



DFB-MEDIEN

					Version: 4.92
System:		DFBnet			
Speicherpfad/Dokument:		140110_Spielplanung-4.92-Release Notes.doc			
öffentlich	Erstellt:	Letzte Änderung:	Geprüft:	Freigabe:	
Datum:	15.01.2014	27.01.2014	27.01.2014	27.01.2014	
Version:	V 1.0	V 1.0	V 1.0	V 1.0	
Name:	P. Smerzinski	K. Stichernath	K. Stichernath	P. Smerzinski	

© 2014 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 sind ohne die ausdrückliche und schriftliche Genehmigung der 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.



DFB-MEDIEN

Inhaltsverzeichnis

1.	Neue Funktionen SpielPLUS	3
2.	Neue Anzeigen in den Spieldetails	3
3.	Verlängerung und Elfmeterschießen	4
	3.1 Pflege	4
	3.2 Übernahme aus Ligaregel.....	4
4.	Tabellenplatztausch	5
5.	Verwalten von Ansetzungsschlüsseln	5
	5.1 Konfiguration	5
	5.2 Verwaltung der Ansetzungsschlüssel	5
	Schlüsselplan anlegen	8
	5.3 Aufbau der Importdatei	10
	5.4 Planen mit eigenen Schlüsselplänen	11
	Turnierplan	11
	5.5 Konfigurationen / Regeln / Begriffe	13
	5.6 Geltungsbereich eines Ansetzungsschlüssels.....	13
	5.7 Glossar	14
	Glossar Eigenschaften	14
	Glossar Schlüsselplantypen.....	14
6.	Hammes Turniermodell	15



1. Neue Funktionen SpielPLUS

Im Folgenden wird beschrieben, wie eigene Ansetzungsschlüssel hoch geladen und eingesetzt werden können. Dies geschieht anhand eines Beispiels aus dem Turnierspielbetrieb. Analog können auch eigene Ansetzungsschlüssel im Pokalspielbetrieb oder auch Meisterschaftsbetrieb verwaltet und eingesetzt werden.

Weiterhin werden weitere Verbesserungen in den DFBnet Spielbetrieben beschrieben.

2. Neue Anzeigen in den Spieldetails

Im Bereich der Spieldetails werden dem Anwender für alle Spiele Informationen über weitere Daten zu diesem Spiel angezeigt. Dies können sein

- Offene Spielverlegungsanträge
- Spielbericht
- Sportgerichtsfall
- Sicherheitsmeldungen
- Sicherheitsreport

