



## **ro-TURNIER 2.0**

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

**Alle Rechte vorbehalten.**

### **INHALTSVERZEICHNIS**

**[Programmbeschreibung](#)**

**[Fehlermeldungen](#)**

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

**[Hotline](#)**

**[Neuerungen der Version 2.0](#)**

## 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.-** (Lieferbar ab ca. August '96)

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.

## Neuerungen der Version 2.0

Mit der Version 2.0 von *ro-TURNIER* für Windows wurde ein vollständig neues Programm entwickelt, welches gegenüber der Version ro-TURNIER 1.x folgende Neuerungen und Verbesserungen enthält.

### Allgemein

- Windows 95-orientierte Benutzeroberfläche (auch für Win 3.1)
- Funktionswerkzeugeleisten mit Anzeige von Tooltips
- Listendruck mit zoombarer Echtseitenvorschau

### Turnierverwaltung/Turnierstruktur

- Es lassen sich jetzt beliebig viele Turniere verwalten, wobei zusammenhängende Turniere in Turnier-Untergruppen abgelegt werden können.
- Die an einem Turnier teilnehmenden Mannschaften sind jetzt nicht mehr auf 64 beschränkt; es können nun bis zu 256 Mannschaften verwaltet werden.
- Die Anzahl der Vor- und Zwischenrunden wurde von 2 auf 4 erhöht.
- Die Anzahl der einzelnen Gruppen innerhalb einer Vor- oder Zwischenrunde wurde von 8 auf 16 Gruppen erhöht.
- Es können jetzt Turniervorlagen gespeichert und bei Erstellen eines neuen Turniers auf diese zurückgegriffen werden. Es wird Ihnen somit sehr viel Tipparbeit bei der Eingabe der Turnierstruktur erspart.
- Zu jedem Turnierablauf läßt sich jetzt ein fast beliebig langer Memotext speichern.

### Mannschaftsverwaltung

- Zu jeder Mannschaft läßt sich jetzt ein fast beliebig langer Memotext speichern.
- In der Mannschaftsübersicht am Bildschirm kann wahlweise die Mannschaftsflagge als Miniaturbild dargestellt werden.
- Die Ausgabe der Mannschaftsliste erfolgt nun zuerst in eine zoombare WYSIWYG-Druckvorschau, wobei von Ihnen verschiedene Einstellungen wie Papierformat, Schriftart oder Ränder vorgenommen werden können.
- Die Ausgabe der Mannschaftsbilanz wurde umfangreicher gestaltet.

### Spielerverwaltung

- Zu jedem Spieler läßt sich jetzt ein fast beliebig langer Memotext speichern (siehe Fall Maradona bei der WM'94 in den USA oder der Ermordung von Escobar).
- Jedem Spieler kann ein Bild zugeordnet werden.
- Der Datensatz wurde um die Felder Trikot-Nr, Position, Länderspieltore und Eigentore erweitert.
- Die Suche nach einem Spieler kann nun über eine Auswahlliste erfolgen.
- Die Spielerliste kann jetzt auch für eine einzelne Mannschaft ausgegeben werden, wobei für die Ausgabe verschiedene Datenfelder als Kriterien genutzt werden können. Weiterhin läßt sich die Ausgabe jetzt variabel gestalten. Sogar Vorlagen können gespeichert werden.
- Am unteren Bildschirmrand kann eine Leiste angezeigt werden, in der die Flaggen der einzelnen Mannschaften/Länder dargestellt werden. Per Mausklick kann so schnell zwischen den einzelnen Mannschaften hin- und hergeschaltet werden.

### Spielplanverwaltung

- Datum, Zeit und Ort einer Begegnung können nun auch für ein evtl. Rückspiel eingetragen werden.
- Zu jeder Begegnung kann zusätzlich der Schiedsrichter, der die Begegnung pfeift,

- verwaltet werden (für Hin- und Rückspiel getrennt)
- Der Ausdruck des Spielplans kann nun auch für eine einzelne Mannschaft erfolgen. Weiterhin läßt sich das Layout weitestgehend frei bestimmen (was soll gedruckt werden).

### **Ergebnisse, Tabelle**

- Die Ausgabe der Ergebnisse erfolgt nun in der Form 1:0 oder 2:1 n.V. (1:1) bzw. 6:7 n.E. (0:0; 1:1).
- Zu jeder Begegnung läßt sich nun auch die Zuschauerzahl verwalten (für Hin- und Rückspiel getrennt).
- Per Mausclick kann zwischen der Anzeige der Hin- oder Rückspiele hin- und hergeschaltet werden.
- 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.
- 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.

### **Neue Statistiken**

- 'Ewige Tabelle'
- Höchster Sieg/Niederlage einer Mannschaft
- Ergebnishäufigkeit
- Torschützenliste auch für einzelne Mannschaften
- Mehrfachtorschützen in einem Spiel
- Mannschaftsschnitt (Tore)
- Schnellstes Turniertor
- Torart- und Torzeitstatistik
- Auswertung der Verwarnungen auch für einzelne Mannschaften
- Freie Punktwertung für die einzelnen Verwarnungen
- Unfairste Begegnung
- Zuschauerschnitt
- Auswertung der Spieler-Einsatzstatistik auch für einzelne Mannschaften
- Spieler-Vereinsstatistik
- Spieler-Altersstatistik
- gesperrte Spieler



## **Programmbeschreibung**

Mit dem Programm *ro-TURNIER 2.0* für Windows haben Sie ein leistungsstarkes Fußball-Turnierverwaltungsprogramm erworben, welches sich für die Verwaltung nahezu aller Fußballturniere 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.

**Erstellen eines neuen Turniers**

**Verwalten der teilnehmenden Mannschaften**

**Verwalten der Spieler der einzelnen Mannschaften**

**Erstellen des Spielplans**

**Eingabe von Ergebnissen, Torschützen, Verwarnungen, ...**

**Ausgabe von Statistiken**

**Wechseln in ein anderes Turnier**

**Erstellen von Sicherungskopien**



## **Das Modul Turnierstruktur**

Das Modul Turnierstruktur muß immer dann aufgerufen werden, wenn Sie Änderungen am Turnierplan (Turnierstruktur) vornehmen müssen. Bei Erstellen eines neuen Turnieres wird dieses Modul automatisch aktiviert.

Hier werden die einzelnen Runden/Gruppen mit der jeweiligen Anzahl von Mannschaften festgelegt, sowie die einzelnen Paarungen innerhalb der Runden bzw. Gruppen.

### **Die Menüleiste gliedert sich in folgende Punkte:**

- ⇒ [Bearbeiten des Turnierplanes](#)
- ⇒ [Suche nach einer bestimmten Begegnung](#)
- ⇒ [Einstellungen](#)



## **Das Modul Turnierstruktur**

Das Modul Turnierstruktur muß immer dann aufgerufen werden, wenn Sie Änderungen am Turnierplan (Turnierstruktur) vornehmen müssen. Bei Erstellen eines neuen Turnieres wird dieses Modul automatisch aktiviert.

Hier werden die einzelnen Runden/Gruppen mit der jeweiligen Anzahl von Mannschaften festgelegt, sowie die einzelnen Paarungen innerhalb der Runden bzw. Gruppen.

### **Die Menüleiste gliedert sich in folgende Punkte:**

- ▣ Bearbeiten des Turnierplanes
  - Neue Paarung eingeben
  - Paarung speichern
  - Ändern einer Paarung
  - Löschen einer Paarung
  - Jeder-gegen-Jeden
- ▣ Suche nach einer bestimmten Begegnung
- ▣ Einstellungen



## **Das Modul Turnierstruktur**

Das Modul Turnierstruktur muß immer dann aufgerufen werden, wenn Sie Änderungen am Turnierplan (Turnierstruktur) vornehmen müssen. Bei Erstellen eines neuen Turnieres wird dieses Modul automatisch aktiviert.

Hier werden die einzelnen Runden/Gruppen mit der jeweiligen Anzahl von Mannschaften festgelegt, sowie die einzelnen Paarungen innerhalb der Runden bzw. Gruppen.

### **Die Menüleiste gliedert sich in folgende Punkte:**

- ☞ [Bearbeiten des Turnierplanes](#)
- ☞ [Suche nach einer bestimmten Begegnung](#)
  - [Spiel-Nr. suchen](#)
  - [Begegnung suchen](#)
  - [Weitersuchen](#)
- ☞ [Einstellungen](#)



## **Das Modul Turnierstruktur**

Das Modul Turnierstruktur muß immer dann aufgerufen werden, wenn Sie Änderungen am Turnierplan (Turnierstruktur) vornehmen müssen. Bei Erstellen eines neuen Turnieres wird dieses Modul automatisch aktiviert.

Hier werden die einzelnen Runden/Gruppen mit der jeweiligen Anzahl von Mannschaften festgelegt, sowie die einzelnen Paarungen innerhalb der Runden bzw. Gruppen.

### **Die Menüleiste gliedert sich in folgende Punkte:**

- ▢ [Bearbeiten des Turnierplanes](#)
- ▢ [Suche nach einer bestimmten Begegnung](#)
- ▢ [Einstellungen](#)
  - [Einstellungen ändern](#)
  - [Spiel-Nr. automatisch erhöhen](#)
  - [als Vorlage speichern](#)

## Erstellen eines neuen Turniers

[Siehe auch](#)

Möchten Sie ein neues Turnier erstellen, müssen Sie zunächst den Knopf **Turnier wechseln**, welcher sich in der Befehlsleiste am unteren Bildschirmrand im Startbildschirm befindet, anwählen. Das nachfolgend dargestellte Dialogfenster kann jedoch auch aus jedem Programmmodul über das Menü *Modul - Turnier wechseln...* aufgerufen werden.

Wählen Sie nun die entsprechende Turniergruppe (Verzeichnis) aus der Liste aus, z.B. Europameisterschaften. Sie bekommen anschließend alle bisher in dieser Gruppe erstellten Turniere aufgelistet. Klicken Sie jetzt auf den Knopf **Neues Turnier...**

Das Modul *Turnierstruktur* wird geladen und die Registerkarten für die Einstellungen des Turniers angezeigt. Folgende Einstellungen können von Ihnen vorgenommen werden:

[Eingabe der Turnierbezeichnung](#)

[Zeitraum, in dem das Turnier stattfindet](#)

[Anzahl teilnehmender Mannschaften](#)

[auszuspielende Runden \(evtl. mit Rückspiel\)](#)

[Gruppeneinteilung für Vor- und/oder Zwischenrunde\(n\)](#)

Nach Festlegen aller Eingaben und Bestätigen des **OK**-Knopfes werden Ihre Eingaben auf Korrektheit überprüft. Sind alle Angaben korrekt, so können Sie mit der Definition der einzelnen Begegnungen für die jeweiligen Runden beginnen.

**Siehe auch**

[Festlegen der Paarungen](#)

Geben Sie hier die Turnierbezeichnung ein. Die Eingabelänge ist nicht auf eine bestimmte Anzahl von Zeichen beschränkt, d.h. Sie können hier eine aussagekräftige Bezeichnung wie z.B. **Weltmeisterschaft 1994 · USA**, **Europameisterschaft 1996 · England** oder **Champions League 1995** eingeben.



Die Eingabe des Zeitraumes, in dem das Turnier stattfindet ist nicht zwingend notwendig. Sie dient lediglich als Hintergrundinformation und kann bei Ausgaben von Listen optional mit-ausgedruckt werden. Beispiele für die Eingabe eines Zeitraumes sind z.B. **8. Juni - 30. Juni 1996** oder **13.07.96 - 17.07.96**.

Geben Sie hier die Anzahl am Turnier teilnehmender Mannschaften ein. Der Zulässigkeitsbereich liegt zwischen **4** und **256** Mannschaften.

ro-TURNIER kann bis zu 9 auszuspielende Runden verwalten, wobei die ersten vier Runden mit jeweils mehreren Gruppen ausgetragen werden können. Dies ist zum Beispiel bei Welt- oder Europameisterschaften notwendig, da hier erst einmal in verschiedenen Vorrundengruppen die Qualifikation für das Achtel- bzw. Viertelfinale ausgespielt wird. Die Bezeichnungen der einzelnen Runden kann von Ihnen verändert werden, indem Sie diese anwählen und entweder die **ENTER**-Taste oder einfach die rechte Maustaste drücken. Ist der Turniermodus so festgelegt, daß der Sieger einer Begegnung erst nach Austragen eines Rückspieles ermittelt werden kann, so markieren Sie einfach die Einstellung Rückspiel bei den jeweiligen Runden.

Werden für in den auszutragenden Vor- und/oder Zwischenrunden die Spiele in verschiedenen Gruppen ausgetragen, so müssen Sie für die jeweilige(n) Runde(n) die Anzahl der Gruppen und für die jeweiligen Gruppen die Anzahl der Mannschaften festlegen. Werden keine Gruppen benötigt (z.B. UEFA-Pokal), so tragen Sie in das Eingabefeld eine 1 ein und geben für die Anzahl der Mannschaften dieser Gruppe die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften ein.

Klicken Sie auf den Knopf **Vorlagen...**, wenn Sie ein neues Turnier erstellen und die Turnierstruktur aus einem bereits definiertem Turnier, welches Sie als Vorlage gespeichert haben, übernehmen möchten. Beachten Sie bitte, daß dieser Knopf nur dann angewählt werden kann, wenn Sie ein neues Turnier erstellen. Sie bekommen anschließend ein Dialogfenster angezeigt, welches alle gespeicherten Vorlagen enthält. Wählen Sie nun die entsprechende Vorlage aus und bestätigen Sie ihre Eingabe mit der **Enter**-Taste.

## Festlegen der Paarungen

[Siehe auch](#)

Bevor Sie den Spielplan und die Ergebnisse eines Turnieres verwalten können, muß zunächst einmal die Turnierstruktur - sprich wer spielt gegen wen - für die einzelnen Runden festgelegt werden. Anstelle von Mannschaftsbezeichnungen werden für die jeweiligen Paarungen Platzhalter verwendet, so daß der Turnierplan jederzeit wiederverwendbar ist. Weiterhin wird zu jeder Paarung eine fortlaufende Spiel-Nr. gespeichert, die entweder vom Programm automatisch erhöht wird oder manuell von Ihnen eingetragen werden kann.

### Festlegen der Paarungen für

[die Vorrunde \(Runde 1\)](#)

[die Zwischenrunden](#)

[die Finalrunden](#)

Haben Sie die Paarung eingegeben, wird diese vor dem Speichern auf evtl. Syntaxfehler geprüft. Sind Ihre Eingaben OK, so wird die Paarung gespeichert, andernfalls erhalten Sie einen Hinweis angezeigt, der Ihnen Auskunft über die zulässigen Eingaben gibt. Um eine [neue Paarung](#) einzugeben, wählen Sie zunächst die entsprechende Runde bzw. Gruppe aus und wählen anschließend den Menüpunkt *Bearbeiten - Neue Paarung*. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder die Kurztaste **F3** drücken.

## **Siehe auch**

[Neue Paarung eingeben](#)


[Paarung speichern](#)

[Ändern einer Paarung](#)

[Löschen einer Paarung](#)

[Jeder-gegen-Jeden](#)

In der Vorrunde sind nur Eingaben von 01 bis xx möglich, wobei für xx entweder die Anzahl der am Turnier teilnehmenden Mannschaft (bei nur einer Vorrundengruppe) oder die Anzahl der Mannschaften in der jeweiligen Vorrunde eingegeben werden kann.

**Tip:** Sollten die Mannschaften der jeweiligen Vorrundengruppen bereits feststehen, so können Sie die Mannschaften zunächst in der Mannschaftsverwaltung eingeben und diese dann in der Turnierstruktur über den Button  übernehmen. Die Mannschaftskennung 01 - xx wird dann automatisch eingetragen.



In den Zwischenrunden sind die Eingaben 01 - xx (wie bei der Vorrunde) möglich, sowie Angaben wie z.B. A1, B2, C1, D3, ... (A1 bedeutet der Sieger der Gruppe A der vorhergehenden Runde, B2 bedeutet der Zweite der Gruppe B der vorhergehenden Runde). Eine weitere Zulässige Eingabe, welche sich auf die Tabellenstände der vorhergehende Runde bezieht, ist z.B. A3/B3/F3, welches bedeutet, daß der beste Drittplazierte aus den Gruppen A, B und F sich für diese Runde qualifiziert. Als letzte Möglichkeit stehen jetzt noch die beiden Platzhalter Sieger Sp. xxx (Sieger eines bestimmten Spieles) und Verl. Sp. xxx (Verlierer eines bestimmten Spieles) zur Auswahl, wobei hier für xxx die jeweilige Spiel-Nr. eingetragen werden muß.

In den Finalrunden (Achtelfinale bis einschließlich Finale) sind die Eingaben 01 - xx (wie bei der Vorrunde und den Zwischenrunden) möglich, sowie Angaben wie z.B. A1, B2, C1, D3, ... (A1 bedeutet der Sieger der Gruppe A der vorhergehenden Runde, B2 bedeutet der Zweite der Gruppe B der vorhergehenden Runde). Eine weitere Zulässige Eingabe, welche sich auf die Tabellenstände der vorhergehende Runde bezieht, ist z.B. A3/B3/F3, welches bedeutet, daß der beste Drittplazierte aus den Gruppen A, B und F sich für diese Runde qualifiziert. Als letzte Möglichkeit stehen auch hier die beiden Platzhalter Sieger Sp. xxx (Sieger eines bestimmten Spieles) und Verl. Sp. xxx (Verlierer eines bestimmten Spieles) zur Auswahl, wobei hier für xxx die jeweilige Spiel-Nr. eingetragen werden muß.

In diesem aufklappbaren Listenfenster werden alle festgelegten Runden mit den von Ihnen vergebenen Bezeichnungen angezeigt. Per Mausklick öffnet sich das Listenfenster und durch anschließendem Anwählen der entsprechenden Runde wird diese dann für die Bearbeitung ausgewählt.

Dieses Listenfenster ist nur dann verfügbar, wenn eine der vier möglichen Vorrunden ausgewählt wurde. Per Mausclick wird das Listenfenster 'aufgeklappt' und alle festgelegten Gruppen der jeweiligen Vor- oder Zwischenrunde angezeigt. Klicken Sie nun mit der Maus auf die gewünschte Gruppe, um diese zu bearbeiten.

In dieses mehrzeilige Eingabefeld können Sie Informationen und Anmerkungen zum Turnierplan eintragen.

In diesem Listenfenster werden alle bisher festgelegten Begegnungen der aktuell gewählten Runde/Gruppe angezeigt. Der Farbbalken wird mittels der Pfeiltasten entweder nach oben oder nach unten bewegt. Durch einen Doppelklick mit der Maus auf einen Eintrag kann dieser bearbeitet werden.



## **Neue Paarung eingeben**

Soll für die gewählte Runde/Gruppe eine neue Paarung festgelegt werden, so wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten - Neue Paarung* im Modul Turnierstruktur. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach die Kurztaste **F3** drücken.

Der Eingabemodus wird anschließend aktiviert und der Eingabecursor entweder in das Feld *Heim* (bei automatischer Erhöhung der Spiel-Nr.) oder aber in das Feld *Nr:* (wenn die Spiel-Nr. manuell eingetragen werden soll) plziert.

