



ro-WINLIGA 1.0

**Copyright © 1996 Roland & Dieter Otter
Zeilweg 4
97618 Hohenroth-Leutershausen
Tel. 09771/3747**

Alle Rechte vorbehalten.

INHALTSVERZEICHNIS

[Programmbeschreibung](#)

[Fehlermeldungen](#)

[ro-Soft - Produkt-Info](#)

[Hotline](#)

[Leistungsmerkmale von ro-WINLIGA](#)

Fehlermeldungen

Sollte das Programm mehrmals mit einer Fehlermeldung **abbrechen**, notieren Sie sich bitte diesen Fehler und dessen Begleitumstände und wenden Sie sich an unsere [Hotline](#).

Produktinformation

DOS-Programme:

ro-TEXT 2.3

Textverarbeitung für jedermann mit integrierter Adressverwaltung und Rundschreibmodul. Silbentrennung, Blockbearbeitung und Adresseinbindung.

Preis: DM 49.-

ro-VOKABEL 3.0

Vokabeltrainer für fast alle Sprachen, Grammatiktrainer und Übersetzungseditor. Verschiedene Abfrage- und Auswertungskriterien.

Preis: DM 69.-

ro-ADRESS 5.0

Umfangreiche Adressmaske, freidefinierbares Listen- und Etikettenmodul, Texteditor und Serienbriefoption.

Preis: DM 65.-

ro-LIGA 1.1

Ligenverwaltung für mehrere Ligen geeignet, Spielplanerstellung manuell oder automatisch, umfangreiche Statistiken und Listenfunktionen.

Preis: DM 69.-

ro-DART 1.0

Dart-Tabellen-Verwaltung für mehrere Ligen, Spielplanerstellung manuell oder automatisch, Einzelspielerwertung, umfangreiche Listenfunktionen.

Preis: DM 125.-

ro-VEREIN 3.0

Mitgliedsverwaltung und Beitragsabrechnung, freidefinierbares Listen- und Etikettenmodul, Texteditor mit Serienbrieffunktion. Lastschriftendruck oder Datenträgeraustausch, Kassenbuch und Statistikmodul.

Systemvoraussetzung: 2 MByte EMS-Speicher

Preis: ab DM 135.-

ro-KARTEI 1.0

Universelles Datenbankprogramm, freie Maskenerstellung, individuelle Listen- und Etikettendruckfunktionen, Serienbrieffunktion.

Preis: DM 69.-

ro-IMMO 2.0

Für Immobilienmarkler zur Verwaltung von An- und Verkauf von Objekten. Exposé-Erstellung und Nachweisführung. Freie Definition der Objektbeschreibungsmasken. Texteditor mit Serienbrieffunktion.

Preis: ab DM 125.-

ro-FUSSBALL 2.2

Sport-Tabellen-Verwaltung für verschiedene Sportarten geeignet. Umfangreiche Spielerstatistiken und Mannschaftskassen-Verwaltung.

Preis: DM 40.-

ro-KEGELN 1.2

Sportkegler - Spiele - Verwaltung, automatische oder manuelle Spielplanerstellung,

Tabellenverwaltung und Einzelspielerstatistik.

Preis: ab DM 125.-

ro-VERSAG 2.0

Versicherungs-Agentur-Verwaltung. Kunden- und Vertragsbestandsverwaltung. Vielseitige Selektiermöglichkeiten, freie Listen- und Etikettengestaltung. Texteditor mit Serienbrieffunktion.

Preis: ab DM 198.-

ro-FAKT 1.3

Fakturierprogramm für Klein- und Handwerksbetriebe. Kunden-, Lieferanten- und Artikel- (Lager-)Verwaltung. Angebote, Auftragsbestätigung, Lieferscheine und Rechnungen. Offene Posten. Listenausgabe und Statistiken.

Preis: DM 135.-

ro-ETIKETT 1.0

Druckprogramm zum Erstellen von ein- und zweibahnigen Etiketten. Rahmenfunktion, freier Druckeintrag, verschiedene Schriftattribute.

Preis: DM 40.-

ro-RECHNUNG 1.1

Spezielle Fakturierung mit Kunden- und Artikelverwaltung, offene Postenverwaltung mit Mahnwesen, einfache Ein- Ausgabenberechnung mit Umsatzsteuerermittlung.

Preis: DM 145.-

WINDOWS-Programme:

ro-TURNIER 2.0

Fußball-Turnier-Verwaltung für nahezu alle Fußballturniere. Es lassen sich beliebig viele Turniere verwalten, wobei zusammenhängende Turniere in Turnier-Untergruppen abgelegt werden können. Das Erstellen von neuen Turnieren ist dank der variablen Eingabe der Turnierstruktur denkbar einfach. Das Programm umfaßt eine Mannschafts-, Spieler- und Spielplanverwaltung, eine komfortable Ergebniserfassung mit Tabellenausgabe für Vorrunden und Zwischenrunden, sowie umfangreiche Statistiken (auch grafisch) und Listenausgabe. Im Lieferumfang inbegriffen sind die Ergebnisse aller bisher stattgefundenen Weltmeisterschaften, Europameisterschaften, einige europäische Pokalwettbewerbe, sowie die Nationalflaggen aller Länder.

Preis: DM 69.-

ro-WINTEXT 3.0

Textverarbeitung für jedermann. Bildimport von BMP, PCX, TIF, TARGA, WMF Formaten; Kopf/Fußzeilen Management; Tabulatoren; Absatzformate; versch. Schriften; Eingabefelder: z.B. für eine Adresse; Absatzformatierung; Fließtextverarbeitung, Rechtschreibung, Silbentrennung, ...

Preis: DM 69.-

ro-WINADRESS 1.0

Professionelle leistungsstarke Anwendung zur Verwaltung von mehreren unabhängigen Adressdatenbanken. Kopieren, Verschieben von Adressen nach eine andere Datenbank; Dublettenprüfung; freie Listen- und Etiketten-Gestaltung mit freier Selektion der Datensätze; Verbindung zu ro-WINTEXT 3.0 möglich, d.h. Einbinden einer Adresse aus ro-WINADRESS in einen Brief bzw. Erstellen von Serienbriefen mit Adressdaten aus ro-WINADRESS, ...

Preis: DM 69.-

ro-VISITENKARTE 1.0

Leicht zu bedienendes Visitenkarten-Druck-Programm mit über 40 fertigen Vorlagen, d.h. Sie geben nur noch Ihre persönlichen Daten ein und suchen sich dann eine entsprechende Visitenkartenvorlage aus.

Preis: DM 29.-

ro-WINETIKETT 1.0

Komfortables Etikettendruck-Programm zum Erstellen von Einzeletiketten bzw. Serienetiketten. Im Lieferumfang sind bereits verschiedene Anwendungsgebiete enthalten.

Preis: DM 49.-

ro-WINLIGA 1.0

Fußball-Liga-Verwaltung für Windows. Mehrere Klassen, bis zu 30 Mannschaften je Klasse, Spielerverwaltung mit optionaler Verwaltung der Trainingsbeteiligung. Spielpläne können entweder automatisch oder manuell erstellt werden. Zu jedem Ergebnis lassen sich die Torschützen (Torfolge, Name, Minute, Torart), Verwarnungen (gelb/gelb-rot/rot, Minute, Grund) und die Zuschauerzahl erfassen. In der Spieltag-Statistik bekommen Sie alle Daten übersichtlich ausgewertet. Dazu eine integrierte Torschützen- und Verwarnungsliste. Das Statistik-Modul bietet über 30 verschiedene Statistiken, wie z.B. Letzter Heimsieg/Niederlage, höchste Heim-/Auswärtsniederlage, erfolgreichster Torschütze in einem Spiel, Kreuztabelle, und viele mehr. Mit dem integrierten Bericheditor lassen sich Spielberichte in WYSIWYG-Darstellung erstellen und ausdrucken.

Preis: ab DM 49.-

Hardware-Voraussetzungen für DOS-Programme:

MS-DOS ab Version 3.2, 640 kb Arbeitsspeicher, Festplatte, Monitor Herkules, CGA, EGA, VGA.

Hardware-Voraussetzung für WINDOWS-Programme:

WINDOWS ab Version 3.1, 4 MByte Arbeitsspeicher (8 MByte empfohlen), Festplatte, VGA-Grafikkarte.

Alle Windows-Programme sind auch unter WIN95 lauffähig.

Preisänderungen vorbehalten.

Hotline

Für Probleme und Fragen zu unsere Software steht Ihnen unsere Hotline zu den u.a. Zeiten gerne zur Verfügung.

Telefon: 09771/3747

**Mo-Fr 09.00 Uhr bis 13.00 Uhr
und zusätzlich**

Di+Do 17.00 Uhr bis 19.00 Uhr

Unsere Fax-Nr. lautet 09771/991803

Bei schriftlichen Anfragen ist unbedingt **ausreichendes Rückporto** beizufügen, da sonst Ihre Anfrage nicht bearbeitet werden kann.

Leistungsmerkmale von ro-WINLIGA

Mit der Version 1.0 von *ro-WINLIGA* für Windows wurde ein vollständig neues Programm entwickelt, welches sich aus verschiedenen Modulen zusammensetzt. Nachfolgend erhalten Sie die wichtigsten Features der einzelnen Modul aufgelistet.

Allgemein

- Windows 95-orientierte Benutzeroberfläche (auch für Win 3.1)
- Funktionswerkzeugeleisten mit Anzeige von Tooltips
- Listendruck mit zoombarer Echtseitenvorschau
- Verwalten von mehreren Saisons, ohne daß die Daten jedesmal überschrieben werden
- Übernahme von Mannschaften, Spieler, Spielplänen aus einer anderen Saison in die aktuelle Saison
- kontextbezogenes Hilfesystem
- Im Lieferumfang enthalten sind die Daten der 1. Fußball-Bundesliga der Saison 95/96 mit allen Ergebnissen, Torschützen, Verwarnungen und Spieleinsätzen

Klassenverwaltung

- Es lassen sich jetzt beliebig viele Klassen verwalten
- Zu jeder Klasse lassen sich bis zu 30 Mannschaften speichern
- frei definierbare Punktwertung für jede Klasse (2-Punkte-Regelung, 3-Punkte-Regelung, usw.)
- Zu jeder Klasse läßt sich eine beliebig lange Bemerkung speichern

Mannschaftsverwaltung

- Erfassung der Stadionkapazität mit der Möglichkeit der prozentualen StadionaAuslastung
- Eingabefeld für 'vorbelastet', d.h. Punkte, die am Ende der Saison abgezogen werden
- Erfassung des Vorjahres-Tabellenplatzes und Zielsetzung für die kommende Saison
- fast beliebig lange Bemerkungen zu jeder einzelnen Mannschaft
- Übernahme von Mannschaften aus anderen Klassen bzw. vorhergehender Saisons
- Jeder Mannschaft kann ein Bild (Wappen) zugeordnet werden
- Möglichkeit einzelne Mannschaften mit der Kennung 'außer Konkurrent' zu speichern
- Zurückziehen von Mannschaften mit freier Definition der Wertung (Punkte und Tore) für alle bisherigen Spiele bzw. noch auszutragenden Spiele
- Suchen einer Mannschaft nach Mannschaftsbezeichnung, Kürzel, Trainer oder Spielführer
- Mannschaftsbilanz mit Ausgabe des Tabellenplatzes, Punkte, Tore, Siege, Niederlagen oder Remis (getrennt nach Heim- und Auswärtsspielen), Eigentore, Verwarnungen mit Durchschnittsangaben
- grafische Auswertung der Mannschaftsbilanz
- Torschützen einer einzelnen Mannschaft
- Verwarnungen einer einzelnen Mannschaft
- Mannschaftsspielplan
- Festlegen einer bestimmten Mannschaft, die beim Aufruf der Mannschafts-, Spieler oder Trainingsverwaltung immer aktiviert werden soll

Spielerverwaltung

- bis zu 50 Spieler lassen sich für jede einzelne Mannschaft speichern
- zu jedem Spieler läßt sich jetzt ein fast beliebig langer Memotext speichern
- Spielertransfer innerhalb der Liga mit autoamtischen Vermerk in den Bemerkungen
- Jedem Spieler kann ein Bild zugeordnet werden.
- Der Datensatz wurde um die Felder Alter, Ausländerkennung, verletzt (mit Datum und Art der Verletzung), gesperrt (mit Datum und Grund der Sperre), und die Anzahl der Eigentore erweitert.

- Die Suche nach einem Spieler kann nun über eine Auswahlliste erfolgen (gesucht werden kann nach den Felder Name, Position und Tore)
- Übernahme von Spielern aus anderen Mannschaften bzw. aus vorhergehenden Saisons
- Abrufen einer Spieler-Info mit genauer Ausgabe der bisherigen Einsätze (Einwechslungen, Auswechslungen oder von Beginn an), alle erzielten Tore (Aufschlüsselung möglich) und Eigentore. Weiterhin wird angezeigt, wann und gegen wen der Spieler zuletzt erfolgreich war, bzw. gegen wen er die entscheidenden Tore zum Sieg erzielt hat. Außerdem werden die Anzahl der Verwarnungen mit dem daraus berechenbaren Schnitt/Spiel angezeigt.

Spielplanverwaltung

- Die einzelnen Begegnungen werden jetzt mit einer laufenden Spiel-Nr. vergeben
- Freie Spielplandefinition, die es Ihnen erlaubt auch Doppelrunden zu verwalten. Weiterhin ist die Anzahl der Spieltage bzw. die Anzahl der Paarungen je Spieltag frei bestimmbar.
- Der Spielplan muß jetzt nicht mehr von vornherein vollständig eingegeben werden, d.h. Sie können jederzeit einen Spieltag hinzufügen
- Einfügen von Spieltagen, Löschen von Spieltagen
- Automatische Spielplanerstellung nach einem frei definierbarem Spielplanschlüssel
- Automatisches Erstellen des Rückrundenspielplanes
- Kopieren von Spieltagen
- Spielplan aus einer anderen Klasse bzw. vorhergehenden Saison übernehmen
- Der Spielplan kann per Tastendruck als Spielplanschlüssel gespeichert werden
- Umfangreiche Suchfunktion (nach Spieltag, nach Spielpaarung, Spiel-Nr. oder nach Mannschaft)
- Der Ausdruck des Spielplans kann nun auch für eine einzelne Mannschaft erfolgen. Weiterhin läßt sich das Layout weitestgehend frei bestimmen (was soll gedruckt werden).
- Übersicht über alle ausgefallenen/verlegten Spiele mit Druckausgabe

Ergebnisse, Tabelle

- Verwalten von Halbzeit und Endergebnis
- Schiedsrichter-Zuordnung zu den einzelnen Begegnungen
- Zuschauerzahlen für jede Begegnung
- Sieger einer Begegnung kann farblich bzw. fett hervorgehoben werden
- Spielplan kann bei der Eingabe der Ergebnisse noch um weitere Spielpaarungen bzw. Spieltage erweitert werden
- Bemerkungen zu jedem Spieltag
- Es lassen sich jetzt die Torschützen zu jeder Begegnung speichern, d.h. Sie können genau eingeben, wer, wann und wie ein Tor erzielt hat.
- Die Verwarnungen können jetzt auch Begegnungs-bezogen eingegeben werden, wobei hier die Art der Verwarnung, die Zeit und der Grund der Verwarnung gespeichert werden können.
- Die Spielereinsatz-Statistik läßt sich jetzt natürlich auch Begegnungs-bezogen verwalten, mit Angabe der Minute, in der ein Spieler einwechsel- bzw. auswechselt wurde
- Benotung der einzelnen Spieler
- Tabellenstand mit farblicher Hervorhebung, ob die Mannschaft sich seit dem letzten Spieltag verbessert oder verschlechtert hat
- umfangreiche Spieltagstatistik mit Angabe der erzielten Tore, Eigentore, ausgesprochenen Verwarnungen und erfolgreichste Torschützen an diesem Spieltag; weiterhin wird die Zuschauerzahl statistisch ausgewertet, d.h. sie sehen, welche Begegnung wurde am besten bzw. am schlechtesten besucht.
- Es wurde die Möglichkeit vorgesehen, ein Begegnungsblatt zu drucken, welches entweder bereits mit den entsprechenden Daten ausgefüllt wird oder aber von Ihnen spaltenorientiert ausgefüllt werden kann.
- Übersicht über alle ausgefallenen/verlegten Spiele mit Druckmöglichkeit
- freie Eingabe von Ergebnis-Sonderwertungen, z.B. X:0 -> 2 Punkte, 2:0 Tore

Statistikmodul (optional)

- Höchster Heim-/Auswärts-Sieg bzw. Niederlage einer Mannschaft
- Remiskönig
- grafische Auswertung der Ergebnishäufigkeit
- Letzter Sieg/Niederlage einer Mannschaft
- Heim-/Auswärtstabelle
- Kreuztabelle
- Ewige Tabelle
- alle Torschützen auf einen Blick mit grafischer Auswertung der Top-Ten
- Mehrfachtorschützen in einem Spiel
- torreichste Begegnungen
- Tore-Spieltag-Schnitt
- Tore-Mannschafts-Schnitt
- Torartstatistik, d.h. prozentuale Auflistung, wie die Tore erzielt wurden (auch mannschaftsbezogen)
- Torzeitstatistik, d.h. prozentuale Auflistung, in welcher Zeit die Tore erzielt wurden (auch mannschaftsbezogen)
- Härteste/Fairste Spieler
- Härteste/Fairste Mannschaften
- Unfairste Begegnungen
- Schiedsrichter-Statistik (Anzahl der gelben, gelb/roten, roten Karten, Elfmeter)
- Zuschauer-Spieltag-Rekord
- Zuschauer-Saison-Rekord
- Zuschauerschnitt der einzelnen Mannschaften mit prozentualer Ausgabe der Stadionauslastung
- Spielereinsatzstatistik
- kürzeste Spielereinsätze
- häufigste Ein- und Auswechslungen
- erfolgreiche Einwechslungen
- Ausländerstatistik
- Altersstatistik

Listenausgabe (optional)

- Klassenliste mit frei definierbarem Listenlayout
- Mannschaftsliste mit frei definierbarem Listenlayout
- Spielerliste mit frei definierbarem Listenlayout
- Geburtstagsliste
- Ausländerliste
- Verletztenliste
- Gesperrtenliste
- Spielplan für die gesamte Saison
- mannschaftsbezogener Spielplan
- ausgefallene/verlegte Spiele
- Ergebnisübersicht für einzelne Mannschaften
- Ausdruck der Torschützen/Verwarnungen für einzelne Mannschaften
- Mannschaftsaufstellung mit frei definierbarem Spielsystem (z.B. 4-4-3, 5-3-2, ...); grafische Darstellung des Spielfeldes und Zuordnung der Spieler per Drag & Drop; Verschieben der einzelnen Positionen per Maus; Ersatzbank; Druckausgabe mit verschiedenen Angaben zum Spieltag (Gegner, Wochentag, Treffpunkt, ...) sowie der Möglichkeit die Aufstellung tabellarisch oder grafisch auszugeben
- Ausdruck der Torschützen/Verwarnungen für einzelne Mannschaften

Berichteditor (optional)

- WYSIWYG-Textverarbeitung mit allen verfügbaren Schriften
- verschiedene Schrifattribute z.B. fett, kursiv, unterstrichen
- Absatz links- oder rechtsbündig, zentriert oder Blocksatz
- Dokumentinfo für jeden Bericht (Titel, Autor, Begegnung, Ergebnis, Kommentar, Erstellungsdatum)
- Einfügen/Ausschneiden/Löschen/Kopieren von Text
- Suchen- und Ersetzenfunktion
- Direktes Einfügen von Ergebnissen eines bestimmten Spieltages
- Direktes Einfügen des Tabellenstandes eines bestimmten Spieltages
- freies Dokumentformat mit Angaben zur Seitenhöhe/-breite, linker, rechter, oberer und unterer Rand
- freie Absatzformate einzeilig, zweizeilig, freie Einstellung in mm
- Rahmenfunktion für einzelne Zeilen oder gesamte Absätze
- bestimmte Textstellen können farblich hervorgehoben werden
- Drucken des gesamten Berichts oder nur bestimmte Seiten
- Möglichkeit den Berichteditor zum Speichern der Bemerkungen in den einzelnen Modulen zu benutzen; somit ist auch das Drucken der Bemerkungen möglich

Trainingsverwaltung (optional)

- freie Gestaltung des Trainings-Terminplanes
- Möglichkeit der autom. Erstellung von sich wiederholenden Trainingsterminen (z.B. jeden Dienstag und Freitag)
- Eingabe des Trainingstermins, Zeit und Ort, sowie die durchzuführenden Übungen
- Floskelfunktion für die Übungen
- Genaue Zuordnung der Spieler, die am Training teilgenommen haben
- Vermerk der Spieler, die abwesend waren (und warum) bzw. Spieler, die sich verspätet haben (Zeit)
- Auswertung der Trainingsteilnahme
- Genaue Trainings-Beteiligungs-Aufschlüsselung der einzelnen Teilnehmer
- Grafische Auswertung der Trainingsteilnahme

Mannschaftskasse (optional)

- Übersichtliche Verwaltung der Einnahmen und Ausgaben in tabellarischer Form
- Buchungen mit Datum, Betrag und Text
- Sortierung der Übersicht nach Nr. oder Datum
- Gegenüberstellung der Einnahmen und Ausgaben und dem sich daraus ergebenden Saldo für jeden einzelnen Monat
- Filterfunktion, z.B. zur Auflistung aller Buchungen mit einem bestimmten Textinhalt (z.B. wie viel DM hat der Spieler xyz in die Mannschaftskasse gezahlt)
- Zusammenfassen von Buchungen mit gleicher Buchungsart (z.B. wie viele DM wurde durch rote Karten eingenommen)
- Übernahme des Kassenbestandes aus einer anderen Saison

Programmbeschreibung

Mit dem Programm *ro-WINLIGA 1.0* für Windows haben Sie ein leistungsstarkes Fußball-Tabellenverwaltungsprogramm erworben, welches sich für die Verwaltung nahezu aller Fußball-Ligen eignet. Bei der Entwicklung des Programms wurde vor allen Dingen großer Wert auf Benutzerfreundlichkeit gelegt, so daß sich das an-und-für-sich doch recht komplexe und umfangreiche Programm kinderleicht bedienen läßt.

Anlegen einer neuen Spielsaison

Anlegen der Spielklassen

Verwalten der Mannschaften

Verwalten der Spieler

Spielplan erstellen/bearbeiten

Eingabe von Ergebnissen, Torschützen, Verwarnungen,...

Ausgabe von Statistiken

Erstellen von Listen

Arbeiten mit dem Berichteditor

Dienstprogramme

Anlegen einer neuen Spielsaison

Immer, wenn eine neue Spielsaison beginnt müssen Sie dies dem Programm mitteilen, indem Sie im Startbildschirm das Listenfenster am rechten oberen Bildschirmrand per Mausklick 'aufklappen' und dann den Eintrag **Neue Saison...** auswählen.

Im darauffolgenden Eingabedialog können Sie dann das Jahr der neuen Spielsaison eingeben. Die Eingabe muß immer im Format xxxx/xx erfolgen. Beispiele für die Eingabe sind z.B. 1995/96, 1997/98, oder auch 2000/01.

Nachdem Sie die neue Spielsaison festgelegt haben, klicken Sie einfach auf den Knopf **OK**. Das Programm prüft anschließend, ob die Eingabe korrekt ist und ob die eingegebene Saison bereits existiert. Konnte kein Fehler festgestellt werden, wird die Saison anschließend angelegt.

Nach dem erfolgreichen Anlegen einer neuen Saison, müssen Sie zunächst die Spielklassen im Modul [Klassen](#) festlegen.



Verwalten der Spielklassen

Das Modul Klassenverwaltung ermöglicht das Erfassen, Ändern oder Löschen der notwendigen Daten zu den einzelnen Ligen. Eine abgestimmte Bildschirmmaske enthält alle notwendigen Befehle und Eingabefelder zur Aufnahme der entsprechenden Eingaben.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Nr</u>	<u>zulässige Ausländer</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Spieldauer</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Sperre bei</u>
<u>Anzahl Mannschaften</u>	<u>Spiele gesperrt</u>
<u>Anzahl Aufsteiger</u>	<u>Punktewertung</u>
<u>Anzahl Absteiger</u>	

Beschreibung der Menüpunkte

- ⇒ Bearbeiten
- ⇒ Blättern
- ⇒ Suchen
- ⇒ Ausgabe
- ⇒ Optionen



Verwalten der Spielklassen

Das Modul Klassenverwaltung ermöglicht das Erfassen, Ändern oder Löschen der notwendigen Daten zu den einzelnen Ligen. Eine abgestimmte Bildschirmmaske enthält alle notwendigen Befehle und Eingabefelder zur Aufnahme der entsprechenden Eingaben.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Nr</u>	<u>zulässige Ausländer</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Spieldauer</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Sperre bei</u>
<u>Anzahl Mannschaften</u>	<u>Spiele gesperrt</u>
<u>Anzahl Aufsteiger</u>	<u>Punktewertung</u>
<u>Anzahl Absteiger</u>	

Beschreibung der Menüpunkte

- ⇒ Bearbeiten
 - Speichern
 - Löschen
 - Neue Klasse
 - Bemerkungen
- ⇒ Blättern
- ⇒ Suchen
- ⇒ Ausgabe
- ⇒ Optionen

Neu eingegebene oder geänderte Daten müssen immer mit *Speichern* auf die Festplatte dauerhaft gesichert werden. Die Speichern-Funktion kann jederzeit innerhalb der Eingabemaske aufgerufen werden, der Cursor muß sich hierbei nicht in einem bestimmten Eingabefeld befinden. Die Funktion kann durch Anklicken des entsprechenden Bildsymbols in der Funktionswerkzeugleiste, durch Drücken der Funktionstaste **[F2]** oder durch Anwählen der Menüpunkt *Bearbeiten - Speichern* abgerufen werden.

Sollte es einmal notwendig sein, eine komplette Spielklasse zu löschen, so wählen Sie den Befehl *Bearbeiten - Löschen*. Dieser Vorgang wird jedoch erst nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage ausgeführt, da beim Löschen nicht nur der Datensatz der Spielklasse, sondern auch alle Mannschaften, Spieler, der Spielplan, die Ergebnisse, sowie alle seasonspezifischen Statistiken (Torschützen, Verwarnungen, ...) gelöscht werden. Erst nachdem der **OK**-Knopf betätigt wird, wird die Spielklasse gelöscht.

Der Befehl zum Löschen einer Spielklasse läßt sich auch über die Tastenkombination [**UMSCH+F2**] oder durch Klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste aktivieren.

Soll eine neue Spielklasse angelegt werden, so steht hierfür der Befehl *Neue Klasse* im Menü *Bearbeiten* zur Verfügung. Die Eingabemaske wird anschließend gelöscht und der Hinweis "NEUE KLASSE" eingeblendet. Vor dem Speichern der neuen Spielklasse muß unbedingt das Feld für die *Bezeichnung* der Klasse ausgefüllt, sowie die *Anzahl der Mannschaften*, die in der Spielklasse spielen eingetragen werden. Die zulässige Anzahl von Mannschaften liegt im Bereich 4 - 30.

Kurztaste **[F3]** oder entsprechendes Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste.

Zu jeder Spielklasse lässt sich ein fast beliebig langer Bemerkungstext speichern. Rufen Sie hierfür die Funktion *Bemerkungen* im Menü *Bearbeiten* auf. Wie sich Ihnen der Eingabebildschirm für die Bemerkungen präsentiert und welche Funktionen bzw. Hilfsmittel Ihnen hier zur Verfügung gestellt werden, ist abhängig von der erworbenen Programmlizenz. Ohne dem Modul zur Berichterstellung stehen hier nur einfache, jedoch für diesen Zweck ausreichende Textbearbeitungsfunktionen zur Verfügung. Das Dialogfenster entspricht hier einem normalen mehrzeiligen Eingabefeld. Anwender, die zusätzlich die Lizenz für das Berichtmodul erworben haben, können auch für die Verwaltung der Bemerkungen den komfortablen und umfangreicheren Editor verwenden. Die Auswahl kann unter *Optionen - Einstellungen - Bemerkungen* getroffen werden.