Die folgenden Screenshots zeigen Beispiele

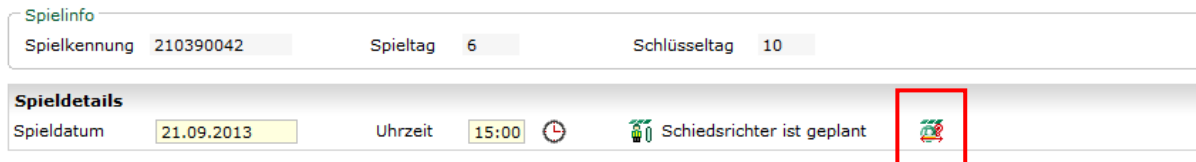


Abbildung 1 offener Spielverlegungsantrag

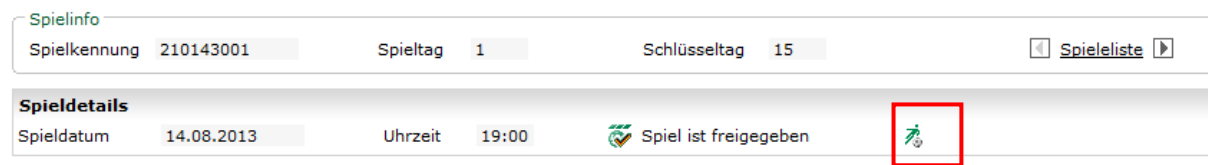


Abbildung 2 Spielbericht vorhanden

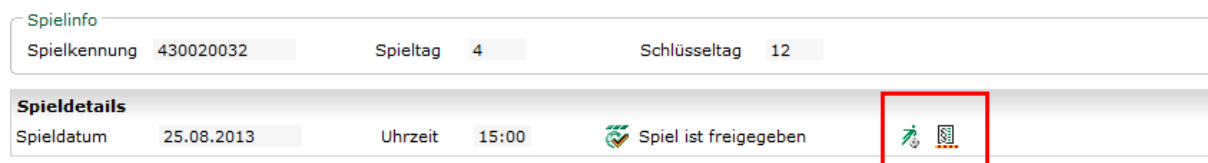
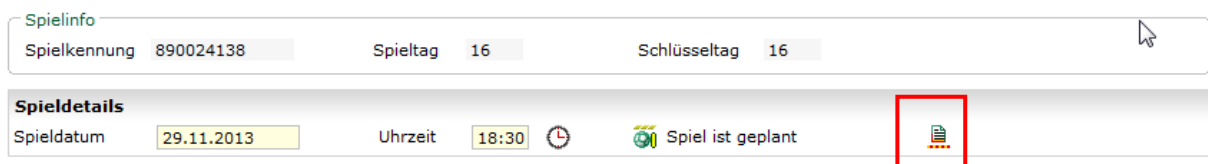


Abbildung 3 Spielbericht und SPG Fall vorhanden





DFB-MEDIEN

Abbildung 4 Sicherheitsmeldung vorhanden

Hinweis: Diese Anzeigen informieren lediglich darüber, welche weiteren Daten für das Spiel existieren. Eine direkte Verzweigung in die entsprechenden Module von dieser Stelle aus ist nicht möglich,

3. Verlängerung und Elfmeterschießen

3.1 Pflege

Die Angaben zu Dauer der Verlängerung und Elfmeterschießen, die für die Ergebnismeldung, die Spielstättenbelegungsprüfung und den Spielbericht von großer Bedeutung sind, können nun im Meisterschaftsbetrieb auch in Staffeln vom Typ Relegation und Entscheidungsrunde direkt gepflegt werden. Genau wie in der Ligaregel ist zu beachten, dass die gesamte Dauer der Verlängerung einzugeben ist und nicht nur die Dauer einer Verlängerungshalbzeit.

Bem.: da diese Werte für die Spielstättenbelegungsprüfung relevant sind, können sie nach der Spielplangenerierung nicht mehr geändert werden!

Plandaten				
Staffelkennung / Nr	01 1972 / 1	<input type="checkbox"/> automatisch	Sollgröße	6
Bezeichnung	test		Startwert der Spielnummern	1
Staffeltyp	Entscheidungsrunde		Spieldauer	90 Min.
Rahmenspielplan	Keine Auswahl		Dauer der Halbzeitpause	15 Min.
Spielstättengröße	ganzer Platz		Dauer der Verlängerung	30 Min.
			Elfmeterschießen	<input checked="" type="checkbox"/>

Abbildung 5 Beispiel einer Entscheidungsrunde

Entsprechend diesem Konstrukt entnimmt der Spielbericht nun die Daten nicht mehr aus den Ligaregeln, sondern aus den Staffeln. Näheres hierzu befindet sich in der Freigabemittteilung zum DFBnet Spielbericht.

3.2 Übernahme aus Ligaregel

Ab jetzt werden bei Neuanlage einer Staffel vom Typ Relegation oder Entscheidungsrunde und Pokalspielbetrieb(Rundenstaffel) folgende Werte aus existierenden Ligaregeln übernommen.

- Mannschaftsstärke (auch für andere Wettbewerbe)
- Anzahl Auswechslungen (auch für andere Wettbewerbe)
- Dauer der Verlängerung
- Elfmeterschießen



DFB-MEDIEN

4. Tabellenplatztausch

Ab jetzt ist es für berechtigte Benutzer möglich, einen Tabellenplatztausch von Mannschaften auch in jeder Spieltagstabelle durchzuführen, falls dies grundsätzlich erlaubt ist.

5. Verwalten von Ansetzungsschlüsseln

Bisher konnte das DFBnet im Meisterschaftsbetrieb ausschließlich den Ansetzungsschlüssel 1L, der im Service Bereich des Portals ausführlich beschrieben ist und deutschlandweit für die Meisterschaftsstaffeln genutzt wird. Ebenfalls gab es bisher für die Turnierplanung feste Ansetzungsschlüssel im System, die nicht variiert werden konnten. Im DFBnet ist es nun möglich, eigene Schlüssel zu verwalten. Der Einsatz ist konfigurierbar.

