

Professional League -
Handbuch

11. Juli 2008

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
1.1	Anbieterinformation	5
1.2	Einsatzmöglichkeiten	5
1.3	Kurzüberblick	6
1.4	Historie	6
2	Das Datei-Menü	7
2.1	Elementare Dateioperationen	7
2.2	Turnierdateien Importieren und Exportieren	9
2.3	Drucken und Exportieren	10
3	Das Eingabe-Menü	11
4	Namen-Manager	12
4.1	Vereine	12
4.2	Spieler	13
4.3	Schiedsrichter	16
4.4	Trainer	17
4.5	Bildverweise	17
4.6	Massendatenimport	17
5	Turnier-Manager	22
5.1	Turnierelement erzeugen	22
5.2	Turnierstruktur	22
5.3	Turnierelement oder eigene Datei	25
5.4	Vereine zuordnen	25
5.5	Punktrunden-spezifische Einstellungen	27
5.6	Einstellungen für alle Turnierelemente	29
6	Ansetzungs-Manager	31
6.1	Runden und Spieltage	31
6.2	Runden verwalten	31
6.3	Paarungen ansetzen	32
6.4	Playoffs: Freilose und Rückverweise	33
6.5	Punktrunden: Schweizer System	34
6.6	Punktrunden: Rückspiele und Spielplan-Automatik	35
6.7	Qualifikationsregeln	37
7	Ergebnisse eingeben	39
7.1	Der Navigationsbereich	39
7.2	Die Spieletabelle	41
7.3	Besonderheiten bei Playoffs	45
8	Spiele bearbeiten	46
8.1	Der Navigationsbereich	46
8.2	Torschützen	46

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	3
8.3 Aufstellungen	48
8.4 Details	50
8.5 Elfmeter	53
8.6 Sonstiges	53
8.7 Anmerkungen	55
9 Einstellungen für die Dateneingabe	56
9.1 Turnier	56
9.2 Modus	56
9.3 Eigene Auswahlelemente	58
9.4 Eigene Felder	58
9.5 Positionen	59
10 Der Statistik-Browser	60
10.1 Elemente des Statistik-Browsers	60
10.2 Bedienung des Statistik-Browsers	60
10.3 Auswahl des Turnierbereichs	61
10.4 Drucken und Exportieren von Dokumenten	63
11 Historische Statistiken	64
11.1 Historische Datenbasis	64
11.2 Historische Statistiken	66
11.3 Einstellungen	66
11.4 Vereinheitlichung von Namen (Namenskorrektur)	68
12 Einstellungen für die Anzeige von Statistiken	72
12.1 Ergebnisse	72
12.2 Spielberichte	75
12.3 Tabellen-Arithmetik	76
12.4 Tabellen-Aufbau	79
12.5 Statistik	80
13 Export	84
13.1 Drucken	84
13.2 ASCII-Dateien	84
13.3 CSV-Dateien	84
13.4 Grafikdateien	85
13.5 HTML-Export	85
13.6 Dokumentsammlungen	86
13.7 HTML-Dokumentsammlungen	88
14 Layout-Einstellungen	91
14.1 Schrift und Farben	91
14.2 Bildschirm	92
14.3 Export	93
15 Sprachdateien	97

Vorwort

Dieses Handbuch beschreibt die Funktionsweise und Bedienung der Software *Professional League* zur Verwaltung und statistischen Auswertung von Sportligen und Turnieren.

Die Einsatzmöglichkeiten und der Funktionsumfang dieser Software sind Thema des Einleitungskapitels (1). Die folgenden Kapitel befassen sich zunächst mit der Dateneingabe (3 bis 8) und den vielfältigen Einstellungen, mit denen sich das Programm an die Bedürfnisse spezieller Sportarten oder Turnierformen anpassen lässt (9 und 12). Anschließend wird auf die statistischen Auswertungen und die Möglichkeiten eingegangen, wie diese neben der Bildschirmdarstellung in verschiedene andere Ausgabeformate wie insbesondere HTML zur Webseiten-Gestaltung exportiert werden können. Den Abschluss dieses Handbuchs bildet ein Stichwortverzeichnis.

Dieses Handbuch existiert in zwei Varianten *gleichen* Inhalts. Es gibt eine auf den Ausdruck hin optimierte Variante im PDF-Format, die Sie mit dem Acrobat Reader, der unter <http://www.adobe.com> kostenlos bezogen werden kann, betrachten und ausdrucken können. Für die Betrachtung am Bildschirm ist indes die HTML-Variante besser geeignet, die mit jedem Internet-Browser geöffnet werden kann. Querverweise sind hierbei durch Hyperlinks realisiert, was eine bildschirmgerechte Navigation durch das Handbuch ermöglicht. Für beide Versionen des Handbuchs gibt es im *Hilfe*-Menü von *Professional League* jeweils einen Eintrag, der die Ansicht der jeweiligen Handbuch-Version aus dem Programm heraus unter der Voraussetzung ermöglicht, dass das jeweilige Betrachtungsprogramm (Acrobat Reader für PDF bzw. Internet-Browser für HTML) installiert und dem System bekannt ist.

1 Einleitung

Professional League ist eine Software zur Verwaltung und statistischen Auswertung von Sportligen und Turnieren. Das Programm ermöglicht sowohl die Verwaltung populärer Wettbewerbe wie Bundesliga, Champions League, DEL, NBA, NFL usw. als auch das Anlegen und Pflegen eigener Ligen und Turniere.

1.1 Anbieterinformation

Vertrieb der Software durch:

Jan Müller
Schwindstraße 10
76135 Karlsruhe

WWW: <http://www.ligaverwaltung.de>

E-Mail: info@ligaverwaltung.de

Entwicklung: Jan Müller, Sven Müller

Professional League online

Zentraler Anlaufpunkt für Downloads, Updates, Zubehör und Support-Anfragen zu *Professional League* ist die WWW-Seite

<http://www.ligaverwaltung.de>

Diese Website beschäftigt sich ausschließlich mit Software zur Liga- und Turnierverwaltung. Dort finden Sie unter anderem Download-Möglichkeiten für die jeweils aktuelle Software-Version, das umfangreiche Daten-Archiv zu Professional League, eine Liste mit Antworten auf häufig gestellter Fragen (FAQ) und ein Mailformular für die direkt Kontaktaufnahme.

Shareware

Professional League funktioniert nach dem Shareware-Prinzip. Das heißt, dass es eine in ihrem Funktionsumfang uneingeschränkte Testversion gibt, die frei verfügbar ist und beliebig weitergegeben werden darf, jedoch in ihrer Laufzeit bzw. der Anzahl der Programmstarts beschränkt ist. Um die Software dauerhaft benutzen zu können, benötigen Sie einen Freischaltcode zur Aktivierung der Vollversion. Auch dieser kann bequem über die Website bestellt werden.

1.2 Einsatzmöglichkeiten

Professional League richtet sich sportartübergreifend an ein breites Publikum, das von einfach nur Sport- und Sportstatistik-Interessierten bis hin zu ausgemachten Statistik-Experten reicht. Spiel- oder Turnierleiter, die sich mit der Organisation von Liga- oder Turnierwettbewerben befassen, werden die Software zu schätzen wissen. Und auch im Pressebereich gibt es zahlreiche zufriedene Benutzer von Professional League.

Mit *Professional League* steht Ihnen ein mächtiges Werkzeug zur Erfassung umfangreicher Daten zur Verfügung, die anschließend mit den vielfältigen Statistikfunktionen aus den unterschiedlichsten Perspektiven beleuchtet werden können.

Alle Spielpläne, Ergebnislisten, Tabellen und Statistiken, die mit dem Programm erstellt wurden, können ausnahmslos wie auf dem Bildschirm zu sehen ausgedruckt werden und eignen sich damit für Aushänge oder zur Weitergabe an interessierte Personen. Darüber hinaus können die Bildschirmdarstellungen in verschiedene elektronische Formate exportiert werden. Der HTML-Export

bietet optimale Unterstützung bei der Erstellung fertiger Statistik-Webseiten. Textbasierte Exportformate bilden die Grundlage für eine Weiterbearbeitung der statistischen Auswertungen mit Textverarbeitungs- und Tabellenkalkulationsprogrammen.

1.3 Kurzüberblick

Professional League unterstützt den Benutzer bei der Dateneingabe durch eine Reihe leicht bedienbarer Eingabemasken und zusätzlich durch einige Elemente, mit denen die Zusammenstellung von Vereinslisten und Spielerkadern oder das Anlegen von Spielplänen zu großen Teilen automatisiert werden kann.

Mit dem Programm können zahlreiche Spieldaten - von Ergebnissen und Spielwertungen über Torschützen und Aufstellungen bis hin zu Zeitstrafen und Schiedsrichtern - erfasst werden. Der Umfang der Daten, die tatsächlich erfasst werden sollen, ist dabei ganz variabel vom Benutzer bestimmbar. Durch benutzerdefinierbare Eingabefelder und Formate können die zur Verfügung stehenden Datenfelder an unterschiedliche Sportarten angepasst werden. Damit ist *Professional League* ein Programm für *vielen* Sportarten wie insbesondere Fußball, Eishockey, Handball, Basketball oder American Football.

Neben einfachen Ligen (Punktrunden) und Pokalwettbewerben (K.O.-System) unterstützt *Professional League* auch nahezu beliebige Turnierformen mit gemischten Gruppen- und K.O.-Spielen, Playoffs oder Europapokal-Arithmetik.

Mit den eingegebenen Daten kann *Professional League* einiges anfangen: Spielpläne, Ergebnislisten und Tabellen können in unterschiedlichsten Formen aufbereitet, auf dem Bildschirm angezeigt und ausgedruckt werden. Darüber hinaus berechnet das Programm aus den vorhandenen Daten eine große Menge von Statistiken, aus denen es grafische Präsentationen erstellt, die ebenfalls ausgedruckt werden können. Zur Verfügung stehen dabei Vereins-, Spieltags- und Gesamtstatistiken, Spielerstatistik, Torschützen- und Scorer-Listen, Schiedsrichterstatistiken und viele mehr. Eine browserähnliche Oberfläche ermöglicht eine bequeme Navigation über mehrere Ebenen von Statistiken zu Detail-Statistiken und zurück. Wo ein Turnier aufhört, fangen die Statistiken erst an. *Professional League* berechnet auf Wunsch auch vielfältige *historische Statistiken* - das sind Querschnitte über viele Turniere oder Spielzeiten hinweg mit ewigen Tabellen, direkten Vergleichen usw. - und integriert diese im Statistik-Browser mit den vorher genannten saisonweisen Statistiken.

1.3.1 Systemvoraussetzungen

Professional League läuft auf jedem 32-Bit-fähigen Windows-PC (Windows 95, 98, NT, 2000, ME, XP, Vista) mit mindestens 256 MB Arbeitsspeicher und einem Prozessortakt von 800 MHz.

1.4 Historie

Professional League hat zwei Vorgängerprogramme. Mit der Ligaverwaltungs- und Statistiksoftware *Professional League 4.31*, die vor allem auf die Sportart Fußball spezialisiert war, konnten ausschließlich Ligen (Punktrunden), jedoch keine Pokalwettbewerbe oder Turniere verarbeitet werden. Das Programm bot jedoch auch bereits *historische Statistiken*. *Professional League TE* (Turnier-Edition) ergänzte *Professional League 4.31* um die Möglichkeit, Turniere zu verwalten, und unterstützte verschiedene Sportarten. Hinzu kamen die wesentlich erweiterten Exportfunktionen für Statistik-Dokumente - insbesondere in das HTML-Format. *Professional League* vereint die Stärken dieser beiden Programme. Technisch basiert es auf *Professional League TE* und bietet dessen vollen Funktionsumfang zur Verwaltung einfacher und komplexer Turniere, ergänzt um die Komponente *historische Statistiken* nach dem Vorbild von *Professional League 4.31*. Zur Abwärtskompatibilität mit diesen beiden Programmen lesen Sie auch 2.2.

2 Das Datei-Menü

Das Menü *Datei* enthält alle Menübefehle, die Sie zur Dateiverwaltung benötigen. Alle Daten eines Turniers werden in einer einzelnen Datei mit der Endung `.pld5` gespeichert. Solche *Turnierdateien* verwenden ein spezielles eigens für *Professional League* entworfenes Dateiformat und können daher nur mit *Professional League* verarbeitet werden.

2.1 Elementare Dateioperationen

Die elementaren Operationen für Turnierdateien sind das Laden und Speichern dieser Dateien sowie das Anlegen neuer Dateien.

- **Laden.** Wenn am aktiven Turnier ungespeicherte Änderungen vorgenommen wurden, erhalten Sie zunächst eine Warnmeldung, die Ihnen das Sichern dieser Änderungen ermöglicht, bevor eine neue Turnierdatei eingelesen wird. Wählen Sie in einem Dateidialog den Namen der zu ladenden Turnierdatei aus. Nach dem Bestätigen wird die angegebene Datei vom Programm eingelesen und ihr Inhalt dadurch zum aktiven Turnier, das anschließend betrachtet oder bearbeitet werden kann.

Standardmäßig öffnet das Programm eine Turnierdatei mit einem Schreibschutz, wodurch verhindert wird, dass mit einem anderen Programm oder durch einen anderen Nutzer Veränderungen vorgenommen werden, während Sie die Datei in Bearbeitung haben. Das ist vor allem bei mehreren Benutzern im Netzwerk nützlich und verhindert, dass Änderungen unterschiedlicher Bearbeiter sich gegenseitig unsynchronisiert überschrieben werden. Wenn für eine geladene Datei ein Schreibschutz existiert, wird diese Datei nur zum Lesen geöffnet. Die verschiedenen Eingabefenster (3) sind dann nicht zugänglich und die Datei kann nicht unter demselben Namen gespeichert werden. Sie können mit dieser Datei aber ganz normal statistische Auswertungen durchführen.

Sie können den Schreibschutz beim Öffnen einer neuen Turnierdatei auch vollständig deaktivieren. Öffnen Sie dazu die Datei `prleague.ini` und fügen Sie im Abschnitt `VALUES` die Zeile `NOWRITEPROTECTION=1` hinzu bzw. ändern Sie den Wert von `NOWRITEPROTECTION` von 0 auf 1. Diese Möglichkeit sollten Sie allerdings nur dann nutzen, wenn Sie keine Dateien mit dem Programm bearbeiten, auf die auch von anderen Benutzern schreibend zugegriffen werden kann.

- **Speichern.** Speichert die Daten des aktiven Turniers in derselben Turnierdatei, aus der diese eingelesen wurden. Wenn Sie Änderungen an den Daten vornehmen, sollten Sie Ihre Daten unter Verwendung dieses Menüpunkts regelmäßig sichern. Erst dadurch werden sie permanent gespeichert. Wenn die Datei nur zum Lesen geöffnet werden konnte, ist diese Funktion nicht aktiv.
- **Speichern unter.** Ermöglicht Ihnen das Speichern des aktiven Turniers in einer anderen als der Datei, aus der es eingelesen wurde. Es erscheint dazu ein Dateidialog, der Sie zur Eingabe des Namens dieser neuen Datei auffordert. Auch nur zum Lesen geöffnete Turnierdateien können unter einem anderen Namen jederzeit gespeichert werden. Die auf diese Weise erzeugte neue Datei kann anschließend auch geändert werden.
- **Neu.** Ermöglicht das Anlegen eines neuen Turniers. Sie können zwischen drei Arten von neuen Turnieren auswählen:
 1. Ein leeres Turnier, das lediglich aus einer Punktrunde besteht und bei dem keine Vereine vorgegeben sind. Diese Variante eignet sich zum Beispiel dann sehr gut, wenn Sie eine neue einfache Liga verwalten möchten. Sie können dem Turnier später aber genauso gut auch weitere Turnierelemente (Punktrunden oder Playoffs) hinzufügen (siehe 5).

2. Ein leeres Turnier, das lediglich aus einem Playoff besteht und bei dem keine Vereine vorgegeben sind. Diese Variante ermöglicht zum Beispiel die bequeme Initialisierung eines neuen Pokalwettbewerbs und ist ebenso zu einem komplexeren Turnier ausbaubar.
3. Eine leeres Turnier, das aus einer bestehenden Turnierdatei abgeleitet wird. Diese Variante ist immer dann erste Wahl, wenn Sie mit der Eingabe der Nachfolgesaison bzw. Neuauflage eines Turniers (oder einer Liga) beginnen möchten oder eine bestimmte Turniervorlage wiederverwenden wollen.

Dabei werden alle Vereins- und Personennamen (siehe 4), Turnierelemente mit Einstellungen (5) sowie die Einstellungen für Eingabe (9), Statistik (12) und Layout (14) aus dieser Datei übernommen.

Auf Wunsch (hierzu erscheint eine Abfrage) können Sie auch die Ansetzungen der Turnierelemente übernehmen. Dabei geht das Programm für jedes einzelne Turnierelement wie folgt vor: Für jeden dem alten Turnierelement zugeordneten Verein wird ein *Platzhalter* (siehe 5.4.1) im neuen Turnierelement erzeugt. Schon existierende Platzhalter werden aus dem alten Turnierelement in das neue kopiert. Alle Runden bzw. Spieltage werden zusammen mit den Ansetzungen kopiert und dabei in den Ansetzungen Vereine durch Platzhalter ersetzt.

Wenn diese Kopie einer kompletten Turnierstruktur auf einem „fertigen“ Turnier basiert, werden Sie in Verbindung mit Playoffs möglicherweise feststellen, dass „zu viele“ Ansetzungen übernommen werden. Bei einem bis zum Finale erfassten einfachen K.O.-Turnier beispielsweise wären in der Kopie die Ansetzungen bis hin zum Finale mit Platzhaltern ausgefüllt. Die alte Turnierdatei enthält schlichtweg zu viele Informationen. Das hätte zur Folge, dass Sie mit dem Auflösen der Platzhalter quasi den Verlauf des neuen Turniers vorwegnehmen würden. Eine Möglichkeit, dies zu kompensieren, wäre es, die überzähligen Ansetzungen vor dem Auflösen der Platzhalter zu löschen. Die bessere Alternative ist es hingegen, für das Wiederverwenden mehrfach benötigter Turnierstrukturen eine eigene Turnierdatei anzulegen, die ausschließlich als Vorlage dient und dazu lediglich strukturelle Daten, aber keine Spieldaten (Ergebnisse etc.) und nach Möglichkeit nicht einmal Vereinsdaten enthält. Die Ansetzungen werden dann ausschließlich aus Platzhaltern aufgebaut. Nach diesem Prinzip ließe sich beispielsweise eine Vorlagendatei für ein Fußball-WM-Turnier aus folgenden Elementen aufbauen:

- Acht parallele Gruppen mit jeweils vier einfachen Platzhaltern für die insgesamt 32 Mannschaften. In diesen Gruppen können die drei Vorrundenspieltage mit diesen Platzhaltern angesetzt werden.
- Ein Playoff-Element mit 16 *verweisenden Platzhaltern* (siehe 5.4.1) und darauf basierend den Ansetzungen des Achtelfinales wie zum Beispiel „1. Gruppe A - 2. Gruppe D“. Die Ansetzungen ab dem Viertelfinale können mit Hilfe von *Rückverweisen* (siehe 6.4.2) ebenfalls bereits in der Vorlagendatei ausgeführt werden.

Wenn Sie später aus dieser Vorlagendatei ein konkretes Turnier ableiten, müssen Sie den Ansetzungs-Manager (siehe 6) kein einziges Mal mehr konsultieren.

Bei den beiden ersten Varianten *Neue Punktrunde* bzw. *Neues Playoff* haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, die Einstellungen für Eingabe (9), Statistik (12) und Layout (14) aus dem aktiven Turnier zu übernehmen. Stellen Sie in diesem Fall also am besten vor dem Anlegen des neuen Turniers sicher, dass ein Turnier aktiv ist, dessen Einstellungen denen von Ihnen für das neue Turnier gewünschten am nächsten kommen. Wenn Sie das Übernehmen der Einstellungen ablehnen, werden für das neue Turnier hier stattdessen Standardwerte verwendet.

Den Dateinamen für ein neues Turnier legen Sie beim erstmaligen Speichern dieses Turniers fest.

Beim Start des Programms wird normalerweise die zuletzt geöffnete Turnierdatei eingelesen. Kann eine solche Datei aus irgendwelchen Gründen nicht geöffnet werden - zum Beispiel beim erstmaligen Start des Programms, oder, weil die Datei zwischenzeitlich gelöscht oder in ein

anderes Verzeichnis verschoben wurde -, erscheint ebenfalls der Auswahldialog für ein neues Turnier.

2.2 Turnierdateien Importieren und Exportieren

Im Einleitungskapitel (siehe 1.4) werden die Querverbindungen von *Professional League* und den Vorgängerprogrammen *Professional League TE* und *Professional League 4.31*, beschrieben. *Professional League* und *Professional League TE* verwenden dasselbe Dateiformat, das an der Endung `.pld5` zu erkennen ist. Mit einem der beiden Programme erstellte Dateien können also mit dem jeweils anderen gelesen werden. *Professional League 4.31* verwendet hingegen ein grundlegend anderes Dateiformat mit der Endung `.pld` für seine *Ligadateien*.

2.2.1 PLD- und L98-Dateien Importieren

Während *Professional League 4.31* nur *Ligadateien* im eigenen PLD-Format (nachfolgend *PLD4-Ligadateien* genannt) verarbeiten kann, bietet *Professional League* weitreichende Unterstützung für *beide* Formate: Neben den *Turnierdateien* im eigenen PLD5-Format können auch *Ligadateien* im PLD-Format uneingeschränkt eingelesen werden. Hierfür ist der Menüpunkt *Datei - Importieren* zu verwenden. Der Inhalt importierter PLD4-Ligadateien wird - wie in 2.1 für PLD5-Turnierdateien beschrieben - zum aktiven Turnier mit (zumeist) genau einer Punktrunde, das beliebig bearbeitet oder erweitert und als PLD5-Turnierdatei gespeichert werden kann. Wenn in der PLD4-Ligadateien eine Meister- und Abstiegsrunde eingestellt ist, wird statt einer einzelnen Punktrunde ein Turnier mit mehreren Punktrunden erstellt.

Neben dem PLD4-Format unterstützt *Professional League* auch das von der Ligaverwaltungs-Software *Ligamanager 98Free* von Frank Hollwitz verwendete Dateiformat. Diese Dateien mit der Endung `.L98` können auf die gleiche Weise wie PLD4-Dateien importiert werden. Der Dateiauswahl-Dialog hält einen entsprechenden Filter bereit, um Dateien mit dieser Endung zur Auswahl anzeigen zu können.

Beim Importieren einer Datei aus einem anderen Format werden die verschiedenen Einstellungen (Kapitel 9, 12, 14) der zuletzt geöffneten Turnierdatei automatisch beibehalten, so weit diese nicht durch Angaben in der importierten Datei überschrieben werden. Das ist nützlich, wenn Sie eine Datei in einem der anderen Programme weiterpflegen und dementsprechend mehrfach mit *Professional League* importieren wollen, ohne jedes Mal alle Einstellungsänderungen zu verlieren. Sie müssen lediglich dafür sorgen, dass vor dem Import einer neuen Version der Daten die richtige PLD5-Datei geöffnet ist.

2.2.2 Datenexport

Der Inhalt einer PLD5-Turnierdatei kann auch in anderen Datenformaten gespeichert werden. Derzeit werden XML und PLD4 unterstützt. Das Speichern als XML- oder PLD4-Ligadatei führt zu keinen Änderungen an der zum Turnier gehörigen PLD5-Turnierdatei und ändert insbesondere nichts am Fortbestand dieser Datei!

XML-Export Das Turnier kann als XML-Datei gespeichert werden. Die Struktur dieser XML-Dateien ist durch ein XML-Schema beschrieben, das im Unterverzeichnis `xmlschema` des Installationsverzeichnis zu finden ist. Mit Hilfe dieses XML-Schema ist es besonders einfach, solche XML-Dateien mit anderen Programmen zu verarbeiten. Weitere Informationen zu XML und XML-Schema finden Sie im WWW, ein guter Ausgangspunkt ist <http://www.w3.org/XML/Schema>. Beachten Sie, dass von *Professional League* derzeit nur die eigentlichen Daten und keine programm-spezifischen Einstellungen in das XML-Format exportiert werden. Das Einlesen (Importieren) von XML-Dateien ist nicht möglich.

PLD4-Export Turniere, die lediglich aus *einer* Punktrunde bestehen und einige weitere Voraussetzungen (siehe unten) erfüllen, können mit *Professional League* auch als vollwertige PLD4-Ligadatei gespeichert werden, die anschließend mit *Professional League 4.31* geöffnet werden kann. Diese *Rückwärtskonvertierung* kann über den Menüpunkt *Datei - Datenexport - Speichern als PLD4* vorgenommen werden. In einem Dialogfenster können Sie das Verzeichnis auswählen, in dem diese Datei gespeichert werden soll, und ein Ligakürzel (aus bis zu vier Zeichen) bestimmen, aus dem zusammen mit der Saisonangabe (siehe 9.1) der Dateiname nach den Regeln von *Professional League 4.31* gebildet wird. Dieser Dateiname wird oberhalb der Verzeichnisliste angezeigt. Vergeben Sie für die Saisondateien einer Liga immer das gleiche Ligakürzel.

Die bereits angesprochenen weiteren Voraussetzungen ergeben sich aus einigen funktionellen Einschränkungen von *Professional League 4.31* im Vergleich zu *Professional League*, die in der Praxis aber eher selten ein Problem sein sollten.

- Die zu exportierende Liga (Punktrunde) muss mindestens 2 und darf nicht mehr als 24 Vereine enthalten.
- Platzhalter (5.4.1) sind nicht erlaubt.
- Pro Verein dürfen maximal 54 Spieler eingegeben sein.
- Die reguläre Spielzeit darf maximal 255 Minuten betragen.
- Die eingestellte maximale Aufstellungsgröße (siehe 5.6) darf 30 Spieler, die Zahl der Einwechslungen 7 nicht übersteigen.
- Es dürfen keine unvollständigen Spielansetzungen (6.3.1) existieren.

Darüber hinausgehende, nicht konvertierbare Daten werden stillschweigend abgeschnitten. Dazu zählen zum Beispiel Zeitstrafen und mehrfache Verwarnungen eines Spielers, Torvorlagen oder benutzerdefinierte Eingabefelder (8). Die Rückwärtskonvertierung ins PLD-Format ist im Allgemeinen also nicht verlustfrei! Rückkonvertierte Dateien sollten daher - wenn auch technisch möglich - niemals unbedacht reimportiert werden. Beispiel: Es wird eine Punktrunde mit Zeitstrafen verwaltet und in einer PLD4-Datei gespeichert - natürlich *ohne* Zeitstrafen. Wenn dieselbe PLD4-Ligadatei anschließend erneut mit *Professional League* importiert würde, wären also keine Zeitstrafen dabei.

2.3 Drucken und Exportieren

Das Drucken und Exportieren von Statistik-Dokumenten wird in Kapitel 13 beschrieben.

3 Das Eingabe-Menü

Das Eingabe-Menü beinhaltet alle Menübefehle für die Eingabe neuer Daten. Jedem der Menüpunkte ist ein eigenes von fünf Eingabefenstern zugeordnet, denen jeweils eines der folgenden Kapitel gewidmet ist:

1. Namen-Manager (Kapitel 4)
2. Turnier-Manager (Kapitel 5)
3. Ansetzungs-Manager (Kapitel 6)
4. Ergebnisse eingeben (Kapitel 7)
5. Spiele bearbeiten (Kapitel 8)

Bei der Dateneingabe für eine neue Turnierdatei werden Sie diese Eingabefenster meistens in der angegebenen Reihenfolge aufsuchen.

1. Die Eingabe eines Grundstocks an Namen von Vereinen, Spielern, Schiedsrichtern und Trainern und zusätzlicher Informationen wie zum Beispiel Geburtsdaten oder Rückennummern. Das Hinzufügen weiterer Namen ist zu einem späteren Zeitpunkt jederzeit möglich.
2. Das Festlegen der Turnierstruktur - im einfachsten Fall eine einfache Punktrunde „jeder gegen jeden“ oder aber auch eine komplexe Mischung aus Punktrunden (Gruppen) und Playoffs (K.O.-System) - und die Zuordnung von Vereinen. Auch die Turnierstruktur kann später jederzeit geändert werden, zum Beispiel durch das Hinzufügen neuer Turnierelemente.
3. Das Anlegen von Spieltagen bzw. Runden und die Durchführung von Ansetzungen.
4. Die Eingabe von Spieldatum, Anstoßzeiten, Ergebnissen, Abschnittsergebnissen (Halbzeitstände, Drittelergebnisse) und ggf. Spielwertungen.
5. Die Eingabe detaillierter Spieldaten, angefangen bei Torschützen bis hin zu (taktischen) Aufstellungen, Auswechslungen, persönlichen Strafen und vielem mehr.

Eine Vielzahl eingabespezifischer Einstellungen kann über den Menüpunkt *Einstellungen - Eingabe* vorgenommen werden. Dabei handelt es sich zum Beispiel um die Darstellung von Zeitangaben (minuten- oder sekundengenau), das Basisschema der Spielerpositionen für taktische Aufstellungen oder benutzerdefinierbare Eingabefelder. Eine genaue Beschreibung dieser Einstellungen wird in Kapitel 9 gegeben.

4 Namen-Manager

Im Namen-Manager verwalten Sie Namen von Vereinen, Spielern, Schiedsrichtern und Trainern sowie einige zusätzliche Informationen wie zum Beispiel Geburtsdaten oder Rückennummern. Namen können unmittelbar nach der Anlage des Turniers erfasst werden. Es können aber auch zu jedem späteren Zeitpunkt vorhandene Namen verändert, neue hinzugefügt oder nicht verwendete gelöscht werden.

Das Eingabefenster setzt sich aus vier sehr ähnlich aufgebauten Registerkarten für diese vier Arten von Namen zusammen.

4.1 Vereine

Legen Sie neue Vereinseinträge an oder bearbeiten Sie bereits existierende Vereine.

Um einen neuen Verein hinzuzufügen, geben Sie dessen Namen in einer der beiden untersten, leeren Zeilen der Vereinsliste ein. Sobald Sie zu einem anderen Listeneintrag oder Steuerelement wechseln oder die Tastenkombination Strg+Enter drücken, wird vom Programm ein neuer Datensatz für diesen Verein erzeugt. Für diesen Datensatz können dann (optional) weitere Informationen eingegeben werden, wie im nächsten Punkt beschrieben. Der Name eines Vereins kann jederzeit verändert werden.

In der rechten Hälfte der Registerkarte stehen einige weitere Eingabefelder für die Eingabe zusätzlicher Daten bezüglich des in der Liste ausgewählten Vereins zur Verfügung:

- **Stadion:** Der Name des Stadions.
- **Stadion-Kapazität:** Das Fassungsvermögen des Stadions (wird von der Zuschauerstatistik verwendet).
- **Vorjahr:** Ein frei vergebbares, bis zu drei Zeichen langes Kürzel, das (zum Beispiel) das Abschneiden des Vereins im Vorjahr kennzeichnen kann (etwa A = Absteiger, N = Neuling, TV = Titelverteidiger etc.) und dem Vereinsnamen an den meisten Stellen des Programms in runden Klammern nachgestellt wird. Lassen Sie dieses Feld leer, wenn Sie keinen solchen Zusatz bei einem Vereinsnamen wünschen.
- **Kurzform:** Diese Kurzform des Vereinsnamens wird als Spaltenüberschrift für die Ergebnismatrix verwendet, wenn diese in ein Textformat (HTML, ASCII-Text, CSV) exportiert wird.
- **Farbhervorhebung:** Sie können eine Farbe einstellen, die dann verwendet wird, um den Verein in Tabellen und Listen hervorzuheben. Die zur Auswahl stehenden Farben sind die *Tabellenfarben*, die Sie über den Menüpunkt *Einstellungen - Layout* bestimmen (siehe 14.1.1) können. Als neutrale Farbe (*keine Hervorhebung*) fungiert immer die erste Tabellenfarbe. Es können durchaus auch mehrere Vereine (durch am besten unterschiedliche Farben) hervorgehoben werden.

In welchen Listen diese Hervorhebung angezeigt wird, können Sie mit mehreren Optionen in dem über den Menüpunkt *Einstellungen - Statistik* erreichbaren Einstellungsdialog (siehe 12.1 und 12.5) festlegen. Neben der Hervorhebung von Vereinen gibt es auch die Möglichkeit, für Tabellen von Punktrunden bestimmte Positionen - ebenfalls über die Hintergrundfarbe - farblich hervorzuheben. Sie stellen diese *Tabellenmarkierungen* im Turnier-Manager ein (siehe 5.5.3). Wenn das Programm auf eine Tabellenzeile stößt, für die sowohl eine Tabellenmarkierung als auch eine Vereinshervorhebung definiert ist, bestimmt die Hervorhebung des Vereins die Hintergrundfarbe.

- **Foto:** Hier können Sie den Namen einer Bilddatei mit dem Mannschaftsfoto oder ähnlichem angeben. Lesen Sie 4.5 zur grundsätzlichen Handhabung von Bildverweisen. Das angegebene Bild wird im Rahmen der allgemeinen Vereinsstatistik angezeigt.

- **Emblem:** Hier können Sie den Namen einer Bilddatei mit dem Emblem (Vereinswappen) des Vereins angeben. Lesen Sie 4.5 zur grundsätzlichen Handhabung von Bildverweisen. Das Emblem wird in vielen Statistiken zur Dekoration von Listeneinträgen verwendet, die sich auf den Verein beziehen, oder auch in der Titelzeile von Vereinsstatistiken eingeblendet. Da speziell für die Anzeige in Listen das Bild sehr kleinformatig angezeigt wird, sollte die Bilddatei selbst nicht zu groß sein (empfehlenswert ist eine Höhe und Breite von 50 bis 120 Pixeln).
- **Bemerkungen:** Ein freier Anmerkungstext für den Verein.

Weitere Funktionen zur Erfassung von Vereinen bietet das Kontextmenü der Vereinsliste (rechte Maustaste) mit folgenden Einträgen:

- **Löschen:** Löscht den kompletten Datensatz für die ausgewählte Zeile, jedoch nur, wenn dieser nicht bereits verwendet wird. Das Programm überprüft hierzu, ob der zu löschende Verein einem Turnierelement zugeordnet wurde (vgl. Kapitel 5). Ein Listeneintrag kann auch ohne Kontextmenü direkt mit der Tastenkombination Strg+Entf gelöscht werden. Beachten Sie, dass es zum Löschen eines Datensatzes nicht ausreicht, den Inhalt des Namens-Feld in der Vereinsliste zu löschen! Beim Löschen eines Vereins werden auch die ihm zugeordneten Spieler gelöscht so weit diese nicht auch noch für einen anderen Verein desselben Turniers aktiv sind.
- **Komprimieren:** Mit dieser Funktion können Sie alle Vereine aus der Vereinliste entfernen, die in keinem Turnierelement verwendet werden. Das entspricht der wiederholten Anwendung der Löschfunktion auf die betroffenen Vereine. Diese Funktion ermöglicht eine schnelle Bereinigung der Vereinsliste - etwa, wenn Sie aufbauend aus dem Vorgängerturnier ein neues Turnier erstellt haben, an dem nicht alle Vereine des Vorgängerturniers teilnehmen.
- **Aus anderer Datei importieren:** Ermöglicht den Import eines oder mehrerer Vereine aus einer anderen Turnierdatei. Es öffnet sich zunächst ein Datei-Dialog zur Auswahl dieser Turnierdatei. Anschließend wird diese Datei ausgelesen und eine Liste der darin enthaltenen Vereine angezeigt. Selektieren Sie die gewünschten Vereine und klicken anschließend auf *Übernehmen*. Vereine werden mit allen Informationen (Stadion, Anmerkungen, etc.) und allen Spielern importiert. Auf diese Weise importierte Spieler werden bei Namensgleichheit automatisch mit Spielern des Datenbestands verknüpft (vgl. 4.2.1).
- **Massendatenimport:** Siehe 4.6.
- **Alphabetisch sortieren:** Sortiert die Vereinsliste alphabetisch.

4.2 Spieler

Fügen Sie Vereinen neue Spieler hinzu oder bearbeiten Sie bereits existierende Spieler. Der Verein, dessen Spielerliste bearbeitet werden soll, wird über das aufklappbare Listenfeld oberhalb der Spielerliste ausgewählt. Diese Registerkarte ähnelt der zuvor beschriebenen Registerkarte *Vereine* in vielerlei Hinsicht. Außerdem gilt:

- Um einen neuen Spieler hinzuzufügen, geben Sie dessen Namen, Vornamen und/oder Rückennummer in einer der beiden untersten, leeren Zeilen der Spielerliste ein.
- Für einen selektierten Spielereintrag kann dessen Geburtsdatum und eine Standard-Spielposition bestimmt werden (siehe unten).
- Sie können einen Spieler *passivieren*, indem sie bei der Option *Aktiviert* das standardmäßig dort vorhandene Häkchen entfernen. Die Tabellenzeile des Spielers wird dann grau hinterlegt angezeigt. Passivierte Spieler werden bei der Erfassung von Spieldaten wie zum Beispiel

Torschützen oder Aufstellungen (siehe Kapitel 8) in Auswahllisten nicht angezeigt. In allen Statistiken erscheinen diese Spieler jedoch weiterhin. Diese Option ist für Spieler gedacht, die in einer früheren Phase des Turniers/Wettbewerbs eingesetzt wurden, aber in Folge eines Vereinswechsels oder einer Verletzung aktuell nicht mehr für einen Verein aktiv sind. Um ältere Spielberichte und darauf aufbauende Statistiken nicht zu verfälschen, dürfen diese Spieler natürlich nicht gelöscht werden. Mit der Passivierung gibt es aber eine Möglichkeit, *unnötige* Spieler bei der Datenerfassung auszublenden. Ein passivierter Spieler kann jederzeit wieder aktiviert werden. Wenn ein Spieler mehr als einen Verein zugeordnet ist (siehe 4.2.1), kann er für jeden dieser Vereine einzeln passiviert werden.

- Sie können für jeden Spieler den Namen einer Bilddatei mit einem Foto angeben. Lesen Sie 4.5 zur grundsätzlichen Handhabung von Bildverweisen. Dieses Foto wird in der Titelzeile der Detailstatistik für diesen Spieler angezeigt.

Das Kontextmenü stellt Einträge zum Löschen eines Spielereintrags, zum Import aus anderen Datenquellen sowie zum Sortieren der vereinsweisen Spielerliste - wahlweise alphabetisch, nach Rückennummern oder nach Standard-Positionen - zur Verfügung. Auch hier prüft das Programm vor dem Löschen, ob der zu löschende Spieler nicht zum Beispiel als Torschütze oder in Aufstellungen verwendet wird, und löscht den Spieler in diesem Fall nicht. Mit der Funktion *Komprimieren* können Sie die nicht referenzierten Spieler, d.h. die Spieler ohne bisherigen Einsatz, löschen. Einige weitere Menüeinträge beziehen sich auf Spielerwechsel und die damit verbundenen *Verknüpfungen* von Spielern unterschiedlicher Vereine. Die damit zusammenhängenden Kontextmenü-Einträge werden in den folgenden Unterabschnitten erklärt.

4.2.1 Verknüpfungen

Es kommt bisweilen vor, dass ein Spieler während einer Saison für unterschiedliche Vereine aktiv ist. In diesem Fall besitzt jeder der betroffenen Vereine einen eigenen Spielereintrag für diesen Spieler. Im Rahmen der statistischen Auswertung, zum Beispiel bei der Torschützenliste oder Spielerstatistik, ist es jedoch wünschenswert, die Leistungen des Spielers für verschiedene Vereine gemeinsam zu erfassen. Dabei würde es nicht immer ausreichen, das Programm den Spieler anhand seines Namens identifizieren zu lassen, weil es - gerade, wenn Vornamen fehlen - auch unterschiedliche Spieler gleichen Namens geben kann. Das Geburtsdatum als Unterscheidungskriterium ist ebenfalls nicht immer verfügbar; und es soll Fälle geben, wo selbst die Kombination aus Namen und Geburtsdatum nicht eindeutig wäre.

Stattdessen ermöglicht Professional League die Verknüpfung von Spielereinträgen in unterschiedlichen Vereinen. Wenn Spieler A in Verein 1 mit Spieler A in Verein 2 verknüpft wird, fasst das Programm im Rahmen der statistischen Auswertung beide Spielereinträge zusammen. Man kann sich das am besten so vorstellen, dass das Programm intern eine globale Spielerliste mit eindeutigen Spielereinträgen verwaltet, in der Spieler A folglich nur einmal vorkommt (siehe Abbildung 1). Die Einträge in der Spieler-Liste eines Vereins bestehen aus einem Verweis auf den Spieler in dieser globalen Spielerliste sowie der Rückennummer und Standard-Spielposition des Spielers (die ja von Verein zu Verein unterschiedlich sein können). Das Geburtsdatum eines Spielers ist übrigens ebenfalls in der globalen Liste gespeichert und wird demzufolge bei der Verknüpfung zweier Spielereinträge angepasst. Auf diese Weise sind auch Spieler gleichen Namens wohlunterscheidbar.

Vorhandene Verknüpfungen eines Spielereintrags werden in der rechten Hälfte der Registerkarte angezeigt. Eine neue Verknüpfung wird über den entsprechenden Kontextmenüpunkt angelegt. Es öffnet sich dabei ein Dialogfenster zur Auswahl des Spielers, mit dem verknüpft werden soll. Das Programm führt bereits eine auf Namensähnlichkeit basierte Suche durch und präsentiert die „heißesten“ Vorschläge in der linken Auswahlliste. Die rechte Liste enthält alle verfügbaren Spieler. Beachten Sie, dass sich der Name des Spielereintrags im ausgewählten Verein, für den Sie die Verknüpfung ausführen, auf dieselbe Weise wie das Geburtsdatum dem Verknüpfungsziel anpasst, wenn dieser unterschiedlich geschrieben sein sollte (siehe Abbildung 1).

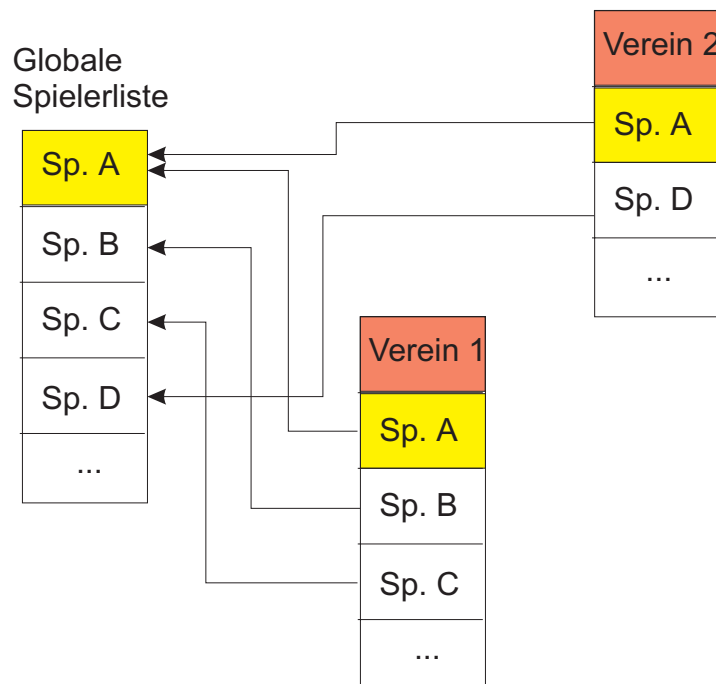


Abbildung 1: Verknüpfung von Spielern über die (versteckte) globale Spielerliste.

Verknüpfungen können jederzeit über das Kontextmenü wieder entfernt werden. Bezogen auf Abbildung 1 kann man sich das so vorstellen, dass der Eintrag in der globalen Spielerliste, auf den zweifach verwiesen wird, zunächst dupliziert und dann jeweils ein Verweis aus den vereinsbezogenen Spielerlisten auf diese beiden globalen Einträge gesetzt wird.

Das Aufheben von Verknüpfungen ist jedoch eigentlich nur dann sinnvoll, wenn man im nachhinein feststellt, dass irrtümlich doch zwei verschiedene Spieler verknüpft wurden. Wenn das ganze Turnier auf einer aus *Professional League* importierten Ligadatei (2.2) aufbaut, kann so etwas jedoch durchaus vorkommen, weil das Programm in diesem Zusammenhang bei Namensgleichheit zweier Spieler automatisch eine Verknüpfung der beiden Einträge anlegt. Dasselbe gilt für das Importieren von Vereinen (mit Spielerkader) aus anderen Turnierdateien.

Profi-Tipp. Wenn Sie dieses automatische Verknüpfen bei Namensgleichheit während des Importierens von Ligadateien oder Vereinen abstellen möchten, öffnen Sie die Datei `prleague.ini` im Installationsverzeichnis mit einem Text-Editor und ändern Sie den Wert von `PLAYERIMPORTPOLICY` im Abschnitt `VALUES` von 0 auf 1. Diese Änderung wirkt sich erst beim nächsten Start des Programms aus.

4.2.2 Spielerwechsel

Bei Spielerwechseln spielen die im vorhergehenden Abschnitt beschriebenen Verknüpfungen eine zentrale Rolle. Wechselt ein Spieler während des Turniers von Verein A zu Verein B, muss in Verein B für diesen Spieler ein neuer Spielereintrag erzeugt und dieser anschließend mit dem entsprechenden Eintrag in Verein A verknüpft werden. Dieser mehrschrittige Prozess kann durch zwei entsprechende Funktionen des Kontextmenüs vereinfacht werden:

- **Spielerwechsel von anderem Verein** Sie können einen oder mehrere Spieler eines oder mehrerer anderer Vereine auswählen, die zu dem ausgewählten Verein wechseln sollen. Für einen zu wechselnden Spieler geschieht dabei folgendes: Wird der Spieler in seinem Ursprungsverein nirgends als Torschütze oder in einer Aufstellung referenziert, wird der Spielereintrag einfach vom alten zum neuen Verein verschoben. Andernfalls wird im neuen Verein ein neuer

Eintrag erzeugt und dieser mit dem Eintrag im alten Verein verknüpft. Der Spieler wird zudem in seinem alten Verein passiviert.

- **Spielerwechsel zu anderem Verein** Für den ausgewählten Spieler wird ein Spielerwechsel in umgekehrter Richtung zu einem auszuwählenden Verein wie oben beschrieben durchgeführt.

4.2.3 Standard-Spielpositionen

Jedem Spieler kann eine Standard-Spielposition zugeordnet werden. Diese orientiert sich an dem Basis-Schema für Spielpositionen, das über den Menüpunkt *Einstellungen - Eingabe* (siehe 9.5) manipuliert werden kann. Dem Basis-Schema liegt ein Raster zu Grunde, bei dem jeweils mehrere Rasterpunkte zu einem *Positionsbereich* zusammengefasst werden. Eine Position ist ein Rasterpunkt in diesem Basis-Schema.

Die Standard-Spielposition kann zwei Aufgaben erfüllen.

1. Wenn Sie zu den einzelnen Spielen kein Taktik-Schema (vgl. 8.3.2) eingeben, wird durch die Standard-Position festgelegt, welchem Positionsbereich der Spieler bei positionsabhängigen Statistiken (zum Beispiel Spielerlisten oder Torbilanz) zugeordnet wird.
2. Wenn Sie Taktik-Schemata verwalten und den Spielern damit spielbezogene Positionen zuordnen, die durchaus von seiner Standard-Position abweichen können, sind die spielbezogenen Positionen maßgeblich für die Einordnung des Spielers bei der statistischen Auswertung. Die Standard-Position vereinfacht die Eingabe eines Taktik-Schemas, weil das Programm einen Spieler bei der Aufnahme in dieses Schema zunächst auf seine Standard-Position setzt (siehe 8.3.2). Von dort können sie ihn bei Bedarf jederzeit auf eine andere Position bewegen.

Sie können über eine aufklappbare Liste den Positionsbereich für die Standard-Position bestimmen. Das Programm wählt dann einen freien - noch durch keinen anderen Spieler desselben Vereins besetzten - Rasterpunkt in diesem Bereich als Standard-Position des Spielers aus. Mit dem Schalter *Feinjustierung* können Sie ein Dialogfenster öffnen, mit dem Sie diesen Rasterpunkt exakt bestimmen können. Sie benötigen dies jedoch nur, wenn Sie Taktik-Schemata erfassen und einem Spieler einen ganz bestimmten Rasterpunkt als Standard-Position zuordnen möchten.

Sie können die Standard-Spielpositionen bei der Eingabe von Spieldaten auch umgekehrt direkt aus einem taktischen Schema ableiten lassen und müssen diese dann nicht für jeden Spieler einzeln eingeben. Wie dies funktioniert, ist in 8.3.2 beschrieben.

4.3 Schiedsrichter

Legen Sie neue Schiedsrichtereinträge an oder bearbeiten Sie bereits existierende Schiedsrichter. Sowohl Schiedsrichter als auch Assistenten werden später aus dieser Liste ausgewählt.