### **Hinweis:**

Für die gewählte Runde/Gruppe kann allerdings nur dann eine neue Paarung festgelegt werden, wenn die maximale Anzahl der möglichen Paarungen noch nicht erreicht ist. Die maximal mögliche Anzahl von Paarungen errechnet sich aus der Anzahl der festgelegten Mannschaften dieser Runde/Gruppe für den Spielmodus Jeder-Gegen-Jeden. Bei einer Anzahl von z.B. 4 Mannschaften ergibt dies eine Anzahl von 6 Paarungen, bei z.B. 6 Mannschaften beträgt die Anzahl 15.



## **Paarung speichern**

Ist die Paarung für die gerade gewählte Runde/Gruppe festgelegt, so wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten - Speichern*. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife klicken oder einfach die Kurztaste **F2** drücken.

Ihre Eingaben werden anschließend auf Korrektheit überprüft, und bei evtl. Ungereimtheiten, d.h. wenn das Programm Ihre Eingaben nicht entschlüsseln konnte, mit einem Hinweis darauf aufmerksam gemacht.



## Paarung ändern

Wählen Sie die zu ändernde Paarung aus dem Listenfenster aus und klicken anschließend auf den Menüpunkt *Bearbeiten - Ändern* oder drücken Sie einfach die Kurztaste **F4**.

Der Eingabemodus wird aktiviert und der Eingabecursor in das Feld *Heim* plaziert. Jetzt können Sie die gewünschten Änderungen vornehmen und abschließend per **F2** speichern. Auch hier werden die Eingaben vor dem Speichern auf evtl. Fehler geprüft und mit einem entsprechenden Hinweis angezeigt.

## **Paarung löschen**

Soll eine bestimmte Paarung der gerade gewählten Runde/Gruppe gelöscht werden, so wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten - Löschen*. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach die Kurztaste **Shift+F2** drücken.

Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, die Sie mit **JA** beantworten müssen. Die Paarung wird anschließend aus dem Turnierplan entfernt.

## **Jeder-gegen-Jeden**

Dieser Befehl bewirkt das automatische Zusammenstellen der Paarungen einer einzelnen Runde bzw. Gruppe. Anhand der festgelegten Anzahl der Mannschaften für die bestimmte Runde/Gruppe wird der Turnierplan so erstellt, daß jede Mannschaft gegen jede Mannschaft spielt. Dies ist jedoch nur für solche Turniere sinnvoll, wenn die Qualifikation für die nächste Runde anhand einer Vorrundentabelle ermittelt wird, d.h. sich eine Mannschaft z.B. nur dann für die nächste Runde qualifiziert, wenn Sie Erster oder Zweiter ihrer Gruppe wird.

Der Schlüssel für den Jeder-gegen-Jeden Modus liegt für Gruppen zwischen 2 und 12 Mannschaften vor. Bei mehr als 12 Mannschaften, was jedoch mit Sicherheit nur in ganz seltenen Fällen vorkommen kann, müssen die Paarungen manuell eingegeben werden.

Sollte für die Runde/Gruppe bereits Paarungen eingegeben worden sein, so bekommen Sie einen Hinweis angezeigt, welcher Sie darauf aufmerksam macht, daß die gespeicherten Paarungen alle gelöscht werden und anschließend die Paarungen anhand eines Schlüssels neu definiert werden.



## **Spiel-Nr. suchen**

Wollen Sie sich die Paarung einer bestimmten Spiel-Nr. anzeigen lassen, um diese evtl. zu bearbeiten oder zu löschen, so wählen Sie den Menüpunkt *Suchen - Spiel-Nr...* oder klicken Sie auf das Suchen-Symbol in der Funktionswerkzeugleiste. Alternativ können Sie auch die Kurztaste **F6** drücken.

Es erscheint ein Dialogfenster mit der Aufforderung die gesuchte Spiel-Nr. einzugeben. Nach Bestätigen der Eingabe mit **Enter** oder durch Klicken auf den Knopf **OK** wird der Turnierplan nach der gewünschten Spiel-Nr. durchsucht. Konnte ein Eintrag gefunden werden, so wird die entsprechende Runde/Gruppe aktiviert und der Anzeigebalken im Listenfenster auf diesen gesetzt. Konnte die eingegebene Spiel-Nr. nicht gefunden werden, bekommen Sie einen entsprechenden Hinweis angezeigt.

## Paarung suchen

Soll gezielt nach einer bestimmten Paarung/Begegnung gesucht werden, so wählen Sie den Menüpunkt *Suchen - Paarung...* .

Es erscheint anschließend ein Dialogfenster mit der Aufforderung die Heim-/ bzw. Gast-Mannschaft einzugeben. Per Mausklick kann das jeweilige Listenfenster 'aufgeklappt' werden und die gesuchte Mannschaft aus diesem ausgewählt werden.

Klicken Sie nun auf den **OK**-Knopf, um nach der eingegebenen Paarung zu suchen. Bei der Suche nach der Begegnung spielt das Heim-/Auswärtsrecht keine Rolle. Folgendes Beispiel soll Ihnen die Vorgehensweise der Suche erläutern:

### **Beispiel:**

Eingabe *Deutschland - Italien*

Gesucht wird nach den Einträgen *Deutschland - Italien* **und** *Italien - Deutschland*.

## Weitersuchen

Um nach einem bestimmten Eintrag weiterzusuchen, wählen Sie den Menüpunkt *Suchen - Weitersuchen* oder drücken Sie einfach die Kurztaste **Strg+L**.

Der Menüpunkt ist nur dann anwählbar, wenn zuvor über die normalen Suchen-Befehle nach einem bestimmten Eintrag gesucht wurde.

Konnte ein weiterer Eintrag gefunden werden, so werden die entsprechenden Daten in der Maske angezeigt, andernfalls bekommen Sie einen Hinweis mit der Meldung *'Suche nach ... Konnte keinen weiteren Eintrag finden.'*



## **Einstellungen ändern**

Sollen die Einstellungen des Turniers (Turnierbezeichnung, Zeitraum, Runden, Anzahl Mannschaften) geändert werden müssen, so wählen Sie im Modul Turnierstruktur den Menüpunkt *Optionen - Einstellungen...* oder klicken Sie auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste.

Anschließend werden die Registerkarten für die Einstellungen des Turniers angezeigt. Folgende Einstellungen können von Ihnen vorgenommen werden:

Eingabe der Turnierbezeichnung

Zeitraum, in dem das Turnier stattfindet

Anzahl teilnehmender Mannschaften

auszuspielende Runden (evtl. mit Rückspiel)

Gruppeneinteilung für Vor- und/oder Zwischenrunde(n)

Nach Festlegen aller Eingaben und Bestätigen des **OK**-Knopfes werden Ihre Eingaben auf Korrektheit überprüft.

### **Spiel-Nr. autom. erhöhen**

*ro-TURNIER* bietet Ihnen die Möglichkeit an, für die festzulegenden Spielpaarungen die Spiel-Nr. automatisch zu erhöhen. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt Optionen - Spiel-Nr. autom. erhöhen.

Dieser Befehl verhält sich wie ein Ein-/Ausschalter, d.h. bei Aktivieren des Menüpunktes wird die Einstellung entweder ein- oder ausgeschaltet. Ist die Einstellung eingeschaltet, so erkennen Sie dies daran, daß vor dem Menüpunkt ein Häkchen angezeigt wird.



## Turnierstruktur als Vorlage speichern

*ro-TURNIER* bietet Ihnen die Möglichkeit die Turnierstruktur als Vorlage zu speichern, so daß bei einem erneuten Austragen des Turniers die Definitionen nicht wieder neu festzulegen sind.

Als Vorlage kann entweder nur die Turnier-Einstellung, oder kombiniert mit der ganzen oder auch nur einem Teil des Turnierplanes gespeichert werden, je nachdem, wann Sie den Menübefehl *Optionen - als Vorlage speichern...* anwählen, bzw. wie weit Sie die Turnierstruktur bereits festgelegt haben.

Es erscheint anschließend ein Dialogfenster, in welchem alle bisher gespeicherten Vorlagen angezeigt werden. Sie können jetzt entweder eine bestehende Vorlage überschreiben oder aber eine neue Vorlagenbezeichnung eingeben. Nach Bestätigen Ihrer Eingabe mit **Enter** oder durch Klicken auf den Knopf **OK** wird die Vorlage dann unter der von Ihnen vergebenen Bezeichnung gespeichert.

### **Hinweis:**

Eine Turnierstruktur-Vorlage kann nur dann wiederverwendet werden, wenn ein neues Turnier erstellt werden soll.

## Das Menü MODUL

Das Menü *Modul* enthält alle verfügbaren Programmodule, um in eines dieser Module wechseln zu können. Das Programmmodul, in welchem Sie sich gerade befindet, wird in grauer Schrift dargestellt und ist nicht ausführbar. Sie können alternativ auch zu einem anderen Modul wechseln, indem Sie in der Funktionswerkzeugleiste das entsprechende Bildsymbol anwählen oder das aktuelle Programmmodul schließen und dann über den Startbildschirm in das entsprechende Modul wechseln.

[Mannschaften](#)

[Spieler](#)

[Spielplan](#)

[Ergebnisse/Tabelle](#)

[Statistiken](#)

[Turnierstruktur](#)

[Turnier wechseln...](#)

[Daten sichern](#)

[Beenden](#)



## **Programm beenden**

Wollen Sie Ihre Sitzung mit dem Programm *ro-TURNIER* beenden, so wählen Sie bitte immer den Menüpunkt *Beenden*.

Sollte das Programm beenden, indem Sie den Computer einfach ausschalten, so kann es passieren, daß wertvolle Daten verloren gehen.

Hier möchten wir Sie auch noch einmal auf das Modul **Daten sichern** aufmerksam machen, welches Sie regelmäßig anwählen sollten, um Sicherungskopien Ihrer Daten zu erstellen. Nur bei regelmäßiger Datensicherung kann ein evtl. Datenverlust ohne großen Aufwand wiederhergestellt werden.

## **Das Menü HILFE**

Das Menü *HILFE* enthält Befehle zum Aufrufen der Online-Hilfe, des integrierten Bestellscheines und der Infobox.

[Inhalt](#)

[Hilfe benutzen](#)

[Suchen...](#)

[Bestellschein](#)

[Über...](#)

Wählen Sie den Menüpunkt *Hilfe - Inhalt*, wenn Sie die Inhaltsseite der Online-Hilfe aufrufen möchten. Von der Inhaltsseite können Sie dann zu einem beliebigen Thema wechseln und erhalten dann ausführliche Informationen zur Programmausführung.

Sind Sie mit der Anwendung der Online-Hilfe unter Windows noch nicht sehr vertraut, so können Sie nach Auswahl des Menüpunktes *Hilfe - Hilfe benutzen* eine allgemeine Einführung und generelle Erläuterungen der Windows-Online-Hilfe abrufen. Hier wird Ihnen u.a. erklärt, wie Sie innerhalb einer Online-Hilfe zu bestimmten Themengebieten verzweigen bzw. ein bestimmtes Thema suchen und abrufen können.

Möchten Sie gezielt eine Hilfestellung zu einem bestimmten Themengebiet angezeigt haben, so wählen Sie den Menüpunkt *Hilfe - Suchen...* . Es erscheint ein Dialogfenster mit allen zur Verfügung gestellten Schlagwörtern. Wählen Sie nun das entsprechende Schlagwort aus der Liste aus und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der **Enter**-Taste oder klicken Sie auf den **OK**-Knopf. Sind mehrere Themen zu dem ausgewählten Schlagwort vorhanden, so erscheint ein zusätzliches Fenster mit allen dazugehörigen Themen. Klicken Sie hier wiederum auf das gewünschte Thema und bestätigen Sie auch hier Ihre Auswahl mit der **Enter**-Taste oder dem **OK**-Knopf. Sie erhalten anschließend die Online-Hilfeseite zu dem von Ihnen ausgewählten Schlagwort bzw. Thema.

Das Programm ro-TURNIER beinhaltet einen integrierten Bestellschein, in dem alle Produkte aus dem Hause ro-Soft aufgeführt sind. Sie können so bequem weitere Produkte bestellen, indem Sie den Bestellschein am Bildschirm ausfüllen. Der Bestellschein kann dann auf einen Drucker ausgedruckt werden und Sie brauchen dieses nur noch ans uns zu faxen oder per Brief an uns zu schicken.

**Roland Otter**  
**Zeilweg 4**  
**97618 Leutershausen**  
**Fax. 09771 - 991803**



Nach Anwählen des Menüpunktes *Hilfe - Über...* erhalten Sie eine Infobox angezeigt, welche Sie über die aktuelle Programmversion, dem eingetragenen Lizenznehmer und des verwendeten Systems Auskunft gibt.



## **Zu einem anderen Turnier wechseln**

Immer wenn Sie zu einem anderen Turnier wechseln oder ein neues Turnier erstellen möchten, müssen Sie den Menüpunkt *Modul - Turnier* wechseln... aufrufen oder auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken.

Es erscheint ein Dialogfenster, welches Ihnen die zuletzt bearbeitete Turniergruppe (Verzeichnis) und die hierfür hergestellten Turniere anzeigt. Wählen Sie zunächst das gewünschte Turnierverzeichnis aus, indem Sie das Listenfenster mit der Maus 'aufklappen' und dann auf das entsprechende Verzeichnis klicken. Bei einem Verzeichniswechsel werden dann wiederum alle in diesem Verzeichnis gespeicherten Turniere angezeigt. Sind noch keine Turniere für das ausgewählte Verzeichnis erstellt worden, so bleibt das Listenfenster leer.

### **Turnier wechseln...**

Wollen Sie nur in ein anderes Turnier wechseln, so wählen Sie das entsprechende Turnier in der Liste aus und bestätigen Ihre Auswahl entweder mit der **Enter**-Taste oder durch Klicken auf den Knopf **Öffnen**.

### **Neues Turnier erstellen**

Soll ein neues Turnier erstellt werden, so müssen zunächst das entsprechende Turnierverzeichnis auswählen und dann auf den Knopf **Neues Turnier** klicken. Das Modul Turnierstruktur wird anschließend geladen und für die [Erstellung eines neuen Turnieres](#) vorbereitet.

### **Verzeichnisse bearbeiten...**

Um eine vorhandene Turnierverzeichnis-Bezeichnung zu ändern, das gesamte Verzeichnis zu löschen oder auch neue Verzeichnisse anzulegen, klicken Sie einfach auf den Knopf

### **Turnierdaten aus einer früheren Version übernehmen**

Waren Sie bereits Besitzer einer früheren Programmversion von *ro-TURNIER*, so können Sie selbstverständlich Ihre erstellten Turniere in die neue Programmversion übernehmen. Klicken Sie hierzu einfach auf den Knopf [ro-TURNIER 1.x](#).

## **Turnierverzeichnisse bearbeiten**

Um mehr Übersicht über alle erstellten Turniere zu schaffen, wurde die Möglichkeit vorgesehen, zusammenhängende Turniere (z.B. alle Weltmeisterschaften oder alle Europameisterschaften) in einzelne Turnier-Unterverzeichnisse abzulegen.

Es werden hier alle angelegten Verzeichnisse angezeigt, wobei hinter der jeweiligen Bezeichnung noch die in diesem Verzeichnis vorhandene Anzahl von Turnieren angegeben wird.

[Verzeichnis-Bezeichnung ändern](#)

[Turnierverzeichnis löschen](#)

[Hinzufügen eines neuen Turnierverzeichnisses](#)

Klicken Sie auf den Knopf **Ändern...**, wenn Sie die gerade in der Liste markierte Turnier-Verzeichnis-Bezeichnung ändern möchten. Es erscheint ein Eingabe-Dialogfenster, in dem Sie die neue Bezeichnung eingeben können. Bestätigen Sie die Eingabe abschließend mit der **Enter**-Taste oder durch Klicken auf den Knopf **OK**. Bevor die neue Bezeichnung übernommen wird, wird nun geprüft, ob diese Bezeichnung bereits vorhanden ist. Ist dies der Fall, bekommen Sie einen entsprechenden Hinweis angezeigt mit der Aufforderung eine neue Bezeichnung einzugeben.

Soll ein ganzes Turnierverzeichnis gelöscht werden, so wählen Sie zunächst das entsprechende Verzeichnis im Listenfenster aus und klicken dann auf den Knopf **Löschen**. Sind bereits ein oder mehrere Turniere in dem zu löschenden Verzeichnis angelegt, so werden Sie mit einem Hinweis darauf aufmerksam gemacht, daß alle diese Turnier auch gelöscht werden. Bestätigen Sie den Hinweis nur dann mit **JA**, wenn Sie wirklich sicher sind, daß diese Turniere gelöscht werden dürfen.

Wurden in dem zu löschenden Verzeichnis noch keine Turnier erstellt, so wird das Verzeichnis ohne zusätzliche Sicherheitsabfrage aus der Verzeichnisliste entfernt.

Möchten Sie ein neues Verzeichnis erstellen, so klicken Sie auf den Knopf **Hinzufügen**. Es erscheint anschließend ein Eingabe-Dialogfenster, in dem Sie einen neuen Verzeichnisnamen eingeben können. Bestätigen Sie die Eingabe abschließend mit der **Enter**-Taste oder durch Klicken auf den Knopf **OK**. Bevor das neue Verzeichnis übernommen wird, wird geprüft, ob der Verzeichnisname bereits vorhanden ist. Ist dies der Fall, bekommen Sie einen entsprechenden Hinweis angezeigt mit der Aufforderung eine neue Bezeichnung einzugeben.

## Turnierdaten übernehmen

Wählen Sie zunächst das entsprechende Laufwerk bzw. Verzeichnis, in welches die Vorgängerversion ro-TURNIER 1.x installiert wurde. Konnte das Programm gefunden werden, so erscheinen in dem linken Listenfenster alle in der früheren Version von *ro-TURNIER* erstellten Turniere. Wählen Sie anschließend das Turnier, welches in die aktuelle Programmversion übernommen werden soll, aus und bestätigen Sie die Auswahl entweder mit der **Enter**-Taste oder durch Klicken auf den Knopf **OK**. Es erscheint ein Dialogfenster mit dem Hinweis das Turnierverzeichnis auszuwählen, in welches das Turnier übernommen werden soll. Wählen Sie also das entsprechende Turnierverzeichnis, indem Sie das Listenfenster mittels der Maus 'aufklappen'. Bevor das Turnier übernommen wird, können Sie - falls erforderlich - noch die Turnierbezeichnung ändern. Sind alle nötigen Angaben ausgeführt, so klicken Sie auf den Knopf **OK**. ro-TURNIER prüft abschließend, ob das zu übernehmende bereits existiert. Sollte dies der Fall sein, werden Sie mit einem Hinweis darauf aufmerksam gemacht. Beachten Sie bitte, daß bei einem bereits vorhandenen Turnier das Turnier dennoch übernommen wird, jedoch mit einer fortlaufenden Numerierung am Ende der Turnierbezeichnung (z.B. Weltmeisterschaft 1994 · USA #1).



## **Daten sichern**

Wechseln Sie in das Modul *Daten sichern*, 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-TURNIER* 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-TURNIER 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.