5.1 Konfiguration

Die Konfiguration pro Landesverband kann in 2 Kategorien mit je 3 Stufen erfolgen:

Kategorie TG:

In dieser Kategorie werden die Stufen für das Laden und Verwalten von Schlüsseln für Turnierspielbetrieb/ Pokalspielbetrieb/ Hallenfußball festgelegt.

Kategorie CS:

Diese Kategorie umfasst die Kategorie TG, darüber hinaus werden die Stufen für das Laden und Verwalten von Schlüsseln für den Meisterschaftsspielbetrieb festgelegt.

Folgende Stufen existieren je Kategorie:

1. Eine Verwaltung von eigenen Ansetzungsschlüsseln soll gar nicht möglich sein.
2. Die Verwaltung soll nur für eine Kennung mit der Berechtigung „Administrator“ zugelassen sein.
3. Die Verwaltung soll für alle Staffelleiter zugelassen sein.

Hinweis1: Schlüssel aus der Kategorie CS sind natürlich auch für Turnierspielbetrieb/ Pokalspielbetrieb/ Hallenfußball geeignet, aber andersherum nicht.

Hinweis2: Es erfolgt eine Abfrage an alle Landesverbände, welche Einstellungen gewünscht sind.

5.2 Verwaltung der Ansetzungsschlüssel

Voraus.: Konfiguration positiv (s.o)

Die Verwaltung eines eigenen Ansetzungsschlüssels wird im Folgenden an einem Beispiel aus dem Turnierspielbetrieb beschrieben.

Aufgabe: Es soll ein Turnier mit 2 Blöcken gespielt werden, bei dem im ersten Block jeder gegen jeden spielt und im 2. Block nur noch die Hälfte der Spiele ausgespielt wird.

Lösung: über die Definition eines eigenen Ansetzungsschlüssels, der genau dies leistet.

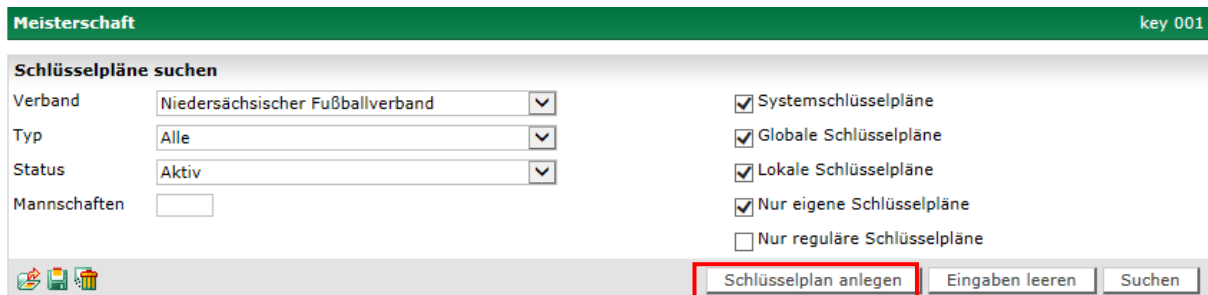


DFB-MEDIEN

Im SpielPLUS Menü befindet sich im Bereich Spielplanung der Menüeintrag „Ansetzungsschlüssel“, sofern der Anwender das Recht hat, Schlüssel zu laden oder zu verwalten. Hier werden **alle** eigenen Schlüssel verwaltet, auch wenn sie für Turniere gedacht sind.



Abbildung 6 Menüeintrag



Analog zum gesamten System befindet sich im Kopfbereich des Dialogs ein Suchfenster, nach dem vorhandene Schlüsselpläne gefunden werden können. Sucht man beispielsweise nach allen Systemschlüsselplänen, werden alle 1L-Schlüssel aufgelistet und auch die gesamten –im System hinterlegten - Pokal- und Turnierschlüssel.

Hierdurch ist der Anwender auch schnell in der Lage, sich die vorhandenen Schlüssel als Vorlage für seine eigenen Ansetzungsschlüssel zu nehmen. Einfach den gewünschten Schlüssel aus der Trefferliste zum Ansehen öffnen und exportieren. Das Hochladeformat entspricht genau dem Downloadformat.