Für Schiedsrichter können Name, Vorname, Ort, Geburtsdatum und der Name einer Bilddatei mit einem Foro eingegeben werden.

Über das Kontextmenü können Schiedsrichter-Einträge gelöscht oder aus anderen Ligadateien und Datenquellen importiert werden und die Liste alphabetisch nach Namen sortiert werden. Die Handhabung ist jeweils dieselbe wie im Fall von Spielern bzw. Vereinen. Mit der Kontextmenü-Funktion *Vereine als Schiedsgericht* können Sie schnell für jeden Verein einen Schiedsrichtereintrag erzeugen, bei dem die Spalte *Ort* mit dem jeweiligen Vereinsnamen gefüllt ist. Diese Funktion ist nützlich zum schnellen Generieren von Schiedsrichtereinträgen in Turnieren, bei denen die beteiligten Vereine jeweils auch ein Schiedsgericht stellen. Die generierten Einträge können nach Bedarf mit Namensangaben ergänzt werden. Es ist aber auch genauso gut möglich mit dem Vereinsnamen als Schiedsrichter-Bezeichnung zu arbeiten.

Schiedsrichter können wie Vereinsspieler (4.2) passiviert werden.

4.4 Trainer

Die Bearbeitung der Trainerliste unterscheidet sich von der Registerkarte *Schiedsrichter* nur durch den Wegfall der Spalte *Ort*.

Hinsichtlich Passivierung gilt dasselbe wie für Vereinsspieler (4.2) und Schiedsrichter (4.3).

4.5 Bildverweise

Sie können auf den Registerseiten Verweise auf Bilddateien (Embleme, Fotos) angeben. Solche Bilddateien werden dabei nicht als Bestandteil der Turnierdatei gespeichert, da diese ansonsten zu stark aufgebläht würde. Stattdessen wird lediglich der Dateiname einer externen Bilddatei in der Turnierdatei gespeichert und diese Bilddatei bei Bedarf vom Programm einzeln nachgeladen.

Verweise auf Bilddateien werden dabei niemals mit absoluten Pfadangaben gespeichert. Absolute Pfade sind bei der Weitergabe einer Turnierdatei auf einem anderen System mit hoher Wahrscheinlichkeit ungültig, weil es ein Laufwerk nicht gibt oder Verzeichnisse schlicht anders heißen. Daher bedient sich das Programm eines globalen Suchpfad-Prinzips (ganz ähnlich der PATH-Umgebungsvariable des Betriebssystems zur Lokalisierung ausführbarer Programme und DLLs): In den programmweiten Einstellungen wird eine Liste von Verzeichnisangaben gespeichert, in der Turnierdatei lediglich der Name einer Bilddatei. Wenn das Programm diese Datei laden will, *sucht* es diese einfach innerhalb dieser angegebenen Verzeichnisse.

Wenn Sie zur Auswahl einer Bilddatei auf die Schaltfläche neben dem Eingabefeld für den Dateinamen klicken, öffnet sich ein Datei-Auswahldialog, in dessen oberer Hälfte die Verzeichnisse aufgelistet sind, in denen Bilddateien gesucht werden sollen. Hier können Sie weitere Verzeichnisse hinzufügen, nicht mehr vorhandene oder benötigte Verzeichnisse entfernen oder die Reihenfolge verändern. Achtung, diese Liste bezieht sich auf *alle* Turnierdateien und *nicht* nur auf die gerade geöffnete! Löschen Sie also keinesfalls ein Verzeichnis aus dem Suchpfad, das Bilddateien enthält, die noch aus einer anderen Turnierdatei referenziert werden.

Die Bedeutung der Reihenfolge ergibt sich dadurch, dass bei der Suche nach einer Bilddatei die Verzeichnisse in der angegebenen Reihenfolge nur so lange durchsucht werden bis eine Bilddatei mit passendem Namen gefunden wird. Bei zwei Dateien gleichen Namens gewinnt also das weiter vorne stehende Verzeichnis. Der Auswahldialog bietet darüber hinaus eine Vorschau-Funktion, welche Ihnen die bequeme Auswahl der passenden Bilddatei ermöglicht. Die unterstützten Bildformate sind BMP, JPG, PNG und GIF. Transparente GIFs sind möglich.

4.6 Massendatenimport

Häufig werden Sie bereits beim Anlegen eines Turniers einen großen Teil der Namen eingeben wollen, um in der Folge bequem mit diesem - gegebenenfalls punktuell zu ergänzenden - Grundstock arbeiten zu können. Wie sie solche Daten aus anderen Turnierdateien übernehmen können, wurde zuvor in diesem Kapitel bereits hinreichend beschrieben. Wenn die Daten jedoch nur in einer tabellenähnlichen, textbasierten Form vorliegen, hilft diese Importfunktion nicht weiter. Statt des mühsamen Abtippens können Sie in diesem Fall die Funktion *Massendatenimport* nutzen und damit den Eingabeaufwand zumeist radikal reduzieren.

Mit dem Massendatenimport ist es möglich, größere Mengen von Textdaten weitestgehend automatisiert in den Namen-Manager zu importieren. Als Quelle für diesen Daten-Import eignen sich Textdokumente, die zum Beispiel aus einer Tabellenkalkulation, Textverarbeitung oder von Websites stammen können.

Der Massendatenimport steht für Vereine, Spieler, Schiedsrichter und Trainer gleichermaßen zur Verfügung und wird von der jeweiligen Registerkarte mit dem Schalter *Massendatenimport* bzw. dem gleichnamigen Kontextmenüeintrag der Vereins- bzw. Personenliste aufgerufen. Danach sind zwei Schritte nötig:

1. Vorbereiten der Textdaten für die Analyse durch das Programm.
2. Zuordnen der Datenfelder für die als Ergebnis der Analyse tabellarisch aufbereiteten Textdaten.

4.6.1 Vorbereiten der Textdaten

Beim Aufruf des Massendatenimports öffnet sich ein Dialogfenster, das zum Hauptteil aus einem Eingabefeld für den Text besteht. Sie können den Text aus einer Datei in dieses Feld laden (Schalter *Datei laden*) oder auch direkt über die Zwischenablage aus einer anderen Anwendung einfügen (entweder mit der Tastenkombination Strg+V oder über das Kontextmenü des Textfelds). Verwenden Sie nur reinen ASCII-Text, also Text ohne Steuerzeichen oder Formatierungsangaben wie z.B. HTML-Tags. Nutzen Sie dazu entsprechende Exportfunktionen anderer Programme (Tabellen aus z.B. Excel am besten als CSV abspeichern) oder einfach die automatische Konvertierung beim Transport über die Zwischenablage.

Textdaten können in den unterschiedlichsten Ausprägungen vorkommen, wie am Beispiel einer Spielerliste leicht zu sehen ist: Eine Zeile in dieser Liste wird den Namen enthalten, entweder mit Hintereinanderstellung von Vor- und Nachnamen oder mit Trennung von Vor- und Nachnamen durch ein Trennzeichen wie zum Beispiel einem Komma. Ergänzend ist vielleicht das Geburtsdatum oder die Spielposition angegeben. Im Idealfall stehen die Datenfelder eines Datensatzes in einer Zeile und sind fein säuberlich durch ein einheitliches Trennzeichen voneinander abgegrenzt (wie etwa bei einer CSV-Datei aus Excel). Womöglich gibt es jedoch mehrere verschiedene Trennzeichen, die Daten sind auf mehrere Zeilen verteilt oder die Liste ist gar nach Spielpositionen gruppiert, d.h. unter einer Überschrift-Zeile mit der Spielposition folgt für jeden Spieler mit dieser Position eine entsprechende Namenszeile. Eine ähnliche Gruppierung ist denkbar, wenn die Spieler mehrerer Vereine in einer Liste aufgeführt sind.

Auch aus solchen *nicht idealen* Eingabedaten muss das Programm im Rahmen einer Datenanalyse - unterstützt durch gewisse Angaben des Benutzers - eine regelmäßige tabellarische Form erzeugen können, die dann als Basis für die Übernahme der Daten dient. Diese Übernahme ist dann lediglich noch eine Frage der Zuordnung von Tabellenspalten zu Datenfeldern.

Zur Unterstützung der Datenanalyse muss sich der Benutzer um die folgenden Dinge kümmern:

- *Angabe von Trennzeichen.* Geben Sie ein oder mehrere Trennzeichen bzw. Zeichenketten an, indem Sie diese in der Liste von Standard-Trennzeichen markieren oder in die beiden Felder für benutzerdefinierte Trennzeichen unterhalb der Liste mit den Standard-Trennzeichen eingeben. Bei der Analyse einer Textzeile wird der Text bis zu einem dieser Trennzeichen einem Datenfeld zugerechnet, der dem Trennzeichen folgende Text den nachfolgenden Datenfeldern. Die Trennzeichen selber werden nicht in die Datenfelder übernommen. Auch führende und abschließende Leerzeichen werden abgeschnitten. **Beispiel:**
Mustermann, Max 18.4.1978 Sturm, bei Trennzeichen -- (dies entspricht zwei Leerzeichen!) wird die Textzeile in drei Datenfelder mit den Werten **Mustermann, Max|18.4.1978|Sturm** aufgespalten. Falls als Trennzeichen zusätzlich das Komma angegeben wird, entstehen hingegen vier Datenfelder: **Mustermann|Max|18.4.1978|Sturm**.
- *Zeilenzahl pro Datensatz* bestimmen. Geben Sie an wie viele aufeinanderfolgende Zeilen zu einem Datensatz zusammengefasst werden sollen. Im Normalfall sollte dieser Wert 1 sein - insbesondere dann, wenn z.B. Excel als Datenquelle dient. Bei mehrzeiligen Datensätzen fungiert der Zeilenumbruch immer auch als Trennzeichen. Leerzeilen werden mitgezählt. Die Zeilenzahl muss für jeden Datensatz gleich sein. Füllen Sie hierzu die Textdaten gegebenenfalls durch Leerzeilen auf. Diese Angabe bezieht sich nicht auf Gruppierungszeilen, diese sind immer einzellig.
- *Markieren von Gruppierungszeilen* Ist die Liste gruppiert (siehe Beispiel oben), müssen die Zeilen gekennzeichnet werden, welche für einen Gruppierungsbereich stehen und nicht als

normale Zeilen behandelt werden sollen. Dazu fügen Sie im Textfeld am Anfang dieser Zeile eine Ziffer von 0 bis 9, gefolgt von einem Gleichheitszeichen ein. **Beispiel:**

```
VfR Musterstadt
Mittelfeld
Mustermann, Max; 18.4.1978
Testperson, Timo; 27.9.1975
Sturm
Chancentod, Christoph; 6.2.1977
```

```
Eintracht Testbach
Torwart
Traumtaenzer, Toni; 12.11.1980
```

wird zu

```
0=VfR Musterstadt
1=Mittelfeld
Mustermann, Max; 18.4.1978
Testperson, Timo; 27.9.1975
1=Sturm
Chancentod, Christoph; 6.2.1977
```

```
0=Eintracht Testbach
1=Torwart
Traumtaenzer, Toni; 12.11.1980
```

Jede Ziffer steht für eine eigene Spalte in der tabellarischen Form. Deshalb ist es wichtig für jeden Gruppierungstyp konsistent die gleiche Ziffer zu verwenden. Aus obigem Beispiel würde (bei Trennzeichen ;) folgende tabellarische Darstellung resultieren:

VfR Musterstadt	Mittelfeld	Mustermann, Max	18.4.1978
VfR Musterstadt	Mittelfeld	Testperson, Timo	27.9.1975
VfR Musterstadt	Sturm	Chancentod, Christoph	6.2.1977
Eintracht Testbach	Torwart	Traumtaenzer, Toni	12.11.1980

Je nach Datenqualität kann es darüber hinaus notwendig werden, weitere Änderungen an den Textdaten vorzunehmen, etwa das Vereinheitlichen von Datenzeilen oder das Entfernen von Datenmüll. Hier bietet sich unter Umständen die Vorabbearbeitung in einem Texteditor mit leistungsfähiger *Suchen&Ersetzen* Funktion an. Alle nicht als Gruppierungszeilen gekennzeichneten nicht leeren Zeilen werde als Datenzeilen in die tabellarische Form übertragen. Leerzeilen zwischen Datensätzen werden ignoriert.

Beim Import von Spielerdaten steht zusätzlich unterhalb des Textfelds eine aufklappbare Auswahlliste mit den Vereinen des Turniers zur Verfügung. Ein Spieler muss immer einem Verein zugeordnet werden! Mit der Auswahlliste kann der Verein bestimmt werden, dem Spieler standardmäßig zugeordnet werden, wenn es kein eigenes Datenfeld für die Vereinszuordnung in der Spielerzeile gibt, oder bis durch eine Gruppierungszeile anderes festgelegt wird. Die Auswahl eines Vereins ist gleichbedeutend mit dem Einfügen der Zeile `0=Vereinsname` am Anfang des Textfelds. Daher sollte für Vereinszuordnungen immer die Ziffer 0 in Gruppierungszeilen verwendet werden.

4.6.2 Datenfelder zuordnen

War bisher schon mehrfach von einer tabellarischen Darstellung die Rede, in welche die Textdaten überführt werden, so präsentiert das Programm eben diese Tabelle in dem Folgefenster, das nach

Betätigung des Schalters *Weiter* angezeigt wird. Zu diesem Zeitpunkt wurden noch keinerlei Daten in die Turnierdatei übernommen! Dementsprechend ist es jetzt noch möglich, Zeilen aus der Tabelle zu löschen, die nicht übernommen werden sollen. Markieren Sie dazu die Zeilen(n) und löschen Sie diese über das Kontextmenü oder die Tastenkombination Strg+Entf. Mit dem Schalter *Zurück* können Sie in das erste Fenster zurückkehren, um zum Beispiel noch Änderungen am Text oder bei den Trennzeichen vorzunehmen. Mit *Abbrechen* brechen Sie den ganzen Import-Vorgang ohne Änderungen der Turnierdatei ab und kehren in den Namen-Manager zurück.

Bevor Sie den eigentlichen Import mit Klick auf den Schalter *Übernehmen* starten, ist noch ein wichtiger Schritt erforderlich. Sie müssen den Spalten der Tabelle die passenden Datenfelder zuordnen, in welche die Spaltenwerte geschrieben werden sollen. Wählen sie dazu den passenden Feldnamen aus der Liste oberhalb der Tabellenspalte aus. Das Programm versucht hier mittels einiger Heuristiken bereits eine Vorauswahl zu treffen. Wenn eine Spalte keine Werte enthält oder solche die beim Import nicht berücksichtigt werden sollen, wählen Sie einfach den ersten, leeren Eintrag der Liste, um die Spalte beim Import zu ignorieren.

Für Spieler, Schiedsrichter und Trainer gibt es jeweils drei mögliche Datenfeldbezeichnungen für Namensbestandteile: mit *Vorname* und *Nachname* beziehen sich dabei nur auf den jeweiligen Namensanteil, wohingegen *Name* die Zusammensetzung beider Teile erwartet. Dabei wird jede der beiden gebräuchlichen Notationen *Vorname Nachname* und *Nachname, Vorname* verstanden.

Beim Import von Spielernamen kann es passieren, dass die Schreibweise bei den zugeordneten Namen aus der Textdatenquelle von der in der Turnierdatei abweicht. Wenn das Programm in den Importdaten auf einen Vereinsnamen stößt, für den keine exakte Entsprechung in der Turnierdatei existiert, wird ein Auswahlfenster eingeblendet, das Sie auffordert, den richtigen Verein auszuwählen. Das Programm merkt sich übrigens diese Zuordnung, so dass das Fenster pro abweichend geschriebenem Namen nur einmal erscheint. Wenn Sie das Fenster mit *Abbrechen* schließen, werden alle Tabellenzeilen für diesen Verein ignoriert, also für diesen Verein keine Spieler importiert. Das ist beispielsweise sinnvoll, wenn Sie feststellen, dass es diesen Verein in der Turnierdatei noch überhaupt nicht gibt (und dieser folglich erst angelegt werden muss, um Spieler dafür eingeben zu können). Ein ähnliches Auswahlfenster erscheint auch, wenn für einen Spieler überhaupt kein Vereinsbezug angegeben ist, also das Tabellenfeld in der Spalte *Verein* einen leeren Inhalt hat.

Es ist nicht nur möglich, gänzlich neue Daten zu importieren, auch das Ergänzen schon vorhandener Datensätze wird unterstützt. **Beispiel:** Sie haben eine Textdatei mit einer Liste der Geburtsdaten aller Spieler. Die Spieler selbst ohne ihre Geburtsdaten wurden schon einige Zeit vorher in der Turnierdatei erfasst. Um die Geburtsdaten nun schnell und einfach in den vorhandenen Datenbestand übernehmen zu können, führen Sie wie bis hierhin beschrieben einen Massendatenimport mit der Textdatei durch. Bestimmen Sie dann eine Datenfeldzuordnung zumindest für die Vereinszuordnung und den Namen (diese dienen zur Identifikation) sowie natürlich das Geburtsdatum. Aktivieren Sie dann die Option *Vorhandene Datensätze aktualisieren*, bevor Sie den Import mit dem Schalter *Übernehmen* abschließen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden beim Übernehmen die Tabellenzeilen ignoriert, für die bereits ein Datensatz existiert, und dieser Datensatz in jedem Fall unverändert belassen.

Im Fall des Imports von Spielern, Schiedsrichtern und Trainern wird eine weitere Option *Vornamen nicht zur Identifikation verwenden* angeboten. Angenommen es existiert im Namen-Manager ein Spieler mit dem Nachnamen *Mustermann* und unbekanntem Vornamen und bei den Importdaten gibt es eine Zeile für einen Spieler mit Nachnamen *Mustermann* und Vornamen *Max*. Wenn in diesem Fall die Option *Vornamen nicht zur Identifikation verwenden* aktiviert ist, betrachtet das Programm diese Tabellenzeile dem schon vorhandenen Datensatz für den Spieler *Mustermann* zugehörig. Wenn auch *Vorhandene Datensätze aktualisieren* ausgewählt ist, würde in diesem Datensatz das Feld Vorname mit *Max* gefüllt und wie oben beschrieben gegebenenfalls weitere Datenfelder aktualisiert. Wäre hingegen die Option *Vornamen nicht zur Identifikation verwenden* deaktiviert, würde stattdessen ein zusätzlicher ganz neuer Datensatz für den Spieler *Max Mustermann* angelegt. Ist umgekehrt der Vorname im Namen-Manager bekannt, fehlt aber in den Importdaten, ist das Verhalten ganz analog. Ohne Verwendung der Vornamen zur Identifikation würde auch hier kein neuer Datensatz angelegt werden und nach Einstellung der vorhandene Datensatz anhand der

zu importierenden Tabellenzeile aktualisiert, wobei in diesem Fall natürlich nicht der Inhalt des Felds Vorname gelöscht würde.

5 Turnier-Manager

Im Turnier-Manager legen Sie den Turnieraufbau fest. Sie erzeugen Turnierelemente und legen mit deren (zeitlicher) Abfolge die *Turnierstruktur* fest. Sie ordnen darüber hinaus Turnierelementen Vereine zu und können einige elementspezifische Einstellungen bearbeiten. Es gibt zwei Arten von Turnierelementen:

1. **Punktrunden.** Ligen oder Gruppen, bei denen die Vereine an mehreren *Spieltagen* zumeist im Modus *jeder gegen jeden* einmal oder öfters gegeneinander antreten und die Rangfolge anhand einer Tabelle ermittelt wird. Beispiele hierfür sind die Fußball-Bundesliga oder die einzelnen Vorrundengruppen eines WM-Turniers.
2. **Playoffs.** Wettbewerbe oder Teile davon, die in mehreren *Runden* im K.O.-System ausgetragen werden. Die Sieger von Paarungen einer Runde können in jeweils einem einzigen Spiel, einer festen oder auch variablen Anzahl von mehreren Spielen ermittelt werden. Beispiele für Playoff-Turnierelemente sind der DFB-Pokal (ein Spiel pro Runde), der UEFA-Cup (zwei Spiele pro Runde) oder die DEL-Playoffs (variable Anzahl von Spielen von Runden). Aber auch eine weitgehend unstrukturierte Sammlung von Vorbereitungsspielen kann am besten mit einem Turnierelement vom Typ Playoff verwaltet werden.

Im einfachsten Fall besteht ein Turnier nur aus einem Element. Die Bundesliga oder der DFB-Pokal sind Beispiele hierfür. Die Turnierstruktur degeneriert dann zu diesem einzelnen Turnierelement, was zur Folge hat, dass Sie sich an anderen Stellen des Programms keine Gedanken um die Auswahl des richtigen Turnierelements zur Dateneingabe oder statistischen Auswertung machen müssen. Der Turnier-Manager ermöglicht aber zu jeder Zeit das Hinzufügen neuer Turnierelemente; dies insbesondere auch dann, wenn zu anderen Turnierelementen bereits Spieldaten erfasst wurden.

Durch die Kombination mehrerer Turnierelemente in einer Turnierdatei können Sie auch komplexe Turnierstrukturen sehr einfach abbilden.

5.1 Turnierelement erzeugen

Ein neues Turnierelement erzeugen Sie durch Anklicken des Schalters *Hinzufügen* unterhalb der Liste der Turnierelemente oder über den Eintrag *Neu* im Kontextmenü dieser Liste. Es wird dabei ein Dialogfenster angezeigt, mit dem sie eine Bezeichnung vergeben und auswählen können, ob eine Punktrunde oder ein Playoff erzeugt werden soll. Wie einleitend bereits beschrieben, steht eine Punktrunde dabei für einen Modus „jeder gegen jeden“ mit Tabellenwertung. Bei einem Playoff kann es sich um ein einfaches K.O.-System handeln oder einen komplexeren Playoff-Modus (*best of X*, Hinspiel und Rückspiel, wahlweise mit oder ohne Europapokal-Arithmetik). Die diesbezügliche Feinjustierung wird im Ansetzungs-Manager (siehe 6) rundenweise vorgenommen. Der Typ des Turnierelements kann nachträglich nicht mehr geändert werden, die Bezeichnung hingegen schon. Das neue Turnierelement wird an das Ende der Liste angehängt, kann aber mit der Maus an eine andere Position gezogen werden.

Ein neues Turnierelement kann auch durch Duplizieren eines bereits existierenden Elements erzeugt werden. Dabei wird neben den Einstellungen bis auf *abhängige Punktrunden* (siehe 5.5 und 5.6) auch eine mögliche Gruppierungszugehörigkeit (siehe 5.2), nicht aber die Vereinszuordnung kopiert. Dies ist zum Beispiel dann vorteilhaft, wenn mehrere gleichartige Turnierelemente (wie zum Beispiel Vorrundengruppen) benötigt werden. Markieren Sie das zu duplizierende Element, wählen Sie im Kontextmenü *Duplizieren* und passen Sie anschließend die Bezeichnung des neuen Turnierelements nach Ihren Wünschen an.

5.2 Turnierstruktur

Zur Pflege der Turnierstruktur gibt es zwei verschiedene Bearbeitungsmodi. Einen eher textlastigen *integrierten Modus*, der auf der Liste aller Turnierelemente am linken Fensterrand und den Eingangs-

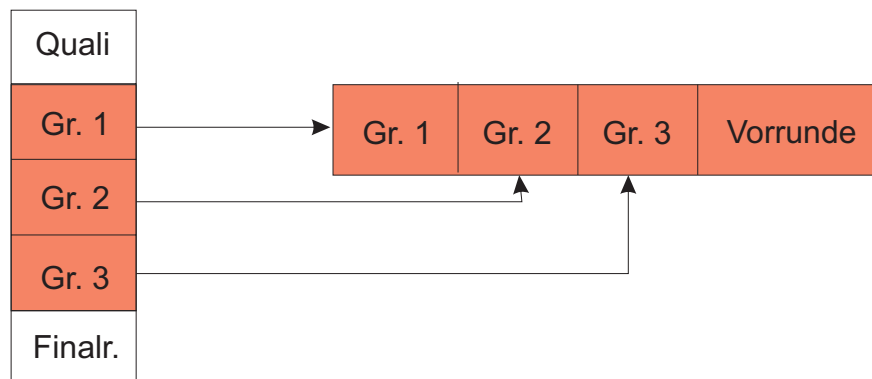


Abbildung 2: Gruppierung von Turnierelementen.

befeldern am oberen Fensterrand basiert und einen *grafischen Bearbeitungsmodus* in einem eigenen Fenster, das mit dem Schalter *Turnieraufbau* oberhalb der Liste aller Turnierelemente geöffnet werden kann. Beide Bearbeitungsmodi sind im Prinzip gleich mächtig, d.h. jede Manipulation der Turnierstruktur kann auf die eine oder andere Weise erfolgen. Der grafische Modus bietet den Vorteil, dass er die komplette Turnierstruktur auf einen Blick veranschaulicht, und ist damit gerade auch für Einsteiger ideal. Der *integrierte Modus* ermöglicht für geübte Benutzer hingegen wohl den schnelleren Aufbau größerer Turniere. Sie können zu jedem Zeitpunkt nach Belieben zwischen beiden Bearbeitungsmodi wechseln.

An dieser Stelle wird zunächst der grafische Bearbeitungsmodus beschrieben, da die verschiedenen Anordnungsmöglichkeiten für Turnierelemente daran besonders gut deutlich werden. Anschließend wird erklärt, wie dieselben Ergebnisse im integrierten Modus erzielt werden können.

5.2.1 Grafischer Bearbeitungsmodus

Der grundsätzliche Aufbau eines Turniers ist denkbar einfach. Es besteht aus einer beliebigen Anzahl von Turnierelementen, die in bestimmter Reihenfolge angeordnet sind. Diese Anordnung sollte - muss sich aber nicht - an der chronologischen Reihenfolge orientieren. Zusätzlich zu dieser sequenziellen Abfolge gibt es die Möglichkeit, mehrere Turnierelemente parallel anzuordnen. Eine Menge paralleler Turnierelemente heißt *Gruppierung* und wird durch einen turnierweit eindeutigen, ansonsten aber frei vergebaren Gruppierungsschlüssel benannt.

Ein Beispiel ist in Abbildung 2 gezeigt. Hier werden mehrere Punktrunden (*Gruppe 1 bis 3*) zu einer Gruppierung *Vorrunde* zusammengefasst. Die Turnierelemente selbst bleiben trotz der Gruppierung vollkommen eigenständig. Im Zusammenhang mit Statistiken haben Gruppierungen aber einen großen Einfluss. In diesem Zusammenhang sollen hier nur einige Punkte kurz angedeutet werden - mehr zu diesem Thema können Sie in 10.3.1 nachlesen.

- Statistiken nur über die Elemente einer Gruppierung können besonders leicht ausgewählt werden.
- Die Darstellungsform von Spielplänen kann speziell an Gruppierungen angepasst werden.
- Im Rahmen der Spieltagstatistik werden die Spiele paralleler Spieltage aller Turnierelemente einer Gruppierung zu einem gemeinsamen (virtuellen) Spieltag zusammengefasst.

Im Arbeitsbereichs des grafischen Turnieraufbaus werden die vorhandenen Gruppierungen des Turniers nacheinander angezeigt. Jedes Turnierelement ist in einer dieser Gruppierungen enthalten. Einzelne Turnierelemente, die zu keiner *echten* Gruppierung gehören werden aus Gründen der Einheitlichkeit jeweils einer namenlosen eigenen *virtuellen* Gruppierung zugeordnet.

Turnierlemente können nun einfach mit der Maus zwischen den Gruppierungen bewegt werden. Auf die gleiche Weise wird die Reihenfolge der Turnierlemente innerhalb einer Gruppierung verändert. Durch ziehen mit der Maus kann auch die Reihenfolge der Gruppierungen selbst verändert werden. Der Name von Gruppierungen und Turnierelementen kann in den entsprechenden Eingabefeldern geändert werden. Durch Anklicken des Schalters *Neu* in einem Gruppierungsfeld oben links wird eine neue - zunächst namenlose - Gruppierung vor der ausgewählten Gruppierung angelegt. Mit dem Schalter *Löschen* kann eine Gruppierung mit allen enthaltenen Turnierelementen gelöscht werden. Einzelne Turnierlemente können innerhalb einer Gruppierung mit dem Schalter *Neu* unten rechts angelegt werden. Es öffnet sich dabei der in 5.1 beschriebene Dialog zur Auswahl von Elementtyp und -namen. Über das Kontextmenü eines Turnierlements stehen auch die Funktion *Duplizieren* und *Löschen* (5.1) zur Verfügung.

Alle im grafischen Modus durchgeführten Manipulationen der Turnierstruktur sind zunächst temporär.

Erst wenn Sie das Dialogfenster mit dem Schalter *Übernehmen* verlassen, wird die veränderte Turnierstruktur übernommen. Entfernte Turnierlemente werden auch erst zu diesem Zeitpunkt wirklich gelöscht. Mit dem Schalter *Abbrechen* haben Sie somit jederzeit die Möglichkeit zu dem Stand zurückzukehren, der vor dem Öffnen des Dialogfensters aktuell war.

Wenn Sie das Dialogfenster mit *Übernehmen* verlassen, prüft das Programm zunächst, ob es mindestens ein Turnierlement gibt. Dann werden alle gelöschten Elemente aus der Turnierstruktur entfernt und die neuen Elemente angelegt. Änderungen der Namen von Gruppierungen und Turnierelementen werden durchgeführt. Dabei werden diejenigen namenlosen virtuellen Gruppierungen, die genau ein Turnierlement enthalten, entfernt und diese Turnierlemente anschließend wieder als ungruppiert angesehen. Namenlose Gruppierungen mit mehr als einem Turnierlement bleiben jedoch erhalten und es wird ihnen automatisch ein eindeutiger Name zugewiesen. Die darin enthaltenen Turnierlemente werden dementsprechend unter diesem Gruppierungsschlüssel gruppiert. Fassen Sie daher also niemals mehrere ungruppierte Elemente in derselben namenlosen Gruppierung zusammen, sondern legen Sie stattdessen für jedes ungruppierte Turnierlement eine eigene Gruppierung an.

Schließlich wird die neue globale Reihenfolge der Turnierlemente anhand der Reihenfolge der Gruppierungen und der Anordnung der Turnierlemente innerhalb der Gruppierungen ermittelt und in das Hauptfenster des Turniermanagers übernommen.

5.2.2 Integrierter Bearbeitungsmodus

Im integrierten Bearbeitungsmodus wird die Turnierstruktur auf eine flache Liste von Turnierelementen am linken Fensterrand des Turniermanagers heruntergebrochen. Sie können in dieser Liste das *aktuelle Turnierelement* auswählen, das nachfolgend in der rechten Fensterhälfte bearbeitet werden kann.

Die vom Programm verwendete Reihenfolge der Turnierelemente wird durch deren Reihenfolge in dieser Liste festgelegt. Sie können die Position eines Turnierelements in der Liste jederzeit durch Ziehen mit der Maus verändern.

Turnierelemente mit allen enthaltenen Daten (einschließlich) Spieldaten können über den Kontextmenüeintrag *Löschen* oder die Tastenkombination Strg+Entf gelöscht werden - mit der Einschränkung, dass das letzte vorhandene Turnierelement auch hier nicht gelöscht werden darf.

Die Gruppierung von Turnierelementen wird im *integrierten Modus* dadurch erreicht, dass einem Turnierelement ein Gruppierungsschlüssel durch Auswahl aus der ausklappbaren Liste neben dem Eingabefeld für den Namen des Elements zugewiesen wird. Eine neue Gruppierung kann mit dem Schalter *Neu* erzeugt werden. die Zugehörigkeit des aktuellen Turnierlements zu einer Gruppierung kann mit dem Schalter *Gruppierung aufheben* zurückgenommen werden. Beachten Sie, dass im integrierten Modus Änderungen der Gruppierungszugehörigkeit nicht zu einer automatischen Umordnung in der Liste der Turnierlemente führen.

5.3 Turnierelement oder eigene Datei

Mit der Möglichkeit, (fast unbegrenzt) viele Turnierelemente anzulegen, wäre es grundsätzlich denkbar, viele Ligen/Turniere bzw. Spielzeiten davon in einer großen Datei zu verwalten. Von dieser Variante ist jedoch dringend abzuraten! Die Dateiverwaltung (Einlesen und Speichern) der so entstehenden großen Dateien würde auf Grund der Datenmenge irgendwann sehr schwerfällig werden. Zudem wäre eine zu große Anzahl von Turnierelementen der Übersichtlichkeit nicht förderlich.

Als Faustregel gilt daher: Jede Ligasaison oder Turnierinstanz sollte in einer eigenen Datei abgelegt werden. Mit den Importmöglichkeiten für Namen (vgl. 4.1) fällt der zusätzliche Aufwand für die Namens-Eingabe dabei gering aus. Gemeinsame Statistiken über mehrere Spielzeiten einer Liga können mit *Professional League 4.31* als *historische Statistiken* erstellt werden (siehe 1.4).

5.4 Vereine zuordnen

Auf der Registerkarte *Vereinsauswahl* nehmen Sie die Zuordnung von im Namen-Manager (siehe 4) eingegebenen Vereinen zu Turnierelementen vor. Vereine können auch jederzeit nachträglich zugeordnet werden - sogar dann, wenn bereits Ansetzungen (siehe 6) vorliegen oder Spielergebnisse eingegeben wurden.

Sie fügen Vereine dadurch hinzu, dass Sie diese in der Liste *Übrige Vereine* markieren (Taste Strg gedrückt halten, um mehrere Vereine zu markieren) und anschließend auf den Schalter << klicken, um sie in die Liste *Ausgewählte Vereine* einzufügen. Zum Entfernen von Vereinen gehen Sie genau umgekehrt vor. Einzelne Vereine können auch per Doppelklick zwischen den beiden Listen verschoben werden.

Unterhalb der Liste *Übrige Vereine* stehen einige Optionen zur Verfügung, um die Vereinsauswahl in bestimmten Situationen zusätzlich zu vereinfachen.

- *Nur Teilnehmer der vorherigen Runde* Eine Filteroption, mit der Sie die in der Liste *Übrige Vereine* anzuzeigenden Einträge auf solche Vereine beschränken, die bereits in der unmittelbar vorhergehenden Runde/Turnierphase (das sind das nächstfrühere Turnierelement, welches nicht zur selben Gruppierung wie das aktuell bearbeitete Turnierelement gehört, sowie gegebenenfalls alle weiteren Turnierlemente, die zur selben Gruppierung wie jenes Turnierelement gehören) partizipiert waren. So kann zum Beispiel bei einem dreistufigen Turnier mit Qualifikation, Vorrunde und Finalrunde die Vereinsauswahl für die Finalrunde auf Teilnehmer der Vorrunde eingeschränkt werden, während in der Qualifikation ausgeschiedene Vereine nicht mehr angezeigt werden. Für die allererste Turnierphase hat diese Option keine Auswirkung.
- *Dublettenkontrolle in gleicher Runde* Eine Filteroption, mit der Sie in der Liste *Übrige Vereine* die Teilnehmer anderer Turnierlemente der gleichen Gruppierung ausblenden können. So können Sie zum Beispiel bei der Zuordnung von Vereinen auf mehrere parallele Gruppen wirkungsvoll verhindern, dass ein Verein irrtümlich in zwei Gruppen gleichzeitig eingeteilt wird. Um diese Option sinnvoll nutzen zu können, müssen Sie neue Turnierlemente einer Gruppierung zuweisen, bevor Sie mit der Vereinszuordnung beginnen.
- *Ersetzen bei Doppelklick* Mit dieser Option bewirken Sie, dass ein Verein bei einem Doppelklick auf seinen Eintrag in der Liste *Übrige Vereine* nicht nur in die Liste *Ausgewählte Vereine* verschoben wird, sondern zusätzlich auch gegen den aktuell selektierten Platzhalter ersetzt wird. Siehe auch 5.4.1.

5.4.1 Platzhalter

Darüber hinaus bietet das Programm die Möglichkeit, Platzhalter-Einträge in der Vereinsliste anzulegen. Platzhalter sind ein Hilfsmittel, um den Spielplan eines Turniers bereits erstellen zu können, bevor die teilnehmenden Vereine bzw. deren Zuordnung auf einige Turnierelemente (zum

Beispiel Finalrunde) bekannt sind. In diesem Fall arbeiten Sie einfach mit Platzhaltern, die bei der Ansetzung (siehe 6) wie normale Vereine behandelt werden. Erst später - sobald die tatsächliche Zuordnung bekannt ist - ersetzen Sie diese Platzhalter durch wirkliche Vereine, die dabei automatisch auch an allen betroffenen Stellen des Spielplans eingesetzt werden.

Nur Vereine, die noch nicht dem aktuellen Turnierelement zugeordnet sind, können für einen Platzhalter eingesetzt werden! Um einen Platzhalter durch einen Verein zu ersetzen, markieren Sie den gewünschten Verein in der Liste *Übrige Vereine* (es darf nur dieser eine Verein markiert sein!) und den gewünschten Platzhalter in der Platzhalter-Liste. Klicken Sie anschließend auf den Schalter *Ersetzen*. Der Platzhalter verschwindet daraufhin. Stattdessen wird der gewählte Verein an die Liste *Ausgewählte Vereine* angehängt und die bereits erwähnten Ersetzungen im Spielplan durchgeführt.

Wenn Sie die Option *Ersetzen bei Doppelklick* unterhalb der Liste *Übrige Vereine* aktivieren, können Sie auch das Ersetzen des markierten Platzhalters direkt durch Doppelklick auf den gewünschten Verein durchführen. Beachten Sie aber, dass das Ersetzen eines Platzhalters wegen der damit verbundenen Ersetzungen im Spielplan nicht so einfach rückgängig gemacht werden kann wie das bloße Hinzufügen eines Vereins.

Um einen neuen Platzhalter anzulegen, klicken Sie auf den Schalter *Neuer Platzhalter*. Es erscheint dann ein Dialogfenster, in dem Sie die Parameter des Platzhalters bestimmen können. Es gibt zwei Arten von Platzhaltern:

1. Einfache *textuelle Platzhalter* mit einer Bezeichnung als einzigem Parameter (zum Beispiel „Zweitbesten Gruppendritter der Vorrunde“).
2. *Verweisende Platzhalter*, mit denen auf einen Verein verwiesen werden kann, der in einer Punktrunde einen bestimmten Tabellenplatz einnimmt. Für verweisende Platzhalter geben Sie eine Tabellenposition, die Punktrunde und optional einen Conference-Namen an (zum Beispiel „1. Gruppe A“).

Verweisende Platzhalter unterscheiden sich von textuellen zum Einen dadurch, dass die Bezeichnung aus den übrigen Parametern automatisch hergeleitet (und bei Umbenennungen von Turnierelementen oder Conferences entsprechend angepasst) wird. Zum Anderen bietet das Programm bei der Ersetzung verweisender Platzhalter zusätzliche Assistenz. Wird ein verweisender Platzhalter in der Platzhalter-Liste markiert, sucht das Programm in der Liste der *übrigen Vereine* automatisch den Verein, welcher nach aktuellem Tabellenstand dem Platzhalter entspricht, und markiert diesen. Die korrekte Ersetzung kann dann direkt vorgenommen werden.

Oft wird bei der Turnierplanung eine größere Anzahl schematisch benannter Platzhalter (z.B. Verein 1, Verein 2 usw.) benötigt. Das einzelne Erfassen dieser Platzhalter ist verhältnismäßig mühsam. Deshalb gibt es unmittelbar neben dem Schalter *Neuer Platzhalter* einen weiteren Schalter zur Erfassung von n Platzhaltern, wobei das Programm ein einheitliches Präfix und diese Zahl n abfragt und anschließend die entsprechenden Platzhalter auf einen Schlag anlegt.

Hinweis: Platzhalter dürfen nicht mit Rückverweisen verwechselt werden, die bei der Ansetzung von Playoffrunden Verwendung finden (siehe 6.4.2). Verweisende Platzhalter beziehen sich immer auf ein anderes Turnierelement, während Rückverweise intern für ein Playoff-Turnierelement sind. Platzhalter können in Punktrunden *und* Playoffs verwendet werden, und derselbe Platzhalter kann ohne Weiteres in mehreren Spielen auftauchen.

5.4.2 Auslosung

Statt die Vereine von Hand zuzuordnen können Sie auch eine (Gruppen-)Auslosung vornehmen lassen. Klicken Sie dazu auf den Schalter *Auslosung* unterhalb der Liste mit den Turnierelementen. Wenn ein Turnierelement ausgewählt ist, das zu einer Gruppierung von Turnierelementen gehört, wird die Auslosung automatisch für diese Gruppierung vorgenommen. Andernfalls wird eine Auswahlliste mit allen Turnierelementen angezeigt, aus der Sie mindestens zwei Elemente auswählen

müssen, denen dann später Vereine zugelost werden. Diese Turnierlemente können bereits Vereine oder auch Platzhalter enthalten (z.B. Gruppenköpfe); diese werden bei der Auslosung nicht berührt.

Für die eigentliche Auslosung öffnet sich ein weiteres Dialogfenster. Dort können Sie die an der Auslosung beteiligten Vereine bestimmen und auf einen oder mehrere Lostöpfe verteilen. Sie können nur solche Vereine auswählen, die noch keinem der beteiligten Turnierlemente fest zugeordnet sind. Beachten Sie außerdem, dass sich die Filteroption *Nur Teilnehmer der vorherigen Runde* (siehe 5.4) auf die initiale Vereinsliste auswirkt. Platzhalter sind immer einem Turnierlement fest zugeordnet und können daher nicht zugelost werden. Die Anzahl der Vereine pro Lostopf muss nicht zwingend mit der Anzahl der an der Auslosung beteiligten Turnierelemente übereinstimmen.

Bei der eigentlichen Auslosung verteilt das Programm die ausgewählten Vereine topfweise nach dem Zufallsprinzip so auf die an der Auslosung beteiligten Turnierelemente, dass die Stärke (einschließlich vorher manuell zugeordneter Vereine/Platzhalter!) aller Turnierelemente möglichst gleichmäßig ist. Wenn die Anzahl der Vereine kein ganzzahliges Vielfaches der Anzahl der Turnierelemente ist, wird den ersten Turnierelementen ein zusätzlicher Verein zugelost (Zum Beispiel würden bei 53 Vereinen und 7 Gruppen die ersten vier Gruppen jeweils 8 Vereine und die letzten drei Gruppen jeweils 7 Vereine enthalten). Stimmt die Anzahl der Vereine pro Lostopf nicht mit der Anzahl der Turnierelemente überein, wird entsprechend der Reihenfolge gelost bis der Topf leer ist. Enthält also zum Beispiel Topf 1 10 Vereine bei 8 Gruppen, würden der ersten und zweiten Gruppe zwei Vereine aus Topf 1 zugelost.

Eine Auslosung ist grundsätzlich auch für Playoff-Elemente möglich (nicht zu verwechseln mit der Auslosung einer einzelnen Runde innerhalb dieses Playoffs, vgl. 6.3.3!), die Gruppen-Auslosung dürfte jedoch der weitaus häufigere Anwendungsfall sein.

5.5 Punktrunden-spezifische Einstellungen

Die beiden Registerkarten *Vereinsdetails* und *Aufbau & Markierungen* enthalten Einstellungen, die nur für Punktrunden gültig sind. Diese Registerkarten sind daher nicht sichtbar, wenn das aktuelle Turnierelement ein Playoff ist.

5.5.1 Vereinsdetails

Auf dieser Registerkarte können Sie zahlreiche Einstellungen für die der Punktrunde zugeordneten Vereine festlegen.

Einteilung der Punktrunde in *Conferences* Die Einteilung einer Punktrunde in (regionale) Teilgruppen, die sogenannten *Conferences*, wird beispielsweise im US-Sport praktiziert (NBA, NFL, etc.). Im Unterschied zu einer Aufteilung in mehrere Punktrunden können dabei auch Teams, die in unterschiedlichen Conferences beheimatet sind, gegeneinander antreten. Es wird jedoch für jede Conference eine eigene Tabelle geführt.

Um die Vereine verschiedenen Conferences zuzuordnen, legen Sie am besten zunächst die Bezeichnungen der Conferences fest. Um eine neue Conference anzulegen, klicken Sie auf den Schalter *Neu* und geben anschließend die gewünschte Bezeichnung ein. Diese Bezeichnung wird in die aufklappbare Liste *Conference* unter der Mannschaften-Übersicht übernommen. Aus dieser Liste kann der in der Mannschaften-Übersicht selektierte Verein nun einer Conference zugeordnet werden. Eine ausgewählte Conference wird anschließend in der Übersicht neben dem Vereinsnamen angezeigt.

Die Conference-Zuordnung kann jederzeit verändert oder durch Auswahl des ersten, leeren Listeneintrags ganz entfernt werden. Auch die Bezeichnung einer Conference kann durch Anklicken des Schalters *Ändern* in einem daraufhin erscheinenden Eingabefenster geändert werden. Wenn einer Conference keine Vereine mehr zugeordnet sind, bietet das Programm von sich das Löschen der Bezeichnung an.

Definition von Punktabzügen, Platzziffern und Startwerten Auf dieselbe Weise wie die Auswahl der Conference-Zugehörigkeit können für den in der Mannschaften-Übersicht selektierten Verein weitere Werte festgelegt werden.

- **Punktabzug:** Dieser wird in der aktuellen Tabelle einberechnet.
- **Platzziffer:** Als ein Sortierkriterium für Tabellen (siehe 12) bietet das Programm die Sortierung nach Platzziffer an. Der Verein mit der höheren Platzziffer erscheint dabei auf dem hinteren Tabellenplatz. Um also zum Beispiel zu erzwingen, dass ein bestimmter Verein an das Ende der Tabelle gesetzt wird, geben Sie ihm eine Platzziffer größer als 0 und stellen Sie Sortierung nach Platzziffer als primäres Sortierkriterium für Tabellen (vgl. 12.3.2) ein.
- **Startwerte:** Mit Startwerten können Sie das Tor- und Punktekonto von Vereinen in der Tabelle manipulieren. Das kann zum Beispiel hilfreich sein, wenn bestimmte Ergebnisse fehlen und das Tabellenbild in Folge dessen „schief“ ist. Beachten Sie, dass es als (bequemere) Alternative zu Startwerten auf der Registerkarte *Aufbau & Markierungen* weitere Einstellungsmöglichkeiten gibt, um Tore und Punkte aus anderen Punktrunden derselben Datei zu übernehmen, wie zum Beispiel bestimmte Vorrundenergebnisse für Meister-, Zwischen- oder Finalrunden.

Einschränkung. Platzhalter können lediglich einer Conference zugeordnet werden, jedoch nicht mit Startwerten oder Punktabzügen ausgestattet werden.

5.5.2 Aufbau und Markierungen

Auf dieser Registerkarte legen Sie zunächst die Anzahl der Runden und den letzten Hinrundenspieltag fest.

- Die Anzahl der Runden gibt an, wie häufig in der Punktrunde jeder gegen jeden spielt. Diese Zahl hat vor allem im Zusammenhang mit dem Ansetzungs-Manager (siehe 6) Bedeutung. Dort bestimmt sie beispielsweise die Menge der Spieltagrahmen, die das Programm automatisch zur Verfügung stellt und legt bei der automatischen Ansetzung von Rückspielen den Bezugsspieltag fest.
- Der letzte Hinrundenspieltag wird bei der Berechnung der Hinrundentabelle benötigt. Sie können diesen vom Programm automatisch ermitteln lassen, was bei einem regelmäßig strukturierten Spielplan zumeist ausreicht. Alternativ können Sie hier auch die Nummer eines bestimmten Spieltags angeben.

Sie können außerdem *abhängige Punktrunden* definieren. Dies ist eine bequeme und leistungsfähige Alternative zu Startwerten. Spielergebnisse aus abhängigen Punktrunden gehen in die Tabelle der aktuellen Punktrunde ein. Dabei können Sie festlegen, ob dies *alle* Spielergebnisse sein sollen oder nur solche aus direkten Duellen zweier Vereine, die auch in der aktuellen Punktrunde vertreten sind. Zum Beispiel werden WM-Turniere in einigen Sportarten (Eishockey, Basketball, Handball) nach einem Modus ausgetragen, der zunächst einige Vorrundengruppen vorsieht. In die darauf folgende Zwischenrunde nehmen die qualifizierten Teams die Ergebnisse direkter Vergleiche aus der Vorrunde mit. Dieses Szenario können Sie im Programm dadurch abbilden, dass Sie die entsprechenden Vorrundengruppen als abhängige Punktrunden der Zwischenrundengruppen angeben und die Option *Nur direkte Spiele einbeziehen* aktivieren.

Das Programm erlaubt keine zyklischen Abhängigkeiten und schränkt die zur Auswahl stehenden Punktrunden entsprechend ein.

