine Pokale“	44
Abbildung 68	Pokale suchen	45



9. Bearbeitungshistorie

Version	Wer	Wann	Was
V1.0	Richard Wildmann	07.10.2008	Dokument erstellt
V1.1	Richard Wildmann	16.10.2008	Neu Funktionen beschrieben
V1.2	Petra Smerzinski	25.11.2008	Geprüft