Verwalten der Spielklassen

Das Modul Klassenverwaltung ermöglicht das Erfassen, Ändern oder Löschen der notwendigen Daten zu den einzelnen Ligen. Eine abgestimmte Bildschirmmaske enthält alle notwendigen Befehle und Eingabefelder zur Aufnahme der entsprechenden Eingaben.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Nr</u>	<u>zulässige Ausländer</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Spieldauer</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Sperre bei</u>
<u>Anzahl Mannschaften</u>	<u>Spiele gesperrt</u>
<u>Anzahl Aufsteiger</u>	<u>Punktewertung</u>
<u>Anzahl Absteiger</u>	

Beschreibung der Menüpunkte

- ⇒ Bearbeiten
- ⇒ Blättern
 - Erster Datensatz
 - Voriger Datensatz
 - Nächster Datensatz
 - Letzter Datensatz
- ⇒ Suchen
- ⇒ Ausgabe
- ⇒ Optionen

Wählen Sie den Befehl *Blättern - Erster Datensatz*, um auf den ersten Datensatz zu springen. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach die Tastenkombination **Strg+Bild ↑** eingeben. Beim Blättern auf einen anderen Datensatz erfolgt immer eine Überprüfung des aktuellen Datensatz auf evtl. vorgenommene Änderungen. Wurde der Datensatz geändert und noch nicht gespeichert erscheint ein entsprechender Hinweis mit der Möglichkeit dies jetzt nachzuholen oder die Änderungen zu verwerfen.

Wählen Sie den Befehl *Blättern - Voriger Datensatz*, um auf den vorigen Datensatz zu springen. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach die Taste **Bild ↑** drücken. Beim Blättern auf einen anderen Datensatz erfolgt immer eine Überprüfung des aktuellen Datensatz auf evtl. vorgenommene Änderungen. Wurde der Datensatz geändert und noch nicht gespeichert erscheint ein entsprechender Hinweis mit der Möglichkeit dies jetzt nachzuholen oder die Änderungen zu verwerfen.

Wählen Sie den Befehl *Blättern - Nächster Datensatz*, um auf den nachfolgenden Datensatz zu springen. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach die Taste **Bild ↓** drücken. Beim Blättern auf einen anderen Datensatz erfolgt immer eine Überprüfung des aktuellen Datensatz auf evtl. vorgenommene Änderungen. Wurde der Datensatz geändert und noch nicht gespeichert erscheint ein entsprechender Hinweis mit der Möglichkeit dies jetzt nachzuholen oder die Änderungen zu verwerfen.

Wählen Sie den Befehl *Blättern - Letzter Datensatz*, um auf den letzten Datensatz zu springen. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach die Tastenkombination **Strg+Bild ↓** eingeben. Beim Blättern auf einen anderen Datensatz erfolgt immer eine Überprüfung des aktuellen Datensatz auf evtl. vorgenommene Änderungen. Wurde der Datensatz geändert und noch nicht gespeichert erscheint ein entsprechender Hinweis mit der Möglichkeit dies jetzt nachzuholen oder die Änderungen zu verwerfen.



Verwalten der Spielklassen

Das Modul Klassenverwaltung ermöglicht das Erfassen, Ändern oder Löschen der notwendigen Daten zu den einzelnen Ligen. Eine abgestimmte Bildschirmmaske enthält alle notwendigen Befehle und Eingabefelder zur Aufnahme der entsprechenden Eingaben.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Nr</u>	<u>zulässige Ausländer</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Spieldauer</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Sperre bei</u>
<u>Anzahl Mannschaften</u>	<u>Spiele gesperrt</u>
<u>Anzahl Aufsteiger</u>	<u>Punktewertung</u>
<u>Anzahl Absteiger</u>	

Beschreibung der Menüpunkte

- ▣ Bearbeiten
- ▣ Blättern
- ▣ Suchen
 - Bezeichnung/Kürzel
 - Weitersuchen
- ▣ Ausgabe
- ▣ Optionen

Um auf den Datensatz einer Spielklasse zu blättern, kann neben der Blättern-Funktion auch die integrierte Suchfunktion genutzt werden. Hierbei kann entweder nach der Spielklassen-Bezeichnung oder nach einem evtl. vergebenen Klassen-Kürzel gesucht werden. In der anschließend erscheinenden Dialogbox wird dann der Suchbegriff eingetragen. Hierbei muß nicht auf die Groß-/Kleinschreibung geachtet werden. Es wird jedoch nicht global innerhalb der Datenfelder gesucht, sondern beginnend von links verglichen. Ist der eingegebene Suchbegriff nicht vorhanden, so erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis. Mit dem Befehl *Suchen* - *Weitersuchen* kann auch noch nach weiteren vorhandenen Klassen mit dem gesuchten Begriff weitergesucht werden.

Für eine globale Suche können die Platzhalter * verwendet werden. z.B. *Bundesliga*

Um nach einem bestimmten Eintrag weiterzusuchen, wählen Sie den Menübefehl Suchen - Weitersuchen oder drücken einfach die Tastenkombination [**Strg + L**]. Der Befehl zum Weitersuchen ist allerdings nur anwählbar, wenn zuvor über die normale Suchfunktion nach einem bestimmten Eintrag gesucht wurde. Konnte ein weiterer Eintrag gefunden werden, so werden die entsprechenden Daten in der Eingabemaske angezeigt, andernfalls bekommen Sie einen Hinweis mit der Meldung 'Suche nach... Konnte keinen weiteren Eintrag finden'.

Die Weitersuchen-Funktion sucht immer vom nachfolgenden Datensatz bis zum letzten Datensatz auf eine evtl. Übereinstimmung.



Verwalten der Spielklassen

Das Modul Klassenverwaltung ermöglicht das Erfassen, Ändern oder Löschen der notwendigen Daten zu den einzelnen Ligen. Eine abgestimmte Bildschirmmaske enthält alle notwendigen Befehle und Eingabefelder zur Aufnahme der entsprechenden Eingaben.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Nr</u>	<u>zulässige Ausländer</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Spieldauer</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Sperre bei</u>
<u>Anzahl Mannschaften</u>	<u>Spiele gesperrt</u>
<u>Anzahl Aufsteiger</u>	<u>Punktewertung</u>
<u>Anzahl Absteiger</u>	

Beschreibung der Menüpunkte

- ▣ Bearbeiten
- ▣ Blättern
- ▣ Suchen
- ▣ Ausgabe
 - Klassenliste
- ▣ Optionen

Das Drucken einer Klassenliste steht nur Anwendern zur Verfügung, die die Lizenz für das Listenmodul erworben haben. Nachdem Sie den Befehl *Ausgabe - Klassenliste* angewählt haben, erscheint ein Auswahlfenster, aus dem Sie anschließend das Listenlayout für die Klassenliste auswählen können. Nachdem Sie die Auswahl mit **OK** bestätigt haben, erfolgt der Ausdruck der Klassenliste zunächst in eine zoombaren WYSIWYG-Seitenvorschau. Hier können auch bestimmte Einstellungen, wie Papierformat, Seitenränder, Drucker verändert werden. Weiterhin ist es möglich das 'Aussehen' der Klassenliste weitestgehend frei zu gestalten, d.h. welche Felder gedruckt werden sollen bzw. in welcher Schriftart und -größe, usw.

In diesem Listenfenster werden alle Listenlayouts, die zu dieser Liste erstellt wurden, angezeigt. Sie können ein Layout entweder mit den Pfeiltasten oder der Maus auswählen. Klicken Sie anschließend auf den **OK**-Knopf oder drücken Sie einfach auf **|Enter|**.

Soll das selektierte Layout gelöscht werden, so müssen Sie den Knopf **Löschen** anwählen. Nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage wird das Layout dann aus der Liste bzw. von der Festplatte gelöscht.

Geben Sie hier die Bezeichnung für das Layout, welches geladen werden soll, ein und klicken Sie anschließend auf den **OK**-Knopf. Ist das Layout in der Liste nicht vorhanden, so werden Sie durch einen entsprechenden Hinweis darauf aufmerksam gemacht.

Geben Sie hier die Bezeichnung für das Layout, unter welcher dieses gespeichert werden soll, ein und klicken Sie anschließend auf den **OK**-Knopf. Ist die Bezeichnung bereits vorhanden, so werden Sie durch einen Hinweis darauf aufmerksam gemacht. Sie können dann das vorhandene Layout überschreiben oder eine neue Bezeichnung eingeben.



Verwalten der Spielklassen

Das Modul Klassenverwaltung ermöglicht das Erfassen, Ändern oder Löschen der notwendigen Daten zu den einzelnen Ligen. Eine abgestimmte Bildschirmmaske enthält alle notwendigen Befehle und Eingabefelder zur Aufnahme der entsprechenden Eingaben.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Nr</u>	<u>zulässige Ausländer</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Spieldauer</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Sperre bei</u>
<u>Anzahl Mannschaften</u>	<u>Spiele gesperrt</u>
<u>Anzahl Aufsteiger</u>	<u>Punktewertung</u>
<u>Anzahl Absteiger</u>	

Beschreibung der Menüpunkte

- ▣ Bearbeiten
- ▣ Blättern
- ▣ Suchen
- ▣ Ausgabe
- ▣ Optionen
 - Einstellungen

Hier kann festgelegt werden, welcher Editor für die Verwaltung der Bemerkungen benutzt werden soll.

Hinweis: Der komfortable und erweiterte Editor steht nur dann zur Verfügung, wenn die Lizenz für das Berichtmodul erworben wurde. Eine einmal getroffene Auswahl sollte möglichst nicht mehr geändert werden, da sonst mit Datenverlust im Bereich der Bemerkungen zu rechnen ist, da die Bemerkungen, die mit dem Berichtmodul erstellt wurden nicht mit dem einfacheren Bericht Editor verarbeitet werden können.

Der Inhalt dieses Feldes kann nicht geändert werden. Er stellt eine fortlaufende Numerierung dar und wird automatisch vom Programm verwaltet.

Hier kann die Bezeichnung der zu verwaltenden Klasse eingegeben werden. Die Eingabelänge ist auf max. 30 Zeichen begrenzt, wobei jedes beliebige Zeichen zugelassen ist. Die Eingabe der Bezeichnung ist unbedingt notwendig, es wird beim Versuch den Datensatz zu speichern auch nochmals darauf hingewiesen, sollte kein Eintrag erfolgt sein.

Das Kürzel kann zur einfachen Identifizierung der Klasse verwendet werden. Es kann aus max. 5 beliebigen Zeichen bestehen. Eine zwingende Eingabe ist jedoch nicht erforderlich.

Hier ist die Anzahl der in dieser Klasse zu verwaltenden Mannschaften einzutragen. Der Wert kann sich zwischen min. 4 und max. 30 bewegen. Auch diese Eingabe muß vor dem Speichern vorgenommen werden und ist somit zwingend. Es kann eine Eingabe direkt durch Eintippen der entsprechenden Ziffer(n), oder durch Verwendung der beiden Zählpeile erfolgen.

Tragen Sie hier die Anzahl der Aufsteiger für diese Saison ein. Dieses Eingabefeld wird momentan noch nicht ausgewertet, sondern wurde für eine Weiterentwicklung des Programms vorgesehen.

Tragen Sie hier die Anzahl der Absteiger für diese Saison ein. Dieses Eingabefeld wird momentan noch nicht ausgewertet, sondern wurde für eine Weiterentwicklung des Programms vorgesehen.

Die Anzahl von zulässigen ausländischen Mitspielern, die während eines Spieles eingesetzt werden dürfen, wird in diesem Eingabefeld gespeichert. Auch dieses Feld wird momentan noch nicht ausgewertet, sondern wurde für eine Weiterentwicklung des Programms vorgesehen.

Dieser Wert legt die reguläre Spieldauer eines Spiels für diese Klasse fest. Dieses Eingabefeld wird momentan noch nicht ausgewertet, sondern wurde für eine Weiterentwicklung des Programms vorgesehen.

Es lassen sich hier Anzahl gelber Karten eintragen, bei denen eine Sperre für das nächste Spiel wirksam wird. In der momentanen Programmversion von ro-WINLIGA wird der Spieler allerdings nicht automatisch als 'gesperrt' gekennzeichnet. In der nächsten Version wird allerdings der Fall sein.

Die Anzahl der gesperrten Spiele bei Erhalt einer gelb/roten Karte legen Sie hier fest. In der momentanen Programmversion von ro-WINLIGA wird der Spieler allerdings nicht automatisch als 'gesperrt' gekennzeichnet. In der nächsten Version wird allerdings der Fall sein.

Über den Abrollknopf neben der Bezeichnung **Regelung** wird das Listenfenster geöffnet. Die 2- und 3-Punkte-Regelung sind direkt übernehmbar. Wird eine andere Regelung gewünscht, so ist der Punkt **sonstige Regelung** anzuwählen. Hier können Sie dann die Punkte für einen Sieg bzw. einem Unentschieden individuell in die entsprechenden Eingabefelder eingeben. Außerdem ist es möglich festzulegen, ob nur die positiven Punkte (Pluspunkte) bei der Ausgabe der Tabelle ausgewertet werden sollen.

In diesem Listenfenster werden alle angelegten Spielklassen der aktuellen Saison angezeigt. Durch einen Mausklick auf den Pfeil am rechten Rand wird das Fenster 'aufgeklappt'. Sie können dann die entsprechende Klasse, in die Sie wechseln möchten durch einen einfachen Mausklick aktivieren.

Wechseln zu einem anderen Modul...

Unter dem Menüpunkt *Modul* werden alle Programmodule von *ro-WINLIGA* aufgeführt. Es stellt somit die Verbindung zu den einzelnen Programmbereichen her. Eine weitere Möglichkeit schnell in ein anderes Modul zu wechseln bieten die unterhalb der Menüzeile rechts befindlichen Symbolknöpfe.

-  [Klassen](#)
-  [Statistiken](#)
-  [Mannschaften](#)
-  [Listen](#)
-  [Spieler](#)
-  [Berichte](#)
-  [Spielplan](#)
-  [Dienstprogramm](#)
-  [Ergebnisse/Tabelle](#)
-  [Beenden](#)

Die Module Statistiken, Listen, Berichte, sowie die Dienstprogramm Trainingsverwaltung und Mannschaftskasse sind optional, d.h. diese Module stehen nur in Verbindung mit der jeweiligen Programmlizenz zur Verfügung.



Programm beenden

Wählen Sie den Befehl **Beenden** im Menü *Modul* oder klicken Sie auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste, wenn Sie die Arbeit mit *ro-WINLIGA* beenden möchten.

Verlassen Sie das Programm nie, indem Sie z.B. den Computer einfach ausschalten, da dies zu einem Datenverlust führen kann.



Verwalten der Mannschaften

Die Mannschaftsverwaltung beinhaltet das Erfassen, Ändern oder Löschen der zu den einzelnen Spielklassen gehörenden Mannschaften. Nach dem Aufruf des Programmoduls erhalten Sie eine neue Bildschirmmaske, welche alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten enthält.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Schlüssel-Nr.</u>	<u>Stadion-Kapazität</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Vorbelastet</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Statistik</u>
<u>Trainer</u>	<u>Plazierung</u>
<u>Spielführer</u>	

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern



Suchen



Ausgabe



Optionen

Siehe auch

Festlegen einer 'Start-Mannschaft'



Verwalten der Mannschaften

Die Mannschaftenverwaltung beinhaltet das Erfassen, Ändern oder Löschen der zu den einzelnen Spielklassen gehörenden Mannschaften. Nach dem Aufruf des Programmoduls erhalten Sie eine neue Bildschirmmaske, welche alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten enthält.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Schlüssel-Nr.</u>	<u>Stadion-Kapazität</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Vorbelastet</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Statistik</u>
<u>Trainer</u>	<u>Plazierung</u>
<u>Spielführer</u>	

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten

- Speichern
- Löschen
- Neue Mannschaft
- Bemerkungen
- Bild zuordnen
- Bild entfernen
- Mannschaft zurückziehen
- Mannschaften übernehmen



Blättern



Suchen



Ausgabe



Optionen

Siehe auch

Festlegen einer 'Start-Mannschaft'

Neu eingegebene oder geänderte Daten müssen immer mit *Speichern* auf die Festplatte dauerhaft gesichert werden. Die Speichern-Funktion kann jederzeit innerhalb der Eingabemaske aufgerufen werden, der Cursor muß sich hierbei nicht in einem bestimmten Eingabefeld befinden. Die Funktion kann durch Anklicken des entsprechenden Bildsymbols in der Funktionswerkzeugleiste, durch Drücken der Funktionstaste **[F2]** oder durch Anwählen der Menüpunkt *Bearbeiten - Speichern* abgerufen werden.

Sollte es einmal notwendig sein, den kompletten Datensatz einer Mannschaft wieder zu löschen, so wählen Sie diesen Befehl oder klicken einfach auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggeste. Nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage wird die gerade in der Bildschirmmaske angezeigte Mannschaft mit allen dazugehörigen Spielern aus der aktuellen Spielklasse gelöscht.

Kurztaste: [**Umsch + F2**]

Soll eine neue Mannschaft angelegt werden, so steht hierfür der Befehl *Bearbeiten - Neue Mannschaft* zur Verfügung. Bei Aufruf dieser Funktion wird die Datenmaske gelöscht und der Hinweis **Neue Mannschaft** eingeblendet. Es können allerdings nur so viele Mannschaften gespeichert werden, wie in der gerade aktiven Spielklasse festgelegt wurden.

Kurztaste: **[F3]**

Zu jeder Mannschaft läßt sich ein fast beliebig langer Bemerkungstext speichern. Rufen Sie hierfür die Funktion *Bemerkungen* im Menü *Bearbeiten* auf. Wie sich Ihnen der Eingabebildschirm für die Bemerkungen präsentiert und welche Funktionen bzw. Hilfsmittel Ihnen hier zur Verfügung gestellt werden, ist abhängig von der erworbenen Programmlizenz. Ohne dem Modul zur Berichterstellung stehen hier nur einfache, jedoch für diesen Zweck ausreichende Textbearbeitungsfunktionen zur Verfügung. Das Dialogfenster entspricht hier einem normalen mehrzeiligen Eingabefeld. Anwender, die zusätzlich die Lizenz für das Berichtmodul erworben haben, können auch für die Verwaltung der Bemerkungen den komfortablen und umfangreicheren Editor verwenden. Die Auswahl kann unter *Optionen - Einstellungen - Bemerkungen* getroffen werden.

Kurztaste: **[F4]**

Jeder Mannschaft kann auf Wunsch ein Bild zugeordnet werden. Dies kann entweder ein im Lieferumfang vorhandenes Vereinswappen oder ein eigenes von Ihnen eingescanntes Bild sein. Beachten Sie, daß nur die Zuordnung zum Bild, d.h. das Verzeichnis, in welchem sich die Bilddatei befindet, gespeichert wird und nicht etwa das Bild selber.

Um ein Bild wieder zu löschen, wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten - Bild entfernen* an. Das Bild wird sofort, ohne Rückfrage, aus der Bildschirmmaske gelöscht. Beachten Sie, daß nur die Zuordnung gelöscht wird, nicht etwa die Bilddatei selbst.

Wird eine Mannschaft vor oder während der Spielzeit vom Spielbetrieb zurückgezogen, so wählen Sie den Befehl *Bearbeiten - Mannschaft zurückziehen*. Nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage und Einstellen der Punktevergabe wird die gerade in der Bildschirmmaske angezeigte Mannschaft dann vom Spielbetrieb zurückgezogen und mit einem entsprechenden Hinweis versehen.

Geben Sie hier den Spieltag ein, bis zu welchem die Punktwertung entweder beibehalten oder eine spezielle Punktwertung angewandt werden soll.

Soll die Punktwertung bis zu einem bestimmten Spieltag beibehalten werden, so markieren Sie diese Option. Andernfalls können Sie in die Eingabefelder Punkte und Tore eine neue Wertung festlegen.

Tragen Sie hier die Punkte bzw. Tore ein, mit denen die Spiele bis zu einem bestimmten Spieltag gewertet werden sollen. Die Punkte/Tore bekommt dann der jeweilige Gegner gutgeschrieben.

Tragen Sie hier den Spieltag ein, ab dem eine gesonderte Punktwertung angewandt werden soll.

Hier können Sie die Punkte bzw. Tore eintragen, mit denen die Spiele ab einem bestimmten Spieltag gewertet werden sollen. Die Punkte/Tore bekommt dann der jeweilige Gegner gutgeschrieben.

Eine einmal zurückgezogene Mannschaft läßt sich jederzeit wieder in den Spielbetrieb aufnehmen. Bringen Sie die zurückgezogene Mannschaft zunächst in die Bildschirmmaske und wählen Sie dann den Befehl *Mannschaft wieder aufnehmen* im Menü *Bearbeiten*. Die Berechnung der Tabelle erfolgt dann wieder ganz normal.

Zu Beginn einer neuen Spielsaison beginnt auch wieder das Spiel mit der langwierigen Eingabe aller Mannschaften in den jeweiligen Spielklassen. Hier hilft Ihnen ro-WINLIGA, da sich die Mannschaften aus einer anderen Klasse bzw. aus der vorhergehenden Saison bequem in die aktuelle Spielsaison/Klasse übernehmen lassen und spart Ihnen hierdurch die lästige Tipparbeit.

Wählen Sie einfach den Befehl *Bearbeiten - Mannschaften übernehmen*.

Wählen Sie die Spielsaison aus. Das Listenfenster wird durch einen einfachen Mausklick geöffnet. Klicken Sie anschließend auf die entsprechende Spielsaison. Das Listenfenster unterhalb, welches alle angelegten Klassen der selektierten Saison enthält wird dann aktualisiert.

Hier werden alle Klassen angezeigt, die in der ausgewählten Spielsaison angelegt wurden. Wählen Sie die entsprechende Klasse entweder mit Hilfe der Pfeiltasten und anschließendem Drücken von [**Enter**] oder per Doppelklick mit der Maus aus.

Hier sind alle Mannschaften aufgelistet, die in der zuvor gewählten Saison/Klasse gespeichert sind. Die zu übernehmenden Mannschaften werden entweder durch einen Doppelklick mit der Maus oder durch Anwählen mit dem Farbbalken und Drücken der **[Enter]**-Taste mit einem Häkchen  markiert. Eine bereits vorgenommene Markierung läßt sich durch den gleichen Vorgang wieder entfernen. Sollte alle Mannschaften übernommen werden, so können diese durch Druck auf den Knopf **alles selektieren** auf einmal markiert werden. Über den **OK**-Knopf werden dann die markierten Mannschaften übertragen.

Hier werden alle Mannschaften, die in der zuvor gewählten Saison/Klasse gespeichert sind, aufgelistet. Doppelklicken Sie nun auf die Mannschaft, von der Sie ein oder mehrere Spieler übernehmen möchten, oder wählen Sie die Mannschaft mit dem Farbbalken aus und drücken anschließend die **[Enter]**-Taste.



Verwalten der Mannschaften

Die Mannschaftenverwaltung beinhaltet das Erfassen, Ändern oder Löschen der zu den einzelnen Spielklassen gehörenden Mannschaften. Nach dem Aufruf des Programmoduls erhalten Sie eine neue Bildschirmmaske, welche alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten enthält.

Beschreibung der Datenfelder

Schlüssel-Nr.	Stadion-Kapazität
Bezeichnung	Vorbelastet
Kürzel	Statistik
Trainer	Plazierung
Spielführer	

Beschreibung der Menüpunkte



[Bearbeiten](#)



[Blättern](#)

[Erster Datensatz](#)

[Voriger Datensatz](#)

[Nächster Datensatz](#)

[Letzter Datensatz](#)



[Suchen](#)



[Ausgabe](#)



[Optionen](#)

Siehe auch

[Festlegen einer 'Start-Mannschaft'](#)



Verwalten der Mannschaften

Die Mannschaftenverwaltung beinhaltet das Erfassen, Ändern oder Löschen der zu den einzelnen Spielklassen gehörenden Mannschaften. Nach dem Aufruf des Programmoduls erhalten Sie eine neue Bildschirmmaske, welche alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten enthält.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Schlüssel-Nr.</u>	<u>Stadion-Kapazität</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Vorbelastet</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Statistik</u>
<u>Trainer</u>	<u>Plazierung</u>
<u>Spielführer</u>	

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern



Suchen

Mannschaft suchen

Weitersuchen



Ausgabe



Optionen

Siehe auch

Festlegen einer 'Start-Mannschaft'

Um auf den Datensatz einer bestimmten Mannschaft zu blättern, kann neben der Blättern-Funktion auch die integrierte Suchfunktion genutzt werden. Hierbei kann entweder nach der Mannschafts-Bezeichnung, nach einem evtl. vergebenen Mannschafts-Kürzel, nach dem Trainer oder nach dem Spielführer gesucht werden. In der anschließend erscheinenden Dialogbox wird dann der Suchbegriff eingetragen. Hierbei muß nicht auf die Groß-/Kleinschreibung geachtet werden. Es wird jedoch nicht global innerhalb der Datenfelder gesucht, sondern beginnend von links verglichen. Ist der eingegebene Suchbegriff nicht vorhanden, so erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis. Mit dem Befehl *Suchen - Weitersuchen* kann auch noch nach weiteren vorhandenen Mannschaften mit dem gesuchten Begriff weitergesucht werden.

Für eine globale Suche können die Platzhalter * verwendet werden. z.B. *Bayern*



Verwalten der Mannschaften

Die Mannschaftenverwaltung beinhaltet das Erfassen, Ändern oder Löschen der zu den einzelnen Spielklassen gehörenden Mannschaften. Nach dem Aufruf des Programmoduls erhalten Sie eine neue Bildschirmmaske, welche alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten enthält.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Schlüssel-Nr.</u>	<u>Stadion-Kapazität</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Vorbelastet</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Statistik</u>
<u>Trainer</u>	<u>Plazierung</u>
<u>Spielführer</u>	

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern



Suchen



Ausgabe

Bilanz

Torschützen

Verwarnungen

Plazierungen

Spielplan

Mannschaftsliste



Optionen

Siehe auch

Festlegen einer 'Start-Mannschaft'

Die Mannschaftsbilanz bietet bereits während der laufenden Spielrunde wichtige Informationen, die vom Trainer ausgewertet und für eine evtl. zu ändernde Strategie herangezogen werden können. Über Knopf **Grafik** kann eine grafische Auswertung abgerufen werden. Selbstverständlich kann diese Grafik neben der Bildschirmausgabe auch auf einen Drucker ausgegeben werden. Zum Drucken der Mannschaftsbilanz steht der Knopf **Drucken** zur Verfügung. Die Datenaufbereitung wird zunächst über eine Seitenvorschau, welche bereits am Bildschirm die genaue Druckausgabe zeigt, abgewickelt. Dabei kann die Darstellung im Hoch- oder Querformat, als auch die Schriftart und die Seitenränder festgelegt bzw. geändert werden.

Nachdem Sie den Befehl *Ausgabe - Torschützen* in der Mannschaftsverwaltung angewählt haben, erscheint ein Fenster, in dem alle Spieler aufgelistet sind, die mindestens ein Tor für die angezeigte Mannschaft erzielt haben. Die Auflistung der Torschützen erfolgt in der entsprechenden absteigenden Rangfolge, d.h. der Spieler mit den meist erzielten Toren steht ganz oben auf der Liste. Bei der grafischen Darstellung (optional, nur in Verbindung mit dem Statistik-Modul) läßt sich zwischen Balken- und Tortengrafik, als auch zwischen 2- und 3-dimensionaler Ausgabe wählen. Ebenso kann die Grafik in die Zwischenablage kopiert oder in eine Datei gespeichert werden. Die Druckausgabe der Torschützenliste (optional, nur in Verbindung mit dem Listen-Modul) erfolgt über die bereits bekannte variable und zoombare Echt-Seitenvorschau, in welcher Sie in gewissen Grenzen selbst die Ausgabe bestimmen können.

Nachdem Sie den Befehl *Ausgabe - Verwarnungen* in der Mannschaftsverwaltung angewählt haben, erscheint ein Fenster, in dem alle Spieler aufgelistet sind, die mindestens eine Verwarnungen für die angezeigte Mannschaft erhalten haben. Die Auflistung der Spieler erfolgt in der entsprechenden absteigenden Rangfolge, d.h. der Spieler mit den meisten Verwarnungen steht ganz oben auf der Liste. Bei der grafischen Darstellung (optional, nur in Verbindung mit dem Statistik-Modul) läßt sich zwischen Balken- und Tortengrafik, als auch zwischen 2- und 3-dimensionaler Ausgabe wählen. Ebenso kann die Grafik in die Zwischenablage kopiert oder in eine Datei gespeichert werden. Die Druckausgabe der Verwarnungsliste (optional, nur in Verbindung mit dem Listen-Modul) erfolgt über die bereits bekannte variable und zoombare Echt-Seitenvorschau, in welcher Sie in gewissen Grenzen selbst die Ausgabe bestimmen können.

Die Grafik zeigt die Plazierungen über den gesamte Saisonverlauf. Mittels des Mauszeigers und des mitgeführten Fadenkreuzes können die genauen Werte exakt für jeden beliebigen Spieltag abgelesen werden. Für die Dokumentation läßt sich über den Knopf **Hardcopy** auch ein Ausdruck auf den Drucker erstellen. Dabei wird das Fadenkreuz ausgeblendet. Möchten Sie dieses jedoch auf dem Ausdruck haben, dann müssen Sie die Ausgabe über die Tasten [**Alt + Druck**] in die Zwischenablage umleiten und dann z.B. über ein Zeichen- oder Textprogramm weiter bearbeiten.