Als eine weitere Einstellungsmöglichkeit können Sie festlegen, dass Punkte aus den abhängigen Punktrunden nur zu einem bestimmten Prozentsatz übernommen werden sollen. Ein Anwendungs-Beispiel hierfür ist die Schweizer Fußball-Nationalliga, die bis 2004 nach einer Doppelrunde *jeder gegen jeden* mit 12 Vereinen eine Meisterrunde der besten 8 Vereine ausspielte, in welche die Punkte

aus der Vorrunde zu 50% übernommen werden. Hier wäre die Vorrunde als abhängige Punktrunde der Meisterrunde anzugeben und bei *Gewichtung der Punkte* ein Wert von 50% einzutragen. Zusätzlich kann das Rundungsverhalten bei den Punkten eingestellt und festgelegt werden, ob auch das Torverhältnis aus den abhängigen Punktrunden übernommen werden soll. In diesem Fall werden in der Tabelle auch die Spiele, Siege, Unentschieden und Niederlagen aus der Vorrunde hinzugerechnet.

5.5.3 Tabellenmarkierungen

Sie können für die Anzeige von Tabellen sogenannte Tabellenmarkierungen festlegen. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel Aufstiegs- und Abstiegsplätze farblich kenntlich machen. Eine Tabellenmarkierung ist eine Hintergrundfarbe für die entsprechende Tabellenzeile. Die zur Auswahl stehenden Farben sind die *Tabellenfarben*, die Sie über den Menüpunkt *Einstellungen - Layout* (siehe 14.1.1) bestimmen können. Als neutrale Farbe (*keine Hervorhebung*) fungiert immer die erste Tabellenfarbe. Um eine Markierung für einen Tabellenplatz einzustellen oder die Farbe der Markierung zu ändern, wählen Sie den entsprechenden Eintrag in der Liste links aus und bestimmen dann mit der aufklappbaren Liste die gewünschte Farbe. Zum Entfernen einer Markierung wählen Sie für diesen Tabellenplatz einfach die neutrale Farbe aus.

Wenn die Punktrunde aus mehreren Conferences besteht, beziehen sich die Einstellungen zu den Tabellenmarkierungen gleichermaßen auf alle einzelnen Conference-Tabellen.

Neben den Tabellenmarkierungen gibt es auch die Möglichkeit, einen oder mehrere Vereine - ebenfalls über die Hintergrundfarbe - farblich hervorzuheben. Sie stellen diese Hervorhebungen im Namen-Manager ein (siehe 4.1). Wenn das Programm auf eine Tabellenzeile stößt, für die sowohl eine Tabellenmarkierung als auch eine Vereinshervorhebung definiert ist, bestimmt die Hervorhebung des Vereins die Hintergrundfarbe.

Als weitere Dekorationsmöglichkeit kann unterhalb der Tabelle eine Art Legende angezeigt werden. Darin kann zum Beispiel stehen, welche Punktabzüge für bestimmte Vereine vorgenommen wurden, Besonderheiten bezüglich der Rangfolge bzw. Auf- und Abstiegsreglung usw.. Für diesen Text steht hier ein Bemerkungsfeld zur Verfügung. Die Legende wird unter allen Tabellen der betreffenden Gruppe angezeigt.

5.6 Einstellungen für alle Turnierelemente

Auf der Registerkarte *Spiele* nehmen Sie einige allgemeine Einstellungen vor, die sich auf alle Spiele innerhalb des Turnierelements auswirken.

- **Spielzeit:** Legen Sie Modus und Spielzeit fest. Sie können wahlweise Verlängerungen, Elfmeterschießen, beides oder keines von beidem zulassen. Die Anzahl der Spielabschnitte, die Dauer eines Spielabschnitts und einer möglichen Verlängerung können festgelegt werden.
- **Aufstellungsgrößen:** Legen Sie fest, aus wievielen Spielern maximal eine Startaufstellung bestehen darf, wieviele Einwechslungen erlaubt sind und wieviele Spieler im (Rest-)Kader aufgeführt werden dürfen.
- **Gelbe Karten aus früheren Turnierelementen verfallen.** Dies ist eine technische Option, die Sie vermutlich nur in seltenen Fällen benötigen werden. Sie ist eng mit der Fähigkeit des Programms verknüpft, Gelbsperrern für Spieler automatisch zu errechnen und anzuzeigen (siehe 12.2). Wenn Sie beispielsweise die Qualifikationsspiele und die Endrunde eines EM- oder WM-Turniers in einer einzelnen Turnierdatei verwalten, wollen Sie meistens nicht, dass die gelben Karten aus der Qualifikationsphase in der Endrunde weiter mitgezählt werden. Beim Übergang Gruppenphase/Finalrunde sollen die Karten dann jedoch mitgenommen werden. Wenn Sie diese Option für ein Turnierelement aktivieren, werden ab dem ersten Spieltag dieses Turnierlements alle gelben Karten aus früheren Turnierphasen nicht mehr für mögliche Gelbsperrern herangezogen. Beachten Sie, dass sich alle Turnierlemente einer Gruppierung

hinsichtlich dieser Option gleich verhalten: Sobald diese Option für ein Turnierelement einer Gruppierung gesetzt wurde, vererbt sie sich automatisch auf alle anderen Turnierelemente dieser Gruppierung - unabhängig davon ob das Häkchen dort explizit gesetzt ist!

Änderungen dieser Einstellungen, die mit existierenden Daten unverträglich sind, werden vom Programm automatisch erkannt und zurückgewiesen. So kann es zum Beispiel nicht passieren, dass die Gesamt-Spielzeit unter die größte vorhandene Spielminutenangabe (für Torerfolge, Wechsel, persönliche Strafen) verringert wird.

Alle diese Einstellungen werden immer für das aktuelle Turnierelement vorgenommen. Daraus folgt, dass für verschiedene Turnierelemente auch unterschiedliche Einstellungen möglich sind. Dies ist zum Beispiel oft sinnvoll bei der Kombination von Gruppenspielen und abschließender Finalrunde im K.O.-System, wo nur im letzteren Fall Verlängerung und Elfmeterschießen stattfinden können. Ebenso sind Turniere denkbar, bei denen Finalsspiele länger dauern als Vorrundenspiele. Alles dies lässt sich im Turnier-Manager sehr einfach einstellen.

6 Ansetzungs-Manager

Im Ansetzungs-Manager legen Sie Runden an und erstellen den Spielplan, indem Sie Paarungen für diese Runden ansetzen. Das Turnierelement (Punktrunde oder Playoff), für das Sie Ansetzungen ausführen möchten, wählen Sie über die aufklappbare Liste links oben im Fenster.

6.1 Runden und Spieltage

In dieser Beschreibung und im Programm selbst treffen sie häufig auf die beiden Begriffe *Runde* und *Spieltag*. Der Unterschied soll nachfolgend klargemacht werden:

- Im Kontext von Punktrunden sind beide Begriffe synonym. Eine *Runde* ist ein *Spieltag* und umgekehrt.
- Im Kontext von Playoffs haben beide Begriffe (meist) eine unterschiedliche Bedeutung! Eine Runde kann hier aus *mehreren* Spieltagen bestehen. Zum Beispiel setzt sich eine Europapokalrunde aus *zwei* Spieltagen zusammen, den Hinspielen und den Rückspielen. Eine Playoffrunde im Modus *best of 5* kann aus bis zu 5 Spieltagen bestehen. Sie müssen für jede Playoffrunde lediglich den ersten Spieltag ansetzen. Mögliche weitere Spieltage erzeugt das Programm automatisch mit Hilfe der Qualifikationsregeln (siehe 6.7), die Sie für diese Playoffrunde angeben. Im weiteren Verlauf dieser Beschreibung ist mit der *Ansetzung einer Runde* immer die Ansetzung dieses rundeninternen ersten Spieltags (des *Ansetzungsspieltags*) gemeint.

6.2 Runden verwalten

Die Liste aller Runden wird permanent am linken Fensterrand angezeigt. Dort wählen Sie die *aktuelle Runde* aus, für die Sie Ansetzungen und weitere Einstellungen vornehmen möchten. Eine neue Runde erzeugen Sie mit dem Schalter *Neu* oberhalb der Liste oder über den gleichnamigen Eintrag im Kontextmenü der Liste.

6.2.1 Kopfdaten

für jede Runde können Sie eine Überschrift (die eigentliche identifizierende Rundenbezeichnung) und eine Kurzform, die in der Rundenliste angezeigt wird, festlegen. Wenn Sie hier nichts eingeben, erzeugt das Programm Standard-Bezeichnungen (*x. Spieltag* bei Punktrunden und *x. Runde* bei Playoffs), die bei Bedarf (Einfügen oder Reihenfolgeänderung bei den Runden) dynamisch angepasst werden.

Neben Überschrift und Kurzform können Sie zudem das Spieltagsdatum für den Ansetzungsspieltag (also den ersten Spieltag einer Runde) eingeben. Das Spieltagsdatum kann ein einzelnes Datum oder ein Datumsbereich sein. Das Spieltagsdatum für die weiteren Spieltage einer Runde mit mehreren Spieltagen sowie auch das Datum einzelner Spiele können Sie im Fenster Ergebniseingabe (siehe Kapitel 7) bearbeiten. Dort kann auch das Datum des Ansetzungsspieltags jederzeit verändert werden. Zur Auswirkung des Spieltagsdatums auf Statistiken und dem Zusammenspiel von Spieltagsdatum und Spieldatum lesen Sie 7.1.1.

6.2.2 Runden löschen oder verschieben

Die selektierte Runde einschließlich möglicher Spiele kann über den Kontextmenü-Eintrag *Runde komplett löschen* oder die Tastenkombination Strg+Entf gelöscht werden.

Die Reihenfolge von Runden kann durch Ziehen von Listeneinträgen mit der Maus verändert werden. Um nicht versehentlich bei zu lange gedrückter Maustaste die Reihenfolge der Spieltage zu ändern, ist dieses Ziehen von Runden allerdings standardmäßig deaktiviert. Vor dem beabsichtigten Verschieben muss daher im Kontextmenü die Option *Verschieben aktivieren* aktiviert werden.

Das Verschieben von Runden ist bei Playoffrunden mit Rückverweisen (siehe 6.4.2) dahingehend eingeschränkt, dass Rückverweise nicht in Vorwärtsverweise umgewandelt werden können. Das Programm erkennt und unterbindet den Versuch solcher Verschiebungen.

6.3 Paarungen ansetzen

Das Ansetzen von Paarungen nehmen Sie mit Hilfe einer Liste der verfügbaren Vereine (das sind anfangs alle dem Turnierelement zugeordneten Vereine und Platzhalter) und des Ansetzungsgitters vor. Durch Anklicken eines Vereins in der Liste setzen Sie diesen an die selektierte Position im Ansetzungsgitter.

6.3.1 Vereine für die Ansetzung auswählen

Aktivieren Sie *Ausgewählte Vereine entfernen*, um nur solche Vereine in der Auswahlliste anzuzeigen, die noch nicht im Ansetzungsgitter vorkommen. Bei Playoffs haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, die Auswahlliste so einzuschränken, dass darin nur solche Vereine aufgeführt werden, die in der vorhergehenden Runde siegreich waren oder ein Freilos (siehe 6.4.1) hatten (K.O.-System). Grundsätzlich ist es möglich, dass Vereine mehrfach an einem Spieltag vorkommen. Es können auch unvollständige Ansetzungen (nur ein Verein bekannt) angelegt und zu einem späteren Zeitpunkt vervollständigt werden. In einem solchen Fall sollten sie jedoch überlegen, ob eine Ansetzung nicht besser mit aussagekräftigen Platzhaltern (siehe 5.4.1) oder Rückverweisen (siehe 6.4.2) vervollständigt werden sollte.

Wenn Sie die Option *Ansetzungskontrolle* unterhalb des Ansetzungsgitters (nur bei Punktrunden verfügbar) aktivieren, prüft das Programm bei jeder neuen vollständigen Ansetzungen, ob die gerade eingegebene Paarung zuvor nicht bereits an anderer Stelle eingegeben wurde. In diesem Fall wird eine Warnmeldung angezeigt. Wird mehr als eine Doppelrunde gespielt (zum Beispiel Bundesliga Österreich), sucht das Programm nur innerhalb der Doppelrunde, zu der die eingegebene Paarung gehört. Die Option *Ansetzungskontrolle* ist nützlich, um Fehler bei der Dateneingabe frühzeitig zu erkennen. Im Fall von inhomogenen Spielplänen, bei denen Dubletten beabsichtigt sind, kann sie einfach ausgeschaltet werden.

6.3.2 Das Ansetzungsgitter

Einträge im Ansetzungsgitter können durch Doppelklick gelöscht oder auch einfach überschrieben werden. Ein auf diese Weise aus dem Gitter entfernter Verein wird dabei zurück in die Auswahlliste gesetzt. Um den Inhalt des Ansetzungsgitters komplett zu löschen, wählen Sie *Zurücksetzen* aus dem Kontextmenü. Über das Kontextmenü des Ansetzungsgitters können Sie auch das Löschen einer einzelnen Paarung, das Verschieben zu einem anderen Spieltag (nur bei Punktrunden möglich) oder den Tausch des Heimrechts veranlassen. Der Tausch des Heimrechts ist nur dann möglich, wenn noch keine Daten wie Ergebnisse, Torschützen oder Aufstellungen für die Paarung eingegeben wurden. Paarungen, für die solche Daten existieren, sind im Ansetzungsgitter durch ein vorangestelltes *X* gekennzeichnet. Beim Verschieben wird eine Paarung *mit* allen ihren Daten verschoben.

Bei Playoffs enthält das Ansetzungsgitter noch eine zusätzliche Spalte *Nr.*, die einen vom Programm vergebenen Index einer Paarung enthält. Auf diesen Index wird im Zusammenhang mit Rückverweisen (siehe 6.4.2) Bezug genommen. Er ist nicht zu verwechseln mit der alphanumerischen Spielnummer, die Sie spielweise selbst vergeben können (siehe 7.2.3). Den Unterschied zwischen diesem Index und Spielnummern macht man sich am besten durch die Beobachtung deutlich, dass eine Playoff-Paarung genau einen Index besitzt, sich im Allgemeinen aber aus mehreren Spielen mit jeweils einer eigenen Spielnummer zusammensetzt.

6.3.3 Auslosung

Sie können das Programm auch dazu benutzen, um eine Runde auszulosen. Auslosungen sind für alle Playoffrunden und für den ersten Spieltag einer Doppelrunde *jeder gegen jeden* innerhalb einer Punktrunde möglich. Es dürfen noch keinerlei Spieldaten eingegeben worden sein.

Bei einer Auslosung wird der Inhalt des Ansetzungsgitters nach dem Zufallsprinzip neu gemischt. Das Ansetzungsgitter fungiert also sozusagen auch als Lostopf. Sie müssen also vor der Auslosung sämtliche Teilnehmer (einschließlich Rückverweisen, siehe 6.4.2) in beliebiger Reihenfolge in das Ansetzungsgitter setzen. Dabei gibt es folgende Besonderheit: Durch die Anzahl der unvollständigen Ansetzungen bestimmen Sie nämlich wieviele spielfreie Vereine (Punktrunde) bzw. Freilose (Playoff) es geben soll. Verteilen Sie zum Beispiel 12 Vereine auf die ersten acht Zeilen des Ansetzungsgitters, werden bei der Auslosung vier Paarungen und vier Freilose ausgelost. Würden die ersten sechs Zeilen komplett gefüllt, gäbe es sechs Paarungen und kein Freilos.

Beachten Sie, dass Rückverweise nicht als Freilos verwendet werden können. Wird einem Rückverweis kein Gegner zugelost, erscheint dieser Rückverweis daher als Teil einer (zusätzlichen) unvollständigen Ansetzung im Ansetzungsgitter. Die Zahl der Paarungen - diese unvollständigen Ansetzungen mitgerechnet - erhöht sich dementsprechend, während es parallel dazu weniger echte Freilose gibt.

6.4 Playoffs: Freilose und Rückverweise

6.4.1 Freilose

Freilose sind ein Feature, das nur bei Playoffs verfügbar ist. In diesem Fall wird unterhalb des Ansetzungsgitters ein weiteres Listenfeld angezeigt, in das Sie Vereine mit Freilos eintragen können. Klicken Sie auf dieses Listenfeld, um Vereine aus der Auswahlliste anschließend dorthin und nicht in das Ansetzungsgitter zu übernehmen. Die Hintergrundfarbe des Listenfelds wechselt von weiß nach gelb, wenn es auf diese Weise aktiviert wird. Um das Ansetzungsgitter erneut zu aktivieren, klicken Sie einfach mit der Maus darauf. Freilose können durch Doppelklick auf den Verein gelöscht werden. Das Pendant zu Freilos sind bei Punktrunden die spielfreien Vereine. Diese ermittelt das Programm jedoch automatisch anhand der nicht im Ansetzungsgitter vertretenen Vereine.

6.4.2 Rückverweise

Ebenfalls spezifisch für Playoffs sind Rückverweise. Hierbei können Sie im Ansetzungsgitter statt eines Vereins oder Platzhalters einen Verweis auf den Sieger oder Verlierer einer früheren Paarung einsetzen. Diese Verweise können später im Eingabe-Fenster *Ergebnisse eingeben* aufgelöst werden (siehe 7.3.2). Um einen Rückverweis anzulegen, markieren Sie zunächst das gewünschte Feld im Ansetzungsgitter und klicken anschließend auf den Schalter *Rückverweis anlegen*. Beachten Sie, dass Rückverweise - wie der Name schon sagt - sich auf frühere Runden beziehen müssen und daher erst ab der 2. Runde möglich sind. Beim Anklicken des Schalters öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie die gewünschte Paarung auswählen und bestimmen, ob bei der späteren Auflösung des Verweises der siegreiche oder der unterlegene Verein ausgewählt werden soll. Verweise können aus dem Ansetzungsgitters genauso wie Vereine jederzeit mit einem Doppelklick wieder entfernt werden.

Hinweis: Rückverweise dürfen nicht mit Platzhaltern (siehe 5.4.1) verwechselt werden. Platzhalter sind immer global für ein Turnierelement und können nicht nur in Playoffs, sondern auch in Punktrunden verwendet werden. Derselbe Platzhalter kann in mehreren Spielen vorkommen, während ein Rückverweis immer an ein einzelnes Spiel gebunden ist.

6.5 Punktrunden: Schweizer System

Das Programm unterstützt die automatische Ansetzung eines Spieltags nach dem sogenannten *Schweizer System*. Dieses System wird gerne bei Punktrunden mit sehr vielen Teilnehmern eingesetzt, wenn das Teilnehmerfeld zu groß ist, um eine komplette Runde *jeder gegen jeden* spielen zu können (z.B. Schach-Turniere). Das Prinzip ist dabei sehr einfach: An jedem Spieltag spielen jeweils die in der aktuellen Tabelle benachbarten Teilnehmer gegeneinander. Jede Paarung kann jedoch höchstens einmal vorkommen - gegebenenfalls werden Teilnehmer dazu im Ansetzungstableau getauscht. Auf diese Weise trennt sich ähnlich dem K.O.-System ziemlich schnell die Spreu vom Weizen - mit dem Unterschied, dass keiner der Turnierteilnehmer frühzeitig außen vor ist. Da es bei vielen Teilnehmern und wenig Spieltagen in der Tabelle meist sehr viele punktgleiche Teilnehmer gibt, wird in Verbindung mit dem Schweizer System oft die Buchholzwertung (siehe 12.3.2) als zweitstärkstes Rangfolgekriterium für die Tabelle verwendet, die als Indikator für die Stärke der bisherigen Gegner dienen soll.

Das Schweizer System steht ausschließlich für Punktrunden zur Verfügung. Sie können einen Spieltag nach dem Schweizer System ansetzen, wenn es nicht der erste Spieltag ist (verwenden Sie dafür zum Beispiel die Funktion Auslosung, siehe 6.3.3) und es noch keine Ansetzungen zu diesem oder einem späteren Spieltag gibt. Klicken Sie dann für die Ansetzung des aktuellen Spieltags einfach auf den Schalter *Spieltagansetzung Schweizer System* unter der Auswahlliste für die Vereine. Sie sollten sicherstellen, dass alle Ergebnisse zu den früheren Spieltagen eingegeben sind, da die Ansetzung im Schweizer System wie gesagt maßgeblich von der aktuellen Tabelle abhängt. Daraus ergibt sich, dass eine Ansetzung im Schweizer System nicht „auf Vorrat“, sondern immer nur nach Abschluss eines Spieltags für den unmittelbar nächsten Spieltag erfolgen sollte.

Zur Ermittlung der Ansetzung benutzt das Programm ausschließlich die aktuelle Tabelle. Es existieren zahlreiche Varianten des Schweizer Systems, bei denen Ranglistenpunkte berücksichtigt oder die Heimrechtverteilung oder Punktzahlen besonders gewichtet werden. In solchen Fällen sind gegebenenfalls manuelle Änderungen der automatischen Ansetzung gemäß dieser Regeln erforderlich.

Der verwendete Algorithmus zur Ermittlung der Paarungen beginnt beim Tabellenführer, der gegen den Tabellenzweiten spielt, sofern es diese Paarung nicht bereits gegeben hat. In diesem Fall wird der Dritte, Vierte usw. genommen. Am unteren Ende des Tableaus kann es vorkommen, dass für einen relativ bestplatzierten Teilnehmer auf diese Weise kein Gegner ermittelt werden kann. In diesem Fall wird ein höher platzierter Verein einer bereits vollständigen, hierzu aber wieder aufgelösten Ansetzung verwendet (*Backtracking-Schritt*). Dadurch kann es - gerade nach einer größeren Anzahl bereits absolvierter Spieltage - durchaus zum Aufeinandertreffen von Teilnehmern kommen, die in der Tabelle einige Ränge voneinander trennen. Das Programm findet auf diese Weise stets die optimale Ansetzung unter den beiden Maßgaben, dass es keine Paarung doppelt geben darf und der höchstplatzierte Teilnehmer gegen einen möglichst guten Gegner antreten muss.

Wenn sich die Zahl der Spieltage der Zahl der Teilnehmer und damit dem maximal möglichen Wert nähert, kann es auch passieren, dass bereits theoretisch überhaupt keine Ansetzung mehr möglich ist, bei der alle Teilnehmer einen neuen Gegner erhalten. Diesen Fall erkennt das Programm und zeigt eine entsprechende Hinweismeldung an statt eine (dann zwingend unvollständige) Ansetzung auszuführen. Normalerweise zeichnet es das Schweizer System aber ja gerade aus, dass die Zahl der Spieltage deutlich kleiner als die Zahl der Teilnehmer ist...

Bei der Ansetzung erhält immer der Teilnehmer mit der geringeren Anzahl von Heimspielen das Heimrecht - bei gleicher Anzahl von Heimspielen der in der Tabelle schlechter platzierte Verein. Je nach Turnierart kann das Heimrecht auch als Recht anzufangen oder z.B. auch als das Recht auf die weißen Figuren beim Schach interpretiert werden.

Die Teilnehmerzahl kann für die Ansetzung im Schweizer System technisch eine gerade oder ungerade Zahl sein. Aus Fairnessgründen sollte die Zahl jedoch nach Möglichkeit gerade sein, da ansonsten einige zwischendurch spielfreie Teilnehmer durch die geringere Anzahl von Spielen einen großen Nachteil hätten. Im Fall einer ungeraden Teilnehmerzahl erhält immer der Teilnehmer spielfrei, der in obigem Algorithmus als letzter übrig bleibt und noch an keinem früheren Spieltag spielfrei war. Dies ist tendenziell einer der schwächsten Teilnehmer, so dass die obere Turnierhälfte

kaum beeinflusst wird.

Wenn sich eine ungerade Teilnehmerzahl nicht vermeiden lässt, empfiehlt sich folgendes Vorgehen: Führen Sie einen Dummy als zusätzlichen Teilnehmer ein, womit die Teilnehmerzahl faktisch gerade wird. Dieser Dummy fungiert lediglich als Gegner des spielfreien Teilnehmers, wird für die Tabelle aber nicht gewertet und darin auf den letzten Platz gesetzt (siehe 5.5.1). Um den Nachteil des spielfreien Vereins auszugleichen, werden die Spiele gegen den Dummy als Unentschieden oder sogar als Sieg für den spielfreien Verein gewertet (asymmetrische Ergebniswertung, siehe 7.2.7). Auf den ersten Blick scheint hier aus dem übergroßen Nachteil ein ebensolcher Vorteil für den spielfreien Verein zu werden. Dieser Vorteil wird aber dadurch abgemildert, dass dem spielfreien Verein das Aufeinandertreffen mit dem Dummy keinerlei Buchholzpunkte einbringt.

6.6 Punktrunden: Rückspiele und Spielplan-Automatik

Für Punktrunden *jeder gegen jeden* ist es möglich, den Aufwand für die Erstellung des Spielplans erheblich zu verringern. Hierfür stellt das Programm umfangreiche Hilfsmittel zur Verfügung.

6.6.1 Rückspiele ansetzen

Über das Kontextmenü der Runden-Liste stehen bei Punktrunden verschiedene Einträge zur Verfügung, mit denen die Ansetzung von Rückspielen oder das Kopieren von Spieltagen automatisiert werden können.

- *Rückspiele ansetzen*: Setzt die Rückspiele zur selektierten Runde - also die angesetzten Paarungen mit vertauschtem Heimrecht - an dem vom Programm mit Hilfe der Anzahl von Vereinen in der Punktrunde ermittelten Rückspieltag an. Bei einer 18er-Doppelrunde würden die Rückspiele zum 4. Spieltag dementsprechend am 21. Spieltag angesetzt. Bei einer zweifachen Doppelrunde mit 12 Vereinen entspräche dem 23. Spieltag der 34. Spieltag als Rückspieltag. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn der Rückspieltag bereits „besetzt“ ist.
- *Rückspiele ansetzen an*: Bewirkt das gleiche, außer dass der Zielspieltag in diesem Fall vom Benutzer selbst bestimmt werden kann.
- *Rückrunde ansetzen*: Setzt zu allen Spieltagen der Hinrunde den wie im ersten Fall automatisch ermittelten zugehörigen Rückspieltag an. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn bereits mindestens einer der Rückrundenspieltage „besetzt“ ist. Das Ansetzen einer Rückrunde funktioniert auch, wenn mehr als eine Doppelrunde gespielt wird. Um bei einer zweifachen Doppelrunde mit 12 Mannschaften die Spieltage 34 bis 44 mit den Rückspielen der Spieltage 23 bis 33 anzusetzen, selektieren Sie einen der fertig angesetzten Spieltage 23 bis 33 und wählen Sie im Kontextmenü *Rückrunde ansetzen*.
- *Kopieren nach*: Kopiert die Ansetzung der selektierten Runde auf einen vom Benutzer bestimmbaren Spieltag. Dies ist dann hilfreich, wenn mehr als eine Doppelrunde gespielt wird, wie zum Beispiel in der österreichischen Fußball-Bundesliga.

6.6.2 Spielplan-Automatik

Die Spielplan-Automatik ist ein mächtiges Werkzeug von Professional League, das es Ihnen ermöglicht, die Ansetzung des kompletten Spielplans weitgehend automatisch durch das Programm erledigen zu lassen. Sie müssen dazu lediglich eine Basis-Ansetzung - die Ansetzung des ersten Spieltags in präziser Reihenfolge oder die Ansetzung der ersten drei Spieltage mit beliebiger Reihenfolge der Paarungen - und einen Ansetzungsschlüssel angeben. Professional League stellt bereits einen Standard-Ansetzungsschlüssel zur Verfügung, der von vielen realen Ligen (unter Anderem im Bereich des DFB) verwendet wird und auch als *Rutschsystem* bekannt ist. Darüber hinaus können Sie sehr einfach beliebige, wiederverwendbare eigene Ansetzungsschlüssel erstellen.

Professional League unterscheidet zwischen drei Varianten der automatischen Ansetzung, die in den folgenden Abschnitten beschrieben werden.

Ansetzung nach 1. Spieltag mit Standard-Schlüssel Diese Variante kann gut in einer der folgenden beiden Situationen verwendet werden:

1. Wenn Sie eine eigene Liga anlegen und eine möglichst schnell verfügbare Ansetzung benötigen, bei der es nicht auf einen speziellen Schlüssel ankommt.
2. Wenn Sie eine reale Liga mit dem Programm verwalten möchten und die Original-Auslosung des ersten Spieltags mit exakter Reihenfolge der Paarungen kennen.

Um diese Form der automatischen Ansetzung auszuführen, geben Sie den ersten Spieltag und nichts als den ersten Spieltag *vollständig* auf die weiter oben beschriebene Weise ein. Klicken Sie dann auf den Schalter *Automatisch ansetzen* unterhalb des Ansetzungsgitters. Beantworten Sie die daraufhin erscheinende Abfrage mit *Interner Schlüssel*. Eine weitere Abfrage ermöglicht es Ihnen festzulegen, ob auch die Rückrunde mit angesetzt werden soll.

Ansetzung nach 3 Spieltagen mit Standard-Schlüssel Diese Variante kann verwendet werden, wenn Sie eine reale Liga mit dem Programm verwalten und automatisch ansetzen möchten, welche den Standard-Schlüssel zur Ansetzung verwendet, Sie aber die exakte Reihenfolge der Paarungen des ersten Spieltags nicht kennen.

Um diese Form der automatischen Ansetzung auszuführen, geben Sie die ersten drei Spieltage und nichts als diese drei Spieltage (auch keine Rückspiele!) auf die weiter oben beschriebene Weise ein. Klicken Sie dann auf den Schalter *Automatisch ansetzen*. Das Programm überprüft nun, ob die Ansetzung der ersten drei Spieltage konform mit dem Standard-Schlüssel ist. Falls dies nicht der Fall ist, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt, die darauf hindeutet, dass die betroffene Liga einen anderen als den Standard-Schlüssel verwendet. In diesem Fall müssen Sie die Ansetzung manuell ausführen oder einen eigenen Ansetzungsschlüssel (siehe 6.6.3) verwenden. Ist die Überprüfung erfolgreich, wird die automatische Ansetzung - wahlweise mit oder ohne Rückspielen - ausgeführt.

Tipp. Wenn Sie nicht wissen, ob eine Liga den Standard-Schlüssel verwendet, probieren Sie es einfach aus! Im schlimmsten Fall müssen sie die Ansetzung ab Spieltag 4 weiter von Hand ausführen, im Erfolgsfall sparen Sie sich einigen Aufwand...

Ansetzung nach eigenem Schlüssel Diese Variante kann gut in einer der folgenden drei Situationen verwendet werden:

1. Sie wollen eine automatische Ansetzung nach einem wohlbekanntem Ansetzungsschlüssel durchführen, der von dem durch das Programm zur Verfügung gestellten Standard-Schlüssel abweicht.
2. Sie legen bei der automatischen Ansetzung Wert auf eine ganz bestimmte Reihenfolge der Paarungen an den generierten Spieltagen.
3. Sie wollen bei der automatischen Ansetzung mit dem Ansetzungs-Schlüssel gekoppelte Spielnummern (7.2.3) vergeben. Mit dem Programm erstellte eigene Ansetzungsschlüssel (siehe 6.6.3) bieten die Möglichkeit, Spielnummern als Bestandteil des Schlüssels mit abzuspeichern. Diese Spielnummern werden bei der automatischen Ansetzung dann automatisch den angesetzten Paarungen zugeordnet.

Für diese Form der automatischen Ansetzung benötigen Sie einen mit der Gesamtzahl von Mannschaften und Platzhaltern in der Punktrunde kompatiblen benutzereigenen Ansetzungsschlüssel. Wie dieser generiert werden kann, wird im nächsten Abschnitt 6.6.3 beschrieben.

Um die automatische Ansetzung nach einem solchen Schlüssel auszuführen, geben Sie den ersten Spieltag und nichts als den ersten Spieltag *vollständig* in Übereinstimmung mit der Schlüssel-Vorlage auf die weiter oben beschriebene Weise ein. Der spieltag-internen Reihenfolge der Paarungen kommt dabei natürlich wieder entscheidende Bedeutung bei!

Klicken Sie dann auf den Schalter *Automatisch ansetzen* unterhalb des Ansetzungsgitters. Beantworten Sie die folgende Abfrage mit *Eigener Schlüssel* und wählen Sie in dem daraufhin erscheinenden Datei-Dialog die gewünschte Schlüssel-Datei aus. Das Programm liest diesen Schlüssel ein und überprüft dessen Kompatibilität zur Mannschaftszahl. Ist diese Überprüfung erfolgreich, wird die automatische Ansetzung ausgeführt. Rückspiele werden dabei mit angesetzt, wenn auch der ausgewählte Schlüssel Rückspiele vorsieht. Enthält der Schlüssel auch Spielnummern (7.2.3), werden diese den jeweiligen Paarungen zugeordnet.

6.6.3 Ansetzungsschlüssel erstellen

Die Erstellung eigener Ansetzungsschlüssel ist denkbar einfach. Sie führen hierzu einfach eine gewöhnliche, vollständige Ansetzung durch und weisen das Programm dann an, daraus eine Schlüsseldatei zu erstellen. Dazu klicken Sie auf den Schalter *Als Schlüssel* unterhalb des Ansetzungsgitters. Das Programm fordert Sie daraufhin auf, einen Dateinamen für die Schlüsseldatei zu vergeben. Schlüsseldateien tragen standardmäßig die Endung `.FKF`. Bedenken Sie, dass eigene Schlüsseldateien immer nur für eine ganz bestimmte Mannschaftszahl gültig sind. Um sich die Orientierung für später zu erleichtern, lassen Sie diese Zahl am besten irgendwie in den Dateinamen einfließen, zum Beispiel `meinSchluessel.18.fkf`.

Beim Anlegen einer Schlüsseldatei können Sie auf Wunsch auch die Spielnummern als Bestandteil der Schlüsseldatei mit abspeichern, so dass diese bei Anwendung des Schlüssels automatisch den Spielen der neuen Ansetzung zugeordnet werden. Beantworten Sie hierzu einfach die entsprechende Abfrage mit *Ja*.

Tipp. Ein Ansetzungsschlüssel liegt für gewöhnlich wohl in Form einer Tabelle vor, in der Spieltag für Spieltag den Paarungen entsprechende Zuordnungen von Schlüsselwerten enthalten sind. Um hieraus eine Schlüsseldatei zu erzeugen, legen Sie zunächst den Schlüsselwerten entsprechende Vereine (siehe 4), die Sie gemäß den Schlüsselwerten benennen, und eine neue Punktrunde (siehe 5) an, die diese Vereine enthält. Bilden sie dann die Tabelle auf eine Musteransetzung ab und erzeugen Sie die Schlüsseldatei daraus wie oben beschrieben.

6.7 Qualifikationsregeln

Nur bei Playoffs gibt es eine zusätzliche Registerkarte *Qualifikationsregeln*. Qualifikationsregeln haben zwei Aufgaben.

- Sie legen fest, wieviele Spieltage und welche Spiele das Programm aus den Ansetzungen einer Playoffrunde erzeugen soll, zum Beispiel Hinspiele und Rückspiele mit vertauschtem Heimrecht.
- Sie legen fest, wie das Programm Rückverweise (siehe 6.4.2) auflöst - oder anders gesagt: Wie Gewinner und Verlierer einer Playoff-Paarung, die ja aus mehreren Spielen bestehen kann, ermittelt werden.

Entsprechend dieser beiden Aufgaben können Sie folgendes einstellen.

- **Minimale Spielanzahl:** Aus so vielen Spielen besteht eine Playoff-Paarung mindestens. Wird der Gewinner nach der Anzahl an Siegen ermittelt (siehe unten), ist dies zumeist gleichzeitig die Zahl der notwendigen Siege. Bei einem klassischen Playoff *best of X* ist hier also die Zahl $(X+1)/2$ einzutragen. Bei einer einfachen K.O.-Runde mit genau einem Spiel wäre der Wert 1, bei einer Runde mit Hin- und Rückspiel entsprechend 2. Bei der Ansetzung einer

Playoff-Paarung wird eine dieser minimalen Anzahl entsprechende Menge von Spielen immer unmittelbar erstellt. Die tatsächlich benötigte Spielanzahl ermittelt das Programm dann anhand der weiteren Einstellungen auf dieser Registerkarte und legt bei Bedarf automatisch weitere Spiele/Spieltage an (siehe auch 7.3.2).

- **Keine zusätzlichen Spiele:** Wenn Sie diese Option aktivieren, legt das Programm für jede Playoff-Paarung nur genau so viele Spiele an wie als *minimale Spielanzahl* vorgegeben. Diese Beschränkung gilt auch dann, wenn in einer Playoff-Paarung nach diesen Spielen ein Gleichstand besteht. Diese Option wird vor allem dann benötigt, wenn ein Playoff-Element zur Verwaltung von Vorbereitungs- oder Freundschaftsspielen verwendet wird, es in diesem Sinne also keinen *Sieger* geben muss. Die Ermittlung eines Siegers gemäß den angegebenen Entscheidungskriterien und damit auch die Verwendung von Rückverweisen ist jedoch grundsätzlich auch dann möglich, wenn diese Option aktiviert ist.
- **1. Entscheidungskriterium:** Gibt an, ob der Gewinner einer Playoff-Paarung durch die Anzahl der Siege oder anhand der größeren Summe an Toren in allen Spielen ermittelt wird. Bei einem klassischen Playoff *best of X* ist die passende Einstellung hier *Siege*, wohingegen bei einem Modus mit festem Hin- und Rückspiel wie zum Beispiel im Europapokal *Tore* auszuwählen wäre. Bei einer einfachen K.O.-Runde ist es gleichgültig, welche Auswahl sie hier treffen.
- **2. Entscheidungskriterium:** Diese Einstellung ist nur relevant, wenn als erstes Kriterium *Tore* ausgewählt wurde und ermöglicht die Aktivierung einer als Europapokal-Arithmetik bekannten Regel. Dieser Regel zu Folge setzt sich bei gleicher Toranzahl der Verein mit der höheren Anzahl erzielter *Auswärtstore* durch. Als Alternative hierzu können *Entscheidungsspiele* ausgewählt werden.
- **Heimrechtvertauschung:** Hiermit können Sie festlegen, wie das Heimrecht im Verlauf der Playoff-Paarung verteilt ist. Markieren Sie einfach die Partien, bei denen eine Heimrechtvertauschung stattfinden soll. Diese Festlegung gilt für alle Spiele der aktuellen Runde. Sollten bei der Heimrechtvergabe Unregelmäßigkeiten oder überhaupt kein einheitliches Schema existieren, können Sie bei der Ergebniseingabe auch nachträglich noch das Heimrecht einzelner Spiele vertauschen (siehe 7.2.6).

7 Ergebnisse eingeben

Dieses Eingabefenster bietet eine tabellenbasierte Ansicht und ermöglicht die Terminierung von Spieltagen sowie die Eingabe von Basisdaten für Spiele. Letztere umfassen Spielnummer, Ort, Spieldatum, Anstoßzeit, Ergebnisse, Abschnittergebnisse wie Halbzeitstände oder Drittelergebnisse, Satzergebnisse und Spielwertungen. Damit eignet sich dieses Fenster sowohl zur Planung - der Eingabe von Terminen ergänzend zur Ansetzung des Spielplans - als auch zur Eingabe einfacher Spieldaten, wenn komplexere Daten wie Torschützen, Aufstellungen usw. nicht verwaltet oder zu einem späteren Zeitpunkt nachgetragen werden sollen. Zur Eingabe solcher Detail-Daten verwenden Sie das Eingabefenster *Paarungen bearbeiten* (siehe Kapitel 8).

Das Eingabefenster teilt sich in drei horizontale Bereiche auf. Im Zentrum befindet sich die Spieletabelle, in welche Sie Ergebnisse, aber auch zum Beispiel Datum und Anstoßzeit eines Spiels direkt eingeben können. Die in der Tabelle angezeigte Spielauswahl stellen Sie im Navigationsbereich oberhalb der Tabelle ein. Für das jeweils in der Tabelle selektierte Spiel steht unterhalb der Liste schließlich ein weiterer Eingabebereich zur Verfügung, innerhalb dessen Sie beispielsweise eine Spielwertung oder Abschnittergebnisse eingeben können.

7.1 Der Navigationsbereich

Im Navigationsbereich können Sie, wenn die Datei aus mehr als einem Turnierelement (siehe 5) besteht, über eine aufklappbare Liste zunächst das zu bearbeitende Turnierelement auswählen. Spiele daraus können in der Spieletabelle wahlweise *Nach Spieltag* oder *Nach Verein* oder als forlaufende Liste, die *Alle Spiele* enthält, angezeigt werden. Klicken Sie auf den jeweiligen Schalter, um zwischen diesen Ansichtsmodi zu wechseln. Zur Abgrenzung der Begriffe *Spieltag* und *Playoff-Runde* siehe 6.1. Falls nicht die komplette Auflistung ausgewählt wurde, kann schließlich über eine weitere aufklappbare Liste der gewünschte Spieltag oder Verein ausgewählt werden.

Falls der Anzeigemodus *Nach Spieltag* ausgewählt ist, wird unterhalb der Spieltagliste ein zusätzlicher Schalter *Nachholspiele* angezeigt. Klicken Sie auf diesen Schalter, um statt der Spiele eines bestimmten Spieltags die ausstehenden Nachholspiele (unabhängig vom Spieltag) anzuzeigen. Dieser Schalter ist nur verfügbar, wenn für das ausgewählte Turnierelement Spiele mit dem Status *verlegt* (siehe 7.2.7) existieren. Durch erneutes Anklicken des Schalters *Nachholspiele* wechseln Sie wieder zurück in die spieltagsweise Anzeige.

7.1.1 Datum des Spieltags

Sie können das Datum sowohl für jedes einzelne Spiel erfassen als auch für einen ganzen Spieltag - letzteres kann auch ein Datumsbereich sein, wenn sich der Spieltag über mehrere Tage erstreckt. Das Spieltagsdatum bzw. den Datumsbereich geben Sie in den beiden Eingabefeldern oberhalb der Spieletabelle ein. Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass der Anzeigemodus *nach Spieltag* eingestellt ist. Das Spieltagsdatum kann sowohl bei Punktrunden als auch bei Playoffs eingegeben werden.

Wenn Sie das Datum auf der Ebene von Spielen erfassen, ist es normalerweise nicht mehr nötig, auch noch das Spieltagsdatum explizit anzugeben. Das Programm kann den Datumsbereich für den Spieltag in diesem Fall automatisch berechnen. In seltenen Fällen, wenn die Spiele eines Spieltags über viele Termine verstreut ausgetragen werden, kann es passieren, dass dieser automatisch ermittelte Datumsbereich nicht der Realität entspricht. Nutzen Sie dann - als Anhaltspunkt kann die Faustregel dienen, dass mehr als 50% der Spiele eines Spieltags verlegt wurden - die Möglichkeit der zusätzlichen Eingabe eines Spieltagsdatums(-bereichs). Ein explizit angegebenes Spieltagsdatum hat bei der statistischen Auswertung immer Vorrang vor dem automatisch errechneten Wert.

Das Spieltagsdatum wird im Programm - neben der reinen Darstellung in Spielplänen - vor allem bei der Berechnung datumsorientierter Tabellen verwendet (siehe 12.5). Es wird ferner bei datumsorientierten Statistiken herangezogen, wenn kein zu einem Spiel kein Spieldatum bekannt ist (bei einem Datumsbereich wird in diesem Fall das anfangsdatum des Bereichs angenommen).

Ein Beispiel hierfür ist die Sortierung nach Datum bei der Übersicht aller Spiele eines Vereins.

Es ist grundsätzlich möglich, Spieltagsdatum und Spieldatum gemischt zu verwenden - sowohl von Spieltag zu Spieltag als auch bei den Spielen innerhalb eines Spieltags. So könnte zum Beispiel der Spielplan zu Beginn der Saison mit Spieltagsdatum erfasst werden. Wenn eine genaue Terminplanung für einen Spieltag vorliegt oder bei der Ergebniseingabe kann das Spieltagsdatum dann sukzessive durch das Spieldatum ersetzt und der Datenbestand damit präzisiert werden.

7.1.2 Spielnummernvergabe automatisieren

Über den Schalter *Spielnummern vergeben* im Navigationsbereich, der nur für Punktrunden verfügbar ist, können Sie das Programm dazu veranlassen, für alle Spiele der Punktrunde Spielnummern nach einem bestimmten Schema zu vergeben. Dessen Parameter können Sie über ein nach Anklicken des Schalters erscheinendes Dialogfenster festlegen.

Eine Spielnummer besteht aus einem festen Präfix und einem beim 1. Spiel des 1. Spieltags beginnenden Zähler. Das Präfix darf aus maximal 10 Zeichen bestehen und ist ansonsten beliebig. Sie haben die Möglichkeit, für Rückrundenspiele ein Zusatz-Präfix (maximal 8 Zeichen) zu bestimmen, das bei einer Spielnummer dem Standard-Präfix vorangestellt wird. Der Zähler kann entweder die Form einer - bei 1 beginnenden - fortlaufenden Nummer haben oder ein kombinierter Zähler für Spieltag und Spiel sein. Mit der Option *separater Zähler* können Sie das Programm anweisen, diesen Zähler beim ersten Rückrundenspiel auf seinen Startwert zurückzusetzen. Diese Option sollte mit einem Rückrunden-Präfix kombiniert werden, da ansonsten keine eindeutigen Spielnummern zu Stande kommen. Der Beginn der Rückrunde wird im übrigen jeweils anhand der Einstellung *Letzter Hinrundenspieltag* für die Punktrunde im Turnier-Manager (siehe 5.5.2) ermittelt.

Eine Tabelle, welche die erzeugten Spielnummern für ausgewählte Spiele zeigt, soll die Auswirkungen dieser Parameter beispielhaft verdeutlichen. Es ist dabei eine reguläre Punktrunde mit 18 Vereinen und 34 Spieltagen zu jeweils 9 Spielen zugrunde gelegt.

Präfix	Rückr.-Präfix	Zähler	Sep. Zähler	1. Spt.	2. Spt.	18. Spt.	34. Spt.
sp		Fortlaufend		sp001 sp002 ...	sp010 sp011 ...	sp154 sp155 ...	sp298 sp299 ...
sp	r	Spieltag/Sp.		sp01/1 sp01/2 ...	sp02/1 sp02/2 ...	rsp18/1 rsp18/2 ...	rsp34/1 rsp34/2 ...
sp	r	Spieltag/Sp.	X	sp01/1 sp01/2 ...	sp02/1 sp02/2 ...	rsp01/1 rsp01/2 ...	rsp17/1 rsp17/2 ...

7.1.3 Spieltage aktivieren

Wenn Sie Ergebnisse *nach Spieltag* eingeben, ist unterhalb der Spieltagliste ein weiteres Optionsfeld *Spieltag aktivieren* sichtbar. Der Aktivierungsstatus eines Spieltags wird vom Programm dazu verwendet, den *aktuellen Spieltag* zu berechnen. Dieser aktuelle Spieltag wird bei einigen Statistiken benötigt (Kapitel 10). So gibt es zum Beispiel bei den verschiedenen Spieltag-Statistiken einen speziellen Verweis auf die jeweilige Statistik für den aktuellen Spieltag. In der Ansicht der aktuellen Tabelle basieren vorherige Platzierungen auf dem Tabellenstand vor dem aktuellen Spieltags (bezüglich Spieltagnummer bzw. Datum). Auch bei der Generierung von HTML-Dokumenten (siehe 13.5) wird die Information über den aktuellen Spieltag für entsprechende Links genutzt.

Der *aktuelle Spieltag* ist immer der neueste aktivierte Spieltag. Wenn Sie alle Ergebnisse eines Spieltags gleichzeitig eingeben, müssen Sie sich um die Aktivierung dieses Spieltags nicht weiter kümmern. Beim Eintragen des letzten Ergebnisses (oder einer entsprechenden Wertung) setzt das Programm den Spieltag automatisch auf aktiviert. Eine manuelle Aktivierung eines Spieltags ist dann sinnvoll, wenn einzelne Ergebnisse des Spieltags noch ausstehen (etwa im Fall von Nach-

holspielen), Sie den Spieltag aber bereits vorher als Bezugspunkt für die Spieltagstatistiken und Tabellen verwenden möchten.

7.2 Die Spieletabelle

In der Spieletabelle können Sie Spielnummer, Platz/Ort, Datum, Anstoßzeit und Endergebnis der angezeigten Spiele unmittelbar eingeben. Lediglich die Spalte, in der die jeweilige Paarung selbst angezeigt wird, eine Spalte mit der zusammenfassenden Darstellung des unteren Eingabebereichs und bei Playoffs die Spalte, die den Playoff-Stand bzw. das Hinspielergebnis anzeigt, ist nicht editierbar.

7.2.1 Ort/Platz

In dieser Spalte können Sie den Spielort eingeben. Die Eingabe des Spielorts macht in der Regel dann Sinn, wenn der Spielort im Kontext des Wettbewerbs nicht ohnehin bereits durch die Stammdaten (speziell das Feld Stadionname) der Heimmannschaft vorgegeben ist - wie dies zum Beispiel im normalen Ligabetrieb der Fall wäre. Je nach Turnierart kann hier der Namen einer Stadt, einer Sportstätte oder auch die Bezeichnung eines Spielfelds eingegeben werden. Das Programm erstellt dann Spielpläne für jeden Spielort, die sich beispielsweise für Aushänge eignen.