## **Mannschaften verwalten**

Das Programmmodul *Mannschaften* enthält alle notwendigen Befehle und Funktionen, um alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften komfortabel verwalten zu können. Zu jeder Mannschaft lassen sich folgende Informationen speichern:

<u>Gruppe</u>	<u>Co-Trainer</u>
<u>Nr.</u>	<u>bisherige Teilnahmen</u>
<u>Mannschaftsbezeichnung</u>	<u>Plazierungen</u>
<u>Spielführer</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Trainer</u>	<u>Wappen/Flagge</u>

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ☐ Bearbeiten
- ☐ Blättern
- ☐ Suchen
- ☐ Ausgabe
- ☐ Optionen



## **Mannschaften verwalten**

Das Programmmodul *Mannschaften* enthält alle notwendigen Befehle und Funktionen, um alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften komfortabel verwalten zu können. Zu jeder Mannschaft lassen sich folgende Informationen speichern:

<u>Gruppe</u>	<u>Co-Trainer</u>
<u>Nr.</u>	<u>bisherige Teilnahmen</u>
<u>Mannschaftsbezeichnung</u>	<u>Plazierungen</u>
<u>Spielführer</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Trainer</u>	<u>Wappen/Flagge</u>

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ⇒ Bearbeiten
  - Speichern
  - Neue Mannschaft
  - Löschen
  - Bild
  - Bemerkungen
- ⇒ Blättern
- ⇒ Suchen
- ⇒ Ausgabe
- ⇒ Optionen

Neu eingegebene oder geänderte Daten müssen immer mit dem Befehl *Bearbeiten - Speichern* auf die Festplatte dauerhaft gesichert werden. Die Speichern-Funktion kann jederzeit innerhalb der Eingabemaske aufgerufen werden, wobei der Cursor sich hierbei nicht in einem bestimmten Feld befinden muß. Vor dem Speichern wird die aktuell angezeigte Mannschaft jedoch auf evtl. Fehleingaben geprüft. Ein Speichern kann somit nur dann erfolgen, wenn Sie die Gruppe, die Nr. und die Mannschaftsbezeichnung eingegeben haben.



Immer wenn eine neue Mannschaftt eingegeben werden soll, muß die Funtkion *Bearbeiten - Neue Mannschaft* verwendet werden. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol klicken oder einfach die Taste **F3** drücken. Die Eingabemaske wird anschließend 'geleert', d.h. die Inhalte der einzelne Eingabefelder werden gelöscht und der Eingabecursor in das Feld *Gruppe* gesetzt. In der linken oberen Bildschirmecke wird durch den Hinweis NEUANLAGE darauf aufmerksam gemacht, daß nun neue Daten eingegeben werden können. Eine neue Mannschaft kann nur dann eingegeben werden, wenn die Anzahl der bisher gespeicherten Mannschaften kleiner als die Anzahl am Turnier teilnehmenden Mannschaften ist.

Sollte es notwendig sein den kompletten Datensatz einer Mannschaft wieder zu löschen, so wählen Sie den Befehl *Bearbeiten - Löschen*, klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste oder geben einfach den Tastenkürzel **Umsch+F2** ein. Das Löschen einer Mannschaft kann immer nur durch eine zusätzliche Löschestätigung erfolgen.



## **Mannschaften verwalten**

Das Programmmodul *Mannschaften* enthält alle notwendigen Befehle und Funktionen, um alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften komfortabel verwalten zu können. Zu jeder Mannschaft lassen sich folgende Informationen speichern:

<u>Gruppe</u>	<u>Co-Trainer</u>
<u>Nr.</u>	<u>bisherige Teilnahmen</u>
<u>Mannschaftsbezeichnung</u>	<u>Plazierungen</u>
<u>Spielführer</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Trainer</u>	<u>Wappen/Flagge</u>

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ☐ Bearbeiten
  - Speichern
  - Neue Mannschaft
  - Löschen
  - Bild
    - Zuordnen
    - Löschen
    - Anzeigen
  - Bemerkungen
- ☐ Blättern
- ☐ Suchen
- ☐ Ausgabe
- ☐ Optionen



## **Mannschaften verwalten**

Das Programmmodul *Mannschaften* enthält alle notwendigen Befehle und Funktionen, um alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften komfortabel verwalten zu können. Zu jeder Mannschaft lassen sich folgende Informationen speichern:

<u>Gruppe</u>	<u>Co-Trainer</u>
<u>Nr.</u>	<u>bisherige Teilnahmen</u>
<u>Mannschaftsbezeichnung</u>	<u>Plazierungen</u>
<u>Spielführer</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Trainer</u>	<u>Wappen/Flagge</u>

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ☐ 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 Funktionswerkzeuggestreife 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 Funktionswerkzeuggestreife 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.





## **Mannschaften verwalten**

Das Programmmodul *Mannschaften* enthält alle notwendigen Befehle und Funktionen, um alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften komfortabel verwalten zu können. Zu jeder Mannschaft lassen sich folgende Informationen speichern:

<u>Gruppe</u>	<u>Co-Trainer</u>
<u>Nr.</u>	<u>bisherige Teilnahmen</u>
<u>Mannschaftsbezeichnung</u>	<u>Plazierungen</u>
<u>Spielführer</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Trainer</u>	<u>Wappen/Flagge</u>

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ☐ Bearbeiten
- ☐ Blättern
- ☐ Suchen
  - Mannschaft
  - Spielführer
  - Trainer
  - Weitersuchen
- ☐ Ausgabe
- ☐ Optionen

Das Suchen nach einer bestimmten Mannschaftsbezeichnung kann entweder durch Anwählen des Befehls *Suchen - Mannschaft*, durch Klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife oder durch Drücken der Kurztaste **F6** erfolgen. Es erscheint anschließend ein Eingabedialog, in welchem Sie die gesuchte Mannschaftsbezeichnung eingeben können. Bei der Suche nach einer Mannschaft muß der Suchbegriff keinesfalls vollständig eingegeben werden, d.h. auch die Eingabe eines Teilbegriffes ist möglich, da die Suche global erfolgt. Weiterhin spielt die Groß-/Kleinschreibung auch keine Rolle.

Soll eine Mannschaft nach Eingabe eines bestimmten Spielführers gesucht werden, so wählen Sie den Befehl *Suchen* - *Spielführer*. Nach Eingabe des Suchbegriffes (oder auch nur eines Teilbegriffes) und Bestätigen der Eingabe mit *Enter* oder über den **OK**-Knopf wird dann die Suche gestartet. Konnte eine Mannschaft mit dem angegebenen Spielführer gefunden werden, so wird diese in der Eingabemaske angezeigt.

Soll eine Mannschaft nach Eingabe eines bestimmten Trainers gesucht werden, so wählen Sie den Befehl *Suchen - Trainer*. Nach Eingabe des Suchbegriffes (oder auch nur eines Teilbegriffes) und Bestätigen der Eingabe mit *Enter* oder über den **OK**-Knopf wird dann die Suche gestartet. Konnte eine Mannschaft mit dem angegebenen Trainer gefunden werden, so wird diese in der Eingabemaske angezeigt.

## ☐ **Mannschaften verwalten**

Das Programmmodul *Mannschaften* enthält alle notwendigen Befehle und Funktionen, um alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften komfortabel verwalten zu können. Zu jeder Mannschaft lassen sich folgende Informationen speichern:

<u>Gruppe</u>	<u>Co-Trainer</u>
<u>Nr.</u>	<u>bisherige Teilnahmen</u>
<u>Mannschaftsbezeichnung</u>	<u>Plazierungen</u>
<u>Spielführer</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Trainer</u>	<u>Wappen/Flagge</u>

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ☐ Bearbeiten
- ☐ Blättern
- ☐ Suchen
- ☐ Ausgabe
  - Mannschaftsliste
  - Bilanz
- ☐ Optionen



## **Mannschaftsliste**

Zum Abruf der Mannschaftsliste ist der Befehl *Ausgabe - Mannschaftsliste* zu wählen. Alternativ kann auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste geklickt oder einfach die Kurztaste **F5** gedrückt werden. Die auszugebende Liste kann entweder alphabetisch nach Mannschaftsnamen oder nach Gruppen und innerhalb der einzelnen Gruppen nach Mannschafts-Nr. sortiert ausgegeben werden. Während der Druckaufbereitung werden Sie über eine Fortschrittsanzeige informiert. Der Vorgang kann jederzeit durch Anklicken des **Abbrechen**-Knopfes beendet werden. Vor der eigentlichen Druckausgabe erhalten Sie zunächst eine zoombare Seitenvorschau, welche neben der Möglichkeit den Ausdruck in wählbarer Vergrößerung am Bildschirm darzustellen auch noch verschiedene Einstellungen vorsieht, die Ausgabe nach eigenen Gesichtspunkten zu verändern.

### **Siehe auch**

[Das Druck-Vorschaufenster](#)

## **Mannschaftsbilanz**

Die Mannschaftsbilanz gibt Auskunft über den bisherigen Turnierverlauf, sowie über die Anzahl der erzielten Tore, Gegentore, Verwarnungen und der einzelnen daraus berechenbaren Durchschnittswerten. Über den Knopf **Hardcopy** kann ein Ausdruck des Fensterinhaltes auf den angeschlossenen Standarddrucker erfolgen.

## 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.



## ☐ **Mannschaften verwalten**

Das Programmmodul *Mannschaften* enthält alle notwendigen Befehle und Funktionen, um alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften komfortabel verwalten zu können. Zu jeder Mannschaft lassen sich folgende Informationen speichern:

<u>Gruppe</u>	<u>Co-Trainer</u>
<u>Nr.</u>	<u>bisherige Teilnahmen</u>
<u>Mannschaftsbezeichnung</u>	<u>Plazierungen</u>
<u>Spielführer</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Trainer</u>	<u>Wappen/Flagge</u>

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ☐ Bearbeiten
- ☐ Blättern
- ☐ Suchen
- ☐ Ausgabe
- ☐ Optionen
- Einstellungen

## **Einstellungen in der Mannschaftsverwaltung**

Im Modul Mannschaften können zwei Einstellungen festgelegt werden, die hauptsächlich der höheren Geschwindigkeit auf langsamen Computersystemen dienen. Wählen Sie hierzu den Befehl *Optionen - Einstellungen*.

### **Folgende Einstellungen können verändert werden:**

- [Mannschaftsliste am rechten Bildschirmrand anzeigen](#)
- [Miniaturflaggen in der Liste anzeigen](#)
- [Diese Einstellungen sollen für alle Turniere gelten](#)

Durch Markieren der Einstellung *Mannschaftsliste am rechten Bildschirmrand anzeigen* wird eine Liste eingeblendet, in der alle bisher gespeicherten Mannschaften sortiert nach Gruppe/Nr. angezeigt werden. Durch Anklicken auf einen Eintrag in der Liste kann so schnell zu einer bestimmten Mannschaft geblättert werden.

Durch Nicht-Markieren der Einstellung *Miniaturlaggen in der Liste anzeigen* kann die Ausführungsgeschwindigkeit auf langsameren Computersystemen wesentlich erhöht werden. Beachten Sie aber auch, daß nur die im Lieferumfang enthaltenen Flaggen als Miniaturlaggen dargestellt werden und nicht etwa andere der Mannschaft zugeordnete Wappen oder Bilder.

Möchten Sie, daß die vorgenommenen Einstellungen für alle gespeicherten Turniere und alle noch zu verwaltenden Turniere gelten sollen, so markieren Sie diese Einstellung. Andernfalls werden die zu jedem Turnier festgelegten Einstellungen berücksichtigt. Standardmäßig sind alle Einstellungen markiert.

Geben Sie in dieses Eingabefeld die Gruppe ein, in welche die Mannschaft die 1. Hauptrunde bzw. Vorrunde zugeordnet wurde. Zulässige Eingaben sind nur Buchstaben im Bereich A bis x, wobei für x die Anzahl der festgelegten Gruppen der 1. Runde steht, d.h. bei einer Anzahl von 6 Vorrundengruppen sind Eingaben von A-F zulässig. Wird die erste Turnierrunde nicht in mehrere Gruppen ausgetragen, so geben Sie hier immer den Buchstaben A ein.

Geben Sie in dieses Eingabefeld die Mannschafts-Nr. der jeweiligen Vorrundengruppe ein. Zulässige Eingaben sind nur Zahlen im Bereich 1 bis  $x$ , wobei  $x$  die Anzahl der Mannschaften der im Eingabefeld *Gruppe* festgelegten Gruppe bestimmt, d.h. bei einem Turnier mit zwei Vorrundengruppen und 6 Mannschaften in Gruppe A, sowie 4 Mannschaften in Gruppe B sind nur Eingaben im Bereich 1-6 für Gruppe A und Eingaben im Bereich 1-4 für Gruppe B zulässig. Wird das Turnier nicht in mehreren Vorrundengruppen ausgetragen, so muß hier eine Eingabe im Bereich 1-z, wobei  $z$  für die Anzahl der am Turnier teilnehmenden Mannschaften steh, eingetragen werden.

Geben Sie in dieses Eingabefeld die Mannschaftsbezeichnung ein. Vor dem Speichern wird überprüft, ob die eingetragene Mannschaftsbezeichnung bereits existiert. Ist dies der Fall, werden Sie durch einen entsprechenden Hinweis darauf aufmerksam gemacht.  
Für die Eingabe der Mannschaftsbezeichnung können alle Zeichen eingegeben werden. Die zulässige Eingabelänge beträgt max. 30 Zeichen.




Geben Sie hier den Namen des Spielführers der jeweiligen Mannschaft ein. Dieses Eingabefeld ist kein Muß-Feld, d.h. der Datensatz wird auch bei einer Nicht-Eingabe des Spielführers gespeichert. Das Feld dient nur der Information und wird lediglich beim Ausdrucken der Mannschaftsliste berücksichtigt.  
Für die Eingabe des Spielführers können alle Zeichen eingegeben werden. Die zulässige Eingabelänge beträgt max. 30 Zeichen.

Die Felder *Trainer* und *Co-Trainer* sind, ebenso wie das Feld *Spielführer*, reine Informationsangaben zur Mannschaft. Diese Felder müssen nicht unbedingt von Ihnen ausgefüllt werden, d.h. die Mannschaftsdaten können auch ohne Berücksichtigung dieser Eingabefelder gespeichert werden.  
Für die Eingabe des Trainers bzw. Co-Trainers können alle Zeichen eingegeben werden. Die zulässigen Eingabelängen beträgt max. 30 Zeichen.

Geben Sie in dieses Eingabefeld die Anzahl der bisherigen Teilnahmen der jeweiligen Mannschaft ein. Auch dieses Feld dient als reine Information. Zulässige Eingaben sind nur Zahlen im Bereich 1 bis 999.

Für die bisherigen Plazierungen der Mannschaft bei einer bestimmten Turniergruppe (z.B. Weltmeisterschaften) stehen Ihnen vier Eingabefelder zur Verfügung (Platz 1 - Platz 4). Tragen Sie also in das entsprechende Feld die Anzahl der jeweiligen bisherigen Plazierungen ein. Der zulässige Eingabebereich liegt im Bereich 0-999.

Zu jeder Mannschaft steht Ihnen ein Bemerkungsfeld zur Verfügung, in welches Sie evtl. Randbemerkungen zu der jeweiligen Mannschaft speichern können; z.B. kann in solch ein Bemerkungsfeld eine evtl. Disqualifikation einer Mannschaft eingetragen werden. Wurde zu einer Mannschaft eine Bemerkung gespeichert, so wird dies in der Mannschaftsverwaltung durch ein grünes Häkchen  signalisiert.

Jeder Mannschaft kann ein Bild (Wappen/Flagge) zugeordnet werden. Wählen Sie hierzu den Befehl *Bearbeiten - Bild - Zuordnen* in der Menüleiste. Im Lieferumfang von *ro-TURNIER* sind bereits über 160 Nationalflaggen enthalten, welche Sie den einzelnen Mannschaften bei internationalen Turnieren, wie z.B. Welt- oder Europameisterschaften, zuordnen können. Alle mitgelieferten Flaggen liegen auch als Miniaturflaggen vor, so daß die entsprechenden Nationalflaggen auch in der Mannschaftsliste am rechten Bildschirmrand angezeigt werden können.

Dieses Statusfeld gibt Ihnen jederzeit Auskunft über die Anzahl der Spieler, die für die aktuelle Mannschaft bereits eingegeben wurden. Wurden noch keine Spieler eingegeben, so wird der Text *keine Spieler* angezeigt.

In diesem Listenfenster werden alle Mannschaften - sortiert nach Gruppen - angezeigt. Wurden der jeweiligen Mannschaften Flaggen aus dem mitgelieferten Flaggenarchiv zugeordnet, so werden zusätzlich noch die entsprechenden Miniaturflaggen angezeigt.

**Hinweis:**

Auf langsamen Rechnern kann die Geschwindigkeit beim Aufrufen der Mannschaftenverwaltung bzw. beim Blättern und Speichern innerhalb der Mannschaften erheblich erhöht werden, wenn die Anzeige der Miniaturflaggen abgeschaltet wird. Die Einstellungen für die Anzeige der Flaggen können unter *Optionen - Einstellungen* geändert werden.



Soll das Bild, welches einer Mannschaft zugeordnet wurde wieder entfernt werden, so wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten - Bild - Löschen*. Die Zuordnung des Bildes zu der aktuellen Mannschaft wird anschließend gelöscht. Beachten Sie, daß nur die Zuordnung gelöscht wird, nicht etwa die Bilddatei. Das Bild kann somit einer Mannschaft jederzeit wieder zugeordnet werden.

Möchten Sie, daß die zugeordneten Bilder nicht angezeigt werden, so wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten - Bild - Anzeigen*. Der Befehl wirkt wie ein Schalter, so daß der Status bei jedem Anwählen geändert wird. Das Bildfenster wird nur dann angezeigt, wenn der Menübefehl mit einem Häkchen versehen ist.



## Spieler verwalten

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

<u>Vorname Name</u>	<u>erzielte Tore</u>
<u>Verein</u>	<u>Eigentore</u>
<u>Alter</u>	<u>Verwarnungen</u>
<u>Trikotnummer</u>	<u>Gesperrt</u>
<u>Position</u>	<u>gesperrt bis einschl.</u>
<u>Länderspiele</u>	<u>Grund</u>
<u>Länderspieltore</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Spieleinsätze</u>	

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

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



## Spieler verwalten

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

<u>Vorname Name</u>	<u>erzielte Tore</u>
<u>Verein</u>	<u>Eigentore</u>
<u>Alter</u>	<u>Verwarnungen</u>
<u>Trikotnummer</u>	<u>Gesperrt</u>
<u>Position</u>	<u>gesperrt bis einschl.</u>
<u>Länderspiele</u>	<u>Grund</u>
<u>Länderspieltore</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Spieleinsätze</u>	

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ⇒ Bearbeiten
  - Speichern
  - Neuer Spieler
  - Löschen
  - Bild
  - Memo
- ⇒ Blättern
- ⇒ Suchen
- ⇒ Ausgabe
- ⇒ Optionen

Neu eingegebene oder geänderte Daten müssen immer mit dem Befehl *Bearbeiten - Speichern* auf die Festplatte dauerhaft gesichert werden. Die Speichern-Funktion kann jederzeit innerhalb der Eingabemaske aufgerufen werden, wobei der Cursor sich hierbei nicht in einem bestimmten Feld befinden muß. Vor dem Speichern werden die aktuell angezeigten Spielerdaten jedoch auf evtl. Fehleingaben geprüft. Ein Speichern kann somit nur dann erfolgen, wenn mindestens der Spielname eingegeben wurde.