DFB-MEDIEN

Meisterschaft key 002

Info

Verband ◀ Schlüsselpläne ▶

Schlüsselplan bearbeiten

Bezeichnung	<input type="text" value="1T24M Schlüssel"/>
Minimale Anzahl der Mannschaften	<input type="text" value="20"/>
Maximale Anzahl der Mannschaften	<input type="text" value="24"/>
Typ	<input type="text" value="Regulärer Block-Schlüssel"/>
Geltungsbereich	<input type="text" value="Systemschlüsselplan"/>
Status	<input type="text" value="Aktiv"/>
Anzahl der Spieltage pro Serie	<input type="text" value="1"/>
Anzahl der Serien	<input type="text" value="1"/>
Anzahl der Untergruppen	<input type="text" value="0"/>
Anzahl der Spiele	<input type="text" value="276"/>
Angelegt am	<input type="text" value="25.10.2012 00:32:12"/>
Angelegt von	<input type="text" value="Zakout, Abdel-Munim"/>

Ausgewogen

Abbildung 7 1T24M Systemschlüssel exportieren

Die anderen Suchoptionen erklären sich selbst.

Im Dialog key 001 befindet sich auch der Button zum Anlegen eines neuen Schlüssels „*Schlüsselplan anlegen*“.



Schlüsselplan anlegen

Meisterschaft key 002

Info

Verband

Schlüsselplan bearbeiten

Bezeichnung

Minimale Anzahl der Mannschaften

Maximale Anzahl der Mannschaften

Typ

Geltungsbereich

Status

Anzahl der Spieltage pro Serie

Anzahl der Serien

Anzahl der Untergruppen

Anzahl der Spiele

Angelegt am

Angelegt von

Ausgewogen

Abbildung 8 Beispiel eines Plans für ein spezielles Jugendturnier

Bei der Anlage eines Schlüsselplans sind die folgenden Felder Pflichtfelder:

Bezeichnung

Minimale Anzahl Mannschaften

Maximale Anzahl Mannschaften

Typ

Geltungsbereich

Anzahl der Serien

Je nach Typ können Pflichtfelder wegfallen oder hinzukommen, in unserem Beispiel wird die „Anzahl der Untergruppen“ benötigt, da es sich um einen Untergruppen-Schlüssel handelt.

Sind diese Fehler eingetragen, müssen diese Daten gespeichert werden, bevor der Plan hoch geladen werden kann. Nach dem Speichern wird der Import-Dialog aktiv.



Meisterschaft key 002

Info
Verband

Schlüsselplan bearbeiten

Bezeichnung	<input type="text" value="Jugendturnier eineinhalb"/>
Minimale Anzahl der Mannschaften	<input type="text" value="5"/>
Maximale Anzahl der Mannschaften	<input type="text" value="5"/>
Typ	<input type="text" value="Untergruppen-Schlüssel"/>
Geltungsbereich	<input type="text" value="Globaler Schlüsselplan"/>
Status	<input type="text" value="Neu"/>
Anzahl der Spieltage pro Serie	<input type="text" value="1"/>
Anzahl der Serien	<input type="text" value="1"/>
Anzahl der Untergruppen	<input type="text" value="2"/>
Anzahl der Spiele	<input type="text" value="0"/>
Angelegt am	<input type="text" value="20.01.2014 11:23:51"/>
Angelegt von	<input type="text" value="Horak, Justin"/>
Verwendet	<input type="text" value="0 mal"/>

Ausgewogen

Schlüsselplan importieren

Bitte wählen Sie die Datei aus, die Sie hochladen möchten.

Dateiname

Abbildung 9 Dateidialog nach dem Speichern der Kopfdaten

Es gelten folgende Regeln:

Ein Meisterschaftsschlüssel muss ein regulärer Schlüssel sein, es muss also an jedem Spieltag eine Mannschaft genau einmal gegen eine andere Mannschaft antreten.

Nicht reguläre Schlüssel dagegen sind völlig freie Schlüssel. Hier im Beispiel der Schlüssel, bei dem 5 Mannschaften eine komplette und danach eine halbe Runde spielen.

Ein als lokal definierter Schlüssel ist nur für die eigene Kennung benutzbar, soll der Schlüssel für alle Berechtigten nutzbar sein, muss er als globaler Schlüssel definiert sein.

Solange der Ansetzungsschlüssel noch nicht benutzt wird, ist er wieder löscher (bitte den Status beachten).

Das Format der Importdatei wird gegen die im Kopfbereich angegebenen Charakteristika geprüft und das System gibt entsprechende Fehlermeldungen aus.