Über den Befehl *Ausgabe - Spielplan* lässt sich der Spielplan für eine einzelne Mannschaft ausgeben. Es wird ein Fenster eingeblendet, welches alle Spiele der gewählten Mannschaft in tabellarischer Form enthält. Hierbei werden neben dem Spieltag und dem Gegner auch das Datum, die Uhrzeit, der Ort und die Kennung für Heim/Auswärts-Spiel ausgegeben. Der Mannschafts-Spielplan lässt sich dann über den Knopf **Drucken** auch auf den angeschlossenen Drucker ausdrucken, wobei die Ausgabe - wie gewohnt - zuerst in einer zoombaren Echt-Seitenvorschau dargestellt wird.

Eine Mannschaftsliste läßt sich - nur in Verbindung mit den Listenmodul - über das Menü *Ausgabe - Mannschaftsliste drucken* abrufen. Die Liste kann entweder alphabetisch, sortiert nach der Platzierung im Vorjahr oder nach Schlüssel-Nr. ausgegeben werden. Über die Option Layout läßt sich entweder das Standardlayout oder ein bereits erstelltes individuelles Layout bestimmen, welches die Darstellung der Liste festlegt.

Kurztaste: **[F5]**



Verwalten der Mannschaften

Die Mannschaftsverwaltung beinhaltet das Erfassen, Ändern oder Löschen der zu den einzelnen Spielklassen gehörenden Mannschaften. Nach dem Aufruf des Programmoduls erhalten Sie eine neue Bildschirmmaske, welche alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten enthält.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Schlüssel-Nr.</u>	<u>Stadion-Kapazität</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Vorbelastet</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Statistik</u>
<u>Trainer</u>	<u>Plazierung</u>
<u>Spielführer</u>	

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern



Suchen



Ausgabe



Optionen

Einstellungen

Siehe auch

Festlegen einer 'Start-Mannschaft'



Verwalten der Mannschaften

Die Mannschaftenverwaltung beinhaltet das Erfassen, Ändern oder Löschen der zu den einzelnen Spielklassen gehörenden Mannschaften. Nach dem Aufruf des Programmoduls erhalten Sie eine neue Bildschirmmaske, welche alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten enthält.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Schlüssel-Nr.</u>	<u>Stadion-Kapazität</u>
<u>Bezeichnung</u>	<u>Vorbelastet</u>
<u>Kürzel</u>	<u>Statistik</u>
<u>Trainer</u>	<u>Plazierung</u>
<u>Spielführer</u>	

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern



Suchen



Ausgabe



Optionen

Einstellungen

Allgemein

Bemerkungen

Siehe auch

Festlegen einer 'Start-Mannschaft'

In der Registerkarte Allgemein können Sie eine 'Start-Mannschaft' festlegen, die beim Aufruf der Modul Mannschaften, Spieler und Trainingsverwaltung automatisch aktiviert werden soll. Weiterhin lässt sich hier einstellen, ob beim Anlegen einer neuen bzw. Ändern einer Mannschaft die Schlüssel-Nr. auf eine evtl. Doppelbelegung geprüft werden soll.

Legen Sie hier die Mannschaft fest, die beim Aufruf der Module Mannschaften, Spieler und Trainingsverwaltung autom. aktiviert werden soll.

Die Schlüssel-Nr. dient, wie Sie später noch erfahren werden, bei der autom. Spielplanerstellung als Referenz. In diesem Fall darf auch keine doppelte Belegung vorhanden sein. Um eine Doppelbelegung auszuschließen muß diese Option markiert werden.

Möchten Sie, daß beim Aufruf der Mannschaftsverwaltung, Spielerverwaltung oder der Trainingsverwaltung immer eine bestimmte Mannschaft aktiviert werden soll, so wählen Sie im Modul Mannschaften den Menüpunkt *Optionen - Einstellungen*. In der Registerkarte **Allgemein** können Sie dann festlegen, welche Mannschaft beim Aufruf der o.g. Module autom. aktiviert werden soll.

Die *Schlüssel-Nr.* ist wichtig und muß dann unbedingt eingegeben werden, wenn ein automatischer Spielplan erstellt werden soll. Andernfalls ist die Eingabe freigestellt. Beim autom. Erstellen des Spielplans stellt die Schlüssel-Nr. die Funktion der Zuordnung der einzelnen Mannschaften dar. (Bsp.: 01 - 17, d.h. Mannschaft mit Nr. 01 spielt gegen Mannschaft mit Nr. 17).

Geben Sie hier den Namen/die Bezeichnung der Mannschaft ein. Die Eingabelänge ist auf max. 30 Zeichen begrenzt, wobei jedes beliebige Zeichen zugelassen ist. Die Eingabe der *Bezeichnung* ist unbedingt notwendig, es wird beim Versuch den Datensatz zu speichern auch nochmals darauf hingewiesen, sollte kein Eintrag erfolgt sein.

Das *Kürzel* kann zur einfachen Identifizierung der Mannschaft verwendet werden. Es kann aus max. 5 beliebigen Zeichen bestehen. Eine zwingende Eingabe ist jedoch nicht erforderlich. Beim Suchen nach einer Mannschaft kann u.a. auch nach dem Kürzel gesucht werden.

Hinweis: Mannschaften, die außer Konkurrenz spielen, müssen mit dem Kürzel **aK** versehen werden.

Diese Eingabefeld kann den Namen des Mannschaftstrainers aufnehmen. Es können max. 30 beliebige Zeichen eingegeben werden. Eine zwingende Eingabe ist nicht erforderlich.

Für die Eingabe des Spielführers einer Mannschaft stehen ebenfalls 30 beliebige Zeichen zur Verfügung. Auch hier ist keine zwingende Eingabe erforderlich.

Geben Sie hier die Stadionkapazität ein, so kann in der Statistik die prozentuale StadionaAuslastung ermittelt werden.

Werden bereits zu Saisonbeginn oder auch während der laufenden Spielrunde einer Mannschaft Punkte aberkannt, so tragen Sie diese hier ein. Beim Erstellen der Tabelle können Sie dann sogar wählen, ob evtl. Punktabzüge berücksichtigt werden sollen oder nicht.

Ist eine Mannschaft mit Minuspunkten vorbelastet, so können Sie hier den Grund für den Punktabzug eintragen. z.B. Lizenz nicht erfüllt (siehe 2. Bundesliga 1.FC Nürnberg Saison 95/96).

Unter dem Bereich Statistik - Verwarnungen lassen sich die Anzahl der jeweiligen Verwarnungen (Gelb, Gelb/Rot, Rot) manuell eintragen bzw. korrigieren. Für statistische Auswertungen werden dann immer die Angaben in diesen Feld herangezogen.

Ebenfalls für statistische Auswertungen (z.B. Mannschaftsbilanz) kann hier die Plazierung im Vorjahr und die Zielsetzung für die aktuelle Spielsaison eingetragen werden.

In diesem Fenster wird das der Mannschaft/dem Spieler zugeordnete Bild dargestellt. Wurde noch kein Bild zugeordnet, so wird der Text 'Kein Bild zugeordnet oder Bilddatei nicht gefunden' angezeigt. Möchten Sie der Mannschaft/ dem Spieler ein Bild zuordnen, so wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten - Bild zuordnen*, drücken die Tastenkombination [**Strg+B**] oder klicken einfach auf das Bildfenster.



Verwalten der Spieler

Die Spielerverwaltung ist - von den Funktionen her gesehen - ähnlich aufgebaut wie die Mannschaftsverwaltung. Auch hier ist vorrangig das Erfassen, Ändern oder Löschen von Spielerdaten möglich. Die Bildschirmmaske enthält auch hier wieder alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Name</u>	<u>Alter</u>	<u>Eigentore</u>
<u>Position</u>	<u>Ausländer</u>	<u>Einsätze</u>
<u>Rücknummer</u>	<u>Straße</u>	<u>Verwarnungen</u>
<u>Paß-Nr.</u>	<u>Wohnort</u>	<u>gesperrt</u>
<u>Geb.-Datum</u>	<u>erzielte Tore</u>	<u>verletzt</u>

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern



Suchen



Ausgabe



Optionen



Verwalten der Spieler

Die Spielerverwaltung ist - von den Funktionen her gesehen - ähnlich aufgebaut wie die Mannschaftsverwaltung. Auch hier ist vorrangig das Erfassen, Ändern oder Löschen von Spielerdaten möglich. Die Bildschirmmaske enthält auch hier wieder alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten.

Beschreibung der Datenfelder

Name	Alter	Eigentore
Position	Ausländer	Einsätze
Rückenummer	Straße	Verwarnungen
Paß-Nr.	Wohnort	gesperrt
Geb.-Datum	erzielte Tore	verletzt

Beschreibung der Menüpunkte



[Bearbeiten](#)

[Speichern](#)

[Löschen](#)

[Neuer Spieler](#)

[Spielertransfer](#)

[Bemerkungen](#)

[Bild zuordnen](#)

[Bild entfernen](#)

[Spielerübersicht](#)

[Spieler übernehmen](#)



[Blättern](#)



[Suchen](#)



[Ausgabe](#)



[Optionen](#)

Neu eingegebene oder geänderte Daten müssen immer mit *Speichern* auf die Festplatte dauerhaft gesichert werden. Die Speichern-Funktion kann jederzeit innerhalb der Eingabemaske aufgerufen werden, der Cursor muß sich hierbei nicht in einem bestimmten Eingabefeld befinden. Die Funktion kann durch Anklicken des entsprechenden Bildsymbols in der Funktionswerkzeugleiste, durch Drücken der Funktionstaste **[F2]** oder durch Anwählen der Menüpunkt *Bearbeiten - Speichern* abgerufen werden.

Sollte es einmal notwendig sein, den Datensatz eines Spielers komplett zu löschen, so wählen Sie den Befehl *Bearbeiten - Löschen*. Dieser Vorgang wird jedoch erst nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage ausgeführt. Erst nachdem der **OK**-Knopf betätigt wird, werden die Spielerdaten gelöscht. Der Befehl zum Löschen eines Spielers läßt sich auch über die Tastenkombination [**UMSCH+F2**] oder durch Klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste aktivieren.

Soll ein neuer Spieler angelegt werden, so steht hierfür der Befehl *Bearbeiten - Neue Mannschaft* zur Verfügung. Bei Aufruf dieser Funktion wird die Datenmaske gelöscht und der Hinweis **Neue Mannschaft** eingeblendet. Es können allerdings nur max. 50 Spieler für jede Mannschaft gespeichert werden.

Kurztaste: **[F3]**

Spieler, die zu einem anderen Verein wechseln, müssen in der alten Mannschaft weiterhin geführt werden, damit die Statistiken nicht verfälscht werden. Um sich hier die Neu-Eingabe des Spielers zum neuen Verein zu sparen, bietet Ihnen ro-WINLIGA im Menü *Bearbeiten* den Befehl *Spielertransfer*. Wählen Sie anschließend den Verein (wenn der Spieler innerhalb der Spielklasse wechselt) oder anderer Verein/Liga (wenn der Spieler zu einem Verein in einer anderen Liga wechselt) und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit dem **OK**-Knopf.

Hinweis: Ein einmal durchgeführter Spielertransfer kann nicht wieder rückgängig gemacht werden.

Wählen Sie hier den Verein (wenn der Spieler innerhalb der Spielklasse wechselt) oder anderer Verein/Liga (wenn der Spieler zu einem Verein in einer anderen Liga wechselt).

Markieren Sie diese Einstellung, wenn ro-WINLIGA in der Spielerbemerkung einen Vermerk über den Spielertransfer machen soll.

Zu jedem Spieler lässt sich ein fast beliebig langer Bemerkungstext speichern. Rufen Sie hierfür die Funktion *Bemerkungen* im Menü *Bearbeiten* auf. Wie sich Ihnen der Eingabebildschirm für die Bemerkungen präsentiert und welche Funktionen bzw. Hilfsmittel Ihnen hier zur Verfügung gestellt werden, ist abhängig von der erworbenen Programmlizenz. Ohne dem Modul zur Berichterstellung stehen hier nur einfache, jedoch für diesen Zweck ausreichende Textbearbeitungsfunktionen zur Verfügung. Das Dialogfenster entspricht hier einem normalen mehrzeiligen Eingabefeld. Anwender, die zusätzlich die Lizenz für das Berichtmodul erworben haben, können auch für die Verwaltung der Bemerkungen den komfortablen und umfangreicheren Editor verwenden. Die Auswahl kann unter *Optionen - Einstellungen - Bemerkungen* getroffen werden.

Kurztaste: **[F4]**

Jedem Spieler kann auf Wunsch ein Bild zugeordnet werden. Wählen Sie hierfür den Befehl *Bearbeiten - Bild zuordnen*. Beachten Sie, daß nur die Zuordnung zum Bild, d.h. das Verzeichnis, in welchem sich die Bilddatei befindet, gespeichert wird und nicht etwa das Bild selber.

Um ein Bild wieder zu löschen, wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten - Bild entfernen* an. Das Bild wird sofort, ohne Rückfrage, aus der Bildschirmmaske gelöscht. Beachten Sie, daß nur die Zuordnung gelöscht wird, nicht etwa die Bilddatei selbst.

Eine Übersicht aller Spieler eines bestimmten oder aller Mannschaften, aufgelistet in alphabetischer Reihenfolge, kann über die Menüpunkte *Bearbeiten - Spielerübersicht* oder durch Klicken auf das Tabellensymbol in der Funktionswerkzeuggestreife abgerufen werden. Der in dieser Liste gerade mit dem Farbbalken markierte Spieler kann durch Drücken der **[Enter]**-Taste oder doppelten Mausklick direkt in die Bildschirmmaske gebracht werden.

Kurztaste: **[F8]**

Das Anlegen einer neuen Saison bringt neben den Veränderungen und den Neueintragungen wieder sehr viel Arbeit mit dem Eingeben von Mannschaften und Spielern. Um sich hier jedoch ein wenig Zeit zu sparen, können die Spieler wieder aus bereits bestehenden Mannschaften übernommen werden. Wählen Sie zunächst die entsprechende Saison, dann die Spielklasse und anschließend die Mannschaft aus. Sie bekommen dann alle Spieler dieser Mannschaft aufgelistet. Markieren Sie nun alle Spieler, die Sie übernehmen möchten und klicken Sie danach auf den **OK**-Knopf. Bei der Übernahme der Spieler wird das Alter der Spieler - falls das genaue Geb.-Datum bekannt ist - automatisch anhand des aktuellen Systemdatums aktualisiert.

Im Listenfenster sind alle Spieler der zuvor gewählten Mannschaft angezeigt. Sie können nun durch Anwählen der Spieler mit dem Farbbalken und Drücken der [**Leertaste**] bzw. durch Doppelklicken mit der Maus diejenigen Spieler markieren, die Sie übernehmen möchten. Sollen alle Spieler übernommen werden, klicken Sie einfach auf den Knopf **alles selektieren**. Nachdem Sie alle gewünschten Spieler markiert haben, werden diese durch Klicken auf den **OK**-Knopf in die aktuelle Mannschaft mit aufgenommen.



Verwalten der Spieler

Die Spielerverwaltung ist - von den Funktionen her gesehen - ähnlich aufgebaut wie die Mannschaftsverwaltung. Auch hier ist vorrangig das Erfassen, Ändern oder Löschen von Spielerdaten möglich. Die Bildschirmmaske enthält auch hier wieder alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Name</u>	<u>Alter</u>	<u>Eigentore</u>
<u>Position</u>	<u>Ausländer</u>	<u>Einsätze</u>
<u>Rückenummer</u>	<u>Straße</u>	<u>Verwarnungen</u>
<u>Paß-Nr.</u>	<u>Wohnort</u>	<u>gesperrt</u>
<u>Geb.-Datum</u>	<u>erzielte Tore</u>	<u>verletzt</u>

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern

Erster Datensatz

Voriger Datensatz

Nächster Datensatz

Letzter Datensatz



Suchen



Ausgabe



Optionen



Verwalten der Spieler

Die Spielerverwaltung ist - von den Funktionen her gesehen - ähnlich aufgebaut wie die Mannschaftsverwaltung. Auch hier ist vorrangig das Erfassen, Ändern oder Löschen von Spielerdaten möglich. Die Bildschirmmaske enthält auch hier wieder alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten.

Beschreibung der Datenfelder

Name	Alter	Eigentore
Position	Ausländer	Einsätze
Rückenummer	Straße	Verwarnungen
Paß-Nr.	Wohnort	gesperrt
Geb.-Datum	erzielte Tore	verletzt

Beschreibung der Menüpunkte



[Bearbeiten](#)



[Blättern](#)



[Suchen](#)

[Name/Position](#)

[Tore](#)

[Weitersuchen](#)



[Ausgabe](#)



[Optionen](#)

Um auf den Datensatz eines bestimmten Spielers zu blättern, kann neben der Blättern-Funktion auch die integrierte Suchfunktion genutzt werden. Hierbei kann entweder nach dem Spielernamen oder nach der Spieler-Position gesucht werden. In der anschließend erscheinenden Dialogbox wird dann der Suchbegriff eingetragen. Hierbei muß nicht auf die Groß-/Kleinschreibung geachtet werden. Es wird jedoch nicht global innerhalb der Datenfelder gesucht, sondern beginnend von links verglichen. Ist der eingegebene Suchbegriff nicht vorhanden, so erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis. Mit dem Befehl *Suchen - Weitersuchen* kann auch noch nach weiteren vorhandenen Spielern mit dem gesuchten Begriff weitergesucht werden.

Für eine globale Suche können die Platzhalter * verwendet werden. z.B. *Matthäus*

Neben der normalen Suchfunktion nach Spielernamen/Position kann auch nach Spielern gesucht werden, die eine bestimmte Anzahl von Toren erzielt haben. So lassen sich z.B. alle Spieler gezielt auflisten, die z.B. mehr als 10 Tore erzielt haben. Für die Eingabe der Tore stehen neben der exakten Toranzahl folgende mathematische Vergleichsoperatoren zur Verfügung.

- > mehr als, größer
- >= mehr oder genau
- < weniger, kleiner
- <= weniger oder genau
- <> verschieden



Verwalten der Spieler

Die Spielerverwaltung ist - von den Funktionen her gesehen - ähnlich aufgebaut wie die Mannschaftsverwaltung. Auch hier ist vorrangig das Erfassen, Ändern oder Löschen von Spielerdaten möglich. Die Bildschirmmaske enthält auch hier wieder alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten.

Beschreibung der Datenfelder

Name	Alter	Eigentore
Position	Ausländer	Einsätze
Rückenummer	Straße	Verwarnungen
Paß-Nr.	Wohnort	gesperrt
Geb.-Datum	erzielte Tore	verletzt

Beschreibung der Menüpunkte



[Bearbeiten](#)



[Blättern](#)



[Suchen](#)



[Ausgabe](#)

[Spielerinfo](#)

[Spielerliste drucken](#)



[Optionen](#)

Die Daten der Spielerinfo bieten eine Menge an Informationsgehalt, der zum einen für den Spieler selbst, als auch für den verantwortlichen Spielführer und Trainer sehr aufschlußreich ist. Eine detaillierte Aufschlüsselung der erzielten Tore erhalten Sie, wenn Sie auf den Knopf **aufschlüsseln** klicken.

Eine Liste der Spieler einer bestimmten oder aller Mannschaften der aktuellen Saison kann über den Menüpunkt *Ausgabe - Spielerliste* drucken, der Funktionstaste [**F5**] oder durch Anklicken des Drucker-Symbols in der Funktionswerkzeuggestreife abgerufen und ausgedruckt werden. Die Spielerliste kann entweder alphabetisch oder sortiert nach Verein ausgegeben werden. Über die Option Layout läßt sich entweder das Standardlayout oder ein bereits festgelegtes individuelles Layout bestimmen, welches die Darstellung der Liste festlegt. Der Ausdruck erfolgt standesgemäß zuerst in eine zoombare Echtseitenvorschau.

Hinweis: Die Spielerliste steht nur Anwendern, die die Programmlizenz in Verbindung mit dem Listenmodul erworben haben, zur Verfügung.

Wählen Sie hier die Mannschaft, deren Spieler Sie auf der Spielerliste aufgelistet haben möchten. Soll eine Liste über alle Spieler ausgegeben werden, so wählen Sie als Mannschaft den Eintrag 'alle Mannschaften'.

Hier können Sie die Sortierfolge einstellen. Sie haben die Möglichkeit die Spielerliste entweder nach dem Alphabet zu sortieren oder aber nach den Mannschaften. Letzteres ist nur sinnvoll, wenn Sie eine Liste der Spieler von allen Mannschaften erstellen.

Klicken Sie auf den Floskelknopf , wenn Sie ein anderes Layout festlegen möchten. Sie bekommen eine Auswahl aller bisher festgelegten Layouts und können dann eines von diesen auswählen. Das zuletzt benutzte Layout wird bei einem erneuten Aufruf der Liste wieder vorgegeben.



Verwalten der Spieler

Die Spielerverwaltung ist - von den Funktionen her gesehen - ähnlich aufgebaut wie die Mannschaftsverwaltung. Auch hier ist vorrangig das Erfassen, Ändern oder Löschen von Spielerdaten möglich. Die Bildschirmmaske enthält auch hier wieder alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Name</u>	<u>Alter</u>	<u>Eigentore</u>
<u>Position</u>	<u>Ausländer</u>	<u>Einsätze</u>
<u>Rücknummer</u>	<u>Straße</u>	<u>Verwarnungen</u>
<u>Paß-Nr.</u>	<u>Wohnort</u>	<u>gesperrt</u>
<u>Geb.-Datum</u>	<u>erzielte Tore</u>	<u>verletzt</u>

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern



Suchen



Ausgabe



Optionen

Einstellungen



Verwalten der Spieler

Die Spielerverwaltung ist - von den Funktionen her gesehen - ähnlich aufgebaut wie die Mannschaftsverwaltung. Auch hier ist vorrangig das Erfassen, Ändern oder Löschen von Spielerdaten möglich. Die Bildschirmmaske enthält auch hier wieder alle Eingabefelder zur Aufnahme der notwendigen Daten.

Beschreibung der Datenfelder

<u>Name</u>	<u>Alter</u>	<u>Eigentore</u>
<u>Position</u>	<u>Ausländer</u>	<u>Einsätze</u>
<u>Rückenummer</u>	<u>Straße</u>	<u>Verwarnungen</u>
<u>Paß-Nr.</u>	<u>Wohnort</u>	<u>gesperrt</u>
<u>Geb.-Datum</u>	<u>erzielte Tore</u>	<u>verletzt</u>

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern



Suchen



Ausgabe



Optionen

Einstellungen

Allgemein

Bemerkungen

Das Feld *Nr.* ist ein Statusfeld und zeigt die laufende Nummerierung an.

Hier wird der *Spielername* eingetragen. Die Eingabelänge ist auf max. 30 Zeichen begrenzt, wobei jedes beliebige Zeichen zugelassen ist. Die Eingabe des Spielernames ist unbedingt notwendig. Es wird beim Versuch den Datensatz zu speichern auch nochmals darauf hingewiesen, sollte kein Eintrag erfolgt sein.

Zur Bestimmung der Spielerposition stehen ebenfalls max. 30 beliebige Zeichen zur Verfügung. Die Eingabe der Position ist nicht zwingend. Über den Floskelknopf  kann eine Position schnell und bequem in das Eingabefeld übernommen werden.

Tragen Sie in das Feld *Rücknummer* die Trikotnummer des Spielers ein. Die Eingabe ist jedoch nicht unbedingt erforderlich.

Das Eingabefeld *Paß-Nr.* nimmt die Spieler-Paß-Nr. des Spielers auf. Für die Eingabe stehen max. 10 Zeichen zur Verfügung. Die Eingabe ist auch hier nicht unbedingt erforderlich.

Wird in das Feld *Geb.-Datum* das Geb.-Datum des Spielers eingetragen, so wird dieses prinzipiell auch auf Plausibilität geprüft. Beim Verlassen des Feldes wird dann - sollte das Feld Alter noch nicht ausgefüllt sein - autom. das Alter des Spielers ermittelt. Die Eingabe des Geb.-Datums ist nicht zwingend erforderlich.

Wurde im Feld Geb.-Datum das korrekte Geb.-Datum des Spielers eingetragen, so wird hier - sollte das Feld noch leer sein - autom. das aktuelle Alter des Spielers ermittelt. Ist das genaue Geb.-Datum nicht bekannt, kann das Alter des Spielers auch manuell eingetragen werden. Das Feld *Alter* wird für statistische Auswertungen (z.B. Altersstatistik) ausgewertet.

Das Feld *Ausländer* dient nur für statistische Auswertungen (Ausländerstatistik). Handelt es sich bei dem Spieler um einen ausländischen Spieler, so kreuzen Sie dieses Feld an, indem Sie mit der Maus darauf klicken.

Die Angabe der Straßenbezeichnung ist freigestellt. Die Eingabelänge ist auf max. 30 Zeichen begrenzt, wobei jedes beliebige Zeichen eingegeben werden kann.

Dieses Eingabefeld kann des *Wohnort* des Spielers aufnehmen. Es können max. 30 beliebige Zeichen eingegeben werden. Die Eingabe ist auch hier freigestellt.

Das Feld erzielte *Tore* zeigt die Anzahl der Tore an, die der Spieler während der Saison erzielt hat. Normalerweise wird dieses Feld beim Erfassen der Torschützen zu jedem Spieltag automatisch aktualisiert. Sollten Ihnen diese Daten jedoch nicht bekannt sein, so kann der aktuelle Tore-Stand jederzeit hier manuell eingetragen werden.

Das Feld *Eigentore* zeigt die Anzahl der Eigentore an, die der Spieler während der Saison verschuldet hat. Normalerweise wird dieses Feld beim Erfassen der Torschützen zu jedem Spieltag automatisch aktualisiert. Sollten Ihnen diese Daten jedoch nicht bekannt sein, so kann der aktuelle Stand jederzeit hier manuell eingetragen werden.

Das Feld erzielte *Einsätze* zeigt die Anzahl der Spiele an, an denen der Spieler während der Saison aktiv teilgenommen hat. Normalerweise wird dieses Feld beim Erfassen der Spieleinsätze zu jedem Spieltag automatisch aktualisiert. Sollten Ihnen diese Daten jedoch nicht bekannt sein, so kann der aktuelle Stand jederzeit hier manuell eingetragen werden.

In diese Eingabefelder werden die Anzahl der Verwarnungen (Gelb, Gelb/Rot, Rot) angezeigt. Normalerweise werden diese Felder beim Erfassen der Verwarnungen zu jedem Spieltag automatisch aktualisiert. Sollten Ihnen diese Daten jedoch nicht bekannt sein, so kann der aktuelle Stand jederzeit hier manuell eingetragen werden.

Ist ein Spieler aufgrund einer roten oder gelb/roten Karte gesperrt worden, so markieren Sie das Feld *gesperrt*. Sie können dann noch den Zeitraum der Sperre und der Grund der Sperre eingeben. Im Listen-Modul können Sie dann eine Liste über alle gesperrten Spieler abrufen.

Hat sich ein Spieler während eines Spieles oder des Trainings verletzt, so markieren Sie das Feld *verletzt*. Sie können dann noch das Datum und den Grund bzw. die Art der Verletzung eintragen. Im Listen-Modul kann dann eine Liste über alle verletzten Spieler abgerufen werden.

In diesem Listenfenster werden alle Mannschaften der gerade aktiven Spielklasse/Saison angezeigt. Durch einen Mausklick auf den Pfeil am rechten Rand wird das Fenster 'aufgeklappt'. Sie können dann die entsprechende Mannschaft, in die Sie wechseln möchten durch einen einfachen Mausklick aktivieren.