Immer, wenn ein neuer Spieler eingegeben werden soll, muß die Funktion *Bearbeiten - Neuer Spieler* aufgerufen werden. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach die Kurztaste **F3** drücken. Die Eingabe eines neuen Spielers wird durch das Einblenden des Wortes NEUANLAGE rechts neben dem Feld Lfd.Nr. gekennzeichnet.

Die Eingabemaske wird 'geleert', d.h. alle Eingabefelder werden gelöscht, und der Eingabecursor anschließend in das erste Eingabefeld (Vorname Name) plziert. Beachten Sie, daß vor dem Speichern des neuen Spielers unbedingt der Spielername eingegeben werden muß. Wurden alle notwendigen Angaben gemacht können Sie den Spieler mitteld der Kurztaste **F2** speichern.

**Hinweis:**

Für jede Mannschaft können max. 30 Spieler gespeichert werden, danach ist das Symbol bzw. der Menübefehl nicht mehr anwählbar.

Sollte es notwendig sein, den kompletten Datensatz eines Spielers wieder zu löschen, so wählen Sie einfach den Befehl *Bearbeiten - Löschen*, klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife oder geben einfach **Umsch+F2** ein. Nach Ausführen des Befehls Löschen erhalten Sie einen Hinweis angezeigt, der Sie darauf aufmerksam macht, ob die Spielerdaten wirklich gelöscht werden sollen. Ist dies der Fall, so bestätigen Sie dies durch Klicken auf den **JA**-Knopf. Die Spielerdaten werden dann unwiderruflich aus der Spielerdatei gelöscht.



## **Spieler verwalten**

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

<u>Vorname Name</u>	<u>erzielte Tore</u>
<u>Verein</u>	<u>Eigentore</u>
<u>Alter</u>	<u>Verwarnungen</u>
<u>Trikotnummer</u>	<u>Gesperrt</u>
<u>Position</u>	<u>gesperrt bis einschl.</u>
<u>Länderspiele</u>	<u>Grund</u>
<u>Länderspieltore</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Spieleinsätze</u>	

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

⇒ Bearbeiten

Speichern

Neuer Spieler

Löschen

Bild

Zuordnen

Löschen

Anzeigen

Memo

⇒ Blättern

⇒ Suchen

⇒ Ausgabe

⇒ Optionen





## Spieler verwalten

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

<a href="#">Vorname Name</a>	<a href="#">erzielte Tore</a>
<a href="#">Verein</a>	<a href="#">Eigentore</a>
<a href="#">Alter</a>	<a href="#">Verwarnungen</a>
<a href="#">Trikotnummer</a>	<a href="#">Gesperrt</a>
<a href="#">Position</a>	<a href="#">gesperrt bis einschl.</a>
<a href="#">Länderspiele</a>	<a href="#">Grund</a>
<a href="#">Länderspieltore</a>	<a href="#">Bemerkungen</a>
<a href="#">Spieleinsätze</a>	

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ⇒ [Bearbeiten](#)
- ⇒ [Blättern](#)
  - [Erster Datensatz](#)
  - [Voriger Datensatz](#)
  - [Nächster Datensatz](#)
  - [Letzter Datensatz](#)
- ⇒ [Suchen](#)
- ⇒ [Ausgabe](#)
- ⇒ [Optionen](#)



## Spieler verwalten

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

<a href="#">Vorname Name</a>	<a href="#">erzielte Tore</a>
<a href="#">Verein</a>	<a href="#">Eigentore</a>
<a href="#">Alter</a>	<a href="#">Verwarnungen</a>
<a href="#">Trikotnummer</a>	<a href="#">Gesperrt</a>
<a href="#">Position</a>	<a href="#">gesperrt bis einschl.</a>
<a href="#">Länderspiele</a>	<a href="#">Grund</a>
<a href="#">Länderspieltore</a>	<a href="#">Bemerkungen</a>
<a href="#">Spieleinsätze</a>	

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ⇒ [Bearbeiten](#)
- ⇒ [Blättern](#)
- ⇒ [Suchen](#)
  - [Spieler](#)
  - [Verein](#)
  - [Alter](#)
  - [Länderspiele](#)
  - [Tore](#)
  - [Gesperrte Spieler](#)
- ⇒ [Ausgabe](#)
- ⇒ [Optionen](#)

## ▣ **Spieler suchen**

Zum schnellen Auffinden eines bestimmten Spielers enthält das Modul Spieler eine einfach anzuwendende Suchroutine. Der Aufruf erfolgt über das Menü Suchen und Anwählen der entsprechenden Suchfunktion; dabei kann ein Spieler entweder nach seinem Namen, dem Verein, dem Alter, der Anzahl der Länderspiele oder der erzielten Tore gesucht werden.

In den sich öffnenden Eingabedialog kann nun der Suchbegriff eingetragen werden. Eine Beachtung der Groß-/Kleinschreibung ist nicht notwendig. Da bei vielen Suchbegriffen zu erwarten ist, daß mehrere Datensätze auf diese zutreffen, besteht die Möglichkeit durch Einschalten der Option Auswahlliste erst eine Liste aller zutreffender Daten zu erhalten. Beenden Sie die Eingabe mit **OK**.

### **Hinweis:**

Die Suche wird grundsätzlich immer global durchgeführt, d.h. auch wenn sich der Suchbegriff mitten in einem Wort befindet, ist die Suche positiv.

Bei der Suche nach Alter, Länderspiele und Tore stehen mehrere Eingabeoperationen zur Verfügung. So ist es z.B. möglich nach allen Spieler zu suchen, die nicht nur genau 2 Tore, sondern 2 oder mehr Tore erzielt haben.

Folgende mathematische Symbole können innerhalb des Suchbegriffes verwendet werden:

- = gleich, genau
- < kleiner, weniger
- > größer, mehr
- <= kleiner gleich
- >= größer gleich
- <> ungleich

= **(gleich, genau)**

Bsp.: =2

Suche nach Spieler, die genau 2 Tore erzielt haben.

Beachten Sie, daß bei der Suche nach einem genauen Wert das Gleichheitszeichen auch weggelassen werden kann, d.h. die Eingabe =2 kann durch die Eingabe 2 ersetzt werden.

< **(kleiner, weniger)**

Bsp.: <3

Suche nach Spieler, die weniger als 3 Tore erzielt haben.

D.h. es werden alle Spieler gefunden, die entweder kein, genau 1 oder genau 2 Tore erzielt haben.

> **(größer, mehr)**

Bsp.: >4

Suche nach Spieler, die mehr als 4 Tore erzielt haben.

D.h. es werden alle Spieler gefunden, die entweder 5, 6, 7, ... Tore erzielt haben.

**<= (kleiner gleich)**

Bsp.: <=3

Suche nach Spieler, die weniger oder genau 3 Tore erzielt haben.

D.h. es werden alle Spieler gefunden, die entweder kein, genau 1, genau 2 oder genau 3 Tore erzielt haben.

**>= (größer gleich)**

Bsp.: >=4

Suche nach Spieler, die entweder genau 4 oder mehr Tore erzielt haben.

D.h. es werden alle Spieler gefunden, die genau 4, 5, 6, ... Tore erzielt haben.



**<> (ungleich)**

Bsp.: <>3

Suche nach Spieler, die weniger oder mehr als 3 Tore erzielt haben.

D.h. es werden alle Spieler gefunden, die entweder kein, 1, 2, 4, 5, 6, ... Tore, jedoch nicht genau 3 Tore, erzielt haben.

Wählen Sie die Option *Auswahlliste*, wenn für alle gefundenen Einträge eine übersichtliche Auswahlliste erstellt haben möchten. Sie können dann bequem aus der Liste heraus den richtigen Datensatz auswählen und durch Klicken auf den Knopf **OK** diesen in die Datenmaske laden. Sie ersparen sich somit das mehrmalige Weitersuchen nach dem richtigen Datensatz.



## **Spieler verwalten**

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

<u>Vorname Name</u>	<u>erzielte Tore</u>
<u>Verein</u>	<u>Eigentore</u>
<u>Alter</u>	<u>Verwarnungen</u>
<u>Trikotnummer</u>	<u>Gesperrt</u>
<u>Position</u>	<u>gesperrt bis einschl.</u>
<u>Länderspiele</u>	<u>Grund</u>
<u>Länderspieltore</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Spieleinsätze</u>	

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

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




## Spielerliste

Der Befehl zum Abruf der Spielerliste kann über das Menü *Ausgabe - Spielerliste*, der Funktionstaste **F5** oder durch Klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste erfolgen.

### **Kriterienwahl für die Ausgabe der Spielerliste...**

Eine Spielerliste kann von einer bestimmten Mannschaft oder von allen Mannschaften des aktuellen Turniers erstellt werden. Klicken Sie auf den Abrollpfeil neben *Mannschaft* und wählen Sie die gewünschte Einstellung.

Die Spielerliste kann anhand Eingaben bestimmter Kriterien erfolgen. Hierfür geben Sie jeweils eine Eingabe für *Ausgabe von* und eine Eingabe für *Ausgabe bis* ein. Dabei ist es erlaubt auch mehrere Kriterien gleichzeitig zu verwenden. Zu manchen Eingabezeilen steht Ihnen wieder die integrierte Floskelfunktion zur Verfügung, die Sie über den Knopf  abrufen können. Für Werteingaben, wie z.B. das Alter, der Länderspiele, der Tore oder auch der Verwarnungen können Sie die bekannten [mathematischen Funktionen](#) verwenden.

Über den Knopf **Weiter** > schalten Sie zum nächsten Dialog, ....

### **...die Einstellung des Layouts für die Spielerliste**

Standardmäßig werden folgende Felder für den Ausdruck der Spielerliste verwendet.  
Spielername, Verein, Alter und Länderspiele

Durch An- oder Abwählen - dies geschieht durch einfaches Anklicken mit der Maus auf die jeweilige Bezeichnung - kann nach Wunsch die inhaltliche Form der Liste zusammengestellt werden. Das Listenlayout kann über den Knopf **Speichern...** als Vorlage gespeichert werden. Über den Knopf **Vorlage öffnen** läßt sich dann ein gespeichertes Listenlayout wieder laden.

Die Sortierung der Liste kann ebenfalls von Ihnen vorgenommen werden. Öffnen Sie hierzu das Listenfenster neben *Sortierung* und wählen dann das entsprechende Feld aus der Liste aus. Die Liste wird dann nach dem ausgewählten Feld sortiert ausgegeben.

Zum Starten des Druckvorgangs klicken Sie einfach auf den Knopf **Fertig**.

Die Liste wird anschließend zuerst in einer zoombaren Seitenvorschau angezeigt und kann von dort aus auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.

### **Siehe auch**

[Das Druck-Vorschaufenster](#)

Folgende mathematischen Funktionen können verwendet werden:

- = gleich, genau
- < kleiner, weniger
- > größer, mehr
- <= kleiner gleich
- >= größer gleich
- <> ungleich



## **Spieler verwalten**

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

<u>Vorname Name</u>	<u>erzielte Tore</u>
<u>Verein</u>	<u>Eigentore</u>
<u>Alter</u>	<u>Verwarnungen</u>
<u>Trikotnummer</u>	<u>Gesperrt</u>
<u>Position</u>	<u>gesperrt bis einschl.</u>
<u>Länderspiele</u>	<u>Grund</u>
<u>Länderspieltore</u>	<u>Bemerkungen</u>
<u>Spieleinsätze</u>	

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

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

## **Einstellungen in der Spielerverwaltung**

Im Modul Spieler können verschiedene Einstellungen festgelegt werden, die hauptsächlich der höheren Geschwindigkeit auf langsamen Computersystemen dienen. Wählen Sie hierzu den Befehl *Optionen - Einstellungen*.

### **Folgende Einstellungen können verändert werden:**

- [Mannschaftsvoreinstellung](#)
- [Spielerliste anzeigen](#)
- [Mannschaftsleiste am unteren Bildschirmrand anzeigen](#)
- [Diese Einstellungen sollen für alle Turniere gelten](#)

Soll beim Aufruf der Spielerverwaltung immer eine bestimmte Mannschaft angezeigt werden, so öffnen Sie das Listenfenster und wählen dann die entsprechende Mannschaft aus. Beim nächsten Aufruf der Spielerverwaltung wird dann immer sofort die ausgewählte Mannschaft aktiviert und der erste Spieler dieser Mannschaft in die Eingabemaske geladen.



Normalerweise werden beim Auswählen einer Mannschaft alle zu dieser Mannschaft gespeicherten Spieler in alphabetischer Reihenfolge in einem Listenfenster am rechten Bildschirmrand angezeigt. Beim Hinzufügen bzw. Löschen oder Ändern von Spielern wird die Liste dann automatisch aktualisiert. Soll die Spielerliste am rechten Bildschirmrand, z.B. aus Geschwindigkeitsgründen, nicht angezeigt werden, so de-aktivieren Sie diese Einstellung.


Beim Aufruf der Spielerverwaltung werden normalerweise die Nationalflaggen der teilnehmenden Mannschaften am unteren Bildschirmrand dargestellt. Durch Klicken auf eine dieser Flaggen kann dadurch sehr schnell zu den Spielern der jeweiligen Mannschaft gewechselt werden. Aus Geschwindigkeitsgründen können Sie die Anzeige der Flaggen abschalten, da das Aufbereiten/Laden der einzelnen Nationalflaggen auf langsameren Computersystem u.U. sehr lange dauern kann.

**Hinweis:**

Die Nationalflaggen am unteren Bildschirmrand können nur dann dargestellt werden, wenn den einzelnen Mannschaften die Flaggen aus der im Lieferumfang enthaltenen Flaggensammlung zugeordnet wurden.


Das Feld Lfd.Nr. ist kein Eingabefeld, sondern zeigt automatisch die laufende Nummer an, wobei die Zählung immer mit eins beginnt und für jede Mannschaft getrennt durchgeführt wird. Zu jeder Mannschaft lassen sich bis zu 30 Spieler verwalten.

Für die Erfassung des Spielernamens dient dieses Eingabefeld. Der Name sollte möglichst in der Form *Vorname Name* eingegeben werden, da sonst die Sortierung in der Spielerliste und anderen Spielerauflistungen nicht korrekt ausgeführt wird. Für die Eingabe des Spielernamens stehen Ihnen bis zu 30 Zeichen zur Verfügung.

Hier ist der *Verein*, bei welchem der Spieler unter Vertrag steht, einzutragen. Auch dieses Feld kann bis zu 30 Zeichen aufnehmen. Zusätzlich steht hier eine Floskelfunktion zur Verfügung, die über den Knopf  aktiviert werden kann.

Das *Alter* des Spielers wird zur späteren Auswertung der Altersstatistik diesem Feld entnommen. Tragen Sie deshalb - wenn bekannt - hier das Alter ein. Die Eingabe kann auch über die verfügbaren Zählpfeile vorgenommen werden.

Zur Erfassung der *Trikotnummer* der einzelnen Spieler ist dieses Feld vorgesehen. Auch hier kann die Eingabe direkt oder über die Zählpfeile erfolgen.

Die *Spielerposition* der einzelnen Spieler kann hier eingetragen werden. Der Einfachheit halber bietet sich auch hier wieder die Floskelfunktion für die schnelle und exakte Übernahme der Bezeichnung an. Klicken Sie hierzu einfach auch den Knopf  .



In das Feld *Länderspiele* können Sie die Anzahl der bisherigen Länderspiele, in denen der Spieler eingesetzt wurde, eintragen. Der zulässige Eingabebereich liegt zwischen 0 und 999.

**Hinweis:**

Ist die Option *Länderspiele autom. mitführen* im Modul Tabellenverwaltung aktiviert, so wird beim Verwalten der Spieleinsätze für die einzelnen Begegnung die Anzahl der Länderspiele autom. erhöht.

Die Anzahl der erzielten Tore in den Länderspielen kann auf Wunsch hier erfaßt werden. Der zulässige Eingabebereich für die *Länderspieltore* liegt zwischen 0 und 99.

**Hinweis:**

Ist die Option *Länderspieltore autom. mitführen* im Modul Tabellenverwaltung aktiviert, so wird beim Verwalten der Torschützen für die einzelnen Begegnung die Anzahl der Länderspieltore autom. erhöht.

Analog zu den Länderspielen können im Feld *Spieleinsätze* die Anzahl der Spieleinsätze der jeweiligen Spieler am aktuellen Turnier festgehalten werden. Die zulässigen Eingaben liegen auch hier im Bereich 0-99.

**Hinweis:**

Ist die Option *Turniereinsätze autom. mitführen* im Modul Tabellenverwaltung aktiviert, so wird beim Verwalten der Spieleinsätze für die einzelnen Begegnung die Anzahl der Spieleinsätze autom. erhöht.

Geben Sie in das Feld *erzielte Tore* die Anzahl der Tore ein, die der Spieler im Laufe des Turniers erzielt hat. Der zulässige Eingabebereich liegt auch hier im Bereich 0-99.

**Hinweis:**

Ist die Option *Erzielte Tore autom. mitführen* im Modul Tabellenverwaltung aktiviert, so wird beim Verwalten der Torschützen für die einzelnen Begegnung die Anzahl der erzielten Tore autom. erhöht.

In das Eingabefeld *Eigentore* können Sie die Anzahl der Eigentore, die ein Spieler verursacht hat, festhalten. Der zulässige Eingabebereich liegt im Bereich 0-99.

**Hinweis:**

Ist die Option *Erzielte Tore autom. mitführen* im Modul Tabellenverwaltung aktiviert, so wird beim Verwalten der Torschützen für die einzelnen Begegnung die Anzahl der Eigentore autom. erhöht.

Bei den Verwarnungen kann eine getrennte Erfassung für gelbe, gelb/rote und rote Karten vorgenommen werden. Auch hier beziehen sich die Zahlen auf das jeweilige Turnier.

**Hinweis:**


Ist die Option *Verwarnungen autom. mitführen* im Modul Tabellenverwaltung aktiviert, so wird beim Verwalten der Verwarnungen für die einzelnen Begegnung die Anzahl der jeweiligen Karten autom. erhöht.

Durch Markieren des Feldes *Gesperrt* wird eine Kennung gesetzt, daß dieser Spieler zur Zeit vom Spielbetrieb ausgeschlossen ist. Mit nochmaligem Anklicken wird die Sperre wieder aufgehoben.

Ist ein Spieler mit dem Sperrvermerk versehen, so kann hier festgelegt werden, wie lange der Spieler gesperrt ist. Öffnen Sie hierzu das Listenfenster durch 'Daraufklicken' mit der Maus und wählen Sie anschließend die Runde aus, bis zu der der Spieler einschließlich gesperrt ist.



Den Grund für eine Sperre können Sie in dieses Eingabefeld eintragen. Eine Eintragung ist jedoch nur dann möglich, wenn der Spieler auch als gesperrt gekennzeichnet ist.

Zu jedem Spieler steht Ihnen ein Bemerkungsfeld zur Verfügung, in welches Sie evtl. Randbemerkungen speichern können; z.B. kann in solch ein Bemerkungsfeld eine evtl. Ausschluß eines Spielers aufgrund eines Dopingvergehens eingetragen werden. Wurde zu einem Spieler eine Bemerkung gespeichert, so wird dies in der Spielerverwaltung durch ein grünes Häckchen  signalisiert.