Das erfolgreiche Hochladen wird mit einer Erfolgsmeldung quittiert. Danach steht der Plan zur Spielplangenerierung zur Verfügung. Im Falle eines regulären Schlüssels kann dies sowohl die Meisterschaftsplanung als auch die Turnierplanung (und Pokal + Halle) sein. Bei nicht-regulärem Schlüssel steht er nur in der Turnierplanung (und Pokal + Halle) zur Verfügung. Begriffserläuterung stehen im Kapitel 5.7 Glossar.



Meisterschaft key 002

Fehlermeldungen / Hinweise

Es wurden 15 Schlüsselplanzeilen importiert.
Der Schlüsselplan wurde erfolgreich geladen.

Info

Verband

Schlüsselplan bearbeiten

Bezeichnung

Minimale Anzahl der Mannschaften

Maximale Anzahl der Mannschaften

Typ

Geltungsbereich

Status

Anzahl der Spieltage pro Serie

Anzahl der Serien

Anzahl der Untergruppen

Anzahl der Spiele

Angelegt am

Angelegt von

Verwendet

Ausgewogen

Zurück Export Rückgängig Speichern

Abbildung 10 Plan wurde erfolgreich hoch geladen

Bem.: falls in der Datei zum Hochladen des Schlüssels logische Fehler enthalten sind, werden diese geprüft und im Bereich „Fehlermeldungen / Hinweise“ ausgegeben.

Fehler werden dabei rot dargestellt.

5.3 Aufbau der Importdatei

Beispiel

Tag	Nummer	Heim	Gast	Ugrp
1	1	1	5	1
1	2	3	2	1
1	3	4	1	1
1	4	5	3	1
1	5	2	4	1
1	6	1	3	1
1	7	4	5	1
1	8	2	1	1
1	9	3	4	1
1	10	5	2	1
1	11	5	1	2
1	12	2	3	2
1	13	1	4	2
1	14	3	5	2
1	15	4	2	2

Abbildung 11 Beispielaufbau Importdatei

Die Importdatei hat immer den im Bild 8 gezeigten Aufbau. Es gibt insgesamt 5 Spalten.



1. Nummer des Spieltags
2. Nummer des Spiels
3. SZ Heim
4. SZ Gast
5. Nummer Untergruppe

Bem.: Leerzeilen werden ignoriert, können also zur besseren Lesbarkeit eingefügt werden.

Die Spalte Ugrp kann weggelassen werden, wenn es keine Untergruppe gibt

5.4 Planen mit eigenen Schlüsselplänen

Turnierplan

Jeder Schlüsselplan, der auf die Angaben bei den Turniergruppen/-runden passt, wird dem Anwender zur Planung in der Listbox der Schlüssel vorgeschlagen.

Turnierspielbetrieb tsb 300

Gruppeninfo

Saison / Kennung	13/14 / 11	Mannschaftsart	D-Junioren
Wettkampf / Runde	Jugendturnier eineinhalb / 1	Spielklasse	Kreisturnier
Gruppe / Nummer	/ 1	Gebiet	Kreis Hannover-Land
Status	angelegt	Größe	0 / 0

Gruppendaten | Spieltage | Schlüsselzahlen | Tabelle | Fairnesstabelle | Spielblöcke | **Spielplan**

Plandaten der Gruppe

Bezeichnung	Runde 1	Spielplanungsmodus	
Sollgröße	5	Schlüsselplan	
Anzahl der Serien	1	Spielnummern von	

Plandaten der Staffel

Staffelkennung	11	<input checked="" type="checkbox"/> automatisch	Spieldauer	60	Min.
Staffel-ID	03307901		Dauer der Halbzeitpause	10	Min.
Spielstättengröße	ganzer Platz				

Spielstättenentypen

<input checked="" type="checkbox"/> Rasenplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Hartplatz	<input checked="" type="checkbox"/> Kunstrasenplatz	<input type="checkbox"/> Halle
<input type="checkbox"/> Kleinfeld	<input type="checkbox"/> Ricotenplatz	<input type="checkbox"/> Sandplatz	

Modus der Schiedsrichteranzetzung

Standardanzetzung
 Vereinsanzetzung (Heimverein)

Weiterkommen

Weiter Mannschaften in die nächste Runde Vorzeitiger Abschluss erlaubt

Keine Auswahl
1T05M Schlüssel
1T06M Schlüssel
1T07M Schlüssel
1T08M Schlüssel
Jugendturnier eineinhalb
KST 1,5



Die nachfolgenden Schritte der Turnierplanung sind bekannt (SZ Mannschaften zuordnen, Generieren, Prüfen, Freigeben). In diesem Beispiel werden 15 Begegnungen innerhalb eines Spieltags generiert. Diese werden in 2 Blöcken ausgespielt, wobei der 1. Block 10 Spiele und der 2. Block 5 Spiel beinhaltet.