Spielplanverwaltung

Die Spielplanverwaltung stellt sich als eine wirklich flexible Anwendung heraus, um Spielpläne zu erstellen, vorgegebene Spielpläne zu übernehmen oder auch jederzeit Änderungen an diesen durchzuführen. Zum Spielplan gehören neben der Paarung auch die Spiel-Nr., das Datum mit Uhrzeit und der Austragungsort. Wird in das Modul Spielplan gewechselt, so wird die aktuelle Klasse mit dem zuletzt bearbeiteten Spieltag angezeigt. Der Spielplan kann dann manuell erweitert oder geändert werden.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag



Bearbeiten



Gehe zu



Spielplan



Optionen



Spielplanverwaltung

Die Spielplanverwaltung stellt sich als eine wirklich flexible Anwendung heraus, um Spielpläne zu erstellen, vorgegebene Spielpläne zu übernehmen oder auch jederzeit Änderungen an diesen durchzuführen. Zum Spielplan gehören neben der Paarung auch die Spiel-Nr., das Datum mit Uhrzeit und der Austragungsort. Wird in das Modul Spielplan gewechselt, so wird die aktuelle Klasse mit dem zuletzt bearbeiteten Spieltag angezeigt. Der Spielplan kann dann manuell erweitert oder geändert werden.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag

Blättern

Neuen Spieltag hinzufügen

Spieltag einfügen

Löschen

Spieltag kopieren



Bearbeiten



Gehe zu



Spielplan



Optionen



Spielplanverwaltung

Die Spielplanverwaltung stellt sich als eine wirklich flexible Anwendung heraus, um Spielpläne zu erstellen, vorgegebene Spielpläne zu übernehmen oder auch jederzeit Änderungen an diesen durchzuführen. Zum Spielplan gehören neben der Paarung auch die Spiel-Nr., das Datum mit Uhrzeit und der Austragungsort. Wird in das Modul Spielplan gewechselt, so wird die aktuelle Klasse mit dem zuletzt bearbeiteten Spieltag angezeigt. Der Spielplan kann dann manuell erweitert oder geändert werden.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag

Blättern

Erster Spieltag

Voriger Spieltag

Nächster Spieltag

Letzter Spieltag

Neuen Spieltag hinzufügen

Spieltag einfügen

Löschen

Spieltag kopieren



Bearbeiten



Gehe zu



Spielplan



Optionen

Wählen Sie den Befehl *Spieltag - Blättern - Erster Spieltag*, um auf den ersten Spieltag zu springen. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife klicken oder einfach die

Tastenkombination **Strg+Bild**  eingeben. Beim Blättern auf einen anderen Spieltag erfolgt immer eine Überprüfung des aktuellen Spieltages auf evtl. vorgenommene Änderungen. Wurde der Spieltag geändert und noch nicht gespeichert erscheint ein entsprechender Hinweis mit der Möglichkeit dies jetzt nachzuholen oder die Änderungen zu verwerfen.

Wählen Sie den Befehl *Spieltag - Blättern - Voriger Spieltag*, um auf den vorigen Spieltag zu springen. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach die Taste

Bild  drücken. Beim Blättern auf einen anderen Spieltag erfolgt immer eine Überprüfung des aktuellen Spieltages auf evtl. vorgenommene Änderungen. Wurde der Spieltag geändert und noch nicht gespeichert erscheint ein entsprechender Hinweis mit der Möglichkeit dies jetzt nachzuholen oder die Änderungen zu verwerfen.

Wählen Sie den Befehl *Spieltag - Blättern - Nächster Spieltag*, um auf den nachfolgenden Spieltag zu springen. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach

die Taste **Bild**  drücken. Beim Blättern auf einen anderen Spieltag erfolgt immer eine Überprüfung des aktuellen Spieltages auf evtl. vorgenommene Änderungen. Wurde der Spieltag geändert und noch nicht gespeichert erscheint ein entsprechender Hinweis mit der Möglichkeit dies jetzt nachzuholen oder die Änderungen zu verwerfen.

Wählen Sie den Befehl *Spieltag - Blättern - Letzter Spieltag*, um auf den letzten Spieltag zu springen. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife klicken oder einfach die

Tastenkombination **Strg+Bild**  eingeben. Beim Blättern auf einen anderen Spieltag erfolgt immer eine Überprüfung des aktuellen Spieltages auf evtl. vorgenommene Änderungen. Wurde der Spieltag geändert und noch nicht gespeichert erscheint ein entsprechender Hinweis mit der Möglichkeit dies jetzt nachzuholen oder die Änderungen zu verwerfen.

Der Befehl *Spieltag - Neuen Spieltag* hinzufügen kann nur aufgerufen werden, wenn bereits ein Spielplan vorhanden ist. Nach Ausführen des Befehls wird ein neuer Spieltag an den Spielplan angehängt. Geben Sie dann zunächst die Spieltagbezeichnung ein. Das Programm gibt hierbei autom. die aktuelle Anzahl von Spieltagen vor.

Kurztaste: [**Strg+N**]

Der Befehl kann nur über das Menü *Spieltag* abgerufen werden. Es wird anschließend ein neuer Spieltag erstellt, der zwischen dem gerade angezeigten Spieltag und dem darauffolgendem Spieltag eingefügt wird. Dabei erhält dieser neue Spieltag eine Kennung, die dem angezeigten entspricht, jedoch den Zusatz a angehängt bekommt.

Beispiel: Es ist der Spieltag 5 in der Bildschirmanzeige. Der neue Spieltag wird nun zwischen den Spieltag 4 und dem Spieltag 5 eingefügt und erhält die Kennung 5a.

Soll ein kompletter Spieltag aus dem Spielplan gelöscht werden, wählen Sie den Befehl *Spieltag - Löschen* oder klicken Sie einfach auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste. Der gerade in der Bildschirmanzeige befindliche Spieltag wird dann - nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage - aus dem Spielplan gelöscht. Hierbei gehen alle Ergebnisse, sowie statistische Angaben zu den Torschützen, Verwarnungen und Spielereinsätzen verloren.

Gerade bei der manuellen Spielplanerstellung hilft diese Funktion Tipparbeit und Zeit zu sparen. Da die Rückrunde meist mit den gleichen Paarungen, jedoch mit vertauschter Heim-/Gastmannschaft durchgeführt wird, ist dies mit Sicherheit eine sinnvolle Einrichtung einen kompletten Spieltag - oder sogar die komplette Vorrunde - kopieren zu können. Wählen Sie hierzu den Befehl *Spieltag kopieren* im Menü *Bearbeiten*.

In der darauffolgenden Dialogbox geben Sie dann die 'Kopierspanne' (von Spieltag - bis Spieltag) ein und bestätigen Ihre Eingabe durch einen Klick auf den **OK**-Knopf.

Möchten Sie anhand der Vorrunde den Spielplan für die gesamte Rückrunde erstellen, geben Sie in das Eingabefeld *von Spieltag* die Bezeichnung des ersten Spieltages und das Eingabefeld *bis Spieltag* die Bezeichnung des letzten Vorrundenspieltages ein. Markieren Sie anschließend noch die Einstellung *Heim/Gast tauschen* und klicken Sie anschließend auf den **OK**-Knopf. Der Rückrundenspielplan wird dann anhand der Daten für die Vorrunde autom. erstellt und mit einer laufenden Spieltag-Numerierung an die Vorrunden angehängt.



Spielplanverwaltung

Die Spielplanverwaltung stellt sich als eine wirklich flexible Anwendung heraus, um Spielpläne zu erstellen, vorgegebene Spielpläne zu übernehmen oder auch jederzeit Änderungen an diesen durchzuführen. Zum Spielplan gehören neben der Paarung auch die Spiel-Nr., das Datum mit Uhrzeit und der Austragungsort. Wird in das Modul Spielplan gewechselt, so wird die aktuelle Klasse mit dem zuletzt bearbeiteten Spieltag angezeigt. Der Spielplan kann dann manuell erweitert oder geändert werden.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag



Bearbeiten

Speichern

Löschen

Neue Paarung

Ändern

Heim/Gast tauschen



Gehe zu



Spielplan



Optionen

Jede Änderung an einem Spieltag/einer Begegnung muß mit dem Befehl *Speichern* abgeschlossen werden. Der Speichern-Befehl kann über das Menü *Bearbeiten*, durch Klicken auf das Diskettensymbol in der Funktionswerkzeuggestreife oder durch Drücken der Funktionstaste [**F2**] abgerufen werden.

Zum Löschen einer einzelnen Begegnung muß diese zunächst mit dem Farbbalken selektiert werden. Der Löschvorgang läßt sich dann über das Menü *Bearbeiten - Löschen*, durch Drücken der Tastenkombination [**Umsch+F2**] oder durch Klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage durchführen.

Hinweis: Wird eine Begegnung aus dem Spielplan gelöscht, so wird ein evtl. vorhandenes Ergebnis, die Torschützen, Verwarnungen und Spielereinsätze dieser Begegnungen auch gelöscht.

Nachträglich oder während der Saison, lassen sich bei Bedarf auch noch neue Paarungen zu den einzelnen Spieltag hinzufügen. Rufen Sie dazu den entsprechenden Spieltag auf und wählen Sie dann im Menü *Bearbeiten* den Befehl *Neue Paarung* oder drücken Sie einfach die **[F3]**-Taste. Es wird autom. die nächste Spiel-Nr. ermittelt und vorgegeben, so daß Sie jetzt noch die Mannschaften sowie das Datum, die Uhrzeit und den Ort des Spieles eintragen müssen.

Änderungen des Spielplans, speziell des Spielzeitpunktes oder des Austragungsortes, kommen in jeder Liga vor. Aus diesem Grund bietet ro-WINLIGA die Möglichkeit solche Änderungen einfach und problemlos durchführen zu können. Rufen Sie zunächst den entsprechenden Spieltag auf und selektieren dann mit dem Farbbalken die zu ändernde Begegnung. Durch Anwählen des Menüpunktes *Bearbeiten - Ändern* oder durch Drücken der Funktionstaste **[F4]** gelangen Sie in den Änderungsmodus. Jetzt kann die gewünschte Korrektur durchgeführt werden und die Änderungen wieder mit der **[F2]**-Taste gespeichert werden.

Im Prinzip ist das Tauschen von Heim- und Gastmannschaft auch im Änderungsmodus durchführbar. Mit diesem Befehl steht jedoch eine einfachere und schnellere Funktion zur Verfügung diesen Vorgang durchzuführen. Nachdem die entsprechende Begegnung mit dem Farbbalken selektiert worden ist, kann der Befehl zum Tauschen der Heim/Gast-Mannschaft über das Menü *Bearbeiten - Heim/Gast tauschen* oder durch Drücken der Tastenkombination **[Strg+T]** ausgeführt werden.

Hinweis: Dieser Befehl steht nur dann zur Verfügung, wenn noch kein Ergebnis zu der entsprechenden Begegnung eingegeben wurde.



Spielplanverwaltung

Die Spielplanverwaltung stellt sich als eine wirklich flexible Anwendung heraus, um Spielpläne zu erstellen, vorgegebene Spielpläne zu übernehmen oder auch jederzeit Änderungen an diesen durchzuführen. Zum Spielplan gehören neben der Paarung auch die Spiel-Nr., das Datum mit Uhrzeit und der Austragungsort. Wird in das Modul Spielplan gewechselt, so wird die aktuelle Klasse mit dem zuletzt bearbeiteten Spieltag angezeigt. Der Spielplan kann dann manuell erweitert oder geändert werden.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag



Bearbeiten



Gehe zu

Spieltag

Paarung

Spiel-Nr.

Mannschaft

Weitersuchen



Spielplan



Optionen

Ein bestimmter Spieltag lässt sich ganz gezielt anzeigen, wenn der Menüpunkt *Gehe zu - Spieltag* angewählt wird, die Funktionstaste **[F7]** gedrückt oder mit der Maus auf das Suchensymbol in der Funktionswerkzeuggestreife geklickt wird. Es erscheint eine Eingabeaufforderung, in welche der gewünschte Spieltag eingetragen wird. Ist dieser Spieltag vorhanden, so wird er sofort angezeigt, andernfalls erfolgt ein entsprechender Hinweis.

Das Suchen nach einer bestimmten Paarung kann leicht über den Aufruf des Menüpunktes *Gehe zu - Paarung* erfolgen. Die Eingabeaufforderung stellt jeweils ein Eingabefeld für die Heim- und für die Gastmannschaft zur Verfügung. Um die Eingabe zu erleichtern bzw. auch um Fehleingaben auszuschließen - nahezu niemand merkt sich die genaue Bezeichnung der einzelnen Mannschaften - ist der Mannschaftsname über das Listenfenster abrufbar. Die Einstellung *Heim/Gast ignorieren* bewirkt eine globale Suche, bei der die Paarung nicht exakt vorgegeben werden muß.

Anwendungsbeispiel: Wann spielt der FC Bayern München gegen Dortmund

Da viele Verbände die einzelnen Begegnungen in den Spielplänen mit einer Spiel-Nr. versehen, haben wir dem Rechnung getragen und dies nun auch vorgesehen. Aus diesem Grund ist es auch sinnvoll hierfür eine eigene Suchoption anzubieten. Wird der Befehl *Gehe zu - Spiel-Nr.* angewählt und dann die gesuchte Spiel-Nr. in die Eingabeaufforderung eingetragen, so wird augenblicklich der Spieltag, in dem dieses Spiel-Nr. vorkommt, angezeigt.

Der Befehl *Gehe zu - Mannschaft* unterscheidet sich von der Funktion *Gehe zu - Paarung* dahingehend, daß hier der Mannschaftsname nicht aus einer Liste entnommen, sondern direkt in die Eingabezeile eingetragen werden muß. Die ist jedoch nicht der einzige Unterschied. Vielmehr kann hier auch nach einem Teilbegriff gesucht werden. So ist es möglich einfach die Vereine anzuspringen, die mit TSV beginnen. Hierbei wird normalerweise immer von links beginnend der Suchbegriff verglichen. Eine Suche nach einer globalen Textstelle innerhalb des Begriffes ist nur in Verbindung mit den Platzhaltern * möglich. **Bsp:** *Bayern*



Spielplanverwaltung

Die Spielplanverwaltung stellt sich als eine wirklich flexible Anwendung heraus, um Spielpläne zu erstellen, vorgegebene Spielpläne zu übernehmen oder auch jederzeit Änderungen an diesen durchzuführen. Zum Spielplan gehören neben der Paarung auch die Spiel-Nr., das Datum mit Uhrzeit und der Austragungsort. Wird in das Modul Spielplan gewechselt, so wird die aktuelle Klasse mit dem zuletzt bearbeiteten Spieltag angezeigt. Der Spielplan kann dann manuell erweitert oder geändert werden.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag



Bearbeiten



Gehe zu



Spielplan

Spielplan drucken

Ausgefallene/verlegte Spiele

Spielplan übernehmen

Spielplan löschen

autom. Spielplanerstellung

Als Spielplanschlüssel speichern

Spielplanschlüssel ändern



Optionen

Möchten Sie den Spielplan auf den angeschlossenen Drucker ausgeben, so wählen Sie den Befehl *Drucken* im Menü *Spielplan*, drücken die Funktionstaste **[F5]** oder klicken einfach auf das Druckersymbol in der Funktionswerkzeuggestreife. Es erscheint anschließend ein Layout-Dialogfenster, in welchem Sie das gewünschte Layout auswählen können (optional, nur in Verbindung mit dem Listenmodul). Die Ausgabe erfolgt auch hier wieder zuerst in eine Seitenvorschau, von der aus Sie den Spielplan auch ausdrucken können.

Eine Übersicht über alle ausgefallenen oder verlegten Spiele können Sie über den Menübefehl *Ausgefallene/verlegte Spiele* abrufen. Der Spielplan wird anschließend nach Spielen durchgesucht, die als ausgefallen (-) oder verlegt (+) gekennzeichnet wurden. Sind ein oder mehrere solche Spiele vorhanden, werden Sie mit Angabe des Spieltages, Spiel-Nr und Datum in einer Liste aufgeführt. Sie können sich dann über den Knopf **Gehe zu** den Spieltag, in dem diese Begegnung als ausgefallen bzw. verlegt gekennzeichnet wurde, anzeigen lassen, um z.B. einen neuen Termin (Datum, Uhrzeit) festzulegen. Die Liste der ausgefallenen/verlegten Spiele kann durch Klicken auf den **Drucken**-Knopf auch ausgedruckt werden.

Die Übernahme eines Spielplanes aus einer anderen Klasse/Saison ist vor allem dann sinnvoll, wenn dort ein individueller oder sogar identischer Spielplan erstellt wurde. Nachdem Sie den Menüpunkt *Spielplan - Spielplan übernehmen* angewählt haben, kann aus der nachfolgend erscheinenden Auflistung die gewünschte Saison bzw. Spielklasse ausgewählt werden.

Hinweis: Ein bereits vorhandener Spielplan wird beim Übernehmen eines anderen Spielplans gelöscht.

Soll der komplette Spielplan der gerade aktiven Spielklasse gelöscht werden, müssen Sie den Befehl *Spielplan löschen* im Menü *Spielplan* aktivieren. Die daraufhin erscheinende Sicherheitsabfrage muß dann mit OK bestätigt werden. Der Spielplan wird anschließend gelöscht.

Hinweis: Beim Löschen des gesamten Spielplans werden auch alle Ergebnisse, sowie alle statistischen Eingaben (Torschützen, Verwarnungen, Spielereinsätze und Zuschauerzahlen) gelöscht.

Im Lieferumfang von ro-WINLIGA befinden sich bereits die wichtigsten und gebräuchlichsten Spielplanschlüssel, so daß eine automatische Erstellung des Spielplans in den meisten Fällen sofort durchgeführt werden kann. Wählen Sie hierzu den Befehl *autom. Spielplanerstellung* im Menü *Spielplan* an.

Wie bereits in der Mannschaftsverwaltung kurz angedeutet, kommt der vergebenen Schlüssel-Nr. jetzt bei der autom. Spielplanerstellung eine wirksame Bedeutung zu. Da anhand der Schlüssel-Nr. die Zuordnung im Spielplan - über einen entsprechenden Spielplanschlüssel - vorgenommen wird, dürfen keine Schlüssel-Nr. doppelt vergeben worden sein.

Nachdem der Befehl zum Erstellen des Spielplans aktiviert wurde, werden Sie nochmals darauf hingewiesen, daß ein bereits vorhandener Spielplan gelöscht wird. Bestätigen Sie den Hinweis mit **OK** oder **Abbrechen**. Der Spielplan wird anschließend nach Auswahl des entsprechenden Spielplanschlüssels vom Programm erstellt.

Hier werden Sie nochmals ausdrücklich darauf hingewiesen, daß bei Fortsetzung ein eventuell vorhandener Spielplan, Ergebnisse, sowie statistische Eingaben (Torschützen, Verwarnungen, Spielereinsätze und Zuschauerzahlen) verloren gehen. Bestätigen Sie diesen Hinweis entweder mit **OK** oder mit **Abbrechen**. Die autom. Spielplanerstellung erlaubt es weiterhin auch die Rückrunde zu erstellen, selbstverständlich hier mit vertauschter Heim/Gastmannschaft. Ist dies erwünscht, so markieren Sie einfach die Einstellung *Rückrunde auch erstellen*.

Die Anzahl der Spieltage wird normalerweise durch die Anzahl der Mannschaften in der gerade aktiven Spielklasse bestimmt. Dies wäre dann die angebotene Standard-Auswahl. Es steht jedoch jedem Anwender frei, entweder aus weiteren gespeicherten speziellen Spielplanschlüsseln, oder aus dem internen Angebot den passenden Spielplanschlüssel zu wählen. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, bestätigen Sie diese einfach durch Drücken der **[Enter]**-Taste oder Klicken auf den **OK**-Knopf.

Jeder Spielplan, auch ein manuell erstellter, kann als Spielplanschlüssel gespeichert werden. Somit läßt sich auch zu einem späteren Zeitpunkt wieder auf die gleiche Struktur zurückgreifen, ohne die Reihenfolge nochmals neu erstellen zu müssen. Wählen Sie hierzu den Befehl *als Spielplanschlüssel übernehmen* im Menü *Spielplan*. Sie werden anschließend aufgefordert die Bezeichnung für den neu zu erstellenden Spielplanschlüssel einzugeben. Sie können jedoch auch einen bereits vorhandenen Spielplanschlüssel überschreiben.

Tragen Sie in der Eingabezeile die Bezeichnung für den neu zu erstellenden Spielplanschlüssel ein oder wählen Sie mit der Maus eine bereits vorhandene Bezeichnung aus dem Listenfenster aus. Klicken Sie anschließend auf den **OK**-Knopf. Ist die Bezeichnung bereits vorhanden, werden Sie darauf hingewiesen. Sie haben dann die Möglichkeit den bereits bestehenden Spielplanschlüssel mit dem neuen Spielplanschlüssel zu überschreiben oder eine neue Bezeichnung einzugeben.

Alle gespeicherten Spielplanschlüssel, gleichgültig ob manuell erstellt oder bereits vorgegeben, können bei Bedarf nach Ihren Wünschen geändert und so den konkreten Anwendungsfall angepaßt werden. Nachdem Sie im Menü *Spielplan* den Befehl *Spielplanschlüssel ändern* angewählt haben, erscheint das bekannte Dialogfenster, welches alle gespeicherten Spielplanschlüssel enthält. Wählen Sie nun den zu ändernden Spielplanschlüssel aus und bestätigen Ihre Wahl mit **OK**. Der Spielplanschlüssel wird dann geladen und übersichtlich in einem weiteren Fenster angezeigt, in dem Sie auch die gewünschten Änderungen vornehmen können.

Wählen Sie hier zuerst die Anzahl der Mannschaften, für die der Spielplanschlüssel geändert werden soll. Anschließend werden alle für diese Anzahl von Mannschaften gespeicherten Spielplanschlüssel im Listenfenster angezeigt. Klicken Sie nun auf die gewünschte Bezeichnung und bestätigen Sie Ihre Wahl mit **OK**.

In diesem Listenfenster werden für jeden Spieltag die Schlüssel-Nr. der einzelnen Begegnungen angezeigt. Die zeilen zeigen hierbei den jeweiligen Spieltag, wobei die Spalten die einzelnen Begegnungen darstellen.

Hinweis: Soll ein ganzer Spieltag gelöscht werden, so bewegen Sie Farbbalken auf den zu löschen Spieltag (Zeile) und drücken dann einfach die [**Entf**]-Taste. Nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage wird der Spieltag dann aus dem Spielplanschlüssel gelöscht.

Wählen Sie den Knopf **Ändern**, wenn Sie die eine oder mehrere Begegnungen der farblich markierten Zeile (Spieltag) ändern möchten oder eine neue Begegnung hinzufügen möchten.

Klicken Sie auf den Knopf **Hinzufügen**, wenn Sie einen ganz neuen Spieltag hinzufügen möchten. Der Spieltag wird dann an den letzten Spieltag angehängt und Sie können anschließend die Begegnungen festlegen.

Der Knopf **Einfügen** bewirkt das Einfügen eines neuen Spieltags oberhalb der gerade farblich markierten Zeile (Spieltag). Im Anschluß daran können Sie die einzelnen Begegnungen für den neuen Spieltag eingeben.

Nachdem Sie alle gewünschten Änderungen bzw. Erweiterungen durchgeführt haben, muß der Spielplanschlüssel wieder gespeichert werden, so daß Sie später auf den geänderten Spielplanschlüssel zugreifen können. Klicken Sie hierfür auf den Knopf **Speichern**. Sie haben dann die Möglichkeit den Spielplanschlüssel unter der bestehenden Bezeichnung oder unter einer neuen Bezeichnung zu speichern.

Klicken Sie auf den **Abbrechen**-Knopf, um den Änderndialog zu beenden. Wurden bereits Änderungen am Spielplanschlüssel durchgeführt, werden Sie durch einen Hinweis darauf aufmerksam gemacht. Sie haben dann die Möglichkeit die Änderungen zu speichern oder zu verwerfen.

Hier werden Ihnen alle Begegnungen zu dem gewählten Spieltag angezeigt. Sie können nun neue Begegnungen hinzufügen, bestehende Begegnungen ändern oder auch löschen. Klicken Sie auf **Einfügen**, wenn Sie oberhalb der gerade markierten Begegnung eine neue Begegnung einfügen möchten. Die Einstellung Dublettenprüfung bewirkt das Prüfen der Schlüssel-Nr. der einzelnen Paarungen auf evtl. Doppeltheit.



Spielplanverwaltung

Die Spielplanverwaltung stellt sich als eine wirklich flexible Anwendung heraus, um Spielpläne zu erstellen, vorgegebene Spielpläne zu übernehmen oder auch jederzeit Änderungen an diesen durchzuführen. Zum Spielplan gehören neben der Paarung auch die Spiel-Nr., das Datum mit Uhrzeit und der Austragungsort. Wird in das Modul Spielplan gewechselt, so wird die aktuelle Klasse mit dem zuletzt bearbeiteten Spieltag angezeigt. Der Spielplan kann dann manuell erweitert oder geändert werden.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag



Bearbeiten



Gehe zu



Spielplan



Optionen

Zeiten übernehmen

Paarungen neu numerieren

Diese Funktion hilft Ihnen die lästige Tipparbeit beim Eingeben des Datum bzw. der Uhrzeit für die einzelnen Begegnungen eines Spieltages zu sparen. Da die meisten Begegnungen eines Spieltages am gleichen Tag und meist auch um die gleiche Uhrzeit ausgetragen werden, bietet Ihnen ro-WINLIGA hier die Möglichkeit der Übernahme eines Datums und/oder Uhrzeit für einen ganzen Spieltag. Es kann dabei allerdings unterschieden werden, ob nur leere Felder, Felder ab der aktuellen Cursorposition oder beides kombiniert mit den Vorgabewerten ausgefüllt werden sollen.

Wird durch eine Änderung des Spielplans, z.B. durch Hinzufügen neuer Paarungen oder Spieltag oder aufgrund Verschiebungen der Begegnungen die laufende Spielnumerierung unterbrochen, so haben Sie mit diesem Befehl ein Hilfswerkzeug, um wieder die durchgehende Numerierung herzustellen. Wählen Sie hierzu den Befehl *Paarungen neu numerieren* im Menü *Optionen*.

Die *Spiel-Nr.* wird normalerweise autom. vom Programm vorgegeben und stellt eine laufende Nummerierung der einzelnen Spiele dar. Sie können die Spiel-Nr. übernehmen oder auch selbst eine neue Spiel-Nr. eintragen. Beim Speichern der Begegnung wird die eingegebene Spiel-Nr. auf Doppelheit überprüft. Eine doppelte Vergabe der gleichen Spiel-Nr. ist somit nicht möglich. Die Spiel-Nr. kann einen Wert zwischen 001 und 999 annehmen, wobei ro-WINLIGA die Vornulln autom. voranstellt.

Die Eingabe des *Datums* ist freigestellt. Auch muß kein bestimmtes Format eingehalten werden, sogar alphanumerische Zeichen sind zulässig. Es erfolgt keinerlei Prüfung dieser Eingabe, die aus max. 8 Zeichen bestehen kann. Wir empfehlen Ihnen aber, die Eingabe im Format tt.mm.jj, da bei der Ausgabe von Spielplänen dann autom. der jeweilige Wochentag ermittelt werden kann.

Bsp: 17.08.96 oder 20. Juni

Auch die *Uhrzeit* ist ein freies Eingabefeld mit max. 5 möglichen Zeichen. Dieses Feld muß ebenfalls nicht unbedingt ausgefüllt werden und wird auch nicht auf ein festes Format hin geprüft. Trotzdem sollten Sie sich bei den Felder Datum und Uhrzeit ein bestimmtes Eingabeformat aneignen, da dies der Übersichtlichkeit bei den späteren Ausgaben dient.

Der *Austragungsort* kann frei eingegeben werden. So ist es auch möglich hier einen bestimmten Platz, eine Halle oder den Standort einzutragen. Das Feld kann alle Zeichen bis zu einer Länge von max. 15 Zeichen aufnehmen. Über die vorgesehene Floskelfunktion  lassen sich wiederkehrende Spielorte speichern und bei Bedarf wieder leicht abrufen.

Per Mausklick wird das Listenfenster geöffnet. Wählen Sie anschließend die Mannschaft, die das Heimrecht hat, aus der Liste aus, indem Sie diese einfach mit der Maus anklicken. Über die Pfeile am rechten Rand des Listenfensters kann nach unten bzw. oben gescrollt werden.

Per Mausklick wird das Listenfenster geöffnet. Wählen Sie anschließend die Gast-Mannschaft aus der Liste aus, indem Sie diese einfach mit der Maus anklicken. Über die Pfeile am rechten Rand des Listenfensters kann nach unten bzw. oben gescrollt werden. Ist die zuvor selektierte Heim-Mannschaft spielfrei, so wählen Sie aus der Liste den Eintrag spielfrei.

Geben Sie in dieses Eingabefeld die Spieltag-Bezeichnung ein. Normalerweise dürfte dies eine laufende Durchnumerierung der einzelnen Spieltage sein. Es kann jedoch vorkommen, daß nachträglich zwischen zwei Spieltagen ein neuer Spieltag eingefügt werden muß. Hierfür können Sie dann die Spieltag-Bezeichnung z.B. mit einem Buchstaben versehen. (Bsp: 3a)

Beim Speichern des Spieltages wird die Bezeichnung autom. auf Doppelheit überprüft. Eine Doppelbelegung der Spieltagbezeichnung ist somit nicht möglich.

In diesem Listenfenster werden alle Begegnungen des aktuellen Spieltages angezeigt. Möchten Sie eine Begegnung bearbeiten, so selektieren Sie diese zunächst mit dem Farbbalken und wählen anschließend den Befehl *Ändern* im Menü *Bearbeiten*. Alternativ können Sie auch die Funktionstaste [**F4**] drücken oder einfach auf den zu ändernden Eintrag mit der Maus doppelklicken. Der Ändermodus ist anschließend aktiv und der Eingabecursor wird in das Feld Datum plaziert.