Neben der einfach Texteingabe bietet das Programm für diese Spalte eine Eingabehilfe in Form einer Auswahlliste aller bisher bekannten Spielorte. Diese kann mit Doppelklick oder der Taste F9 aktiviert werden. Durch Nutzung der Eingabehilfe können Sie unter Anderem einer einheitliche Schreibweise der Spielorte sicherstellen, die für eine korrekte Erstellung ortsbezogener Spielpläne wichtig ist.

7.2.2 Datum und Anstoßzeit

Trennzeichen und Eingabeformat für Datum und Anstoßzeit richten sich nach den Einstellungen für den lokalen Rechner. Wenn Sie sich diesbezüglich nicht sicher sind oder Fehlermeldungen erhalten, können Sie diese Einstellungen in Windows über *Start - Einstellungen - Systemsteuerung - Ländereinstellungen* kontrollieren. Üblicherweise folgt das Datum dem Format *TT.MM.JJ*, zum Beispiel 24.08.02, und die Uhrzeit dem Format *HH:MM*, also zum Beispiel 15:30.

Oft finden mehrere aufeinanderfolgende Spiele zum gleichen Termin statt. Sie können das Datum *oder* die Anstoßzeit des vorhergehenden Spiels der Spieletabelle jeweils mit der Taste F9 für das aktuelle Spiel übernehmen, wenn sich die Eingabemarke in der Datums- bzw. Anstoßzeit-Spalte befindet. Datum *und* Anstoßzeit können auch gleichzeitig mit der Tastenkombination Strg+F9 übernommen werden. Dabei ist es egal, in welcher Spalte sich die Eingabemarke gerade befindet.

Das Programm verwaltet die Datums- und Uhrzeitangaben spielgebunden. Wenn für alle Spiele eines Spieltags ein einheitlicher Termin angegeben werden soll (zum Beispiel in der anfänglichen Rahmenterminplanung), muss derselbe Termin also trotzdem für jedes Spiel einzeln angegeben werden. Die im vorhergehenden Absatz beschriebenen Tastaturkürzel erleichtern diese Arbeit bereits deutlich. Es geht jedoch noch einfacher - mit Hilfe des Kontextmenüs. Geben Sie dazu Datum und/oder Anstoßzeit für das erste Spiel des Spieltags ein und wählen Sie dann aus dem Kontextmenü *Datum/Zeit vervollständigen*. Datum und Anstoßzeit des ersten Spiels werden dadurch zu allen anderen Spielen des Spieltags kopiert, die noch nicht terminiert sind. Es werden also keine schon existierenden Terminangaben durch diese Aktion überschrieben.

7.2.3 Spielnummern

Spielnummern können zu verschiedenen Zwecken verwendet werden. Ursprünglich wurden sie als Schlüsselwerte zur Identifikation von Spielen eingeführt und können als solche frei definierbare Zeichenfolgen sein. Mit Hilfe von Spielnummern können Sie beispielsweise die Spielpläne innerhalb des

Programms mit offiziellen Vorlagen synchronisieren. Sie können das Programm auch dazu veranlassen, Spiele nach Spielnummern zu sortieren (siehe unten). Das Programm bietet die Möglichkeit, Spielnummern automatisch zu erzeugen (siehe 7.1.2).

Spielnummern in dieser Funktion als Schlüsselwerte sollten eindeutig sein. Dies wird bei der automatischen Erzeugung sichergestellt. Eindeutige Werte sind allerdings nicht vorgeschrieben, was für andere Verwendungsarten des Spielnummernfelds ausgenutzt werden kann.

7.2.4 Ergebnisse

Bei der Eingabe von Ergebnissen gibt es zwei verschiedene Eingabemodi. Die standardmäßig aktivierte „Schnell-Eingabe“ ist speziell auf die Eingabe einstelliger Ergebniswerte ausgerichtet und sorgt dafür, dass die Eingabemarke unmittelbar nach Eingabe einer Ziffer in das nächste Ergebnisfeld springt. Dies ermöglicht ein schnelles Herunterschreiben der Ergebnisse, ohne die Cursortasten betätigen zu müssen. Wenn Sie dieses Verhalten der Eingabemarke abschalten möchten - etwa, weil mehrstellige Ergebnisse eingegeben werden sollen - aktivieren Sie die Option *Mehrstellige Ergebnisse zulassen* oberhalb der Spieletabelle. Sie müssen die Eingabemarke nun manuell mit den Cursortasten oder der Maus in das nächste Ergebnisfeld setzen.

Die Eingabe von Ergebnissen ist nur für *konkrete* Paarungen möglich. Alle Paarungen, bei denen mindestens einer der beiden Vereine ein Platzhalter (siehe 5.4.1), ein Rückverweis (siehe 6.4.2) oder gar nicht bekannt ist, sind *abstrakt* und können nicht mit Ergebnisdaten (einschließlich Ergebnistyp, Spielwertung und Abschnitt- oder Satzergebnissen - siehe unten) versehen werden.

7.2.5 Sortierung der Spiele

Über das Kontextmenü können Sie die Sortierung der Spieletabelle beeinflussen. Es stehen vier Sortierungsarten zur Auswahl.

- Keine Sortierung. Die Spiele werden in der Reihenfolge angezeigt wie bei der Ansetzung im Ansetzungs-Manager (siehe Kapitel 6) vorgegeben.
- Nach Datum sortieren. Die Spiele werden nach Datum und Anstoßzeit sortiert.
- Nach Spielnummern sortieren. Die Spiele werden *alphanumerisch* nach Spielnummern sortiert. Falls Sie Spielnummern verwenden, die teilweise oder ganz aus Zahlenzeichen bestehen, verwenden Sie führende Nullen, um bei Ziffernfolgen unterschiedlicher Länge eine Sortierung gemäß der Zahlenwerte zu erreichen.
- Alphabetisch sortieren. Die Spiele werden alphabetisch nach den Paarungen sortiert.

Beachten Sie, dass durch eine Änderung der Sortierungsart nur die dargestellten Spieletabelle ungeordnet wird. Die Reihenfolge der Paarungen im Ansetzungs-Manager ändert sich nicht.

7.2.6 Heimrecht tauschen

Bei Spielen, für die noch kein Ergebnis eingegeben wurde, kann über das Kontextmenü das Heimrecht getauscht werden. Diese Option ist für Punktrunden *und* Playoffs verfügbar. Sie kann zum Beispiel dazu benutzt werden, um im Fall von Playoffrunden ein von den allgemeinen Qualifikationsregeln (6.7) abweichendes Heimrecht bei vom Programm erzeugten Spielen (siehe 7.3.1) zu korrigieren.

7.2.7 Eingabe weiterer Informationen

Unterhalb der Spieletabelle haben Sie die Möglichkeit, für das jeweils in der Tabelle selektierte Spiel weitere Daten einzugeben.

Verlegt/Abgebrochen Sie können ein Spiel mit einem der *Status*-Attribute *verlegt* oder *abgebrochen* versehen. Diese Attribute, schließen sich gegenseitig aus. Ein Spiel kann außerdem nur dann als *verlegt* gekennzeichnet werden, wenn noch kein Ergebnis eingegeben wurde. Verlegte Spiele qualifizieren sich automatisch als Nachholspiele und werden in der entsprechenden Ansicht angezeigt. Wenn Sie für ein solches Spiel später ein Ergebnis eingeben, wird das Attribut *verlegt* automatisch vom Programm gelöscht.

Für Spiele mit dem Status *verlegt* können Sie in dem Textfeld unterhalb zusätzlich den Grund für die Verlegung angeben, zum Beispiel *ausgefallen*, *verschoben* und so weiter. Diese Bezeichnung wird in Ergebnislisten angezeigt. Sie müssen diese Bezeichnung nicht eingeben. In diesem Fall wird das Spiel in Ergebnislisten einfach mit der neutralen Bezeichnung „verlegt“ versehen.

Wenn an einem Spieltag mehrere oder gar alle Spiele verlegt werden, können Sie alle diese Spiele gleichzeitig mit dem Status *verlegt* kennzeichnen. Wählen Sie dazu einfach den entsprechenden Befehl aus dem Kontextmenü der Spieletabelle.

Ein abgebrochenes Spiel wird bei der Berechnung von Tabellen so lange nicht berücksichtigt, bis entweder das Attribut wieder entfernt wird - dies kann beispielsweise als Folge der Eingabe des Ergebnisses einer Neuansetzung geschehen - oder für das Spiel eine Wertung (siehe unten) angegeben wird. In Ergebnislisten wird das Ergebnis eines abgebrochenen Spiels mit entsprechendem Vermerk immer angezeigt.

Ergebniszusatz Einem Spiel kann ein *Ergebniszusatz* zugeordnet werden - vorausgesetzt im Turnier-Manager wurden für das entsprechende Turnierelement Verlängerungen und/oder Elfmeterschießen zugelassen (vgl. 5.6). Der Ergebniszusatz beeinflusst im Fall von Verlängerungen die Spieldauer und damit zum Beispiel das Spielminutenintervall, in dem Torschützen eingegeben werden können (siehe 8.2). Auch die Zahl der Spielabschnitte für die Eingabe von Abschnittsergebnissen (siehe unten) kann sich abhängig vom Ergebniszusatz verändern. Ein Ergebniszusatz wird in Ergebnislisten angezeigt und beeinflusst die Punktvergabe bei der Berechnung von Tabellen.

Spielwertung Für jedes Spiel kann eine Spielwertung am Grünen Tisch angegeben werden. Eine Spielwertung bewirkt, dass das sportliche Ergebnis und alle weiteren Daten, wie zum Beispiel Torschützen, erhalten bleiben, das Spiel in der Tabelle und - im Fall von Playoffs - bei der Auflösung von Rückverweisen (siehe nächster Abschnitt) jedoch gemäß der Wertung zählt. Es steht eine Vielzahl von Wertungen zur Auswahl, mit denen das Programm auch für ungewöhnliche Verbandsentscheidungen gewappnet ist.

- Ergebniswertung. Sie können über ein Popup-Fenster ein vom sportlichen Ergebnis abweichendes Ergebnis als Spielwertung bestimmen, das dann als Maßstab für die Bewertung des Spiels herangezogen wird. Bei Punktrunden besteht zusätzlich die Möglichkeit zwischen verschiedenen, zum Teil asymmetrischen Varianten einer solchen Ergebniswertung zu wählen (*Wertungsart*):
 - Normal (*symmetrisch*). Die Ergebniswertung wird so wie angegeben für beide Vereine verwendet.
 - Negativwertung für beide Vereine (*asymmetrisch*). Das Spiel wird für beide Vereine mit dem angegebenen Ergebnis als verloren gewertet. Als Ergebniswertung ist auch ein Unentschieden möglich, für das es in diesem Fall aber keine Punkte gibt.
 - Wertung nur für Heimverein (*asymmetrisch*). Die Ergebniswertung gilt nur für den Heimverein. Aus Sicht des Gastvereins wird das Spiel mit dem sportlichen Ergebnis gewertet.
 - Wertung nur für Gastverein (*asymmetrisch*). Die Ergebniswertung gilt nur für den Gastverein. Aus Sicht des Heimvereins wird das Spiel mit dem sportlichen Ergebnis gewertet.
- X:0/0:X. Eine Wertung als *gewonnen* für den Verein X, wobei jedoch als Torverhältnis ein 0:0 berechnet wird.

- Annulliert. Das Spiel wird überhaupt nicht gewertet. Diese Wertung wird benötigt, wenn ein Verein während der Saison zurückzieht. Wenn Sie alle Spiele dieses Vereins annullieren, erreichen Sie, dass dieser mit 0:0 Toren und 0 Punkten an das Ende der Tabelle gesetzt wird (ggf. können Sie ihn noch mit Hilfe einer Platzziffer (siehe 5.5.1) dort fixieren), gleichzeitig aber beispielsweise die Torschützen aus diesen Spielen in der Wertung bleiben.
- P:0/0:P. Wie X:0/0:X mit dem Unterschied, dass für das Torverhältnis das sportliche Ergebnis herangezogen wird. Ein 2:0-Sieg mit Wertung 0:P wird so zum Beispiel mit 0:2 Toren als gewonnen für die Gastmannschaft gewertet. Für die Tabelle wird die Punktzahl für einen Sieg nach regulärer Spielzeit unabhängig vom Ergebniszusatz vergeben.
- E:A/A:E. „Asymmetrische Annullierung“ . Das Spiel wird für den Verein E normal - also mit Toren und Punkten gemäß dem sportlichen Ergebnis - gewertet, für den Verein A jedoch annulliert. Manchmal wird der Rückzug eines Vereins auf diese Weise behandelt.
- R:0/0:R. Sehr ähnlich wie P:0/0:P. Für die Tabelle wird jedoch auch der Ergebniszusatz berücksichtigt. Ist also zum Beispiel *nach Verlängerung* mit der Wertung R:0 kombiniert, erhält die Heimmannschaft die im Punkteschema (siehe 12.3.1) angegebene Punktzahl für einen Sieg nach Verlängerung und die Auswärtsmannschaft entsprechend die Punkte für eine Niederlage nach Verlängerung (wenn es dafür denn Punkte gibt). Dieser Wertungstyp kann eingesetzt werden, wenn Spiele durch Entscheidungsspiele oder Losentscheid einen Sieger erhalten, die Punkteverteilung in der Tabelle sich in diesem Fall aber von einem normalen Spielausgang unterscheiden soll und gleichzeitig der Gleichstand als Torverhältnis eingehen soll.

Für Spiele in Playoffs sind nur die Wertungen X:0/0:X und symmetrische Ergebniswertungen zulässig.

Abschnitt- bzw. Satzergebnisse Sie können die Abschnitt- oder Satzergebnisse (je nach eingestelltem Modus unter *Eingabe-Einstellungen* (siehe 9.2)) für ein Spiel angeben.

- *Abschnittergebnisse*. Mit der Eingabe von Abschnittsergebnissen erreichen Sie die Anzeige von zum Beispiel Halbzeit- oder Drittelergebnissen in Ergebnislisten und Spielberichten auch dann, wenn keine Torschützen eingegeben werden, aus denen das Programm ansonsten die Abschnittsergebnisse automatisch ableiten würde. Falls sowohl solche expliziten Abschnittsergebnisse als auch Torschützen vorliegen, verwendet das Programm die expliziten Abschnittsergebnisse!

Das Programm synchronisiert bei der Eingabe das Gesamtergebnis des Spiels mit den eingegebenen Abschnittsergebnisse, so dass die Summe der Abschnittsergebnisse niemals größer als das Gesamtergebnis ist. Wenn Sie also beispielsweise ein Halbzeitergebnis von 3:1 eingeben und das Endergebnis vorher auf 2:0 steht, würde dieses vom Programm auf 3:1 gesetzt.

Geben Sie die Abschnittsergebnisse auch dann Abschnitt für Abschnitt und *nicht* aufsummiert ein, wenn die Anzeige später mit Aufsummieren erfolgen soll (siehe 12). Beispiel: Für ein Eishockeyspiel mit Endergebnis 4:3, einem Stand von 0:1 nach dem ersten und 3:2 nach dem zweiten Drittel geben Sie als Abschnittsergebnisse 0:1, 3:1 und 1:1 ein. Das jeweils letzte Abschnittsergebnis muss nicht (kann aber natürlich) eingegeben werden und wird vom Programm bei der Anzeige in Ergebnislisten dann aus dem Endergebnis abgeleitet.

- *Satzergebnisse* Auch Satzergebnisse werden in Ergebnislisten und Spielberichten angezeigt. Zusätzlich kann durch Aufsummieren der Satzergebnisse eine weitere Spalte in Tabellen gebildet werden, für die es auch ein eigenes Rangfolgekriterium gibt (siehe 12.3.2). So können Sie angeben, dass bei Punkt- und Satzgleichheit das Team in der Tabelle weiter vorne steht, welches die bessere Bilanz bei den Satzpunkten aufweist.

Das Programm synchronisiert bei der Eingabe das Gesamtergebnis mit der Anzahl eingegebener gewonnener Sätze, so dass die Summe gewonnener Sätze pro Verein nie größer als der entsprechende Wert im Endergebnis ist.

7.3 Besonderheiten bei Playoffs

7.3.1 Automatisch erzeugte Spiele

Für Playoff-Paarungen erzeugen Sie eine Basis-Ansetzung und geben darüber hinaus Qualifikationsregeln an, anhand derer das Programm ermittelt, aus wievielen Spielen diese Paarung besteht und nach Bedarf und abhängig von bereits verfügbaren Ergebnissen im Hintergrund die Ansetzung weiterer Spiele vornimmt (siehe 6.7). Bei einem Playoff nach Modus *Best of 5* kann eine Paarung - abhängig von ihrem Verlauf - zum Beispiel aus 3, 4 oder 5 Spielen bestehen. Sie geben im Ansetzungs-Manager (siehe Kapitel 6) jedoch nur die Basis-Ansetzung an und legen fest, wie das Heimrecht von Spiel zu Spiel wechselt. Das Programm setzt dann die ersten drei Spiele sofort an. Sobald für mindestens zwei dieser Spiele ein Ergebnis eingegeben wurde und jedes der beiden beteiligten Teams dabei einmal siegreich war, nimmt das Programm sofort im Hintergrund die notwendige Ansetzung einer vierten Partie vor. Wenn es schließlich in diesen vier Spielen zu einem Sieghverhältnis von 2:2 kommen sollte, wird auf die gleiche Weise auch noch eine fünfte Partie erzeugt.

Sie müssen sich also nicht darum kümmern, ein viertes oder fünftes Spiel von Hand anzusetzen. Das Programm nimmt Ihnen diese Arbeit auf Grundlage der Qualifikationsregeln ab und passt den Inhalt der Spieltagliste und der Spieletabelle dabei immer sofort automatisch an. Sie können dies beim obigen Beispiel sehr gut nachvollziehen, wenn Sie in der Spieletabelle im Modus *Nach Verein* die Spiele eines der beiden an der Paarung beteiligten Vereine anzeigen lassen. Nach Eingabe entsprechender Ergebnisse, die ein viertes oder fünftes Spiel erforderlich machen, hängt das Programm sofort eine neue Zeile mit dem zusätzlichen Spiel an, in die Sie dann Daten wie Datum oder Ergebnis eingeben können.

Durch die Eingabe eines falschen Ergebnisses kann es passieren, dass das Programm auf diese Weise ein Spiel erzeugt, das nach Berichtigung des Ergebnisses gemäß den Qualifikationsregeln nicht mehr erforderlich wäre. Das ist für ein viertes Spiel im obigen Beispiel dann der Fall, wenn aus einem Playoff-Stand von 1:1 ein 2:0 wird. Das Programm erkennt jedoch auch solche Situationen und entfernt entsprechende überzählige Spiele - natürlich nur, wenn dafür noch kein Ergebnis oder sogar Detaildaten (vgl. Kapitel 8) eingegeben wurden - genauso eigenständig wie es diese zuvor angelegt hat.

Die Ansetzungen von Playoffrunden sind auf diese Weise zu jedem Zeitpunkt konsistent mit dem tatsächlichen Playoff-Stand.

7.3.2 Auflösen von Rückverweisen

Rückverweise bei Playoffs sind ein Instrument, einen Spielplan bereits dann zu erzeugen, wenn noch nicht bekannt ist, welche Vereine sich für eine Playoffrunde qualifizieren. Ein Rückverweis ist eine Art Platzhalter (nicht mit Platzhaltern in der Vereinsliste (vgl. 5.4.1) zu verwechseln!) für den Sieger oder Verlierer einer bestimmten Paarung (siehe 6.4.2). Nach der Eingabe von Ergebnissen ist es möglich, solche Rückverweise aufzulösen, um von *abstrakten* zu *konkreten* Paarungen mit „echten“ Vereinen zu gelangen.

Sie lösen Rückverweise über das Kontextmenü der Spieletabelle auf. Dort haben Sie die Auswahl, nur die Verweise für die selektierte Paarung oder alle Verweise innerhalb der gesamten Spieletabelle aufzulösen. Das Programm ersetzt dabei die entsprechenden Rückverweise mit den daraus ermittelten Vereinen. Ein Verweis wird natürlich nur dann ersetzt, wenn anhand der vorhandenen Ergebnisse und der Qualifikationsregeln für die Playoffrunde, zu der die Paarung gehört, Gewinner und Verlierer ermittelt werden können. Ist dies noch nicht der Fall, wiederholen Sie den Versuch, die Rückverweise aufzulösen einfach noch einmal, nachdem Sie die fehlenden Ergebnisse eingegeben haben.

8 Spiele bearbeiten

Dieses Eingabefenster ermöglicht die Eingabe von Detaildaten zu Spielen. Dabei können für ein Spiel Torschützen, Aufstellungen, Auswechslungen, persönlichen Strafen, Zuschauerzahl, Schiedsrichter usw. eingegeben werden. Ähnlich wie beim Fenster *Ergebnisse eingeben* zur Eingabe von Terminen, Spielergebnissen und Spielwertungen (Kapitel 7) besitzt das Eingabefenster *Spiele bearbeiten* einen Navigationsbereich zur Einstellung des zu bearbeitenden Spiels und darunter den eigentlichen Eingabebereich, der sich wiederum in mehrere Registerkarten für die unterschiedlichen Daten aufteilt.

8.1 Der Navigationsbereich

Im Navigationsbereich bestimmen Sie zunächst in einer aufklappbaren Liste das Turnierelement, in dem Sie Spiele bearbeiten wollen. Wenn es nur ein Turnierelement gibt, entfällt diese Liste. Als nächstes können Sie einstellen, ob die Auswahl von Spielen *Nach Spieltag*, *Nach Verein* oder als forlaufende Liste, die *Alle Spiele* enthält, erfolgen soll. In einer aufklappbaren Listen neben diesen Schaltern kann dann je nach Anzeigemodus ein Spieltag oder ein Verein ausgewählt werden. Die diesem Filter entsprechenden Spiele werden in einer weiteren aufklappbaren Liste unterhalb aufgelistet. Beachten Sie, dass in dieser Liste nur *konkrete* Spiele aufgeführt werden, also solche, bei denen beide beteiligte Vereine bekannt sind und sich also insbesondere weder ein Platzhalter (vgl. 5.4.1) noch ein Rückverweis (vgl. 6.4.2) darunter befinden. Dies pflanzt sich entsprechend fort: Es erscheinen nur solche Vereine oder Spieltage in der Auswahl, für die mindestens ein *konkretes* Spiel existiert. Dasselbe gilt für Turnierelemente. Wenn es noch überhaupt kein *konkretes* Spiel gibt, ist das Eingabefenster *Paarung bearbeiten* gänzlich deaktiviert.

Im Navigationsbereich haben Sie zusätzlich die Möglichkeit einzustellen, ob in der Spiele-Liste das Spieldatum mit angezeigt werden soll. Desweiteren können Sie hier festlegen, ob innerhalb dieses Eingabefensters mit den Namen von Spielern auch die im Namen-Manager (4) angegebenen festen Trikotnummern angezeigt werden sollen. Beide Einstellungen können jederzeit geändert werden, woraufhin sich die Darstellung der Fenster-Elemente entsprechend anpasst.

8.2 Torschützen

Die vorhandenen Torschützen-Daten werden in Tabellenform aufgeführt. Eine Zeile dieser Tabelle gibt den Spielstand, den Torschützen und mögliche Vorbereiter an. Die Felder dieser Tabelle werden nicht direkt editiert; Sie verändern den Inhalt der selektierten Zeile stattdessen in dem Eingabebereich unterhalb der Tabelle. Hinweis zur Tastaturbedienung: Die selektierte Tabellenzeile kann auch über die Tastatur jederzeit geändert werden: Mit *Strg+Pfeiltaste nach oben* selektieren Sie die vorhergehende, mit *Strg+Pfeiltaste nach unten* die nachfolgende Tabellenzeile.

Bestimmen Sie zunächst, ob es sich bei dem der Zeile entsprechenden Toreintrag - unabhängig von einem möglichen Eigentor - um einen Torerfolg der Heim- oder Gastmannschaft handelt ((mit der Maus oder der Tastenkombination *Alt+H* bzw. *Alt+A*). Markieren Sie *Eigentor*, wenn ein solches vorliegt (mit der Maus oder der Tastenkombination *Alt+E*). Die Torschützenauswahl wird daraufhin zur Eigentorschützenauswahl und listet entsprechend die Spieler des gegnerischen Teams auf. Dasselbe gilt natürlich nicht für die Auswahlliste möglicher *Vorbereiter*! Sie bestimmen den Torschützen bzw. Eigentorschützen, indem Sie diesen in der Auswahlliste anklicken. Während es immer nur einen Torschützen geben kann, ist es möglich, mehrere Vorbereiter anzugeben. Markieren Sie diese in der Auswahlliste einfach dadurch, dass Sie in das viereckige Feld vor dem Namen durch Anklicken ein Häkchen setzen. Die Auswirkungen von Änderungen im Eingabebereich werden dabei jeweils sofort auf die selektierte Tabellenzeile in der Übersicht übertragen.

Wenn Sie die Option *Auswahl nach Aufstellung* aktivieren, wird die Auswahl möglicher Torschützen und Vorbereiter auf solche Spieler eingeschränkt, die zum Zeitpunkt des Torerfolgs (siehe unten) auch aufgestellt waren. Andernfalls wird der komplette Kader des jeweiligen Vereins aufgeführt.

Falls Torschützen und Vorbereiter aus dem kompletten Kader des Vereins ausgewählt werden können, stehen unter diesen Auswahllisten zusätzlich zwei Schalter *Neuer Spieler* zur Verfügung. Damit können Sie ein Dialogfenster öffnen, das es Ihnen ermöglicht, den Namen eines noch nicht im Kader enthaltenen Spielers direkt an Ort und Stelle einzugeben und diesen als Torschützen oder Vorbereiter zu verwenden. Zusätzliche Daten zu diesem Spieler wie die Rückennummer oder das Geburtsdatum können später im Namen-Manager (Kapitel 4) nachgetragen werden.

Zu einem Toreintrag kann ferner ein *Zusatz* angegeben werden. Das Programm kennt standardmäßig die beiden fußballspezifischen Zusätze *Handelfmeter* und *Foulelfmeter*. Sie können über den Menübefehl *Einstellungen - Eingabe* (siehe Kapitel 9) jedoch auch eigene Treffer-Typen als Zusätze definieren und dabei neben einer Bezeichnung auch jeweils eine Wertigkeit angeben. Das Programm bezieht die Wertigkeit in die Berechnung der Spielstände ein. Auf diese Weise ist es beispielsweise möglich, den Verlauf eines Basketballspiels mit Zwei- und Dreipunktetreffern im Detail abzubilden. Es genügt hierzu, zwei entsprechende eigene Zusätze mit Wertigkeit 2 bzw. 3 zu definieren. Neben dieser Möglichkeit eignen sich Zusätze jedoch auch hervorragend dazu, nach Torarten (Freistoß, Kopfball, Linksschuss usw.) zu differenzieren. Im Rahmen diverser Statistiken kann dann später eine diesen Torarten folgende Auswertung betrachtet werden.

Eine weitere Angabe zu einem Toreintrag ist schließlich die Spielminute. Informationen zur Eingabe von Spielminuten für Torschützen, Auswechslungen, persönlichen Strafen und Elfmeter sind im Kasten am Ende dieses Abschnitts zusammengefasst.

Sie können die selektierte Zeile der Tabelle mit dem Schalter *Entfernen* löschen. Das Programm passt dann die Spielstände der darauffolgenden Zeilen in entsprechender Weise an und synchronisiert mit dem Endergebnis. Um vor der selektierten Zeile eine neue Zeile einzufügen, klicken Sie auf den Schalter *Einfügen*. Ein eingefügter neuer Eintrag wird zunächst der Heimmannschaft zugerechnet, was Sie jedoch auf die oben beschriebene Weise jederzeit ändern können. Auch hierbei werden jeweils die Spielstände der darauffolgenden Zeilen und das Endergebnis automatisch angepasst. Um einen neuen Eintrag am Ende der Tabelle anzuhängen, verwenden Sie einfach die immer dort vorhandene leere Zeile.

Das Endergebnis des Spiels wird vom Programm bei der Eingabe von Torschützen also automatisch mit diesen synchronisiert. Insbesondere wird bei der Eingabe eines ersten Torschützen überhaupt ein Ergebnis für dieses Spiel angelegt! Wenn ein Spiel 0:0 endet, werden keine Torschützen eingegeben und somit auch nicht automatisch ein Ergebnis für dieses Spiel erzeugt. Bei einem Spiel ohne Ergebnis erscheint im Bearbeitungsbereich statt der Ergebnisanzeige ein Schalter mit der Aufschrift *0:0*. Klicken Sie auf diesen Schalter, um für das Spiel ein 0:0-Ergebnis anzugeben. Sie können dennoch Torschützen für dieses Spiel eingeben, wodurch sich dann aber natürlich das Ergebnis ändert.

Falls Sie Torschützen für ein Spiel eingeben, das in die Verlängerung ging, können Sie *nach Verlängerung* (oder je nach Einstellung für Verlängerung und Elfmeterschießen im Turnier-Manager auch *nach Elfmeterschießen*) als Ergebniszusatz aus der aufklappbaren Liste neben der Ergebnisanzeige auswählen. Im Fall einer Verlängerung sind daraufhin die entsprechenden Spielminutenbereiche zum Beispiel für Torschützen verfügbar.

Torschützen in einem Elfmeterschießen geben Sie *nicht* wie gewöhnliche Torschützen ein! Stattdessen geben Sie auf der Registerkarte *Elfmeter* (siehe 8.5) den Verlauf des Elfmeterschießens ein.

Spielminuten:

Bei der Eingabe von Spielminuten kann unter *Einstellungen - Eingabe* (Kapitel 9) zwischen zwei unterschiedlichen Modi gewählt werden.

- *Mit Sekunden.* Zeiteingaben sind sekundengenau, zum Beispiel 19:59. Dieser Modus eignet sich zum Beispiel für Eishockey-Turniere.
- *Ohne Sekunden.* Sie geben wirklich nur die Spielminuten ein. In diesem Modus haben Sie jedoch zusätzlich die Möglichkeit, eine Spielminute der Nachspielzeit anzugeben, zum Beispiel 90+2. Zu diesem Zweck stellt das Programm an Stellen, wo die Eingabe einer Spielminute erwartet wird, zusätzlich ein weiteres Eingabefeld zur Verfügung. Dieser Modus eignet sich folglich hervorragend für Fußball.

Ein Wechsel zwischen diesen beiden Modi ist so lange möglich, wie keine Spielminutenangabe mit Sekunden bzw. Nachspielzeit existiert.

Bei der Eingabe von Spielminuten für Torschützen, Auswechslungen, persönlichen Strafen und Elfmeter führt das Programm im Hintergrund umfangreiche Konsistenzprüfungen für die Daten eines Spiels durch und erkennt dabei eine Vielzahl von Konfliktsituationen, wie zum Beispiel

- Ein Spieler erscheint als Torschütze oder Vorbereiter, obwohl er bereits ausgewechselt wurde.
- Für einen Spieler wurde eine Karte vermerkt, bevor er eingewechselt wurde.
- Ein Spieler wird ausgewechselt und schießt danach einen Elfmeter.

Dies ist nur eine kleine Auswahl. Das Programm erkennt alle solchen Konflikte sekundengenau und schränkt in vielen Fällen die entsprechende Spielerauswahl bereits entsprechend ein. Wenn es bei den eingegebenen Daten zu Widersprüchen kommt - etwa, weil die Spielminute erst nach dem Spieler eingegeben oder später verändert wird - weist das Programm Sie durch ein rot hinterlegtes Ausrufungszeichen hinter dem Eingabefeld für die Spielminute bzw. eine Warnmeldung darauf hin. Das Warnsymbol verschwindet, sobald die Spielminutenangabe so verändert wurde, dass kein Konflikt mehr besteht.

8.3 Aufstellungen

Auf der Registerkarte *Aufstellungen* geben Sie die Mannschaftsaufstellungen ein und können zusätzlich die taktische Ausrichtung festhalten, indem Sie die Spieler der Startaufstellung in einem taktischen Schema platzieren. Über zwei Schaltflächen am oberen Rand können Sie den Verein auswählen, dessen Aufstellung bearbeitet werden soll.

Am linken Rand wird zunächst der komplette Spielerkader des ausgewählten Vereins aufgelistet. Ein Spieler kann aus dieser Liste einfach durch Anklicken in die Aufstellung übernommen werden, die rechts neben dem Spielerkader angezeigt wird. Wie bei der Eingabe von Torschützen (vgl. 8.2), steht unter dieser Auswahlliste zusätzlich ein Schalter *Neuer Spieler* zur Verfügung. Damit können Sie ein Dialogfenster öffnen, das es Ihnen ermöglicht, den Namen eines noch nicht im Kader enthaltenen Spielers direkt an Ort und Stelle einzugeben und diesen in die Aufstellung einzusetzen. Zusätzliche Daten zu diesem Spieler wie die Rückennummer oder das Geburtsdatum können später im Namen-Manager (siehe 4) nachgetragen werden.

Je nach Einstellungen für die Aufstellungsgrößen im Turnier-Manager (siehe 5.6), unterteilt sich die Aufstellung in bis zu drei Bereiche: *Startaufstellung*, *Einwechselspieler* und *Restkader*. Aktivieren Sie den Bereich, in den Spieler eingesetzt werden sollen, durch Anklicken des Bereichs selbst oder des entsprechenden Schalters oberhalb der Aufstellung. Der aktive Bereich wird durch einen gelben Hintergrund hervorgehoben. In einen Bereich können nur so viele Spieler eingesetzt werden, wie im Rahmen der Aufstellungsgrößen als Obergrenze festgelegt.

Um einen Spieler aus einem Bereich der Aufstellung zu löschen, führen Sie einen Doppelklick darauf aus oder verwenden Sie den Kontextmenü-Eintrag *Löschen*. Über das Kontextmenü kann auch die gesamte Aufstellung gelöscht werden. Sie können die Reihenfolge der Spieler innerhalb eines Bereichs durch Ziehen mit der Maus verändern. Um einen Spieler in einen anderen Bereich zu verschieben, müssen Sie ihn zuerst aus dem alten Bereich löschen und dann in den neuen Bereich einsetzen.

Den ausgewechselten Spieler und die Spielminute des Wechsels bei Spielern im Bereich *Einwechslung* sowie weitere Daten zu Spielern in der Aufstellung, wie etwa persönliche Strafen, können auf der Registerkarte *Details* (siehe 8.4) eingegeben werden.

Den Trainer des Vereins können Sie über eine aufklappbare Liste unterhalb der Aufstellung bestimmen. Um den Trainer vom letzten Spiel ohne mühsame Suche automatisch in der Liste auszuwählen, klicken Sie auf den Schalter *Finden*. Mit *Löschen* entfernen Sie die Zuordnung eines Trainers wieder.

8.3.1 Aufstellung importieren

Die Startaufstellung eines Vereins ändert sich meist von Spiel zu Spiel auf nicht mehr als ein oder zwei Positionen. Um nicht jedes Mal von Neuem alle Spieler einzeln in die Aufstellung einsetzen zu müssen, bietet das Programm Ihnen die Möglichkeit, eine ältere Startaufstellung - einschließlich des Trainers und des taktischen Schemas (siehe unten) - als Grundlage zu *importieren*. Diese können Sie dann nach Bedarf anpassen und müssen anschließend nur noch die Einwechsel- und Kaderspieler einzeln hinzufügen.

Das Importieren einer Aufstellung ist nur dann möglich, wenn die Aufstellung des betreffenden Vereins im aktuellen Spiel noch leer ist. Klicken Sie in diesem Fall den Schalter *Aufstellung importieren* an. Es erscheint daraufhin ein Dialogfenster mit einer aufklappbaren Liste, die alle Spiele des betreffenden Vereins enthält, für die eine Startaufstellung eingegeben wurde. Die Startaufstellung zu dem selektierten Eintrag wird in dem darunter befindlichen Textfeld angezeigt. Auf diese Weise können Sie bequem die für das aktuelle Spiel als Grundlage am besten geeignete Aufstellung auswählen. Sie Importieren diese Aufstellung, indem Sie auf *Übernehmen* klicken.

8.3.2 Das taktische Schema

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Spieler der Startaufstellung im taktischen Schema zu platzieren.

- Um einen einzelnen Spieler in das taktische Schema zu setzen, klicken Sie diesen in der Startaufstellung an. Er erscheint daraufhin in der unteren linken Ecke des taktischen Schemas. Um den Spieler an eine andere Position zu bewegen und damit in das taktische Schema aufzunehmen, klicken Sie einfach mit der Maus auf die entsprechende Stelle des Schemas. Wenn Sie einen Spieler aus dem Spielerkader in die Startaufstellung übernehmen, wird dieser automatisch auch in der unteren linken Ecke des taktischen Schemas angezeigt und kann dort daraufhin auf die gewünschte Position gesetzt werden.
- Um alle Spieler der Startaufstellung gleichzeitig in das Schema einzusetzen, verwenden Sie den Eintrag *Startaufstellung in taktisches Schema* im Kontextmenü der Aufstellung. Das Programm setzt dann die Spieler auf ihre Standard-Spielposition (siehe 4.2.3) oder, wenn diese bereits besetzt ist, an eine willkürliche Stelle am linken Rand des Schemas. Sie können die Spieler anschließend mit der Maus an die vorgesehenen Positionen verschieben, so wie weiter unten beschrieben.

Sie können Spieler innerhalb des Schemas sehr einfach mit der Maus verschieben. Klicken Sie dazu zunächst den zu verschiebenden Spieler an - dieser erscheint daraufhin mit weißer Hinterlegung - und klicken Sie dann mit der Maus auf die gewünschte neue Stelle des Schemas. Als Orientierungshilfe wird dabei unterhalb des Schemas jeweils die Bezeichnung der Spielposition angezeigt, an der

sich der Mauszeiger gegenwärtig befindet. Diese Bezeichnungen können Sie über den Menüpunkt *Einstellungen - Eingabe* (Kapitel 9). Die untere linke Ecke des taktischen Schemas hat eine besondere Bedeutung. Sie ist mit keiner regulären Spielposition verbunden, sondern dient als „Ein- und Austrittspunkt“. Ein Spieler auf dieser „Position“ wird vom Programm *nicht* als Bestandteil des taktischen Schemas betrachtet! Sie können einen Spieler dementsprechend aus dem taktischen Schema einfach dadurch entfernen, dass Sie ihn in diese untere linke Ecke setzen. Der Spieler wird dadurch nur aus dem Schema, nicht aber aus der Aufstellung entfernt.

Das taktische Schema besitzt ein Kontextmenü mit folgenden Einträgen:

- *Markierten Spieler aus Schema entfernen.* Entfernt den weiß hinterlegten Spieler aus dem Schema, aber nicht aus der Startaufstellung. Dieser Menüpunkt hat die gleiche Wirkung wie das zuvor beschriebene Setzen eines Spielers in die untere linke Ecke des Schemas.
- *Markierten Spieler aus Aufstellung entfernen.* Entfernt den weiß hinterlegten Spieler sowohl aus dem taktischen Schema als auch aus der Startaufstellung.
- *Schema leeren.* Entfernt alle Spieler aus dem taktischen Schema, jedoch nicht aus der Startaufstellung.
- *Startaufstellung komplett einsetzen.* Setzt alle Spieler der Startaufstellung in das taktische Schema, und zwar auf die jeweilige Standard-Spielposition (siehe 4.2.3) (siehe oben).
- *Als Standardpositionen speichern.* Ordnet allen Spieler im taktischen Schema deren gegenwärtige Position im Schema als Standard-Spielposition (siehe 4.2.3) zu. Wenn Sie später die taktische Aufstellung des Vereins in einem anderen Spiel bearbeiten, wird der Spieler standardmäßig auf diese Position gesetzt, wenn Sie die Startaufstellung ins taktische Schema übertragen. Falls ein Spieler bereits eine Standard-Spielposition besitzt, wird diese nicht überschrieben. Die Standard-Spielposition kann im Namen-Manager (Kapitel 4) jederzeit geändert werden.

8.4 Details

Auf der Registerkarte *Details* können Sie die Aufstellungen um einige zusätzliche Daten ergänzen. Dabei handelt es sich zunächst um Informationen zu Spielerwechseln (8.4.1), Benotungen von Spielern (8.4.2) und persönliche Strafen (8.4.3). Falls Sie, wie im Fall von Handballspielen, die Torschützen nicht einzeln eingeben möchten, können Sie hier auch einfach jedem Spieler die Anzahl seiner erzielten Tore, Torvorlagen und Elfmertore zuordnen (8.4.4). Schließlich können sie unter *Einstellungen - Eingabe* (Kapitel 9) noch benutzerdefinierte Felder - zum Beispiel für Torschüsse, Fouls, Ballkontakte usw. - festlegen, denen Sie hier dann ebenfalls Werte zuweisen können (8.4.6).

Wie auf der Registerkarte *Aufstellungen* bestimmen Sie den zu bearbeitenden Verein über zwei Schaltflächen am oberen Rand. In einer Tabelle werden dann die Spieler angezeigt, welche Sie zuvor in die Aufstellung eingesetzt haben. Die erste Spalte dieser Tabelle enthält dabei ein Zahlenkürzel, das anzeigt, welchem Aufstellungsbereich der Spieler zugeordnet wurde:

- 1 steht für Startaufstellung,
- 2 für Einwechselspieler
- und 3 für einen Spieler im (Rest-)Kader.

Beachten Sie, dass Wechselinformationen (8.4.1) nur für Einwechselspieler eingegeben werden können, wohingegen für Spieler aus dem Restkader lediglich die Eingabe persönlicher Strafen (8.4.3) möglich ist.

Die Eingabe von Daten erfolgt - ähnlich wie bei den Torschützen - nicht direkt innerhalb der Tabelle, sondern über den Eingabebereich unterhalb der Tabelle, wobei sich alle Eingaben dort

jeweils auf die selektierte Tabellenzeile beziehen. Hinweis zur Tastaturbedienung: Die selektierte Tabellenzeile kann auch über die Tastatur jederzeit geändert werden: Mit *Strg+Pfeiltaste nach oben* selektieren Sie die vorhergehende, mit *Strg+Pfeiltaste nach unten* die nachfolgende Tabellenzeile.

8.4.1 Wechselinformationen

Für jeden Einwechselspieler können Sie den ausgewechselten Spieler aus einer Liste auswählen und zusätzlich die Spielminute des Wechsels angeben. Lesen Sie den Kasten *Spielminuten* auf Seite 47 für weitere, die Eingabe von Spielminuten betreffende Informationen. Beachten Sie, dass die Liste möglicher Auswechselspieler nur solche Spieler enthält, die zum Zeitpunkt des Wechsels auch ausgewechselt werden konnten, also zum Beispiel nicht mit einem Platzverweis bedacht wurden oder zu einem späteren Zeitpunkt als Torschütze hervortraten.

Einwechselspieler erscheinen nicht in der taktischen Aufstellung (8.3.2). Einem Einwechselspieler kann eine spielbezogene Position stattdessen als Bestandteil der Wechselinformationen zugeordnet werden. Die Spielposition des Einwechselspielers wird unterhalb der Spielminute des Wechsels angezeigt. Klicken Sie auf den Schalter *Ändern*, um diese Spielposition zu bestimmen oder zu verändern. Es öffnet sich daraufhin das bereits aus dem Namen-Manager bekannte Dialogfenster zur Auswahl einer Spielposition (siehe 4.2.3).

8.4.2 Benotungen

Wählen Sie die Benotung des Spielers aus einer aufklappbaren Liste aus. Die Notenskala können Sie unter *Einstellungen - Eingabe* (Kapitel 9) festlegen.

8.4.3 Persönliche Strafen

Für jeden Spieler können eine oder mehrere persönliche Strafen eingegeben werden. Das Programm unterscheidet zwischen drei Typen solcher Strafen: *Verwarnungen*, *Platzverweise* und *Zeitstrafen*. Für einen Spieler kann pro Spiel maximal ein Platzverweis eingegeben werden; ansonsten sind beliebige Kombinationen möglich. Es gibt sechs vordefinierte persönliche Strafen:

- Eine *Verwarnung*: Gelbe Karte;
- Zwei *Platzverweise*: Gelb/Rote und Rote Karte;
- Drei *Zeitstrafen*: 2-, 5- und 10-Minuten.

Sie können darüber hinaus unter *Eingabe - Einstellungen* (Kapitel 9) beliebige weitere Strafen aller drei Typen definieren, die anschließend genauso wie die vordefinierten Strafen verwendet werden können.

Um dem in der Tabelle selektierten Spieler eine Strafe zuzuordnen, wählen Sie zunächst den Strafen-Typ aus der aufklappbaren Liste aus. Optional können Sie zusätzlich die Spielminute und den Grund für die Strafe eingeben, der dann in Spielberichten angezeigt und im Rahmen der Strafenstatistik ausgewertet wird. Bekannte Gründe werden in einer aufklappbaren Liste angezeigt. Nachdem Sie den neuen Strafen-Eintrag derartig vorbereitet haben, klicken Sie auf den Schalter *Hinzufügen*, um diesen dem selektierten Spieler zuzordnen. Falls das Programm einen die Spielminute betreffenden Konflikt (siehe auch den Kasten *Spielminuten* auf Seite 47) feststellt, wird stattdessen eine Fehlermeldung angezeigt.

Unter *Strafen* wird zusätzlich eine Liste aller für den selektierten Spieler vermerkten Strafen aufgeführt. Mit dieser Liste können Sie bestehende Strafen-Einträge löschen oder bearbeiten. Die Vorgehensweise ist dabei in beiden Fällen zunächst die gleiche. Entfernen Sie den Eintrag durch einen Doppelklick auf den gewünschten Listeneintrag oder über das Kontextmenü mit *Zum Bearbeiten Auswählen/Löschen* zunächst aus der Liste. Der Eintrag ist daraufhin zwar gelöscht, wird

aber zunächst noch in den Eingabefelder für Strafen-Typ, Spielminute und Grund dargestellt. Dort können Sie die gewünschten Änderungen vornehmen und den so modifizierten Eintrag anschließend mit *Hinzufügen* wieder dem Spieler zuordnen.

Für die Eingabe gelber, gelb/roter und roter Karten gibt es eine weitere Methode. Klicken Sie auf einen der drei Karten-Schalter unterhalb der Tabelle. Wenn einer dieser Schalter gedrückt ist, erzeugt jeder Klick auf eine Zeile der Tabelle einen entsprechenden Strafen-Eintrag für den zugehörigen Spieler. Dies funktioniert jedoch nur dann, wenn für diesen Spieler vorher noch keine persönliche Strafe existiert und ist vor allem zur Vereinfachung der Eingabe von (gelben) Karten ohne Spielminutenangabe gedacht. Um einen auf diese Weise erzeugten Strafen-Eintrag mit einer Spielminutenangabe auszustatten, gehen Sie wie im vorherigen Absatz zum Modifizieren von Einträgen beschrieben vor.

8.4.4 Tore, Vorlagen, Elfmeter

Geben Sie hier die Anzahl der Tore, Vorlagen und Elfmeter an, die auf den selektierten Spieler entfallen. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn Sie Torschützen und Torfolge nicht in allen Details eingeben möchten, wie sehr wahrscheinlich im Fall von Handball- oder Basketballspielen. Indem Sie hier die *aggregierten* Werte eingeben, müssen Sie in einem solchen Fall dennoch nicht auf Torschützen- oder Scorerliste verzichten.

Beachten Sie, dass sich die Eingabe von Torschützen und die Benutzung dieser Felder in demselben Spiel nicht zwangsläufig gegenseitig ausschließen. Das Programm kombiniert die aus der Torfolge abgeleitete Anzahl und den hier eingegebenen Wert bei der statistischen Auswertung in der Weise, dass es für einen Spieler jeweils den größeren der beiden Werte verwendet. Wenn also Spieler A zum Beispiel dreimal als Torschütze vorkommt, Sie hier aber den Wert 4 bei *Tore* eingeben, werden dem Spieler für die Torschützenliste vier Tore zugerechnet. Geben Sie umgekehrt einen kleineren Wert als 3 an, so geht das Programm in diesem Beispiel dennoch von drei erzielten Toren aus. So können Sie diese Felder auch dann sehr gut nutzen, wenn Ihnen die genauen Torschützendaten eines Spiels nur unvollständig vorliegen.

8.4.5 Abweichende Einsatzdauer

Mit dem Feld *abweichende Einsatzdauer* können Sie sicherstellen, dass ein Spieler auch dann mit seiner exakten Einsatzzeit in die Statistik eingeht, wenn sich diese nicht aus Ein- und Auswechslungen bzw. Platzverweisen ergibt und somit nicht automatisch vom Programm errechnet werden kann. Das wäre zum Beispiel der Fall, wenn ein Spieler verletzungsbedingt frühzeitig ausscheidet, ohne dass eine Wechsellmöglichkeit gegeben war. Geben Sie hier die Anzahl von Minuten (und ggf. Sekunden) an, die der Spieler aktiv war, und nicht die Minute seines Ausscheidens!