Gruppendaten		Spieltage		Schlüsselzahlen		Tabelle		Fairnesstabelle		Spielblöcke		Spielplan	
▼▲Block	UG	▼▲Spielnummern	Anzahl Spiele	▼▲Datum	Beginn	Ende	Spielstätte Adresse		Status				
1.1	1	1-10	<input type="text" value="10"/>	15.11.2014	00:00								
1.2	2	11-15	<input type="text" value="5"/>	15.11.2014	00:00								

Zurück Rückgängig Speichern

Abbildung 12 Blöcke

Beispiel Spieltag des Turniers:

Spiele (15)		Schiedsrichter		Spielstätte		Änderer			
<input type="checkbox"/>	▼▲Nr.	▼▲Sptg	WT	▼▲Datum	▼▲Zeit	▼▲Heimmannschaft	▼▲Gastmannschaft	Tore	Status
<input type="checkbox"/>	1	1	Sa	15.02.2014	09:00	FC Springe	Heesseler SV	:	
<input type="checkbox"/>	2	1	Sa	15.02.2014	10:15	SC Hemmingen-Westerfeld II	MTV Ilten	:	
<input type="checkbox"/>	3	1	Sa	15.02.2014	11:30	SC Uetze e.V.	FC Springe	:	
<input type="checkbox"/>	4	1	Sa	15.02.2014	12:45	Heesseler SV	SC Hemmingen-Westerfeld II	:	
<input type="checkbox"/>	5	1	Sa	15.02.2014	14:00	MTV Ilten	SC Uetze e.V.	:	
<input type="checkbox"/>	6	1	Sa	15.02.2014	15:15	FC Springe	SC Hemmingen-Westerfeld II	:	
<input type="checkbox"/>	7	1	Sa	15.02.2014	16:30	SC Uetze e.V.	Heesseler SV	:	
<input type="checkbox"/>	8	1	Sa	15.02.2014	17:45	MTV Ilten	FC Springe	:	
<input type="checkbox"/>	9	1	Sa	15.02.2014	19:00	SC Hemmingen-Westerfeld II	SC Uetze e.V.	:	
<input type="checkbox"/>	10	1	Sa	15.02.2014	20:15	Heesseler SV	MTV Ilten	:	
<input type="checkbox"/>	11	1	So	16.02.2014	09:00	Heesseler SV	FC Springe	:	
<input type="checkbox"/>	12	1	So	16.02.2014	10:15	MTV Ilten	SC Hemmingen-Westerfeld II	:	
<input type="checkbox"/>	13	1	So	16.02.2014	11:30	FC Springe	SC Uetze e.V.	:	
<input type="checkbox"/>	14	1	So	16.02.2014	12:45	SC Hemmingen-Westerfeld II	Heesseler SV	:	
<input type="checkbox"/>	15	1	So	16.02.2014	14:00	SC Uetze e.V.	MTV Ilten	:	



Abbildung 13 alle 15 Spiele nach dem Plan eineinhalb

5.5 Konfigurationen / Regeln / Begriffe

Im Folgenden werden alle Konfigurationen, Regeln und Begriffe tabellarisch zusammengefasst und knapp erläutert.

Kategorie CS

Einstellung	Auswirkung
1	Niemand im Verband darf Schlüssel vom Typ regulär laden oder verwalten
2	Administratoren aus dem MSB dürfen alle Schlüsseltypen laden oder verwalten
3	Administratoren, Berater und Staffelleiter aus dem MSB dürfen alle Schlüsseltypen laden oder verwalten

Kategorie TG

Einstellung	Auswirkung
1	Niemand im Verband darf Schlüssel laden oder verwalten, die erteilten Rechte aus der Kategorie CS werden allerdings nicht begrenzt.
2	Administratoren aus dem MSB/PSB/TSB/HSB dürfen Schlüssel vom Typ nicht-regulär laden oder verwalten
3	Administratoren, Berater und Staffelleiter aus dem MSB/PSB/TSB/HSB dürfen Schlüssel vom Typ nicht-regulär laden oder verwalten

5.6 Geltungsbereich eines Ansetzungsschlüssels

Der Geltungsbereich gibt an, wie weit ein Ansetzungsschlüssel reicht.