Tabellenverwaltung

Die Tabellenverwaltung wertet die Ergebnisse aus und stellt diese dann wieder den verschiedenen Statistiken zur Verfügung. Alle relevanten Daten, auf den Spieltag bzw. die einzelnen Begegnungen bezogen, können hier erfaßt werden. So lassen sich neben den Spielergebnissen auch die Torschützen, die Verwarnungen, die Spieleinsätze, die Zuschauerzahlen und die Schiedsrichter eintragen.

Beschreibung der Menüpunkte



[Spieltag](#)



[Bearbeiten](#)



[Gehe zu](#)



[Ausgabe](#)



[Optionen](#)



Tabellenverwaltung

Die Tabellenverwaltung wertet die Ergebnisse aus und stellt diese dann wieder den verschiedenen Statistiken zur Verfügung. Alle relevanten Daten, auf den Spieltag bzw. die einzelnen Begegnungen bezogen, können hier erfaßt werden. So lassen sich neben den Spielergebnissen auch die Torschützen, die Verwarnungen, die Spieleinsätze, die Zuschauerzahlen und die Schiedsrichter eintragen.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag

Blättern

Neuer Spieltag

Spieltag einfügen

Löschen

Bemerkungen



Bearbeiten



Gehe zu



Ausgabe



Optionen



Tabellenverwaltung

Die Tabellenverwaltung wertet die Ergebnisse aus und stellt diese dann wieder den verschiedenen Statistiken zur Verfügung. Alle relevanten Daten, auf den Spieltag bzw. die einzelnen Begegnungen bezogen, können hier erfaßt werden. So lassen sich neben den Spielergebnissen auch die Torschützen, die Verwarnungen, die Spieleinsätze, die Zuschauerzahlen und die Schiedsrichter eintragen.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag

Blättern

Erster Spieltag

Voriger Spieltag

Nächster Spieltag

Letzter Spieltag

Neuer Spieltag

Spieltag einfügen

Löschen

Bemerkungen



Bearbeiten



Gehe zu



Ausgabe



Optionen

Zu jedem Spieltag lässt sich ein fast beliebig langer Bemerkungstext speichern. Rufen Sie hierfür die Funktion *Bemerkungen* im Menü *Spieltag* auf. Hier können Sie Besonderheiten zu einzelnen Spielen festhalten (z.B. Begegnung Frankfurt - Dortmund, Köpke hält Foulelfmeter).

Wie sich Ihnen der Eingabebildschirm für die Bemerkungen präsentiert und welche Funktionen bzw. Hilfsmittel Ihnen hier zur Verfügung gestellt werden, ist abhängig von der erworbenen Programmlizenz. Ohne dem Modul zur Berichterstellung stehen hier nur einfache, jedoch für diesen Zweck ausreichende Textbearbeitungsfunktionen zur Verfügung. Das Dialogfenster entspricht hier einem normalen mehrzeiligen Eingabefeld. Anwender, die zusätzlich die Lizenz für das Berichtmodul erworben haben, können auch für die Verwaltung der Bemerkungen den komfortablen und umfangreicheren Editor verwenden. Die Auswahl kann unter *Optionen - Einstellungen - Bemerkungen* getroffen werden.

Kurztaste: **[F4]**



Tabellenverwaltung

Die Tabellenverwaltung wertet die Ergebnisse aus und stellt diese dann wieder den verschiedenen Statistiken zur Verfügung. Alle relevanten Daten, auf den Spieltag bzw. die einzelnen Begegnungen bezogen, können hier erfaßt werden. So lassen sich neben den Spielergebnissen auch die Torschützen, die Verwarnungen, die Spieleinsätze, die Zuschauerzahlen und die Schiedsrichter eintragen.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag



Bearbeiten

Speichern

Löschen

Ändern

Torschützen

Verwarnungen

Spieleinsätze

Zuschauer

Neue Paarung

Heim/Gast tauschen



Gehe zu



Ausgabe



Optionen

Um eingetragene Ergebnisse zu den jeweiligen Begegnungen zu einem späteren Zeitpunkt wieder zur Verfügung zu haben, müssen diese mit dem Befehl *Bearbeiten - Speichern* gespeichert werden. Alternativ können Sie auch auf das Diskettensymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder die Funktionstaste **[F2]** drücken. Vor dem Speichern werden Ihre Eingaben auf Korrektheit überprüft, und bei evtl. Unstimmigkeiten ein entsprechender Hinweis angezeigt.

Ein bereits zu einer Begegnung eingegebenes Ergebnis lässt sich mit dem Befehl *Bearbeiten - Löschen* auch wieder löschen. Alternativ können Sie auch das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach die Tastenkombination [**Umsch+F2**] drücken. Nach Bestätigung der Sicherheitsabfrage wird dann das Ergebnis mit evtl. bereits eingegebenen Torschützen gelöscht.

Soll das Ergebnis für eine Begegnung eingetragen bzw. geändert werden, so selektieren Sie zunächst die entsprechende Begegnung mit dem Farbbalken und wählen dann den Menübefehl *Bearbeiten - Ändern* oder drücken einfach die Funktionstaste **[F4]**. Der Ändernmodus wird anschließend aktiviert. Sind alle Eintragungen gemacht, müssen diese mit **[F2]** gespeichert werden.

Hinweis: Sie können den Ändernmodus mit **[ESC]** - ohne Speichern von evtl. Änderungen - jederzeit wieder verlassen.

Um die Torschützen einer Begegnung bzw. eines Spieltages eingeben zu können, ist der Eingabedialog über das Menü *Bearbeiten - Torschützen*, der Taste [**F6**] oder durch Anklicken des Torsymbols in der Funktionswerkzeugleiste aufzurufen. Die jeweilige Begegnung des aktuellen Spieltages läßt sich dann über eine Auswahlliste selektieren. Tragen Sie anschließend die Torschützen ein. Zusätzlich zum Torschützen selbst läßt sich noch die Torfolge, die Zeit und die Entstehungsart speichern.

In diesem Listenfenster werden alle bereits eingetragenen Torschützen angezeigt. Über den Knopf **Löschen** läßt sich jederzeit ein Torschütze aus dieser Liste löschen. Ein Klick auf den Knopf **Neu...** ermöglicht es einen neuen Torschützen einzugeben. Der Knopf **Spieler...** öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie einen neuen, in der entsprechenden Mannschaft noch nicht gespeicherten Spieler, hinzufügen können, ohne erst in die Spielerverwaltung wechseln zu müssen. Sollen die Einstellungen der Registerkarte Statistiken geändert werden, so klicken Sie auf den Knopf **Einstellungen...** . Ein gespeicherten Eintrag kann geändert werden, indem Sie diese zunächst selektieren und dann auf das zu ändernde Eingabefeld klicken. Beim Eingeben/Ändern eines Eintrages muß zum Übernehmen in die Liste der Knopf **Speichern** angeklickt werden. Sind alle Eingaben durchgeführt, so klicken Sie auf den Knopf **Beenden**, um das Dialogfenster wieder zu schließen.

Tragen Sie in dieses Eingabefeld die Torfolge ein. Die Eingabe ist nicht zwingend. Eine autom. Prüfung auf Korrektheit durch das Programm erfolgt nicht.

Bsp: 1:0, 0:1, 2:1, 4:3, ...

Wählen Sie aus diesem 'aufklappbaren' Listenfenster den Spieler aus, der das Tor erzielt hat. Ist ein Spieler noch nicht vorhanden, so kann dieser über den Knopf **Spieler...** zu der jeweiligen Mannschaft hinzugefügt werden.

Tragen Sie in dieses Eingabefeld die Zeit (in Min.) ein, in der das Tor erzielt wurde. Die Eingabe ist nicht zwingend. Eine Überprüfung auf Korrektheit erfolgt nicht.

Hier können Sie einen beliebigen Text für die Entstehungsart eintragen. Die Liste wird - ist der Eintrag noch nicht vorhanden - autom. erweitert. Wurde ein Tor durch ein Eigentor erzielt, so wählen Sie den Eintrag *Eigentor* an, da in nur dann die Spielerstatistik richtig mitgeführt werden kann. Durch Drucken der [**Entf**]-Taste wird der gerade selektierte Eintrag aus der Liste gelöscht.

Wählen Sie aus diesem Listenfenster die Begegnung aus, zu der sie die statistischen Angaben eintragen bzw. ändern möchten.

Dieses Symbol zeigt an, daß die Torschützen zu der selektierten Begegnung bereits eingegeben sind.

Um die Verwarnungen einer Begegnung bzw. eines Spieltages eingeben zu können, ist der Eingabedialog über das Menü *Bearbeiten - Verwarnungen*, der Taste **[F8]** oder durch Anklicken des Kartensymbols in der Funktionswerkzeugleiste aufzurufen. Die jeweilige Begegnung des aktuellen Spieltages läßt sich dann über eine Auswahlliste selektieren. Tragen Sie anschließend die verwarnten Spieler ein. Zusätzlich zum Spieler selbst läßt sich noch die Art der Verwarnung (gelb, gelb/rot oder rot), die Zeit und der Verwarnungsgrund speichern.

In diesem Listenfenster werden alle bereits eingetragenen Verwarnungen angezeigt. Über den Knopf **Löschen** läßt sich jederzeit ein Eintrag aus dieser Liste löschen. Ein Klick auf den Knopf **Neu...** ermöglicht es einen neuen verwarnten Spieler einzugeben. Der Knopf **Spieler..** öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie einen neuen, in der entsprechenden Mannschaft noch nicht gespeicherten Spieler, hinzufügen können, ohne erst in die Spielerverwaltung wechseln zu müssen. Sollen die Einstellungen der Registerkarte Statistiken geändert werden, so klicken Sie auf den Knopf **Einstellungen...** . Ein gespeicherten Eintrag kann geändert werden, indem Sie diese zunächst selektieren und dann auf das zu ändernde Eingabefeld klicken. Beim Eingeben/Ändern eines Eintrages muß zum Übernehmen in die Liste der Knopf **Speichern** angeklickt werden. Sind alle Eingaben durchgeführt, so klicken Sie auf den Knopf **Beenden**, um das Dialogfenster wieder zu schließen.

Wählen Sie aus diesem Listenfenster die Art der Verwarnung aus. Sie können zwischen gelb, gelb/rot und rot wählen.

Wählen Sie aus diesem 'aufklappbaren' Listenfenster den Spieler aus, der eine Verwarnung erhalten hat. Ist ein Spieler noch nicht vorhanden, so kann dieser über den Knopf **Spieler...** zu der jeweiligen Mannschaft hinzugefügt werden.

Tragen Sie in dieses Eingabefeld die Zeit (in Min.) ein, in der der Spieler die Verwarnung erhalten hat. Die Eingabe ist nicht zwingend. Eine Überprüfung auf Korrektheit erfolgt nicht.

Hier können Sie einen beliebigen Text für den Grund der Verwarnung eintragen. Die Liste wird - ist der Eintrag noch nicht vorhanden - autom. erweitert. Durch Drucken der [**Entf**]-Taste wird der gerade selektierte Eintrag aus der Liste gelöscht.

Dieses Symbol zeigt an, daß die Verwarnungen zu der selektierten Begegnung bereits eingegeben sind.

Um die Spielereinsätze einer Begegnung bzw. eines Spieltages eingeben zu können, ist der Eingabedialog über das Menü *Bearbeiten - Spieleinsätze*, der Taste **[F9]** oder durch Anklicken des Spielersymbols in der Funktionswerkzeuggestreife aufzurufen. Die jeweilige Mannschaft des aktuellen Spieltages läßt sich dann über eine Auswahlliste selektieren. Markieren Sie anschließend alle Spieler, die zum Einsatz gekommen sind. Hierbei kann zusätzlich noch die Einwechslungs- bzw. Auswechslungszeit, der Spieler für den der Spieler eingewechselt bzw. ausgewechselt wurde und noch eine Spielerbewertung (1 bis 6) gespeichert werden.

Dieses Listenfenster enthält alle gespeicherten Spieler der selektieren Mannschaft. Spieler, die zum Einsatz gekommen sind, werden hierbei mit einem grünen Häckchen 🟢 gekennzeichnet. Weiterhin werden evtl. Angaben zu Einwechslung bzw. Auswechslung angezeigt. In der letzten Spalte kann eine Spielerbewertung festgehalten werden, die dann im Statistikmodul ausgewertet wird. Per Doppelklick auf einen Listeneintrag wird der Status des Spielers geändert, d.h. gespielt/nicht gespielt. Klicken Sie auf den Knopf **Spieler...** wenn ein Spieler in der selektierten Mannschaft noch nicht gespeichert ist. Sie können dann den neuen Spieler hinzufügen, ohne erst in die Spielerverwaltung wechseln zu müssen. Klicken Sie auf den Knopf **Einstellungen...** , wenn Sie bestimmte Einstellungen in der Registerkarte Statistiken ändern möchten. Sind alle Angaben zu den Spieleinsätzen gemacht, wird das Dialogfenster mit **Beenden** wieder geschlossen.

Wählen Sie aus diesem Listenfenster, die Mannschaft aus, zu der Sie die Einsatzstatistik bearbeiten möchten.

Tragen Sie in dieses Eingabefeld die Minute ein, in der der Spieler eingewechselt wurde. Hat der Spieler von Anfang an gespielt, ist kein Eintrag erforderlich.

Tragen Sie in dieses Eingabefeld die Minute ein, in der der Spieler ausgewechselt wurde. Hat der Spieler das ganze Spiel durchgespielt, ist kein Eintrag erforderlich.

Hier können Sie den Spieler auswählen, für den der gerade selektierte Spieler, eingewechselt wurde. Durch Drucken der **[Entf]**-Taste wird eine evtl. getroffene Zuordnung wieder gelöscht.

Hier können Sie den Spieler auswählen, für den der gerade selektierte Spieler, ausgewechselt wurde. Durch Drucken der **[Entf]**-Taste wird eine evtl. getroffene Zuordnung wieder gelöscht.

Tragen Sie in dieses Eingabefeld die Spielerbewertung ein. Es lassen sich Werte im Bereich 1 bis 6 eingeben. Die Eingabe der Spielernote ist nicht zwingend erforderlich. Im Statistikmodul kann dann eine Spielerbewertungsliste erstellt werden.

Dieses Symbol zeigt an, daß die Spielereinsätze zu der selektierten Begegnung bereits eingegeben sind.



Spielereinsätze zu beiden Mannschaften

Spielereinsätze nur für die Heimmannschaft

 Spielereinsätze nur für die Gastmannschaft

Um die Zuschauerzahlen einer Begegnung bzw. eines Spieltages eingeben zu können, ist der Eingabedialog über das Menü *Bearbeiten - Zuschauer* oder der Taste [**Strg+Z**] aufzurufen. Die jeweilige Begegnung des aktuellen Spieltages läßt sich dann über eine Auswahlliste selektieren. Tragen Sie anschließend die Zuschauerzahl ein.

Wählen Sie hier die Begegnung aus, zu der Sie die Zuschauerzahl eingeben bzw. ändern möchten. Klicken Sie anschließend auf den Knopf **Ändern** oder Doppelklicken Sie auf den Eintrag, um die Zuschauerzahl zu aktualisieren. Ein Klick auf den Knopf **Löschen** löscht die zu der selektierten Begegnung eingetragene Zuschauerzahl. Sind alle Angaben gemacht, so wird das Dialogfenster durch **Beenden** wieder geschlossen.

Nachträglich oder während der Saison, lassen sich bei Bedarf auch noch neue Paarungen zu den einzelnen Spieltag hinzufügen. Rufen Sie dazu den entsprechenden Spieltag auf und wählen Sie dann im Menü *Bearbeiten* den Befehl *Neue Paarung*. Es wird autom. die nächste Spiel-Nr. ermittelt und vorgegeben, so daß Sie jetzt nur noch die Mannschaften auswählen müssen.

Mit diesem Befehl steht Ihnen eine einfache und schnelle Funktion zur Verfügung die Heim- mit der Gastmannschaft zu tauschen. Nachdem die entsprechende Begegnung mit dem Farbbalken selektiert worden ist, kann der Befehl zum Tauschen der Heim/Gast-Mannschaft über das Menü *Bearbeiten - Heim/Gast tauschen* oder durch Drücken der Tastenkombination [**Strg+T**] ausgeführt werden.

Hinweis: Dieser Befehl steht nur dann zur Verfügung, wenn noch kein Ergebnis zu der entsprechenden Begegnung eingegeben wurde.



Tabellenverwaltung

Die Tabellenverwaltung wertet die Ergebnisse aus und stellt diese dann wieder den verschiedenen Statistiken zur Verfügung. Alle relevanten Daten, auf den Spieltag bzw. die einzelnen Begegnungen bezogen, können hier erfaßt werden. So lassen sich neben den Spielergebnissen auch die Torschützen, die Verwarnungen, die Spieleinsätze, die Zuschauerzahlen und die Schiedsrichter eintragen.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag



Bearbeiten



Gehe zu

Spieltag

Paarung

Spiel-Nr.

Mannschaft

Weitersuchen



Ausgabe



Optionen



Tabellenverwaltung

Die Tabellenverwaltung wertet die Ergebnisse aus und stellt diese dann wieder den verschiedenen Statistiken zur Verfügung. Alle relevanten Daten, auf den Spieltag bzw. die einzelnen Begegnungen bezogen, können hier erfaßt werden. So lassen sich neben den Spielergebnissen auch die Torschützen, die Verwarnungen, die Spieleinsätze, die Zuschauerzahlen und die Schiedsrichter eintragen.

Beschreibung der Menüpunkte



Spieltag



Bearbeiten



Gehe zu



Ausgabe

Spieltagstatistik

Tabellenstand

Spielstatistik

ausgefallene/verlegte Spiele



Optionen

Fast ebenso interessant wie der aktuelle Tabellenstand dürfte auch die Spieltagstatistik sein, welche Sie über das Menü *Ausgabe - Spieltagstatistik*, mit der Tastenkombination [**Strg+S**] oder über das Statistiksymbold in der Funktionswerkzeugleiste abrufen können.

Die Statistik zeigt für den aktuellen Spieltag immer die Anzahl der Tore, sowie die Verwarnungen mit dem errechneten Schnitt pro Spiel. Weiterhin finden Sie hier Informationen zu den an diesem Spieltag erfolgreichsten Torschützen und die Anzahl der Heim/Auswärtsiege bzw. Unentschieden. Für diejenigen, die auch immer fleißig die Zuschauerzahlen eingeben, wird noch eine weitere interessante Übersicht geboten.

Nach jedem Spieltag, nachdem die Ergebnisse vorliegen und in das Programm eingetragen wurden, wird jeder begeisterter Fußballer mit Spannung auf die aktualisierte Tabelle warten. Mit ro-WINLIGA hat das Raten und Rechnen ein Ende. Durch einen einzigen Tastendruck [**F5**] oder Mausklick auf das Tabellensymbol in der Funktionswerkzeuggestreife bekommen Sie ohne weiteres Zutun die gewünschte Tabelle auf den Bildschirm. In der tabellarischen Übersicht werden neben der Platzierung der Mannschaften auch die Platzierung vom vorangegangenen Spieltag angezeigt, so daß der Trend einer Mannschaft immer ersichtlich ist. Verstärkt wird dieser Trend noch durch farblich hervorgehobene Symbole. Weiterhin sehen Sie die Anzahl der Spiele, die gewonnenen, unentschiedenen und verlorenen Spiele, sowie das Torverhältnis und die Anzahl der Punkte. Per Mausklick auf das Druckersymbol kann die Tabelle dann auf den Drucker ausgegeben werden.

Die tabellarische Übersicht zeigt neben der Platzierung der Mannschaften auch die Platzierung vom vorangegangenen Spieltag, so daß der Trend einer Mannschaft immer ersichtlich ist. Hervorgehoben wird dieser Trend noch durch farbliche Symbole.

-  Mannschaft hat sich verbessert
-  Mannschaft hat den Platz des vorigen Spieltages beibehalten
-  Mannschaft hat sich verschlechtert

Markieren Sie diese Einstellung, wenn die Ergebnisse von Mannschaften, die außer Konkurrenz spielen, berücksichtigt werden sollen. Ist die Einstellung nicht markiert, werden alle Mannschaften, die außer Konkurrenz spielen, in der Tabelle nicht aufgeführt.

Hinweis: Sie können eine Mannschaft als 'außer Konkurrenz' kennzeichnen, indem Sie in der Mannschaftsverwaltung in das Feld **Kürzel** die Kennung **aK** eintragen.

Ergebnisse von Mannschaften, denen am Ende der Saison Punkte abgezogen werden, werden beim Berechnen und Erstellen der Tabelle normalerweise regulär ausgewertet. Möchten Sie die Tabelle jedoch unter Berücksichtigung evtl. Punktabzüge sehen, so markieren Sie diese Einstellung.

Wählen Sie die Einstellung *Ergebnis drucken*, wenn die Ergebnisse des aktuellen Spieltages mit ausgedruckt werden sollen. Die Ergebnisse werden dann oberhalb des aktuellen Tabellenstandes ausgegeben.

Markieren Sie die Einstellung *Tabelle drucken*, wenn der aktuelle Tabellenstand mit ausgedruckt werden soll. Ohne diese Einstellung ist es z.B. möglich nur die Ergebnisse des aktuellen Spieltages und/oder auch die Vorschau der Begegnungen des nächsten Spieltages auszudrucken.

Sollen die Spiele des nächsten Spieltages (Spieltagsvorschau) auch ausgedruckt werden, so markieren Sie diese Einstellung. Die Begegnungen des nächsten Spieltages werden dann unterhalb des aktuellen Tabellenstandes ausgegeben.

Möchten Sie, daß oberhalb des Tabellenstandes die Bezeichnungen der einzelnen Tabellenspalten ausgedruckt wird, so markieren Sie diese Einstellung.

Keinesfalls mit einer gewöhnlichen Statistik darf diese Funktion verwechselt werden. Dieser Befehl hat zwei verschiedene Aufgaben und dementsprechende Auswirkungen. Wird die Funktion aufgerufen, bevor irgendwelche Spielergebnisse vorliegen, dient das Übersichtsblatt dazu, z.B. die am Fernseher verfolgten Spiele auf dieses Blatt zu übertragen und später ins Programm einzugeben. Sind die Ergebnisse dagegen schon eingetragen, so werden diese beim Ausdruck mit ausgegeben.

Wählen Sie zunächst die Begegnung, für welche die Spielstatistik ausgedruckt werden soll. Sie können dann noch festlegen, ob die Spieler der jeweiligen Mannschaft sortiert nach dem Alphabet oder nach der Trikot-Nr. (Rücken-Nr.) ausgegeben werden sollen.



Tabellenverwaltung

Die Tabellenverwaltung wertet die Ergebnisse aus und stellt diese dann wieder den verschiedenen Statistiken zur Verfügung. Alle relevanten Daten, auf den Spieltag bzw. die einzelnen Begegnungen bezogen, können hier erfaßt werden. So lassen sich neben den Spielergebnissen auch die Torschützen, die Verwarnungen, die Spieleinsätze, die Zuschauerzahlen und die Schiedsrichter eintragen.

Beschreibung der Menüpunkte



[Spieltag](#)



[Bearbeiten](#)



[Gehe zu](#)



[Ausgabe](#)



[Optionen](#)

[Einstellungen](#)

Allgemein

Sie können festlegen, ob beim Eingeben von Ergebnissen der Eingabecursor in das Feld für den Halbzeit- oder Endstand plaziert werden soll und ob der Sieger einer Begegnung fett und/oder farblich hervorgehoben werden soll.

Statistiken

Hier können Sie festlegen, ob die Spielerstatistiken in der Spielerverwaltung autom. aktualisiert werden sollen, nachdem Sie Torschützen und Verwarnungen eingegeben haben.

Wertung

In der Registerkarte Wertung können Sie individuelle Sonderwertungen festlegen (z.B. X:0, 0:X)

Anzeige

Legen Sie hier fest, ob beim selektieren einer Begegnung geprüft werden soll, ob zu dieser bereits Torschützen, Verwarnungen und Spielereinsätze eingegeben wurden. Es werden dann die entsprechenden Bildsymbole angezeigt.

Wählen Sie hier, ob der Eingabecursor beim Eintragen/Ändern von Ergebnissen in das Feld Halbzeit- oder in das Feld Endstand platziert werden soll.

Markieren Sie die Einstellung *Sieger einer Begegnung in Fettdruck hervorheben*, wenn beim Selektieren einer Begegnung der Sieger dieser Begegnung in Fettdruck hervorgehoben werden soll. Weiterhin kann dann noch zusätzlich die Farbe festgelegt werden. Klicken Sie hierzu auf den Knopf  .

Sollen die Einstellungen für das Hervorheben des Siegers einer Begegnung auch für das Drucken der Ergebnisse beibehalten werden, so markieren Sie diese Einstellung.

Tragen Sie in dieses Eingabefeld den Halbzeitstand der markierten Begegnung ein. Die Eingabe muß im Format x:y eingetragen werden, wobei für x und y jeweils die Anzahl der Tore der Heim bzw. Gastmannschaft steht. Desweiteren darf der Halbzeitstand nicht höher sein, als der Endstand. Ist der Halbzeitstand gleichzeitig auch der Endstand, so muß im Feld *Endstand* keine Eingabe gemacht werden.

Ist diese Einstellung markiert, wird beim Eingeben/Ändern der Torschützen einer Begegnung automatisch die Spielerstatistik des jeweiligen Spielers aktualisiert. Dies ist wichtig für das Ermitteln der Torschützenliste. Andernfalls müssen Sie die erzielten Tore/Eigentore des jeweiligen Spielers manuell in der Spielerverwaltung eintragen.

Ist diese Einstellung markiert, wird beim Eingeben/Ändern der Verwarnungen einer Begegnung automatisch die Spielerstatistik des jeweiligen Spielers aktualisiert. Dies ist wichtig für das Ermitteln der Verwarnungsliste. Andernfalls müssen Sie die Anzahl der gelben, gelb/roten und roten Karten des jeweiligen Spielers manuell in der Spielerverwaltung eintragen.

Ist diese Einstellung markiert, wird beim Eingeben/Ändern der Spieleinsätze einer Mannschaft automatisch die Spielerstatistik des jeweiligen Spielers aktualisiert. Dies ist wichtig für das Ermitteln der Spielereinsatz-Statistik. Andernfalls müssen Sie die Anzahl der Spieleinsätze des jeweiligen Spielers manuell in der Spielerverwaltung eintragen.

In diesem Listenfenster werden alle gespeicherten Sonderwertungen angezeigt. Klicken Sie auf den Knopf **Hinzufügen**, wenn Sie eine neue individuelle Sonderwertung hinzufügen möchten bzw. auf den Knopf **Ändern**, um die bestehende Sonderwertung zu ändern. Soll eine Sonderwertung wieder gelöscht werden, so markieren Sie diese und klicken dann auf den Knopf **Löschen**. Die Sonderwertungen X:0 und 0:X sind vom Programm vorgegeben und können nicht gelöscht werden.

Markieren Sie diese Einstellung, wenn beim selektieren einer Begegnung geprüft werden soll, ob zu dieser bereits Torschützen eingegeben wurden. Ist dies der Fall wird dies durch Einblenden eines Bildsymbols ersichtlich gemacht.

Markieren Sie diese Einstellung, wenn beim selektieren einer Begegnung geprüft werden soll, ob zu dieser bereits Verwarnungen eingegeben wurden. Ist dies der Fall wird dies durch Einblenden eines Bildsymbols ersichtlich gemacht.

Markieren Sie diese Einstellung, wenn beim selektieren einer Begegnung geprüft werden soll, ob zu dieser bereits Spielereinsätze eingegeben wurden. Ist dies der Fall wird dies durch Einblenden eines Bildsymbols ersichtlich gemacht.

In dieses Eingabefeld wird die Bezeichnung für die Sonderwertung eingetragen. Für die Bezeichnung können beliebige Buchstaben-/Ziffernkombinationen verwendet werden. Eine Kombination aus Ziffer:Ziffer ist allerdings nicht möglich, da diese Kombination ein reguläres Ergebnis darstellen kann.

Tragen Sie hier die Punktwertung im Format xx:yy ein, wobei für xx und yy jeweils beliebige Zahlenwerte stehen können.

Tragen Sie hier die Törewertung im Format xx:yy ein, wobei für xx und yy jeweils beliebige Zahlenwerte stehen können.

Hier können Sie den Endstand der gerade markierten Begegnung eintragen. Die Eingabe muß im Format x:y eingetragen werden, wobei für x und y jeweils die Anzahl der Tore der Heim bzw. Gastmannschaft steht. Ist der Halbzeitstand gleichzeitig auch der Endstand, so muß im Feld *Enstand* keine Eingabe gemacht werden.