Soll das Bild, welches einem Spieler zugeordnet wurde, wieder entfernt werden, so wählen Sie den Menüpunkt *Bearbeiten - Bild - Löschen*. Die Zuordnung des Bildes zu dem aktuellen Spieler wird anschließend gelöscht. Beachten Sie, daß nur die Zuordnung gelöscht wird, nicht etwa die Bilddatei. Das Bild kann somit einem Spieler jederzeit wieder zugeordnet werden.

Jedem Spieler kann ein Bild zugeordnet werden. Wählen Sie hierzu den Befehl *Bearbeiten - Bild - Zuordnen* in der Menüleiste. Beachten Sie aber, daß nicht das Bild selber, sondern nur die Bildzuordnung, d.h. das Pfad (Laufwerk und Verzeichnis) des jeweiligen Bildes zum Spieler gespeichert wird.

Am rechten Bildschirmrand wird eine Liste angezeigt, in der alle Spieler der aktuellen Mannschaft in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet sind. Durch Klicken auf einen Spielernamen in der Liste kann so schnell zu diesem geblättert werden. Unter *Optionen - Einstellungen* kann festgelegt werden, ob die Spielerliste angezeigt werden soll oder nicht.

Am unteren Bildschirmrand wird eine Leiste angezeigt, in der alle Nationalflaggen der am Turnier teilnehmenden Mannschaften dargestellt werden. Um die Mannschaftsnamen der jeweiligen Flaggen angezeigt zu bekommen, müssen Sie nur die Maus auf das entsprechende Bildsymbol bewegen.

Beachten Sie aber, daß die Flaggen nur dann angezeigt werden, wenn die Einstellung *Mannschaftsleiste am unteren Bildschirmrand anzeigen* markiert ist und den einzelnen Mannschaften die im Lieferumfang enthaltenen Flaggen zugeordnet wurden, da nur diese auch in Miniaturform vorliegen.

Die Speicherung der Spieler erfolgt natürlich sinngemäß immer zur dazugehörenden Mannschaft. Um die Mannschaft auszuwählen befindet sich unterhalb der Funktionswerkzeugleiste ein 'aufklappbares' Listenfenster. Wird nun der rechts des Anzeigefeldes befindliche 'Rollpfeil' mit der Maus angeklickt, so öffnet sich das Listenfenster und Sie können dann die gewünschte Mannschaft auswählen und aktivieren. Innerhalb des Listenfensters sind die Mannschaften nicht nach Gruppen, sondern alphabetisch sortiert dargestellt.

Dieses Statusfeld zeigt Ihnen immer die Anzahl der gespeicherten Spieler der ausgewählten Mannschaft an. Pro Mannschaft können max. bis zu 30 Spieler verwaltet werden.



Öffnen Sie dieses Listenfenster und wählen Sie anschließend den gewünschten Dateityp aus der Liste aus. Es werden anschließend alle Dateien, die dem eingestellten Dateityp entsprechen, im Dateiauswahlfenster angezeigt.

Befinden sich die Bilddateien auf einem anderen Laufwerk als gerade angezeigt, so öffnen Sie dieses Listenfenster und wählen anschließend das entsprechende Laufwerk aus. Kann auf das ausgewählte Laufwerk nicht zugegriffen werden, z.B. Laufwerk A: und es befindet sich keine Diskette im Laufwerk, werden Sie durch einen entsprechenden Hinweis darauf aufmerksam gemacht. Konnte dagegen auf das angegebene Laufwerk zugegriffen werden, werden alle Bilddateien, die dem eingestellten Dateityp entsprechen, im Dateiauswahlfenster angezeigt.

Möchten Sie in ein anderes Verzeichnis wechseln, so doppelklicken Sie einfach auf das gewünschte Verzeichnis. Evtl. müssen Sie vorher zuerst in das übergeordnete Verzeichnis oder in das Hauptverzeichnis des aktuellen Laufwerks wechseln, um dann in das gewünschte Unterverzeichnis zu gelangen. Es werden anschließend alle vorhandenen Bilddateien des angegebenen Dateityps im Dateiauswahlfenster angezeigt.

Ist die gewünschte Bilddatei im Dateiauswahlfenster aufgelistet, so wählen Sie diese mit der Maus an (oder auch mit den Cursortasten) und klicken dann auf den Knopf **OK**, um dem Datensatz dieses Bilddatei zuzuordnen. Konnte die gewünschte Bilddatei dagegen nicht im Dateiauswahlfenster gefunden werden, so müssen gegebenenfalls zuerst das richtige Laufwerk oder das richtige Verzeichnis auswählen. Evtl. stimmt auch der eingestellte Dateityp nicht mit dem der gesuchten Bilddatei überein.

In dieses Eingabefeld können Sie den Namen der gesuchte Bilddatei direkt eingeben. Klicken Sie anschließend auf den Knopf **OK**, um dem Datensatz die Bilddatei zuzuordnen. Konnte die angegebene Bilddatei nicht gefunden, so überprüfen Sie bitte die korrekte Schreibweise bzw. wechseln Sie gegebenenfalls zuerst den Dateityp, das Laufwerk und/oder das Verzeichnis.

Die Bildvorschau ermöglicht es Ihnen dem Datensatz die richtige Bilddatei zuzuordnen. Wählen Sie zunächst die entsprechende Bilddatei aus dem Dateiauswahlfenster aus. Ist die Datei dann farblich markiert, so wird das Bild im Bildvorschaufenster angezeigt.



## Spielplanverwaltung

Voraussetzung zum Erstellen eines Spielplans ist einerseits die Festlegung der Turnierstruktur und andererseits die Definition der an dem Turnier teilnehmenden Mannschaften. Da die Mannschaften der einzelnen Begegnungen über die Turnierstruktur festgelegt wurden, können diese in diesem Modul nicht geändert werden. Die Spielplanverwaltung dient also nur zum Erfassen von Datum, Zeit, Ort und Schiedsrichter der jeweiligen Begegnungen.

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ☐ Bearbeiten
- ☐ Suchen
- ☐ Ausgabe

Sollten bei manchen Begegnungen anstelle von Mannschaftsnamen noch Platzhalter stehen (z.B. **01** oder **Sieger Sp. xxx**), so liegt das daran, daß die Mannschaft noch nicht ermittelt werden konnte. Dies ist immer dann der Fall, wenn bestimmte Spiele noch nicht ausgetragen und somit der Sieger nicht ermittelt werden konnte.



## Spielplanverwaltung

Voraussetzung zum Erstellen eines Spielplans ist einerseits die Festlegung der Turnierstruktur und andererseits die Definition der an dem Turnier teilnehmenden Mannschaften. Da die Mannschaften der einzelnen Begegnungen über die Turnierstruktur festgelegt wurden, können diese in diesem Modul nicht geändert werden. Die Spielplanverwaltung dient also nur zum Erfassen von Datum, Zeit, Ort und Schiedsrichter der jeweiligen Begegnungen.

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ▣ Bearbeiten
  - Ändern
  - Speichern
  - Löschen
  - Gesamte Runde löschen
  - Heim/Gast tauschen
- ▣ Suchen
- ▣ Ausgabe

Sollten bei manchen Begegnungen anstelle von Mannschaftsnamen noch Platzhalter stehen (z.B. **01** oder **Sieger Sp. xxx**), so liegt das daran, daß die Mannschaft noch nicht ermittelt werden konnte. Dies ist immer dann der Fall, wenn bestimmte Spiele noch nicht ausgetragen und somit der Sieger nicht ermittelt werden konnte.



## ▣ Spielplan ändern

Um für eine bestimmte Begegnung den Spielplan (Datum, Zeit, Ort und Schiedsrichter) ändern zu können, muß zunächst einmal die entsprechende Runde/Gruppe aktiviert werden. Ist dies geschehen, wählen Sie die zu ändernde Begegnung aus dem Listenfenster aus (entweder mit der Maus oder mittels der Cursortasten). Rufen Sie anschließend den Befehl *Bearbeiten - Ändern* auf oder klicken Sie auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste. Alternativ können Sie auch die Funktionstaste **F4** drücken oder mit der Maus auf den Listeneintrag doppelklicken.

Im unteren Bildschirmbereich ist nun der Ändern-Dialog aktiviert. Der Cursor wird anschließend in das Eingabefeld *Datum* plaziert, so daß Sie sofort mit der Eingabe beginnen können.

### **Folgende Änderungen können vorgenommen werden:**

Datum

Zeit

Ort

Schiedsrichter

Haben Sie alle notwendigen Änderungen durchgeführt, werden Ihre Eingaben durch Drücken der Funktionstaste **F2** gespeichert. Sollen etwaige Änderungen jedoch wieder verworfen werden, so drücken Sie einfach **ESC**.

Das Eingabefeld *Datum* ist auf 8 Zeichen begrenzt. Es kann jeder beliebiger Text eingegeben werden. Eine Datumsprüfung erfolgt nicht.


**Beispiele:**


08. Juni / 14.06.96

Die *Uhrzeit* sollte im Format HH:MM (Stunden:Minuten) eingegeben werden, da für diese Eingabe max. 5 Zeichen zur Verfügung stehen. Eine Prüfung auf korrekte Zeiteingabe wird nicht durchgeführt.

**Beispiele:**

19:30 / 20:00

Für die Eingabe des *Austragungsortes* stehen Ihnen max. 20 Zeichen zur Verfügung. Die Eingabe kann entweder direkt über die Tastatur erfolgen oder aber über die Floskelfunktion abgerufen werden. Klicken Sie für letzteres auf den Knopf . Es erscheint im Anschluß ein Dialogfenster mit allen bisherigen Ortseinträgen. Hier können Sie entweder einen Ort übernehmen, Orte aus der Liste löschen oder auch neue Orte der Liste hinzufügen.

Das Eingabefeld *Schiedsrichter* dient - wie der Name schon sagt - zur Erfassung des Schiedsrichters der aktuellen Begegnung. Die Eingabelänge ist auf 40 Zeichen begrenzt. Auch hier kann die Eingabe entweder direkt über die Tastatur oder über die abrufbare Floskelfunktion erfolgen. Für letzteres klicken Sie einfach auf den Knopf .

Dieses Feld ist kein Eingabefeld. Vielmehr zeigt es die in der Turnierstruktur vergebene Spiel-Nr. der jeweiligen Begegnung an. Anhand dieser Spiel-Nr. kann auch eine bestimmte Begegnung gesucht werden.

Genau wie das Statusfeld für die Spiel-Nr. können auch hier keine manuellen Änderungen vorgenommen werden. Die Felder Heim und Gast zeigen die Mannschaftennamen der jeweiligen Begegnung an. Konnte der Mannschaftsname noch nicht ermittelt werden (z.B. weil die Ergebnisse der vorhergehenden Runde noch nicht vollständig eingegeben wurden), so werden anstelle der Mannschaftsnamen die in der Turnierstruktur festgelegten Platzhalter angezeigt (z.B. 01, A2, Sieger Sp. xxx).

Das Listenfenster enthält alle Begegnungen der aktuell eingestellten Runde bzw. Gruppe. Hier werden die Daten, sprich Datum, Zeit, Ort und Schiedsrichter, der einzelnen Begegnungen übersichtlich dargestellt. Um einen Eintrag zu ändern wählen Sie den Menübefehl *Bearbeiten - Ändern*, drücken die Taste **F4** oder doppelklicken Sie einfach auf diesen. Der Ändermodus wird anschließend aktiviert und der Eingabecursor in das Feld *Datum* plaziert.



### ▣ **Spielplan speichern**

Eintragungen bzw. Veränderungen an den Spielplandaten müssen, wie andere Eingaben auch, gespeichert werden. Hierfür steht Ihnen der Befehl *Bearbeiten - Speichern*, die Funktionstaste **F2** oder auch das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste zur Verfügung.

Eine Plausibilitätskontrolle erfolgt vor dem Speichern nicht, da die einzelnen Spielplandaten (Datum, Zeit, Ort und Schiedsrichter) nicht unbedingt für den weiteren Programmablauf notwendig sind.

### ▣ **Spielplandaten einer Begegnung löschen**

Sollen die Spielplandaten (Datum, Zeit, Ort und Schiedsrichter) einer Begegnung gelöscht werden, selektieren Sie zunächst die entsprechende Begegnung und wählen Sie dann den Befehl *Bearbeiten - Löschen*. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken oder einfach **Umsch+F2** eingeben.

Damit nicht versehentlich die Daten einer Begegnung gelöscht werden, ist hier eine Sicherheitsabfrage zu bestätigen.

## **Spielplandaten einer gesamten Runde löschen**

Sollte es notwendig oder erwünscht sein, die Spielplandaten für eine gesamte Runde zu löschen, so wählen Sie den Menübefehl *Bearbeiten - Runde löschen*.

Nach Bestätigung der Löschanfrage mit **OK** werden dann alle Daten (Datum, Zeit, Ort und Schiedsrichter) der aktuellen Runde/Gruppe gelöscht.

## **Heim/Gast tauschen**

Das Tauschen der Heim- und Gastmannschaft kann jederzeit durchgeführt werden. Selektieren Sie einfach die entsprechende Begegnung und rufen dann über das Menü *Bearbeiten* den Befehl *Heim/Gast tauschen* auf. Weitergehende Manipulationen am Spielplan sind hier nicht möglich. Die Änderung wird automatisch gespeichert.



## Spielplanverwaltung

Voraussetzung zum Erstellen eines Spielplans ist einerseits die Festlegung der Turnierstruktur und andererseits die Definition der an dem Turnier teilnehmenden Mannschaften. Da die Mannschaften der einzelnen Begegnungen über die Turnierstruktur festgelegt wurden, können diese in diesem Modul nicht geändert werden. Die Spielplanverwaltung dient also nur zum Erfassen von Datum, Zeit, Ort und Schiedsrichter der jeweiligen Begegnungen.

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ⇒ Bearbeiten
- ⇒ Suchen
  - Spiel-Nr.
  - Paarung
  - Weitersuchen
- ⇒ Ausgabe

Sollten bei manchen Begegnungen anstelle von Mannschaftsnamen noch Platzhalter stehen (z.B. **01** oder **Sieger Sp. xxx**), so liegt das daran, daß die Mannschaft noch nicht ermittelt werden konnte. Dies ist immer dann der Fall, wenn bestimmte Spiele noch nicht ausgetragen und somit der Sieger nicht ermittelt werden konnte.



## Spielplanverwaltung

Voraussetzung zum Erstellen eines Spielplans ist einerseits die Festlegung der Turnierstruktur und andererseits die Definition der an dem Turnier teilnehmenden Mannschaften. Da die Mannschaften der einzelnen Begegnungen über die Turnierstruktur festgelegt wurden, können diese in diesem Modul nicht geändert werden. Die Spielplanverwaltung dient also nur zum Erfassen von Datum, Zeit, Ort und Schiedsrichter der jeweiligen Begegnungen.

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ☐ Bearbeiten
- ☐ Suchen
- ☐ Ausgabe
  - Spielplan drucken

Sollten bei manchen Begegnungen anstelle von Mannschaftsnamen noch Platzhalter stehen (z.B. **01** oder **Sieger Sp. xxx**), so liegt das daran, daß die Mannschaft noch nicht ermittelt werden konnte. Dies ist immer dann der Fall, wenn bestimmte Spiele noch nicht ausgetragen und somit der Sieger nicht ermittelt werden konnte.

## ▣ **Spielplan drucken**

Möchten Sie den Spielplan ausdrucken, so wählen Sie den Menübefehl *Ausgabe - Spielplan* drucken, drücken die Funktionstaste **F5** oder klicken einfach auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste.

### **Festlegen der Runden, für die der Spielplan ausgedruckt werden soll...**

Ein Spielplan kann sowohl für eine einzelne Mannschaft, als auch für alle Mannschaften ausgegeben werden. Wählen Sie hierfür den entsprechenden Listeneintrag neben *Mannschaft*.

Durch Ankreuzen der jeweiligen Runden per Mausclick ist auch hier eine gezielte Auswahl möglich. Es werden immer alle definierten Runden des aktuellen Turniers in der Auswahlübersicht aufgeführt. Sind Rückrunden vorgesehen, so werden diese automatisch mit ausgedruckt.

Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, so schalten Sie mit dem Knopf **Weiter** > zum nächsten Dialog.

### **Festlegen der Informationen für den Ausdruck...**

Dieser Dialog erlaubt Ihnen die festzulegen, welche Informationen zusätzlich zu den einzelnen Begegnungen des Spielplans mit ausgegeben werden. Zum Beispiel können Sie hier festlegen, ob zu der Begegnung das Datum, die Zeit und der Ort, der Schiedsrichter jedoch nicht, mit ausgegeben werden soll.

Weiterhin kann bestimmt werden, nach welchen Kriterien die Sortierung des Ausdruckes erfolgen soll. Eine Auflistung der verfügbaren Kriterien erhalten Sie, indem Sie das Listenfenster neben *Sortierung* per Mausclick 'aufklappen'.

Wurden alle notwendigen Einstellungen vorgenommen, so kann der Ausdruck über den Knopf **Fertig** gestartet werden. Der Spielplan wird dann zunächst einmal in ein zoombares Seitenvorschau-Fenster ausgegeben. Von dort aus kann der Spielplan dann auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.

## **Siehe auch**

[Das Druck-Vorschau-Fenster](#)



## **Ergebnisse/Tabelle**

Das Modul Ergebnisse/Tabelle bietet die Möglichkeit Spielergebnisse für die einzelnen Runden/Gruppen einzutragen, wobei hier zwischen der Eingabe von Ergebnissen für die reguläre Spielzeit, der Verlängerung und evtl. Elfmeterschießen unterschieden werden kann. Weiterhin können die Tabellen evtl. Vor- und/oder Zwischenrunden ausgegeben werden.

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ☐ [Bearbeiten](#)
- ☐ [Suchen](#)
- ☐ [Ausgabe](#)
- ☐ [Optionen](#)

Der Bildschirmaufbau ähnelt sehr stark dem in der Spielplanverwaltung. Auch die Bedienung dieses Moduls entspricht in vielen Punkten denen der Spielplanverwaltung. Die Mannschaften der einzelnen Begegnungen können hier mit einer Ausnahme (z.B. A3/B3/F3) nicht mehr verändert werden, da diese bereits in der Turnierstruktur über Platzhalter festgelegt wurden.





## Ergebnisse/Tabelle

Das Modul Ergebnisse/Tabelle bietet die Möglichkeit Spielergebnisse für die einzelnen Runden/Gruppen einzutragen, wobei hier zwischen der Eingabe von Ergebnissen für die reguläre Spielzeit, der Verlängerung un evtl. Elfmeterschießen unterschieden werden kann. Weiterhin können die Tabellen evtl. Vor- und/oder Zwischenrunden ausgegeben werden.

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ▣ Bearbeiten
  - Ändern
  - Speichern
  - Löschen
  - Alle Ergebnisse löschen
  - Tore...
  - Verwarnungen...
  - Spielergebnisse...
- ▣ Suchen
- ▣ Ausgabe
- ▣ Optionen

Der Bildschirmaufbau ähnelt sehr stark dem in der Spielplanverwaltung. Auch die Bedienung dieses Moduls entspricht in vielen Punkten denen der Spielplanverwaltung. Die Mannschaften der einzelnen Begegnungen können hier mit einer Ausnahme (z.B. A3/B3/F3) nicht mehr verändert werden, da diese bereits in der Turnierstruktur über Platzhalter festgelegt wurde

## ▣ Ergebnis eingeben

Zum Eingeben von Spielergebnissen muß zunächst die entsprechende Runde/Gruppe aktiviert werden. Bewegen Sie anschließend den Farbbalken auf die Begegnung, zu der Sie das Ergebnis eingeben bzw. ändern möchten und wählen Sie dann den Menübefehl *Bearbeiten - Ändern*. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken, die Funktionstaste **F4** drücken oder auf die selektierte Begegnung doppelklicken.