Reichweite	Bedeutung	Bearbeitung	
System	Systemschlüssel im DFBnet	Darf durch keinen Anwender bearbeitet werden.	
Global	In einem Verband global verfügbar	Darf durch Administratoren aus der passenden Kategorie bearbeitet werden	
Lokal	Lokaler Ansetzungsschlüssel eines Anwenders	Darf durch Administratoren aus der passenden Kategorie bearbeitet werden. Nicht-Administratoren dürfen nur ihre eigenen Schlüssel bearbeiten, nicht aber die Reichweite verändern.	



Hinweis: Administratoren können die Reichweite von globalen und lokalen Schlüsseln verändern.

5.7 Glossar

Glossar Eigenschaften

Name	Bedeutung
ausgewogen (Schlüssel)	Ein Schlüssel ist genau dann ausgewogen, wenn in einer Serie jede Mannschaft genau 1mal gegen jede andere Mannschaft spielt.

Glossar Schlüsselplantypen

Abkürzung	Name	Bedeutung
1L	1L-Schlüssel	Der 1L-Schlüssel ist der Systemschlüssel für die Meisterschaft, kann aber auch für andere Spielbetriebe verwendet werden,
RBL, BL	(Regulärer) Blockschlüssel	Der Blockschlüssel ist ein Schlüssel für alle Spiele in einem Block, also auch alle Spiele (einer Serie) in einem Block
RUG, UG	(regulärer) Untergruppenschlüssel	Der Untergruppenschlüssel besitzt mehrere Untergruppen (= Blöcke), i.a. auch mehrere Spieltage
REST	regulärer Einzelspieltage-Schlüssel	Ist ein Alternativschlüssel zum 1L-Schlüssel, nur für Meisterschaft zu verwenden.
EST	Einzelspieltage-Schlüssel	Ist ein Schlüssel für Gruppenspiele an einzelnen Spieltagen, ähnlich wie der Meisterschaftsschlüssel. Ist aber nicht für Wettkampftypen „Meisterschaft“ vorgesehen. Möglich sind teilweise gefüllte Schlüssel. Auch nur 1 Spieltag ist möglich.

Hinweis: Ein Ansetzungsschlüssel kann nur dann den Typ regulär bekommen, wenn er ausgewogen ist.

Als Ansetzungsschlüssel für die Meisterschaft kommen nur 1L-Schlüssel und reguläre Einzelspieltageschlüssel in Frage, diese sind vom Typ regulär und besitzen die Eigenschaft ausgewogen.

Diese Schlüssel dürfen natürlich auch in den anderen Spielbetrieben verwendet werden.

Dagegen können nicht-reguläre Schlüssel trotzdem ausgewogen sein, für die Meisterschaft werden sie nicht vorgeschlagen.



6. Hammes Turniermodell

Ab der Version 4.92 ist es möglich, Turniere nach dem Hammes-Modell auszutragen. Dies Modell wird innerhalb des Turnierspielbetriebs als feste Turnierform angeboten.

Rundendaten	Gruppen	Mannschaften	Schlüsselszahlen	Spielblöcke	Spielplan	Weiterkommen
Grunddaten						
Bezeichnung	Runde 1			Rundentyp	Hammes-Runde	
Plandaten der Runde						
Anzahl der Paarungen		Reserve	0	Spiele je Paarung	Keine Auswahl	
Spielnummern von	1	bis		Spielplanungsmodus	Keine Auswahl	
Plandaten der Staffel						
Staffelkennung	20	<input type="checkbox"/> automatisch		Spieldauer	90	Min.
Staffel-ID	21003901			Dauer der Halbzeitpause	10	Min.
Spielstättengröße	ganzer Platz			Dauer der Verlängerung	0	Min.
				Elfmeterschießen	<input checked="" type="checkbox"/>	

Abbildung 14 Hammes Runde anlegen