Hinweis: Weitere zulässige Eingaben sind die festgelegten Sonderwertungen (z.B. X:0, 0:X). Sie können sich Ihre eigenen Sonderwertung unter *Optionen - Einstellungen* festlegen.

Dieses Eingabefeld ist für den Namen des Schiedsrichters, der die markierte Begegnung gepfiffen hat, vorgesehen.

Über die Floskelfunktion  können Sie sich die am häufigsten eingesetzten Schiedsrichter auch speichern und dann schnell und bequem wieder abrufen. Im Modul Statistik kann dann eine Schiedsrichterstatistik abgerufen werden, in der die Anzahl der Einsätze, die verteilten Verwarnungen und Strafstöße statistisch ausgewertet werden.

In diesem Listenfenster werden alle Begegnungen des aktuellen Spieltages angezeigt. Markieren Sie die entsprechende Begegnung mit dem Farbbalken und drücken dann die Taste **[F4]** bzw. Doppelklicken Sie einfach auf die gewünschte Begegnung mit der Maus, um das Ergebnis der Begegnung einzugeben bzw. abzuändern.

Dieses Symbol zeigt an, daß eine Bemerkung eingegeben wurde.

Wählen Sie hier die Mannschaft, zu der Sie einen neuen Spieler speichern möchten.

Hinweis: Es können max. 50 Spieler pro Mannschaft eingegeben werden.



Die Statistiken

Das Grundmodul von ro-WINLIGA bietet schon die notwendigsten Statistiken, welche bei normaler Anwendung des Programms mit Sicherheit auch ausreichend sind. Das Modul Statistik (nur bei entsprechender Lizenzierung verfügbar) bietet darüber hinaus noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten, um die erfaßten Daten auch optimal auswerten und präsentieren zu können. So lassen sich Statistiken neben der einfachen tabellarischen Übersicht meist auch als Grafik (Balken- oder Tortendiagramm, 2- oder 3-dimensional) ausgeben.

Beschreibung der Menüpunkte



[Ergebnis](#)



[Tabelle](#)



[Tore](#)



[Verwarnungen](#)



[Zuschauer](#)



[Spieler](#)



Die Statistiken

Das Grundmodul von ro-WINLIGA bietet schon die notwendigsten Statistiken, welche bei normaler Anwendung des Programms mit Sicherheit auch ausreichend sind. Das Modul Statistik (nur bei entsprechender Lizenzierung verfügbar) bietet darüber hinaus noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten, um die erfaßten Daten auch optimal auswerten und präsentieren zu können. So lassen sich Statistiken neben der einfachen tabellarischen Übersicht meist auch als Grafik (Balken- oder Tortendiagramm, 2- oder 3-dimensional) ausgeben.

Beschreibung der Menüpunkte



Ergebnis

Höchster Sieg/Niederlage

Remiskönig

Ergebnishäufigkeit

Letzter Sieg/Niederlage



Tabelle



Tore



Verwarnungen



Zuschauer



Spieler

Wollten Sie schon immer gerne einmal am Ende oder auch während der Saison wissen, was denn die höchsten Siege bzw. Niederlagen waren und welche Mannschaften daran maßgeblich beteiligt waren, so können Sie sich schnell darüber informieren, indem Sie den Menübefehl *Ergebnis - Höchster Sieg/Niederlage* anwählen.

Die Sortierung der Liste kann auf Wunsch nach der Höhe des Ergebnisses oder alphabetisch nach den einzelnen Mannschaften erfolgen. Weiterhin ist es möglich, nach Heim- oder nach Auswärtssiegen zu selektieren.

Eine Ausgabe auf den Drucker kann über den Knopf **Drucken** gestartet werden. Es wird auch hier zunächst eine Seitenvorschau aufbereitet, so daß Sie sich bereits vor dem eigentlichen Drucken ein Bild von der Ausgabe machen und durch entsprechende Optionen nach Wunsch gestalten können.

Die Auflistung erfolgt in der Reihenfolge der Mannschaften, welche die meisten unentschieden ausgegangenen Spiele hatten. Eine Aufschlüsselung von 0:0 bis 4:4 erweitert die Statistik. Der Ausdruck kann über die Seitenvorschau mit verschiedenen einstellbaren Parametern vorgenommen werden.

Wie oft wurde im Verlaufe der Saison das Ergebnis 1:0 bzw. 0:1 erzielt ?

Diese Frage können Sie sich selbst leicht beantworten, vorausgesetzt Sie haben alle Ergebnisse ordnungsgemäß mitgeführt. Ein grafisches Schaubild gibt Antwort auf Ihre Frage, wenn Sie im Menü *Ergebnis* den Menüpunkt *Ergebnishäufigkeit* anwählen.

Die Darstellung erfolgt immer als 3D-Balkendiagramm. Über den Knopf **Drucken** wird die Grafik, bei Verwendung eines Farbdruckers natürlich auch in Farbe, sauber auf Papier ausgegeben.

Möchten Sie die Grafik z.B. in einem Textprogramm wie ro-WINTEXT in einen Text einbinden, so kopieren Sie diese zunächst in die Zwischenablage und fügen Sie sie dann an der gewünschten Stelle in Ihren Text ein.

Die verschiedenen Optionen lassen bei dieser Übersicht wieder eine individuelle Auswertung zu. So ist eine Ausgabe nach Heim- oder Auswärtsspielen, gewonnenen, verlorenen oder unentschieden ausgegangenen Begegnungen ebenso möglich wie die Sortierung nach Mannschaft oder Spieltag. Durch Anwählen des Knopfes **Drucken** wird die Übersicht auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben.



Die Statistiken

Das Grundmodul von ro-WINLIGA bietet schon die notwendigsten Statistiken, welche bei normaler Anwendung des Programms mit Sicherheit auch ausreichend sind. Das Modul Statistik (nur bei entsprechender Lizenzierung verfügbar) bietet darüber hinaus noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten, um die erfaßten Daten auch optimal auswerten und präsentieren zu können. So lassen sich Statistiken neben der einfachen tabellarischen Übersicht meist auch als Grafik (Balken- oder Tortendiagramm, 2- oder 3-dimensional) ausgeben.

Beschreibung der Menüpunkte



[Ergebnis](#)



[Tabelle](#)

[Heim/Auswärts...](#)

[Kreuztabelle](#)

[Ewige Tabelle](#)



[Tore](#)



[Verwarnungen](#)



[Zuschauer](#)



[Spieler](#)

Die Ausgabe ist umschaltbar auf Heim-, Auswärts oder Gesamt-Tabelle. Sollen die Ergebnisse der Mannschaften, die außer Konkurrenz spielen auch berücksichtigt werden, so ist die vorgesehene Option einfach zu markieren. Der Ausdruck kann über die Seitenvorschau mit verschiedenen einstellbaren Parametern vorgenommen werden.

Die Kreuztabelle zeigt übersichtlich alle Begegnungen mit den dabei erzielten Ergebnissen. Wahlweise kann eingestellt werden, ob bei noch unbekanntem Ergebnis dafür das Datum der Begegnung eingesetzt werden, oder das Feld einfach leer bleiben soll. Wurden in der Mannschaftsverwaltung den Mannschaften die entsprechenden Wappen zugeordnet, so werden hier in der Kreuztabelle diese anstelle des Mannschaftsnamens ausgegeben. Selbstverständlich kann die Kreuztabelle auch wieder auf den angeschlossenen Drucker ausgedruckt werden.

Alle Anwender, die auch zurückliegende Begegnungen/Saisons mit in die Auswertung einbeziehen möchten, können unter dem Menü *Tabelle* die *Ewige Tabelle* abrufen. Normalerweise baut sich die ewige Tabelle in ro-WINLIGA automatisch auf, wenn der Saisonabschluß durchgeführt wird. Um jedoch auch nachträglich nicht auf die Daten der ewigen Tabelle verzichten zu müssen, bzw. um auch evtl. einmal notwendige Korrekturen manuell vornehmen zu können, kann die Tabelle über einen entsprechenden Eingabedialog bearbeitet bzw. erweitert werden.

In diesem Listenfenster sind alle Mannschaften, die in der ewige Tabelle gespeichert sind, aufgeführt. Sie können einen Eintrag ändern, indem Sie diesen zunächst selektieren und dann den Knopf **Ändern** anklicken. Eine neue Mannschaft wird durch Klicken auf **Hinzufügen** in die ewige Tabelle aufgenommen. Soll eine bestehender Eintrag gelöscht werden, so klicken Sie einfach auf den Knopf **Löschen**. Über den Knopf **Drucken** kann die ewige Tabelle auch auf einen angeschlossenen Drucker ausgedruckt werden.

Tragen Sie in dieses Eingabefeld die Bezeichnung der Mannschaft ein. Beim Beenden des Eingabedialogs mit **OK** wird dann autom. geprüft, ob die Mannschaft in der ewigen Tabelle bereits existiert. Ist dies der Fall, bekommen Sie einen entsprechenden Hinweis angezeigt.

Tragen Sie in dieses Eingabefeld die Anzahl der Saisons, die die Mannschaft bereits in dieser Spielklasse absolviert hat, ein.

Hier kann die Gesamtanzahl der absolvierten Spiele eingetragen werden.

Tragen Sie hier die Gesamtanzahl an gewonnen Spielen ein.

Tragen Sie hier die Gesamtanzahl von Spielen ein, die unentschieden endeten.

Tragen Sie hier die Gesamtanzahl an verlorenen Spielen ein.

Hier müssen Sie das Gesamt-Torverhältnis eingeben. Die Eingabe muß im Format xxxxx:yyyyy erfolgen, wobei für x und y jeweils beliebige Ziffern stehen müssen. Die Tordifferenz, die zusätzlich in der ewigen Tabelle ausgewiesen wird, wird autom. berechnet.

Tragen Sie hier das Gesamt-Punkteverhältnis ein. Die Eingabe muß im Format xxxxx:yyyy erfolgen, wobei für x und y beliebige Ziffern eingegeben werden müssen.



Die Statistiken

Das Grundmodul von ro-WINLIGA bietet schon die notwendigsten Statistiken, welche bei normaler Anwendung des Programms mit Sicherheit auch ausreichend sind. Das Modul Statistik (nur bei entsprechender Lizenzierung verfügbar) bietet darüber hinaus noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten, um die erfaßten Daten auch optimal auswerten und präsentieren zu können. So lassen sich Statistiken neben der einfachen tabellarischen Übersicht meist auch als Grafik (Balken- oder Tortendiagramm, 2- oder 3-dimensional) ausgeben.

Beschreibung der Menüpunkte



[Ergebnis](#)



[Tabelle](#)



[Tore](#)

[Alle Torschützen auf einen Blick](#)

[Mehrfachtorschützen](#)

[Torreichste Begegnungen](#)

[Spieltag-Schnitt](#)

[Mannschafts-Schnitt](#)

[Torart-Statistik](#)

[Mannschaftsbezogen](#)

[Zeit-Statistik](#)

[Mannschaftsbezogen](#)



[Verwarnungen](#)



[Zuschauer](#)



[Spieler](#)

Für jeden begeisterten Fußballer (alle Fußballfans natürlich eingeschlossen) ist es nicht nur wichtig den Saisonmeister ermittelt zu bekommen, sondern auch zu erfahren, welcher Spieler die meisten Tore erzielt hat. Wählen Sie hierzu den Menübefehl *Tore - Alle Torschützen auf einen Blick*. Die Torschützenliste kann auch in der Tabellenverwaltung von der Spieltagstatistik aus aufgerufen werden.

Innerhalb ein paar Sekunden erhalten Sie Gewißheit darüber, welcher Spieler sich als Torschützenkönig bezeichnen darf. Selbstverständlich werden darüber hinaus auch all jene Spieler in der Aufstellung berücksichtigt, die zumindest ein Tor erzielen konnten.

Sehr aussagekräftig ist natürlich auch eine grafische Auswertung. Hier werden, aus Gründen der Übersichtlichkeit, nur die 10 besten Torschützen aufgeführt. Die Grafik läßt sich sehr einfach über den Befehl **Drucken** auf einen Drucker oder über **Kopieren** in die Zwischenablage ausgeben.

Möchten Sie ganz genau sehen, wann und gegen wen ein Torschütze die Tore erzielt, so selektieren Sie den Spieler zunächst und klicken dann auf den Knopf **aufschlüsseln**.

Spieler, die in einem Spiel mehr als ein Tor erzielt haben, können über das Menü *Tore - Mehrfactorschützen* abgerufen werden und auf Wunsch ausgedruckt werden.

Ausgegeben wird der Spielername, die Begegnung, in der der Spieler die Tore erzielt hat, der Endstand der Begegnung und die Anzahl der erzielten Tore. Die Liste kann dann über den Knopf **Drucken** wieder auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.

Möchten Sie wissen, in welchen Begegnungen die meisten Tore gefallen sind, müssen Sie im Statistikmodul den Befehl *Tore - Torreichste* Begegnungen anwählen.

Hier werden alle Begegnungen, in denen mehr als drei Tore erzielt wurden, in tabellarischer Darstellung aufgeführt. Neben der Anzahl der Tore werden auch der Spieltag, die Begegnung, der Halbzeitstand, sowie der Endstand der Begegnung ausgewiesen.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste dann wie in gewohnter Weise zuerst über die Seitenvorschau auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.

In einer übersichtlichen tabellarischen Ausgabeform werden die einzelnen Spieltage mit deren Toreschnitt angezeigt. Neben der Ausgabe des Spieltagschnitts werden noch die Anzahl der Spiele, Siege und Unentschieden, die Anzahl der Tore und zusätzlich noch die Anzahl der Tore in der 1. bzw. 2. Halbzeit ausgewiesen.

Die Sortierung kann entweder nach Spieltagen oder nach den Toren erfolgen.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste dann auch wieder auf den angeschlossenen Drucker - zunächst über die Seitenvorschau - ausgegeben werden. Weiterhin läßt sich die Liste auch in grafischer Form darstellen, so daß Sie anhand einer Grafik die Anzahl der Tore für jeden Spieltag angezeigt bekommen. Die Grafik kann dann ausgedruckt, gespeichert oder auch in die Zwischenablage kopiert werden.

Ähnlich wie bei der Statistik *Spieltagschnitt* erhalten Sie hier eine Liste in tabellarischer Form, in der die Anzahl der Tore für jede Mannschaft angezeigt werden. Weiterhin werden die Anzahl der absolvierten Spiele, die Anzahl der Siege und Unentschieden, sowie die Gesamtzahl der geschossenen Tore, die erzielten Tore in der 1. und 2. Halbzeit und natürlich den Schnitt/Spiel ausgewiesen.

Die Sortierung kann hier entweder nach Mannschaft (alphabetisch) oder nach Toren erfolgen.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste dann auch wieder auf den angeschlossenen Drucker - zunächst über die Seitenvorschau - ausgegeben werden. Weiterhin läßt sich die Liste auch in grafischer Form darstellen, so daß Sie anhand einer Grafik die Anzahl der Tore für jede Mannschaft angezeigt bekommen. Die Grafik kann dann ausgedruckt, gespeichert oder auch in die Zwischenablage kopiert werden.

Wie sind die meisten Tore erzielt worden, oder wieviele Tore wurden per Elfmeter erzielt ?
Die Antwort auf diese Fragen gibt Ihnen die Torart-Statistik im Statistikmodul.

Es wird eine Liste erstellt, in der die einzelnen Entstehungsarten der erzielten Tore aufgeführt sind. Außerdem wird die Anzahl der erzielten Tore, sowie der prozentuale Anteil an des gesamten erzielten Tore ausgewiesen. Die Sortierung kann hier entweder nach Toranzahl oder nach Torart erfolgen.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste dann auch wieder auf den angeschlossenen Drucker - zunächst über die Seitenvorschau - ausgegeben werden. Weiterhin läßt sich die Liste auch in grafischer Form darstellen, so daß Sie anhand einer Grafik die Anzahl der Tore für jede Tor/Entstehungsart angezeigt bekommen. Die Grafik kann dann ausgedruckt, gespeichert oder auch in die Zwischenablage kopiert werden.

Wie hat der FC Bayern München seine Tore erzielt bzw. kassiert oder wieviele Elfmertore hat Borussia Dortmund erzielt ?

Die Antwort auf diese Frage gibt Ihnen die mannschaftsbezogene Torart-Statistik im Modul Statistik.

Sie erhalten eine genaue Auflistung der erzielten Tore für jede Entstehungsart. Und das für jede Mannschaft. Sie können also genau sehen, wieviele Freistoß- Elfmeter oder Kopfballtore eine Mannschaft erzielt bzw. kassiert hat.

Die Übersicht kann entweder nach Mannschaften (alphabetisch), nach Anzahl Tore oder nach Tor/Entstehungsart sortiert werden. Weiterhin können Sie festlegen, ob Sie die Tore, die eine Mannschaft erzielt hat oder alle Tore, die eine Mannschaft erhalten hat, auswerten möchten.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste für die gerade selektierte Mannschaft dann auch wieder auf den angeschlossenen Drucker - zunächst über die Seitenvorschau - ausgegeben werden. Weiterhin läßt sich die Liste auch in grafischer Form darstellen, so daß Sie anhand einer Grafik die Anzahl der Tore für jede Tor/Entstehungsart angezeigt bekommen. Die Grafik kann dann ausgedruckt, gespeichert oder auch in die Zwischenablage kopiert werden.

Wann sind die meisten Tore erzielt worden, oder wieviele Tore sind in den ersten bzw. letzten 5 Minuten eines Spieles erzielt worden ?

Die Antwort auf diese Fragen gibt Ihnen die Torzeit-Statistik im Statistikmodul.

Es wird eine Liste erstellt, in der die einzelnen Zeiträume (immer in 5 Minuten-Schritte) der erzielten Tore aufgeführt sind, so daß Sie genau sehen, wann die meisten Tore gefallen sind. Außerdem wird die Anzahl der erzielten Tore, sowie der prozentuale Anteil an des gesamten erzielten Tore ausgewiesen. Die Sortierung kann hier entweder nach Toranzahl oder nach Zeit erfolgen.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste dann auch wieder auf den angeschlossenen Drucker - zunächst über die Seitenvorschau - ausgegeben werden. Weiterhin läßt sich die Liste auch in grafischer Form darstellen, so daß Sie anhand einer Grafik die Anzahl der Tore für jeden Zeitraum angezeigt bekommen. Die Grafik kann dann ausgedruckt, gespeichert oder auch in die Zwischenablage kopiert werden.

In welcher Minute hat der FC Bayern München seine meisten Tore erzielt bzw. kassiert ?
Die Antwort auf diese Frage gibt Ihnen die mannschaftsbezogene Torzeit-Statistik im Modul Statistik.

Sie erhalten eine genaue Auflistung der erzielten Tore für jeden Zeitraum (in 5 Minuten-Schritten). Und das für jede Mannschaft. Sie können also genau sehen, wieviele Tore eine Mannschaft z.B. in den ersten oder letzten 5 Minuten eines Spieles erzielt bzw. kassiert hat.

Die Übersicht kann entweder nach Mannschaften (alphabetisch), nach Anzahl Tore oder nach der Zeit sortiert werden. Weiterhin können Sie festlegen, ob Sie die Tore, die eine Mannschaft erzielt hat oder alle Tore, die eine Mannschaft erhalten hat, auswerten möchten.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste für die gerade selektierte Mannschaft dann auch wieder auf den angeschlossenen Drucker - zunächst über die Seitenvorschau - ausgegeben werden. Weiterhin läßt sich die Liste auch in grafischer Form darstellen, so daß Sie anhand einer Grafik die Anzahl der Tore für jeden Zeitraum angezeigt bekommen. Die Grafik kann dann ausgedruckt, gespeichert oder auch in die Zwischenablage kopiert werden.



Die Statistiken

Das Grundmodul von ro-WINLIGA bietet schon die notwendigsten Statistiken, welche bei normaler Anwendung des Programms mit Sicherheit auch ausreichend sind. Das Modul Statistik (nur bei entsprechender Lizenzierung verfügbar) bietet darüber hinaus noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten, um die erfaßten Daten auch optimal auswerten und präsentieren zu können. So lassen sich Statistiken neben der einfachen tabellarischen Übersicht meist auch als Grafik (Balken- oder Tortendiagramm, 2- oder 3-dimensional) ausgeben.

Beschreibung der Menüpunkte



[Ergebnis](#)



[Tabelle](#)



[Tore](#)



[Verwarnungen](#)

[Härteste Spieler](#)

[Fairste Spieler](#)

[Härteste Mannschaft](#)

[Fairste Mannschaft](#)

[Unfairste Begegnung](#)

[Schiedsrichterstatistik](#)



[Zuschauer](#)



[Spieler](#)

Welcher Spieler ist den der Härteste in der Liga ?

Wählen Sie den Befehl *Härtester Spieler* im Menü *Verwarnungen* und Sie erhalten innerhalb ein paar Sekunden Gewißheit darüber, welcher Spieler der härteste Spieler der Liga ist. Selbstverständlich werden darüber hinaus auch all jene Spieler in der Aufstellung berücksichtigt, die zumindest eine Verwarnung erhalten haben bzw. einmal zum Einsatz gekommen sind.

Die Sortierung erfolgt hier nach dem Schnitt und nicht etwa nach den erhaltenen Verwarnungen, um so nicht einen Spieler mit weniger Einsätzen als den 'härtesten Kämpfer' abzustempeln.

Sehr aussagekräftig ist natürlich auch eine grafische Auswertung. Hier werden, aus Gründen der Übersichtlichkeit, nur die 10 härtesten Spieler aufgeführt. Die Grafik läßt sich sehr einfach über den Befehl **Drucken** auf einen Drucker oder über **Kopieren** in die Zwischenablage ausgeben.

Welcher Spieler ist den der Fairste in der Liga ?

Wählen Sie den Befehl *Fairster Spieler* im Menü *Verwarnungen* und Sie erhalten innerhalb ein paar Sekunden Gewißheit darüber, welcher Spieler der fairste Spieler der Liga ist. Selbstverständlich werden darüber hinaus auch all jene Spieler in der Aufstellung berücksichtigt, die mehr Verwarnungen erhalten haben.

Die Sortierung erfolgt hier nach dem Schnitt und nicht etwa nach den erhaltenen Verwarnungen, um so nicht einen Spieler mit weniger Einsätzen als den 'fairsten Spieler' auszuweisen.

Sehr aussagekräftig ist natürlich auch eine grafische Auswertung. Hier werden, aus Gründen der Übersichtlichkeit, nur die 10 härtesten Spieler aufgeführt. Die Grafik läßt sich sehr einfach über den Befehl **Drucken** auf einen Drucker oder über **Kopieren** in die Zwischenablage ausgeben.

Welche Mannschaft ist die Härteste in der Liga ?

Wählen Sie den Befehl *Härteste Mannschaft* im Menü *Verwarnungen* und Sie erhalten innerhalb ein paar Sekunden Gewißheit darüber, welche Mannschaft die härteste Mannschaft der Liga ist. Selbstverständlich werden darüber hinaus auch all jene Mannschaften in der Aufstellung berücksichtigt, die zumindest eine Verwarnung erhalten haben.

Die Sortierung erfolgt hier nach dem Schnitt und nicht etwa nach den erhaltenen Verwarnungen, um so nicht eine Mannschaft mit weniger Spielen als die 'härtesten Kämpfer' abzustempeln.

Sehr aussagekräftig ist natürlich auch eine grafische Auswertung. Hier werden, aus Gründen der Übersichtlichkeit, nur die ersten 10 unfairsten Begegnungen aufgeführt. Die Grafik läßt sich sehr einfach über den Befehl **Drucken** auf einen Drucker oder über **Kopieren** in die Zwischenablage ausgeben.

Welche Mannschaft ist die Fairste in der Liga ?

Wählen Sie den Befehl *Fairste Mannschaft* im Menü *Verwarnungen* und Sie erhalten innerhalb ein paar Sekunden Gewißheit darüber, welche Mannschaft die fairste Mannschaft der Liga ist. Selbstverständlich werden darüber hinaus auch all jene Mannschaften in der Aufstellung berücksichtigt, die mehr Verwarnungen erhalten haben.

Die Sortierung erfolgt hier nach dem Schnitt und nicht etwa nach den erhaltenen Verwarnungen, um so nicht eine Mannschaft mit weniger Spielen als die fairste Mannschaft auszuweisen.

Sehr aussagekräftig ist natürlich auch eine grafische Auswertung. Hier werden - nicht wie bei der Spieler-Verwarnungsstatistik nur die ersten 10, sondern alle Mannschaften aufgeführt. Die Grafik läßt sich sehr einfach über den Befehl **Drucken** auf einen Drucker oder über **Kopieren** in die Zwischenablage ausgeben.

In welcher Begegnung wurden die meisten bzw. wenigsten Verwarnungen ausgesprochen ?

Die Antwort auf diese Frage erhalten Sie über den Menübefehl *Verwarnungen - Unfairste Begegnung* im Modul Statistik.

Es wird eine Liste erstellt, in der alle bisherigen Spiele der aktuellen Saison mit der Anzahl der ausgesprochenen Verwarnungen angezeigt werden. Die Verwarnungen werden hierbei noch in gelbe, gelb/rote und rote Karten aufgeschlüsselt. Weiterhin wird die Begegnung und das Endergebnis der Begegnung ausgewiesen.

Die Sortierung erfolgt hier immer nach den - aus den Verwarnungen - berechneten Punktzahl. Die unfairste Begegnung wird demzufolge an erster Stelle, die fairste Begegnung an letzte Stelle in der Liste angezeigt.

Über den Knopf aufschlüsseln wird eine Übersicht eingeblendet, in der alle Spieler, die in der selektierten Begegnung eine Verwarnung erhalten, aufgeführt sind.

Sehr aussagekräftig ist natürlich auch eine grafische Auswertung. Hier werden - nicht wie bei der Spieler-Verwarnungsstatistik nur die ersten 10, sondern alle Mannschaften aufgeführt. Die Grafik läßt sich sehr einfach über den Befehl **Drucken** auf einen Drucker oder über **Kopieren** in die Zwischenablage ausgeben.

Welcher Schiedsrichter hat die meisten Verwarnungen und/oder Strafstöße ausgesprochen ?

Die Antwort auf diese Frage erhalten Sie, wenn Sie den Menüpunkt *Schiedsrichterstatistik* im Menü *Verwarnungen* anwählen. Die Schiedsrichterstatistik gibt Auskunft darüber, welcher Schiedsrichter die meisten Verwarnungen pro Spiel (aufgeschlüsselt nach gelben, gelb/roten und roten Karten) ausgesprochen hat. Weiterhin wird noch die Anzahl der Elfmeter, die dieser Schiedsrichter gegeben hat, angezeigt.

Sortiert wird die Liste nach dem ermittelten Kartenschnitt pro Spiel.

Die Liste kann auch hier wieder über den Knopf **Drucken** zunächst in eine Seitenvorschau ausgegeben werden. Von dort aus besteht die Möglichkeit diese dann auf den angeschlossenen Drucker auszudrucken. Über den Knopf **Grafik** erhalten Sie eine grafische Übersicht der Liste.



Die Statistiken

Das Grundmodul von ro-WINLIGA bietet schon die notwendigsten Statistiken, welche bei normaler Anwendung des Programms mit Sicherheit auch ausreichend sind. Das Modul Statistik (nur bei entsprechender Lizenzierung verfügbar) bietet darüber hinaus noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten, um die erfaßten Daten auch optimal auswerten und präsentieren zu können. So lassen sich Statistiken neben der einfachen tabellarischen Übersicht meist auch als Grafik (Balken- oder Tortendiagramm, 2- oder 3-dimensional) ausgeben.

Beschreibung der Menüpunkte



[Ergebnis](#)



[Tabelle](#)



[Tore](#)



[Verwarnungen](#)



[Zuschauer](#)

[Spieltagrekord](#)

[Saisonrekord](#)

[Schnitt aller Mannschaften](#)



[Spieler](#)

In welches Stadion strömten an den einzelnen Spieltagen die meisten Besucher ?

Die Antwort auf diese Frage erhalten Sie, wenn Sie den Befehl *Zuschauer - Spieltagrekord* im Modul Statistik anwählen. Die Auswertung ermittelt dann die bestbesuchteste Begegnung für jeden Spieltag. Neben der Begegnung und der Zuschauerzahl wird noch das Ergebnis der Begegnung ausgewiesen.

Die Sortierung kann entweder nach Spieltagen oder nach Zuschauerzahlen erfolgen.

Die Liste kann auch hier wieder über den Knopf **Drucken** zunächst in eine Seitenvorschau ausgegeben werden. Von dort aus besteht die Möglichkeit diese dann auf den angeschlossenen Drucker auszudrucken. Über den Knopf **Grafik** erhalten Sie eine grafische Übersicht der Liste.

An welchem Spieltag strömten die meisten Zuschauer in die Stadien ?