Es können jedoch nur für Begegnungen die Ergebnisse eingegeben werden, wenn die Mannschaftsnamen der jeweiligen Begegnung ermittelt werden konnten. Im Normalfall werden die Mannschaftsnamen anhand von Ergebnissen aus den vorhergehenden Runden ermittelt. Ein Sonderfall stellt allerdings z.B. folgender Platzhalter dar: A3/B3/F3

Im unteren Bildschirmbereich ist nun der Ändern-Dialog aktiviert. Der Cursor wird anschließend in das Eingabefeld für das Ergebnis in der regulären Spielzeit plaziert.

Ergebnis der regulären Spielzeit


Spielstand nach einer evtl. Verlängerung

Endergebnis nach einem evtl. Elfmeterschießen

Besonderheiten

Die Ergebniseingabe kann max. 2-stellig vorgenommen werden, d.h. es ist maximal ein Ergebnis von 99:99 möglich, was in der Sportart Fußball jedoch nicht vorkommen kann. Nach Beenden der Eingabe wird das Ergebnis dann autom. formatiert, d.h. unnötige Vornullen werden entfernt. Zur Erleichterung der Eingabe kann anstelle des Doppelpunktes auch ein Punkt oder ein Komma eingegeben werden (hilfreich, wenn das Ergebnis über den abgesetzten Zahlenblock auf der Tastatur eingetragen wird). Der Punkt bzw. das Komma wird beim Verlassen des Eingabefeldes dann automatisch durch einen Doppelpunkt ersetzt.

Haben Sie alle notwendigen Eingaben bzw. Änderungen durchgeführt, werden die Ergebnis-Eingaben durch Drücken der Funktionstaste **F2** gespeichert. Sollen etwaige Änderungen jedoch wieder verworfen werden, so drücken Sie einfach **ESC**.

Wird der Farbbalken auf eine Begegnung mit einem solchen Platzhalter bewegt, so erscheint im Änderndialog hinter diesem Platzhalter der bekannte Floskelknopf . Das das Programm in diesem Fall nicht selbst entscheiden, welche Mannschaft sich für diese Runde qualifizieren konnte, müssen Sie die Mannschaft manuell bestimmen. Klicken Sie hierzu auf den Floskelknopf, um eine Übersicht über die möglichen Mannschaften zu erhalten. Wählen Sie jetzt die richtige Mannschaft aus der Liste aus und übernehmen Sie diese durch Klicken auf den **OK**-Knopf in den Spielplan.

Beachten Sie jedoch, daß die Mannschaften nur dann ermittelt werden können, wenn alle notwendigen Ergebnisse der vorhergehenden Runde vorliegen, d.h. die Tabelle der Vorrunde vollständig berechnet werden kann.

Geben Sie hier den Endstand der Begegnung nach der **regulären Spielzeit** ein.

Konnte nach der regulären Spielzeit kein Sieger festgestellt werden bzw. war eine Verlängerung des Spieles erforderlich, so tragen Sie hier den **Endstand** des Spieles **nach der Verlängerung** ein.

**Beispiel:**

WM'94 · USA, Achtelfinale, Nigeria - Italien 1:2 n.V. (1:1)

Das Spiel endete nach der regulären Spielzeit 1:1 unentschieden. Eine Verlängerung war somit erforderlich, um den Sieger, der sich für das Viertelfinale qualifiziert, ermitteln zu können. In der Verlängerung erzielte nur Italien noch ein Tor. Das Spiel endete somit 1:2 (Endstand nach der Verlängerung).

Konnte selbst nach einer evtl. Verlängerung kein Sieger ermittelt werden bzw. mußte das Spiel durch ein Elfmeterschießen entschieden werden, so tragen Sie hier das **Ergebnis des Elfmeterschießens** ein.

**Beispiel:**

WM'94 · USA, Viertelfinale, Rumänien - Schweden 4:5 n.E. (1:1;2:2)

Das Spiel endete nach der regulären Spielzeit 1:1 unentschieden. Eine Verlängerung war somit erforderlich, um den Sieger, der dann das Halbfinale erreicht, ermitteln zu können. In der Verlängerung erzielte aber jeweils beide Mannschaft noch einen Treffer. Das Spiel endete somit 2:2 n.V. Ein Elfmeterschießen mußte somit für die endgültige Entscheidung sorgen. Das Elfmeterschießen gewannen die Schweden mit 5:4. Das Spiel endete also 4:5 n.E.

Wird ein Spiel nicht ausgetragen, weil z.B. eine Mannschaft nicht antritt oder aber auch disqualifiziert wurde, so tragen Sie das Ergebnis **0:X** bzw. **X:0** ein, je nachdem welche Mannschaft als Sieger festgelegt wird. Diese Mannschaft erhält dann die Punkte für einen Sieg, jedoch keine Tore bzw. qualifiziert sich somit evtl. für die nächste Runde.

Geben Sie in dieses Eingabefeld die Anzahl der Zuschauer ein, die das selektierte Spiel im Stadion gesehen haben. Im Statistik-Modul wird dann die Zuschauerzahl statistisch ausgewertet.



Dieses Listenfenster zeigt alle Begegnungen der aktiven Runde/Gruppe an. Weiterhin sind die Spiel-Nr., das Datum, die Zeit, das Ergebnis und die Zuschauerzahl aufgeführt. Beachten Sie, daß, wenn das Rückspiel aktiviert wurde, alle Daten der Rückrunde angezeigt werden.

Das Ergebnis wird - nicht wie im Ändern-Modus - mit drei getrennten Ergebniseingabe dargestellt, sondern entsprechend formatiert ausgegeben. Folgende Kürzel werden verwendet:

n.V. nach Verlängerung

in Klammern steht dann das Ergebnis nach der regulären Spielzeit

n.E. nach Elfmeterschießen

in Klammern steht dann das Ergebnis nach der regulären Spielzeit und dahinter das Ergebnis nach der Verlängerung

Dieses Auswahlfenster ist nur dann anwählbar, wenn in der aktiven Runde auch ein Rückspiel ausgetragen wird. Sie können dann entscheiden, ob Sie im Listenfenster die Ergebnisse des Hinspiels oder des Rückspiels dargestellt haben möchten. Bei Einstellung *Rückspiel* wird autom. die Heim-Mannschaft zur Gast-Mannschaft und umgekehrt.

### ▣ Ergebnis speichern

Sind die vorliegenden Ergebnisse einer Begegnung eingetragen, so müssen Sie die Daten noch speichern. Sie können hierzu entweder den Menübefehl *Bearbeiten - Speichern* abrufen, die Funktionstaste **F2** drücken oder auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste klicken.

Vor dem Speichern werden die Ergebnisse jedoch auf Korrektheit überprüft, d.h. evtl. Fehleingaben werden Ihnen durch Einblenden eines Hinweises mitgeteilt (z.B. immer dann, wenn das Ergebnis unvollständig eingegeben wurde; statt 0:1 nur 1).

## ▣ Ergebnis löschen

Ein einzelnes Ergebnis kann bei Bedarf auch wieder gelöscht werden. Wählen Sie die Runde, evtl. auch noch die Gruppe aus, und bringen Sie den Farbbalken auf die entsprechende Begegnung. Durch Aufrufen des Menübefehls *Bearbeiten - Löschen*, Klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste oder durch Eingeben des Tastenkürzels **Umsch+F2** wird das Ergebnis der selektierten Begegnung dann gelöscht.

Vor dem Löschvorgang müssen Sie allerdings noch die Sicherheitsabfrage zum Löschen des Ergebnisses bestätigen.

## **Alle Ergebnisse einer Runde löschen**

Die Möglichkeit alle Ergebnisse einer Runde zu löschen, bietet dieser Befehl. Aktivieren Sie zunächst die entsprechende Runde/Gruppe. Wählen Sie dann den Befehl *Bearbeiten - Alle Ergebnisse löschen*. Selbstverständlich werden Sie auch hier durch eine zusätzliche Sicherheitsabfrage vor einem ungewollten Datenverlust bewahrt.



## Verwalten der Torschützen

Zur Eingabe der Torschützen steht ein spezieller Dialog zur Verfügung, der eine einfache und übersichtliche Erfassung ermöglicht. Die Runde, für die die Torschützen eingetragen werden sollen, muß vor dem Aufruf des Eingabedialoges gewählt werden. In den Vorrunden ist auch noch die entsprechende Gruppe zu aktivieren.

Zum Aufruf des Dialoges können Sie den Menübefehl *Bearbeiten - Tore...*, die Kurztaste **Strg+T** oder das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste benutzen. Um die Handhabung beim Eintragen der Torschützen zu vereinfachen, kann - ohne das Dialogfenster verlassen zu müssen - zwischen Hin- und Rückspiel umgeschaltet werden. Ebenso ist die entsprechende Begegnung aus einer Abrufliste heraus schnell wählbar.

Beim ersten Aufruf - wenn noch keine Torschützen eingetragen sind - ist automatisch die **Hinzufügen**-Funktion aktiviert und der Cursor in die Spalte Torfolge plaziert. Geben Sie nun 1:0 oder 0:1 ein, je nachdem welche Mannschaft das erste Tor erzielt hat. Mit **Enter** oder **Tab** gelangen Sie dann in die Spalte, die den Spielernamen aufnimmt.

[Ändern von Torschützen](#)

[Löschen von Torschützen](#)

[Hinzufügen von Torschützen](#)

[Spieler..](#)

[Elfmeter..](#)

In diesem Listenfenster sind alle gespeicherten Torschützen aufgelistet. Klicken Sie auf den einen Eintrag und drücken Sie dann die Taste **F4**, um diesen zu ändern. Zum Hinzufügen von neuen Torschützen drücken Sie die Taste **F3** oder klicken Sie auf den Knopf **Hinzufügen**. Beachten Sie, daß hier nur die Torschützen aufgeführt werden, die während der regulären Spielzeit oder innerhalb einer evtl. Verlängerung ein Tor erzielt haben. Sollte ein Elfmeterschießen erforderlich gewesen sein, so können Sie die Elfmeterschützen über den Knopf **Elfmeter** eingeben bzw. abrufen.

Durch Klicken mit der Maus auf das Listenfenster wird dieses 'aufgeklappt' und Sie können dann die entsprechende Begegnung, für die Sie die Torschützen eingeben bzw. abrufen möchten, auswählen. Die Torschützen können jedoch nur dann eingegeben werden, wenn die Begegnung bereits ausgetragen wurde, d.h. das Ergebnis vorliegt.



In diesem Statusfeld wird das Ergebnis der gewählten Begegnung angezeigt. Wurde die Begegnung erst durch Austragen eines Elfmeterschießens entschieden, so können über den Knopf **Elfmeter** die Elfmeterschützen eingegeben bzw. abgerufen werden, andernfalls ist der Befehl inaktiv, d.h. der Button kann nicht angewählt werden.

Tragen Sie hier die Torfolge ein. Die Reihenfolge der Tore wird beim Hinzufügen bzw. Ändern von Torschützen nicht beachtet, ebenso wenig wird das Listenfenster anhand der eingetragenen Torfolge sortiert. Geben Sie deshalb am besten die Torschützen in der Reihenfolge ein, in der auch die Tore gefallen sind.

In diesem Auswahlfenster sind alle gespeicherten Spieler der beiden betroffenen Mannschaften - alphabetisch - aufgeführt. Durch einen Mausklick auf dieses Feld 'klappt' das Fenster auf und Sie können nun den gewünschten Spieler auswählen.

In dieses Eingabefeld können Sie die Minute, in der das Tor erzielt wurde, eintragen.

Hier können Sie einen beliebigen Text eingeben, der besagt, wie das Tor erzielt wurde. Durch Klicken mit der Maus auf den Pfeil am rechten Ende wird ein Auswahlfenster geöffnet, welches bereits verschiedene 'Tor-Entstehungs-Texte' enthält. Sie können nun den richtigen Eintrag auswählen oder, wenn dieser nicht vorhanden ist, selbst einen Text eingeben. Ihre Eingabe wird dann automatisch in die Liste eingefügt, so daß Sie zu einem späteren Zeitpunkt auf diesen wieder zugreifen können. Möchten Sie einen Eintrag aus der Liste löschen, so wählen Sie diesen zunächst aus und drücken dann die Taste **Entf**.

Klicken Sie auf den Knopf **Speichern** oder drücken Sie die Funktionstaste **F2**, wenn Sie geänderte oder neueingegebene Daten speichern möchten.



Wählen Sie zunächst den zu ändernden den Eintrag aus der Liste aus - entweder per Mausclick oder durch Bewegen des Farbbalkens mittels der Cursortasten. Klicken Sie anschließend in das Eingabefeld (unterhalb des Listenfensters), welches Sie bearbeiten möchten oder drücken Sie die **F4**-Taste. Sind alle notwendigen Änderungen durchgeführt können Sie entweder auf den Knopf **Speichern** klicken oder einfach die Kurztaste **F2** drücken. Die Änderungen werden dann im Listenfenster aktualisiert.

Markieren Sie im Listenfenster den Eintrag, den Sie löschen möchten, indem Sie entweder auf diesen klicken oder den Farbbalken mittels der Cursortasten auf diesen bewegen. Klicken Sie anschließend auf den Knopf **Löschen**. Beachten Sie, daß vor dem Löschvorgang **keine** Sicherheitsabfrage erfolgt. Der Eintrag wird gelöscht und das Listenfenster aktualisiert.



Um der gewählten Begegnung einen neuen Torschützen hinzuzufügen, wählen Sie den Knopf **Hinzufügen** oder drücken Sie die Funktionstaste **F3**. Der Eingabecursor wird in das erste Feld (Torfolge) gesetzt, so daß Sie sofort mit der Eingabe beginnen können. Haben Sie alle notwendigen Eingabe gemacht, so speichern Sie den Torschützen entweder durch Drücken der Taste **F2** oder durch Klicken auf den Knopf **Speichern**.

Ist ein Torschütze in der Spielerdatei noch nicht gespeichert, so klicken Sie auf den Knopf **Spieler**. Hier können Sie bequem einen neuen Spieler in die Spielerdatei aufnehmen, ohne das Modul Spielerverwaltung aufrufen zu müssen.

Konnte die gewählte Begegnung erst nach Austragen eines Elfmeterschießens entschieden werden, so klicken Sie auf den Knopf **Elfmeter**, um den Erfolg/Mißerfolg der einzelnen Elfmeterschützen der betroffenen Mannschaften zu verwalten. Hierbei werden alle Spieler, die ihren Elfer verwandeln konnten mit einem grünen Häckchen  versehen. Spieler, die hingegen verschossen haben werden mit einem roten Minus  gekennzeichnet.

Der Knopf **Beenden** bewirkt das Schließen des Dialogfensters.



## Elfmeterschützen verwalten

Konnte eine Begegnung erst durch Austragen eines Elfmeterschießens entschieden werden, so wählen Sie im Dialogfenster *Torschützen* den Knopf **Elfmeter...**, um den Erfolg der einzelnen Elfmeterschützen zu verwalten.

### Hinzufügen

Über diesen Befehl wird ein neuer Elfmeterschütze der Liste hinzugefügt. Konnte der Spieler seinen Elfmeter verwandeln, so wird dies mit einem grünen Häkchen  dargestellt. War der Spieler hingegen nicht erfolgreich, d.h. er verschoß seinen Elfer, so wird mit einem roten Minus

- gekennzeichnet. Per Doppelklick auf den entsprechenden Spieler kann zwischen Erfolgreich verwandelt und verschoßen hin- und hergeschaltet werden.

### Löschen

Wurde der falsche Spieler ausgewählt, so kann durch Ausführen dieses Befehls der markierte Spieler wieder aus der Liste entfernt werden.

Sind alle Eingaben vorgenommen worden, so wählen Sie den Knopf **OK**, um die Angaben zu speichern.



## Verwalten der Verwarnungen

Zur Verwaltung der - während eines Spieles ausgesprochenen Verwarnungen - stellt ein geeigneter Dialog die notwendigen Hilfsmittel zur Verfügung. Wählen Sie hierzu zunächst die Runde/Gruppe, die gewünschte Begegnung und dann den Menüpunkt *Bearbeiten - Verwarnungen*. Alternativ können Sie auch auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife klicken oder einfach die Tastenkombination **Strg+V** eingeben.

Die Bedienung entspricht weitestgehend der zur Verwaltung der Torschützen.

Beim ersten Aufruf - wenn noch keine Verwarnungen eingetragen sind - ist automatisch die **Hinzufügen**-Funktion aktiviert und der Cursor in die Spalte *Karte* plaziert. Wählen Sie nun die entsprechende Verwarnung (gelb, gelb/rot oder rot) aus der Liste aus. Mit **Enter** oder **Tab** gelangen Sie dann in die Spalte, die den Spielernamen aufnimmt.

[Ändern von Verwarnungen](#)

[Löschen von Verwarnungen](#)

[Hinzufügen von Verwarnungen](#)

[Spieler...](#)

In diesem Listenfenster sind alle Spieler aufgelistet, denen eine Verwarnungen zugeordnet wurde. Klicken Sie auf den einen Eintrag und drücken Sie dann die Taste **F4**, um diesen zu ändern. Zum Hinzufügen von neuen Verwarnungen drücken Sie die Taste **F3** oder klicken Sie auf den Knopf **Hinzufügen**.

Durch Klicken mit der Maus auf das Listenfenster wird dieses 'aufgeklappt' und Sie können dann die entsprechende Begegnung, für die Sie die Verwarnungen eingeben bzw. abrufen möchten, auswählen. Den Spieler können jedoch nur dann Verwarnungen zugeordnet werden, wenn die Begegnung bereits ausgetragen wurde, d.h. das Ergebnis vorliegt.



In diesem Statusfeld wird das Ergebnis der gewählten Begegnung angezeigt.

Wählen Sie auf diesem 'aufklappbaren' Auswahlfenster die Verwarnung, die der Spieler während des Spieles erhielt;

- gelbe,
- gelbrote oder
- rote Karte.

In dieses Eingabefeld können Sie die Minute, in der der Spieler die Verwarnung erhielt, eintragen.

Hier können Sie einen beliebigen Text eingeben, der Auskunft über den Grund der ausgesprochenen Verwarnung gibt. Durch Klicken mit der Maus auf den Pfeil am rechten Ende wird ein Auswahlfenster geöffnet, welches bereits verschiedene Verwarnungsgründe enthält. Sie können nun den richtigen Eintrag auswählen oder, wenn dieser nicht vorhanden ist, selbst einen Text eingeben. Ihre Eingabe wird dann automatisch in die Liste eingefügt, so daß Sie zu einem späteren Zeitpunkt auf diesen wieder zugreifen können. Möchten Sie einen Eintrag aus der Liste löschen, so wählen Sie diesen zunächst aus und drücken dann die Taste **Entf**.