Der Wert 0 dieses Felds zeigt an, dass keine abweichende Einsatzdauer vorliegt; dies sollte der Regelfall sein. Das Feld wird dann bei der statistischen Auswertung ignoriert und die Einsatzzeiten vom Programm aus den übrigen Daten automatisch ermittelt.

Falls sich die abweichende Einsatzdauer aus einem spielweiten Ereignis (z.B. Golden Goal) ergibt, sollte dies durch die Angabe einer *abweichenden Spieldauer* auf dem Register *Sonstiges* (siehe 8.6.3) erfolgen, statt für alle Spieler einzeln eine abweichende Einsatzdauer anzugeben. Gibt es sowohl eine Eingabe bei der Spieldauer als auch bei der Einsatzdauer, genießt der Wert bei der Einsatzdauer im Rahmen der statistischen Auswertung Priorität.

8.4.6 Benutzerdefinierte Felder

Die benutzerdefinierten Felder ähneln sehr stark den drei Feldern *Tore*, *Vorlagen* und *Elfmeter*, mit dem einzigen Unterschied, dass die benutzerdefinierten Felder eingabetechnisch in einer Tabelle zusammengefasst sind.

Wie die benutzerdefinierten Felder heißen, die Sie verwalten möchten, stellen Sie unter *Einstellungen - Eingabe* (Kapitel 9) ein.

8.5 Elfmeter

Die Registerkarte *Elfmeter* ist in zwei Bereiche unterteilt, in denen Sie zum Einen vergebene Elfmeter und zum Anderen den Verlauf eines möglichen Elfmeterschießens eingeben können. Der Eingabebereich für das Elfmeterschießen ist nur dann sichtbar, wenn für das Spiel der Ergebniszusatz *nach Elfmeterschießen* angegeben ist. Dies kann am einfachsten über die Registerkarte *Torschützen* (vgl. 8.2) oder alternativ auch im Fenster *Ergebnisse eingeben* (siehe 7.2.7) geschehen.

8.5.1 Vergebene Elfmeter

Die Eingabe vergebener Elfmeter folgt dem gleichen Mechanismus wie die Eingabe von Torschützen (8.2) oder Details für Aufstellungen (8.4). Sie wählen den Verein über einen Schalter aus und sehen eine Übersicht der bereits vorhandenen Elfmeterinträge für diesen Verein in Tabellenform. Daten werden nicht direkt in diese Tabelle eingetragen, sondern stattdessen in einem Eingabebereich unterhalb der Tabelle eingegeben. Um einen bestehenden Eintrag zu verändern, selektieren Sie diesen in der Tabelle und nehmen dann die gewünschten Änderungen vor. Um einen neuen Eintrag zu erzeugen, selektieren Sie die immer vorhandene leere Zeile am Ende der Tabelle und wählen Sie zunächst den Spieler für diesen neuen Eintrag. Den selektierten Eintrag löschen Sie mit dem Schalter *Entfernen*. Hinweis zur Tastaturbedienung: Die selektierte Tabellenzeile kann auch über die Tastatur jederzeit geändert werden: Mit *Strg+Pfeiltaste nach oben* selektieren Sie die vorhergehende, mit *Strg+Pfeiltaste nach unten* die nachfolgende Tabellenzeile.

Für einen vergebenen Elfmeter können Sie den Spieler auswählen, der diesen Elfmeter ausgeführt hat. Optional können Sie zusätzlich den Spieler (zumeist wohl Torhüter) der gegnerischen Mannschaft angeben, der den Elfmeter abgewehrt hat. Sie bestimmen den Typ des Elfmeters - ob es sich also dabei um einen Hand- oder Foulelfmeter gehandelt hat - und außerdem die Spielminute (siehe hierzu den Kasten auf Seite 47) sowie einen Kommentar (zum Beispiel: „neben das Tor“ oder „gehalten“), der im Rahmen der Elfmeterstatistik ausgewertet wird. Bekannte Kommentare werden in einer aufklappbaren Liste dargestellt. Im Spielbericht erscheint der Kommentar, wenn im Feld *gehalten von* kein Spieler angegeben ist. Andernfalls wird der gehaltene Elfmeter im Spielbericht vermerkt. Im Rahmen der Elfmeterstatistik wird das Kommentarfeld jedoch auch in diesem Fall ausgewertet (Geben Sie daher zum Beispiel immer zusätzlich „gehalten oder eine weitergehende Differenzierung - als Kommentar an, um in der Elfmeterstatistik die Gesamtzahl der gehaltenen Elfmeter angezeigt zu bekommen).

8.5.2 Elfmeterschießen

Die Eingabe eines Elfmeterschießens ähnelt sehr stark der Eingabe von *Torschützen*. Auch hier gibt es eine Übersichtstabelle und rechts daneben den Eingabebereich, über den Sie Einträge der Tabelle verändern oder neue Einträge hinzufügen können. Zu einem solchen Eintrag gehört neben dem Spieler, der einen Elfmeter ausgeführt hat, eine Angabe dazu, ob der Elfmeter verwandelt oder vergeben wurde. Zusätzlich können, wie bei vergebenen Elfmeter in der regulären Spielzeit, Fehlschüsse mit einer Anmerkung zur Art des Fehlschusses versehen werden.

8.6 Sonstiges

Auf der Registerkarte *Sonstiges* geben Sie die restlichen Detaildaten zu einem Spiel ein. Dazu gehören die Zuschauerzahl, Schiedsrichter, Spielnote, Chancen- und Strafminutenverhältnis sowie auf die beiden Vereine bezogene benutzerdefinierte Felder.

8.6.1 Zuschauerdaten

Die Zuschauerdaten bestehen in der Hauptsache aus der Zuschauerzahl. Zusätzlich können Sie das Spiel als ausverkauft kennzeichnen. Auf diese Tatsache wird in Spielberichten hingewiesen und auch bei der Berechnung von Zuschauerstatistiken spielen ausverkaufte Spiele eine Rolle. Schließlich können Sie einen Kommentartext zur Zuschauerzahl für die Anzeige im Spielbericht angeben. Dieser kann zum Beispiel auf die Austragung an einem anderer Stelle als im Stadion des Heimvereins hinweisen.

Mit der Option *Neutraler Platz* teilen Sie dem Programm mit, dass das Spiel auf neutralem Platz stattgefunden hat. Diese Option hat zum Einen im Zusammenhang mit Playoffs eine Bedeutung und bewirkt dort, dass Auswärtstore in dem Spiel nicht nach „Europapokal-Regel“ berechnet werden (siehe auch 6.7). Bei der Zuschauerstatistik werden die Zuschauerzahlen aus Spielen auf neutralem Platz *beiden* Vereinen und nicht lediglich dem (nominellen) Heimverein zugerechnet.

Ein weiteres Eingabefeld zur Optimierung der Zuschauerstatistik ermöglicht schließlich die Eingabe einer *abweichenden Zuschauerkapazität*. Mit diesem Feld können Sie erreichen, dass zur Berechnung der Stadionauslastung ein anderer als der Wert verwendet wird, der als Stadionkapazität in den Vereinsdaten angegeben ist. Mögliche Gründe für eine solche Abweichung können Platzsperrungen, ein Umzug in ein größeres Stadion für ein besonderes Spiel usw. sein.

8.6.2 Schiedsrichter

Unter *Einstellungen - Eingabe* können Sie einstellen, ob pro Spiel lediglich *ein* Schiedsrichter oder ein Schiedsrichtergespann aus jeweils einem oder mehreren Schiedsrichtern und Assistenten eingegeben werden soll.

Wenn es nur einen Schiedsrichter geben kann, so wird dieser einfach aus der aufklappbaren Liste *Schiedsrichter* ausgewählt, die alle im Namen-Manager (Kapitel 4) eingegebenen Schiedsrichter enthält.

Im anderen Fall fügen Sie einen neuen Schiedsrichter oder Assistenten hinzu, indem Sie diesen wie im ersten Fall zunächst in der Namensliste auswählen und dann wahlweise mit dem entsprechenden Schalter *als Schiedsrichter* oder *als Assistent* in die jeweilige Liste einfügen. Aus diesen beiden Listen können Einträge mit einem Doppelklick entfernt werden.

Für den einzigen Schiedsrichter oder das Schiedsrichtergespann kann eine Benotung angegeben werden, die der gleichen Notenskala wie Benotungen für Spieler folgt (vgl. 8.4.2).

8.6.3 Abweichende Spieldauer

Mit dem Feld *abweichende Spieldauer* können Sie Spezialregeln wie Golden Goal bzw. Silver Goal und vorzeitigen Spielabbrüchen Rechnung tragen und damit sicherstellen, dass die beteiligten Spieler auch in solchen Fällen mit ihrer exakten Einsatzzeit in die Statistik eingehen. Geben Sie hier die Anzahl von Minuten (und ggf. Sekunden) an, die das Spiel gedauert hat.

Der Wert 0 dieses Felds zeigt an, dass keine abweichende Spieldauer vorliegt. Das Feld wird dann bei der statistischen Auswertung ignoriert.

Falls sich für einen bestimmten Spieler eine individuelle abweichende Einsatzdauer aus einem nicht spielweiten Ereignis (z.B. Verletzung dieses Spielers) ergibt, kann dies durch die Angabe einer *abweichenden Einsatzdauer* für diesen Spieler auf dem Register *Details* (siehe 8.4.5) erfolgen. Gibt es sowohl eine Eingabe bei der Spieldauer als auch bei der Einsatzdauer, genießt der Wert bei der Einsatzdauer im Rahmen der statistischen Auswertung Priorität.

8.6.4 Torchancen und Strafminuten

Hier geben Sie das Chancen- und das Strafminutenverhältnis des Spiels ein. Beide werden im Prinzip wie benutzerdefinierte Felder auf Vereinsebene (siehe 8.6.5) behandelt und ausgewertet.

Bei der statistischen Auswertung wird das Chancenverhältnis mit der Toranzahl gekoppelt und damit die Chancenauswertung ermittelt. Die *aggregierten* Strafminuten vergleicht das Programm mit der Summe der Strafminuten bei den eingegebenen persönlichen (Zeit-)strafen für den Verein und passt das Strafminutenverhältnis bei der statistischen Auswertung gegebenenfalls entsprechend an. Beispiel: Für Verein A wurden 5 Zweiminutenstrafen, für Verein B 7 Zwei- und eine 10-Minutenstrafe eingegeben. Als Strafminutenverhältnis tragen Sie 12:8 ein. In diesem Fall verwendet das Programm gemäß dem maximalen Wert pro Verein bei seinen Auswertungen ein tatsächliches Strafminutenverhältnis von 12:24. Im Allgemeinen sollten Sie sich entweder für die Eingabe aller persönlichen Strafen oder die aggregierten Strafminuten entscheiden. Bei Fällen, in denen einige Daten zu den persönlichen Strafen fehlen, kann aber auch eine Kombination wie im obigen Beispiel beschrieben, nützlich sein.

8.6.5 Benutzerdefinierte Zusatzfelder

Hier geben sie die Werte für die benutzerdefinierten Felder ein, die Sie über den Menüpunkt *Einstellungen - Eingabe* bestimmen können (siehe 9.4)

8.7 Anmerkungen

Hier können Sie Ergänzungen zu dem vom Programm aus den übrigen Daten generierten Spielbericht eingeben. Dieser Text wird dann im Anschluss an diesen Teil des Spielberichts angezeigt. Absätze werden durch Zeilenumbrüche begrenzt. Geben Sie Absätze daher also unbedingt als Fließtext ein, um eine entsprechende Formatierung bei der Ausgabe zu erreichen.

9 Einstellungen für die Dateneingabe

In diesem Dialogfenster können Sie eine Vielzahl von Einstellungen bearbeiten, die mit der Eingabe von Daten zu tun haben. So legen Sie beispielsweise fest, ob Spielminutenangaben sekundengenau sein sollen, welche Bezeichnungen die Spielpositionen in taktischen Aufstellungen tragen sollen, oder welche benutzerdefinierten Eingabefelder Sie verwenden möchten.

Alle Einstellungen dieses Dialogfensters werden als Bestandteil der Turnierdatei gespeichert. Jede Turnierdatei besitzt dementsprechend ihre eigene Einstellungen. Um dieselben Einstellungen für mehrere Turnierdateien zu verwenden, öffnen Sie vor dem Anlegen einer neuen Datei eine existierende Datei mit den gewünschten Einstellungen. Beim Anlegen der neuen Turnierdatei können Sie dann bestimmen, diese Einstellungen als Vorgabe zu übernehmen.

Überhaupt sollten die meisten dieser Einstellungen bereits beim Anlegen einer neuen Datei und vor Beginn der Datenerfassung vorgenommen werden. Nachdem erste Daten erfasst sind, lässt das Programm nur noch solche Änderungen der Einstellungen zu, die mit den schon vorhandenen Daten verträglich sind. So ist es beispielsweise nicht möglich, ein benutzerdefiniertes Eingabefeld zu löschen, das bereits verwendet wird. Das Hinzufügen weiterer Felder ist im Prinzip jedoch möglich. Auf solche und ähnliche Einschränkungen wird im weiteren Verlauf des Kapitels noch ausführlicher eingegangen.

Der Einstellungsdialog besteht aus einigen Registerkarten, denen jeweils einer der folgenden Abschnitte gewidmet ist.

9.1 Turnier

Einige globale Einstellungen, die sich nicht unmittelbar auf die Eingabe von Spielen auswirken.

- Der *Turniername* dient zur Bezeichnung des Turniers. Er wird zum Beispiel in der Kopfzeile jedes Ausgabe-Dokuments angezeigt.
- Das Feld *Ersteller* dient zu Informationszwecken. Hier können Sie sich als Editor Ihrer Turnierdatei verewigen, was insbesondere bei der Weitergabe an andere Benutzer wünschenswert sein kann.
- Die *Saison* ermöglicht die zeitliche Anordnung mehrerer Saisondateien eines Turniers oder einer Liga und wird zum Beispiel zusammen mit dem Turniernamen in der Kopfzeile angezeigt. Sie geben für die Saison das Startjahr an und legen fest, ob das Spieljahr den kalendrischen Jahreswechsel überschneidet. Das Programm zeigt die daraus erzeugte Schreibweise im üblichen Format an. Zum Beispiel: 2002/03 (mit Jahreswechsel) oder 2002.

Die Saisonangabe wird auch im Zusammenhang mit dem Speichern einer einfachen Punkt-runde als PLD4-Ligadatei im Format von *Professional League 4.31* (siehe 1.4) verwendet.

- Als em Turniersymbol können Sie den Namen einer Bilddatei mit dem Bild der Turniertrophäe, dem Verbandseblem oder ähnlichem angeben. Lesen Sie 4.5 zur grundsätzlichen Handhabung von Bildverweisen. Das Turniersymbol wird zur Dekoration im Kopfbereich vieler Statistikdokumente angezeigt.
- Als em Banner können Sie den Namen einer Bilddatei mit angeben, die über jedem Statistikdokument angezeigt werden soll. Lesen Sie 4.5 zur grundsätzlichen Handhabung von Bildverweisen. Das Banner wird nachfolgend in allen Bildschirm- und Druckausgaben, exportierten Grafiken und HTML-Seiten angezeigt.

9.2 Modus

Einige Optionen, mit denen Eingabemodi oder Wertebereiche für bestimmte Arten von Daten festgelegt werden.

- *Spielminuten mit Sekunden.* Wenn diese Option aktiviert ist, sind alle Zeiteingaben sekunden genau, zum Beispiel 19:59. Dies ist zum Beispiel bei Eishockey-Turnieren nützlich. Wenn Sie auf sekundengenaue Zeitangaben verzichten, können Sie stattdessen zu einer Minutenangabe eine Spielminute der Nachspielzeit anzugeben, zum Beispiel 90+2. Diese Variante eignet sich folglich hervorragend für Fußball. Ein Wechsel zwischen den beiden Modi ist so lange möglich, wie keine Spielminutenangabe mit Sekunden bzw. Nachspielzeit existiert.
- *Ein Schiedsrichter/Spiel* Wenn diese Option aktiviert ist, kann jedem Spiel immer nur ein Schiedsrichter zugeordnet werden. Diese Festlegung sorgt hauptsächlich für eine eingabetechnische Erleichterung, weil dieser Schiedsrichter direkt aus einer Liste ausgewählt werden kann (siehe 8.6.2). Wenn Sie eine Sportart bearbeiten, in der es mehr als einen Schiedsrichter pro Spiel gibt oder Sie auch Schiedsrichter-Assistenten eingeben wollen, deaktivieren Sie diese Option. Diese Einstellung kann so lange verändert werden, wie es für alle Spiele des Turniers maximal einen Schiedsrichter und keinen Assistenten gibt.
- *Ergebniszusätze.* Legen Sie fest, welche Art von Ergebniszusätzen Sie erfassen möchten. Welche der zwei zur Auswahl stehenden Varianten die richtige ist, hängt in erster Linie von der Sportart und möglicherweise auch von der Turnierform ab.
 1. *Abschnittergebnisse* können zusätzlich zum Endergebnis eines Spiels angegeben werden, wobei sich das Endergebnis durch Aufsummieren der Ergebnisse für die einzelnen Abschnitte (Halbzeiten, Drittel eines Spiels und auch Verlängerung) ergeben. Abschnittergebnisse dienen als ergänzende Informationen in Ergebnislisten. Zusätzlich ist es im Rahmen der statistischen Auswertung möglich, Teiltabellen über bestimmte Spielabschnitte zu errechnen. Abschnittergebnisse eignen sich für Sportarten wie Fußball, Eishockey, Basketball, Handball usw.
 2. *Satzergebnisse* können zusätzlich zum Endergebnis eines Spiels angegeben werden, wobei sich das Endergebnis aus der Anzahl der gewonnenen Sätze pro Team ergibt. Satzergebnisse dienen genauso wie Abschnittergebnisse als ergänzende Informationen in Ergebnislisten. Zusätzlich kann durch Aufsummieren der Satzergebnisse eine weitere Spalte in Tabellen gebildet werden, für die es auch ein eigenes Rangfolgekriterium gibt (siehe 12.3.2). So können Sie angeben, dass bei Punkt- und Satzgleichheit das Team in der Tabelle weiter vorne steht, welches die bessere Bilanz bei den Satzpunkten aufweist. Satzergebnisse eignen sich - wie der Name schon sagt - für Sportarten oder Turnierformen, bei denen Spiele in einzelne Sätze unterteilt sind. Dies sind vor allem Rückschlagsportarten wie Volleyball, Tennis, Tischtennis usw.

Zusätzlich zur Option *Satzergebnisse* legen Sie die maximale Anzahl von Sätzen fest, die in einem Spiel gespielt werden können. Damit bestimmen Sie zum Beispiel die Anzahl von Eingabefeldern, die zur Erfassung von Satzergebnissen (siehe 7.2.7) zur Verfügung stehen. Beachten Sie, dass hier nicht die Zahl der Gewinnsätze, sondern wirklich die maximal mögliche Zahl spielbarer Sätze gemeint ist.

Die Art der Ergebniszusätze kann so lange verändert werden, wie es noch für kein Spiel einen solchen Ergebniszusatz gibt (aus der Torfolge automatisch ermittelte Abschnittergebnisse zählen dabei nicht mit!). Die *maximale Satzzahl* im Modus *Satzergebnisse* kann auch nachträglich erhöht werden; sie kann jedoch höchstens bis zur größten tatsächlich vorkommenden Satzzahl verringert werden.

- *Benotungsskala* Sie legen die Skala für Benotungen von Spielern und Schiedsrichtern fest, indem Sie die beste und die schlechteste Benotung als ganze Zahlen sowie die Anzahl der *Teilnoten pro Einheit* vergeben. Teilnoten entsprechen Dezimalzahlen. Zwei Teilnoten resultieren folglich in einer Schrittweite von 0.5, bei zehn Teilnoten beträgt die Schrittweite 0.1. Die Gesamtzahl unterschiedlicher Benotungen ergibt sich aus der Zahl der Teilnoten und der Differenz zwischen bester und schlechtester Note. Die beste Note kann auch einen größeren Zahlenwert als die schlechteste besitzen. In diesem Fall dreht das Programm automatisch auch die Ordnung bei einer Sortierung nach Noten um, so dass stets die am besten benoteten

Vereine, Spieler oder Schiedsrichter vor den schlechteren erscheinen. Die Notenskala kann nicht mehr angepasst werden, sobald es eine Benotung für einen Spieler oder Schiedsrichter gibt.

9.3 Eigene Auswahlelemente

Für den Inhalt bestimmter Eingabefelder können Sie eigene Elemente mit charakteristischen Eigenschaften definieren. Diese Elemente stehen dann bei der Eingabe zur Auswahl.

- *Eigene Treffer-Typen* Bei der Eingabe von Torschützen (siehe 8.2) kann einem Torschützen-Eintrag ein Zusatz beigefügt werden, der die Art des Torerfolgs näher beschreibt und (optional) dessen Wertigkeit bestimmt. So können zum Beispiel Zwei- und Dreipunkttreffer im Basketball durch einen solchen Treffer-Typ beschrieben werden, der es dem Programm ermöglicht, die Berechnung von Zwischenständen und Endergebnis entsprechend den Wertigkeiten vorzunehmen. Ein Treffer-Typ kann aber auch einfach eine Beschreibung mit Wertigkeit 1 sein (Freistoß, Linksschuss usw.). Im Rahmen von Spielerstatistiken kann dann später eine nach diesen Torarten differenzierte Auswertung betrachtet werden.

Für einen neuen Eintrag geben Sie die Bezeichnung unter *Neuer Eintrag*, eine *Kurzform* dieser Bezeichnung (zum Beispiel für Tabellenüberschriften) und die *Wertigkeit* dieses Eintrags an und klicken dann auf *Hinzufügen*. Um einen Eintrag zu verändern, selektieren Sie diesen mit einem Doppelklick in der Liste *Eigene Treffer-Typen*, führen die benötigten Änderungen durch und klicken anschließend auf *Ersetzen*. Um den in der Liste selektierten Eintrag zu löschen, klicken Sie auf *Löschen*. Ein Eintrag kann nur dann gelöscht werden, wenn er nicht bereits verwendet wird. Die Anzahl von Treffer-Typen ist unbeschränkt.

- *Eigene Strafen-Typen* Sie können für persönliche Strafen eigene Strafen-Typen definieren, die Sie anschließend in der gleichen Weise wie die vordefinierten Strafen-Typen (zum Beispiel *Gelbe Karte*) verwenden können (siehe 8.4.3). Das Programm unterscheidet zwischen drei Arten persönlicher Strafen: *Verwarnungen*, *Platzverweise* und *Zeitstrafen*. Für einen neuen Eintrag können Sie neben einer Bezeichnung und einer *Kurzform* dieser Bezeichnung (zum Beispiel für Tabellenüberschriften) die *Art* des Eintrags und für *Zeitstrafen* zusätzlich die *Länge* (in Minuten) auswählen. Das *Hinzufügen*, *Ersetzen* und *Löschen* von Strafen-Typen funktioniert genauso wie zuvor für Treffer-Typen beschrieben. Auch die Anzahl benutzerdefinierter Strafen-Typen ist nicht beschränkt und das Löschen eines solchen Strafen-Typs ist nur so lange möglich, wie dieser nicht bereits verwendet wird.

9.4 Eigene Felder

Auf dieser Registerkarte können Sie Ihre eigenen Eingabefelder festlegen, die vom Programm dann bei der Bearbeitung von Spielen (Kapitel 8) zur Verfügung gestellt werden. Mit Hilfe solcher Felder können Sie ergänzende Informationen zu den an einem Spiel beteiligten Vereinen und zu den Spielern einer Aufstellung eingeben, für die das Programm dann auch entsprechende statistische Auswertungen bereitstellt. Mit diesen Eingabefeldern können Sie, um nur ein paar Beispiele zu nennen, Dreipunkttreffer, Rebounds usw. beim Basketball erfassen, das Eckballverhältnis im Fußball oder die Zahl der gewonnenen und verlorenen Matches pro Spieler bei Mannschaftswettkämpfen im Tennis oder Tischtennis.

Die Anzahl solcher benutzerdefinierter Felder ist auf 3 pro Verein und Spiel bzw. 5 pro Spieler einer Aufstellung beschränkt. Sie müssen für die Definition eines Feldes lediglich dessen Bezeichnung angeben. Sie können neue Bezeichnungen auf die in Abschnitt 9.2 auf Seite 56 beschriebene Weise *Hinzufügen* oder bestehende *Ersetzen*. Für benutzerdefinierte Felder gibt es neben der festen maximalen Anzahl eine weitere Einschränkung. Es kann immer nur das letzte Feld der Liste gelöscht werden und dies auch nur dann, wenn für kein Spiel des Turniers Werte in dieses Feld eingetragen wurden.

9.5 Positionen

Legen Sie die Positions-Einteilung und Bezeichnungen für das taktische Basis-Schema fest. Dies ist die Grundlage für alle Aktionen des Programms, die mit taktischen Aufstellungen zu tun haben.

Das taktische Basis-Schema besteht aus einem Raster von Punkten. eine oder mehrere Zeilen in diesem Raster werden zu einem Mannschaftsteil zusammengefasst. Ein Mannschaftsteil kann wiederum in horizontale Bereiche unterteilt werden. Die Bezeichnung eines solchen *Positionsbereichs* ergibt sich als Kombination aus Mannschaftsteil und Bereich, zum Beispiel *Abwehr - zentral*. Sie können die Bezeichnung von Mannschaftsteilen und Bereichen getrennt voneinander ändern, indem Sie den gewünschten Positionsbereich im Schema anklicken und dann die Bezeichnungen in den beiden Eingabefeldern darunter editieren.

Über das Kontextmenü des Schemas können Mannschaftsteile (Zeilen) oder Bereiche vergrößert, geteilt oder verschmolzen werden.

- Zum Vergrößern um einen Rasterschritt wählen Sie die Richtung aus. Der angrenzende Mannschaftsteil oder Bereich wird entsprechend um eine Zeile oder Spalte verkleinert. Beachten Sie, dass mit einem Mannschaftsteil immer *alle* darin enthaltenen Bereiche vergrößert werden. Ein Vergrößern ist nur dann möglich, wenn der angrenzende Mannschaftsteil oder Bereich größer als eine Zeile oder Spalte ist.
- Zum Teilen bestimmen Sie, ob der Mannschaftsteil (*vertikal*) oder der Bereich (*horizontal*) geteilt werden soll. Bezeichnungen und im Fall von Mannschaftsteilen die Unterteilung in Bereiche werden dabei dupliziert. Natürliche Grenze für das Teilen ist die Ausdehnung von einer Zeile oder Spalte; der entsprechende Kontextmenüeintrag ist in diesem Fall deaktiviert.
- Beim Verschmelzen werden zwei aneinandergrenzende Mannschaftsteile oder Bereiche zu einem zusammengefasst. Sie wählen wie beim Vergrößern die Richtung aus. Für den entstehenden gemeinsamen Bereich wird die Bezeichnung des angrenzenden Mannschaftsteils oder Bereichs verwendet.

Über das Kontextmenü kann ferner auch ein fertiges Schema ausgewählt werden. Dabei stehen ein leeres Schema als Grundlage für die Neueinteilung, das lediglich aus einem großen Positionsbereich besteht, ein an der Sportart Fußball orientiertes Standard-Schema und ein beliebiges aus einer anderen Ligadatei importierbares Schema zur Auswahl. Im letzteren Fall müssen Sie in einem Dateidialog die Ligadatei wählen, aus der dieses Schema importiert werden soll.

Sowohl die Einteilung des Schemas als auch die Bezeichnungen für die Positionen können zu jeder Zeit geändert werden. Dabei sollte jedoch mit größter Vorsicht vorgegangen werden, wenn bereits Spielern ihre Standard-Positionen zugeordnet oder taktische Aufstellungen eingegeben wurden. Ändert sich nämlich die Zuordnung eines Rasterpunkts zu einem Positionsbereich, wirkt sich das auch überall dort aus, wo dieser Rasterpunkt als Standard-Position oder spielbezogene Position verwendet wird. Andererseits kann durch Aufteilungen von Positionsbereichen zum Beispiel auch nachträglich noch eine Verfeinerung der taktischen Aufstellungen erreicht werden.

10 Der Statistik-Browser

Mit den fünf Eingabefenstern, die in den Kapiteln 4 bis 8 beschrieben werden, nehmen Sie die Eingabe von Daten vor. Alle Ergebnislisten, Tabellen und Statistiken, die das Programm aus diesen Daten ermittelt, werden in einem speziellen Ausgabefenster angezeigt, dem sogenannten *Statistik-Browser*. Jedes Mal, wenn Sie einen Menüpunkt in einem der Menüs *Ergebnisse*, *Tabellen* oder *Statistik* auswählen bzw. ein einem solchen Menüpunkt zugeordnetes Symbol in der Symbolleiste anklicken, wird der Statistik-Browser aktiv. Wie der Name bereits andeutet, ermöglicht Ihnen dieses *Browser*-Fenster ein „Surfen“ durch die verschiedenen statistischen Auswertungen. In die Dokumente, welche der Statistik-Browser anzeigt, sind wie bei Seiten im Internet-Browser anklickbare *Links* eingebettet, die eine Navigation zu einer verwandten (Detail-)Statistik ermöglichen. So kann zu einem Spiel in der Ergebnisliste der zugehörige Spielbericht angezeigt werden oder zu einer Zeile in der aktuellen Tabelle die *Tabellensituation* des Vereins als Teil der Vereinsstatistik.

10.1 Elemente des Statistik-Browsers

Der Statistik-Browser besteht aus zwei Bereichen:

1. Der *Kontrollbereich*, der eine je nach Turnierform und aktueller Statistik unterschiedliche Anzahl von Kontrollelementen enthält.
 - Eine aufklappbare Liste zur Auswahl des Turnierbereichs, über den die Statistik berechnet werden soll. Diese ist nur dann sichtbar, wenn das Turnier aus mehr als einem Turnierelement besteht. Welche Auswahlmöglichkeiten es für den Turnierbereich gibt und wie sich diese Auswahl auf die Statistik auswirkt, wird in 10.3 beschrieben.
 - Eine weitere aufklappbare Liste, über die zum Beispiel bei Vereinsstatistiken der Verein und bei Spieltagstatistiken der Spieltag ausgewählt werden kann. Für das beschleunigte Blättern durch diese Liste stehen rechts und links neben dem Listenfeld zusätzliche Schaltflächen zur Verfügung.
 - Ein Register für die Auswahl einer Seite bei mehrseitigen Statistiken wie zum Beispiel der allgemeinen *Gesamtstatistik* oder *Vereinsstatistiken*.
 - Bei Spieltagstatistiken ein Schalter *Aktuell*, um die jeweilige Statistik für den aktuellen Spieltag (siehe auch 7.1.3) anzuzeigen.
 - Ein Schalter *Zurück* um bei der Benutzung von in Dokumente eingebetteten Links zum vorher angezeigten Dokument zurückzukehren. Dieses Zurückgehen funktioniert über mehrere Ebenen und kann auch immer durch einen Klick der rechten Maustaste über dem Browser-Fenster veranlasst werden.
2. Der *Ansichtsbereich*, in dem das eigentliche Statistik-Dokument angezeigt wird. Je nach Größe des Dokuments stehen horizontale und vertikale Bildlaufleisten zur Verfügung.

10.2 Bedienung des Statistik-Browsers

Die Bedienung des Statistik-Browsers ist sehr einfach und wurde für den Kontrollbereich bereits in 10.1 beschrieben.

Um im Ansichtsbereich ein anderes Dokument anzuzeigen, stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung.

1. Die Auswahl eines Menüpunkts aus den Menüs *Ergebnisse*, *Tabellen* oder *Statistik*. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen dieser Menüpunkte bewegen wird in der Statuszeile ein erläuternder Text angezeigt, der die Statistik genauer beschreibt, die mit dem jeweiligen Menüpunkt angezeigt werden kann.

2. Ein Tastaturkürzel, das vielen dieser Menüpunkte zugeordnet ist. Das einem Menüpunkt zugeordnete Tastaturkürzel wird neben der Bezeichnung des Menüpunkts angezeigt. Zum Beispiel kann mit der Taste F4 die aktuelle Tabelle angezeigt werden, mit Strg+F6 der komplette Spielplan.
3. Das Anklicken eines Symbols in der Symbolleiste unterhalb des Menüs. Die Symbolleiste ermöglicht einen besonders schnellen Zugriff auf die wichtigsten und am häufigsten benötigten Menübefehle. Auch hier wird in der Statuszeile ein erläuternder Text angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger auf eines der Symbole bewegen.
4. Über den Kontrollbereich des Statistik-Browsers und die darin enthaltenen Listen bzw. Register (siehe 10.1) können die Parameter für das im Ansichtsbereich sichtbare Dokument verändert werden.
5. Das Anklicken eines in das sichtbare Dokument eingebetteten Links. Sie erkennen Links daran, dass sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt, wenn Sie diesen über einen verlinkten Bereich des Dokuments bewegen. Gleichzeitig wird dann in der Statuszeile die Bezeichnung des Linkziels angezeigt. Nach dem Anklicken eines Links können Sie jederzeit zu dem vorher angezeigten Dokument zurückkehren, indem Sie auf den Schalter *Zurück* im Kontrollbereich klicken oder an beliebiger Stelle des Dokuments einen Klick mit der rechten Maustaste ausführen.

Wenn historische Statistiken verfügbar sind *und* eine historische Datenbasis aktiviert ist (siehe Kapitel 11), sind einige Links mit einem zusätzlichen *historischen* Querverweis zu einer kontextbezogenen historischen Statistik ausgestattet. Um diesem Querverweis zu folgen, halten sie einfach die Taste **Strg** gedrückt, wenn Sie einen solchen Link anklicken. So kann über den Link auf einer Zeile der Torschützenliste, der normalerweise auf die saisonbezogene Spieler-Detailstatistik verweist, mit **Strg** + Mausklick alternativ auch die komplette mehrjährige Historie dieses Spielers angezeigt werden. Historische Querverweise gibt es außerdem in verschiedenen Tabellen auf die historischen Vereinsstatistiken, in Ergebnislisten auf den direkten Vergleich sowie in Schiedsrichter- und Trainerlisten auf die jeweilige mehrjährige Historie der Person. Der Rücksprung von einem solchen alternativen Link-Ziel ist ebenfalls via rechter Maustaste bzw. dem Schalter *Zurück* möglich.

Bei Statistiken in Form von Listenansichten (zum Beispiel *Spielerlisten*) werden Links auch dazu eingesetzt, die Sortierung dieser Listen zu ändern. Sie können in diesem Fall auf ein Feld der Kopfzeile dieser Liste klicken, um eine Sortierung nach der zugehörigen Spalte zu veranlassen. Anders als bei „normalen“ Links wird bei solchen Links das Linkziel - also die umsortierte Liste - auf derselben Ebene angezeigt, d.h. mit dem *Zurück*-Schalter wird nicht zu der in der ursprünglichen Weise sortierten Listenansicht zurückgekehrt, sondern zu dem Dokument, das vor der Listenansicht angezeigt wurde.

10.3 Auswahl des Turnierbereichs

Bei Turnieren, die aus mehr als einem Turnierelement bestehen (vgl. 5), können sich Ergebnislisten, Tabellen und Statistiken über einen (Teil-)Turnierbereich erstrecken, der über eine aufklappbare Liste im Kontrollbereich bestimmt wird. Es gibt vier Arten von Turnierbereichen:

1. Diese können über ein Dialogfenster angelegt und bearbeitet werden, das mit dem kleinen Schalter neben der aufklappbaren Liste geöffnet werden kann. Darin bestimmen Sie einfach den Namen, unter dem der individuelle Turnierbereich angezeigt werden soll und markieren die Turnierelemente, die zu diesem Turnierbereich dazugehören sollen. Es können mehrere benutzerdefinierte Turnierbereiche angelegt werden, die später immer zuoberst in der Liste aller Turnierbereiche angezeigt werden. Die benutzerdefinierten Zusammenstellungen werden in der Turnierdatei gespeichert und sind damit auch bei der nächsten Sitzung verfügbar.
2. *Ganzes Turnier*: Der nächstoberste Eintrag der Liste. Alle Ergebnislisten, Tabellen und Statistiken werden über das ganze Turnier hinweg berechnet.

3. Einzelne Turnierlemente: Die Liste enthält einen Eintrag für jedes einzelne Turnierelement. Wird ein solcher Eintrag ausgewählt, beziehen sich alle Statistiken nur auf diese eine Turnierlement.
4. Gruppierungen: Im Turnier-Manager können Sie mehrere Turnierelemente gruppieren und damit unter Anderem erreichen, dass die Spieltage dieser Turnierelemente vom Programm als parallele Spieltage betrachtet werden (siehe 5.2). Dies ist zum Beispiel bei Turnieren mit mehreren Vorrundengruppen sehr nützlich. Die Liste enthält für jede Gruppierung einen Eintrag. Wenn dieser ausgewählt ist, werden alle Statistiken über die Turnierelemente in dieser Gruppierung berechnet.

Bei historischen Statistiken kann über dieselbe aufklappbare Liste ein Wettbewerb ausgewählt werden, nach dem die Statistiken gefiltert werden sollen (siehe 11.1.4).

10.3.1 Spieltage

Auf ein einzelnes Turnierelement bezogen wird die Zuordnung von Spielen zu Spieltagen und die Reihenfolge dieser Spieltage bereits durch die Ansetzung (vgl. 6) im Rahmen der Dateneingabe klar vorgegeben. Bei der Zusammenfassung mehrerer Turnierelemente für die statistische Auswertung ist diese Zuordnung und Reihenfolge komplizierter. Das trifft umso mehr dann zu, wenn gruppierte Turnierelemente ins Spiel kommen, denn durch Gruppierungen wird gerade die Parallelität mehrerer Turnierelemente ausgedrückt (vgl. 5.2).

Das Beispiel aus Abbildung 2 auf Seite 23 soll die Arbeitsweise des Programms in solchen Fällen verdeutlichen: Hier werden drei Punktrunden (Gruppe 1-3) zu einer *Vorrunde* gruppiert. Es sei angenommen, dass für jede dieser Gruppen 6 Spieltage angesetzt sind. Wird nun die Gruppierung *Vorrunde* als Turnierbereich für Statistiken ausgewählt, fasst das Programm für die spieltagebezogene Auswertung die jeweils sechs Einzelspieltage pro Gruppe zu sechs gemeinsamen Spieltagen zusammen, wobei sich der erste gemeinsame Spieltag aus den Spielen des jeweils ersten Spieltags der drei Gruppen zusammensetzt und so weiter.

Diese gemeinsamen Spieltage begegnen Ihnen an vielen Stellen - zum Beispiel dann, wenn sie die Ergebnisse des 1. Spieltags anzeigen: Es werden dann die Ergebnisse der ersten Spieltage aller drei Gruppen angezeigt. Die Spieltagstatistik für den 1. Spieltag erstreckt sich ebenfalls über die entsprechenden Spiele aller drei Gruppen, und auch die Verlaufskurven über Spieltage im Rahmen der Gesamtstatistik basieren auf den gemeinsamen Spieltagen. Um entsprechende Auswertungen nur für *eine* der Punktrunden zu erhalten, wählen Sie einfach diese Punktrunde als aktiven Turnierbereich aus.

Wie sieht nun die Spieltageinteilung für die statistische Auswertung aus, wenn Sie im Beispiel aus Abbildung 2 auf Seite 23 als Turnierbereich *Ganzes Turnier* wählen? In diesem Fall kommen die Turnierelemente *Qualifikation* - hier sei von einem einfachen K.O.-System mit 2 Runden (= Spieltagen) ausgegangen - und *Finalrunde* (Punktrunde mit 10 Spieltagen) hinzu. Im Unterschied zu den Gruppen der *Vorrunde*, liegt für diese ungruppierten Turnierelemente eine sequenzielle Anordnung vor. Damit ergeben sich für die statistische Auswertung 18 Spieltage:

- Spieltag 1 und 2: Die beiden Spieltage der *Qualifikation*,
- Spieltag 3-8: Die sechs gemeinsamen Spieltage der *Vorrunde*,
- Spieltag 9-18: die zehn Spieltage der *Finalrunde*.

Wenn das Prinzip bei der Spieltageinteilung anhand dieser Beschreibung nicht deutlich wird, legen Sie im Programm einfach ein Turnier mit dem beispielhaften oder einem ähnlichen Aufbau an, geben einige Spiele und (Phantasie-)Ergebnisse ein, und führen Sie dann damit einige Experimente mit verschiedenen Turnierbereichen und Menübefehlen wie *Ergebnisse - Spieltag*, *Ergebnisse - Spielplan* oder *Statistik - Spieltagstatistik* aus.

10.4 Drucken und Exportieren von Dokumenten

Wenn der Statistik-Browser aktiv ist, sind im Menü *Datei* zwei zusätzliche Menüpunkte *Drucken* und *Exportieren* verfügbar. Darüber können Sie das aktuelle Dokument drucken oder in eines von mehreren zur Verfügung stehenden Dateiformaten (HTML, ASCII-Text, CSV) exportieren. Die verschiedenen Exportmöglichkeiten werden in Kapitel 13 beschrieben.

11 Historische Statistiken

Historische Statistiken sind mehrjährige Auswertungen über viele Turnierdateien hinweg. Dies können Querschnitte über die einzelnen Saisons *eines* Wettbewerbs, aber ebenso gut auch wettbewerbsübergreifende Auswertungen sein.

11.1 Historische Datenbasis

Als Grundlage aller solcher Statistiken dient eine *historische Datenbasis*, die das Programm aus einer vorgegebenen Liste von Turnierdateien errechnet. Dabei wird die durch die jahresweisen Einzeldaten gestellte große Datenmenge so aufbereitet, dass einerseits ein schneller Zugriff auf die für eine bestimmte Statistik benötigten Informationen möglich ist, andererseits aber auch eine Aktualisierung dieser historischen Datenbasis schnell erfolgen kann, wenn sich an einer zu Grunde liegenden Turnierdatei etwas ändert. (Zum Beispiel, wenn die Daten des nächsten Spieltags der aktuellen Saison erfasst worden sind.)

Für jede historische Datenbasis wird ein eigenes Verzeichnis auf der Festplatte angelegt, das selbst einige Unterverzeichnisse und neben der Hauptdatei `main.pdb` eine Vielzahl weiterer Dateien enthält. Es ist für Sie nicht wichtig über den Inhalt dieser Verzeichnisse und Dateien Bescheid zu wissen. Sie sollten innerhalb dieses Verzeichnisses keine manuellen Änderungen vornehmen und keine andere Daten dort speichern. Wenn Sie eine historische Datenbasis löschen wollen, löschen Sie einfach das komplette zugehörige Verzeichnis mit allen darin enthaltenen Dateien und Unterverzeichnissen.

11.1.1 Neue Datenbasis anlegen

Sie müssen bei der Neuanlage einer Datenbasis zunächst das Wurzelverzeichnis für die Hauptdatei `main.pdb` bestimmen. Wählen Sie in dem dazu angezeigten Dialogfenster ein (möglichst) leeres Verzeichnis aus oder legen Sie ein neues Verzeichnis an, indem Sie den gewünschten Namen dieses Verzeichnisses in das Eingabefeld *Verzeichnisname* eintragen. Nach Auswahl des Verzeichnisses wird das Dialogfenster zur Bearbeitung der historischen Datenbasis (siehe 11.1.4) angezeigt, mit dem Sie Wettbewerbe und Turnierdateien zur Datenbasis hinzufügen können.

11.1.2 Datenbasis importieren/exportieren

Der Import einer Datenbasis entspricht der Neuanlage mit dem Zusatz, dass die Zusammensetzung (Wettbewerbe und Turniere), Einstellungen (siehe 11.3) und Namenskorrekturen (siehe 11.4) nicht manuell erfasst werden müssen, sondern durch eine Beschreibungsdatei (mit der Endung `.HDBD`) vorgegeben sind. Beschreibungsdateien ermöglichen die einfache Weitergabe einer historischen Datenbasis über Rechengrenzen hinweg. Statt dabei die megabyte-schwere komplette Datenbasis (Inhalt des Wurzelverzeichnisses, s.o.) weiterzugeben, wird mit der Beschreibungsdatei nur eine kompakte Zusammenfassung geliefert. Damit und mit den referenzierten Turnierdateien kann die historische Datenbasis überall neu errechnet werden.

Beschreibungsdateien sind bei einigen Daten-Downloads auf www.ligaverwaltung.de bereits enthalten. Für eine reibungslose Funktion des Imports behalten Sie bei solchen Download-Archiven bitte die durch das ZIP-Archiv vorgegebene Verzeichnisstruktur bei. Beschreibungsdateien enthalten nämlich Pfadangaben für die Turnierdateien, die beim Import relativ zum Verzeichnis, in dem sich die Beschreibungsdatei selbst befindet, aufgelöst werden.

Beschreibungsdateien können mit der Menü-Funktion *Exportieren* auch selbst erstellt werden. Hierbei ist aus dem oben genannten Grund bei der Weitergabe von Daten mit zugehöriger Beschreibungsdatei unbedingt darauf zu achten ist, dass die Beschreibungsdatei - relativ zu den Turnierdateien - im *richtigen* Verzeichnis gespeichert ist. Das *richtige* Verzeichnis ist das gemeinsame (Ober-)Verzeichnis aller referenzierten Turnierdateien. Wenn also zum Beispiel alle betroffenen

Turnierdateien in ein und demselben Verzeichnis liegen, ist genau dieses Verzeichnis auch der Ort der Beschreibungsdatei. Liegen Turnierdateien in `data/liga1` und `data/liga2`, müsste die Beschreibungsdatei im Verzeichnis `data` gespeichert werden. Beim Exportieren ermittelt das Programm dieses Verzeichnis automatisch für Sie und setzt es als Voreinstellung im Speichern-Dialog, die Sie nicht ändern sollten.

Die Funktion des Exportierens in Form einer Beschreibungsdatei eignet sich neben dem Abrufen eines Datenarchivs bei seiner Weitergabe auch zur Erstellung von Backups bei einer historischen Datenbasis, in die viel Konfigurationsaufwand (Verknüpfungen, Umbenennungen, siehe (11.4) geflossen ist. Mit der Beschreibungsdatei und den einzelnen Turnierdateien lässt sich eine historische Datenbasis jederzeit rekonstruieren, so dass die möglicherweise recht umfangreiche historische Datenbasis selbst nicht gesichert werden braucht.

11.1.3 Historische Datenbasis öffnen

Eine einmal berechnete historische Datenbasis kann anschließend jederzeit wieder geöffnet werden. Wählen Sie in dem dazu erscheinenden Dateiauswahldialog einfach die Hauptdatei `main.pdb` im Wurzelverzeichnis der Datenbasis aus. Beim Öffnen einer Datenbasis prüft das Programm, ob zwischenzeitlich Änderungen an den zu Grunde liegenden Turnierdateien erfolgt sind. Wenn das der Fall ist, wird die historische Datenbasis unmittelbar aktualisiert. Dieses Update erfolgt inkrementell, d.h. nur die Anteile aus Turnierdateien, die sich tatsächlich geändert haben, werden in der Datenbasis geändert. Dadurch dauert die Aktualisierung einer Datenbasis meist wesentlich kürzer als ihre erstmalige Anlage.

Für eine geöffnete Datenbasis können anschließend alle zur Verfügung stehenden historischen Statistiken angezeigt werden. Die Zusammensetzung der Datenbasis kann jederzeit geändert werden (siehe 11.1.4).

11.1.4 Historische Datenbasis bearbeiten

Eine historische Datenbasis fußt auf einer Liste von Turnierdateien, aus denen sie berechnet wird. Diese Liste kann in mehrere *Wettbewerbe* gruppiert werden. Mit Hilfe von Wettbewerben können Statistiken später sehr einfach gefiltert werden. So könnte eine historische Datenbasis zum Beispiel aus den zwei Wettbewerben Pokal und Meisterschaft bestehen. Bei den historischen Statistiken zu dieser Datenbasis kann jeweils über eine aufklappbare Liste im Kontrollbereich des Statistik-Browsers (siehe 10.3) eingestellt werden, ob sich die Statistiken auf alle oder nur einen bestimmten Wettbewerb beziehen sollen. Ohne Wettbewerbe müssten hierzu mehrere getrennte Datenbasen angelegt und zwischen diesen hin und her gesprungen werden.

Wettbewerbe und Turnierdateien werden der Datenbasis über eine Baumansicht zugeordnet. In der obersten Bauebene stehen dabei die Wettbewerbe. Einen Standard-Wettbewerb, den Sie aber beliebig umbenennen können, legt das Programm bei jeder neuen Datenbasis automatisch an. Weitere Wettbewerbe können jederzeit über das Kontextmenü oder den Schalter *Wettbewerb* hinzugefügt werden. Das Löschen eines Wettbewerbs funktioniert ebenfalls über das Kontextmenü oder einfach mit Doppelklick auf den Wettbewerb im Baum. Mit einem Wettbewerb werden auch alle diesem Wettbewerb zugeordneten Turnierdateien aus der Datenbasis entfernt!