Die Antwort auf diese Frage erhalten Sie, wenn Sie den Befehl *Zuschauer - Saisonrekord* im Modul Statistik anwählen. Es wird eine tabellarische Übersicht erstellt, in der Zuschauer der einzelnen Begegnungen für jeden Spieltag aufaddiert werden. Neben dem Spieltag und der Zuschauerzahl werden noch die Anzahl der Spiele, der sich daraus berechenbare Zuschauer-Schnitt pro Begegnung, und die Anzahl der erzielten Tore ausgewiesen.

Die Sortierung kann entweder nach Spieltagen oder nach Zuschauerzahlen erfolgen.

Klicken Sie auf den Knopf **aufschlüsseln**, wenn Sie die Zuschauerzahlen der einzelnen Begegnung an dem gerade selektierten Spieltag sehen möchten.

Die Liste kann auch hier wieder über den Knopf **Drucken** zunächst in eine Seitenvorschau ausgegeben werden. Von dort aus besteht die Möglichkeit diese dann auf den angeschlossenen Drucker auszudrucken. Über den Knopf **Grafik** erhalten Sie eine grafische Übersicht der Liste.

Wie hoch war bei den einzelnen Mannschaften die Stadion-Auslastung, bzw. wie viele Zuschauer strömten in die einzelnen Stadien ?

Die Antwort auf diese Frage erhalten Sie, wenn Sie den Befehl *Zuschauer - Schnitt aller Mannschaften* im Modul Statistik anwählen. ro-WINLIGA durchsucht alle Spieltage und addiert bei den einzelnen Mannschaften die Zuschauerzahlen auf, so daß Sie eine Übersicht erhalten, in der die einzelnen Mannschaften mit der Gesamt-Zuschauerzahl angezeigt werden. Weiterhin werden die Anzahl der absolvierten Spiele, das Zuschauer-Minimum und -Maximum, sowie der Zuschauerschnitt pro Spiel ausgewiesen. In der letzten Spalte der Übersicht wird dann noch die Stadionausrüstung in Prozent angegeben.

Die Sortierung der Übersicht kann wahlweise nach Mannschaft (alphabetisch), nach Zuschauerzahlen oder nach der Stadionausrüstung erfolgen.

Die Liste kann auch hier wieder über den Knopf **Drucken** zunächst in eine Seitenvorschau ausgegeben werden. Von dort aus besteht die Möglichkeit diese dann auf den angeschlossenen Drucker auszudrucken. Über den Knopf **Grafik** erhalten Sie eine grafische Übersicht der Liste.



Die Statistiken

Das Grundmodul von ro-WINLIGA bietet schon die notwendigsten Statistiken, welche bei normaler Anwendung des Programms mit Sicherheit auch ausreichend sind. Das Modul Statistik (nur bei entsprechender Lizenzierung verfügbar) bietet darüber hinaus noch eine Vielzahl weiterer Möglichkeiten, um die erfaßten Daten auch optimal auswerten und präsentieren zu können. So lassen sich Statistiken neben der einfachen tabellarischen Übersicht meist auch als Grafik (Balken- oder Tortendiagramm, 2- oder 3-dimensional) ausgeben.

Beschreibung der Menüpunkte



[Ergebnis](#)



[Tabelle](#)



[Tore](#)



[Verwarnungen](#)



[Zuschauer](#)



[Spieler](#)

[Spieleinsätze](#)

[Kürzester Spieleinsatz](#)

[Erfolgreiche Einwechslungen](#)

[Bewertung](#)

[Ausländer](#)

[Altersstatistik](#)

Eine klare Übersicht über alle bisherigen Spieleinsätze, inklusive der Ein- und Auswechslungen, bietet diese Statistik. Die Sortierung kann frei wählbar nach

- Spieler (alphabetisch)
- Einsätzen
- Einwechslungen
- Auswechslungen

erfolgen. Die Druckausgabe erfolgt über die Seitenvorschau. Bei der grafischen Darstellung läßt sich zwischen Balken- und Tortengrafik, als auch zwischen 2- und 3-dimensionaler Ausgabe wählen. Ebenso kann die Grafik in die Zwischenablage kopiert, ausgedruckt oder in eine Datei gespeichert werden.

Welche Spieler hatten den kürzesten Spieleinsatz ?

Die Antwort auf diese Frage bekommen Sie, wenn Sie den Befehl *Spieler - Kürzester Spieleinsatz* im Modul Statistik anwählen. ro-WINLIGA stellt eine Liste zusammen, in der die Spieler (max. 50) mit den kürzesten Spieleinsätzen aufgelistet werden.

Die Sortierung kann wahlweise nach Spielernamen (alphabetisch) oder nach Einsatzdauer erfolgen.

Die Liste kann auch hier wieder über den Knopf **Drucken** zunächst in eine Seitenvorschau ausgegeben werden. Von dort aus besteht die Möglichkeit diese dann auf den angeschlossenen Drucker auszudrucken. Über den Knopf **Grafik** erhalten Sie eine grafische Übersicht der Liste, wobei hier aus Gründen der Übersichtlichkeit nur die ersten 10 Spieler aufgeführt sind.

Welcher Trainer hatte mit seinen Spieler-Einwechslungen das 'glücklichste Händchen' ?

Eine Antwort auf diese Frage bekommen Sie, wenn Sie den Befehl *Spieler - Erfolgreiche Einwechslungen* im Modul Statistik anwählen. ro-WINLIGA ermittelt alle Einwechslungen, die dann noch zu einem Tor geführt haben und listet diese dann übersichtlich in tabellarischer Form auf. Wurde ein Spieler mehrmals eingewechselt, so werden die Einwechslungen und die hierbei erzielten Tore aufaddiert.

Die Sortierung erfolgt wahlweise nach Spieler, Mannschaft oder nach 'Torquote'.

Die Liste kann auch hier wieder über den Knopf **Drucken** zunächst in eine Seitenvorschau ausgegeben werden. Von dort aus besteht die Möglichkeit diese dann auf den angeschlossenen Drucker auszudrucken. Über den Knopf **Grafik** erhalten Sie eine grafische Übersicht der Liste, wobei hier aus Gründen der Übersichtlichkeit nur die ersten 10 Spieler aufgeführt sind.

Die Spielerbewertung wird aus der in der Tabellenverwaltung unter Spieleinsätze vorgenommenen Benotung ermittelt. Die Auswertung kann für jede Mannschaft getrennt oder für alle Mannschaften durchgeführt werden. Die Sortierung erfolgt nach dem errechneten Notendurchschnitt.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste in gewohnter Weise - zunächst über die Seitenvorschau - auf den angeschlossenen Drucker ausgedruckt werden.

Wie viele Ausländer spielen in den einzelnen Mannschaften ?

Die Frage kann Ihnen die Ausländerstatistik beantworten. Es werden für jede Mannschaft die Anzahl der ausländischen Mitspieler ermittelt und in Form des Zahlenwertes und des Prozentsatzes dargestellt. In der letzten Spalte der Übersicht sind die einzelnen Ausländer dann namentlich aufgeführt.

Die Sortierung der Übersicht erfolgt immer nach dem Prozentsatz.

Die Liste kann auch hier wieder über den Knopf **Drucken** zunächst in eine Seitenvorschau ausgegeben werden. Von dort aus besteht die Möglichkeit diese dann auf den angeschlossenen Drucker auszudrucken. Über den Knopf **Grafik** erhalten Sie eine grafische Übersicht der Liste.

Welche Mannschaft hat den höchsten bzw. niedrigsten Altersdurchschnitt ?

Die Antwort gibt Ihnen ro-WINLIGA, wenn Sie den Befehl Altersstatistik ausführen. In tabellarischer Form wird für jede Mannschaft der Altersschnitt berechnet und ausgegeben. Weiterhin wird noch der jüngste und älteste Spieler der jeweiligen Mannschaft ausgewiesen.

Die Sortierung erfolgt immer nach dem errechneten Schnitt, wobei die Mannschaft mit dem höchsten Altersdurchschnitt an erster Stelle aufgeführt ist.

Die Liste kann auch hier wieder über den Knopf **Drucken** zunächst in eine Seitenvorschau ausgegeben werden. Von dort aus besteht die Möglichkeit diese dann auf den angeschlossenen Drucker auszudrucken. Über den Knopf **Grafik** erhalten Sie eine grafische Übersicht der Liste.



Listenausgabe

Das Zusatzmodul Listenausgabe bietet neben der Klassen-, Mannschafts- und Spielerliste noch weitere Listen. Die meisten dieser Listen lassen sich individuell an die Bedürfnisse des Anwenders anpassen.

Beschreibung der Menüpunkte



Listen



Spielplan



Ergebnisse



Listenausgabe

Das Zusatzmodul Listenausgabe bietet neben der Klassen-, Mannschafts- und Spielerliste noch weitere Listen. Die meisten dieser Listen lassen sich individuell an die Bedürfnisse des Anwenders anpassen.

Beschreibung der Menüpunkte



Listen

[Klassenliste](#)

[Mannschaftsliste](#)

[Spielerliste](#)

[Geburtstagsliste](#)

[Ausländerliste](#)

[Verletztenliste](#)

[Gesperrtenliste](#)



[Spielplan](#)



[Ergebnisse](#)

Über das Modul Listen lässt sich auf einfache Weise eine Geburtstagsliste erstellen. Wählen Sie hierzu den Befehl *Listen - Geburtstagsliste*.

Die Liste kann entweder für eine bestimmte oder auch für alle Mannschaften erstellt werden. Nachdem Sie den Zeitraum (von Monat - bis Monat) eingegeben haben, ermittelt ro-WINLIGA alle Spieler, die in dem angegebenen Zeitraum geboren wurden und gibt dann die Liste - zunächst über die Seitenvorschau - aus.

Über das Druckersymbol kann die Liste dann auch auf den angeschlossenen Drucker ausgedruckt werden.

Welche Spieler sind verletzt, seit wann und aus welchem Grund ?

Die Antwort auf diese Frage bekommen Sie, wenn Sie den Befehl *Listen - Verletztenliste* im Modul Listen anwählen. ro-WINLIGA durchsucht anschließend die Spielerdatei und stellt eine Liste, in der alle als 'verletzt markierten' Spieler aufgeführt sind, zusammen.

Die Ausgabe erfolgt auch hier wieder zunächst in eine Seitenvorschau.

Welche Spieler sind gesperrt, seit wann und wie lange noch, und aus welchem Grund ?

Die Antwort auf diese Frage bekommen Sie, wenn Sie den Befehl *Listen - Gesperrtenliste* im Modul Listen anwählen. ro-WINLIGA durchsucht anschließend die Spielerdatei und stellt eine Liste, in der alle als 'gesperrt markierten' Spieler aufgeführt sind, zusammen.

Die Ausgabe erfolgt auch hier wieder zunächst in eine Seitenvorschau.



Listenausgabe

Das Zusatzmodul Listenausgabe bietet neben der Klassen-, Mannschafts- und Spielerliste noch weitere Listen. Die meisten dieser Listen lassen sich individuell an die Bedürfnisse des Anwenders anpassen.

Beschreibung der Menüpunkte



Listen



Spielplan

Saison

Mannschaftsspielplan

ausgefallene/verlegte Spiele



Ergebnisse



Listenausgabe

Das Zusatzmodul Listenausgabe bietet neben der Klassen-, Mannschafts- und Spielerliste noch weitere Listen. Die meisten dieser Listen lassen sich individuell an die Bedürfnisse des Anwenders anpassen.

Beschreibung der Menüpunkte



Listen



Spielplan



Ergebnisse

Ergebnisübersicht

Die Ergebnisübersicht ist ähnlich aufgebaut wie der Mannschafts-Spielplan. Für jede Mannschaft läßt sich eine Ergebnisübersicht erstellen, in der die einzelnen Ergebnisse aufgeführt werden. Neben dem Ergebnis wird noch der Gegner, der Spieltag, das Datum und der Schiedsrichter ausgewiesen. Wurde zu den Ergebnissen ein Halbzeitstand eingegeben, so wird dieser in runden Klammern hinter dem Endstand angezeigt.

Die Sortierung der Liste erfolgt hier immer nach Spieltagen.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste dann auch wieder auf den angeschlossenen Ducker ausgegeben werden.



Berichte erstellen

Spielberichte sind neben der Veröffentlichung am schwarzen Brett oder für die Sportredaktionen auch für die spätere lückenlose Saisonverwaltung von interessanter Bedeutung.

Ein einfacher und doch komfortabler Editor bietet die nötigen Funktionen, um neben der reinen Texterfassung auch ansehnliche Berichte erstellen zu können.

Beschreibung der Menüpunkte



File



Edit



Insert



Format



Options



Berichte erstellen

Spielberichte sind neben der Veröffentlichung am schwarzen Brett oder für die Sportredaktionen auch für die spätere lückenlose Saisonverwaltung von interessanter Bedeutung.

Ein einfacher und doch komfortabler Editor bietet die nötigen Funktionen, um neben der reinen Texterfassung auch ansehnliche Berichte erstellen zu können.

Beschreibung der Menüpunkte



Datei

Neu

Öffnen

Einfügen

Speichern

Speichern unter

Löschen

Dokument-Info

Drucken



Bearbeiten



Einfügen



Format



Optionen

Nach Anwählen des Menüpunktes *Datei - Neu*, durch Drücken der Tastenkombination [**Strg+N**] oder durch Klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife wird der Textbereich gelöscht und für einen neuen Bericht vorbereitet. Wurde der zuvor bearbeitete Bericht noch nicht gespeichert, werden Sie mit einem Hinweis darauf aufmerksam gemacht und können die Änderungen dann entweder speichern oder verwerfen.

Zum Öffnen eines bestehenden Berichtes wählen Sie den Menüpunkt *Datei - Öffnen* oder klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste. Über die Dateiauswahlbox können Sie nun einfach den gewünschten Bericht auswählen und in den Editor zur Bearbeitung laden.

Kurztaste: [**Strg+O**]

Andere Texte im ASCII- oder RTF-Format können nach Anwählen des Menüpunktes *Datei - Einfügen* oder durch Klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife in einen bestehenden Bericht eingefügt werden. Der einzufügende Text wird dann ab der aktuellen Cursorposition in den Bericht übernommen.

Zum Speichern eines Berichtes kann entweder der Menüpunkt *Datei - Speichern* oder das Diskettensymbol in der Funktionswerkzeuggestreife angeklickt werden. Der Bericht wird - wenn er zuvor geladen wurde - unter dem bereits bestehenden Namen gespeichert. Ist dagegen ein neuer Bericht erstellt worden, so muß vor dem Speichern noch eine Bezeichnung angegeben werden.

Kurztaste: [**Strg+S**]

Soll ein Bericht eine andere Bezeichnung erhalten, so ist der Menüpunkt *Datei - Speichern* unter zu wählen. In der Dialogbox kann der Name sowie das Verzeichnis festgelegt werden, unter dem der Bericht dann wieder zu finden ist.

Soll ein Bericht einmal gelöscht werden, so wählen Sie den Menüpunkt *Datei - Löschen*. Über die Dialogbox läßt sich dann der zu löschende Bericht selektieren und von der Festplatte - nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage - entfernen.

In diesem Dokument-Info lassen sich verschiedene Informationen festhalten, die der besseren Zuordnung des Berichtes dienen. So kann auch nach einem längeren Zeitraum oder von einer anderen Person als dem Berichterstatter schnell ein bestimmter herausgesucht werden.

Natürlich möchten Sie einen Bericht aus ausdrucken. Dies geschieht über den Befehl Drucken im Menü Datei oder Klicken auf das Druckersymbol in der Funktionswerkzeugleiste. Es erscheint ein Dialogfenster, in welchem Sie noch angeben möchten, welche Seiten (oder auch alle) gedruckt werden sollen. Weiterhin haben Sie hier noch die Möglichkeit einen anderen Drucker für die Ausgabe des Berichtes zu wählen.

Kurztaste: **[F5]**



Berichte erstellen

Spielberichte sind neben der Veröffentlichung am schwarzen Brett oder für die Sportredaktionen auch für die spätere lückenlose Saisonverwaltung von interessanter Bedeutung.

Ein einfacher und doch komfortabler Editor bietet die nötigen Funktionen, um neben der reinen Texterfassung auch ansehnliche Berichte erstellen zu können.

Beschreibung der Menüpunkte



Datei



Bearbeiten

Ausschneiden

Kopieren

Einfügen

Löschen

Suchen

Ersetzen

Alles markieren



Einfügen



Format



Optionen

Markieren Sie den Textbereich entweder mit den Cursorstasten und gedrückter [**Umsch**]-Taste oder durch Ziehen der Maus bei gleichzeitigem Drücken der linken Maus. Der markierte Textbereich kann über das Menü *Bearbeiten - Ausschneiden* oder durch Anklicken des Scheresymbols in der Funktionswerkzeugleiste aus dem Bericht ausgeschnitten werden. Hierbei wird der Text zuvor in die Zwischenablage kopiert, so daß der Textbereich jederzeit z.B. an einer anderen Stelle im Bericht wieder eingefügt werden kann.

Kurztaste: [**Umsch+Entf**]

Markieren Sie den Textbereich entweder mit den Cursortasten und gedrückter [**Umsch**]-Taste oder durch Ziehen der Maus bei gleichzeitigem Drücken der linken Maus. Der markierte Textbereich kann über das Menü *Bearbeiten - Kopieren* oder durch Anklicken des entsprechenden Bildsymbols in der Funktionswerkzeugleiste in die Zwischenablage kopiert werden, so daß der Textbereich jederzeit z.B. an einer anderen Stelle im Bericht nochmals eingefügt werden kann.

Kurztaste: [**Strg+Einf**g]

Ein in der Zwischenablage befindlicher Text kann jederzeit über den Befehl *Bearbeiten - Einfügen* an die aktuelle Eingabeposition eingefügt werden. Der Menüpunkt bzw. das Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste ist nur anwählbar, wenn sich in der Zwischenablage ein Text befindet.

Kurztaste: [**Umsch+Einf**g]

Markieren Sie den Textbereich entweder mit den Cursortasten und gedrückter [**Umsch**]-Taste oder durch Ziehen der Maus bei gleichzeitigem Drücken der linken Maus. Der markierte Textbereich kann über das Menü *Bearbeiten - Löschen* oder durch Anklicken des Scheresymbols in der Funktionswerkzeugleiste aus dem Bericht ausgeschnitten werden. Hierbei wird der Text - im Gegensatz zum Befehl *Ausschneiden* - nicht in die Zwischenablage kopiert.

Kurztaste: [**Umsch+Entf**]

Sie können nach jeder Anordnung von Zahlen, Buchstaben, Leerzeichen und anderen druckbaren Zeichen (wie Interpunktionszeichen) suchen. Dabei kann die Suchrichtung (vorwärts oder rückwärts) ab Cursorposition, als auch die Beachtung der Groß/Kleinschreibung eingestellt werden.

Kurztaste: [**Strg+F**]

Mit der Funktion *Ersetzen* können Sie schnell ein bestimmtes Wort (oder Satzteil) im Dokument finden und, falls nötig, auch durch ein anderes Wort (oder Satzteil) ersetzen. Diese Funktion läßt sich auf jedes Auftreten des gesuchten Wortes (oder Satzteiles) im gesamten Dokument ausweiten. Ist die Option Groß-/Kleinschreibung markiert, so erfolgt eine Überprüfung derselben.

Kurztaste: [**Strg+A**]

Über den Befehl *Bearbeiten - Alles markieren* läßt sich der gesamte Text markieren. Sie können dann über die Befehle Ausschneiden, Kopieren oder Löschen den markierten Text weiterbearbeiten.



Berichte erstellen

Spielberichte sind neben der Veröffentlichung am schwarzen Brett oder für die Sportredaktionen auch für die spätere lückenlose Saisonverwaltung von interessanter Bedeutung.

Ein einfacher und doch komfortabler Editor bietet die nötigen Funktionen, um neben der reinen Texterfassung auch ansehnliche Berichte erstellen zu können.

Beschreibung der Menüpunkte



Datei



Bearbeiten



Einfügen

Ergebnisse

Tabelle



Format



Optionen

Die Übernahme von Ergebnisse ist für einen auswählbaren Spieltag möglich. Vor dem Befehlsaufruf, der über das Menü *Einfügen - Ergebnisse* oder dem entsprechenden Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife erfolgen kann, ist der Eingabecursor an die gewünschte Position innerhalb des Textes zu bringen.

Eine Übernahme des aktuellen Tabellenstandes zu einem bestimmten Spieltag kann durch Befehlsfolge *Einfügen - Tabelle* oder durch Anwählen der Tabellensymbols in der Funktionswerkzeuggestreife vorgenommen werden. Auch beim Einfügen der Tabelle ist der Eingabecursor zuvor auf die gewünschte Einfügeposition zu bringen.

Kurztaste: [**Strg+T**]



Berichte erstellen

Spielberichte sind neben der Veröffentlichung am schwarzen Brett oder für die Sportredaktionen auch für die spätere lückenlose Saisonverwaltung von interessanter Bedeutung.

Ein einfacher und doch komfortabler Editor bietet die nötigen Funktionen, um neben der reinen Texterfassung auch ansehnliche Berichte erstellen zu können.

Beschreibung der Menüpunkte



Datei



Bearbeiten



Einfügen



Format

Dokumentformat

Absatz

Rahmen

Textfarbe

Zeilenausrichtung



Optionen

Über das Dialogfenster Dokument-Format lassen sich die Seitengröße, sowie die Randeinstellungen einstellen. Ebenso kann hier die Maßeinheit festgelegt werden.

Hinweis: Die Randeinstellungen werden zu dem jeweiligen Bericht gespeichert.

Hier kann der Zeilenabstand (fest vorgegebene, sowie freie Abstände) individuell für den jeweiligen Bericht festgelegt werden. Ebenso kann die Textausrichtung bestimmt und die Parameter für die Einzüge vorgegeben werden.

Hinweis: Die Einstellungen beziehen sich entweder auf den gesamten Bericht oder - wenn ein Absatz zuvor markiert wurde, auf den markierten Absatz.

Die Rahmenfunktion bezieht sich immer auf den Absatz, in dem sich der Eingabecursor gerade befindet. Über die Dialogbox können die angebotenen Parameter, beliebig kombinierbar, eingesetzt werden.

Aus der angebotenen Farbpalette kann die gewünschte Textfarbe ausgewählt werden. Die Einstellung bezieht sich entweder auf den gesamten Bericht oder - wenn zuvor ein Textabschnitt markiert wurde, auf den markierten Textbereich.

Die Textausrichtung in Bezug auf die Seitenränder kann zeilen- oder absatzweise, entweder linksbündig, zentriert, rechtsbündig oder im Blocksatz erfolgen. Ein sauber ausgerichteter Text ergibt ein angenehmes Erscheinungsbild und hinterläßt dementsprechend einen guten Eindruck beim Leser.



linksbündig



rechtsbündig



zentriert



Blocksatz



Berichte erstellen

Spielberichte sind neben der Veröffentlichung am schwarzen Brett oder für die Sportredaktionen auch für die spätere lückenlose Saisonverwaltung von interessanter Bedeutung.

Ein einfacher und doch komfortabler Editor bietet die nötigen Funktionen, um neben der reinen Texterfassung auch ansehnliche Berichte erstellen zu können.

Beschreibung der Menüpunkte



Datei



Bearbeiten



Einfügen



Format



Optionen

Hintergrundfarbe

Ganz nach Geschmack lässt sich eine passende Text-Hintergrundfarbe aus den angebotenen Farben aussuchen. Die Standardvorgabe für die Hintergrundfarbe ist ein heller Gelbton.



Dienstprogramme

In diesem Modul sind die zum Grundmodul gehörenden Dienstprogramme für die Mannschaftsaufstellung, den Saisonabschluß, sowie der - ganz wichtigen - Datensicherung untergebracht. Weiterhin befinden sich hier - bei entsprechender Lizenzierung - auch die Module Trainingsverwaltung und Mannschaftskasse.



[Trainingsverwaltung](#)



[Mannschaftskasse](#)

{ewc hmew,ewBitmap,AUFSTE~1.BMP}

[Mannschaftsaufstellung](#)



[Saisonabschluß](#)



[Datensicherung](#)



Trainingsverwaltung

Das Modul Trainingsverwaltung ermöglicht das Erstellen eines Trainingsplanes, sowie die Erfassung und Auswertung der beteiligten Spieler für jeden einzelnen Trainingstermin.

Beschreibung der Menüpunkte



[Bearbeiten](#)



[Gehe zu](#)



[Statistik](#)



[Optionen](#)



Trainingsverwaltung

Das Modul Trainingsverwaltung ermöglicht das Erstellen eines Trainingsplanes, sowie die Erfassung und Auswertung der beteiligten Spieler für jeden einzelnen Trainingstermin.

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten

Neuer Termin

Termin löschen

Termin ändern

Teilnehmer



Gehe zu



Statistik



Optionen

Über den Menüpunkt Bearbeiten - Neuer Termin kann jederzeit ein neuer Trainingstermin hinzugefügt werden. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife klicken. Es wird eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie das Datum, die Uhrzeit, den Ort und die Übungen eingeben können.

Kurztaste: **[F3]**

Tragen Sie in dieses Feld das Datum ein, an dem das Training stattfindet. Die Eingabe muß immer im Format tt.mm.jjjj vorgenommen werden. Trennzeichen, wie Komma oder Punkt, sind nicht einzugeben, da diese automatisch vom Programm übersprungen werden. Beim Speichern der Eingaben erfolgt eine Prüfung auf Plausibilität.

Das Eingabeformat für die Uhrzeit ist im Prinzip Ihnen selbst überlassen. Sie sollten jedoch eine einheitliche Darstellung wählen, damit die Ausgabe übersichtlich bleibt. Jede neu eingetragene Zeit, bzw. Zeitbereich, wird in einer Liste gespeichert, so daß zur späteren Verwendung diese wieder schnell abgerufen werden kann.

Tragen Sie hier den Trainingsort ein (z.B. Rasenplatz, Ausweichplatz, ...). Jeder neu eingetragene Ort wird in einer Liste gespeichert, so daß zur späteren Verwendung dieser wieder schnell abgerufen werden kann.

Bei korrekter Verwaltung der Trainingsbeteiligung wird die Teilnehmerzahl automatisch verwaltet. Um jedoch auch die Beteiligten, die nicht namentlich in der Teilnehmerliste aufgeführt sind, wenigstens in der Gesamtübersicht als anwesend zu erfassen, kann hier die Anzahl entsprechend manuell geändert werden.

Die die Trainingsübungen von den Trainer festgelegt werden und demzufolge auch von den üblichen Trainingsübungen abweichen können, lassen sich diese individuell hinzufügen. Als Bedienungskomfort bietet das Programm hier wieder die Möglichkeit einfach und schnell die gespeicherten Übungen abrufen zu können. Klicken Sie hierzu einfach auf den Knopf **Übungen...** .

Termine lassen sich selbstverständlich auch jederzeit wieder aus dem Trainingsplan herauslöschen. Dazu braucht lediglich der gewünschte Termin mit dem Farbbalken angewählt zu werden und kann dann über den Befehl *Bearbeiten - Termin* löschen, durch Drücken der Tastenkombination [**Umsch+F2**] oder durch Anklicken des entsprechenden Bildsymbols in der Funktionswerkzeuggestreife gelöscht werden. Um nicht unbeabsichtigt einen Termin zu löschen, werden Sie durch eine Sicherheitsabfrage nochmals zur Bestätigung aufgefordert.

Um einen bestehenden Termin zu ändern, wählen Sie diesen zunächst wieder mit dem Farbbalken an. Über das Menü *Bearbeiten* kann nun der Menüpunkt *Termin ändern* aufgerufen werden. Die gleiche Wirkung erreichen Sie auch durch Drücken von [**F4**] oder Anklicken des entsprechenden Bildsymbols in der Funktionswerkzeugleiste.

Für die Trainingsbeteiligung ist nicht nur interessant zu wissen, wieviele Spieler daran teilgenommen haben, sondern vielmehr möchte man einen genauen Überblick über die Gründe der abwesenden Spieler erhalten. Dies wird unter dem Menü *Bearbeiten - Teilnehmer* verwaltet. Sie können die Dialogbox auch über die Funktionstaste **[F6]** oder das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste aufrufen.

Alle Spieler, die am Trainingstermin teilgenommen haben - auch Spieler, die verspätet gekommen sind - werden mit einem grünen Häckchen  gekennzeichnet. Hat ein Spieler nicht teilgenommen, so markieren Sie diesen und klicken dann auf das Statusfeld *Abwesend*. Sie können dann noch den Grund der Fehlers eingeben. Hat sich ein Spieler verspätet so klicken Sie auf das Statusfeld *verspätet* und geben dann in der Eingabezeile die Anzahl Minuten ein.