Wählen Sie zunächst den entsprechenden Spieler aus dem Listenfenster aus und klicken Sie dann auf das zu ändernde Eingabefeld oder drücken Sie einfach die Taste **F4**. Jetzt ist der Ändern-Modus aktiviert und Sie können die gewünschten Änderungen vornehmen. Haben Sie alle notwendigen Änderungen gemacht, klicken Sie entweder auf den Knopf **Speichern** oder drücken Sie die Taste **F2**. Die Änderungen werden dann im Listenfenster aktualisiert.

Möchten Sie einen verwarnten Spieler aus der Liste entfernen, so markieren Sie diesen und klicken dann auf den Knopf **Löschen**. Beachten Sie, daß vor dem Löschen **keine** zusätzliche Sicherheitsabfrage erfolgt.

Klicken Sie auf den Knopf **Hinzufügen** oder drücken Sie die Taste **F3**, wenn Sie einen Spieler mit einer Verwarnungen versehen möchten. Der Ändern-Modus wird aktiviert und der Cursor in das erste Eingabefeld plaziert, so daß Sie sofort mit der Eingabe beginnen können. Sind alle notwendigen Eingaben gemacht, drücken Sie die **F2**-Taste oder klicken Sie auf den Knopf **Speichern**, um ihre Eingaben in das Listenfenster zu übernehmen.

Ist ein in der Begegnung verwarnter Spieler in der Spielerdatei noch nicht gespeichert, so klicken Sie auf den Knopf **Spieler**. Hier können Sie bequem einen neuen Spieler in die Spielerdatei aufnehmen, ohne das Modul Spielerverwaltung aufrufen zu müssen.





## Spielereinsätze verwalten

Für die Statistiker oder jene, die einfach alles perfekt verwalten möchten, bietet der Menüpunkt *Bearbeiten - Spielereinsätze* die Möglichkeit den Einsatz der Spieler bei den einzelnen Turnierspielen exakt mitzuführen. Der Aufruf kann über das Menü, der Tastenkombination **Strg+E**, oder durch Klicken auf das entsprechende Symbol in der Funktionswerkzeugleiste, erfolgen.

Das anschließend eingeblendete Dialogfenster zeigt alle gespeicherten Spieler der beiden Mannschaften der aktuellen Begegnung. Um einen Spieler, der bei diesem Spiel zum Einsatz gekommen ist, zu kennzeichnen, muß dieser zunächst mit dem Farbbalken selektiert werden. Wird nun die **Leertaste** oder **Enter** gedrückt, so wird der Spieler mit einem grünen Häkchen  gekennzeichnet; ein Doppelklick mit der Maus auf den jeweiligen Spieler bewirkt dasselbe.

Wurde ein Spieler versehentlich gekennzeichnet, so wird die Kennung durch ein nochmaliges Doppelklicken wieder entfernt.

[Spieler ändern](#)

[Hinzufügen](#)

In diesem Listenfenster sind alle gespeicherten Spieler der jeweiligen Mannschaft aufgeführt. Ein grünes Häkchen  zeigt an, daß der Spieler in der eingestellten Begegnung zum Einsatz gekommen ist. Per Doppelklick mit der Maus kann der Status gespielt/nicht gespielt geändert werden. Ist ein Spieler in der Liste nicht aufgeführt, so kann dieser über den Knopf **Hinzufügen** in die Spielerdatei gespeichert werden.

Durch Klicken mit der Maus auf das Listenfenster wird dieses 'aufgeklappt' und Sie können dann die entsprechende Begegnung, für die Sie die Spielereinsätze eingeben bzw. abrufen möchten, auswählen.

Dieses Statusfeld zeigt Ihnen jederzeit die Anzahl der selektierten Spieler an. Selektierte Spieler bedeutet in diesem Fall alle Spieler die mit einem grüne Häckchen  (gespielt) gekennzeichnet sind.

Klicken Sie auf den Knopf **Spieler ändern...**, wenn Sie die Spielerdaten (Name, Verein, TrikotNr., Position, Alter, Länderspiele, Länderspieltore) des gerade selektierten Spielers ändern bzw. ergänzen möchten.

Ist ein Spieler, der eingesetzt wurde, in der Spielerdatei nicht gespeichert, so kann durch Klicken auf den Knopf **Hinzufügen...** dieser Spieler der aktuellen Spielerdatei hinzugefügt werden, ohne daß das Modul Spielerverwaltung aufgerufen werden muß.

Klicken Sie auf den Knopf OK, wenn Sie das Dialogfenster schließen und die aktuellen Daten speichern wollen.

## ▣ **Ergebnisse/Tabelle**

Das Modul Ergebnisse/Tabelle bietet die Möglichkeit Spielergebnisse für die einzelnen Runden/Gruppen einzutragen, wobei hier zwischen der Eingabe von Ergebnissen für die reguläre Spielzeit, der Verlängerung un evtl. Elfmeterschießen unterschieden werden kann. Weiterhin können die Tabellen evtl. Vor- und/oder Zwischenrunden ausgegeben werden.

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

▣ Bearbeiten

▣ Suchen

Spiel-Nr.

Paarung

Weitersuchen

▣ Ausgabe

▣ Optionen

Der Bildschirmaufbau ähnelt sehr stark dem in der Spielplanverwaltung. Auch die Bedienung dieses Moduls entspricht in vielen Punkten denen der Spielplanverwaltung. Die Mannschaften der einzelnen Begegnungen können hier mit einer Ausnahme (z.B. A3/B3/F3) nicht mehr verändert werden, da diese bereits in der Turnierstruktur über Platzhalter festgelegt wurde



## ⇒ **Ergebnisse/Tabelle**

Das Modul Ergebnisse/Tabelle bietet die Möglichkeit Spielergebnisse für die einzelnen Runden/Gruppen einzutragen, wobei hier zwischen der Eingabe von Ergebnissen für die reguläre Spielzeit, der Verlängerung un evtl. Elfmeterschießen unterschieden werden kann. Weiterhin können die Tabellen evtl. Vor- und/oder Zwischenrunden ausgegeben werden.

**Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

- ⇒ Bearbeiten
- ⇒ Suchen
- ⇒ Ausgabe
  - Tabelle
  - Ergebnisse
  - Spielstatistik
- ⇒ Optionen

Der Bildschirmaufbau ähnelt sehr stark dem in der Spielplanverwaltung. Auch die Bedienung dieses Moduls entspricht in vielen Punkten denen der Spielplanverwaltung. Die Mannschaften der einzelnen Begegnungen können hier mit einer Ausnahme (z.B. A3/B3/F3) nicht mehr verändert werden, da diese bereits in der Turnierstruktur über Platzhalter festgelegt wurde

## ▣ **Tabellenstand ausgeben**

Der Tabellenstand ist über das Menü Ausgabe - Tabelle, der Funktionstaste F8 oder dem entsprechenden Symbol in der Funktionswerkzeugleiste jederzeit für die Vor- und Zwischenrund(n) abrufbar. Die Ausgabe erfolgt hier immer nur auf den Bildschirm.

Für manuelle Korrekturen kann über den Knopf **Ändern** ein Eingabedialog aufgerufen werden. Wählen Sie zunächst die Runde und Gruppe und selektieren Sie dann die Mannschaft mit dem Farbbalken. Wurde die Tabelle über die manuelle Korrektur berichtigt, so wird immer der Hinweis **Tabelle wurde manuell erstellt** eingeblendet.

Soll die Tabelle neu berechnet werden, weil sich z.B. ein bereits eingetragenes Ergebnis geändert hat, so klicken Sie auf den Knopf **Neu berechnen...** . Eine vorher durchgeführte manuelle Korrektur wird hierbei rückgängig gemacht.

## **Tabelleneintrag ändern**

Eine manuelle Korrektur der Tabelle ist immer nur dann notwendig, wenn der Tabellenplatz einer Mannschaft z.B. durch ein Los entschieden wurde. Dies kann dann vorkommen, wenn zwei Mannschaften punkt- und torgleich sind und der direkte Vergleich ebenfalls unentschieden endet. Entweder wird dann per Los entschieden oder ein Entscheidungsspiel ausgetragen. Da das Programm kein zusätzliches Entscheidungsspiel verwalten kann, muß die Tabelle von Ihnen manuell geändert werden. Eine weitere Anwendungsmöglichkeit ist z.B. das Erstellen der Tabelle, wenn einige oder alle Vorrundenergebnisse nicht bekannt sind, sie jedoch wissen in welcher Reihenfolge die Mannschaften in der Tabelle aufgeführt sind.

### **Es gibt zwei Möglichkeiten die Tabelle manuell zu ändern...**

- Tabellenplatz ändern

Wird der Tabellenplatz einer Mannschaft geändert, so wird die Tabelle anschließend nicht nach Toren und Punkten sortiert, sondern anhand der eingetragenen Tabellenplätze. Dies ist z.B. dann notwendig, wenn - wie bereits oben erwähnt - sich der Tabellenplatz einer Mannschaft per Los oder Entscheidungsspiel ändert.

- Tore, Punkte ändern

Wird entweder das Tor- oder das Punkteverhältnis geändert, der Tabellenplatz jedoch nicht, so wird die Tabelle anhand der geänderten Daten neu sortiert und anschließend ausgegeben.

### **Sortierkriterien...**

Bei der Sortierung der Tabelle wird folgende Reihenfolge eingehalten:

1. Anzahl Pluspunkte
2. Differenz aus Plus- und Minuspunkte
3. Anzahl erzielter Tore
4. Tordifferenz
5. Direkter Vergleich

## ▣ **Ergebnisse drucken**

Für die Ausgabe der Turnierergebnisse auf den Drucker stellt das Programm hier eine geeignete Funktion zur Verfügung. Der Aufruf wird über das Menü *Ausgabe - Ergebnisse*, der Funktionstaste **F5** oder durch Klicken auf das entsprechenden Bildsymbol in der Funktionswerkzeugleiste vorgenommen.

Der erste Druckdialog erlaubt die Auswahl zwischen der Ausgabe aller oder nur einer bestimmten Mannschaft. Weiterhin lege Sie hier fest, für welche der durchgeführten Runden die Druckausgabe erfolgen soll. Klicken Sie einfach alle gewünschten Felder an. Über den Knopf **Weiter** schalten Sie auf das zweite Dialogfenster um. Bei Bedarf kann auch von hier aus wieder auf den ersten Dialog mit dem Knopf **Zurück** zurückgeschaltet werden.

Welche Informationen der Ausdruck letztendlich vermitteln soll, können Sie selbst durch An- und Abwählen der vorgegebenen Punkte bestimmen. Ebenso ist es Ihre Entscheidung, nach welchem Kriterium die Sortierung der Ausgabe erfolgt. Hierzu stehen über eine Auswahlliste verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung.

Sind die Einstellungen vorgenommen, so kann die Druckaufbereitung erfolgen. Den Startbefehl hierzu geben Sie, indem Sie den Knopf **Fertig** anklicken. Die Vorschau zeigt zunächst die Ausgabe am Bildschirm.

### **Siehe auch**

[Das Druck-Vorschaufenster](#)



## **Spielstatistik**

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.

Nach dem Anwählen der Runde/Gruppe bestimmen Sie mit dem Farbbalken die gewünschte Begegnung, um dann den Befehl über das Menü *Ausgabe - Spielstatistik* oder durch Klicken auf das entsprechende Bildsymbol in der Funktionswerkzeuggestreife zu geben. Als Sortierkriterien für die Ausgabe der Spieler der betroffenen Mannschaften stehen die beiden Möglichkeiten, alphabetisch oder nach Trikot-Nr. zur Auswahl.

## ▣ **Ergebnisse/Tabelle**

Das Modul Ergebnisse/Tabelle bietet die Möglichkeit Spielergebnisse für die einzelnen Runden/Gruppen einzutragen, wobei hier zwischen der Eingabe von Ergebnissen für die reguläre Spielzeit, der Verlängerung un evtl. Elfmeterschießen unterschieden werden kann. Weiterhin können die Tabellen evtl. Vor- und/oder Zwischenrunden ausgegeben werden.

### **Die einzelnen Befehle und Funktionen verbergen sich hinter folgenden Menü's:**

▣ Bearbeiten

▣ Suchen

▣ Ausgabe

▣ Optionen

Punktewertung

Turnierverlauf neu berechnen

Einstellungen

Der Bildschirmaufbau ähnelt sehr stark dem in der Spielplanverwaltung. Auch die Bedienung dieses Moduls entspricht in vielen Punkten denen der Spielplanverwaltung. Die Mannschaften der einzelnen Begegnungen können hier mit einer Ausnahme (z.B. A3/B3/F3) nicht mehr verändert werden, da diese bereits in der Turnierstruktur über Platzhalter festgelegt wurde

## **Punktewertung**

Eine flexible Punktewertung erlaubt die Anpassung an die jeweiligen Turniervorgaben. Auch ist das Programm offen für etwaige Änderungen der Turnierregeln.

Es können die Punkte für einen Sieg und für ein Unentschieden eingegeben werden. Sollte nur die positiven Punkte ausgewertet werden, so markieren Sie diese Option.

Die Standardvorgaben sind:

Anzahl Punkte für

Sieg: **3**

Unentschieden: **1**

nur positive Punkte ausgeben: **ja**

## **Turnierverlauf neu berechnen**

Soll der Turnierverlauf neu berechnet werden, so wählen Sie den Befehl *Optionen - Turnierverlauf neu berechnen*.

Ab welcher Runde die Neuberechnung durchgeführt wird, bestimmen Sie, indem Sie in der verfügbaren Rundenliste die entsprechende Runde selektieren.

Nach Bestätigung mit **OK** werden dann alle Mannschaften, die sich für die nächste Runde qualifizieren, neu ermittelt.



Wählen Sie hier die Runde, ab der der Turnierverlauf neu berechnet werden soll. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit **OK**. Anschließend werden alle Mannschaften, die sich jeweils für die nächste Runde qualifizieren, anhand der eingetragenen Ergebnissen neu ermittelt.

## **Einstellungen in der Tabellenverwaltung**

Wählen Sie den Befehl *Optionen - Einstellungen*, wenn Sie eine oder mehrere der folgenden Einstellungen für das aktuelle Turnier ändern möchten.

### **Registerkarte Allgemein**

Sieger einer Begegnung in Fettdruck hervorheben

Farbe

Diese Einstellung bei Ausdrucken beibehalten

### **Registerkarte Statistik**

Turniereinsätze autom. mitführen


Länderspiele autom. mitführen

Erzielte Tore autom. mitführen

Länderspieltore autom. mitführen

Verwarnungen autom. mitführen

Markieren Sie diese Einstellung, wenn der Sieger einer Begegnung in Fettdruck hervorgehoben werden soll. Dies ist insofern dann nützlich, wenn der Sieger erst nach Austragung eines Rückspiels ermittelt werden kann. ro-TURNIER ermittelt dann den Sieger anhand der Ergebnisse aus Hin- **und** Rückspiel. Liegt für das Rückspiel noch kein Ergebnis vor, so wird keine der betroffenen Mannschaften als Sieger gekennzeichnet.

Möchten Sie, daß der Sieger einer Begegnung in Fettdruck und einer bestimmten Farbe hervorgehoben wird, so markieren Sie diese Einstellung. Sie können dann über den Knopf  die gewünschte Farbe auswählen. Beachten Sie, daß diese Einstellung nur dann geändert werden kann, wenn die Einstellung für Fettdruck markiert ist.

Sollen die Einstellungen für Hervorhebung des Siegers einer Begegnung auch beim Ausdrucken der Ergebnislisten beibehalten werden, so markieren Sie diese Einstellung. Die Ergebnisliste kann über das Menü *Ausgabe - Ergebnisse* ausgegeben werden.

Markieren Sie diese Einstellung, wenn beim Verwalten der Spielereinsätze (Menü *Bearbeiten - Spieleinsätze*) das Feld für die Turniereinsätze in der Spielerverwaltung automatisch aktualisiert werden soll, d.h. immer wenn Sie einen Spieler den Status 'gespielt' zuordnen, wird die Anzahl der Spieleinsätze im aktuellen Turnier autom. mitgeführt.

Diese Einstellung kann nur dann verändert werden, wenn die Einstellung *Turniereinsätze autom. mitführen* markiert ist. Sie ermöglicht das autom. Mitführen der Angabe zu der Anzahl der Länderspiele, d.h. immer wenn Sie einen Spieler den Status 'gespielt' zuordnen, wird die Anzahl der Länderspiele, die der Spieler absolviert hat, autom. aktualisiert.

Markieren Sie diese Einstellung, wenn das Feld *erzielte Tore* in der Spielerdatei autom. mitgeführt werden soll, d.h. immer wenn Sie einen Spieler als Torschützen eingeben, wird das Feld für die Anzahl der in diesem Turnier erzielten Tore autom. aktualisiert.

**Hinweis:**

Die Torschützenliste kann nur dann korrekt ermittelt werden, wenn die erzielten Tore der einzelnen Spieler in der Spielerdatei auch gespeichert sind.



Möchten Sie, daß auch die Anzahl der Länderspieltore autom. mitgeführt werden soll, so markieren Sie diese Einstellung. Immer wenn Sie einen Spieler als Torschützen eingeben, wird dann das Feld für die Anzahl der erzielten Länderspieltore autom. aktualisiert. Diese Einstellung kann jedoch nur dann geändert werden, wenn die Einstellung *Erzielte Tore autom. mitführen* markiert ist.

Markieren Sie diese Einstellung, wenn die Felder für die Anzahl der Verwarnungen in der Spielerdatei autom. mitgeführt werden sollen, d.h. immer wenn Sie einem Spieler eine Verwarnung zuordnen (gelb, gelb/rot, rot) wird das entsprechende Feld in der Spielerdatei autom. aktualisiert.

**Hinweis:**

Die Verwarnungsstatistik kann nur dann korrekt ermittelt werden, wenn die Anzahl der Verwarnungen der einzelnen Spieler in der Spielerdatei auch gespeichert sind.



## Statistiken

Angefangen von der Gesamt-Turnierstatistik über die Torschützenliste bis hin zur grafischen Auswertung des Turnier-Verlaufs sind hier alle relevanten Statistikausgaben vorhanden. Lassen Sie sich nicht von dem 'leeren Bildschirm' täuschen. Unter den einzelnen Menüpunkten verbergen sich eine Menge verschiedener Auswertungen in reiner Tabellenform oder als ansprechende Grafiken.

[Allgemein](#)

[Ergebnis](#)

[Tore](#)

[Verwarnungen](#)

[Zuschauer](#)

[Spieler](#)



## **Allgemeine Statistiken**

Allgemeine, auf das gesamte Turnier bezogene Statistiken sind unter diesem Menüpunkt zusammengefaßt.

[Turnierstatistik](#)

[Turnierverlauf](#)

[Erfolgsbilanz](#)

[Ewige Tabelle](#)

[Turnierabschluß durchführen](#)

[Grafiken farbig drucken](#)



## Turnierstatistik

Einen Gesamtüberblick über die wichtigsten und interessantesten statistischen Auswertungen eines Turniers erhalten Sie über die Turnierstatistik. Im linken oberen Fenster werden alle in den einzelnen Runden erzielten Tore und der Schnitt/Spiel in einer Übersicht ausgegeben. Darunter erfahren Sie die erreichten Sieger, untergliedert nach der regulären Spielzeit, der Verlängerung und nach dem Elfmeterschießen. Eine Auflistung der in diesem Turnier ausgesprochenen Verwarnungen und den den daraus ermittelten Schnitt/Spiel können Sie im rechten oberen Bereich sehen. Unterhalb der Verwarnungsübersicht finden Sie eine Altersstatistik mit dem jüngsten und ältesten Spieler, sowie das Durchschnittsalter aller Mannschaften.