Turnierdateien werden jeweils unter einen Wettbewerb gehängt. Markieren Sie dazu den gewünschten Wettbewerb im Baum. Über das Kontextmenü oder den Schalter *Turnier* öffnen Sie einen Dateiauswahldialog, mit dem Sie eine oder auch mehrere Turnierdateien auswählen und dem selektierten Wettbewerb hinzufügen können. Turnierdateien können durch Ziehen mit der Maus auch direkt zu einem anderen Wettbewerb verschoben werden. Die Reihenfolge der Turnierdateien eines Wettbewerbs ist im Übrigen beliebig und daher auch nicht veränderbar. Beim Übernehmen der Änderungen ordnet das Programm die Turnierdateien chronologisch (Jahr/Saison des Turniers).

Sie können Turnierdateien auf Turnierteile einschränken. Dazu geben Sie einfach für das selektierte

Turnier den Namen des gewünschten Turnierteils ein. Dies kann entweder der Name einer Gruppierung (siehe 5.2) oder eines benutzerdefinierten Turnierbereichs (siehe 10.3) in dieser Turnierdatei sein. Es gehen an dieser Stelle dann nur die Spiele in die historische Datenbasis ein, die innerhalb dieses Turnierteils stattfanden. Sie können auch umgekehrt nur die Spiele außerhalb dieses Turnierteils einschließen. Markieren Sie dazu einfach die Option *Invers* für das selektierte Turnier. Beispiel: Bei der Fußball-Weltmeisterschaft werden Qualifikationsspiele und Endrunde in gemeinsamen Turnierdateien verwaltet. Für die Endrunde gibt es einen benutzerdefinierten Turnierbereich namens *WM-Endrunde*. In der historischen Datenbasis können nun zwei Wettbewerbe *Qualifikation* und *Endrunde* angelegt werden. Beiden Wettbewerben werden jeweils alle WM-Turnierdateien zugeordnet, der *Endrunde* mit Einschränkung auf den Turnierbereich *WM-Endrunde*, der *Qualifikation* mit der inversen Einschränkung auf den Turnierbereich *WM-Endrunde*. Mit dieser historischen Datenbasis ist es dann leicht möglich, historische Statistiken auf Qualifikations- oder Endrundenspiele einzuschränken, oder auch über beide Teile zusammen berechnen zu lassen. Voraussetzung ist natürlich die Existenz entsprechend benannter benutzerdefinierter Turnierbereiche in den einzelnen Turnierdateien. Es kommt auf die Angabe exakter Namen an!

Um eine neue oder geänderte historische Datenbasis zu übernehmen, beenden Sie den Dialog mit *OK*. Erst dann werden Ihre Änderungen wirklich wirksam, die historische Datenbasis anhand der neuen Vorgaben aktualisiert und zur aktuellen Datenbasis für die Anzeige historischer Statistiken gemacht. Sollen Änderungen nicht übernommen werden, schließen Sie den Dialog einfach mit *Abbrechen*. In diesem Fall findet keine Aktualisierung der historischen Datenbasis statt.

11.2 Historische Statistiken

Im gleichnamigen Menü steht ein größere Anzahl historischer Statistiken zur Verfügung, die genauso wie die saisonweisen Statistiken im Statistik-Browser (siehe Kapitel 10) angezeigt werden. Die saisonweisen Statistiken sind mit zahlreichen *historischen* Querverweisen zu kontextbezogenen historischen Statistiken ausgestattet. Um einem solchen Querverweis zu folgen, halten sie einfach die Taste **Strg** gedrückt, wenn Sie einen Link innerhalb einer Statistik anklicken. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel aus einer Spieltagsansicht den zu einer Paarung gehörenden direkten Vergleich mit einem Mausklick aufrufen.

Zu der zuvor beschriebenen Integration und engen Verknüpfung von saisonweisen und historischen Statistiken gehört auch, dass historische Statistiken im Layout der gerade geöffneten Turnierdatei angezeigt werden. Diese Aussage trifft auf alle Layout-Einstellungen (vgl. Kapitel 14) für die Bildschirmdarstellung und auch für den Export in Formate wie HTML oder CSV zu.

11.3 Einstellungen

Auch für historische Statistiken können Inhalt und Gestaltung durch eine Reihe von Einstellungen beeinflusst werden. Das entsprechende Dialogfenster besteht aus zwei Registerkarten.

1. *Allgemein* Hier legen Sie Berechnungs- und Anzeigeeoptionen für die historischen Statistiken fest.
 - *Titelsymbol* Als Titelsymbol können Sie den Namen einer Bilddatei mit dem Bild der Wettberbstrophäe, dem Verbandseblem oder ähnlichem angeben. Lesen Sie Kapitel 4.5 zur grundsätzlichen Handhabung von Bildverweisen. Das Titelsymbol wird zur Dekoration im Kopfbereich historischer Statistikdokumente angezeigt, wenn gleichzeitig die Option *Bild in Dokumenttitel anzeigen* aktiviert ist.
 - *Kopfzeile* Dieser Text wird analog dem Turniernamen bei saisonweisen Statistiken in der ersten Zeile jedes Statistikdokuments angezeigt.
 - *Bild in Dokumenttitel anzeigen* Mit dieser Option können Sie steuern, ob im Kopfbereich historischer Statistikdokumente zur Dekoration ein Bild (je nach Statistik das Titelsymbol, ein Vereinseblem oder das Foto einer Person) angezeigt werden soll.

- *Vereinsemlen anzeigen* Mit dieser Option können Sie steuern, ob in Tabellen und Listen Spalten, die einen Vereins- oder Turniernamen enthalten, mit dem Vereinsemlen bzw. dem Turniersymbol (so weit vorhanden) dekoriert werden sollen.
- *Punktwertung ewige Tabelle* Das Punktschema zur Errechnung der ewigen Tabelle. Die ewige Tabelle wird nach einem beliebigem, aber über alle in der Datenbasis enthaltenen Turniere einheitlichen Punktschema errechnet, das Sie hier einstellen können. Diese Einstellung wirkt sich nur auf die Berechnung der Punktzahl in der ewigen Tabelle selbst aus, nicht jedoch auf die Berechnung des Abschneidens (Platzierung) in einem einzelnen Turnier (Spalte in der Saisonbilanz eines Vereins). Dort wird jeweils das für das Turnier eingestellte authentische Punktschema verwendet.
- *Torwert für Scorerliste* Diese Einstellung gibt an, wie Tore in der ewigen Torschützenliste/Scorerliste gegenüber Vorlagen gewichtet werden. Für Vorlagen wird dort immer 1 Scorerpunkt vergeben, die Zahl der Scorerpunkte für Tore können Sie hier festlegen.
- *Längenbegrenzung Spielerlisten* Hier können Sie eine Längenbegrenzung für Spielerlisten aktivieren und einstellen. Es werden dann nur die entsprechend der Einstellung vielen ersten Zeilen angezeigt.
- *Minuspunkte* Steuert, ob in der ewigen Tabelle Minuspunkte angezeigt werden (z.B. bei 2-Punkteregel).
- *Unentschieden-Spalte in Tabelle anzeigen* Steuert, ob eine Spalte mit der Anzahl der Unentschieden in der ewigen Tabelle und anderen historischen Statistiken angezeigt wird.
- *Spielerwechsel und Spielzeit* Steuert, ob in der Spielerliste diverse Detailspalten mit der Anzahl von Ein- und Auswechslungen, Einsatzdauer usw. angezeigt werden.
- *Strafminuten* Steuert, ob in historischen Statistiken Strafminuten berücksichtigt werden.
- *Karten* Steuert, ob in historischen Statistiken gelbe und rote Karten berücksichtigt werden.
- *Joker-Tore* Steuert, ob in historischen Statistiken Joker-Tore berücksichtigt werden.
- *Elfmeter* Steuert, ob in historischen Statistiken Elfmeter berücksichtigt werden.
- *Vorlagen* Steuert, ob in historischen Statistiken Vorlagen (Assists) und Scorerpunkte berücksichtigt werden.
- *Spielausgänge in Personenlisten* Steuert, ob bei Spielern, Schiedsrichtern und Trainern die gewonnenen, unentschiedenen und verlorenen Spiele aufsummiert und angezeigt werden.
- *In Spielerlisten Durchschnittswerte pro Einsatz verwenden* In den Spielerlisten wird die Anzahl von Toren, Vorlagen, persönlichen Strafen usw. in vielen Sportarten über alle Einsätze eines Spielers summiert. In bestimmten Fällen kann es jedoch wünschenswert sein, hier die Durchschnittswerte pro Einsatz zu ermitteln (zum Beispiel im Basketball). Dazu dient diese Option.
- *Personenlisten mit Platzierungen* Steuert, ob Personenlisten (Spieler-, Torschützen-, Schiedsrichter- und Trainerlisten) nach Positionen durchnummeriert werden.
- *Personenlisten mit Saisonintervallen* Steuert, ob in Personenlisten neben der Anzahl von Jahren auch der konkrete Zeitraum angezeigt werden soll, während dem die Person aktiv war.

Beachten Sie, dass alle diese Einstellungen bis auf das Punktschema keine direkten Auswirkungen auf die historische Datenbasis haben und keine Neuberechnungen zur Folge haben. Lediglich bei einer Änderung des Punktschemas müssen die entsprechenden Teile der historischen Datenbasis neu berechnet werden. Darauf weist das Programm Sie in diesem Fall hin und führt nach Bestätigung die notwendigen Berechnungen durch.

2. *Verknüpfungen* Vereine werden beim Aufbau historischer Statistiken über ihren Namen identifiziert. Wenn sich der Name eines Vereins über die Jahre - sei es durch Sponsorenwechsel, Fusion oder aus rechtlichen Gründen - ändert, geht das Programm zunächst von zwei verschiedenen Vereinen aus. Das führt dann zu zwei getrennten Einträgen in der ewigen Tabelle usw.. Mit Verknüpfungen (von Vereinen) können Sie dem Programm mitteilen, dass zwei (oder mehr) verschiedene Vereinsnamen zu demselben Verein gehören. In der ewigen Tabelle (und anderen historischen Statistiken) gibt es dann nur noch einen Eintrag unter dem Verknüpfungsnamen für diesen Verein, mit allen Resultaten für die verknüpften Namen.

Um zwei oder mehr Vereinsnamen miteinander zu verknüpfen, markieren Sie diese in der Vereinsnamensliste (Für Mehrfachselektion die Taste *Strg* beim Anklicken gedrückt halten) und klicken anschließend auf den Schalter *Verknüpfen*. Der Name der Verknüpfung ist zunächst mit einem der Vereinsnamen vorbelegt, kann aber von Ihnen beliebig geändert werden. Sie können auch zu einer bestehenden Verknüpfung weitere Vereine hinzufügen. Selektieren Sie dazu zunächst die Verknüpfung und fügen Sie dann Vereinsnamen einfach mit Doppelklick hinzu. Durch Doppelklick auf einen zu einer Verknüpfung gehörigen Vereinsnamen können Sie diesen wieder aus der Verknüpfung entfernen. Mit dem Schalter *Aufheben* können Sie die selektierte Verknüpfung komplett entfernen. Die aus einer Verknüpfung entfernten Vereinsnamen stehen anschließend wieder in der Vereinsnamensliste zur Verfügung. Ein Vereinsname kann zugleich immer nur in einer Verknüpfung enthalten sein.

Alle Einstellungen werden als Bestandteil der historischen Datenbasis automatisch gespeichert.

11.4 Vereinheitlichung von Namen (Namenskorrektur)

Eine historische Datenbasis wird aus einer Vielzahl von Turnierdateien aufgebaut, die zunächst völlig unabhängig voneinander existieren und ohne Weiteres auch von unterschiedlichen Bearbeitern erstellt worden sein können. Dieses für die leichte Austauschbarkeit von Daten (Live-Update usw.) sehr nützliche Feature, stellt beim Aufbau einer historischen Datenbasis die Herausforderung, die Vereine, Spieler, Schiedsrichter und Trainer in den einzelnen Turnierdateien miteinander zu identifizieren.

Wie schon im obigen Abschnitt zu Verknüpfungen von Vereinsnamen (siehe Kapitel 11.3) angedeutet, findet diese Identifikation namensbasiert statt. Ein Beispiel für den Fall Spieler (dieses Beispiel lässt sich analog auf Vereine, Schiedsrichter und Trainer übertragen): Kommt in zwei Turnierdateien 1 und 2 jeweils ein Spieler mit dem Namen XYZ vor, so werden die jeweiligen Spielerdaten aus beiden Turnierdateien in der historischen Statistik zusammengefasst. Heißt der Spieler in Turnierdatei 2 stattdessen XY, legt das Programm zwei getrennte historische Spielereinträge an. Es gibt also zwei mögliche Konfliktarten:

- Es existieren zwei unterschiedliche Spieler mit demselben Namen und ohne Unterschiede in der Schreibweise. Als Folge wird ein gemeinsamer historischer Spielereintrag erzeugt. Im diesem Fall müssen Sie selbst durch Verwendung von Namenszusätzen der Form *Meier (II)* in den jeweiligen Turnierdateien für Eindeutigkeit sorgen.
- Es existieren unterschiedliche Schreibweisen für den Spielernamen in verschiedenen Turnierdateien (Das kann zum Beispiel auch ein in der einen Turnierdatei fehlender Vorname sein). Als Folge werden für einen Spieler mehrere historische Spielereinträge erzeugt. In diesem (häufigeren) Fall sollten Sie durch Umbenennungen in den jeweiligen Turnierdateien für Einheitlichkeit sorgen. Dabei unterstützt Sie das Programm durch einige hilfreiche Funktionen zur Namenskorrektur, die nachfolgend beschrieben werden.

11.4.1 Virtuelle und permanente Namenskorrekturen

Namenskorrekturen können für Vereine, Spieler, Schiedsrichter und Trainer durchgeführt werden. Es gibt zwei Varianten von Namenskorrekturen

- *Virtuelle Korrekturen.* Die Namensanpassung findet nur im Rahmen einer bestimmten historischen Datenbasis statt. An den unterliegenden Turnierdateien werden keine Änderungen vorgenommen. Virtuelle Korrekturen können jederzeit gelöscht und damit rückgängig gemacht werden.
- *Permanente Korrekturen.* Die Namenskorrektur findet in den unterliegenden Turnierdateien statt, die mit den geänderten Namen gespeichert werden. Einmal durchgeführt, können solche Korrekturen normalerweise nur durch Bearbeitung der betroffenen Turnierdateien rückgängig gemacht werden.

Eine eingegebene permanente Namenskorrektur wird zunächst vermerkt und nicht sofort durchgeführt. Die Durchführung macht Änderungen in vielen Turnierdateien, gefolgt von einer Aktualisierung der historischen Datenbasis erforderlich. Es empfiehlt sich daher, die gewünschten permanenten Korrekturen zunächst zu sammeln und dann gemeinsam in einem *Änderungsjob* durchzuführen. Bis zur Durchführung wird eine permanente Korrektur wie eine virtuelle behandelt und kann auch jederzeit noch virtuell gemacht werden, um sie bei der nächsten Durchführung permanenter Korrekturen auszunehmen. Umgekehrt kann eine virtuelle Korrektur auch nachträglich zu einer permanenten gemacht werden und wird dann bei der nächsten Durchführung auf die Turnierdateien angewandt.

Erfasste Namenskorrekturen (virtuell wie permanent) werden sogleich bei der Darstellung historischer Statistiken berücksichtigt.

11.4.2 Namenskorrektur erfassen

Eine Namenskorrektur kann über das Kontextmenü einer Listenansicht (rechte Maustaste) direkt aus dem Statistik-Browser heraus erfasst werden. Es öffnet sich dann ein kontextbezogenes Dialogfenster. Dieses Dialogfenster kann auch aus dem Verwaltungsfenster (Menüpunkt Namenskorrektur) heraus aufgerufen werden (siehe unten).

Für eine Namenskorrektur muss immer ein zu korrigierender Name ausgewählt sein. Die möglichen Namen stehen in einer Liste zur Verfügung. Den neuen Namen können Sie entweder aus einer weiteren Liste mit den schon in der historischen Datenbasis vorhandenen Namen darunter auswählen (Vereinheitlichung von Schreibweisen, Schalter *Zusammenfassen*) oder von Hand eingeben (Schalter *Umbenennen*). Beachten Sie, dass die Aktion *Umbenennen* mit einem in der Namensliste vorhandenen Korrekturnamen gleichbedeutend mit der Auswahl dieses Namens für die Aktion *Zusammenfassen* ist.

Bei der Aktion *Zusammenfassen* wird normalerweise der in der oberen Liste selektierte Name so korrigiert, dass er dem in der unteren Liste ausgewählten Namen entspricht. Gerade wenn das Dialogfenster kontextbezogen aufgerufen wird, ist es manchmal jedoch wünschenswert, diese Umbenennungsfolge genau umzudrehen. Hierfür gibt es die Option *Invers*. Ist diese bei der Aktion *Zusammenfassen* markiert, wird entsprechend der in der unteren Liste ausgewählte Name so korrigiert, dass er dem in der oberen Liste selektierten entspricht. Übrigens können zusammengefasste Namen später sowohl manuell umbenannt als auch mit weiteren Namen zusammengefasst werden.

Das Programm unterstützt Sie darüber hinaus beim Eingeben bzw. Auffinden eines Korrekturnamens durch verschiedene Werkzeuge, die gerade bei umfangreichen Datenbeständen wichtige Unterstützung liefern.

- *Vorschlagsfunktion.* Nach Auswahl eines zu korrigierenden Namen kann mit dem Schalter *Vorschlag* (oder direkt durch Doppelklick auf einen zu korrigierenden Namen) ein Korrekturvorschlag eingeholt werden. Dabei sucht das Programm den ähnlichsten Namen aus der Namensliste heraus und markiert diesen als Vorauswahl für die Aktion *Zusammenfassen*. Zusätzlich werden die Eingabefelder für die manuelle Korrektur und für die Suchfunktion (siehe unten) mit dem zu korrigierenden Namen vorbelegt. Gerade bei der Korrektur abweichender Schreibweisen bietet die Vorschlagsfunktion eine enorme Arbeitserleichterung. Hier

reicht in aller Regel das einfache Übernehmen des Korrekturvorschlags mit der Aktion *Zusammenfassen*, ohne dass der passende Name mühsam von Hand in der Liste gesucht oder gar eingegeben werden muss.

- Ähnlichkeitssuche. Die Vorschlagsfunktion basiert intern bereits auf einer Suche nach Ähnlichkeitskriterien und liefert als Korrekturvorschlag den nach diesen Kriterien ähnlichsten Namen. Dieser ähnlichste Name ist aber nicht zwingend immer der „richtige“ Korrekturname. In diesen Fällen können Sie mit der Ähnlichkeitssuche eine Liste ähnlicher Namen aufrufen und daraus den passenden Korrekturvorschlag auswählen. Den Suchnamen können Sie frei editieren und die Ähnlichkeitssuche damit insbesondere auch als erweiterte „normale“ Suche verwenden. Hierbei reicht auch bereits die Eingabe eines Namensbestandteils, d.h. alle Namen, die den Suchnamen enthalten, qualifizieren sich auch für die Ergebnisliste.

11.4.3 Namenskorrekturen verwalten und durchführen

Über den Menüpunkt *Namenskorrektur* im Menü *Historische Datenbasis* kann das Verwaltungsfenster aufgerufen werden. Dieses bietet Ihnen eine Übersicht über alle bereits erfassten Namenskorrekturen. Diese Namenskorrekturen können nach dem jeweiligen Typ (Verein, Spieler, Schiedsrichter, Trainer) gefiltert angezeigt werden. Permanente Namenskorrekturen sind durch ein Häkchen am Beginn der Zeile gekennzeichnet. Durch Setzen oder Wegnehmen der Markierung können Sie den Status einer Namenskorrektur beliebig ändern.

Über die Schaltfläche *Hinzufügen* kann das Dialogfenster zum Erfassen einer neuen Namenskorrektur aufgerufen werden (siehe Kapitel 11.4.3). Eine dort erfasste Namenskorrektur taucht sofort im Verwaltungsfenster auf. Wenn Sie das Verwaltungsfenster mit *Schließen* verlassen, werden alle aktuell erfassten Namenskorrekturen zwischengespeichert. Sie können also die Bearbeitung von Namenskorrekturen jederzeit unterbrechen und später wieder ausführen.

Mit dem Schalter *Ausführen* können Sie die als permanent ausgezeichneten Namenskorrekturen durchführen, also auf die der aktuellen historischen Datenbasis zu Grunde liegenden Turnierdateien anwenden. Die Durchführung von Namenskorrekturen ist verknüpft mit einer Aktualisierung der historischen Datenbasis. Dabei wird jede Turnierdatei geladen und auf die Anwendbarkeit von Namenskorrekturen hin untersucht. Gibt es anwendbare Namenskorrekturen, werden diese ausgeführt und die veränderte Turnierdatei gespeichert. Anschließend wird die historische Datenbasis mit der resultierenden Turnierdatei aktualisiert.

Eine Besonderheit liegt vor, wenn die aktuell geöffnete Turnierdatei in der historischen Datenbasis enthalten ist. Namenskorrekturen werden auf die geöffnete Datei sofort angewendet und die aktuelle Datei in diesem Fall automatisch gespeichert. Dabei werden natürlich auch mögliche andere, noch ungespeicherte Änderungen mitgespeichert. Eine Warnmeldung weist sie auf diesen Sachverhalt hin, bevor die Durchführung der Namenskorrekturen gestartet wird.

11.4.4 Tipps zur Verwendung der Namenskorrektur

Wann sollte mit virtuellen, wann mit permanenten Korrekturen gearbeitet werden?

Nutzen Sie die Möglichkeit, mit der Durchführung permanenter Korrekturen die Qualität Ihres Datenbestands dauerhaft zu verbessern. Auch losgelöst von historischen Statistiken ist eine einheitliche Schreibweise bei Namen wohl immer wünschenswert. Spätestens wenn Sie dieselben Turnierdateien in verschiedenen historischen Datenbasen einsetzen sollten, werden Sie diese Datenqualität zu schätzen wissen.

Virtuelle Korrekturen - neben Ihrer Rolle als temporäre Elemente eines größeren Änderungsjobs - sind insbesondere dann wichtig, wenn Sie Daten in einer historischen Datenbasis verwenden, die Sie nicht selbst pflegen. Permanente Namenskorrekturen wären dann nach jeder Aktualisierung einer Turnierdatei von dritter Seite hinfällig. Virtuelle Korrekturen hingegen bleiben als Bestandteil der historischen Datenbasis erhalten. Ein anderer Einsatzzweck virtueller Korrekturen liegt vor, wenn sich die Namen von Personen (durch Heirat, Zulegen eines Künstlernamens o.ä.) tatsächlich einmal

ändern. In diesem Fall wird man in den einzelnen Turnierdateien den zum jeweiligen Zeitpunkt gültigen Namen beibehalten wollen, benötigt für die Integrität der historischen Statistik jedoch einen einheitlichen Namen. Überträgt man diesen Fall übrigens auf Vereine, so ist zu erkennen, dass zwischen Verknüpfungen von Vereinsnamen (siehe 11.3) und virtuellen Namenskorrekturen ein enger Zusammenhang besteht. In der Tat können Verknüpfungen als Spezialfall einer virtuellen Namenskorrektur angesehen werden, bei der zwei oder mehr Vereinsnamen virtuell zu dem gleichen Verknüpfungsnamen zusammengefasst oder eben „korrigiert“ werden.

12 Einstellungen für die Anzeige von Statistiken

In diesem Dialogfenster können Sie eine Vielzahl von Einstellungen bearbeiten, die den Inhalt von Statistiken betreffen. So legen Sie beispielsweise fest, wie Ergebnislisten über mehrere Turnierelemente organisiert oder Tabellen berechnet und sortiert werden sollen.

Alle Einstellungen dieses Dialogfensters werden als Bestandteil der Turnierdatei gespeichert. Jede Turnierdatei besitzt dementsprechend ihre eigenen Einstellungen. Um dieselben Einstellungen für mehrere Turnierdateien zu verwenden, öffnen Sie vor dem Anlegen einer neuen Datei eine existierende Datei mit den gewünschten Einstellungen. Beim Anlegen der neuen Turnierdatei können Sie dann bestimmen, die existierenden Einstellungen als Vorgabe zu übernehmen.

Anders als die Einstellungen für die Dateneingabe (Kapitel 9) können Sie alle Einstellungen dieses Dialogfensters zu jeder Zeit uneingeschränkt ändern und auf diese Weise das Verhalten des Programms bei der Berechnung und Anzeige von Statistiken in vielfältiger Weise beeinflussen.

Der Einstellungsdialog besteht aus einigen Registerkarten, denen jeweils einer der folgenden Abschnitte gewidmet ist.

12.1 Ergebnisse

Alle Einstellungen auf dieser Seite beziehen sich auf die Ausgabe von Spielplänen und Ergebnislisten und damit auf die Menübefehle im Menü *Ergebnisse*.

- *Layout von Ergebnislisten* Es stehen insgesamt fünf Layoutvarianten zur Verfügung, die das Aussehen von Spielplänen und Ergebnislisten im Fall mehrerer und gruppierter Turnierelemente (siehe 5.2) beeinflussen. Bei einfachen Punktrunden oder Playoffs gibt es nicht zwischen allen Layout-Varianten sichtbare Unterschiede.

Um die Auswirkungen dieser Einstellung zu verdeutlichen, sei als Beispiel ein Turnierausschnitt mit vier gruppierten Punktrunden *Gruppe A-D* mit je 4 Vereinen und 6 Spieltagen angenommen. Bei der Anzeige des Spielplans dieser vier Gruppen sind mehrere Varianten denkbar. Eine Möglichkeit besteht darin, erst alle Spieltage von *Gruppe A*, dann von *Gruppe B* usw. anzuzeigen (*1. strikt sequenziell*). Eine zweite Variante richtet sich stärker nach den Spieltaggrenzen und zeigt zunächst die Spiele des ersten Spieltags aller vier Gruppen, dann die des zweiten Spieltags usw. an. Einige Ergebnislisten (zum Beispiel *Ergebnisse - Spieltag & Tabelle* oder *Ergebnisse - Spielplan*) enthalten auch (aktuelle) Tabellen. Für das Einflechten von Tabellen in dieser zweiten Variante gibt es wiederum zwei Möglichkeiten. Die Gruppen-Tabellen könnten direkt unterhalb des letzten gespielten Spieltags der jeweiligen Gruppe angezeigt werden (*2. parallel mit dezentralen Tabellen*) oder aber gemeinsam nach den Spielen aller Gruppen an diesem Spieltag (*3. parallel mit zentralen Tabellen*). Die vierte Variante schließlich (*4. zusammengefasste Spieltage*) trennt bei der Auflistung der Spiele eines Spieltags diese nicht nach Turnierelement, sondern stellt sie stattdessen als einen nach Datum bzw. Spielnummern sortierten Block dar. In der fünften Variante (*5. nur nach Datum/Nummern sortiert*) wird schließlich auch die Trennung von Spieltagen aufgehoben und die Ergebnisliste ausschließlich nach Datum bzw. Spielnummern sortiert als eine große *Liste ohne Spieltagstruktur* dargestellt, in die gegebenenfalls noch die Tabellen eingebettet sind.

Dies soll nur ein skizzenhafter Überblick sein, der eine ungefähre Vorstellung von den Unterschieden zwischen den verschiedenen Layout-Arten von Ergebnislisten vermitteln soll. Welches das „richtige“ Layout für Ihren Zweck ist, lässt sich am besten durch ein wenig Ausprobieren herausfinden.

- *Datumsangaben innerhalb Ergebniszeilen statt blockweiser Überschriften* Wenn diese Option aktiviert ist, gibt es keine Angaben zu Datum und Anstoßzeit mehr als Zwischenüberschriften. Stattdessen werden diese Daten direkt in die Ergebniszeile eingebettet.
- *Wochentag in Ergebnislisten anzeigen* Sie können die Anzeige des Wochentags vor dem Datum in Ergebnislisten wahlweise zu- oder abschalten.

- *Abschnittsergebnisse aufsummieren* Legt fest, wie Abschnittsergebnisse in den Klammern hinter dem Endergebnis angezeigt werden. Ein Beispiel soll dies veranschaulichen. Dazu wird von drei Abschnitten mit den Abschnittsergebnissen 2:1, 1:2 und 1:0 ausgegangen. Wenn die Option aktiviert ist, werden die Zwischenergebnisse sukzessive aufsummiert, wobei das Endergebnis nicht ein zweites Mal angezeigt wird (z.B. Fußball): 4:3 (2:1, 3:3). Im anderen Fall werden die Abschnittsergebnisse einfach hintereinander aufgeführt (z.B. Eishockey): 4:3 (2:1, 1:2, 1:0). Diese Option hat keinen Einfluss, wenn unter *Eingabe-Einstellungen* der Modus *Satzergebnisse* eingestellt ist (siehe 9.2). *Satzergebnisse* werden immer in der zweiten (nicht aufsummierten) Variante angezeigt.
- *Spieltagsansichten mit Spielberichten* Wenn diese Option aktiviert ist, werden den Ansichten einzelner Spieltags (*Ergebnisse - Spieltag* und *Ergebnisse - Spieltag & Tabelle*) zusätzlich die Spielberichte zu den Spielen des Spieltags angehängt, so weit diese vorhanden sind. Auf alle anderen Ergebnislisten hat diese Einstellung keinen Einfluss.
- *Vorschau bei Spieltag mit Tabelle anzeigen*. Der Ansicht von Spieltag und Tabelle (*Ergebnisse - Spieltag & Tabelle*) wird eine Vorschau auf den nächsten Spieltag hinzugefügt.
- *Verschobene Spiele in Spieltagsansicht anzeigen* Beeinflusst die Menüpunkte *Spieltag* und *Spieltag und Tabelle* und steuert, ob zwischen dem vorhergehenden und dem angezeigten Spieltag terminierte Spiele von anderen Spieltagen vor der eigentlichen Spieltagübersicht angezeigt werden. Dies können Nachholspiele oder auch vorgezogene Spiele sein. Diese Option wirkt sich auch auf die Vorschau aus, sofern diese mit der vorhergehenden Option eingeschaltet ist.
- *Spielfreie Vereine/Freilose aufführen* Spielfreie Vereine (Punktrunden) oder Vereine mit Freilos (Playoff) werden unterhalb der Spielliste eines Spieltags angezeigt. Diese Option hat für Ansichten über mehrere Spieltage (*Ergebnisse - Spielplan*) nur dann einen Einfluss, wenn eine der drei ersten Layout-Varianten für Ergebnislisten eingestellt ist.
- *Bei Listen ohne Spieltagstruktur zu jedem Spiel den Spieltag anzeigen* Eine Ergebnisliste ohne Spieltagstruktur ist sowohl bei der Verwendung der vierten und fünften obigen Layout-Variante gegeben als auch bei vielen speziellen Ergebnislisten, zum Beispiel *nach Verein*, *Nachholspiele* oder *Besondere Ergebnisse*. Auch die Anzeige verschobener Spiele im Rahmen der Vorschau fällt in diese Kategorie. Wenn diese Option aktiviert ist, wird in allen diesen Fällen, wo die Spieltagzugehörigkeit nicht aus einer Überschrift ersichtlich ist, der Spieltag zu jedem Spiel mit angezeigt.
- *Listen ohne Spieltagstruktur nach Datum sortieren* Listen ohne Spieltagstruktur (siehe vorhergehenden Aufzählungspunkt) werden nach Datum und Anstoßzeit sortiert, wenn diese Option aktiviert ist. Andernfalls erfolgt die Sortierung nach Spielnummern. Wenn keine Spielnummern eingegeben wurden, entspricht die Reihenfolge der Reihenfolge von Spieltagen und Spielen, die während der Ansetzung festgelegt wurde. Das ist auch dann der Fall, wenn diese Option zwar aktiviert ist, aber keine Angaben zu Datum und Anstoßzeit gemacht werden. Diese Option wirkt sich nicht auf die Darstellungsform *Besondere Ergebnisse* aus, wo sich die Sortierung nach anderen Gesichtspunkten richtet.
- *Spielpläne mit aktuellen Tabellen* Wenn diese Option aktiviert ist, wird in Spielplänen (*Ergebnisse - Spielplan - Komplett* und *Ergebnisse - Spielplan - Ausschnitt*) zusätzlich nach dem letzten gespielten Spieltag die aktuelle Tabelle angezeigt.
- *Anmerkungen zu Runde in Ergebnislisten anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Anmerkungen, die Sie im Ansetzungs-Manager (siehe 6) für eine Runde eingegeben haben, in Ergebnislisten mit Spieltagstruktur unter der Spieltagüberschrift angezeigt. Bei Playoffs, wo eine Runde aus mehreren Spieltagen bestehen kann (vgl. 6.1), werden diese Anmerkungen dann bei jedem Spieltag der Playoffrunde angezeigt.

- *Bei Playoffs den weitergekommenen Verein anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, wird in Ergebnislisten für Pokalwettbewerbe und Playoffs eine zusätzliche Spalte angehängt, in der beim letzten Spiel einer Serie der weitergekommene Vereins vermerkt ist. Diese Einstellung hat bei Punktrunden keine Auswirkung.
- *Spalte Platz/Ort anzeigen* Gibt an, ob der Spielort in Ergebnislisten erscheinen soll. Sie sollten diese Option nur aktivieren, wenn Sie auch den Spielort (siehe 7.2.1) erfassen.
- *Ergebnismatrix mit Tabelle* Wenn diese Option aktiviert ist, wird in der Ergebnismatrix eine Spalte mit dem aktuellen Tabellen-Punktstand (einschließlich SUN-Bilanz und Torverhältnis) für jeden Verein angezeigt.
- *Spieldatum in ansonsten leeren Feldern der Ergebnismatrix anzeigen* Bei Spielen, die noch nicht stattgefunden haben, deren Datum aber feststeht, kann dieses Datum statt eines Ergebnisses in der Ergebnismatrix angezeigt werden. Mit dieser Option kann gesteuert werden, ob die Ergebnismatrix gleichzeitig auch als kompakter Terminplan dienen soll.
- *Ergebniszusätze in Matrix anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden in der Ergebnismatrix Spiele entsprechend gekennzeichnet, die erst nach Verlängerung oder Elfmeterschießen entschieden wurden.
- *Ergebnishäufigkeiten für Tordifferenz statt Ergebnisse berechnen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden im Rahmen der Statistik statt Ergebnishäufigkeiten die Häufigkeiten bestimmter Tordifferenzen berechnet. Diese Einstellung ist vor allem für Sportarten mit sehr großen Ergebnissen wie zum Beispiel Basketball sinnvoll, bei denen kaum einmal dasselbe Ergebnis mehrfach vorkommt und *Ergebnishäufigkeiten* daher wenig Aussagekraft besitzen.
- *Farbhervorhebungen auf Ergebnislisten anwenden* Wenn diese Option aktiviert ist, arbeitet das Programm auch bei Ergebnislisten mit Farbhervorhebungen. Wenn es Vereine gibt, die farblich hervorgehoben werden sollen, werden die Spiele dieser Vereine in der Ergebnisliste mit der entsprechenden Hintergrundfarbe angezeigt. Treffen zwei dieser Vereine direkt aufeinander, wird die Farbe des Heimvereins verwendet. Gibt es keine hervorzuhobenden Vereine, werden für Ergebnislisten alternierende Hintergrundfarben (siehe 12.5) eingesetzt, so diese auf der Registerkarte Statistik aktiviert sind.
- *Schiedsrichter in Ergebnislisten anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Schiedsrichter innerhalb von Ergebnislisten in einer separaten Spalte angezeigt. Verwenden Sie diese Option, wenn es wichtig ist, die Schiedsrichteransetzung bereits in einer spielplanartigen Darstellung und nicht erst innerhalb des ausführlichen Spielberichts einsehen zu können.
- *Paarungen zweispaltig anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden in Ergebnislisten die Heim- und Auswärtsvereine jeweils in einer eigenen Spalte linksbündig untereinander angezeigt. Andernfalls wird in einer kompakteren Darstellung die komplette Spielpaarung als Fließtext in einer Spalte angezeigt. Beachten Sie, dass bei der Anzeige von Vereinseemblemen (siehe 12.5) unabhängig von dieser Einstellung immer die zweispaltige Darstellungsform verwendet wird.
- *Spieltagsdatum anzeigen* Mit dieser Einstellung legen Sie fest wie das Programm bei der Anzeige von Ergebnislisten mit der Anzeige des Spieltagsdatums in der Spieltagsüberschrift verfahren soll. Es stehen drei Einstellungsmöglichkeiten zur Auswahl:
 1. *Wie eingegeben.* Das Spieltagsdatum (oder der Datumsbereich) wird immer dann angezeigt, wenn diese Datumsangaben im Fenster *Ergebnisse eingeben* explizit erfasst wurden (siehe 7.1.1). Ein automatisch aus dem Datum der einzelnen Spiele berechnetes Spieltagsdatum erscheint nicht in der Überschrift (geht aber gleichwohl in die Statistikberechnung ein).
 2. *Immer.* Das Spieltagsdatum wird immer angezeigt, wobei ein explizit angegebenes Spieltagsdatum bei der statistischen Auswertung immer Vorrang vor einem automatisch aus dem Datum der einzelnen Spiele errechneten Wert hat.

3. Nie. Das Spieltagsdatum wird nie angezeigt - auch dann nicht, wenn es explizit erfasst wurde. Es geht aber auch in diesem Fall in die Statistikberechnung ein.

12.2 Spielberichte

Die Optionen auf dieser Registerkarte beziehen sich auf die Darstellung von Spielberichten, die unter anderem beim Anklicken einer Zeile in einer Ergebnisliste angezeigt werden. Sie können Inhalt und Aussehen von Spielberichten damit maßgeblich beeinflussen.

- *Darstellungsform für Spielberichte* Wählen Sie hier zwischen zwei Grundformaten aus, die sich in der Anzeige von Torschützen unterscheiden. Die Variante *Separate Torfolge* zeichnet sich dadurch aus, dass Torschützen einzeln im Rahmen einer Torfolge dargestellt werden, und ist damit zum Beispiel für Fußball und Eishockey geeignet. Dahingegen wird bei der Variante *Torzahlen in Aufstellung* die Anzahl der erzielten Tore, Vorlagen und Elfmeter einem Spieler in der Mannschaftsaufstellung in Klammern nachgestellt. Dies eignet sich besonders für Sportarten wie Handball oder Basketball, bei denen auf Grund der Vielzahl von Toren pro Spiel, keine Torfolge eingegeben wird.

Beachten Sie, dass beim Format *Separate Torfolge* Torzahlen dennoch in der Mannschaftsaufstellung erscheinen können - und zwar dann, wenn die Torfolge eines Spiels nicht oder nur unvollständig vorliegt und gleichzeitig die Anzahl erzielter Tore für Spieler in der Aufstellung angegeben wurde. Mit diesem adaptiven Verhalten lassen sich auch Mischformen bei der Anzeige von Torschützen realisieren - beispielsweise dann, wenn Sie die einzelnen Torerfolge detailliert nur für bestimmte Mannschaften erfassen. In solchen Fällen sollten Sie *Separate Torfolge* wählen, um alle verfügbaren Torschützeninformationen in Spielberichten anzuzeigen.

Die Anzeige sportart-spezifischer Datenfelder und Werte wie sekundengenauer Spielminuten, Strafzeiten oder benutzerdefinierter Felder in Spielberichten wird vom Programm automatisch gesteuert.

- *Sortierung von Aufstellungen* Wählen Sie aus wie die Spieler in der textuellen Form der Aufstellung sortiert werden. Die Sortierung kann (jeweils von hinten rechts nach vorne links) nach Positionsbereichen oder kompletten Mannschaftsteilen (siehe 9.5) erfolgen. Die Sortierung kann auch ganz unterdrückt werden. In diesem Fall werden die Spieler in genau derselben Reihenfolge wie zuvor eingegeben dargestellt.
- *Taktik-Schema in Spielberichten anzeigen* Diese Option legt fest, ob das taktische Schema - sofern vorhanden - innerhalb des ansonsten rein textuellen Spielberichts angezeigt werden soll.
- *Auswechslungen in Aufstellung eingebettet darstellen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden Auswechslungen in der textuellen Form der Aufstellung eingebettet dargestellt. Der eingewechselte Spieler erscheint dann zusammen mit der Angabe der Spielminute des Wechsels in Klammern hinter dem dafür ausgewechselten Spieler- zum Beispiel *SpielerA (64. SpielerB)*. Ist für einen Einwechselspieler kein ausgewechselter Spieler angegeben, wird dieser Einwechselspieler - unabhängig von der Einstellung für diese Option - in einer neuen Zeile unterhalb der Startaufstellung aufgeführt. Wenn diese Option deaktiviert ist, erscheinen in dieser Zeile auch alle kompletten Wechsel - zum Beispiel:
Eingewechselt: 64. SpielerA für SpielerB
- *Anmerkungen in Spielberichten anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden Ihre eigenen Anmerkungen, die Sie beim Bearbeiten eines Spiels gemacht haben, unterhalb des Spielberichts angezeigt. Auf diese Weise können Sie beispielsweise dem datenlastigen programmgenerierten Teil des Spielberichts auch eine Spielanalyse in Prosa hinzufügen.
- *Benotungen in Spielbericht anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden in der textuellen Form der Aufstellung Benotungen in Klammern hinter dem jeweiligen Spieler angezeigt.

- *Trikotnummern in Spielberichten anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden sowohl in einer möglichen taktischen Aufstellung als auch in der textuellen Aufstellung die Spieler mit Rückennummern angezeigt. Die Rückennummer wird unabhängig von dieser Einstellung niemals in den übrigen Bereichen des Spielberichts, wie zum Beispiel bei den Torschützen und persönliche Strafen, angezeigt.
- *Strafminuten-Summe auch anzeigen, wenn aus Einzelstrafen errechnet* Strafminuten können gleichermaßen als Ansammlung persönlicher Strafeneinträge wie auch als Summe pro Verein und Spiel eingegeben werden. In Spielberichten werden die einzelnen Strafeneinträge immer angezeigt. Mit dieser Option können Sie steuern, ob das aufsummierte Strafminutenverhältnis zusätzlich dazu angezeigt werden soll. Das Summenverhältnis wird unabhängig von dieser Einstellung auch dann angezeigt, wenn nur Summenwerte und keine Einzelstrafen eingegeben wurden, oder wenn die eingegebenen Summenwerte von den aus den Einzelstrafen errechneten abweichen.
- *Anzahl gelber Karten in Spielberichten anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, wird bei der Auflistung gelber Karten zusätzlich angezeigt, um die wievielte gelbe Karte es sich dabei für den jeweiligen Spieler handelt. Zum Beispiel:
Gelb: SpielerA (3.)
- *Gelbe Karten für ganzes Turnier zählen* Diese Option hat nur Bedeutung, wenn die Datei aus mehreren Turnierelementen besteht. Wenn ein Verein an mehreren dieser Turnierelemente beteiligt ist, können die gelben Karten entweder für alle Turnierelemente zusammen - zum Beispiel, wenn die Karten aus einer Vorrunde „mitgenommen“ werden - oder für jedes Turnierelement einzeln gezählt werden. Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle gelben Karten *einem* turnierumspannenden Konto zugerechnet.
- *Anzahl gelber Karten für erste Sperre* Legt fest nach wieviel gelben Karten ein Spieler zum ersten Mal gesperrt wird. Eine solche Gelbsperre wird im Spielbericht angezeigt. Lesen Sie auch den nächsten Punkt.
- *Anzahl zusätzlicher gelber Karten für weitere Sperre* Legt fest, wieviel weitere gelbe Karten nach einer ersten Sperre jeweils erforderlich sind, damit ein Spieler erneut gesperrt wird. Beispiel: Ein Spieler wird nach seiner dritten, fünften, siebten usw. gelben Karte gesperrt. Geben Sie für die erste Sperre die Anzahl 3 ein und für jede weitere Sperre die Anzahl 2. Soll eine Spielsperre - wie gegenwärtig in der Bundesliga praktiziert - nach jeder fünften gelben Karte erfolgen, genügt es, die Anzahl 5 im zweiten Eingabefeld anzugeben. Für die erste Sperre kann entweder ebenfalls die Anzahl 5 oder aber auch 0 gewählt werden. Wenn es keine Gelbsperren gibt, tragen Sie einfach in *beiden* Feldern die Anzahl 0 ein. Die Einstellungen für Gelbsperren wirken sich auch auf den entsprechenden Teil der Spieltagstatistik aus, bei der gesperrte Spieler aufgelistet werden.

12.3 Tabellen-Arithmetik

Auf dieser Registerkarte legen Sie die Berechnungsgrundlage für Tabellen - das zentrale Element der statistischen Auswertung bei Punktrunden - fest. Dazu gehören zum Einen die Regeln zur Punktwertung und zum Anderen die Kriterien für die Sortierung der Tabelle. Diese Einstellungen werden bei der Berechnung aller Tabellen im Rahmen der aktuellen Datei angewendet. Weitere Einstellungen, welche die Präsentation von Tabellen betreffen, können auf der vierten Registerkarte *Tabellen-Aufbau* (vgl. 12.4) vorgenommen werden.

12.3.1 Punktwertung

Bei der Berechnung der Tabelle erhält jeder Verein abhängig vom Ausgang seiner Spiele eine bestimmte Anzahl von Punkten. Sie können im Bereich *Allgemein* einstellen, mit wievielen Punkten dabei ein Sieg, ein Unentschieden und eine Niederlage honoriert werden sollen. Das im Fußball

oder Eishockey gebräuchliche Schema *3-1-0 (Dreipunktregel)* ist hierbei voreingestellt. Sie können aber auch jedes beliebige andere Schema auswählen. Zusätzlich können Sie für Spiele, die durch Verlängerung oder Elfmeterschießen gehen, jeweils eine eigene Punktwertung bestimmen. Diese Möglichkeit wird zum Beispiel bei Eishockey-Ligen benötigt.

Darüber hinaus werden einige eher spezielle Regeln zur Punktwertung unterstützt, deren Verwendung in bestimmten Wettbewerben aber dokumentiert ist.

- Es kann auf dieselbe Weise wie oben beschrieben im Bereich *Auswärts* ein eigenes Punktschema für Auswärtsspiele definiert werden. So können beispielsweise Auswärtssiege mit einer höheren Anzahl an Punkten honoriert werden. Mit der Option *Auswärtsschema aktivieren* können Sie steuern, ob dieses eigene Punktschema für Auswärtsspiele auch wirklich angewendet wird.
- Es können Bonuspunkte für Siege ab einer bestimmten Tordifferenz oder Minuspunkte (Punktabzüge) für solche Niederlagen vergeben werden. Stellen Sie hierzu die Zahl dieser Punkte und die minimale Tordifferenz ein, ab der diese Bonus- oder Minuspunkte angerechnet werden sollen. Diese Sonderregel hat keinen Einfluss, wenn Sie bei der Zahl der Punkte jeweils den Wert 0 angeben..

12.3.2 Sortierkriterien

Die Regularien für die Rangfolge der Vereine in der Tabelle unterscheiden sich häufig von Wettbewerb zu Wettbewerb. Meistens ist die höhere Anzahl von Punkten ausschlaggebend für die bessere Platzierung. Bei gleicher Punktzahl wird vielfach die Tordifferenz als zweites Entscheidungskriterium herangezogen, nicht selten aber auch der direkte Vergleich. Herrscht auch hier Gleichheit vor, gibt es meist auch noch weitere, schwächere Entscheidungskriterien, die schließlich die Sortierung der Tabelle eindeutig festlegen.

Das Programm stellt insgesamt 15 Sortierkriterien zur Verfügung, die beliebig ausgewählt und angeordnet werden können, um damit die Sortierung von Tabellen in der benötigten Weise zu erreichen. Es stehen zwei Listen *Verfügbare Sortierkriterien* und *Angewendete Sortierkriterien* zur Verfügung. Um ein Kriterium zwischen den beiden Listen zu verschieben, selektieren Sie dieses mit der Maus und klicken anschließend auf den jeweiligen Transferschalter >> bzw. <<. Das oberste Kriterium in der Liste *Angewendete Sortierkriterien* ist das primäre und damit stärkste Kriterium. Die nachfolgenden, schwächeren Kriterien werden bei der Sortierung von Tabellen nur angewendet, wenn Vereine anhand der stärkeren Kriterien nicht unterscheidbar sind. Ein neu zu den angewendeten Kriterien hinzuzufügendes Kriterium, wird an der markierten Stelle in die Liste eingefügt. Die Reihenfolge der angewendeten Sortierkriterien können Sie zudem durch Ziehen mit der Maus jederzeit verändern.

Nachfolgend eine Auflistung aller 15 Sortierkriterien mit erläuternden Bemerkungen.

1. *Mehr Punkte* Häufig wohl das primäre Kriterium. Der Verein mit der höheren Punktzahl steht weiter vorne.
2. *Weniger Minuspunkte* Minuspunkte sind die von den Gegnern gegen den Verein gewonnenen Punkte. Der Verein mit weniger Minuspunkten steht weiter vorne. Dieses Kriterium wird oft in Verbindung mit der *Zweipunktregel (2-1-0)* verwendet, findet bei der *Dreipunktregel* aber normalerweise keine Anwendung.
3. *Weniger ausgetragene Spiele* Der Verein mit der geringeren Zahl ausgetragener Spiele steht weiter vorne.
4. *Tordifferenz* Der größere Wert der Differenz aus erzielten Toren und Gegentoren entscheidet. Zum Beispiel: Torverhältnis VereinA: 14:13 versus VereinB: 22:27 \Rightarrow Tordifferenz 1 versus -5. VereinA steht vor VereinB.