Über den Knopf **Hinzufügen** lassen sich jederzeit neue - noch nicht namentlich erfaßte - Spieler hinzufügen.

Über den Knopf **Löschen** läßt sich der gerade markierte Spieler aus der Liste löschen.

Klicken Sie auf den Knopf **Ändern**, wenn Sie den Namen des gerade markierten Teilnehmers ändern möchten.

Klicken Sie auf den Knopf **als Standard**, wenn Sie die aktuellen Festlegungen (wer war anwesend, wer war abwesend und warum) als Standard-Festlegungen für einen bestimmten Wochentag speichern möchten. Dies ist immer dann sinnvoll, wenn Sie genau wissen, daß ein oder mehrere Teilnehmer z.B. am Dienstagstraining aus einem bestimmten Grund nicht teilnehmen können.

Sind alle Eingaben gemacht, klicken Sie auf **OK**, um die aktuellen Festlegungen zu speichern.



Trainingsverwaltung

Das Modul Trainingsverwaltung ermöglicht das Erstellen eines Trainingsplanes, sowie die Erfassung und Auswertung der beteiligten Spieler für jeden einzelnen Trainingstermin.

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Gehe zu

Globale Suche...

Weitersuchen



Statistik



Optionen

Nachdem über das Menü *Gehe zu* der Menüpunkt *Globale Suche* angewählt wurde, erhalten Sie eine Eingabeaufforderung, in der Sie die gesuchte Textstelle eingeben müssen.

Geben Sie einfach den Suchbegriff ein. Eine Beachtung der Groß-/Kleinschreibung wird hier nicht vorgenommen. Die Eingabe wird mit dem **OK**-Knopf abgeschlossen. Die Suche beginnt immer vom Anfang der Liste bis zum Ende hin. Wird der Begriff irgendwo gefunden, so wird diese Zeile in den sichtbaren Bildschirmbereich gebracht und markiert.



Trainingsverwaltung

Das Modul Trainingsverwaltung ermöglicht das Erstellen eines Trainingsplanes, sowie die Erfassung und Auswertung der beteiligten Spieler für jeden einzelnen Trainingstermin.

Beschreibung der Menüpunkte



[Bearbeiten](#)



[Gehe zu](#)



[Statistik](#)

[Teilnahme-Statistik](#)



[Optionen](#)

Wer hat wieoft am Training teilgenommen oder wer war meisten vom Training abwesend ?

Eine Antwort auf diese Frage bekommen Sie, indem Sie den Befehl *Statistik - Teilnahme-Statistik* im Modul Trainingsverwaltung anwählen. In der Liste werden alle Trainings-Teilnehmer mit der Anzahl der anwesenden, verspäteten und abwesenden Trainingsteilnahmen angezeigt.

Die Sortierung erfolgt wahlweise nach Namen (alphabetisch), nach Anwesenheit oder Abwesenheit.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste dann auch wieder auf den angeschlossenen Drucker - zunächst über die Seitenvorschau - ausgedruckt werden. Der Knopf **Grafik** zeigt eine grafische Auswertung der Teilnahme-Statistik an, die dann entweder in die Zwischenablage kopiert, ausgedruckt oder in eine Datei gespeichert werden kann.

Über den Knopf **aufschlüsseln** erhalten Sie die genauen Daten zu dem gerade markierten Spieler.



Trainingsverwaltung

Das Modul Trainingsverwaltung ermöglicht das Erstellen eines Trainingsplanes, sowie die Erfassung und Auswertung der beteiligten Spieler für jeden einzelnen Trainingstermin.

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Gehe zu



Statistik



Optionen

Termine autom. erstellen

Die Festlegung der Trainingstermine ist mit Sicherheit eine aufwendige Angelegenheit, solange man sie manuell vornehmen muß. Das Nachschlagen im Kalender und Heraussuchen welches Datum hat den nun der Dienstag oder Donnerstag entfällt, wenn Sie die zur Verfügung stehende Automatik in Anspruch nehmen.

Rufen Sie im Menü *Optionen* den Menüpunkt *Termine autom. erstellen* auf und Sie erhalten eine Dialogbox, welche die hierzu erforderlichen Abfragen übersichtlich anbietet. Sie haben so die Möglichkeit einen Trainingsplan für einen bestimmten Zeitraum zu erstellen, in dem z.B. jeden Dienstag und Freitag von 19.00 - 20.45 Uhr ein Training stattfindet.

Tragen Sie in diese Feld das Datum ein, das den Beginn des Trainingzeitraumes festlegt. Die Eingabe muß im Format tt.mm.jjjj erfolgen.

Tragen Sie in diese Feld das Datum ein, das das Ende des Trainingzeitraumes festlegt. Die Eingabe muß auch hier wieder im Format tt.mm.jjjj erfolgen.

Geben Sie hier die Zeit und oder Dauer des Trainings ein.

Bsp: 19.00 - 20.45

Markieren Sie hier alle Wochentage, an denen im angegebenen Zeitraum ein Training stattfinden soll.

In diesem Listenfenster wird der Trainingsplan für die gesamte Saison angezeigt. Möchten Sie einen Trainingstermin löschen oder ändern, so klicken Sie auf diesen und wählen dann den entsprechenden Befehl im Menü *Bearbeiten*.

Sie können mehrere Termine gleichzeitig markieren, indem Sie auf den ersten Termin klicken und bei gedrückter [**Umsch**]-Taste den letzten Termin anklicken. In Verbindung mit der [**Strg**]-Taste lassen sich auch einzelne nicht zusammenhängende Termine markieren. Über den Befehl *Bearbeiten - Löschen* ist ein Löschen aller markierten Termine möglich. Sollen Eintragungen im Termin (z.B. Uhrzeit oder Ort) für alle markierten Termine verändert werden, so wählen Sie den Befehl *Bearbeiten - Ändern*.

Dieses Feld zeigt die bisher geringste Trainingsbeteiligung an.

Dieses Feld zeigt die bisher höchste Trainingsbeteiligung an.

Dieses Feld zeigt die durchschnittliche Trainingsbeteiligung an.



Mannschaftskasse

Dieses Modul ist nicht als Kassenbuch oder Buchführung des Vereins zu verstehen, sondern dient lediglich dazu die Einnahmen und Ausgaben einer Mannschaft übersichtlich und nachvollziehbar zu verwalten.

Beschreibung der Menüpunkte



[Bearbeiten](#)



[Blättern](#)



[Sortieren](#)



[Ausgabe](#)



[Optionen](#)



Mannschaftskasse

Dieses Modul ist nicht als Kassenbuch oder Buchführung des Vereins zu verstehen, sondern dient lediglich dazu die Einnahmen und Ausgaben einer Mannschaft übersichtlich und nachvollziehbar zu verwalten.

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten

Ändern

Neue Buchung

Löschen



Blättern



Sortieren



Ausgabe



Optionen

Zum Ändern von bestehenden Buchungen wird zunächst die zu ändernde Zeile mit dem Farbbalken in der Bildschirmliste ausgewählt. Das Dialogfenster kann über das Menü *Bearbeiten - Ändern* oder Funktionstaste **[F4]** aufgerufen werden.

Zum Eingeben einer neuen Buchung wird der gleiche Dialog wie beim Ändern einer Buchung geöffnet. Der Aufruf kann über das Menü *Bearbeiten - Neue Buchung*, der Taste **[F3]** oder dem entsprechenden Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife vorgenommen werden. Die Einsortierung der neuen Buchung ist vom eingestellten Sortiermerkmal abhängig.

Klicken Sie hier auf *Einnahme*, wenn Sie eine Einnahme-Buchung speichern möchten bzw. auf *Ausgabe* für eine Ausgaben-Buchung.

Tragen Sie hier das Buchungsdatum ein. Die Eingabe muß im Format tt.mm.jjjj vorgenommen werden. Das Datum wird beim Speichern der Buchung autom. auf Plausibilität geprüft.

In dieses Eingabefeld kann ein Text-Kürzel eingetragen werden. Über den Floskelknopf  lassen sich mehrere solcher Kürzel verwalten. Die Eingabe für das Kürzel ist auf max. 5 Zeichen beschränkt.

Besonderheit: Über die Floskelfunktion kann zu jedem Kürzel auch ein entsprechender Betrag gespeichert werden, d.h. beim Eingaben der Kürzel wird der Betrag dann autom. in das Betragsfeld übertragen. Beim Festlegen der Floskeln ist zu beachten, daß das Kürzel max. 5 Zeichen lang sein darf und kein Leerzeichen enthalten sollte. Der Betrag wird dann direkt hinter dem Kürzel - getrennt durch ein Leerzeichen - eingegeben.
Beispiel: GK-F 2,00 oder GK-M 5,00.

In dieses Feld müssen Sie den Betrag eingeben. Die Eingabe ist zwingend erforderlich. Der Knopf **OK** ist erst dann anwählbar, wenn ein Betrag größer 0,00 eingegeben wurde.

Dieses Feld kann einen beliebigen Text aufnehmen und dient der Beschreibung der durchgeführten Buchung. Hier kann z.B. der Name der Spielers eingetragen, der den Geldbetrag in die Kasse zahlen mußte.

Um eine Buchung zu löschen ist der entsprechende Buchungssatz in der Liste mit dem Farbbalken zu markieren. Durch Anwählen des Menüpunktes *Bearbeiten - Löschen*, dem Betätigen der Tastenkombination [**Umsch+F2**] oder durch Anklicken des entsprechenden Bildsymbols in der Funktionswerkzeuggestreife wird der Vorgang - nach Bestätigung einer Sicherheitsabfrage - ausgeführt.



Mannschaftskasse

Dieses Modul ist nicht als Kassenbuch oder Buchführung des Vereins zu verstehen, sondern dient lediglich dazu die Einnahmen und Ausgaben einer Mannschaft übersichtlich und nachvollziehbar zu verwalten.

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern

Erste Buchung

Vorige Buchung

Nächste Buchung

Letzte Buchung



Sortieren



Ausgabe



Optionen



Mannschaftskasse

Dieses Modul ist nicht als Kassenbuch oder Buchführung des Vereins zu verstehen, sondern dient lediglich dazu die Einnahmen und Ausgaben einer Mannschaft übersichtlich und nachvollziehbar zu verwalten.

Beschreibung der Menüpunkte



[Bearbeiten](#)



[Blättern](#)



[Sortieren](#)



[Ausgabe](#)



[Optionen](#)

Die Sortierfolge kann zwischen Buchungs-Nr. und Buchungs-Datum frei gewählt werden und wird dann mit einem Häkchen gekennzeichnet. Die Einstellung für die Sortierung der Buchungen bleibt so lange gespeichert, bis sie wieder geändert wird, d.h. auch bei einem erneuten Aufruf des Moduls Mannschaftskasse werden die Buchungen wieder dementsprechende sortiert angezeigt.



Mannschaftskasse

Dieses Modul ist nicht als Kassenbuch oder Buchführung des Vereins zu verstehen, sondern dient lediglich dazu die Einnahmen und Ausgaben einer Mannschaft übersichtlich und nachvollziehbar zu verwalten.

Beschreibung der Menüpunkte



Bearbeiten



Blättern



Sortieren



Ausgabe

Gegenüberstellung

Filtern...



Optionen

Eine einfache und übersichtliche Einnahmen - Ausgaben Gegenüberstellung, aufgeschlüsselt für jeden Monat, gibt jederzeit den notwendigen Überblick über die Finanzen. Wählen Sie hierzu den Befehl *Ausgabe - Gegenüberstellung*, drücken die Funktionstaste [**F5**] oder klicken auf das Druckersymbol in der Funktionswerkzeugleiste.

Zum Ausdrucken, über die bekannte Seitenvorschau mit den hier verfügbaren Druckoptionen - ist der Knopf **Drucken** vorgesehen.

Für Freunde der grafischen Ausgabe ist die Gegenüberstellung auch in Form eines 3D-Balkendiagramms abrufbar. Die Grafik kann über die verschiedenen Funktionen auch weiterverarbeitet werden.

Die Filterfunktion ermöglicht eine gezielte Zusammenfassung nach den Buchungsarten oder nach einem bestimmten Begriff. Über den **OK**-Button wird nach Ändern des Filterbegriffs die Neuberechnung gestartet.

Zum Drucken ist der Knopf **Drucken** vorgesehen.

Eine grafische Auswertung kann hier nicht erstellt werden.



Mannschaftskasse

Dieses Modul ist nicht als Kassenbuch oder Buchführung des Vereins zu verstehen, sondern dient lediglich dazu die Einnahmen und Ausgaben einer Mannschaft übersichtlich und nachvollziehbar zu verwalten.

Beschreibung der Menüpunkte



[Bearbeiten](#)



[Blättern](#)



[Sortieren](#)



[Ausgabe](#)



[Optionen](#)

[Einstellungen](#)

Beim ersten Arbeiten mit dem Modul Mannschaftskasse kann hier der Kassen-Anfangsbestand eingetragen werden. Im weiteren Verlauf kann nach Anlegen einer neuen Saison der Kassenabschluß der Vorsaison wieder als Anfangsbestand für die neue Saison übernommen werden. Klicken Sie hierzu auf den Knopf **Übernehmen** und wählen dann die entsprechende Saison bzw. Klasse aus.

{ewl hmew,ewBitmap,AUFSTE~1.BMP} Mannschaftsaufstellung

Die Mannschaftsaufstellung kann mit bereits vorgegebenen Spielsystemen oder frei nach eigenen Vorstellungen direkt am grafisch dargestellten Spielfeld vorgenommen werden. Durch die optisch angepaßte Darstellung und dem Drag & Drop-Verfahren ist die Durchführung schnell und ohne großen Zeitaufwand möglich.

[Spielsystem](#)

[Spieler zuordnen](#)

[Positionen verschieben](#)

[Ersatzbank](#)

[Laden / Speichern](#)

[Drucken](#)

In der Abrufliste sind drei typische Spielsysteme gespeichert, die nach Bedarf einfach abgerufen werden können. Ein Ändern der vorgegebenen Systeme kann jederzeit vorgenommen werden. Zusätzlich steht noch das individuelle Spielsystem zur freien Definition zur Verfügung. Betrachten Sie das Spielfeld, so werden Sie merken, daß beim Selektieren eines bestimmten Spielsystems die Positionen auf dem Spielfeld dem jeweiligen System angepaßt werden.

Hinweis: Werden die Positionen mit der rechten Maustaste per Drag & Drop verschoben, so wird die neue Position sofort - ohne zusätzlichen Hinweis - zum eingestellten Spielsystem gespeichert.

Wählen Sie in der Spielerliste den jeweiligen Spieler aus, drücken die linke Maustaste und halten diese fest. Der Mauszeiger wird nun als Spieler dargestellt. Bewegen Sie den Mauszeiger jetzt auf die gewünschte Position im Spielfeld und lassen dann die Maustaste wieder los. Der Spieler wird nun aus der Spielerliste gelöscht und der Name erscheint im zugeordneten Positionsrahmen.

Um einen Spieler auf dem Spielfeld zu verschieben (andere Position) ist die gleiche Vorgehensweise anzuwenden. Ebenso kann der Spieler auf die Ersatzbank 'gesetzt' werden oder wieder in die Spielerliste gebracht werden.

Bewegen Sie den Mauszeiger zunächst auf den Positionsrahmen, den Sie verschieben möchten. Drücken Sie dann die rechte Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Der Mauszeiger nimmt jetzt die Form eines Rechteckes an. Bewegen Sie das Rechteck auf die Stelle im Spielfeld, wo der Positionsrahmen plaziert werden soll und lassen Sie die Maustaste dann wieder los.

Hinweis: Die neue Position wird sofort - ohne zusätzlichen Hinweis - zum eingestellten Spielsystem gespeichert.

Soll ein Spieler aus der Spielerliste auf die Ersatzbank verschoben werden, so selektieren Sie diesen und ziehen ihn - bei gedrückt-gehaltener Maustaste - auf die Ersatzbankliste. Auf die gleiche Weise kann ein Spieler vom Spielfeld auf die Ersatzbank verschoben werden.

Soll ein Spieler aus der Ersatzbankliste wieder zurück in die Spielerliste oder auf eine Position im Spielfeld verschoben werden, so geschieht das in der gleichen Weise wie eben oben beschrieben.

Zum Abrufen einer gespeicherten Mannschaftsaufstellung muß der Knopf **Laden** angewählt werden. Ist dieser inaktiv, d.h. kann dieser nicht angewählt werden, so ist zu der selektieren Mannschaft keine Aufstellung gespeichert. Andernfalls wird die Aufstellung geladen.

Wird der Knopf **Speichern** betätigt, so wird die augenblickliche Mannschaftsaufstellung gespeichert. Hinweis: Es kann zu jeder Mannschaft immer nur eine Aufstellung gespeichert werden, d.h. ist bereits eine Aufstellung gespeichert, so wird diese dann einfach überschrieben.

Anwender, die die Lizenz für das Listenmodul erworben haben, können die Mannschaftsaufstellung jederzeit ausdrucken. Sie haben dann die Möglichkeit verschiedene Eingaben (Spieltag, Wochentag, Datum, Treffpunkt, Zeit, Gegner, Spielbeginn, Spielort, sowie verschiedene Anmerkungen) vornehmen zu können. Weiter kann die Mannschaftsaufstellung in tabellarischer Form oder in grafischer Form (mit Spielfeld) ausgedruckt werden.

Klicken Sie auf den Knopf **OK**, um die Aufstellung - zunächst in eine Seitenvorschau - auszudrucken.



Saisonabschluß

Nachdem alle Spiele einer Saison ausgetragen wurden, sollten Sie den Befehl Saisonabschluß im Fenster Dienstprogramme ausführen.

Die Endtabelle der aktuellen Saison wird dann in die ewige Tabelle übertragen. Sollte der Saisonabschluß bereits einmal durchgeführt worden sein, so werden Sie mit einem entsprechenden Hinweis darauf aufmerksam gemacht. Weiterhin sollte der Saisonabschluß nur ausgeführt werden, wenn alle Ergebnisse vorliegen.

Nach erfolgreicher Durchführung erscheint ein entsprechender Hinweis.



Datensicherung

Wechseln Sie in das Modul Datensicherung (unter Dienstprogramme), wenn Sie sich Sicherungskopien ihrer wertvollen Daten erstellen bzw. eine vorhandene Datensicherung bei einem Datenverlust zurückspeichern möchten.

Wie wichtig eine regelmäßige Datensicherung ist werden Sie spätestens bei einem Datenverlust, der z.B. durch einen Stromausfall verursacht werden kann, feststellen. Denn nur bei einer regelmäßigen Durchführung der Datensicherung ist es möglich auf diese zurückzugreifen.

ro-WINLIGA bietet Ihnen verschiedene externe Befehle zur Durchführung der Datensicherung an.

[BACKUP/RESTORE](#)

[MSBACKUP](#)

[MWBACKUP \(Windows 3.x\)](#)

[Microsoft Backup \(Windows 95\)](#)

[anderes Backup-Programm](#)

Die Datensicherung bzw. das Zurückspeichern einer Datensicherung mit den Befehlen Backup/Restore setzt den Einsatz von MS-DOS bis Version 6 voraus, da bei höheren DOS-Versionen die externen Befehle Backup.exe und Restore.exe nicht mehr vorhanden sind. Diese können jedoch ohne Probleme von einer früheren Version kopiert werden, falls Sie eine solche noch besitzen. Beachten Sie aber, daß diese mit Hilfe des Programms SETVER.EXE registriert werden müssen.

Ab der MS-DOS Version 6 wurden die alten Befehle Backup bzw. Restore durch ein neues Backupprogramm - MSBACKUP - ersetzt. Dieses Programm kann sowohl in der DOS-Befehlsebene, als auch unter der Benutzeroberfläche Windows eingesetzt werden. Die Vorgehensweise zum Erstellen von Sicherungskopien bzw. Zurückspeichern einer vorhanden Datensicherung lesen Sie bitte in Ihrem DOS-Handbuch oder in der integrierten Online-Hilfe zu MSBackup nach.

Soll die Datensicherung unter der Benutzeroberfläche Windows 3.x erfolgen, so wählen Sie die Einstellung MWBACKUP. Die Vorgehensweise zum Erstellen von Sicherungskopien bzw. Zurückspeichern einer vorhandenen Datensicherung lesen Sie bitte in Ihrem Windows-Handbuch oder in der integrierten Online-Hilfe zu MWBackup nach.

Unter der Benutzeroberfläche Windows 95 wurde ein neues Backup-Programm integriert - Microsoft Backup Windows 95. Mit Hilfe dieses Programms kann die Datensicherung entweder auf ein Bandlaufwerk, Diskettenlaufwerk oder auf die Festplatte erfolgen. Die Vorgehensweise zum Erstellen von Sicherungskopien bzw. Zurückspeichern einer vorhanden Datensicherung lesen Sie bitte in Ihrem Windows-Handbuch oder in der integrierten Online-Hilfe zu Microsoft Backup nach.

Für alle Benutzer, die ihre Datensicherung mit Hilfe eines hier nicht aufgeführten Backup-Befehlen durchführen möchten, besteht die Möglichkeit den Aufruf eines anderen Backup-Programm in ro-WINLIGA zu integrieren. Um das gewünschte Programm verwenden zu können, klicken Sie zunächst auf den Knopf  neben der Bezeichnung 'anderes Backup-Programm' und wählen Sie anschließend das Laufwerk, das Verzeichnis und dann die entsprechende Datei aus den jeweiligen Listenfenster aus. Bestätigen Sie ihre Auswahl dann durch Klicken auf den **OK**-Knopf.

Das Druck-Vorschaufenster

Alle Druckausgaben mit Ausnahme der Grafikausdrucke werden von einer speziellen Druckeroutine gesteuert. Diese Steuerung erzeugt immer eine Seitenvorschau, in welcher der Ausdruck vor der Ausgabe auf den Drucker dargestellt wird. Weiterhin bietet das Druckmodul verschiedene Optionen, die eine gewisse Anpassung an die eigenen Vorstellungen zulassen.

Während der Druckaufbereitung, die je nach Datenmenge und System einige Zeit dauern kann, werden Sie über eine grafische Anzeige darüber informiert, wie weit der Druckvorgang fortgeschritten ist.

Die linke Seite des Bildschirms zeigt die Vorschau, die in verschiedenen Zoomstufen dargestellt werden kann, während die rechte Bildschirmseite die Optionen zum Verändern des Druckbildes anbietet. In der oberen Bildschirmzeile sind verschiedene Buttons für die Ausgabensteuerung angeordnet.

Die Bildsymbole in der Funktionswerkzeugleiste am oberen Bildschirmrand sind durch die entsprechenden Bilddarstellungen leicht zu interpretieren. Zusätzlich erscheinen, wenn der Mauszeiger auf ein solches Bildsymbol bewegt wird, kleine Hinweistexte (Tool-Tips), die die jeweilige Funktion erklärt.

Werden für die Druckausgabe mehrere Druckseiten benötigt, so kann durch Klicken auf die entsprechenden Bildsymbole zu den einzelnen Seiten geblättert werden. Die Bildschirmausgabe der Seitenvorschau kann zur besseren Übersicht bzw. Kontrolle in verschiedene Größenfaktoren (Zoom) ausgegeben werden. Die beiden Lupensymbole schalten auf die jeweils nächstliegende Vergrößerungs- bzw. Verkleinerungsstufe um. Eine gezielte Einstellung des Vergrößerungsfaktors kann über das Auswahlfenster vorgenommen werden.

Zum Starten der Druckausgabe stehen zwei Symbole zur Verfügung. Eines, um die aktuell dargestellte Druckseite zu drucken und eines, um alle Druckseiten auf einmal zu drucken.

Die optische Darstellung der Druckerausgabe kann von Ihnen teilweise geändert werden. So ist es z.B. möglich den Ausdruck entweder im Quer- oder im Hochformat festzulegen. Weiterhin kann die Schriftart für den Ausdruck und die Größe der Ränder für den nicht zu druckenden Bereich festgelegt werden. Als letzte optische Einstellung können Sie noch bestimmen, ob die einzelnen Seiten fortlaufend durchnummeriert werden soll und wenn ja, ob die Seiten-Nr. im Kopf- oder im Fußbereich ausgegeben werden soll.

Die Registerkarte **Allgemein** erlaubt die Einstellung für das Papierformat Hoch- oder Querformat, der Seitenränder, sowie Festlegungen, ob eine Seitennumerierung in der Kopf- oder Fußzeile bzw. keine Seitennumerierung vorgenommen werden soll.

Der Unterschied der Einstellungen, zu denen in der Grundmaske der Seitenansicht, besteht darin, daß die hier vorgenommenen Eintragungen zum jeweiligen Layout gespeichert werden und beim Abruf derselben wieder zur Verfügung stehen.

In der Registerkarte **Listenkopf** stehen alle Elemente zur Verfügung, die für eine flexible Gestaltung benötigt werden.

Die Schriftart und die Schriftgröße, in welcher der Listenkopf gedruckt werden soll, lassen sich über den Standard-Dialog von Windows individuell einstellen. Es stehen hier somit alle installierten Schriften zur Verfügung, so daß Sie ganz nach Ihrem Wunsch die Gestaltung vornehmen können. Klicken Sie einfach auf den Knopf .

Die Kopfzeile kann aus einem beliebigen Text (max. 60 Zeichen) erstellt werden. Als Platzhalter stehen die Steuerzeichen **#KLASSE#** und **#SAISON#** zur Verfügung, die dann beim Ausdruck automatisch durch die jeweiligen Bezeichnungen ersetzt werden.

Auch die Listenbezeichnung kann beliebig eingegeben werden. Es stehen hier der Platzhalter **#DATUM#** und das Steuerzeichen **>** (Text der nach dem Steuerzeichen steht, wird rechtsbündig ausgerichtet) zur Verfügung.

Die Option *Bild/Grafik* schaltet die Bildausgabe für den Ausdruck ein bzw. aus. Über den Knopf **Öffnen** kann eine Grafik ausgesucht und zugeordnet werden. Zum Einstellen der Bildgröße dienen die beiden Eingabefelder *Höhe* und *Breite*. Die Angaben sind immer in mm einzugeben. Die Bildposition kann entweder links, in der Mitte oder rechts festgelegt werden.

Über die Registerkarte **Tabellenlayout** lässt sich neben der Schriftart und Schriftgröße auch die Position der Spalten, deren Inhalt und die Spaltenbreite individuell festlegen. Die zur Verfügung stehenden Felder sind vom jeweils gewählten Listentyp abhängig.

Über den Knopf **Hinzufügen** wird das gerade in der Liste selektierte Feld an die letzte Spalte im Tabellenlayout hinzugefügt. Per Drag & Drop können die Felder auch innerhalb des Tabellenlayouts verschoben werden. Klicken Sie hierzu einfach das entsprechende Feld mit der linken Maustaste an und ziehen es - bei gedrückter Taste - einfach auf die entsprechende Position. Die Feldeigenschaften werden über den Knopf **Eigenschaften** angezeigt und können dann verändert werden.

Soll der Tabellenkopf nur auf der ersten Seite gedruckt werden, so markieren Sie die entsprechende Einstellung. Weiterhin können Sie bestimmen, ob der Tabellenkopf in normaler oder fetter Schrift ausgegeben werden soll.

In dieses Feld können Sie die Bezeichnung eingeben, die dann anstelle der vorgegebenen Feldbezeichnung im Tabellenkopf gedruckt werden soll.

Hier können Sie die Spaltenbreite des Feldes in mm angeben.

Legen Sie hier die Textausrichtung des Feldes fest. Der Text kann entweder linksbündig, zentriert oder rechtsbündig dargestellt werden.

Klicken Sie auf den **OK**-Knopf, um das Fenster zu schließen.

Klicken Sie auf den **Drucken**-Knopf, wenn Sie die dargestellte Grafik auf den angeschlossenen Drucker ausdrucken möchten. Die Grafik wird dann entweder farbig - wie am Bildschirm - oder schwarz/weiß ausgedruckt, je nachdem welche Einstellung sie gewählt haben.

Klicken Sie auf den Knopf **Kopieren**, um die dargestellte Grafik in die Zwischenablage zu kopieren. Die Grafik kann dann z.B. in ein Textverarbeitung-Programm eingefügt werden.

Über den Befehl **Speichern** läßt sich die dargestellte Grafik als Datei abspeichern. Nachdem Sie den Dateinamen für die Grafik eingegeben haben wird diese dann im WMF-Format (Windows-Meta-File) gespeichert.

In diesem Listenfenster sind verschiedene Diagramm-Typen aufgelistet. Nachdem Sie einen Eintrag ausgewählt haben, wird die Grafik dann im selektierten Diagrammtyp dargestellt. Die Auswahl kann zwischen Balkendiagramm 2D oder 3D und Tortendiagramm 2D oder 3D erfolgen.

Über den Knopf **Einstellung** läßt sich festlegen, ob die Grafik beim Drucken in Farbe oder in Schwarz/Weiß ausgedruckt werden soll.