Über den Knopf **Hardcopy** kann der Bildschirminhalt auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.



## Turnierverlauf

Sind Sie daran interessiert, den Turnierverlauf von der ersten Begegnung bis zum Endspiel in einer grafischen Übersicht sehen bzw. verfolgen zu können, so kann Ihnen *ro-TURNIER* mit dieser Ausgabe weiterhelfen.

Die Sieger der jeweiligen Paarungen werden hier in grüner Schrift angezeigt, während die Verlierer in grauer Schrift dargestellt werden. Können in den Vor- und Zwischenrunden nicht alle Mannschaften gleichzeitig am Bildschirm dargestellt werden, so bietet der senkrechte Rollbalken die Möglichkeit sich den gewünschten Ausschnitt in den sichtbaren Bereich zu schieben. Das gleiche gilt für den Verlauf in Richtung Endspiel. Hier kann über den am unteren Bildschirmrand befindlichen waagerechten Rollbalken die Verschiebung vorgenommen werden.

Um die grafische Darstellung des Turnierverlaufs zu beenden kann entweder die **ESC**-Taste gedrückt oder der Schließenknopf mit der Maus angeklickt werden.

Das Siegerpodest mit den ersten drei Plätzen erhalten Sie, wenn Sie **Enter** oder die **Leertaste** drücken bzw. den beim Endspiel eingeblendeten Knopf **Grafik** anklicken. Hier werden dann die ersten drei Plätze mit den Mannschaftsnamen und den Flaggen/Wappen angezeigt. Zum Schließen dieses Fensters drücken Sie einfach die **ESC**-Taste oder klicken mit der Maus auf das Schließensymbol.

## Erfolgsbilanz

Die Erfolgsbilanz basiert auf der Teilnahme, sowie den ersten vier Plazierungen einer Turniergruppe, die durch einen Turnierabschluß automatisch aktualisiert wird.

Nach Anwahl des Menübefehls *Allgemein - Erfolgsbilanz* erhalten Sie eine Übersicht über alle Mannschaften, die an diesem Turnier mindestens einmal teilgenommen haben. Weiterhin wird die Anzahl der Plazierungen von Platz 1 - Platz 4 ausgegeben. Die Sortierung der Übersicht erfolgt nach den Plazierungen und nicht etwa nach der Anzahl der Teilnahmen.

### Die Bewertung...

1. Platz	6 Punkte
2. Platz	4 Punkte
3. Platz	2 Punkte
4. Platz	1 Punkt

Bei gleicher Bewertungszahl wird noch die Anzahl der Turnierteilnahmen berücksichtigt.

Zur manuellen Anpassung oder zur Vervollständigung der statistischen Werte bei zurückliegenden Turnieren, die noch nicht mit *ro-TURNIER* verwaltet worden sind, können die Daten auch nachträglich hinzugefügt, geändert oder gelöscht werden. Hierzu ist einfach die entsprechende Mannschaft zu selektieren und die Funktion über die am unteren Rand befindlichen Funktionsknöpfe abzurufen.

## Ewige Tabelle

Bei konsequenter Erfassung der Ergebnisse aller Turniere einer Turniergruppe bietet dieser Befehl den Abruf einer sogenannten ewigen Tabelle, welche über die Funktion [Turnierabschluß](#) automatisch aktualisiert wird.

Zum Ändern und manuellen Anpassen der Tabelle stehen auch hier verschiedene Befehle zur Verfügung, die über die jeweiligen Funktionsknöpfe am unteren Fensterrand angewählt werden können. Wählen Sie hierzu zunächst die Mannschaft, bei der eine Änderung vorgenommen werden soll, und dann den Knopf **Ändern**.

Ebenso lassen sich Mannschaften, die in der ewigen Tabelle nicht aufgeführt sind, über den Knopf **Hinzufügen** nachträglich hinzufügen.

Über den **Drucken**-Knopf kann die ewige Tabelle auch auf einen angeschlossenen Drucker ausgegeben werden, wobei auch hier das Ergebnis des Ausdruckes zuerst in einer zoombaren Seitenvorschau angezeigt wird.



## Turnierabschluß durchführen

Nachdem alle Spiele eines Turniers ausgetragen und die Turniersieger ermittelt sind, kann über das Menü *Allgemein* ein Turnierabschluß durchgeführt werden. Sinn eines Turnierabschlusses ist das Aktualisieren der Erfolgsbilanz und der ewigen Tabelle. Alle an diesem Turnier teilgenommenen Mannschaften werden in die Erfolgsbilanz gespeichert und die erreichten Sieger, Unentschieden, Niederlagen, Tore und Punkte in der ewigen Tabelle vermerkt.

Die vom Programm ermittelten ersten vier Turniersieger werden als Vorschlag automatisch vorgegeben. Für den Fall, daß dies jedoch nicht die tatsächlichen Gewinner sind (könnte bei den Plätzen 3 und 4 am ehesten einmal vorkommen), besteht die Möglichkeit durch manuelles Eingreifen die richtigen Mannschaften zu wählen. Wird nun der **OK**-Knopf angeklickt, wird der Turnierabschluß durchgeführt und die entsprechenden Daten in die Erfolgsbilanz und in die ewige Tabelle übertragen. Wurde für das aktuelle Turnier bereits ein Turnierabschluß durchgeführt, so erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis, mit der Möglichkeit dennoch noch einmal einen Turnierabschluß durchzuführen. Beachten Sie aber, daß ein mehrmaliger Turnierabschluß die Erfolgsbilanz bzw. die ewige Tabelle verfälscht.

## **Grafiken farbig drucken**

Hier können Sie wählen, ob die grafischen Auswertungen farbig oder schwarz-weiß mit bestimmten Füllmustern ausgedruckt werden sollen. Der Befehl funktioniert wie ein Schalter, den man ein- und ausschalten kann. Ist die Einstellung *Grafiken farbig drucken* aktiv, so wird dies durch ein Häkchen vor dem Menüpunkt gekennzeichnet.



## **Ergebnisstatistiken**

Hier finden Sie Statistikausgaben, die Sie über die Häufigkeit bzw. Höhe der einzelnen Ergebnissen informieren.

[Höchster Sieg/Niederlage](#)

[Ergebnishäufigkeit](#)

## Höchster Sieg/Niederlage

Wollten Sie schon immer gerne einmal am Ende eines Turnieres 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.

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.

## **Ergebnishäufigkeit**

Wie oft wurde im Verlaufe des Turniers 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.

### **Siehe auch**

[Grafik farbig drucken](#)



## **Tore-Statistiken**

Alle Statistiken, die mit Toren oder Torschützen in Zusammenhang stehen, finden Sie zusammengefaßt unter diesem Menü.

[Alle Torschützen auf einen Blick](#)

[Mehrfachtorschützen](#)

[Schnellstes Tor..](#)

[Torreichste Begegnung](#)

[Mannschaftsschnitt](#)

[Torartstatistik](#)

[Zeit-Statistik](#)

### ▣ **Alle Torschützen auf einen Blick**

Für jeden Turnierteilnehmer (interessierte Zuschauer natürlich eingeschlossen) ist es nicht nur wichtig den Turniersieger 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*.

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.

Weiterhin ist es möglich sich eine Gesamt-Torschützenliste oder eine mannschaftsbezogene Torschützen erstellen zu lassen, d.h. Sie können sich die Torschützen auch von einer bestimmten Mannschaft anzeigen lassen.

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.

## **Mehrfachschützen**

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

Ausgegeben wird der Spielname, die Begegnung, in der der Spieler die Tore erzielt hat, der Endstand der Begegnung und die Anzahl der erzielten Tore.



## **Schnellstes Tor...**

Aufschluß darüber, wann denn innerhalb des Turniers, das schnellste Tor in einer Begegnung erzielt wurde, erhalten Sie über den Menübefehl *Tore - Schnellstes Tor...* .

Es werden alle Begegnungen aufgelistet, in denen mindestens ein Tor gefallen ist. Sortiert wird die Liste anhand der Spielminute, in der erste Tor erzielt wurde. Somit können Sie - wenn Sie an das Ende der Liste springen - auch sehen, in welcher Begegnung das 1:0 am spätesten erzielt worden ist.

In der Übersicht werden neben der Minute und der Begegnung auch die Torfolge (1:0 oder 0:1), der Spieler, der das Tor erzielt hat, und der Endstand der Begegnung ausgegeben.

Selbstverständlich kann die Übersicht auch ausgedruckt werden. Wählen Sie hierzu den Knopf **Drucken**.

## Torreichste Begegnungen

Möchten Sie wissen, in welchen Begegnungen die meisten Tore gefallen sind, so wählen Sie den Menüpunkt *Torreichste Begegnungen* im Menü *Tore*.

Sie erhalten eine Übersicht über alle Begegnungen, in denen mehr als 2 Tore erzielt wurden - sortiert nach der Anzahl der Tore. Für die Ermittlung der torreichsten Begegnungen werden weiterhin nur die reguläre Spielzeit und eine evtl. Verlängerung berücksichtigt. Mußte das Spiel durch Austragen eines Elfmeterschießens entschieden werden, so wird das Ergebnis des Elfmeterschießens nicht berücksichtigt.

Die Übersicht kann auch hier wieder über den Knopf **Drucken** auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.

## **Mannschaftsschnitt**

Aufschluß darüber, wie viele Tore die einzelnen am Turnier teilnehmenden Mannschaft im Schnitt erzielt haben, erhalten Sie über den Menübefehl *Tore - Mannschaftsschnitt*.

Sie erhalten eine Übersicht, in der alle Mannschaften aufgeführt sind, sortiert nach erzielten Toren im Schnitt/Spiel. Weiterhin werden die Anzahl der Spiele, aufgeschlüsselt nach Siegen, Unentschieden und Niederlagen und die Tore, die insgesamt erzielt wurden, ausgegeben.

Durch Klicken auf den Knopf **Drucken** kann auch hier wieder die Übersicht auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.

## Torartstatistik

Eine Übersicht, wie die im Verlaufe des Turniers erzielten Tore zu Stand gekommen sind, erhalten Sie, wenn Sie den Menüpunkt *Torartstatistik* im Menü *Tore* anwählen.

Hierbei kann die Aufschlüsselung der Tore auf das gesamte Turnier oder auf eine ganz bestimmte Mannschaft erfolgen. Im letzteren Fall kann noch festgelegt werden, ob Sie die erzielten Tore oder Tore, die eine Mannschaft 'kassiert' hat ausgegeben haben möchten. Anhand der Statistik ist dann z.B. sichtbar, wo bei den einzelnen Mannschaften die Stärken bzw. Schwächen liegen.

Die Übersicht kann über den Knopf **Grafik** auch als grafische Auswertung dargestellt werden. Ein Klick auf den Knopf **Drucken**, und die Übersicht wird dann auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben.

## **Zeit-Statistik**

Analog zur Ausgabe der Torartstatistik kann über das Menü *Tore - Zeit-Statistik* auch eine Ausgabe erfolgen, die Ihnen Aufschluß darüber gibt, in welcher Minute die meisten bzw. wenigsten oder gar keine Tore erzielt wurden.

Die Übersicht kann auch hier entweder turnier- oder mannschaftsbezogen ausgegeben werden.



## **Verwarnungs-Statistiken**

Auch die negativen Aspekte eines Turniers lassen sich mit *ro-TURNIER* statistisch auswerten. Verwarnungsstatistiken nach einstellbaren Bewertungskriterien, sind unter diesem Menü abrufbar.

[Härtester Spieler](#)

[Härteste Mannschaft](#)

[Fairste Mannschaft](#)

[Unfairste Begegnung](#)

## ☐ **Härtester Spieler**

Die Verwarnungslisten sind entweder für alle oder nur für ganz bestimmte Mannschaften abrufbar. Der für die Ermittlung angewandte Punkteschlüssel kann individuell eingestellt werden. Nach Änderung des Bewertungsschlüssels ist für die Neuberechnung der hierfür vorgesehene Knopf **Berechnen** anzuklicken.

Die Standard-Bewertungsschlüssel...

Wird der Bewertungsschlüssel für die Punktevergabe der einzelnen Verwarnungen nicht geändert, so wird immer folgender Bewertungsschlüssel vorgegeben:

- ☐ gelb            1 Punkt
- ☐ gelb/rot      2 Punkte
- rot            4 Punkte

In der Übersicht werden nicht die Anzahl der Punkte, sondern der Schnitt/Spiel als Sortierkriterium festgelegt. Neben dem Spieler und dem Punkteschnitt/Spiel werden noch die Gesamtpunkte, die Anzahl der Spiele, die Anzahl der Verwarnungen - aufgeschlüsselt nach gelb, gelb/rot und rot - , sowie die Mannschaft, in der Spieler eingesetzt wird, aufgeführt.

Eine grafische Übersicht kann auf Wunsch über den Knopf **Grafik** erstellt werden. Diese wiederum kann dann ausgedruckt oder über die Zwischenablage in andere Anwendungsprogramm eingefügt werden. Der Ausdruck der Liste geschieht über die Seitenvorschau, so daß vor der Ausgabe eine Kontrolle und die Anwendung der vorgesehenen Optionen möglich ist.

## **Härteste Mannschaft**

Analog zu der Ausgabe der Verwarnungsliste für die härtesten Spieler kann über das Menü *Verwarnungen - Härteste Mannschaft* eine Liste erstellt werden, in welcher die unfairsten Mannschaften aufgeführt sind.

Der Bewertungsschlüssel für die Punktervergabe der einzelnen Verwarnungen kann auch hier wieder individuell angepaßt werden.

**Für weitere Informationen siehe**

[Verwarnungsliste der härtesten Spieler](#)



## **Fairste Mannschaft**

Im Gegensatz zu der Ausgabe der Verwarnungsliste für die härtesten Mannschaften kann über das Menü *Verwarnungen - Fairste Mannschaft* eine Übersicht erstellt werden, in welcher die fairsten Mannschaften aufgeführt sind. Dies soll nur eine kleine Hilfe zur Vergabe eines Fairneß-Pokals sein.

Der Bewertungsschlüssel für die Punktevergabe der einzelnen Verwarnungen kann auch hier wieder individuell eingestellt werden.

**Nähere Informationen finden Sie unter**

[Härtester Spieler](#)

[Härteste Mannschafte](#)

## **Unfairste Begegnung**

Möchten Sie wissen, in welcher Begegnung die meisten Verwarnungen ausgesprochen wurden, so wählen Sie den Menübefehl *Verwarnungen - Unfairste Begegnung*.

Es wird eine Liste erstellt, in denen alle bisher ausgetragenen Begegnungen aufgeführt sind. Sortiert wird die Liste anhand der ermittelten Punkte. So ist die Begegnung, in der die meisten Verwarnungen ausgesprochen wurden, an erster Stelle plaziert, die Begegnung mit den wenigsten Verwarnungen hingegen am Ende der Liste.

Der Bewertungsschlüssel für die Punktevergabe der einzelnen Verwarnungen kann auch hier wieder individuell von Ihnen festgelegt werden.

## Zuschauer-Statistik

Die Zuschauerstatistik kann auf einzelnen Mannschaften oder auf das gesamte Turnier bezogen, abgerufen werden.

Die Übersicht zeigt neben der Begegnung und der Zuschauerzahl, auch den Austragungsort und das Endergebnis der Begegnung. Sortiert ist die Liste nach der Höhe der Zuschauer, d.h. die Begegnung, bei der die meisten Zuschauer im Stadion waren, ist als erste in der Liste plaziert.

Weiterhin wird unterhalb des Listenfenster die Gesamt-Zuschauerzahl und der Zuschauerschnitt/Spiel angezeigt.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste wieder in ein Seitenvorschaufenster ausgegeben werden und von dort aus auf den angeschlossenen Drucker. Der Knopf **Grafik** zeigt eine grafische Auswertung der Zuschauerstatistik.



## **Spieler-Statistiken**

Spielerbezogene Auswertungen sind das Thema diese Menüs. So sind hier neben den Spieleinsätzen auch Übersichten der Vereinszugehörigkeit, des Alters, sowie der Sperren innerhalb des jeweiligen Turniers abrufbar.

[Spieleinsätze](#)

[Vereinsstatistik](#)

[Altersstatistik](#)

[Gesperrte Spieler](#)



## **Spieleinsätze**

Über das Menü *Spieler - Spieleinsätze* erhalten Sie eine Übersicht über alle Spieler, die während des Turnierverlaufs mindestens einmal zum Einsatz gekommen sind.

Die Liste kann entweder bezogen auf eine einzelne Mannschaft oder auf das gesamte Turnier ausgegeben werden.

Über den Knopf **Drucken** kann auch wieder die Liste auf den angeschlossenen Drucker ausgedruckt werden. Der Knopf **Grafik** gibt eine grafische Auswertung der Spieleinsätze wieder.

## Vereinsstatistik

Bei internationalen Turnieren, wie z.B. Welt- oder Europameisterschaften, bei denen Spieler aus verschiedenen Vereinen innerhalb der Nationalmannschaften teilnehmen, ist eine Übersicht nach der Anzahl Spielern pro Verein über das Menü *Spieler - Vereinsstatistik* abrufbar.

So können Sie z.B. feststellen, wie viele Spiele vom Verein AC Mailand oder FC Bayern München an diesem Turnier teilnehmen. Weiterhin kann die Übersicht entweder für alle Vereine oder nur für einen gezielten Verein erstellt werden. Im letzteren Fall werden die einzelnen Spieler dann sogar namentlich aufgeführt.

Über den Knopf **Drucken** können Sie sich die gezeigte Übersicht auf den angeschlossenen Drucker ausgeben lassen. Die grafische Auswertung kann nur dann aufgerufen werden, wenn eine Liste aller Vereine mit der jeweiligen Anzahl der Spieler erstellt wird.

## Altersstatistik

Möchten Sie wissen, welche Spieler die jüngsten bzw. ältesten innerhalb der einzelnen Mannschaften sind, so wählen Sie den Menüpunkt *Spieler - Altersstatistik*.

Die Übersicht wird sortiert nach dem Durchschnittsalter ausgegeben. Innerhalb jeder Mannschaft bekommen Sie den jüngsten und ältesten Spieler mit Namen und Altersangabe angezeigt.

Die Liste kann wiederum durch Klicken auf den Knopf **Drucken** auf den angeschlossenen Drucker oder über den **Grafik**-Knopf als grafische Auswertung ausgegeben werden.

## Gesperrte Spieler

Eine Übersicht über alle gesperrte Spieler erhalten Sie über das Menü *Spieler - Gesperrte Spieler*.

Wählen Sie zunächst die Runde, für die Sie alle gesperrten Spieler aufgelistet bekommen haben möchten, aus. Die Ausgabe kann dann entweder speziell für eine einzige Mannschaft oder für alle Mannschaften erfolgen.

Zum Ermitteln der Liste wird das Feld *Gesperrt* in der Spielerdatei benötigt, d.h. ist ein Spieler vom Spielbetrieb ausgeschlossen bzw. gesperrt, so müssen Sie diesen in der Spielerdatei entsprechend kennzeichnen und bei Aufhebung der Sperre auch wieder entfernen.

Über den Knopf **Drucken** kann die Liste auf den angeschlossenen Drucker ausgegeben werden.