5. *Torquotient* Der größere Wert des Quotienten aus erzielten Toren und Gegentoren entscheidet. Zum Beispiel: Torverhältnis VereinA: 8:5 versus VereinB: 40:32 \Rightarrow Torquotient 1,6 versus 1,25. VereinA steht vor VereinB. (obwohl die Tordifferenz in diesem Beispiel für VereinB spräche!)
6. *Mehr erzielte Tore* Der Verein mit der größeren Anzahl erzielter Tore steht weiter vorne.
7. *Mehr Siege* Der Verein mit der größeren Anzahl gewonnener Spiel steht weiter vorne.
8. *Direkter Vergleich* Wenn zwei oder mehr Vereine nach den stärkeren Sortierkriterien nicht unterscheidbar sind, werden nur die Ergebnisse der direkten Duelle dieser Vereine betrachtet. Dazu bildet das Programm eine *virtuelle* Mini-Tabelle aus diesen Vereinen und deren direkten Duellen. Die Rangfolge in dieser virtuellen Tabelle (ermittelt anhand von Punktzahl und Tordifferenz) wird anschließend auf die Haupttabelle übertragen. Wenn Vereine in der virtuellen Tabelle nicht unterscheidbar sind, werden bei diesen Vereinen die schwächeren Sortierkriterien für die Haupttabelle weiter angewendet.
9. *Alphabetische Reihenfolge* Die alphabetische (lexikographische) Reihenfolge der Vereinsnamen wird herangezogen. Ein Kandidat für das schwächste Sortierkriterium.
10. *Punkte aus Vorrunde* Hat nur in Zusammenhang mit *abhängigen Punktrunden* (siehe 5.5.2) Einfluss. Der Verein mit der größeren Anzahl von aus diesen Punktrunden übernommenen Punkten steht weiter vorne.
11. *Platzziffer* Mit Platzziffern können Sie eine bestimmte (Teil-)Sortierung der Tabelle erzwingen. Sie können jedem Verein einer Punktrunde im Turnier-Manager eine Platzziffer zuweisen (siehe 5.5.1). Der Verein mit der kleineren Platzziffer steht in der Tabelle dann weiter vorne. Wenn alle Vereine die gleiche Platzziffer besitzen, hat dieses Kriterium keinen Einfluss.
 Um also zum Beispiel zu erzwingen, dass ein bestimmter Verein an das Ende der Tabelle gesetzt wird (Konsequenz eines Rückzugs), geben Sie ihm eine Platzziffer größer als 0 und stellen Sie Sortierung nach Platzziffer als primäres(!) Sortierkriterium ein. Ein anderes Anwendungsbeispiel wäre die Situation, in der bei Punktgleichheit ein Entscheidungsspiel über die Platzierung entscheidet. Hier wäre die Platzziffer als Sortierkriterium unmittelbar hinter *Mehr Punkte* einzusetzen. Für das Entscheidungsspiel und dessen Daten könnte übrigens ein eigenes Turnierelement angelegt werden (vgl. Kapitel 5).
12. *Bessere Auswärtsbilanz* Die bessere Auswärtsbilanz (Punkte, Tordifferenz) entscheidet.
13. *Mehr Auswärtstore* Die mehr erzielten Auswärtstore entscheiden.
14. *Bessere Satzpunktbilanz* Dieses Kriterium hat nur dann Einfluss, wenn bei den *Eingabe-Einstellungen* als Modus für Ergebniszusätze *Satzergebnisse* eingestellt sind (siehe 9.2). Dann entscheidet die bessere Bilanz bei den aufsummierten Satzpunkten, wobei zunächst die Differenz zwischen erzielten und verlorenen Satzpunkten herangezogen wird, und bei gleicher Differenz die höhere Anzahl erzielter Satzpunkte zählt.
15. *Besseres Siegverhältnis* Der höhere Quotient aus Siegen und insgesamt ausgetragenen Spielen entscheidet.
16. *Mehr Buchholzpunkte* Die höhere Zahl der Buchholzpunkte (Summe der von den Gegnern erzielten Siege, wobei ein Unentschieden 0,5 Punkte beiträgt). Buchholzpunkte sind ein Rangfolgekriterium für im *Schweizer System* (siehe 6.5 ausgetragene Turniere. Dies sind Punktrunden mit vielen Teilnehmern, bei denen aufgrund der Masse der dann notwendigen Spiele nicht jeder gegen spielt, sondern stattdessen in einer festgelegten Anzahl von Runden jeweils in der Tabelle benachbarte Teilnehmer aufeinander treffen. Die Zahl der Buchholzpunkte kann als ein Indikator für die Stärke der Gegner im bisherigen Turnierverlauf angesehen werden.

12.3.3 Optionen

Wertungen auch in Serien berücksichtigen Spielwertungen (Ergebniswertung, Annullierung usw., siehe 7.2.7) werden in Tabellen an Stelle des sportlichen Ergebnisses verwendet. Für Serien können Sie mit dieser Option festlegen, ob das sportliche Ergebnis oder aber die Wertung für die Serie maßgeblich sein soll.

12.4 Tabellen-Aufbau

Auf dieser Registerkarte können Sie den Aufbau und das Erscheinungsbild von Tabellen bestimmen. Tabellen bestehen aus in der Regel vielen Spalten mit den verschiedenen charakteristischen Zahlenwerten für die einzelnen Vereine. Je nach Sportart, Turnierform oder auch landesspezifischen Besonderheiten können sich Auswahl und Reihenfolge von Tabellenspalten unterscheiden.

12.4.1 Spaltenauswahl

Die Spaltenauswahl wird für drei Arten von Tabellen festgelegt.

1. Die Haupttabelle. Das ist die vollständige Tabelle, die in allen Ansichten des Menüs *Tabellen* angezeigt wird.
2. Untertabelle für die in die Haupttabelle (wiederum als eigene Tabellenspalte, s.u.) integrierte Heim-/Auswärtsbilanz. Nicht alle für die Haupttabelle verfügbaren Tabellenspalten stehen auch für diese Untertabelle zur Verfügung (z.B. Verein).
3. Tabelle, die im Rahmen der Ergebnismatrix für die Anzeige des Tabellenteils verwendet wird. Auch hier stehen nicht alle für die Haupttabelle verfügbaren Tabellenspalten zur Verfügung.

Wählen Sie die gewünschte Tabellenart über die aufklappbare Liste am oberen Rand der Registerkarte zur Bearbeitung aus.

Das Programm bietet Ihnen eine Auswahl von rund 30 verschiedenen Tabellenspalten, die in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden können. Zur besseren Übersichtlichkeit können Sie außerdem (horizontale) Zusatzabstände und Trennlinien in das Erscheinungsbild der Tabelle eingefügen.

Die aktuelle Spaltenauswahl wird im Listenfeld auf der rechten Seite dargestellt, die noch nicht ausgewählten verfügbaren Spalten links daneben. Einträge können zwischen diesen beiden Listen hin- und herbewegt werden, indem sie im jeweiligen Listenfeld markiert und mit den Schaltern >> bzw. << in das gegenüberliegende Listenfeld verschoben werden oder einfach ein Doppelklick auf den entsprechenden Eintrag ausgeführt wird. Zusätzliche Einträge werden im rechten Listenfeld unmittelbar vor dem markierten Eintrag eingefügt bzw. am Ende, wenn nichts markiert ist. Die Reihenfolge der Spalten kann dort durch Ziehen der Einträge mit der Maus jederzeit beliebig verändert werden.

Zusatzabstände und Trennlinien können auf ähnliche Weise durch Anklicken des jeweiligen Schalters in die Spaltenauswahl eingefügt bzw. gelöscht werden. Zusatzabstände vergrößern den Abstand zwischen zwei Spalten durch Freiraum in der jeweiligen Breite. Standardmäßig fügt das Programm vor und nach jeder Tabellenspalte bereits einen Abstand in Größe von zwei Abstandseinheiten ein; der Standardabstand zwischen zwei Spalten beträgt also vier Einheiten. Aus wievielen Pixeln eine Abstandseinheit besteht hängt von Ihrer Einstellung unter dem Menüpunkt *Einstellungen - Layout* ab (siehe 14.2.3). Mit Zusatzabständen können Sie den Standardabstand vergrößern oder auch verkleinern. Durch Kombination von mehreren direkt aufeinanderfolgenden Zusatzabständen in den vorgegebenen Abstandsgrößen (1, 2, 4, -1) können Sie Abstände beliebiger Größe herstellen.

Die Bedeutung der zur Verfügung stehenden Tabellenspalten ist in den meisten Fällen selbsterklärend. Nachfolgend daher ein paar erläuternde Worte lediglich zu weniger gebräuchlichen Spalten bzw. solchen mit Sonderstellung:

- Für *Siege* bzw. *Niederlagen* gibt es jeweils fünf Spaltenarten. In den meisten Fällen genügt dabei die jeweilige Spalte ohne Zusatz, in der sämtliche Siege/Niederlagen gezählt werden. Kann es in Punktrunden jedoch zu Verlängerungen oder Elfmeterschießen kommen (z.B. Eishockey) und ist in der Tabelle eine entsprechende Differenzierung der Siege und Niederlagen gewünscht, sollte von den Spalten mit Zusatz gebraucht gemacht werden. Verwenden Sie dann die Spalte *Siege regulär* in Verbindung mit einer oder zwei der restlichen Spalten für Siege und analog für Niederlagen.
- *Vorrundenpunkte* sind nur bei Turnieren mit mehreren Punktrundenphasen und abhängigen Punktrunden (siehe 5.5.2) relevant. In dieser Spalte werden die in solchen abhängigen Punktrunden errungenen Punkte aufgeführt. Gibt es keine abhängigen Punktrunden, wird die Spalte unabhängig davon, ob ausgewählt oder nicht, niemals angezeigt.
- *Satzpunktverhältnis* und *Satzpunktzahl* spielen nur im Modus *Satzergebnisse* (siehe 9.2) eine Rolle. Ist dieser Modus nicht aktiv, werden beide Spalten unabhängig davon, ob ausgewählt oder nicht, niemals angezeigt.
- *Siegverhältnis* Der Quotient aus Siegen und ausgetragenen Spielen. Dieser Wert ist in US-Profilen wie der MLB (Baseball) von Interesse.
- *Siege Rückstand* oder im amerikanischen Original *Games behind*. Auch diese Spalte entstammt dem US-Sport und gibt an wieviel Siege weniger als der Spitzenreiter (derselben Conference) ein Verein auf dem Konto hat. Unterscheidet sich die Anzahl ausgetragener Spiele, reduziert sich der Wert für jedes weniger ausgetragene Spiel um 0,5 und wird für jedes mehr ausgetragene Spiele um 0,5 erhöht.
- *Siegpunktverhältnis bzw. -zahl und Buchholzpunkte* Für das Siegpunktkonto zählt jeder Sieg 1 und ein Unentschieden 0,5 Punkte. Die Zahl der Buchholzpunkte ergibt sich aus der Summe aller von den bereits gespielten Gegnern errungenen Siegpunkten.
- *Untertabelle Heim/Auswärts* Diese beiden Spalten besitzen eine Sonderrolle, da es sich eigentlich um eine Gruppe von mehreren Spalten handelt. Welche das sind, wird durch die Spaltenauswahl für eben diese Untertabelle festgelegt. Beachten Sie, dass diese Spalten bei den Menüpunkten *Tabellen - Heimtabelle* und *Tabellen - Auswärtstabelle* unabhängig davon, ob ausgewählt oder nicht, niemals angezeigt werden.

12.4.2 Optionen

Die Option *alte Tabellen über aktueller Tabelle anzeigen* hat nur bei Vorhandensein mehrerer nicht gruppierter Punktrunden Einfluss. Wenn Sie die Tabelle für einen bestimmten Spieltag eines solchen Turniers anzeigen und diese Option aktiviert ist, werden auch die Abschlusstabellen von zu diesem Zeitpunkt bereits beendeten Punktrunden angezeigt.

Beispiel. Ein Turnier besteht aus einer Vorrunde (einige Gruppen) und darauf aufbauend einer Zwischenrunde. Wird nun während der Zwischenrundenphase die *aktuelle Tabelle* der Zwischenrunden-Gruppen angezeigt, steuert diese Option, ob auch die Tabellen der Vorrunde angezeigt werden oder nicht.

12.5 Statistik

Diese Registerkarte enthält Einstellungen, die den Inhalt und das Erscheinungsbild der Ansichten im Menü *Statistik* betreffen.

- *Felder für Personenstatistik aktivieren* Sowohl unter *Statistik - Spielerlisten* als auch in Teilen von *Statistik - Vereinsstatistik* werden Auswertungen für eine Liste von Spielern oder Schiedsrichtern dargestellt. Diese Listen enthalten eine Vielzahl von Spalten, die jedoch im

Kontext bestimmter Sportarten nicht immer benötigt werden. Zum Beispiel gibt es im Eishockey keine Eigentore. Hier können Sie die nachfolgend aufgelisteten einzelnen Spalten oder Gruppen von Spalten selektiv ausblenden und damit nicht zuletzt auch die Übersichtlichkeit der besagten Listen erhöhen.

1. *Spielerwechsel und Spielzeit* Eine Gruppe von vier Spalten, die dann ausgeblendet werden können, wenn keine Spielerwechsel verwaltet werden: Anzahl Startaufstellung, Einwechslungen und Auswechslungen sowie Summe der Einsatzzeiten.
 2. *Benotungen* Durchschnittliche Benotung für den Spieler. Das Ausblenden dieser Spalte hat keinen Einfluss auf *Rankings*, wo gerade nach dieser Spalte sortiert wird.
 3. *Vorlagen* Anzahl der Torvorlagen. Das Ausblenden dieser Spalte hat keinen Einfluss auf *Scorer-Listen*, bei denen gerade die Torvorlagen betrachtet werden.
 4. *Elfmeter* Anzahl der verwandelten und vergebenen Elfmeter. Sie können diese Spalte ausblenden, wenn keine Elfmeter verwaltet werden. Hinweis: Die Spalten für *Treffer-Typen* (siehe 9.3), also insbesondere *Foulelfmeter* und *Handelfmeter* werden dabei nicht beeinflusst. Das Programm zeigt automatisch nur Spalten für solche Treffer-Typen an, die in der aktuellen Datei auch verwendet werden.
 5. *Eigentore* Anzahl der Eigentore. Sie können diese Spalte ausblenden, wenn keine Eigentore vorkommen.
 6. *Strafminuten (einzeln)* Zeigt für jeden Zeitstrafen-Typ eine Spalte mit der Anzahl von Zeitstrafen dieses Typs an. Diese Einstellung wirkt sich auch auf die Fairnesstabelle aus.
 7. *Strafminuten (Summe)* Summe der Strafminuten. Sie können diese Spalte ausblenden, wenn in der Sportart oder dem Turnier keine Strafminuten vorkommen oder Sie an der Summe der Strafminuten nicht interessiert sind. Diese Einstellung wird ebenfalls auch für die Fairnesstabelle benutzt.
 8. *Karten* Auch die Spalten für Verwarnungen und Platzverweise können ausgeblendet werden.
 9. *Spielausgänge* Die Anzahl der Siege, Unentschieden und Niederlagen in Spielen mit Beteiligung der jeweiligen Person kann wahlweise angezeigt oder ausgeblendet werden.
 10. *Platzierungen* Die Listenzeilen können wenn gewünscht durchnummeriert werden.
- *Minimale Anzahl benoteter Spiele für Ranking* Beim *Ranking*, der Sortierung der Spieler nach der besten Durchschnittsnote, werden nur die Spieler berücksichtigt, die mindestens so oft benotet wurden wie durch diesen Parameter vorgegeben. Auf diese Weise kann sichergestellt werden, dass die Durchschnittsnote eine gewisse Signifikanz besitzen und sich nicht ein Spieler durch ein einziges sehr gutes Spiel an die Spitze des Rankings katapultieren kann. Es kann sinnvoll sein, diesen Wert bei zunehmender Anzahl von Spielen zu erhöhen.
 - *Längenbegrenzung für Torschützen- und Scorerliste* Aktivieren Sie diese Option, um die Anzahl der Zeilen zu beschränken, die in der globalen Torschützen- oder Scorerliste angezeigt werden. Den entsprechenden Wert können Sie im Eingabefeld unter dieser Option einstellen. Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf die übrigen *Spielerlisten* im Menü *Statistik*.
 - *Tabellen- und Statistikberechnung strikt am Spieldatum orientiert* Diese Option sollte nur aktiviert werden, wenn Sie zu *allen* Spielen mit Ergebnis auch das Spieldatum eingegeben haben. Sie kann dann im Zusammenhang mit außerhalb des eigentlichen Spieltags nachgeholt oder vorgezogenen Spielen sehr nützlich sein.

Ein Beispiel, das dies deutlich macht: Zwischen dem 10. und 11. Spieltag wurde ein Spiel des 20. Spieltags vorgezogen. Bei der Spieltagübersicht *Ergebnisse und Tabelle* im Menü *Ergebnisse* werden die Ergebnisse eines Spieltags und die Tabelle nach diesem Spieltag angezeigt. Da das vorgezogene Spiel nominell einem späteren Spieltag zugerechnet wird, würde es normalerweise nicht in die Berechnung der Tabelle für die Spieltage 11 bis 19 eingehen. Genau dieses Verhalten können Sie mit dieser Datums-Option ändern und so bewirken, dass das

vorgezogene Spiel auch bereits an diesen Spieltagen berücksichtigt wird. Dasselbe gilt in umgekehrter Weise für Nachspiele, die erst ab dem ersten auf den Nachholtermin folgenden Spieltag in die Tabelle einfließen.

Da diese Zuordnung von Spielen zu einem anderen als dem eigentlichen Spieltag nur anhand des Datums vorgenommen werden kann, ist das Vorhandensein solcher Datumsangaben essenziell - und zwar nicht nur für das vorgezogene bzw. nachgeholte Spiel, sondern auch für alle übrigen Spiele. Wie sonst sollte der Bezugsspieltag ermittelt werden? Fehlen Datumsangaben teilweise oder vollständig, kann es bei der Tabellenberechnung zu unerwarteten Ergebnissen kommen.

Die Datums-Option wirkt sich auch auf einige weitere Statistiken aus. Dies sind insbesondere Fieberkurven, mit denen ja nichts anderes als der Verlauf der Tabellenplatzierungen nach den einzelnen Spieltagen ausgedrückt wird. Die Berechnung der (Zwischen-)Tabellen für die einzelnen Datenpunkte folgt dabei exakt demselben Schema wie im obigen Beispiel beschrieben.

Ähnliches gilt auch für Serien. Hierfür ein weiteres Beispiel: Ein Verein gewinnt vom 5. bis 9. Spieltag alle fünf Spiele. Diese fünf Spieltage werden am 10.9, 17.9, 24.9, 1.10 und 8.10. ausgetragen. Am 28.9. trägt der Verein ein Nachholspiel vom 2. Spieltag aus, das verloren wird. Ist die Datums-Option aktiviert, wird dieses Nachholspiel vom Programm bei der Berechnung von Serien zwischen dem 7. und 8. Spieltag angesiedelt. Dementsprechend wird eine Serie von 3 Siegen zwischen dem 10. und 24.9. errechnet und angezeigt. Wäre die Option hingegen nicht aktiviert, würde das Programm eine Serie von 5 Siegen zwischen dem 5. und 9. Spieltag ausweisen.

Schließlich wirkt sich die Datums-Option auch noch im Rahmen von Vereinsstatistiken bei der Entwicklung von Tor- und Zuschauerzahlen aus und bestimmt hierbei die Reihenfolge der Spiele.

- *Mannschaftsteile statt Positionsbereiche* Im Rahmen von Gesamt-, Spieltags- und Vereinsstatistiken werden einige Auswertungen mit Bezug auf Spielpositionen vorgenommen, deren Granularität mit dieser Einstellung bestimmt werden kann. Das Schema für Spielpositionen ist grob in *Mannschaftsteile* unterteilt, die wiederum in mehrere Positionsbereiche zerfallen (siehe 9.5). Wenn diese Option aktiviert ist, wird den genannten Statistiken die gröbere Einteilung zu Grunde gelegt.
- *Platzverweise in Spieltags- und Vereinsstatistiken auflisten* Wenn diese Option aktiviert ist, wird auf der Registerkarte *Strafen* im Rahmen von Spieltags- und Vereinsstatistiken eine „Sünderliste“ von Spielern mit Platzverweisen angezeigt.
- *In Spielerlisten Durchschnittswerte pro Einsatz verwenden* In den Spielerlisten (Untermenü *Statistik - Spielerlisten*) wird die Anzahl von Toren, Vorlagen, persönlichen Strafen usw. in vielen Sportarten über alle Einsätze eines Spielers summiert. In bestimmten Fällen kann es jedoch wünschenswert sein, hier die Durchschnittswerte pro Einsatz zu ermitteln (zum Beispiel im Basketball). Dazu dient diese Option.
- *Nullwerte als Ziffern* Nullwerte treten auf, wenn ein bestimmter Spalteneintrag einer Liste leer ist (zum Beispiel in der Fairplay-Tabelle, wenn ein Verein noch keinen Platzverweis erhalten hat). Zur besseren Übersichtlichkeit werden solche Nullwerte standardmäßig als Strich dargestellt. Mit dieser Option kann erzwungen werden, dass statt des Strichs die Ziffer Null verwendet wird. Das kann zum Beispiel sinnvoll sein, wenn eine Liste in eine CSV-Datei exportiert (siehe 13.3) und mit einer Tabellenkalkulation weiterverarbeitet werden soll.
- *Punktwertung für Fairnesstabellen* Die Fairnesstabelle gibt Auskunft über die Anzahl der einzelnen Strafenarten für jeden Verein. Neben einer Sortierung nach der Häufigkeit einer bestimmten Strafenart oder nach der Anzahl von Strafminuten, bietet das Programm auch die Möglichkeit einer Fairness-Punktwertung und eine dazu passende Sortierungsvariante. Die unterschiedlichen Strafenarten werden dabei mittels eines Punktesystems gewichtet. Der

jeweilige Punktwert aller Strafen wird aufsummiert. Diese Punktwertung wird auch im Rahmen anderer Fairness-Statistiken und bei der Schiedsrichterstatistik verwendet.

Wählen Sie die Strafenart, deren Punktzahl Sie ändern wollen, aus der aufklappbaren Liste aus und geben Sie die Punktzahl für diese Strafenart in das Eingabefeld neben der Liste ein. Alle Strafenarten - also auch Strafminuten - können mit einer Punktzahl ausgestattet werden. Um zu verhindern, dass eine Strafenart in die Punktwertung eingeht, weisen Sie ihr einfach die Punktzahl 0 zu. Wenn Sie zum Beispiel eine Punktwertung nur für Karten wünschen, vergeben Sie für alle Zeitstrafen die Punktzahl 0. Dies hat *keinen* Einfluss auf die Dauer der Zeitstrafe und die daraus resultierende Summe von Strafminuten für einen Verein oder ein Spiel.

- *Maximale Anzahl von Serien* Sie können einstellen, wieviele Serien pro Liste beim Menüpunkt *Statistik - Serien* maximal angezeigt werden sollen.
 - *Torwert für Scorerliste* Diese Einstellung gibt an, wie Tore in der Scorerliste gegenüber Vorlagen gewichtet werden. Für Vorlagen wird dort immer 1 Scorerpunkt vergeben, die Zahl der Scorerpunkte für Tore können Sie hier festlegen.
 - *Dokumentstand in Kopfzeile anzeigen* Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Stand des Dokuments als das neueste eingegebene Datum zu einem Spiel mit Ergebnis angezeigt. Wenn das Datum zu Spielen nicht eingegeben wird, verwendet das Programm stattdessen das aktuelle Datum.
 - *Bild in Dokumenttitel anzeigen* Mit dieser Einstellung steuern Sie, ob im Kopf- und Überschriftsbereich von Statistikdokumenten ein zu dieser Statistik passendes Bild angezeigt werden soll. Bei diesem Bild handelt es sich für persönliche Statistiken um das Foto der Person, bei Vereinsstatistiken um das Vereinseblem und bei allen übrigen Statistiken um das Turniersymbol. Das Turniersymbol wird auch verwendet, wenn das eigentlich vorgesehene Foto oder Vereinseblem nicht vorhanden ist.
 - *Farbhervorhebungen von Vereinen in allen Vereinslisten verwenden* Wenn Sie diese Option aktivieren, werden Vereine, für die im Namen-Manager (Kapitel 4) eine farbliche Hervorhebung eingestellt wurde, in allen Vereinslisten wie zum Beispiel Zuschauer- oder Fairnesstabelle mit dieser Hintergrundfarbe hervorgehoben.
 - *Farbhervorhebungen von Vereinen auch auf Spielerlisten anwenden* Wenn Sie diese Option aktivieren, werden in Spielerlisten wie zum Beispiel der Torschützenliste Spieler durch die Hintergrundfarbe ihres Vereins hervorgehoben.
 - *Alternierende Hintergrundfarben in Listen ohne andere Hervorhebungen* Diese Option greift, wenn für eine Liste oder Tabelle keine farblichen Hervorhebungen eingestellt oder aktiviert sind. Das ist stets der Fall, wenn für keinen Verein eine Farbhervorhebung eingestellt wurde und auch dann, wenn sich entweder keine der beiden zuvor genannten Optionen auf die konkrete Liste bezieht (zum Beispiel bei Schiedsrichterlisten) oder die dazu passende Option deaktiviert ist. Für Tabellen von Punktrunden dürfen im Turnier-Manager zusätzlich keine Tabellenmarkierungen für Positionen eingestellt sein (siehe 5.5.3). Listenzeilen werden dann abwechselnd mit einer der ersten beiden Tabellenfarben (siehe 14.1.1) als Hintergrund angezeigt.
- Für Ergebnislisten werden alternierende Hintergrundfarben etwas anders gehandhabt: Sie werden dort nur dann angezeigt, wenn Farbhervorhebungen für Ergebnislisten auf der Registerkarte *Ergebnisse* (12.1) *aktiviert* sind *und* es keinen hervorzuhebenden Verein gibt.
- *Vereinsebleme anzeigen* Legen Sie fest, ob in Ergebnislisten, Tabellen und anderen listenartigen Darstellungen die Vereinsebleme als kleines Bild neben dem jeweiligen Verein angezeigt werden sollen. Diese Einstellung wirkt sich nur aus, wenn auch Bilddateien mit den Vereinseblemen vorhanden und den Vereinen zugeordnet sind.

13 Export

Unter dem Menüpunkt *Exportieren* im Menü *Datei* finden Sie eine Reihe von Exportmöglichkeiten für das angezeigte (*aktuelle*) Statistik-Dokument sowie für Sammlungen vieler solcher Statistik-Dokumente. Die Exportfunktionen für einzelne Dokumente stehen nur dann zur Verfügung, wenn sich der Statistik-Browser im Vordergrund befindet, wohingegen Dokumentsammlungen jederzeit erzeugt werden können.

Es stehen verschiedene Dateiformate für den Dokument-Export zur Verfügung: HTML (13.5), die beiden Textformate ASCII (13.2) und CSV (*comma separated values*, 13.3) sowie PNG, JPG und BMP (13.4) als grafische Formate. Darüber hinaus gibt es im *Datei* Menü einen weiteren Menüpunkt *Drucken* für den Druck des aktuellen Dokuments (13.1).

13.1 Drucken

Nach Auswahl des Menübefehls erscheint das übliche Dialogfenster zur Auswahl von Drucker, Papierformat, Seitenbereich und so weiter.

Sie können die Seitenränder beim Drucken über den Menüpunkt *Datei - Seiteneinstellungen* anpassen. Dort können Sie auch bestimmen, ob bei mehrseitigen Dokumenten Seitennummern gedruckt werden sollen oder nicht.

13.2 ASCII-Dateien

Alle Statistiken können in einer rein textuellen Darstellung als ASCII-Datei gespeichert werden. Solche Dateien eignen sich für die Weiterverarbeitung statistischer Auswertungen, für die eine textbasierte Form der Daten benötigt wird - zum Beispiel der Import mit einer Textverarbeitung.

Tabellen werden mit Hilfe von Leerzeichen formatiert. Beachten Sie, dass eine bündige Ausrichtung bei der Anzeige nur erzielt werden kann, wenn eine Schriftart verwendet wird, bei der alle Zeichen die gleiche Breite besitzen. Für die Weiterverarbeitung mit einem Tabellenkalkulationsprogramm ist das CSV-Exportformat (siehe 13.3) besser geeignet als ASCII-Text.

In Dokumenten enthaltene Grafiken/Diagramme können auf zweierlei Art behandelt werden. Sie können als Wertetabellen in die Textdatei eingebettet oder - ähnlich wie beim HTML-Export (siehe 13.5) - als externe Bilddateien gespeichert werden. Die entsprechende Einstellung nehmen Sie unter *Einstellungen - Layout* (siehe 14.3.5) vor. Bilddateien werden in demselben Verzeichnis wie die Textdatei gespeichert. Der Dateiname setzt sich aus dem Namen der Textdatei (ohne Endung), einer Nummer zur Unterscheidung mehrerer im Dokument enthaltener Bilder und der Dateierweiterung für das verwendete Bildformat zusammen. Innerhalb der Textdatei wird an der Position der Grafik ein Hinweis mit dem Namen dieser Bilddatei angezeigt.

13.3 CSV-Dateien

Das CSV-Format (*comma separated values*) ist ein plattform- und programmunabhängiges Datenaustauschformat und wird vor allem von Tabellenkalkulationsprogrammen wie zum Beispiel Excel verwendet.

Der Export statistischer Dokumente in das CSV-Format weist einige Parallelen zum Export als ASCII-Textdatei (siehe 13.2) auf. Beides sind reine Textformate. Dementsprechend werden auch in CSV-Dateien Grafiken entweder als Wertetabelle oder als Verweise auf externe Bilddateien umgesetzt. In diesem Zusammenhang gelten die gleichen Bemerkungen wie für ASCII-Dateien im vorigen Abschnitt.

Im Unterschied zu ASCII-Textdateien enthalten CSV-Dateien hingegen keinerlei Formatierungen, um den Inhalt für den menschlichen Betrachter überschaubarer zu machen. Das liegt daran, dass dieses Dateiformat wirklich nur als reines Zwischenformat für die Weiterverarbeitung mit anderen

Programmen wie zum Beispiel einer Tabellenkalkulation gedacht ist. Importieren Sie die CSV-Dateien daher mit Excel oder einem ähnlichen Programm.

Einige Attribute, die das Ergebnis des CSV-Exports beeinflussen, können Sie unter *Einstellungen - Layout* (siehe 14.3.6) festlegen.

Profi-Tipp. Als Trennzeichen kommt standardmäßig ein Semikolon zum Einsatz. Um diese Einstellung zu ändern und beispielsweise Kommas oder Tabulatoren zu verwenden, öffnen Sie die Datei `prleague.ini` im Installationsverzeichnis mit einem Text-Editor und ändern Sie den Wert von `CSVSEPARATOR` im Abschnitt `VALUES` von 59 auf den dezimalen ASCII-Code des gewünschten Trennzeichens. Diese Änderung wirkt sich beim nächsten Start des Programms aus.

Hinweise. Wenn das Trennzeichen innerhalb der Daten vorkommt, ersetzt das Programm diese Vorkommen entweder durch ein Komma oder ein Semikolon (wenn das Komma bereits als Trennzeichen verwendet wird). Während Tabellen, Diagramme (als Wertetabellen) und auch die Ergebnismatrix sehr gut in kommaseparierte Wertelisten umgewandelt werden können, enthalten Textfelder (also zum Beispiel Spielberichte) „nur“ weitgehend unstrukturierten Text, der auch als solcher in die CSV-Datei übernommen wird.

13.4 Grafikdateien

Um ein angezeigtes Statistik-Dokument genau so in eine Datei zu speichern wie es im Statistik-Browser betrachtet werden kann, können Sie eine Grafikdatei daraus erstellen. Es stehen die drei Formate PNG (Portable Network Graphics), JPG (JPEG) und BMP (Windows Bitmap) über die Auswahlliste *Dateityp* als Exportformat zur Verfügung.

Überlange Statistik-Dokumente wie insbesondere Spielerlisten (z.B. Torschützen) zerlegt das Programm in *mehrere* kleinere Grafikdateien. Zuvor erscheint eine entsprechende Hinweismeldung, die es Ihnen ermöglicht, der Erzeugung mehrerer Dateien zuzustimmen, diese abzulehnen (dann wird nur eine Grafikdatei mit dem obersten Teil des Dokuments erzeugt) oder den Vorgang ganz abubrechen. Die maximale Höhe einer Grafikdatei kann über die Konfigurationsdatei `prleague.ini` im Installationsverzeichnis verändert werden. Um den Wert zu ändern, öffnen Sie diese Datei mit einem Text-Editor und tragen Sie den gewünschten Wert bei `MAXBITMAPHEIGHT` im Abschnitt `EXPORT` ein (Standardwert ist 2000). Diese Änderung wirkt sich erst beim nächsten Start des Programms aus.

13.5 HTML-Export

Der HTML-Export ist eine besonders mächtige Funktion von *Professional League*. Dabei können nicht nur einzelne Dokumente in dieses Standardformat für Webseiten überführt werden. Das Programm ist auch in der Lage, ganze HTML-Dokumentsammlungen in einem einzigen Arbeitsschritt zu erstellen, die vollständig untereinander verlinkt sind und zusätzlich mit einem Navigationsmenü ausgestattet werden können.

Um das im Statistik-Browser (Kapitel 10) angezeigte Dokument als HTML-Datei zu speichern, wählen Sie einfach im Menü *Exportieren* den Menüpunkt *HTML-Datei*. Es erscheint daraufhin ein Datei-Auswahldialog, mit dem Sie den Namen und das Zielverzeichnis für diese HTML-Datei bestimmen können.

Bei der Erzeugung einer HTML-Datei werden alle aktuellen Layout-Einstellungen (siehe Kapitel 14) berücksichtigt. Eine benutzerdefinierte Stylesheet-Datei wird also eingebunden. In die HTML-Seite eingebettete Bilddateien werden in einem separaten Verzeichnis für Bilddateien gespeichert, wenn bei den Layout-Einstellungen ein solches angegeben wurde. Zur Größenbestimmung von Grafikdateien lesen Sie auch 14.3.5.

13.6 Dokumentsammlungen

Genau wie Sie jedes Statistik-Dokument einzeln in eines der zuvor beschriebenen Formate exportieren können, steht für jedes dieser Formate auch die Funktion *Dokumentsammlung* zur Verfügung. Damit kann ein ganzer Satz von Statistik-Dokumenten in einem Arbeitsschritt in dem jeweiligen Format erstellt werden. Das ist gerade dann besonders praktisch, wenn eine bestimmte Auswahl von Dokumenten nach Aktualisierungen der Ausgangsdaten immer wieder in das Zielformat überführt werden soll. Die Zusammenstellung und die Eigenschaften einer Dokumentsammlung können für jeden Formattyp separat konfiguriert werden und werden mit der Turnierdatei abgespeichert. Die verschiedenen Arten von Dokumentsammlungen stehen als Menüpunkte unter *Datei - Exportieren* zur Verfügung.

13.6.1 Dokumentsammlung konfigurieren

Die Einstellungsmöglichkeiten für solche Dokumentsammlungen teilen sich in zwei Bereiche auf. Alle Layout-Einstellungen (die vor allem das Zielformat HTML betreffen) nehmen Sie in dem Dialogfenster vor, das über den Menüpunkt *Einstellungen - Layout* zu erreichen ist und in Kapitel 14 beschrieben wird. Die Auswahl, *welche* Dokumente in der Sammlung enthalten sein sollen und in welchem lokalen Verzeichnis diese gespeichert werden sollen, kann hingegen unmittelbar vor der Generierung der HTML-Dateien vorgenommen bzw. angepasst werden. Hierfür wird nach der Auswahl des jeweiligen Menüpunkts unter *Datei - Exportieren* ein Dialogfenster angezeigt.

In diesem Dialogfenster werden die verfügbaren Dokumente thematisch gruppiert aufgeführt. Diese Gruppierung richtet sich nach dem Aufbau des im Fall des Zielformats HTML ebenfalls automatisch generierbaren Navigationsmenüs (siehe unten) und weicht etwas von der Menüstruktur in *Professional League* ab.

Die Statistik-Dokumente sind in insgesamt sechs Kategorien gruppiert: Ergebnisse, Tabellen, Vereinsstatistiken, Spielerlisten (wie insbesondere die Torschützenliste), Spieltagstatistiken und Allgemeine Statistiken. Diese Kategorien können komplett deaktiviert werden und tragen dann weder Elemente zur Dokumentsammlung noch einen Eintrag im HTML-Navigationsmenü bei. Für aktivierte Kategorien können die verfügbaren Unterpunkte bestimmt werden. Beim Zielformat HTML sind alle diese Unterpunkte direkt aus dem generierten HTML-Navigationsmenü erreichbar. Eine Kategorie erscheint erst dann im Navigationsmenü, wenn mindestens einer ihrer Unterpunkte selektiert ist.

Beachten Sie, dass bei Vereins- und Spieltagstatistiken die jeweiligen Dokumente für alle Vereine bzw. Spieltage in der Auswahl erzeugt werden. Die Auswahl bestimmter Vereine oder Spieltage kann über die jeweiligen Listen vorgenommen werden. Schließlich gibt es noch vier sogenannte *Detailklassen*. Dorthinein fallen jeweils größere Gruppen von Dokumenten, die im Fall von HTML nicht direkt aus dem Navigationsmenü, sondern nur über in andere Dokumente eingebettete Links erreichbar sind. Dies sind Spielberichte sowie die Detailstatistiken für Spieler, Schiedsrichter und Trainer. Spieler-Detailstatistiken werden nur für solche Spieler erzeugt, deren Verein in der Vereinsauswahl enthalten ist.

Neben der Zusammenstellung können Sie hier noch einige weitere Werte einstellen, die teilweise spezifisch für den Zielformattyp sind. So kann beim Export einer Grafik-Dokumentsammlung das zu verwendende Bildformat bestimmt werden. Zur Verfügung stehen dabei PNG, JPG und BMP. Für HTML-Dokumentsammlungen können einige Einstellungen zum zu generierenden Navigationsmenü vorgenommen werden (siehe dazu 13.7.2).

Für alle Zielformate kann ein Namensschema angegeben werden. Der Aufbau der Dateinamen in der generierten Dokumentsammlung wird durch dieses Namensschema bestimmt. Jedes Namensschema garantiert die Eindeutigkeit von Dateinamen - es kann also niemals passieren, dass zwei Dokumente einer Sammlung sich auf Grund desselben Dateinamens gegenseitig überschreiben. Es stehen drei Namensschemata zur Auswahl.

1. *Kompakt, variable Nummerierung* Dateinamen beginnen mit einem Kürzel, durch das die

Art der Statistik beschrieben wird. Falls sich eine Statistik auf ein *Objekt* bezieht, d.h. einen Verein, einen Spieler o.ä., wird ein Index angehängt, der anhand der aktuellen Position des Objekts in der Liste aller Objekte des jeweiligen Typs zu Stande kommt. Dieser Index und damit der Name der Datei kann sich im Laufe der Zeit ändern, zum Beispiel wenn ein Spieler gelöscht wird und die nachfolgenden Listenelemente aufrücken. Weil diese Form der Nummerierung einerseits dazu führen kann, dass beim Update mehr Dateien als nötig neu generiert werden, und andererseits im Fall des HTML-Exports die *Adresse* eines bestimmten Dokuments veränderlich ist, sollte dieses Namensschema möglichst nicht mehr verwendet werden. Es existiert lediglich aus Gründen der Abwärtskompatibilität.

2. *Kompakt, feste Nummerierung* Dateinamen werden nach dem gleichen Prinzip aufgebaut - mit dem feinen Unterschied, dass für jedes in Frage kommende Objekt ein im Rahmen der Turnierdatei fester und unveränderlicher Index verwendet wird, der in dieser Turnierdatei gespeichert wird. Beim Löschen eines Objekts behalten alle anderen Objekte ihren Index. Die genannten Nachteile des ersten Namensschemas können damit nicht mehr auftreten. Dieses Namensschema sollten Sie verwenden, wenn Sie nicht auf *sprechende* Dateinamen angewiesen sind. Dies sollte auf Grund der generierten Navigationskomponente zumeist beim HTML-Export der Fall sein.
3. *Beschreibende Namen* Dateinamen beginnen wie beim 2. Benennungsschema. Zusätzlich wird ihnen jedoch eine Beschreibung angehängt - dies kann der Titel eines Spieltags sein oder bei Spielberichten die Angabe der Spielpaarung. Die Dateinamen tendieren dadurch dazu, recht länglich zu sein. Bei untereinander verlinkten HTML-Seiten kann das durchaus zu einer signifikant wachsenden Datenmenge führen. Wenn die Elemente einer Dokumentsammlung hingegen in anderen Programmen verwendet werden sollen, erleichtern die ausführlichen Dateinamen das Auffinden bestimmter Dokumente. Dieses Namensschema ist daher in erster Linie wohl in einem Szenario mit den Zielformaten TXT/CSV bzw. Grafik interessant.

13.6.2 Datenvolumen und Update

Gerade die Detailklassen, aber auch Vereins- und Spieltagstatistiken steuern im Allgemeinen sehr viele Dokumente zur Sammlung bei. Die maximale Dokumentsammlung ist dementsprechend sehr umfangreich und kann einige Megabyte umfassen. Für das Zielformat HTML heißt das, dass wenn der zur Verfügung stehende Speicherplatz im Web knapp bemessen ist, Sie den Umfang der Dokumentsammlung entsprechend einschränken sollten - zum Beispiel, indem detaillierte Vereinsstatistiken nur für den eigenen Verein ausgewählt werden. Bedenken Sie dabei auch, dass das Datenvolumen im Laufe einer Saison zunimmt.

Der grundlegende Speicherplatzbedarf ist also durch den Umfang der Dokumentsammlung vorgegeben und gewissermaßen unabänderlich. Dank eines intelligenten Update-Mechanismus für textbasierte Zielformate erzeugt das Programm jedoch nur diese Dateien neu, deren Inhalt sich seit der letzten Generierung tatsächlich verändert hat. Speziell im Fall von HTML-Dokumentsammlungen und deren Übertragung von der lokalen Festplatte zum Server-Verzeichnis minimiert das Programm dadurch bei der wiederholten Erzeugung einer Dokumentsammlung das Datenvolumen radikal, welches nach einem Update transferiert werden muss.¹ Sie (oder Ihr FTP-Programm) können die zu übertragenden Dateien einfach anhand des Dateidatums identifizieren. Im Fall von HTML benötigt die Generierung der Seiten bei Updates dadurch bis zu 80% weniger Zeit. Beachten Sie, dass bei reinen Grafik-Dokumentsammlungen (eines der Formate PNG, JPG oder BMP) immer alle Dateien neu erzeugt werden.

Das Programm zeigt bei der Generierung der Dokumentsammlung einen Fortschrittsbalken zusammen mit der Gesamtzahl der überprüften und tatsächlich geänderten Seiten (Dateien) an. Eine

¹Zur Unterstützung dieser intelligenten Update-Funktion für von HTML-, CSV- oder TXT-Dateien referenzierten Bilddateien legt das Programm eine Hilfsdatei `etc/images.ini` relativ zu dem Verzeichnis mit den Textdateien an. Diese Datei müssen Sie im Fall von HTML nicht mit in das Server-Verzeichnis transferieren. Löschen Sie die Datei lokal aber nicht - sonst werden beim nächsten Update alle Bilddateien neu erzeugt.

Seite wird dabei als geändert angesehen, wenn sich entweder der Textanteil (z.B. HTML-Kode) oder eine der daraus referenzierten Bilddateien geändert hat.

13.7 HTML-Dokumentsammlungen

Stellen Sie sich eine Kollektion von HTML-Dokumenten zusammen, die das Programm vollautomatisch erzeugt, untereinander verlinkt und wahlweise mit einer entweder rein HTML- oder aber Javascript-basierten Navigation versieht. So können Sie Ihre Website mit geringstem Aufwand um Statistikseiten ergänzen, die direkt aus den mit *Professional League TE* verwalteten Daten entstehen. Durch zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten und die volle Unterstützung von Cascading Stylesheets (CSS) können Sie das Layout der erzeugten Seiten dabei (nahezu) beliebig den speziellen Bedürfnissen anpassen. Den verschiedenen Möglichkeiten für das Zielformat HTML bei Dokumentsammlungen ist dieser eigene Abschnitt gewidmet.

13.7.1 Anpassungsmöglichkeiten für das Layout

Der erzeugte HTML-Kode ist konform zum Standard HTML 4.0. Die Layoutgestaltung wird zum größtmöglichen Teil auf der Basis von Cascading Stylesheets („Formatvorlagen“, CSS 1.0) vorgenommen. Die entsprechenden Layout-Definitionen werden dazu in einer zentralen Stylesheet-Datei (Endung `.css`) gehalten, die von allen generierten HTML-Seiten eingebunden wird.

Dies macht Layoutänderungen, die sich auf alle Seiten auswirken, sehr einfach. Sie müssen dazu insbesondere nicht die generierten Seiten selber anpassen. Standardmäßig wird die Stylesheet-Datei `styles.css` bei der Generierung der Dokumentsammlung vom Programm erzeugt und eingebunden. Sie können aber genauso gut auch Ihre eigene Stylesheet-Datei einbinden. Eine solche Datei kann unter *Einstellungen - Layout* (siehe Kapitel 14) angegeben werden. Bei der Gestaltung einer eigenen Stylesheet-Datei empfiehlt es sich, die programmgenerierte Datei als Vorlage zu verwenden, um zum Beispiel die vorkommenden Elementklassen (Werte von `class`-Attributen) direkt vor Augen zu haben. Wenn Sie Änderungen an der programmgenerierten Stylesheet-Datei selbst vornehmen, vergessen Sie nicht, bei den Layout-Einstellungen die Verwendung einer eigenen Stylesheet-Datei einzustellen. Ansonsten würden Ihre Änderungen bei der nächsten Seitengenerierung überschrieben!

Ein hervorragendes Nachschlagwerk für HTML und CSS bietet das Online-Tutorial SelfHTML von Stefan Münz (<http://selfaktuell.teamone.de>).

13.7.2 HTML-Navigationsmenü

Die programmgenerierte Dokumentsammlung ist zwar untereinander verlinkt, besitzt aber zunächst noch keine zentrale Navigationskomponente. Eine solche kann ebenfalls automatisch generiert werden, wobei zwei verschiedene Varianten zur Auswahl stehen, die sich im Gebrauch der Skriptsprache Javascript unterscheiden. In beiden Fällen wird mit Framesets gearbeitet, wobei die Navigationskomponente auf zwei kleinere Frames links (bei der Variante ohne Javascript) bzw. oberhalb (mit Javascript) des Hauptframes abgebildet wird, in dem die generierten HTML-Dateien angezeigt werden. Dieser Frameset ist jeweils in der Datei `index.html` definiert, die also sozusagen den Eintrittspunkt bildet.

Auch wenn die Navigation intern mit Frames arbeitet, ist das Einbinden in eine umgebende Seite sehr einfach. In den allermeisten Fällen reicht ein Link auf die Datei `index.html` im entsprechenden Verzeichnis. Auch wenn diese Datei selber ein Frameset enthält, kann sie ohne Weiteres ihrerseits innerhalb eines Frames angezeigt werden.

Bei der Javascript-basierten Navigationskomponente werden aufklappbare Listen als HTML-Formularelemente eingesetzt. Dadurch nehmen die Navigationsframes nur sehr wenig Platz ein und sind zudem, wie schon erwähnt, am oberen Fensterrand angeordnet. Dies ist vor allem dann

sehr praktisch, wenn die erzeugten Seiten in eine umgebende Website mit eigenem - in der Praxis meist am linken Rand positionierten - Navigationsmenü eingebettet werden sollen.

Im Fall der Variante ohne Javascript ist der Platzbedarf für die Navigationsframes am Bildschirm deutlich höher und für die Navigationskomponente werden in der Regel auch mehr HTML-Dateien benötigt als im ersten Fall. Der einzige nennenswerte Vorteil dieser Variante ist daher eigentlich darin zu sehen, dass sie auch dann funktioniert, wenn der Betrachter in seinem Browser die Javascript-Unterstützung deaktiviert hat. Zur Kompatibilität mit den verschiedenen Browsern siehe 13.7.3.

Da die Navigation insoweit von den Statistikseiten unabhängig ist, dass die Statistikseiten selbst keinerlei Navigationselemente enthalten, können Sie auch beide Navigationsarten nebeneinander verwenden, ohne dass hierfür die Statistikseiten selbst dupliziert werden müssten. Die Auswahl der Navigationsart kann dann dem Seitenbesucher mittels eines übergeordneten Framesets oder einer Eingangsseite überlassen werden. Führen Sie hierzu die Seitengenerierung mit jedem Navigationstyp einmal lokal aus. Die HTML-Dateien, aus denen sich die Navigation zusammensetzt, erhalten dabei unterschiedliche Namen - mit der Datei `index.html` als einziger Ausnahme. Diese müssen Sie nach der ersten Seitengenerierung umbenennen, um den Einsteigspunkt für die erste Navigationsvariante zu erhalten.

Bei beiden Navigationsvarianten können Sie eine Startseite angeben, die von der Index-Datei `index.html` im Hauptframe angezeigt werden soll. Geben Sie hier *nicht* die Datei `index.html` selbst an! Dadurch würde ein Selbstbezug entstehen. Die Startseite kann eine der generierten Dateien sein, aber auch eine beliebige andere URL. So können Sie beispielsweise eine selbstgestaltete Seite zur Startseite machen. Aktivieren Sie die Option *Startseite in Navigation anzeigen*, um für diese Seite zusätzlich einen Eintrag im Navigationsmenü zu erzeugen. Das Programm übernimmt die von Ihnen angegebene Startseite ohne weitere Kontrollen bezüglich deren Existenz, die in der lokalen Umgebung auch nicht viel bewirken könnten. Falls keine Startseite angegeben ist, verwendet das Programm stattdessen eine der generierten Seiten. Dies ist eine Seite mit den aktuellen Ergebnissen und/oder der aktuellen Tabelle, falls eine solche denn in der generierten Dokumentensammlung enthalten ist; wenn nicht, wird eine beliebige Seite daraus ausgewählt.

Sie können die Erzeugung einer Navigation auch ganz abstellen. Das kann zum Beispiel dann sinnvoll sein, wenn die generierten Seiten vollständig in ein übergeordnetes Navigationsmenü integriert werden sollen, Sie die Navigation einfach selbst erstellen oder eine zunächst programmgenerierte Navigation nach eigenen Vorstellungen modifizieren möchten. Der Verzicht auf eine automatisch generierte Navigation bietet sich auch dann an, wenn Sie die Verwendung von Frames zu Navigationszwecken ganz unterbinden wollen. In diesem Fall kann eine - dann ebenfalls selbst zu generierende Navigation - direkt in die einzelnen HTML-Dateien eingebunden werden. Dazu muss unter *Einstellungen - Layout* lediglich eine Datei mit dem einzubindenden HTML-Kode angegeben werden (siehe 14.3).

Bedenken Sie aber, dass eine selbsterstellte Navigation einen entsprechend höheren Pflegeaufwand bedeutet und Ihnen das Programm bei der Verwendung einer generierten Navigation dahingehend viel Arbeit abnimmt, dass Dokumentsammlung und Navigation immer synchron miteinander sind. Sollten Sie trotz dieser Überlegungen eine eigene Navigationskomponente bevorzugen, hier noch einige diesbezügliche Hinweise und Tipps:

- Jedes mal, wenn Sie die Zusammenstellung der Dokumentsammlung verändern, sollten Sie überprüfen, welche Anpassungen an der Navigation dadurch notwendig werden. Wenn Dokumente wegfallen, sind gegebenenfalls tote Links zu entfernen. Kommen neue Dokumente hinzu, ist es möglicherweise wünschenswert, zusätzliche Navigationseinträge zu schaffen.
- Wenn Sie die selbst erstellte Navigation als HTML-Kode direkt in die generierten Seiten einbetten (siehe 14.3), wird in alle generierten Seiten derselbe Code eingebunden. Um Platz zu sparen, bietet es sich daher an, Komponenten des HTML-Kodes (z.B. Javascript-Anteile) oder - falls technisch möglich - sogar den kompletten HTML-Kode (*Server Side Includes*) auszulagern.

- Wenn Sie Javascript in eingebettetem HTML-Kode einsetzen, können Sie mit dem Ausdruck `document.body.id` eine eindeutige Identifikation der gerade angezeigten Seite ermitteln. Damit lässt sich grundsätzlich auch ohne Frames ein kontextabhängiges Navigationsmenü erstellen, in dem zum Beispiel wie bei den generierten Navigationskomponenten für Vereinsstatistiken eine Liste der Vereine angezeigt wird.

13.7.3 Browser-Kompatibilität

Die Kompatibilität zu den Standards HTML 4.0 und CSS 1.0 bei den generierten HTML-Seiten wurde bereits erwähnt. Bekanntlich tun sich manche Browser mit der Umsetzung dieser Standards aber sehr schwer. Daher wurde bei der Entwicklung der HTML-Exportkomponente zusätzlich Wert darauf gelegt, dass die generierten Seiten mit den gängigen Browser-Typen problemlos angezeigt werden können. Das ist für den IE (ab Version 4), Netscape (ab Version 6)/Mozilla/Firefox und Opera (ab Version 5) der Fall und betrifft sowohl die eigentlichen Statistikseiten selbst als auch die vom Programm zur Verfügung gestellten Navigationskomponenten.

14 Layout-Einstellungen

In diesem Dialogfenster, der über den Menüpunkt *Einstellungen - Layout* zu erreichen ist, können Sie eine Reihe zentraler Einstellungen festlegen, mit denen das Erscheinungsbild von Statistiken am Bildschirm und bei der HTML-Ausgabe beeinflusst werden kann. Die Einstellungen für den Bildschirm bestimmen dabei stets auch das Aussehen von Ausdrucken. Das Dialogfenster besteht aus drei Registerkarten mit einer Registerkarte *Schrift&Farben* für Einstellungen, die sich sowohl auf die Bildschirmausgabe als auch auf den HTML-Export beziehen, und jeweils einer Registerkarte mit Einstellungen ausschließlich für *Bildschirm* oder *HTML*.

Die Einstellungen auf allen drei Registerkarten werden als Bestandteil der Turnierdatei mitgespeichert. Zusätzlich besteht auch jeweils die Möglichkeit, die Einstellungen einer Registerkarte in einer separaten Datei zu speichern oder aus einer solchen zu importieren. Auf diese Weise können Sie leicht dieselben Einstellungen für verschiedene Turnierdateien verwenden oder auch schnell zwischen verschiedenen Layout-Schemata wechseln.

14.1 Schrift und Farben

14.1.1 Farben

Bei der Farbgebung im Zuge der Erstellung statistischer Dokumente für die Bildschirm-, Drucker- oder HTML-Ausgabe greift das Programm auf ein Farbschema zurück, dessen Werte Sie auf dieser Registerkarte einstellen können. Für die zahlreichen *Elemente* wie zum Beispiel Überschriften oder Tabellenzeilen, aus denen solche Dokumenten bestehen können, kann dabei jeweils die gewünschte Farbe eingestellt werden.

Ein Großteil dieser Elemente wird in einem Listenfeld aufgeführt. Wenn Sie die Elementbezeichnung in dieser Liste anklicken, wird die aktuelle Farbe für dieses Element unterhalb der Liste angezeigt. Um die diese Farbe zu ändern, klicken sie auf den Schalter *Ändern*, woraufhin sich ein weiteres Fenster zur Auswahl einer Farbe öffnet.

Bei Hintergrundfarben für Tabellen sowie Linien- und Füllfarben in Diagrammen gibt es jeweils mehrere alternative Farben. Mit diesen Farben werden beispielsweise Hervorhebungen bestimmter Vereine oder Positionen in Tabellen realisiert. Um Farben in einer dieser Farblisten zu verändern, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das entsprechende Farbfeld, woraufhin sich der Farbauswahldialog öffnet. Um eine neue Farbe an eine Liste anzuhängen, klicken Sie auf den passenden Schalter *Neu*, um eine neue Farbe auszuwählen. Die letzte Farbe einer Liste kann gelöscht werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das zugehörige Farbfeld klicken.

Bei der Darstellung von Tabellen oder Diagrammen kann es passieren, dass nicht genügend Farben in der jeweiligen Liste bereitstehen. In diesem Fall füllt das Programm die Liste mit so vielen zufällig gewählten Farben auf, wie benötigt werden. Sie können diese Farben anschließend wie oben beschrieben ändern.

14.1.2 Schriftart und -größe

Die zu verwendende Schriftart können Sie unter allen im System installierten True-Type-Schriftarten auswählen, die in einer aufklappbaren Liste präsentiert werden. Mit der Standard-Schriftgröße geben Sie die Schriftgröße an, die bei der Bildschirmdarstellung zum Beispiel für den Inhalt von Tabellenzeilen verwendet wird. Für Überschriften oder Beschriftungen von Diagrammen werden teilweise größere bzw. kleinere Werte verwendet. Alle diese Schriftgrößen werden jedoch stets relativ zur Standard-Schriftgröße berechnet. Eine Vorschau rechts neben der Schriftauswahl zeigt, wie sich die Einstellungen zur Schrift auswirken.

Bei der HTML-Ausgabe *kann* die hier angegebene Schriftart ebenfalls verwendet werden. Auf der Registerkarte *HTML* (siehe 14.3) können Sie bestimmen, ob dies tatsächlich der Fall sein soll. Die Angabe zur (Standard-)Schriftgröße wirkt sich hingegen nicht auf die HTML-Ausgabe aus und

die bei der HTML-Darstellung verwendete Schriftgröße hängt daher vom verwendeten Browser ab. Um die Einstellung zur Schrift nicht auf unterschiedliche Registerkarten aufzuteilen, befindet sich diese Einstellung dennoch auf dieser Registerkarte.

14.1.3 Vorschau

Wenn im Hintergrund des Einstellungsdialogs der Statistik-Browser geöffnet ist, können die Auswirkungen jeder Einstellungsänderung darin visuell nachvollzogen werden. Um den Statistik-Browser auf diese Weise als Vorschau-Fenster zu verwenden, wählen Sie eine Ansicht aus einem der Menüs *Ergebnisse*, *Tabellen* oder *Statistik* und gegebenenfalls den geeigneten Ausschnitt aus, bevor Sie den Einstellungsdialog aufrufen. Alle Einstellungsänderungen können jederzeit rückgängig gemacht werden, indem der Dialog mit dem Schalter *Abbrechen* beendet wird.

14.2 Bildschirm

Zum besseren Verständnis der Einstellungen auf dieser Registerkarte zunächst eine grobe Skizze des Aufbaus statistischer Dokumente: Ein Dokument besteht aus einem oder mehreren Dokumentteilen, die vertikal oder auch horizontal angeordnet sein können. Beispiele solche Dokumentteile sind Tabellen bzw. Listen, Textfelder (für Spielberichte) oder die verschiedenen Diagramme. Dokumentteile können jeweils eine Überschrift und gegebenenfalls noch eine „Unter-Überschrift“ besitzen. Analog dazu besitzt das ganze Dokument einen Titel und (optional) einen Untertitel sowie zusätzlich eine Kopfzeile, in welcher der Turniername und die Saison/Jahreszahl angezeigt wird.

Auf dieser Registerkarte können Sie mittels Angaben zu Rändern bzw. Außenabständen die Anordnung solcher Dokumentteile beeinflussen. Darüber hinaus kann das Erscheinungsbild einiger Dokumentteile - namentlich Tabellen und Textfelder - durch Angaben zu Rahmen und Innenabständen angepasst werden.

14.2.1 Ränder für Dokumentteile

Sie können die Zahl der Bildpunkte für die linken, rechten, oberen und unteren Ränder von Dokumentteilen einstellen. Diese Angaben wirken sich sowohl auf die Abstände von Dokumentteilen untereinander als auch auf den Abstand zum Dokumentrand aus.

14.2.2 Titel und Überschriften

Es gibt drei verschiedene Größen für Überschriften bzw. Dokumentitel. Mit dem *relativen Schriftgrößenzuwachs* bestimmen Sie, wie stark die Vergrößerung von Stufe zu Stufe ausfällt. Die kleinste Überschrift besitzt stets die Standard-Schriftgröße. Bei einem Zuwachs von 50% würde die Schriftgröße bei der mittleren Überschrift (Hauptüberschrift für Dokumentteile) 150% und die der großen Überschrift (Dokumenttitel) 200% der Standard-Schriftgröße betragen. Für große und mittlere Überschriften können Sie zusätzlich den Abstand nach unten einstellen. Bei einem Wert von 100% wird der normale einfache Zeilenabstand für die jeweilige Schriftgröße verwendet, ein Wert von 200% entspräche dem doppelten Zeilenabstand.

14.2.3 Listen und Tabellen

In die Kategorie Listen und Tabellen fallen alle Dokumentteile, die für Auflistungen mit mehreren Zeilen und Spalten eingesetzt werden. Dazu zählen also die Tabellen im eigentlichen Wortsinn, aber auch zum Beispiel Torschützenlisten oder diverse Auflistungen im Rahmen von Spieltags- oder Vereinsstatistiken. Das Erscheinungsbild aller dieser Tabellen wird zentral verwaltet und kann durch die hier beschriebenen Parameter beeinflusst werden.

Tabellenzeilen können (einfache) Außenränder haben und zusätzlich mit einem Schatteneffekt ausgestattet sein. Der Schatten wird nur angezeigt, wenn auch der Außenrand aktiviert ist. Beim Einsatz von Schatten sollte der Außenabstand für Tabellenzeilen entsprechend vergrößert werden (siehe nächsten Absatz).

Für Tabellenzeilen können Sie einen vertikalen Innen- und Außenabstand bestimmen. Der Innenabstand bestimmt die Zahl der Bildpunkte zwischen Beschriftung und dem (sichtbaren oder unsichtbaren) Außenrand der Zeile. Mit dem Außenabstand bestimmen Sie den Abstand zwischen zwei Tabellenzeilen von Außenrand zu Außenrand. Die Bandbreite für die Tabellen-Formatierung reicht damit von kompakten Tabellenblöcken ohne Rahmen und Außenabstand bis hin zu visuell getrennten Tabellenzeilen mit Schatteneffekten.

Schließlich können Sie auch den Abstand von Tabellenspalten und damit den Leerraum zwischen zwei Spalten beeinflussen. Je nach Tabelle und Spalte verwendet das Programm bereits unterschiedliche Basisabstände, mit denen bestimmte Spalten voneinander abgehoben werden bzw. die Zusammengehörigkeit gewisser Spalten stärker betont wird. Mit der *Einheit für Spaltenabstand* können Sie einen Skalierungs- bzw. Dehnungsfaktor für diese Basisabstände einstellen. Mit diesem Faktor wächst die horizontale Ausdehnung von Tabellen. Eine Verringerung dieses Faktors kann umgekehrt je nach Bildschirmauflösung daher eine Mittel sein, horizontale Bildlaufleisten überflüssig zu machen.

14.2.4 Textfelder

Textfelder werden für größere Textmengen und damit insbesondere für die Ausgabe von Spielberichten oder Anmerkungstexten verwendet. Ein Textfeld kann mehrere Absätze enthalten. Neben dem gewöhnlichen Zeilenabstand (in Prozent vom einfachen Zeilenabstand) für Text in solchen Textfeldern können sie einen zusätzlichen Zeilenabstand für Absätze einstellen. Ein solcher empfiehlt sich für eine bessere Übersicht in Textfeldern mit viel Inhalt.

Um transparente Textfelder zu erhalten, deaktivieren den umgebenden Rahmen und gleichen Sie auf der Registerkarte Farben (14.1.1) die Hintergrundfarben für Dokumente und Textfelder an.

14.2.5 Vorschau

Wie auf der Registerkarte *Schrift und Farben* können auch alle Einstellungsänderungen auf der Registerkarte *Bildschirm* visuell nachvollzogen werden, wenn im Hintergrund der Statistik-Browser geöffnet ist (siehe 14.1.3).

14.3 Export

Zur Erzeugung von HTML-, CSV- und Textdateien lesen Sie auch Kapitel 13. Bei der Erzeugung von solchen Dateien für ein Turnier gibt es einige Layouteinstellungen, die sowohl bei der Erzeugung einzelner Dateien als auch von Dokumentsammlungen zum Tragen kommen und auf der nachfolgend beschriebenen Registerkarte vorgenommen werden können.

14.3.1 Dateien mit einzubindendem HTML-Kode

Hier können Sie (lokale) Dateien angeben, die HTML-Kode enthalten, der an einer bestimmten Stelle jeder erzeugten HTML-Datei (Dokumentdateien, nicht Navigationsdateien!) eingebunden werden soll. Das Programm fügt bei der Generierung einer HTML-Datei den Inhalt der angegebenen Dateien an den entsprechenden Stelle ein. Die einzubindenden Dateien dürfen daher *keine* vollständigen HTML-Dateien sein, sondern lediglich die entsprechenden Code-Fragmente enthalten!

Falls keine einzubindende Datei angegeben ist (leeres Eingabefeld) oder die angegebene Datei nicht existiert, wird kein HTML-Kode eingefügt. Der eingefügte HTML-Kode wird als korrekt

angenommen und daher vom Programm nicht weiter überprüft. Das Einfügen fehlerhaften HTML-Kodes kann auch die generierten HTML-Dateien unbrauchbar machen. Testen Sie daher vor und nach dem Einbinden sorgfältig!

HTML-Kode kann an drei Stellen eines HTML-Dokuments eingebunden werden.

1. Im HTML-Header: Hier können Sie beispielsweise eigene Meta-Tags oder Javascript-Kode einbinden, der aus dem in den Body-Teil eingebundenen HTML-Kode aufgerufen wird. Auch die Angabe von Stylesheet-Formatierungen (Style-Tags) oder das Einbinden einer zusätzlichen CSS-Datei (Link-Tag) ist möglich, wenn Sie die programmgenerierte Stylesheet-Datei zwar verwenden, diese aber um eigene Stylesheet-Angaben ergänzen möchten.
2. Am Anfang des HTML-Body: An dieser Stelle (unmittelbar hinter dem öffnenden Body-Tag) können Sie zum Beispiel einen beliebigen Prolog, eine eigene Navigation ohne Frames, Banner oder besonders wichtige Links einbinden.
3. Am Ende des HTML-Body: Hier (unmittelbar vor dem schließenden Body-Tag) können zum Beispiel eine Fußzeile, Banner oder Links eingebunden werden. Standardmäßig wird hier eine Fußzeile mit dem Erstellungsdatum der Seite und ein wenig Eigenwerbung für *Professional League* eingebunden. Sie können diese Fußzeile aber jederzeit durch eine eigene ersetzen oder ersatzlos entfernen.

14.3.2 Verzeichnisse und Dateien

Bei der Erzeugung von HTML-Seiten werden Diagramme als Bilddateien in den generierten HTML-Kode eingebunden und diese Bilddateien dabei ebenfalls erzeugt (siehe 14.3.5). Sie können für die Bilddateien relativ zum eigentlichen Ausgabeverzeichnis für die HTML-Dateien ein eigenes Unterverzeichnis angeben. Die Bilddateien werden dann lokal in diesem Verzeichnis gespeichert und alle Verweise (img-Tags) beziehen sich auf dieses Unterverzeichnis. Damit die Seiten auch nach dem *Upload* auf den *Webserver* noch richtig funktionieren, ist es daher unbedingt notwendig, diese Verzeichnisstruktur dorthin zu übertragen.

Ferner können Sie hier die URLs für eine eigene Stylesheet-Datei und eine Hintergrundgrafik angeben. Bleiben diese Felder leer, wird stattdessen eine programmgenerierte Stylesheet-Datei eingebunden und ein einfarbiger Hintergrund entsprechend der Farbeinstellung für den Dokument-Hintergrund (14.1.1) verwendet. Die angegebenen URLs werden für alle generierten Dokument- und Navigationsdateien verwendet.

Alle Pfad- und URL-Angaben *müssen* auf Verzeichnisse oder Dateien verweisen, die in der Zielumgebung (*Webserver*) existieren. Hüten Sie sich also insbesondere vor absoluten lokalen Pfadangaben der Art C:\Daten\Irgendwas.css. Da die Zielumgebung zum Zeitpunkt der Generierung im Allgemeinen nicht verfügbar ist, kann das Programm die Existenz der angegebenen Verzeichnisse bzw. Dateien vor dem Einbinden nicht überprüfen! Wenn Sie also zum Beispiel für die CSS-Datei eine „tote“ URL angeben, wird das dazu führen, dass die generierten HTML-Dateien im Browser nicht wie erwartet formatiert werden.

Beispiel 1. Ein oft zu beobachtendes Schema ist es, alle Bilddateien in einem Unterverzeichnis `images/` abzulegen. Hierzu müsste einfach der Verzeichnisname `images\` als *Verzeichnis für Bilddateien* bestimmt werden (dabei ist es gleichgültig, ob Slashes / oder Backslashes \ eingegeben werden). Das Programm legt in diesem Fall automatisch ein Unterverzeichnis dieses Namens für das lokale HTML-Zielverzeichnis an, das Sie entweder bei der Auswahl des Dateinamens für eine einzelne HTML-Datei bzw. bei der Konfiguration einer Dokumentsammlung (13.6.1) ausgewählt haben, und speichert alle Bilddateien darin. Alle Bildverweise aus den generierten HTML-Dateien verweisen auf das Unterverzeichnis `images/`.

Beispiel 2. Mögliche URLs für die Hintergrundgrafik oder Stylesheet-Datei wären `http://www.meineSeite.de/meinHintergrund.jpg` oder `../myStyles/styles.css`. Im ersten Fall einer absoluten URL würde die Hintergrundgrafik nur bei bestehender Internetverbindung

angezeigt werden können. Die zweite, relative URL hat den Vorteil, dass sie sowohl in einer lokalen Umgebung als auch auf dem *Webserver* funktioniert, so denn der entsprechende Ausschnitt der lokalen Verzeichnisstruktur korrekt auf dem *Server* gespiegelt ist.

14.3.3 Einstellungen für die HTML-Dateien

Sie können den Zeichensatz angeben, der als Meta-Tag in die generierten HTML geschrieben wird. Diese Angabe ist für den die Seiten darstellenden Browser hilfreich. Im deutschsprachigen Raum ist die Voreinstellung ISO-8859-1 eine gute Wahl - Sie sollten diese normalerweise nicht ändern müssen. Wenn Sonderzeichen anderer Sprachen angezeigt werden sollen, kann aber möglicherweise eine andere Zeichensatzangabe erforderlich sein.

Die Dateinamenserweiterung für generierte HTML-Dateien ist ebenfalls konfigurierbar. Damit werden auch andere Dateiendungen als `.html` möglich. Ein Anwendungsfall hierfür wäre die Verwendung von SSI-Direktiven (*Server Side Includes*) in einzubettendem HTML-Kode. Einige Webserver verlangen, dass HTML-Dateien, die solche SSI-Direktiven enthalten, die endung `.shtml` besitzen. Beachten Sie, dass Sie bei der Dateinamenserweiterung den führenden Punkt mit angeben müssen. Das Programm verwendet die hier konfigurierte Dateiendung selbstverständlich auch für alle internen Links bei HTML-Dokumentsammlungen.

Profi-Tipp. Länderspezifische Sonderzeichen wie die Umlaute sollten in HTML maskiert werden (z.B. Ä = `Ä`). Im Installationsverzeichnis der Software gibt es eine Datei `htmlSymbols.ini`, in der die Maskierungen definiert sind, die das Programm bei der Generierung von HTML-Dateien vornehmen soll. Die Umlaute sind hierin bereits eingetragen - nach Bedarf können eigene Maskierungen hinzugefügt werden. Beachten Sie, dass Sie das Programm neu starten müssen, damit diese Änderungen wirksam werden.

14.3.4 Weitere Einstellungen

Sie können einstellen, dass dieselbe Schrift, die auch zur Bildschirmanzeige benutzt wird (siehe 14.1.2), auch vom Browser zur Anzeige der HTML-Dokumente verwendet werden soll. Ein entsprechender Eintrag wird in diesem Fall der programmgenerierten Stylesheet-Datei hinzugefügt. Beachten Sie, dass diese Einstellung keinen Einfluss hat, wenn Sie eine eigene Stylesheet-Datei verwenden. Sie müssen die favorisierte Schriftart dann in Ihrer eigenen Stylesheet-Datei angeben. Sie sollten nur gebräuchliche Schriftarten für die HTML-Ausgabe verwenden, die auf allen Systemen vorhanden sind (zum Beispiel Arial oder TimesNewRoman). Andernfalls wird der Browser des Seitenbetrachters die eingestellte Schriftart nicht anzeigen können.

Aktivieren Sie die Option *Einzelne erzeugte Seiten mit Links*, um zu erreichen, dass nicht im Rahmen einer Dokumentsammlung erzeugte HTML-Dateien dennoch mit (internen) Links auf andere Statistikseiten ausgestattet werden. Auf welche Seiten verlinkt wird, hängt dabei von der aktuellen Einstellung für den Umfang von Dokumentsammlungen ab. Eine Aktivierung dieser Option ist sinnvoll, wenn Sie selektiv einzelne Seiten einer Sammlung neu erzeugen wollen. Ein Anlass hierfür wäre gegeben, wenn sich nur wenige Daten geändert haben und sie deshalb nicht die komplette Sammlung neu erzeugen wollen (Beachten Sie aber, dass schon kleine Änderungen der Basisdaten Einfluss auf sehr viele Statistiken haben können).

Eine andere Einsatzmöglichkeit wäre im Zusammenhang mit der variablen Sortierung einiger Listen denkbar. Bei der Erzeugung einer Dokumentsammlung wird für solche Listen stets die Standard-Sortierung verwendet. Wenn Sie für die zugehörige HTML-Seite eine andere Sortierung wünschen, zeigen Sie die Liste zunächst im Statistik-Browser an, klicken auf das gewünschte Feld der Kopfzeile, um die richtige Sortierung einzustellen, und exportieren das Dokument dann als einzelne HTML-Datei. Sie sollten dabei den vom Programm vorgeschlagenen Dateinamen übernehmen (und dadurch die Datei mit der „alten“ Sortierung überschreiben), um die erzeugte Seite von anderen Seiten der Dokumentsammlung und insbesondere der Navigation aus zu erreichen. Die hier beschriebene Option sorgt dafür, dass auch umgekehrt die ausgehenden Links auf den Rest der Dokumentsammlung erhalten bleiben.

14.3.5 Bilddateien

Bei der Erzeugung von HTML-Seiten werden Diagramme als Bilddateien in den generierten HTML-Kode eingebunden. Diese Bilddateien werden dabei ebenfalls erzeugt. Hierbei können Sie zwischen zwei Formaten für die erzeugten Bilddateien wählen. Dies sind PNG und JPG. Beide Formate werden von den gebräuchlichen Browsern verstanden. JPG als das populärere Format eignet sich eigentlich vor allem für Fotos und weniger für die Diagramme. Dies äußert sich im Vergleich zu PNG in wesentlichen größeren Bilddateien schlechterer Qualität. Verwenden Sie daher nach Möglichkeit immer das PNG-Format.

Sie können für Bilddateien einen Skalierungsfaktor zwischen 50% und 200% angeben, der bestimmt, wie in Bilddateien exportierte Grafiken vergrößert bzw. verkleinert werden. Die Bezugsgrößen liefert dabei die Bildschirmdarstellung. Mit einer Ausnahme: Das Taktik-Schema passt sich in der Bildschirmdarstellung der Fensterbreite an (bei proportionaler Höhe). Beim Export wird für diese Grafiken als Bezugsgröße hingegen eine von der Fenstergröße unabhängige feste Basisbreite von 800 Pixeln verwendet. Sie können diesen Wert ändern, indem Sie die Datei `prleague.ini` im Installationsverzeichnis mit einem Text-Editor öffnen und darin im Abschnitt HTML den Eintrag `LINEUPCHARTWIDTH=` gefolgt von dem gewünschten Wert einfügen bzw. diesen Wert entsprechend ändern. Die Breite der exportierten Grafik ergibt sich dann aus dieser Basisbreite und dem Skalierungsfaktor.

Diese Einstellungen gelten nur für die aus Diagrammen erzeugten Bilddateien und nicht für eingebettete Fotos oder Embleme! Bei diesen wird das Format der Ursprungsdatei beibehalten. Entspricht die Bildgröße der Ursprungsdatei der benötigten *Zielgröße*, wird die Ursprungsdatei einfach in das angegebene Zielverzeichnis für Bilddateien kopiert, wenn sie in einem der webfähigen Formate JPG, PNG oder GIF vorliegt. Lediglich BMP-Dateien werden unter Beibehaltung der Bildgröße in das konfigurierte Zielformat (PNG oder JPG) für Bilddateien umgewandelt. Wenn sich die Zielgröße von der Bildgröße in der Ursprungsdatei unterscheidet, wird programmseitig eine Skalierung des Bildes vorgenommen und das Ergebnis in einer Datei des Ursprungsformats im Zielverzeichnis abgelegt. Durch einen eingebauten Glättungsfilter wird dadurch meist eine weitaus bessere Bildqualität als bei Verwendung der Ursprungsdatei und Skalierung durch den Browser erreicht. Wenn Sie unabhängig von der Zielgröße *immer* die unveränderte Ursprungsdatei einbinden möchten, ändern Sie in der Datei `prleague.ini` im Abschnitt HTML den Eintrag `SCALEHTMLIMAGES` auf den Wert 0.

Der Skalierungsfaktor für Diagramme (siehe oben) hat im Übrigen keinen Einfluss auf eingebettete Bilddateien. Die Zielgröße in der HTML-Datei wird durch zwei ebenfalls in der Datei `prleague.ini` im Installationsverzeichnis konfigurierte Werte bestimmt: `TABLEIMAGEHEIGHT` für Embleme in Listen und `TITLEIMAGEHEIGHT` für Bilder im Kopfbereich. Als Standard wird eine Höhe von 16 bzw. 96 Pixeln verwendet. Diese Werte können nach Bedarf angepasst werden.

14.3.6 Textbasierter Export (TXT, CSV)

Bilddateien können nicht nur im Zusammenhang mit dem HTML-Export erzeugt werden. Beim rein textuellen Export als ASCII- oder CSV-Datei (siehe 13.2 und 13.3) können Diagramme wahlweise intern als Wertetabelle *oder* als externe Bilddatei dargestellt werden. Für Bilddateien gelten in diesem Fall dieselben Einstellungen (Dateiformat, Skalierungsfaktor) wie für Bilddateien in HTML.

Speziell für den CSV-Export gibt es zwei weitere Optionen:

- *Werte immer in Anführungszeichen setzen* Wenn diese Option aktiviert ist, werden Spaltenwerte grundsätzlich in Anführungszeichen eingeschlossen. Diese Option kann dann zum Einsatz kommen, wenn es beim Import generierter CSV-Dateien mit anderen Programmen zu Problemen mit der Spaltenaufteilung kommen sollte.
- *Trennzeichen ausgeben* Wenn diese Option aktiviert ist, werden Trennzeichen wie der Doppelpunkt bei Ergebnissen/Tabellen oder der Bindestrich bei Spielpaarungen in einer eigenen Spalte ausgegeben. Andernfalls landen lediglich die Elemente links und rechts des Trennzeichens in einer eigenen Spalte, eine Spalte für die Trennzeichen wird jedoch unterdrückt.

15 Sprachdateien

Sprachdateien enthalten eine Liste aller für die Benutzeroberfläche benutzten Begriffe, Beschriftungen, Fehler- und Warnmeldungen etc.. Es gibt zwei mögliche Einsatzzwecke für solche Sprachdateien:

1. Das Anpassen der Benutzeroberfläche für eine andere Sprache. In diesem Fall muss eine Sprachdatei mit den Übersetzungen aller verwendeten Ausdrücke vorliegen. Derzeit existiert eine englische Sprachdatei, die bereits zum Lieferumfang gehört.
2. Das Anpassen der Benutzeroberfläche an individuelle Bedürfnisse wie etwa bestimmte Sportarten. Zum Beispiel gibt es im Handball *Siebenmeter* statt *Elfmeter* oder im Volleyball *Sätze* statt *Tore*. In diesem Fall genügt es, für ein Duplikat einer vorhandenen Sprachdatei einige wenige „Übersetzungen“ vorzunehmen.

In beiden Fällen kann die verwendete Sprache jederzeit im laufenden Betrieb des Programms umgestellt werden. Die Benutzeroberfläche passt sich dabei sofort an, ohne dass hierzu ein Neustart des Programms erforderlich wäre.

Über den Menüpunkt *Einstellungen - Sprache* können Sie die verwendete Sprache einstellen. Markieren Sie die Option *Nur für aktuelles Turnier gültig*, wenn Sie die ausgewählte Sprache nur im Zusammenhang mit dem aktuellen Turnier verwenden möchten. In diesem Fall speichert das Programm eine entsprechende Information in der Turnierdatei. Wenn die Turnierdatei zu einem späteren Zeitpunkt erneut eingelesen wird, wird dann automatisch auch die richtige Sprachdatei geladen und die Benutzeroberfläche umgestellt. Dies ist überaus praktisch, wenn Sie verschiedene Sportarten mit dem Programm verwalten, weil Sie für jedes Turnier lediglich einmal die gewünschte Sprachdatei einstellen müssen. Weil in Turnierdateien in diesem Fall lediglich ein Verweis auf eine Sprachdatei gespeichert wird, können Sie auch zu einem späteren Zeitpunkt noch Änderungen an dieser Sprachdatei vornehmen, die dennoch für alle Turniere wirksam werden, die diese Sprache bereits verwenden.

Eigene Sprachdateien können Sie mit dem *Professional League Language File Editor* erstellen, einem einfachen und leicht zu bedienenden *Spracheditor* zur Bearbeitung von Sprachdateien. Dieser *Spracheditor* ist ein eigenständiges Programm, das im Lieferumfang enthalten ist.

Index

- Ähnlichkeitssuche, 70
- Abgebrochen (Spielstatus), 43
- Abhängige Punktrunden, 29
- Absatzabstand, 94
- Abschnittergebnisse, 58
- Abschnittsergebnisse, 45, 74
- Abstände, 93
- Absteiger markieren, 13
- Abstiegsrunde, 29
- Abstrakte Paarungen, 43
- Abweichende Einsatzdauer, 53
- Abweichende Spieldauer, 55
- Aktivierung eines Spieltags, 41
- Aktueller Spieltag, 41
- Alternierende Hintergrundfarben, 84
- Alternierender Hintergrund, 93
- Annullierung, 45
- Ansetzung, 33
- Ansetzungs-Manager, 32
- Ansetzungsgitter, 33
- Ansetzungsschlüssel, 36
- Ansetzungsschlüssel (eigener), 37
- Ansetzungsschlüssel erstellen, 38
- Ansichtsbereich, 61
- Anstoßzeit eingeben, 42
- Anstoßzeit kopieren, 42
- ASCII-Text, 85
- Assistenten, 55
- Assists, 47
- Asymmetrische Ergebniswertung, 44
- Außenabstand, 93
- Aufbau von Tabellen, 80
- Aufsteiger markieren, 13
- Aufstellungen eingeben, 49
- Aufstellungsgrößen, 30
- Auslosung, 27, 34
- Ausverkauft, 55
- Auswärtsschema (Punkte für Tabelle), 78
- Auswärtstore, 39
- Auswechslungen, 52, 76
- Automatische Ansetzung, 36

- Banner, 57
- Basis-Ansetzung, 36
- Basis-Schema taktische Aufstellung, 60
- Basisdaten (Spiele), 40
- Basketball, 48, 53, 59, 76
- Begriffe, 99
- Benotungen (Schiedsrichter), 55
- Benotungen (Spieler), 52, 76
- Benutzerdefinierte Felder (Spieler), 53
- Benutzerdefinierte Felder (Verein), 56
- Benutzerdefinierte Felder festlegen, 59
- Benutzerdefinierte Turnierbereiche, 62
- Benutzeroberfläche anpassen, 99
- Best of X (Playoff), 23, 38
- Bild, 13, 15, 57, 67
- Bilddatei-Format, 97
- Bilddateien, 95
- Bildschirmfarben, 92
- Bildverweise, 18
- Bitmap, 86
- Bonuspunkte (Tabelle), 78
- Browser-Kompatibilität, 91
- Bundesliga, 23

- Cascading Style Sheets, 89
- Conferences, 28
- CSV-Dateien, 85
- Cup-Wettbewerbe, 23

- Datei-Menü, 8
- Dateiendung (HTML), 96
- Dateinamen ändern, 8
- Datum eingeben, 32, 40, 42
- Datum kopieren, 42
- Datums-Option, 82
- Datumsbereich, 32, 40
- Datumsorientierte Tabellen, 82
- Detailklassen, 87
- DFB-Pokal, 23
- Diagramme (HTML), 95, 97
- Direkter Vergleich (Tabelle), 79
- Dokumentteile, 93
- Dreipunktetreffer, 48
- Drittel, 30, 45, 74
- Drucken, 85

- Eigene Stylesheet-Datei, 95
- Eigentor, 47
- Einbinden von HTML-Kode, 94
- Eingabe-Einstellungen, 57
- Eingabe-Menü, 12
- Einheit für Spaltenabstand, 94
- Einheitliche Namen, 69
- Einsatzdauer, 53
- Einstellungen (Eingabe), 57
- Einstellungen (Layout), 92
- Einstellungen übernehmen, 9
- Einwechslspieler, 49
- Einwechslungen, 50, 52
- Einwechslungen (Anzahl), 30
- Einzelne HTML-Seiten, 96
- Eishockey, 49, 52, 58, 76

- Elfmeter, 48, 54
- Elfmeterschießen, 30, 44, 54
- Emblem, 14
- Entscheidungsspiele (Playoff), 39
- Ergebnishäufigkeiten, 75
- Ergebnislisten, 73
- Ergebnismatrix, 75
- Ergebnisse eingeben, 40, 43, 48
- Ergebniswertung, 44
- Ergebniszusatz, 44, 48
- Erscheinungsbild von Tabellen, 80
- Europapokal-Arithmetik, 39
- Ewige Tabelle, 68
- Excel, 85
- Export historische Datenbasis, 65
- Exportieren (PLD-Dateien), 10

- Fairnesstabelle, 83
- Farbdruck, 92
- Farben, 30, 84, 92
- Farben (HTML), 92
- Farbhervorhebung, 13
- Farbhervorhebungen, 75, 84
- Fehlschüsse, 54
- Fieberkurven, 82
- Finalrunde, 31
- Formatvorlagen, 89
- Foto, 13, 15, 57, 67
- Frames (HTML), 89
- Freilose, 34, 74
- Fußball, 60, 76
- Fußzeile (HTML), 95

- Geburtsdatum, 14
- Gelb/Rote Karten, 52
- Gelbe Karten, 52
- Gelbe Karten (Anzahl), 77
- Gelbsperren, 77
- Gesperrte Spieler, 77
- Grüner Tisch, 44
- Grafik-Export, 86
- Grafiken skalieren, 97
- Grafiken vergrößern, 97
- Grafiken verkleinern, 97
- Gruppenauslosung, 27
- Gruppierung von Turnierelementen, 24, 25

- Halbzeit, 30, 45, 74
- Handball, 53, 76
- Heimrecht vertauschen, 33, 39, 43
- Hervorhebungen, 92, 93
- Hin- und Rückspiele, 23, 38
- Hintergrundfarben, 92
- Hintergrundgrafik (HTML), 95
- Historie, 7

- Historische Datenbasis, 65
- Historische Datenbasis importieren, 65
- Historische Statistiken, 7, 26, 65, 67
- HTML-Dokumentsammlung, 89
- HTML-Export, 86
- HTML-Farben, 92
- HTML-Handbuch, 5
- HTML-Kode einbinden, 94
- HTML-Layouteinstellungen, 94

- IE, 91
- Import historische Datenbasis, 65
- Importieren (aus anderen Dateien), 14
- Importieren (PLD-Dateien), 10
- Importieren von Vereinen, 14
- Initialisierung, 9
- Innenabstand (Tabellenzeilen), 94

- Javascript, 89, 95
- JPG, 86
- JPG-Format, 97

- K.O.-System, 23, 38
- Karten, 52
- Kategorien (HTML), 87
- Kompatibilität zu Browsern, 91
- Konflikterkennung (Spielminuten), 49
- Konkrete Paarungen, 43
- Kontrollbereich (Statistik-Browser), 61
- Kopfzeile, 93
- Korrektur von Namen, 69

- Laden, 8
- Layout, 92
- Layout (Ergebnislisten), 73
- Letzter Hinrundenspieltag, 29
- Liga, 23
- Ligadateien, 10
- Ligakürzel, 11
- Link, 61, 62
- Listen, 93
- Losentscheid, 45

- Mannschaften eingeben, 13
- Mannschaftsfoto, 13
- Mannschaftsteil, 60, 83
- Mehrstellige Ergebnisse, 43
- Meisterrunde, 29
- Menü Eingabe, 12
- Meta-Tags, 95
- Minuspunkte, 78

- Nachholspiele, 40, 43, 74
- Nachspielzeit, 49, 58
- Namen, 69
- Namen importieren, 14

- Namen-Manager, 13
- Namenskorrektur, 69
- Namenskorrektur durchführen, 71
- Namenskorrektur erfassen, 70
- Namensschema, 87
- Navigation, 61
- Navigation ohne Frames, 95
- Navigationskomponente, 89
- Navigationsmenü (HTML), 89
- NBA, 28
- Netscape, 91
- Neue Datei, 8
- Neues Turnier, 8
- Neutraler Platz, 55
- NFL, 28
- Notenskala, 52, 58

- Opera, 91

- Paarungen ansetzen, 33
- Paarungsindex (Playoffs), 33
- Parallele Spieltage, 63
- Passivierung, 14, 17, 18
- PDF-Handbuch, 5
- Permanente Namenskorrekturen, 69
- Persönliche Strafen, 52
- Pfadangaben, 95
- Platzhalter, 26
- Platzhalter ersetzen, 27
- Platzverweise, 52, 59, 83
- Platzziffer, 29, 79
- Playoff, 23
- Playoff-Stand, 42
- Playoffs, 34, 38, 46
- PLD-Dateien, 10
- PLD5 (Dateiendung), 8
- PNG-Export, 86
- PNG-Format, 86, 97
- Pokalwettbewerbe, 23
- Positionsbereich, 17, 60, 83
- Präfix (Spielnummern), 41
- Professional League 4.31, 7, 10
- Programmstart, 9
- Prolog, 95
- Punktabzug, 29
- Punkte (Tabelle), 78
- Punktrunde, 23
- Punktrunden, 28, 36
- Punktschema, 78
- Punktwertung, 78
- Punktwertung (Strafen), 83

- Qualifikationsregeln, 38, 43, 46

- Rückennummer, 14
- Rückennummern, 77

- Rückrunde ansetzen, 36
- Rückspiele ansetzen, 36
- Rückverweise, 34
- Rückverweise anlegen, 34
- Rückverweise auflösen, 38, 46
- Rückwärtskonvertierung ins PLD-Format, 11
- Rückzug eines Vereins, 45
- Rand, 93
- Ranking, 82
- Raster (Positionen), 17
- Regionale Teilgruppen, 28
- Rest-Kader, 49
- Rest-Kader (Größe), 30
- Rote Karten, 52
- Runde auslosen, 34
- Runden, 32
- Runden und Spieltage, 32

- Sünderliste, 83
- Saison, 57
- Satzergebnisse, 45, 58
- Satzergebnisse und Tabellen, 79
- Schach, 35
- Schatten (Tabellenzeilen), 93
- Schiedsrichter, 55, 58
- Schiedsrichter anzeigen, 75
- Schiedsrichter passivieren, 17
- Schiedsrichtergespann, 55
- Schiedsrichternamen eingeben, 17
- Schlüsseldateien (.FKF), 38
- Schrift, 92
- Schriftart, 92
- Schriftart (HTML), 96
- Schriftgröße, 92, 93
- Schweizer Nationalliga, 29
- Schweizer System, 35
- Sekundengenaue Spielminuten, 49, 58
- Serien, 82
- Serien (Anzahl), 84
- Sieger-Verweis, 34
- Skalieren von Grafiken, 97
- Sortierkriterien, 78
- Sortierung, 96
- Sortierung ändern, 62
- Sortierung von Spielen, 43, 74
- Sortierung von Tabellen, 78
- Spaltenabstand (Tabellen), 94
- Speichern, 8
- Speichern als HTML, 86
- Sperren, 77
- Spielabschnitte, 30, 74
- Spielbericht, 56, 74
- Spielberichte, 94
- Spielberichte (Layout), 76
- Spieldatum, 32, 40, 42

- Spieldauer, 55
- Spiele bearbeiten, 47
- Spiele nach Datum sortieren, 74
- Spieler eingeben, 14
- Spieler hervorheben, 84
- Spieler passivieren, 14
- Spielereinträge verknüpfen, 15
- Spielerfoto, 15
- Spielerliste sortieren, 15
- Spielerstatistik, 82
- Spielerwechsel, 15, 16, 52
- Spielfreie(r) Verein(e), 34, 74
- Spielminute, 49
- Spielnummern, 33, 37, 42
- Spielnummern automatisch vergeben, 41
- Spielort, 42
- Spielplan, 26
- Spielplan-Automatik, 36
- Spielposition (Standard), 17
- Spielpositionen, 50
- Spieltag aktivieren, 41
- Spieltag auslösen, 34
- Spieltag kopieren, 36
- Spieltag-Überschrift, 74
- Spieltage, 32
- Spieltagsdatum, 32, 40, 75
- Spielwertung, 44
- Spielzeit, 30
- Sportartspezifische Begriffe, 99
- Sprachdatei, 99
- Sprache, 99
- Spracheditor, 99
- Stadion, 13
- Stadion-Kapazität, 13
- Standard (CSS 1.0), 89
- Standard (HTML 4.0), 89
- Standard-Ansetzungsschlüssel, 36
- Standard-Schriftgröße, 92
- Standard-Spielposition, 17, 51
- Startaufstellung, 49
- Startaufstellung (Umfang), 30
- Startaufstellung importieren, 50
- Startseite (HTML), 90
- Startwerte, 29
- Statistik-Browser, 61
- Statuszeile, 61
- Strafen-Typen, 52, 59
- Strafminuten, 52, 56
- Stylesheet-Datei, 95
- Stylesheets, 89
- Symbolleiste, 62

- Tabelle, 80
- Tabelle in Ergebnislisten, 74
- Tabellen (Formatierung), 93
- Tabellen-Arithmetik, 77
- Tabellen-Aufbau, 80
- Tabellenfarben, 30, 84, 92
- Tabellenkalkulation, 85
- Tabellenmarkierungen, 30, 93
- Tabellenspalten, 80, 94
- Tabellenzeilen, 93
- Taktik-Schema, 17, 50, 60, 76
- Taktische Aufstellung, 50
- Tastaturkürzel, 62
- Textdateien, 85
- Textexport, 85, 97
- Textfelder, 94
- Tischtennis, 59
- Titel, 93
- Titelsymbol, 67
- Toranzahl eingeben, 53
- Torart, 48
- Torchancen, 56
- Tordifferenz, 75, 78
- Torquotient, 79
- Torschützen eingeben, 47
- Torschützenliste, 82
- Torzusatz, 48
- Trainer, 50
- Trainer passivieren, 18
- Trainernamen eingeben, 18
- Transparente Textfelder, 94
- Treffer-Typen, 48, 59
- Trikotnummer, 14
- Turnier neu anlegen, 8
- Turnier-Manager, 23
- Turnierbereich, 61, 62
- Turnierdatei, 8
- Turnierelement erzeugen, 23
- Turnierelemente, 23
- Turniername, 57
- Turnierstruktur, 23
- Turniersymbol, 57

- Umbenennen von Ausdrücken, 99
- Untertitel, 93
- URLs, 95

- Vereine alphabetisch sortieren, 14
- Vereine eingeben, 13
- Vereine hervorheben, 13, 84
- Vereine zuordnen, 26
- Vereinswappen, 14
- Verknüpfungen, 69
- Verknüpfungen (Spieler), 15
- Verlängerung, 30, 44
- Verlaufsstatistiken, 82
- Verlegt (Spielstatus), 43
- Verletzung, 53

Verlierer-Verweis, 34
Verschossene Elfmeter, 54
Versionsgeschichte, 7
Verwarnungen, 59
Verzeichnis für Bilddateien, 95
Virtuelle Namenskorrekturen, 69
Vorbereiter, 47
Vorlagengeber, 47
Vorlagenzahl eingeben, 53
Vorrundengruppen, 24, 25
Vorrundenpunkte, 79
Vorschau, 74
Vorschlagsfunktion, 70
Vorzeitiges Ausscheiden, 53

Website-Unterstützung, 89
Wechselinformationen, 52
Werbung, 95
Wertetabellen, 97
Wertigkeit (Treffer), 48, 59
Wertung, 44
Wertungen in Serien, 80
Wettbewerb, 66
WM-Turniere, 29
Wochentag, 73

XML, 10
XML Schema, 10
XML-Export, 10

Zeichensatz, 96
Zeilenabstand, 93, 94
Zeitstrafen, 52, 59
Zentrale Stylesheet-Angaben, 89
Zurück-Schalter, 61
Zuschauerzahl, 55
Zweipunktetreffer, 48
Zweispaltige Darstellung, 75
Zwischenüberschriften (Ergebnislisten), 73
Zwischenergebnisse, 74
Zwischenrunde, 29